

THE ROYAL SOCIETY OF ARCHEOLOGY



Du bist Teil des sehr exklusiven Kreises von Langstrecken-Abenteurern, die zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts die Ozeane und Kontinente erforschen. An der Spitze einer archäologischen Gesellschaft sendest du deine Forschenden in alle Winkel Londons und des Planeten, um Ausgrabungskampagnen zu organisieren und so Prestige und Gelehrsamkeit zu erlangen.



Ein wenig Geschichte?

Alle in The Royal Society of Archeology vorgestellten Stätten sind geschichtsträchtig. Erfahre mehr über sie mithilfe des digitalen Booklets, das über den QR-Code oder diesen Link verfügbar ist:
https://www.atalia-jeux.com/extra_prestashop/royal_society/livret_historique.html



Spielprinzip

Jede Person leitet ein Team von 3 Forschenden, die sie je nach ihrer Expertise in London einsetzt oder auf eine Expedition schickt. In London bereiten die Forschenden ihre Expeditionen vor, indem sie Zivilisationen an der University of London studieren und den Bezirk "The City" nach Finanzmitteln für die Abreise durchkämmen. Nach ihrer Rückkehr von einer Expedition vertiefen sie ihr Wissen, stellen Relikte in der Grand Gallery des Royal Museum aus und gewinnen die Anerkennung ihrer Kollegen von der Royal Society of Archeology. Aber sie dürfen nicht vergessen, die Anforderungen von König Georg V. zu erfüllen, einem großen Archäologie-Enthusiasten und eifrigen Förderer von Englands Einfluss auf diesem Gebiet.

Ziel

Die Personen haben zwischen 4 und 5 Jahre Zeit (abhängig von der Anzahl der Personen), um ihre archäologische Gesellschaft zu entwickeln und Prestige und Gelehrsamkeit zu erlangen. Um dies zu erreichen, müssen sie Expeditionen organisieren, die Expertise, Wissen und Finanzmittel erfordern, was es ihnen ermöglicht, persönliche Ziele und gemeinsame Ziele aller Personen zu erreichen. Am Ende des Spiels wird nur der niedrigste Wert jeder Person zwischen Prestige und Gelehrsamkeit berücksichtigt, um am Ende die siegreiche Person zu ermitteln.



Material

- 1 1 London-Spielplan (doppelseitig)
- 2 1 Jahresmarker
- 3 3x4 Royal Society-Plättchen (A, B, C)
- 4 2x10 Bloomsbury-Plättchen (10 Prestige, 25 Prestige)
- 5 2x4 Königliche Anforderungsplättchen (Periode 1, Periode 2)
- 6 12 Sammlungsplättchen (doppelseitig) (4 Plättchen x 3 Größen)
- 7 60 Reliktmarker (15 pro Region) + 4 Regionenbeutel
- 8 48 Expeditionskarten
- 9 16 Gönnerkarten
- 10 12 Gesellschaftskarten
- 11 16 Studienkarten
- 12 96 £ Marker (56x1, 24x5, 16x10)
- 4 Gesellschafts-Sets in 4 Farben:
- 13 1 Gesellschaftstableau
- 14 3 Forschenden-Spielfiguren
- 15 3 Expertise-Würfel
- 16 15 Gesellschaftsscheiben
- 17 3 Gesellschaftsmarker (1x Zugreihenfolge und 2x Zählleisten)
- 18 1 Regelbuch
- 19 1 Spielhilfe (doppelseitig)
- 20 9 Automa-Karten (Solo- und 2-Personen-Modus)

Allgemeiner Aufbau

- 1 Platziere den London-Spielplan in der Mitte des Tisches, auf der Seite, die der Anzahl der Personen entspricht (*angezeigt oben links auf dem Spielplan*).
- 2 Bilde einen Vorrat aus £-Markern neben dem Spielplan.
- 3 **Sortiere die Reliktmarker nach Region (Farbe)** und lege sie in ihre jeweiligen Beutel. Mische die Beutel und lege sie neben den London-Spielplan.
- 4 Platziere zufällig **drei Sammlungsplättchen mit 3 Relikten**, zwei mit 5 Relikten und eines mit 7 Relikten auf den entsprechenden Feldern der **Grand Gallery**.
- 5 Platziere den Jahresmarker auf Feld I der Kalenderleiste.
- 6 Ziehe zufällig ein **Königliches Anforderungsplättchen** aus **Periode 1** und lege es **OFFEN** auf Feld 1 der Kalenderleiste. **Mache dasselbe mit einem Plättchen aus Periode 2 auf Feld 2.**
- 7 Ziehe zufällig 1 A-Plättchen und lege es **OFFEN** auf das entsprechende Feld der Royal Society. **Mache dasselbe mit B- und C-Plättchen.**
- 8 Bilde in Bloomsbury einen **VERDECKTEN** Nachziehstapel aus **ANZAHL DER PERSONEN + 1 [10] Prestige-Plättchen** (z.B. 5 Plättchen bei einem 4-Personen-Spiel). **Mache dasselbe mit den [25] Prestige-Plättchen.**
- 9 **Mische die Gönnerkarten**, bilde dann **einen Stapel** und lege ihn mit der **gezeigten Seite**  nach oben auf das Feld des Ortes **The City**.
- 10 Nachdem du die **Expeditionskarten gemischt hast**, bilde einen Stapel auf dem linken Feld oberhalb des Spielplans. **Decke dann die obersten sechs Karten auf** und lege sie auf die Felder 1 bis 6.
- 11 **Mische die Gesellschaftskarten und die Studienkarten** separat, bilde dann **zwei separate Stapel** und lege sie neben den London-Spielplan.

Lege alle unbenutzten Komponenten zurück in die Spielschachtel.



Für deine ersten Spiele
empfehlen wir einen
vereinfachten Aufbau.

(siehe Seite 19)

Persönlicher Aufbau

Für jede Person:

- A** Wähle eine Farbe und nimm dir das entsprechende Material:
1 Gesellschaftstableau, 15 Gesellschaftsscheiben, 3 Forschenden-Spielfiguren, 3 Expertise-Würfel und 3 Gesellschaftsmarker.
- B** Platziere eine **Gesellschaftsscheibe** auf **Feld 4 der Ansehensleiste.**
- C** Platziere je einen **Gesellschaftsmarker** auf dem 0-Feld der **PRESTIGE** und **GELEHRSAMKEIT** -Leisten um den London-Spielplan.
- D** Platziere eine **Gesellschaftsscheibe** vor jeder Reihe der **WISSENS-Leiste.**
- E** Ziehe **2 Studienkarten, 2 Gesellschaftskarten und 4 Expeditionskarten.** Basierend auf diesen Karten:
 - Wähle die **Seite** deines **Gesellschaftstableaus.**
 - Verwende die **Expertise-Würfel**, um einem deiner **Forschenden 1 EXPERTISE zuzuweisen, einem anderen 2 EXPERTISE und dem letzten 3 EXPERTISE.**
 - **Behalte 2 Expeditionskarten.** Lege die 2 nicht gewählten Karten offen auf das rechte Feld des **Expedition-Bereichs** ab.
 - **Behalte 1 Gesellschaftskarte** von den 2 erhaltenen. **Erhalte die Startvorteile, die unten auf der Karte angegeben sind.** Schiebe dann die Karte in den Schlitz oben auf deinem **Gesellschaftstableau**, sodass deine **Spezialfähigkeit** sichtbar bleibt (siehe Beschreibung der Gesellschaftskarten S. 16-17).
- F** Lege die **2 Studienkarten verdeckt** neben dein **Gesellschaftstableau** (siehe Beschreibung der Studienkarten auf Seite 16).
- G** Platziere deine **Forschenden-Spielfiguren** auf ihren jeweiligen **Porträts** auf deinem **Gesellschaftstableau.**

Spielbeginn

- H** Bestimmt zufällig wer anfängt. Diese Person platziert einen **Gesellschaftsmarker** auf einem freien Feld der **Zugreihenfolge-Leiste** und erhält sofort den angegebenen **Bonus**.
 (siehe A.1 "Zugreihenfolge festlegen" auf Seite 10).

Im Uhrzeigersinn platzieren die anderen Personen danach ihre **Gesellschaftsmarker** und erhalten den entsprechenden **Bonus**.

Die **Zugreihenfolge** für das erste Jahr ist nun festgelegt; das Spiel kann beginnen.



Konzepte

FORSCHENDE

Jede Person leitet 3 Forschende, die es ihr ermöglichen, in jedem Zug Aktionen durchzuführen. Jeder Forschende ist gekennzeichnet durch:

1. Ein Porträt,
2. Eine permanente Fähigkeit, die die Organisation bestimmter Expeditionen erleichtert,
3. Ihre **EXPERTISE**, die die Stärke ihrer Aktionen und ihre Fähigkeit, auf Expeditionen zu gehen, bestimmt.

(Siehe Beschreibung der Forschendenfähigkeiten auf Seite 11.)

EXPERTISE



Die **EXPERTISE** eines Forschenden, die während des Aufbaus festgelegt wird, kann während des Spiels auf zwei Arten zunehmen.

Wenn **EXPERTISE** gewonnen wird, wird sie dauerhaft um eine Stufe auf dem Gesellschaftstableau erhöht.

Um eine Aktion zu verbessern, kann eine Person **ANSEHEN** ausgeben, um die **EXPERTISE** eines Forschenden vorübergehend für die Dauer der Aktion zu erhöhen

Die **EXPERTISE** eines Forschenden kann niemals 6 übersteigen, auch nicht mit einer vorübergehenden Erhöhung.

Darüber hinaus kann die **EXPERTISE** eines Forschenden nicht vorübergehend über den für die Aktion erforderlichen Schwellenwert hinaus erhöht werden..

Je höher die **EXPERTISE** eines Forschenden ist, desto mehr Aktionen stehen ihm zur Verfügung oder desto mächtiger sind die Effekte seiner Aktionen.

Je niedriger die **EXPERTISE** eines Forschenden ist, desto mehr Chancen hat er, von seinen Kollegen an einem Ort zu lernen.

Siehe Orte und Ortsbelohnungen auf dieser Seite.

Ein Forscherer kann immer eine Aktion ausführen, die eine niedrigere **EXPERTISE** erfordert.

ANSEHEN



Während des Spiels gewinnen oder verlieren Personen **ANSEHEN**, abhängig von den Aktionen, die sie durchführen. Auf der gleichnamigen Leiste angezeigt, hat es mehrere Verwendungszwecke..

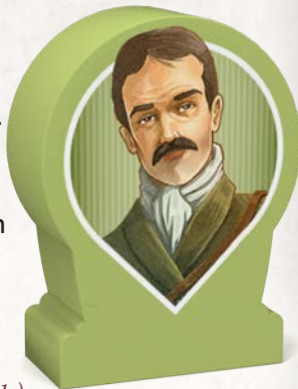
ANSEHEN wird verwendet, um die Zugreihenfolge zu Beginn jedes Jahres zu bestimmen. Es bestimmt auch, ob eine Person Zugang zu den Orten *The City* und *The Royal Museum* hat.

ANSEHEN kann ausgegeben werden, um die Aktion eines Forschenden zu verbessern, fehlende Voraussetzungen für eine Expedition zu erfüllen, eine Expedition zu reservieren oder ein Relikt zu verkaufen.

(siehe Seiten 10-12)

ANSEHEN GEWINNEN

- Während ihres Zuges kann eine Person 1 Gesellschaftsscheibe gegen 2 **ANSEHEN** eintauschen (siehe Aktion "Ansehen gewinnen" auf Seite 12).
- Die Aktion "Einem Sponsor danken" (siehe Seite 12) und verschiedene Boni, die während des Spiels erhalten werden, ermöglichen ebenfalls den Gewinn von **ANSEHEN**.



ORTE UND ORTSBELOHNUNGEN

Die Platzierung von Forschenden folgt an jedem der 4 Londoner Orte denselben Prinzipien.

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Forschenden, die am selben Ort platziert werden können. Mehrere Forschende derselben Person können dort platziert werden.

Die Orte *The City* und *Royal Museum* erfordern, dass die Person ein **ANSEHEN** von mehr als 4 bzw. 6 hat, um dort einen Forschenden zu platzieren. Das **ANSEHEN** wird vor der Aktivierung eines Forschenden (und jeder vorübergehenden Erhöhung seiner Expertise) überprüft.

VON KOLLEGEN LERNEN



Wenn eine Person an einem Ort einen Forschenden mit einer **EXPERTISE** platziert, die streng niedriger ist als die eines bereits anwesenden Forschenden (auch eines eigenen), erhält sie sofort die Ortsbelohnung (linker Bonus).

Die Person(en), denen der Forschende mit der höchsten **EXPERTISE** am Ort gehört, erhält/erhalten 1 **ANSEHEN** oder 2 **PRESTIGE** (rechter Bonus), abhängig vom Ort.

EXPEDITIONSKARTEN

Expeditionen sind das Herzstück des Spiels! Sie ermöglichen es dir, die **EXPERTISE** deiner Forschenden zu erhöhen, Relikte zu erwerben und **PRESTIGE** und **GELEHRHSAMKEIT** zu gewinnen

Expeditionskarten stellen die verschiedenen Expeditionen dar, die du während des Spiels in den vier Regionen organisieren kannst, die jeweils durch eine andere Farbe gekennzeichnet sind.

Die obere linke Ecke zeigt die Voraussetzungen an, die du erfüllen musst, um auf eine Expedition zu gehen:

- 1 Die **EXPERTISE** die der von dir entsandte Forschende mindestens haben muss, das **WISSENS**-Niveau, das du in der Expeditionsregion mindestens haben musst (angezeigt auf der Wissensleiste), und die **KOSTEN**, die du aufwenden musst, um die Expedition zu starten.
- 2 Bei einigen Karten ist eine zusätzliche Bedingung für die Abreise erforderlich (bereits eine Expedition eines bestimmten Typs oder in einer bestimmten Region organisiert zu haben).

Der untere Abschnitt zeigt:

- 3 Das **EXPERTISE**-Symbol (das dich daran erinnert, dass der entsandte Forschende bei der Rückkehr von einer Expedition Expertise gewinnt).
- 4 Das Symbol der Expeditionsregion und der Name der erforschten Stätte.
- 5 Der Typ der Expedition (Ausgrabung, Erkundung, Anthropologie, Kartographie) und jede Besonderheit der Stätte (verbunden mit einem Mythos oder als Wunder der antiken oder modernen Welt aufgeführt).
- 6 Die Symbole im unteren Teil zeigen die Gewinne an, die du sofort durch das Spielen dieser Expedition erhältst..



EXPEDITIONS-BEREICH

Das Royal Museum hat gerade sein Ausgrabungsprogramm veröffentlicht und Prioritäten gesetzt.



Der Expeditions-Bereich oberhalb des London-Spielplans bietet 6 verfügbare **Expeditionskarten**. Die 4 linken Positionen erfordern das Ausgeben von **ANSEHEN** wenn du sie spielst (siehe Aktion "Expedition organisieren" auf Seite 11) oder reservieren möchtest (siehe Aktion "Expedition reservieren" auf Seite 12).

ERINNERUNG Du kannst jederzeit eine Gesellschaftsscheibe ausgeben, um dein Ansehen zu erhöhen und so Zugang zu begehrten Karten zu erhalten (siehe Aktion "Ansehen gewinnen" auf Seite 12).

Sobald du eine Karte aus dem Expeditions-Bereich nimmst, schiebe die Expeditionskarten nach rechts, ohne ihre Reihenfolge zu ändern, und fülle dann den freien Platz links mit einer neuen Karte, die vom oberen Rand des Expeditionskartenstapels gezogen wird.

RELIKTE

Relikte, die auf Expeditionen erworben werden, sind das zweite Kernelement des Spiels. Sie ermöglichen es dir, dein Wissen an der University of London zu vertiefen, Geld in The City zu verdienen oder **WISSEN**, **PRESTIGE**, und andere Vorteile im The Royal Museum zu erlangen.

Jeder Expeditionsregionenbeutel (**Afrika**, **Mittelmeer**, **Asien** und **Südamerika**) enthält 15 Reliktmarker.

Es gibt 4 Arten von Reliktmarkern: **Musikinstrumente**, **Keramik**, **Schriftrollen** und **Schmuck**.

Die Verteilung jedes Typs variiert je nach Expeditionsregion: Es ist einfacher, eine Schriftrolle in Asien, der Wiege der Menschheit, zu finden als in Südamerika, das Schmuck und andere Ornamente bevorzugt.

	x6	x4	x3	x2

ABLEGEN: Immer wenn du einen Reliktmarker ablegen musst, lege ihn offen neben den Beutel seiner ursprünglichen Region. Wenn der Beutel leer ist, lege alle abgelegten Marker in den Beutel, um den Vorrat aufzufüllen.

PRESTIGE UND GELEHRSAMKEIT

Während des gesamten Spiels wirst du auf 2 Leisten voranschreiten, die um den London-Spielplan herum vorhanden sind, um Folgendes zu verfolgen:

PRESTIGE, das das öffentliche Ansehen deiner archäologischen Gesellschaft darstellt. Du schreitest darauf voran, insbesondere durch die von dir organisierten Expeditionen und die Relikte, die du in der *Grand Gallery* ausstellst.

GELEHRSAMKEIT zeigt, wie viel du durch Studium und Beobachtung dazugelernt hast. Dies wird sich im Wesentlichen durch Präsentationen vor deinen Kollegen bei der Royal Society of Archeology und deine Studienkarten entwickeln.



Bei der Endwertung wird nur dein am wenigsten fortgeschrittener Marker auf den 2 Leisten berücksichtigt. (siehe Spielende und Wertung auf Seite 9)

AKTIONEN

2 Arten von Aktionen können während eines Spiels durchgeführt werden:

- **Ortsaktionen**, ausgelöst durch das Platzieren eines Forschenden an einem Ort.
- **Optionale Aktionen**, aktiviert durch Gewinne, Boni oder durch die Person selbst

Alle Aktionen haben Voraussetzungen. Diese können sein:

- **EXPERTISE**, die der aktivierte Forschende mindestens haben muss.
- **ANSEHEN**, das die Person mindestens haben muss.
- Ein abzulegendes Element (Reliktmarker, £-Marker, Gesellschaftsscheibe, ...).

Wenn du die Voraussetzungen einer Aktion nicht erfüllst, kannst du sie nicht durchführen.

Eine optionale Aktion, die von der Person ausgelöst wird, kann jederzeit während ihres Zuges durchgeführt werden, auch während der Auflösung einer Ortsaktion.

Eine optionale Aktion, die durch einen Gewinn oder einen Bonus aktiviert wird, ist niemals verpflichtend.



GESELLSCHAFTSSCHEIBEN

Gesellschaftsscheiben werden verwendet, um deine Positionen in der *Grand Gallery* und bei der Royal Society zu bestätigen. Sie erinnern dich auch an nicht erfüllte Königliche Anforderungen.

Sobald der Aufbau abgeschlossen ist, hast du nur **10 Gesellschaftsscheiben** für die Dauer des Spiels.

Wenn du keine Scheiben mehr in deinem Vorrat hast, kannst du keine Relikte mehr in der *Grand Gallery* ausstellen oder ein Ziel bei der Royal Society beanspruchen.

Spielablauf

Ein Spiel von The Royal Society of Archeology findet über insgesamt

4 Jahre (mit 4 Personen)

oder

5 Jahre (mit 2-3 Personen) statt.

Jedes dieser Jahre ist in 2 Phasen unterteilt:

A Vorbereitung

B Aktivierung der Forschenden

+ **Königliche Anforderungen** in den Jahren 2 und 4 für 4 Personen, 3 und 5 für 2-3 Personen



Phase A. VORBEREITUNG

Führe zu Beginn jedes Jahres (außer dem ersten) folgende Schritte durch:

A.1 ZUGREIHENFOLGE FESTLEGEN



Lege alle Gesellschaftsmarker von der Zugreihenfolge-Leiste links neben die Leiste. Dann, beginnend mit der Person mit dem höchsten **ANSEHEN** und in absteigender Reihenfolge, platziere deinen Gesellschaftsmarker auf einem freien **Königs-Gunst-Feld**. Erhalte sofort die angezeigte Gunst.



Erhalte **3 PRESTIGE**.



Führe die Aktion "**Expedition reservieren**" durch. (siehe Seite 12)



Erhalte **5£**.



Erhalte **1 WISSEN** in einer Region deiner Wahl.



Erhalte **2 ANSEHEN**.



Nimm **1 Relikt** deiner Wahl aus einem Regionenbeutel deiner Wahl

HINWEIS: Wenn 2 Personen dasselbe Ansehen haben, wählt die Person, deren Spielfigur oben liegt, zuerst.

Die am weitesten links stehende Person auf der Zugreihenfolge-Leiste wird die startende Person für dieses Jahr.

A.2 FORSCHENDE SAMMELN

Nimm alle deine Forschenden-Spielfiguren zurück und platziere sie auf den entsprechenden Porträts auf deinem Gesellschaftstableau.

A.3 NEUE EXPEDITIONEN ANKÜNDIGEN

Lege die Expeditionskarten von den Feldern 1 und 2 des Expeditions-Bereichs ab, indem du sie auf das Ablagefeld rechts legst. Schiebe die verbleibenden Karten zwei Felder nach rechts, ziehe dann zwei neue Karten, um die beiden linken Felder aufzufüllen.

HINWEIS: Wenn der Nachziehstapel leer wird, mische die abgelegten Karten, um den Expeditionskartenstapel neu zu bilden.

Phase B. AKTIVIERUNG DER FORSCHENDEN

EINEN FORSCHENDEN UNTERSTÜTZEN: Du kannst die **EXPERTISE** eines Forschenden vorübergehend erhöhen, indem du **ANSEHEN** ausgibst. Die **EXPERTISE** eines Forschenden kann niemals 6. übersteigen, auch nicht mit einer vorübergehenden Erhöhung.



Jedes Jahr führen die Personen abwechselnd Züge aus, entsprechend der auf der Zugreihenfolge-Leiste festgelegten Reihenfolge, bis sie alle ihre Forschenden aktiviert haben.

Führe in deinem Zug folgende Schritte durch:

- Wähle einen Forschenden von deinem Gesellschaftstableau.
- Platziere ihn an einem Ort im nummerierten Abschnitt, der seiner **EXPERTISE** (vorübergehend erhöht oder nicht).
- Verteile Ortsboni, falls bereits ein erfahrenerer Forscher als deiner anwesend ist (siehe "Von Kollegen lernen" auf Seite 6).
- Führe eine **Location action** aus (und nur eine).
- Wende die Spezialfähigkeit deiner Gesellschaft und/oder eines beliebigen Bloomsbury-Plättchens an, falls zutreffend.
- Überprüfe, dass du nicht mehr als 3 Karten auf der Hand hast (siehe "Handkartenlimit" auf Seite 12).

Jederzeit während deines Zuges kannst du auch:

- **"ANSEHEN gewinnen"**. (siehe Seite 12)
- **"Einem Gönner danken"** indem du das geforderte Relikt ablegst. (siehe Seite 12)

Jahresende

Wenn alle Personen alle ihre Forschenden aktiviert haben, endet das Jahr.



Überprüfe je nach Jahr, ob du die **Königliche Anforderung** erfüllst.

Rücke den Jahresmarker ein Feld vor und beginne ein neues Jahr.

KÖNIGLICHE ANFORDERUNGEN

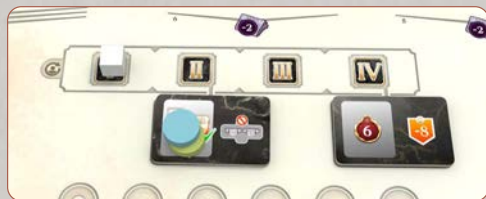
Am Ende bestimmter Jahre (abhängig von der Anzahl der Personen) **musst du das von König Georg V. gesetzte Ziel** erreicht haben, das auf dem Königlichen Anforderungsplättchen angegeben ist.

(siehe Beschreibung der Königlichen Anforderungsplättchen Seite 14)

Wenn du nicht erfolgreich warst (freiwillig oder nicht), erleide die angegebene Strafe.

Platziere außerdem eine deiner Gesellschaftsscheiben auf dem entsprechenden Königlichen Anforderungsplättchen.

Wenn du keine mehr im Vorrat hast, musst du eine aus der **Grand Gallery** zurückholen. Wenn du auch in der Grand Gallery keine hast, verwende eine abgelegte Scheibe, verliere aber sofort **15 PRESTIGE**.



Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach Abschluss des 4. oder 5. Jahres, abhängig von der Anzahl der Personen. Gehe dann zur Endwertung über.

Jede Person modifiziert ihr **PRESTIGE** and **GELEHRSAMKEIT** wie folgt:

• GRAND GALLERY

Für jede vollständige Sammlung erhält die Person mit den meisten Gesellschaftsscheiben dort **12 PRESTIGE**.

Für jede unvollständige Sammlung erhält die Person mit den meisten Gesellschaftsscheiben dort **6 PRESTIGE**.

In beiden Fällen teilen sich bei Gleichstand die Personen das **PRESTIGE** gleichmäßig (abgerundet)..

• STUDIENKARTEN

Erhalte die angegebene **GELEHRSAMKEIT** basierend auf der Anzahl der erreichten Ziele (siehe Seite 16).

• BLOOMSBURY PLÄTTCHEN

Erhalte das **GELEHRSAMKEIT** und **PRESTIGE** von deinen Plättchen (siehe Seite 15).

• GÖNNERKARTEN

Verliere das auf jeder Gönnerkarte angegebene **PRESTIGE**, wenn du sie nicht durch die Aktion "Einem Gönner danken" umgedreht hast.

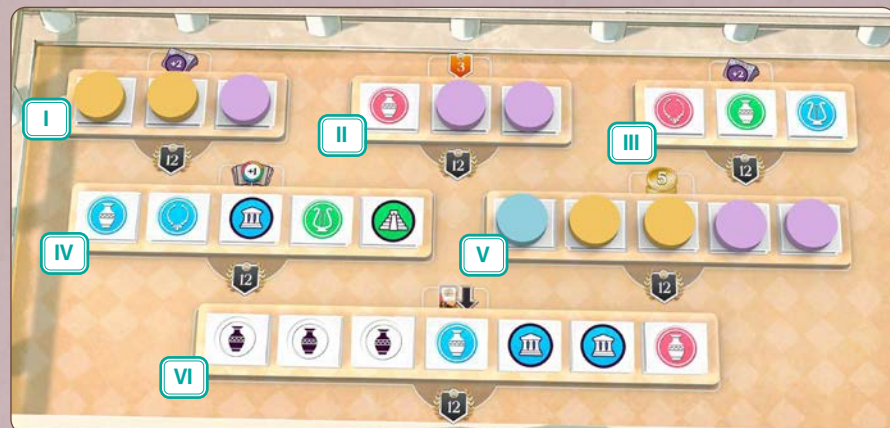
Jede Person bewegt ihren Gesellschaftsmarker von der **GELEHRSAMKEIT**-Leiste auf das angrenzende Feld der **PRESTIGE**-Leiste. Ihr am wenigsten fortgeschrittener Gesellschaftsmarker zeigt ihre Endpunktzahl an. **Die Person mit der höchsten Endpunktzahl wird zur siegreichen Person erklärt.**

Bei Gleichstand gewinnt die Person unter den Gleichplatzierten, deren 2. Scheibe am weitesten fortgeschritten ist. Bei einem erneuten Gleichstand entscheidet das Ansehen.

BEISPIEL FÜR DIE WERTUNG

Am Ende des 5. Jahres erreichte die lila Person Punktestände von **49 PRESTIGE** und **10 GELEHRSAMKEIT**.

Die Situation in der Grand Gallery ist diese:



Dank ihrer ausgestellten Relikte erhält sie **6 PRESTIGE** für Sammlung II (unvollständig) und **6 PRESTIGE** für Sammlung V (vollständig), was einen Punktestand von **61 PRESTIGE** ergibt.



Sie verliert **5 PRESTIGE** aufgrund eines Gönners Gönners, den sie nicht umdrehen konnte. Ihr Punktestand sinkt auf **56 PRESTIGE**.



Sie erreichte 2 von 3 Zielen auf ihrer Studienkarte und erhält somit **2 GELEHRSAMKEIT**.

Sie beendet das Spiel mit einem Punktestand von **56 PRESTIGE** und **12 GELEHRSAMKEIT** (**12 GELEHRSAMKEIT** entsprechen **60 PRESTIGE** auf der Leiste).

Ihr Endergebnis ist daher 56.



Die 4 Ortsaktionen



Nutze die Bänke der University of London, um dein Wissen über die verschiedenen Regionen der Welt zu perfektionieren.

Ortsbonus:
+1 WISSEN

Ortsbonus:
+1 ANSEHEN

AN DER UNIVERSITY OF LONDON STUDIEREN

Wenn dein Forscherer eine EXPERTISE von 1 oder 2 hat, erhalte 1 WISSEN in der Expeditionsregion deiner Wahl.

oder
Wenn dein Forscherer eine EXPERTISE von 3 oder mehr hat, erhalte 2 WISSEN um sie auf eine oder zwei Expeditionsregionen deiner Wahl zu verteilen.

WISSEN VERTIEFEN

Wenn dein Forscherer eine EXPERTISE von 4 oder mehr hat, lege 1 Reliktmarker aus einer Region ab, um **3 WISSEN** in dieser Region zu erhalten.

WISSENLEISTE

Eine Expedition erfordert ein minimales **WISSENS-**Niveau in der erforschten Region. Du kannst **WISSEN** erwerben, indem du zur University of London gehst, auf Expeditionen gehst oder durch verschiedene Boni. Die **WISSENS-**Leiste ermöglicht es dir, deinen Punktestand in jeder der Expeditionsregionen (**Mittelmeer, Afrika, Asien, Südamerika**) zu verfolgen.



WISSENSBONI

Jedes Mal, wenn du in einer Region einen Punktestand von **5** erreichst oder überschreitest, erhalte **1 GELEHRSAMKEIT**.

Jedes Mal, wenn du in einer Region einen Punktestand von **8** erreichst oder überschreitest, erhalte entweder **1 GELEHRSAMKEIT** oder **5 PRESTIGE**.

Jedes Mal, wenn du einen Punktestand von **12**, erreichst, erhalte **2 GELEHRSAMKEIT**.

Wenn du bereits einen Punktestand von **12** hast, erhalte **1 PRESTIGE** für jeden Punkt, den du über **12** hinaus gewonnen hättest.



Trage zum Glanz und Reichtum des The Royal Museum bei.

Ortsbonus:
+1 ANSEHEN

Ortsbonus:
+2 PRESTIGE

Der Museumsverwalter sucht nach Relikten, die auf den zu Spielbeginn platzierten Sammlungsplättchen dargestellt sind. Sammlungen können enthalten:

- Relikte eines bestimmten Typs und einer bestimmten Region, z.B. *mittelalterliche Keramik*.
- Relikte eines bestimmten Typs, unabhängig von der Herkunftsregion, z.B. *eine Schriftrolle*.
- Relikte aus einer bestimmten Region, unabhängig von ihrem Typ, z.B. *ein Relikt aus Asien*.

EIN RELIKT AUSSTELLEN

6+ Du musst ein **ANSEHEN** von 6 oder mehr haben, bevor du einen Forschenden aktivierst (und ihn möglicherweise unterstützt).

Wenn dein Forscherer eine EXPERTISE von 2 oder 3 hat, kannst du 1 Reliktmarker ablegen.

Wenn dein Forscherer eine EXPERTISE von 4 oder 5 hat, kannst du 2 Reliktmarker ablegen.

Wenn dein Forscherer eine EXPERTISE von 6 hat, kannst du 3 Reliktmarker ablegen.

Platziere für jedes abgelegte Relikt, 1 Gesellschaftsscheibe in der Grand Gallery auf einem entsprechenden freien Feld der Sammlung deiner Wahl.

Erhalte die oben auf der/den belieferten Sammlung(en) beschriebene Belohnung.

HINWEIS: Wenn du in deinem Zug 2 oder 3 Relikte in derselben Sammlung platzierst, profitierst du nur einmal von der Belohnung.

EIN RELIKT STUDIEREN

6+ Du musst ein **ANSEHEN** von 6 oder mehr haben, bevor du einen Forschenden aktivierst (und ihn möglicherweise unterstützt).

Wenn dein Forscherer eine EXPERTISE von 1 oder 4 hat, lege 1 Reliktmarker ab, um **1 GELEHRSAMKEIT** zu erhalten.

Wenn dein Forscherer eine EXPERTISE von 5 oder 6 hat, lege 2 Reliktmarker ab, um **2 GELEHRSAMKEIT** zu erhalten.



Durchkäme das Geschäftsviertel auf der Suche nach Gönnern, die bereit sind, deine Expeditionen zu finanzieren.

Ortsbonus:
+3£

Ortsbonus:
+2 PRESTIGE

EINEN GÖNNER TREFFEN

Du musst ein Ansehen von 4 oder mehr haben, bevor du einen Forschenden aktivierst (und ihn möglicherweise unterstützt).

Ziehe 2 Gönnerkarten, wähle eine aus und lege sie mit der hellen Seite nach oben vor dich.

Erhalte zwischen **3£** und **5£** pro **EXPERTISE** deines Forschenden. Die Gönnerkarte, die nicht behalten wird, wird unter den Gönnerkartenstapel gelegt.

GÖNNERKARTEN

Gönnerkarten sind eine der Möglichkeiten, Expeditionen zu finanzieren.

Am Ende des Spiels lässt dich ein Gönner **PRESTIGE** verlieren, wenn du ihm nicht gedankt hast. Um einem Gönner zu danken musst du 1 Relikt ablegen.

(siehe Aktion "Einem Gönner danken" auf Seite 12)



EIN RELIKT VERKAUFEN

Du musst ein Ansehen von 4 oder mehr haben, bevor du einen Forschenden aktivierst (und ihn möglicherweise unterstützt).



Verkiere **1 ANSEHEN** und lege **1 Reliktmarker** ab, um **15£** zu erhalten.

-- Ein wenig Geschichte --

Dieses Spiel ist in der Geschichte verwurzelt und behandelt ein sensibles Thema: den Diebstahl von Kulturerbe. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts gingen Diebstahl und Studium leider oft Hand in Hand, und viele Relikte landeten in nationalen Museen oder Privatsammlungen. Die moderne Archäologie hat Verhaltensweisen geändert und eine Ära beispielloser Entdeckungen eröffnet.

Dieses Spiel soll nicht die damals angewandten Praktiken verherrlichen, sondern all jenen Archäologen Tribut zollen, die dazu beigetragen haben, unsere Vergangenheit zu erhellen.



Besteige das von dir gecharterte Schiff und setze die Segel für eine neue Expedition.

Ortsbonus:
Eine Expedition reservieren

Ortsbonus:
+1 ANSEHEN

EINE EXPEDITION ORGANISIEREN

(Siehe Beispiel auf Seite 19)

Nimm eine Expeditionskarte aus dem Expeditionsbereich oder von deiner Hand.

Wenn du sie aus dem Expeditions-Bereich nimmst, gib das unter dem Feld angegebene **ANSEHEN** aus, von dem die Expeditionskarte genommen wurde.



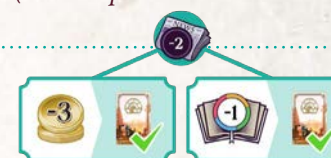
VORAUSSETZUNG

1 Überprüfe, ob du die Voraussetzungen erfüllst (siehe "Expeditionskarten" auf Seite 6) und bezahle die angegebenen **Kosten**.

SETZE DEIN ANSEHEN EIN

Wenn du auf eine Expedition gehst, kannst du **2 ANSEHEN** ausgeben, um die Kosten der Expedition um **3£** zu senken oder das für die Expedition erforderliche **WISSEN** um **1** zu verringern.

Du kannst also **4 ANSEHEN** ausgeben, um jede Voraussetzung einmal auszugleichen.



FORSCHENDENFÄHIGKEITEN

Deine Forschenden haben jeweils eine Fähigkeit, die rechts auf deinem Gesellschaftstableau erwähnt ist. Du kannst sie verwenden, wenn du einen Forschenden auf eine Expedition schickst, unabhängig von seiner **EXPERTISE**.

Sie können von 2 Typen sein:

LOGISTIK: Dieser Forschende reduziert die Kosten der Expedition um **3£** wenn du ihn auf eine Expedition schickst.

EXPERTISE: Dieser Forschende bringt dir **+2 WISSEN** wenn du ihn auf eine Expedition in die angegebene Region schickst..



GEWINNE

2 Füge deinem Forschenden auf Expedition **1 EXPERTISE** hinzu und erhalte dann die angegebenen Vorteile 3. (siehe Beispiel Seite 19)

HINWEIS: Die Spezialfähigkeit deiner Gesellschaft kann die Kosten oder Gewinne einer Expedition beeinflussen, vergiss das nicht!

Wenn du die Expeditionskarte aus dem Expeditions-Bereich genommen hast, schiebe die Karten links vom leeren Feld nach rechts und decke eine neue Karte auf Feld 6 auf.

Optionale Aktionen

ENTDECKUNGEN DER ROYAL SOCIETY PRÄSENTIEREN



Setze dich auf die berühmten Bänke der Royal Society, um deine Entdeckungen den größten Wissenschaftlern des Vereinigten Königreichs zu präsentieren.

Auslöser: **Erreichen des Ziels eines der Royal Society-Plättchen.**

Erhalte direkt das unter dem bestätigten Ziel angegebene **GELEHRSAMKEIT** oder **PRESTIGE**:

- Wenn du der Erste bist, platziere eine Gesellschaftsscheibe auf dem linken Symbol und erhalte **4 GELEHRSAMKEIT** oder **20 PRESTIGE**.
- Andernfalls platziere eine Gesellschaftsscheibe auf dem rechten Symbol und erhalte **2 GELEHRSAMKEIT** ou **10 PRESTIGE**.

(Siehe Beschreibung der Royal Society-Plättchen Seite 14)

HINWEIS: Mehrere Personen können eine Gesellschaftsscheibe auf dem rechten Symbol platzieren.

EINE EXPEDITION RESERVIEREN



Auslöser: **Sammlungsbelohnung, Ortsbelohnung, Königs-Gunst (Zugreihenfolge), Bloomsbury-Plättchen.**

Führe eine der 2 folgenden Aktionen aus:

- Nimm eine Expeditionskarte aus dem Programm und nimm sie auf deine Hand. Du kannst sie später organisieren.
- Gib jegliches auf dem Feld angegebene **ANSEHEN** aus.
- Vervollständige das Programm.

oder

Ziehe 3 Expeditionskarten, nimm eine auf deine Hand und lege die anderen 2 ab.

HANDKARTENLIMIT

Du darfst nicht mehr als 3 Karten auf der Hand haben. Überprüfe am Ende deines Zuges die Anzahl der Karten auf deiner Hand und lege überzählige ab, um dieses Limit einzuhalten.

ANSEHEN GEWINNEN



Auslöser: **jederzeit während deines Zuges.**

- Platziere 1 Gesellschaftsscheibe auf dem London-Spielplan unterhalb der **ANSEHENS**-Leiste und erhalte **2 ANSEHEN**.
- Du wirst die so platzierten Scheiben für den Rest des Spiels nicht mehr verwenden können.
- Du kannst während derselben Aktion mehrere Scheiben platzieren.
- Du kannst dein **ANSEHEN** nicht über **9** erhöhen.
- Wenn du keine Gesellschaftsscheiben mehr im Vorrat hast, kannst du diese Aktion nicht mehr durchführen.

EINEN VERLEGER IN BLOOMSBURY FINDEN



Klopfe an die Türen der Verleger im Bloomsbury-Viertel, um die Geschichten deiner Expeditionen zu verkaufen.



Auslöser: **Erreichen eines PRESTIGE-Wertes von 10 oder 25.**

Durchsuche den Stapel der Bloomsbury-Plättchen, der dem erreichten **PRESTIGE** (10 oder 25) entspricht, wähle eines der Plättchen und decke es auf.

- Wenn es ein Plättchen mit dem Symbol ist, erhalte seinen Vorteil sofort. Andernfalls lege das Plättchen neben dein Gesellschaftstableau.
- Lege die verbleibenden Plättchen verdeckt an ihren Platz.

Du kannst für das gesamte Spiel nur ein Plättchen jedes Typs nehmen. Wenn du **PRESTIGE** verlieren solltest, erlaubt dir das erneute Erreichen des auslösenden Punktestands nicht, ein neues Bloomsbury-Plättchen dieses Wertes zu erhalten.

EINEN FORSCHER UNTERSTÜTZEN



Auslöser: **beim Aktivieren eines Forschenden**

Gib **1 ANSEHEN** aus, um dem aktivierten Forschenden vorübergehend **1 EXPERTISE** zu gewähren.

- Die erhaltene **EXPERTISE** kann niemals einen Wert von **6** übersteigen.
- Die **EXPERTISE** eines Forschenden kann nicht vorübergehend über den für eine Aktion erforderlichen Schwellenwert hinaus erhöht werden.
- Du kannst diese Aktion mehrmals ausführen, wenn du einen Forschenden aktivierst.
- Der Forschende wird an einem Ort im nummerierten Abschnitt platziert, der seiner so erhöhten **EXPERTISE** entspricht.
- Die so erhöhte **EXPERTISE** des Forschenden ist nur für diese Aktivierung gültig und sollte nicht auf dem Gesellschaftstableau geändert werden.

EINEM GÖNNER DANKEN



Auslöser: **jederzeit während deines Zuges.**

Lege den auf der Gönnerkarte angegebenen Reliktmarker ab.

Drehe die Gönnerkarte auf ihre Rückseite und erhalte sofort **1 ANSEHEN**.

Du kannst diese Aktion mehrmals im selben Zug ausführen, solange du Gönner zu danken und die erforderlichen Relikte hast.

Ein Gönner, bei dem du dich nicht bedankt hast, lässt dich am Ende des Spiels je nach Karte **3** bis **5 PRESTIGE** verlieren.

Solo- und 2-Personen-Spiel

Du kannst The Royal Society of Archeology als einzelne Person im Solo-Modus oder mit 2 Personen auf zwei verschiedene Arten spielen:

- **Konfrontationsmodus:** mit einem Aufbau, der Felder für das gesamte Spiel blockiert.
- **Wettbewerbsmodus:** mit dem Solo-Modus-Automa, als ob du ein 3-Personen-Spiel spielen würdest.

Solo Modus

Führe einen Aufbau (siehe Seite 4 und 5) für ein 2-Personen-Spiel bis Schritt D durch, wende dann die Automa-Installationsregeln an. Setze dann den Aufbau fort, indem du die Schritte E, F und G durchführst.

Am Ende des Spiels wird der Person ein Ehrentitel von König Georg V. basierend auf ihrem Punktestand verliehen:

PUNKTE	TITEL
< 40	Neuling
40-49	Königlicher Archäologe
50-59	Ehrenmitglied der Royal Society
60-69	Großer Archäologe Seiner Majestät
70-79	Mitglied der Royal Society
> 80	Sir

KONFRONTATIONSMODUS

Führe einen allgemeinen Aufbau (siehe Seite 4 und 5) für ein 2-Personen-Spiel bis Schritt D durch, nimm dann 12 Gesellschaftsscheiben einer unbenutzten Farbe und platziere eine:

- auf dem [4]-Abschnitt jedes Ortes (*The Royal Museum, University of London, The City, Port of London*),
- auf dem linken Feld von Ziel B der Royal Society,
- zufällig auf 1 Feld jeder oberen Sammlung (3 Sammlungen mit 3 Feldern, 2 Sammlungen mit 5 Feldern), und auf 2 Feldern der unteren Sammlung der Grand Gallery.

Die so blockierten Felder der Royal Society und der Grand Gallery sind für das gesamte Spiel unbrauchbar

Die Gesellschaftsscheiben des Automa werden am Ende des Spiels bei der Berechnung der Sammlungspunkte für die Grand Gallery gezählt.

Die auf Orten platzierten Scheiben ermöglichen es dir, die Ortsbelohnung zu erhalten, wenn du einen Forschenden mit einer EXPERTISE von weniger als 4 spielst.

Setze dann den Aufbau fort, indem du die Schritte E, F und G durchführst.

WETTBEWERBSMODUS

Führe einen allgemeinen Aufbau (siehe Seite 4 und 5) für ein 3-Personen-Spiel bis Schritt D durch, wende dann die Automa-Installationsregeln an.

Setze dann den Aufbau fort, indem du die Schritte E, F und G durchführst.

Automa

Der Automa simuliert eine zusätzliche virtuelle Person in den Aktionsphasen. Er ermöglicht das Spielen im Solo-Modus und kann für 2-Personen-Spiele im Wettbewerbsmodus verwendet werden.

AUFBAU

Führe nach Schritt D folgende Schritte aus:

- Nimm den Automa-Kartenstapel, mische ihn und lege ihn verdeckt in Reichweite.
- Lege die Gesellschaftsscheiben und Forschenden-Spielfiguren einer unbenutzten Farbe neben den Automa-Kartenstapel.
- Platziere 1 Automa-Gesellschaftsmarker auf Feld 1 der Zugreihenfolge-Leiste (der Automa erhält keine Königs-Gunst).

Der Automa spielt im 1. Zug zuerst. Setze dann den Aufbau ab Schritt E fort.

PHASE A. VORBEREITUNG

Entferne während Schritt A.2 FORSCHENDE SAMMELN auch die Forschenden des Automa vom London-Spielplan.

PHASE B. AKTIVIERUNG DES FORSCHENDEN

Wenn der Automa an der Reihe ist, decke die oberste Karte des Automa-Kartenstapels auf:

- Platziere den Gesellschaftsmarker des Automa von der Zugreihenfolge-Leiste auf die Königs-Gunst, die oben rechts auf der Karte angegeben ist. Du wirst von diesem Bonus im nächsten Zug nicht profitieren können.
- Führe die Aktion aus, die auf der Zeile der Automa-Karte angegeben ist, die dem aktuellen Zug entspricht.



Automa Aktionen



Platziere eine Automa-Forschenden-Spielfigur auf dem angegebenen Ort, im entsprechenden nummerierten Abschnitt.

Platziere eine Automa-Gesellschaftsscheibe in Sammlung III, auf dem am weitesten links freien Feld. Dann eine zweite in Sammlung V, auf dem am weitesten rechts freien Feld.

Nimm die Expeditionskarte von Feld [3] des Expeditions-Bereichs. Platziere eine Automa-Forschenden-Spielfigur am Ort Port of London, im nummerierten Abschnitt, der dem Expertise-Level der Expedition entspricht. Lege die Expeditionskarte zurück in die Schachtel und vervollständige dann den Expeditions-Bereich.

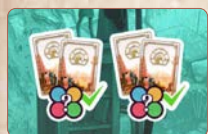
Ziehe eine Expeditionskarte. Platziere eine Automa-Forschenden-Spielfigur am Ort Port of London, im nummerierten Abschnitt, der dem Expertise-Level der Expedition entspricht. Lege die Expeditionskarte zurück in die Schachtel.

Ziehe das oberste Plättchen vom angegebenen Bloomsbury-Plättchenstapel und lege es zurück in die Schachtel.

Platziere eine Automa-Gesellschaftsscheibe auf dem linken Feld des angegebenen Ziels. Wenn dieses Feld nicht mehr frei ist, tut der Automa in diesem Zug nichts.

Die Royal Society-Plättchen

Siehe Aktion Entdeckungen der Royal Society präsentieren auf Seite 12.



Habe 2 Expeditionen in einer Region und 2 Expeditionen in einer anderen Region abgeschlossen.



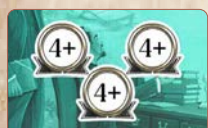
Habe 3 Expeditionen in 3 verschiedenen Regionen abgeschlossen.



Habe 4 Expeditionen abgeschlossen, die alle eine unterschiedliche **EXPERTISE** erfordern.



Habe 3 Expeditionen desselben Typs abgeschlossen (⚡ Ausgrabung, 🗺 Erkundung, 🧠 Anthropologie, 🗺 Kartographie).



Habe für jeden deiner Forschenden eine **EXPERTISE** von 4 oder mehr erreicht.



Habe für zwei deiner Forschenden eine **EXPERTISE** von 5 oder mehr erreicht.



Habe 7 Relikte in der **Grand Gallery** platziert



Besitze 8 Reliktmarker aus den 4 Regionen



Habe 3 Gönnern gedankt.



Habe 2 **Mythen**-Expeditionen oder 2 **Wunder**-Expeditionen organisiert.



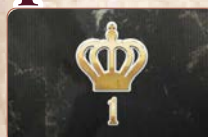
Habe in jeder der Erkundungsregionen ein **WISSENSNIVEAU** von 4 oder mehr erreicht.



Habe in einer der Erkundungsregionen ein **WISSENSNIVEAU** von 12 oder mehr erreicht.

Die Königlichen Anforderungsplättchen

Siehe Königliche Anforderungen auf Seite 9.



Königliche Anforderungen 1

Aktiviere am Ende von Jahr II für 4 Personen oder am Ende von Jahr III für 2 oder 3 Personen. Alle diese Strafen sind permanent.



Anforderung: einen Punktestand von mindestens **15 PRESTIGE** erreicht haben.

Strafe: Du kannst die **EXPERTISE** eines Forschenden bis zum Ende des Spiels nicht mehr **vorübergehend** über 5 erhöhen.



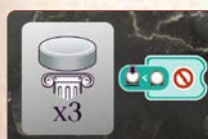
Anforderung: einen Punktestand von mindestens **3 GELEHRSAMKEIT** erreicht haben.

Strafe: Bis zum Ende des Spiels ziehe Reliktmarker zufällig, anstatt sie auszuwählen.



Anforderung: mindestens 3 Expeditionen abgeschlossen haben.

Strafe: Du erhältst bis zum Ende des Spiels keine Sammlungsbelohnungen mehr.



Anforderung: mindestens 3 Gesellschaftsscheiben in der **Grand Gallery** platziert haben.

Strafe: Du erhältst bis zum Ende des Spiels keine Ortsbelohnungen (*rechter Bonus*) mehr.



Königliche Anforderungen 2

Aktiviere am Ende von Jahr IV für 4 Personen oder am Ende von Jahr V für 2 oder 3 Personen. Diese Strafen aktivieren nur einmal.



Anforderung: einen Punktestand von mindestens **45 PRESTIGE** erreicht haben.

Strafe: verliere **1 GELEHRSAMKEIT**.



Anforderung: ein **WISSENSNIVEAU** von 6 oder mehr in zwei verschiedenen Regionen erreicht haben.

Strafe: verliere **1 GELEHRSAMKEIT**.



Anforderung: einen Punktestand von mindestens **6 GELEHRSAMKEIT** erreicht haben.

Strafe: verliere **8 PRESTIGE**.



Anforderung: mindestens 1 Ziel der **Royal Society** abgeschlossen haben.

Strafe: verliere **8 PRESTIGE**.

Die Bloomsbury-Plättchen

Siehe Prestige und Gelehrsamkeit (Seite 7) und Einen Verleger in Bloomsbury finden (Seite 12).



Nimm 1 Relikt deiner Wahl aus einem Regionenbeutel deiner Wahl. (Sofort)



Führe die **Aktion Expedition** reservieren durch (siehe Seite 12). (Sofort).



Erhalte **4 ANSEHEN**. (Sofort).



Füge dem Forschenden deiner Wahl **1 EXPERTISE** hinzu (Sofort).



Erhalte **20€** (Sofort).



Erhalte **3 WISSEN**, um es nach Belieben auf der Wissensleiste zu verteilen (Sofort).

Erhalte **PRESTIGE** - oder **WISSENSBONI**, falls zutreffend.



Jedes Mal, wenn du eine Expedition im **Port of London** organisierst, erhalte **1** zusätzliches **WISSEN** in der erforschten Region (Permanent).



Jedes Mal, wenn du einen Forschenden in der **University of London** platzierst, erhalte 1 Relikt aus einer Region deiner Wahl, zufällig aus dem Beutel gezogen (Permanent).



Erhalte **2 ANSEHEN** jedes Mal, wenn du einen Forschenden im **The Royal Museum** platzierst (Permanent).



Erhalte **2 PRESTIGE** jedes Mal, wenn du einen Forschenden am Ort **The City** platzierst (Permanent).



Erhalte **7 PRESTIGE** (Sofort).



Erhalte **1 GELEHRSAMKEIT** (Sofort).



Erhalte **2 EXPERTISE**, um sie nach Belieben unter deinen 3 Forschenden zu verteilen (Sofort).



Erhalte **2 GELEHRSAMKEIT**, wenn du mindestens 1 Expedition jedes Typs abgeschlossen hast (Spielende).



Erhalte **2 GELEHRSAMKEIT**, wenn du mindestens 1 Expedition in jeder Region abgeschlossen hast (Spielende).



Erhalte **3 PRESTIGE** pro Expedition mit **EXPERTISE 5** oder höher, die du abgeschlossen hast (Spielende).



Erhalte **1 PRESTIGE** pro Relikt in deinem Besitz (maximal **12**) am Ende des Spiels (Spielende).



Erhalte **2 PRESTIGE** pro Grand Gallery-Sammlung, in der du mindestens eine Gesellschaftsscheibe platziert hast (Spielende).



Erhalte **1 PRESTIGE** pro **WISSENSPUNKT** in der Region, in der du am Ende des Spiels den höchsten Punktestand hast (Spielende).



Erhalte **1 PRESTIGE** pro **ANSEHENSUNKT**, den du am Ende des Spiels besitzt (Spielende).

EFFEKT DER GEWINNE



SOFORT



PERMANENT



SPIELENDE

Die Studienkarten

Studienkarten ermöglichen es dir, am Ende des Spiels **GELEHRSAMKEIT** basierend auf den von dir organisierten Expeditionen zu punkten.

Jede Karte enthält 2 oder 3 Ziele, die in beliebiger Reihenfolge erfüllt werden müssen. Am Ende des Spiels erhältst du **GELEHRSAMKEIT** basierend auf der Anzahl der erreichten Ziele.

ACHTUNG: Eine Expeditionskarte kann nur ein Symbol zu einem Ziel beitragen. Eine Studienkarte mit 5 oder 6 Symbolen erfordert daher die Organisation von 5 oder 6 Expeditionen, wobei jede ein und nur ein Symbol zur Studienkarte beiträgt.



ZIELE:

Habe 2 Expeditionen in der **Mittelmeerregion** und 1 **Expedition** vom Typ **Ausgrabung** organisiert.

GEWINNE:

Erhalte 1 **GELEHRSAMKEIT**, wenn du 1 Ziel erreicht hast.

Erhalte 2 **GELEHRSAMKEIT**, wenn du 2 Ziele erreicht hast.

Erhalte 4 **GELEHRSAMKEIT**, wenn du 3 Ziele erreicht hast.



ZIELE:

Habe 1 Expedition in jeder Region organisiert.
Habe 1 **Mythen**-Expedition organisiert.

GEWINNE:

Erhalte 2 **GELEHRSAMKEIT**, wenn du 1 Ziel erreicht hast.

Erhalte 4 **GELEHRSAMKEIT**, wenn du 2 Ziele erreicht hast.



ZIELE:

Habe 1 Expedition in der **Mittelmeerregion** und 1 Expedition vom Typ **Ausgrabung** organisiert.

Habe 1 Expedition in der **Südamerika-Region** und 1 Expedition vom Typ **Ausgrabung** organisiert.

Habe 1 Expedition in der **Mittelmeerregion** und 1 Expedition in der **Südamerika-Region** organisiert.

GEWINNE:

Erhalte 1 **GELEHRSAMKEIT**, wenn du 1 Ziel erreicht hast.

Erhalte 2 **GELEHRSAMKEIT**, wenn du 2 Ziele erreicht hast.

Erhalte 3 **GELEHRSAMKEIT**, wenn du 3 Ziele erreicht hast.

Die Gesellschaftskarten



LIVINGSTONE'S FRIENDS CENACLE

Jedes Mal, wenn du eine Expedition in **Afrika** durchführst, wähle ein Relikt deiner Wahl aus dem Afrika-Beutel.

AUFBAU:

Erhalte 2 **WISSEN** in Afrika.

Erhalte 1 **WISSEN** in einer anderen Region deiner Wahl.

Ziehe 2 **Relikte** zufällig aus dem Afrika-Beutel.



GREATER LONDON FOUNDATION OF ARCHEOLOGY

Jedes Mal, wenn du eine Expedition vom Typ **Ausgrabung** durchführst, ziehe 2 **Relikte** zufällig aus dem Beutel der erforschten Region und behalte 1. Lege das andere ab.

AUFBAU:

Erhalte 2 **WISSEN** in einer Region deiner Wahl.

Erhalte 2 **WISSEN** in einer anderen Region deiner Wahl.

Erhalte 20£.



THE RED LION CLUB

Jedes Mal, wenn du eine Expedition vom Typ **Anthropologie** durchführst, erhalte 1 **WISSEN** in der erforschten Region.

AUFBAU:

Erhalte 2 **WISSEN** in der Region deiner Wahl.

Füge dem Forschenden deiner Wahl 1 **EXPERTISE** hinzu.

Erhalte 1 **ANSEHEN**.

Erhalte 10£.



BRITISH SCHOOL OF ORIENT

Jedes Mal, wenn du **WISSEN** in Asien erhältst (egal wieviel Wissen), erhältst du 1 **ANSEHEN**.

AUFBAU:

Erhalte 2 **WISSEN** in Asien.

Ziehe 2 **Relikte** aus dem Asien-Beutel.

Erhalte 1 **ANSEHEN**.

Erhalte 10£.



LEVANTINE SOCIETY OF LONDON

Jedes Mal, wenn du ein Relikt der **Mittelmeer-Region** im **Royal Museum** ausstellst, erhältst du **2 PRESTIGE**.

AUFBAU:

Erhalte **2 WISSEN** in der **Mittelmeer-Region**.
Füge einem Forschenden deiner Wahl **1 EXPERTISE** hinzu.
Erhalte **2 PRESTIGE**.



MESOAMERICA INSTITUTE OF CAMDEN

Jedes Mal, wenn du eine Expedition in der **Südamerika-Region** durchführst, erhalte **3£** (du musst in der Lage sein, die Kosten zu bezahlen, bevor du die **3£** erhältst).

AUFBAU:

Erhalte **2 WISSEN** in der **Südamerika-Region**.
Füge einem Forschenden deiner Wahl **1 EXPERTISE** hinzu.
Erhalte **2 PRESTIGE**.



ST PANCRAS GEOGRAPHICAL SOCIETY

Jedes Mal, wenn du eine Expedition vom Typ **Erkundung** durchführst, erhalte **1 ANSEHEN**.

AUFBAU:

Erhalte je **2 WISSEN** in 3 verschiedenen Regionen.



WESTMINSTER ANTIQUARIAN SOCIETY

Wenn du **1 Relikt** am Ort **The City** verkaufst, erhältst du **18£** anstelle von **15£**.

AUFBAU:

Ziehe **1 Relikt** zufällig aus dem Beutel jeder Region.
Füge einem Forschenden deiner Wahl **1 EXPERTISE** hinzu.



LONDON INSTITUTE OF ANTHROPOLOGY

Jedes Mal, wenn du eine **Gönnerkarte** nimmst, erhalte **3£** mehr.

AUFBAU:

Erhalte **1 WISSEN** in einer Region deiner Wahl.
Füge einem Forschenden deiner Wahl **1 EXPERTISE** hinzu.
Erhalte **1 ANSEHEN**.
Erhalte **10£**.



KING CROSS ARCHAEOLOGICAL CIRCLE

Jedes Mal, wenn du eine Expedition vom Typ **Kartographie** durchführst, nimm **1 Relikt** deiner Wahl aus dem Beutel der erforschten Region.

AUFBAU:

Erhalte **2 WISSEN** in einer Region deiner Wahl.
Ziehe **2 Relikte** zufällig aus dem Beutel der zuvor gewählten Region.
Führe die Aktion **Einen Gönner treffen** (siehe Seite 11) durch, als ob du einen Forschenden mit einer **EXPERTISE** von **4** platziert hättest.



ASSOCIATION OF BRITISH ARCHAEOLOGISTS

Ein **ANSEHEN** von **4** (anstelle von **6**) reicht aus, um zum **The Royal Museum** zu gehen.

AUFBAU:

Erhalte **2 WISSEN** in einer Region deiner Wahl.
Erhalte **1 WISSEN** in einer anderen Region.
Nimm **1 Relikt** deiner Wahl aus dem Beutel einer der 2 zuvor gewählten Regionen.
Erhalte **20£**.



LONDON'S EXPLORERS CLUB

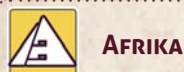
Jedes Mal, wenn du eine Expedition aus dem Expeditions-Bereich reservierst (siehe Seite 12), verlierst du kein **ANSEHEN**.

AUFBAU:

Erhalte **1 WISSEN** in einer Region deiner Wahl.
Erhalte **10£**.
Erhalte **1 ANSEHEN**.
Führe die Aktion **Einen Verleger in Bloomsbury finden** (siehe Seite 12) mit den **[10] PRESTIGE**-Karten durch, die während des Aufbaus beiseitegelegt wurden.

Ikonographie

EXPEDITIONSREGIONEN



AFRIKA



ASIEN



SÜDAMERIKA



MITTELMEER



REGION DEINER WAHL

EXPEDITIONSTYPEN



ANTHROPOLOGIE



KARTOGRAPHIE



ERKUNDUNG



AUSGRABUNG



IDENTISCHER EXPEDITIONSTYP



WUNDER



MYTHOS

WISSEN



ERFORDERLICHES WISSEN
VON 4 ODER MEHR IN
1 REGION DER WAHL



ERHALTE 1 WISSEN IN
1 REGION DEINER WAHL



ERFORDERLICHES WISSEN
VON 2 ODER MEHR IN AFRIKA



ERHALTE 1 WISSEN IN ASIEN

FINANZIELLE KOSTEN / GEWINN



GEWINN VON 5£



KOSTEN VON 10£



REDUKTION UM -3£

ANSEHEN



ERFORDERLICHES ANSEHEN
VON 6 ODER MEHR



ERHALTE 2 ANSEHEN



VERLIERE 2 ANSEHEN

EXPERTISE



ERFORDERLICHE EXPERTISE
VON 3 ODER MEHR



ERHALTE 1 PERMANENTE
EXPERTISE



ERHALTE 1 TEMPORÄRE
EXPERTISE



UNTERSCHIEDLICHE EXPERTISE

PRESTIGE (SIEGPUNKTE)



ERHALTE SOFORT 3 PRESTIGE



ERHALTE 12 PRESTIGE
AM SPIELENDEN



VERLIERE SOFORT 3 PRESTIGE

GELEHRSAMKEIT (SIEGPUNKTE)



ERHALTE 2 GELEHRSAMKEIT



VERLIERE 1 GELEHRSAMKEIT

RELIKTE



EIN RELIKT



ERHALTE EIN ZUFÄLLIGES RELIKT



WÄHLE EIN RELIKT AUS



WÄHLE EIN RELIKT DES
MITTELMEER-BEUTELS



ERHALTE EIN ZUFÄLLIGES RELIKT
AUS DEM MITTELMEER-BEUTEL



ERHALTE 2 ZUFÄLLIGE RELIKTE



GIB EIN RELIKT AB



GIB EIN SCHMUCK-RELIK AB



GIB EIN AFRIKA-RELIK AB



GIB EIN ASIEN-KERAMIK-
RELIK AB

RELIKTTYPEN



KERAMIK



MUSIKINSTRUMENT



SCHRIFTROLLE



SCHMUCK

GESELLSCHAFTSSCHEIBEN



GESELLSCHAFTSSCHEIBE



LEGE EINE GESELLSCHAFTS-
SCHEIBE AB



PLATZIERE EINE
GESELLSCHAFTSSCHEIBE IN DER
GRAND GALLERY

BERÜHMTE ORTE IN LONDON



ROYAL MUSEUM



UNIVERSITY OF LONDON



THE CITY



PORT OF LONDON

EXPEDITIONEN



EINE EXPEDITIONSKARTE



RESERVIERE EINE EXPEDITION
(VOM STAPEL ODER DEM EXPEDITIONS-
BEREICH)



ORGANISIERE EINE EXPEDITION



ORGANISIERE EINE
EXPEDITION IN SÜDAMERIKA



ORGANISIERE EINE
AUSGRABUNG-EXPEDITION



ORGANISIERE EINE EXPEDITION
AN EINER MYTHENSTÄTTE



ORGANISIERE EINE EXPEDITION
DER STUFE 5 ODER HÖHER

BLOOMSBURY PLÄTTCHEN



SOFORTIGER UND
EINZIGARTIGER EFFEKT



PERMANENTER EFFEKT



EFFEKT WÄHREND
DER ENDWERTUNG

WEITERE PIKTOGRAMME



AKTION/BONUS VERBOTEN



VERKNÜPFTE ELEMENTE (AUS
DERSELBEN REGION)



BEIM GÖNNER BEDANKT

BEISPIEL FÜR DIE AUFLÖSUNG DER AKTION EXPEDITION ORGANISIEREN (PORT OF LONDON)

Blau, Anführer der British School of Orient, beginnt seinen Zug mit einem **ANSEHEN** von 4 und einem **PRESTIGE** von 18.

Er möchte nach **Ur** gehen, einer Expedition aus dem Expeditions-Bereich auf Position [6], die eine **EXPERTISE** von 5 erfordert.

Er muss zuerst die Voraussetzungen erfüllen.

Er beginnt damit, sein **ANSEHEN** auf 3 zu senken, um die **EXPERTISE** seines Forschenden vorübergehend auf 5 zu erhöhen, und platziert sie im entsprechenden nummerierten Abschnitt des Ortes **Port of London**.

Blau senkt dann sein **ANSEHEN** auf 1, um die Karte aus dem Programm zu nehmen.



Mit seinem Wert von 5 im **WISSEN** der Asien-Region und der Fähigkeit seines Forschenden erfüllt er die erforderliche Voraussetzung von 7.

Blau hat 20£. Er muss daher sein **ANSEHEN** um 2 senken, um eine Reduktion von 3£ zu erhalten und so die geforderten Kosten bezahlen zu können. Da er nicht mehr genug **ANSEHEN** hat, entscheidet er sich, eine Gesellschaftsscheibe abzulegen, um 2 **ANSEHEN** zu gewinnen und so von der Reduktion zu profitieren. Er gibt die 20£ aus.

Da Blau bereits eine Expedition nach Palmyra in Asien durchgeführt hat, erfüllt er die letzte Bedingung und geht auf Expedition.

Er kann sie nun auflösen. Er beginnt damit, die **EXPERTISE** seines Forschenden um 1 zu erhöhen und erreicht eine **EXPERTISE** von 5.

Dann erhält er 10 **PRESTIGE** und 2 **GELEHRSAMKEIT**. Er rückt seine Marker auf den 2 Zählleisten vor.

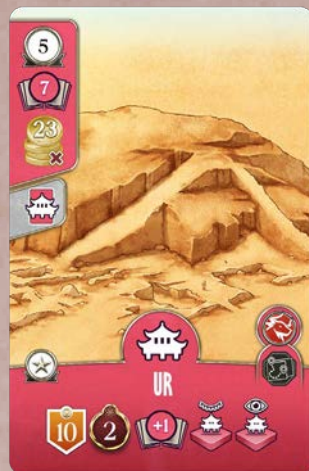
Er rückt auch um 1 auf der Asien- **WISSENSLEISTE** vor.



Da er gerade sein **WISSEN** erhöht hat, erhält er dank seiner Gesellschaft 1 **ANSEHEN**.

Er zieht ein Relikt zufällig aus dem Asien-Beutel und nimmt dann ein Relikt seiner Wahl aus demselben Beutel.

Schließlich, nachdem er einen **PRESTIGEWERT** von 28 erreicht hat, kann er die Aktion **Einen Verleger in Bloomsbury finden** durchführen.



Vereinfachter Aufbau

(ERSTE PARTIEN)

Für deine ersten Partien bieten wir einen vereinfachten Aufbau an: Es gibt weniger Optionen, wodurch die Kernelemente etwas betont werden.

Nimm folgende Änderungen im Vergleich zu einem Standardaufbau vor (siehe Seite 4):

- 10 Sortiere die Expeditionskarten mit dem * Symbol (oben rechts) aus.



Mische sie und gib dann jeder Person 2 davon. Mische die restlichen Karten * mit den anderen Expeditionskarten, um einen Nachziehstapel auf dem linken Feld des Expeditions-Bereichs zu bilden.

Decke die ersten 6 Karten auf und lege sie auf die Felder 1 bis 6.

- 11 Mische die Studienkarten und bilde einen Stapel. Lege die Gesellschaftskarten zurück in die Schachtel.

- E Ziehe nur zwei Studienkarten (keine Gesellschaftskarte). Basierend auf diesen Karten und den 2 in Schritt 10 erhaltenen Expeditionskarten:

- Wähle die Seite deines Gesellschaftstableaus.
- Weise einem deiner Forschenden 1 **EXPERTISE** zu, einem anderen 2 **EXPERTISE** und dem letzten 3 **EXPERTISE**, indem du die Expertise-Würfel verwendest.

Erhalte 20£ und 2 **WISSEN** in jeder Region.

Wichtige Regeln

FORSCHENDEN-EXPERTISE

Die **EXPERTISE** eines Forschenden kann niemals einen Wert von 6 übersteigen, weder dauerhaft noch vorübergehend.

Die **EXPERTISE** eines Forschenden kann nicht **vorübergehend** über den für eine Aktion erforderlichen Schwellenwert hinaus erhöht werden.

ANSEHEN

Bei der Bestimmung der Zugreihenfolge wählt bei gleichem **ANSEHEN** von 2 Personen die Person, deren Spielfigur oben liegt, zuerst ihre Königs-Gunst.

HANDKARTENLIMIT

Du darfst nicht mehr als 3 Expeditionskarten auf der Hand haben. Wenn eine Aktion oder Belohnung es dir erlaubt, eine Karte vom Stapel oder dem Programm zu nehmen, musst du am Ende deiner Aktion eine Karte ablegen, um diese Beschränkung einzuhalten.

ROYAL MUSEUM & GRAND GALLERY

Du musst ein **ANSEHEN** von 6 oder mehr haben, um dort einen Forschenden platzieren zu können. Die **ANSEHENSPRÜFUNG** erfolgt zu Beginn deines Zuges, bevor du möglicherweise **ANSEHEN** aus gibst, um deinen Forschenden zu unterstützen.

Wenn du in deinem Zug Relikte an mehrere Sammlungen spendest, erhältst du die Belohnung für jede Sammlung.

Wenn du in deinem Zug 2 oder 3 Relikte in derselben Sammlung platzierst, profitierst du nur einmal von der Belohnung der Sammlung.

THE CITY

Du musst ein **ANSEHEN** von 4 oder mehr haben, um dort einen Forschenden platzieren zu können.

Die **ANSEHENSPRÜFUNG** erfolgt zu Beginn deines Zuges, bevor du möglicherweise **ANSEHEN** aus gibst, um deinen Forschenden zu unterstützen.

THEMATISCHER HINWEIS

Das Thema dieses Spiels ist von realen historischen Ereignissen inspiriert. Obwohl wir uns bemüht haben, bestimmte Aspekte dieser Periode originalgetreu darzustellen, möchten wir klarstellen, dass die im Rahmen dieses Spiels beschriebenen Verhaltensweisen, Praktiken oder Systeme (insbesondere der Diebstahl von Kulturerbe) in keiner Weise unsere Werte oder die unserer heutigen Gesellschaft widerspiegeln.

Wir erkennen an, dass diese Ereignisse negative und nachhaltige Auswirkungen hatten, insbesondere in Bezug auf Ausbeutung und Ungerechtigkeiten, und wir begrüßen die Fortschritte hin zu einem besseren Verständnis, Anerkennung und historischer Wiedergutmachung.

Unsere Absicht ist es, ein spielerisches Erlebnis zu bieten, das zur Reflexion und Erkundung komplexer historischer Kontexte einlädt, während wir die répressiven Praktiken der Vergangenheit entschieden verurteilen. Wir hoffen, dass dieses Spiel einen respektvollen und konstruktiven Dialog über Geschichte und ihre Lehren für die Zukunft anregt.

DANKSAGUNGEN DES AUTORS

Dieses Spiel hätte ohne ein großartiges Team niemals das Licht der Welt erblickt. Ein riesiges Dankeschön an Cesare, Ben und Guillaume für diese wundervolle spielerische Expedition – jederzeit bereit für eine neue Runde! Ein besonderer Gruß an Bruno Cathala, das Team von Jeux de Demain (Paris est Ludique 2017), Guillaume Chifoumi und die Jury von Ludix 2017 sowie Nicholas Bodart und Pascal Ribault für ihre wertvolle Unterstützung. Und vor allem ein riesiges Lob an euch, die Personen, die spielen! Ob ihr das Spiel erst kürzlich entdeckt habt oder es seit seinen ersten Schritten im Jahr 2016 verfolgt, eure Begeisterung und Geduld waren der beste Treibstoff für dieses Abenteuer. Danke, dass ihr mit uns spielt und träumt!



Ein wenig Geschichte?

Alle in The Royal Society of Archeology vorgestellten Stätten sind geschichtsträchtig. Erfahre mehr über sie mithilfe des digitalen Booklets, das über den QR-Code oder diesen Link verfügbar ist:

https://www.atalia-jeux.com/extra_prestashop/royal_society/livret_historique.html

CREDITS

AUTOR / ENTWICKLER: **Eric Jumel**

ILLUSTRATOR: **Guillaume Tavernier**

KÜNSTLERISCHER LEITER: **Benjamin Treilhou**

REGELN: **Eric Jumel, Benjamin Treilhou**

Projektmanager: **Cesare Mainardi**

Grafik: **Michael Mutschler**

Redaktion: **Stefan Stadler**



Under licence Atalia Jeux.
© 2025 HUCH!
Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com