

CAT IN THE BOX

für 2-5 Forscher*innen ab 10 Jahren
von Muneyuki Yokouchi

VERSUCHSANLEITUNG

Bei den Versuchsobjekten muss es sich um Katzen handeln. Diese sollten zunächst einzeln in einem kastenförmigen Behälter gehalten werden, der von außen nicht einsehbar ist. Jedes Versuchsobjekt muss eine einzigartige Kombination aus Körperbau und Fellfarbe aufweisen. Letztere kann jedoch nur während des Versuchs durch Beobachtung bestimmt werden. Die Beobachtung zweier Versuchsobjekte mit denselben Eigenschaften führt unweigerlich zu einem Paradoxon, welches es zu vermeiden gilt. Lesen Sie die vorliegende Anleitung sorgfältig durch und machen Sie sich mit den geltenden Regeln vertraut. Viel Erfolg bei dem Experiment.

Spielüberblick

Cat in the box ist ein Kartenspiel, das zur Kategorie der Stichspiele gehört. Die Besonderheit: Die Farbe einer Karte ist zunächst unbestimmt. Erst wenn die Karte gespielt wird, wird ihre Farbe von der ausspielenden Person festgelegt. Es ist allerdings nicht erlaubt, eine Kombination aus Kartenwert und Farbe zu spielen, die bereits gespielt wurde. Jeder gewonnene Stich bringt 1 Punkt. Zusätzlich könnt ihr durch korrekte Vorhersage der Anzahl eurer gewonnenen Stiche Bonuspunkte erhalten. Die Person, die bei Spielende die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat, gewinnt.

1. Spielmaterial

45 Katzenkarten



Personenzahl

2 3 4 5

5x die Werte von 1 bis 9

1 Forschungsplan



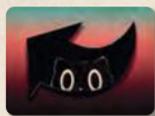
1 Wertungsblock



4 Forschungskarten



1 Rundenstartkarte



5 Spieltableaus



60 Spielsteine



je 12 in den Farben

Rot, Hellblau, Gelb, Petrol und Lila

4 Abdecksteine



Schwarz

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

Abbildung 1.1: Spielmaterial

Die Verwendung einiger Spielmaterialien ist abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Personen (siehe unten stehende Tabelle). Legt das übrige Material zurück in die Schachtel.

Tabelle 1.1: Von Personenzahl abhängiges Spielmaterial

Anzahl Personen	Katzenkarten	Spieltableaus	Spielsteine	Abdecksteine
5 Personen	45 Karten (1-9) 5	5 Tableaus	5 Farben	-
4 Personen	40 Karten (1-8) 4	4 Tableaus	4 Farben	benötigt
3 Personen	30 Karten (1-6) 3	3 Tableaus	3 Farben	-
2 Personen	25 Karten (1-5) 2	2 Tableaus	2 Farben	benötigt



Abbildung 2.1: Spielvorbereitung für 4 Personen

2. Spielvorbereitung

1. Nehmt alle jeweils die **12 Spielsteine** von 1 Farbe und **1 Spieltableau**.
2. Legt je 1 Spielstein auf das **X** bei jeder der 4 Farben auf eurem Spieltableau.
3. Steck die **Forschungskarten** mit von links nach rechts aufsteigenden Werten in den **Forschungsplan** und legt diesen in die Mitte der Spielfläche. Entnehmt der unten stehenden Tabelle welche Seiten der Forschungskarten ihr verwenden müsst. Grundsätzlich benötigt ihr nur die Forschungskarten, die die Werte der Katzenkarten zeigen, die bei eurer Personenzahl im Spiel sind. Legt anschließend je nach Personenzahl ggf. die **4 Abdecksteine** auf die in der Tabelle angegebenen Felder des Forschungsplans.

Hinweis: Die Abdecksteine dienen lediglich der Übersicht. Sie zeigen an, dass ihr diese Felder für dieses Spiel nicht beachten müsst, da die entsprechenden Katzenkarten nicht im Spiel sind. Die weiße Seite der Forschungskarte, die 9 schwarze Katzen zeigt, erfüllt eine ähnliche, jedoch eher dekorative Funktion. Ihre Verwendung ist optional.
4. Legt die **Katzenkarten** als verdeckten Stapel bereit.
5. Die Person, die zuletzt einer schwarzen Katze begegnet ist, wird zur **Startperson**. Sie erhält die **Rundenstartkarte** und legt sie vor sich ab.

Tabelle 2.1: Seiten der Spieltableaus und Forschungskarten und Verwendung der Abdecksteine

Anzahl Personen	Seite Spieltableaus	Seite Forschungskarten	Abdecksteine
5 Personen	4 5	lila	-
4 Personen	4 5	weiß oder lila (für euer 1. Spiel: weiß)	auf alle Felder mit 9
3 Personen	2 3	weiß oder lila (für euer 1. Spiel: weiß)	-
2 Personen	2 3	weiß	auf alle Felder mit 6

Für das Spiel mit 2 Personen gibt es ein paar Regeländerungen.
Details dazu findet ihr auf Seite 10.

3. Spielablauf

Dieses Experiment Spiel verläuft über so viele Runden wie Personen teilnehmen.
Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1. Vorbereitungsphase

2. Stichphase

3. Wertungsphase

1. Vorbereitungsphase

[1] Karten austeilen und 1 Karte abwerfen

Mischt alle Katzenkarten und teilt sie gleichmäßig an alle Personen aus. Nehmt eure Karten auf die Hand und haltet sie vor den anderen geheim.

Seht euch eure Handkarten an und wählt gleichzeitig jeweils 1 Karte davon aus, die ihr verdeckt neben den Forschungsplan abwerft.

Teilt bei 3 und 4 Personen an jede Person 10 Karten und bei 5 Personen je 9 Karten aus!

Die abgeworfenen Karten sind in dieser Runde aus dem Spiel!

[2] Stichvorhersage

Seht euch eure restlichen Handkarten an und versucht vorherzusagen, wie viele Stiche ihr damit in dieser Runde gewinnen werdet. Euer Spieltableau zeigt die möglichen Vorhersagen an (1, 3 oder 4 Stiche bei 3 Personen bzw. 1, 2 oder 3 Stiche bei 4 und 5 Personen). Im Uhrzeigersinn beginnend mit der Startperson legen alle nacheinander 1 ihrer Spielsteine auf das entsprechende Vorhersagefeld auf ihrem Spieltableau.

Bei 3 Personen dürft ihr nur 1, 3 oder 4 gewonnene Stiche vorhersagen. Die Vorhersage von 2 Stichen ist zu drifft nicht möglich!



Abbildung 3.1: 1 Karte abwerfen

Alle wählen jeweils 1 Karte von ihrer Hand und werfen sie verdeckt neben den Forschungsplan ab. Die abgeworfenen Karten sind in dieser Runde aus dem Spiel.



Abbildung 3.2: Stichvorhersage

Anne prüft ihre Handkarten und sieht sich die Vorhersagen der Personen an, die vor ihr an der Reihe waren. Sie glaubt, dass sie in dieser Runde 2 Stiche gewinnen wird und legt ihren Spielstein deshalb auf das Vorhersagefeld mit der 2 auf ihrem Spieltableau.

2. Stichphase

In dieser Phase führt ihr eine Reihe von **Versuchen** Minispielen durch, die auch Stiche genannt werden. Die Stichphase endet, nachdem ihr eine bestimmte Anzahl von Stichen gespielt habt oder wenn ein Paradoxon auftritt.

Ein Stich

Die Startperson beginnt und spielt **1 Katzenkarte** ihrer Wahl von ihrer Hand an. Alle anderen folgen nacheinander im Uhrzeigersinn und spielen auch jeweils 1 ihrer Handkarten in den Stich. Immer wenn du 1 Karte spielst, musst du ihre **Farbe festlegen**. Dabei musst du die nachfolgenden Regeln beachten (siehe unten und Seite 6).

Die Farbe festlegen

Die Farben der Katzenkarten auf deiner Hand sind zunächst unbestimmt. Erst wenn du eine Karte spielst, „beobachtest“ du die Farbe dieser Katze und legst fest, ob sie rot, blau, gelb oder grün ist. **Lege die gespielte Karte neben der farblich passenden Seite deines Spieltableaus ab und lege 1 deiner Spielsteine auf das der Farbe und dem Wert entsprechende Feld auf dem Forschungsplan.**

Die angespielte Farbe

Die Farbe der in einem Stich zuerst gespielten Karte (d. h., der angespielten Karte) ist die angespielte Farbe.



Abbildung 3.3: Die Farbe festlegen I

Peter hat eine Karte mit dem Wert 5 gespielt und festgelegt, dass sie blau ist. Er legt die Karte neben der blauen Seite seines Spieltableaus ab und legt 1 seiner Spielsteine auf das blaue Feld mit der 5 auf dem Forschungsplan. Da Peter als Startperson die 1. Karte des Stiches gespielt hat, ist Blau in diesem Stich die angespielte Farbe.

Regeln für das Festlegen der Farbe

Für das Festlegen einer bestimmten Farbe müssen die folgenden 2 Regeln erfüllt sein:

Regel 1: Auf dem Forschungsplan muss das Feld dieser Farbe mit dem entsprechenden Kartenwert noch frei sein.

Regel 2: Auf deinem Spieltableau muss das X bei dieser Farbe noch mit einem Spielstein abgedeckt sein.

Zusätzlich musst du je nach deiner Position folgende Regeln beachten:

Für die 1. Karte eines Stichs:

Als Startperson darfst du nur eine blaue, gelbe oder grüne Karte anspielen. Es ist zunächst nicht erlaubt, eine rote Karte anzuspielen. Wurde jedoch im Verlauf einer Runde bereits mindestens 1 Spielstein in die rote Reihe auf dem Forschungsplan gelegt, darfst du ab sofort auch eine rote Karte anspielen. Für den Fall, dass du für keine deiner verbliebenen Handkarten nach den Regeln 1 und 2 eine andere Farbe als Rot festlegen kannst, darfst du ebenfalls eine rote Karte anspielen (auch wenn in der roten Reihe noch kein Spielstein liegt).

Für alle weiteren Karten eines Stichs:

Wenn du nach der Startperson eine Karte in den Stich spielst, darfst du für die Karte grundsätzlich eine Farbe deiner Wahl (Rot, Blau, Gelb oder Grün) festlegen, solange damit die Regeln 1 und 2 erfüllt sind. Wenn du allerdings eine andere Farbe als die angespielte Farbe wählst, musst du den Spielstein auf dem X bei der **angespielten Farbe** auf deinem Spieltableau entfernen, falls dieser noch dort liegt.

Eine Farbe, bei der das X auf deinem Spieltableau nicht abgedeckt ist, bedeutet, dass du diese Farbe nicht mehr spielen darfst. Diese Einschränkung kann später ggf. negative Auswirkungen für dich haben!



Abbildung 3.4: Die Farbe festlegen II

In einem vorherigen Stich wurde bereits eine rote Karte gespielt, da in der roten Reihe schon ein Spielstein liegt. Als Startperson darf Irina folglich diese 8 als rote Karte anspielen.



Abbildung 3.5: Die Farbe festlegen III

Blau ist die angespielte Farbe. Anne könnte ihre 6 als blaue Karte spielen, aber entscheidet sich dafür, eine rote 3 zu spielen. Dazu muss sie ihren Spielstein auf dem X in dem blauen Bereich auf ihrem Spieltableau entfernen. Anne darf deshalb für den Rest der Runde keine blaue Karte mehr spielen.

Gewinn eines Stichs

Nachdem alle 1 Karte in den Stich gespielt haben, gewinnt die Person den Stich, die die Karte mit dem höchsten Wert in der angespielten Farbe gespielt hat.

Wurde jedoch mindestens 1 rote Karte gespielt, gewinnt stattdessen die Person den Stich, die die rote Karte mit dem höchsten Wert gespielt hat. (Rot ist also die sogenannte Trumpffarbe.)

Hinweis: Wenn du eine Karte spielst, die nicht der angespielten Farbe entspricht und nicht rot ist, kannst du den Stich demnach nicht gewinnen.

Die Person, die den Stich gewonnen hat, nimmt alle in diesem Stich gespielten Karten und legt sie als Stichstapel verdeckt vor sich ab.

Lege deine gewonnenen Stichstapel versetzt übereinander, sodass du immer nachvollziehen kannst, wie viele Stiche du in dieser Runde bereits gewonnen hast.

Damit ist der Stich beendet. Die Person, die diesen Stich gewonnen hat, wird zur neuen Startperson und spielt 1 ihrer verbliebenen Handkarten als 1. Karte des nächsten Stichs an.

Achtung:
Die Rundenstartkarte wird
zu diesem Zeitpunkt nicht
weitergegeben!



Abbildung 3.6: Gewinn eines Stichs

Anne hat Gelb angespielt. Irinas grüne Karte kann den Stich nicht gewinnen. Peter und Klaus haben jeweils 1 rote Karte, also Trumpf, gespielt. Peter gewinnt den Stich, weil er die höchste rote Karte in diesem Stich gespielt hat.

Ende der Stichphase

Spielt so lange weitere Stiche, bis am Ende eines Stichs alle nur noch 1 Handkarte übrig haben. Diese Karte wird nicht mehr gespielt - werft sie ab. Damit endet die Stichphase. Falls jedoch während der Stichphase ein Paradoxon auftritt, beendet ihr die Stichphase sofort.

Ein Paradoxon

Falls du während der Stichphase eine Karte spielen musst, aber keine deiner verbliebenen Handkarten so spielen kannst, dass die Regeln 1 und 2 erfüllt sind, verursachst du ein Paradoxon.

Du darfst ein Paradoxon nicht freiwillig verursachen. Wenn du noch mindestens 1 Karte regelkonform spielen kannst, musst du dies tun.

Beendet die Stichphase **sofort**, wenn ein Paradoxon auftritt. Die Person, die das Paradoxon verursacht hat, legt ihre verbliebenen Handkarten offen aus, und teilt den anderen mit, dass ein Paradoxon aufgetreten ist. Der aktuelle Stich wird nicht zu Ende gespielt. Werft eventuell bereits in den Stich gespielte Karten ab. Niemand gewinnt diesen Stich. Eventuell in diesem Stich bereits auf den Forschungsplan gelegte Spielsteine bleiben jedoch dort liegen.

Falls ihr feststellen solltet, dass die entsprechende Person doch noch 1 Karte spielen könnte, nachdem sie bereits ihre Handkarten offen ausgelegt hat, spielt sie diese Karte und ihr setzt die Runde einfach fort!



Abbildung 3.7: Ein Paradoxon

Peter hat auf den **X** im gelben und im blauen Bereich seines Spieltableaus keine Spielsteine mehr. Er darf also nur noch rote und grüne Karten spielen. Er hat noch eine 4 und eine 6 auf der Hand, aber alle vier Felder mit 4 und das rote und das grüne Feld mit 6 auf dem Forschungsplan sind bereits belegt. Peter kann keine Karte mehr spielen und verursacht ein Paradoxon sobald er an die Reihe kommt.



Abbildung 3.8: Abbruch der Stichphase

Peter deckt seine Handkarten auf und teilt den anderen mit, dass ein Paradoxon aufgetreten ist. Der aktuelle Stich wird nicht zu Ende gespielt und es werden keine weiteren Karten in diesen Stich gespielt. Bereits gespielte Karten werden abgeworfen. Bereits gelegte Spielsteine verbleiben auf dem Forschungsplan.

3. Wertungsphase

Zählt nun die Punkte, die ihr in dieser Runde erreicht habt, und notiert sie auf dem Wertungsblock. Es gibt 2 Wertungskategorien, in denen ihr Punkte erhalten könnt: Die Wertung für die gewonnenen Stiche und die Bonuswertung für die Stichvorhersage.

Wertung für die gewonnenen Stiche

Du erhältst 1 Punkt für jeden Stich, den du in dieser Runde gewonnen hast. Zähle dazu die Anzahl deiner Stichstapel, die vor dir liegen.

Wenn du jedoch in dieser Runde ein Paradoxon verursacht hast, erhältst du stattdessen -1 Punkt für jeden Stich, den du in dieser Runde gewonnen hast.

Bonuswertung für die Stichvorhersage

Wenn du in dieser Runde so viele Stiche gewonnen hast, wie du vorhergesagt hast, erhältst du zusätzliche Punkte bei der Bonuswertung.

Wenn du jedoch in dieser Runde ein Paradoxon verursacht hast, erhältst du keine Punkte bei der Bonuswertung.

Ermittle für die Bonuswertung die größte zusammenhängende Gruppe aus deinen eigenen Spielsteinen, die waage- und senkrecht zueinander benachbart auf dem Forschungsplan liegen. Du erhältst 1 Punkt für jeden Spielstein dieser Gruppe.



Abbildung 3.9: Wertung für die gewonnenen Stiche
Anne besitzt 2 Stichstapel. Sie erhält dafür 2 Punkte.



Abbildung 3.10: Wertung Paradoxon verursacht
Klaus hat ein Paradoxon verursacht. Er besitzt 3 Stichstapel, für die er -3 Punkte erhält. Er hat zwar korrekt vorhergesagt, dass er 3 Stiche gewinnen wird, aber erhält dafür keine Punkte, weil er ein Paradoxon verursacht hat.



Abbildung 3.11: Bonuswertung für die Stichvorhersage
Anne hat korrekt vorhergesagt, dass sie 2 Stiche gewinnen wird. Deshalb ermittelt sie ihre größte zusammenhängende Gruppe aus zueinander benachbarten Spielsteinen auf dem Forschungsplan. Diese besteht aus 5 Spielsteinen. Anne erhält dafür 5 zusätzliche Punkte bei der Bonuswertung.

1.2. Vorbereitungsphase der nächsten Runde

Nach der Wertungsphase beginnt eine neue Runde. Führt während jeder weiteren Vorbereitungsphase zuerst die folgenden zusätzlichen Schritte durch:

- Entfernt eure Spielsteine vom Forschungsplan und eurem Spieltableau.
- Legt je 1 Spielstein auf das **X** bei jeder der 4 Farben auf eurem Spieltableau.
- Gebt die Rundenstartkarte an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter. Diese wird zur Startperson für den 1. Stich der neuen Runde.

4. Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, nach der alle teilnehmenden Personen jeweils 1-mal die Startperson für den 1. Stich einer Runde waren (d. h., nach so vielen Runden wie Personen teilnehmen). Die Person mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt diejenige der daran beteiligten Personen, die in der letzten Runde die höhere Punktzahl (inkl. Bonuswertung) erzielt hat. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg.

Beim Spiel mit 2 Personen bleibt, auch wenn kein Paradoxon auftritt, am Ende der Runde 1 Feld auf dem Forschungsplan frei!

5. Regeländerungen für 2 Personen

Für das Spiel mit 2 Personen gibt es folgende Regeländerungen:

1. Vorbereitungsphase

- Teilt an jede Person 10 Karten aus und legt die 5 übrigen Karten als verdeckten Stapel neben den Forschungsplan. Deckt anschließend die obersten 3 Karten von diesem Stapel auf und legt je 1 Spielstein einer nicht verwendeten Farbe auf das Feld mit dem jeweiligen Kartenwert in der grünen Reihe. Wird derselbe Wert 2-mal aufgedeckt, legt je 1 Spielstein auf das entsprechende Feld in der grünen und der gelben Reihe. Deckt ihr 3-mal denselben Wert auf, legt den 3. Spielstein auf das entsprechende Feld in der blauen Reihe.
- Im Spiel zu zweit entfällt die Stichvorhersage.

3. Wertungsphase

- Wenn du 4 oder weniger Stiche gewonnen (und kein Paradoxon verursacht) hast, erhältst du zusätzliche Punkte bei der Bonuswertung, die du wie gewohnt ermittelst.

Alle anderen Regeln bleiben im Spiel mit 2 Personen unverändert.



Abbildung 5.1: Wertung bei 2 Personen

Klaus hat in dieser Runde 5 Stiche und Anne 3 Stiche gewonnen. Klaus erhält dafür 5 Punkte, aber keine zusätzlichen Punkte bei der Bonuswertung. Anne erhält nur 3 Punkte für ihre gewonnenen Stiche. Allerdings erhält sie 3 zusätzliche Punkte bei der Bonuswertung und damit insgesamt 6 Punkte für dieser Runde.

Impressum

Autor: Muneyuki Yokouchi (Ayatsurare Ningyoukan)
Illustration: Osamu Inoue
Schachteldesign: Tomoyuki Uchikoga, Mizuki Nakajima (CHProduction)
Grafikdesign: Osamu Inoue
Produzent: Tohco Neijima

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jens Wiese | **Übersetzung & Redaktion:** Matthias Wagner

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Hobby Japan Co., Ltd. © 2021 Hobby Japan Co., Ltd. © der deutschen Ausgabe 2023 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Hobby
JAPAN



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

Anzahl Personen	Katzenkarten	Symbol	Seite Forschungskarten	Abdecksteine
5 Personen	45 Karten (1-9)	5	lila	-
4 Personen	40 Karten(1-8)	4	weiß oder lila	auf Felder mit 9
3 Personen	30 Karten (1-6)	3	weiß oder lila	-
2 Personen	25 Karten (1-5)	2	weiß	auf Felder mit 6

S.2-3

Vorbereitungsphase

S.4

Teilt Katzenkarten gleichmäßig aus
Werft 1 Handkarte verdeckt ab

Sagt Anzahl gewonnener Stiche vorher

Spielt Stiche, bis 1 Handkarte übrig ist

Stich

Startperson beginnt, andere folgen reihum

S.5

Spielt 1 Karte und lege ihre Farbe fest.
Lege 1 Spielstein auf das entsprechende
Feld auf dem Forschungsplan.

Nachdem jede Person 1 Karte gespielt hat:

Ermittelt, wer den Stich gewinnt

S.7

Kein Trumpf (Rot) gespielt
Karte mit dem höchsten Wert in der
angespielten Farbe gewinnt

Mindestens 1 Trumpf (Rot) gespielt
Rote Karte mit dem höchsten Wert
gewinnt

Person, die diese Karte gespielt hat:

- Lege alle Karten dieses Stiches als Stichstapel vor dir ab
- Du wirst Startperson für den nächsten Stich

Wertung für gewonnene Stiche

Erhalte 1 Punkt für jeden gewonnenen Stich.

Bonuswertung für Stichvorhersage

(zusätzliche Punkte für korrekte Stichvorhersage)
Erhalte 1 Punkt für jeden Spielstein in deiner
größten zusammenhängenden Gruppe auf dem
Forschungsplan.

Stichphase

S.5-8

Wiederholen, bis jede Person 1 Startperson einer Runde war

Wertungsphase

S.9

Farbe festlegen

Regel 1: Auf dem Forschungsplan muss das Feld dieser Farbe mit dem entsprechenden Kartenwert noch frei sein.
Regel 2: Auf deinem Spieltableau muss das **X** bei dieser Farbe noch mit einem Spielstein abgedeckt sein.

Zusätzliche Regeln je nach Position:

1. Karte eines Stiches

Du darfst zunächst nur Blau, Gelb oder Grün anspielen. Liegt bereits 1 Spielstein in der roten Reihe, darfst du auch Rot anspielen.

Alle weiteren Karten eines Stiches

Du darfst jede Farbe spielen.
Wenn du eine andere Farbe als die angespielte Farbe wählst, musst du den Spielstein auf dem **X** bei der angespielten Farbe auf deinem Spieltableau entfernen.

Paradoxon

Wenn du die Farbregele nicht einhalten kannst, verursachst du ein Paradoxon.

- Decke deine Handkarten auf
→ Geht sofort zur Wertungsphase über

Wertung für Verursacher

Wertung: -1 Punkt pro gewonnenem Stich
Bonuswertung: keine Punkte

Änderungen für 2 Personen

Vorbereitungsphase

- Legt 5 Karten verdeckt ab und deckt 3 davon auf. Legt je 1 Spielstein einer nicht verwendeten Farbe auf die entsprechenden Felder auf dem Forschungsplan.
- Stichvorhersage entfällt

Wertungsphase

Hast du 4 oder weniger Stiche gewonnen, erhältst du die Punkte der Bonuswertung.