



ΠΑΣΑ Η ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΕΝ ΕΝΙ ΤΟΠΩ

SPIELREGELN

DAS GESAMTE WISSEN DER WELT AN EINEM ORT

Im dritten Jahrhundert vor unserer Zeitrechnung träumte Ptolemäus I. von der Errichtung einer großen Bibliothek in Alexandria, einem gewaltigen Speicher menschlichen Wissens innerhalb eines Komplexes, der den neun Musen gewidmet war: dem Museion.

Die Ptolemäer ließen seinen Traum wahr werden und schufen ein Zentrum für Schriftgelehrte und Bibliothekare aus allen Ecken der bekannten Welt. Ptolemäus wollte das gesamte Wissen der Menschheit an einem Ort bündeln; und so sammelten sich über die Jahrhunderte in der Bibliothek unzählige Manuskripte zu allen möglichen künstlerischen und wissenschaftlichen Themen an.

Die Bibliothek stand in der Nähe des bedeutenden Mittelmeerhafens, und so kamen ständig Schiffe mit wertvollen Schriften, einzigartigen Artefakten und renommierten Gelehrten aus fernen Ländern dort an. Eine zentrale Rolle spielten die Präfekten, die nicht nur der Bibliothek, sondern auch den anderen

wissenschaftlichen Einrichtungen wie der Akademie und dem Skriptorium vorstanden. Die Präfekten organisierten die gewaltige Sammlung an Werken, leiteten die Studien der angehenden Kopisten und Gelehrten und waren auch selbst beteiligt am Kopieren und Übersetzen wichtiger Schriftstücke aus verschiedenen Sprachen mit besonderem Fokus auf dem Griechischen. Die Regalreihen der Bibliothek waren erfüllt vom Rascheln der Manuskripte, die den Geist der Wissenschaft und des kulturellen Austauschs verkörperten.

Taucht ein in die Rolle der Bibliothekare, die mit der bedeutsamen Aufgabe betraut waren, das wissenschaftliche Leben des Museions zu verwalten und den Schatz des Wissens zu mehren. Umgeben von großen Denkern, seltenen Artefakten und dem regen Treiben des Hafens wurden die Bibliothekare zu Hütern des Wissens, die die Geschicke der Großen Bibliothek lenkten und die Geschichte der Menschheit für immer veränderten.



INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial	3	Hauptaktionen	11	C - Palast	16
Allgemeine Vorbereitung	4-5	1 - Ein Ortsplättchen einsetzen	11	D - Schule	17
Persönliche Vorbereitung	6	2 - Einen Zeitwürfel nutzen	11	E - Skriptorium	18
Eröffnungsrunde	6	3 - Einen Gelehrten einsetzen	12	F - Garten	19
Wichtige Begriffe	7-8	4 - Einen Auftrag erfüllen	13	G - Akademie	20
		5 - Passen	13	Residenz	21
Spielablauf	9	Orte	14	3. Generationswechsel	21
1. Planungsphase	9	A - Schifffahrt	14-15	Schlusswertung	22
2. Aktionsphase	9	B - Werft	16	Tipps & Symbolerklärungen	22-24
Zusatzaktionen	10				

WORUM GEHT ES?

In diesem Spiel werdet ihr bedeutende wissenschaftliche Werke (Magna Opera) erforschen, Artefakte erwerben und Kopisten ausbilden, um Manuskripte zu übersetzen. Geleitet von den Aufträgen des Königs liefert ihr diese Gegenstände an die Bibliothek von Alexandria, wodurch ihr Ansehen erhaltet und euer Domizil ausbauen könnt.

Um euch dabei zu helfen, ladet ihr renommierte Gelehrte ein, die ihren eigenen Wissensschatz mitbringen.

Durch diese Gelehrten und Ausbauten erhaltet ihr stärkere Aktionen und mehr Flexibilität. Ihr müsst gut mit euren Ressourcen haushalten, noch wichtiger aber: mit eurer Zeit.

ENDE DER PARTIE

Während eure Kopisten und Gelehrten arbeiten, füllt sich die Bibliothek immer weiter, es vergehen die Generationen, und es kommt zu Ereignissen. Wenn das zweite Ereignis eintritt oder nur noch 2 Plätze in der Bibliothek nicht mit Schriftstücken oder Artefakten gefüllt sind, wird das Ende der Partie ausgelöst. Wer nach der Schlusswertung das **meiste Ansehen** hat, geht als größter Bibliothekar von Alexandria in die Geschichte ein und gewinnt die Partie.

In memoriam Steve Jones

Steve Jones, der im Dezember 2024 leider von uns ging, war mehr als nur ein Fan; er war ein wahrer Botschafter meiner Spiele. Wir trafen uns ein paar Male auf Spielveranstaltungen, auf denen seine Leidenschaft überdeutlich zutage trat. Unermüdlich suchte er nach Mitspielerinnen und Mitspielern, zeigte ihnen meine Spiele und erfüllte jeden Tisch mit Begeisterung und Energie. Es war mir eine Ehre, sein Lieblingsautor zu sein, und seine Unterstützung hat mir unglaublich viel bedeutet. Er hat zwar kein weiteres Jahr erleben dürfen, doch sein Andenken als einer meiner größten Unterstützer werde ich immer in mir tragen.

DANKSAGUNG

Ich möchte mich bei euch allen, die ihr in Testrunden mitgespielt habt, bedanken; vor allem bei: Shelley Danielle, Jon Deale, Sidd (ooba), Scott Hill, John Auer, Weronika Wojtala, Netanel Esmán, Evan Sarafian, die The Great Library unzählige Stunden lang getestet haben.

Und auch bei Aaró Castillo, Adam Richards, Alexander Krill, Alexandre Abreu, Alex Arenas, Alex Brown, André Rocha, Andreia Franco, Andrew Marrion, Anthony Evans, Antonio Cunha, Asier Villanueva, Áxel Cisneros, Babby, Brett Wright, Bryan Yan, Cath Short, Cavendishw, Chris Hammond, Chuck Case, Dan Bates, Daniel Guimarães, Darius Dale, Darren Tse, David Hughes, Devin Parentice, Douglas Siu, Duarte Barbosa, Edoardo Di Varano, Eduardo Martins, Elsa Romão, Emanuel Santos, Eva Hable, Flávio Machado, Fredrico Pçrl, Gina James, Henrique Barbosa da Costa, Ian Molloy, Jack Cutajar, Jackson Yee, Jacob Gonzalez, Jack Haddad, Jake Crompton, Janusz Franas, Jerald Wilks, Joana Bastardo, Joana Rebelo, João Quintela Martins, John Lettiere, John Sebastian, Joseph Jezior, Joseph Morris, Julian Pombo, Justin Tonna, Karen Cooper, Knizia Robert, Krissie Wright, Kristopher Young, Kyle Gromley, Kyle Pineda, Laura Brehm, Luís Branco, Marco Vicente, Mark Buhagiar, Márton Ferenci, Matts Balgard, Michael Mikalonis, Monti, Morgan Deale, Nándor, Nilu

Rajendran, Nir Szilagyi, Nayra de Lima Portela, Pakkapong Sricharoen, Paul Dent, Paulo Renato, Paulo Schneider, Pedro Freitas, Pedro Silva, Pedro Teixeira, Peter Dringautzki, Rafaël Theunis, Rafael Pires, Rharvudh Ounmuang, Rui Gonçalves, Ryan Pulido, Scott Campbell, Scott Herman, Sérgio Freitas, Shazirah Kaur, Sofia Passinhas, Steven Lawton, Tasso, Thomas MacGregor, Tianhao Yu, Tom Altcore, Victor Hurtado, Virginia, Vittorio Vagliani, Will Parker, Xavi Sabaté.

Von ganzem Herzen danken möchte ich meinen wunderbaren Kindern Alex und Inês sowie meiner Muse und besten Freundin: meiner Frau Sandra, für ihre Geduld, Unterstützung und Inspiration.

Spielidee: Vital Lacerda
Illustrationen, Grafikdesign & 3D-Illustrationen: Ian O'Toole
Englischer Regeltext: Phil Pettifer
Entwicklung: Shelley Danielle, Jon Deale, Sidd (ooba), Scott Hill und Weronika Wojtala

Solo-Modus, Layout (Anleitung) & 3D-Illustrationen: Vital Lacerda
Korrektorat: Ori Autalion, Shelley Danielle, Scott Tepper, Arien Malec, Allen Hernandez, Violet Colby, sowie

zahlreiche Mitglieder Vitals Discord-Server

Zusätzliche historische Recherchen: Dr. Anna Józefina Rutkowska

Projektmanagement: Randal Lloyd

Findet uns auf Facebook: www.facebook.com/EagleGryphon
Folgt uns auf Instagram: @EagleGryphon
www.Eagle-Gryphon.com
Bei Fragen oder Problemen schreibt ihr am besten an: info@eagle-gryphon.com
©2026 Eagle-Gryphon Games Inc.
801 Commerce Drive, Building #5. Leitchfield, KY 42754, USA

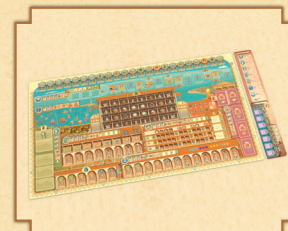
Deutsche Ausgabe:
Übersetzung: Stephan Rothschuh
Lektorat und Satz: Lines J. Hutter
Korrektorat: Christoph Schmidt, Sören Textor, Zamspielt (Martin Ufer)

Skellig Games GmbH
Parkweg 6, 35452 Heuchelheim
www.skellig-games.de
Alle Rechte vorbehalten.



SPIELMATERIAL

Sämtliches Material ist begrenzt.



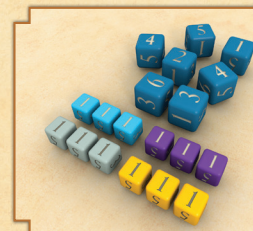
1 zweiseitiger Spielplan
1 zweiseitige Zeit- und Pinaxtafel



4 Domizile (1 pro Farbe)



Diese Anleitung
1 Solo-Modus-Anleitung
4 Spielhilfen



7 Zeitwürfel
12 Wissenswürfel
(3 pro Farbe)



7 Generationsplättchen
8 Hausgelehrte
(2 pro Farbe)



8 Aufbaukarten
7 Bibliotheks-Ortsplättchen
1 Startartefakt



6 Präfekten



4 Hauskopisten ohne
Fachgebiet (1 pro Farbe)



16 Manuskripte und
12 Kopisten des
Fachgebiets **Kunst**



16 Manuskripte und
12 Kopisten des
Fachgebiets **Jura**



16 Manuskripte und
12 Kopisten des
Fachgebiets **Medizin**



6 Startmanuskripte
(2 pro Fachgebiet)



9 Magna Opera
(3 jedes Fachgebiets mit
den Werten 5, 6 und 7)



12 Artefakte



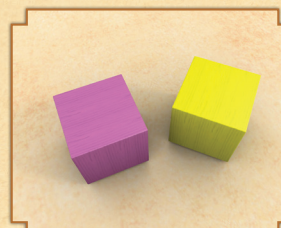
6 Ereignisplättchen
(2 pro Fachgebiet)



36 Aufträge (5 Arten;
2 Arten à 9 Karten,
3 Arten à 6 Karten)



8 Königliche Ausbauplättchen
(4 jeder Art)



28 Ausbausteine
(16 Königliche, pink
12 Magnum-Opus, golden)



18 Gastgelehrtenkarten
(6 A, 6 B, 6 C)



16 Gastgelehrte
(4 pro Farbe mit den
Werten 1 bis 4)



16 Gastgelehrten-
Ortsplättchen (4 pro Farbe
mit den Werten 1 bis 4)



15 Übersetzungstafeln
(je 5 in 3 Werten)



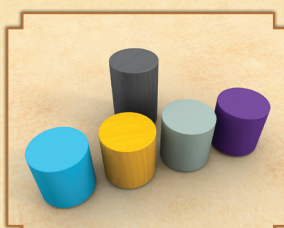
4 Flotten (1 pro Farbe)
16 Steuerräder
(4 pro Farbe)



20 Schiffs-Ortsplättchen
(5 pro Farbe)



16 Pinakes



48 Siegel (12 pro Farbe)
48 Ordnungssteine



4 Zugreihenfolgemarken
4 Ansehenmarker
(je 1 pro Farbe)



4 Sanduhren (1 pro Farbe)
12 Fortschrittsanzeiger
(3 pro Farbe)



20 Gunstmarker
25 Forschungsmarker
(davon je 5 mit Wert 5)



48 Waren
(16 Silber, 16 Tinte,
16 Papyrus)

ALLGEMEINE VORBEREITUNG

Im Spiel zu zweit/dritt: Sonderregeln für Partien zu zweit/dritt sind immer so hervorgehoben.

1. Legt den **Spielplan** mit der passenden Seite aus. Die Symbole oben links zeigen 1-2 oder 3-4 Personen.
2. Legt die **Zeit- und Pinaxtafel** mit der passenden Seite aus (1-2 oder 3-4 Personen).

3.  Mischt die **Generationsplättchen** und legt sie in zufälliger Reihenfolge offen auf die ersten 7 Felder der Generationenleiste.

4. Mischt die **Ereignisplättchen** und legt je 1 zufälliges offen auf die beiden Ereignisfelder (rot umrandet) der Generationenleiste. Legt die übrigen Ereignisplättchen zurück in die Schachtel.

5.  Trennt die **Kopisten** nach Fachgebiet: **Kunst**, **Jura** und **Medizin**. Legt die Hauskopisten (ohne Fachgebiet) vorerst beiseite. Mischt die Kopisten jedes Fachgebiets separat und legt 2 zufällige jedes Fachgebiets offen auf die passenden Plätze der **Residenz**. Legt die übrigen als 3 verdeckte Stapel neben dem Spielplan bereit. Lasst daneben Platz für Abwurfstapel.

6.  Legt die 6 **Startmanuskripte** (mit einem S) nach Fachgebiet sortiert offen unten neben den Spielplan.

7. Mischt die übrigen **Manuskripte** nach Fachgebiet getrennt (**Kunst**, **Jura** und **Medizin**) und legt sie als 3 offene Stapel neben den Spielplan (mit der hellen Seite nach oben).

Legt die obersten 2 Manuskripte dieser 3 Stapel offen auf die passenden Felder des Skriptoriums. Legt dann das jeweils oberste Manuskript der 3 Stapel auf eines der 3 Manuskriptfelder in **Alexandria**.

8. Mischt die **Aufträge** verdeckt und nach Rückseite getrennt.



Zieht jeweils 2 **Startaufträge** (Stern auf der Rückseite) und legt sie verdeckt vor euch. Legt die restlichen Startaufträge zurück in die Schachtel.

9. Legt die 3 **Auftragsstapel**, die je ein Fachgebiet auf der Rückseite zeigen (**Kunst**, **Jura**, **Medizin**), offen auf die passenden Plätze im Palast. Legt den Stapel mit dem  auf der Rückseite offen auf den rechten Platz mit diesem Symbol im Palast. Legt die oberste Karte dieses Stapels auf den Platz links daneben.



10.



Mischt die **Gastgelehrtenkarten** verdeckt nach Rückseite getrennt (A/B/C). Legt die A-Karten auf den obersten Platz des Gartens und stapelt darauf die B-Karten und dann die C-Karten. Dreht jetzt den gesamten Stapel der Gastgelehrtenkarten um, sodass die Karten mit der Vorderseite nach oben liegen. Legt die obersten 4 Karten des Stapels auf die 4 freien Plätze des Gartens.

11. Stapelt die **Magna Opera** nach Ansehenwert (5/6/7) getrennt. Die Reihenfolge innerhalb der Stapel ist egal. Legt jeden Stapel offen auf den Platz des passenden Ansehenwerts in der Akademie.



4



12. Mischt und stapelt die **Präfekten** verdeckt. Legt sie dann als offenen Stapel rechts neben die Bibliothek. Legt den obersten Präfekten offen links neben die Bibliothek.

13. Mischt die **Pinakes** verdeckt. Nehmt euch je 1 Pinax, seht ihn euch geheim an, aber haltet ihn verdeckt. Legt je 1 Pinax offen auf die 7 Plätze unten auf der Zeit- und Pinaxtafel. Legt die übrigen Pinakes zurück in die Schachtel.

14. Werft die 7 **Zeitwürfel** einzeln nacheinander und legt sie von oben nach unten auf die Würfelfelder oben auf der Zeit- und Pinaxtafel.
Im Spiel zu zweit: Es gibt nur 4 Würfelfelder auf der Zeit- und Pinaxtafel. Legt die übrigen 3 Zeitwürfel zurück in die Schachtel.

15. Mischt die **Artefakte** (ohne Startartefakt). Legt 2 zufällige Artefakte offen aufeinander an jeden Hafen des Mittelmeers, der ein Artefaktsymbol zeigt. Ihr dürft euch alle dort ausliegenden Artefakte ansehen, aber nicht ihre Reihenfolge ändern.

Im Spiel zu zweit: Legt nur je 1 Artefakt an diese Häfen.

Legt die übrigen Artefakte zurück in die Schachtel.



16. Wählt zufällig 5 der 7 **Bibliotheks-Ortsplättchen** und legt sie zusammen mit dem **Startartefakt** bereit. Mischt dann die 8 **Aufbaukarten** (mit jeweils einer zufälligen Seite nach oben) und legt 7 davon in einer Reihe nebeneinander aus. So entstehen durch den Buchstaben einer Karte und die Zahl der Nachbarkarte 6 Koordinaten. Dabei stehen die Buchstaben für die Zeilen in der Bibliothek (von oben nach unten) und die Zahlen für die Spalten (von links nach rechts). Sollte eine Koordinate mehrmals vorkommen, dreht eine der beteiligten Karten auf die andere Seite. Gibt es dann immer noch Koordinaten mehrmals, dreht weitere Karten um. Tauscht zur Not eine Karte gegen die achte.



Legt jetzt die 5 Bibliotheks-Ortsplättchen und das Startartefakt in zufälliger Reihenfolge offen auf diese 6 Koordinaten in der Bibliothek. Legt schließlich die Aufbaukarten und übrigen Bibliotheks-Ortsplättchen zurück in die Schachtel.

Im Spiel zu zweit: Nehmt nur 3 der 7 Bibliotheks-Ortsplättchen und das Startartefakt. Legt nur 5 Aufbaukarten aus. Zeigt eine Karte eine 6, 7 oder 8, dreht sie auf die andere Seite.

17. Legt **Tinte, Papyrus, Silber, Forschungsmarker, Gunstmarker, Ordnungssteine** und **Übersetzungstafeln** als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan bereit.

Die 3 Fachgebiete



Kunst



Jura



Medizin

PERSÖNLICHE VORBEREITUNG



EIGENER SPIELBEREICH

Wähle eine Farbe und:

1. Nimm dir dein **Domizil** und **1 Spielhilfe**.
2. Halte den **1 Pinax** und die **2 Startaufträge**, die du schon erhalten hast, vorerst geheim.
3. Lege deine **2 Hausgelehrten** sowie **1 Tinte**, **1 Papyrus**, **1 Silber**, **1 Forschungsmarker** und **1 Gunstmarker** neben dein Domizil.
4. Lege deine **5 Schiffs-Ortsplättchen** aus:
 - Für eure erste Partie empfehlen wir, die Plättchen wie oben gezeigt auszulegen:
4a – Plättchen 1 auf ein Königsschiff,
4b – Plättchen 2, 3 und 4 (in beliebiger Anordnung) auf drei Handelsschiffe und
4c – Plättchen 5 auf einen Lagerplatz.
 - Sind alle am Tisch schon erfahren, könnt ihr jeweils selbst entscheiden, wie ihr eure eigenen 5 Plättchen anordnet (sie müssen aber an diesen 5 Orten liegen).
5. Lege deine **4 Steuerräder** jeweils unterhalb eines der vier oberen Schiffs-Ortsplättchen ab.
6. Stelle deine **12 Siegel** über die Bibliotheksboni.
7. Lege deine **Sanduhr** vorerst neben dein Domizil.
8. Lege deine **4 Gastgelehrten-Ortsplättchen** jeweils in die **Schreibstube** der Gastgelehrten-Unterkunft mit der passenden Zahl.
9. Lege deine **4 Gastgelehrten** jeweils auf das **Praxisfeld** der Gastgelehrten-Unterkunft mit der passenden Zahl.
10. Lege **2 königliche Ausbauplättchen** auf die passenden Plätze.

11. Lege **4 königliche Ausbausteine** (pink) und **3 Magnum-Opus-Ausbausteine** (golden) auf die farblich passenden Plätze.

AUF DEM SPIELPLAN (siehe S. 4-5)

- A. Lege deinen **Ansehenmarker** auf Feld 0 der Ansehenleiste.
- B. Stelle deine **Flotte** in den Hafen von Alexandria (großes schraffiertes Feld).
- C. Lege deine **3 Fortschrittsanzeiger** auf die Startfelder der drei Fachgebietsleisten in der Akademie.
 - *im Spiel zu zweit auf den 4. und 7. Platz von links;*
 - *im Spiel zu dritt auf den 7., 8. und 12. Platz von links;*
 - *im Spiel zu viert auf den 7., 8., 11. und 12. Platz von links.*
- D. Lege deinen **Hauskopisten** (je nach deiner Farbe) auf den folgenden Platz der Schule (dabei gibst du weder die dort gezeigten Ressourcen aus noch erhältst du die dort gezeigten Forschungsmarker): Die Hauskopisten werden von links nach rechts in dieser Farbreihenfolge ausgelegt (**Blau, Lila, Gelb, Grau**), und zwar:
 - *im Spiel zu zweit auf den 4. und 7. Platz von links;*
 - *im Spiel zu dritt auf den 7., 8. und 12. Platz von links;*
 - *im Spiel zu viert auf den 7., 8., 11. und 12. Platz von links.*
- E. Lege 1 deiner **3 Wissenswürfel** auf deinen Hauskopisten und die anderen 2 auf eine Gruppe Würfelfelder (deiner Farbe) auf dem Schuldach. Alle Wissenswürfel starten mit der 1 nach oben.
- F. Lege deinen **Zugreihenfolgemarkter** in die obere Reihe der Zugreihenfolgeleiste wie in der nächsten Spalte beschrieben.

ZUGREIHENFOLGE UND ERÖFFNUNGS- RUNDE

ZUGREIHENFOLGE

Wer zuletzt in einer Bibliothek war, beginnt die Partie und legt den eigenen Zugreihenfolgemarkter auf das Feld ganz links.

Im Uhrzeigersinn legen die anderen ihre Zugreihenfolgemarkter von links nach rechts auf die nächsten Felder.

Die Zugreihenfolge folgt immer den Markern auf dieser Leiste von links nach rechts. In einigen Situationen des Spiels gilt die umgekehrte Zugreihenfolge (von rechts nach links).



ERÖFFNUNGSRUNDE

In **umgekehrter Zugreihenfolge** führt ihr jeweils die folgenden 3 Schritte aus:

1. Wähle 1 deiner 2 Startaufträge und lege ihn offen in eine der zwei Nischen rechts an deinem Domizil. Lege den anderen zurück in die Schachtel.
2. Wähle 1 Startmanuskript (unten neben dem Spielplan) und lege es mit der übersetzten (dunklen) Seite nach oben in ein freies Regalfach deines Domizils. Wähle 1 deiner Siegel (über einem Bibliotheksbonus) und stelle es auf das Startmanuskript. Bibliotheksboni ohne Siegel darüber kannst du über eine Zusatzaktion nutzen (siehe S. 10).

Hinweis: Für das Startmanuskript erhältst du kein Ansehen, wenn du es in dein Regal legst.

3. Lege deine Sanduhr auf das folgende Feld deiner Zeitleiste: 7/8/9/10, wenn du 1./2./3./4. in Zugreihenfolge bist (zur Erinnerung stehen diese Zahlen über der Zugreihenfolgeleiste). Im weiteren Verlauf der Partie spielen diese Zeitwerte über der Leiste keine Rolle mehr.

Im Spiel zu zweit: Lege deine Sanduhr auf Feld 7/9, wenn du 1./2. in Zugreihenfolge bist.

Nachdem alle diese Schritte ausgeführt haben, legt die übrigen Startmanuskripte zurück in die Schachtel.



WICHTIGE BEGRIFFE



AUSGEBEN UND ERHALTEN

Wann immer das **Kreuzsymbol** zu sehen ist, heißt das, dass du die angegebene Ressource bzw. Zeit ausgeben musst. Ist kein Kreuz zu sehen, erhältst du sie.



ZEIT

Zeit ist die wichtigste „Währung“ im Spiel. Um eine Aktion auszuführen, musst du oft Zeit ausgeben. Ebenso, um einen Ort zu besuchen.

Wenn du Zeit erhältst, schiebst du deine Sanduhr entsprechend viele Felder nach rechts. Erreicht deine Sanduhr Feld 20, verfällt jede weitere erhaltene Zeit.

Wenn du Zeit ausgibst, schiebst du deine Sanduhr entsprechend viele Felder nach links. Müsstest du zum Besuchen eines Orts oder Ausführen einer Aktion mehr Zeit ausgeben, als du hast, darfst du diesen Ort nicht besuchen bzw. diese Aktion nicht ausführen.

Wenn du Zeit an eine Person abgibst, gibst du diese Zeit aus und die andere Person erhält die gleiche Menge an Zeit.



Hinweis: **Gunstmarker** kannst du für je 1 Zeit ausgeben.

RESSOURCEN UND VORRAT



Der **allgemeine Vorrat** besteht aus den drei **Warenarten** (Tinte, Papyrus, Silber), den **Forschungsmarkern** und den **Gunstmarkern**.

Dein Vorrat besteht aus deinen Waren, deinen Forschungsmarkern und deinen Gunstmarkern, die neben deinem Domizil liegen. **Wichtig:** Waren auf deinen **Schiffen** sind **nicht** in deinem Vorrat.

Wenn du Waren erhältst, legst du sie (sofern nicht anders geregelt) aus dem allgemeinen Vorrat in deinen Vorrat.

Wenn du eine Ressource ausgibst, legst du sie aus deinem Vorrat (nicht von deinen Schiffen, siehe S. 14f.) in den allgemeinen Vorrat. Müsstest du zum Besuchen eines Orts oder Ausführen einer Aktion mehr Ressourcen ausgeben, als du hast, darfst du diesen Ort nicht besuchen bzw. diese Aktion nicht ausführen.



Das Symbol einer **verschlossenen Kiste** steht für eine Ware deiner Wahl.

1 Gunstmarker kannst du ausgeben, als wäre er 1 Zeit oder 1 Ressource deiner Wahl. Außerdem musst du 1 Gunstmarker ausgeben, wenn du eine der beiden Karten im oberen Bereich des Gartens oder des Palasts nimmst.



Hinweis: **Gunstmarker** kannst du für je 1 Ressource deiner Wahl ausgeben.



WISSEN UND KOPISTEN

Um Manuskripte zu übersetzen, brauchst du Wissen, das durch Wissenswürfel auf Kopisten dargestellt wird.



Dein Hauskopist hat zu Beginn der Partie 1 Wissen. Wenn er in der Schule lernt, drehst du seinen Wissenswürfel in Eilerschritten auf maximal 6 hoch. Jedes Mal, wenn du die Schule besuchst, darfst du seinen Wissenswürfel kostenlos um 1 hochdrehen (sofern er noch in der Schule ist).



Aufstrebende Kopisten haben noch kein verwertbares Wissen und müssen zunächst in der Schule lernen. Den Wissenswürfel eines aufstrebenden Kopisten kannst du maximal auf 4 drehen, aber das Wissen eines aufstrebenden Kopisten ist doppelt so hoch wie der Wert seines Würfels.



Erfahrene Kopisten starten mit 1 Wissen. Wenn sie in der Schule lernen, steigt ihr Wissen in „Sprüngen“ von 1 auf 3, dann auf 5 und schließlich auf 6.



Altgediente Kopisten starten mit 2 Wissen. Wenn sie in der Schule lernen, steigt ihr Wissen in Eilerschritten auf maximal 6.

Hauskopisten haben kein Fachgebiet. Sie sind Generalisten, die Manuskripte jedes Fachgebiets übersetzen können. Alle anderen Kopisten haben ein Fachgebiet und können nur Manuskripte dieses Fachgebiets übersetzen.

Jeden Kopisten kannst du nur einmal einsetzen; hat er einmal ein oder mehrere Manuskripte (im Skriptorium) übersetzt, wird er beim Generationswechsel abgeworfen.



ORDNUNGSSTEINE

Ordnungssteine werden beim Erfüllen von **Aufträgen** vergeben:

Legt jemand – egal, wer – ein Plättchen (übersetztes Manuskript, Magnum Opus oder Artefakt) in die Bibliothek, erhältst du für jedes deiner Plättchen, das **waagrecht oder senkrecht an das neu gelegte Plättchen angrenzt und laut dem Ordnungssystem des aktuellen Präfekten zum neuen Plättchen passt** (siehe S. 13), 1 Ordnungsstein. So können durch ein neues Plättchen auch mehrere Personen Ordnungssteine erhalten.

Erhaltene Ordnungssteine stellst du in das Feld deines Domizils links von deinen Siegeln. Zu Beginn ist dort nur Platz für 2 Ordnungssteine. Hast du das königliche Ausbauplättchen dort einmal entfernt, kannst du beliebig viele Ordnungssteine haben.

Einen Ordnungsstein kannst du in der Aktionsphase zu Beginn deines Zugs als Zusatzaktion einsetzen, um einen Bibliotheksbonus zu erhalten (siehe S. 10).

Beispiel



Blau legt ein **Jura**-Manuskript neben das **Medizin**-Manuskript von **Gelb**. Da das Ordnungssystem des aktuellen Präfekten besagt, dass **Medizin**-Plättchen zu **Jura**-Plättchen passen, erhält **Gelb** einen Ordnungsstein aus dem allgemeinen Vorrat.

ORTSPLÄTTCHEN



Mit **Ortsplättchen** kannst du Orte besuchen. Du erhältst Ortsplättchen auf unterschiedliche Art während der Partie.

Erhältst du ein Ortsplättchen, legst du es auf einen freien Lagerplatz in deinem Domizil. Hast du keinen freien Lagerplatz mehr, musst du das neue Ortsplättchen abwerfen oder eins von einem Lagerplatz abwerfen, um Platz zu machen. (Lege abgeworfene Ortsplättchen verdeckt neben dein Domizil, s. u.)

ES GIBT 3 ARTEN VON ORTSPLÄTTCHEN:

1.



Schiffs-Ortsplättchen:

Baust du ein **Schiff** (in der Werft), erhältst du das entsprechende Schiffs-Ortsplättchen von deinem Domizil. Schiffs-Ortsplättchen stellen die Vorteile dar, die eine größere Flotte bringt.

2.



Bibliotheks-Ortsplättchen:

Legst du beim Erfüllen eines Auftrags ein **Magnum Opus** oder **Artefakt** auf einen Platz der Bibliothek mit einem Bibliotheks-Ortsplättchen, erhältst du dieses.



Dabei erhältst du **zusätzlich 2 Forschungsmarker**. Bibliotheks-Ortsplättchen stellen die Belohnung für herausragende Lieferungen an die Bibliothek dar.

3.



Gastgelehrten-Ortsplättchen:

Dein Domizil hat unten 4 Unterkünfte für Gastgelehrte, jeweils mit einer Schreibstube und einem Praxisfeld.

Erhältst du eine **Gastgelehrtenkarte** (im Garten), schiebst du sie in eine Unterkunft und erhältst das Ortsplättchen aus ihrer Schreibstube. Gastgelehrten-Ortsplättchen stellen die gesammelten Werke der Gastgelehrten dar.

In der **Aktionsphase** kannst du als deine Hauptaktion ein Ortsplättchen einsetzen, um einen der darauf gezeigten Orte zu besuchen. Ist es ein Schiffs-Ortsplättchen, erhältst du zusätzlich den gezeigten Bonus.

Jedes Ortsplättchen kann nur einmal pro Partie eingesetzt werden. Lege eingesetzte Ortsplättchen verdeckt neben dein Domizil (es gibt eine Gastgelehrtenkarte, über die du Ortsplättchen von dort zurückholen kannst).

HAUS- UND GASTGELEHRTE



Du hast 2 **Hausgelehrte**. Hausgelehrte legst du in der **Planungsphase** unter Generationsplättchen, um mit ihnen in der **Aktionsphase** den darauf gezeigten Ort zu besuchen.



Die **Gastgelehrten**, die in den Unterkünften deines Domizils **liegen**, sind zunächst noch nicht verwendbar. Um einen Gastgelehrten verwenden zu können, musst du erst den Garten besuchen und eine Gastgelehrtenkarte von dort in die Unterkunft schieben (siehe S. 19). Gastgelehrte können jeden beliebigen Ort besuchen, am Ort auf ihrer Karte erhalten sie sogar einen Bonus.

Gastgelehrte kannst du auch auf Zusatzfelder an den Orten **Skriptorium**, **Akademie** und **Schule** stellen, um beim Besuch dieser Orte Zeit zu sparen. Du kannst sie auch auf Zusatzfelder der **Schiffahrt** stellen, um die Ladung deiner Flotte bei ihrer Rückkehr nach Alexandria den Musen zu spenden und dafür Ansehen zu erhalten.

Jedes Mal, wenn ein Gastgelehrter seine **Schreibstube verlässt** (egal, wohin), musst du die Ressource ausgeben, die oben rechts in seiner Unterkunft angegeben ist (1 Forschungsmarker, 1 Papyrus, 1 Tinte oder 1 Silber).

Gastgelehrte haben Werte zwischen 1 und 4.

PINAKES



„Die *Pinakes* (Altgriechisch: πινάκες, Mehrzahl von πινάξ, „Pinax“, dt.: Tafel/Brett) sind ein verlorenes bibliographisches Werk des Kallimachos von Kyrene (310-240 v. u. Z.), das allgemein als der erste Bibliothekskatalog des Abendlands betrachtet wird; in ihm verzeichnete er die Werke der Bibliothek von Alexandria während seiner Zeit dort.“

— N. Krevans 2002:173 nach Wikipedia

Du startest die Partie mit 1 Pinax, kannst aber in der **Akademie** weitere erhalten. Halte deine Pinakes stets geheim.

Jeder Pinax zeigt ein Muster (4 lila Felder) von Lieferungen an die Bibliothek (Manuskripte, Magna Opera, Artefakte). Je vollständiger du am Ende der Partie dieses Muster mit eigenen Lieferungen nachgebildet hast, desto mehr Ansehen erhältst du in der Schlusswertung (siehe S. 22).

DIE BIBLIOTHEK

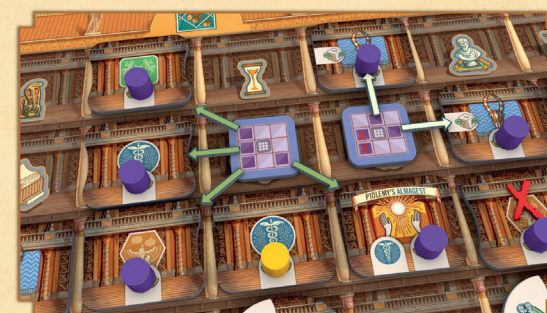


Übersetzte Manuskripte, Magna Opera und Artefakte legst du beim Erfüllen von **Aufträgen** in die Bibliothek. Dafür erhältst du (meist) Ansehen, Ressourcen und königliche Ausbauten. Mit einem gelieferten **Magnum Opus** oder **Artefakt** kannst du ein Bibliotheks-Ortsplättchen ersetzen, um dieses (samt 2 Forschungsmarkern) zu erhalten.

• **Übersetzte Manuskripte:** Jedes Manuskript hat ein Fachgebiet: **Kunst**, **Jura** oder **Medizin**. Ein Manuskript erhältst du, wenn du es mit einem entsprechenden Kopisten im Skriptorium übersetzt.

• **Magna Opera:** Auch jedes Magnum Opus gehört zu einem der drei Fachgebiete. Ein Magnum Opus erhältst du durch die entsprechende Forschung in der Akademie.

• **Artefakte:** Artefakte haben kein Fachgebiet. Beim Erfüllen von Aufträgen gelten sie als eine Lieferung eines Fachgebiets deiner Wahl. Artefakte erhältst du, wenn deine Flotte an bestimmten Häfen des Mittelmeers landet (sie stellen Kunstgegenstände und Seltenheiten aus anderen Ländern dar).



Beispiel

Lila hat 2 Pinakes. Sie hat 7 Plättchen an die Bibliothek geliefert. Das Muster ihres einen Pinax hat sie mit 4 Lieferungen vollständig nachgebildet, das des anderen nur zur Hälfte (2 Lieferungen). Die Lieferung unten rechts kann sie für keinen ihrer Pinakes werten.

SPIELABLAUF

Eine Partie läuft über mehrere **Generationen**. In jeder Generation gibt es 3 Phasen.

1. PLANUNGSPHASE

In **umgekehrter Zugreihenfolge** legt ihr je 1 Hausgelehrten unter ein Generationsplättchen auf der Generationenleiste, bis alle ihre beiden Hausgelehrten ausgelegt haben. Dann endet diese Phase.

1. PLANUNGSPHASE

In **umgekehrter Zugreihenfolge** legt ihr je 1 eigenen Hausgelehrten **unter 1 Generationsplättchen** auf der Generationenleiste.

Unter jedes Generationsplättchen können höchstens 2 Hausgelehrte gelegt werden (das können auch 2 derselben Farbe sein).



*Im Spiel zu zweit: Um einen Hausgelehrten unter ein Generationsplättchen zu legen, unter dem ein fremder Hausgelehrter liegt, **musst du 2 Zeit an die andere Person abgeben.***

Nachdem du einen Hausgelehrten ausgelegt hast, erhältst du so viel Zeit, wie der **Abstand** zwischen diesem Generationsplättchen und dem Generationsplättchen beträgt, das am weitesten rechts liegt (egal, ob auf den Feldern dazwischen Plättchen liegen oder nicht). Legst du deinen Hausgelehrten unter das Generationsplättchen ganz rechts, erhältst du 0 Zeit.

Beispiel



Lila legt ihren Hausgelehrten unter das Schifffahrt-Generationsplättchen. Der Abstand zwischen diesem Generationsplättchen und dem ganz rechts beträgt 4 Felder. (Nicht auf allen Feldern dazwischen liegen Plättchen.) Sie erhält 4 Zeit.

Die Planungsphase endet, sobald alle ihre beiden Hausgelehrten ausgelegt haben.

2. AKTIONSPHASE

In **Zugreihenfolge** seid ihr jeweils am Zug. Ein Zug besteht aus 0, 1 oder 2 verschiedenen Zusatzaktionen, gefolgt von 1 Hauptaktion. Sobald alle am Tisch **gepasst** haben, endet die Aktionsphase.

2. AKTIONSPHASE

In dieser Phase seid ihr **in Zugreihenfolge** am Zug, **bis alle gepasst haben**.

In deinem Zug kannst du erst **1 oder 2 verschiedene Zusatzaktionen** ausführen (in beliebiger Reihenfolge). **Danach musst du 1 Hauptaktion** ausführen.

Sobald du (als Hauptaktion) gepasst hast, bist du in der aktuellen Generation nicht mehr am Zug.

Wenn bereits mindestens 1 andere Person **gepasst hat**, **musst du unmittelbar vor deiner Hauptaktion** je 1 Zeit an diese Person(en) abgeben.

*Im Spiel zu zweit: Du **musst stattdessen 2 Zeit an die andere Person abgeben.***



Ausnahme: Passt du in deinem Zug, **musst du an niemanden Zeit abgeben.**

Sobald alle am Tisch **gepasst haben**, endet die Aktionsphase.

ES GIBT 2 VERSCHIEDENE ZUSATZAKTIONEN:

- 1 - Einen Ordnungsstein einsetzen
- 2 - Einen Gastgelehrten auf ein Zusatzfeld stellen

ES GIBT 5 VERSCHIEDENE HAUPTAKTIONEN:

- 1 - Ein Ortsplättchen einsetzen (Schiffs-, Bibliotheks-, Gastgelehrten-Ortsplättchen)
- 2 - Einen Zeitwürfel nutzen
- 3 - Einen (Haus- oder Gast-)Gelehrten einsetzen
- 4 - Einen Auftrag erfüllen
- 5 - Passen

3. GENERATIONSWECHSEL

Ihr nehmt eure Gelehrten zurück und bereitet die nächste Generation vor. Wurde das Ende der Partie ausgelöst (siehe unten), überspringt ihr diese Phase und geht stattdessen zur Schlusswertung über (siehe S. 22).

ENDE DER PARTIE

Für das Ende der Partie gibt es 2 verschiedene **Auslöser während der Aktionsphase**:

1.  **Zweites Ereignis:** Das **zweite Ereignis** auf der Generationenleiste wird ausgelöst (siehe S. 21).
2. **Fast volle Bibliothek:** Es gibt nur noch **2 (oder weniger) nicht befüllte Plätze in der Bibliothek**. Befüllte Plätze sind die, auf denen Manuskripte, Magna Opera und Artefakte liegen. Freie Plätze und Plätze mit Bibliotheks-Ortsplättchen gelten nicht als befüllt.

Beispiel



Es gibt noch 3 nicht befüllte Plätze in der Bibliothek: 2 freie Plätze und 1 mit einem Bibliotheks-Ortsplättchen. Deshalb wird das Ende der Partie noch nicht ausgelöst.

Nachdem das Ende der Partie ausgelöst wurde, spielt ihr die laufende **Runde zu Ende** (d. h. bis zum Ende des Zugs der Person, deren Zugreihenfolgemarkier ganz rechts liegt). Danach:

- Falls das Ende durch das zweite Ereignis auf der Generationenleiste ausgelöst wurde, erhalten **alle 1 weiteren Zug**. Dann folgt die Schlusswertung.
- Falls das Ende durch die fast volle Bibliothek ausgelöst wurde, folgt **direkt die Schlusswertung**.

Durch das zweite Ereignis kann das Ende auch **während des Generationswechsels** ausgelöst werden. In diesem Fall erhalten alle 1 weiteren Zug in der Aktionsphase der nächsten Generation, worauf die Schlusswertung folgt.

Hinweis: Das Ende der Partie kann nur einmal ausgelöst werden. Wird es durch das zweite Ereignis ausgelöst, endet die Partie nicht eher, nur weil sich dann auch noch die Bibliothek füllt; ebenso endet die Partie nicht später, nur weil nach der fast vollen Bibliothek auch noch das zweite Ereignis eintritt.



ZUSATZAKTIONEN

1 - EINEN ORDNUNGSSTEIN EINSETZEN



Mit dieser Zusatzaktion nutzt du einen freigeschalteten Bibliotheksbonus deines Domizils. Jeden Ordnungsstein kannst du nur einmal einsetzen.

1. Nimm 1 Ordnungsstein vom Feld deines Domizils links von deinen Siegeln.
2. Stelle den Ordnungsstein in eine freie Aussparung (ohne Siegel oder Ordnungsstein) über einem Bibliotheksbonus.
3. Erhalte diesen Bibliotheksbonus. Die Boni werden auf S. 23 erklärt.

Hast du keinen Ordnungsstein auf dem Feld links von deinen Siegeln und/oder keine freie Aussparung über einem Bibliotheksbonus, kannst du diese Zusatzaktion nicht ausführen.



2 - EINEN GASTGELEHRTEN AUF EIN ZUSATZFELD STELLEN



Die Orte **Schiffahrt**, **Skriptorium**, **Akademie** und **Schule** haben je 3 **Zusatzfelder** (in der Form eines blass dargestellten Gastgelehrten). Hierher kannst du Gastgelehrte des jeweils passenden Fachgebiets stellen, um am entsprechenden Ort Vorteile zu erhalten.

Wichtig: Du darfst einen Gastgelehrten nur dann auf ein Zusatzfeld eines Orts stellen, wenn du entweder diesen Ort als ersten Ort deiner Hauptaktion in diesem Zug besuchst oder du in diesem Zug passt.

1. Wähle 1 deiner verfügbaren Gastgelehrten. Ein Gastgelehrter ist verfügbar, wenn:
 - a. in seiner Unterkunft eine Gastgelehrtenkarte liegt **und**
 - b. der Gastgelehrte **in seiner Schreibstube** oder auf einem **anderen Zusatzfeld** steht.



Ein Gastgelehrter **ist nicht verfügbar**, wenn er **auf einem Gelehrtenfeld eines Orts** auf dem Spielplan oder **auf seinem Praxisfeld** steht.

2. Wähle ein Zusatzfeld **seines Fachgebiets**, auf dem **nicht** schon ein **eigener** Gastgelehrter steht. (Jedes Zusatzfeld und jede Gastgelehrtenkarte zeigt ein Fachgebiet.)
 - a. Steht dein gewählter Gastgelehrter in seiner Schreibstube, musst du die Ressource ausgeben, die oben rechts in seiner Unterkunft angegeben ist (1 Forschungsmarker, 1 Papyrus, 1 Tinte oder 1 Silber).
 - b. Hast du ein Zusatzfeld der Schiffahrt gewählt, musst du (zusätzlich) 1 Zeit ausgeben.
3. Hast du ein Zusatzfeld gewählt, auf dem ein fremder Gastgelehrter steht, kommt dieser zurück in seine **Schreibstube** (diesen Gastgelehrten dann später noch einmal einzusetzen, kostet wieder 1 Ressource). Eigene Gastgelehrte kannst du so nicht ersetzen.

Gastgelehrte auf Zusatzfeldern eines Orts bringen dir dort Vorteile.



Landet deine Flotte in **Alexandria** (siehe S. 14), kannst du maximal so viele Waren von deinen Handelsschiffen den Musen spenden, wie die Summe der Werte deiner Gastgelehrten auf Zusatzfeldern dort beträgt. Pro gespendeter Ware erhältst du **2 Ansehen**.

Besuchst du die **Schule** (siehe S. 17), das **Skriptorium** (siehe S. 18) oder die **Akademie** (siehe S. 20), spart dir jeder deiner Gastgelehrten des passenden Fachgebiets dort Zeit gemäß seinem Wert (1 bis 4).

Gastgelehrte erhältst du, indem du den **Garten** besuchst (siehe S. 19).

Beispiel

Grau will in ihrer Hauptaktion ihre Flotte zurück nach Alexandria bringen. Davor stellt sie als Zusatzaktion ihren Gastgelehrten mit Wert 2 auf ein Zusatzfeld der Schiffahrt. Laut seiner Gastgelehrtenkarte ist sein Fachgebiet **Jura**.



Also muss sie ihn auf das **Jura**-Zusatzfeld stellen. Da der Gastgelehrte davor in seiner Schreibstube stand, muss sie 1 Papyrus ausgeben; und da sie ihn auf ein Zusatzfeld der Schiffahrt stellt, muss sie außerdem 1 Zeit ausgeben.

Der **blaue** Gastgelehrte, der bereits auf diesem Zusatzfeld stand, kommt zurück in seine Schreibstube.



Bringt **Grau** später bei ihrem Besuch der Schiffahrt ihre Flotte zurück nach Alexandria, kann sie bis zu 2 (Wert des Gastgelehrten) Waren von ihren Handelsschiffen den Musen spenden und pro gespendeter Ware 2 Ansehen erhalten.

Beispiel



Ein Gastgelehrter mit Wert 3 auf einem Zusatzfeld des Skriptoriums reduziert die nötige Zeit zur Übersetzung von Manuskripten seines Fachgebiets um 3.

HAUPTAKTIONEN

Die meisten Hauptaktionen bestehen daraus, dass du einen Ort besuchst und tust, was der Ort dir erlaubt. Die Orte werden auf den Seiten 14 bis 20 erklärt.

1 - EIN ORTSPLÄTTCHEN EINSETZEN

(SCHIFFS-, BIBLIOTHEKS-, GASTGELEHRTEN-ORTSPLÄTTCHEN)

Mit dieser Aktion setzt du 1 Ortsplättchen aus deinem Lager ein, um einen darauf gezeigten Ort zu besuchen.

1. Wähle 1 Ortsplättchen im **Lager** deines Domizils (nicht eins, das noch über einem Steuerrad oder in einer Schreibstube liegt).
2. Nimm das Ortsplättchen in die Hand und besuche den darauf gezeigten Ort. Zeigt das Plättchen 2 Orte, musst du dir 1 davon aussuchen. Wirf danach das Ortsplättchen verdeckt neben deinem Domizil ab.



Schiffs-Ortsplättchen zeigen 2 Orte und einen Bonus. Steht der Bonus **über** den Ortssymbolen, erhältst du ihn, **bevor** du einen der gezeigten Orte besuchst. Steht er **unter** den Ortssymbolen, erhältst du ihn, **nachdem** du einen der gezeigten Orte besucht hast (**bzw. während des Besuchs**, siehe S. 24).



Bibliotheks-Ortsplättchen zeigen 1 Ort. **Hinweis:** Die 2 Forschungsmarker auf dem Plättchen hast du bereits erhalten, als du das Plättchen erhalten hast. Du erhältst sie jetzt nicht noch einmal.



Gastgelehrten-Ortsplättchen zeigen 2 Orte, aber keinen Bonus.

Beispiel



Grau setzt ein Schiffs-Ortsplättchen ein, das die Schifffahrt und den Palast zeigt und als Bonus oben 1 Gunstmarker. Sie nimmt das

Ortsplättchen in die Hand und erhält zuerst den Gunstmarker aus dem allgemeinen Vorrat in ihren Vorrat. Dann entscheidet sie sich, die Schifffahrt zu besuchen. Sie führt den Besuch der Schifffahrt wie üblich durch. Danach legt sie das eingesetzte Ortsplättchen verdeckt neben ihr Domizil.

2 - EINEN ZEITWÜRFEL NUTZEN

Bei dieser Aktion wählst du 1 Zeitwürfel **auf einem Würfelfeld** der Zeit- und Pinaxtafel, um entweder Zeit zu kaufen oder Zeit auszugeben, um einen Ort zu besuchen.

A. ZEIT KAUFEN



Gib 1 Silber aus. Erhalte so viel Zeit, wie der gewählte Zeitwürfel zeigt.

ODER

B. ORT BESUCHEN



Gib so viel Zeit aus, wie der gewählte Zeitwürfel zeigt.

Im Spiel zu zweit: Nutzt du einen der oberen 3 Zeitwürfel für einen Ortsbesuch, wählst du, welchen der beiden gezeigten Orte du besuchst.

In beiden Fällen schiebst du den Zeitwürfel nach links auf das Ortssymbol. Dieser Zeitwürfel kann in der aktuellen Generation nicht mehr genutzt werden.



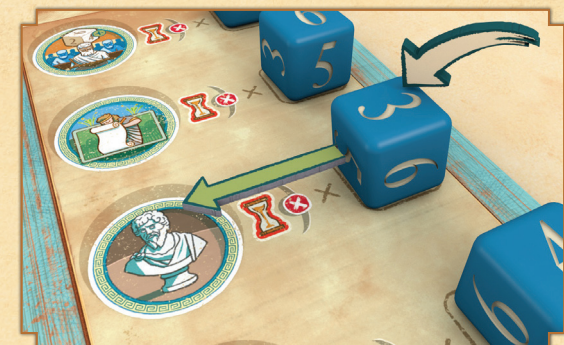
WÜRFEL VOR DER NUTZUNG DREHEN:

1. Pro Artefakt auf einem deiner Schiffe und/oder in deinem Regal darfst du den Wert des Zeitwürfels um 1 hoch oder runter drehen. (Diesen Drehbonus eines Artefakts verlierst du, wenn du es an die Bibliothek lieferst.)
2. Hast du das königliche Ausbauplättchen aus deinem Lager entfernt, darfst du den Wert des Zeitwürfels um 1 hoch oder runter drehen. Diesen Drehbonus erhältst du ggf. zusätzlich zu Drehboni durch Artefakte.

Der Wert eines Würfels kann nicht unter 1 fallen oder über 6 steigen, aber du kannst ihn von 6 „um 1 hoch“ und damit auf die 1 drehen (und umgekehrt von der 1 auf die 6).

Beispiel

Lila will einen Zeitwürfel nutzen, um die Akademie zu besuchen.



Der Würfel neben dem Akademie-Symbol zeigt eine 3. Sie hat 1 Artefakt in ihrem Regal, darf also den Würfel um 1 hoch oder runter drehen. Sie dreht ihn auf 2 und gibt 2 Zeit aus.



Lila schiebt den Zeitwürfel nach links auf das Ortssymbol und besucht die Akademie.

Hätte sie sich entschieden, Zeit zu kaufen:



Sie hätte 1 Silber ausgegeben, durch ihr Artefakt im Regal den Würfel auf 4 hochgedreht und 4 Zeit erhalten. Danach hätte sie den Zeitwürfel nach links auf das Ortssymbol geschoben.

3 - EINEN (HAUS- ODER GAST-)GELEHRTEN EINSETZEN

Mit dieser Aktion setzt du 1 deiner Haus- **oder** Gastgelehrten ein, um einen Ort zu besuchen.

HAUSGELEHRTER:



Wähle 1 deiner Hausgelehrten unter einem Generationsplättchen.

1. Ist er der letzte Gelehrte unter diesem Plättchen:



Lege dieses Plättchen auf das Feld direkt rechts neben dem Generationsplättchen, das am weitesten rechts auf der Generationenleiste liegt.

- Ist das Plättchen bereits das, was am weitesten rechts liegt, schiebe es stattdessen 1 Feld weiter nach rechts.
 - In beiden Fällen erhältst du den Bonus des Felds, auf das du das Plättchen legst (bzw. löst das Ereignis des Plättchens aus, das dort liegt – siehe S. 21).
2. Stelle den Hausgelehrten an den Ort des Generationsplättchens (auf das freie Gelehrtenfeld, das am nächsten am Ortssymbol ist).
3. Gib die ggf. auf diesem Gelehrtenfeld gezeigte Zeit aus und besuche den Ort (siehe S. 14).

Beispiel

Lila will ihren Hausgelehrten einsetzen, der unter dem Skriptorium-Generationsplättchen liegt.



Das einzige freie Gelehrtenfeld dort zeigt Zeitkosten von 2. Sie gibt 2 Zeit aus, stellt ihren Hausgelehrten auf das Gelehrtenfeld und besucht das Skriptorium.

GASTGELEHRTER:

Wähle 1 deiner verfügbaren Gastgelehrten (siehe „verfügbar“ auf S. 10).



Steht der gewählte Gastgelehrte **auf einem Zusatzfeld**, musst du nichts ausgeben. Steht er **in seiner Schreibstube**, musst du die **Ressource ausgeben**, die oben rechts in seiner Unterkunft angegeben ist.

Danach:

- Stelle den Gastgelehrten an einen **Ort deiner Wahl** (auf das freie Gelehrtenfeld, das am nächsten am Ortssymbol ist) **oder auf sein Praxisfeld**.
- Gib die ggf. auf diesem Gelehrtenfeld gezeigte Zeit aus und besuche den Ort.
- Hast du ihn auf sein Praxisfeld gestellt, erhalte den gezeigten Bonus und besuche den gezeigten Ort. Die meisten Gastgelehrten-Boni funktionieren nur während des Besuchs des gezeigten Orts, grundsätzlich kannst du aber wählen, ob du den Bonus vor, während oder nach dem Besuch erhalten möchtest (siehe S. 23).

Gastgelehrte erhältst du, indem du den **Garten** besuchst (siehe S. 19).

Beispiel

Grau möchte mit ihrem Gastgelehrten mit Wert 4 die Schule besuchen. Der Gastgelehrte steht in seiner Schreibstube, sie muss also die Ressource oben rechts in seiner Unterkunft ausgeben: 1 Silber.



Sie stellt den Gastgelehrten auf das (von links nach rechts) erste freie Gelehrtenfeld der Schule. Dieses Feld zeigt Kosten von 1 Zeit; sie gibt 1 Zeit aus und besucht die Schule.

Beispiel

Lila möchte den Palast besuchen, und zwar über das Praxisfeld ihres Gastgelehrten Apollonius, das den Palast und einen Bonus zeigt.

Der Gastgelehrte steht gerade nicht in seiner Schreibstube (sondern auf einem Zusatzfeld), also braucht sie nicht die Ressource oben rechts in seiner Unterkunft auszugeben.



Sie stellt den Gastgelehrten auf sein Praxisfeld. Sie besucht den Palast, nimmt sich 1 der oberen beiden Aufträge und muss (wegen Apollonius' Bonus) keinen Gunstmarker dafür ausgeben.



Hinweis: Gibt es am Ort des Generationsplättchens keine freien Gelehrtenfelder mehr oder kannst du die nötige Zeit nicht ausgeben, um einen Gelehrten an einen Ort zu stellen, darfst du den Gelehrten nicht an diesem Ort einsetzen und musst eine andere Hauptaktion wählen.

4 - EINEN AUFTRAG ERFÜLLEN

Mit dieser Aktion kannst du **übersetzte Manuskripte, Magna Opera und Artefakte**, die einer deiner Aufträge zeigt, an die Bibliothek liefern. Das geht so:

Wähle 1 Auftrag in einer Nische an deinem Domizil.

- 

Liefere für jedes Fachgebiets-symbol (**Kunst, Jura** oder **Medizin**) auf dem Auftrag einzeln nacheinander je **1 Manuskript oder Magnum Opus** des gezeigten Fachgebiets oder **1 Artefakt** aus deinem Regal an die Bibliothek (Artefakte sind hierbei Joker, die jedes geforderte Fachgebiet erfüllen). **Hinweis:** Du kannst nur Plättchen liefern, auf denen ein Siegel steht.

 Dieses Symbol auf der Vorderseite eines Auftrags bedeutet „ein Plättchen eines nicht auf dieser Karte gezeigten Fachgebiets“ (auch hier funktionieren Artefakte als Joker).

- Manuskripte zu liefern funktioniert etwas anders als Magna Opera und Artefakte:
 - Lieferst du ein **Manuskript**, legst du es auf einen freien Platz in der Bibliothek und erhältst den dort angegebenen Bonus.
 - Lieferst du ein **Magnum Opus** oder **Artefakt**, entscheidest du dich:
 - Du legst das Plättchen auf einen freien Platz und erhältst den dort gezeigten Bonus (wie bei einem Manuskript) **oder**
 - Du ersetzt ein Bibliotheks-Ortsplättchen durch dein **Magnum Opus** bzw. **Artefakt**. Das Ortsplättchen legst du auf einen freien Lagerplatz in deinem Domizil.

Hast du keinen freien Lagerplatz, musst du das neue Ortsplättchen abwerfen (verdeckt neben dein Domizil legen) oder eins aus dem Lager abwerfen, um Platz zu machen.



Du erhältst (selbst wenn du das neue Ortsplättchen abwirfst) 2 Forschungsmarker (wie auf dem Ortsplättchen angegeben). Du erhältst aber **nicht** den auf dem Platz der Bibliothek gezeigten Bonus.

Lasse in jedem Fall dein **Siegel** auf dem Plättchen, um es in der Bibliothek als deine Lieferung zu markieren.

- 

Finde die Art des gelieferten Plättchens auf dem aktuellen **Präfekten** (links der Bibliothek): **Medizin, Kunst, Jura** oder **Artefakt**. Die Arten direkt darüber und darunter gelten als „passende“ Arten. Du erhältst **pro** Plättchen einer passenden Art, das waagrecht oder senkrecht an dein geliefertes Plättchen grenzt, so viel Ansehen, wie das gelieferte Plättchen zeigt.

Hinweis: Die oberste und unterste Art passen **nicht** zueinander. Beim obigen Präfekten passen **Artefakte** also nicht zu **Medizin**.

- Der Besitzer **jedes** angrenzenden Plättchens, für das du gerade Ansehen erhalten hast (das kannst auch du selbst sein), erhält **1 Ordnungsstein**.
- 

Anschließend **kannst** du die unten auf dem Auftrag angegebene Zeit ausgeben, um die Ressourcen rechts daneben und 1 königlichen Ausbau zu erhalten (d. h. 1 Ausbaustein oder -plättchen zu entfernen). Die königlichen Ausbauten werden auf S. 23 erklärt. (Beim Startauftrag musst du keine Zeit ausgeben, um Ressourcen und Ausbau zu erhalten.)
- Wirf den Auftrag neben deinem Domizil ab.

Zur Erinnerung: Das Ende der Partie wird ausgelöst, sobald es in der Bibliothek nur noch höchstens 2 nicht befüllte Plätze gibt. Plätze mit Ortsplättchen gelten als nicht befüllt.

Beispiel

Blau möchte einen ihrer Aufträge erfüllen. Er fordert eine Lieferung des Fachgebiets **Jura**. Sie hat ein übersetztes **Jura**-Manuskript in ihrem Regal. Sie legt es auf einen freien Platz in der Bibliothek und erhält den dort gezeigten Bonus.



Im Ordnungssystem des aktuellen **Präfekten** passen **Kunst** und **Artefakte** zu **Jura**. Ihr frisch geliefertes **Jura**-Manuskript liegt direkt unter dem **Kunst**-Manuskript von **Gelb** und direkt neben ihrem eigenen **Artefakt**.



Blau erhält das auf ihrem **Jura**-Manuskript angegebene Ansehen pro angrenzendem passenden Plättchen – also hier 2 mal 3 Ansehen. Außerdem erhalten **Gelb** und **Blau** jeweils 1 Ordnungsstein, da sie jeweils 1 passendes Plättchen hatten, das an das neu gelieferte grenzt.

Blau gibt dann 1 Zeit aus, um 1 Tinte zu erhalten und 1 königlichen Ausbaustein aus ihrem Domizil zu entfernen (wie unten auf dem Auftrag angegeben). Schließlich wirft sie den erfüllten Auftrag ab.



Zur Erinnerung: Wer ein Plättchen liefert, erhält Ansehen für angrenzende passende Plättchen; die Besitzer dieser angrenzenden Plättchen erhalten je 1 Ordnungsstein.

Aufträge erhältst du, indem du den **Palast** besuchst (siehe S. 16).

5 - PASSEN

Mit dieser Hauptaktion zeigst du an, dass du in dieser Generation keine Züge mehr ausführst. Schiebe deinen Zugreihenfolgemarkers auf ein freies Feld **deiner Wahl** in der anderen Reihe der Zugreihenfolgeleiste und erhalte den dort gezeigten Bonus.



Für den **Rest der Aktionsphase** muss jede Person, die eine Hauptaktion ausführt (außer Passen), jeder anderen Person, die schon gepasst hat, 1 Zeit abgeben.

Im Spiel zu zweit: Wer noch eine Aktion ausführt, gibt der Person, die schon gepasst hat, 2 Zeit ab.

Beispiel

Lila passt. Sie möchte in der nächsten Generation als Dritte dran sein; also schiebt sie ihren Marker auf das entsprechende Feld der Zugreihenfolgeleiste und erhält 1 Forschungsmarker, wie auf dem Feld gezeigt. Für den Rest der Aktionsphase muss jede Person, die eine Hauptaktion ausführt (außer Passen), ihr 1 Zeit abgeben.



ORTE

Besuchst du einen Ort, tust du, was dieser Ort dir erlaubt. Meist musst du für einen Besuch Zeit ausgeben. Kannst du die geforderte Zeit nicht ausgeben, darfst du den Ort nicht besuchen.



A - SCHIFFFAHRT



B - WERFT



C - PALAST



D - SCHULE



E - SKRIPTORIUM



F - GARTEN



G - AKADEMIE



RESIDENZ

Die Residenz kann nicht besucht werden. Hier liegen nur die Kopisten, die in die Schule oder ins Skriptorium geholt werden können.



A - SCHIFFFAHRT

Unzählige Schiffe aus allen Ecken der bekannten Welt laufen im Hafen von Alexandria ein. Wer Schriftrollen geladen hat, übergibt sie den Kopisten der Bibliothek, die sie transkribieren, archivieren und die Abschrift wieder aushändigen, eine symbiotische Beziehung, die den Bestand der Bibliothek erweitert und gleichzeitig für die Verbreitung des Wissens in der hellenistischen Welt sorgt.

Besuchst du die Schifffahrt, bewegst du deine Flotte durchs Mittelmeer, um andere Orte zu besuchen, Waren, Artefakte und Übersetzungstafeln zu laden und irgendwann die wertvolle Ladung zurück nach Alexandria zu bringen. Die Flotte repräsentiert deine Königs- und Handelsschiffe.

DEINE SCHIFFE

Als Schiff bezeichnen wir ein Schifffeld oben an deinem Domizil, auf dem **kein** Ortsplättchen liegt.



Auf jedem **Königsschiff** ist Platz für genau 1 Übersetzungstafel **oder** 1 Artefakt.



Auf jedem **Handelsschiff** ist Platz für unbegrenzt viele Waren aller Arten (Tinte, Papyrus, Silber).

BEWEGUNG DER FLOTTE

Du **musst** deine Flotte in deinem Zug zu einem anderen Hafen (schraffierten Feld) im Mittelmeer bewegen, d. h. du darfst sie weder stehen lassen noch ihre Bewegung im selben Hafen beenden. Häfen, durch die deine Flotte zieht, haben keine Auswirkung. Relevant ist nur der Hafen, in dem deine Flotte **landet** (ihre Bewegung beendet).



Landet deine Flotte (außerhalb von Alexandria) in einem Hafen, in dem sie nicht allein ist, musst du dem Besitzer jeder anderen Flotte dort 1 Ware deiner Wahl (oder 1 Gunstmarker) aus deinem Vorrat (nicht von deinen Schiffen) in seinen Vorrat geben. Hast du dafür nicht genug Waren (oder Gunstmarker) in deinem Vorrat, darf deine Flotte nicht in diesem Hafen landen.



1. Pro Zeit, die du aus gibst, darfst du deine Flotte entlang der weißen Linien bis zu 2 Häfen weit in eine beliebige Richtung bewegen.



2. Landet deine Flotte in einem Hafen mit dem Handelsschiff-symbol:

Du darfst 1 Ware deiner Wahl (Tinte, Papyrus oder Silber) aus dem allgemeinen Vorrat auf **jedes deiner Handelsschiffe** legen; du darfst für jedes Schiff einzeln wählen.



Landet deine Flotte in einem Hafen mit Symbolen beider Schiffsarten und einer Übersetzungstafel:

Du darfst deine **Handelsschiffe mit Waren beladen** (wie oben) **oder eine Übersetzungstafel laden** (wird in der Akademie für ein Magnum Opus gebraucht): Lege dazu die gezeigte Übersetzungstafel (I, II oder III) aus dem allgemeinen Vorrat auf ein leeres **Königsschiff**.

3. Erhalte den Bonus im orangen Feld über bzw. unter dem Hafen, in dem deine Flotte gelandet ist:



• Erhalte die gezeigten Ressourcen (in deinen Vorrat).



• Besuche den gezeigten Ort. Darauf kannst du auch verzichten. Kannst du den Ort

nicht besuchen, darf deine Flotte nicht in diesem Hafen landen.



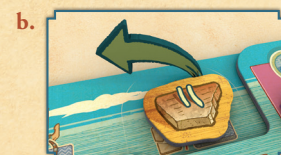
• Du darfst das oberste Artefakt dieses Hafens offen auf ein leeres **Königsschiff** legen, wenn du die darauf gezeigten Ressourcen (aus deinem Vorrat) aus gibst.

4. Landet deine Flotte in **Alexandria**, löschst du die Ladung deiner Flotte:



a. Lege jedes **Artefakt** von deinen Königs-schiffen verdeckt in ein freies Regalfach deines Domizils, stelle 1 **Siegel** deiner Wahl von deiner Bonusleiste darauf und erhalte **3 Ansehen**. Dein Regal hat 4 Fächer (für je 1 Manuskript, Magnum Opus oder Artefakt).

Hast du in deinem Regal keinen Platz für ein Artefakt, bleibt es (vorerst) auf dem Königsschiff. **Sobald** aber in einem späteren Zug ein Regalfach frei wird und deine Flotte immer noch in Alexandria ist, musst du das Artefakt **sofort** in das freie Regalfach legen.



b. Lege alle Übersetzungstafeln von deinen Königsschiffen in deinen Vorrat.

- c. Wähle für jede Ware auf deinen Handelsschiffen einzeln:

- Lege sie in deinen Vorrat; **oder**
- Spende sie den **Musen** (sofern du mindestens einen Gastgelehrten auf einem Zusatzfeld der Schifffahrt hast).



Insgesamt kannst du in deinem Zug höchstens so viele Waren spenden, wie die **Summe der Werte deiner Gastgelehrten** auf Zusatzfeldern der Schifffahrt beträgt. Du erhältst **2 Ansehen pro gespendeter Ware**. Lege gespendete Waren in den allgemeinen Vorrat.



Lege **1 Manuskript** deiner Wahl von einem Manuskriptfeld in **Alexandria** auf das **Leuchtturmfeld** im Skriptorium, auf dem am wenigsten Manuskripte liegen (bei Gleichstand wählst du).

- e. Lege das oberste Manuskript von einem Stapel deiner Wahl neben dem Spielplan auf das jetzt freie Manuskriptfeld in Alexandria.

Beispiel: Königsschiff

Grau will eine Übersetzungstafel laden, um später ein Magnum Opus bekommen zu können.



Sie gibt 2 Zeit aus, um über die obere Route zum Hafen mit der Übersetzungstafel II zu gelangen. Ihr Königsschiff ist leer, also legt sie eine Übersetzungstafel II aus dem allgemeinen Vorrat darauf. Der Bonus des Hafens ist ein Besuch der Werft, wo sie sich entscheidet, ihr zweites Königsschiff zu bauen. So kann sie später noch eine Übersetzungstafel oder ein Artefakt laden, bevor sie nach Alexandria zurückkehrt.

Beispiel: Waren laden

Lila möchte ihre Flotte bewegen, um Waren zu laden.



Sie gibt 1 Zeit aus und bewegt ihre Flotte 1 Hafen weiter. Dort steht keine andere Flotte, also muss sie niemandem eine Ware abgeben.



Der Hafen zeigt das Handelsschiffsymbol, sie darf also auf jedes ihrer Handelsschiffe 1 Ware ihrer Wahl aus dem allgemeinen Vorrat legen. Sie hat 2 Handelsschiffe und wählt 1 Silber und 1 Tinte. Dann erhält sie den Bonus dieses Hafens: 1 Tinte und 2 Forschungsmarker, die sie aus dem allgemeinen Vorrat direkt in ihren Vorrat legt.

Beispiel: Andere Flotte im Hafen

Gelb hat eine weite Reise vor.



Sie gibt 3 Zeit aus und bewegt ihre Flotte 5 Häfen weiter. Im Hafen, in dem sie landet, steht bereits die Flotte von **Blau**, sie muss **Blau** also 1 Ware ihrer Wahl aus ihrem Vorrat geben: Sie entscheidet sich für 1 Papyrus. **Gelb** möchte das Artefakt dieses Hafens erwerben. Also gibt sie (wie auf dem Artefakt angegeben) 1 Silber und 1 Tinte aus und legt das Artefakt in ihr leeres Königsschiff.

Beispiel: Rückkehr nach Alexandria

Blau möchte die Ladung ihrer Schiffe in Alexandria löschen.



Vor ihrer Hauptaktion stellt sie ihren Gastgelehrten mit Wert 2 auf das Zusatzfeld seines Fachgebiets an der Schifffahrt; dafür gibt sie 1 Zeit aus. Als Hauptaktion besucht sie die Schifffahrt, gibt 1 Zeit aus und bewegt ihre Flotte 2 Häfen weiter nach Alexandria.



Dort angekommen, legt sie die 2 Silber von ihren Handelsschiffen in ihren Vorrat und spendet den Papyrus und die Tinte den Musen, wofür sie 4 Ansehen erhält. Das Artefakt von ihrem Königsschiff legt sie verdeckt in ein freies Regalfach, stellt 1 Siegel darauf und erhält 3 Ansehen.



Sie beendet ihren Zug, indem sie 1 Manuskript ihrer Wahl von Alexandria auf ein Leuchtturmfeld des Skriptoriums legt und das frei gewordene Manuskriptfeld in Alexandria mit einem Manuskript von einem Stapel ihrer Wahl neben dem Spielplan auffüllt.

Manuskripte, die im Hafen von Alexandria ankommen, werden regelmäßig von der Bibliothek konfisziert. Für die ursprünglichen Besitzer werden Kopien angefertigt, und die wertvollen Originale werden in die Bibliothek aufgenommen.



B - WERFT

In der Werft von Alexandria werden prachtvolle Schiffe im Dienste der Wissenschaft und des kulturellen Austauschs gebaut. Von hier aus werden sie auslaufen, um Kunstschatze und wertvolles Wissen anderer Völker zu sammeln und zurück nach Alexandria zu bringen.

Besuchst du die Werft, musst du deine Flotte um ein weiteres Königs- oder Handelsschiff erweitern. Das geht so:

1.  Gib 2 Zeit aus.

2.  Lege ein Steuerrad deiner Wahl von deinem Domizil auf ein freies Steuerradfeld in der Werft des passenden Schiffstyps.
 Baust du ein Königsschiff, legst du das Steuerrad auf ein Feld links der gestrichelten Linie; baust du ein Handelsschiff, legst du es auf ein Feld rechts der Linie. Hast du kein Steuerrad mehr im Domizil, darfst du diesen Ort nicht besuchen.

 Baust du ein Handelsschiff, gib die Zeit bzw. Ressourcen aus, die auf dem gewählten Steuerradfeld angegeben sind.

3.  Erhalte dann den entsprechenden Bonus: Boni für Königsschiffe stehen direkt auf dem Steuerradfeld;

 Boni für Handelsschiffe sind über eine weiße Linie mit dem Steuerradfeld verbunden.

4.  Lege das Schiffs-Ortsplättchen, unter dem du das Steuerrad weggenommen hast, auf einen freien Lagerplatz in deinem Domizil. Hast du keinen freien Lagerplatz, musst du das neue Ortsplättchen abwerfen oder eins von einem Lagerplatz abwerfen, um Platz zu machen. (Lege abgeworfene Ortsplättchen verdeckt neben dein Domizil.)

Steuerradfeld rechts der gestrichelten Linie. Auf dem Steuerradfeld sind Kosten von 1 Papyrus angegeben: Also gibt sie 1 Papyrus aus.



Dann erhält sie den Bonus des gewählten Steuerradfelds: 2 Waren ihrer Wahl. Sie wählt 2 Silber und legt sie in ihren Vorrat.



Schließlich nimmt sie das Schiffs-Ortsplättchen von dem frisch gebauten Handelsschiff und legt es auf einen freien Lagerplatz in ihrem Domizil.

Beispiel

Blau möchte mehr Handelsschiffe in ihrer Flotte haben, also besucht sie die Werft. Sie gibt 2 Zeit aus, nimmt ein Steuerrad von der Handelsschiffseite ihres Domizils und legt es auf ein freies



C - PALAST

Im Palast versammelt der König Gelehrte und andere Würdenträger, um Mittel für die Forschung und Übersetzung von Schriften zu besprechen und zu gewähren; ein eindrücklicher Beleg für den hohen Stellenwert der Wissenschaft im Ptolemäischen Königshaus.

Besuchst du den Palast, musst du dir einen neuen Auftrag vom König nehmen. Das geht so:

1.  Gib 2 Zeit aus.

2.  Nimm den obersten Auftrag von einem der 5 Plätze des Palasts und lege ihn in eine freie Nische rechts an deinem Domizil. Du hast nur Platz für 2 Aufträge, und du darfst Aufträge, die du hast, nicht durch neue ersetzen oder abwerfen (außer durch Erfüllen, siehe S. 13). Hast du keine freie Nische, darfst du diesen Ort nicht besuchen.

 Zeigt der Auftrag dieses Symbol, erhältst du sofort 1 Forschungsmarker.



Um einen Auftrag von einem der beiden oberen Plätze zu nehmen (einen mit $\neq$ auf der Rückseite), musst du 1 Gunstmarker ausgeben.



Nimmst du die Karte vom Platz oben links im Palast, ersetzt du sie durch die oberste Karte vom Stapel daneben (sofern vorhanden). Gibt es von einer Sorte Aufträge keine mehr im Palast, kannst du dir keinen dieser Sorte mehr nehmen.

Den neuen Auftrag legt sie offen in eine Nische rechts an ihrem Domizil; den leeren Platz im Palast füllt sie vom Stapel rechts daneben auf.



Beispiel

Gelb besucht den Palast. Sie gibt 2 Zeit aus und nimmt sich einen ausliegenden Auftrag. Da sie den vom Feld oben links nimmt, muss sie 1 Gunstmarker ausgeben.



D - SCHULE

In der ehrwürdigen Schule des Museions lernen Kopisten ihr anspruchsvolles Handwerk, schärfen ihren Verstand und vertiefen ihr Wissen, um eines Tages ihren Beitrag zur Erweiterung des Bibliotheksbestands zu leisten.

Besuchst du die Schule, musst du deine Kopisten lernen lassen und/oder neue Kopisten aus der Residenz holen. Das geht so:

1.  Wähle 0, 1 oder 2 Kopisten aus der Residenz und lege sie auf je 1 freien Platz deiner Wahl in der Schule.

 Auf die 6 linken Plätze der Schule (3 im Spiel zu zweit) kannst du nur einen Kopisten des passenden Fachgebiets legen.

 Auf die 6 rechten Plätze der Schule (4 im Spiel zu zweit) kannst du nur einen Kopisten legen, wenn du die angegebene(n) Ware(n) aus gibst; dafür erhältst du aber wie angegeben 1 bzw. 2 Forschungsmarker. Du darfst keine Kopisten in der Schule ersetzen und nie mehr als 3 eigene dort haben.

2.  Auf jeden erfahrenen bzw. altgedienten Kopisten, den du gerade aus der Residenz geholt hast, legst du einen deiner Wissenswürfel mit der 1 bzw. 2 nach oben. Das kostet dich keine Zeit.

 Für jeden aufstrebenden Kopisten, den du gerade aus der Residenz geholt hast, musst du 1 Zeit ausgeben und dann einen deiner Wissenswürfel mit der 1 nach oben auf ihn legen. Kannst du keine Zeit mehr ausgeben, darfst du keinen aufstrebenden Kopisten aus der Residenz holen.

 Ist dein Hauskopist in der Schule, drehe seinen Wissenswürfel um 1 hoch. Das kostet dich keine Zeit.

3. Jetzt darfst du Zeit ausgeben, um deine Kopisten lernen zu lassen (ihre Wissenswürfel hochzudrehen):

 **Altgedienter Kopist:** Für je 1 Zeit, die du aus gibst, drehst du seinen Wissenswürfel um 1 hoch (bis max. 6).

 **Erfahrener Kopist:** Für je 1 Zeit, die du aus gibst, drehst du seinen Wissenswürfel auf den nächsten gezeigten Wert (von 1 auf 3, dann auf 5, schließlich auf 6).

 **Aufstrebender Kopist:** Für je 1 Zeit, die du aus gibst, drehst du seinen Wissenswürfel um 1 hoch (bis max. 4).



Hauskopist: Für je 1 Zeit, die du aus gibst, drehst du seinen Wissenswürfel um 1 hoch (bis max. 6).



4. Hast du einen Gastgelehrten auf einem Zusatzfeld der Schule, reduziert das die **Zeit, die du insgesamt für lernende Kopisten dieses Fachgebiets** ausgeben musst, um den Wert des Gastgelehrten (1-4).

Hinweis: Dein Hauskopist ist ein Generalist (kennt sich in allen 3 Fachgebieten aus); ausgegebene Zeit, um ihn lernen zu lassen, kannst du durch einen Gastgelehrten auf einem beliebigen Zusatzfeld reduzieren.



5. Abschließend füllst du freie Plätze in der Residenz durch neue Kopisten von den entsprechenden Stapeln neben dem Spielplan auf. Ist ein Stapel leer, mischst du den entsprechenden Abwurfstapel und legst ihn verdeckt als neuen Stapel bereit.

Beispiel

Grau besucht die Schule. Dort hat sie bisher nur ihren Hauskopisten mit 1 Wissen.

*Sie entscheidet sich, 2 Kopisten aus der Residenz in die Schule zu holen: einen aufstrebenden Kopisten des Fachgebiets **Medizin** und einen erfahrenen des Fachgebiets **Jura**. Sie entscheidet sich, den aufstrebenden auf den Platz zu legen, der das Fachgebiet **Medizin** erfordert, und den erfahrenen auf den 8. Platz von links, wofür sie 1 Papyrus ausgibt und 1 Forschungsmarker erhält.*

Auf den erfahrenen Kopisten legt sie einen ihrer Wissenswürfel mit der 1 nach oben. Das kostet sie keine Zeit.



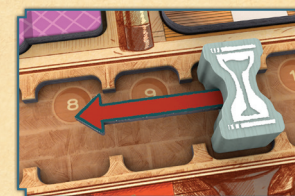
Den Wissenswürfel ihres Hauskopisten dreht sie von 1 auf 2. Auch das kostet sie keine Zeit.

Den neuen aufstrebenden Kopisten muss sie sofort lernen lassen (mindestens auf 1); sie entscheidet sich, seinen Wissenswürfel auf 2 zu drehen.

*Jetzt kann sie ihre Kopisten weiter lernen lassen. Sie entscheidet sich, den Würfel ihres **Hauskopisten** von 2 auf 3 zu drehen und den des **erfahrenen Kopisten** von 1 auf 3 und dann auf 5.*



*Insgesamt müsste sie für das Lernen ihrer drei Kopisten 5 Zeit ausgeben (2 für den erfahrenen, 2 für den aufstrebenden und 1 für den Hauskopisten), aber auf dem Zusatzfeld des Fachgebiets **Medizin** in der Schule hat sie einen Gastgelehrten mit Wert 3. Dadurch spart sie die 3 Zeit für ihren Kopisten des Fachgebiets **Medizin** und ihren Hauskopisten.*



Sie gibt also 2 Zeit aus.



*Schließlich füllt sie die zwei leeren Plätze in der Residenz durch die jeweils obersten Kopisten von den Stapeln der Fachgebiete **Jura** und **Medizin** auf.*



E - SKRIPTORIUM

Umringt von den anderen Gebäuden des Museions steht das Skriptorium, in dem emsige Kopisten – vereint in der Hingabe zu ihrer bedeutenden und diffizilen Aufgabe – Schriften aus aller Welt kopieren, transkribieren und übersetzen, um die in ihnen festgehaltenen Gedanken und Erkenntnisse für die Nachwelt zu erhalten.

Besuchst du das Skriptorium, musst du mit eigenen Kopisten ein oder mehrere Manuskripte auf den 8 Feldern des Skriptoriums (auch die auf den beiden Leuchtturmfeldern rechts) übersetzen. Das geht so:

-  Hole 0, 1 oder 2 deiner Kopisten (samt ihrer Wissenswürfel) aus der Schule und lege sie auf freie Plätze deiner Wahl im Skriptorium.
- Holst du 0 oder 1 Kopisten aus der Schule, kannst du **1 Kopisten aus der Residenz** dazu holen (dieser braucht keinen Wissenswürfel; er nutzt seinen aufgedruckten Startwissenswert).
- Aufstrebende Kopisten** kannst du nicht aus der Residenz holen (sie wissen noch nicht genug).
- Jeder Kopist, den du ins Skriptorium legst, muss an der Übersetzung **mindestens eines** Manuskripts mitarbeiten.
- Dein **Hauskopist ist ein Generalist**; sein Wissen kannst du auf Manuskripte verschiedener Fachgebiete aufteilen (siehe S. 7).

Hinweis: Die Plätze, auf die du die Kopisten im Skriptorium legst, müssen nicht unter den Manuskripten sein, die du übersetzt.

-  Legst du einen Kopisten auf einen der 6 rechten Plätze im Skriptorium (**4 im Spiel zu zweit**), zahlst du die gezeigten Kosten und erhältst den gezeigten Bonus.
-  Wähle ein oder mehrere Manuskripte, die du übersetzen willst. Berechne für jedes Fachgebiet, wie viel Wissen die von dir in diesem Zug geholten Kopisten aufbringen. Die jeweilige Summe kannst du für Übersetzungen in diesem Fachgebiet aufwenden.
- Gib so viel Zeit aus, wie du Wissen aufbringen musst (vergiss nicht, etwaige Zeitersparnis durch eigene Gastgelehrte auf passenden Zusatzfeldern des Skriptoriums anzurechnen).
 -  Lege jedes übersetzte Manuskript verdeckt in ein freies Regalfach deines Domizils und stelle 1 Siegel deiner Wahl von deiner Bonusleiste darauf. Hast du keine Siegel mehr in der Bonusleiste, kannst du weiter Manuskripte übersetzen, mit ihnen aber keine Aufträge

erfüllen. Hast du kein freies Regalfach in deinem Domizil, darfst du diesen Ort nicht besuchen.



Erhalte für jedes Manuskript das auf der Rückseite angegebene Ansehen.

- Lege alle Wissenswürfel von deinen Kopisten aus dem Skriptorium auf Würfeldern deiner Farbe auf dem Schuldach. Übriges Wissen von ihnen verfällt.
- Lege jetzt auf alle leeren fachspezifischen Manuskriptfelder im Skriptorium ein **passendes** neues Manuskript. Nimm dieses neue Manuskript:
 -  zuerst von Leuchtturmfeldern (verfügbar ist nur das jeweils oberste des Stapels dort);
 -  liegen dort nicht genug, dann von Manuskriptfeldern in Alexandria (Schiffahrt);
 - liegen auch dort nicht genug, dann von den Stapeln neben dem Spielplan.

Hast du hierbei Manuskripte aus Alexandria ins Skriptorium gelegt, fülle die Manuskriptfelder in Alexandria mit Manuskripten deiner Wahl von den Stapeln neben dem Spielplan auf.



Hast du einen Kopisten aus der Residenz geholt, fülle den Platz in der Residenz wie üblich auf (siehe Schritt 5 auf S. 17).

Alle Kopisten im Skriptorium bleiben bis zum Generationswechsel liegen.

Beispiel

Grau besucht das Skriptorium.



Sie holt 2 Kopisten aus der Schule ins Skriptorium: ihren **Hauskopisten** mit 3 Wissen und einen **aufstrebenden Kopisten** des Fachgebiets **Kunst** mit 3 Wissen (das doppelt gezählt wird). Mit insgesamt 9 Wissen in **Kunst** kann sie beide **Kunst-Manuskripte** (4 und 5 Wissen) übersetzen.



Dafür müsste sie eigentlich 9 Zeit ausgeben, aber sie hat ihren Gastgelehrten mit Wert 4 auf dem **Kunst-Zusatzfeld** des Skriptoriums. Also muss sie nur $9-4=5$ Zeit ausgeben.



Grau legt die beiden Manuskripte verdeckt in freie Regalfächer ihres Domizils, stellt je 1 Siegel darauf und erhält 5 Ansehen.



Sie legt die Wissenswürfel von den beiden Kopisten zurück aufs Schuldach.

Um die beiden freigewordenen Felder aufzufüllen, nimmt sie ein **Kunst**-Manuskript von einem Leuchtturmfeld und eins vom Hafen von Alexandria.

Im Hafen von Alexandria liegen zwei **Kunst**-manuskripte; sie entscheidet sich für das wertvollere.

Schließlich legt sie das oberste Manuskript von einem Stapel ihrer Wahl neben dem Spielplan auf das freigewordene Feld in Alexandria.

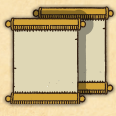


F - GARTEN

Die Bibliothek von Alexandria ist ein Magnet für Dichter und Denker aller Kulturen, die sich von diesem beispiellosen Hort des Wissens, der einzigartigen Möglichkeit zum wissenschaftlichen Austausch und der schieren Innovationskraft des Museions angezogen fühlen.

Besuchst du den Garten, musst du einen Gastgelehrten in dein Domizil einladen, sofern deine Beiträge zur Bibliothek beeindruckend genug sind.

Jede Gastgelehrtenkarte zeigt oben rechts eine Bedingung: wie viele Plättchen welcher Art du bereits an die Bibliothek geliefert haben musst, um diesen Gastgelehrten in dein Domizil einzuladen:

-  Du musst mindestens die gezeigte Menge **Manuskripte und/oder Magna Opera** des gezeigten Fachgebiets geliefert haben.
-  Du musst mindestens die gezeigte Menge **Manuskripte und/oder Magna Opera und/oder Artefakte** geliefert haben.



Hinweis: Anders als bei der Erfüllung von Aufträgen gelten Artefakte beim Einladen von Gastgelehrten nicht als Joker: Sie können nur Teile von Bedingungen erfüllen, die kein konkretes Fachgebiet erfordern.

-  Gib 3 Zeit und 1 Ware deiner Wahl aus.

- Wähle 1 Unterkunft deines Domizils, in deren Schreibstube ein Ortsplättchen liegt.



Lege das Ortsplättchen auf einen freien Lagerplatz in deinem Domizil. Hast du keinen freien Lagerplatz, musst du das neue Ortsplättchen abwerfen oder eins von einem Lagerplatz abwerfen, um Platz zu machen. (Lege abgeworfene Ortsplättchen verdeckt neben dein Domizil.)

Hinweis: Liegen bereits **Gastgelehrtenkarten** in allen 4 Unterkünften deines Domizils, kannst du 1 davon verdeckt neben dem Domizil abwerfen und durch die in Schritt 3 gewählte ersetzen.



- Nimm dir 1 der 5 Gastgelehrtenkarten, deren Bedingung du erfüllst. Um eine von einem der beiden oberen Felder zu nehmen, musst du 1 Gunstmarker ausgeben.

Schiebe die Karte in die gewählte Unterkunft. Ist das die erste Karte, die du in diese Unterkunft schiebst, erhältst du den in der Schreibstube gezeigten Bonus.



- Stelle den Gastgelehrten in seine Schreibstube (wo das Ortsplättchen lag). Ab deinem nächsten Zug kannst du ihn einsetzen. Hast du gerade eine Gastgelehrtenkarte ersetzt, stellst du den Gastgelehrten nicht in seine Schreibstube, sondern lässt ihn bis auf Weiteres, wo er ist.

Hast du dir nicht die oberste Gastgelehrtenkarte vom Stapel genommen, schiebst du alle einzeln liegenden Gastgelehrtenkarten runter, um die Lücke zu füllen, und legst dann die oberste Karte vom Stapel auf den Platz darunter.

Beispiel

Lila besucht den Garten und möchte Archimedes einladen.



Sie gibt 3 Zeit und 1 Ware ihrer Wahl aus (sie wählt 1 Papyrus). Archimedes liegt auf dem obersten Platz (auf dem Stapel), sie muss also 1 Gunstmarker ausgeben.



Archimedes' Bedingung ist, dass sie mindestens 1 **Medizin**-Plättchen (Manuskript oder Magnum Opus) und 1 beliebiges weiteres Plättchen an die Bibliothek geliefert haben muss. Diese Bedingung erfüllt **Lila**.



Sie wählt **Unterkunft 3** und legt das Ortsplättchen aus der Schreibstube in ihr Lager. Dann schiebt sie Archimedes' Karte in diese Unterkunft. Sie erhält den Bonus dieser Schreibstube: 1 Forschungsmarker.



Ihren Gastgelehrten mit Wert 3 stellt sie in seine Schreibstube (wo Archimedes' Porträt zu sehen ist). Ab ihrem nächsten Zug kann sie diesen Gastgelehrten einsetzen.

Zum Abschluss muss sie die Auslage im Garten auffüllen, aber da sie die Karte vom Stapel genommen hat, gibt es nichts aufzufüllen.



G - AKADEMIE

Die Akademie ist das Zentrum der wissenschaftlichen Forschung, weshalb es auch hier ist, dass die Magna Opera, die bedeutenden Werke namhafter Köpfe wie Plato, Homer und Euklid übersetzt, diskutiert und bewahrt werden.



Besuchst du die Akademie, kannst du deine Forschung in den drei Fachgebieten vorantreiben. Das geht so:

1. Wähle 1 der drei Fachgebietsleisten der Akademie.

2.  Schiebe deinen Fortschrittsanzeiger auf dieser Leiste 1 oder mehrere Felder weiter nach rechts. Dabei musst du pro Feld, um das du ihn weiterschiebst, 1 Forschungsmarker und 1 Zeit ausgeben. Hast du einen Gastgelehrten auf dem Zusatzfeld dieses Fachgebiets, sparst du hierbei Zeit entsprechend dem Wert des Gastgelehrten (du sparst nur Zeit, nicht Forschungsmarker).



Durchbruchfelder (Thoth-Statue) überspringst du beim Weiterschieben deiner Fortschrittsanzeiger. Pro Besuch der Akademie darfst du jeden Fortschrittsanzeiger höchstens über 1 Durchbruchfeld hinweg schieben. Hinweis: Jede Leiste hat 4 Durchbruchfelder.



Wähle 1 Bonus (über den Fachgebietsleisten), der entweder direkt über dem geschobenen Fortschrittsanzeiger oder links davon steht: 1 Ansehen, 1 Ware, 1 Zeit, 1 Gunstmarker, 1 Besuch im Palast, 1 Magnum Opus, 1 Pinax.

Schritte 1-3 kannst du **auch für die anderen beiden Fachgebietsleisten** durchführen, aber pro Besuch nur einmal pro Leiste. Einen Bonus erhältst du jeweils nur, wenn du den Fortschrittsanzeiger mindestens 1 Feld weitergeschoben hast.

EIN MAGNUM OPUS ERHALTEN:



3 der Boni über den Fachgebietsleisten zeigen eine Sonne mit zwei Händen und eine römische Zahl (I, II, III). Wählst du einen solchen Bonus, erhältst du ein **Magnum Opus** (ein bedeutendes Werk) vom **Stapel mit der entsprechenden römischen Zahl**.



Du darfst dir nur das Magnum Opus des Fachgebiets aus dem Stapel nehmen, dessen Fortschrittsanzeiger du gerade weitergeschoben hast. Ist in diesem Stapel kein Magnum Opus dieses Fachgebiets mehr, musst du einen anderen Bonus wählen.



1. Gib 1 **Übersetzungstafel** der passenden Zahl (I, II, III) aus und erhalte das auf dem Magnum Opus gezeigte **Ansehen** (5, 6 oder 7).

2. Lege das Magnum Opus verdeckt in ein freies Regalfach deines Domizils. Vergiss nicht, dass du nie mehr als 4 Plättchen in deinem Regal haben darfst. Hast du kein freies Regalfach, darfst du dir kein Magnum Opus nehmen und musst einen anderen Bonus wählen.



3. Stelle 1 Siegel deiner Wahl von deiner Bonusleiste auf das Magnum Opus. Hast du keine Siegel mehr in der Bonusleiste, kannst du weiter Magna Opera erhalten, mit ihnen aber keine Aufträge erfüllen.



4. Lege den Fortschrittsanzeiger, der dir das Magnum Opus eingebracht hat, zurück auf das Startfeld seiner Leiste.



5. Entferne den Magnum-Opus-Ausbaustein aus deinem Domizil, der rechts neben dem Stapel, aus dem du das Magnum Opus genommen hast, angegeben ist. Magnum-Opus-Ausbauten werden auf S. 24 erklärt.

Hinweis: Schiebst du einen Fortschrittsanzeiger auf das letzte Feld seiner Leiste, musst du ihn zurück aufs Startfeld legen, selbst wenn du dir kein Magnum Opus nimmst.

Beispiel

Gelb besucht die Akademie und möchte Fortschritte in zwei Fachgebieten machen:



Zunächst **gibt sie 2 Zeit und 2 Forschungsmarker aus**, um ihren **Jura**-Fortschrittsanzeiger 2 Felder weiterzuschieben. Damit erreicht er das letzte Feld der Leiste: Sie nimmt sich das **Jura**-Magnum-Opus III.



Sie gibt die passende **Übersetzungstafel** aus und erhält 7 Ansehen. Dann legt sie das Magnum Opus verdeckt in ein freies Regalfach, stellt 1 ihrer

Siegel darauf und entfernt den entsprechenden Magnum-Opus-Ausbaustein aus ihrem Domizil. Schließlich legt sie den **Jura**-Fortschrittsanzeiger zurück auf sein Startfeld.



Als nächstes schiebt sie ihren **Kunst**-Fortschrittsanzeiger 2 Felder weiter. Da sie ihren Gastgelehrten mit Wert 3 auf dem **Kunst**-Zusatzfeld der Akademie hat, **gibt sie nur 2 Forschungsmarker aus, keine Zeit**.



Der Fortschrittsanzeiger erreicht das Feld mit dem Pinax-Bonus, also wählt sie 1 Pinax von der Zeit- und Pinaxtafel und legt ihn verdeckt neben ihr Domizil.



RESIDENZ

Für die vielen Aufgaben innerhalb des Museions braucht es Scharen von Kopisten. Die jüngeren haben noch die Energie für ausgedehnte Einsätze, die älteren bringen hingegen schon Wissen und Erfahrung mit; ein kniffliges Dilemma.

Die Residenz kann nicht besucht werden. Hier liegen nur die Kopisten, die in die Schule oder ins Skriptorium geholt werden können.

3. GENERATIONSWECHSEL

Sobald alle am Tisch **gepasst** haben, endet die Aktionsphase und es folgt der Generationswechsel:

1. In der neuen Zugreihenfolge nehmt ihr jeweils eure Hausgelehrten zurück, die noch unter Generationsplättchen liegen (in beliebiger Reihenfolge, sollten es beide sein). Ist ein Hausgelehrter, den du zurücknimmst, der letzte unter seinem Generationsplättchen, gehst du wie üblich vor:
 - Lege das Plättchen rechts neben das Generationsplättchen, das am weitesten rechts auf der Generationenleiste liegt.
 - Ist das Plättchen bereits das, was am weitesten rechts liegt, schiebe es stattdessen 1 Feld weiter nach rechts.
 - In beiden Fällen erhältst du den Bonus des Felds, auf das du das Plättchen legst (bzw. löst das Ereignis des Plättchens aus, das dort liegt – siehe rechts).



2. Nehmt eure Hausgelehrten von Gelehrtenfeldern zurück in euren Vorrat und stellt eure Gastgelehrten (vom Spielplan und von Praxisfeldern) zurück in ihre Schreibstuben.
3. Legt den obersten Präfekten vom Stapel rechts neben der Bibliothek auf den Stapel links neben der Bibliothek.

4. Werft alle Kopisten aus dem Skriptorium auf die jeweiligen Abwurfstapel neben dem Spielplan.

Hauskopisten im Skriptorium nehmt ihr dabei ganz aus dem Spiel.

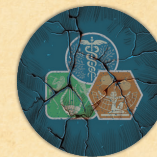
5. Nehmt alle Zeitwürfel, werft sie einzeln nacheinander und legt sie von oben nach unten auf die Würfelfelder der Zeit- und Pinaxtafel.

6. Nehmt beim 2. Generationswechsel alle A-Gastgelehrtenkarten im Garten aus dem Spiel, beim 3. Generationswechsel alle B-Gastgelehrtenkarten. (Der wievielte Generationswechsel es ist, seht ihr immer an der Anzahl der Präfekten links von der Bibliothek minus 1).

Ergänzt die Auslage im Garten, indem ihr verbliebene Karten nach unten schiebt und Karten vom Stapel auf freie Plätze legt.

7. **Im Spiel zu zweit:** Legt das Generationsplättchen, das am weitesten links auf der Generationenleiste liegt, auf das Feld direkt rechts neben dem, das am weitesten rechts liegt. Legt ihr es dabei auf ein Ereignisplättchen, löst ihr das Ereignis aus (siehe rechts).

EREIGNISSE



Die Bibliothek von Alexandria ging nicht mit einem Schlag unter, sondern mit zweien: Der erste kam mit Caesars Feuer, das von der angegriffenen Flotte im Hafen auf das Museion übergriff. Der zweite kam Jahrhunderte später, als die Gläubigen aus Angst vor dem, was sie nicht verstanden, den Rest zerstörten. Damit verlor die Welt nicht nur Schriftrollen, sondern Gedanken, die nie gelesen wurden, Fragen, die nie wieder gestellt wurden ... das Ende eines goldenen Zeitalters.

Wird ein Generationsplättchen auf ein Ereignisplättchen gelegt, wird das Ereignis **sofort** ausgelöst:

1. Entfernt 1 Magnum Opus des **auf dem Ereignis gezeigten Fachgebiets** aus der Akademie: nach Möglichkeit das aus Stapel I; liegt dort keins dieses Fachgebiets, das aus Stapel II; liegt auch dort keins, das aus Stapel III. Liegt auch dort keins, entfernt ihr keins.



2. Nehmt das entfernte Magnum Opus und das Ereignisplättchen aus dem Spiel.
3. Ereignisfelder zeigen keinen Bonus. Wer ein Plättchen hierher legt, erhält also auch keinen.

Zur Erinnerung: Das zweite Ereignis löst das Ende der Partie aus.

SCHLUSSWERTUNG

Mit dem Ende der letzten Generation kehrt Schweigen in die heiligen Hallen des Museions ein. Die Kopisten legen ihre Schreibgeräte nieder, und die Gelehrten versammeln sich, um das Ergebnis ihres monumentalen gemeinschaftlichen Werks zu betrachten.

Du erhältst jetzt noch Ansehen durch:

- 1 **Ansehen** pro 3 **Ressourcen** (Gunstmarker, Forschungsmarker, Waren) in deinem Vorrat und/oder auf deinen Schiffen (abgerundet).
- 2 **Ansehen** pro **Übersetzungstafel** in deinem Vorrat und/oder auf deinen Schiffen.
- 1 **Ansehen** pro 2 **Wissen**, das die Würfel auf deinen **Kopisten in der Schule** noch zeigen (abgerundet). Der Wert von Würfeln auf aufstrebenden Kopisten wird dabei **nicht** verdoppelt.
- 3/6/10/15 **Ansehen** pro eigenem **Pinax**, dessen Muster (4 lila Felder) du mit 1/2/3/4 eigenen Siegeln auf Plättchen in der Bibliothek (komplett oder zum Teil) nachgebildet hast. Jedes eigene Siegel darfst du dabei nur für 1 Pinax werten (nimm gewertete Siegel vom Spielplan), und jeden Pinax darfst du nur einmal werten. Du darfst jeden Pinax vor der Wertung beliebig oft um 90° drehen.
- 1/3/5 **Ansehen** pro A-/B-/C-Gastgelehrtenkarte in Unterkünften deines Domizils.

Wer das meiste Ansehen hat, gewinnt!

Gleichstände werden in dieser Reihenfolge aufgelöst:

- die wenigsten Siegel in der Bonusleiste
- die meisten Gastgelehrtenkarten (in Unterkünften und/oder neben dem Domizil)
- die meisten erfüllten Aufträge

Herrscht jetzt immer noch Gleichstand, haben alle daran Beteiligten gewonnen.

TIPPS VOM AUTOREN

The Great Library kann sich bei der ersten Partie anfühlen, als würde man ohne Plan in ein riesiges Archiv laufen. Deshalb gebe ich euch ein paar Anhaltspunkte für euren Weg durch die ehrwürdigen Hallen mit ihren Tintenfassern und Manuskripten.

- Effizienter Zeiteinsatz ist extrem wichtig. Lasst eure Kopisten schnell lernen, erfüllt Aufträge so, dass sie zu euren Pinakes passen und ladet gezielt Gastgelehrte ein, die zu eurer Strategie passen.
- Zeit ist nicht Geld, sondern noch wertvoller. Geht sorgsam damit um.
- Über das Skriptorium kommt ihr schnell an Ansehen und die nötigen Plättchen, um Aufträge zu erfüllen. Die Akademie ist langsamer, hat aber Wertvolles zu bieten, u. a. Magna Opera und Pinakes.
- Es reicht oft schon, die Flotte 1 oder 2 Felder weit zu bewegen, um Waren zu laden oder Artefakte zu erwerben.
- Erwerbt Artefakte lieber früher als später.
- Eine größere Flotte kann mehr transportieren.
- Gastgelehrte sind starke Arbeiter. Ladet sie so früh wie möglich ein und nutzt sie! Ihre Karten geben euch flexiblere Aktionen und Boni, mit denen ihr handlungsfähig bleibt, auch wenn es auf dem Spielplan mal eng wird. Über ihre Zusatzaktionen könnt ihr wertvolle Zeit sparen.
- Übersetzte Manuskripte bringen Ansehen und helfen beim Erfüllen von Aufträgen und Einladen von Gastgelehrten.
- Aufträge passen gut zu Dingen, die ihr eh tun



Sie hat 2 Pinakes: Das Muster des ersten hat sie mit 3 Plättchen (2 Artefakten und 1 Manuskript) zum Teil nachgebildet. Dafür erhält sie 10 Ansehen. Nachdem sie die Siegel von diesen 3 Plättchen genommen hat, hat sie noch 2 Siegel in der Bibliothek, die das Muster des anderen Pinax zum Teil nachbilden. Dafür erhält sie 6 Ansehen.

Schließlich erhält sie noch Ansehen für ihre Gastgelehrten. In ihren Unterkünften hat sie 3 Gastgelehrtenkarten, eine A, eine B und eine C. Dafür erhält sie 1+3+5=9 Ansehen.

Ansehen in der Schlusswertung für **Gelb**:

- 3 Ansehen (für übrige Ressourcen)
- 4 Ansehen (für übrige Übersetzungstafeln)
- 6 Ansehen (für Wissenswürfel auf Kopisten in der Schule)
- 16 Ansehen (für Pinakes)
- 9 Ansehen (für Gastgelehrte)

Gesamt: 38 Ansehen zusätzlich zu dem Ansehen, das sie im Laufe der Partie erhalten hat.

ERKLÄRUNG DER SYMBOLE

BIBLIOTHEKS BONI

Erhältst du durch die Zusatzaktion „Einen Ordnungsstein einsetzen“.



Drehe zweimal einen eigenen Wissenswürfel in der Schule um 1 Schritt hoch (bei erfahrenen Kopisten von 1 auf 3, 3 auf 5, 5 auf 6). Du kannst denselben Würfel zweimal hochdrehen oder zwei verschiedene je einmal.



Hole 1 Kopisten deiner Wahl aus der Residenz in die Schule (nach den üblichen Regeln, siehe Schritt 1-2 auf S. 17).

Hinweis: Hierbei darfst du keinen aufstrebenden Kopisten wählen.

Fülle den Platz in der Residenz wie üblich auf (siehe Schritt 5 auf S. 17).



Stelle deine Flotte nach Alexandria und führe sofort Schritt 4 der Schifffahrt aus: „Landet deine Flotte in Alexandria“ (siehe S. 14).



Nimm dir 1 Auftrag aus dem Palast, ohne Zeit auszugeben. Gib wie üblich 1 Gunstmarker aus, wenn du einen der beiden oberen Aufträge nimmst. Fülle danach den Palast wie üblich auf.



Erhalte 3 Ansehen.



Erhalte 2 Zeit.



Erhalte 1 Gunstmarker.



Erhalte 2 Forschungsmarker.



Erhalte 1 Ware deiner Wahl (Silber, Tinte oder Papyrus).



Erhalte die gezeigte Ware (hier: Silber; entsprechend Tinte oder Papyrus).

GASTGELEHRTENKARTEN

Stellst du als Hauptaktion einen Gastgelehrten auf sein Praxisfeld, darfst du den gezeigten Ort besuchen und den gezeigten Bonus erhalten.



A-KARTEN

In der Schlusswertung 1 Ansehen wert.



1. Theokrit (Theocritus)

1 zusätzliches Wissen für die Übersetzung eines Manuskripts deiner Wahl (kostet keine zusätzliche Zeit) bei diesem Besuch des Skriptoriums.



2. Antipater

1 zusätzliche Zeit fürs Lernen bei diesem Besuch der Schule.



3. Nikander (Nicander)

Du erhältst 1 Silber, und du besuchst die Werft.



4. Callippus

1 zusätzliche Zeit fürs Forschen bei diesem Besuch der Akademie. Forschungsmarker musst du trotzdem noch ausgeben.



5. Euklid (Euclid)

Du erhältst 1 Forschungsmarker, und du besuchst den Palast.



6. Archimedes

1 zusätzliche Zeit für die Bewegung deiner Flotte bei diesem Besuch der Schifffahrt.



B-KARTEN

In der Schlusswertung 3 Ansehen wert.



7. Hipparchus

Du erhältst 1 Ware, und du besuchst die Werft.



8. Zenon (Zeno)

Pro Zeit, die du bei diesem Besuch der Schifffahrt aus gibst, darfst du deine Flotte +1 Feld bewegen.



9. Philetas

2 zusätzliche Zeit fürs Lernen bei diesem Besuch der Schule.



10. Apollonius

Nimmst du bei diesem Besuch des Palasts einen Auftrag von einem der oberen Felder, musst du keinen Gunstmarker ausgeben.



11. Straton

1 zusätzlichen Forschungsmarker fürs Forschen bei diesem Besuch der Akademie.



12. Ptolemäus (Ptolemy)

2 zusätzliches Wissen für die Übersetzung von Manuskripten deiner Wahl (kostet keine zusätzliche Zeit) bei diesem Besuch des Skriptoriums.



C-KARTEN

In der Schlusswertung 5 Ansehen wert.



13. Hypatia

Bei diesem Besuch des Palasts darfst du dir einen zweiten Auftrag nehmen (ggf. vorher leeren Platz nachfüllen; Gunstmarkerkosten wie üblich).



14. Serenus

Bei diesem Besuch der Akademie darfst du jeden deiner Fortschrittsanzeiger über 2 Durchbruchfelder hinweg schieben.



15. Zenodotus

3 zusätzliches Wissen für die Übersetzung von Manuskripten deiner Wahl (kostet keine zusätzliche Zeit) bei diesem Besuch des Skriptoriums.



16. Palladas

Pro Zeit, die du bei diesem Besuch der Schifffahrt aus gibst, darfst du deine Flotte +2 Felder bewegen.



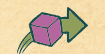
17. Plutarch

4 zusätzliche Zeit fürs Lernen bei diesem Besuch der Schule.



18. Menelaus

Lege eins der Ortsplättchen neben deinem Domizil auf einen freien Lagerplatz in deinem Domizil.



KÖNIGLICHE AUSBAUTEN



BREITERE SEGEL:

Bei jedem Besuch der Schifffahrt darfst du deine Flotte pro Zeit, die du für ihre Bewegung aus gibst, +1 Feld bewegen.



STRAFFERER LEHRPLAN:

Bei jedem Besuch der Schule hast du 1 zusätzliche Zeit fürs Lernen.



MEHR WÖRTERBÜCHER:

Bei jedem Besuch des Skriptoriums hast du 1 zusätzliches Wissen für die Übersetzung eines Manuskripts deiner Wahl (kostet keine zusätzliche Zeit).



INTENSIVERE FORSCHUNG:

Bei jedem Besuch der Akademie hast du 1 zusätzlichen Forschungsmarker fürs Forschen.



ERWEITERTES LAGER:

Jetzt hast du 3 Lagerplätze für Ortsplättchen in deinem Domizil. Außerdem darfst du jeden Zeitwürfel, den du nutzt, vorher um 1 hoch oder runter drehen.



ABGESTIMMTES ORDNUNGSSYSTEM:

Jetzt dürfen auf dem Feld links neben der Bonusleiste deines Domizils beliebig viele Ordnungssteine stehen.



MAGNUM-OPUS-AUSBAUTEN



SCHELLERE SCHIFFE: Pro Zeit, die du beim Besuch der Schifffahrt aus gibst, darfst du deine Flotte bis zu 5 Felder weit bewegen. Diesen Ausbau erhältst du, wenn du ein Magnum Opus aus **Stapel I** der Akademie erhältst.



STRAFFERER LEHRPLAN: Bei jedem Besuch der Schule hast du 1 zusätzliche Zeit fürs Lernen. Diesen Ausbau erhältst du, wenn du ein Magnum Opus aus **Stapel II** der Akademie erhältst.



MEHR WÖRTERBÜCHER: Bei jedem Besuch des Skriptoriums hast du 1 zusätzliches Wissen für die Übersetzung eines Manuskripts deiner Wahl (kostet keine zusätzliche Zeit). Diesen Ausbau erhältst du, wenn du ein Magnum Opus aus **Stapel III** der Akademie erhältst.

BONI AUF SCHIFFS-ORTSPLÄTTCHEN



WISSENSVORSPRUNG: Besuchst du mit diesem Plättchen das Skriptorium, hast du 2 zusätzliches Wissen für die Übersetzung von Manuskripten deiner Wahl (kostet keine zusätzliche Zeit). Besuchst du stattdessen die **Schule**, hast du 2 zusätzliche Zeit fürs Lernen.



RÜCKKEHR NACH ALEXANDRIA: Stelle deine Flotte nach Alexandria und führe sofort Schritt 4 der Schifffahrt aus: „Landet deine Flotte in Alexandria“ (siehe S. 14).

KURZÜBERSICHT

„Das gesamte Wissen des Spiels an einem Ort“

Mithilfe deiner Kopisten und Gelehrten willst du Schriftstücke übersetzen und zusammen mit Artefakten aus aller Welt an die **Bibliothek von Alexandria** liefern.

ZIEL DES SPIELS

Wer das meiste **Ansehen** hat, gewinnt.

AUSLÖSER FÜR DAS ENDE DER PARTIE

- Zweites Ereignis ausgelöst **oder**
- max. 2 nicht befüllte Plätze in der Bibliothek

SPIELABLAUF

Jede **Generation** hat 3 Phasen:

1. PLANUNGSPHASE

- In **umgekehrter Zugreihenfolge** je 1 Hausgelehrten unter ein Generationsplättchen legen
- **Zeit erhalten** je nach Abstand zum Generationsplättchen ganz rechts

2. AKTIONSPHASE

In **Zugreihenfolge**:

Optional: 1 oder 2 verschiedene Zusatzaktionen:

- **1 Ordnungsstein** einsetzen: Bibliotheksbonus
- **1 Gastgelehrten** auf Zusatzfeld stellen (Schifffahrt, Skriptorium, Akademie, Schule)

Danach: 1 Hauptaktion:

- **1 Ortsplättchen einsetzen:** Schiffs-, Bibliotheks- oder Gastgelehrten-Ortsplättchen (Besuch + ggf. Bonus)
- **1 Zeitwürfel nutzen:** Zeit kaufen oder Zeit ausgeben für Ortsbesuch
- **1 Gelehrten einsetzen:** Haus- oder Gastgelehrten auf Gelehrtenfeld stellen: Ort besuchen
- **1 Auftrag erfüllen:** Manuskripte, Magna Opera und/oder Artefakte an die Bibliothek liefern; optional Zeit für Boni ausgeben

- **Passen:** Zugreihenfolgemarken umsetzen und Bonus von der Leiste erhalten; Zeit von anderen erhalten, die noch Hauptaktionen ausführen

Die Aktionsphase endet, wenn alle gepasst haben.

3. GENERATIONSWECHSEL

- Gelehrte zurückholen, ggf. Generationsplättchen umlegen
- Neuer Präfekt
- Zeitwürfel neu werfen, Kopisten aus dem Skriptorium abwerfen, ggf. Gastgelehrtenkarten aus dem Garten abwerfen

DIE ORTE

A - SCHIFFFAHRT: Flotte bewegen; dann: Artefakt erwerben **oder** Waren/Übersetzungstafel laden + Hafenbonus/Ortsbesuch; zurück in Alexandria: Ladung löschen (ggf. Spende an die Musen) und Manuskript ins Skriptorium legen

B - WERFT: 1 Königs- oder Handelsschiff bauen (Ortsplättchen ins Lager)

C - PALAST: 1 Auftrag nehmen (sofern Nische frei)

D - SCHULE: 0-2 Kopisten aus der Residenz holen und/oder Kopisten in der Schule lernen lassen

E - SKRIPTORIUM: mit Kopisten des passenden Fachgebiets Manuskripte übersetzen, ins Regal legen und Ansehen erhalten

F - GARTEN: 1 Gastgelehrtenkarte (sofern Bedingung erfüllt) in eine Unterkunft schieben, Ortsplättchen ins Lager, Bonus erhalten, Gastgelehrten in die Schreibstube

G - AKADEMIE: 1-3 Fortschrittsanzeiger weiter-schieben, jeweils Bonus erhalten (z. B. Magnum Opus oder Pinax)

WICHTIGE BEGRIFFE

ZEIT: Die wichtigste „Währung“; du gibst sie für Aktionen aus, erhältst sie durch Planung, Boni und Zeitwürfel. Mehr als 20 Zeit kannst du nicht haben.

RESSOURCEN: Tinte, Papyrus, Silber, Forschungsmarker, Gunstmarker (können als andere Ressource oder 1 Zeit ausgegeben werden)

KOPISTEN: können in der Schule lernen, um im Skriptorium Manuskripte zu übersetzen (**Kunst, Jura, Medizin**).

GASTGELEHRTE: als Hauptaktion: beliebiger Ort oder eigenes Praxisfeld mit Bonus; auf Zusatzfeldern: Zeitersparnis bzw. Ansehen durch Warenspende

MANUSKRIPTE, MAGNA OPERA, ARTEFAKTE: werden zur Erfüllung von Aufträgen gebraucht (Artefakte sind Joker); Magna Opera bringen goldene Ausbauten

ORDNUNGSSTEINE: erhältst du, wenn jemand passend neben deinem Plättchen liefert; setzt du als Zusatzaktion ein

PINAKES: bringen am Ende Ansehen für (auch teilweise) passendes Siegel-Muster in der Bibliothek

SCHLUSSWERTUNG

- **Ressourcen:** 1 Ansehen für je 3 beliebige
- **Übersetzungstafeln:** je 2 Ansehen
- **Wissenswürfelwerte:** 1 Ansehen für je 2 Wissen (aufstrebende Kopisten nicht verdoppeln)
- **Pinakes:** 3/6/10/15 Ansehen für 1/2/3/4 Siegel in passender Anordnung in der Bibliothek
- **Gastgelehrte:** 1/3/5 Ansehen gemäß Rückseite der Karten (A/B/C) in Unterkünften

GLEICHSTAND AUFLÖSEN:

- wenigste Siegel in der Bonusleiste → meiste Gastgelehrte → meiste erfüllte Aufträge
- Alles gleich: gemeinsamer Sieg