


Spielablauf

Das Spiel verläuft über **5 Runden** (insgesamt **3 Jahre**, die ersten beiden bestehen aus jeweils 2 Runden)
Jede Runde besteht aus **7 Phasen**:

1) Würfel einstellen und bezahlen

- ▶ Geheim jeden eigenen Würfel auf gewünschte Augenzahl einstellen und nach Abschluss gleichzeitig aufdecken
- ▶ Geld in Höhe der Summe der gesamten Würfelaußen bezahlen
- ▶ Spieler mit höchstem Gesamtwert wird Startspieler (bei Gleichstand Höhe der einzelnen Würfel betrachten; bei erneutem Gleichstand wird der Spieler Startspieler der in vorheriger Runde früher dran war)
- ▶ Spieler mit geringstem Wert erhält eine Zeitung, bei Gleichstand erhalten alle Spieler eine Zeitung (außer Startspieler)

2) Würfel einsetzen

- ▶ Beginnend beim Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler abwechselnd einen Würfel auf ein leeres Würfelsetzungsfeld der Spielpläne, bis alle Würfel eingesetzt sind
- ▶ Wert des Würfels muss mindestens dem Wert auf dem Feld entsprechen
- ▶ Assistentenaktion kann sofort ausgeführt werden, wenn über dem Würfelsetzungsfeld das Symbol vorhanden ist 
- ▶ Falls Geldsymbol auf dem Einsatzfeld abgebildet ist, muss sofort die angegebene Gebühr gezahlt werden
- ▶ Wird auf das Einsetzen eines Würfels verzichtet (passen), scheidet der Spieler in der aktuellen Runde beim weiteren Einsetzen der Würfel aus

3) Aktionen ausführen

- ▶ Beginnend bei Ort 1 und in aufsteigender Reihenfolge, werden Aktionen bei jedem Ort ausgeführt
- ▶ Abwechselnd jeweils 1 Würfel auf das am weitesten links liegende Aktionsfeld verschieben und Ortsaktion sofort 1x durchführen (bis alle verfügbaren Aktionsfelder besetzt sind)
- ▶ Es beginnt der Spieler mit dem höchsten Würfelwert, bei Gleichstand wird der Würfel der weiter links liegt zuerst verwendet
- ▶ Falls auf dem Aktionsfeld ein Bonus abgebildet ist, erhält derjenige Spieler diesen sofort
- ▶ Bei negativem Geldbetrag muss sofort Gebühr bezahlt werden
- ▶ Es darf auf eine Aktion verzichtet werden, der eingesetzte Würfel verfällt in diesem Fall (zurück zum Spieler legen)
- ▶ Falls mit einem Würfel keine Aktion durchgeführt werden konnte, weil bereits alle Aktionsfelder besetzt sind, erhält derjenige Spieler 1 Pfund

4) Gehalt Bezahlen und Personenfähigkeiten nutzen

- ▶ Gehalt der einzelnen Personen im eigenen Spielbereich bezahlen
- ▶ Höhe ist abhängig vom Fortschritt des eigenen Markers auf der Leiste bei Westminster (Ort 4)
- ▶ Nachdem alle Gehälter bezahlt wurden, dürfen Personenfähigkeiten von Personen mit orangefarbenem Banner ausgeführt werden

5) Patente in Prototypen umwandeln

- ▶ In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler maximal 2 Prototypen bauen
- ▶ Angegebene Kosten im roten Banner bezahlen
- ▶ Sofort Siegpunkte abhängig von der aktuellen Jahreszahl erhalten
- ▶ Jeweils zusätzliche 4 Siegpunkte erhalten falls Personen mit Prototypen verknüpft sind und diese im eigenen Spielbereich liegen
- ▶ Die unten angegebenen Effekte auf der Prototypenkarte sofort auf 1 Spieler anwenden (alle negativen sowie positiven Effekte), dies kann man auch selbst sein; danach Karte umdrehen

6) Einkommen, dauerhafte Effekte und Buzzleiste

- ▶ So viele Pfund erhalten wie Position des eigenen Markers auf der Einkommensleiste angibt (auf den beiden untersten Feldern 1 Siegpunkt verlieren)
- ▶ Jeden Marker 3 Schritte nach unten ziehen. Für jeden Schritt der nicht nach unten gezogen werden kann, muss 1 Pfund gezahlt werden
- ▶ Alle dauerhaften Effekte (mit grünem Banner) in beliebiger Reihenfolge 1x nutzen (Forschungsplättchen, Spielertableau, Assistenten, Black Market und evtl. Taschenuhr)
- ▶ Bonus der gesetzten (eigenen) Buzzmarker auf der Buzzleiste erhalten

7) Vorbereitung der nächsten Runde

- ▶ Zahnräder im **Black Market** auffüllen und alle Assistenten 1 Feld nach unten schieben
- ▶ Alle **Würfel** auf den Orten zum jeweiligen Spieler zurück (ausgenommen diejenigen mit Ticket auf dem „Port von London“)
- ▶ Alle **Patentkarten** auf dem „Patent Office“ (Ort 1) entfernen und neue auslegen
- ▶ **Forschungsplättchen** auf dem „British Museum“ (Ort 2) entfernen und neue Plättchen auslegen
- ▶ **Aktienplättchen** auf „Bank of England“ (Ort 3) entfernen und neue Plättchen der nächsten Runde auslegen
- ▶ **Personenkarten** auf dem „Reform Club“ (Ort 5) entfernen und neue Personen auslegen
- ▶ **Rundenanzeiger** auf „London Times“ (Ort 6) um 1 Feld nach rechts schieben

Zeitungen

Immer wenn ein Spieler eine Zeitung erhält, setzt dieser seinen Spielermarker auf der Zeitungsleiste ein Feld nach oben (bis zum Maximum von 7)

Man kann **jederzeit** Zeitungen abgeben, um Folgendes zu erhalten:

- ▶ Für 4 Zeitungen erhält man 1 neuen Würfel (sofern die Würfel noch nicht aufgedeckt wurden, kann dieser direkt verwendet werden; ab Phase 2 kann der neue Würfel erst in der nächsten Runde verwendet werden)
- ▶ Für 3 Zeitungen darf eigener Spielermarker auf der Einkommensleiste um 1 Feld nach oben gezogen werden
- ▶ Für 2 Zeitungen erhält man 1 Zahnrad
- ▶ Für 1 Zeitung erhält man 1 Pfund.

Assistentenaktion

Für jede erhaltene Assistentenaktion kann sofort eine der beiden Aktionen durchgeführt werden:

▶ Fortschritt bei eigenem Auftrag

Assistenten auf eigenem Spielertableau um 1 Feld nach oben schieben (sofern die angegebene Bedingungen erfüllt ist; Siegpunkte erhält man am Spielende)

▶ Black Market Aktion

Entweder neuen Assistenten auf das unterste freie Feld stellen oder vorhandenen eigenen Assistenten auf das nächste freie Feld nach oben verschieben. Gebühr des neuen Feldes muss auf jeden Fall sofort bezahlt werden

Black Market

- ▶ In Phase 6 erhält man für jeden eigenen Assistenten das Einkommen der entsprechenden Zeile (auf dem sich der Assistent befindet)
- ▶ Immer wenn in Phase 2 ein Würfel eingesetzt wurde, darf sofort anschließend 1 Assistent auf das nächste freie Feld nach unten verschoben werden. Befand sich der Assistent mindestens auf Feld 3 der Leiste (gelbes Banner), darf ein Zahnrad vom Banner genommen werden (falls verfügbar)
- ▶ Wird Assistent durch andere Ereignisse nach unten verschoben, erhält man dafür **kein** Zahnrad
- ▶ Wird das letzte Feld des Black Market durch Assistent besetzt, wird der Black Market sofort geräumt. Bis auf den zuletzt eingesetzten Assistenten (dieser bleibt auf dem aktuellem Feld stehen) werden alle anderen Assistenten entfernt (zurück zum jeweiligen Spieler)
- ▶ Jeder Assistent auf dem letzten Feld fliegt aus dem Black Market (zurück zum jeweiligen Spieler) falls er nach unten verschoben werden muss
- ▶ Am Spielende geben die 3 höchstplatzierten Assistenten Siegpunkte

Kredite

- ▶ Es können jederzeit Kredite aufgenommen werden (bzw. müssen, falls eine Gebühr nicht bezahlt werden kann)
- ▶ Für einen Kredit muss zufälliges Kreditplättchen gezogen und aufgedeckt auf Forschungsfeld des eigenen Spielertableau gelegt werden (sind alle Forschungsfelder belegt, muss Forschungsplättchen entfernt werden; sind alle Forschungsfelder mit Krediten gefüllt, muss der neue Kredit neben das Spielertableau gelegt werden)
- ▶ Kreditplättchen können nie vom eigenen Spielertableau entfernt werden
- ▶ Jederzeit (im eigenen Zug oder am Spielende) kann ein Kredit zurückgezahlt werden, dazu 10 Pfund in den Vorrat legen und Kreditplättchen umdrehen
- ▶ Kreditplättchen bringen am Ende des Spiels Minuspunkte (je nach Seite)

Verwaltungstableau

Buzzleiste

- ▶ Zieht der Marker eines Spielers auf oder über ein **Wurfzettel**, erhält der Spieler sofort den angegebenen Bonus
- ▶ Zieht der Marker eines Spielers auf oder über ein **Posterfeld** muss sich der Spieler sofort entscheiden, ob er einen der beiden verfügbaren (eigenen) Buzzmarker dort einsetzt. Dies darf nachträglich nicht mehr ausgeführt werden!
- ▶ Die Boni der Posterfelder werden in Phase 6 ausgeschüttet
- ▶ Erreicht ein Spieler Feld 40 der Buzzleiste, darf er sich auf das Feld I stellen (der zweite Spieler auf Feld II usw.)

Einkommensleiste

- ▶ Spielermarker gibt an, wie viel Pfund der jeweilige Spieler in Phase 6 erhält
- ▶ Auf den unteren roten Feldern der Leiste erhält man kein Geld, sondern verliert einen Siegpunkt
- ▶ Steht der Marker eines Spielers auf dem höchsten Feld und dieser erhält einen weiteren Einkommensschritt, so erhält dieser Spieler sofort 1 Pfund
- ▶ Steht der Marker auf dem untersten Feld und der Spieler verliert zusätzlich einen Schritt auf der Einkommensleiste, muss er sofort 1 Pfund bezahlen

Orte und Aktionen

1 - Patent Office

- ▶ Spieler wählt eine der ausliegenden Patentkarten und legt diese mit der blauen Vorderseite nach oben neben sein Spielertableau
- ▶ Die Kosten müssen erst später (beim Bau des Prototypen) bezahlt werden (Phase 5)
- ▶ Ein Spieler darf 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

2 - British Museum


- ▶ Forschungsplättchen auswählen und auf 1 leeres Feld im Forschungsbereich des Spielertableau legen (falls alle Felder belegt sind, kann ein bereits vorhandenes Plättchen entfernt werden; Kredite dürfen nie entfernt werden!)
- ▶ **KOSTEN:** Der zweite Nutzer (2 und 3 Spieler) bzw. dritte Nutzer (5 Spieler) dieser Aktion muss 2 Pfund bezahlen


3 - Bank of England


- ▶ Spieler wählt eine der verfügbaren Aktien und erhöht sein Einkommen und seine Siegpunkte um die auf der gewählten Aktie gezeigten Schritte
- ▶ **KOSTEN:** Der zweite Nutzer (3 Spieler) bzw. der dritte Nutzer (5 Spieler) der Aktion muss 2 Pfund bezahlen


4 - Westminster

- ▶ Spieler setzt seinen Spielermarker auf der Leiste ein Feld weiter nach rechts und nimmt sich den auf dem Feld angezeigten, einmaligen Bonus:

II  Spieler erhält 2 Pfund

III  Spieler nutzt sofort 1 seiner dauerhaften Boni mit grünem Banner. Das kann ein Forschungsplättchen auf dem Spielertableau sein oder ein Bonusfeld im Black Market (auf dem ein Assistent steht) *Später in Phase 6 erhält man den Bonus erneut!*

IV  Spieler erhält 1 Energie

V  Spieler erhält 2 Buzz (ziehe auf der Buzzleiste 2 Schritte nach vorn)

- ▶ Steht der Spielermarker bereits auf Feld V der Leiste, erhält der Spieler einen der gezeigten Boni (im weißen Kasten; 1 Energie oder 2 Buzz)
- ▶ **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

5 - Reform Club

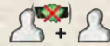
- ▶ Spieler wählt eine der verfügbaren Personenkarten
- ▶ Die Kosten der Person (im roten Banner oben links) müssen sofort bezahlt werden
- ▶ Nachdem die Kosten bezahlt wurden, wird ggf. die auf der Karte unten links abgebildeten Sofortboni ausgelöst (graues Banner mit Blitz)
- ▶ Karte anschließend umdrehen und neben Spielertableau legen
- ▶ Ein Spieler darf beliebig viele Personenkarten besitzen
- ▶ **BONUS:** Die ersten beiden Nutzer dieser Aktion erhalten jeweils 1 Schritt auf der Buzzleiste
- ▶ Die freien Kartenplätze werden erst in Phase 7 wieder aufgefüllt
- ▶ Die oberste Karte vom Patentkartenstapel kann im Rahmen dieser Aktion nicht gewählt werden

6 - London Times

- ▶ Spieler prüft, wie gut er die Bedingung der aktuellen Runde auf dem Verlagsplättchen erfüllt, und zieht auf der Buzzleiste 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

7 - Port of London

- ▶ Spieler schiebt seinen Würfel weiter auf eine der freien Ortsaktionen, die er nutzen möchte
- ▶ Jede Ortsaktion kann pro Runde nur genau ein Mal genutzt werden (das Aktionsfeld, von dem der Würfel weitergeschoben wurde, 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 Aktionen stehen zur Verfügung:



Spiele darf genau 2 Assistentenaktionen durchführen. Setzt er mit der **ersten** dieser beiden Aktionen einen Assistenten in den Black Market, dann ist das Einsetzen kostenlos (mit der zweiten Aktion wie gewohnt die Kosten bezahlen).



Spiele erhält 2 Fahrräder aus dem Vorrat.



Spiele erhält einen neuen Würfel in seiner Spielerfarbe aus dem Vorrat (sofern noch vorhanden). Kann ab Phase 1 der nächsten Runde wie ein normaler Würfel verwendet werden.



Feld ist nur bei 4 oder 5 Spielern vorhanden! Spieler erhält einen neuen Würfel in seiner Spielerfarbe aus dem Vorrat (sofern noch vorhanden), bezahlt dafür aber 2 Pfund.

Kann ab Phase 1 der nächsten Runde wie ein normaler Würfel verwendet werden.



Spiele tauscht 1 Würfel für Siegpunkte ein. Der Spieler schiebt den Würfel vom Ticketfeld aus auf das darunter am weitesten links gelegene freie Würfelfeld. Spieler erhält 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! *Nimmt zur Verdeutlichung ein Ticket vom Ticketfeld und legt es auf den Würfel. Sollten nach 3 oder 4 Runden bereits alle Würfelfelder belegt sein, kann das Ticketfeld danach nicht mehr genutzt werden.*

8 - Waterloo Station

- ▶ Spieler schiebt seinen Würfel weiter auf eine der freien Ortsaktionen
- ▶ Jede Ortsaktion kann pro Runde nur genau ein Mal genutzt werden (das Aktionsfeld, von dem der Würfel weitergeschoben wurde, gilt für diese Runde weiterhin als genutzt)
- ▶ Folgende Ortsaktionen stehen zur Verfügung:



Auf diesem Feld erhält der Spieler 2 Energie



Spiele erhält hier 1 Energie und darf 1 beliebigen seiner dauerhaften Boni (die in Phase 6 ausgelöst werden) einmalig zusätzlich nutzen (das kann ein Forschungsplättchen auf dem Spielertableau sein oder ein Bonusfeld im Black Market)



Hier erhält der Spieler 1 Energie und 2 Schritte auf der Buzzleiste



Feld ist nur bei 4 oder 5 Spielern vorhanden! Spieler darf hier entweder 1 beliebigen seiner dauerhaften Boni (die in Phase 6 ausgelöst werden) nutzen **oder** erhält 2 Schritte auf der Buzzleiste

Spielende

- ▶ Am Spielende können noch Kredite zurückgezahlt und übrige Energie, Fahrräder und Zeitungen in je 1 Pfund umgetauscht werden
- ▶ Jeweils 10 Pfund können als eine 10 Pfund-Note auf ein leeres Forschungsfeld des Spielertableau gelegt werden
- ▶ Siegpunkte je nach **Platzierung auf der Buzzleiste** erhalten: 1./2./3. jeweils 6/4/2 Siegpunkte (Ende der Leiste muss nicht erreicht worden sein!)
- ▶ Siegpunkte für **Platzierung auf dem Black Market** je nach Höhe: 1./2./3. jeweils 3/2/1 Siegpunkte
- ▶ Siegpunkte für erreichte **Auftragsstufe** auf dem Spielertableau
- ▶ **Minuspunkte** für Kredite und freie Forschungsfelder