



HEUREKA!

–

das quantastische Kartenspiel

Werdet das beste Forschungsteam!

In **HEUREKA!** taucht ihr in die Forschung ein. Im Feld der Quantenphysik leitet ihr ein Team von Forschenden, das neue Technologien entwickeln will — aber um Anerkennung zu erhalten, müsst ihr besser sein als die gegnerischen Forschungsgruppen!

Setzt die Fähigkeiten eurer Forschungsteams gezielt ein oder greift auf Sabotage zurück, um die Technologien zu gewinnen. Denn wer Technologien erspielt, treibt damit nicht nur den Fortschritt in der Wissenschaft an, sondern kann auch Forschungspreise abräumen.

Wer die meisten Forschungspreise besitzt, gewinnt das Spiel! Also auf die Plätze, fertig, forscht!

Spielinfo



2-6

Spieler*innen



ca. 30 min.

Spieldauer



ab

6 Jahren

HEUREKA! – das quantastische Kartenspiel ist ein Stichspiel. Ihr sammelt Karten mit verschiedenen Werten und Effekten. Diese setzt ihr ein, um Technologien zu erforschen und Preise abzuräumen. Wer am Ende die meisten Preise hat, gewinnt!

Inhalt – Wo ihr alles findet

Komponenten.....	3
Aufbau.....	4
Rundenablauf.....	5
Ziehphase.....	5
Planungsphase.....	5
Forschungsphase.....	7
Spielende.....	8
Die Karten.....	8
Leaderkarten.....	8
Forschendenkarten.....	9
Technologiekarten.....	10
Aktionskarten.....	11
Das Team hinter dem Spiel.....	12

Komponenten



64x
Forschendenkarten



15x
Leaderkarten



16x
Technologiekarten



40x
Aktionskarten

+ Spielhilfekarten, die euch den Rundenverlauf zeigen.

Die Karten werden euch im Abschnitt „Karten“ im Detail erklärt!

Aufbau

Legt die Karten nach ihrem Typ sortiert in vier Stapeln auf dem Tisch bereit.

Ihr solltet also jeweils einen Stapel für die Technologiekarten (schwarz), die Aktionskarten (bunt), die Leaderkarten (goldbraun) und die Forschendenkarten (hellgelb) ausliegen haben.

Legt euch die Spielhilfekarten bereit, damit ihr jederzeit den Rundenablauf vor Augen habt.

Zieht zur Vorbereitung verdeckt je 3 Leaderkarten. Hieraus wählt ihr eine aus, die ihr für das gesamte Spiel behaltet. Eure gewählte Leaderkarte legt ihr offen vor euch aus, sodass ihr und die anderen immer sehen könnt, wer welche Leaderkarte hat.

Dann zieht ihr alle 2 Forschendenkarten und eine Aktionskarte, die verdeckt auf die Hand genommen werden.



Rundenablauf

Ziehphase

Zieht zwei Forschendenkarten und eine Aktionskarte.
In der ersten Runde startet ihr das Spiel mit insgesamt 6 Handkarten.



Planungsphase

1. Forschungsziel festlegen

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

So gewinnt ihr:

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



2. Einstellung

Ihr alle wählt, welche Karten ihr in dieser Runde spielen möchtet.

Es darf immer eine Forschendenkarte mehr gespielt werden, als Preise für die Technologie gewinnbar sind. Zusätzlich dürft ihr unabhängig von der Anzahl der Preise bis zu zwei Aktionskarten ausspielen.

- 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

Ihr müsst immer mindestens eine Forschendenkarte spielen!

Somit müsst ihr in dieser Phase je nach Preisanzahl 1-6 Karten pro Person ausspielen.

3. Projektstart

Alle legen die gewählten Karten zeitgleich vor sich ab.

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

www.quantista.de



Forschungsphase



Aufdecken

Alle decken die gespielten Karten gleichzeitig auf.

Stat-Vergleich

Ihr berechnet unter Berücksichtigung der geltenden Aktionskarten und Fähigkeiten eurer jeweiligen Leader den Gesamtwert eurer Karten. 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:

Ihr zieht je eine Forschendenkarte vom Stapel und vergleicht direkt die relevanten Stats der gezogenen Karte. Falls es immer noch zu einem Gleichstand kommt, wird das Stechen wiederholt. Alle genutzten Karten kommen anschließend auf die Ablagestapel.

Ablegen

Gespielte Forschenden- und Aktionskarten kommen auf ihre separaten Ablagestapel. Sobald keine Karten mehr zum Ziehen übrig sind, werden die Karten vom Ablagestapel gemischt und erneut als Ziehstapel verwendet.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Technologien erforscht sind.

Gewonnen hat die Person mit den meisten Preisen.



Die Karten

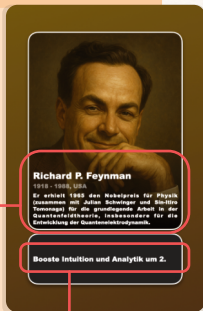
Leaderkarten

Die Leader sind sehr bedeutsame Forschende, die euch bei euren Projekten helfen. Ihr behaltet eure Leaderkarte für das gesamte Spiel.

Die Fähigkeiten der Leader können mehrfach eingesetzt werden – einmal pro Runde!

Hier findet ihr eine kurze **Beschreibung** zu den Leadern

Diese **Spezialfähigkeit** der Leader gilt im gesamten Spiel und kann einmal pro Runde genutzt werden



Forschendenkarten

Die Forschendenkarten werden in jeder Runde ausgespielt, um durch ihre Stats Technologiekarten zu gewinnen.

Pro Runde muss mindestens eine Forschendenkarte gespielt werden. Abhängig von der Anzahl der Preise auf der ausliegenden Technologiekarte, könnt ihr höchstens 4 Forschendenkarten spielen.

Die Aktions- und Leaderkarten können Forschendenkarten mit bestimmten Abschlüssen beeinflussen.

Studienabschluss

Beeinflusst die Stärken der Forschenden

Höchster Abschluss

Reicht von Abitur bis Dokortitel.

Je höher der Abschluss, desto höher können die Stats der Forschenden sein.

Stats

In der Wissenschaft braucht es viele verschiedene Fähigkeiten. Auf den Karten findet ihr Kreativität, Geschick, Intuition und Analytik mit den Werten 1 bis 6.



Physik

Abitur	Bachelor	Master	Doktor	
Kreativität	5	5	5	5
Geschick	1	1	1	1
Intuition	6	6	6	6
Analytik	5	5	5	5

Technologiekarten

In jeder Runde setzt ihr Forschenden- und Aktionskarten ein, um euch die ausliegende Technologiekarte – und die damit verbundenen Preise – zu erspielen.

Preis-Symbol:

Gibt an, wie viele Preise ihr für das Erforschen der Technologie erhaltet. Hiervon ist auch abhängig, wie viele Forschendenkarten ihr spielen dürft.

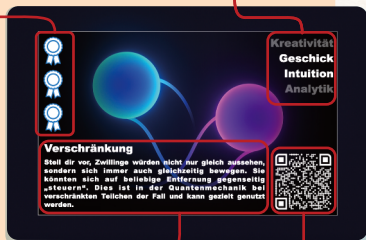
Stats-Anforderungen:

Es sind die Stats hervorgehoben, die ihr zum Erforschen benötigt.

Name &

Beschreibung:

Gibt euch einen kurzen Überblick dazu, welche Technologie ihr gerade erforscht.



QR-Code:

wenn ihr mehr erfahren wollt, kommt ihr über den QR-Code auf unsere Webseite, die euch die Technologie genauer erklärt.

Aktionskarten

Aktionskarten könnt ihr in der Forschungsphase nutzen, um euch selbst Vorteile verschaffen oder es den Anderen schwerer machen.

Alle Aktionskarten wirken einmalig und werden nach der Runde auf den Ablagestapel gelegt. Pro Runde dürfen bis zu 2 Aktionskarten gespielt werden.

Es gibt verschiedene Arten von Aktionskarten:

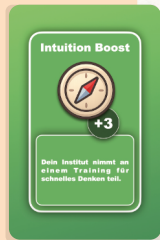
Boost-Karten helfen dir selbst und erhöhen den Gesamtwert deiner Stats.

Sabotage-Karten schaden meistens den Anderen (Aber Achtung: Sie können manchmal auch dir selbst schaden!).

Management-Karten erhöhen die Anzahl der 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, indem du die ausliegende Technologiekarte austauschst. 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 Technologiekarte.



Das Team hinter dem Spiel

Autor*innen

Afonso Alcape Meyer

Barbara Szafranski

Ilka Wawrzyniak

Kim Kappl

Leon Müller

Laureen Dänzer

Liam Shelling Neto

Mara Meinzer

Mika Gaedtke

Niklas Potthast

Unterstützt von

Stefanie Kroker

Ronny Nawrodt

Tobias Voss

Jens Junge

in Kooperation mit



gefördert durch:



Bundesministerium
für Forschung, Technologie
und Raumfahrt