

# Era of Inventions

Anthony Daamen

Stell dir vor du wärst Alexander Graham Bell, Karl Benz, die Brüder Wright oder einer der anderen großen Erfinder der industriellen Revolution und erlebe diese Zeit erneut. Die Kasse, die Nähmaschine, das Telefon, das Grammophon, der Fotoapparat, das Auto, die Dampflokomotive und das Flugzeug werden in Era of Inventions erneut erfunden und du hast die Chance diese Erfindungen zu tätigen, auf einer großen internationalen Ausstellung auf den Markt zu bringen oder als Patent anzumelden. In Wirklichkeit sind diese Erfindungen während der zweiten Hälfte des 19. und der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts in einer bestimmten Reihenfolge gemacht worden. In Era of Inventions jedoch bist du derjenige, der die Reihenfolge der Erfindungen bestimmt. Sei schneller als dein Konkurrent und erfinde soviel wie möglich oder stürze dich auf den Produktionsprozess. Aber vergiss nicht Patente für deine Erfindungen anzumelden! Sonst verlierst du durch die Plagiatsindustrie an Einfluss.

Dein Ziel in Era of Inventions ist es, soviel Einfluss wie möglich auf die Industrielle Revolution auszuüben. Während ein paar Spielrunden müssen Einflusspunkte durch die getätigten Erfindungen, deren Patentierung und Produktion gesammelt werden.

## Die Erfindungskarten



Oben: Beispiele der Erfindungskarten: (von links nach rechts) eine originale Erfindungen, eine Start-Erfindungen (mit einem "S" in den Ecken) und ein Plagiat (mit einem Fragezeichen auf dem Quader und in den Ecken).



Links: die Rückseite einer Erfindungskarte.

## Die Fabrikkarten



Oben: Fabrikkarten mit Rückseite. Unten: Start-Fabrikarte mit Rückseite.

## Inhalt:

- 15 Aktionsscheiben in den Farben der Spieler (3 pro Spielerfarbe)
- 20 schwarze Bonus-Aktionsscheiben
- 75 Erfindungssteine (15 pro Spielerfarbe)
- 5 Patentanzeiger (1 pro Spielerfarbe)
- 5 Spielfiguren (1 pro Spielerfarbe)
- 27 Erfindungskarten
- 12 Start-Erfindungskarten
- 29 Fabrikkarten
- 40 Münzen
- 20 Werkzeugquader (weiße), 20 Technikquader (lila) und 20 Metallquader (grau) 15 kleine mit dem Wert 1 und 5 große mit dem Wert 3
- 22 Kohlequader (schwarz) und 22 Holzquader (blanko) 15 kleine mit dem Wert 1 und 5 große mit dem Wert 3
- 20 Entwicklungssteine (blau und achteckig) 15 kleine mit dem Wert 1 und 5 große mit dem Wert 3
- 1 schwarzer Spielrundenanzeiger
- 1 schwarze Startspielerfigur
- 1 Spielplan und Spielregeln



## SPIELVORBEREITUNG

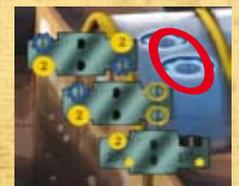
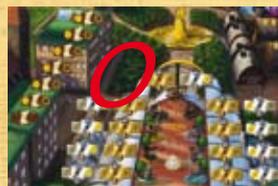
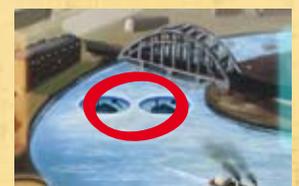
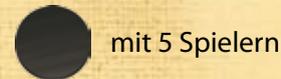
1. Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt
2. Jeder Spieler nimmt sich die Aktionssteine seiner Farbe. Beim Spiel mit 4 oder 5 Spielern bekommt jeder Spieler 2 Aktionssteine; beim Spiel mit 3 Spielern bekommt jeder Spieler 3 Aktionssteine
3. Jeder Spieler nimmt sich: 2 Münzen, 1 Holzquader, 1 Metallquader, 1 Technikquader, 1 Werkzeugquader, 3 Kohlequader und 1 Entwicklungssteine
4. Jeder Spieler nimmt sich 3 schwarze Bonus-Aktionssteine (beim Spiel mit 3 Spielern), 5 schwarze Bonus-Aktionssteine (beim Spiel mit 4 Spielern) und 1 schwarze Bonus-Aktionssteine (beim Spiel mit 5 Spielern)
5. Jeder Spieler nimmt sich 15 Erfindungssteine in seiner Farbe. Diese Erfindungssteine werden in den persönlichen Vorrat des Spielers gelegt;
6. Jeder Spieler bekommt 1 Patentanzeiger und stellt ihn auf das unterste Feld der Patentanzeige



Jeder Spieler nimmt sich:



+



Die 12 (6x2) Aktionsfelder wohin die Aktions-scheiben der Spieler hingelegt werden müssen.

7. Jeder Spieler nimmt sich die Fabrikkarte seiner Farbe. Diese Fabrik produziert 1 Holz.
8. Die übrigen Fabrikkarten werden gemischt. 5 Karten werden offen auf die fünf freien Fabrikfelder auf dem Spielplan gelegt. Die restlichen Fabrikkarten, werden verdeckt neben den Spielplan gelegt.
9. Die 12 Start-Erfindungskarten werden gemischt. 7 Start-Erfindungskarten werden offen auf die sieben freien Erfindungsfelder auf dem Spielplan gelegt. Die restlichen Start-Erfindungskarten werden verdeckt neben den Spielplan gelegt.
10. Die 27 Erfindungskarten werden nach Erfindungsart sortiert. Die entstandenen Stapel werden offen neben den Spielplan gelegt.
11. 3 Kohlequader werden auf die beiden Kohle-Lagerhallen gelegt, und entsprechend der Abbildung auf dem Spielplan jeweils 2 Rohstoffquader der abgebildeten Sorte auf die Schiffe und Lagerhallen.
12. Der Spielrundenanzeiger wird auf das Feld mit der Zahl „1“ der Rundenspur gesetzt.
13. Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf das Feld mit der Zahl „0“ (das Startfeld) Einflussleiste.
14. Der erfindungsreichste Spieler wird zum Startspieler und stellt die Startspielerfigur vor sich.

## SPIELVERLAUF

Eine Spielrunde besteht aus 2 Phasen:

1. Setzen der Aktionsscheiben
2. Ausführen der Aktionen.

### 1. SETZEN DER AKTIONSSCHEIBEN

Beginnend mit dem Startspieler setzen die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn eine ihrer Aktionsscheiben auf eines der zwölf Aktionsfelder, bis alle Aktionsscheiben eingesetzt wurden.

Beim Einsetzen der Aktionsscheiben gelten die folgenden Regeln:

1. Auf jedem Aktionsfeld darf sich nur eine Aktionsscheibe befinden und
2. Ein einzelner Spieler darf niemals beide Aktionsfelder einer Aktion besetzen.

Haben alle Spieler ihre Aktionsscheiben eingesetzt, beginnt der Startspieler mit der 2. Phase „Ausführen der Aktionen“.

### 2. AUSFÜHREN DER AKTIONEN

Der Startspieler wählt eine seiner Aktionsscheiben und führt die entsprechende Aktion aus. Er hat die freie Wahl zwischen seinen Aktionsscheiben und ist also nicht dazu verpflichtet, die Aktionsscheibe, die er als erstes gesetzt hat, auch als erste Aktion auszuführen. Nach dem Ausführen seiner Aktion, nimmt er die Aktionsscheibe vom Spielplan und legt sie in seinen persönlichen Vorrat zurück. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn, bis alle Aktionen ausgeführt wurden. Es folgen die Vorbereitungen für die nächste Spielrunde (siehe unten).

Achtung: Spieler sind nicht dazu verpflichtet ihre Aktion auszuführen. Möchten Sie auf eine Aktion verzichten, nehmen sie eine Ihrer Aktionsscheiben vom Spielplan und legen sie zurück in den eigenen Vorrat.

Es gibt sechs Aktionen:

#### AKTION: BAUEN VON FABRIKEN

Als Aktion für eine Aktionsscheibe auf einem der beiden Felder „Bauen von Fabriken“ kann ein Spieler bis zu drei der offen auf dem Spielplan liegenden Fabrikkarten bauen.

Der Spieler muss die unten auf der Karte angegebenen Baukosten in den allgemeinen Vorrat geben, anschließend legt er die gebaute Fabrikkarte offen vor sich. Durch spätere Aktionen „Rohstoffe produzieren“ kann der Spieler seine gebauten Fabriken nutzen um zusätzliche Rohstoffe zu erhalten.

Eine Spielrunde besteht aus 2 Abschnitten:

- die Spieler setzen ihre Aktions-scheiben
- die Aktionsfelder werden nacheinander gespielt.

Beim Startspieler beginnend setzen die Spieler nacheinander 1 Aktionsscheibe auf eines der 12 Aktionsfelder.



links Regel 1 und rechts Regel 2

Beim Startspieler beginnend wählen die Spieler nacheinander eine ihrer Aktionsscheiben aus, und führen die damit verbundene Aktion aus.



Kaufe maximal 3 Fabrikkarten für die Baukosten, die unten auf der Karte angegeben sind.



Erträge

Baukosten

Achtung: wenn diese Fabrik gebaut wird, erhält dieser Spieler sofort 1 Einflusspunkt.



Die Funktion der Fabrikkarten.

### AKTION: ROHSTOFFE PRODUZIEREN

Als Aktion für eine Aktions­scheibe auf einem der beiden Felder „Rohstoffe produzieren“, produzieren alle Fabriken des Spielers. Der Spieler nimmt sich die oben auf seinen Fabrikkarten angegebene produzierten Rohstoffquader, Münzen oder Entwicklungssteine aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in seinen persönlichen Vorrat  
Achtung: Die Fabriken der anderen Spieler produzieren in diesem Moment also nicht.

### AKTION: ROHSTOFFE KAUFEN

Als Aktion für eine Aktions­scheibe auf einem der beiden Felder „Rohstoffe kaufen“ kann der Spieler für 1, 2, oder 3 Münzen die Rohstoffquader von 1, 2 oder 3 Schiffen und/oder Lagerhallen kaufen. Der Spieler legt die Münzen in den allgemeinen Vorrat und nimmt sich die Rohstoffquader der Schiffe oder Lager in seinen persönlichen Vorrat. Er darf mit einer Aktion maximal 3 Ladungen für jeweils 1 Münze kaufen..

### AKTION: ERFINDUNGEN PRODUZIEREN

Als Aktion für eine Aktions­scheibe auf einem der beiden Felder „Erfindungen produzieren“, kann der Spieler bis zu drei der offen auf dem Spielplan liegenden Erfindungskarten für die unten auf der Erfindungskarte abgebildeten Kosten produzieren. Er legt die benötigten Rohstoffquader in den allgemeinen Vorrat. Karten mit einem Fragezeichen statt Rohstoffen bei den Kosten werden unter „Erfindungen tätigen und Patente anmelden“ erklärt.

Nach der Abgabe der Rohstoffe, nimmt sich der Spieler den oben auf der Erfindungskarte abgebildeten Ertrag. Münzen oder Entwicklungssteine nimmt er aus dem allgemeinen Vorrat, Einflusspunkte zieht er direkt mit seiner Spielfigur auf der Einflussleiste voran.

Achtung: eine Erfindung kann nicht produziert werden, wenn ein Spieler die benötigten Rohstoffe nicht besitzt!

Ein Spieler, der eine originale Erfindung oder technisch weiterentwickelte Erfindung gemacht hat, kann eine Anzahl angegebener Einflusspunkte und/oder Münzen empfangen, wenn ein anderer Spieler die Erfindung mit einer offiziellen Karte produziert. (siehe unten: „Erfindungen tätigen und Patente anmelden“).

Die produzierte Erfindungskarte wird auf den offenen Ablagestapel gelegt. Der eventuell andere Spieler, der seine Aktions­scheibe auf diese Aktion gesetzt hat, kann diese Karte also nicht mehr wählen.

Rohstoffquader:



Alle eigenen Fabriken produzieren die Rohstoffquader, Münzen oder Entwicklungssteine die oben auf jeder Fabrikkarte abgebildet sind.



Kaufe für 1, 2 oder 3 Münzen die Rohstoffquader von 1, 2 oder 3 Schiffen und/oder Lagerhallen.



Produziere bis zu 3 Erfindungskarten für die unten auf der Erfindungskarten abgebildeten Kosten.

Lege die produzierte Erfindungskarten auf den offenen Ablagestapel.



Erträge

Baukosten

## AKTION: DER TAUSCHMARKT

Als Aktion für eine Aktionsscheibe auf einem der beiden Felder „Der Tauschmarkt“ gibt es zwei Möglichkeiten:

- (a) 1 Entwicklungsstein nehmen oder
- (b) bis zu 5 Aktionen auf dem Tauschmarkt.

Zu (a): 1 Entwicklungspunkt aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und diesen in den persönlichen Vorrat legen. Die Aktion ist damit abgeschlossen.

Zu (b): Der Spieler darf bis zu 5 Aktionen am Tauschmarkt durchführen. Auf dem Spielplan sind drei verschiedenen Tauschmöglichkeiten in drei Zeilen abgebildet:

Obere Zeile: 2 Münzen gegen 1 Entwicklungsstein tauschen oder umgekehrt

Mittlere Zeile: 2 Münzen oder 1 Entwicklungsstein gegen 1 Einflusspunkte tauschen

Untere Zeile: oder 2 Münzen gegen eine schwarze Bonus Aktionsscheibe tauschen (die Funktionsweise der Bonus Aktionsscheibe siehe unten).

entweder 2 Rohstoffquader und/oder Münzen gegen 1 (anderen) Rohstoffquader oder 1 Münze tauschen. Achtung: Entwicklungssteine können mit dieser Aktion nicht getauscht werden!

Ein Spieler darf insgesamt maximal 5 Aktionen in beliebiger Kombination auf dem Tauschmarkt ausführen jedoch keine Aktion einer Zeile häufiger als 3 mal. In einer nächsten Runde darf der Spieler erneut seine Aktionsscheibe auf dieses Aktionsfeld setzen und wiederum maximal 5 Aktionen hier ausführen.

Achtung: ein Spieler darf auf dem Tauschmarkt auch weniger als die maximal 5 Aktionen ausführen, wenn er das möchte.

Ein Beispiel:

Orange macht dreimal (das ist das Maximum für diese Zeile) Gebrauch von der ersten Zeile, um insgesamt 3x 2 Münzen gegen 3x 1 Entwicklungsstein einzutauschen. Danach tauscht Orange in der dritten Zeile 2 Metallquader gegen 1 Werkzeugquader. Schließlich tauscht er in der dritten Zeile 2 Kohlequader gegen 1 Holzquader. Orange hat nun das Maximum der 5 Aktionen erreicht und darf keine weiteren Aktionen ausführen. Pro Zeile hat er nicht mehr als 3 Aktionen ausgeführt.



Zwei Möglichkeiten:

- (a) nimm 1 Entwicklungsstein, oder
- (b) führe maximal 5 Aktionen am Tauschmarkt durch, siehe Zeilen. Achtung: maximal 3 Aktionen pro Zeile!



Obere Zeile



Mittlere Zeile



Untere Zeile



## AKTION: ERFINDUNGEN MACHEN ODER PATENTE ANMELDEN

Diese Aktion bietet die Möglichkeit Erfindungen zu machen oder Patente anzumelden. Die Spieler müssen sich für eine der beiden Aktionsmöglichkeiten entscheiden. Für neue Erfindungen benötigen die Spieler Entwicklungssteine, während Patente mit Münzen bezahlt werden.

### ERFINDUNGEN MACHEN

Die Spieler können die 9 auf dem Spielplan abgebildeten Erfindungen machen und auf den Markt bringen. Alle Erfindungen sind zweimal auf dem Spielplan zu finden, nämlich als originale Erfindung (goldenes Feld) und als technisch weiterentwickelte Erfindung (silbernes Feld).



Zwei Möglichkeiten:

Erfindungen machen

Die Spieler dürfen, wenn sie ihre Aktionsscheibe auf dieses Aktionsfeld gesetzt haben, beim Ausführen der Aktion zwischen allen noch nicht gemachten Erfindungen wählen.

Die Spieler müssen zunächst die originale Erfindungen machen (goldene Felder). Erst wenn eine originale Erfindung gemacht wurde, kann eine technisch weiterentwickelte Erfindung (silberne Felder) gemacht werden. Derselbe Spieler darf sowohl die originale als auch (danach) die weiterentwickelte Erfindung machen.

Macht ein Spieler eine bestimmte Erfindung, dann setzt er einen seiner Erfindungssteine auf das linkere Feld, das bei der Abbildung der Erfindung zu sehen ist. Danach bezahlt er die in dem blauen Feld angegebene Anzahl Entwicklungssteine in den allgemeinen Vorrat.

Achtung: Ein Spieler darf beliebig viele Erfindungen mit einer Aktion machen, jedoch maximal 7 Entwicklungssteine während einer Aktion ausgeben. Also zum Beispiel, die Dampflokomotive 4 + das Auto 3 = 7 Entwicklungssteine.

Unter den Kosten in Entwicklungssteinen für die Erfindung, ist links in dem Feld die Anzahl Einflusspunkte angegeben, die der Spieler für das Machen der Erfindung einmalig erhält. Rechts steht angegeben, wie viel Einflusspunkte oder Münzen der Spieler immer dann bekommt, wenn ein anderer Spieler diese Erfindung produziert (siehe unten: Erfindungen produzieren).

Achtung: Produziert ein Spieler eine seiner eigenen Erfindungen, bekommt er nur die Erträge, die auf der Vorderseite der Erfindungskarte angegeben sind. (siehe unten: Erfindungen produzieren).

Nachdem der Spieler einen seiner Erfindungssteine auf die gerade gemachte originale Erfindung gelegt, die benötigte Anzahl Entwicklungssteine gezahlt und er die angegebene Anzahl Einflusspunkte auf der Einflussleiste vorausgegangen ist, werden die 3 Erfindungskarten der gemachten originalen Erfindungen aus dem offenen Erfindungskartenstapel herausgesucht. Diese Karten werden neben das Spielplan in die Nähe der verdeckten und abgelegten Erfindungskarten gelegt. Diese neuen Karten werden am Ende der Runde mit dem Erfindungskartenstapel gemischt und können also in der nächsten Runde möglicherweise produziert werden (siehe unten).

Achtung: wenn eine weiterentwickelte Erfindung (silbernes Feld) erfunden wird, kommen keine zusätzlichen Karten ins Spiel.

#### Ein Beispiel:

Gelb hat 1 Entwicklungsstein und erfindet die Nähmaschine. Er setzt einen seiner Erfindungssteine auf das linkere Feld bei der originalen Erfindung, legt 1 Entwicklungsstein in den allgemeinen Vorrat und zieht mit seiner Spielfigur 2 Felder auf der Einflussleiste voran. Er nimmt die 3 Karten, auf denen die Nähmaschine abgebildet ist, aus dem Erfindungskartenstapel und legt diese in die Nähe des verdeckten Erfindungskartenstapels. Am Ende der Spielrunde werden die 3 Nähmaschinenkarten mit dem Stapel der bestehenden Erfindungen gemischt.



Die originale Erfindung



Die weiterentwickelte Erfindung



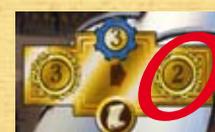
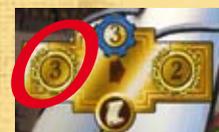
Grün setzt einen Entwicklungsstein auf das linkere Feld einer originalen Erfindung

Max. 7 x  ausgegeben während einer Aktion



Kosten

Erträge durch das Machen einer Erfindung



Erträge für die Produktion durch Andere.

Originale Erfindung: die 3 zugehörigen Erfindungskarten werden aus dem offenen Erfindungskartenstapel herausgesucht und in die Nähe der verdeckten und abgelegten Erfindungskarten gelegt.

Auf zwei von drei Erfindungskarten, zu jeder Erfindung sind unten die Rohstoffe angegeben, die benötigt werden, um die Erfindung zu produzieren. Diese Karten werden als die offiziellen Karten bezeichnet.

Auf der letzten Erfindungskarte ist (in einem durchsichtigen Quader) ein Fragezeichen abgebildet. Diese Karte wird als Plagiatskarte bezeichnet. Produziert ein Spieler mit einer Plagiatskarte, darf er selbst entscheiden, welche Rohstoffe er zur Produktion der Erfindung benutzt. Achtung: nur Metallquader, Technikquader, Werkzeugquader und die vorgegebene Menge Kohlequader dürfen hier benutzt werden.

Der Spieler, der eine originale Erfindung oder technisch weiterentwickelte Erfindung gemacht hat, erhält nur die Anzahl angegebener Einflusspunkte und/oder Münzen, wenn ein anderer Spieler die Erfindung mit einer offiziellen Karte produziert. Wenn ein anderer Spieler die Erfindung mit einer Plagiatskarte produziert, erhält dieser Spieler nichts.

Achtung: ein Spieler darf mit einer Plagiatskarte keine Erfindungen produzieren, die er selbst gemacht hat - also, wenn einer seiner Erfindungssteine auf dieser originalen Erfindung (goldenes Feld) oder auf dieser technisch weiterentwickelten Erfindung (silbernes Feld) liegt.

Zurück zum Beispiel:

Es ist der Beginn einer neuen Runde. Auf dem Spielplan liegen 2 zu produzierende Nähmaschinenkarten. Die eine ist eine originale die andere eine Plagiatskarte. Grün beschließt nun beide Nähmaschinenkarten zu produzieren. Er bezahlt die Anzahl Rohstoffquader, die unten auf diesen Karten angegeben sind und erhält hierfür die Erträge die oben auf den Karten angegeben sind. Für die offizielle Karte erhält Gelb 1 Einflusspunkt, für die Plagiatskarte aber nichts!

## PATENTE ANMELDEN

Um zu verhindern, dass Spieler auf Erträge von Plagiatskarten verzichten müssen, haben sie die Möglichkeit für Erfindungen Patente anzumelden. Auf der Patentanzeige links auf dem Spielplan stehen die Kosten für ein Patent. Sobald ein Patent angemeldet worden ist, erhält der Spieler Einflusspunkte die er auf der Einflussleiste voranzieht.

Zur Ausführung dieser Aktion zieht der Spieler seinen Patentanzeiger um bis zu zwei Felder weiter nach oben. Für jedes betretene Feld muss er den jeweils auf dem Feld angegebenen Betrag in Münzen in den allgemeinen Vorrat zahlen. Anschließend erhält er direkt die angegebene Anzahl Einflusspunkte die er auf der Einflussleiste voranzieht.

Ein Beispiel:

Braun hat noch kein Patent und will sein erstes Patent anmelden. Er bezahlt eine Münze an den allgemeinen Vorrat, setzt seinen Patentanzeiger auf dieses erste Feld der Patentspur und zieht auf der Einflussleiste ein Feld voran. Orange hat auch diese Aktion gewählt und hat auch noch kein Patent. Orange beschließt nun gleich 2 Patente anzumelden. Er bezahlt 3 (nämlich 1 + 2) Münzen an den allgemeinen Vorrat, setzt seinen Patentanzeiger auf das zweite Feld der Patentspur und zieht auf der Einflussleiste 2 Felder voran.

Erfindungskarten mit einem Fragezeichen heißen Plagiatskarten.

Produzierte Plagiatskarten werfen keine Erträge für den Spieler ab, der die originale oder die technisch weiterentwickelte Erfindung gemacht hat!

Der Spieler darf von seinen eigenen Erfindungen keine Plagiatskarten produzieren.



Oder Patente anmelden.

Bezahle die angegebenen Münzen: verschiebe den eigenen Patentanzeiger und gehe auf der Einflussleiste weiter.



Für jedes angemeldete Patent (= neu betretene Feld auf der Patentanzeige) darf der Spieler einen seiner Erfindungssteine auf das Feld mit der Patentschrift bei dieser Erfindung setzen. Wenn der Spieler mehrere Erfindungen gemacht hat, hat er die freie Wahl. Sowohl originale, als auch technisch weiterentwickelte Erfindungen können patentiert werden. Erfindungen von anderen Spielern können natürlich nicht patentiert werden.

Wenn ein Spieler ein Patent für eine seiner Erfindungen angemeldet hat, bekommt er nicht nur Punkte und/oder Gold, wenn eine offizielle Erfindung produziert wird, sondern auch wenn ein Plagiat durch einen anderen Spieler produziert wird. Wenn er selbst eine offizielle Erfindung produziert, erhält er nichts. Plagiatskarten seiner eigenen Erfindungen darf er weiterhin nicht produzieren.

Es ist erlaubt Patente anzumelden, obwohl der Spieler noch keine Erfindung gemacht hat. In solch einem Fall erhält der Spieler für die Bezahlung von Münzen nur Einflusspunkte auf der Einflussleiste. Er verschiebt den Patentanzeiger auf der Patentanzeige, kann jedoch keinen seiner Erfindungssteine versetzen. Auch wenn er später eine Erfindung macht, darf er diese nicht nachträglich durch das vorher angemeldete Patent sichern.

#### Weiterführung des Beispiels:

Braun legt einen seiner Erfindungssteine auf das von ihm erfundene Telefon. Orange hat nur die Schreibmaschine erfunden. Er setzt einen seiner Erfindungssteine auf das Feld mit der Patentschrift bei dieser Erfindung. Den zweiten Erfindungsstein kann er nicht setzen, auch nicht bei zukünftigen Erfindungen.

Jeder Spieler darf maximal 2 Patente während seiner Aktion anmelden. Im ganzen Spiel kann jeder Spieler maximal 6 Patente anmelden.

#### Über das Beispiel:

Für Orange war die Aktion sinnvoll, weil er für das Anmelden des Patents einen zusätzlichen Einflusspunkt bekommen hat. Während des gesamten Spiels kann Orange nur 5 Erfindungen patentieren, weil er bereits ein Patent angemeldet hat, dadurch aber keine seiner Erfindungen patentieren konnte.

## DIE SCHWARZE BONUS-AKTIONSSCHEIBE

Mit dieser Aktionsscheibe kann einmalig eine (bzw. Teile einer) Aktion nach Wahl des Spielers ausgeführt werden. Eine Bonus-Aktionsscheibe darf immer nur nach einer normalen Aktionsscheibe gesetzt werden. Man kann also maximal 2 Bonus-Aktionsscheiben pro Runde einsetzen!

Die folgenden Aktionen sind mit der Bonus-Aktionsscheibe möglich:

- 1 Erfindung produzieren
- Mit 1 Fabrik produzieren;
- Die Rohstoffe von 1 Schiff oder 1 Lagerhalle kaufen;
- 1 Aktion auf dem Tauschmarkt ausführen;
- 1 Erfindung machen;
- 1 Patent anmelden; oder
- 1 Fabrik kaufen



Das Anmelden der originalen Erfindungen mit Grün.

Patentierete Erfindungen werfen Erträge ab, wenn ein anderer Spieler eine Plagiatskarte produziert.

Maximal 2 Patente pro Aktion.  
Maximal 6 Patente pro Spiel.

Die schwarze Bonus-Aktionsscheibe darf direkt nach dem Einsatz der eigenen Aktionsscheibe eingesetzt werden.

Achtung: Auch für Aktionen mit der Bonus-Aktionsscheibe gelten die normalen Regeln und Kosten.

Nach dem Ausführen einer der genannten Aktionen, legt er die benutzte Aktionsscheibe zurück in den allgemeinen Vorrat.

Auf dem Tauschmarkt können 2 Münzen gegen eine Bonus-Aktionsscheibe getauscht werden. Diese Bonus-Aktionsscheibe darf nicht sofort eingesetzt werden, sondern erst in der nächsten Runde nach dem Einsetzen einer normalen Aktionsscheibe.

Max. 2x  pro Runde mit 4 / 5 Sp.

Max. 3x  pro Runde mit 3 Sp.

Bonus-Aktionsscheiben können auf dem Tauschmarkt getauscht werden.

## DIE VORTEILE AUF DER EINFLUSSLEISTE

Auf manchen Feldern der Einflussleiste steht das Symbol einer der Rohstoffe oder Münzen abgebildet. Wenn ein Spieler während der Aktionsausführung Einflusspunkte erhält und seine Spielfigur auf einem solchen Feld landet, bekommt er sofort den abgebildeten Rohstoffquader bzw. Münze. Durch mehrmaliges Vorrücken auf der Einflussleiste kann ein Spieler während der Ausführung einer seiner Aktionen mehrere Male extra Rohstoffquader bzw. Münzen erhalten.



Die Vorteile auf der Einflussleiste

### Ein Beispiel:

Orange hat eine seiner Aktionsscheiben auf dem Aktionsfeld „Erfindungen produzieren“ eingesetzt. Beim Ausführen der Aktion beschließt er zwei Erfindungen zu produzieren, ein Telefon und eine Kasse. Orange produziert zuerst das Telefon. Er bezahlt hierfür die benötigten 5 Rohstoffquader (1 Metallquader, 1 Technikquader und 2 Kohlequader) und zieht 3 Felder auf der Einflussleiste voran. Seine Figur landet auf dem Feld mit 9 Einflusspunkten. Hier steht ein Symbol einer Münze: Orange erhält sofort 1 Münze. Orange nimmt die Erfindungskarte des Telefons vom Spielplan und legt diese auf den Ablagestapel. Danach produziert er die Kasse. Er bezahlt die benötigten 3 Rohstoffquader (1 Metallquader, 1 Technikquader und 1 Kohlequader) und zieht nun 2 Felder auf der Einflussleiste voran. Seine Figur landet nun auf dem Feld mit 11 Einflusspunkten. Hier steht das Symbol eines extra Holzquader: Orange erhält sofort 1 Holzquader. Er nimmt auch die Erfindungskarte der Kasse vom Spielplan und legt diese auf den Ablagestapel. Seine Aktion ist nun beendet und der nächste Spieler am Zug.

### Ein zweites Beispiel:

Grün hat eine seiner Aktionsscheiben auf ein Aktionsfeld „Erfindungen machen oder Patente anmelden“ gelegt. Beim Ausführen der Aktion beschließt Grün 2 Patente anzumelden. Sein erstes Patent kostet 1 Münze und sein zweites 2 Münzen. Grün bezahlt zuerst 1 Münze und setzt seinen Patentanzeiger auf dieses Feld. Er zieht jetzt auf der Einflussleiste 1 Feld voran. Seine Figur landet auf dieser Einflussleiste nun auf dem Feld mit 6 Einflusspunkten. Hier steht ein Symbol für extra Werkzeug, sodass Grün sogleich 1 Werkzeugquader erhält. Grün darf nun eine seiner Erfindungen patentieren. Danach bezahlt er 2 Münzen für sein zweites Patent und zieht seinen Patentanzeiger auf der Patentenanzeige 1 Feld voran. Seine Spielfigur landet jetzt auf dem Feld mit 7 Einflusspunkten. Hier steht ein Symbol für 1 extra Metall, sodass Grün sogleich 1 Metallquader erhält. Grün darf nun wieder einen seiner Erfindungssteine auf die Patentschrift bei einer seiner Erfindungen setzen.

## ENDE EINER SPIELRUNDE

Eine Spielrunde endet, nachdem alle Aktionen ausgeführt sind. Alle Aktions­scheiben werden von den Spielern wieder in den persönlichen Vorrat zurückgelegt.

## VORBEREITUNG EINER NEUEN RUNDE

- 1a. Alle Start-Erfindungskarten, die in dieser Runde nicht produziert wurden und auf dem Spielplan liegen geblieben sind kommen aus dem Spiel (es betrifft also sowohl die Karten, die auf den schrägen Pfeilen liegen, als auch die, die links davon liegen). Die Start-Erfindungskarten, die während der Runde produziert worden sind und die, die noch im verdeckten Erfindungskartenstapel liegen, bleiben im Spiel;
  - 1b. Die Erfindungskarten, die auf den 3 Feldern rechts (auf den nach rechts oben zeigenden Pfeilen) liegen, werden auf den Ablagestapel gelegt. Die restlichen Erfindungskarten auf dem Spielplan werden von links nach ganz rechts in Pfeilrichtung geschoben.
  - 1c. Wenn neue Erfindungen gemacht wurden werden die neuen Erfindungskarten zusammen mit dem verdeckten Nachzieh- und den Ablagestapel gemischt. Die auf dem Spielplan verbliebenen Erfindungskarten werden nicht mitgemischt. Danach werden die Karten wieder auf 7 offene Erfindungskarten auf dem Spielplan ergänzt.
  - 1d. Wenn keine neuen Erfindungen auf den Markt gebracht wurden: Die Karten auf dem Spielplan werden auf 7 offene Erfindungskarten auf dem Spielplan ergänzt. Wird die letzte Karte vom Nachziehstapel gelegt, wird der Ablagestapel verdeckt gemischt und zum neuen Nachziehstapel.
2. Die 3 Fabrikkarten, auf den 3 Feldern rechts (auf den nach rechts oben zeigenden Pfeilen) werden auf den Ablagestapel gelegt. Die restlichen Fabrikkarten werden von links nach rechts in Pfeilrichtung geschoben. Dann werden die Fabrikkarten auf 5 offene Karten vom Nachziehstapel aufgefüllt.
  3. Leere Schiffe und Lagerhallen werden wieder auf jeweils 2 bzw. im Fall der Kohle-Lagerhallen auf 3 entsprechende Rohstoffquader aufgefüllt. Alle Schiffe und Lagerhallen die nicht leer sind werden nur mit 1 Rohstoffquader aufgefüllt.
  4. Der Startspieler setzt den Spielrundenanzeiger eine Runde weiter und gibt die Startspielerfigur an seinen linken Nachbarn, der die nächste Spielrunde mit dem Einsetzen seiner ersten Aktions­scheibe beginnt.

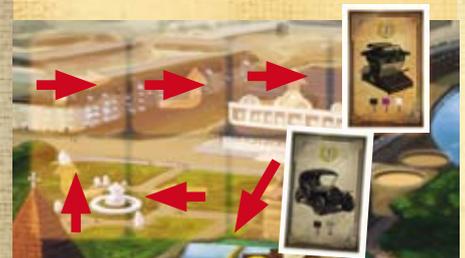
## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der 9. Runde (bei 3 Spielern), der 8. Runde (bei 4 Spielern) oder der 10. Runde (bei 5 Spielern).

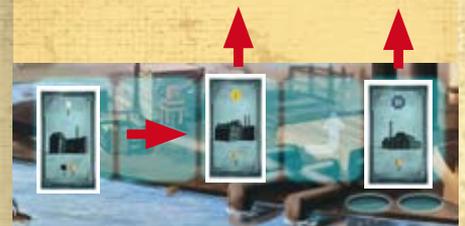
Eine Spielrunde endet, nachdem alle Aktionen ausgeführt sind.



Siehe die Punkte 1a und 1b.



Siehe die Punkte 1c und 1d.

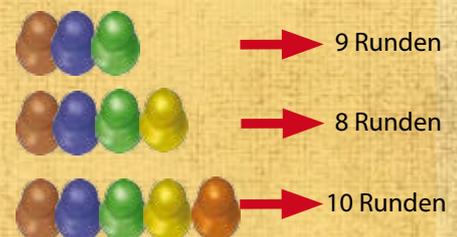


Siehe Punkt 2.



Siehe Punkt 3.

Ende des Spiels nach 8, 9 oder 10 Runden.



## DIE ERMITTLUNG DES GEWINNERS

Die Gesamtpunktzahl eines jeden Spielers setzt sich (a) aus den Punkten zusammen, die der Spieler im Laufe des Spiels gesammelt hat, (b) aus den Rohstoffträgen, Münzen und den Entwicklungssteinen im persönlichen Vorrat des Spielers und (c) aus den Bonuspunkten.

Zu (a). Die Punktezahl, die sich im Laufe des Spiels angesammelt hat, ist von der Position der Spielfigur auf der Einflussleiste abzulesen.

Zu (b). Am Ende des Spiels dürfen alle Spieler noch einmal den Tauschmarkt nach den Regeln, die davor im Laufe des Spieles gegolten haben, nutzen (maximal 5 Aktionen bei maximal 3 Aktionen pro Zeile). Die Spieler können so versuchen Rohstoffquader, Münzen und Entwicklungssteine, die sich noch in ihrem Besitz befinden, in Einflusspunkte zu tauschen. Hiermit kann man maximal 3 Einflusspunkte durch die dreimalige Nutzung der mittleren Zeile erhalten.

Zu (c). Bonuspunkte werden folgendermaßen verteilt:

1. Der Spieler, der auf der Patentanzeige auf der höchsten Position steht, erhält 5 Einflusspunkte.
2. Der Spieler, der am meisten Entwicklungssteine in Erfindungen investiert hat, erhält 5 Einflusspunkte. Hierbei geht es um die Zahlen in den blauen Feldern. Diese Zahlen werden addiert, die Anzahl gemachter Erfindungen ist unerheblich.
3. Der Spieler mit der größten Produktionskapazität für Rohstoffe in seinen Fabriken erhält 5 Einflusspunkte. Achtung: es geht hierbei um die Werte die oben auf den Fabrikkarten stehen. Diese Werte werden addiert, die Anzahl an Fabrikkarten ist unerheblich.

Wenn bei der Anwendung der Bonusregel Gleichstand herrscht, gelten die folgenden Regeln:

- Wenn es 2 Spieler gibt, die in einer Bonuskategorie gleich viel erreicht haben, bekommen sie beide 3 Einflusspunkte;
- Wenn es 3 Spieler gibt, die in einer Bonuskategorie gleich viel erreicht haben, bekommen sie alle 2 Einflusspunkte;
- Wenn es 4 oder 5 Spieler gibt, die in einer Bonuskategorie gleich viel erreicht haben, bekommen sie alle 1 Einflusspunkte.

## GLEICHSTAND

Haben 2 oder mehr Spieler insgesamt gleich viele Einflusspunkte erreicht, gewinnt der Spieler, der die meisten Erfindungen gemacht hat. Wenn auch die Anzahl der Erfindungen gleich ist, gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

Quined Games bedankt sich bei: : Sander Bol, Marina Kortekaas, Leonie Caljouw, Malorie Laukat, Arnaud Urbon, Anke Hahn, Steve McKeogh, Jeroen Hollander und allen Testspielern.. Der Autor bedankt sich bei: Arthur Tebbe, Sander Bol und den Mitgliedern des Spielclubs Tyche aus Amsterdam.

Gesamtpunktzahl =

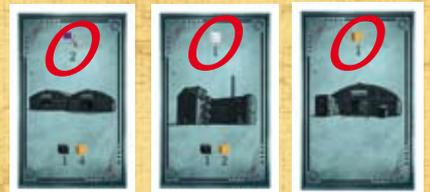
- a. Punkte auf der Einflussleiste +
- b. Punkte aus dem Tauschmarkt +
- c. Bonuspunkte



Beispiel zu (c) 1: Gelb und grün stehen am höchsten auf der Patentanzeige und erhalten beide 3 Einflusspunkte.



Beispiel zu (c) 2: Grün hat in diesem Beispiel am meisten Entwicklungssteine investiert, und erhält 5 Einflusspunkte.



Beispiel (c) 3: Grün hat in diesem Beispiel eine Produktionskapazität von 4.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Erfindungen.

Autor: Anthony Daamen  
Design: Hans Janssen ([www.althwen.com](http://www.althwen.com))  
Redaktion: Frank und Arno Quispel ([www.quined.com](http://www.quined.com))