

Ein Spiel von Antoine Bauza & Eric M. Lang

VICTORIAN MASTERMINDS

SPIELANLEITUNG



INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	2
ZIEL DES SPIELS	2
CREDITS	2
SPIELMATERIAL	3
GRUNDLAGEN	4
🌀 Spielplan	4
🌀 Geheimdienst-Tableau	4
🌀 Maschinenbögen	5
SPIELAUFBAU	6
SPIELABLAUF	7
🌀 Ein Spielzug	7
🌀 Komplizenstapel abhandeln	8
🌀 Ausbeute der Städte	8
· London	8
· Moskau	8
· Washington	9
· Paris	9
· Rom	9
KOMPLIZENFÄHIGKEITEN	10
🌀 Nummer Zwei	10
· Komplizenstapel und Ablagebereich	10
🌀 Handlangerin	10
🌀 Saboteur	10
🌀 Draufgängerin	11
· Ein Gebäude stehlen	11
🌀 Ingenieur	11
GEBÄUDE	12
DA-VINCI-CODEX	13
🌀 Sonderaktion	13
WISSENSCHAFTLER	14
🌀 Sonderaktionen	14
· Wiederverwenden	14
· Extrazug	14
· Stehlen	14
SPIELENDEN	15
ZUSAMMENFASSUNG	16

EINFÜHRUNG

Moskau, Washington, Paris und Rom halten den Atem an. Selbst in London kann die Regierung nur hilflos zuschauen, während die Superschurken weltweit auf dem Vormarsch sind. Die Ermittler wissen nicht mehr weiter, seitdem auf der ganzen Welt prominente Wissenschaftler und Amtsträger verschwinden. Sogar ganze Monumente sind wie vom Erdboden verschluckt. Auf den Straßen herrschen erbitterte Kämpfe rivalisierender Schurken.

Aus den abgelegensten Winkeln der Erde wird vom Auftauchen gigantischer Maschinen berichtet, die ganze Armeen zerschlagen könnten. Keiner weiß, wie das Militär eine Chance gegen die Zerstörungskraft dieser mechanischen Monstrositäten haben soll.

Scotland Yards Ermittlungen laufen ins Leere und vom großen Londoner Meisterdetektiv Sherlock Holmes fehlt jede Spur.

Es ist wahrlich eine famose Zeit für die gemeinsten, hinterhältigsten und übelsten Victorian Masterminds!

ZIEL DES SPIELS

In Victorian Masterminds versuchst du, als Superschurke **mehr Chaospunkte** als deine Mitschurken zu ergattern. Du kannst eine schauerhafte Maschine bauen oder große Weltstädte um ihre Monumente erleichtern. Du kannst gefährliche Aufträge ausführen oder dir das Wissen antiker Codex-Seiten aneignen. Du kannst dir aber auch die Erfahrung großer Wissenschaftler zunutze machen und diese für deine Machenschaften missbrauchen. Wie du dich auch entscheidest, **entsende deine Komplizen** in die Welt, um für dich zu arbeiten! Doch der Geheimdienst ruht nicht: Seine wachsende Stärke könnte dir einen Strich durch die Rechnung machen ... außer deine **Feuerkraft ist größer!**

CREDITS

AUTOREN: Antoine Bauza und Eric M. Lang

ILLUSTRATIONEN: Davide Tosello

GRAFISCHE GESTALTUNG: Mathieu Harlaut (Leitung) und Louise Combal

FOTOGRAFIE: Jean-Baptiste Guiton

PRODUZENTEN: Patrícia Gil (Leitung), Guilherme Goulart (Leitung), Thiago Aranha, Thiago Gonçalves, Isadora Leite, Renato Sasdelli und Bryan Steele

REGELN: Colin Young

LEKTORAT: Jason Koepp und Mark Reynolds

HERAUSGEBER: David Preti

TESTSPIELER: Die Mitglieder der Cafetière und im Besonderen Bruno Goube, Mikaël Bach, Mickaël Bertrand, Ludovic Maublanc und Corentin Lebrat

DANKSAGUNGEN: Françoise Sengissen für ihre Mithilfe am Prototyp und Dominique „ZeBlate“ Breton für seine Mithilfe an der 3D-Modellierung der Prototyp-Monumente. Besonderer Dank gilt Phillippe Mouret, Croc und Marc Nunes von den Space Cowboys, die uns dieses fantastische Projekt anvertraut haben.

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG: Sebastian Klinge

REDAKTION UND LEKTORAT: Simon Blome, Sebastian Klinge, Christian Kox, Veronika Stallmann, Sebastian Wenzlaff

SATZ UND LAYOUT: Kristina Lanert

SPIELMATERIAL



6 Maschinenbögen



1 Geheimdienst-Tableau



48 Maschinenabschnitte



1 Spielplan



12 Wissenschaftler



24 Auftragskarten
(5 Startaufträge, 19 weitere Aufträge)

20 Komplizen



48 Codex-Marker



4 Feuerkraft-Marker



30 Chaosmarker



85 doppelseitige
Bauteilmarker



1 Monokel der
Vergesslichkeit

20 Gebäude



5 Brennöfen

5 Fabriken



5 Universitäten



5 Monumente



GRUNDLAGEN

SPIELPLAN

4 – Auftragsfeld

2 – Ausbeute der Stadt

1 – Komplizen



3 – Gebäudefelder

Der Spielplan stellt die fünf großen Städte dar, die das Ziel eurer internationalen Intrigen sind. (Die obige Abbildung zeigt beispielhaft die Stadt London.)

In jeder Stadt gibt es ein Feld für eure **Komplizen** (1). Darüber ist die **Ausbeute dieser Stadt** (2) dargestellt (siehe S. 8).

Außerdem gibt es in jeder Stadt vier **Felder für Gebäude** (3), die eure Komplizen stehlen können: ein Monument, eine Universität, einen Brennofen und eine Fabrik (siehe S. 12).

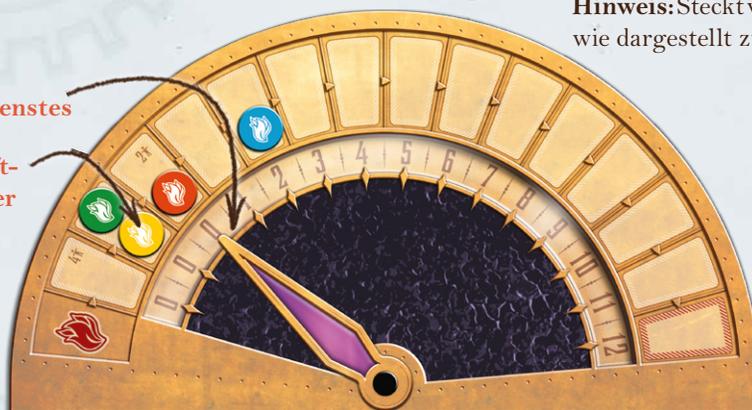
Das letzte Feld ist für die offen liegende **Auftragskarte** (4), die eure Komplizen erfüllen können (siehe *Handlangerin* auf S. 10).

GEHEIMDIENST-TABLEAU

Auf diesem Tableau wird die aktuelle Stufe des Geheimdienstes festgehalten, die für seinen Ermittlungsstand und seine militärische Stärke steht. Immer wenn jemand ein **Gebäude stiehlt** (siehe S. 11), wird der Geheimdienst alarmiert und seine Stufe **um 1 erhöht**, indem der Zeiger um ein Feld nach rechts bewegt wird (5).

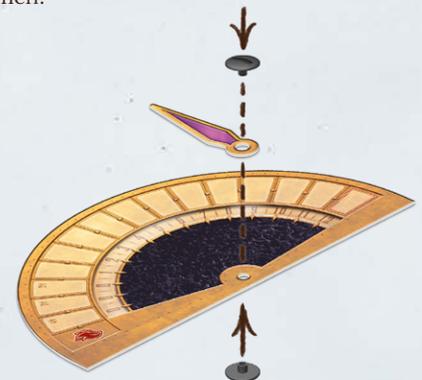
5 – Stufe des Geheimdienstes

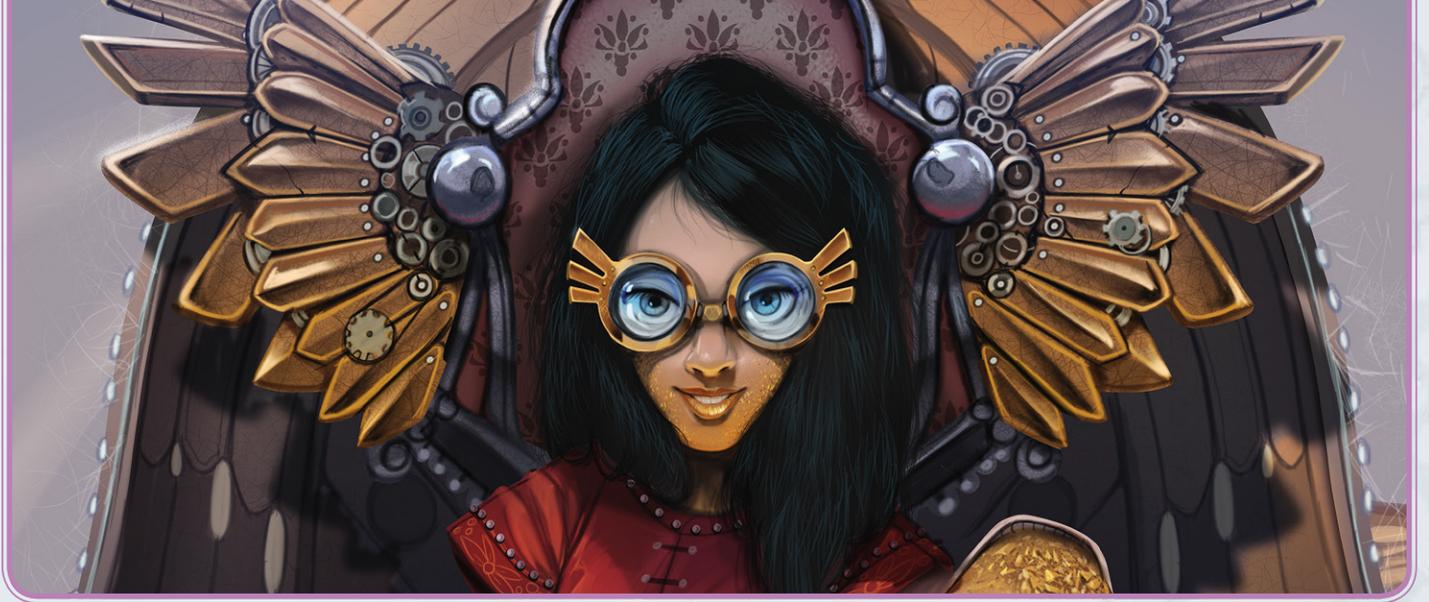
6 – Feuerkraft-Marker der Spieler



Außerdem markiert ihr auf den Feldern eure eigene Feuerkraft mithilfe eurer **Feuerkraft-Marker** (6). Wenn ihr Gebäude stehlen wollt, müsst ihr eure Feuerkraft mit der Stufe des Geheimdienstes vergleichen.

Hinweis: Steckt vor eurer ersten Partie das Geheimdienst-Tableau wie dargestellt zusammen.





MASCHINENBÖGEN

In eurem Streben nach ewigwährendem Ruhm als Superschurke wollt ihr eure eigene, einzigartige Maschine bauen. Die Blaupausen dieser höllischen Apparaturen sind auf den Maschinenbögen dargestellt. Sie zeigen jeden **Maschinenabschnitt** (1), den ihr fertigstellen müsst.

Für jeden Abschnitt wird eine Anzahl **Schrauben** (2) und **Kupferbleche** (3) benötigt. Immer wenn ein Spieler eines dieser **Bauteile** erhält, nimmt er sich einen Bauteilmarker, dreht ihn auf die Seite mit dem entsprechenden Bauteil (Schraube oder Kupferblech) und legt ihn sofort auf ein Schrauben- bzw. Kupferblechfeld.

Jeder Abschnitt hat zudem ein **Abschnitt-Symbol** (4), das für das Erfüllen mancher **Auftragskarten** wichtig ist (siehe *Handlangerin* auf S. 10).

Jede Maschine hat andere **Maschinenfunktionen**, die im **Maschinenraum** (5) beschrieben sind. Zu Spielbeginn ist nur die Standardfunktion verwendbar, weitere Funktionen sind durch den Bau von Abschnitten freischaltbar (siehe *Wichtig* auf S. 9).

Zuletzt sind auf jedem Maschinenbogen noch ein Labor für eure **Wissenschaftler** (6) (siehe S. 14) und eine Bibliothek für eure **Codex-Marker** (7) dargestellt (siehe S. 13).

1- Maschinenabschnitt

6- Labor für Wissenschaftler

2- Schraubenfelder

3- Kupferblechfelder

7- Bibliothek für Codex-Marker

5- Maschinenraum

4- Abschnitt-Symbol



SPIELAUFBAU

Bereitet den gemeinsamen Spielbereich wie folgt vor:

1. Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches.
2. Stellt die **20 Gebäude** auf die entsprechenden Gebäudefelder des Spielplans.
3. Platziert das **Geheimdienst-Tableau** oberhalb des Spielplans und stellt den Zeiger auf das Feld, das mit dem Symbol eurer Spieleranzahl markiert ist **4-2**.
4. Legt alle **Bauteilmarker, Codex-Marker, Chaosmarker** und **Wissenschaftler** in eigenen Vorräten neben dem Spielplan bereit.
5. Mischt die **5 Startaufträge** und legt je eine Karte auf die Auftragsfelder der Städte.
6. Mischt die **19 weiteren Auftragskarten** zu einem verdeckten Stapel und legt ihn neben dem Spielplan bereit.

Danach bereitet jeder Spieler seinen eigenen Spielbereich vor:

7. Jeder nimmt **1 Maschinenbogen** (zufällig oder nach Wahl) und die 8 zugehörigen Maschinenabschnitte.
8. Jeder nimmt **1 Wissenschaftler** und stellt ihn auf das erste Feld seines Maschinenbogens.
9. Jeder nimmt die **5 Komplizen** einer Farbe, mischt sie zu einem verdeckten Stapel und stellt diesen als Komplizenvorrat vor sich.
10. Jeder nimmt den **Feuerkraft-Marker** der gewählten Farbe und legt ihn auf das Geheimdienst-Tableau auf das Feld mit der 1.



Und zum Schluss:

11. Legt das **Monokel der Vergesslichkeit** neben den Spielplan.
12. Wer die böseste Lache hat, fängt an!



SPIELABLAUF

☞ EIN SPIELZUG ☞

In deinem Zug bist du der **aktive Spieler**. Nimm den obersten Komplizen von deinem Vorrat, schau dir dessen Fähigkeit an (siehe S. 10) und platziere ihn verdeckt auf dem Komplizenfeld einer der fünf Städte (London, Moskau, Washington, Paris oder Rom). Wenn dort bereits ein oder zwei Komplizen liegen, legst du deinen Komplizen verdeckt darauf, um einen **Komplizenstapel** zu bilden.

Wenn ein Komplize auf dem Spielplan platziert wird, gibt es zwei mögliche Spielsituationen:

- 1) In der Stadt liegen jetzt **ein oder zwei Komplizen**. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.
- 2) In der Stadt liegen jetzt **drei Komplizen**. Bevor der nächste Spieler am Zug ist, wird der **Komplizenstapel abgehandelt** (siehe nächste Seite).

Hinweis: Wenn der aktive Spieler keinen Komplizen platzieren kann, muss er einen beliebigen Komplizenstapel mit einem oder zwei Komplizen abhandeln, in dem mindestens einer seiner eigenen Komplizen liegt.

WICHTIG:

Du darfst dir jederzeit den obersten Komplizen deines Vorrats anschauen und ihn wieder verdeckt zurücklegen. Komplizen in einem Komplizenstapel dürfen nicht angeschaut werden, bevor dieser abgehandelt wird.



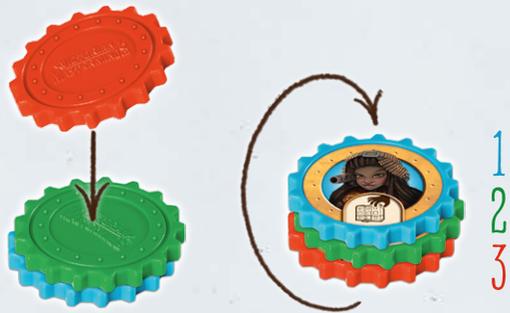
BEISPIEL: In Paris liegt aktuell kein Komplize, deswegen platziert Blau ihren eigenen dort. Danach ist Gelb dran, der seinen Komplizen in London platziert. Da dort bereits ein anderer Komplize ist, platziert er seinen Komplizen oben auf dem Stapel. Grün folgt Blau und platziert ihren Komplizen in Paris auf dem von Blau. Rot will wissen, was in Paris vor sich geht, und platziert seinen Komplizen dort auf dem Stapel. Es sind nun drei Komplizen in Paris, wodurch Rot – der aktive Spieler – den Komplizenstapel abhandelt.



KOMPLIZENSTAPEL ABHANDELN

Nachdem der dritte Komplize in einer Stadt platziert wurde, wird sofort der Komplizenstapel abgehandelt. Der aktive Spieler nimmt sich das Monokel der Vergesslichkeit, um anzuzeigen, bei wem es nach dem Abhandeln des Stapels weitergeht.

Dann nimmt der aktive Spieler den kompletten Komplizenstapel und dreht ihn um. Dadurch ist nun der erste verdeckt platzierte Komplize der oberste offen liegende Komplize des Stapels.



Von oben nach unten handelt ihr nun für jeden Komplizen folgende Schritte ab. Dabei kann der jeweilige Besitzer des Komplizen entscheiden, in welcher Reihenfolge die Schritte abgehandelt werden:

- 1) Der Besitzer des Komplizen erhält die angegebene **Ausbeute der Stadt**.
- 2) Der Besitzer des Komplizen **versucht**, dessen **Fähigkeit** auszuführen.

Danach legt der Besitzer des Komplizen diesen offen neben seinen Maschinenbogen. Dies ist sein persönlicher Ablagebereich (siehe *Komplizenstapel und Ablagebereich* auf S. 10).

Nachdem alle Komplizen abgehandelt wurden, wird das Monokel der Vergesslichkeit zurück neben den Spielplan gelegt und das Spiel geht beim nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.



AUSBEUTE DER STÄDTE

LONDON



Du erhältst 1 Kupferblech.

Nimm dir einen Bauteilmarker aus dem Vorrat und platziere ihn sofort mit der Kupferblechseite nach oben auf einem freien Kupferblechfeld deines Maschinenbogens.

MOSKAU



Erhöhe deine Feuerkraft um 1.

Bewege deinen Feuerkraft-Marker auf dem Geheimdienst-Tableau um ein Feld nach rechts.



WASHINGTON



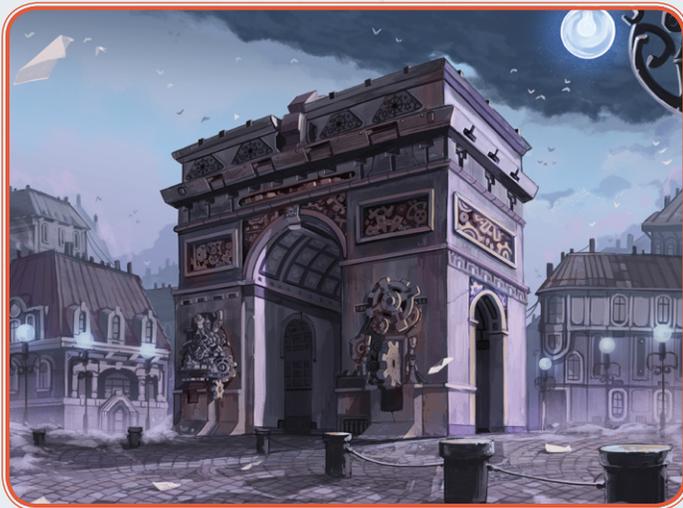
Du erhältst 1 Schraube.
Nimm dir einen Bauteilmarker aus dem Vorrat und platziere ihn sofort mit der Schraubenseite nach oben auf einem freien Schraubenfeld deines Maschinenbogens.

ROM



Du erhältst 1 Codex-Marker.
Nimm dir einen Codex-Marker aus dem Vorrat und platziere ihn sofort auf einem freien Bibliotheksfeld deines Maschinenbogens mit der 1 nach oben. Wenn du den Codex-Abschnitt der Maschine fertiggestellt hast, platzierst du Codex-Marker mit der 2 nach oben auf deiner Bibliothek (siehe *Da-Vinci-Codex* auf S. 13).

PARIS



Du erhältst 1 Wissenschaftler.
Nimm dir einen Wissenschaftler aus dem Vorrat und platziere ihn sofort auf einem freien und verfügbaren Laborfeld deines Maschinenbogens. Hast du keine freien, verfügbaren Felder oder gibt es keine Wissenschaftler mehr im Vorrat, erhältst du keinen.

WICHTIG:

Wenn du ein Bauteil erhältst, platziere den Marker sofort mit der Schrauben- bzw. Kupferblechseite nach oben auf einem entsprechenden Feld deines Maschinenbogens. Ein einmal platzierter Marker darf nicht mehr versetzt werden.

Hast du alle Bauteile eines Maschinenabschnitts gesammelt, lege die Marker zurück in den Vorrat und den entsprechenden Abschnitt passend auf den Maschinenbogen. Ab jetzt kannst du den Bonus dieses Abschnitts nutzen!

Hinweis: Chaospunkte durch Abschnitte erhältst du am Spielende (siehe S. 15).

KOMPLIZENFÄHIGKEITEN



Jeder Spieler hat fünf unterschiedliche Komplizen, wobei alle Spieler die gleichen Komplizen besitzen. Die Vorderseite der Zahnräder zeigt eine Abbildung des jeweiligen Komplizen und seine Fähigkeit, während sich die Rückseite nur durch die Spielerfarben unterscheidet. Die noch nicht platzierten Komplizen jedes Spielers bilden einen verdeckten Vorratsstapel neben dem Maschinenbogen.



NUMMER ZWEI

Durch diese Komplizin erhältst du ein zweites Mal die Ausbeute der Stadt.

BEISPIEL: *Gelb handelt seine Nummer Zwei in London ab. Die Ausbeute dort ist 1 Kupferblech, doch da diese Komplizin die Ausbeute verdoppelt, erhält Gelb 2 Bauteilmarker aus dem Vorrat. Er legt sie sofort mit der entsprechenden Seite nach oben auf zwei Kupferblechfelder seines Maschinenbogens. Danach legt er Nummer Zwei in seinen Ablagebereich.*

KOMPLIZENSTAPEL UND ABLAGEBEREICH

Wenn ein Komplizenstapel abgehandelt wird, werden die beteiligten Komplizen **offen** neben die Maschinenbögen der jeweiligen Besitzer in den **Ablagebereich** gelegt.

Sobald ein Spieler den letzten Komplizen seines Vorrats in einer Stadt platziert hat, mischt er alle Komplizen in seinem Ablagebereich zu einem neuen Komplizenvorrat.

ACHTUNG: *Falls der Komplizenstapel abgehandelt wird, nachdem jemand seinen letzten Komplizen platziert hat, mischt er die abgelegten Komplizen erst nach dem Abhandeln zu einem neuen Komplizenvorrat.*



HANDLANGERIN

Durch diese Komplizin kannst du den in der Stadt ausliegenden Auftrag erfüllen.

Wenn du die Voraussetzung der Auftragskarte erfüllst (s. u.), nimm dir die Karte. Sobald der Komplizenstapel vollständig abgehandelt wurde, wird eine neue Auftragskarte auf das Feld gelegt.

1- Voraussetzung



Jede Auftragskarte besteht aus einer **Voraussetzung (1)** und einer **Belohnung (2)** in Form von Chaospunkten. Wer zuerst die Fähigkeit der Handlangerin ausführt und die Voraussetzung der Auftragskarte erfüllt, nimmt sich die Karte und legt sie neben seinen Maschinenbogen, um sie am Spielende auszuwerten.

2- Belohnung



BEISPIEL: *Beim Abhandeln des Komplizenstapels in Paris taucht Grüns Handlangerin auf. Die ausliegende Auftragskarte setzt voraus, dass Grün bereits mindestens ein Gebäude gestohlen hat. Da sie schon in einer vorherigen Runde eine Universität gestohlen hat, erfüllt sie die Voraussetzung. Also nimmt sich Grün die Auftragskarte und erhält in diesem Fall am Spielende 2 Chaospunkte.*



SABOTEUR

Durch diesen Komplizen kann der direkt unter ihm liegende Komplize seine Fähigkeit nicht nutzen, dieser erhält aber dennoch die Ausbeute der Stadt.

Wichtig: Der Saboteur kann keinen Komplizen seiner eigenen Farbe sabotieren.

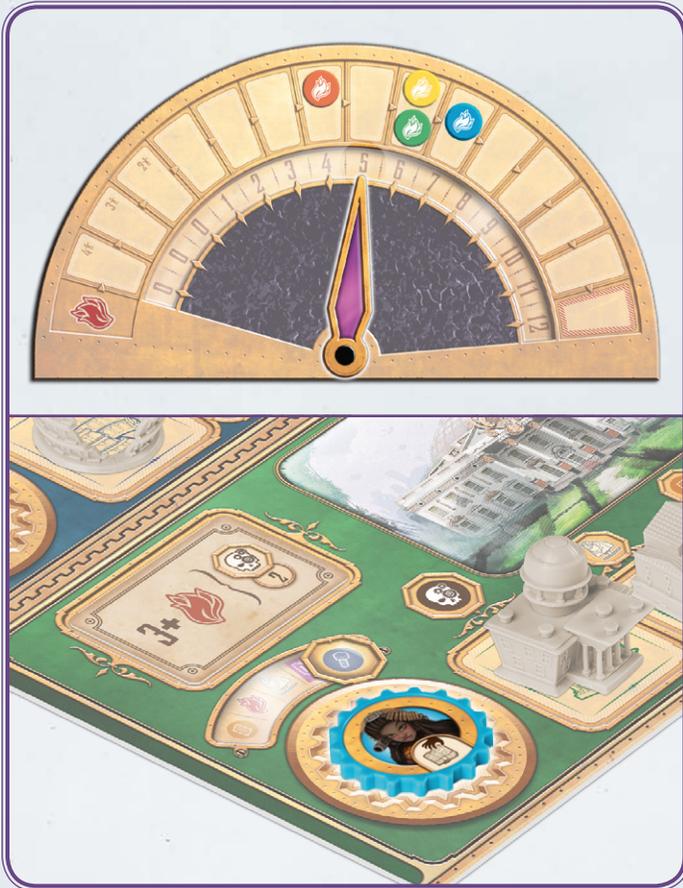
BEISPIEL: *Rots Saboteur ist beim Abhandeln der erste Komplize des Stapels in Rom.*

Die Ausbeute der Stadt ist 1 Codex-Marker. Nachdem Rot sich diesen genommen hat, blockiert der Saboteur den nächsten Komplizen (also den, der direkt unter ihm liegt). Der nächste Komplize ist ebenfalls ein Saboteur, der seine Fähigkeit zwar nicht einsetzen kann, aber trotzdem 1 Codex-Marker als Ausbeute nimmt. Der dritte und letzte Komplize kann seine Fähigkeit daher uneingeschränkt einsetzen.



DRAUFGÄNGERIN

Durch diese Komplizin kannst du ein Gebäude aus der aktuellen Stadt stehlen, wenn du genug Feuerkraft hast.



Sie wählt das Monument und stellt es neben ihren Maschinenbogen. Danach erhält sie die Belohnung für ein Monument: 1 Chaosmarker aus dem Vorrat. Da sie ein Gebäude gestohlen hat, erhöht Blau die Stufe des Geheimdienstes um 1, indem sie den Zeiger auf die 6 bewegt.



INGENIEUR

Durch diesen Komplizen kannst du deine Maschinenfunktion nutzen und, falls freigeschaltet, auch die Bonusfunktionen.

BEISPIEL: Blau aktiviert ihre Draufgängerin in Washington. Zuerst erhält sie einen Bauteilmarker aus dem Vorrat und legt ihn mit der Schraubenseite nach oben auf ein entsprechendes Feld. Danach vergleicht sie ihre Feuerkraft (7) mit der aktuellen Stufe des Geheimdienstes (5). Da ihre Feuerkraft größer ist, kann sie ein Gebäude aus Washington stehlen.

BEISPIEL: Rot aktiviert seinen Ingenieur in Moskau. Zuerst erhöht er seine Feuerkraft um 1 und führt danach seine Maschinenfunktion aus. Durch seine Maschine (K.R.A.L.L.E., der Dampf-Maulwurf) kann er seinen nächsten Komplizen sofort unter einen beliebigen Komplizen platzieren, der alleine in einer Stadt ist. Da Rot noch keinen Abschnitt fertiggestellt hat, der eine Bonusfunktion freischaltet, ist die Aktion des Ingenieurs abgeschlossen.

EIN GEBÄUDE STEHLEN

Wenn deine Draufgängerin abgehandelt wird, kannst du versuchen, ein Gebäude in ihrer Stadt zu stehlen.

Wenn deine Feuerkraft kleiner ist als die Stufe des Geheimdienstes, passiert nichts.

Wenn sie größer oder gleich der Stufe des Geheimdienstes ist, wählst du ein verfügbares Gebäude der Stadt und stellst es neben deinen Maschinenbogen. Danach erhältst du die Belohnung, die

über dem Feld des gestohlenen Gebäudes abgebildet ist (siehe nächste Seite). Am Spielende ist jedes gestohlene Gebäude 2 Chaospunkte wert (siehe S. 15). Abschließend erhöhst du die Stufe des Geheimdienstes um 1.

(Es kann passieren, dass eine weitere Draufgängerin in diesem Komplizenstapel kein Gebäude mehr stehlen kann, wenn keines mehr in der Stadt steht oder der Geheimdienst zu stark geworden ist!)



GEBÄUDE

In jeder Stadt stehen vier Gebäude: **eine Fabrik, ein Brennofen, eine Universität** und **ein Monument**. Die Monumente sind zwar unterschiedlich (Big Ben, Eiffelturm, Weißes Haus, Kolosseum und Basilius-Kathedrale), doch ihre **Belohnung ist immer gleich**.

Universität



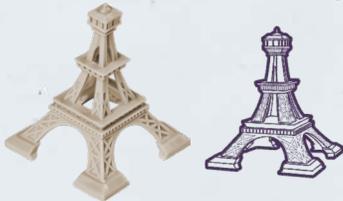
Fabrik



Brennofen



Monumente



Eiffelturm



Weißes Haus



Kolosseum



Big Ben



Basilius-Kathedrale

Wenn du ein Gebäude stielst, erhältst du eine Belohnung. Zusätzlich ist jedes gestohlene Gebäude am Spielende 2 Chaospunkte wert. Die Belohnung hängt von der Gebäudeart ab:



UNIVERSITÄT:

Du erhältst 1 Wissenschaftler.



FABRIK:

Du erhältst 1 Schraube.



BRENNOFEN:

Du erhältst 1 Kupferblech.



MONUMENT:

Du erhältst 1 Chaosmarker.



DA-VINCI-CODEX



Jede Maschine hat für maximal zehn Codex-Marker Platz. Wenn du einen Codex-Marker erhältst, musst du ihn sofort auf einem freien Bibliotheksfeld platzieren. Falls du einen Codex-Marker erhalten würdest, aber kein freies Bibliotheksfeld mehr hast, erhältst du keinen neuen Codex-Marker.

SONDERREGEL

Sobald du deinen **fünften Codex-Marker** erhältst, musst du für den Rest der Partie in deinen Runden nicht mehr deinen obersten Komplizen platzieren. Stattdessen darfst du dir deinen gesamten Vorratsstapel anschauen und einen beliebigen Komplizen platzieren.



Die Codex-Marker sind mit den Werten 1 und 2 bedruckt. Je nachdem, welche Seite am Spielende oben liegt, sind sie entsprechend Chaospunkte wert (siehe S. 15). Wenn du einen Codex-Marker erhältst, lege ihn mit der 1 nach oben auf ein Bibliotheksfeld deines Maschinenbogens. Sobald du den abgebildeten Codex-Abschnitt fertiggestellt hast, legst du alle folgenden Codex-Marker mit der 2 nach oben auf deinen Maschinenbogen.





WISSENSCHAFTLER



Die meisten Maschinen haben zu Spielbeginn zwei freie, verfügbare Laborfelder, auf denen je ein Wissenschaftler Platz findet. Durch den Bau spezieller Maschinenabschnitte lassen sich bis zu zwei weitere Felder freischalten. Vollständig ausgebaut hat also jede Maschine Platz für vier Wissenschaftler.

Der aktive Spieler kann bis zu drei Wissenschaftler von seinem Maschinenbogen zurück in den Vorrat stellen, um eine der folgenden Sonderaktionen durchzuführen.

SONDERAKTIONEN

• WIEDERVERWENDEN •
(1 Wissenschaftler ablegen)



Lege den Wissenschaftler ab, bevor du deinen obersten Komplizen vom Komplizenvorrat platzierst. Nimm und platziere stattdessen einen beliebigen Komplizen aus deinem Ablagebereich.

• EXTRAZUG •
(2 Wissenschaftler ablegen)



Nachdem du einen Komplizen platziert und gegebenenfalls einen Komplizenstapel abgehandelt hast, darfst du einen weiteren Komplizen von deinem Stapel platzieren. (Du darfst aber in deinem Extrazug keine weiteren Wissenschaftler ablegen.)

• STEHLEN •
(3 Wissenschaftler ablegen)



Nachdem du einen Komplizen platziert und gegebenenfalls einen Komplizenstapel abgehandelt hast, darfst du ein beliebiges Gebäude auf dem Spielplan stehen. Dabei musst du **nicht** deine Feuerkraft mit der Stufe des Geheimdienstes vergleichen. Stelle das Gebäude neben deinen Maschinenbogen, nimm dir die entsprechende Belohnung sowie die Ausbeute der Stadt, aus der das Gebäude kam, und erhöhe danach die Stufe des Geheimdienstes um 1.





SPIELENDE

Sobald ein Spieler seine Maschine fertig gebaut hat oder die Stufe des Geheimdienstes das letzte Feld (12) erreicht, beginnt die letzte Runde.

Nachdem der aktive Spieler seinen Zug beendet hat, führt jeder Spieler (auch der, dessen Zug die letzte Runde ausgelöst hat) noch einen Zug durch. Danach endet die Partie.

Nun werden alle auf dem Spielplan übrigen Komplizen in folgender Reihenfolge abgehandelt:

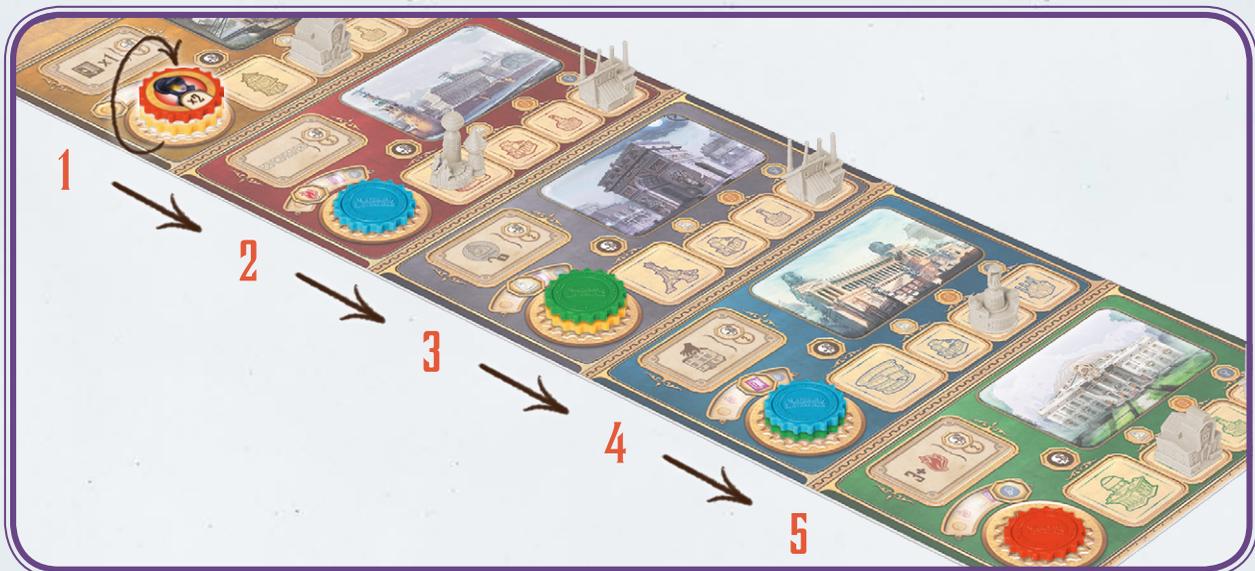
LONDON ► MOSKAU ► PARIS ► ROM ► WASHINGTON

Nachdem die übrigen Komplizen abgehandelt wurden, errechnet ihr eure Chaospunkte, indem ihr folgende Werte addiert:

- Chaospunkte, die auf fertiggestellten Maschinenabschnitten angegeben sind
- 2 Chaospunkte pro gestohlenem Gebäude
- 2, 3 oder 4 Chaospunkte pro erfüllter Auftragskarte, entsprechend der dort aufgedruckten Belohnung
- 2 Chaospunkte pro Chaosmarker
- 1 oder 2 Chaospunkte pro Codex-Marker, entsprechend der oben liegenden Seite

Wer die meisten Chaospunkte hat, ist der genialste und gemeinste aller Superschurken und gewinnt das Spiel!

Sollte es einen Gleichstand geben, ist der daran beteiligte Spieler besser platziert, der mehr Maschinenabschnitte fertiggestellt hat. Wenn danach immer noch Gleichstand herrscht, teilen sich die daran beteiligten Spieler die Platzierung.



BEISPIEL: Alle Spieler haben ihren letzten Zug beendet. Jetzt werden die übrigen Komplizen wie gewohnt abgehandelt. Die Spieler fangen in London an, drehen den Stapel um und handeln die Komplizen ab. Dann handeln sie nacheinander Moskau, Paris, Rom und Washington ab.

Sobald alle übrigen Komplizen abgehandelt wurden, werden die Chaospunkte ausgewertet, indem jeder Spieler die Punkte seiner Maschine, Gebäude, Auftragskarten, Chaosmarker und Codex-Marker addiert.

VICTORIAN MASTERMINDS

ZUSAMMENFASSUNG

SPIELAUFBAU

- Platziert die Gebäude und die gemischten Startaufträge auf den Städten auf dem Spielplan.
- Stellt den Zeiger des Geheimdienst-Tableaus auf das Feld mit dem Symbol für eure Spieleranzahl **4-21**.
- Jeder nimmt den **Feuerkraft-Marker** einer Farbe und legt ihn auf das Geheimdienst-Tableau auf das Feld mit der 1.
- Jeder Spieler nimmt die fünf Komplizen der gewählten Farbe, mischt sie und stapelt sie verdeckt.
- Jeder Spieler nimmt einen Maschinenbogen.
- Mischt die weiteren Auftragskarten und legt sie zusammen mit dem restlichen Spielmaterial neben den Spielplan.

ZUGABLAUF

1. Der aktive Spieler nimmt den obersten Komplizen seines Stapels und platziert ihn auf dem Komplizenfeld einer beliebigen Stadt.
2. Besteht ein Komplizenstapel aus drei Komplizen, wird er abgehandelt, bevor der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug ist.

KOMPLIZENSTAPEL ABHANDELN

- Der aktive Spieler dreht den gesamten Komplizenstapel um.
- Von oben nach unten erhalten die Komplizen nacheinander die Ausbeute der Stadt und versuchen, ihre Fähigkeit auszuführen.
- Abgehandelte Komplizen werden offen in die Ablagebereiche der Besitzer gelegt.
- Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

KOMPLIZENFÄHIGKEITEN

- x2 NUMMER ZWEI:** Du erhältst ein zweites Mal die Ausbeute der Stadt.
-  **HANDLÄNGERIN:** Versuche einen Auftrag zu erfüllen.
-  **SABOTEUR:** Der nächste Komplize im Stapel kann seine Fähigkeit nicht aktivieren, erhält aber trotzdem die Ausbeute der Stadt.
-  **DRAUFGÄNGERIN:** Stiehlt ein Gebäude, wenn du genug Feuerkraft hast.
-  **INGENIEUR:** Führe deine verfügbaren Maschinenfunktionen aus.

WISSENSCHAFTLER

- **WIEDERVERWENDEN:** Gib bei Zugbeginn 1 Wissenschaftler ab, um einen Komplizen aus dem Ablagebereich (statt vom Komplizenvorrat) zu platzieren.
- **EXTRAZUG:** Gib am Zugende 2 Wissenschaftler ab, um einen weiteren Komplizen zu platzieren.
- **STEHLEN:** Gib am Zugende 3 Wissenschaftler ab, um unabhängig von deiner Feuerkraft ein beliebiges Gebäude zu stehlen.

SPIELLENDE

Sobald ein Spieler seine Maschine fertig gebaut hat oder der Geheimdienst die Stufe 12 erreicht, beginnt die letzte Runde und jeder Spieler (auch der, dessen Zug die letzte Runde ausgelöst hat) führt noch einen Zug durch. Danach endet die Partie.

Handelt dann von oben nach unten alle übrigen Komplizen ab (von London bis Washington).

Die Chaospunkte ergeben sich aus der Summe folgender Elemente:

- Chaospunkte, die auf fertiggestellten Maschinenabschnitten angegeben sind
- 2 Chaospunkte pro gestohlenem Gebäude
- 2, 3 oder 4 Chaospunkte pro erfüllter Auftragskarte
- 2 Chaospunkte pro Chaosmarker
- 1 oder 2 Chaospunkte pro Codex-Marker

Wer die meisten Chaospunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand ist derjenige besser platziert, der mehr Maschinenabschnitte fertiggestellt hat.

