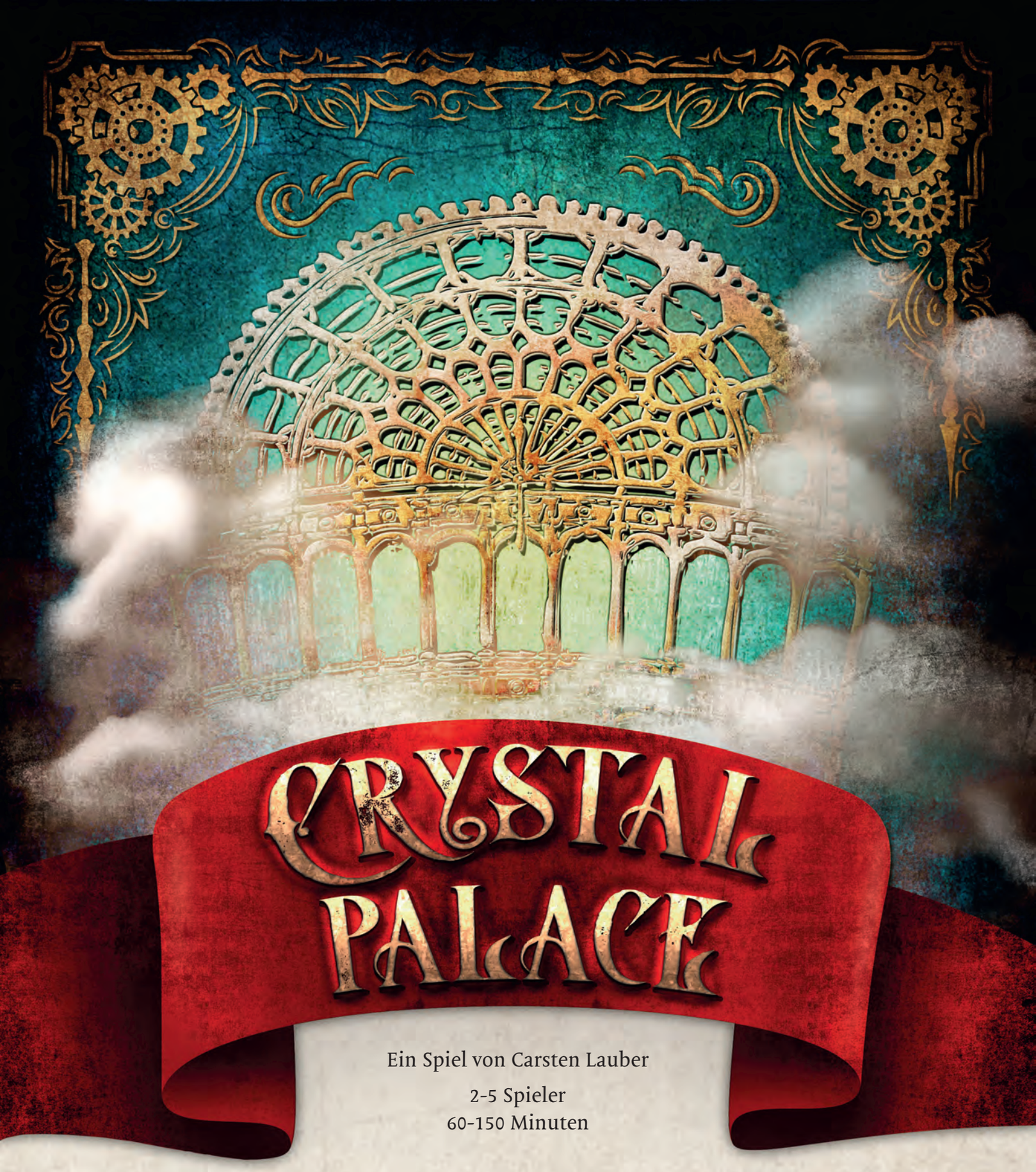


Ein Spiel von Carsten Lauber

2-5 Spieler
60-150 Minuten

In Crystal Palace repräsentiert jeder von euch ein Land während der ersten Weltausstellung 1851 in London. Damit auch wirklich jeder auf eure Nation aufmerksam wird, präsentiert ihr spektakuläre Erfindungen, macht die klügsten und einflussreichsten Köpfe zu euren Verbündeten und rührt kräftig die Werbetrommel.

Sei es in den heiligen Hallen von Westminster oder in dunklen Hafenecken: Überall habt ihr eure Finger im Spiel, um die Ausstellung bestmöglich vorzubereiten. Es könnte so einfach sein, wären da nur nicht die begrenzten Mittel, mit denen euch eurer Land ausgestattet hat. Ständig schwankt ihr zwischen maßvollem Vorgehen und neuen Krediten. Wem es gelingt, auf dem Weg zur Weltausstellung die richtigen Entscheidungen zu treffen, der wird für seine Nation im Crystal Palace den größten Ruhm ernten.

FEUERLAND

SPIELMATERIAL

ALLGEMEINES MATERIAL

12 doppelseitige Ortspläne
(je 1x Patent Office, Reform Club, London Times, Port of London, Waterloo Station und Black Market; je 2x British Museum, Bank of England und Westminster)



1 Verwaltungstableau



5 doppelseitige Spielertableaus



30 Patent- / Prototypkarten



vorn (Patent) *hinten (Prototyp)*

30 Personenkarten



vorn *hinten*

15 Aktien



11 Wurfzettelmarker
(4 blau, 4 grün, 3 violett)



4 doppelseitige Verlegerplättchen



1 doppelseitige Taschenuhr



45 Forschungsplättchen
(32 mit grüner Rückseite und 13 mit violetter Rückseite)



vorn *hinten* *hinten*

Geld, Zahnräder, Energiemarker und Kredite sind unbegrenzt. Sollten sie euch ausgehen, behelft euch bitte anderweitig. Gehen euch die Kredite aus, zählt jeder weitere offene Kredit als -10 Siegpunkte, jeder zurückgezahlte Kredit wie üblich -5 SP.

30 Kredite
(jeweils 10x die Werte -8, -9, -10)



vorn *hinten*

62 Pfundnoten
(32 1er, 20 5er, 10 10er)



1 Rundenanzeiger



3 Ticketmarker



5 Schatztruhen*



*vor dem ersten Spiel
siehe S. 7

25 Zahnräder aus Holz



25 Energiemarker aus Holz



MATERIAL IN 5 SPIELERFARBEN

6 Würfel



6 Assistenten



5 Spielermarker



2 Buzzmarker



1 Siegpunktemarker 50/100



SPIELAUFBAU

SPIELER

A Jeder von euch wählt eine Spielerfarbe und erhält in dieser Farbe die oben gezeigten Materialien.

B Legt 2 der Würfel erst einmal beiseite, zu Spielanfang stehen euch 4 Würfel zur Verfügung.

C Jeder erhält ein zufälliges Spielertableau und legt dieses mit einer zufälligen Seite nach oben vor sich ab. Das Spielertableau wird im Detail auf Seite 7 erklärt.

D Stellt einen eurer Spielermarker auf die Zeitung mit dem Wert 0 auf eurem Spielertableau und einen Assistenten auf das unterste Feld eurer Aufträge.

E Jeder erhält außerdem:

a. 1 Schatzkiste 

b. 40 Pfund 

c. 1 Zahnrad 

d. 1 Energie 

ORTSPLÄNE UND SPIELMATERIAL

A Sucht für die Ortspläne 1 bis 8 und für den Black Market die Version heraus, die eurer Spielerzahl entspricht (zum Beispiel 3, 4 etc.). Von den Plänen 2, 3 und 4 gibt es vier Versionen, von den anderen zwei. Legt die Orte 1-8 in aufsteigender Reihenfolge im Kreis auf dem Tisch aus. Legt den Black Market in die Mitte des Kreises. Ihr könnt natürlich auch eine andere Anordnung wählen, die besser zu eurem Platzangebot passt.

K Legt auf jedes Zahnradfeld im Black Market 1 Zahnrad (je nach Spielerzahl 2 oder 3).

J Legt die 3 Ticketmarker auf das Ticketfeld im Port (7).

I Legt die Uhr, die Zahnräder, die Energiemarker und die Pfundnoten bereit. Mischt die Kreditplättchen verdeckt und legt sie bereit.

B Mischt die blauen Patentkarten und legt den Stapel mit der Vorderseite (blau) nach oben in die Nähe des Patent Office (1). Legt auf jedem Kartenablagefeld im Patent Office (1) offen 1 Karte aus.



H Stellt den Rundenanzeiger auf das Feld Frühling 1849 der London Times (6).

C Sortiert die Forschungsplättchen nach Rückseiten (violett und grün). Mischt die grünen Plättchen verdeckt und legt sie in die Nähe des British Museum (2). Legt auf jedes Ablagefeld im British Museum offen ein grünes Forschungsplättchen. Sortiert die violetten Forschungsplättchen nach der Farbe der Kästchen auf ihrer Rückseite und legt diejenigen mit blauem Kästchen verdeckt zum Patent Office (1) und diejenigen mit orangefarbenem Kästchen verdeckt zum Reform Club (5).



D Sortiert die Aktienplättchen nach ihren Rückseiten und mischt die jeweiligen Stapel. Legt die Stapel in die Nähe des Ortes Bank of England (3). Legt auf jedes Ablagefeld der Bank of England (3) ein aufgedecktes Aktienpaket Frühling 1849. Legt überzählige Aktienpakete Frühling 1849 in die Schachtel zurück. Sie werden nicht mehr benötigt.



E Stellt jeweils einen eurer Spielermarker auf das grüne Feld mit dem Stern ✳ nach Westminster (4).

F Mischt die orangefarbenen Personenkarten und legt den Stapel mit der Vorderseite nach oben in die Nähe des Reform Club (5). Legt auf jedem Kartenablagefeld im Reform Club (5) offen 1 Karte aus.

G Wählt ein zufälliges Verlegerplättchen aus und legt es mit einer zufälligen Seite nach oben auf seinen Platz auf der London Times (6). Legt die anderen Verlegerplättchen in die Schachtel zurück. Sie werden nicht mehr benötigt.

VERWALTUNGSTABLEAU

Legt das Verwaltungstableau neben euren bisherigen Aufbau.

1. Mischt die Wurfzettelmarker verdeckt nach Farbe und legt jeweils einen zufälligen offen auf die entsprechenden farbig gekennzeichneten Felder der Buzzleiste*. Legt die anderen Wurfzettelmarker in die Schachtel zurück. Sie werden nicht mehr benötigt.

2. Stellt einen eurer Spielermarker auf das Startfeld mit dem Megafon und legt eure beiden Buzzmarker auf ihre Ablagefelder unten auf dem Buzztableau.

3. Stellt jeweils einen eurer Spielermarker auf das Startfeld ✻ der Einkommensleiste.

4. Stellt jeweils einen eurer Spielermarker auf das Startfeld ✻ (Feld 5) der Siegpunkteleiste.

*Buzz (ausgeprochen: Bass) ist das englische Wort für im-Gepräch-sein.

Außen um das Verwaltungstableau liegt die Siegpunktleiste. Ihr startet bei 5 Siegpunkten. Links oben unter den Feldern 1-4 seht ihr die Plätze, auf denen ihr eure Marker 50/100 Punkte ablegt, sobald ihr die 50 bzw. 100 überschritten habt.

Das Poster vom Crystal Palace ist das Endfeld der Buzzleiste. Der erste, der es erreicht, setzt seinen Spielermarker auf die erste Eintrittskarte usw. Am Ende des Spiels könnt ihr für eure Position auf der Buzzleiste Siegpunkte erhalten, auch wenn ihr das Endfeld nicht erreicht.



Auf der linken Seite des Tableaus befindet sich die Buzzleiste. Hier wird festgehalten, wie stark ihr schon die Werbetrommel gerührt habt und die Öffentlichkeit über euch spricht (natürlich nur positiv!). Die Wurfzettel geben euch einen Einmalbonus, sobald ihr sie erreicht. Erreicht ihr ein Poster, dann dürft ihr einen eurer Buzzmarker absetzen. Für jeden eurer Buzzmarker erhaltet ihr einen wiederkehrenden Bonus in jeder Runde in Phase 6.

Auf der rechten Seite des Tableaus befindet sich die Einkommensskala. Je nach eurer Position erhaltet ihr in jeder Runde in Phase 6 ein Einkommen in Pfund. Danach habt ihr allerdings Sonderausgaben und eure Spielermarker werden 3 Felder nach unten gesetzt. Achtung: Wenn ihr unten an die rote Linie stoßt, müsst ihr Geld bezahlen ...

Unter der Einkommensleiste legt ihr zu Beginn des Spiels eure Buzzmarker ab. Wenn ihr auf der Buzzleiste nach oben klettert könnt ihr sie auf die Poster einsetzen. Leider habt ihr nur 2 davon. Ihr müsst euch also gut überlegen, ob ihr sie direkt auf die ersten absetzt oder lieber auf höhere Boni pokert ...

SPIELERTABLEAU

A zeigt dir die Flagge deiner Nation und **B** eine Sehenswürdigkeit des Landes. Lege während des Spielverlaufs in Phase 2 deine ungenutzten Würfel zur besseren Übersicht auf deiner Flagge ab.

C zeigt deine Forschungsfelder. Hier legst du deine Forschungsplättchen und Kredite ab. Für jedes frei gebliebene Forschungsfeld erhältst du am Ende des Spiels 2 Minuspunkte.

D zeigt deinen Auftrag, den du im Laufe des Spiels erfüllen kannst, um dafür am Spielende Siegpunkte je nach der erreichten Stufe zu erhalten. Er besteht aus 3 Stufen und einem Startfeld für deinen Assistenten darunter.

F zeigt, zu welchen Konditionen du **jederzeit** einen Kredit erhältst und zurückzahlst (siehe S. 22 Kredite für Details).



E zeigt rechts die Zeitungsskala auf der du die Anzahl deiner Zeitungen festhältst. Links sind die Konditionen, zu denen du deine Zeitungen eintauschen kannst, abgebildet.

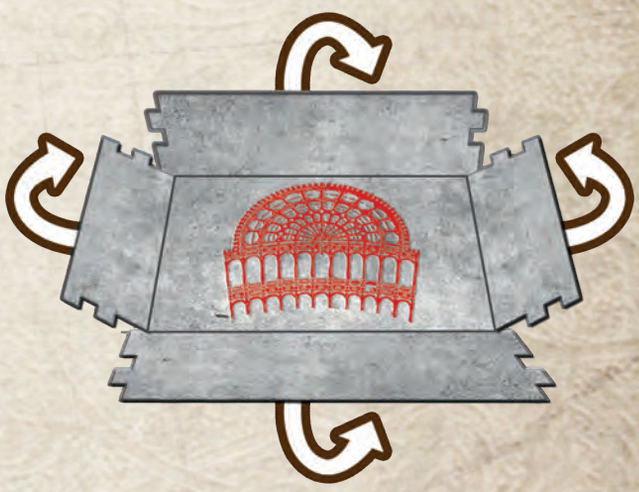
G zeigt, zu welchen Kosten in Pfund du Zahnräder und Energie aus dem Vorrat kaufen oder an den Vorrat verkaufen kannst.

H zeigt eine Übersicht über die Phasen einer Runde.

AUFBAU DER SCHATZKISTEN

Baut vor dem ersten Spiel die Schatzkisten wie folgt zusammen:

1. Löst die Schatzkisten vorsichtig aus den Stanzbögen.
2. Legt die Schatzkisten mit der Oberseite (stärker verziert) nach **unten** auf den Tisch.
3. Klappt alle Seiten vorsichtig nach oben, so dass sie an den Ecken ineinander greifen.
4. Fertig. Baut die Kisten nach dem Spiel nicht auseinander. Legt das farblich passende Spielmaterial in einer Tüte hinein und verstaut beides zusammen in der Schachtel.



ZIEL DES SPIELS

Am Ende gewinnt der Spieler mit dem meisten Siegpunkten.
Siegpunkte könnt ihr vor allem *im Spiel* (*goldene Orden*) bekommen durch:

Das Bauen von Prototypen und das Anheuern von Personen
Für die meisten dieser Karten gilt, dass sie mehr Siegpunkte bringen, wenn sie früher gebaut / angeheuert werden.





Fortschritt auf der Buzzleiste
Je weiter ihr dort aufsteigt, umso mehr Punkte könnt ihr pro Runde erhalten.

Siegpunkte könnt ihr *am Ende des Spiels* (*silberne Orden*) bekommen, wenn ihr:

Stufe 1, 2 oder 3 eures Auftrags erfüllt habt.



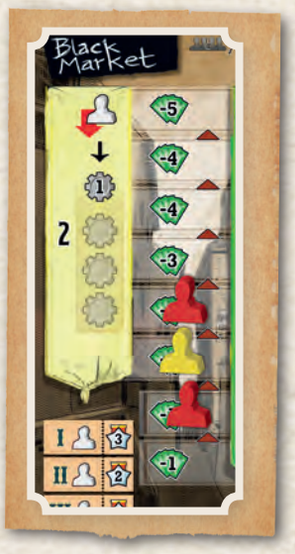


eure **Forschungsfelder abgedeckt** habt (und somit Minuspunkte vermeidet).

wenig Kredite aufgenommen habt (und somit Minuspunkte vermeidet). Kredite aufzunehmen kann euch aber natürlich helfen, auf anderen Wegen noch mehr Punkte zu erzielen.

auf der **Buzzleiste vorn steht**.





im **Black Market vorn steht**.



Dieses Siegel steht für Spiele, die Spieleautor Uwe Rosenberg speziell seinen Fans empfiehlt. Die Spiele wurden von ihm selbst gesichtet und in ihrer Entwicklung begleitet.

Crystal Palace war Endrundenteilnehmer beim Hippodice Autorenwettbewerb 2014.



Möchtest du ein Erklärvideo sehen oder suchst du die FAQ?
http://www.feuerland-spiele.de/spiele/crystalpalace.php

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?
Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt, wir freuen uns über ein "Like" oder neue Follower.
facebook.com/feuerlandspiele
@FeuerlandSpiele

Fehlen Teile?
Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!

© 2019 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
www.feuerland-spiele.de

CREDITS

Autor: Carsten Lauber
Illustration: Andrea Alemanno | **www.andreaalemanno.com**
Cover Artwork und Design des Regelheftes: Steffen Bieker | **www.bieker.de**
Grafikdesign: Christof Tisch
Redaktion: Andreas "Ode" Odendahl, Gernot Köpke, Frank Heeren, Inga Keutmann
Lektorat: Johannes "Joe" Grimm, Bastian Winkelhaus

Autor und Verlag danken Uwe Rosenberg für seine Unterstützung in der frühen Entwicklungsphase des Spieles und Kay-Viktor Stegemann für seinen Beitrag zu den Personen und Patenten.

Der Autor dankt besonders: Holger Herrmann, Ode, Inga Keutmann, Frank Heeren, Hagen Dorgathen, Thorsten Hanson, David Stennet, Gernot Köpke, Nicole + Andre Müller, Ingo Hackenberg, Ulf Glinka.

Weiterer Dank an den Hippodice Autorenwettbewerb, Spielkult, die vielen Tester beim Herner Spielewahnsinn, den Ratinger Spieletagen und der Spielewoche Tringenstein sowie dem Lookout Team Herner Spielewahnsinn.

Ebenfalls danken Autor und Verlag allen Testspielern, die mit jeder Partie das Spiel ein Stück weiter gebracht haben. Auch allen, die hier vielleicht nicht aufgeführt sind.

Michael Naujokat, Ralf Rudolph, Javier Ribes, Esad Sehic, Tu-binh Hong, Thomas Smolinski, Dietmar Gropp, Daniel Andreas, Daniel Eickhoff, Marcus Reimann, Andreas Stork, Michael Steinbach, Nicole + Eric Seelen, Michaela Blume, Die Meusels, Tobias Franken, Tatsiana Filipovich, Andreas Molter, Tanja + Christian Müller, Thomas Spitzer, Ralf Seifert, Claudia + Roland Hülsmann, Hartmut Thordsen, Sabine + Torben Knochenhauer, Klaus Haarmann, Thorsten Felske, Lutz Stratmann, Rolf Raupach, Melanie Heinemann, Frank Steinberg, Rocky Bogdanski, Matthias Kronfeld, Dän Jurack, Martin Schlegel, Alexander (Sascha) Ommer, Mike Keller, Claudia + Ralf Partenheimer, Birgit Bär, Jürgen Kudritzky, Sivester Grzegorzek, Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Dietmar Gottschick, Gabriele Goldschmidt, Lasse Goldschmidt, Thyra Puls, Martina Weidener, Elmar Grubert, Dirk Schröder, Martina + Carsten Laßmann, Volker Nattermann, Christian Töööner, Marcel Plum, Björn Reinartz, Bodo Merz, Claudia Odendahl, Sascha Klein, Hardy Jackson, Stefan Molz, Robert Oestreich, Peter Raschdorf, Andrea Plötz, Florian Schmid, Florian Schlusnus, Kevin Alexander Schmitz, Christoph Sander, Johannes Grimm, Sascha Huning, Christof Tisch, Bastian Winkelhaus, Helge Ostertag, Robin Maier, Frederik Häfker, Andy Martel, Marius Wiese, Jens Will, Peter Nies, Felix Hild, Christian Brinker, Martin Neumann, Krister Haas, Lisa Hofmann, Witold Kliszczynski, Karola Köhler, Michael + Joshua + Andrea Müller, Christin Pfaff + Dirk Lau, Mario + Daniel Götzmann, Syndia Thiere, Rüdiger Klings, Monika Hofmann, Michael Below und Norbert Ahrends.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 5 Runden (Frühling und Herbst 1849, Frühling und Herbst 1850 und Frühling 1851). Das Ende des Spiels steht für den Beginn der Weltausstellung 1851.

Jede Runde besteht aus 7 **aufeinanderfolgenden Phasen**:

1. Würfel einstellen und bezahlen
2. Würfel einsetzen
3. Aktionen ausführen
4. Gehalt bezahlen und Personenfähigkeiten nutzen
5. Patente in Prototypen umwandeln
6. Einkommen, dauerhafte Effekte und Buzzleiste
7. Vorbereitung für die nächste Runde

Hinweis: Die Abbildung unten auf euren Spielertableaus erinnert euch an diesen Ablauf. Die Phasen sind mit verschiedenen Farben hinterlegt. Farbige Banner geben euch im Spiel einen Hinweis darauf, in welcher Phase etwas passiert oder möglich ist.

Zentrales Spielelement sind eure Würfel, denn jeder Würfel steht für eine mögliche Aktion, die ihr durchführen könnt. In Phase 2 setzt ihr die Würfel auf den Ortskarten ein, wo ihr gern eine Aktion ausführen wollt. Allerdings kann es sein, dass an einem Ort mehr Würfel eingesetzt werden, als Aktionen zur Verfügung stehen. Hohe Zahlen helfen euch, eure Pläne auch in die Tat umzusetzen. In Phase 3 führt ihr dann mit den Würfeln dort eure Aktionen durch.

PHASE 1
WÜRFEL EINSTELLEN UND BEZAHLEN

In dieser Phase bestimmt ihr gleichzeitig und geheim die Augenzahlen (Werte) eurer Würfel. Nutzt als Sichtschutz eure Schatzkiste und legt diese über die Würfel, wenn ihr fertig festgelegt habt. Habt ihr alle eure Würfelwerte gewählt, nehmt ihr alle gleichzeitig die Schatzkiste von euren Würfeln und addiert die Werte eurer Würfel. Führt nun folgende Schritte durch:

- Bezahlt den Gesamtwert eurer Würfel mit Geld. Habt ihr nicht so viel Geld, dann müsst ihr einen oder mehrere Kredite aufnehmen. Wie ihr einen Kredit aufnehmt, wird im Abschnitt Kredite auf Seite 22 erklärt.

  Hinweis: Der Mindestwert für einen Würfel ist 1. Dieser kann nicht unterschritten werden und muss immer mindestens bezahlt werden. Wählt eure Würfelwerte mit Bedacht: Hohe Augenzahlen sind stark, aber wer seine Würfel zu hoch einstellt, vielleicht sogar über mehrere Runden, wird bald merken, wie knapp Geld in diesem Spiel ist und tappt eventuell in eine Kreditfalle. Welchen Einfluss die Augenzahlen haben, erfahrt ihr in den Beschreibungen zu den Phasen 2 und 3.

- Derjenige von euch, der den höchsten Gesamtwert eingestellt hat, ist in dieser Runde Startspieler. Haben mehrere von euch den gleichen Gesamtwert, beginnt derjenige, der den höchsten Einzelwert gelegt hat. Ist dieser Wert wieder gleich, betrachtet ihr den nächsthöheren Würfelwert usw. Im seltenen Fall, dass alle Würfelwerte gleich sind, beginnt derjenige, der bereits in der vorherigen Runde früher dran war. In der ersten Runde würde in diesem Fall das Los entscheiden.

BEISPIEL

Rot *und* **Blau** *haben beide einen Gesamtwert von 14 und auch ihr Würfel mit dem höchsten Einzelwert ist gleich (6).* **Blau** *hat den zweithöchsten Einzelwert (5) und wird daher Startspieler.*



- Derjenige von euch, der den geringsten Gesamtwert eingestellt hat, erhält 1 Zeitung. Trifft das auf mehrere von euch zu, erhalten sie alle 1 Zeitung. Wenn alle Spieler den gleichen Gesamtwert eingestellt haben, erhalten alle außer dem Startspieler 1 Zeitung.



ZEITUNG

Zeitungen sind eine flexible Währung in Crystal Palace. Immer wenn ihr eine Zeitung erhaltet, setzt ihr euren Spielermarker auf eurer Zeitungsleiste ein Feld nach oben. Ihr könnt nicht mehr als 7 und nicht weniger als 0 Zeitungen haben. Gebt ihr Zeitungen ab, setzt ihr euren Spielermarker auf der Zeitungsleiste entsprechend viele Felder nach unten.
Ihr könnt **jederzeit** Zeitungen abgeben, um Folgendes zu erhalten: Für



- 4 Zeitungen erhaltet ihr 1 neuen Würfel, den ihr in Phase 1 (sofern ihr eure Würfelwerte noch nicht aufgedeckt habt) direkt nutzen könnt. Solltet ihr die Würfelwerte in Phase 1 bereits enthüllt haben oder den Würfel in Phase 2 bis 6 erhalten, könnt ihr ihn erst ab der nächsten Runde verwenden.
- 3 Zeitungen bewegt ihr euren Spielermarker auf der Einkommensleiste 1 Feld nach oben.
- 2 Zeitungen erhaltet ihr 1 Zahnrad.
- 1 Zeitung erhaltet ihr 1 Pfund.

PHASE 2
WÜRFEL EINSETZEN

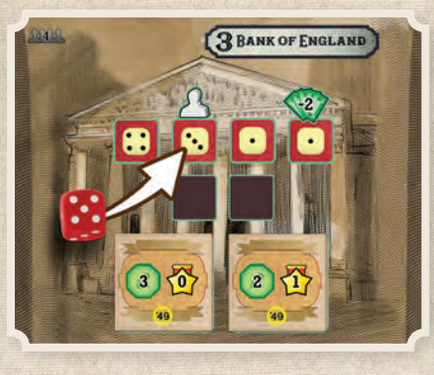
In dieser Phase setzt ihr eure Würfel auf die Ortspläne. Beginnend mit dem Startspieler und danach im Uhrzeigersinn setzt ihr jeweils 1 Würfel auf ein beliebiges freies Würfeleinsatzfeld auf einem beliebigen Ort ein. Dabei muss der Wert des eingesetzten Würfels **mindestens** dem angezeigten Würfelwert auf dem Einsatzfeld entsprechen. Über manchen Einsetzfeldern befindet sich ein Assistentensymbol oder ein Geldsymbol. Setzt ihr euren Würfel auf ein Einsatzfeld mit Assistentensymbol, dann dürft ihr direkt eine Assistentenaktion (siehe Assistentenaktion Seite 12) durchführen. Setzt ihr einen Würfel auf ein Einsatzfeld mit Geldsymbol, müsst ihr als Gebühr sofort den angezeigten Betrag bezahlen. Jedes Einsatzfeld darf nur 1x belegt werden. Habt ihr alle einen Würfel eingesetzt, folgen weitere Einsetzrunden, bis ihr alle eure Würfel eingesetzt habt.

Hinweis: In späteren Runden ist es möglich, dass die Spieler eine unterschiedliche Anzahl an Würfeln haben. Solltet ihr an der Reihe sein einen Würfel einzusetzen und habt keinen mehr, dann werdet ihr bis zum Ende der Phase übersprungen.

Wenn ihr am Zug seid, könnt ihr auch auf das Einsetzen eines Würfels verzichten. Das kann dann der Fall sein, wenn für euch nur noch Felder mit Einsetzkosten frei sind und ihr diese vermeiden wollt. Damit passt ihr aber für den Rest dieser Phase und könnt in dieser Runde keine Würfel mehr einsetzen. Ihr bekommt für nicht eingesetzte Würfel kein Geld zurück.
Ein Spieler darf mehrere Würfel auf den gleichen Ort setzen.

BEISPIEL

Rot setzt eine Fünf auf das Würfeleinsatzfeld mit der Drei. So darf Rot direkt eine Assistentenaktion durchführen.



Wenn Blau auch noch einen Würfel in die Bank of England einsetzen möchte, muss Blau den Würfel auf das rechte Feld legen. Dafür muss Blau aber sofort 2 Pfund bezahlen.



ASSISTENTENAKTION

Für jede Assistentenaktion, die ihr erhaltet, könnt ihr eine der beiden folgenden Aktionen durchführen (die Aktionen müssen immer sofort durchgeführt werden und können nicht aufgespart werden):

a) Fortschritt bei eurem Auftrag



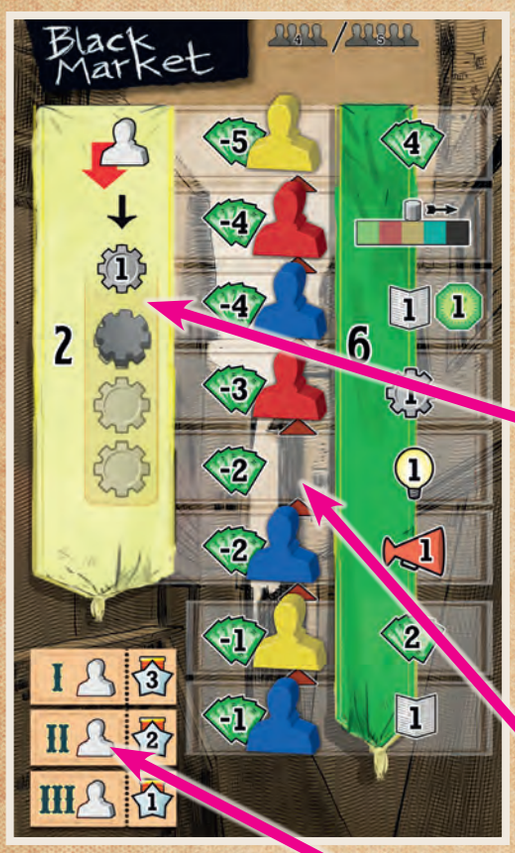
Ihr dürft euren Assistenten auf eurem Spielertableau um 1 Stufe hochrücken, sofern ihr die Bedingung der neuen Stufe in diesem Augenblick erfüllt. (In diesem Beispiel müsste Rot mind. 2 Personen besitzen.) Bezahlen müsst ihr dafür nichts. Die angezeigten Siegpunkte bekommt ihr am Spielende.

b) Black Market Aktion



Ihr dürft entweder einen neuen Assistenten auf das unterste freie Feld im Black Market einsetzen und zahlt dafür sofort den links auf dieser Stufe angezeigten Geldbetrag, in diesem Fall 1 (A), oder ihr versetzt einen bereits vorhandenen Assistenten auf das nächsthöhere freie Feld und zahlt dafür ebenso sofort den links auf dieser Stufe angezeigten Geldbetrag, in diesem Fall 3 (B).

DETAILS ZUM BLACK MARKET



Im Black Market herrscht ein reges Treiben. Wird er allerdings zu voll, schauen die Bobbies* vorbei und sprengen den Black Market.

- In **Phase 6** erhaltet ihr für jeden eurer Assistenten den daneben abgebildeten Nutzen. Danach wird in **Phase 7** jeder Assistent ein Feld nach unten bewegt, ein Assistent auf dem untersten Feld kommt stattdessen zurück in euren Vorrat.
- Immer wenn ihr in **Phase 2** einen Würfel auf ein Einsetzfeld gelegt habt, dürft ihr anschließend genau einen eurer Assistenten im Black Market – sofern vorhanden – herabsetzen. Nehmt dazu einen eurer Assistenten und versetzt ihn auf das nächste untere freie Feld im Black Market. Ist unter dem Assistenten kein freies Feld vorhanden, fällt er ganz aus dem Black Market heraus. Das darf auch der Assistent sein, den ihr im selben Zug in den Black Market eingesetzt habt (führt eine Assistentenaktion immer vorher durch). Wenn der herabgesetzte Assistent auf der Stufe 3 oder höher im Black Market gestanden hat, dürft ihr euch für diese Aktion 1 Zahnrad vom gelben Banner auf dem Black Market nehmen – sofern dort noch ein Zahnrad liegt.

  Das gelbe Banner zeigt euch, ab welcher Stufe ein Herabsetzen mit einem Zahnrad vom Black Market belohnt wird: Wenn der blaue Assistent von Stufe 6 auf die Stufe 4 herabgesetzt wird, darf sich Blau 1 Zahnrad vom Black Market nehmen. Wenn der gelbe Assistent von Stufe 2 herabgesetzt wird (und damit aus dem Black Market fällt), erhält Gelb nichts.
- Wird einer deiner Assistenten durch ein Kartenereignis herabgesetzt, erhältst du dafür kein Zahnrad.
- Sobald das letzte freie Feld im Black Market besetzt wird, wird der Black Market **gesprengt**. Das bedeutet, dass alle Assistenten aus dem Black Market entfernt werden, außer dem Assistenten, der soeben das letzte freie Feld besetzt hat. Dieser bleibt auf diesem Feld stehen.

  In dieser Situation würde ein weiterer Assistent den Black Market sprengen und alle anderen würden entfernt werden.
- Alle eurer aus dem Black Market entfernten Assistenten gehen zurück in euren Vorrat.
- Am Spielende geben die 3 am höchsten platzierten Assistenten Siegpunkte.

* Bobby ist der Spitzname für britische Polizisten

PHASE 3
AKTIONEN AUSFÜHREN

In dieser Phase führt ihr die Aktionen auf den einzelnen Orten aus, beginnend mit Ort 1 und dann in aufsteigender Reihenfolge. Die Orte bieten euch verschiedene Aktionsmöglichkeiten, aber die Anzahl der verfügbaren Aktionen pro Ort ist durch die braunen Aktionsfelder begrenzt. In der Regel gibt es weniger Aktionsmöglichkeiten als Würfel auf den Ort gelegt werden können. Führt folgenden Ablauf durch, beginnend mit dem Patent Office:

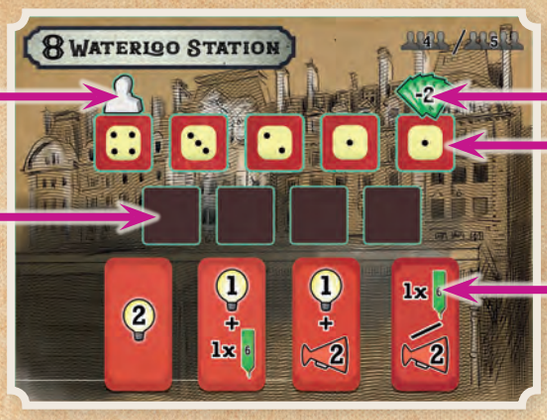
- Schiebt euren Würfel auf das am weitesten links gelegene freie Aktionsfeld und führt die Ortsaktion 1x durch.
- Es beginnt der Spieler/Würfel mit dem höchsten Würfelwert, dann folgt der Würfel mit dem zweithöchsten Wert usw. Dadurch kann ein Spieler auch mehrmals hintereinander an der Reihe sein. Bei gleichem Würfelwert wird der Würfel, der am weitesten links liegt, zuerst verwendet.
- Ist auf dem Aktionsfeld ein Bonus abgebildet, dann erhaltet ihr ihn sofort und vor der Aktion.
- Ist auf dem Aktionsfeld ein negativer Geldbetrag abgebildet, dann müsst ihr diesen sofort und vor der Aktion bezahlen.
- An den Orten Waterloo Station (7) und Port of London (8) dürfen die unterschiedlichen Aktionsmöglichkeiten nur jeweils 1x verwendet werden.
- Ihr dürft freiwillig auf die Durchführung einer Aktion verzichten, z.B. weil ihr die Kosten auf dem Aktionsfeld nicht bezahlen wollt. Euer eingesetzter Würfel verfällt in diesem Fall ersatzlos. Das Aktionsfeld bleibt dabei frei, das heißt, auch einen evtl. Bonus auf dem Aktionsfeld erhaltet ihr nicht. Sollte ein anderer Spieler nach euch noch einen Würfel an diesem Ort verschieben dürfen, kann er das Aktionsfeld noch nutzen.
- Wenn ihr mit eurem Würfel keine Aktion durchführen könnt, weil bereits alle Aktionsfelder belegt sind, erhaltet ihr als Trost 1 Pfund.

BEISPIEL

Blau und Gelb haben die höchsten Würfelwerte. Da der blaue Würfel weiter links liegt, darf Blau zuerst eine Aktion machen, schiebt den eigenen Würfel auf das linke Aktionsfeld, erhält dafür 1 Pfund und führt die Aktion aus. In Westminster rückt Blau als Aktion den eigenen Spielermarker ein Feld voran und erhält sofort 2 Pfund als einmaligen Bonus. Danach darf Gelb eine Aktion durchführen und schiebt den Würfel auf das rechte Aktionsfeld. Dafür bezahlt Gelb 2 Pfund. Nun führt Gelb die Aktion aus, setzt den Spielermarker ein Feld vor und erhält sofort als Bonus 1 Energie. Rot kann keine Aktion mehr durchführen, da bereits beide Aktionsfelder genutzt wurden. Als Trost erhält Rot 1 Pfund.



AUFBAU ORTE



Assistentenaktion

Aktionsfeld

Einsetzgebühr

Würfeleinsatzfeld

Aktionsmöglichkeit

DIE ORTE UND IHRE AKTIONEN

Hinweis: Die Platzierung all eurer Karten in diesem Regeltext ist ein Vorschlag für einen besseren Überblick. Ihr könnt die Karten auch an andere Stellen in eurem Spielerbereich legen.

1) PATENT OFFICE

Spieler-anzahl	Aktions-felder
2 - 3	3
4 - 5	4

Im Patentamt erhaltet ihr Patente, deren Prototypen ihr in Phase 5 bauen könnt, um Siegpunkte und ggf. andere Boni zu erhalten.

AKTION: Wählt eine der ausliegenden Patentkarten. Legt diese mit der blauen **Vorderseite** nach oben links neben euer Spielertableau. Die Kosten müsst ihr **erst später, beim Bau des Prototypen,** bezahlen. Ihr dürft beliebig viele Patentkarten besitzen.

BONUS: Die ersten beiden Nutzer dieser Aktion erhalten jeweils 1 Zeitung.

Die freien Kartenplätze werden erst in Phase 7 wieder aufgefüllt. Die oberste Karte vom Patentkartenstapel kann im Rahmen dieser Aktion nicht gewählt werden.

BEISPIEL

Blau *schiebt den höheren Würfel auf das erste Aktionsfeld und erhält dafür eine Zeitung.* **Blau** *entscheidet sich für die zweite Karte von links (Hörbuch) und legt diese mit der Vorderseite nach oben neben das eigene Spielertableau. Damit hat sich* **Blau** *das Patent gesichert und kann in Phase 5 dieser oder einer späteren Runde das Patent in einen Prototypen umwandeln. Danach darf* **Blau** *eine weitere Aktion mit dem 1er-Würfel durchführen.*



2) BRITISH MUSEUM

Spieler-anzahl	Aktions-felder
2 - 4	2
5	3

Im British Museum erhaltet ihr die neuesten Forschungsergebnisse, die euch entweder einen dauerhaften Bonus in Phase 6 oder einen sofortigen einmaligen Bonus geben. Erklärungen zu allen Symbolen auf den Plättchen findet ihr im Anhang.

AKTION: Wählt eines der verfügbaren Forschungsplättchen. Legt dieses auf ein freies Forschungsfeld auf eurem Spielertableau. Sind bereits alle Felder belegt, dann müsst ihr es an die Stelle eines bereits vorhandenen Forschungsplättchens legen und dieses ablegen. Ihr dürft nie einen Kredit (gleich ob offen oder zurückgezahlt) durch ein Forschungsplättchen ersetzen, egal auf welche Weise ihr das Forschungsplättchen erhalten solltet.

KOSTEN: Der zweite Nutzer (2 und 3 Spieler) bzw. dritte Nutzer (5 Spieler) dieser Aktion muss 2 Pfund bezahlen.

BEISPIEL

Blau *schiebt den eigenen Würfel auf das erste Aktionsfeld und entscheidet sich für das linke Forschungsplättchen.* **Blau** *legt es auf ein freies Forschungsfeld auf dem eigenen Spielertableau. Von jetzt an darf* **Blau** *in Phase 6 jeder Runde das eigene Einkommen um 1 Stufe steigern. Danach darf* **Gelb** *sich eines der übrigen Forschungsplättchen aussuchen und sofort die abgebildeten Boni erhalten (2 Zeitungen und 4 Buzz oder 1 Zahnrad und 2 Pfund).*



AUFBAU EINER PATENT-KARTE



Vorderseite (Patent)



Rückseite (Prototyp)

3) BANK OF ENGLAND

Spieler-anzahl	Aktions-felder
2	1
3 - 4	2
5	3

Bei der Bank of England könnt ihr Aktien erwerben. Diese wirken sich (entgegen der Realität) immer positiv auf euer Einkommen und eure Siegpunkte aus.

AKTION: Wählt eine der verfügbaren Aktien. Erhöht euer Einkommen und eure Siegpunkte um die auf der gewählten Aktie gezeigten Schritte und legt diese in euren Vorrat.

KOSTEN: Der zweite Nutzer (3 Spieler) bzw. der dritte Nutzer (5 Spieler) der Aktion muss 2 Pfund bezahlen.

BEISPIEL

Gelb schiebt den 6er-Würfel auf das erste Aktionsfeld, entscheidet sich für die linke Aktie und legt sie in den eigenen Vorrat. Dann zieht Gelb die eigenen Spielermarker um 1 Siegpunkt und 5 Einkommen nach vorn, bzw. nach oben.
Danach erhält Blau die zweite Aktie.





4) WESTMINSTER

Spieler-anzahl	Aktions-felder
2 - 4	2
5	3

In Westminster könnt ihr Einfluss gewinnen. Dies bringt euch einen einmaligen Bonus und wirkt sich vor allem auf die Gehaltsforderungen eurer Personen aus (siehe Phase 4 auf Seite 18).

AKTION: Setzt euren Spielermarker auf Westminster ein Feld weiter nach rechts. Nehmt euch den auf dem Feld angezeigten sofortigen und einmaligen Bonus.

Steht euer Spielermarker bereits auf Feld V der Leiste, lasst ihr euren Spielermarker auf Feld V stehen und schlagt gedacht an die grüne Linie an. Dafür erhaltet ihr einen der unten im weißen Kasten gezeigten Boni (1 Energie oder 2 Buzz, Buzzleiste siehe Seite 22).

BONUS: Der erste Nutzer der Aktion erhält 1 Pfund.

KOSTEN: Der zweite Nutzer (2 bis 4 Spieler) bzw. der dritte Nutzer (5 Spieler) der Aktion muss 2 Pfund bezahlen.

II 

Erhalte 2 Pfund.

III 

Nutze sofort 1 deiner dauerhaften Boni mit grünem Banner. Das kann ein Forschungsplättchen auf deinem Spielertableau sein oder ein Bonusfeld im Black Market, auf dem du einen Assistenten stehen hast. *(Später in Phase 6 erhältst du den Bonus erneut.)*

IV 

Erhalte 1 Energie.

V 

Erhalte 2 Buzz, ziehe auf der Buzzleiste (siehe Seite 22) 2 Schritte nach vorn.

BEISPIEL

Rot schiebt den 3er-Würfel auf das erste Aktionsfeld und erhält 1 Pfund. Da Rot bereits auf Feld V steht, schlägt der Spielermarker an die grüne gestrichelte Linie an und bleibt auf Feld V stehen. Dafür darf sich Rot einen der unten gezeigten Boni aussuchen (1 Energie oder 2 Buzz, Buzzleiste siehe Seite 22).



5) REFORM CLUB

Spieler-anzahl	Aktions-felder
2 - 3	3
4 - 5	4

In diesem elitären Club finden sich immer interessante Persönlichkeiten, die euch bei eurer Vorbereitung auf die Weltausstellung helfen. Erklärungen zu den Symbolen auf den Karten findet ihr im Anhang.

AKTION: Wählt eine der verfügbaren Personenkarten. **Im Gegensatz zu den Patenten** müsst ihr die Werbungskosten einer Person (im roten Banner oben links) **sofort** bezahlen.

Hinweis: Ihr könnt jederzeit in eurem Zug 4 Pfund in 1 Energie und 5 Pfund oder 2 Zeitungen in 1 Zahnrad eintauschen. Außerdem könnt ihr jederzeit einen Kredit aufnehmen.

Nachdem ihr die Kosten bezahlt habt, löst ihr ggf. die auf der Karte unten links abgebildeten Sofortboni aus (graues Banner mit Blitz).

Hinweis: Einige Personen zeigen unten rechts einen weiteren Effekt. Er wird erst in einer späteren Phase ausgelöst.

Ihr erhaltet nun die oben rechts (im blauen Banner) angegebenen Siegpunkte, abhängig von der aktuellen Jahreszahl, die der Rundenanzeiger zeigt. Prüft, ob einer oder zwei eurer Prototypen (gebaute Patente) eine Verknüpfung mit der Person aufweist und erhaltet, falls das der Fall ist, jeweils 4 zusätzliche Siegpunkte. Dreht dann die Karte auf ihre **Rückseite** und legt sie rechts oben neben euer Spielertableau. Legt weitere Personenkarten überlappend an. Ihr dürft beliebig viele Personenkarten besitzen.

BONUS: Die ersten beiden Nutzer dieser Aktion erhalten jeweils 1 Schritt auf der Buzzleiste (siehe Seite 22).

Die freien Kartenplätze werden erst in Phase 7 wieder aufgefüllt. Die oberste Karte vom Personenkartenstapel kann im Rahmen dieser Aktion nicht gewählt werden.

BEISPIEL

Blau schiebt den 4er-Würfel auf das erste Aktionsfeld und erhält dafür 1 Schritt auf der Buzzleiste. Blau entscheidet sich für die rechte Karte (Brontë) und bezahlt sofort die Kosten von 2 Zahnrädern und 1 Energie. Nun darf Blau als unten angezeigten Sofortteffekt eine Assistentenaktion ausführen und setzt kostenlos einen Assistenten in den Black Market. Außerdem erhält Blau noch die Siegpunkte für die Karte. Da die aktuelle Runde der Frühling 1850 ist, erhält Blau 10 Siegpunkte. Da Blau bereits das Hörbuch als Prototypen gebaut hat und dieses mit Charlotte Brontë verknüpft ist, erhält Blau zusätzliche 4 Siegpunkte. Dann dreht Blau die Karte auf die Rückseite und legt sie rechts neben das eigene Spielertableau, so dass sie die letzte Personenkarte halb überlappt.



AUFBAU EINER PERSONENKARTE



6) LONDON TIMES

Spieler-anzahl	Aktions-felder
2 - 3	2
4 - 5	3

Nutzt das Verlagshaus der Times, um Buzz für euren Teil der Weltausstellung zu schüren. Allerdings sind immer nur bestimmte Neuigkeiten gerade gefragt. Erklärungen zu allen Symbolen auf den Plättchen findet ihr im Anhang.

AKTION: Prüft, wie gut ihr die Bedingung der aktuellen Runde auf dem Verlagsplättchen erfüllt, und zieht auf der Buzzleiste (siehe Seite 22) entsprechend viele Felder vor.

BONUS: Der erste Nutzer der Aktion erhält 1 Zeitung.

KOSTEN: Der zweite Nutzer (2 und 3 Spieler) bzw. der dritte Nutzer (4 und 5 Spieler) muss 2 Pfund bezahlen.

BEISPIEL

Gelb schiebt den 6er-Würfel auf das erste Aktionsfeld und erhält dafür 1 Zeitung. Da Gelb 2 Personenkarten und 1 Prototypenkarte besitzt, erfüllt Gelb die Bedingung der aktuellen Runde (1-3 Personen- und / oder Prototypenkarten besitzen) auf der dritten Stufe und erhält 4 Schritte auf der Buzzleiste.



7) PORT OF LONDON

Spieler-anzahl	Aktions-felder
2 - 3	2
4 - 5	3

Der Hafen bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten. Werbt neue Arbeiter an oder lasst sie auf Weltreise gehen. Versorgt euch mit Material oder schickt eure Assistenten umher.

Wie an den anderen Orten schiebt ihr euren Würfel zuerst vom Würfeleinsatzfeld auf das am weitesten links gelegene, in dieser Runde noch nicht genutzte Aktionsfeld und erhaltet dort ggf. einen Bonus oder bezahlt 2 Pfund.

AKTION: Als Aktion schiebt ihr euren Würfel weiter auf eine der freien Ortsaktionen, die ihr nutzen möchtet. Jede Ortsaktion kann **pro Runde nur genau ein Mal genutzt** werden. Das Aktionsfeld, von dem ihr den Würfel weitergeschoben habt, gilt für diese Runde weiterhin als genutzt.

KOSTEN: Der zweite Nutzer (2 und 3 Spieler) bzw. der dritte Nutzer (4 und 5 Spieler) dieser Aktion muss 2 Pfund bezahlen.

Folgende Ortsaktionen stehen zur Verfügung:



Ihr dürft genau 2 Assistentenaktionen (siehe Seite 12) durchführen. Setzt ihr mit der **ersten** dieser beiden Aktionen einen Assistenten in den Black Market, dann ist das Einsetzen kostenlos. Setzt ihr mit der zweiten Aktion einen Assistenten in den Black Market, dann müsst ihr dies wie gewohnt bezahlen.



Erhaltet 2 Zahnräder aus dem Vorrat.



Erhaltet einen neuen Würfel in eurer Spielerfarbe aus dem Vorrat (sofern noch vorhanden). Nutzt ihn **ab Phase 1 der nächsten Runde** wie eure anderen Würfel.

BEISPIEL

Blau schiebt den 6er-Würfel auf das erste Aktionsfeld und von da aus weiter auf das Ticketfeld. Von dort wandert der Würfel weiter auf das mittlere untere Würfelfeld, da das linke bereits besetzt ist. Die aktuelle Runde ist Herbst 1850. Daher erhält Blau 4 Siegpunkte für das Jahr und 6 Siegpunkte für den Wert des Würfels. Nun legt Blau noch ein Ticket auf den Würfel, um anzuzeigen, dass der Würfel am Ende der Runde dort liegen bleibt.





Dieses Feld ist nur bei 4 oder 5 Spielern vorhanden. Erhaltet einen neuen Würfel in eurer Spielerfarbe aus dem Vorrat (sofern noch vorhanden), bezahlt dafür aber 2 Pfund. Nutzt den Würfel **ab Phase 1 der nächsten Runde** wie eure anderen Würfel.



Tauscht 1 Würfel für Siegpunkte ein. Schiebt euren Würfel vom Ticketfeld aus auf das darunter am weitesten links gelegene freie Würfelfeld. Erhaltet die Anzahl Siegpunkte, die unter der aktuellen Jahreszahl abgebildet sind plus so viele Siegpunkte wie der Wert des Würfels beträgt. Dieser Würfel bleibt bis zum Ende des Spiels auf diesem Feld und kann nicht mehr eingesetzt werden. Nehmt zur Verdeutlichung ein Ticket vom Ticketfeld und legt es auf den Würfel. Sollten nach 3 oder 4 Runden bereits alle Würfelfelder belegt sein, könnt ihr das Ticketfeld danach nicht mehr nutzen.

8) WATERLOO STATION

Spieler-anzahl	Aktions-felder
2 - 3	3
4 - 5	4

Der Bahnhof sorgt für steten Nachschub an Energie und Werbung für eure Sache verbreitet sich rasch.

Wie an den anderen Orten schiebt ihr euren Würfel zuerst vom Würfeleinsatzfeld auf das am weitesten links gelegene, in dieser Runde noch nicht genutzte Aktionsfeld und erhaltet dort ggf. einen Bonus oder bezahlt 2 Pfund.

AKTION: Als Aktion schiebt ihr euren Würfel weiter auf eine der freien Ortsaktionen, die ihr nutzen möchtet. Jede Ortsaktion kann **pro Runde nur genau ein Mal genutzt** werden. Das Aktionsfeld, von dem ihr den Würfel weitergeschoben habt, gilt für diese Runde weiterhin als genutzt.

Folgende Ortsaktionen stehen zur Verfügung:

Auf diesem Feld erhaltet ihr 2 Energie.

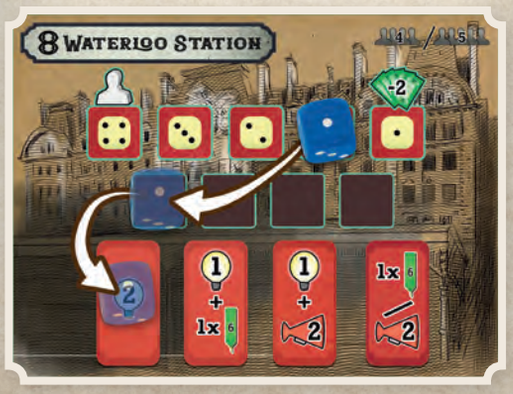
Hier erhaltet ihr 1 Energie und dürft 1 beliebigen eurer dauerhaften Boni, die in Phase 6 ausgelöst werden, einmalig zusätzlich nutzen. (Das kann ein Forschungsplättchen auf eurem Spielertableau sein oder ein Bonusfeld im Black Market, auf dem ihr einen Assistenten stehen habt.)

Hier erhaltet ihr 1 Energie und 2 Schritte auf der Buzzleiste.

Dieses Feld ist nur bei 4 oder 5 Spielern vorhanden. Ihr dürft hier entweder 1 beliebigen eurer dauerhaften Boni, die in Phase 6 ausgelöst werden, nutzen **oder** erhaltet 2 Schritte auf der Buzzleiste (siehe Seite 22).

BEISPIEL

Blau schiebt den 1-er Würfel auf das erste Aktionsfeld und von da aus weiter auf die linke Aktionsmöglichkeit. Blau erhält 2 Energie.



PHASE 4
GEHALT BEZAHLEN UND PERSONENFÄHIGKEITEN NUTZEN

In dieser Phase müsst ihr euren Personen Gehalt zahlen. Im unteren Bereich einer Personenkarte ist die Gehaltsforderung in Abhängigkeit zu eurem Fortschritt in Westminster abgebildet. Gleicht eure Position in Westminster mit der Farbcodierung auf der Gehaltsleiste der Personenkarte ab und bezahlt den entsprechenden Betrag an den Vorrat. Tut dies für jede eurer Personen. Habt ihr nicht genug Geld, dann müsst ihr einen oder mehrere Kredite aufnehmen. (Wie ihr einen Kredit aufnehmt, wird im Abschnitt Kredite auf Seite 22 erklärt.)
Habt ihr alle Gehälter bezahlt, dürft ihr die Personenfähigkeiten nutzen, die neben einem orangefarbenen Banner mit einer 4 gezeigt sind. Ihr könnt dies normalerweise in beliebiger Reihenfolge tun, im Zweifel aber weiterhin in Spielerreihenfolge. (Die Personenkarten werden im Detail auf Seite 16 erläutert.)

BEISPIEL

Blau muss, da die eigene Position in Westminster Feld II ist (A), für die Personen 6 Pfund Gehalt bezahlen (3 für Holmes und 3 für Brontë). Blau bezahlt seine restlichen 5 Pfund (B) und tauscht 1 Zeitung in 1 Pfund um (C), so dass kein Kredit notwendig ist.
Danach darf Blau noch die Phase-4-Fähigkeiten der eigenen Personenkarten nutzen. Blau bekommt für die Fähigkeit von Holmes (pro 2 Zeitungen 1 Siegpunkt erhalten) 2 Siegpunkte, da Blau 4 Zeitungen besitzt.



PHASE 5
PATENTE IN PROTOTYPEN UMWANDELN

In dieser Phase dürft ihr in Spielerreihenfolge eure Patente in Prototypen umwandeln. Jeder von euch darf pro Runde maximal 2 Prototypen bauen. Möchtet ihr 2 Prototypen bauen, dann tut ihr dies direkt hintereinander, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Während eures Zuges in dieser Phase dürft ihr die Personenfähigkeiten nutzen, die neben einem blauen Banner mit einer 5 gezeigt sind. Wart ihr alle einmal am Zug, um bis zu 2 Prototypen zu bauen, beginnt die nächste Phase.

Hinweis: Die Spielerreihenfolge hat in dieser Phase eine besondere Bedeutung, da die Karteneffekte direkt nach dem Abschluss der Umwandlung ausgelöst werden und auch auf andere Spieler angewandt werden können.

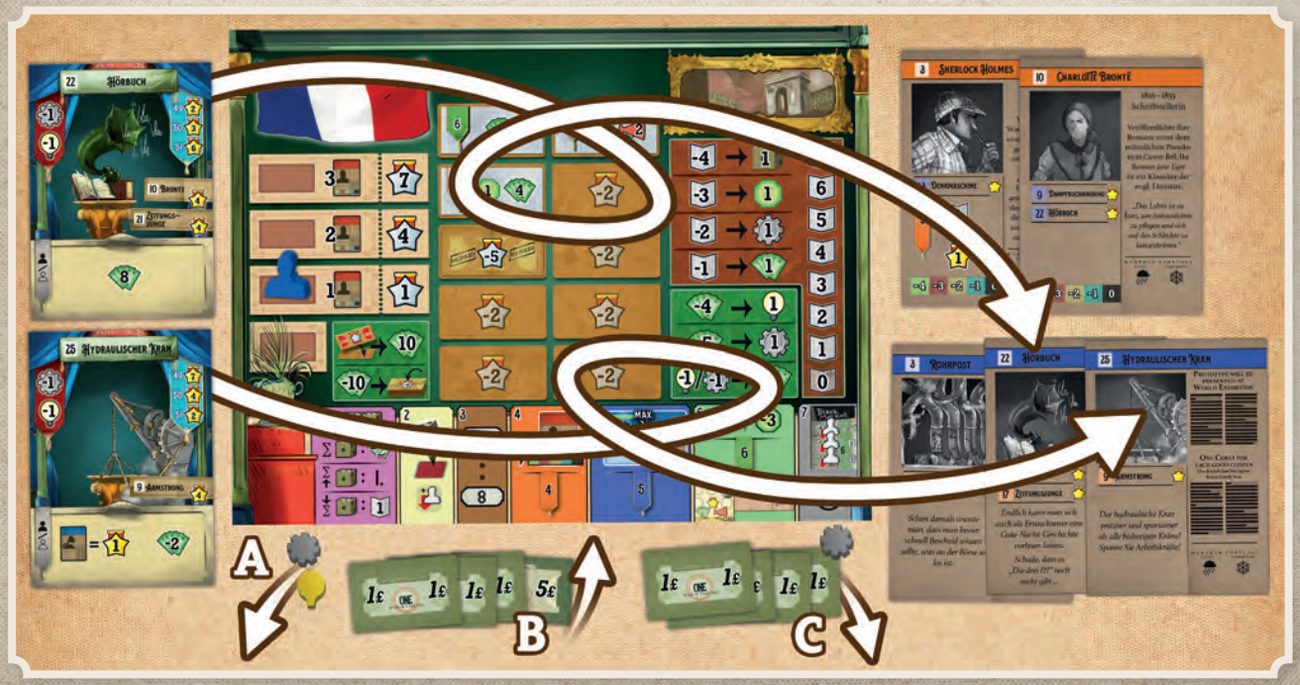
Möchtet ihr einen Prototypen bauen, dann bezahlt ihr **jetzt** die angezeigten Kosten des Prototypen im roten Banner oben links.

Hinweis: Ihr könnt jederzeit in eurem Zug 4 Pfund in 1 Energie und 5 Pfund oder 2 Zeitungen in 1 Zahnrad eintauschen. Ihr könnt dafür auch jederzeit Kredite aufnehmen.

Habt ihr das getan, dann erhaltet ihr die rechts oben (im blauen Banner) angegebenen Siegpunkte, abhängig von der aktuellen Jahreszahl, die der Rundenanzeiger zeigt. Prüft, ob eine oder zwei eurer Personen eine Verknüpfung mit dem Prototypen aufweist und erhaltet, falls das der Fall ist, jeweils 4 zusätzliche Siegpunkte. Löst nun den Effekt unten auf der Karte aus und spielt ihn **komplett** auf einen beliebigen Spieler (das dürft auch ihr selbst sein). Dieser Spieler muss die Effekte – sowohl positive als auch negative – in vollem Umfang auf sich anwenden. Könnt ihr einen negativen Geldbetrag nicht in vollem Umfang bezahlen, dann müsst ihr ggf. einen Kredit aufnehmen. (Wie ihr einen Kredit aufnehmt, wird im Abschnitt Kredite auf Seite 22 erklärt.) Dreht dann die Karte auf ihre **Rückseite** und legt sie rechts unten neben euer Spielertableau. (Ihr behaltet den Prototypen immer selbst, auch wenn ihr den Effekt auf jemand anderen gespielt habt.) Legt weitere Prototypenkarten überlappend an. Ihr dürft beliebig viele Prototypenkarten besitzen.

BEISPIEL

Blau baut einen Prototypen vom Hörbuch und bezahlt die Kosten von 1 Zahnrad und 1 Energie (A). Da die aktuelle Runde der Frühling 1850 ist, erhält Blau 3 Siegpunkte. Da Blau bereits Charlotte Brontë angeheuert hat und diese mit dem Hörbuch verknüpft ist, erhält Blau zusätzliche 4 Siegpunkte. Nun darf Blau den unten gezeigten Soforteffekt entweder auf sich selbst oder auf einen Mitspieler anwenden. Da der Effekt nur positiv ist, wählt Blau sich selbst und erhält 8 Pfund (B). Dann dreht Blau die Karte auf die Rückseite und legt sie rechts neben das eigene Spielertableau, so dass sie die letzte Prototypenkarte halb überlappt.
Blau möchte als zweiten Prototypen den Hydraulischen Kran bauen, hat aber nur 1 Zahnrad. Daher bezahlt Blau 4 Pfund für 1 Energie (C), um die Kosten des Krans bezahlen zu können. Für den Bau erhält Blau 4 Siegpunkte.
Da Blau die 2 Pfund des Soforteffekts momentan nicht bezahlen möchte, spielt Blau den Effekt auf Rot. Rot hat nur einen Prototypen, erhält also 1 Siegpunkt, muss dafür aber 2 Pfund bezahlen.



PHASE 6
EINKOMMEN, DAUERHAFTE EFFEKTE UND BUZZLEISTE

In dieser Phase werden hauptsächlich Verwaltungseffekte durchgeführt. Handelt diese Effekte gemeinsam Schritt für Schritt ab, im Zweifel gilt auch hier die Spielerreihenfolge.

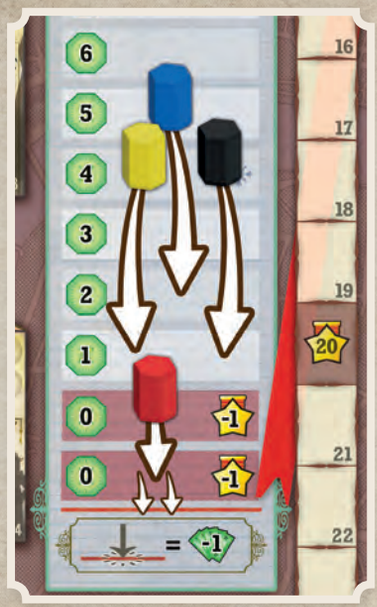
Die Effekte werden in der folgenden Reihenfolge durchgeführt:

1. Einkommen erhalten: Ihr erhaltet genau so viele Pfund aus dem Vorrat, wie es eurem aktuellen Einkommen entspricht. Solltet ihr auf einem Feld stehen, das rechts -1 Siegpunkt zeigt, dann verliert ihr einen Siegpunkt. Mehr Details zur Einkommensleiste findet ihr auf Seite 23.

2. Sonderausgaben: Zieht eure Spielermarker auf der Einkommensleiste 3 Schritte nach unten. Für jeden Schritt, den ihr nicht nach unten ziehen könnt, weil ihr bereits auf dem untersten Feld steht, zahlt ihr 1 Pfund an die Bank. Auch hierfür müsst ihr ggf. einen Kredit aufnehmen.

3. Dauerhafte Effekte mit **grünem Banner**: Nutzt nun alle eure dauerhaften Effekte neben einem grünen Banner mit einer 6 in beliebiger Reihenfolge. Diese Effekte findet ihr auf Forschungsplättchen auf eurem Spielertableau und rechts neben euren Assistenten im Black Market sowie evtl. auf der Taschenuhr.

4. Buzzleiste: Nehmt euch nun die Boni, die ihr durch eure auf Postern abgesetzten Buzzmarker erhaltet.



BEISPIEL [1 UND 2]

Gelb und Schwarz erhalten 4 Pfund und Blau 5 Pfund. Rot erhält kein Einkommen, verliert aber einen Siegpunkt. Danach werden alle Spielermarker 3 Schritte nach unten gesetzt. Rot landet auf dem untersten Feld und schlägt zwei Mal unten an. Für jedes Anschlagen muss Rot 1 Pfund bezahlen und dafür ggf. einen Kredit aufnehmen.

BEISPIEL [3]

Blau erhält für den eigenen Assistenten im Black Market 1 Zeitung und 1 Einkommen sowie für das Forschungsplättchen auf dem eigenen Spielertableau 1 weiteres Einkommen. Rot darf den eigenen Markierungsstein auf dem Aktionsort Westminster einen Schritt nach rechts rücken und erhält sofort den dort angezeigten Bonus.





BEISPIEL [4]

Blau erhält für den eigenen abgesetzten Buzzmarker 2 Siegpunkte. Rot darf für den roten Buzzmarker zwischen 2 Schritten auf der Buzzleiste und 2 Pfund wählen. Falls Rot sich für 2 Buzz entscheidet, darf Rot auch den zweiten Buzzmarker noch auf das nächste Poster einsetzen und zusätzlich sofort 2 Siegpunkte erhalten.

PHASE 7
VORBEREITUNG FÜR DIE NÄCHSTE RUNDE

In dieser Phase wird die nächste Runde vorbereitet. Daher findet sie am Ende von Runde 5 (Frühling 1851) nicht mehr statt.

Black Market
Füllt die Zahnräder im Black Market wieder auf, falls notwendig. Setzt alle eure Assistenten im Black Market ein Feld nach unten. Wenn einer eurer Assistent auf dem untersten Feld stand, wandert er wieder in euren Vorrat.

Orte 1-8
Nehmt alle eure Würfel zurück, ausgenommen diejenigen mit Ticket auf dem Port of London.

Patent Office (1)
Entfernt die auf dem Patent Office verbliebene Patentkarten, schiebt sie zurück unter den Patentkartenstapel und füllt die Ablagefelder mit neuen Karten vom Patentkartenstapel auf.

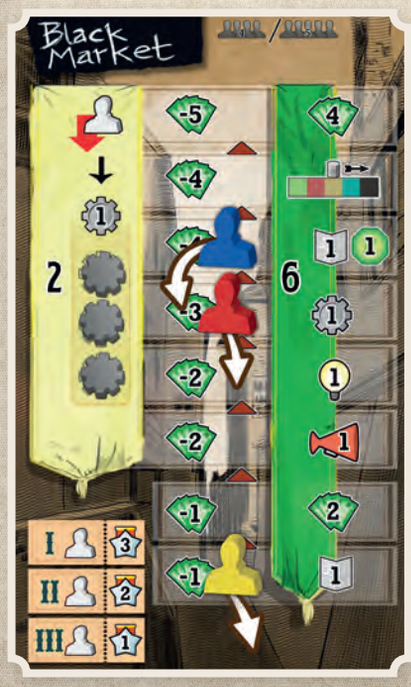
British Museum (2)
Nehmt die auf dem British Museum verbliebenen Forschungsplättchen aus dem Spiel und füllt die Angebotsfelder mit neuen Forschungsplättchen aus dem Vorrat auf.

Bank of England (3)
Nehmt die auf der Bank of England gebliebenen Aktienplättchen aus dem Spiel und füllt die Angebotsfelder mit zufälligen Aktien der nächsten Runde auf (siehe Rundenanzeiger auf dem Aktionsort London Times) Legt überzählige Aktienplättchen in die Schachtel zurück. Sie werden nicht mehr benötigt.

Reform Club (5)
Entfernt die auf dem Reform Club verbliebenen Personenkarten, schiebt sie zurück unter den Personenkartenstapel und füllt die Ablagefelder mit neuen Karten vom Personenkartenstapel auf.

BEISPIEL [BLACK MARKET]

Alle Assistenten im Black Market werden 1 Feld nach unten gesetzt. Einen Assistenten, der auf dem untersten Feld stand, nehmt ihr in euren Vorrat zurück.



London Times (6)
Bewegt den Rundenanzeiger einen Schritt nach rechts auf das Feld der nächsten Runde.

KREDITE

KREDITE AUFNEHMEN



Ihr könnt jederzeit Kredite aufnehmen. Nehmt ihr einen Kredit auf, zieht ihr ein zufälliges Kreditplättchen und legt es aufgedeckt auf ein freies Forschungsfeld auf eurem Spielertableau. Sind bereits alle Forschungsfelder belegt, dann müsst ihr den Kredit an die Stelle eines beliebigen Forschungsplättchens legen und dieses ablegen. Nehmt euch nun 10 Pfund aus dem Vorrat. Sonderfall: Sind bereits alle Forschungsfelder mit Krediten belegt, müsst ihr den neuen Kredit neben euer Spielertableau legen. Er gilt zusätzlich zu den anderen Krediten. In diesem Fall könnt ihr auch kein Forschungsplättchen mehr erhalten.



KREDITE ZURÜCKZAHLEN



Ihr könnt jederzeit in eurem Zug oder am Spielende Kredite zurückzahlen. Zahlt dafür 10 Pfund an den Vorrat und dreht einen beliebigen Kredit auf die Rückseite. Es ist empfehlenswert eure Kredite erst bei Spielende zurückzuzahlen, damit ihr nicht nach dem Zurückzahlen eines Kredits erneut in Geldnot geratet und einen weiteren Kredit aufnehmen müsst.



KREDITE AM SPIELENDE

Kredite geben am Spielende Minuspunkte. Zurückgezahlte Kredite zählen immer 5 Minuspunkte, während nicht zurückgezahlte Kredite 8 bis 10 Minuspunkte zählen.

DAS VERWALTUNGSTABLEAU

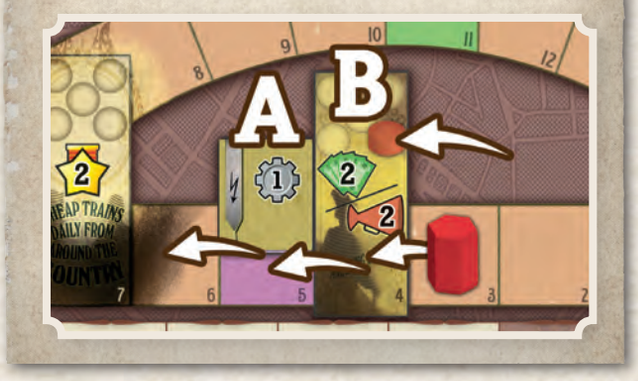
Das Verwaltungstableau enthält die folgenden unterschiedlichen Bereiche:

DIE BUZZLEISTE

Die Buzzleiste ist der Weg in der linken Hälfte des Tableaus. Auf diesem Weg rückt ihr für allen Buzz, den ihr erhaltet, eine entsprechende Anzahl an Feldern mit eurem Spielermarker vor. Zieht ihr mit eurem Spielermarker auf oder über ein Wurfzettelfeld (A), dann erhaltet ihr sofort und einmalig den gezeigten Bonus. Zieht ihr mit eurem Spielermarker auf oder über ein Posterfeld (B), müsst ihr euch sofort entscheiden, ob ihr dort einen eurer 2 Buzzmarker absetzen möchtet oder nicht. Ihr könnt euch nicht nachträglich entscheiden, dort doch noch einen Buzzmarker abzusetzen, und einmal eingesetzt, könnt ihre eure Buzzmarker auch nicht mehr verschieben. Die Boni auf den Posterfeldern erhaltet ihr jede Runde in Phase 6, sofern ihr einen eurer Buzzmarker

BEISPIEL

Rot erhält 3 Buzz und geht damit von Feld 3 auf Feld 6 vor. Beim Erreichen des Posters (Feld 4) darf Rot einen Buzzmarker absetzen, um in Phase 6 den abgebildeten Bonus zu erhalten. Für das Erreichen von Feld 5 erhält Rot sofort und einmalig 1 Zahnrad.



dort abgesetzt habt. Bei den Postern auf den Feldern 7, 14, 21, 28 und 36 sind dies Siegpunkte, beim Poster auf Feld 4 müsst ihr euch jede Runde entscheiden, ob ihr 2 Pfund oder 2 Schritte auf der Buzzleiste erhaltet. (Wenn ihr in Phase 6 die 2 Schritte auf der Buzzleiste erhaltet und dabei mit eurem Spielermarker ein weiteres Posterfeld erreicht, dürft ihr dort sofort euren zweiten Buzzmarker einsetzen, falls dieser noch **ungenutzt** ist, und erhalten sofort den Bonus von diesem Feld.)

Derjenige von euch, der zuerst Feld 40 am Ende der Buzzleiste (C) erreicht, setzt seinen Spielermarker auf Feld I, der Nächste auf Feld II und der dritte auf Feld III. (Die auf den Eintrittskarten angezeigten Siegpunkte erhaltet ihr erst am Spielende. Es ist im übrigen nicht unbedingt nötig das Ende der Leiste zu erreichen, um die Siegpunkte zu erhalten. Es zählt die Position der Marker auf der Leiste.) Solltet ihr weiteren Buzz erhalten, verfällt dieser.

DIE EINKOMMENSLEISTE

Die Einkommensleiste ist in der rechten Hälfte des Verwaltungstableaus abgebildet. Sie gibt in Phase 6 an, wie viele Pfund ihr als Einkommen erhaltet. Steht ihr in Phase 6 auf einem der beiden unteren roten Felder der Einkommensleiste (Einkommenswert 0), dann erhaltet ihr in Phase 6 kein Geld und verliert 1 Siegpunkt. (Ihr verliert den Siegpunkt also erst in Phase 6 und nicht in dem Moment, wo ihr auf ein rotes Feld zieht!)

Solltet ihr im Lauf des Spiels Einkommen erhalten und euer Spielermarker steht bereits auf dem obersten Feld (12) der Einkommensleiste, dann erhaltet ihr für jeden Einkommensschritt, den ihr über Feld 12 heraus erhalten würdet, sofort 1 Pfund.

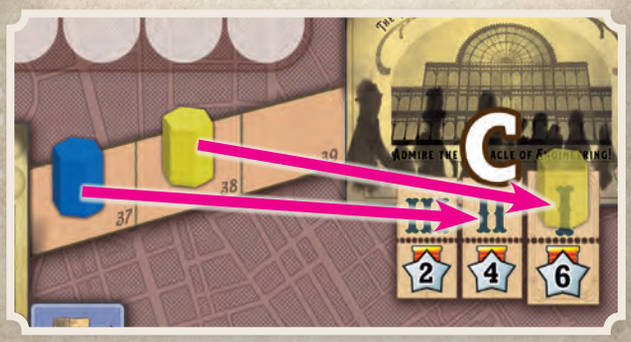
Solltet ihr im Lauf des Spiels Einkommen verlieren und euer Spielermarker steht bereits auf dem untersten Feld der Einkommensleiste, dann verliert ihr für jeden Einkommensschritt, den ihr über das unterste Feld hinaus verlieren würdet, sofort 1 Pfund. Könnt ihr dies nicht bezahlen, müsst ihr einen Kredit aufnehmen.

DIE SIEGPUNKTLEISTE

Am Rand des Verwaltungstableaus verläuft die Siegpunktleiste. Ihr beginnt das Spiel mit 5 Siegpunkten, da ihr durch den Bau von Prototypen Siegpunkte verlieren könnt. Erreicht ihr 50 Siegpunkte, dann legt ihr euren Siegpunktemarker mit der 50er-Seite nach oben auf eine der entsprechenden Stellen oben links auf dem Verwaltungstableau. Erreicht ihr 100 Siegpunkte, dann dreht ihr euren Siegpunktemarker auf die 100er-Seite. Solltet ihr wieder unter 50 Siegpunkte fallen, nehmt ihr euren Marker wieder in euren Vorrat. Fallt ihr wieder unter 100 Siegpunkte, dann dreht ihr euren Marker wieder auf die 50er-Seite.

BEISPIEL

Gelb erhält 2 Buzz, erreicht damit das Ende der Buzzleiste und belegt den ersten Platz. Dafür erhält Gelb am Spielende 6 Siegpunkte. Blau würde für die momentane Position am Spielende 4 Siegpunkte erhalten.



SPIELENDE

Das Spiel endet nach der fünften Runde (Frühling 1851) mit der Weltausstellung.
Ihr könnt nun noch eure offenen Kredite zurückzahlen und eure übrige Energie, Zahnräder und Zeitungen in je 1 Pfund umtauschen. Tauscht jede 10 Pfund, die ihr übrig habt, in eine 10 Pfundnote um und legt diese auf ein freies Forschungsfeld auf eurem Spielertableau (sofern vorhanden). Sie belegt ein Forschungsfeld und verhindert, dass ihr für dieses freie Forschungsfeld 2 Siegpunkte verliert.
Nun folgt die Wertung. Für die folgenden Bereiche erhaltet oder verliert ihr noch Siegpunkte:

BUZZLEISTE

Erhaltet Siegpunkte je nach eurer Platzierung auf der Buzzleiste. Derjenige, der am weitesten fortgeschritten ist, erhält 6 Siegpunkte. Der zweite erhält 4 Siegpunkte und der dritte 2 Siegpunkte. Die anderen Spieler gehen leer aus. Ihr müsst für den Erhalt der Siegpunkte nicht auf den Feldern I, II oder III am Ende der Leiste stehen. Es zählt eure Platzierung beim Fortschritt auf der Leiste. Ein Beispiel findet ihr auf Seite 23. Falls mehrere von euch die gleiche Stufe erreicht haben, teilt ihr euch die Punkte der entsprechenden Ränge. (Ggf. wird abgerundet.)

BLACK MARKET

Diejenigen, deren Assistenten im Black Market am höchsten platziert sind, erhalten Siegpunkte. Für den höchstplatzierten Assistenten 3 Siegpunkte, für den zweithöchsten 2 Siegpunkte und für den dritthöchsten 1 Siegpunkt.

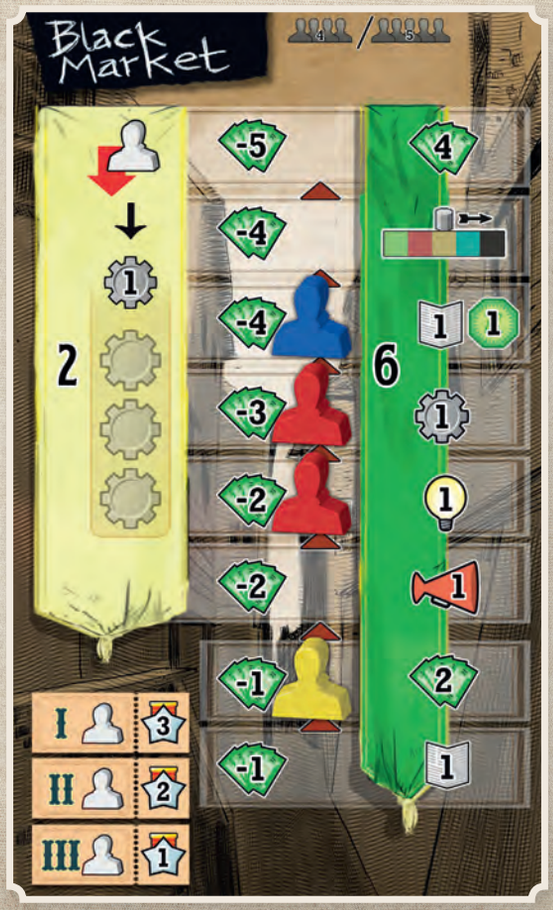
SPIELERTABLEAU

- Erhaltet die Siegpunkte für eure aktuelle Auftragsstufe. (Es zählen nur die Punkte der zuletzt erreichten Stufe, nicht auch noch die Punkte vorher erreichter Stufen.)
- Zieht euch für jeden Kredit die abgebildeten Siegpunkte ab.
- Für jedes freie Forschungsfeld (ohne Forschungsplättchen, Kredit oder 10 Pfundnote) auf eurem Spielertableau verliert ihr 2 Siegpunkte.

Derjenige von euch, der nach der Wertung die meisten Siegpunkte hat, wird der Star der Weltausstellung und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnen alle beteiligten Spieler.

BEISPIEL (BLACK MARKET)

Blaus Assistent hat die höchste Position im Black Market und dafür erhält Blau 3 Siegpunkte. Rot erhält ebenfalls 3 Siegpunkte: 2 für die zweithöchste und 1 für die dritthöchste Position.



BEISPIEL (SPIELERTABLEAU)

Blau erhält am Spielende für den Auftrag 4 Siegpunkte. Für den zurückgezahlten Kredit verliert Blau 5 Siegpunkte und weitere 8 Siegpunkte für die freien Forschungsfelder. Mit den restlichen 10 Pfund konnte Blau noch ein freies Forschungsfeld abdecken und so den Verlust von 2 weiteren Siegpunkten verhindern.

