

Spielregeln



Spielvorbereitung (einmalig)

- **Lege die Leader-Karten (gelbbraun), Aktionskarten (bunt), Forschenden-Karten (hellgelb) und Technologie-Karten (schwarz) jeweils als verdeckten Stapel aus. Es sollten nun 4 Stapel ausliegen.**
- **Leader-Karten: Jede Person zieht verdeckt 3 Leader-Karten und wählt daraus eine aus, die sie für das gesamte Spiel behält. Die gewählte Leader-Karte wird offen vor sich abgelegt.**
- **Startkarten: Jede Person zieht 2 Forschenden-Karten und eine Aktionskarte. Forschenden- und Aktionskarten werden verdeckt auf die Hand genommen.**

Ziehphase

Jede Person zieht zwei weitere Forschenden-Karten und eine weitere Aktionskarte. Somit startet jede Person das Spiel mit insgesamt 6 Handkarten.





Vorbereitung zur Forschungsphase

Technologie-Karten

Es wird eine Technologie-Karte gezogen und offen ausgelegt. Die für die Forschung relevanten Stats sind dick hervorgehoben. Jede Technologie-Karte bringt zwischen 1 und 3 Preise, die auf der Karte abgebildet sind.

Ziel der Runde

Wer die meisten relevanten Stats ausspielt, gewinnt die Technologie-Karte mit den entsprechenden Preisen. Die erreichten Stats ergeben sich aus den Punkten, die durch Forschenden- Aktions- und ggf. Leader-Karten zusammenkommen.

Kartenauswahl

Jede Person wählt, welche Karten sie diese Runde spielen möchte. Es darf immer eine Forschenden-Karte mehr gespielt werden, als Preise für die Technologie gewinnbar sind. Zusätzlich dürfen unabhängig von der Anzahl der Preise bis zu zwei Aktionskarten ausgespielt werden.

- **1 Preis: bis zu 2 Forschenden- und 2 Aktionskarten**

- **2 Preise: bis zu 3 Forschenden- und 2 Aktionskarten**

- **3 Preise: bis zu 4 Forschenden- und 2 Aktionskarten**

Jede Person muss mindestens eine Forschenden-Karte spielen. Somit muss jede Person je nach Preisanzahl 1-6 Karten pro Runde ausspielen.

Ausspielen

Alle Spieler*innen legen die gewählten Karten zeitgleich vor sich ab.



Alle Karten und ihre Funktionen findet ihr im Überblick auf unserer Website!

www.quantista.de

Forschungsphase

Aufdecken

Alle Personen decken die gespielten Karten gleichzeitig auf.

Stat-Vergleich

Jede Person berechnet unter Berücksichtigung der geltenden Aktionskarten und Fähigkeiten der Leader ihren Gesamtwert. Der Gesamtwert berechnet sich aus allen Punkten der dick markierten Stats. Die Person mit den meisten Punkten erhält die entsprechende Technologie und gewinnt die zugehörigen Preise.

Sonderfall!

Bei Gleichstand der Gesamtpunkte kommt es zu einem Stechen zwischen den betroffenen Personen: Jede Person zieht eine*n Forschenden vom Stapel und vergleicht direkt die relevanten Stats der gezogenen Karte. Falls es immer noch zu einem Gleichstand kommt wird das Stechen wiederholt, bis es eine*n eindeutige*n Sieger*in gibt. Alle genutzten Karten kommen anschließend auf die Ablege-Stapel.



Ablegen

Gespielte Forschenden- und Aktionskarten kommen auf den Ablege-Stapel. Sobald keine Karten mehr zum ziehen übrig sind, werden die Karten vom Ablege-Stapel gemischt und erneut verwendet. (Es bietet sich an separate Ablegestapel für die verschiedenen Kartentypen zu haben.)



Spielende

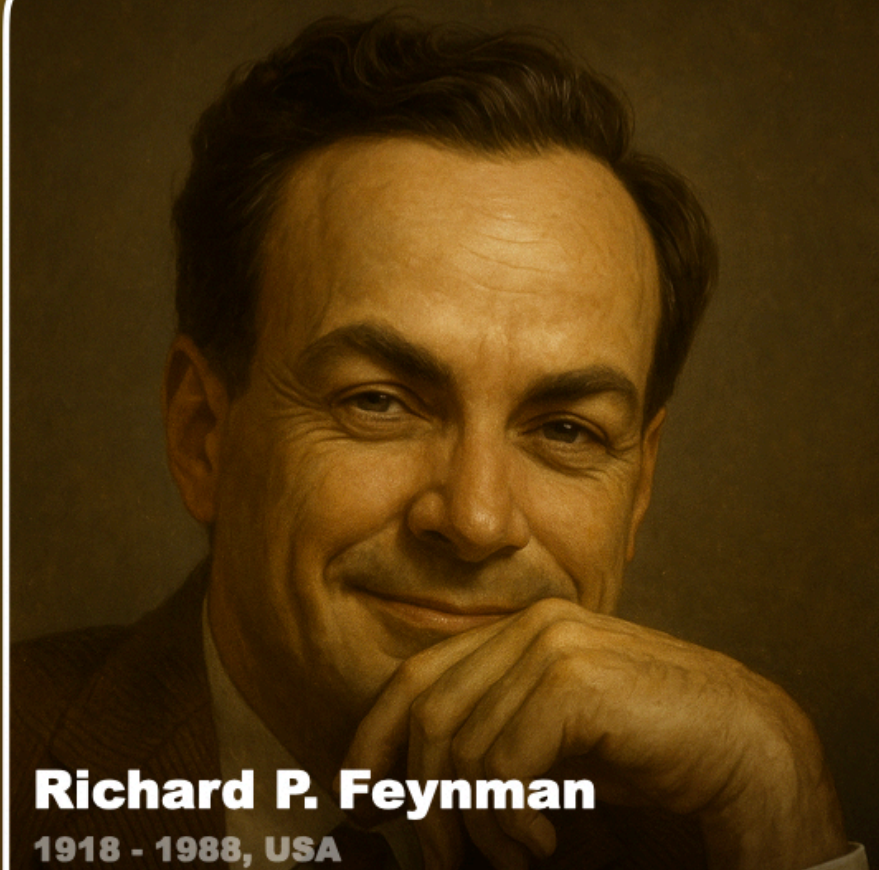
Das Spiel endet, sobald alle Technologien erforscht sind. Gewonnen hat die Person mit den meisten Preisen.



Die Spielkarten

Leader

Jede Person behält ihre Leader-Karte für das gesamte Spiel. Die Fähigkeiten der Leader können entsprechend ihrer Beschreibung mehrfach im Spiel genutzt werden.



Richard P. Feynman

1918 - 1988, USA

Er erhielt 1965 den Nobelpreis für Physik (zusammen mit Julian Schwinger und Sin-Itiro Tomonaga) für die grundlegende Arbeit in der Quantenfeldtheorie, insbesondere für die Entwicklung der Quantenelektrodynamik.

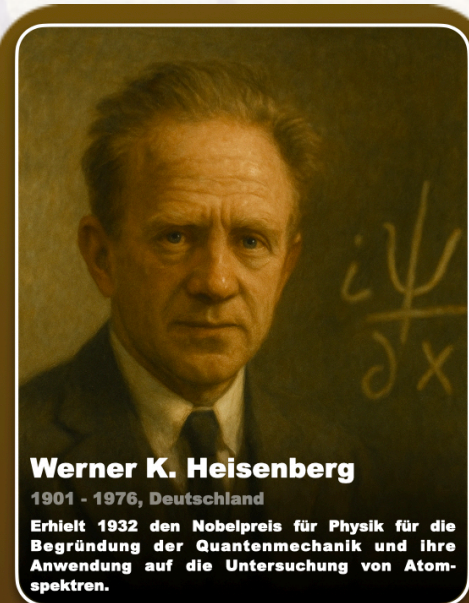
Booste Intuition und Analytik um 2.



Marie Curie

Erhielt 1903 den Nobelpreis für Physik (zusammen mit Pierre Curie und Henri Becquerel) für die Entdeckung der Strahlung, die von Radium und Polonium ausgeht. Außerdem erhielt sie 1911 den Nobelpreis für Chemie für die Entdeckung der Elemente Radium und Polonium.

Erfolgreicher Forschung Karte.



Werner K. Heisenberg

1901 - 1976, Deutschland

Erhielt 1932 den Nobelpreis für Physik für die Begründung der Quantenmechanik und ihre Anwendung auf die Untersuchung von Atom-spektren.

Ziehe eine zusätzliche Forschenden-Karte, wenn du zu Beginn der Ziehphase keine davon auf der Hand hast.



Max Born

1882 - 1970, Deutschland

Er erhielt 1954 den Nobelpreis für Physik für seine fundamentalen Beiträge zur Quantenmechanik, insbesondere zur Entwicklung der Matrixmechanik.

Ermöglicht das Erforschen spezieller Quantentechnologien, die dadurch 3 Preise wert sind.

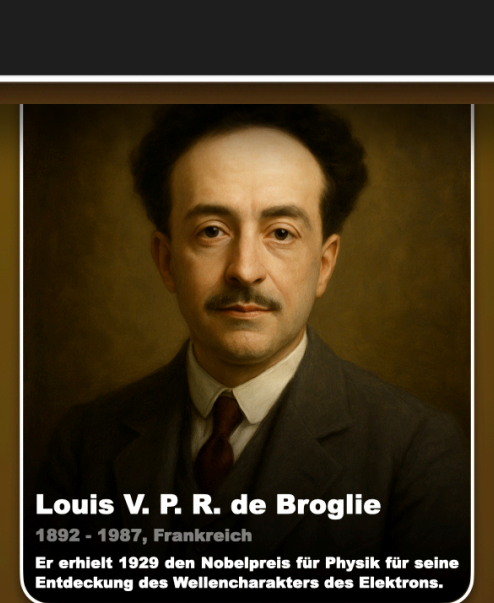


Max K. E. L. Planck

1858 - 1947, Deutschland

Erhielt 1918 den Nobelpreis für Physik für die Begründung der Quantenphysik durch die Entdeckung des nach ihm benannten Planckschen Strahlungsgesetzes.

Anstatt vom normalen Ziehstapel zu ziehen, darfst du auch den Ablage-stapel mischen und hiervon ziehen.



Louis V. P. R. de Broglie

1892 - 1987, Frankreich

Er erhielt 1929 den Nobelpreis für Physik für seine Entdeckung des Wellencharakters des Elektrons.

Wenn du in einer Runde nur eine einzige Forschenden-Karte spielst, verdopple eine ihrer Stats.



Irène Joliot-Curie

1897 - 1956, Frankreich

Erhielt 1935 den Nobelpreis für Chemie für die Entdeckung der künstlichen Radioaktivität.

Ziehe eine beliebige Karte, nimm aber mindestens eine Sabotage-Karte in dieser Runde eingesetzt wurde.



Maria G. Goeppert-Mayer

1906 - 1972, Oberschlesien

Erhielt 1963 den Nobelpreis für Physik für die Entwicklung des Schalenmodells des Atomkerns.

Alle deine Karten vom Typ Bachelor erhalten +1 für alle Stats.



Donna T. Strickland

1959, Kanada

Sie erhielt 2018 den Nobelpreis für Physik (gemeinsam mit Gérard Mourou) für die Entwicklung der Methode der Chirped Pulse Amplification, die die Erzeugung hochintensiver Laserimpulse ermöglicht.

Verdopple einmalig pro Zug die Stats eines/r Abiturient*in.



Lise Meitner

1878 - 1968, Österreich

War bekannt für ihre entscheidende Rolle bei der Entdeckung der Kernspaltung von Uran und der theoretische Erklärung dieses Prozesses. Sie war die Grundlage für die Entwicklung der Atomenergie.

Booste Kreativität und Geschick jeweils um 2.

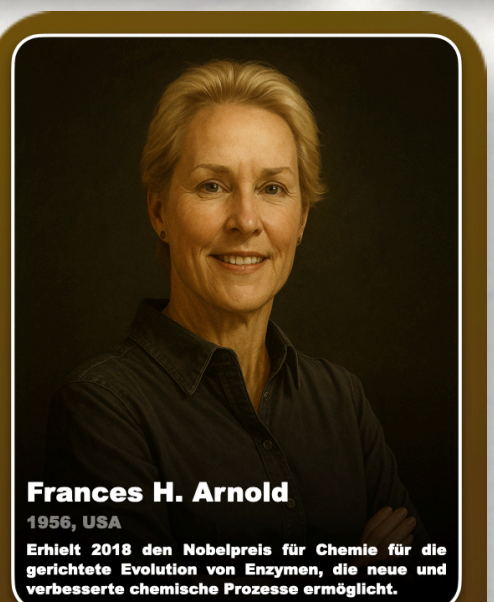


Erwin R. J. A. Schrödinger

1887 - 1961, Österreich

Erhielt 1933 den Nobelpreis für Physik für die Entdeckung neuer Formulierungen der Quantenmechanik, insbesondere für die Entstehung der Schrödinger-Gleichung.

Ziehe eine zusätzliche Aktionskarte, wenn du zu Beginn der Ziehphase keine davon auf der Hand hast.



Frances H. Arnold

1956, USA

Erhielt 2018 den Nobelpreis für Chemie für die gerichtete Evolution von Enzymen, die neue und verbesserte chemische Prozesse ermöglicht.

Technologien mit nur einem Preis sind doppelt so viel wert.



Ada E. Yonath

1939, Israel

Erhielt 2009 den Nobelpreis für Chemie (gemeinsam mit Venkatesh D. Sarin und Thomas A. Steitz) für die Struktur des Ribosoms.

Jeden Zug kann Boost-Aktionskarten werden.

Forschenden

Auf jeder Forschenden-Karte sind der höchste Abschluss, das Studienfach und die Stats in den jeweiligen Bereichen abgebildet. Der Abschluss ist maßgebend dafür, wie viele Stats eine Karte maximal haben kann. Aktions- und Leader-Karten können Forschenden*innen mit bestimmten Abschlüssen beeinflussen. Die Forschenden-Karten werden in jeder Runde ausgespielt, um durch ihre Stats Technologiekarten zu gewinnen. Pro Runde muss mindestens eine Forschenden-Karte gespielt werden. In Abhängigkeit von der Preisanzahl können bis zu 4 Forschenden-Karten gespielt werden; es darf immer eine Forschenden-Karte mehr als die zu gewinnenden Preise gespielt werden.



Physik

Abitur Bachelor Master Doktor

Kreativität 3
Geschick 0
Intuition 4
Analytik 4



Informatik

Abitur Bachelor Master Doktor

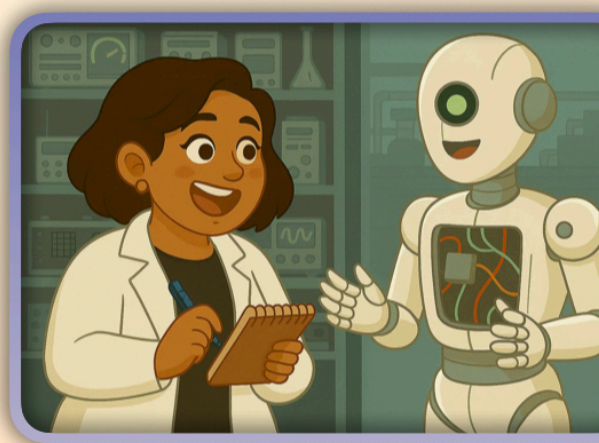
Kreativität 5
Geschick 3
Intuition 6
Analytik 3



Chemie

Abitur Bachelor Master Doktor

Kreativität 1
Geschick 2
Intuition 1
Analytik 2



Elektrotechnik

Abitur Bachelor Master Doktor

Kreativität 4
Geschick 3
Intuition 5
Analytik 3

Technologie

Links oben ist angegeben, wie viele Preise durch das Erforschen der entsprechenden Technologie zu gewinnen sind. Rechts oben sind diejenigen Stats dick gedruckt, die zum Erforschen der jeweiligen Technologie benötigt werden. Über den QR-Code können weitere Informationen zur jeweiligen Technologie abgerufen werden.



Aktion

Es gibt verschiedene Arten von Aktionskarten: Boost-, Sabotage-, Management- und Firewall- und Reset-Karten. Alle Aktionskarten wirken einmalig und werden nach der Runde auf den Ablegestapel gelegt. Pro Runde dürfen bis zu 2 Aktionskarten gespielt werden.

- **Boost-Karten** helfen typischerweise dir selbst und erhöhen die Anzahl deiner Stats.
- **Sabotage-Karten** schaden typischerweise den anderen Mitspieler*innen (Achtung: können manchmal auch dir selbst schaden)
- **Management-Karten** erhöhen die Anzahl Karten, die du im nächsten Zug aufnehmen darfst.
- **Firewall-Karten** beschützen dich in dieser Runde vor den Sabotage-Karten der Anderen.
- **Reset-Karten** bringen den Spielverlauf durcheinander: Du wechselst spontan die zu erspielende Technologie-Karte aus. Die ausgespielten Karten dürfen nicht ausgetauscht werden und es dürfen keine neuen Karten ausgespielt werden. Es zählen für diese Runde die relevanten Stats der neu aufgedeckten Technologie-Karte.

