AWESOME ACADEMICS

The game designed in honour of the 100th anniversary of the Faculty of Arts.

Het spel ontworpen voor het 100-jarig bestaan van de Faculteit der Letteren.

RULES

Radboud Universiteit
SINCE 1923

Introduction

You are running a research group at a university. You start with a small team but will slowly extend your group by enlisting new researchers and acquiring projects. When researchers work on a project, they gain more experience in one of the three disciplines: Linguistics (L), Culture & History (C) and Information Science (I). Your main activity is completing the acquired projects. This generates income and increases the group's reputation in one or more of the three disciplines.

In each turn, you first acquire new projects. After that, you must pay your team of researchers. In the main phase of the turn, all your researchers produce "months" of work. These months are to be used mostly on your projects but possibly also on teaching or special activities. You receive money and reputation points when a project is finished. Finally, you draw a new action card and play as many action cards as you want. This may bring you new researchers, subsidized projects, money, reputation points, or one of many special effects to help you or hinder your opponents.

The following pages first explain the central elements of the game, such as projects and researchers, and then continue to describe the flow of the game in more detail.

In order to learn the game, you can play your first game with only the basic elements: researchers, projects, money and reputation. This means that you will play without Abilities, Actions, Events and Teaching. If possible, get an experienced player to guide you through this process. For your first play-through, you can ignore the sections that are marked by the light red lines. These lines are there to help you understand what sections to use while playing your first game. Examples of game situations are indicated with dark green lines.

Elements not included in the basic game
Onderdelen die niet in het basisspel zitten

Example
Voorbeeld

Introductie

Je leidt een onderzoeksgroep aan een universiteit. Je begint met een klein team, maar breidt je groep langzaam uit door nieuwe onderzoekers aan te nemen en projecten te verwerven. Wanneer onderzoekers aan een project werken, krijgen ze meer ervaring in een van de drie disciplines: Linguistics (L), Culture en History (C) en Information Science (I). Je belangrijkste activiteit is het voltooien van projecten. Dit genereert inkomen en verhoogt de reputatie van de groep in één of meer van de drie disciplines.

In elke beurt verwerf je eerst nieuwe projecten. Daarna moet je je onderzoekers betalen. In de hoofdfase van de beurt produceren al je onderzoekers "maanden" werk. Deze maanden zet je voornamelijk in voor je projecten, maar mogelijk ook voor lesgeven of speciale activiteiten. Je ontvangt geld en reputatiepunten wanneer een project is voltooid. Tot slot trek je een nieuwe actiekaart en speel je zoveel actiekaarten als je wilt. Dit kan je nieuwe onderzoekers, gesubsidieerde projecten, geld, reputatiepunten of een van de vele speciale effecten opleveren.

De volgende pagina's leggen eerst de centrale elementen van het spel uit, zoals projecten en onderzoekers, en gaan dan verder met een gedetailleerde beschrijving van het spelverloop. Het Nederlandstalige deel van dit regelboek hanteert Nederlandse begrippen. Het spel hanteert verder Engelstalige termen.

Om het spel te leren, kun je je eerste spel spelen met alleen de basiselementen: onderzoekers (Researchers), projecten (Projects), geld (Money) en reputatie (Reputation). Dit betekent dat je speelt zonder speciale eigenschappen (Special Abilities), acties (Actions), events (Events) en onderwijs (Teaching). Indien mogelijk kan een ervaren speler je door dit proces begeleiden. Voor deze spelvariant kun je de secties negeren die gemarkeerd zijn met lichtrode lijnen. Deze lijnen zijn bedoeld om je te helpen begrijpen welke secties je moet gebruiken tijdens het spelen van je eerste spel. Voorbeelden van spelsituaties zijn aangegeven met donkergroene lijnen.

Radboud Universiteit
SINCE 1923

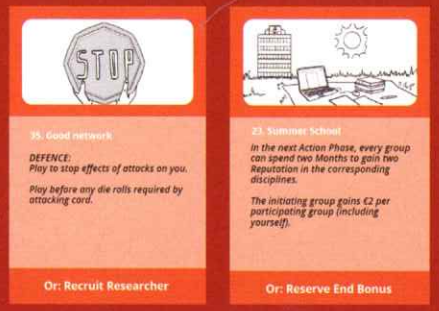
Game materials

- 4 Research Group boards
- 4 Player Aids
- 12 Special Ability Tiles
- 30 Project cards
- 18 Tenured Researcher cards
- 12 PhD Student Cards
- 8 Event cards
- 42 Action cards
- A set of Player Order Tiles (1,2,3,4)
- 48 Money coins (16x€1, 4x€5, 8x€10, 8x€20, 4x€50, 1x€100)
- 2 six-sided dice
- Tokens. 47 each in three different colours, representing the three disciplines, Linguistics (L), Culture & History (C) and Information Science (I), and 4 black for tracking total reputation.
- Rulebook

Spelmateriaal

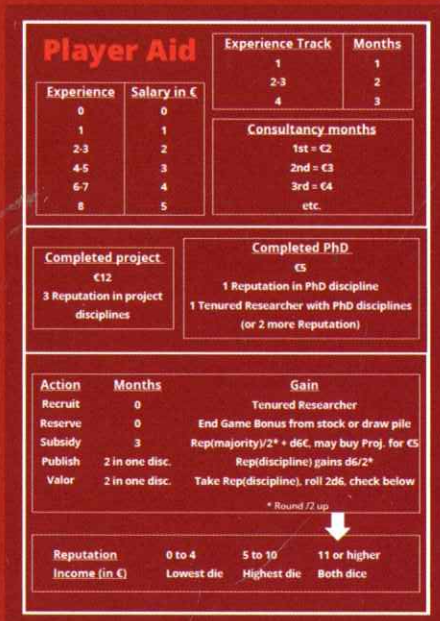
- 4 spelborden (Research Group Boards)
- 4 hulpkaarten (Player Aids)
- 12 tegels speciale eigenschappen
- 30 projectkaarten
- 18 onderzoekerskaarten (Tenured Researcher)
- 12 PhD-studentkaarten
- 8 eventkaarten
- 42 actiekaarten
- 1 set van spelervolgorde-tegels (1, 2, 3, 4)
- 48 geldmunten (16x€1, 4x€5, 8x€10, 8x€20, 4x€50, 1x€100)
- 2 dobbelstenen (6 zijden)
- Tokens. 47 in elke kleur voor elke disciplines Linguistics (L), Culture & History (C) en Information Science (I) en 4 zwarte tokens voor de totale reputatie
- Regelboek

Example player lay-out
Voorbeeld lay-out van speler



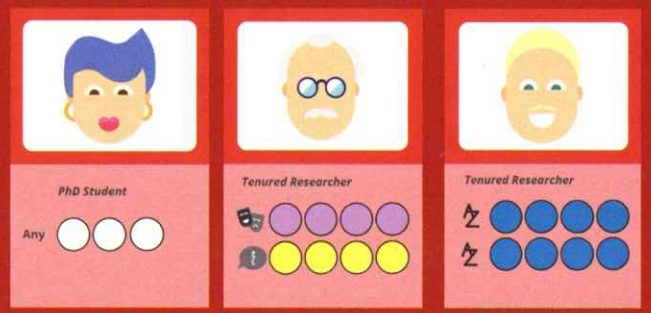
Action Cards

End Game Bonus Card (reserved)



Money (€23)

Project Cards



Tenured Researcher Cards

Mismanagement Slot

Radboud Universiteit
SINCE 1923

Game Elements

Money
In this game, money is expressed in euros (€). Money is represented by coins, with the values €1, €5, €10, €20, €50 and €100.

Time
Time is expressed in Months and represented by coloured tokens. Each discipline has a different letter, colour and icon (see table below). Note that the Cards use both the icons and the letters. This rulebook mostly mentions the letter. You do not have to spend all of a researcher's time on projects: you can store some of your produced time tokens on your Research Group Board and use them for Actions or Teaching later in the turn. They are also placed on tracks on the Researcher and Project cards, showing experience of the researcher and progress of the project.

Research Group Board
Each player is in charge of one Research Group. The Research Group Boards contain a track to mark the reputation in each discipline. This is done with 3 tokens, one of each colour. In addition, a black Reputation Marker is used for the current total reputation. The Research Group Board also contains a Mismanagement Slot, where a token can be placed if a Project is cancelled.

> Research Group Boards have two slots for Special Ability Tiles. These Tiles are distributed during the game setup and provide Special Abilities for use during the game. A full list can be found in Appendix 3 on page 22.

	Letter	Colour	Icon
Linguistics	L		
Culture & History	C		
Information Science	I		

Spelonderdelen

Geld
Geld wordt uitgedrukt in euro's (€). Het spel heeft munten met de waarden €1, €5, €10, €20, €50 en €100.

Tijd
Tijd wordt uitgedrukt in maanden en weergegeven door gekleurde tokens. Elke discipline heeft een andere letter, kleur en icoon (zie de tabel linksonder). De spelkaarten noemen vaak de letter of het icoon. Dit regelboek noemt meestal de letter. Je hoeft niet al het werk van de onderzoekers aan projecten te besteden: je kunt een deel van je geproduceerde tijdtokens opslaan op je spelbord (Research Group Board) en ze later in de beurt gebruiken voor acties of onderwijs. De tokens worden daarnaast ook geplaatst op de tracks op de onderzoeks- en projectkaarten, waar ze de ervaring (Experience) van de onderzoekers en de voortgang van het project laten zien.

Spelbord (Research Group Board)
Elke speler is verantwoordelijk voor één onderzoeksgroep. De spelborden hebben een track om de reputatie in elke discipline te markeren met drie tokens, één van elke kleur. Daarnaast wordt een zwarte marker gebruikt voor de totale reputatie. Het spelbord bevat ook een mismanagement-slot, waar een token kan worden geplaatst als een project wordt geannuleerd.

> Spelborden hebben twee vakken voor speciale eigenschapstegels. Deze tegels worden in het begin van het spel verdeeld en bieden speciale eigenschappen die tijdens het spel kunnen worden gebruikt. Een volledige lijst is te vinden in Bijlage 3 op pagina 22.

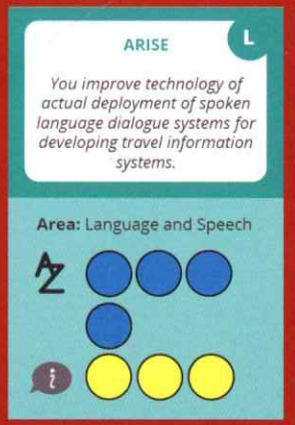
Tokens

Money
Geld

Radboud Universiteit
SINCE 1923

Projects

There are 30 Project Cards. Projects require a certain amount of time investment in one to three disciplines. The exact number of Months needed is listed at the bottom of the card, where you can track the progress with tokens. Projects are always part of a larger Research Area, listed in the middle of the card. There are 10 such Research Areas, each with 3 Projects. You find a full list of Projects in Appendix 1 on page 20.



If you want a shorter game, use only part of the Project Cards. For a shorter game, use only those marked S. That set contains two Projects from each Research Area. If you want the full game, use all Project Cards (marked S and L). Above, you can see a Project marked with an S and a Project marked with an L.

Projects can be acquired either in the Project Acquisition Phase (see page 9) or in the Action Phase (see page 15). After acquiring a Project, you put the Project Card in front of you on the table. Normally, all disciplines start at zero Progress, so with empty Progress Tracks. However, if you already worked on a Project in the same Research Area, you can mark off two Months (in total) in disciplines that were already fulfilled in the previous Project. Whenever you acquire one or more Projects in one of the Phases, you can also add one PhD Student to your group – if there are PhD Students available.

Every turn, during the Research Phase, your researchers can spend time on a Project (see page 11). You mark this on the corresponding Progress Tracks. When you reach the end of all Progress Tracks, the Project will be completed during the Completion Phase see page 14).

Projecten

Er zijn 30 projectkaarten. Projecten vereisen een bepaalde tijdsinvestering in één tot drie disciplines. Het exacte aantal benodigde maanden staat onderaan de kaart, waar je de voortgang kunt bijhouden met tokens. Projecten maken altijd deel uit van een groter onderzoeksgebied (Research Area) dat op de kaart wordt vermeld. Er zijn tien onderzoeksgebieden, elk met 3 Projecten. Een volledige lijst van projecten is te vinden in Bijlage 1 op pagina 20.

Als je een korter spel wilt, gebruik dan alleen een deel van de projectkaarten. Voor een korter spel gebruik je alleen de kaarten met de markering S. Deze set bevat twee projecten uit elk onderzoeksgebied. Voor het volledige spel gebruik je alle projectkaarten (met S en L). Hierboven zie je een project gemarkeerd met een S en een project gemarkeerd met een L.

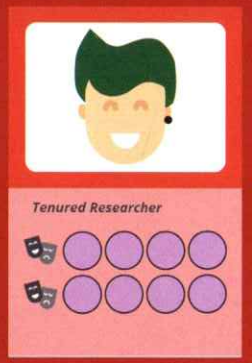
Projecten kunnen worden verworven tijdens de verwervingsfase (Project Acquisition Phase, zie pagina 9) of tijdens de actiefase (Action Phase, zie pagina 15). Nadat je een project hebt verworven, leg je de projectkaart voor je neer op de tafel. Normaal gesproken begint elke discipline met nul voortgang, dus met lege voortgangstracks (Progress Tracks). Als je echter al aan een project in hetzelfde onderzoeksgebied hebt gewerkt, kun je twee maanden markeren in disciplines waaran je gewerkt hebt. Als je één of meer projecten verwerft in een van de fasen, kun je ook één PhD-student aan je groep toevoegen – als er PhD-studenten beschikbaar zijn.

Elke beurt, tijdens de onderzoeksfase (Research Phase), kunnen je onderzoekers tijd besteden aan een project (zie pagina 11). Dit markeer je op de bijbehorende voortgangstracks. Wanneer je het einde van alle voortgangstracks bereikt, wordt het project voltooid tijdens de voltooiingsfase (Completion Phase, zie pagina 14).

Researchers

There are 18 Tenured Researcher Cards. Each card shows two Experience Tracks with four Experience levels.

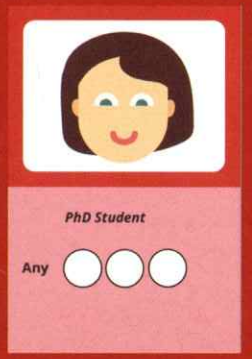
Whenever you get a new Tenured Researcher, both Experience Tracks start at 1 Experience, which you mark with a token. You will be paying your Researchers during the Salary Phase (see page 9). Beware that unpaid Researchers must leave your group. During the Research Phase of the turn, your Researchers can spend time on Projects or prepare for Actions or Teaching (see page 18).



PhD students

There are 12 PhD Student Cards. PhD Students have only one Experience Track with three levels. They always start with 0 Experience. Instead of progressing with one single token, each level is marked with a separate token, corresponding to the discipline in which the PhD student did some Project work. PhD Students can work in any discipline desired, which can vary per round.

When you acquire one or more Projects in a Phase, you can select one PhD Student Card (if available) and place it in front of you on the table. When PhD Students reach 3 Experience, they obtain their PhD diploma in the Completion Phase (see page 14).



Consultants

If you need more research work done than your Researchers have time for, you can hire external Consultants. They will produce one Month each. The first Consultant in a turn costs €2, the second €3, the third €4, etc.

> *Example:* You hire four Consultants. That will cost you €14 (€2 + €3 + €4 + €5 = €14).

Onderzoekers

Er zijn 18 kaarten met onderzoekers (Tenured Researchers). Elke kaart toont twee ervaringstracks (Experience Tracks) met vier niveaus. Wanneer je een nieuwe onderzoeker krijgt, beginnen beide ervaringstracks op het eerste vakje, dat je markeert met een token. Je betaalt je onderzoekers tijdens de salarisfase (Salary Phase, zie pagina 9). Let op dat niet-betaalde onderzoekers je groep moeten verlaten. Tijdens de onderzoeksfase kunnen je onderzoekers tijd besteden aan projecten of zich voorbereiden op acties of onderwijs (zie pagina 18).

PhD-studenten

Er zijn 12 kaarten met PhD-studenten. PhD-studenten hebben slechts één ervaringstrack met drie niveaus. Ze beginnen altijd zonder ervaring. In plaats van vooruitgang te boeken met één enkel token, wordt elk niveau gemarkeerd met een apart token dat overeenkomt met de discipline waarin de PhD-student aan een project heeft gewerkt. PhD-studenten kunnen in elke gewenste discipline werken, wat per ronde kan variëren.

Wanneer je één of meer projecten verwerft, kun je één PhD-studentkaart selecteren (indien beschikbaar) en deze voor je op tafel plaatsen. Wanneer PhD-studenten hun ervaringstrack voltooien, promoveren ze in de voltooiingsfase (zie pagina 14).

Consultants

Als je meer onderzoekswerk nodig hebt dan je onderzoekers tijd hebben, kun je externe consultants inhuren. Elke consultant produceert één maand. De eerste consultant in een beurt kost €2, de tweede €3, de derde €4, enzovoort.

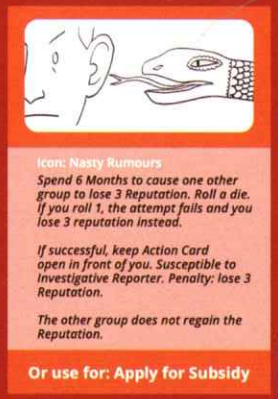
> *Voorbeeld:* Je neemt vier consultants in dienst. Dat kost je in totaal €14 (€2 + €3 + €4 + €5 = €14).

Radboud Universiteit
SINCE 1923

Action Cards

There are 42 (orange) Action Cards. Each card has a double function, listing both a Standard Action and a Special Action. You may choose when to play it and which of the two options you want to use, but only during the Action Phase. The cards are numbered, as they will be played in numerical order if more than one card is played in the same Action Phase.

Action Cards are kept in a closed Action Deck, with three cards open next to it. In the Action Draw Phase (see page 14), each player draws one card, or discards a number of cards and draws back the same number of cards. Action Cards can be played in the Action Phase (see page 15). If you have more than three Action Cards in hand at the end of the Action Phase, discard to three. When an Action Card leaves play, because it has no (longer) effect, place it in the Action Discard Pile.



Event Cards

There are 8 (green) Event Cards. Event Cards are kept in a face-down Event Deck. In the Event Phase, two dice are rolled. If the total is 7 or higher, a new Event Card becomes active. It leads to an Event that has effects immediately or during the next turn. Also, the card makes available a Game End Bonus (see page 18).

Actiekaarten

Er zijn 42 (oranje) actiekaarten. Elke kaart heeft een dubbele functie: een standaardactie (Standard Action) en een speciale actie (Special Action). Je kunt kiezen wanneer je deze speelt en welke van de twee opties je wilt gebruiken, maar alleen tijdens de actiefase. De kaarten zijn genummerd, omdat ze in numerieke volgorde worden gespeeld als er meer dan één kaart wordt gespeeld in dezelfde actiefase.

De actiekaarten liggen in een gesloten stapel met drie kaarten open naast de stapel. In de actiekaartfase (zie pagina 14) trekt elke speler één kaart of legt een aantal kaarten af en trekt hetzelfde aantal kaarten terug. Actiekaarten kunnen worden gespeeld tijdens de actiefase (zie pagina 15). Als je aan het einde van de actiefase meer dan drie actiekaarten in handen hebt, moet je afleggen totdat je drie kaarten hebt. Wanneer een actiekaart het spel verlaat omdat het geen effect (meer) heeft, plaats je deze in de aflegstapel.

Eventkaarten

Er zijn 8 (groene) eventkaarten. Eventkaarten liggen in een gesloten eventkaartenstapel. In de eventfase (Event Phase) worden er twee dobbelstenen geworpen. Als het totaal 7 of hoger is, wordt er een nieuwe Event Card actief. Dit leidt tot een gebeurtenis die onmiddellijk of tijdens de volgende beurt effect heeft. Bovendien biedt de kaart een eindbonus (End Game Bonus) (zie pagina 18).

Start of the game

1. Choose your desired game length. For a shorter game, take only the Project Cards marked S to form the Project Deck. For a full game, use all Project Cards.
2. Give each player one Research Group Board, one set of four Reputation Markers (all starting at 0 on the Reputation Track), one Player Aid Card and €25. You put the remaining money aside.
3. Shuffle the Project Deck and place it face down on the table.
4. Place all Tenured Researcher Cards and some PhD Student Cards on the table. There should be three times the number of PhD Students as there are players.
5. Place all tokens and markers readily available for all players.
6. Shuffle the Action Deck and place it face down on the table. Then deal 3 Action Cards open on the table next to the Action Deck and 2 Action Cards to each player. You should keep these hidden from other players.
7. Shuffle the Event Deck and place it face down on the table.
8. Randomly deal 3 Special Ability Tiles to each player.
9. Each player selects one Tile for their own use and hands the other two Tiles to their left.
10. Each player selects one Tile for their own use and discards the last Tile.
11. Each player places their two selected Tiles open on their Research Group Board. Some abilities can only be used once during the game; turn the tile upside down when the ability is used.
12. Randomly deal one Player Order Tile to each player, to be used in the first turn.
13. In reverse Player Order, each player selects one Tenured Researcher from the stock.

Begin van het spel

1. Kies de gewenste speelduur. Voor een korter spel neem je alleen de projectkaarten met de markering S om de projectkaartenstapel te vormen. Voor een volledig spel gebruik je alle projectkaarten.
2. Geef elke speler één spelbord, één set van vier reputatie-markers (die allemaal op 0 beginnen op de reputatietrack), één hulpkaart (Player Aid Card) en €25. Het resterende geld leg je opzij.
3. Schud de projectkaarten en leg de stapel gesloten op tafel.
4. Leg alle kaarten van onderzoekers en een aantal PhD-studentkaarten open op tafel. Er moeten drie keer zoveel PhD-studentenkaarten zijn als er spelers zijn.
5. Leg alle tokens en markers op tafel, makkelijk bereikbaar voor alle spelers.
6. Schud de stapel van actiekaarten en leg hem gesloten op tafel. Leg vervolgens drie actiekaarten open op tafel naast de stapel van actiekaarten en geef twee actiekaarten aan elke speler. Houd deze verborgen voor andere spelers.
7. Schud de stapel eventkaarten en leg deze gesloten op tafel.
8. Deel willekeurig drie tegels met speciale eigenschappen uit aan elke speler.
9. Elke speler selecteert één tegel voor eigen gebruik en geeft de andere twee tegels door aan de linkerbuur.
10. Elke speler selecteert één tegel voor eigen gebruik en legt de laatste tegel af.
11. Elke speler plaatst zijn twee geselecteerde tegels open op zijn spelbord. Sommige speciale eigenschappen kunnen slechts één keer tijdens het spel worden gebruikt; keer de tegel om wanneer de eigenschap is gebruikt.
12. Deel willekeurig één spelervolgorde-tegel uit aan elke speler, te gebruiken in de eerste beurt.
13. In omgekeerde spelervolgorde selecteert elke speler één onderzoeker uit de voorraad.

Radboud Universiteit
SINCE 1923

Turns during the game
Every turn consists of the following Phases, which are executed in the order presented in the table on the right. The Player Aid also mentions these rounds, including a short description on what to do in that particular round.

1	Preparation Phase	Voorbereidingsfase
2	Project Acquisition Phase	Verwervingsfase
3	Salary Phase	Salarisfase
4	Research Phase	Onderzoeksfase
5	Completion Phase	Voltooiingsfase
6	Action Draw Phase	Actiekaartfase
7	Action Phase	Actiefase
8	Teaching Phase	Onderwijsfase
9	Event Phase	Eventfase

Beurten tijdens het spel
Elke beurt bestaat uit de volgende fases, die worden uitgevoerd in de volgorde zoals uiteengezet in de tabel links. De rondes staan ook op de spelhulp, inclusief een korte omschrijving van wat je in die ronde moet doen.

Phases within the Turn

1) Preparation Phase
At the start of each turn, you determine the Player Order. For the first turn, keep the Player Order Tiles given in the game setup. For later turns, Player Order is determined as follows. First calculate everyone's total Reputation and mark it with the (black) Total Reputation Markers on the Research Group Boards. Then order the players according to lowest total Reputation and give the appropriate Player Order Tile to each player, so the player with the lowest Reputation gets Tile 1 and will be playing first in all Phases which use Player Order. When two or more players have the same Reputation, deal the corresponding Player Order Tiles to these players randomly.

Whenever something needs to be done in order, use the numerical order of the Player Order Tiles. However, when resolving Action Cards in the Action Phase, do not use Player Order, but resolve the cards in the order of the numbers on the played Action Cards. In some phases, order does not matter. In these phases, play can also be done simultaneously to speed up the game.

Fasen binnen de beurt

1) Voorbereidingsfase
Aan het begin van elke beurt bepaal je de spelervolgorde. Voor de eerste beurt houd je de spelervolgorde-tegels aan voor de volgorde. Voor latere beurten wordt de spelervolgorde als volgt bepaald. Bereken eerst de totale reputatie van elke speler en markeer deze met de zwarte reputatie-marker op de spelborden. Sorteer vervolgens de spelers op basis van de laagste totale reputatie en geef de bijbehorende spelervolgorde-tegel aan elke speler, zodat de speler met de laagste reputatie tegel 1 krijgt en als eerste speelt in alle fasen waarin de spelervolgorde wordt gebruikt. Wanneer twee of meer spelers dezelfde reputatie hebben, deel dan de bijbehorende spelervolgorde-tegels willekeurig aan deze spelers uit.

Wanneer iets in volgorde moet worden gedaan, gebruik dan de numerieke volgorde van de spelervolgorde-tegels. Gebruik echter bij het afhandelen van actiekaarten in de actiefase de spelervolgorde niet, maar voer de kaarten uit in de volgorde van de nummers op de gespeelde actiekaarten. In sommige fasen maakt de volgorde echtert niet uit en kan iedereen tegelijk spelen om het spel te versnellen.

In order to let all Research Groups fulfil their full potential, the university provides extra allowances. At the end of the Preparation Phase, each group counts how many points of Total Reputation they are behind the current leader and get that amount of points in euros as allowance. Subsequently, new Tenured Researchers can be recruited for €5 each. You cannot spend more money on the recruitment than the allowance that was just received.

2) Project Acquisition Phase

In the Project Acquisition Phase, you first shuffle the Project Deck and then deal 3 Project Cards open to the table. After this, players can either buy one project for €5 from the offer or they can pass, in Player Order. Every time a card is taken, a new card is dealt from the top of the Project Deck. Buying cards continues until all players pass consecutively. If you pass, you can still buy cards later on. However, once all players pass in a row, you are not allowed to buy anymore. When buying your first Project in this Phase, you can also take a PhD Student, if available.

Exception: In the first turn of the game, you choose the first Project that you want to buy freely from the Project Deck.

Place each acquired Project Card in front of you. It contains Progress Tracks for all required discipline time. Normally, all start at zero. However, if you already worked on a Project in the same Research Area, you can mark off one or two Months (in total) in disciplines that were already fulfilled in the previous project(s).

3) Salary Phase

At the start of your turn, you may pay your Tenured Researchers and your PhD Students. Their salary depends on their total Experience (see table on the next page). Any Researcher, Tenured or PhD Student, who is not paid their full salary must leave your group. All Experience is removed, and the Researcher Card is placed back in the respective stock. At the end of the Salary Phase, you can have only one Tenured Researcher with 8 Experience; there is only space for one person at the top.

Om alle onderzoeksgroepen hun volledige potentieel te laten benutten, biedt de universiteit extra toelagen. Aan het einde van de voorbereidingsfase telt elke groep hoeveel punten reputatie ze in totaal achterlopen op de huidige leider en krijgen ze dat bedrag in euro's als toelage. Vervolgens kunnen nieuwe onderzoekers worden aangeworven voor €5 per stuk. Je kunt niet meer geld uitgeven aan de werving dan de zojuist ontvangen toelage.

2) Verwervingsfase

In de verwervingsfase schud je eerst de projectkaarten en deel je vervolgens drie projectkaarten open op tafel. Daarna kan elke speler, in spelervolgorde, één project uit het aanbod kopen voor €5 of passen. Telkens wanneer een project wordt gekozen, wordt er een nieuwe kaart van de bovenkant van de stapel projectkaarten gedeeld. Als je past, kun je later nog steeds kaarten kopen. Het kopen van kaarten gaat door totdat alle spelers achtereenvolgens passen. Bij het kopen van je eerste project in deze fase kun je ook een PhD-student nemen, indien beschikbaar.

Uitzondering: In de eerste beurt van het spel kies je vrij het eerste project dat je wilt kopen uit de stapel projectkaarten.

Plaats elke verworven projectkaart voor je. De kaart bevat voortgangstracks voor alle benodigde disciplines. Normaal gesproken beginnen ze allemaal op nul. Als je echter al aan een project hebt gewerkt in hetzelfde onderzoeksgebied, kun je één of twee maanden (totaal) markeren voor disciplines die al zijn vervuld in de vorige project(en).

3) Salarisfase

Aan het begin van elke beurt kun je je onderzoekers en PhD-studenten betalen. Hun salaris hangt af van de totale ervaring die ze hebben (zie de tabel op de volgende pagina). Onderzoekers en PhD-studenten die niet volledig betaald worden moeten je Research Group verlaten. Alle ervaringstokens wordt verwijderd, en de onderzoekerskaart of PhD-studentkaart wordt teruggeplaatst in de respectievelijke voorraad. Aan het einde van de salarisfase mag je maar één onderzoeker in dienst hebben met 8 ervaring; er is maar één plek aan de top.

Radboud Universiteit
SINCE 1923

First, you count the total Experience per Researcher. Based on the table below, you can determine the salary for that Researcher. Add up all the salaries of the Researchers to determine the total salary you have to pay. Every Researcher that is not (completely) paid will leave your group.

Example: You have 2 Tenured Researchers and 2 PhD Students. The first Tenured Researcher has 4 Experience in Culture & History and 3 Experience in Information Science. Researcher 2 has 2 Experience in Linguistics and 2 Experience in Culture & History The first PhD Student (researcher 3) has 1 Experience in Culture & History and 1 Experience in Information Science. The other PhD Student has no Experience yet.

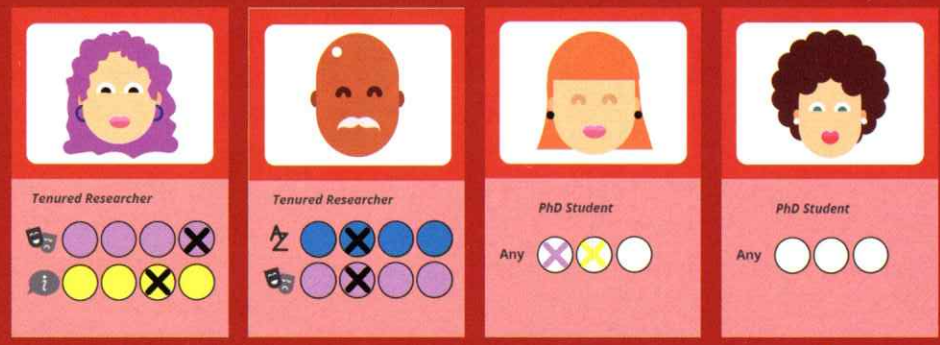
Researcher 1	7 Exp.	€4
Researcher 2	4 Exp.	€3
Researcher 3	2 Exp.	€2
Researcher 4	0 Exp.	€0
Total		€9

Experience Ervaring	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Salary (€) Salaris (€)	0	1	2	2	3	3	4	4	5

Tel eerst de totale ervaring per onderzoeker. Bepaal aan de hand van onderstaande tabel het salaris voor die onderzoeker. Tel al de losse bedragen bij elkaar op om op het totale bedrag te komen. Elke onderzoeker die je niet (volledig) betaalt, verlaat je onderzoeksgroep.

Voorbeeld: Je hebt 2 onderzoekers en 2 PhD-studenten. De eerste onderzoeker heeft 4 ervaring in Culture & History en 3 ervaring in Information Science. Onderzoeker 2 heeft 2 ervaring in Linguistics en 2 ervaring in Culture & History. De eerste PhD-student (onderzoeker 3) heeft 1 ervaring in Culture & History en 1 ervaring in Information Science. De andere PhD-student heeft nog geen ervaring.

Onderzoeker 1	7 Exp.	€4
Onderzoeker 2	4 Exp.	€3
Onderzoeker 3	2 Exp.	€2
Onderzoeker 4	0 Exp.	€0
Totaal		€9



1 2 3 4

4) Research Phase

In the Research Phase, your Researchers can spend their time. As for Tenured Researchers, the amount of time available depends on their Experience level. This is determined per track (see table). PhD Students spend exactly one Month in any discipline, independent of their earlier Experience.

The amount of available time may be influenced by Action Cards or Events.

Experience	1	2	3	4
Months	1	2	2	3

If you need more work done than your own Researchers have time for, you can hire external Consultants. They will produce one Month each in the discipline of your choice. The first Consultant in a turn costs €2, the second €3, the third €4, etc. Consultants do not acquire Experience.

You select freely how Researchers and Consultants spend their time. For Tenured Researchers, you can choose per track what those researchers do with their Months. The options are:

- **Working on a Project**

Tenured Researchers have to spend all Months from the same Experience Track on one Project. Multiple Researchers and Consultants can work on the same Project. Move the token on the Progress Track for the given discipline on the Project Card forward by the number of Months spent.

After spending time like this and if the Experience on a Tenured Researcher Experience Track from which the time originated is less than 4, move the token on that Experience Track forward one step. For PhD Students, Project work adds one token to the Experience Track, corresponding to the discipline just worked in. Gaining Experience is not voluntary and happens automatically.

4) Onderzoeksfase

De onderzoeksfase is de fase waarin onderzoekers hun tijd kunnen besteden. Wat onderzoekers (Tenured Researchers) betreft, hangt de hoeveelheid beschikbare tijd af van hun ervaring. Dit wordt per track bepaald (zie tabel). PhD-studenten besteden precies één maand in een discipline naar keuze, ongeacht hun eerdere ervaring.

De beschikbare tijd kan worden beïnvloed door actiekaarten of events.

Ervaring	1	2	3	4
Maanden	1	2	2	3

Als je meer werk gedaan wilt krijgen dan je eigen onderzoekers tijd hebben, kun je externe consultants inhuren. Zij leveren elk één maand werk in de discipline van jouw keuze. De eerste consultant in een beurt kost €2, de tweede €3, de derde €4, enzovoort. Consultants krijgen geen ervaring.

Je kunt vrij kiezen hoe onderzoekers en consultants hun tijd besteden. Voor onderzoekers (Tenured Researchers) moet je per track kiezen wat je met de maanden doet. De opties zijn:

- **Werken aan een Project**

Onderzoekers (Tenured Researchers) moeten alle maanden van dezelfde ervaringstrack besteden aan één project. Meerdere onderzoekers en consultants kunnen aan hetzelfde project werken. Verplaats het token op de voortgangstrack voor de betreffende discipline op de projectkaart vooruit met het aantal bestede maanden.

Als de ervaring op de betreffende ervaringstrack van de onderzoeker minder is dan 4, verplaats het token op die ervaringstrack dan één stap vooruit. Voor PhD-studenten voegt projectwerk één token toe aan de ervaringstrack dat overeenkomt met de zojuist gebruikte discipline. Het verkrijgen van ervaring is niet optioneel en gebeurt automatisch.

Radboud Universiteit
SINCE 1923

- **Preparing for Teaching or for Actions**

You need to reserve the time for Teaching or Actions during the Research Phase and can use this time during the Action and Teaching Phases. For every Month spent preparing, you take a token of the corresponding discipline for Tenured Researchers, or any discipline for PhD Students. You then use these tokens during the Action Phase on activating new Actions or on effects of previously played cards or you can use these during the Teaching Phase on Teaching. Unused tokens will be lost. Unlike Project work, in which all Months from the same Experience Track must be spent on one Project, Months set apart as preparation can be split up as desired. Months used for preparation do not provide Experience.

If you do not spend any time on a specific Project in your turn, the Project is cancelled. It is returned to the Project Deck without tokens. You lose 2 Reputation for your mismanagement. You can choose which discipline(s) to lose Reputation in, but they must be listed as (separate) time requirements on the Project Card. For example, if you cancel a Project with LLLLLLI, you can lose either 2 Reputation in L, or 1 in L and 1 in I. Reputation cannot be negative. Furthermore, the first time one of your Projects gets cancelled, you put any token in the Mismanagement Slot on your Research Group Board to remind you that you can no longer score the "have no cancelled projects" Game End Bonus.

Trying to keep track of all the available Months may lead to confusion. If so, you can do the following:

1. For each of your Researchers and Consultants, place tokens next to their track, of the right disciplines. Always keep same-track tokens together, as they need to be spent together in case of Project work.
2. Spend the placed tokens on what you want to use them for. If spent on Project work, adjust the corresponding Experience Track.
3. Keep leftover tokens for the Action and Teaching Phases.

- **Voorbereiden op onderwijs (Teaching) of acties (Actions)**

Onderwijs en bepaalde acties hebben tijdsinvestering nodig. Daarvoor moet je maanden reserveren. Voor elke maand besteed aan voorbereiding neem je een token van de betreffende discipline voor onderzoekers (Tenured Researchers), of van elke discipline voor PhD-studenten. Je gebruikt deze tokens tijdens de actiefase voor het activeren van nieuwe acties of voor effecten van eerder gespeelde kaarten, of je kunt ze gebruiken voor onderwijs. Ongebruikte tokens gaan verloren. In tegenstelling tot projectwerk, waarbij alle maanden van dezelfde ervaringstrack aan één project moeten worden besteed, kunnen maanden die zijn gereserveerd voor voorbereiding opgesplitst worden. Maanden die worden gebruikt voor voorbereiding leveren geen ervaring op.

Als je in je beurt geen tijd besteedt aan een specifiek project, wordt het project geannuleerd. Het wordt teruggeplaatst in de projectstapel zonder tokens. Je verliest 2 reputatie vanwege je slechte beheer. Je kunt kiezen in welke discipline(s) je reputatie verliest, maar ze moeten vermeld staan als (afzonderlijke) tijdsvereisten op de Projectkaart. Bijvoorbeeld, als je een project met LLLLLLI annuleert, kun je ervoor kiezen om 2 reputatie in L te verliezen, of 1 in L en 1 in I. Reputatie kan nooit negatief zijn. Bovendien plaats je de eerste keer dat een van je projecten wordt geannuleerd een willekeurig token op het mismanagement-slot op je onderzoeksgroepbord om je eraan te herinneren dat je de "have no cancelled projects" eindbonus (Game End Bonus) niet meer kunt behalen.

Het bijhouden van alle beschikbare maanden kan leiden tot verwarring. In dat geval kun je het volgende doen:
1. Plaats tokens naast de track van elke onderzoeker in de juiste disciplines en leg de tokens van de consultant(s) die je inhuurt klaar. Houd altijd tokens van dezelfde track bij elkaar, omdat ze samen moeten worden besteed in het geval van projectwerk.
2. Besteed de geplaatste tokens aan de verschillende activiteiten waar je ze voor wilt gebruiken. Als ze besteed worden aan projectwerk, pas dan de overeenkomstige ervaringstrack aan.
3. Bewaar overgebleven tokens voor de actie- en onderwijsfases.

Example: Your group consists of 4 persons: 2 Tenured Researchers and 2 PhD's. According to the table on page 11, Researcher 1 receives 3C and 2I and Researcher 2 receives 2L and 2C. The two PhD's can specialise in any discipline. You also hire a Consultant for €2.

You work on 3 projects this round and want to play an Action Card in the Action Phase. You only worked on Project 3 last turn. You have have to work on all projects to keep them, but you also want to finish one. You cannot split the sets of Months per Experience Track, so you find the distribution of Months as depicted here.

After the Research, the following happens. Researcher 1 does not get extra Experience; Culture & History is fully developed and the Months in I will be used for an Action Card. Researcher 2 gets extra Experience in both Culture & History and Linguistics, since the Months are spent on Projects. The first PhD Student gained Experience and gets a PhD diploma - you receive €5 and 1 Reputation and select a Tenured Researcher. The other PhD Student does not gain Experience, since their Month is spent on the Action Card.

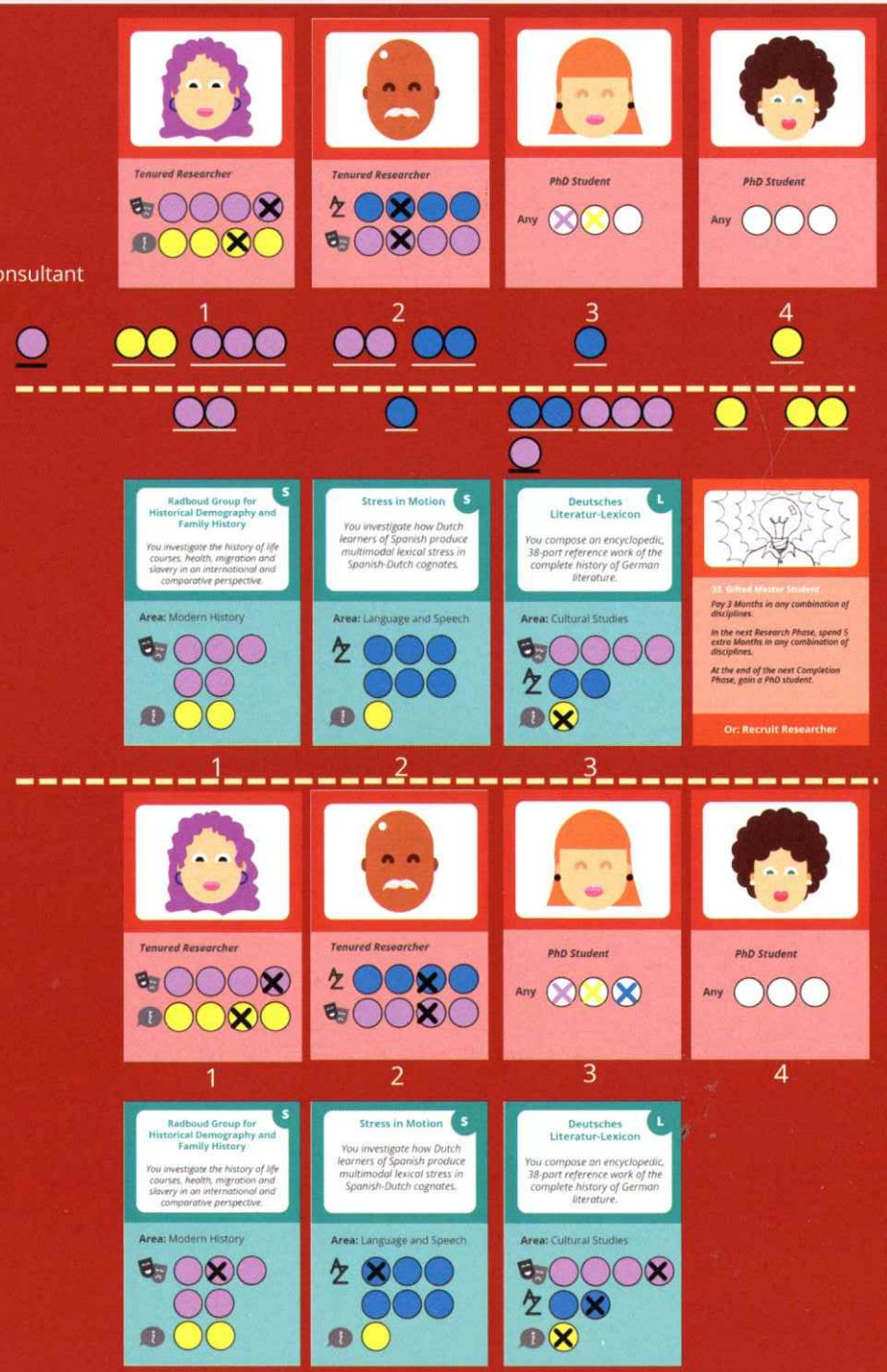
Project 1 and 2 are not finished, but Project 3 is. You receive €12 and 3 Reputation (in CCC, CCL, CLL, CCI or LLI - maximum of 2L and 1I). In the Action Phase, you play your Action Card.

Voorbeeld: Je groep bestaat uit 4 mensen: 2 Tenured Researchers en 2 PhD'ers. Volgens de tabel op pagina 11 ontvangt onderzoeker 1 3C en 2I en onderzoeker 2 ontvangt 2L en 2C. De twee PhD'ers kunnen zich specialiseren in alle disciplines. Ook huur je één consultant in, die je laat werken in Culture & History. Hiervoor betaal je €2.

Je werkt deze ronde aan drie projecten en je wilt één actiekaart spelen. Je hebt alleen aan project 3 gewerkt in de vorige ronde. Je moet aan alle projecten werken, maar je wilt er ook één afronden. Je mag de setjes maanden per ervaringstrack niet opdelen, dus je komt op de verdeling zoals hiernaast afgebeeld.

Na het onderzoekswerk gebeurt er het volgende. Onderzoeker 1 krijgt geen extra ervaring; Culture & History is al volledig ontwikkeld en de I-maanden zijn naar de actiekaart gegaan. Onderzoeker 2 krijgt wel extra ervaring in Culture & History en Linguistics, aangezien diens maanden aan onderzoek besteed zijn. De eerste PhD'er heeft drie ervaring opgedaan en promoveert - je ontvangt €5 en 1 reputatie en je selecteert een Tenured Researcher. De maand van onderzoeker 4 is gebruikt voor de actiekaart; deze PhD'er ontwikkelt geen ervaring.

Project 1 en 2 zijn nog niet af. Project 3 wel, je ontvangt €12 en 3 reputatie (in CCC, CCL, CLL, CCI of LLI - maximaal 2L en 1I). Je kan in de actiefase de actiekaart spelen, want je hebt de benodige maanden gereserveerd.



Radboud Universiteit
SINCE 1923

5) Completion Phase
Check whether the end of all Progress Tracks is reached for any Project. If so, you have completed the Project. For this, you gain €12. You also gain 3 points of Reputation. You can choose which discipline(s) to gain Reputation in, but they must be listed on the Project Card. You can only gain as much Reputation per discipline as the number of Months on the Project Card.

Check whether any PhD Student has reached 3 Experience. If so, they obtain their PhD diploma. You gain €5 and 1 Reputation in one discipline on which the PhD Student has worked. You may recruit a Tenured Researcher from the stock, both of whose Experience track disciplines must have a separate token on the PhD Student Card.

The PhD Student Card goes back to the stock. In case more than one PhD Student obtains their diploma in the same turn, you select Tenured Researchers in Player Order. However, pick only one Researcher per player at a time. Then repeat this in case there are players who have multiple PhD Students obtaining their diploma.

If no appropriate Tenured Researcher is available, you still lose the PhD Student but do not get a Tenured Researcher. However, you now get 3 Reputation instead of 1, in exactly the disciplines marked on the PhD Student Card.

If an Event Card was activated last turn, it is now turned and placed in the End Game Bonus Layout.

6) Action Draw Phase
Each player draws an Action Card from the Action Deck. Instead of drawing one card, you may discard any number of Action Cards from your hand and draw the same number of new cards from the deck. For each card to be drawn, you can take it either from the three open cards or from the closed deck. If you take from the open cards, immediately put a new card from the deck in its place. Also, if you discarded cards, you have the option to refresh the three open cards before you start drawing.

5) Voltooiingsfase (Completion Phase)
Als alle voortgangstracks van een project voltooit zijn, heb je dat project afgerond. Hiervoor ontvang je €12. Je krijgt ook 3 punten reputatie. Je kunt kiezen in welke discipline(s) je reputatie wilt ontvangen, maar deze moeten op de projectkaart vermeld staan. Je kunt per discipline alleen zoveel reputatie ontvangen als het aantal maanden op de projectkaart.

PhD-studenten promoveren als ze 3 ervaring hebben bereikt. Per promotie ontvang je €5 en 1 reputatiepunt in een van de disciplines waarin de PhD-student heeft gewerkt. Je kunt een onderzoeker (Tenured Researcher) rekruteren uit de voorraad, waarvan beide disciplines van de ervaringstrack een aparte token op de PhD-studentkaart moeten hebben. De PhD-studentkaart gaat terug naar de voorraad.

Als er meer dan één PhD-student in dezelfde beurt promoveert, selecteer je onderzoekers (Tenured Researchers) volgens de spelervolgorde. Kies echter slechts één onderzoeker per speler tegelijkertijd. Herhaal dit vervolgens als er spelers zijn die meer dan één promotie in deze beurt hebben behaald.

Als er geen geschikte onderzoeker (Tenured Researcher) beschikbaar is, verlies je alsnog de PhD-student en krijg je geen onderzoeker. Je krijgt echter nu 3 reputatiepunten in plaats van 1, in precies de disciplines die op de PhD-studentenkaart zijn gemarkeerd.

Als er vorige beurt een eventkaart is geactiveerd, wordt deze nu omgedraaid en in de lay-out van de eindbonus geplaatst.

6) Actiekaartfase (Action Draw Phase)
Elke speler trekt een actiekaart uit de actiekaartstapel. In plaats van één kaart te trekken, kun je een willekeurig aantal actiekaarten uit je hand afleggen en hetzelfde aantal nieuwe kaarten van de stapel trekken. Voor elke te trekken kaart kun je deze nemen uit de drie openliggende kaarten of van de gesloten stapel. Als je een kaart uit de openliggende kaarten neemt, plaats dan onmiddelijk een nieuwe kaart van de stapel op die plek

In this case, put the current three open cards on the Action Discard Pile and reveal three new cards.

If the Action Deck is empty when you need to take a card from the deck, shuffle the Action Discard Pile, place it face down as the new Action Deck, and then continue.

7) Action Phase

All players may play as many Action Cards as they desire, placing them face down on the table. Then all cards are turned face up and resolved in the order of the Action Number listed on each card. Only when you resolve the card, you need to decide whether to use the Standard or Special Action (but you do need the correct Months to pay for it). The Special Actions are described fully on each card. Note that income becomes available immediately and can be used in the same Action Phase. Months spent on Actions do not provide experience.

Defence Cards do not have to be played beforehand but can be played as soon as another player targets you with an undesired effect. You do, however, have to play it before that player rolls any dice to resolve the exact result of the card. The Defence Card stops all effects of the attack as far as they apply to you, except when noted differently on the Action Card played or on the attacked item. If there was a cost to the attack on you, the attacker does not have to pay that cost.

Example: You play a Pest Attack and pay €6 because you want to affect all three opponents. Before you roll a die for anybody, one opponent plays a Defence Card. The others do not. You take back the €2 you paid to attack that one player. That player is not affected. The others are still being attacked, because the Defence Card does not work for them.

If you have more than 3 Action Cards in hand at the end of the Action Phase, discard to 3.

Bovendien, als je kaarten hebt afgelegd, heb je de mogelijkheid om de drie openliggende kaarten te vernieuwen voordat je begint met trekken. In dat geval leg je de huidige drie openliggende kaarten op de aflegstapel en leg je drie nieuwe kaarten open. Als de actiekaartstapel leeg is op het moment dat je een kaart van de stapel moet nemen, schud dan de aflegstapel, plaats deze dicht als de nieuwe actiekaartstapel en ga dan verder.

7) Actiefase (Action Phase)

Alle spelers mogen zoveel actiekaarten spelen als ze willen, door ze gesloten op tafel te plaatsen. Vervolgens worden alle kaarten omgedraaid en afgewerkt in de volgorde van het nummer dat op elke kaart staat vermeld. Bij het afwerken van de kaart moet je beslissen of je de standaard- of speciale actie wilt gebruiken (maar je hebt wel de juiste maanden nodig om ervoor te betalen). De speciale acties worden volledig beschreven op elke kaart. In het geval van inkomsten wordt het geld gelijk beschikbaar en kan het gebruikt worden in dezelfde actiefase. Maanden die gebruikt worden voor acties leveren geen ervaring.

Verdedigingskaarten (Defence Cards) hoeven niet vooraf te worden gespeeld, maar kunnen worden gespeeld zodra een andere speler je met een ongewenst effect aanvalt. Je moet echter wel spelen voordat die speler dobbelstenen rolt om het exacte resultaat van de kaart te bepalen. De verdedigingskaart stopt alle effecten van de aanval voor zover ze op jou van toepassing zijn, tenzij anders vermeld op de gespeelde actiekaart of op het aangevallen item. Als er geld was verbonden aan de aanval op jou, hoeft de aanvaller die prijs niet te betalen.

Voorbeeld: Je speelt een Pest Attack en betaalt €6 omdat je alle drie de tegenstanders wil dwarszitten. Voordat de eerste dobbelsteen gegooid wordt, speelt één tegenspeler een verdedigingskaart. De anderen niet. Jij neemt de €2 (betaald voor de aanval op die ene speler) terug; die speler wordt niet beïnvloed. De andere spelers worden nog steeds aangevallen.

Als je aan het einde van de actiefase meer dan 3 actiekaarten in je hand hebt, moet je kaarten afleggen totdat je 3 kaarten in je hand hebt.

Radboud Universiteit
SINCE 1923

Every Action Card has a Standard Action. The types of Standard Action are:

- **Recruit Researcher**

You may take any Tenured Researcher from the stock, using a Recruit Researcher Action Card. This does not cost anything during the Action Phase, but only during the Salary Phase of each turn. Place the Tenured Researcher Card in your layout. Place tokens on the card marking 1 Experience on both Experience Tracks.

- **Apply for Subsidy**

You can do one subsidy application at most per turn, using an Apply for Subsidy Action Card. When you play the card, you need to spend 3 Month tokens from those you held back in the Research Phase for Actions in the Action Phase. Check which discipline has the most tokens in your three tokens. If you paid in three different disciplines, you may choose freely. You receive euros equal to ½ your Reputation in that discipline (rounded up) plus one die roll. You may, if you want, then pay €5 and select one Project from the Project Deck that includes all three subsidy discipline letters in its time requirements. If you do acquire a Project, follow the same procedure as in the Project Acquisition Phase.

Example: In the Action Phase you play Apply for Subsidy and pay CCI. Your Reputation in C is 15, yielding €8, and you roll a 4, adding €4. You now pay €5 to buy a Project. You can choose any Project that lists at least two needed C and one I. You choose 'Shipping the World Trade Center', with 4C and 3I, as you already worked on 'Deutsches Literatur-Lexicon' from the same Research Area. This allows you to copy two Months already spent on the earlier Project, for which you choose 1C and 1I. Furthermore, you take a new PhD Student, if available.

Elke actiekaart heeft een standaardactie. De soorten standaardacties zijn:

- **Onderzoeker werven (Recruit Researcher)**

Je kunt een willekeurige onderzoeker (Tenured Researcher) uit de voorraad nemen door een Recruit Researcher actiekaart te gebruiken. Dit kost niets tijdens de actiefase, maar de onderzoeker moet wel betaald worden in elke volgende salarisfase. Plaats de onderzoeker bij je onderzoekersgroep. Plaats tokens op de kaart om 1 ervaring op beide ervaringstracks aan te geven.

- **Subsidie aanvragen (Apply for Subsidy)**

Je kunt maximaal één subsidieaanvraag doen per beurt met behulp van een Apply for Subsidy actiekaart. Wanneer je de kaart speelt, moet je 3 maanden uitgeven die je in de onderzoeksfase hebt achtergehouden voor acties in de actiefase. Controleer welke discipline de meeste tokens heeft van jouw drie tokens. Als je in drie verschillende disciplines hebt betaald, kun je vrij kiezen. Je ontvangt euro's gelijk aan de helft van je reputatie in die discipline (naar boven afgerond) plus een dobbelsteenworp. Indien gewenst kun je vervolgens €5 betalen en een project uit het projectkaartstapel selecteren dat alle drie discipline-iconen die je gebruikt hebt in de subsidieaanvraag bevat in de tijdsvereisten. Als je een project verwerft, volg je dezelfde procedure als in de verwervingsfase.

Voorbeeld: In de actiefase speel je subsidie aanvragen en lever je CCI in. Je reputatie in C is 15, wat €8 oplevert, en je gooit een 4, wat €4 toevoegt. Je betaalt nu €5 om een project te kopen. Je kunt elk project kiezen dat ten minste twee C en één I bevat. Je kiest 'Shipping the World Trade Center', met 4C en 3I, omdat je al aan 'Deutsches Literatur-Lexicon' hebt gewerkt vanuit hetzelfde onderzoeksgebied. Dit stelt je in staat om twee maanden die al aan het eerdere project zijn besteed, te kopiëren, waarvoor je 1C en 1I kiest. Bovendien neem je een nieuwe PhD-student, mits beschikbaar.

- **Reserve End Game Bonus**

When you play this card, choose any Game End Bonus Card from either the currently available Game End Bonus Layout or the Game End Bonus Deck and place it open before you on the table. If you wish, you can do this even if you already have a Game End Bonus Card. However, you can have only one reserved Game End Bonus. If you already had one, that one goes to the Game End Bonus Layout.

- **Spin-Off**

When you play this card, you can choose between:

a) Publication: Spend two Months in any one discipline. Roll a die. Gain ½ of the result (rounded up) Reputation points in the discipline in question.

Example: In the Action Phase, you play Spin-Off, choose Publication and pay LL. You roll one die and get 5. You increase your Reputation in L by 3 (5 divided by 2, rounded up).

b) Valorisation: Spend two Months in any one discipline. Roll two dice and gain money depending on your Reputation in that discipline, in accordance with the table below.

Reputation	0-4	5-10	11 or higher
Income (€)	Lowest die	Highest die	Both dice

Example: In the Action Phase, you play Spin-Off, choose Valorisation and pay LL. Your Reputation in L is 9. You roll two dice and get 3 and 5. As the Reputation is 9, you get the highest die: €5. If your Reputation had been 11 or higher, you would have gained €8.

- **Reserveer eindbonus (Reserve Game End Bonus)**

Als je deze kaart speelt, kies dan één van de eindbonuskaarten uit (met uitzondering van al door anderen gereserveerde kaarten). Plaats deze open voor je op tafel. Indien gewenst kun je dit ook doen als je al een eindbonuskaart hebt. Je kunt echter slechts één gereserveerde eindbonus hebben. Als je er al een had, gaat die naar de plek met beschikbare en actieve eindbonuskaarten.

- **Spin-Off**

Wanneer je deze kaart speelt kun je kiezen tussen:

a) Publicatie: Besteed twee maanden in één van de disciplines. Gooi met een dobbelsteen. Krijg de helft van het resultaat (naar boven afgerond) aan reputatiepunten in de betreffende discipline.

Voorbeeld: In de actiefase speel je spin-off, kies je publicatie en betaal je LL. Je gooit met een dobbelsteen en krijgt 5. Je verhoogt je reputatie in L met 3 (5 gedeeld door 2, naar boven afgerond).

b) Valorisatie: Besteed twee maanden in één van de disciplines. Gooi twee dobbelstenen en krijg geld afhankelijk van je reputatie in die discipline, volgens de onderstaande tabel.

Reputatie	0-4	5-10	11 of hoger
Inkomen (€)	Laagste worp	Hoogste worp	Beide worpen

Voorbeeld: In de actiefase speel je een spin-off, kies je valorisatie en betaal je LL. Je reputatie in L is 9. Je gooit twee dobbelstenen en krijgt 3 en 5. Omdat de reputatie 9 is, krijg je de hoogste dobbelsteen: €5. Als je reputatie 11 of hoger was geweest, zou je €8 hebben gekregen.

Radboud Universiteit
SINCE 1923

8) Teaching Phase
In this phase, you can spend any leftover Month tokens on Teaching. Every Month spent on teaching provides €1 income. Every group can spend at most 3 Months for each of L, C and I teaching, in total over all Tenured Researchers and PhD Students - so a maximum of €9. Months spent on Teaching do not provide Experience.

9) Event Phase
Roll 2 dice. If the sum of the dice is 7 or higher, activate the top card of the Event Deck. It either has an immediate effect or an effect during the next turn. The effects are fully described on each card (also listed in Appendix 2). If the sum of the dice is 6 or lower, nothing happens in this Phase. If the Event Deck is empty, there will be no further Events this game.

Each Event Card also provides a Game End Bonus. Still, for the turn after which the Event is activated, keep the card separate to remind everybody of its effect. In the Completion Phase of that turn, move the card to the Game End Bonus Layout. As long as Game End Bonus Cards are in the layout, all players can compete for that Game End Bonus. However, with the Reserve End Bonus Action, you can claim one Game End Bonus. If you reserve a Bonus, only you will be able to score it at the end of the game. Even for a reserved Bonus, you do still need to fulfil its criterium.

End of the game
If, at the start of a turn, there are fewer Project Cards in stock than 4, this turn will be the last turn. Skip the Project Acquisition, Action Draw, Action and Event Phases. The Preparation, Salary, Research, Completion and Teaching Phases are executed normally.

8) Onderwijsfase (Teaching Phase)
In deze fase kun je eventuele overgebleven maand tokens besteden aan onderwijs. Elke bestede maand aan teaching levert €1 op. Elke groep kan maximaal 3 maanden besteden aan elk van de disciplines L, C en I, in totaal over alle onderzoekers (Tenured Researchers) en PhD-studenten - dus een maximum van €9. Maanden besteed aan onderwijs leveren geen ervaring op.

9) Eventfase (Event Phase)
Rol twee dobbelstenen. Als de som van de dobbelstenen 7 of hoger is, activeer dan de bovenste kaart van de eventkaartstapel. Deze heeft ofwel onmiddellijk effect of een effect tijdens de volgende beurt. De effecten worden volledig beschreven op elke kaart (ook vermeld in Bijlage 2). Als de som van de dobbelstenen 6 of lager is, gebeurt er niets in deze fase. Als de eventkaartstapel leeg is, zullen er geen verdere events plaatsvinden in dit spel.

Elke eventkaart biedt ook een eindbonus. Leg de kaart opzij voor de volgende beurt waarin het event wordt geactiveerd, om iedereen aan het effect te herinneren. In de voltooiingsfase van die beurt wordt de kaart gedraaid en is de eindbonus actief en voor iedereen beschikbaar. Met de actie Reserve Game End Bonus kun je echter één eindbonus reserveren. Als je een bonus reserveert, kun alleen jij deze aan het einde van het spel binnenhalen. Ook voor een gereserveerde eindbonus moet je aan de criteria voldoen.

Einde van het spel
Als er aan het begin van een beurt minder dan 4 projectkaarten in voorraad zijn, is deze beurt de laatste beurt. Sla de verwervings-, actiekaart-, actie- en eventfases over. De voorbereidings-, salaris-, onderzoek-, voltooiings- en onderwijsfases worden normaal uitgevoerd.

At the end of the final turn:

1. All unfinished Projects are cancelled, with the resulting loss of 2 Reputation and punishment with a Mismanagement Marker (if you did not have that already).
2. Update your Total Reputation (the black marker) by adding the three discipline Reputations. Add any Reputation because of Special Abilities
3. If you managed to fulfil the criterium for your reserved End Bonus Card, you gain 7 Total Reputation (move the black marker). If you tie for first place in a requirement, you still fulfil the criterium.
4. If you managed to fulfil the criterium for any End Bonuses in the currently available End Bonus Layout, you gain 5 total reputation per such Bonus. If you tie for first place in a requirement, you still fulfil the criterium. Multiple Bonuses can be gained.
5. For each 4 points of total Experience, gain 1 Total Reputation.
6. For each remaining €10, gain 1 total Reputation.

After these final adjustments, the winner is:

1. The group with the most Total Reputation.
2. When tied, the group with the highest total Experience.
3. When still tied, the group with the most remaining euros.
4. When still tied, the tied groups win jointly.

Aan het einde van de laatste beurt:

1. Alle onvoltooide projecten worden geannuleerd, met verlies van 2 reputatie en bestraffing met een mismanagement marker (als je deze nog niet had).
2. Werk je totale reputatie (de zwarte markering) bij door de drie discipline reputaties op te tellen, nu inclusief alle reputatie van de speciale vaardigheden (Special Abilities).
3. Als je erin geslaagd bent om aan de criteria voor je gereserveerde eindbonuskaart te voldoen, ontvang je 7 totale reputatie (verplaats de zwarte markering). Als je gelijk staat voor de eerste plaats in een vereiste, voldoe je nog steeds aan de criteria.
4. Als je erin geslaagd bent om aan de criteria voor eindbonussen in de momenteel beschikbare eindbonus lay-out te voldoen, ontvang je 5 totale reputaties per dergelijke bonus. Als je gelijk staat voor de eerste plaats in een vereiste, voldoe je nog steeds aan de criteria. Er kunnen meerdere bonussen worden behaald.
5. Voor elke 4 punten totale ervaring ontvang je 1 totale reputatie.
6. Voor elke overgebleven €10 ontvang je 1 totale reputatie.

Na deze laatste aanpassingen is de winnaar:

1. De groep met de meeste totale reputatie
2. Bij gelijkspel, de groep met de hoogste totale ervaring.
3. Bij gelijkspel, de groep met de meeste overgebleven euro's.
4. Bij gelijkspel, delen de gelijke groepen de overwinning.

Radboud Universiteit
SINCE 1923

Appendix 1: Research Projects

All Research Projects in this game have been or are conducted at the Faculty of Arts of Radboud University. However, this is only a small selection of all the research done at the Faculty of Arts. Here, you can see all the projects included in this game (with their complete names). Read more about current research on www.ru.nl/facultyofarts/research.

Area: Language Structures

- Algemene Nederlandse Spraakkunst 6 0 1
- Freedom in the Dutch middle-field: An experimental approach to Dutch A-scrambling 6 0 1
- EASIER - Intelligent Automatic Sign Language Translation 5 0 2

Area: Language and Speech

- Stress in motion 6 0 1
- The effect of automatic speech recognition in learning English as a foreign language 6 0 1
- ARISE - Automatic Railway Information Systems for Europe 4 0 3

Area: Discourse and Communication

- Comparing face-to-face and video-mediated medical consultations 5 0 2
- Effects of sensori-motor and emotional simulation on aesthetic appreciation of literary narratives 0 5 2
- De betekeniswereld van het lichaam: Taalpsychologische, taalvergelijkende studie 3 3 1

Area: Language Acquisition

- Meesterschap Moderne Vreemde Talen 5 0 2
- Giving cognition a hand: Linking spatial cognition to linguistic expression in native and late learners of sign language 4 0 3
- DRONGO Language Festival 4 2 1

Area: Ancient and Medieval History

- Anchoring Innovation 3 0 4
- Source of Life: Water Management in the Premodern Middle East 0 3 4
- Patristic Sermons in the Middle Ages 2 2 3

Bijlage 1: Onderzoeksprojecten

Alle onderzoeksprojecten in dit spel zijn of worden daadwerkelijk uitgevoerd aan de Faculteit der Letteren aan de Radboud Universiteit. Dit is echter maar een kleine selectie van al het onderzoek aan deze faculteit. In dit overzicht zie je alle projecten uit het spel (met hun volledige naam). Lees meer over het huidige onderzoek op www.ru.nl/letteren/onderzoek.

Area: Modern History

- Radboud Group for Historical Demography and Family History 0 5 2
- Travelling War Memories: National and Global Dynamics of Japanese WWII Sites since 1945 0 6 1
- Streets of Splendor. Shopping culture and spaces in a European Capital City (Brussels 1830-1914) 0 6 1

Area: Art History

- Jheronimus Bosch - Visioenen van Genialiteit 0 6 1
- Exhibition Hercaluneum 0 6 1
- Jerusalem, Jerusalem 0 4 3

Area: Cultural Studies

- Crafting Wearables 0 5 2
- Shipping the World Trade Center: A Material Afterlife 0 4 3
- Deutsches Literatur-Lexicon 2 4 1

Area: Literary Studies

- Lessen in Lyriek 3 2 2
- European Literary History: An Introduction 2 3 2
- École de Nimègue 2 2 3

Area: Data Science

- Spontaneous speech of typically developing children database (CLPF) 1 1 5
- Corpus Gesproken Nederlands 1 1 5
- Detecting the Need for Resources and their Availability 0 0 7

Please note that this subdivision into three disciplines is not (completely) based on actual expertise, but is constructed for game purposes.
De onderverdeling van de disciplines is niet (volledig) gebaseerd op de werkelijkheid, maar geconstrueerd voor speldoeleinden.

Appendix 2/Bijlage 2: Events

Name	Effect (NL)	Eindbonus (NL)
App Game Hype	Volgende beurt leveren alle ervaringstracks 1 maand minder op.	Heb de meeste voltooide projecten
Rich Alumnus	De groep met het minste geld ontvangt €12. Alle andere groepen ontvangen €6.	Heb geen geannuleerde projecten (ook tijdens het spel)
Network Failure	Volgende beurt kan elke groep maximaal 1 maand besteden aan I.	Heb de meeste Tenured Researchers
Rumours of Layoffs	Volgende beurt leveren alle ervaringstracks 1 maand meer op.	Heb de meeste reputatie in L
Financial Restructuring	Alle groepen verliezen 20% van hun geld (naar boven afgerond).	Heb het meeste geld
Room Reshuffle	Volgende beurt leveren alle L- en C-ervaringstracks van Tenured Researchers 1 maand minder op.	Heb de meeste reputatie in I
Network Structure Update	Volgende beurt levert elke I-ervaringstrack van Tenured Researchers 1 maand meer op	Heb de hoogste waarde wanneer elke speler de laagste waarde van hun reputaties in de twee disciplines L en C neemt.*
Improved Library Access	Volgende beurt leveren alle L- en C-ervaringstracks van Tenured Researchers 1 maand meer op	Heb de meeste totale reputatie in C

* ***Example***: You have 12 L Reputation an 26 in C. Your opponent has 16 in L and 18 in C. The battle is between 12 and 16, so your opponent wins.

Voorbeeld: Jij hebt 12 reputatie in L en 26 in C. Je tegenstander heeft 16 in L en 18 in C. Het duel is tussen 12 en 16, dus je tegenstander wint.

Appendix 3 : Special Abilities / Bijlage 3: Speciale eigenschappen

The punchboard contains two extra Special Ability Tiles (R11 and R12), which are not used in the standard game.
Het punchboard bevat twee extra speciale vaardigheden tegels (R11 en R12), die niet worden gebruikt in het standaardspel.

1	Start: 5 Reputation in Language	Start the game with 5 Reputation in Linguistics.*	Begin het spel met 5 reputatie in Linguistics.*
2	Start: 5 Reputation in Culture & History	Start the game with 5 Reputation in Culture & History.*	Begin het spel met 5 reputatie in Culture & History.*
3	Start: 5 Reputation in Information Science	Start the game with 5 Reputation in Information Science.*	Begin het spel met 5 reputatie in Information Science.*
4	Start: €10	Start the game with €10 extra, so €35 in total.	Begin het spel met €10 extra, dus €35 in totaal.
5	1/turn: Claim project out of turn	During the Project Acquisition Phase, you are not completely bound by Player Order. Once every turn, you can interrupt the sequence at any point to buy a Project from the offer.	Tijdens de Verwervingsfase ben je niet volledig gebonden aan de spelervolgorde. Eén keer per beurt kun je op elk moment de volgorde onderbreken om een project uit het aanbod te kopen.
6	∞: More Researchers with 8 Experience	You are not limited to one Tenured Researcher with 8 Experience.	Je bent niet beperkt tot één Tenured Researcher met 8 ervaring.
7	∞: €1 discount for every consultant	You have a €1 discount for every Consultant that you use.	Je krijgt €1 korting op elke consultant die je gebruikt.
8	∞: Two reserved bonus scores	You can have two reserved End Game Bonuses. Also, you can use any Action Card to reserve a Bonus.	Je kunt twee gereserveerde eindbonussen hebben. Bovendien kun je elke actiekaart gebruiken om een bonus te reserveren.
9	∞: Ignore Experience type when promoting	Whenever a PhD gets a diploma, you are not bound by the Experience tokens, but can choose any Tenured Researcher.	Wanneer een PhD promoveert, ben je niet gebonden aan diens ervaring. Je kunt dus elke Tenured Researcher kiezen.
10	∞: Combine project and other work	The months from your Tenured Researcher Experience track can be split between an Project and other tasks.	De maanden van je Tenured Researcher voortgangstrack kunnen worden verdeeld tussen een project en andere taken.
11	1/Game: Select Action Card	Once during the game, at any given moment, you can replace one of your Action Cards by one other from the deck or the discard pile. Show the card to your opponents and reshuffle the deck (do not add the discard pile) after choosing.	Eén keer tijdens het spel, op elk willekeurig moment, kun je één van je actiekaarten wisselen met een andere van de stapel of de aflegstapel. Laat de kaart zien aan je tegenstanders en schud de stapel opnieuw na het kiezen - zonder de aflegstapel toe te voegen.
12	1/Game: Immunity from Attack	Once during the game, when being attacked, you can declare immunity. The attack and any further attacks that turn are blocked, as if you played a Defence Card.	Eén keer tijdens het spel, wanneer je wordt aangevallen, kun je immuniteit verklaren. De aanval en eventuele andere aanvallen die beurt worden geblokkeerd alsof je een verdedigingskaart speelt.

*The extra reputation is marked from the beginning on your Reputation Track for the discipline in question, which means it counts for actions like spin-offs. However, it is not marked on your Total Reputation Track, which means it does not count for Player Order and university allowances in the Preparation Phase. You should only add the extra Reputation to the Total Reputation just before counting points at the end of the game.

*De extra reputatie wordt vanaf het begin gemarkeerd op je reputatietrack voor de betreffende discipline, wat betekent dat het telt voor acties zoals spin-offs. Het wordt echter niet gemarkeerd op je totale reputatietrack, wat betekent dat het niet meetelt voor de spelervolgorde en de universitaire toelagen in de voorbereidingsfase. Je moet de extra reputatie pas vlak voor het tellen van punten aan het einde van het spel toevoegen aan de totale reputatie.

AWESOME ACADEMICS

Awesome Academics is a game designed by Hans van Halteren. The development of this game was supported by Frederik van Dam, Matthijs Kraijo, Frederieke Wielers and Adrian Katava. The game elements have been designed by Alba Canisius and Vera Joosten (Radboud Creative Collective) and Eva Steentjes. The game is financed by the Faculty of Arts of Radboud University and Radboud Young Academy. The game was produced in an eco-friendly way at Fabryka Kart (Poland). The rights to this game remain with Hans van Halteren (game), Radboud Creative Collective (design cards) and the Faculty of Arts and Eva Steentjes (other design)

Awesome Academics is een spel ontworpen door Hans van Halteren. De ontwikkeling van het spel is mogelijk gemaakt door Frederik van Dam, Matthijs Kraijo, Frederieke Wielers en Adrian Katava. Het spel is vormgegeven door Alba Canisius en Vera Joosten (Radboud Creative Collective) en Eva Steentjes. Het spel is gefinancierd door de Faculteit der Letteren van de Radboud Universiteit en de Radboud Young Academy. Het spel is eco-vriendelijk geproduceerd bij Fabryka Kart (Polen). De rechten van dit spel liggen bij Hans van Halteren (spel), Radboud Creative Collective (design spelkaarten) en de Faculteit der Letteren en Eva Steentjes (overige vormgeving).

RICH | Radboud Institute for Culture & History
Radboud University

CLS | Centre for Language Studies
Radboud University

Radboud Universiteit
SINCE 1923