

ÉRIC DUBUS & OLIVIER MELISON

# MUSEUM

SPIELREGELN



Illustriert von  
VINCENT DUTRAIT



HOLYGRAIL  
GAMES

# IMPRESSUM

## **EIN SPIEL VON**

Éric Dubus and Olivier Melison

## **ILLUSTRIERT VON**

Vincent Dutrait  
Und Katrina Varlamov

## **VERÖFFENTLICHT VON**

Holy Grail Games

## **ENTWICKLUNG**

Jamie Johnson

## **GRAFIKDESIGN**

Vincent Dutrait  
Und Quentin Saint-Georges

## **WIR DANKEN**

Gaz, Andy, Patrick, Johnny, Georgina,  
Raph, Jf, Jonhatan, Owen, Loïc

## **ÜBERSETZT AUS DEM ENGLISCHEN VON**

Hansrainer Peitz, André Winter

*UND NATÜRLICH ALLEN UNSEREN KICKSTARTER-UNTERSTÜTZERN,  
DIE DIESES SPIEL ERST ERMÖGLICHT HABEN!*

# WILLKOMMEN IM MUSEUM!

MUSEUM spielt im frühen XX. Jahrhundert – dem goldenen Zeitalter der Museen – als das Erforschen ferner Länder und die anschließende Verschiffung historischer Relikte gang und gäbe war. Die öffentliche Nachfrage nach Ausstellungen exotischer Artefakte ist auf dem Höhepunkt, während Besucher hereinströmen, um die vergessenen Wunder der Welt zu sehen! In dieser Zeit der Entdeckung und der Wunder übernehmt ihr die Rolle von Museumsdirektoren einiger der größten Museen der Welt, mit dem Auftrag, eine in der Geschichte einzigartige Sammlung von Artefakten zusammenzustellen, wie sie die Welt noch nicht gesehen hat!

Erforscht die vier Kontinente und bringt Relikte zur Ausstellung in eure Museen zurück. Jeder Gegenstand wird euch Punkte einbringen, und am Ende des Spiels werdet ihr, je nach Größe eurer unterschiedlichen Sammlungen, zusätzlich punkten. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkten hat, gewinnt das Spiel! Aber Vorsicht! Während des Spiels wird sich die Welt weiterdrehen und ihr werdet mit unterschiedlichen historischen Ereignissen fertig werden und dem prüfenden Blick der öffentlichen Meinung standhalten müssen.

Wird euer Museum in die Annalen der Geschichte eingehen oder nur eine Fußnote bleiben?

## ZIEL DES SPIELS

Bei Museum punkten die Spieler, indem Sie Gegenstandskarten auf ihrem persönlichen Spielbrett platzieren, wofür sie mit dem Ablegen anderer Karten bezahlen. Durch die Zusammenstellung von Sammlungen können die Spieler sogar noch mehr punkten! Sammlungen können auf Kartenfarbe oder Kartentyp basieren und entstehen, wenn man sie in seinem Museum nebeneinanderstellt.

Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!

## SPIELELEMENTE

- 180 Gegenstandskarten (zu 4 Kontinent-Kartenstapeln)
- 20 Öffentliche-Meinung-Karten
- 27 Gefälligkeitskarten
- 17 Schlagzeilenkarten
- 27 Mäzenkarten
- 4 Spielersteine
- 12 Öffentliche-Meinung-Marker
- 32 Prestigepunkte-Marker
- 1 Experten-Spielbrett
- 24 Expertenkarten
- 1 Blockademarker
- 1 Zollmarker
- 4 Museum-Spielbretter
- 1 Zentrales Spielbrett



# VORBEREITUNG

## VORBEREITUNG DES ZENTRALEN SPIELBRETTS

1. Legt das Zentrale Spielbrett in die Mitte des Tisches.

2. Legt die Öffentliche-Meinung-Marker in einem Stapel oben auf das Zeitungsfoto, wo sie die Reserve bilden.

3. Mischt die Schlagzeilenkarten und legt den Kartenstapel auf ihren Platz auf der Zeitung.



6. Nehmt die Blockade- und Zollmarker aus dem Kasten und legt sie auf eine Seite des Spielbretts.

7. Mischt die Gefälligkeitskarten und legt den Kartenstapel auf das Tagebuch

8. Legt das Experten-Spielbrett neben das Zentrale Spielbrett.



4. Bereitet jeden der vier Kontinent-Kartenstapel vor, indem 4 Öffentliche-Meinung-Karten in diese hineingemischt werden. Man kann den "Schwierigkeitsgrad" des Spieles verändern, indem man Öffentliche-Meinung-Karten hinzufügt oder entfernt (siehe Abschnitt "Varianten"). Legt diese Kartenstapel neben eine Seite des Zentralen Spielbretts.

5. Zieht aus jedem der Kartenstapel zwei Karten und legt sie auf die jeweiligen markierten Stellen (dargestellt durch das Symbol des Kartenstapels) auf dem Zentralen Spielbrett. Wird eine Öffentliche-Meinung-Karte gezogen, dann wird sie wieder in den Kartenstapel zurückgemischt.

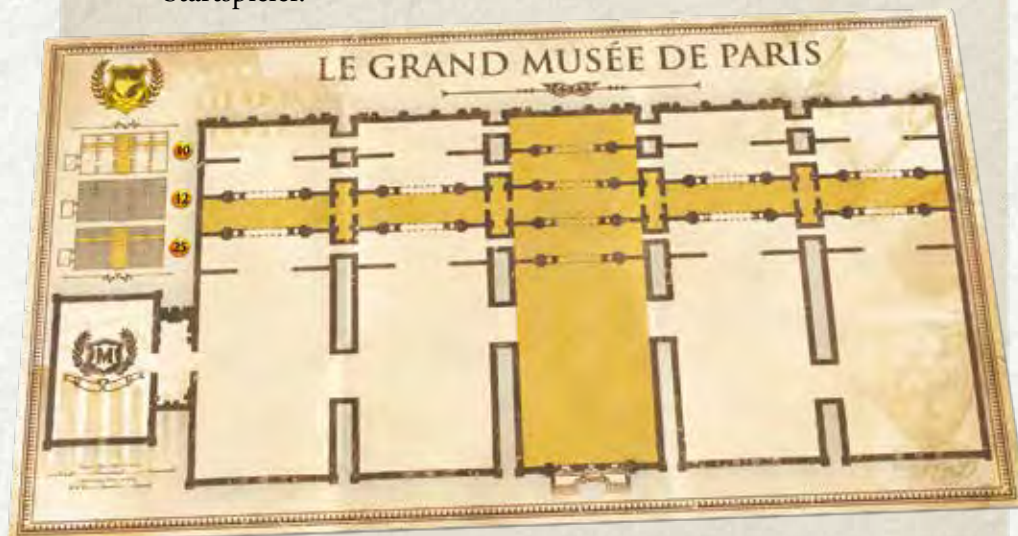


9. Legt die Prestigepunkte-Marker in einem Stapel auf das Diplom, wo sie die Reserve bilden.

10. Mischt die Expertenkarten und legt sie auf ihren Platz auf der linken Seite des Experten-Spielbretts. Zieht 3 Karten und legt sie auf die ersten 3 Ablageplätze auf dem Brett.

## SPIELER-VORBEREITUNGEN

1. Jeder Spieler nimmt ein Museum-Spielbrett und legt es vor sich hin.
2. Jedes Museum-Spielbrett hat einen passend gefärbten Spielerstein. Legt diesen auf die "0" der Punkteleiste, in der linken oberen Ecke des Zentralen Spielbretts.
3. Jeder Spieler zieht eine Karte von jedem Kontinent-Kartenstapel und eine aus dem Gefälligkeitsstapel, um seine Anfangs-Kartenhand zu erhalten. Wird eine Öffentliche-Meinung-Karte gezogen, legt man sie in den Kartenstapel zurück und mischt ihn neu. *Sollte der Gesamtwert der Gegenstandskarten einer Anfangs-Kartenhand weniger als 8 sein, kann der betroffene Spieler seine Kartenhand neu ziehen (die alten Karten werden wieder in die entsprechenden Kartenstapel gemischt). Es muss dabei erneut eine ganze Kartenhand gezogen werden (einschließlich der Gefälligkeitskarte) und nicht nur ein Teil davon.*
4. Jeder Spieler zieht 3 Karten aus dem Mäzen-Kartenstapel, wählt davon eine und legt die beiden anderen ab. Einzelheiten zu den Mäzenkarten und wie sie funktionieren findet ihr unter "Sammlungen".
5. Der letzte Spieler, der ein Museum besucht hat, wird der Startspieler.



Jetzt könnt ihr mit dem Spielen beginnen!

# DER ZUG

Der Zug eines jeden Spielers ist in zwei Phasen unterteilt:

- **DIE ERFORSCHUNGSPHASE**, in der er seiner persönlichen Reserve (Kartenhand) Gegenstandskarten hinzufügen kann.
- **DIE AKTIONSPHASE**, in der er seine Einrichtung verbessern kann!

## DIE ERFORSCHUNGSPHASE

Während ihres Zuges erhalten die Spieler vorrangigen Zugriff auf die von den vier Kontinenten zurückgebrachten Gegenstände und ziehen einen davon, den sie für den Rest des Zuges nutzen.

*Jede Gegenstandskarte setzt sich zusammen aus* —————

### 1. Name

**2. Wert:** Die Zahl stellt sowohl die Kosten der Karte, als auch die Anzahl der Siegpunkte, die man bei der Platzierung der Karte im eigenen Museum erhält, dar.

**3. Meisterwerksymbol:** Nur auf Karten mit einem Wert von 5. Bei Platzierung im eigenen Museum verleihen diese Gegenstände einen zusätzlichen Bonus.

**4. Zivilisation:** Durch die Kartenfarbe angegeben. Es gibt zwölf Zivilisationen im Spiel, drei pro Kontinent. Die Erstellung von Zivilisationsammlungen bringt bei Spielende zusätzliche Punkte ein.

**5. Wissensgebiet:** Durch das Symbolbild auf der Karte angegeben. Es gibt sechs Wissensgebiete im Spiel, auf alle Kontinente verteilt. Die Erstellung von Wissensgebietsammlungen bringt bei Spielende zusätzliche Punkte ein.

### 6. Bild

### 7. Historischer Text

Während seiner Erforschungsphase muss der aktive Spieler eine Gegenstandskarte von einem beliebigen Kontinent ziehen und sie in seine persönliche Reserve (Kartenhand) aufnehmen. Diese Handlung ist kostenlos, aber für den aktiven Spieler verpflichtend.

Anschließend darf jeder andere Spieler, angefangen mit dem Spieler zu seiner Linken, ebenfalls eine Karte von einem beliebigen Kontinent kostenlos ziehen. Diese Handlung ist für die anderen Spieler kostenlos und optional.



Für jeden Gegenspieler, der dies tut, darf der Spieler einen Prestigepunkt aus der Reserve nehmen.

Prestigepunkte stellen die Währung bei Museum dar, und können im Laufe des Spiels zum Erwerb von Gegenständen und der Einstellung von Experten ausgegeben werden.

Nachdem alle Spieler eine Gelegenheit zum Ziehen einer Karte erhalten haben, geht man zur Aktionsphase über.



## DIE AKTIONSPHASE

Während der Aktionsphase kann der aktive Spieler eine von 2 Handlungen ausführen:

Sein Museum ausstatten  
oder  
Eine Inventur vornehmen

### Ausstattung (Karten ins eigene Museum legen)

Beim Ausstatten kann man neue Gegenstände im eigenen Museum ausstellen und auch neues Personal einstellen.

### Ausstellung von Gegenständen

Es ist Zeit, eure Galerien zu füllen! Man kann auf drei verschiedene Weisen Gegenstände in das eigene Museum bringen:

- Aus der persönlichen Reserve (eigene Kartenhand)
- Vom eigenen Ablagestapel
- Aus dem Ablagestapel eines anderen Spielers

### Spielen der Gegenstandskarten aus der persönlichen Reserve

Die Spieler müssen dafür zahlen, wenn sie eine Gegenstandskarte aus ihrer persönlichen Reserve (ihrer Kartenhand) in ihr Museum legen wollen. Um eine Karte in das eigene Museum legen zu können, muss



man Karten im gleichen Wert (oder höher) aus der Kartenhand in den eigenen Ablagestapel ablegen.

#### Was man wissen muss:

- Um für eine Karte zu zahlen, kann man mehrere Karten ablegen.
- Man kann eine Karte ablegen, um für mehrere Karten zu zahlen.
- Man kann für eine Karte zu viel bezahlen, bekommen aber nichts ausgezahlt.
- Während seines Zugs kann ein Spieler so viele Karten kaufen, wie er bezahlen kann.

**Beispiel:** Eric möchte die Istar-Vase (Wert: 3) und die Doppelschalen-Keramik (Wert: 1) in sein Museum stellen. Um für diese zu zahlen, legt er die Langschwert (Tachi)-Karte (Wert: 4) aus seiner persönlichen Reserve (seiner Kartenhand) in seinen Ablagestapel.



Es können auch Prestigepunkte ausgetauscht werden, um für Gegenstandskarten zu zahlen. Jeder Prestigepunkt-Marker hat einen Wert von 1. Man kann einen oder mehrere Marker einsetzen, wenn man einen Gegenstand erwirbt.

Gegenstände können mit Prestigepunkten allein erworben werden oder man kann eine Mischung aus Karten und Punkten einsetzen. Verwendete Prestigepunkt-Marker werden wieder in die Hauptreserve zurückgelegt.



**Beispiel:** Olivier möchte die Statue des Raijin (Wert: 4) in sein Museum stellen. Er legt das Fresko von Pompeji (Wert: 2) und zwei Prestigepunkte (Wert: 2) ab, um dafür zu bezahlen. Wenn er wollte, könnte er auch vier Prestigepunkte ablegen, um für die Statue zu zahlen.

#### Der Ablagestapel

Wenn man eine Karte ablegt, dann ist sie nicht verloren! Man kann den Ablagestapel als Depot des Museums ansehen: Die hier befindlichen Gegenstände werden derzeit nicht ausgestellt, können aber jederzeit aus dem Depot geholt werden.

#### Eine Karte aus einem Ablagestapel spielen

Karten aus dem eigenen Ablagestapel lassen sich auf genau die gleiche Weise wie Karten aus der persönlichen Reserve (deine Kartenhand) in das eigene Museum legen: Indem man andere Karten ablegt und/oder Prestigepunkte einsetzt. Allerdings kann man Karten aus dem eigenen Ablagestapel nicht dafür nutzen, um für andere Karten zu zahlen.

**Beispiel:** Eric möchte jetzt sein Langschwert (Tachi) (Wert: 4) ausstellen, das er zuvor in seinem Ablagestapel abgelegt hatte. Um dies zu tun, bezahlt er dafür mit seiner Maske des Sargon (Wert: 4), die er in seinen Ablagestapel ablegt. Jetzt kann er sein Langschwert (Tachi) nehmen, das sofort in sein Museum gelangt!



#### Eine Karte vom Ablagestapel eines anderen Spielers spielen

Wenn du einen Gegenstand in deinen Ablagestapel legst, dann wird dieser für andere Spieler verfügbar...

Eine Karte in einem Ablagestapel kann von jedem anderen Spieler gekauft werden. Dafür muss der Käufer dem Besitzer zuerst einen Prestigepunkt bezahlen. Der Käufer legt die Gegenstände dann nach den normalen Regeln ab, um für die Karte zu zahlen, platziert aber die Gegenstände in den Ablagestapel des Besitzers, und nicht in den eigenen. Die gekaufte Gegenstandskarte wird dann direkt in das Museum des Käufers gelegt.

Man kann Prestigepunkte auch dazu verwenden, Karten aus dem Ablagestapel eines anderen Spielers zu kaufen, aber Vorsicht: Alle

Prestigepunkte (nach dem ersten, der immer an den Besitzer gezahlt werden muss), die zum Kauf eines Gegenstands von einem anderen Spieler genutzt werden, werden nicht abgelegt, sondern sofort diesem Spieler gegeben.

**Beispiel:** Jamie möchte jetzt die Maske des Sargon (Wert: 4) kaufen, die sich in Erics Ablagestapel befindet. Zuerst gibt er Eric einen Prestigepunkt-Marker, damit er von ihm eine Karte nehmen darf. Dann legt er seinen Streitwagen (Wert: 4) in Erics Ablagestapel ab, eher er von ihm die Maske des Sargon nimmt und sie in seinem Museum ausstellt. Er kann sich auch entscheiden, für die Karte mit 4 zusätzlichen Prestigepunkten zu bezahlen, die er sofort an Eric zahlen würde.



### Gestaltung deines Museums

Wurde eine Karte gekauft, kann ein Spieler sie überall in seinem Museum ausstellen. Die Spieler können während des Spiels die Gegenstände nach Belieben bewegen/umstellen. Zum Schluss erhalten sie eine letzte Gelegenheit, ihr Museum neu zu organisieren, um so unterschiedliche Sammlungen zu erstellen und so viele Bonuspunkte wie möglich zu erzielen. Die Spieler können auch dadurch Punkte gewinnen, indem sie in ihrer Hauptgalerie eine große einzelne Sammlung anlegen (die farblich abgesetzten Zonen auf den Spielbrettern der Spieler) oder indem sie ihr Museum vollständig ausstatten. Weitere Informationen darüber findet ihr unter "Das Spiel beenden".





## Einstellen von Experten

Ohne gutes Personal ist ein Museum nichts wert!

Während seines Zugs kann ein Spieler auch dafür zahlen, einen der drei Expertencharaktere einzustellen, die über das Experten-Spielbrett verfügbar sind. Dafür muss ein Spieler deren Kosten bezahlen, indem er Gegenstandskarten ablegt oder mit Prestigepunkte-Markern bezahlt, genauso, wie dies oben für den Erwerb von Gegenständen beschrieben wurde.



Der Spieler nimmt dann den Charakter und stellt ihn in den Expertenraum auf der linken Seite seines Museums-Spielbretts.

- Du kannst in deinem Museum mehrere Experten haben.
- Du kannst mehrere Experten während deines Zuges einstellen.
- Ein Experte hat Auswirkung auf den Stapel.

**Experten bringen deinem Museum einen Bonus, der auf ihren Karten angegeben ist. Weitere Informationen darüber findest du im Anhang.**

Wiederauffüllen des Experten-Spielbretts: Nachdem ein Charakter eingestellt wurde, werden die beiden anderen Karten nach rechts geschoben, damit alle Lücken geschlossen werden, bevor eine neue Karte gezogen wird.

## Eine Inventur vornehmen (Karten aufnehmen)

Wenn man sein Museum in diesem Zug nicht ausstatten kann (oder es nicht möchte), kann man sich als Spieler dafür entschließen, eine Inventur vorzunehmen. Sollte dies der Fall sein, kann derjenige so viele Karten von seinem Ablagestapel nehmen, wie er wünscht und diese in seine persönliche Reserve (Kartenhand) bis zu einem Maximum von 7 zurücknehmen (siehe "Den Zug beenden – Größe der Kartenhand").

**Zur Erinnerung: Nimmt ein Spieler eine Inventur vor, kann er bei diesem Zug keine Gegenstände ausstellen oder Personal einstellen.**

## Das Auspielen von Gefälligkeitskarten

Gefälligkeitskarten können zu jeder Zeit während des Zugs eines Spielers ausgespielt werden, unabhängig davon, welche Handlung man vornimmt: Ausstattung oder Inventur.

Gefälligkeitskarten stellen den wachsenden Einfluss deines Museums dar. Indem der Bekanntheitsgrad deiner immer eindrucksvolleren Sammlung zunimmt, wird es aufgrund deines Rufes möglich, Kontakte herzustellen und mächtige Verbündete anzuziehen, von denen man Gefälligkeiten erbitten kann. Durch deren Hilfe kann man einen entscheidenden Einfluss auf andere Einrichtungen erhalten!

Während eines Zuges kann nur eine Gefälligkeitskarte ausgespielt werden. Sobald sie ausgespielt wird, wendet man die auf der Karte beschriebenen Auswirkungen an und nimmt sie anschließend aus dem Spiel. Spieler dürfen zur selben Zeit maximal drei Gefälligkeitskarten auf ihrer Kartenhand haben.

Die Spieler ziehen für jeweils 10 Punkte, die sie erreichen, eine Gefälligkeitskarte (wie in der Punkteleiste durch das Gefälligkeitssymbol angezeigt). Details hierzu findet man im nachfolgend Abschnitt über das Gewinnen von Punkten.

## Punktgewinne während des Spiels

Bei Museum wetteifern die Spieler darum, wer am Ende des Spiels die höchste Punktzahl hat.

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Gegenstandskarte in sein Museum legt, wird deren Wert in Punkten gutgeschrieben (der Wert ist die Zahl in der linken oberen Ecke der Karte). Die Spieler bewegen jedes Mal, wenn Punkte erzielt werden, ihre Spielersteine im Uhrzeigersinn entlang der Punkteleiste.

- Spieler erhalten für das Einstellen von Experten keine Punkte!
- Punkte für Sammlungen werden nicht vor Ende des Spiels gegeben (siehe: Das Spiel beenden).

## Meisterwerke

Gegenstandskarten mit einem Prestigepunkte-Symbol neben ihrem Wert sind Meisterwerke. Meisterwerke haben immer einen Wert von 5, was in diesem Spiel der höchste Wert ist. Diese außerordentlichen Raritäten werden mehr Besucher in euer Museum locken!

Wird ein Meisterwerk ausgespielt, kann der Spieler auch einen Prestigepunkt nehmen.



# DEN ZUG BEENDEN

Sobald man alles getan hat, was man tun konnte (oder alles, was man tun wollte), ist man mit dem eigenen Zug am Ende! Ehe das Spiel an die Person zur Linken weitergegeben wird, muss man zuerst:

- Die Größe der eigenen Kartenhand überprüfen
- Das Zentrale Spielbrett wieder auffüllen.

Zudem müssen die Spieler jedes Mal, nachdem eine ganze Runde des Spiels gespielt wurde (d. h. jedes Mal, wenn das Spiel wieder beim Startspieler angekommen ist):

- Eine Schlagzeilenkarte ziehen
- Eine neue Expertenkarte ziehen

## GRÖSSE DER KARTENHAND

Bei Museum gibt es keine maximale Größe der Kartenhand. Wenn jedoch ein Spieler mehr als 7 Gegenstandskarten am Ende seines Zugs auf seiner Hand hält, müssen Karten nach eigener Wahl abgelegt werden, bis nur noch 7 Karten auf der Kartenhand verbleiben.



Man kann allerdings seinen Zug mit mehr als 7 Karten beginnen: Obgleich man also bereits mehr als 7 Karten auf der eigenen Hand hat, kann man weiterhin während der Erforschungsphase anderer Spieler Karten ziehen!

Gefälligkeitskarten werden bei der Feststellung der Kartenhand-Größe nicht berücksichtigt (Man darf aber zu keiner Zeit mehr als 3 Gefälligkeitskarten haben).

## WIEDERAUFFÜLLEN DES ZENTRALEN SPIELBRETTS

Am Ende des Zuges, werden die Gegenstände, die während der Erforschungsphase aufgenommen wurden, wieder aufgefüllt. Zum Auffüllen des Spielbretts werden solange Karten gezogen, bis für jeden Kontinent zwei verfügbar sind.

## Öffentliche Meinung

Wenn zum Auffüllen des Zentralen Spielbretts Karten gezogen werden, deckt man möglicherweise eine Öffentliche-Meinung-Karte auf!

Diese Karten bedeuten, dass der Presse anfängt aufzufallen, dass von einem bestimmten Kontinent viele Artefakte genommen und zu wenige ausgestellt werden. Die sich daraus ergebende schlechte Publicity könnte für unsere Museumsdirektoren schreckliche Konsequenzen haben...



Wird eine Öffentliche-Meinung-Karte gezogen, wird die Karte nicht ersetzt. Sie wird während des Zugs auf dem Zentralen Spielbrett gelassen und dem Kontinent wird ein Öffentliche-Meinung-Marker hinzugefügt. Durch diese Marker kann man am Ende des Spiels, aufgrund der Karten im eigenen Ablagestapel, Punkte verlieren (siehe "Ende des Spiels")!

Mit dem Ende des Zugs des Spielers werden alle auf dem Spielbrett befindlichen Öffentliche-Meinung-Karten abgelegt, ehe das Brett neu aufgefüllt wird.



## Ziehen einer Schlagzeilenkarte

Zu Beginn des zweiten Zugs des Startspielers und in allen nachfolgenden Zügen, wird eine neue Schlagzeilenkarte aufgedeckt. Die neue Karte sperrt alle vorhandenen. Die auf der Karte beschriebene Wirkung betrifft alle Spieler und hat Vorrang vor allen in diesen Regeln beschriebenen Regeln. In der ersten Spielrunde gibt es keine Schlagzeilenkarte: Die erste Schlagzeilenkarte wird beim zweiten Zug des Startspielers gezogen.



## Ziehen einer neuen Expertenkarte

Nehmt die Karte, die auf dem Experten-Spielbrett am weitesten rechts ist, aus dem Spiel und schiebt die verbleibenden zwei Karten nach rechts und legt einen neuen Experten auf den ersten Ablageplatz.



Falls die Wirkung der Karte besagt, dass die Anzahl der verfügbaren Gegenstandskarten zu erhöhen/zu verringern ist, dann legt man den Zollmarker zur Erinnerung auf das Zentrale Spielbrett. Falls eine Gegenstandskarte entfernt werden muss, um den neuen Einschränkungen zu entsprechen, wird die Karte entfernt, die dem Schlagzeilen-Kartenstapel am nächsten liegt und sie wird auf ihren jeweiligen Kontinent-Kartenstapel gelegt.

Falls die Wirkung der Karte besagt, dass auf einem Kontinent keine Karten mehr verfügbar sind, werden die Karten, die sich derzeit auf dem Kontinent-Ablageplatz befinden, entfernt und oben auf ihren Kontinent-Kartenstapel gelegt. Legt den Blockademarker zur Erinnerung auf den Platz des entsprechenden Kontinents.

Weitere Einzelheiten zu den Schlagzeilenkarten kann man im Anhang nachlesen.

# DAS SPIEL BEENDEN

Der erste Spieler, der 50 Punkte erreicht, läutet das Ende des Spieles ein. Der Spieler beendet seinen Zug und danach können alle anderen Spieler einen letzten Zug ausführen.

## REORGANISIEREN DES MUSEUMS

Sobald alle Spieler ihren letzten Zug beendet haben, haben sie alle eine letzte Gelegenheit, die Karten in ihren Museen als Sammlungen zu arrangieren, ehe die endgültige Punktwertung vorgenommen wird.

## Sammlungen

Im Museum gibt es drei Arten von Sammlungen: Zivilisationen (Farben), Wissensgebiete (Symbole) und Mäzene (gemischt).

### Zivilisationen

Die Zivilisationssammlungen (Farben) stellen eine der 12 Zivilisationen dar, die im Spiel vorkommen:

- |  |   |  |
|--|---|--|
| • Inka          | • Römer        | • Mesopotamier  |
| • Maya          | • Kelten       | • Chinesen      |
| • Polynesier  | • Phönizier  | • Inder       |
| • Griechen    | • Ägypter    | • Japaner     |

Zivilisationssammlungen bestehen aus mindestens 3 Karten der gleichen Farbe. Man kann nicht mehrere Sammlungen der gleichen Zivilisation erstellen.

### Beispiel:

Gaz hat am Ende des Spiels 7 Römerkarten (Rot) in seinem Museum. Diese zählen bei der abschließenden Punktwertung als eine Zivilisationssammlung mit 7 Karten.



## Wissensgebiete

Wissensgebietssammlungen (Symbole) stellen eines von 6 Wissensgebieten dar, die im Spiel vorkommen:

- |   |   |
|---|---|
| • Architektur                | • Kriegskunst  |
| • Kultur                     | • Navigation   |
| • Landwirtschaft & Handwerk  | • Religion     |

Wissensgebietssammlungen bestehen aus mindestens 3 Karten mit dem gleichen Symbol, aber aus verschiedenen Zivilisationen (Farben). Man kann nicht mehrere Sammlungen des gleichen Wissensgebiets erstellen.

### Beispiel:

Andy hat in seinem Museum 5 Religionskarten. Allerdings gehören 2 der Karten zu den Mesopotamiern (Orange) weshalb nur eine von ihnen bei der Punktwertung der Sammlung zählt. Die Religionskarten zählen bei der abschließenden Punktwertung der Wissensgebietssammlung deshalb als 4 Karten.



## Mäzene



Mäzenesammlungen werden aus verschiedenen Kartensammlungen aus Zivilisation/Wissensgebiet/Kontinent zusammengestellt, wie auf der Mäzenkarte angegeben wird, welche jeder Spieler zu Beginn des Spiels gewählt hat (siehe Schritt 4 „Spieler-Vorbereitungen“).

Mäzenkarten sind geheime Ziele, die man teilweise oder vollständig erfüllt. Jede Karte verlangt von einem, eine oder mehrere Sammlungen zusammenzustellen und dann Punkte nach dem Grad der Vollendung zu vergeben. Man muss seine Mäzenkarte nicht vervollständigen, aber wenn man es tut, kann das einem eine Menge Punkte einbringen!

Weitere Einzelheiten zu den individuellen Karten findet man im Anhang.

## Organisieren der Sammlungen

Um als Teil der gleichen Sammlung gezählt zu werden, müssen Gegenstandskarten rechtwinklig nebeneinander liegen, entweder horizontal oder vertikal, genauso, wie die Gänge und Galerien in einem echten Museum!

Solange dies berücksichtigt wird, können Sammlungen jede Art von “Gestalt” annehmen, die sich die Spieler wünschen; sich in verschiedene Richtungen verzweigen, um die Ecke herum reichen, usw. Zudem kann eine Sammlung eine andere Sammlung kreuzen, sofern sich die Karte(n) an denen sie sich schneiden, mit beiden Sammlungen übereinstimmen.

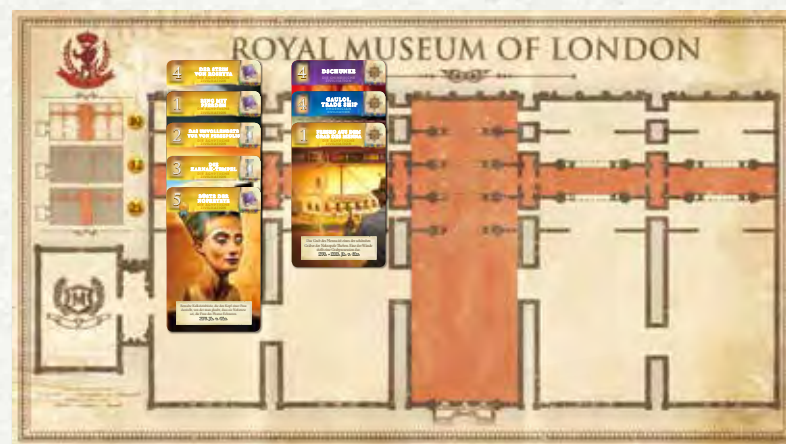
### Beispiel:

Olivier hat eine Ägypter-Sammlung (Gelb) aus 6 Karten zusammengestellt! Er verfügt auch über eine Navigations-Sammlung (Steuerrad-Symbol) mit 3 Karten. Seine zweite Ägypter-Navigationskarte zählt nicht als Teil seiner Wissensgebietsammlung, da sie zur gleichen Zivilisation gehört.



### Beispiel:

Patrick wählte die Mäzenkarte Mythen und Mysterien. Zum Schluss des Spiels hat er in seinem Museum 6 Chinesen-, 2 Ägypter-, 3 Inka- und keine Religions-Karten. Er besitzt daher zwei der erforderlichen Sammlungen und erhält 10 Punkte, wie auf der Karte angegeben.



### Beispiel:

Johnny wählte die Mäzenkarte des Antiken Europas. Zum Ende des Spiels hat er in seinem Museum 11 Karten von Europa. Er erhält daher 16 Punkte, wie auf der Mäzenkarte angegeben.



# ENDWERTUNG

Die Spieler erhalten Bonuspunkte für die verschiedenen Sammlungen, die sie während des Spiels zusammengestellt haben. Ein Spieler nach dem anderen zählt seine abschließenden Punktwerte zusammen, indem er die folgenden Schritte vornimmt:

## ZIVILISATIONEN

Die Spieler erhalten für jeden Satz Zivilisationskarten, den sie gesammelt haben, Punkte.

Zivilisationsansammlungen bestehen aus mindestens 3 Karten der gleichen Farbe.



Die genaue Anzahl der gewerteten Punkte hängt von der Größe der Sammlung ab, wie nachfolgenden angegeben.

## WISSENSGEBIETE

Die Spieler erhalten für jeden Satz Wissensgebietkarten, den sie gesammelt haben, Punkte.

Eine Wissensgebietsammlung besteht aus mindestens 3 Karten, die aus dem gleichen Wissensgebiet (Symbol) aber von **VERSCHIEDENEN** Zivilisationen (Farben) stammen.

Die genaue Anzahl der gewerteten Punkte hängt von der Größe der Sammlung ab, wie nachfolgenden angegeben.



## MÄZENE

Die Spieler erhalten Punkte für die Karten, die sie entsprechend den Anforderungen der von ihnen gewählten Mäzenkarte gesammelt haben.

Die genaue Anzahl der gewerteten Punkte ist auf der Mäzenkarte angegeben.



## PRESTIGE

Jeder verbleibende Prestigepunkt-Marker, den ein Spieler am Ende des Spiels hat, ist je 1 Siegpunkt wert.

## GALERIEN

Die Spieler erhalten zusätzliche Punkte aufgrund des Layouts und der Anzahl der Karten in ihrem Museum.

Die verschiedenfarbigen Zonen auf dem Museum-Spielbrett des Spielers sind die Hauptgalerie. Falls alle so gefärbten Ablageplätze mit einer einzigen Zivilisations- oder Wissensgebietsammlung gefüllt sind, erhält der Spieler zusätzliche Punkte, wie auf seinem Museum-Spielbrett angegeben.

Belegt der Spieler jeden Gegenstands-Ablageplatz in seinem Museum, erhält er zusätzliche Punkte, so wie es auf seinem Museumsbrett angezeigt ist.

Kann der Spieler beides erreichen, erhält er zusätzliche Punkte, so wie auf seinem Museum-Spielbrett angegeben.

## ÖFFENTLICHE MEINUNG

Am Ende des Spiels können die Spieler, aufgrund von Karten in ihrem Ablagestapel, die den Kontinenten entsprechen, die Öffentliche-Meinung-Marker besitzen, Punkte verlieren.



Jeder Spieler bestimmt, welche Karten in seinem Ablagestapel von Kontinenten stammen, die mindestens einen Öffentliche-Meinung-Marker besitzen. Jede dieser Karten sorgt dafür, dass der Spieler Punkte verliert, je nach Anzahl der Marker auf dem entsprechenden Kontinent der Karte.

### Beispiele:

Am Ende des Spiels hat Amandine vier Karten in ihrem Ablagestapel. 2 dieser Karten sind aus Europa, das 2 Öffentliche-Meinung-Marker hat. Wegen dieser beiden Karten wird sie daher je 2 Punkte oder 4 Punkte insgesamt verlieren.

Verwendet die Punkteleiste, um die Gesamtpunktzahl jedes Spielers zu erfassen. Sollte ein Spieler mehr als 100 Punkte erhalten, dann wird dessen Spielstein weiter auf der Punkteleiste voran bewegt und 100 zur Endsumme addiert.

Sobald alle Spieler ihre Endergebnisse berechnet haben, hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewonnen!

### **Beispiele:**

*Vincent beendet das Spiel mit 47 Punkten.*

*Nachdem er sein Museum reorganisiert hat, rechnet er seine endgültige Punktzahl zusammen:*

*Er hat zwei Zivilisationsammlungen mit 7 und 6 Karten zu jeweils:  $11+8 = 19$  Punkte*

*Er hat drei Wissensgebietssammlungen mit 3, 3 und 5 Karten zu jeweils:  $5+5+11 = 21$  Punkte*

*Seine Mäzenkarte verlangt von ihm keltische Karten zu sammeln, von denen besitzt er 7: 10 Punkte*

*Er hat 2 Prestigepunkt-Marker übrig:  $1+1 = 2$  Punkte*

*Sein Museum ist nicht voll, auch seine Hauptgalerie ist es nicht: 0 Punkte*

*Er hat 2 Karten in seinem Ablagestapel übrig. Eine ist aus Japan, das 3 Öffentliche-Meinung-Marker hat und eine ist aus Amerika, das keine Öffentliche-Meinung-Spielsteine hat:  $-3 - 0 = -3$  Punkte*

*Für ihn ergibt sich eine endgültige Punktzahl von 96 Punkten! Nicht schlecht, Vincent!*

## **VARIANTEN**

### **FÜR EIN ETWAS FAMILIENFREUNDLICHERES ERLEBNIS...**

Museum hat das Potential, ein sehr herausforderndes, strategisches Spiel zu sein. Wenn man das Spiel jedoch zum ersten Mal spielt, sich

in Gesellschaft unerfahrener Spieler befindet oder wenn man die Dinge schlicht und ergreifend einfach halten möchte, gibt es hier ein paar Vorschläge, wie man die Komplexität des Spieles abmildern kann:

- Man kann es ohne Expertenkarten spielen, wodurch bereits eine Sache weniger zu bedenken ist! Alles was man tun muss ist, das Experten-Spielbrett nicht aufzustellen und bei den Gefälligkeits- und Schlagzeilenkarten alle Karten mit dem Stempel "Experten" zu entfernen.
- Mischt weniger Öffentliche-Meinung-Karten in die Kontinent-Kartenstapel oder entfernt diese vollständig aus dem Spiel.
- Man kann auch ohne sich verändernde Spielbedingungen spielen, indem man ohne Schlagzeilenkarten spielt.
- Man kann sich auch dafür entscheiden, ohne Mäzenkarten zu spielen oder nur die einfachsten Herausforderungen, wie beispielsweise mehrere Sammlungen, wählen.

### **UND WENN ES ETWAS HERAUSFORDERNDER SEIN SOLL...**

- Fügt alle Öffentliche-Meinung-Karten den Kontinent-Kartenstapeln hinzu! Dies zwingt einen sehr viel vorsichtiger mit den Karten zu sein, die man ablegt, wenn man nicht am Ende des Spieles eine Menge Punkte verlieren will!
- Versucht die schwierigsten Mäzenkarten zu spielen. Mäzenkarten, die von einem verlangen, von einer einzigen Zivilisation eine sehr große Sammlung zusammenzustellen, zählen zu den schwierigsten.
- Versucht eure Hauptgalerie und/oder euer gesamtes Museum zu füllen!
- Versucht euch an den schwierigsten alternativen Museum-Layouts.



# ANHANG

## GEFÄLLIGKEITSKARTEN



**Pressekonferenz:** Mit der Pressekonferenz kannst du die Wirkungen von allen Öffentliche-Meinung-Markern auf einem Kontinent deiner Wahl aufheben. Diese Wirkung gilt nur für das eigene Museum, nicht für die der Gegenspieler. Um zu zählen, muss die Karte während des Spiels ausgespielt werden. Der Spieler entscheidet, welche Marker auf einem Kontinent am Ende des Spiels zum Zeitpunkt der Punktwertung für ihn ungültig werden.



**Expresslieferung:** Hiermit kannst du eine Gegenstandskarte (Wert 1 bis 3) aus der persönlichen Reserve (eigene Kartenhand) in dein Museum legen, ohne deren Kosten zu zahlen.



**Neues archäologisches Team:** Nimm 2 aktuell verfügbare Gegenstandskarten deiner Wahl von ihrem Kontinent-Ablageplatz und schiebe sie zuunterst in ihren jeweiligen Kartenstapel. Ziehe danach 4 neue Karten vom gleichen Kontinent. Wähle 2 und lege sie mit der Vorderseite auf den Kontinent-Ablageplatz, schiebe danach die verbleibenden Karten zuunterst in ihren jeweiligen Stapel. Sollte eine der gezogenen Karten eine Öffentliche-Meinung-Karte sein, wird sie aus dem Spiel genommen und dem betreffenden Kontinent wird ein Öffentliche-Meinung-Marker hinzugefügt. Der aktive Spieler darf keine andere Karte ziehen, um sie zu ersetzen.

***Sonderfälle:** Diese Aktion ist nicht bei einem Kontinent möglich, der durch eine Schlagzeilenkarte geschlossen wurde. Sollte sich die Zahl der verfügbaren Karten auf 1 reduziert haben, dann nimm stattdessen 2 Karten anstelle von 4 und wähle dann nur eine.*

*Hat sich die Zahl der verfügbaren Karten um 1 erhöht, dann ziehe 6 Karten und wähle 3.*



**Wohltätigkeitsball:** Damit kannst du kostenlos eine Gegenstandskarte (Wert von 1 bis 3) von jedem beliebigem verfügbarem Ablagestapel in dein Museum legen.



**Privater Sammler:** Nimm eine Gegenstandskarte aus deiner persönlichen Reserve (deine Kartenhand) und nimm diese aus dem Spiel. Du gewinnst die gleiche Anzahl an Prestigepunkten, wie der Kartenwert beträgt, plus 1.



**Archäologische Entdeckung:** Der aktive Spieler zieht so viele Karten von einem Kontinent, wie es Spieler gibt, plus eine weitere. Der aktive Spieler deckt sie dann auf und nimmt eine der Karten. In Spielrichtung um den Tisch herum nimmt dann jeder Spieler eine der verbleibenden Karten, wobei die letzte Karte an den aktiven Spieler geht.

Wenn eine der gezogenen Karten eine Öffentliche-Meinung-Karte ist, wird diese Karte abgelegt und ein Öffentliche-Meinung-Marker wird dem betreffenden Kontinent hinzugefügt. Der aktive Spieler darf keine weitere Karte ziehen, um sie zu ersetzen.

***Sonderfälle:** Diese Aktion ist nicht bei einem Kontinent möglich, der durch eine Schlagzeilenkarte geschlossen wurde. Sollte die Anzahl der verfügbaren Karten um 1 reduziert worden sein, wird die Anzahl der gezogenen Karten ebenfalls um 1 reduziert. Der aktive Spieler wird daher keine zweite Karte erhalten.*

*Ähnliches gilt, wenn die Anzahl der verfügbaren Karten um 1 erhöht wurde. Man kann dann eine weitere Karte ziehen und der aktive Spieler erhält 3 Karten anstatt einer.*



**Inventur :** Damit kannst du eine oder mehrere Karten aus deinem Ablagestapel nehmen (bis zu einem Gesamtwert von 5) und sie deiner persönlichen Reserve (deine Kartenhand) hinzufügen.



**Bankdarlehen:** Nimm 4 Prestigepunkte-Marker.



**Gute Personaleinstellung:** Damit kannst du entweder einen Experten kostenlos einstellen ODER die 3 aktuellen Expertenkarten ablegen und sie durch 3 neue ersetzen.



## SCHLAGZEILNKARTEN



**Afrika und der Nahe Osten/Asien/Europa/Amerika und Pazifik im Krieg:** Der betreffende Kontinent ist für diesen Zug gesperrt. Alle verfügbaren Gegenstandskarten werden oben auf den Kontinent-Kartenstapel gelegt. Legt zur Erinnerung den rechteckigen «Blockade»-Marker auf den Kontinent-Ablageplatz. Entfernte Gegenstände werden an ihren Ort zurückgegeben, wenn die Wirkung der Karte endet.



**Instabilität in Afrika und der Nahe Osten/Asien/Europa/Amerika und Pazifik:** Die Anzahl der verfügbaren Karten auf dem betreffenden Kontinent wird um 1 verringert. Nehmt die Karte, die dem Schlagzeilen-Kartenstapel an nächsten ist und legt sie oben auf den Kontinent-Kartenstapel zurück. Ersetzt diese Karte zur Erinnerung durch den Zollmarker auf seiner -1-Seite. Dieser Gegenstand wird an seinen Platz zurückgegeben, wenn die Wirkung der Karte endet.



**Ein Mäzen in Afrika und der Nahe Osten/Asien/Europa/Amerika und Pazifik:** Die Anzahl der verfügbaren Karten auf diesem Kontinent erhöht sich um 1. Zieht eine dritte Karte und legt zur Erinnerung den Zollmarker auf seine +1 Seite.



**Mysteriöser Tod!** Experten-Kosten +1 bei ihrer Neueinstellung



**Eine Schule im Museum:** Experten-Kosten -1 bei ihrer Neueinstellung



**Deflation:** Wenn der aktive Spieler eine Gegenstandskarte in seinem Museum ausstellt, muss er 1 zusätzlichen Prestigepunkt bezahlen.



**Gewährte Zuschüsse:** Der aktive Spieler kann während der Erforschungsphase 1 zusätzliche Gegenstandskarte vom gleichen Kontinent nehmen.

## EXPERTENKARTEN



**Karten mit einem Kriegs-/Kultur-/Landwirtschaft & Handwerks-/Religions-/Architektur-/Navigations-Symbol:** Dieser Experte zählt am Ende des Spiels als eine zusätzliche Karte bei deiner entsprechenden Wissensgebietsammlung. Du kannst einen Experten nutzen, um eine Wissensgebietsammlung zu erstellen (d. h. von 2 Gegenständen zu 3 gelangen).



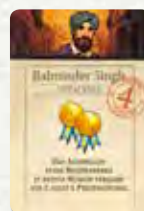
**Experten mit einer Farbe:** Dieser Experte zählt am Ende des Spiels als eine zusätzliche Karte für deine Zivilisationssammlung. Du kannst einen Experten verwenden, um eine Zivilisationssammlung zu erstellen (d. h. von 2 Gegenständen zu 3 gelangen).



**Patricia Turner:** Du kannst bis zu 10 Gegenstandskarten in deiner Kartenhand haben.



**Ulf van der Noot:** Gegenstandskarten kosten -1 wenn sie ausgestellt werden.



**Balminder Singh :** Mit diesem Experten kannst du jedes Mal, wenn du ein Meisterwerk (d. h. ein Gegenstand mit dem Wert 5) ausstellt 2 Prestigepunkte anstelle von 1 gewinnen.



**Richard Bellota:** Du kannst bis zu 5 Gefälligkeitskarten auf deiner Kartenhand halten.



**Boch und Wilhelm:** Du kannst die Wirkung der aktuellen Schlagzeilenkarte ignorieren.

## MÄZENKARTEN



**Vierfache Sammlungen:** Mäzenkarten dieser Art verlangen, dass du 4 verschiedene, kleine Sammlungen erstellst. Vierfache Sammlungen gehören zu den am einfachsten zu erreichenden Mäzenkarten.



**Erbe-Karten:** Diese Karten verlangen, dass du eine Zivilisationssammlung von 5, 8 oder 11 Karten zusammenstellst. Da dies zu einer enormen Spezialisierung verpflichtet, gehören die Nachlasskarten zu den am schwierigsten zu erfüllenden Mäzenkarten.



**Kontinente:** Kontinent-Mäzenkarten verlangen, dass so viel Karten wie möglich vom gleichen Kontinent gesammelt werden: 6, 10 oder 14. Da diese Art Gegenstand eine gewisse Freiheit bei den Zivilisationen und den Wissensgebieten, die man erwirbt, gewährt, ist dies eine ziemlich einfache Mäzenkarte.



**Die perfekte Sammlung:** Diese Mäzenkarte verlangt, dass du eine Sammlung von 5 Karten (entweder von einem Wissensgebiet oder einer Zivilisation) zusammenstellst, die Gegenstände im Wert von 1, 2, 3, 4 und 5 enthält. Du erhältst jedes Mal Punkte, wenn du einen Satz innerhalb einer Wissensgebiet-/Zivilisationssammlung vervollständigst.



**Die Meisterwerke:** Diese Mäzenkarte verlangt, dass du eine bestimmte Anzahl Meisterwerke (Gegenstände mit dem Wert 5) in deinem Museum sammelst: 4, 6 oder 8. Weil Meisterwerke selten und teuer zu beschaffen sind, ist dies eine schwierige Mäzenkarte.



**Das perfekte Team:** Für jeden Experten, den du einstellst, erhältst du 5 Siegpunkte.



**Quelle des Wissens:** Diese Zielvorgabe verlangt 1, 2 oder 3 Wissensgebietsammlungen aus 5 Karten.



**Ein Blick in die Vergangenheit:** Diese Zielvorgabe verlangt eine Zivilisationssammlung aus 7 Karten und eine Wissensgebietsammlung aus 6 Karten.



# GLOSSAR

**Persönliche Reserve:** Deine Handkarten

**Ablagestapel:** Dein Stapel abgelegter Karten. Sieh deinen Ablagestapel als das Depot deines Museums an. Die Gegenstände, die sich dort befinden, sind noch nicht ausgestellt, sie lassen sich aber jederzeit aus dem Depot holen. Aber Vorsicht, abgelegte Karten können von andere Spieler genommen werden.

**Erforschungsphase:** Die erste Phase des Zugs, wenn der aktive Spieler eine Karte ziehen muss. Andere Spieler können das ebenfalls, falls sie es wünschen. Wenn sie aber eine Karte ziehen, müssen sie dem aktiven Spieler einen Prestigepunkt geben.

**Aktionsphase:** Die Phase deines Zugs, in der du Gegenstände ausstellen, Experten einstellen, eine Gefälligkeitskarte nutzen oder eine Inventur durchführen kannst.

**Prestigepunkte:** Prestigepunkte-Marker sind die Währung bei Museum. Man kann sie verwenden, um Gegenstände auszustellen oder Experten einzustellen.

**Mäzenkarte:** Dein geheimes Ziel, durch das du am Ende des Spiels zusätzliche Punkte verdienen kannst.

**Gefälligkeitskarte:** Nimm jedes Mal, wenn du ein Vielfaches von 10 Punkten auf der Punkteleiste passiert hast, eine Gefälligkeitskarte. Du kannst je Zug eine verwenden und maximal 3 in deinen Handkarten haben.

**Öffentliche Meinung:** Wenn man eine Öffentliche-Meinung-Karte von einem Kontinent-Kartenstapel aufdeckt, wird dem Kontinent ein Öffentliche-Meinung-Marker hinzugefügt. Bei Spielende verlierst du je einen Siegpunkt pro Karte des entsprechenden Kontinents in deinem Ablagestapel und pro Marker auf dem Kontinent.

**Wissensgebiet:** Die Art des Gegenstands. Dies ist das Symbol oben rechts auf jeder Gegenstandskarte

**Zivilisation:** Die Zivilisation zu der ein Gegenstand gehört wird durch die Farbe der Karte angezeigt.

**Schlagzeilenkarten:** Ziehe jedes Mal eine Schlagzeilenkarte wenn der Startspieler wieder an der Reihe ist.



