

KURZREFERENZ

AUFBAU

- 16 Projekte als Projektstapel
- 46 Faktoren und 12 Ereignisse als Aktionsstapel
- Start: ein Projekt und zwei Aktionskarten auf die Hand
- sechs Runden

ZUG

1. Zwei Karten aus Projektstapel, Aktionsstapel oder oberster offener Ablage ziehen.
2. Höchstens ein Projekt beginnen — verpflichtend, wenn kein Projekt vor dir liegt.
3. Beliebige viele passende Faktoren anlegen.
4. Höchstens ein Ereignis spielen.
5. Kooperationen anbieten und erfüllte Projekte abschließen.
6. Auf fünf Handkarten abwerfen.

WERTUNG

- abgeschlossenes Projekt: Pluspunkte in Höhe seines Punktwerts
- aktives unvollendetes Projekt: 1 Minuspunkt, unabhängig vom Punktwert
- höchste Summe gewinnt

Busfaktor: 1 · Vollständige Regeln im Heft und auf der Website.

Busfaktor: 1

Vollständige Spielregeln



Version 1.0 · 29.08.2026

Projekte, angelegte Karten, Punktebereiche und die offene Ablage sind öffentliche Informationen.

- Es gibt kein dauerhaftes Eigentum an Karten des gemeinsamen Satzes. Für Rückgabe- und Verschiebeeffekte zählt, wer eine Karte ausgespielt und damit kontrolliert hat.

§ 19 Herkunft und Lizenz

Die Grundstruktur aus Projekten, Anforderungen, Ressourcen und Kooperation ist von den Process-of-Science-Varianten des PHYLO-Kartenspiels inspiriert (GSA-Deck, WISE-Deck). Kartentexte, Ikonografie, Rahmen, Rückseite und Illustrationen sind eigenständig entwickelt.

INHALT

1	Spielidee und Ziel	4
2	Spielmaterial	5
3	Begriffe und Kartenbereiche	6
4	Kartenarten	8
5	Spielaufbau	12
6	Runden und Züge	13
7	Phase 1: Zwei Karten ziehen	14
8	Phase 2: Aktionen ausführen	16
9	Phase 3: Hand aufräumen	19
10	Projekte abschließen	20
11	Kooperation	22
12	Ereignisse und Timing	26
13	Die acht Ereignis-Templates	28
14	Offene Ablage und Verbrauchsstapel	33
15	Spielende	34
16	Wertung	35
17	Kartentext und Sonderfälle	37
19	Herkunft und Lizenz	38

Gleichstand

Bei gleicher Summe entscheidet in dieser Reihenfolge:

1. mehr abgeschlossene Projekte;
2. weniger aktive, unvollendete Projekte;
3. besteht weiterhin Gleichstand, teilen sich die Personen den Sieg.

Wertungsbeispiel

Eine Person hat ein Vier-Punkte- und ein Zwei-Punkte-Projekt abgeschlossen. Vor ihr liegt noch ein unvollendetes Drei-Punkte-Projekt. Ihre Endwertung ist:

$$4 + 2 - 1 = 5 \text{ Punkte}$$

Es gibt keinen Kampf, keine Lebenspunkte und keine Eliminierung.

§ 2 Spielmaterial

Für eine Partie wird ein gemeinsamer Satz aus 74 Karten verwendet:

- 16 Projekte
- 46 Projektfaktoren
- 12 Ereignisse

Zusätzlich werden benötigt:

- eine Rundenanzeige von 1 bis 6
- optional je ein Marker für Kooperation und gewählte Faktortypen von Wildcards
- ausreichend Platz für vier Kartenbereiche in der Tischmitte

eine sichtbare Nachziehooption. Der Verbrauchsstapel ist dagegen ein Recyclingstapel für den Aktionsstapel.

Beispiel

Oben auf der offenen Ablage liegt Regelmäßiges Backup, darunter Excel als Datenbank. Beim normalen Nachziehen darf zunächst nur Regelmäßiges Backup genommen werden. Danach wird Excel als Datenbank zur obersten Karte und kann als zweite Karte desselben Zuges gewählt werden. Ein Rückholen-Effekt darf dagegen einen passenden Faktor auch weiter unten aus der Ablage nehmen.

§ 15 Spielende

Die Partie endet nach sechs vollständigen Runden. Jede Person hat damit

Anlegen

Eine Karte offen an ein Projekt legen. Angelegte Karten sind nicht mehr auf der Hand. Ein Faktor erfüllt höchstens eine Anforderung desselben Projekts.

Kontrollierende Person

Die Person, die einen Faktor ausgespielt hat, kontrolliert ihn. Wird der Faktor auf die Hand zurückgegeben, geht er an diese Person – auch wenn er durch einen Karteneffekt an ein anderes Projekt verschoben wurde.

Abgeschlossenes Projekt

Ein Projekt, dessen Anforderungen vollständig erfüllt wurden. Es liegt offen im Punktebereich seiner Person und ist nicht mehr aktiv.

E7 Rückschlag

Der gewählte angelegte Faktor kehrt auf die Hand seiner kontrollierenden Person zurück. War er ein gemeinsamer Faktor, endet seine gemeinsame Nutzung; die Kooperation selbst bleibt bestehen. Ein als Joker angelegtes Ereignis wird auf der Hand wieder als Ereignis behandelt.

E8 Absicherung

Eine Absicherung wird im Reaktionsfenster eines negativen Ereignisses gespielt. Passt ihre auf der Karte genannte Reichweite, verhindert sie den vollständigen Effekt. Beide Karten werden verdeckt verbraucht.

- zwei bis vier Anforderungen
- einen Punktwert in gleicher Höhe
- optional einen Flavor Text

Ein begonnenes Projekt ist eine Verpflichtung. Sein Punktwert zählt positiv, wenn es abgeschlossen wird. Bleibt es am Spielende aktiv, zählt es unabhängig von seinem Punktwert einen Minuspunkt (§ 16 (S. 35)). Ein Projekt auf der Hand zählt keine Minuspunkte.

Projektfaktor

Es gibt vier Faktortypen. Ein Projektfaktor erfüllt eine offene Anforderung seines Faktortyps:

- **Team** – Personalzeit, Kooperation, Wissen und Zuständigkeit
- **Daten** – Korpora, Metadaten, Standards und Datenzugang

E3 Rückholen

Anders als beim normalen Nachziehen darf für diesen Effekt die gesamte offene Ablage durchsucht werden. Nimm einen erlaubten Projektfaktor heraus und lasse die Reihenfolge der übrigen Karten unverändert. Wird die oberste Karte entfernt, wird die darunterliegende Karte zur neuen obersten Karte.

E4 Umverteilen

Verschobene Faktoren müssen an ihrem neuen Projekt jeweils eine offene, passende Anforderung erfüllen. Ihre kontrollierende Person ändert sich nicht. Ein gemeinsamer Faktor darf nur verschoben werden, wenn danach weiterhin alle Kooperationsregeln erfüllt sind.

tet nicht: Es wurde gut gemacht. Wer die Karten in Fortbildung oder Lehre einsetzt, kann genau diesen Unterschied zum Gespräch machen.

Wildcard

Eine Wildcard nennt auf der Karte mehrere erlaubte Faktortypen. Beim Anlegen wird eine davon gewählt und mit der Ausrichtung der Karte oder einem Marker angezeigt. Die Wahl bleibt bestehen, solange die Karte angelegt ist. Kehrt sie auf die Hand zurück, kann beim nächsten Anlegen neu gewählt werden.

Ereignis

Ein Ereignis erzeugt einen einmaligen oder angelegten Effekt. Nach einem einmaligen Effekt kommt es verdeckt auf den Verbrauchsstapel. Ereignisse

Auf eine Absicherung wird nicht mit einer weiteren Absicherung reagiert.

Bei einem negativen Ereignis ohne einzelnes Ziel – etwa gegen alle Personen – beginnt das Reaktionsrecht links von der aktiven Person.

§ 13 Die acht Ereignis-Templates

Der genaue Kartentext bestimmt Reichweite, Faktortyp und Anzahl. Die Templates werden nach den folgenden gemeinsamen Regeln behandelt.

E1 Sichten

Sieh die angegebene Zahl oberster Karten des genannten Stapels an, nimm die erlaubte Karte auf die Hand und lege die übrigen in der angegebenen oder einer selbst gewählten Reihen-

3. Mischt die 46 Projektfaktoren und 12 Ereignisse verdeckt zum **Aktionss-tapel**.

4. Lasst Platz für offene Ablage und verdeckten Verbrauchsstapel. Beide sind zu Beginn leer.

5. Jede Person nimmt ein Projekt vom Projektstapel und zwei Karten vom Aktionsstapel auf die Hand.

6. Bestimmt zufällig eine Startperson.

7. Stellt die Rundenanzeige auf Runde 1.

Zu Beginn liegt noch kein aktives Projekt aus.

§ 6 Runden und Züge

Eine Runde ist beendet, sobald jede Person genau einen Zug hatte. Gespielt wird von der Startperson aus im Uhr-

§ 12 Ereignisse und Timing

Ereignis ausspielen

1. Karte offen zeigen.
2. Legale Ziele und notwendige Entscheidungen nennen.
3. Bei einem negativen Ereignis das Reaktionsfenster für Absicherungen öffnen.
4. Den Effekt vollständig ausführen.
5. Die Karte verbrauchen oder gemäß Text anlegen.
6. Prüfen, ob dadurch Projekte abgeschlossen werden.

Ein Ereignis mit einem Ziel darf nur gespielt werden, wenn mindestens ein legales Ziel vorhanden ist. Kann ein Effekt wegen leerer Stapel oder fehlender Karten nicht vollständig ausgeführt

len stammen. Wird die oberste Karte der offenen Ablage genommen, ist die darunter liegende Karte anschließend die neue oberste Karte und darf als zweiter Zug genommen werden.

Leerer Aktionsstapel

Soll eine Karte vom leeren Aktionsstapel gezogen oder aufgedeckt werden, wird der Verbrauchsstapel gemischt und verdeckt als neuer Aktionsstapel ausgelegt. Ist auch der Verbrauchsstapel leer, muss eine andere Quelle gewählt werden.

Leerer Projektstapel

Der Projektstapel wird nicht erneuert. Ist er leer, kann nur noch vom Aktionsstapel oder von der offenen Ablage gezogen werden.

genutzt werden, wenn ihr gewählter Faktortyp zu beiden Projekten passt. Der gemeinsame Faktor zählt niemals zweimal für dasselbe Projekt.

Beiträge und Abschluss

Jede Person legt Karten aus ihrer Hand weiterhin nur an ihr eigenes Projekt oder auf den gemeinsamen Faktorplatz. Sobald die Anforderungen eines Projekts vollständig erfüllt sind, wird es sofort einzeln abgeschlossen — auch wenn das Partnerprojekt noch offen ist:

1. Die betroffene Person legt ihr Projekt in den eigenen Punktebereich.
2. Alle ausschließlich an diesem Projekt angelegten Faktoren werden einmal verbraucht.

Liegt zu Beginn deiner Aktionsphase kein aktives Projekt vor dir und hast du mindestens ein Projekt auf der Hand, musst du eines davon beginnen. Du wählst selbst, welches. Ein Projekt ist eine Verpflichtung, die man nicht aufschieben kann.

8.2 Projektfaktoren anlegen

Du darfst beliebig viele Faktoren aus deiner Hand an deine eigenen aktiven Projekte anlegen, sofern jeder Faktor eine offene Anforderung erfüllt.

Auch in einer Kooperation legst du Faktoren grundsätzlich an dein eigenes Projekt. Nur ein ausdrücklicher Karteneffekt darf Faktoren zwischen Projekten verschieben.

§ 11 Kooperation

Eine Kooperation verbindet ein aktives Projekt von zwei verschiedenen Personen.

Voraussetzungen

Eine Kooperation darf nur begonnen werden, wenn:

- beide Personen zustimmen;
- an jedem der beiden Projekte höchstens ein Faktor liegt;
- keines der beiden Projekte bereits Teil einer anderen Kooperation ist;
- zwischen diesem Personenpaar noch keine andere Kooperation aktiv ist.

Angelegte Mehraufwand-Ereignisse zählen für die Grenze von einem Faktor nicht mit.

8.5 Projekte abschließen

Vollständig erfüllte Projekte werden sofort abgeschlossen — auch innerhalb einer Kooperation gilt das für jedes Projekt einzeln, unabhängig vom Partnerprojekt (§ 11 (S. 22)).

§ 9 Phase 3: Hand aufräumen

Am Ende des Zuges beträgt das Handlimit fünf Karten. Hat die aktive Person mehr als fünf Karten, legt sie selbst gewählte Karten offen auf die offene Ablage, bis noch fünf Karten auf der Hand sind.

Alle Kartenarten zählen zum Limit. Karten werden einzeln abgelegt; die zuletzt abgelegte Karte liegt anschließend oben. Wer höchstens fünf Karten