



ΠΑΣΑ Η ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΕΝ ΕΝΙ ΤΟΠΩ

SOLO-MODUS-REGELN

Zotikós, der Lieblingsbibliothekar des Königs, streift wie ein Schatten durch das Museion.

Er forscht, lehrt, übersetzt wie besessen und versucht systematisch, seinen Ruf als größter Bibliothekar aller Zeiten zu festigen.

Sein Ehrgeiz kennt keine Grenzen, und jeder Beitrag zur großen Bibliothek bringt ihn seinem Ziel ewigen Ruhms einen Schritt näher.

Nur *ein* Name wird in die Geschichte eingehen. Wird es deiner oder seiner sein?



ZOTIKÓS' MATERIAL



Zotikós' Domizil



9 Aktionskarten



7 Generationskarten



9 Studienplättchen



4 Werftplättchen

Lege Zotikós' Material bereit und gib ihm von einer nicht verwendeten Farbe:

- 1 Zugreihenfolgemarkers, 1 Ansehenmarker, 1 Flotte, 1 Hauskopist, 3 Wissenswürfel, 3 Fortschrittsanzeiger, 5 Schiffs-Ortsplättchen, 4 Steuerräder, 2 Hausgelehrte, 4 Gastgelehrte, 4 Gastgelehrten-Ortsplättchen, 12 Siegel und außerdem 1 der ungenutzten Zeitwürfel.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Wähle einen der vier Schwierigkeitsgrade. Sie haben alle ein paar spezielle Regeln.

BIBLIOTHEKAR IN AUSBILDUNG (EINFACH)

- Erhält Zotikós ein Artefakt, legt er es unter sein Domizil.
- Landet seine Flotte in Alexandria, legt er jedes Artefakt unter seinem Domizil in ein freies Regalfach (möglichst weit links) und stellt eins seiner Siegel darauf. Für jedes dieser Artefakte erhält er wie üblich 3 Ansehen.

OBERBIBLIOTHEKAR (NORMAL)

- Erhält Zotikós ein Artefakt, legt er es sofort in ein freies Regalfach (möglichst weit links), stellt ein Siegel darauf und erhält 3 Ansehen.
- Landet seine Flotte in Alexandria, erhält er 2 Ansehen pro Ware unter seinem Domizil.

HÜTER DES VERGESSENEN WISSENS (ANSPRUCHSVOLL)

- Dieselben Regeln wie für *Oberbibliothekar* und zusätzlich: Sobald Zotikós ein Artefakt in sein Regal legt, erfüllt er (wenn möglich) 1 seiner Aufträge (siehe S. 5). Erfüllt er einen, nimmt er sich danach einen neuen Auftrag, und zwar den vom Platz oben links im Palast. Dann füllt er den Platz dort wie üblich auf.

QUELL DER WEISHEIT (SCHWIERIG)

- Dieselben Regeln wie für *Hüter des vergessenen Wissens* und zusätzlich: Landet Zotikós' Flotte in Alexandria, dreht er den Wissenswürfel auf jedem seiner Kopisten in der Schule um 2 hoch.





ALLGEMEINE VORBEREITUNG

Wie im *Spiel zu zweit*, allerdings mit folgenden Änderungen:

- A. Gib Zotikós **1 zufälligen Startauftrag**. Lege ihn auf den rechten Auftragsplatz seines Domizils. Lege **1 Startmanuskript** des darauf gezeigten Fachgebiets ins Regalfach Nr. 1 seines Domizils. Stelle 1 seiner Siegel auf sein Startmanuskript.
- B. Gib Zotikós unbesehen **2 zufällige Pinakes** und lege sie verdeckt neben sein Domizil.
- C. Lege den bereitgelegten **Zeitwürfel** mit der 1 nach oben auf das Würfelfeld von Zotikós' Domizil.

ZOTIKÓS' VORBEREITUNG



1.  Drehe den **Wissenswürfel** von Zotikós' Hauskopisten auf 2 (statt 1). Lege seine übrigen Wissenswürfel wie üblich aufs Schuldach.
2. Mische Zotikós' **5 Schiffs-Ortsplättchen**, **4 Werftplättchen** und **9 Studienplättchen** getrennt und lege sie als verdeckte Stapel auf ihre Plätze auf Zotikós' Domizil.
3. Lege Zotikós' **4 Steuerräder** auf die Felder unter seinen Werftplättchen.
4. Mische Zotikós' **7 Generationskarten** und lege sie als verdeckten Stapel links neben sein Domizil.
5. Mische Zotikós' **9 Aktionskarten** und lege sie als verdeckten Stapel auf den passenden Platz seines Domizils. Lege die oberste Karte davon unbesehen verdeckt neben sein Domizil (diese Karte wird er in der ersten Generation nicht spielen).
6. Mische Zotikós' **4 Gastgelehrten-Ortsplättchen** und lege sie als verdeckten Stapel auf den passenden Platz seines Domizils. Lege Zotikós' **4 Gastgelehrte** auf die 4 Plätze darunter.
7. Stelle Zotikós' **2 Hausgelehrte** und seine übrigen **11 Siegel** neben sein Domizil.

ERÖFFNUNGSRUNDE

Du führst die Eröffnungsrunde wie üblich durch, Zotikós aber nicht. Bestimme zufällig, wer die Partie beginnt, und erhalte entsprechend 7 oder 9 Zeit (wie im *Spiel zu zweit*).



ZOTIKÓS UND SEINE KOPISTEN



Zotikós' **Kopisten** sind weder aufstrebend noch erfahren noch altgedient (sie liegen immer mit der Rückseite nach oben).

Alle seine Kopisten haben zu Beginn

2 Wissen und steigern ihr Wissen in 2er-Schritten (auf 4 und dann auf 6). Der Wissenswert seiner „aufstrebenden“ Kopisten wird nicht verdoppelt.

SPIELABLAUF

1. PLANUNGSPHASE

In umgekehrter Zugreihenfolge legen Zotikós und du je 1 eigenen Hausgelehrten unter 1 Generationsplättchen. Zotikós deckt die oberste Generationskarte vom Stapel auf und legt seinen Hausgelehrten unter das dort gezeigte Plättchen. Ist dort kein Platz mehr, deckt er die nächste Generationskarte auf und legt seinen Hausgelehrten dorthin.

- Legst du einen Hausgelehrten unter ein Generationsplättchen, unter dem schon einer von Zotikós' Gelehrten liegt, gibst du 2 Zeit aus.
- Legt er einen Hausgelehrten unter eins, unter dem schon einer von deinen liegt, erhältst du 2 Zeit.
- Mische am Ende der Planungsphase Zotikós' Generationskarten zu einem neuen verdeckten Stapel.

2. AKTIONSPHASE

Hinweis: Zotikós muss nie Zeit, Ressourcen oder Übersetzungstafeln ausgeben. Er erhält auch nie welche (Ausnahme: Beim Besuch der Schifffahrt kann er Waren erhalten, siehe S. 7).

WENN ZOTIKÓS AM ZUG IST

1. **Zotikós erfüllt einen Auftrag.** Kann er einen seiner Aufträge erfüllen, tut er das und beendet danach seinen Zug. Kann er das nicht, geht er stattdessen zu **Schritt 2** über.
2. **Zotikós besucht einen Ort.** Wenn der Aktionskartenstapel auf seinem Domizil noch nicht leer ist **und** du noch nicht gepasst hast, führt er Schritt **2a** aus. Andernfalls führt er – sofern er noch mindestens 1 Hausgelehrten auf der Generationenleiste hat – Schritt **2b** aus; hat er dort keinen mehr, geht er stattdessen zu **Schritt 3** über.

a.



Zotikós deckt eine Aktionskarte auf. Er deckt die oberste Aktionskarte vom verdeckten Stapel auf.

Er versucht, die darauf gezeigte Aktion auszuführen. Kann er das, tut er es und beendet danach seinen Zug. Kann er das nicht, besucht er stattdessen die **Schifffahrt** (siehe S. 7).

b.



Zotikós setzt einen Hausgelehrten ein.

Er versucht, mit seinem Hausgelehrten von der Generationenleiste (dem linken, wenn beide dort stehen) den Ort zu besuchen, den das Generationsplättchen darüber zeigt. Kann er den Ort nicht besuchen (d. h. nicht ausführen, was ihm dieser Ort erlaubt), stellt er den Hausgelehrten neben sein Domizil und besucht stattdessen die **Schifffahrt**.

3. **Zotikós passt.** Er passt und beendet seinen Zug.

Hast du in der aktuellen Generation bereits **gepasst**, erhältst du jedes Mal 2 Zeit, wenn Zotikós Schritt 1 oder 2 ausführt.

1. ZOTIKÓS ERFÜLLT EINEN AUFTRAG

Hat Zotikós die nötigen Plättchen (Manuskripte, Magna Opera, Artefakte) in seinem Regal, um einen seiner Aufträge zu erfüllen, tut er Folgendes:

- a. Er liefert die geforderten Plättchen einzeln **von links nach rechts aus seinem Regal** an die Bibliothek.



- Dabei geht er jeweils **zunächst die Spalte ganz links** in der Bibliothek **von oben nach unten** durch, danach die zweite Spalte von links usw. Er legt das gelieferte Plättchen (nach den üblichen Regeln) auf den ersten Platz, den er dabei erreicht, auf dem er laut dem aktuellen Präfekten Ansehen erhält. Gibt es keinen Platz, auf dem er Ansehen erhielte, legt er das Plättchen möglichst weit rechts in die Bibliothek (in der Spalte dort: möglichst weit unten).
 - Legt er dabei ein Magnum Opus oder Artefakt auf ein **Bibliotheks-Ortsplättchen**, mischt er dieses verdeckt in seinen Stapel von **Schiffs-Ortsplättchen**.
 - Durch seine Lieferungen erhältst du nach den üblichen Regeln **Ordnungssteine**.
- b. Nachdem er die Lieferungen für den Auftrag abgeschlossen hat, legt er den Auftrag verdeckt neben sein Domizil. Die Zeitkosten und Boni auf Aufträgen ignoriert Zotikós.
- c. Schiebe dann noch übrige Plättchen in seinem Regal so weit wie möglich nach links. Dann endet sein Zug.

Hinweis: Könnte Zotikós beide seiner Aufträge erfüllen, erfüllt er nur den linken und schiebt den anderen danach nach links.

Beispiel



Zotikós erfüllt seinen Startauftrag, der 1 **Kunst**-Plättchen und 1 Plättchen eines anderen Fachgebiets fordert. In seinem Regal liegt ein **Kunst**-Manuskript und rechts daneben

ein **Jura**-Manuskript. Das **Kunst**-Manuskript legt er in die linke Spalte der Bibliothek neben das Startartefakt und erhält dafür 4 Ansehen. Dann legt er das **Jura**-Manuskript über sein **Kunst**-Manuskript und erhält dafür 3 Ansehen. Hätte er für sein **Jura**-Manuskript kein Ansehen erhalten können, hätte er es auf den Platz ganz rechts unten in der Bibliothek gelegt.

2. ZOTIKÓS BESUCHT EINEN ORT

Solange du in der aktuellen Generation noch nicht **gepasst** hast, deckt Zotikós die oberste Aktionskarte vom verdeckten Stapel auf und versucht, die Aktion darauf auszuführen, siehe **2a. Zotikós deckt eine Aktionskarte auf** (S. 6).



Hast du bereits gepasst (oder ist Zotikós' Aktionskartenstapel leer), setzt er einen Hausgelehrten von der Generationenleiste ein, siehe **2b. Zotikós setzt einen Hausgelehrten ein** (S. 7).

- Hat er keinen Hausgelehrten mehr auf der Generationenleiste, **passt** er stattdessen, siehe **3. Zotikós passt** (S. 7).

2a. ZOTIKÓS DECKT EINE AKTIONSKARTE AUF

Zotikós deckt die oberste Aktionskarte des Stapels auf und führt die darauf gezeigte Aktion aus:



GENERATIONSKARTE

Zotikós deckt die oberste Generationskarte des Stapels auf und versucht, den darauf gezeigten Ort zu besuchen (egal, ob er einen

Hausgelehrten unter dem Generationsplättchen dieses Orts hat). Hat er einen Hausgelehrten unter dem Generationsplättchen dieses Orts, stellt er ihn auf das freie Gelehrtenfeld dieses Orts, das am nächsten am Ortssymbol ist (bzw. neben sein Domizil, falls keins mehr frei ist).

War das der letzte Hausgelehrte unter diesem Generationsplättchen, legt er es nach den üblichen Regeln um.

- Kann er diese Aktion nicht ausführen bzw. diesen Ort nicht besuchen, besucht er stattdessen die **Schiffahrt**.



ORTSPLÄTTCHEN

Zotikós deckt das oberste Plättchen seines **Schiffs-Ortsplättchenstapels** auf (im Lauf der Partie können hier auch andere Ortsplättchen liegen) und versucht, den linken gezeigten Ort (bzw. den einzigen gezeigten) zu besuchen; Boni auf den Plättchen ignoriert er.

- Kann er den linken Ort nicht besuchen, versucht er, den rechten (sofern vorhanden) zu besuchen.
- Deckt er ein Gastgelehrten-Ortsplättchen auf, stellt er erst den Gastgelehrten dieses Werts auf das freie Gelehrtenfeld dieses Orts, das am nächsten am Ortssymbol ist (egal, ob er den Ort tatsächlich besuchen kann), bzw. neben sein Domizil, falls es kein freies mehr gibt. Dann versucht er, diesen Ort zu besuchen.
- Kann er diese Aktion nicht ausführen bzw. keinen der gezeigten Orte besuchen, besucht er stattdessen die **Schiffahrt**.
- In jedem Fall wirft er das aufgedeckte Ortsplättchen verdeckt neben seinem Domizil ab.



ZEITWÜRFEL

Zotikós wählt den obersten noch nutzbaren Zeitwürfel nach dieser Prioritätenliste: eine 1 oder 6, dann eine 2 oder 5, dann eine 3 oder 4.

Er schiebt den gewählten Zeitwürfel nach links auf das/ die Ortssymbol(e). Bei einer 1-3 versucht er, den oberen





Ort zu besuchen, bei einer 4-6 den unteren; bzw. die Schifffahrt, falls er den untersten Würfel wählt.

- Kann er diese Aktion nicht ausführen bzw. keinen der gezeigten Orte besuchen, besucht er stattdessen die **Schifffahrt**.

Beispiel



Die noch nutzbaren Zeitwürfel zeigen von oben nach unten: 3, 5, 2, 4. Zotikós wählt die 5 (sie liegt weiter oben als die 2). Er schiebt den Würfel nach links und versucht, das Skriptorium zu besuchen.

2b. ZOTIKÓS SETZT EINEN HAUSGELEHRTEN EIN

Zotikós wählt den linken seiner Hausgelehrten auf der Generationenleiste (bzw. seinen einzigen).

- Ist das der letzte Hausgelehrte unter diesem Generationsplättchen, legt er es nach den üblichen Regeln um.

Dann stellt er den Hausgelehrten auf das freie Gelehrtenfeld des gezeigten Orts, das am nächsten am Ortssymbol ist (egal, ob er den Ort tatsächlich besuchen kann), bzw. neben sein Domizil, falls es kein freies Feld mehr gibt. Dann versucht er, diesen Ort zu besuchen.

- Kann er diese Aktion nicht ausführen bzw. diesen Ort nicht besuchen, besucht er stattdessen die **Schifffahrt**.

3. ZOTIKÓS PASST

Zotikós legt seinen Zugreihenfolgemarkers in der anderen Reihe, wenn möglich, immer auf das linke Feld.

WIE ZOTIKÓS ORTE BESUCHT



SCHIFFFAHRT

Zotikós' Flotte fährt gegen den Uhrzeigersinn (unten entlang bis hinten, dann oben zurück). Besucht er die Schifffahrt, fährt seine Flotte zum nächsten Hafen, in dem er in der Lage ist, einen Ort zu besuchen, Waren zu laden, ein Artefakt zu erwerben oder in Alexandria zu landen.

- Landet seine Flotte im selben Hafen wie deine, erhältst du 1 Ware deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat. Landet deine Flotte im selben Hafen wie Zotikós', gibst du 1 Ware deiner Wahl aus.
- Landet seine Flotte in einem Hafen mit einem Artefakt, erhält er es (und legt es je nach Schwierigkeitsgrad unter sein Domizil oder in sein Regal).



- Landet seine Flotte in einem Hafen mit Warenbonus (Tinte, Papyrus), legt er 2 beliebige Waren aus dem allgemeinen Vorrat unter sein Domizil.

Landet seine Flotte in einem Hafen mit Handelsschiffsymbol, legt er 1 beliebige Ware aus dem allgemeinen Vorrat unter sein Domizil. Zeigt der Hafen außerdem ein Ortssymbol, besucht Zotikós anschließend den gezeigten Ort (siehe folgende Seiten).



Zur Erinnerung: Zotikós erhält nie Forschungs-
marker oder Übersetzungstafeln.

Beispiel



Zotikós' Flotte landet in einem Hafen mit Handelsschiffsymbol, also legt er 1 beliebige Ware aus dem allgemeinen Vorrat unter sein Domizil. Der Hafen zeigt außerdem den Tintenbonus, also legt er 2 weitere beliebige Waren aus dem allgemeinen Vorrat unter sein Domizil. Forschungsmarker erhält er nicht.



WERFT

Zotikós deckt das oberste Werftplättchen vom Stapel auf und legt 1 Steuerrad von seinem Domizil auf eins der auf dem Plättchen markierten Steuerradfelder in der Werft. Links der gestrichelten Linie legt er das Steuerrad auf das Feld mit den 3 Zeitsymbolen (sofern noch frei). Rechts der gestrichelten Linie legt er es jeweils auf das Feld, das nur 1 Kostensymbol zeigt; ist dieses Feld nicht mehr frei, legt er es auf das Feld, das 2 Kostensymbole zeigt (sofern noch frei). Danach legt er das Werftplättchen verdeckt neben sein Domizil.

- Kann er sein Steuerrad auf keins der auf dem Werftplättchen markierten Felder legen, besucht er stattdessen die **Schiffahrt**.



PALAST

Zotikós legt den obersten Auftrag vom Stapel (oben rechts im Palast) auf einen freien Auftragsplatz in seinem Domizil. Auch Zotikós darf höchstens 2 Aufträge gleichzeitig haben.

- Hat er bereits 2 Aufträge, besucht er stattdessen die **Schiffahrt**.



SCHULE

Zunächst dreht Zotikós den Würfel jedes seiner Kopisten in der Schule um 2 hoch (höchstens auf 6). Danach:

Hat er weniger als 3 Kopisten in der Schule, wirft er seinen Zeitwürfel, um den Kopisten zu bestimmen, den er in die Schule holt (1 = Kopist ganz links in der Residenz, usw., 6 = Kopist ganz rechts). Hat er jetzt immer noch weniger als 3 Kopisten in der Schule, wiederholt er diesen Schritt einmal. Bei Bedarf würfelt er neu, bis er eine andere Zahl als beim ersten Mal würfelt.

1. Jeden aus der Residenz geholten Kopisten legt er **verdeckt** in die Schule auf den Platz des passenden Fachgebiets. Liegt dort schon ein Kopist, legt er den neuen stattdessen auf einen freien Platz, der kein Fachgebiet zeigt (möglichst weit links).
2. Auf jeden neuen Kopisten legt Zotikós einen seiner Wissenswürfel mit der 2 nach oben.
3. Die leeren Plätze in der Residenz füllt er wie üblich auf.





- Kann Zotikós die Summe seines Wissens in der Schule in keiner Weise erhöhen (weder durch Hochdrehen der Würfel noch durch einen neuen Kopisten aus der Residenz), kann er diesen Ort nicht besuchen und besucht stattdessen die **Schiffahrt**.



SKRIPTORIUM

Zotikós holt bis zu 2 seiner Kopisten aus der Schule ins Skriptorium. Dabei bevorzugt er die mit dem meisten Wissen (bei Gleichstand von links nach rechts). Er legt sie auf freie Plätze möglichst weit links im Skriptorium.

Zotikós übersetzt Manuskripte, die zu den Fachgebieten seiner geholten Kopisten passen und für die er genug Wissen hat.

Wenn Zotikós die Wahl hat, welche Manuskripte er übersetzen könnte, übersetzt er so viele Manuskripte wie möglich (höchstens so viele, wie er freie Regalfächer hat). Hat er die Höchstzahl an Manuskripten ermittelt, die er übersetzen kann, wählt er sie einzeln nacheinander nach dieser Prioritätenliste:

1. **Mehr Ansehen:** Er bevorzugt das Manuskript mit dem höchstmöglichen Ansehenwert.
2. **Passt zu einem Auftrag:** Er bevorzugt das Manuskript, dessen Fachgebiet auf einem seiner Aufträge zu sehen ist.
3. **Seltenstes Fachgebiet:** Er bevorzugt das Manuskript, von dessen Fachgebiet er die wenigsten Plättchen im Regal hat.

4. **Zwei am weitesten rechts:** Er bevorzugt eins der beiden Manuskripte, die am weitesten rechts im Skriptorium liegen.

- Haben seine Kopisten im Skriptorium mehr Wissen, als sie zur Übersetzung anwenden können, geht das übrige Wissen verloren.

Jedes übersetzte Manuskript legt er (von links nach rechts) in ein freies Regalfach und stellt eins seiner Siegel darauf. Für jedes dieser Manuskripte erhält er wie üblich das aufgedruckte Ansehen.

Ganz zum Schluss füllt er leere Manuskriptfelder wie üblich auf.

- Hat Zotikós kein freies Regalfach oder nicht genug Kopisten, um mindestens 1 Manuskript zu übersetzen, besucht er stattdessen die **Schiffahrt**.

Beispiel



Zotikós besucht das Skriptorium. In der Schule hat er drei Kopisten mit den Werten 6 (**Medizin**), 4 (**Kunst**) und 2 (**Jura**). Er holt die beiden mit dem meisten Wissen (6 in

Medizin und 4 in **Kunst**) ins Skriptorium und legt sie möglichst weit links auf freie Plätze.





Er ermittelt, dass er mit diesen beiden Kopisten höchstens 2 Manuskripte übersetzen kann. Gemäß seinen Prioritäten übersetzt er zuerst das **Medizin-**Manuskript (5), da es mehr Ansehen bringt, und danach das **Kunst-**Manuskript (4).



Dafür braucht er 9 Wissen (das zehnte geht verloren) und erhält 5 Ansehen. Er legt die beiden Manuskripte einzeln (von links nach rechts) in freie Regalfächer und stellt je eins seiner Siegel darauf.



GARTEN

Genau wie du muss Zotikós die nötigen Plättchen an die Bibliothek geliefert haben, um einen Gastgelehrten einzuladen. Könnte er verschiedene einladen, wählt er den, der am weitesten unten im Garten liegt. Danach:

1. Zotikós deckt das oberste Plättchen vom Gastgelehrten-Ortsplättchenstapel auf (merkt sich die Zahl darauf) und mischt es verdeckt in den Schiffs-Ortsplättchenstapel.
2. Er legt die Gastgelehrtenkarte offen neben sein Domizil.
3. Er stellt den Gastgelehrten der gemerkten Zahl an

dem Ort, der auf der Gastgelehrtenkarte gezeigt ist, auf das freie Gelehrtenfeld, das am nächsten am Ortssymbol ist (bzw. neben sein Domizil, falls es kein freies mehr gibt). Dann besucht er diesen Ort; kann er ihn nicht besuchen, besucht er stattdessen die **Schiffahrt**.

- Kann Zotikós keinen Gastgelehrten einladen, besucht er stattdessen die **Schiffahrt**.



AKADEMIE

Zotikós deckt das oberste Studienplättchen vom Stapel auf und legt es neben sein Domizil. Dann schiebt er den Fortschrittsanzeiger der darauf gezeigten Leiste bis zum nächsten Feld weiter, das direkt vor einem Durchbruchfeld liegt.

- Liegt der Fortschrittsanzeiger jetzt in einer Zone mit einem Magnum-Opus-Bonus, erhält er das entsprechende Magnum Opus dieses Fachgebiets, legt es in ein freies Regalfach (möglichst weit links), stellt ein Siegel darauf und erhält das entsprechende Ansehen.
- Zeigt diese Zone auch einen Auftragsbonus (Zone I), nimmt er sich den Auftrag oben links im Palast und füllt den Platz dort wie üblich auf (hat er bereits 2 Aufträge, ignoriert er diesen Bonus).
- Zeigt diese Zone auch einen Pinaxbonus (Zone II), nimmt er den obersten Pinax von der Zeit- und Pinaxtafel und legt ihn verdeckt neben sein Domizil.





- Ist das Magnum Opus, das er erhielt, nicht mehr da (oder hat er keinen Platz dafür im Regal), nimmt er, was er kann (Auftrag bzw. Pinax), und besucht dann die **Schiffahrt**.
- Erhält er ein Magnum Opus, legt er den entsprechenden Fortschrittsanzeiger zurück auf das Startfeld seiner Leiste (in Zone III tut er das auch, selbst wenn er kein Magnum Opus erhält).

Beispiel



Zotikós besucht die Akademie. Er schiebt seinen Fortschrittsanzeiger auf das Feld vor dem Durchbruchfeld von Zone I.

Das **Jura-**

Magnum-Opus I liegt noch im Stapel, also erhält er es, nimmt sich außerdem einen Auftrag und legt den Fortschrittsanzeiger zurück aufs Startfeld.

3. GENERATIONSWECHSEL

1. Zotikós' Flotte kehrt nach Alexandria zurück. ***Oberbibliothekar, Hüter des vergessenen Wissens*** oder ***Quell der Weisheit***: Zotikós erhält 2 Ansehen pro Ware unter seinem Domizil und legt diese dann zurück in den allgemeinen Vorrat.

2. Er deckt das oberste Studienplättchen vom Stapel auf und legt es neben sein Domizil. Er legt das Manuskript des darauf gezeigten Fachgebiets (gibt es mehrere: das höherwertige; bei Gleichstand von links nach rechts) von Alexandria auf das Leuchtturmfeld im Skriptorium mit den wenigsten Manuskripten (bei Gleichstand aufs linke). Liegt in Alexandria kein passendes Manuskript, deckt er das nächste Studienplättchen auf usw.

Danach deckt er ein weiteres Studienplättchen vom Stapel auf und legt es neben sein Domizil, um zu ermitteln, von welchem Stapel neben dem Spielplan er ein Manuskript auf das leere Feld in Alexandria legt. Dann mischt er alle Studienplättchen neben seinem Domizil wieder in ihren Stapel.

3. Hast du jetzt noch Hausgelehrte unter Generationsplättchen, nimm sie wie üblich zurück (Generationsplättchen nach rechts: Bonus erhalten bzw. Ereignis auslösen).

4. Nimm alle deine Haus- und Gastgelehrten vom Spielplan bzw. von Praxisfeldern wie üblich zurück; Zotikós stellt seine Gelehrten vom Spielplan neben sein Domizil.

5. Mische Zotikós' abgeworfene Generationskarten zurück in ihren Stapel.





6. Mische alle 9 Aktionskarten verdeckt und lege sie als Stapel auf ihren Platz. Lege die oberste Karte davon unbesehen verdeckt neben Zotikós' Domizil (diese Karte wird er in der nächsten Generation nicht spielen).
7. Lege den obersten Präfekten vom Stapel rechts neben der Bibliothek auf den Stapel links neben der Bibliothek.
8. Wirf alle Kopisten aus dem Skriptorium verdeckt auf die jeweiligen Abwurfstapel neben dem Spielplan. Hauskopisten im Skriptorium nimmst du ganz aus dem Spiel.
9. Nimm alle Zeitwürfel von der Zeit- und Pinaxtafel, wirf sie einzeln nacheinander und lege sie von oben nach unten wieder auf die Würfelfelder.
10. Nimm beim 2. Generationswechsel alle A-Gastgelehrtenkarten im Garten aus dem Spiel.

Nimm beim 3. Generationswechsel alle B-Gastgelehrtenkarten im Garten aus dem Spiel. (Der wievielte Generationswechsel es ist, siehst du immer an der Anzahl der Präfekten links von der Bibliothek minus 1).

Ergänze die Auslage im Garten, indem du verbliebene Karten nach unten schiebst und Karten vom Stapel auf freie Plätze (von unten nach oben) legst.

11. Lege das Generationsplättchen, das am weitesten links auf der Generationenleiste liegt, auf das Feld direkt rechts neben dem, das am weitesten rechts liegt. Legst du es dabei auf ein Ereignisplättchen, löst du das Ereignis aus (siehe S. 21 der Hauptanleitung).

SCHLUSSWERTUNG

Du erhältst in der Schlusswertung Ansehen wie üblich. Zotikós erhält in der Schlusswertung Ansehen wie folgt:

- 1 Ansehen pro 2 Wissen (abgerundet), das die Würfel auf seinen Kopisten in der Schule noch zeigen.
- Zotikós deckt jeden seiner Pinakes einzeln nacheinander auf und wertet ihn bestmöglich. Jedes seiner Siegel darf er dabei nur für 1 Pinax werten (gewertete Siegel nimmt er vom Spielplan), und jeden Pinax darf er nur einmal werten. Er darf jeden Pinax vor der Wertung beliebig oft um 90° drehen.
- 1/3/5 Ansehen pro A-/B-/C-Gastgelehrtenkarte neben seinem Domizil.
- *Hüter des vergessenen Wissens* oder *Quell der Weisheit*: 2 Ansehen pro Ware unter seinem Domizil.

