APPENDIX

SYMBOLÜBERSICHT



Erhalte sofort und einmalig den angezeigten Bonus.



Erhalte / nutze den Effekt in Phase 4.



Erhalte / nutze den Effekt in Phase 5.



Erhalte / nutze den Effekt in Phase 6.



Erhalte sofort und einmalig die angezeigten Siegpunkte.



Erhalte die angezeigten Siegpunkte am Spielende.



auf Verlegerstreifen:
Anzahl deiner Effekte, die du in Phase 6.3 erhältst (im Black Market, auf Forschungsplättchen, auf der Uhr).



Pfund



Zahnrad



Energie



Zeitung



Buzz (Schritte auf der Buzzleiste)



Würfel



Einkommen (Schritte auf der Einkommensleiste)



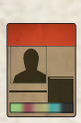
Aktie



Patentkarte



eigene Prototypenkarte



eigene Personenkarte



eigene Prototypen- oder Personenkarte



Set von Prototypen- und Personenkarte (keine Verknüpfung notwendig)



Verknüpfung von Personen- und Prototypenkarte



Du darfst eine Assistentenaktion durchführen.



Du darfst eine Assistentenaktion durchführen. Im Black Market ist diese Aktion kostenlos.



Setze einen deiner Assistenten im Black Market auf das nächst niedrigere freie Feld. Ist unter ihm kein Feld frei, verlässt er den Black Market.



eigene Assistenten im Black Market



Spielermarker auf Position II in Westminster



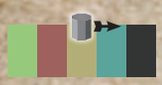
Spielermarker auf Position III in Westminster



Spielermarker auf Position IV in Westminster



Spielermarker auf Position V in Westminster



Setze deinen Spielermarker in Westminster ein Feld vorwärts. Du erhältst den Sofortbonus.



Erhalte den Sofortbonus deiner aktuellen Position in Westminster noch einmal.



Nimm dir sofort die Taschenuhr und entscheide dich für eine Seite. Details zur Taschenuhr findet ihr weiter unten.



offener Kredit



zurückgezahlter Kredit



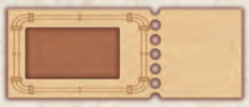
Kredit jeder Art (zurückgezahlt oder nicht)



Forschungsplättchen mit grüner Rückseite (British Museum)



Forschungsplättchen jeder Art (grüne oder violette Rückseite)



erreichte Stufe beim Auftrag auf deinem Spielertableau

x = y Für jedes Element auf der linken Seite erhältst du 1x das Element auf der rechten Seite. Du musst das Element nur haben, nicht abgeben.

x : y Wenn du die Bedingung auf der linken Seite erfüllst, erhältst du die Belohnung auf der rechten Seite.

→ Gegen Abgabe des Elements auf der linken Seite erhältst du das Element auf der rechen Seite. Du darfst diesen Tausch beliebig oft durchführen.

1x → Gegen Abgabe des Elements auf der linken Seite erhältst du das Element auf der rechen Seite. Du darfst diesen Tausch genau 1x durchführen.

DETAILS ZU VERSCHIEDENEN SPIELELEMENTEN

DIE TASCHENUHR

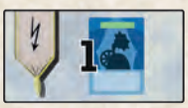


Die Taschenuhr kannst du nur durch Karten erhalten. Erhältst du die Uhr, wählst du sofort eine der beiden Seiten aus und legst die Uhr mit dieser Seite nach oben neben dein Spielertableau. Die eine Seite gibt dir sofort und einmalig 2 Siegpunkte, während dir die andere Seite (so lange du die Uhr hast) in Phase 6.3 3 Pfund beschert. Die Uhr bleibt so lange auf dieser Seite vor dir liegen, bis ein Spieler wieder die Uhr erhält. Erhält ein anderer Spieler die Uhr, dann musst du sie sofort an ihn abgeben. Besitzt du die Uhr schon und würdest sie noch ein weiteres Mal erhalten, dann darfst du erneut eine Seite wählen. Wählst du die Siegpunktseite, erhältst du die 2 Siegpunkte ggf. erneut.

BEISPIELE FÜR VIOLETTE FORSCHUNGSPLÄTTCHEN



Erhalte jede Runde in Phase 6.3 1 Forschungsplättchen mit grüner Rückseite. Du kannst zwischen den Plättchen im British Museum (2) oder einem zufälligen verdeckten wählen. Erhältst du dadurch eines mit Effekt in Phase 6.3, darfst du es direkt nutzen.



Erhalte sofort und einmalig 1 Patentkarte. Du kannst zwischen den Patentkarten im Patent Office (1) und der obersten vom Patentkartenstapel wählen.

BEISPIELE FÜR GRÜNE FORSCHUNGSPLÄTTCHEN



Erhalte jede Runde in Phase 6.3 für jede deiner Personenkarten 1 Pfund.



Erhalte sofort und einmalig 2 Einkommen und 1 Patentkarte. Du kannst zwischen den Patentkarten im Patent Office (1) und der obersten vom Patentkartenstapel wählen.

VERLEGERSTREIFEN

Falls ihr mehrere Bedingungen erfüllt, werden die Belohnungen nicht addiert, es zählt immer nur die höchste Belohnung, deren Bedingung ihr erfüllt. Die Bedingungen sind Mindestwerte, ihr erfüllt sie also auch, wenn ihr sogar mehr als die geforderte Bedingung vorweisen könnt. Liegt euer Wert zwischen zwei Stufen, so erhaltet ihr die Belohnung für die niedrigere Stufe.



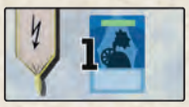
BEISPIEL

Bei einem Einkommen von 7 würdet ihr als Belohnung 3 Buzz erhalten. Bei einem Einkommen von 10 würdet ihr als Belohnung 4 Buzz erhalten.

KARTEN (ALLGEMEIN)



Wenn auf einer Karte als Effekt die Rückseite eines Forschungsplättchens abgebildet ist, so erhältst du ein unbestimmtes Forschungsplättchen mit grüner Rückseite. Du kannst zwischen den Forschungsplättchen im British Museum (2) oder einem zufälligen verdeckten wählen.



Wenn auf einer Karte als Effekt die Vorderseite eines bestimmten Forschungsplättchens abgebildet ist, so erhältst du genau dieses Forschungsplättchen mit violetter Rückseite. Auf der Rückseite sind zudem die Farbe und Nummer der Karte angegeben, durch welche du das Plättchen erhältst.

PATENTKARTEN

Baust du einen Prototypen, dann kannst du den Bonus unten auf der Karte auf einen beliebigen Spieler spielen. Dieser erhält alle Effekte, gleich ob positiv oder negativ.
SP = Siegpunkte

Nr.	Name	Bonus
6	Gelddruckmaschine	Erhalte 1 neuen Würfel, sofern noch verfügbar. Du kannst ihn ab Phase 1 in der nächsten Runde nutzen.
7	Klimawandler	Erhalte das violette Forschungsplättchen mit der blauen 7 und lege es auf ein freies Forschungsfeld. Erhalte für jede deiner Prototypenkarten, inkl. dieser, 1 SP.
10	Äthermotor	Gib 1 Aktie ab, um 3 SP zu erhalten. Du behältst durch die Aktie erhaltene SP und Einkommen. Verliere 3 Pfund.
11	Schienenstuhl	Erhalte 2 SP, verliere 1 Einkommen und setze einen deiner Assistenten im Black Market auf das nächst niedrigere freie Feld. Ist unter ihm kein Feld frei, verlässt er den Black Market. Du erhältst dafür kein Zahnrad.
14	Tragbarer Decoder	Erhalte für 2 | 4 | 6 Zeitungen 1 | 2 | 4 SP. Du erhältst die Punkte für die höchste Belohnung, deren Bedingung du erfüllst.
21	Topophon	Erhalte 2 Zahnräder, bewege deinen Spielermarker in Westminster 1 Feld weiter. Erhalte den Sofortbonus deiner neuen Stufe.
25	Hydraulischer Kran	Erhalte für jede deiner Prototypenkarten, inkl. dieser, 1 SP. Verliere 2 Pfund.
26	Plasmatelegraph	Erhalte 6 Pfund. Bewege deinen Spielermarker in Westminstert 1 Feld zurück (sofern möglich). Du erhältst nicht den Sofortbonus deiner neuen Stufe. Verliere 2 SP.
28	Faradayscher Käfig	Erhalte das violette Forschungsplättchen mit der blauen 28 und lege es auf ein freies Forschungsfeld. Setze einen deiner Assistenten im Black Market auf das nächste niedrigere freie Feld. Ist unter ihm kein Feld frei, verlässt er den Black Market. Du erhältst dafür kein Zahnrad.

PERSONENKARTEN

Heuerst du eine Person an, dann erhältst du ihren Sofortbonus (falls vorhanden) sofort. Ihre dauerhafte Fähigkeit kannst du in der angezeigten Phase nutzen. Alle Phase 4 Fähigkeiten werden nach der Gehaltszahlung aktiviert.
SP = Siegpunkte

Nr.	Name	Sofortbonus	Dauerhafte Fähigkeit
1	Paxton	Erhalte 3 Buzz.	Immer wenn du in Phase 5 einen Prototypen baust, darfst du 1 Energie weniger bezahlen.
2	Fogg	Zahle 1 Zeitung. Hast du keine Zeitung, zahlst du nichts.	-
7	Edwards	-	Erhalte in Phase 4 abhängig von deinem Fortschritt in Westminster Siegpunkte. Erhalte für Stufe I | II | III | IV | V 0 | 2 | 3 | 4 | 5 SP.
9	Armstrong	Erhalte 1 Würfel, sofern noch verfügbar. Du kannst ihn ab Phase 1 der nächsten Runde nutzen.	-
18	Pissarro	-	Steht in Phase 4 dein Spielermarker auf der Einkommensleiste bei 1 oder niedriger, dann erhältst du 6 Pfund.
19	Sax	Erhalte das violette Forschungsplättchen mit der orangefarbenen 19 und lege es auf ein freies Forschungsfeld.	Du darfst 1x in Phase 4 1 beliebiges Forschungsplättchen abgeben, um 4 Buzz zu erhalten. Das Plättchen kommt aus dem Spiel.
26	Rothschild	Erhalte das violette Forschungsplättchen mit der orangefarbenen 26 und lege es auf ein freies Forschungsfeld.	Erhalte in Phase 4 für jedes deiner Forschungsplättchen, das dir in Phase 6.3 1 Einkommen gibt, 1 SP.
27	Humboldt	Erhalte 1 Zeitung.	Erhalte in Phase 4 für jede deiner Personenkarten inkl. dieser 1 SP.
28	Queen Victoria	Erhalte 1 Zeitung.	Ist dein Einkommen in Phase 4 bei 8 oder höher, dann darfst du dir eine Patentkarte nehmen. Du kannst zwischen den Patentkarten im Patent Office (1) und der obersten vom Personenkartenstapel wählen.
30	Faraday	-	Erhalte in Phase 4 für jedes Set aus 1 Prototypen- und 1 Personenkarte 1 SP. Für ein Set müssen die Karten nicht miteinander verknüpft sein. *Beispiel: Für 2 beliebige Personenkarten und 3 beliebige Prototypenkarten würdest du 2 SP erhalten.*

BEISPIELE FÜR AUFTRÄGE AUF DEN SPIELERTABLEAUS



Spanien

Stufe 1: Habe mindestens 1 Forschungsplättchen mit einem Soforteffekt.
Stufe 2: Habe mindestens 2 Forschungsplättchen mit einem Soforteffekt.
Stufe 3: Habe mindestens 3 Forschungsplättchen mit einem Soforteffekt.



Italien

Stufe 1: Dein Spielermarker hat auf der Buzzleiste Feld 5 erreicht oder überschritten.
Stufe 2: Dein Spielermarker hat auf der Buzzleiste Feld 15 erreicht oder überschritten.
Stufe 3: Dein Spielermarker hat auf der Buzzleiste Feld 25 erreicht oder überschritten.