

Spielanleitung

Willkommen im Zeitalter der Naturwissenschaftlichen Revolution – einer Zeit, in der die Astronomie immer mehr an Bedeutung gewann. Erstmals wurden Teleskope zur Beobachtung von Himmelskörpern genutzt, und neue Erkenntnisse brachten das alte Weltbild zum Wanken. Übernimm die Rolle eines Astronomen des 16./17. Jahrhunderts, mache erstaunliche Beobachtungen und halte deine Erkenntnisse in Büchern fest. Du solltest jedoch umsichtig vorgehen, denn die Inquisition schläft nicht. Und ketzerisches Gedankengut wird schwer bestraft …

Spielmaterial



4 Astronomen



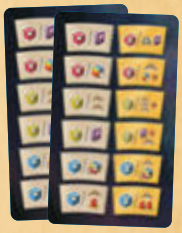
33 Entdeckungen



4 Observatorien
(vor dem ersten Spiel vorbereiten - siehe unten)



6 Themenplättchen



2 Spielhilfen



28 Kometen
(je 7 pro Spieler)



24 Aktionsplättchen
(je 6 pro Spieler)



1 Startspieler-marker



32 Inquisitoren



30 Lichtwürfel
(je 10 in rot, blau und gelb)



34 Proportional-Winkel
(26 kleine und 8 große Winkel)



6 Universitätsleisten
(doppelseitig)

Spielaufbau

1. Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
2. Wählt eine Spielerfarbe. Nehmt euch alles Material davon. Legt dann eure **Punkte-Anzeiger** auf **Feld 0** der Siegpunkteleiste.
3. Nehmt euch die Entdeckungen. Diese gibt es in drei **Stufen** (**I, II** und **III**), erkennbar an dem Banner auf der Rückseite. Mischt die Entdeckungen jeder Stufe verdeckt und legt sie als separate Stapel vor euch. Dann zieht so viele Entdeckungen der **Stufe III**, wie in der **Tabelle rechts** angegeben ist und legt sie als neuen Stapel verdeckt neben den Spielplan. Zieht danach so viele Entdeckungen der **Stufe II**, wie in der Tabelle angegeben, und legt sie oben auf den neuen Stapel. Wiederholt dies für **Stufe I.** Dies ist euer **Entdeckungsstapel**. Die restlichen Entdeckungen der **Stufe I** und **II** werden für diese Partie nicht benötigt – legt sie in die Schachtel zurück. Räumt die Entdeckungen der **Stufe III** aber nicht weg – sie könnten bei Spielende gebraucht werden. Deckt jetzt die obersten **6 Entdeckungen** des Entdeckungsstapels auf und legt sie auf den Spielplan.
4. Zieht **4** der **6 Universitätsleisten** und wählt dabei eine zufällige Seite. Legt jede davon auf den Universitätsbereich des Spielplans. Die beiden übrigen **Universitätsleisten** legt ihr in die Schachtel zurück – sie werden diesmal nicht benötigt. Dann zieht **4** der **6 Themenplättchen**. Legt je 1 davon über jede der **Universitätsleisten** (mit der Seite mit dem Torbogen). Ihr habt jetzt noch **2 Themenplättchen** übrig. Legt sie (mit der Seite mit dem Säulenbogen) auf die beiden freien Felder des Universitätsbereiches (mit dem **?**). Zusammen mit den **2 vorgedruckten** Feldern sind dies die **Errungenschaften** für diese Partie.
   Zuletzt legt ihr eure **4 Universitäts-Anzeiger** auf die Stufen unter den **4 Universitätsleisten** (je 1 pro Leiste).
5. Als nächstes legt ihr eure **Ketzerei-Anzeiger** auf die **Rufleiste**. Ihr beginnt alle auf Feld **-3.**
6. Aus den Proportionalwinkeln (ab hier: Winkeln), den Lichtwürfeln und den Inquisitoren bildet ihr einen gemeinsamen Vorrat neben dem Spielplan. **Nur die Lichtwürfel sind auf die vorhandene Anzahl begrenzt** – Inquisitoren und Winkel sind nicht limitiert.
7. Wer von euch hat zuletzt die Sterne am Himmel betrachtet? Du bist der Startspieler – nimm dir den Startspielermarker!





Vor dem ersten Spiel müsst ihr auf jedem **Observatorium** 4 Aufkleber auf die weißen Kreise kleben. Faltet das Tableau dann zusammen und drückt Ober- und Unterseite fest zusammen.



16 Bücher
(je 4 pro Spieler)



16 Universitäts-Anzeiger
(je 4 pro Spieler)



4 Ketzerei-Anzeiger
(je 1 pro Spieler)



4 Punkte-Anzeiger
(je 1 pro Spieler)



28 Konstellationsmarker
(je 7 pro Spieler)



16 Errungenschaftsmarker
(je 4 pro Spieler)



1 Spielplan

Wettstreit mit Tycho Brahe (Solo-Spiel)



1 Tycho Brahe
(der Gegenspieler)



5 Aktionsplättchen



1 Buchrückenplättchen



6 Ausrichtungsplättchen

Für die Expertenvariante



1 Kellerplättchen
(für Giordano Bruno)



4 Bibliotheksplättchen
(für Nicolaus Copernicus)



1 extra Aktionsplättchen
(für Johannes Kepler)

Vor dem ersten Spiel



Außerdem müsst ihr auf jedem Observatorium **1 Teleskop** mit **1 Niete** anbringen. Das Teleskop sollte dabei leicht zu bewegen sein.

Themenplättchen

Diese doppelseitigen Plättchen zeigen auf der einen Seite (Säulenbogen) die **Errungenschaften**, die es zu erreichen gilt, und auf der anderen (Torbogen) die **Themen**, die du an der Universität lehren kannst.



Thema



Errungenschaft

Die Kometenleiste

Die **ersten 4 Felder** der **Kometenleiste** (✱) werden **nur bei 3 / 4 Spielern** genutzt. Zu zweit oder im Solospiel ignoriert ihr sie einfach.



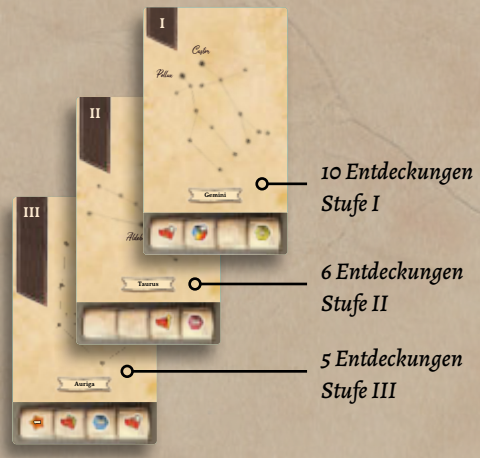
Der Entdeckungsstapel

Diese Tabelle gibt an, wie viele Entdeckungen der **unterschiedlichen Stufen** (I, II & III) ihr benötigt, wenn ihr den Entdeckungsstapel für eure Spielerzahl bildet. Sie ist auch auf dem Spielplan abgebildet.



	2	3	4
I	9	10	12
II	5	6	7
III	4	5	6

Hier ein Beispiel, wie der Entdeckungsstapel für 3 Spieler zusammengestellt wird. Die Entdeckungen liegen im Stapel immer mit der Rückseite nach oben.



Die Stufe einer Entdeckung ist auf der Rückseite im braunen Banner angegeben. Auf der Vorderseite steht sie über den Beobachtungskosten für den Himmelskörper.





Aufbau für die Spieler

1. Nimm dir **1 Observatorium** und lege es vor dich. Richte das Teleskop des Observatoriums auf das **obere** der beiden **Felder** mit dem **X.**
2. Wähle **1** der 4 **Astronomen** und lege ihn **links** neben dein Observatorium. In den ersten Partien empfehlen wir, die Seite mit dem **Winkel-Symbol** im unteren Bereich zu nutzen. Die andere Seite wird nur in der **Expertenvariante** verwendet (siehe S. 13–15).
3. Nimm dir 1 **Lichtwürfel** jeder Farbe, drehe alle auf die 1 und lege sie links oben auf dein Observatorium.
4. Nimm dir **1 Set** der **6** unterschiedlichen **Aktionsplättchen**. Du kannst dich an dem Bild unten oder der Spielhilfe orientieren, dort sind alle 6 abgebildet. Lege sie mit der **hellen Seite** nach oben auf die **6 hellen Felder** des Firmaments deines Observatoriums. Die **Reihenfolge** der Aktionsplättchen könnt ihr **selbst wählen** – für die ersten Partien empfehlen wir jedoch, sie **zufällig** auszulegen.
5. Lege deine **4 Bücher** auf die Startfelder deiner Bibliothek.
6. Lege deine **7 Kometen** auf die Kometenfelder deines Observatoriums. Zu Beginn zeigen sie alle die **1**.
7. Lege deine **7 Konstellationsmarker** auf die Felder unterhalb der Kometen.
8. Zuletzt lege deine **4 Errungenschaftsmarker** neben deinem Observatorium bereit.

Hinweis: Auf das letzte Feld des Firmaments legst du nie ein Aktionsplättchen. Die Aktion des Feldes (Winkel erhalten) ist auf dem Observatorium vorgedruckt.



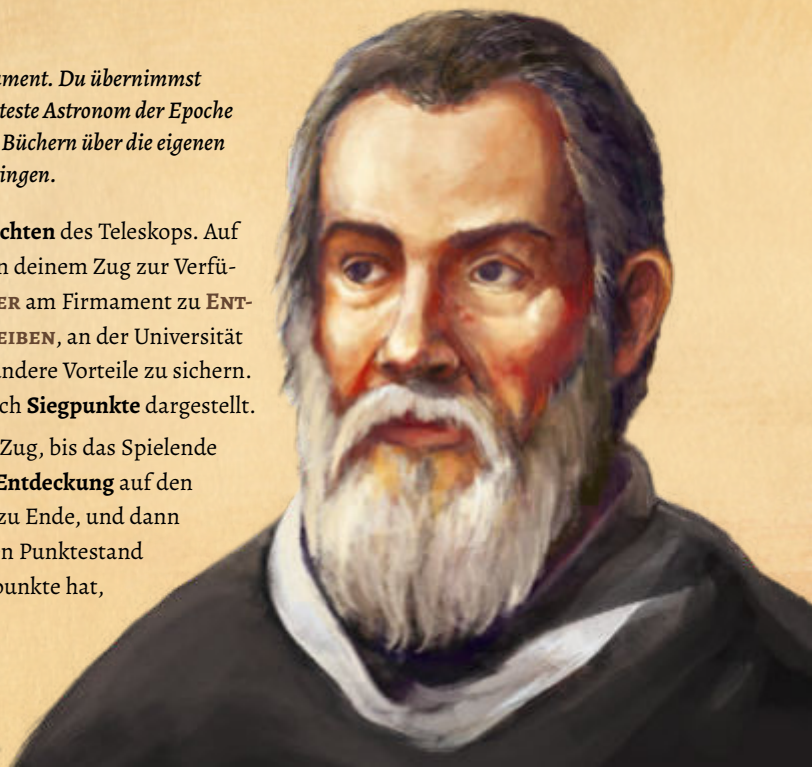
Einleitung

***Galileo Galilei** ist ein Spiel über das Entdecken von Himmelskörpern am Firmament. Du übernimmst dabei die Rolle einer historischen Persönlichkeit, die ihr Bestes gibt, der berühmteste Astronom der Epoche zu werden. Doch es gibt auch andere Wege zum Ziel – sowohl das Verfassen von Büchern über die eigenen Entdeckungen als auch das Lehren an der Universität kann dir viel Ruhm einbringen.*



Zentraler Mechanismus des Spieles ist das **Ausrichten** des Teleskops. Auf diese Weise wählst du die Aktionen aus, die dir in deinem Zug zur Verfügung stehen. Diese erlauben dir, Himmelskörper am Firmament zu Entdecken, Bücher in deiner Bibliothek zu Schreiben, an der Universität unterschiedliche Themen zu Lehren, oder dir andere Vorteile zu sichern. Dein Fortschritt auf dem Weg zum Ziel wird durch **Siegpunkte** dargestellt.

Ausgehend vom Startspieler seid ihr reihum am Zug, bis das Spielende eingeleitet wird. Das geschieht, wenn die **letzte Entdeckung** auf den **Spielplan gelegt** wird. Spielt die aktuelle Runde zu Ende, und dann ist jeder noch 1x dran. Zuletzt berechnet ihr euren Punktestand (siehe S. 13). Wer von euch nun die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!



Dein Zug

IN DEINEM ZUG FÜHRST DU FOLGENDE DREI SCHRITTE AUS:



1) AUSRICHTEN

Zu Beginn deines Zuges richtest du dein **Teleskop** neu aus, indem du es **1–3 Felder** über das Firmament nach oben bewegst. Erreichst du auf diese Weise das letzte Feld und dürftest dein Teleskop noch weiterbewegen, fängst du einfach unten beim ersten Feld ohne X wieder an (und gehst ggf. von dort aus weiter). Das Teleskop darf jedoch immer nur nach oben bewegt werden, nie rückwärts (siehe Beispiel rechts).



2) AKTIONEN

Jedes Feld am Firmament zeigt 1 Feste Aktion (aufgedruckt) und 1 Rotierende Aktion (auf dem Aktionsplättchen). Du kannst entscheiden, in welcher Reihenfolge du die feste, die rotierende und/oder Freie Aktionen (siehe S. 9) durchführen möchtest.



3) AUFRÄUMEN

Beim Aufräumen **rotierst** du deine Aktionsplättchen um 1 Feld, erhältst Boni aus dem Buch der Kometen, wirst von der Inquisition befragt und überprüfst, ob du 1 oder mehr Errungenschaften erzielt hast (siehe S. 11).

Während Schritt 2) darfst du die Aktionen, auf die dein Teleskop gerichtet ist, in einer **Reihenfolge deiner Wahl** ausführen, auch auf sie verzichten (**Ausnahme:** Inquisitor erhalten und Überzeugen).



Zusätzlich darfst du **Winkel** ausgeben, um Freie Aktionen auszuführen. Die Anzahl ist dabei nur durch deine Winkel begrenzt – solange du sie bezahlen kannst, darfst du beliebig viele Freie Aktionen ausführen.



Aktionsfelder oder -plättchen, bei denen zwei Symbole durch einen Schrägstrich getrennt sind, bieten dir 2 **mögliche** Aktionen. Du musst dich dabei für **1 der beiden** entscheiden.

Führe eine Aktion immer **vollständig** aus, bevor du eine neue beginnst (auch Freie Aktionen). Dies schließt auch Boni mit ein, die du erhältst. Solltest du durch eine Aktion eine weitere Aktion als Bonus erhalten, **musst** du diese Bonusaktion ausführen, **bevor** du dich anderen Aktionen widmen darfst. *Erhältst du z. B. durch das Schreiben in deiner Bibliothek 1 Lehren-Aktion als Bonus, musst du die Lehren-Aktion ausführen, bevor du 1 Freie Aktion ausführen darfst.*

Aktionen

Es gibt die folgenden 5 Feste Aktionen:



Beobachten



1 Lichtwürfel erhalten / Lehren



Kometen Entdecken



Beobachten / 1 Lichtwürfel erhalten



Verbessern

Beispiel für das Ausrichten des Teleskops



Sobald das Spiel begonnen hat und das Teleskop das erste Mal ausgerichtet wird, darf es nie wieder auf die beiden unteren Felder (mit dem X) ausgerichtet werden. Das Teleskop muss immer 1–3 Felder weit nach oben (rechts) über das Firmament bewegt werden.



Willst du das Teleskop über die Verbessern-Aktion hinausbewegen, wird es auf das unterste Feld des Firmaments bewegt, das kein X zeigt.



Nachdem du das Teleskop ausgerichtet hast, darfst du entscheiden, ob du zuerst die feste (dunkle) Aktion oder die rotierende (helle) Aktion ausführen möchtest.

Hinweis: Führst du die Feste Aktion oder Rotierende Aktion aus, schiebe das Aktionsplättchen ein wenig **aus der Reihe heraus.** Dies hilft dir, später daran zu denken, dass du es beim Aufräumen nach unten **rotierst** (siehe S. 10).



BEOBACHTEN

Du wählst, ob du **1** HIMMELSKÖRPER oder **2** KONSTELLATIONEN beobachten möchtest. Dafür brauchst du passende Lichtwürfel.

• Lichtwürfel

Im Laufe des Spiels wirst du immer wieder Lichtwürfel benötigen. Ihre Farben symbolisieren das Spektrum des Lichts, das den Beobachter durch die Linse des Teleskops erreicht. Und ihr Wert stellt die Zeit dar, die man für das BEOBACHTEN benötigt. Nur durch das Ausgeben von Lichtwürfeln unterschiedlicher Farben wirst du in der Lage sein, die interessantesten HIMMELSKÖRPER zu beobachten!

Auf deinem Observatorium kannst du **bis zu 4 Lichtwürfel** lagern. Du darfst allerdings nie mehr als **3** Lichtwürfel **derselben Farbe** haben.

Ganz gleich, ob du KONSTELLATIONEN oder HIMMELSKÖRPER BEOBACHTEN willst – jedes Objekt hat **Beobachtungskosten**. Diese sind als Zahlenwerte in den Würfelsymbolen auf den Entdeckungen angegeben. Die Farbe der Symbole gibt vor, welche Lichtwürfel dafür genutzt werden müssen.



Um KONSTELLATIONEN *zu beobachten, musst du Lichtwürfel der angegebenen Farbe (gelb, rot oder blau) ausgeben.*



HIMMELSKÖRPER *benötigen immer eine Kombination aus* **2 verschiedenen Farben** *an Lichtwürfeln, um die geforderte Farbe (orange, violett oder grün) abzubilden.*

Beim BEOBACHTEN einer KONSTELLATION benötigst du nur Lichtwürfel von 1 Farbe. Das BEOBACHTEN von HIMMELSKÖRPERN hingegen benötigt die Lichtwürfel von 2 unterschiedlichen Farben – diese sind oberhalb des Symbols angedeutet. Auf deinem Observatorium findest du das im Banner oben links auch nochmal angedeutet.

Um die **Beobachtungskosten** zu bezahlen, darfst du so viele **passende** Lichtwürfel ausgeben, bis du den geforderten Wert erreichst oder überschreitest. Bei HIMMELSKÖRPERN darfst du so viele Lichtwürfel der beiden Farben verwenden, wie du möchtest – solange du **mindestens 1 Lichtwürfel jeder benötigten Farbe** ausgibst.

Ausgegebene Lichtwürfel legst du in den Vorrat zurück. Ist der Gesamtwert der Lichtwürfel, die du verwendest, höher als die Beobachtungskosten, verfällt der Rest.

• Himmelskörper beobachten 

Du darfst mit dieser Aktion genau **1** HIMMELSKÖRPER auf 1 ausliegenden Entdeckung BEOBACHTEN. Nachdem du die **Beobachtungskosten** gezahlt hast, erhältst du die im Banner angegebenen **Siegpunkte (SP).** Manche HIMMELSKÖRPER zeigen zusätzlich das Symbol der INQUISITION (siehe S. 12). Danach legst du die **Entdeckung** offen in die BIBLIOTHEK deines Observatoriums (rechts oben). Bereits dort liegende Entdeckungen überdeckst du so, dass nur die BUCHRÜCKEN sichtbar bleiben (siehe dazu das Beispiel rechts). Alle Entdeckungen werden dabei um 90° gedreht angelegt. Wie du die BONI auf den BUCHRÜCKEN erhältst, wird auf S. 10 beschrieben.

Befanden sich **Konstellationsmarker** auf der Entdeckung, lege sie **in die Schachtel zurück –** sie werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt.

Zuletzt ziehst du noch 1 neue Entdeckung vom Stapel und legst sie auf das nun leere Feld des Spielplans.



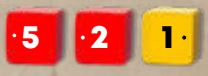
Auf deinem Observatorium sind beide Möglichkeiten angegeben, die du beim Beobachten hast.



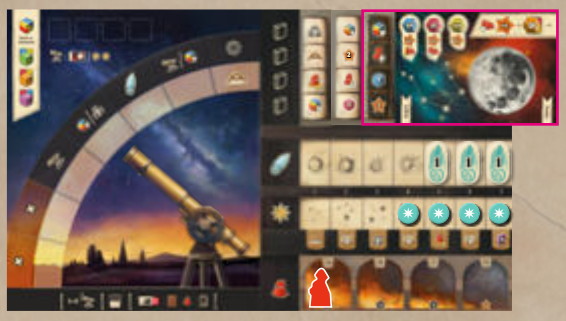
Jede Entdeckung zeigt 1 Himmelskörper und bis zu 3 Konstellationsfelder. Du entscheidest, ob du Himmelskörper oder Konstellationen beobachtest.



Galilei entscheidet sich, Luna zu beobachten. Die Beobachtungskosten dafür sind Orange 8. Dafür benötigt er rote und gelbe Lichtwürfel. Er gibt dafür diese Lichtwürfel aus:



Galilei erhält dafür 7 **SP**, *muss aber 1 Inquisitor auf das äußere linke Feld seines Kellers legen.*



Nachdem Galilei die Punkte erhalten hat, legt er die Entdeckung offen in seine Bibliothek.



Zuletzt zieht Galilei 1 neue Entdeckung und legt sie auf das freie Feld des Spielplans.

• Konstellationen beobachten

Du darfst mit dieser Aktion bis zu 2 **Konstellationen** beobachten. Handele die **Beobachtung** der ersten **Konstellation** vollständig ab, bevor du dich der zweiten widmest.

Wähle 1 **Konstellationsfeld** einer ausliegenden Entdeckung und zahle die **Beobachtungskosten**. Dann nimmst du den auf deinem Observatorium am weitesten links liegenden **Konstellationsmarker** und legst ihn auf das gewählte **Konstellationsfeld.** Du erhältst die dort angegebenen **SP** und **Boni**. Zusätzlich erhältst du auch den **Bonus** unter dem Feld (auf deinem Observatorium), von dem du den Konstellationsmarker **entfernt hast**.

Drei dieser **Boni** zeigen das Symbol **„1 Entdeckung erhalten“**. Erhältst du 1 solchen **Bonus**, ziehe die oberste Entdeckung vom Stapel und lege sie **verdeckt** in deine **Bibliothek**. Die **Buchrücken** der bereits dort liegenden Entdeckungen müssen dabei stets sichtbar bleiben.



Hast du deinen **7. Konstellationsmarker** genutzt, kannst du für den Rest des Spiels **keine Konstellationen mehr beobachten.**



Auf der Spielschachtel ist der Planet Jupiter und seine vier größten Monde abgebildet. Wir zollen damit Galileo Galileis bahnbrechender Entdeckung der vier Monde im Jahre 1610 unseren Respekt. Seine Beobachtungen stellten das geozentrische Weltbild infrage und untermauerten die heliozentrische Theorie. Dieses entscheidende, wissenschaftliche und historische Ereignis veränderte unser Verständnis des Kosmos von Grund auf, und schuf die Basis für die moderne Astronomie.

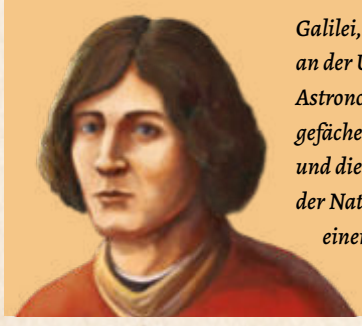


1 LICHTWÜRFEL ERHALTEN / LEHREN

Wähle 1 der beiden folgenden Möglichkeiten:

A) **1 Lichtwürfel erhalten**: Nimm dir **1 Lichtwürfel** in 1 Farbe deiner Wahl aus dem Vorrat und lege ihn mit dem **Wert 1** auf dein Observatorium (höchstens 3 einer Farbe). Solltest du bereits 4 Lichtwürfel dort liegen haben, darfst du 1 davon durch den neuen Lichtwürfel **ersetzen**.

B) **Lehren**: Ziehe 1 deiner **Universitäts-Anzeiger** um 1 Feld auf der zugehörigen **Universitätsleiste** nach oben. Du erhältst die rechts davon abgebildeten **Boni**. Hat einer deiner Universitäts-Anzeiger das **oberste Feld** einer **Universitätsleiste** erreicht, kann er **nicht mehr weiterbewegt werden.**



Galilei, Bruno, Copernicus und Kepler widmeten sich an der Universität dem Studium der Mathematik, Astronomie, Philosophie und Theologie. Ihre breit gefächerten Interessen griffen dabei ineinander, und die entstandenen Ansätze führten im Laufe der Naturwissenschaftlichen Revolution zu einer grundlegenden Veränderung unseres Verständnisses des Kosmos.





Galilei entscheidet sich, Ursa Minor zu beobachten. Er gibt 3 rote Lichtwürfel mit den Werten 3, 1 und 1 aus.

Dann legt Galilei seinen am weitesten links liegenden Konstellationsmarker auf das gewählte Konstellationsfeld.

*Schließlich erhält Galilei 3 **SP**, 1 Winkel und den Bonus unter dem Feld, von dem er den Konstellationsmarker entfernt hat. In diesem Fall ist das eine Lehren-Aktion.*





Oben links auf deinem Observatorium ist symbolisch dargestellt, dass du maximal 3 Lichtwürfel derselben Farbe haben darfst. Platz ist jedoch für insgesamt 4 Lichtwürfel.



Galilei wählt das Feld mit der Lehren-Aktion, da er so 1 seiner Universitäts-Anzeiger um 1 Feld nach oben ziehen darf. Er entscheidet sich für das Thema Himmelskörper. Schließlich erhält er noch den Bonus auf der rechten Seite – in diesem Fall 1 Winkel.



KOMETEN ENTDECKEN

Willst du 1 **Kometen entdecken**, nimm den am weitesten links liegenden Kometen von deinem Observatorium und lege ihn **über den Entdeckungen** (Spielplan) ab. Er zeigt dabei die **1** (1er-Komet).

- **Kometen benutzen**

Führst du eine **Beobachten**-Aktion aus, darfst du deine **auf dem Spielplan liegenden Kometen** nutzen (auch mehrere), um die Beobachtungskosten zu senken. Du senkst die Kosten dabei um den auf den Kometen sichtbaren Wert.

Hast du einen 1er-Kometen genutzt, **verlegst du ihn unter die Entdeckungen** auf dem Spielplan. Drehe ihn dann um (er zeigt jetzt die **2** – ein 2er-Komet). Du darfst ihn bei deiner nächsten **Beobachten**-Aktion erneut nutzen.

Nachdem du einen 2er-Kometen benutzt hast, lege ihn neben das **Buch der Kometen**.

Du darfst **beliebig viele** deiner Kometen dazu benutzen, Beobachtungskosten zu senken, musst aber immer mindestens **1 Lichtwürfel jeder benötigten Farbe** nutzen.

Du darfst keine Kometen nutzen, die du nicht brauchst! Solltest du die **Beobachtungskosten** mit den gewählten Lichtwürfeln (und ggf. bereits genutzten Kometen) begleichen können, **darfst** du **keine** weiteren Kometen nutzen.
Ausnahme: Du darfst **1** deiner **2er-Kometen nutzen,** wenn das dazu führt, dass du einen Wert von 1 **überbezahlst**. Der Rest verfällt dann einfach.

Jeder Komet darf zudem **nur 1x pro Zug** genutzt werden.



Kometen wurden im 16. und 17. Jahrhundert von vielen Astronomen erforscht. Während sie bestrebt waren, wissenschaftliche Erklärungen für deren vorhersagbare Umlaufbahnen zu liefern und in ihren Werken niederzuschreiben (allen voran Johannes Keplers **De Cometis**), *wurde ihr Zusammenhang mit Katastrophen gleichermaßen als gegeben akzeptiert.*
Tycho Brahe und andere Astronomen hingegen lieferten empirische Daten, die die Basis für die moderne Kometenforschung schufen.



BEOBACHTEN / 1 LICHTWÜRFEL ERHALTEN

Du darfst wählen, ob du 1 **Beobachten**-Aktion durchführen willst oder lieber 1 **Lichtwürfel erhalten** möchtest (siehe S. 6–7).



VERBESSERN

Wähle 1 deiner Aktionsplättchen und **drehe es um** (auf die goldene Seite). Das Plättchen bleibt auf seinem Feld.

Auf dem letzten Feld des **Firmaments** liegen nie Aktionsplättchen.



Hinweis: Die (goldene) Rückseite eurer Aktionsplättchen verbessert immer die Aktion der (hellen) Vorderseite. Eine Übersicht über alle Aktionsplättchen findet ihr auf der Rückseite der Anleitung sowie auf den Spielhilfen.



Galilei entscheidet sich für die Aktion Kometen entdecken. Er nimmt den am weitesten links liegenden Kometen und legt ihn oberhalb der Entdeckungen auf den Spielplan.

In seinem nächsten Zug führt Galilei 1 Beobachten-Aktion aus. Er nutzt seinen Kometen, um die Beobachtungskosten um 1 zu senken. Zusätzlich hat er die richtigen Lichtwürfel mit genügend hohen Werten, um die Beobachtung durchzuführen. Er verlegt seinen Kometen unter die Entdeckungen auf dem Spielplan und dreht ihn um. Bei seiner nächsten Beobachten-Aktion darf Galilei diesen Kometen nutzen, um die Beobachtungskosten um 2 zu senken. Der Komet kommt dann auf das Buch der Kometen.



Wenn Galilei dieses Aktionsplättchen verbessert, kann er in seinem nächsten Zug das Teleskop beim Ausrichten um 3 Felder bewegen, und so das verbesserte Aktionsplättchen direkt nutzen!

Rotierende Aktionen

Jedes Aktionsplättchen zeigt eine Auswahl an 2 möglichen Aktionen. Diese werden durch die folgenden Symbole dargestellt:

Erhöhe den Wert aller deiner Lichtwürfel der **abgebildeten Farbe** um **1**.

Erhöhe den Wert aller deiner Lichtwürfel der **abgebildeten Farbe** um **2**.

Erhalte 1 Winkel aus dem Vorrat.

Überzeuge 1 Inquisitor in deinem **Keller**.

Erhöhe den Wert von **1 deiner Lichtwürfel** um **2**.

Erhöhe den Wert von **1 deiner Lichtwürfel** um **3**.

Erhalte 1 neuen **Lichtwürfel** in **1** Farbe deiner Wahl (sofern im Vorrat vorhanden).

Lehre an der Universität (siehe S. 7)

Schreibe in deiner **Bibliothek** an einem Buch weiter (siehe S. 10)

Freie Aktionen

Winkel symbolisieren dein Wissen auf dem Gebiet der Astronomie, und ermöglichen dir, **Freie Aktionen** zu nutzen. Du darfst in deinem Zug **beliebig viele Freie Aktionen** ausführen, solange du sie bezahlen kannst – sie kosten **1, 2, 3 oder 4 Winkel**. Natürlich musst du deine aktuelle Aktion erst vollständig ausgeführt haben, bevor du eine **Freie Aktion** ausführen darfst.

Die vier möglichen **Freien Aktionen** sind:



Tausche **1 deiner Lichtwürfel** gegen 1 in anderer Farbe (der Wert bleibt gleich).

ODER

Erhöhe den Wert von **1 deiner Lichtwürfel** um 1.



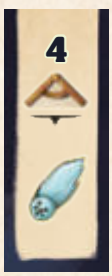
Erhalte 1 neuen Lichtwürfel beliebiger Farbe

ODER

Führe **1 Schreiben**-Aktion mit Stärke 3 aus.



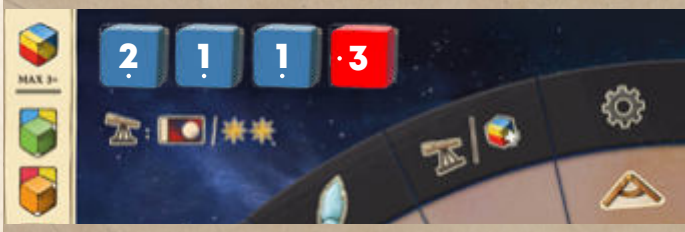
Überzeuge 2x Inquisitoren in deinem **Keller** (siehe S. 12). Du darfst denselben Inquisitor 2x wählen, oder 2 verschiedene.



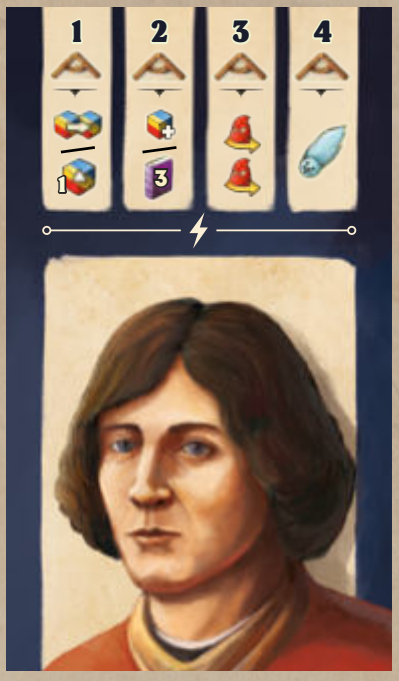
Erhalte **1 Komet Entdecken**-Aktion.



Galilei darf entweder den Wert all seiner blauen Lichtwürfel um 1 erhöhen, oder den Wert 1 Lichtwürfels seiner Wahl um 2 erhöhen.



Galilei hat 3 blaue und 1 roten Lichtwürfel auf seinem Observatorium. Mit dem abgebildeten Aktionsplättchen kann er die 3 blauen Lichtwürfel auf die Werte 3, 2, 2 erhöhen, oder den roten Lichtwürfel auf 5. Er könnte auch nur den Wert von einem einzigen seiner blauen Lichtwürfel um 2 erhöhen. Das könnte ihm helfen, bei seiner nächsten Beobachtungs-Aktion mit seinen blauen Würfeln nicht zu weit über den geforderten Wert hinauszuschießen …



Alle Freie Aktionen sind auf deinem Astronomen oben abgebildet.

Aufräumen

Am Ende deines Zuges führst du die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Aktionsplättchen rotieren: Nimm das gerade genutzte Aktionsplättchen vom **Firmament**. Schiebe **alle anderen Aktionsplättchen** nach oben. Lege dann das herausgenommene Aktionsplättchen **unten wieder an.**

2. **Buch der Kometen:** Liegen hier 1 oder mehr deiner Kometen? Lege 1 Kometen auf 1 freies Feld der **Kometenleiste** (die ersten 4 Felder werden nur bei 3/4 Spielern genutzt). Dann erhalte den **Bonus** des Feldes. Wiederhole das für jeden deiner Kometen auf dem **Buch der Kometen**. Auf jedem Feld der Leiste darf nur 1 Komet liegen. **Ausnahme:** der Appendix (das große Feld am Ende) – dort legst du Kometen hin, wenn auf der Leiste kein Platz mehr ist.

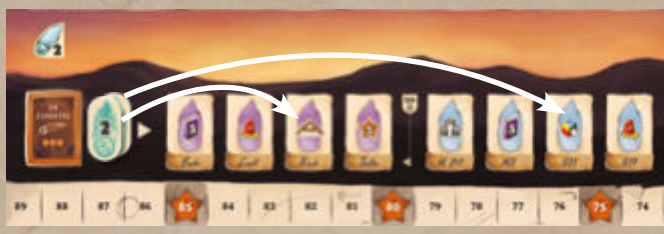
> **Hinweis:** Spielt ihr mit der **Expertenvariante** (siehe S. 13–15), hat dein Astronom ggf. seine ganz **persönlichen Felder** für Kometen. Du darfst deine Kometen anstelle der **Kometenleiste** auch auf diese Felder legen.

3. **Befragung:** Hast du in dieser Runde **mindestens 1x Überzeugen** ausgeführt (ganz gleich, ob als Aktion oder als **Bonus**)? Jetzt findet bei dir eine **Befragung** statt (siehe S. 12).

4. **Errungenschaften** prüfen: Überprüfe nun, ob du in diesem Zug **1** oder mehrere **Errungenschaften** erzielt hast (siehe S. 11).



Auf jedem hellen **Aktionsfeld** am **Firmament** liegt immer **1 Aktionsplättchen.**
Ausnahme: das Feld mit dem Winkelsymbol!



Zwei von Galileis Kometen liegen am Ende seines Zuges auf dem Buch der Kometen. Er legt sie so auf die Kometenleiste, dass er 1 Winkel erhält und dann die Bonusaktion „1 Lichtwürfel erhalten" ausführen darf. Den roten Lichtwürfel aus dem Vorrat legt er auf sein Observatorium.

Deine Bibliothek

Du erweiterst deine **Bibliothek** mit den Entdeckungen, die du erhältst (z.B. durch das **Beobachten** von **Himmelskörpern**). Diese werden um 90° gedreht und rechts an den Bibliotheksbereich deines Observatoriums angelegt, so das eine Reihe von **Buchrücken** entsteht.

Die **Schreiben**-Aktion erlaubt dir, Bücher über die **Buchrücken** zu ziehen:

Buch abschließen: ziehe 1 Buch auf das **letzte Buchrücken**-Feld seiner Reihe.

Neue Kapitel: ziehe **1 oder mehr** deiner Bücher um **insgesamt** so viele **Buchrücken-Felder**, wie der **Wert** hier angibt.

Nachdem du deine Bücher gezogen hast, erhältst du die **Boni aller Buchrücken**-Felder, über die du hinweggezogen bzw. auf denen du gelandet bist. Falls möglich, **MUSST** du alle **Boni** nehmen. *Hast du beispielsweise keinen roten Lichtwürfel, kannst du auch keinen erhöhen. 1 Inquisitor kannst du aber immer nehmen!* **Boni** werden immer **von links nach rechts** abgehandelt.

Bücher dürfen immer nur nach rechts gezogen werden – **nie zurück!**

Während der Renaissance verbesserten Astronomen die Möglichkeiten, ihr gewonnenes Wissen festzuhalten und mit anderen zu teilen, indem sie Bücher schrieben, lehrten und regen Schriftverkehr aufrechterhielten. All ihre Beobachtungen, Theorien und neuen Entdeckungen wurden so genau wie möglich dokumentiert. Dieser rege, wissenschaftliche Austausch ist ein Grund für den rasanten Fortschritt dieser Zeit, und hat bis heute nichts von seiner Wichtigkeit eingebüßt.



Galilei führt eine Schreiben-Aktion aus, und auf dem Buch ist eine Flagge abgebildet. Er entscheidet sich, sein am weitesten zurückliegendes Buch über die Buchrücken hinweg auf das letzte Feld zu ziehen, um so viele Boni wie möglich zu erhalten. Dies sind:

1. *Überzeuge 1 Inquisitor*
2. *Erhalte 2 SP*
3. *Erhöhe den Wert aller deiner gelben Lichtwürfel um 1*
4. *Überzeuge 1 Inquisitor*
5. *Erhalte 1 Lehren-Aktion.*

Die Bewegung endet auf dem 6. Buchrücken-Feld, das allerdings leer ist und keinen Bonus liefert.

> **Hinweis:** Achtet darauf, dass ihr von links nach rechts immer alle Boni in Reihenfolge erhaltet (auch, wenn sie mal schlecht sind).

Die Universität

Die Universität ist in **3 Bereiche** unterteilt. Ganz oben finden sich die **Errungenschaften**, die ihr während des Spiels erzielen könnt.

In der Mitte liegen die **4 Universitätsleisten** mit ihren **Themen**. Durch **Lehren**-Aktionen erklimmt ihr mit euren Universitäts-Anzeigern diese Leisten, um **Boni** und bei **Spielende SP** für eure **Position** zu erhalten.

Und ganz unten befindet sich die **Rufleiste**, auf der eurer **Ketzerei-Anzeiger** angibt, ob ihr bei Spielende **SP verliert** oder gar **erhaltet**.

Errungenschaften

Auch über das Erzielen der vogegebenen **4 Errungenschaften** könnt ihr euch **SP** sichern. Wer zuerst eine **Errungenschaft** erzielt, erhält **sofort 7 Siegpunkte** und platziert **1** seiner **Errungenschaftsmarker** auf dem oberen Feld. Alle, die dieselbe **Errungenschaft** später erzielen, erhalten **3 Siegpunkte** und platzieren 1 ihrer **Errungenschaftsmarker** auf dem unteren Feld der Spalte.

Immer, wenn du **1 Errungenschaft** erzielst, darfst du 1x den **Abschied des Inquisitors** (siehe S. 12) ausführen.

Es sind immer **4 Errungenschaften** im Spiel. **Zwei** sind auf dem Spielplan **abgebildet** und in **jeder Partie aktiv**. Die **anderen 2** sind variabel – es sind immer die **Rückseiten** (Säulenbogen) der **2 Themenplättchen**, die ihr beim Spielaufbau **nicht** als **Themen** auf die **Universitätsleisten** gelegt habt.

Bei **Errungenschaften** steht dabei, **wie oft** du eine bestimmte **Voraussetzung erfüllen musst,** um sie zu erzielen.

Themen



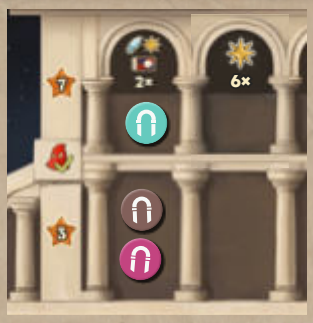
Oberhalb jeder der **4 Universitätsleisten** liegt je 1 zufällig zugeordnetes **Thema** (Vorderseite mit Torbogen). Führst du eine **Lehren**-Aktion aus, ziehst du 1 deiner Universitäts-Anzeiger auf seiner Leiste 1 Feld nach oben und erhältst den rechts abgebildeten **Bonus**. Bei Spielende erhältst du zusätzliche **SP** für die Position deiner Universitäts-Anzeiger. Dazu multiplizierst du den in der entsprechenden Reihe angegebenen **Siegpunkte-Multiplikator** damit, **wie oft** du das **Thema** erfüllt hast. Das Ergebnis erhältst du als **SP** (für jeden deiner Universitäts-Anzeiger).



Copernicus hat im Laufe des Spiels 4 Himmelskörper beobachtet. Sein Universitäts-Anzeiger (braun) steht auf dieser Leiste ganz oben – er erhält 4x4 = 16 SP.

Brunos Anzeiger (pink) liegt in der 2. Reihe. Er hat 6 Himmelskörper beobachtet, und erhält daher 2x6 = 12 SP.





Da Galilei als Erster 2 Himmelskörper und 2 Konstellationen beobachtet hat sowie 2 Kometen entdecken konnte, legt er seinen Errungenschaftsmarker (türkis) auf das obere Feld der Spalte und erhält 7 Siegpunkte. Copernicus und Bruno erhalten später nur noch jeweils 3 Siegpunkte. Alle drei Astronomen dürfen 1x den Abschied des Inquisitors ausführen.

Die auf dem Spielplan abgedruckten Errungenschaften:



2 Himmelskörper und 2 Konstellationen Beobachten und 2 Kometen Entdecken.



Habe **2** deiner Universitäts-Anzeiger auf dem höchsten Feld ihrer **Universitätsleisten.**

Themenplättchen

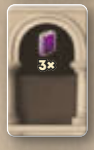
Die Themenplättchen werden entweder als **Themen** den **Universitätsleisten** zugeordnet oder als **Errungenschaften** genutzt.



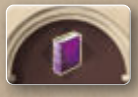
Du hast **4 Himmelskörper** beobachtet.



Du erhältst **SP** für alle beobachteten **Himmelskörper** in deiner **Bibliothek** (erkennbar an den dunklen **Buchrücken**).



Alle Bücher in deiner **Bibliothek** befinden sich mindestens auf dem **3. Buchrücken.**



Du erhältst **SP** für die **Anzahl Schritte,** die dein am **weitesten links** liegendes **Buch** gezogen wurde.



Du hast **mindestens 6 Inquisitoren** in deinem **Keller.**



Du erhältst **SP** für alle Inquisitoren in deinem **Keller.**



Du hast **mindestens 5 Aktionsplättchen Verbessern** können.



Du erhältst **SP** für jedes ***Aktionsplättchen***, welches du **Verbessern** konntest.



Mindestens **5** deiner **Kometen** liegen **nicht mehr** auf deinem Observatorium.



Du erhältst ***SP*** für jeden **Kometen**, der **nicht mehr** auf deinem Observatorium liegt.



Mindestens **6** deiner **Konstellationsanzeiger** liegen **nicht mehr** auf deinem Observatorium.



Du erhältst **SP** für jeden **Konstellationsmarker**, der **nicht mehr** auf deinem Observatorium liegt.

Die Inquisition

Die Bedrohlichkeit der **Inquisition** wird im Spiel durch die Inquisitoren repräsentiert, welche im Laufe des Spiels im **Keller** deines Observatoriums platziert werden. Du erhältst meist dann Inquisitoren, wenn du eine **Beobachten**- oder **Lehren**-Aktion ausführst. Kannst du die Inquisitoren nicht von deiner Rechtschaffenheit **Überzeugen**, werden sie mit ihren **Befragungen** deinen Ruf immer weiter ruinieren.

Folgende Aktionen gehören zur Inquisition:



1 Inquisitor erhalten: Nimm **1 Inquisitor** aus dem Vorrat und platziere ihn auf dem Feld ganz links in deinem **Keller**. Du darfst auf diese Aktion **nicht verzichten!**



Überzeugen: Ziehe **1 Inquisitor** in deinem **Keller** 1 Feld nach rechts. Du darfst auf diese Aktion **nicht verzichten!**



Abschied des Inquisitors: Entferne **1 Inquisitor** von dem **Feld ganz rechts** in deinem **Keller** und lege ihn in den Vorrat zurück. **Zusätzlich** erhältst du **1 Lichtwürfel** deiner Wahl sowie **1 Winkel**. Befindet sich kein Inquisitor auf diesem Feld deines **Kellers**, **verfällt** der Effekt.

Das Ausführen dieses Effektes ist **immer freiwillig** – erhältst du ihn als **Bonus** (z.B. durch eine **Schreiben**-Aktion), musst du ihn nicht ausführen!

Befragungen

Hast du während deines Zuges einen Inquisitor **Überzeugt**, wirst du während des **Aufräumens** ggf. einer **Befragung** unterzogen. Dies geschieht nur, wenn du **mindestens 1 Inquisitor um 1 mindestens Feld** nach rechts gezogen hast. Hast du **Überzeugen** zwar ausführen dürfen, konntest aber keinen Inquisitor bewegen, musst du am Ende deines Zuges auch keine **Befragung** erdulden.

Findet eine **Befragung** statt, zählt **jeder Inquisitor** in deinem **Keller** so viele **Befragungspunkte**, wie über dem Feld angegeben, auf dem er sich befindet. Addiere alle **Befragungspunkte** – das Ergebnis ist dein **Befragungswert**.

Ist der **Befragungswert** negativ? Ziehe deinen **Ketzerei-Anzeiger** auf der **Rufleiste** entsprechend viele Felder **nach links** (dein **Ruf** nimmt Schaden).

Ist der **Befragungswert** positiv? Ziehe ihn entsprechend viele Felder **nach rechts** (dein **Ruf** wird besser).

Erreicht dein Ketzerei-Anzeiger das Feld **ganz links / ganz rechts** auf der **Rufleiste** (oder befindet sich bereits dort), du müsstest ihn aber (weiter) in die entsprechende Richtung ziehen? **Verliere / Erhalte** stattdessen sofort **2 SP.** Die Anzahl der Felder, die du den Anzeiger hättest ziehen müssen, **ist dabei egal.**

Zu Galileis Lebzeiten behinderte die Doktrin der Kirche die Suche nach neuen Erkenntnissen. Wer gegen die Doktrin verstieß, wurde verfolgt, und Akademiker sahen sich Befragungen und den Gefahren von Folter und Exekution ausgesetzt. All das, weil sie etablierte Wissensstrukturen hinterfragten. Insbesondere Galileos Inquisitionsprozess zeigt beispielhaft, wie gefährlich es war, die Autorität der Kirche infrage zu stellen. Diese restriktiven Vorschriften verhinderten Innovation und den offenen Diskurs nicht nur – der Schraubstock religiösen Dogmas machte das Streben nach Wissen zu einem äußerst gefährlichen Unterfangen.



Jedes Observatorium hat einen **Keller**, in dem **Inquisitoren** repräsentieren, wie verdächtig du für die Inquisition wirkst. In den Bögen der vier Felder stehen Zahlen (die **Befragungspunkte**), die angeben, wie misstrauisch der jeweilige Inquisitor dir gegenüber ist. Die Zahlen am unteren Rand der Felder (dies sind **Tribunalpunkte**) sind erst bei Spielende relevant.



Unter der Universität befindet sich die **Rufleiste**. Die Position deines Ketzerei-Anzeigers gibt an, wie viele **Tribunalpunkte** du bei Spielende erhältst.



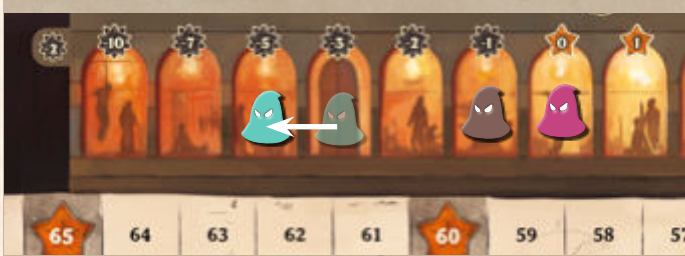
Du platzierst neue Inquisitoren immer auf dem ganz linken Feld deines **Kellers**. Neue Inquisitoren können deinem **Ruf** am Meisten schaden.





Galilei hat während seines Zuges 1 Inquisitor erhalten. Sein verbessertes Aktionsplättchen erlaubt ihm zudem, 2 Überzeugen-Aktionen auszuführen. Er entscheidet sich, 1 Inquisitor in seinem Keller 2 Felder nach rechts zu ziehen. Während des Aufräumens wird Galilei dadurch allerdings befragt werden.

Galilei erhält während der Befragung für den Inquisitor auf dem zweiten Feld -2 Befragungspunkte, und -1 für den Inquisitor, den er in diesem Zug erhalten und 2x gezogen hat. Allerdings erhält er auch zweimal +1 Befragungspunkte für die beiden ganz rechts stehenden Inquisitoren. Der Befragungswert ist daher -1, und Galilei zieht seinen Ketzerei-Marker auf der Rufleiste um 1 Feld nach links.



Spielende

Das Spielende wird eingeleitet, sobald die **letzte Entdeckung** vom Stapel gezogen wird. Ihr spielt die aktuelle Runde noch zu Ende. Dann ist jeder im Uhrzeigersinn noch **1x am Zug**. Ist auch diese Runde beendet, geht ihr zur **Schlusswertung** über. Wer von euch danach die meisten **SP** gesammelt hat, gewinnt und wird der **berühmteste** Astronom der Epoche!

Sollte in diesen letzten Spielzügen ein Feld auf dem Spielplan leer werden, oder müsst ihr 1 Entdeckung ziehen und verdeckt in eure Bibliothek legen, zieht dafür **1 der übrigen Stufe III-Entdeckungen.** Sind diese ebenfalls leer, zieht **1 der übrigen Stufe II-Entdeckungen** (aus der Schachtel).

Schlusswertung



Die Schlusswertung besteht aus zwei Schritten – der Auswertung der Positionen auf den **Universitätsleisten**, und dem Tribunal (zur Erinnerung rechts oben auf dem Spielplan abgebildet).

Universitätsleisten

Wie viele **SP** du hier erhältst, ist abhängig von deinen **Positionen auf den Universitätsleisten** und davon, wie häufig du die **Themen erfüllst** (siehe S. 11).

Tribunal

Jetzt erhältst du für **Inquisitoren** in deinem **Keller** sowie die **Position deines Ketzerei-Anzeigers** auf der **Rufleiste** noch **Tribunalpunkte**.

Jeder Inquisitor in deinem **Keller** ist so viele **Tribunalpunkte** wert, wie der Wert am **unteren Rand** seines Feldes angibt. Diese sind meistens negativ (schwarze Sterne), können aber auch positiv sein (orange Sterne). Auch die Position deines Ketzerei-Anzeigers auf der **Rufleiste** gibt **Tribunalpunkte**.

Ziehe die **Tribunalpunkte** von deinen **SP** ab (bzw. addiere positive Werte).



Drei milde gestimmte Inquisitoren geben Galilei +3 Tribunalpunkte. Die beiden anderen hingegen ziehen 2 und 4 Tribunalpunkte ab. Galilei verliert also aufgrund der Inquisitoren insgesamt 3 SP, und zieht seinen Siegpunkte-Anzeiger entsprechend.



Durch die Universität erhält Galilei die folgenden SP:

1. *15 SP für das Beobachten von Himmelskörpern (3 für die Position auf der Leiste, multipliziert mit 5 für die von ihm beobachteten Himmelskörper – erkennbar am dunklen Buchrücken).*
2. *4 SP für seine Kometen (1 für die Position auf der Leiste, multipliziert mit 4 für seine Kometen auf dem Spielplan).*
3. *0 SP für seine Konstellationsmarker (Galilei hat zu diesem Thema nicht gelehrt).*
4. *8 SP für das Schreiben in seiner Bibliothek (2 für die Position auf der Leiste, multipliziert mit 4 für die Felder, die sein am weitesten links liegendes Buch überschritten bzw. erreicht hat).*
5. *3 SP für die Position seines Ketzerei-Anzeigers (+3 Tribunalpunkte).*

Gleichstände

Haben zwei oder mehr Spieler nach der Schlusswertung dieselbe Summe an **SP**, gewinnt der Spieler, dessen Gesamtwert aller Lichtwürfel auf seinem Observatorium höher ist. Herrscht immer noch Gleichstand zwischen den Beteiligten, gewinnt der, der die meisten Winkel hat. Im seltenen Fall, dass nun immer noch Gleichstand herrscht, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

100+ Siegpunkte

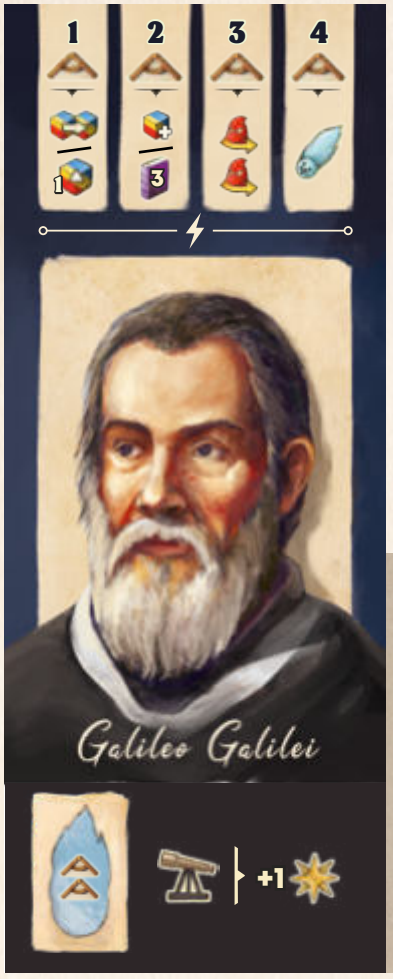


Überschreitet dein Punkte-Anzeiger gerade **Feld 99** der **Siegpunkteleiste?** Drehe ihn auf die Rückseite und bewege ihn auf der Siegpunkteleiste weiter. Bei Spielende zählst du einfach **100 SP** zum angezeigten Wert hinzu.

Die Expertenvariante – Fähigkeiten der Astronomen

Um ***Galileo Galilei*** noch abwechslungsreicher zu machen, nehmt die **Fähigkeiten** der Astronomen (auf deren Rückseiten) mit hinzu. Jeder Astronom hat seine persönliche **Fähigkeit**, um seinen Ruhm noch effektiver vermehren zu können (siehe S. 14–15).

Nachdem du beim Spielaufbau deinen Astronomen gewählt hast, nimm dir das zu ihm gehörende, besondere Spielmaterial (falls zutreffend).



Galileo Galilei (1564 – 1642)

Geboren im Jahre 1564 in Pisa (Italien), spielt Galileo Galilei in der Geschichte der Wissenschaft eine zentrale Rolle. Er gilt als Vater der modernen Physik. Als Universalgelehrter der Renaissance war er insbesondere auf den Gebieten der Astronomie, Physik, Mathematik und Philosophie äußerst bewandert. Galilei war zudem einer der Ersten, die zur Beobachtung des Himmels ein Teleskop benutzten, was zur Entdeckung der Galileischen Monde des Jupiters führte. Seine Erkenntnisse unterstützten das von Copernicus zuvor propagierte heliozentrische Weltbild, welches das damals etablierte, geozentrische Weltbild infrage stellte.

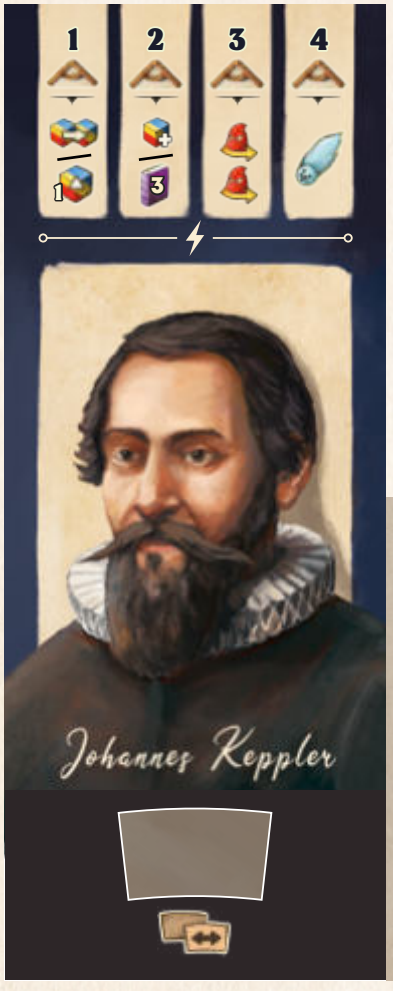
Trotz oder gerade wegen seiner bahnbrechenden Beiträge zum Fortschritt der Wissenschaft und seiner Unterstützung des Heliozentrismus, sah sich Galilei mit heftiger Gegenwehr seitens der Katholischen Kirche konfrontiert. 1633 führte die Römische Inquisition ein Verfahren gegen ihn, bei dem er der Ketzerei für schuldig befunden und zum Widerrufen seiner Ansichten gezwungen wurde. Die Auswirkungen seiner Erkenntnisse und Methoden konnte dies nicht schmälern. Galileis Betonung der Relevanz der empirischen Beweisführung und der methodischen Forschung bilden die Grundlage für die moderne beobachtende Astronomie und die Physik, und wissenschaftliche Größen wie Isaac Newton wurden von ihm maßgeblich beeinflusst. Sein Vermächtnis leuchtet weithin als Symbol wissenschaftlichen Mutes und des Strebens nach Wissen trotz größter Widrigkeiten.

Galileis Fähigkeit:

Galilei war bereits zu Lebzeiten als großer Astronom bekannt, und verbesserte die Möglichkeiten der Beobachtung durch Teleskope beträchtlich. Seine Fähigkeit erlaubt ihm, Konstellationen **effizienter** zu beobachten.

Galilei hat 1 **persönliches Feld** des Buches der Kometen. Legt er 1 seiner Kometen dorthin, erhält er **2 Winkel.**

Immer dann, wenn Galileo eine Beobachten-Aktion ausführt, darf er **1 zusätzliche** Konstellation beobachten (nach den üblichen Regeln). Dadurch darf er mit derselben Aktion 1 Himmelskörper und 1 Konstellation beobachten, oder 3 Konstellationen.



Johannes Kepler (1571 – 1630)

Der im Jahre 1571 geborene Johannes Kepler veränderte unser Verständnis der Himmelsmechanik grundlegend. Seine Gedanken und Theorien, die auf den Beobachtungen von Tycho Brahe fußten und primär den Planeten Mars im Fokus hatten, führten zur Formulierung der drei Keplerschen Gesetze. Diese beschreiben die elliptischen Umlaufbahnen von Planeten um die Sonne, ersetzten die bis dahin als unumstößlich betrachteten Annahmen eines geozentrischen Weltbildes, und lieferten ein akkurateres Grundgerüst für die Vorausberechnung der Bewegungen himmlischer Objekte.

Die Keplerschen Gesetze sind die Grundpfeiler der modernen Himmelsmechanik. Genau wie Galileos wissenschaftliche Ansätze beeinflussten auch diese Theorien die von späteren Wissenschaftlern wie Isaac Newton. Keplers Fokus auf empirische Beobachtung und mathematische Akkuratheit setzte neue Maßstäbe für die Forschungsmethodik, und seine Erkenntnisse sind ein Meilenstein der Naturwissenschaftlichen Revolution.



Keplers Fähigkeit

Keplers Sachverständnis in der Optik führte zu umfangreichen Weiterentwicklungen des Teleskops. Seine Fähigkeit erlaubt ihm, seine Aktionsplättchen **effektiver zu nutzen**. Außerdem erhält er ein **zusätzliches Aktionsplättchen.**

Bei Spielaufbau legt Kepler sein zusätzliches Aktionsplättchen auf das **oberste helle Feld** des Firmaments (links neben das Feld mit der Aktion **1** Winkel erhalten). Dann wählt er 1 seiner **normalen Aktionsplättchen** und legt es auf das **Feld unterhalb seines Portraits**.

Immer dann, wenn Kepler die **besondere** Bewegungs-Aktion ( ) seines zusätzlichen Aktionsplättchens nutzt, wählt er 1 der folgenden Optionen:

1. Er **tauscht** die Position von **2 Aktionsplättchen** auf seinem Firmament
2. Er **tauscht** 1 Aktionsplättchen seines Firmaments gegen das **auf seinem Portrait** aus.



Nicolaus Copernicus (1473 – 1543)

Durch sein bahnbrechendes Werk **De revolutionibus orbium coelestium (Über die Umlaufbahnen der Himmelssphären)** *bildete der 1473 in Polen geborene Nicolaus Copernicus die Grundlage dafür, wie wir den Kosmos heute verstehen. Er zweifelte als Erster das vorherrschende geozentrische Weltbild an, und formulierte die Theorie des Heliozentrismus, nach der die Sonne im Zentrum unseres Planetensystems sein muss. Seine revolutionären Erkenntnisse boten einfachere und nachvollziehbarere Erklärungen für die Bewegung himmlischer Objekte. Sie ebneten der naturwissenschaftlichen Revolution den Weg und waren die Eckpfeiler, auf die sich nachfolgende Astronomen wie Johannes Kepler und Galileo Galilei stützten.*



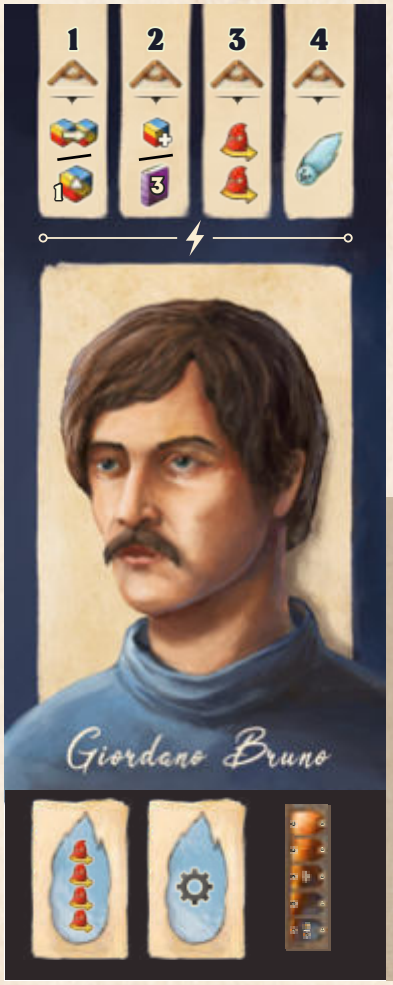
Copernicus' Fähigkeit:

Copernicus lieferte mit seinem Werk nicht nur die Grundlage für das heliozentrische Weltbild, er widmete sich auch intensiv der Erstellung mathematischer Modelle der Planetenbewegungen. Dies spiegelt sich in seiner **Fähigkeit** wider, die seine **Bibliothek** betrifft.

Copernicus hat **1 persönliches Feld** des **Buches der Kometen**. Legt er 1 seiner Kometen dorthin, darf er **2 unterschiedliche** Inquisitoren je **2x Überzeugen** (sie bewegen sich beide ***bis zu 2 Felder***).

Copernicus hat zudem **4 Bibliotheksplättchen**. Er darf **1x pro Zug** als **kostenlose Freie Aktion** **1 Bibliotheksplättchen** auf die **Buchrücken** in seiner **Bibliothek** legen. Die abgedeckten **Boni** werden durch die auf den Plättchen ersetzt.

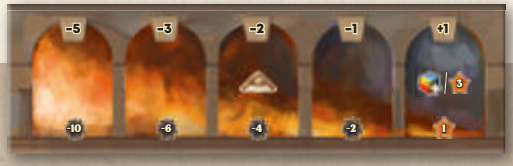
Bibliotheksplättchen dürfen **nicht über Felder gelegt** werden, auf denen sich **bereits 1 Buch** oder **1 anderes Bibliotheksplättchen** befindet. Sie müssen **vollständig** auf den Feldern der **Buchrücken** liegen und dürfen nicht darüber hinausragen. Die Plättchen sind **doppelseitig**, daher darf Copernicus jedes Mal wählen, welche Seite er nutzt. Sie müssen jedoch so gelegt werden, dass die Symbole korrekt ausgerichtet sind (nicht seitlich oder auf dem Kopf stehend). Einmal gelegte Plättchen dürfen nicht mehr versetzt werden.



Giordano Bruno (1548 – 1600)

Im Jahre 1548 in Italien geboren, ist Giordano Bruno als einzige der Persönlichkeiten in diesem Spiel eigentlich kein Astronom, sondern Philosoph und Kosmologe. Seine Gedanken und Theorien sprengten die Grenzen der vorherrschenden Denkmuster. Bruno postulierte ein unendliches Universum mit unzähligen Welten, und propagierte den Kosmischen Pluralismus – die Möglichkeit, dass es mehr Planeten geben könnte, auf denen Leben existiert. Seine gewagten Theorien jedoch machten ihn zum Dorn im Auge der Katholischen Kirche. 1600 wurde Bruno verurteilt und wegen Ketzerei hingerichtet.

Brunos Bereitschaft, jenseits der gesellschaftlichen Grenzen zu denken und forschen, machen ihn zu einem Märtyrer für das Streben nach Wissen. Seine Theorien und sein Leben haben in der Geschichte der Wissenschaft einen unauslöschlichen Eindruck hinterlassen, da sie die Wichtigkeit intellektueller Freiheit und den Mut, bestehende Gedankenstrukturen zu hinterfragen, deutlich hervorheben.



Brunos Fähigkeit:

Bruno hat **2 persönliche Felder** des **Buches des Kometen**. Legt er 1 Kometen auf das erste, darf er die **Überzeugen**-Aktion bis zu **4x** ausführen. Und legt er 1 Kometen auf das zweite, darf er **1 seiner Aktionsplättchen Verbessern**.

Brunos ketzerische Ansichten erschwerten ihm den Umgang mit der Inquisition in großem Maße und führten letztlich zu seiner Hinrichtung. Aus diesem Grund ist es für ihn deutlich schwerer, Inquisitoren zu **Überzeugen**. Bei **Spielaufbau** wird der **Keller** von Brunos Observatorium mit seinem **speziellen Kellerplättchen abgedeckt.**

Auf dem 3. und 5. Feld des speziellen **Kellers** sind **Boni** abgebildet. Diese erhält Bruno **immer dann**, wenn 1 Inquisitor auf eines der Felder **gezogen wird.**

Wettstreit mit Tycho Brahe (Solospiel)

Im **Solospiel** trittst du gegen den dänischen Astronomen Tycho Brahe an. Dein Ziel ist es, **mehr SP** zu erzielen als er. Auch hier wird das **Spielende** eingeleitet, sobald die **letzte Entdeckung** vom Stapel genommen wird.

Spielaufbau

Bereite den Entdeckungsstapel wie für eine **2-Spieler-Partie** vor (siehe Tabelle).

1. Nimm ein Observatorium, **klappe es zusammen** und lege es so auf den Tisch, dass das **Teleskop untergeklappt** ist. Platziere Tycho Brahe daneben.
2. Verdecke mit Tychos **Buchrückenplättchen** die Startfelder von Tychos **Bibliothek** (dort, wo die Bücher normalerweise liegen).
3. Lege Kometen und Konstellationsmarker einer beliebigen Spielerfarbe auf die Felder des Observatoriums, und die **Errungenschaftsmarker** daneben.
4. Tycho erhält **3 Lichtwürfel** in zufälligen Farben (z.B. blind aus dem Schachteldeckel gezogen). Die **Werte von Lichtwürfeln** sind für Tycho **irrelevant**.
5. Lege Tychos **Aktionsplättchen** in einer Reihe unter seinem Observatorium aus (**blaue Seite** nach oben) – in einer Reihenfolge deiner Wahl. Stelle Tychos **Teleskop** (den Startspielermarker) unter das **Aktionsplättchen ganz links.**
6. Mische Tychos **Ausrichtungsplättchen** und bilde daraus einen **verdeckten Stapel.**
7. Platziere Tychos **Universitäts-Anzeiger**, seinen **Ketzerei-Anzeiger** und **seinen Punkte-Anzeiger** an den üblichen Stellen auf dem Spielplan.

Tycho benötigt weder **Bücher** noch **Aktionsplättchen**. Du kannst sie in der Schachtel lassen.

REGELÄNDERUNGEN

Im Wettstreit gegen Tycho Brahe nutzt du immer die Seite deines Astronomen mit seiner **Fähigkeit**. Du bist zuerst am Zug. Nachdem du deinen Zug abgeschlossen hast, führst du Tychos Zug durch. So geht es abwechselnd bis zum Ende des Spiels weiter.

Tychos Spielzug

Decke das oberste Ausrichtungsplättchen auf. Die Zahl gibt an, wie viele Schritte du Tychos Teleskop ziehst (von Aktionsplättchen zu Aktionsplättchen). Das Teleskop wird dabei immer nach rechts bewegt. Musst du es über das letzte Aktionsplättchen hinausziehen, setze die Bewegung beim ersten Aktionsplättchen (ganz links) fort. Hast du Tychos Teleskop bewegt, handelst du das Aktionsplättchen darüber ab.



Ziehe das Teleskop die angegebene Anzahl Schritte



*Ziehe das Teleskop die angegebene Anzahl Schritte. Erreicht es vorher ein **verbessertes Aktionsplättchen**, stoppt es dort (restliche Schritte verfallen).*



Verbessere das Aktionsplättchen, unter dem das Teleskop steht. Ist es bereits verbessert, verbessere das in Zugrichtung nächste, noch nicht verbesserte Aktionsplättchen.

Es gibt drei Arten von Ausrichtungsplättchen:

Jedes Aktionsplättchen zeigt 2 oder 3 Forschungsabschnitte, getrennt durch helle Striche. Überprüfe nun bei jedem Abschnitt (von oben nach unten):

Sind die links (im Banner) angegebenen Vorgaben erfüllt? Führe die rechts daneben abgebildeten Aktionen der Reihe nach aus. Dann endet Tychos Zug.

Sind die angegebene Vorgaben nicht erfüllt? Gehe zum nächsten Forschungsabschnitt weiter. Der letzte Forschungsabschnitt hat keine Voraussetzungen, die Aktionen können also immer ausgeführt werden! **Ausnahme**: Bei 1 Aktionsplättchen besteht der untere Abschnitt aus 2 Zeilen. Bei diesem Abschnitt werden die Aktionen der oberen Zeile immer ausgeführt, die der unteren nur, wenn die links daneben angegebenen Vorgaben **nach Ausführung der oberen** Zeile erfüllt sind!











Über Tycho Brahes Portrait ist symbolisch dargestellt, wie Tychos Teleskop ausgerichtet wird.



Du hast dieses Ausrichtungsplättchen aufgedeckt, und ziehst Tychos Teleskop 2 Felder weit (er hat noch keine verbesserten Aktionsplättchen).





Unter Tycho Brahes Portrait ist symbolisch dargestellt, wie Tychos Aktionsplättchen abgehandelt werden.



Forschungsabschnitte sind durch einen hellen Strich voneinander getrennt. Die Vorgaben eines Abschnitts sind im hellen Banner (links) angegeben.

Vorgaben auf Tychos Aktionsplättchen



In Tychos Keller befinden sich **2 Inquisitoren**, die sich **nicht** auf dem Feld **ganz rechts** befinden.



Tycho hat **3** oder mehr **Inquisitoren** auf dem Feld **ganz rechts** liegen.



Tycho muss **2 Lichtwürfel** ausgeben (Farbe ist egal). Manche Plättchen verlangen **3 Lichtwürfel**.



Tycho muss **2 Lichtwürfel** ausgeben (Farbe ist egal). Zusätzlich müssen mindestens **2 Konstellationsfelder** auf den ausliegenden **Entdeckungen** noch **leer sein**.



Tycho muss noch **mindestens 1 Kometen** auf seinem **Observatorium** haben.

Aktionen auf Tychos Aktionsplättchen



Lege **1** von Tychos **Kometen** auf den Spielplan.



Nimm **1** von Tychos **2er-Kometen** (unter den Entdeckungen) und lege ihn auf das Buch der Kometen. **Gibt es keinen 2er-Kometen?** Nimm **1** seiner **1er-Kometen** (über den Entdeckungen) und lege ihn **unter die Entdeckungen** (er wird zum 2er-Kometen). Tychos Kometen werden immer auf das am weitesten links liegende, freie Feld des Buches der Kometen gelegt. Die auf den Feldern abgebildeten Boni oder **SP erhält er nie.**



Tycho erhält **1 Lichtwürfel** (Farbe ist egal).



Ziehe Tychos **Buchrückenplättchen** die angegebene Anzahl Schritte über die Buchrücken in seiner Bibliothek (oder so weit, wie es geht). Die auf den abgedeckten Buchrücken abgebildete Boni oder **SP erhält er nie.**



Überprüfe, bei welcher der 4 Universitätsleisten Tycho das Thema am **häufigsten** erfüllt (bei Gleichstand die ***weiter links*** liegende Leiste). Ziehe Tychos **Universitäts-Anzeige** auf dieser Universitätsleiste 1 Feld nach oben. Die auf den Universitätsleisten abgebildeten Boni **erhält er nie.**



Ziehe **1 Inquisitor** in Tychos Keller **1 Feld** nach rechts. Stehen Inquisitoren im **3. Feld** (-1), ziehe 1 von diesen. Falls nicht, ziehe 1 aus dem Feld **ganz links** (-4). Geht auch das nicht, ziehe 1 aus dem **2 Feld** (-2).



Entferne **1 Inquisitor** vom Feld **ganz rechts** in Tychos Keller.



Tycho **erhält** die angegebene Anzahl an **SP**.



Überprüfe, welches **Konstellationsfeld** der **Entdeckungen** die meisten **SP** einbringt. Nimm Tychos am weitesten links liegenden **Konstellationsmarker** (auf seinem Observatorium) und lege ihn darauf. Bei Gleichstand legst du ihn auf das Konstellationsfeld der **weiter links** liegenden Entdeckung. Tycho erhält die angegebenen **SP**, aber die dort abgebildeten Boni **erhält er nie** – auch nicht die Boni für das Entfernen des Markers von seinem Observatorium.



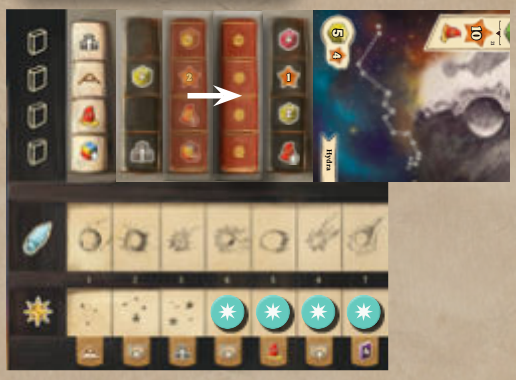
Nimm **1 Entdeckung,** deren Himmelskörper die **meisten SP wert** ist, vom Spielplan und lege sie in Tychos Bibliothek. Tycho erhält die **SP**, aber die darunter abgebildeten Boni **erhält er nie.**



Lege die oberste Entdeckung des Stapels in Tychos Bibliothek, mit der **Konstellationsseite nach oben.**



In Tychos Zug handelst du dieses Aktionsplättchen ab. Auf Tychos Observatorium liegen keine Kometen mehr – der erste Forschungsabschnitt fällt damit aus. Er führt stattdessen den unteren aus.



Du ziehst Tychos Buchrückenplättchen 1 Schritt über die Buchrücken nach rechts.



Für die Lehren-Aktion bevorzugt Tycho die Universitäts-Leiste, die zum Kometen-Thema gehört (Tycho hat alle 7 Kometen platziert).



Dann ziehst du die beiden Inquisitoren wie im Bild gezeigt, da dies Tycho die wenigsten Befragungspunkte während der kommenden Befragung einbringt.



Nun musst du überprüfen, ob Tycho die in der unteren Zeile des Abschnittes angegebenen Vorgaben erfüllt. Da er keine 3 Inquisitoren ganz rechts im Keller hat, ist die Vorgabe nicht erfüllt. Die Aktionen werden nicht ausgeführt. Wäre die Vorgabe erfüllt, müsstest du 1 von Tychos Inquisitoren ganz rechts entfernen, und er würde 10 SP erhalten.

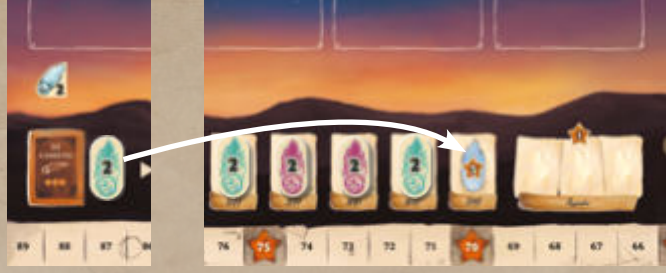
> **Hinweis:** Diese Vorgabe hat ein **abgerundetes Banner.** Das kommt nur vor, wenn ein Forschungsabschnitt mehr als 1 Zeile hat. Die Vorgabe **gilt nicht** für den **gesamtem Abschnitt,** sondern nur für die untere Zeile.

Ende des Wettstreits

Das **Ende des Solospiels** wird dann eingeleitet, wenn die **letzte Entdeckung** vom Stapel gezogen wird. Beende die aktuelle Runde (mit Tychos Zug). Dann bist erst du, und dann Tycho, noch ein letztes Mal an der Reihe.

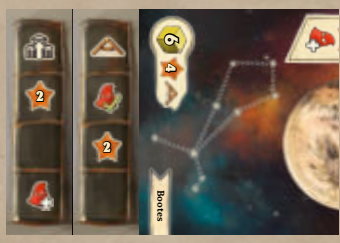
Bei der **Schlusswertung** werden Tychos **SP** für die Universitätsleisten und das Tribunal so berechnet, als wäre er ein normaler Spieler.

Hast du mehr Siegpunkte erzielt als Tycho?
Herzlichen Glückwunsch – du hast den Wettstreit gewonnen!



*Werden Tychos Kometen auf die Seiten des Buches der Kometen gelegt, erhält er keinerlei Boni, und auch keine **SP!***

Generell erhält Tycho nie Boni, auch nicht von den Buchrücken in seiner Bibliothek, die er abdeckt.



Zusätzliche Regeln des Solospiels

- Wurde **1 Inquisitor** in Tychos Keller bewegt, kommt es am Ende seines Zuges auch für ihn zu einer Befragung (nach den üblichen Regeln).
- Tycho kann auch Errungenschaften erzielen. Platziere dann wie üblich 1 seiner Errungenschaftsmarker auf dem entsprechenden Feld. Er erhält die **SP** dafür, den Abschied des Inquisitors **führt er** hierbei allerdings **nie aus**.
- Tycho erhält **SP** nur durch seine **Aktionsplättchen**, durch das Beobachten von Himmelskörpern und Konstellationen, die Errungenschaften und durch die **Schlusswertung!**
- Auch Tycho darf **maximal 4 Lichtwürfel** auf seinem Observatorium haben. Das dürfen aber auch **4 derselben Farbe sein.**

Tipps und Hilfestellungen

Hilfe bei Farbenfehlsichtigkeit

Jeder **Lichtwürfel** zeigt auf allen Seiten **neben der Zahl einen Punkt**. Bei den **Lichtwürfel-Symbolen** ist die **Ecke weiß**, die der Position des Punktes auf den Würfelseiten entspricht. Dies soll Personen mit Farbenfehlsichtigkeit dabei helfen, die Lichtwürfel leichter zuzuordnen.



*Gelbe Lichtwürfel – Punkt rechts (Symbol: Ecke **rechts** oben)*

*Rote Lichtwürfel – Punkt links (Symbol: Ecke **links** oben)*

Blaue Lichtwürfel – Punkt unten (Symbol: Ecke unten)



Bei Symbolen für Lichtwürfel, für die zwei Farben kombiniert werden müssen, sind die Ecken für beide benötigten Lichtwürfelfarben gekennzeichnet.





Willst du Orbis Lacteus beobachten, musst du mindestens 1 roten und 1 blauen Lichtwürfel ausgeben. Die markierten Ecken des lilafarbenen Würfelsymbols zeigen dies an. Ihre Position entspricht der der Punkte auf den Lichtwürfeln.

Die Befragung nicht vergessen

Mit diesem kleinen Trick kannst du dir helfen, daran zu denken, dass du am Ende der Runde eine Befragung durchführen musst.

Erhältst du 1 neuen Inquisitor, **lege ihn** in deinem Keller hin.

Immer dann, wenn du 1 Überzeugen-Aktion ausführst, **stelle den Inquisitor,** den du ziehst, danach auf.

Beim **Aufräumen** überprüfst du, ob **1 oder mehr Inquisitoren** in deinem Keller aufrecht **stehen.** Ist das der Fall, kommt es zur Befragung. **Lege** danach **alle Inquisitoren** in deinem Keller **hin.**





Durch eine Schreiben-Aktion erhält Galilei 2 Siegpunkte, 1 Inquisitor, darf 1 Überzeugen-Aktion ausführen und 1 Lichtwürfel erhalten. Er legt seinen neuen Inquisitor hin, bewegt ihn dann 1 Schritt nach rechts und stellt ihn auf.

Beim Aufräumen sieht Galilei, dass 2 seiner Inquisitoren aufrecht stehen. Es wird also zu einer Befragung kommen.



Tomáš Holek

Spieldesign

Tomas entwickelt seit 2010 Gesellschaftsspiele. Vierzehn Jahre später stehen die ersten Veröffentlichungen nun kurz bevor. Er liebt es, Spiele zu entwickeln, und ist ein sehr produktiver **Designer.** Der Kosmos und Themen zu wissenschaftlichen Entdeckungen liegen ihm sehr am Herzen, und gerade in diesem Spiel vereint er beides. Tomas entwickelt oft Spiele mit Euro-Charakter, scheut aber nicht davor zurück, jegliches Genre oder jede Mechanik auszuprobieren und zu nutzen. Neben Gesellschaftsspielen interessiert er sich für Tees von hoher Qualität, und hat auch noch ein paar andere Hobbies.



Michal Peichl

Illustrator, Grafisches Design und Spieldesign

Michal ist ein Gesellschaftsspiele-Enthusiast, der 2017 in der Branche als **Illustrator** und **Grafikdesigner** begann. Immer tiefer in die Gesellschaftsspiele-Branche eindringend, entwickelte er schon bald seine eigenen Spiele. Einige davon sind bereits veröffentlicht worden! Michal verbindet sein Grafik-Knowhow mit der Spieleentwicklung, und mittlerweile tut er dies hauptsächlich für Pink Troubadour. In seiner Freizeit ist er Schlagzeuger in einer Hardcore-Metal-Band.

Pink Troubadour bedankt sich bei Planetum für ihre Beratung.

Planetum ist eine Marke des **Observatoriums** und Planetariums Prag.

www.planetum.cz

Zur Darstellung der Himmelsobjekte

Zu Lebzeiten Galileis war es Astronomen nicht möglich, Objekte am Firmament klar zu erkennen – selbst mit ihren Teleskopen nicht. Sie sahen sie als kleine Lichtpunkte, nicht in solchen **Details,** wie sie auf unseren Entdeckungen abgebildet sind.

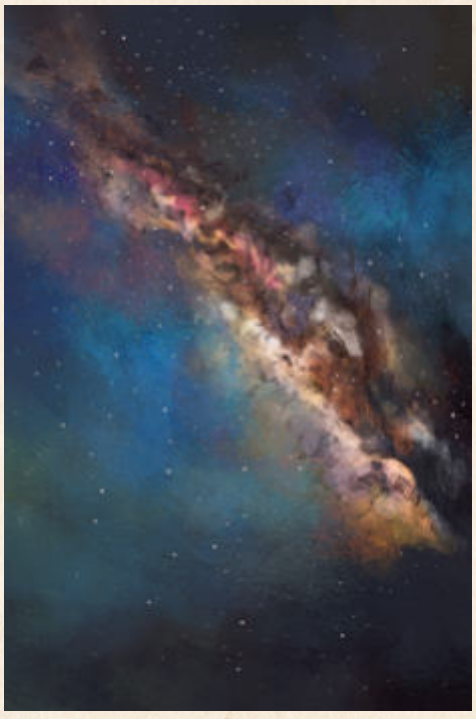
Wir haben uns entschieden, die Darstellung der Himmelskörper an die Handzeichnungen historischer Astronomen anzulehnen, und hoffen, dass euch das Spiel dadurch noch mehr in seinen Bann ziehen kann.



Mars



Der Trifidnebel



Die Milchstraße

Symbollegende

1 Lichtwürfel erhalten: 1 Lichtwürfel in **1 Farbe deiner Wahl** mit **Wert 1** aus dem Vorrat auf dein Observatorium legen

Erhöhe den Wert aller deiner Lichtwürfel der Farbe um 1.

Erhöhe den Wert aller deiner Lichtwürfel der Farbe um 2.

Erhöhe den Wert von 1 deiner Lichtwürfel um 3.

Himmelskörper benötigen **1 oder mehr** Lichtwürfel **beider Farben** (hier: rot und blau).

Buch abschliessen: Ziehe **1 deiner Bücher** auf das **letzte Feld** der Reihe.

Neues Kapitel: Ziehe **beliebig viele** deiner **Bücher** insgesamt **X Schritte** nach rechts (x= angegebene Zahl).

Ziehe die **oberste Entdeckung** und lege sie verdeckt (mit der **Konstellation** nach oben) in deine **Bibliothek**.

Inquisitor erhalten: Nimm **1 Inquisitor** aus dem Vorrat und platziere ihn auf dem **ganz linken Feld** deines **Kellers**.

Überzeugen: Ziehe **1 Inquisitor** um **1 Feld** nach rechts.

Abschied des Inquisitors: Entferne 1 Inquisitor aus dem **ganz rechten Feld** deines **Kellers**.
Zusätzlich: 1 Lichtwürfel erhalten und 1 **Winkel erhalten**.

Erhalte die angegebene Anzahl **SP.**

Verliere die angegebene Anzahl **SP.**

Lehren: Ziehe **1** deiner **Universitäts-Anzeiger 1 Feld** nach oben. **Erhalte** den rechts auf der **Universitätsleiste** gezeigten **Bonus**.

1 Winkel erhalten (aus dem Vorrat)

Beobachtete **Himmelskörper** (in der **Bibliothek**).

Verbessern: 1 Aktionsplättchen wählen und auf die (goldene) Rückseite **umdrehen**

Beobachten: Wähle **1 Himmelskörper** oder bis zu **2 Konstellationen**. Du brauchst dafür passende Lichtwürfel.

Befragungspunkte: Inquisitoren im **Keller** beeinflussen während **Befragungen** deinen **Ruf** durch diese Werte.

Aktionsplättchen (normal und verbessert)



Autor: Tomáš Holek • **Illustrationen und Grafikdesign:** Michal Peichl • **Entwicklung:** Tomáš Holek, Michal Peichl, Milan Zborník, Petr Plášil • **Redaktion:** Austin Conrad

Deutsche Version

Redaktion: Simon Reitenbach • **Grafikdesign:** Anna Spies
Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter

Im Gedenken an Kája Hamšík, der mehr wusste als viele andere.

www.pinktroubadour.eu

© 2024 Matthias Nagy e.K., Frosted Games, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, Deutschland, unter der Lizenz von © Pink Troubadour. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Braucht ihr ein Ersatzteil? Dann verwendet unser Kontaktformular auf **frostedgames.de!**

Habt ihr Regelfragen zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter **discord.frostedgames.de** vorbei!

V 1.2

WWW.FROSTEDGAMES.DE
discord.frostedgames.de @FROSTEDGAMES