

SPIELABLAUF

1. PLANUNGSPHASE (S. 9)



- Zweimal in umgekehrter Zugreihenfolge jeweils:
1. 1 Hausgelehrten unter 1 Generationsplättchen
 2. Zeit erhalten = Abstand zum Generationsplättchen ganz rechts

2. AKTIONSPHASE (S. 9)

Züge in Zugreihenfolge, bis alle **passen**.
Du **darfst** beide **Zusatzaktionen** je einmal ausführen und **musst** dann **1 Hauptaktion ausführen**:

- 1 - Ein **Ortsplättchen einsetzen** (S. 11)
- 2 - Einen **Zeitwürfel nutzen** (S. 11)
- 3 - Einen **Haus- oder Gastgelehrten einsetzen** (S. 12)
- 4 - Einen **Auftrag erfüllen** (S. 13)
- 5 - **Passen** (S. 13)

ZUSATZAKTIONEN (S. 10)

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

3. GENERATIONSWECHSEL (S. 21)

1. Gelehrte zurücknehmen
2. Neuer Präfekt
3. Kopisten aus dem Skriptorium abwerfen
4. Zeitwürfel neu werfen
5. Gastgelehrtenkarten ersetzen
(nur beim 2. & 3. Generationswechsel)

ENDE DER PARTIE

1. **Zweites Ereignis**: Runde zu Ende spielen, dann alle noch 1 Zug, dann Schlusswertung (S. 9 & S. 22)
2. **Fast volle Bibliothek**: Runde zu Ende spielen, dann Schlusswertung (S. 9 & S. 22)

SYMBOLE

FACHGEBIETE

Kunst



Jura



Medizin



RESSOURCEN & ZEIT



Tinte



Papyrus



Silber



Gunstmarker



Forschungsmarker



Zeit

GASTGELEHRTE UND IHRE KOSTEN



ZUSATZFELDER



= Zeitersparnis



= Waren spenden

TAUSCHKURSE



WEITERE SYMBOLE

Wissen



Artefakt



Ansehen



ORTE



A - SCHIFFFAHRT – Artefakte erwerben, Ressourcen laden, Orte besuchen

Kosten: ⌚ pro 2 Bewegungen (S. 14)

In Alexandria: Ladung löschen und Manuskript ins Skriptorium legen

Gastgelehrte auf Zusatzfeldern: Waren den Musen spenden (optional)



B - WERFT – 1 Handelsschiff oder 1 Königsschiff bauen – **Kosten:** 2 ⌚ (S. 16)

Schiffs-Ortsplättchen ins Lager legen

Königsschiff: Bonus erhalten. **Handelsschiff:** Kosten zahlen, um Bonus zu erhalten



C - PALAST – 1 Auftrag nehmen – **Kosten:** 2 ⌚ (S. 16)

Von den oberen 2 Plätzen: 1 🗿 ausgeben



D - SCHULE – Kopisten lernen lassen – **Kosten:** 1 ⌚ pro 🍷 (S. 17)

Altgediente Kopisten: zu Beginn 2, max. 6 🍷; **Erfahrene Kopisten:** zu Beginn 1, dann 3, 5, 6 🍷

Aufstrebende Kopisten: beim Holen aus der Residenz: mind. 1 ⌚ ausgeben. Max. 4 🍷

Hauskopisten: +1 🍷 (Das kostet dich keine ⌚), max. 6 🍷



E - SKRIPTORIUM – Manuskripte übersetzen – **Kosten:** 1 ⌚ pro 🍷 (S. 18)

Aufstrebender Kopist: 🍷 = 2x Würfelwert



F - GARTEN – 1 Gastgelehrten einladen – **Kosten:** 3 ⌚ + 🗿 (S. 19)

Von den oberen 2 Plätzen: 1 🗿 ausgeben



G - AKADEMIE – Forschen und Magna Opera erhalten – **Kosten:** 1 ⌚ + 🗿 pro Feld Fortschritt (S. 20)

SCHLUSSWERTUNG

1 pro 3 Ressourcen (🗿 und/oder 🗿 und/oder 🗿); 2 pro Übersetzungstafel auf eigenen Schiffen und im eigenen Vorrat; 1 pro 2 🍷 auf eigenen Wissenswürfeln in der Schule; 3 / 6 / 10 / 15 für 1/2/3/4 passende Siegel pro eigenem Pinax; 1 / 3 / 5 pro A-/B-/C-Gastgelehrtenkarte in eigenen Unterkünften (S. 22).