

MUSEUM

ERWEITERUNGEN

KS-EXKLUSIVREGELN

Seid begrüßt Kuratoren! Dieses Heft deckt die Regeln für alle Kickstarter-exklusiven Inhalte für Museum ab. Wir hoffen, dass sie euch eine Menge Spaß bereiten und den Wiederspielwert erhöhen!

KARTEN

SCHLAGZEILENKARTEN

Aufstand der Presse!: Füge jedem Kontinent 1 Öffentliche-Meinung-Marker hinzu.

Fälscher festgenommen!: Jeder Spieler muss alle seine Gefälligkeitskarten aus dem Spiel nehmen.

Platz schaffen: Zu Beginn seines Zuges kann jeder Spieler 1 Karte (Wert 1-3) aus seinem Ablagestapel nehmen und sie seiner persönlichen Reserve (Kartenhand) hinzufügen.

Neue Anforderungen: Jeder Spieler muss eine Karte aus seinem Ablagestapel aus dem Spiel entfernen. Er erhält dann ihren Wert in Prestigepunkten.

EXPERTENKARTEN

Experten mit einem Kontinent-Symbol auf ihrer Karte: Diese Experten erlauben es dir, eine zusätzliche Karte vom entsprechenden Kontinent zu ziehen, wenn du während deiner Erforschungsphase (nur wenn du der aktive Spieler bist) eine Karte von diesem Kontinent ziehst.

Arkadin Welles: Wenn er eingestellt wird, kopiert dieser Experte die Fähigkeiten eines beliebigen anderen Experten in einem beliebigen Museum.

MÄZENKARTEN

Die "Zivilisation"-Mäzenkarten gestalten eure Museum-Partien noch herausfordernder! Diese Spielziele sind besonders schwer zu erreichen und sollten selbst erfahrene Spieler beträchtlich herausfordern!

Diese Mäzenkarten verlangen die Zusammenstellung großer Zivi-



lisationssammlungen und einer oder mehrerer Wissensgebiets-samm-lungen.

Beispiel: Die Mäzenkarte "Keltische Zivilisation" verlangt, dass du eine keltische Zivilisationssammlung zusammen mit einer oder mehreren Wissensgebiets-sammlungen kreierst: Landwirtschaft & Handwerk, Kriegskunst oder Religion. Die Wissensgebiets-sammlung kann einer beliebigen Zivilisation angehören, aber eine der Karten kann eine keltische sein.

Stufe 1 verlangt 5 keltische Zivilisationskarten, zusammen mit einer Wissensgebiets-sammlung zu drei Karten aus entweder Landwirtschaft & Handwerk, Kriegskunst oder Religion.

Stufe 2 verlangt 6 keltische Zivilisationskarten, zusammen mit 2 Wissensgebiets-sammlungen zu drei Karten aus entweder Landwirtschaft & Handwerk, Kriegskunst oder Religion.

Stufe 3 verlangt 7 keltische Zivilisationskarten, zusammen mit 3 Wissensgebiets-sammlungen zu drei Karten aus allen drei zuvor erwähnten Gebieten, was eine ziemliche Herausforderung darstellt!

GEFÄLLIGKEITSKARTEN

Vorausplanung: Du kannst die nächsten 5 Schlagzeilen- ODER Gefälligkeitkarten nehmen und sie nach deinem Gutdünken sortieren.

MINI-ERWEITERUNGEN

DIE LIGA DER AUßERGEWÖHNLICHEN ENTDECKER

Die Liga der Außergewöhnlichen Entdecker erlaubt es dir, mächtige legendäre Relikte zu erwerben und auszustellen!

Komponenten

- 16 Karten der Liga der Außergewöhnlichen Entdecker

Vorbereitung

Bereite deine Partie Museum wie gewöhnlich vor. Dann ziehst du so viele Karten der Liga der Außergewöhnlichen Entdecker, wie es Spieler gibt und legst sie neben das Zentrale Spielbrett.

Regeln

Die Spieler können die Karten der Liga der Außergewöhnlichen Entdecker jederzeit während des Spiels erwerben, auf die gleiche Weise wie die normalen Gegenstandskarten.

Allerdings unterliegen diese speziellen Gegenstände bestimmten Sonderregeln:

- Alle Karten der Liga der Außergewöhnlichen Entdecker haben einen Wert von 8. Wenn du sie in deinem Museum ausstellst, muss ihr Wert in Prestigepunkten bezahlt werden. Sie können nicht durch das Ablegen von Karten bezahlt werden, wie dies bei normalen Gegenstandskarten geschehen kann. Du erhältst sofort 8 Siegpunkte, wenn du diese Karten ausstellst.

- Die Relikte der Liga der Außergewöhnlichen Entdecker sind leicht größer als die gewöhnlichen Gegenstandskarten. Infolgedessen nehmen sie auf deinem Museum-Spielbrett 2 Felder ein.
- Sie müssen in der „Hauptgalerie“ deines Museums ausgestellt werden.
- Die Gegenstände der Liga der Außergewöhnlichen Entdecker gehören keiner Zivilisation an, aber sie alle haben ein Wissensgebiet. Sie können in eine Wissensgebietsammlung integriert werden, vergrößern die Sammlung aber nicht (d.h. am Ende der Partie bringen sie dir bei der Abrechnung keine zusätzlichen Punkte für diese Sammlung ein). Ihre besonderen Fähigkeiten während des Spiels entschädigen dafür aber mehr als genug!

Auch wenn die Gegenstände der Liga der Außergewöhnlichen Entdecker nicht zur Größe einer Sammlung beitragen, tragen sie doch zum Füllen deiner Hauptgalerie bei, was dir am Ende der Partie eine Menge zusätzliche Punkte einbringen kann.

Beispiel: Georgina stellt Poseidons Dreizack in einer Navigationssammlung in ihrer Hauptgalerie aus. Am Ende der Partie hat sie eine Navigationssammlung aus 8 Karten zusammengestellt, einschließlich Poseidons Dreizack. Da diese Karte 2 Felder einnimmt, hat sie die 9 Felder ihrer Hauptgalerie alle belegt. Georgina erhält 10 Extrapunkte für das Füllen ihrer Hauptgalerie mit einer einzigen Sammlung! Da aber die Karten der Liga der Außergewöhnlichen Entdecker in einer Wissensgebietsammlung keine zusätzlichen Punkte bringen, erzielt ihre Navigationssammlung nur 25 Punkte, als wäre sie eine Sammlung mit nur 7 Karten.

KRISTALLSCHÄDEL

Der Legende nach wurden zwölf Kristallschädel über die vier Kontinente verstreut. Private Sammler würden alles tun, um eines dieser unglaublich seltenen Relikte in ihre Hände zu bekommen... wenn du sie finden kannst!

Komponenten

- 12 Kristallschädel-Gegenstandskarten (3 pro Kontinent)
- 1 Sammler-Spielbrett

Vorbereitung

Mische die 12 Kristallschädel-Karten in die entsprechenden Kontinentstapel (3 pro Kontinent). Die Schädel sind in drei Wertegrade unterteilt: 1 Selten (5 Punkte) / 1 Ungewöhnlich (3 Punkte) / 1 Gewöhnlich (1 Punkt).

Diese Schädel stehen wie gewöhnliche Gegenstände für den Erwerb zur Verfügung. Einmal in deiner Hand, kannst du diese Schädel an einen Sammler verkaufen. Entscheide weise: Je mehr du auf einmal verkaufst, desto mehr erhöht sich ihr Wert!

1 Schädel: Du erzielst den Grundwert des Schädels an Prestigepunkten.

2 Schädel des gleichen Wertes: Du erzielst den Wert der Schädel +2 an Prestigepunkten.

3 Schädel des gleichen Wertes: Du erzielst den Wert der Schädel x2 an Prestigepunkten.

4 Schädel des gleichen Wertes: Du erzielst den Wert der Schädel x3 an Prestigepunkten.

2 Schädel verschiedenen Wertes vom gleichen Kontinent: Du erzielst den Wert der Schädel +1 an Prestigepunkten.

3 Schädel verschiedenen Wertes vom gleichen Kontinent: Du erzielst den Wert der Schädel x2 an Prestigepunkten.

Aber das ist noch nicht alles: Du kannst die Schädel auch in deinem Museum ausstellen und von ihren unglaublichen Eigenschaften profitieren!

Silber-Schädel: Vergrößert jede Europa-Zivilisationssammlung um 1 Karte.

Smaragd-Schädel: Kopiert die Eigenschaften einer jeden anderen in einem beliebigen Museum ausgestellten Europa-Karte.

Gold-Schädel: Vergrößert jede Amerika & Der Pazifik-Zivilisationssammlung um 1 Karte.

Rubin-Schädel: Kopiert die Eigenschaften einer jeden anderen in einem beliebigen Museum ausgestellten Amerika & Der Pazifik-Karte.

Platin-Schädel: Vergrößert jede Asien-Zivilisationssammlung um 1 Karte.

Saphir-Schädel: Kopiert die Eigenschaften einer jeden anderen in einem beliebigen Museum ausgestellten Asien-Karte.

Bronze-Schädel: Vergrößert jede Afrika & Der Nahe Osten-Zivilisationssammlung um 1 Karte.

Diamant-Schädel: Kopiert die Eigenschaften einer jeden anderen in einem beliebigen Museum ausgestellten Afrika & Der Nahe Osten-Karte.

SOLO-MODUS

Museum kann auch im Solo-Modus genossen werden! —

Im Solo-Modus kannst du gegen einen rivalisierenden Kurator spielen: Alphonse LeGros. Alphonse wird von einer KI gesteuert, ist aber trotzdem ein sehr herausfordernder Gegner, der dir das Gewinnen nicht leicht machen wird!

Der Solo-Modus kann im Modus Normal oder Fortgeschritten gespielt werden. —

Du musst aber nicht alleine spielen, um den Solo-Modus nutzen zu können! Alphonse kann auch teilnehmen, wenn es mehrere Spieler gibt (Bsp.: eine Partie mit 4 Spielern mit 3 Spielern und Alphonse). Egal, ob du den Solo-Modus allein oder mit anderen Spielern nutzt, die Regeln bleiben immer gleich.

Komponenten —

• 12 Rivalenkarten

• 17 Aktionenkarten

NORMALER MODUS

Vorbereitung —

Eine Solo-Partie Museum wird genauso vorbereitet, wie eine normale 2-Spieler-Partie (allerdings ist es von Vorteil Alphonse's Brett neben dir zu haben,

da so das Spielen seines Zuges leichter fällt). Bereite das Zentrale Spielbrett wie gewohnt vor, ziehe deine 4 Gegenstands- und 1 Gefälligkeitkarte und wähle dann deine Mäzenkarte.

Alphonse beginnt die Partie mit 4 Karten in der Hand, wie ein normaler Spieler, kann aber keine Gefälligkeitkarten nutzen. Statt einer Mäzenkarte erhält er eine Rivalenkarte. Diese Rivalenkarte definiert seine Ziele und die Reihenfolge, in der du Karten für ihn ziehst und ausspielst.

Die linke Spalte der Rivalenkarte zeigt die Prioritäten von Alphonse's Sammlung, die Karten, die er zu erlangen versuchen wird. Du siehst auch die Bonuspunkte, die Alphonse am Ende des Spiels erzielen wird, wenn er erfolgreich dabei ist, die richtigen Sammlungen zusammenzubekommen, wie bei den Mäzenkarten der Spieler.

Der untere Bereich der Karte zeigt die Karten, die, von links nach rechts gelesen, Alphonse's Prioritäten beim Ablegen und Austauschen angeben. Diese Information sollte nur berücksichtigt werden, wenn im Fortgeschrittenen-Modus gespielt wird (nachfolgend erklärt).

Alphonse verfügt zudem über einen Aktionskarten-Stapel, der auf dem Experten-Bereich seines Spielbretts platziert wird.

Jeder Zug läuft wie nachfolgend beschrieben ab:

Während der Erforschungsphase nimmt Alphonse immer eine Karte, egal ob er der aktive Spieler ist oder nicht.

Die Karte, die er in die Hand nimmt wird von der Prioritätenreihenfolge auf seiner Rivalenkarte bestimmt. Ist seine erste Priorität nicht verfügbar, dann wählt er seine zweite Priorität, usw. Wenn keine von ihnen verfügbar ist, dann nimmt er einfach die Karte mit dem höchsten Wert, die am besten zu seiner Kartenhand oder den Objekten passt, die bereits in seinem Museum ausgestellt sind.

Alphonse hat kein Kartenhand-Limit.

Wie bei einem normalen Spieler erhältst du einen Prestigepunkt, wenn er eine Karte in deinem Zug nimmt. Wenn du eine Karte in seinem Zug nimmst, dann erhält er einen Prestigepunkt

Alphonse kann im normalen Modus keine Prestigepunkte nutzen, um Gegenstände zu erwerben, aber jeder Punkt in seinem Besitz zählt am Ende des Spiels als Siegpunkt.

Während der Aktionsphase:

Ziehe eine Aktionskarte für Alphonse. Die Kartenzahl bestimmt die Anzahl an Karten, die er in seinem Zug in seinem Museum platzieren wird. Du platzierst dann die Anzahl an Karten in seinem Museum.

Die größere Zahl bestimmt, wie viele Karten Alphonse in diesem Zug spielen wird. Die kleinere Zahl gibt an, wie viele Karten er ablegen wird. *Diese kleinere Zahl sollte nur berücksichtigt werden, wenn im Fortgeschrittenen-Modus (nachfolgend erklärt) gespielt wird.*

Die Karten, die du aus seiner Hand ablegst, werden ebenfalls von den Prioritäten seiner Rivalenkarte bestimmt: Wenn seine erste Priorität nicht verfügbar ist, geht er zu seiner zweiten Priorität über, usw. Wenn keine von

ihnen verfügbar ist, dann platziert er einfach die Karte (oder Karten) mit dem höchsten Wert in seinem Museum. Wenn Alphonse keine Karten in seiner Hand hat, dann platziert er keine Karten.

Diese Karten werden kostenlos platziert: Alphonse hat keinen Ablagestapel und er kann auch keine Karten vom Ablagestapel eines anderen Spielers nehmen. Er erzielt für jede Karte, die er ausstellt, ganz normal Punkte auf der Punkteleiste. Wenn er eine Meisterwerk-Karte platziert (Wert 5), erhält er auch Prestigepunkte.

Wenn du für Alphonse agierst und mehrere Karten seinen Prioritäten entsprechen, dann versuch so logisch wie möglich zu handeln. Versuche Alphonse's Aktionen zu optimieren, so dass er die maximalmögliche Zahl an Punkten erringt.

Beispiel: Keine Karte in Alphonse's Hand stimmt mit seinen ersten 3 Prioritäten überein. Er muss daher eine Europa-Karte mit dem höchstmöglichen Wert platzieren. Er hat zwei Karten in seiner Hand, die dieser Anforderung entsprechen. Eine der Karten ist jedoch von einem Wissensgebiet, von dem er bereits zwei andere Karten platziert hat. Durch das Ausspielen dieser Karte kann er eine neue Sammlung erschaffen und mehr Punkte erringen. Daher ist es logischerweise diese Karte, die du für ihn ausspielen solltest.

Dein Zug läuft wie gewohnt ab: Du nimmst und platzierst Karten, um deine Sammlungen aufzubauen und die Anforderungen deiner Mäzenkarte zu erfüllen. Am Ende des Spiels wird Alphonse dann Punkte gewinnen, wenn er die auf seiner Rivalenkarte angegebenen Sammlungen kreierte hat. Du erzielst wie gewohnt Punkte und ziehst sämtliche Punkte ab, die du durch die Öffentliche Meinung verloren hast. Da Alphonse keinen Ablagestapel hat, ist er von der Öffentlichen Meinung nicht betroffen.

Schwierigkeit: Alphonse's Schwierigkeitsgrad kann reduziert oder erhöht werden, indem die Anzahl der Aktionskarten in seinem Aktionskarten-Stapel reduziert oder erhöht wird. Durch die Reduzierung der „2“-Karten erhöhst du die Schwierigkeit. Durch die Reduzierung der „4“-Karten reduzierst du die Schwierigkeit. Je höher der Wert der Aktionskarten, desto mehr Karten wird er in jedem Zug ausstellen, was die Partie äußerst schwierig gestalten kann!

FORTGESCHRITTENEN-MODUS

In der Fortgeschrittenen-Variante des Solo-Modus von Museum kann Alphonse LeGros Karten ablegen und hat auch die Möglichkeit, Karten von deinem Ablagestapel zu nehmen!

Folge den Regeln für den Normalen Modus, um die Partie vorzubereiten. Während Alphonse's Zug, nachdem er mit der Platzierung seiner Karten fertig ist, durchsuchst du seinen Ablagestapel und/oder den Ablagestapel eines anderen Spielers nach Karten, die den Prioritäten entsprechen, die seine Rivalenkarte vorgibt. Gibt es welche, dann kann Alphonse sie nehmen. Um dies tun zu können, muss Alphonse den normalen Museum-Regeln folgen: Um eine Karte von einem anderen Ablagestapel nehmen zu können, muss er dem entsprechenden Spieler einen Prestigepunkt zahlen und dann den Wert des Gegenstands bezahlen, indem Karten in den Ablagestapel des entsprechenden Spielers legt. Er zahlt, indem er Karten nutzt, die den Ablageprioritäten am unteren Rand seiner Rivalenkarte entsprechen. Wenn Alphonse nicht mit Karten bezahlen kann, dann zahlt

er mit Prestigepunkten. Alphonse hat kein Limit bezüglich der Karten, die er auf diese Weise nehmen kann, solange er dafür bezahlen kann.

Natürlich nimmt Alphonse nur Karten, die bei der Verbesserung seines Museums helfen (er wird z.B. keine Karte eines Wissensgebietes nehmen, über das er bereits verfügt).

Sobald dieser Teil seines Zuges beendet ist, überprüfst du Alphonse's Aktionskarte. Wenn sich am unteren Rand der Karte eine zweite Zahl befindet, dann legt Alphonse diese Anzahl an Karten auf seinen Ablagestapel. Wenn Alphonse keine Karten mehr auf der Hand hat, dann wird er keine Karten ablegen.

Alphonse's Ablagereihenfolge wird von der Prioritätenleiste am unteren Rand seiner Rivalenkarte bestimmt. Lese diese Symbole von links nach rechts, um die Reihenfolge zu bestimmen, in der Alphonse seine Karten entsprechend ihres Ursprungskontinents ablegen wird. Wie zuvor erklärt, solltest du sicherstellen, dass er seine Karten auf logische Weise ablegt. So wird Alphonse z.B. keine Karten ablegen, die einer seiner Sammlungen hinzugefügt werden könnten, außer er hat keine andere Wahl.

Von Alphonse abgelegte Karten können von anderen Spielern aus seinem Ablagestapel genommen werden, entsprechend der normalen Museum-Regeln. Alphonse kann auch Karten aus seinem eigenen Ablagestapel hervorholen und zwar so wie es auch jeder andere normale Spieler tun würde: Durch den Austausch dieser Karte gegen eine Karte (oder Karten) gleichen oder höheren Werts.

Trotz der Tatsache, dass er im Fortgeschrittenen-Modus über einen Ablagestapel verfügt, hat am Ende der Partie die Öffentliche Meinung immer noch keinen Einfluss auf ihn.

DIE ASSISTENTEN

Jeder Kurator braucht einen guten Assistenten! Diese Mini-Erweiterung erlaubt es dir, zu Beginn der Partie einen Assistenten zu rekrutieren, der dem Spiel asymmetrische Starbedingungen und besondere Kräfte während des Spiels verleiht.

Komponenten

- 15 Assistentenkarten

Vorbereitung

Zu Beginn der Partie, bevor die Mäzenkarten ausgewählt werden, zieht jeder Spieler zufällig eine Assistentenkarte aus dem Assistentenstapel.

Jeder Assistent verleiht einzigartige Starbedingungen und auch Spezialfähigkeiten, die das ganze Spiel über gelten:

1. Alan Addington: Der Spieler beginnt mit 2 Karten vom Kontinentstapel Afrika & Der Nahe Osten, statt 1.

Fähigkeit: Jedes Mal, wenn der Spieler eine Gegenstandskarte aus Afrika & Der Nahe Osten in seinem Museum platziert, erhält er 1 Prestigepunkt.

2. Donna Jackman: Der Spieler beginnt mit 2 Karten vom Kontinentstapel Amerika & Der Pazifik, statt 1.

Fähigkeit: Jedes Mal, wenn der Spieler eine Gegenstandskarte aus Amerika

♣ *Der Pazifik in seinem Museum platziert, erhält er 1 Prestigepunkt.*

3. Heng Wen: Der Spieler beginnt mit 2 Karten vom Kontinentstapel Asien, statt 1.

Fähigkeit: Jedes Mal, wenn der Spieler eine Gegenstandskarte aus Asien in seinem Museum platziert, erhält er 1 Prestigepunkt.

4. Adele Mazeau: Der Spieler beginnt mit 2 Karten vom Kontinentstapel Europa, statt 1.

Fähigkeit: Jedes Mal, wenn der Spieler eine Gegenstandskarte aus Europa in seinem Museum platziert, erhält er 1 Prestigepunkt.

5. Arnold Gaultier: Der Spieler beginnt mit 3 Prestigepunkten.

Fähigkeit: Jedes Mal, wenn der Spieler ein Meisterwerk (Karte mit Wert 5) in seinem Museum platziert, erhält er 2 Prestigepunkte statt einem.

6. Rania Salhi: Gegenstandskarten aus Afrika & Der Nahe Osten kosten 1 weniger, wenn sie ausgestellt werden.

Fähigkeit: Jedes Mal, wenn ein Spieler eine andere Sammlung aus Afrika & Der Nahe Osten kreierte, kann er kostenlos eine Afrika-Karte ziehen (falls noch vorhanden).

7. Leone Giordano: Gegenstandskarten aus Europa kosten 1 weniger, wenn sie ausgestellt werden.

Fähigkeit: Jedes Mal, wenn ein Spieler eine andere Sammlung aus Europa kreierte, kann er kostenlos eine Europa-Karte ziehen (falls noch vorhanden).

8. Hiroko Sasaki: Gegenstandskarten aus Asien kosten 1 weniger, wenn sie ausgestellt werden.

Fähigkeit: Jedes Mal, wenn ein Spieler eine andere Sammlung aus Asien kreierte, kann er kostenlos eine Asien-Karte ziehen (falls noch vorhanden).

9. Hattie Goodman: Gegenstandskarten aus Amerika & Der Pazifik kosten 1 weniger, wenn sie ausgestellt werden.

Fähigkeit: Jedes Mal, wenn ein Spieler eine andere Sammlung aus Amerika & Pazifik kreierte, kann er kostenlos eine Amerika & Der Pazifik-Karte ziehen (falls noch vorhanden).

10. Professor De Silva: Der Spieler beginnt mit 1 Experten in seinem Museum, den er von den 3 auf dem Experten-Spielbrett verfügbaren ausgewählt hat.

Fähigkeit: Jedes Mal, wenn der Spieler einen Experten einstellt, werden dessen Kosten um 1 reduziert.

11. Havelock Dalton: Der Spieler beginnt mit 2 Gefälligkeitskarten.

Fähigkeit: Einmal pro Zug kann der Spieler, statt eine Gefälligkeitskarte zu spielen, eine Gefälligkeitskarte ablegen, um eine Gegenstandskarte von einem beliebigen Kontinent zu nehmen.

12. Javed Singh: Der Spieler beginnt mit 2 Gefälligkeitskarten.

Fähigkeit: Jedes Mal, wenn der Spieler eine Gefälligkeitskarte zieht, kann er zwei nehmen, eine auswählen und die andere wieder unter den Stapel legen.

13. Connor Brady: Der Spieler beginnt mit 3 Prestigepunkten.

Fähigkeit: Jedes Mal, wenn eine der Wissensgebietssammlungen des Spielers 4 Karten erreicht, erhält er 2 Prestigepunkte.

14. Professor Olayinka: Der Spieler beginnt mit 1 zusätzlichen Gegenstandskarte von einem Kontinent seiner Wahl.

Fähigkeit: Die Maximalgröße der persönlichen Reserve (Kartenhand) des Spielers erhöht sich auf 8 Karten.

15*. Andrea von Brandt: Der Spieler beginnt mit 1 zusätzlichen Gegenstandskarte von einem Kontinent seiner Wahl.

Fähigkeit: Jedes Mal, wenn der Spieler eine Leihgabe vornimmt, erhält er 2 Prestigepunkte aus der Reserve.

**Andrea von Brandt kann nur mit der Erweiterung Weltausstellung gespielt werden.*