

Rust & Research

1. Überblick

In *Rust & Research* reisen 2 bis 6 Zeitreisende durch die Geschichte des Universitätscampus Belval, der früher ein bedeutender Standort für die Roheisenproduktion war. Mithilfe von Timeflips und den besonderen Fähigkeiten ihrer Spielcharaktere treten die Zeitreisenden in mehreren Runden gegeneinander an. So erschließen sie gemeinsam die Zeitgeschichte Belvals und machen seine Veränderungen im Laufe der Zeit sichtbar.

Dauer: 60 Minuten

(circa 4 Runden à 10-15 Minuten)

Spielerzahl: 2 bis 6 Spieler *ab 6 Jahren*

Spielmaterial

- 22 Charakterkarten
- 25 Fähigkeitskarten
- 6 Übersichtskarten (beidseitig bedruckt)
- 1 Zeitmarker
- 20 Tokens (beidseitig bedruckt: Stahl, Diplom)
- 1 Spielanleitung
- 1 *Digitales pädagogisches Begleitheft*



2. Ziel des Spiels

Rust and Research wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde versuchen die Spieler, einen Token aus der aktuellen Zeitebene zu gewinnen – entweder, indem sie andere Spieler eliminieren oder indem sie am Ende die stärkste Charakterkarte besitzen. Wer die erforderliche Anzahl an Tokens aus beiden Zeitebenen – Vergangenheit und Gegenwart – sammelt, gewinnt.



Wie man eine Runde gewinnt:

- Eliminiere alle anderen Spieler durch richtiges Erraten ihrer Karten oder den Sieg in einem Duell.
- Gewinne den Showdown: Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, decken alle Spieler ihre Karten auf. Die Karte mit dem höchsten Wert gewinnt.

Zu Beginn jeder Runde werden die Charakter- und Fähigkeitskarten neu gemischt. Der Gewinner der vorherigen Runde beginnt.

3. Spielablauf

3.1. Vorbereitung

1. Gib jedem Spieler eine doppelseitige **Übersichtskarte**. Sie beschreibt die Effekte der Charakterkarten in Vergangenheit/Gegenwart.
2. Platziere den **Zeitmarker** in die Mitte des Spielfeldes. Die erste Runde beginnt immer in der Gegenwart. Die weiteren Runden starten jeweils in der Zeitebene, in der die vorherige Runde geendet hat.
3. Mische die **Charakterkarten** und platziere den Stapel am Spielfeld.
4. Teile jedem Spieler verdeckt **1** Charakterkarte aus.
5. Mische alle **Fähigkeitskarten** und platziere den Stapel am Spielfeld.
6. Teile jedem Spieler verdeckt **3** Fähigkeitskarten aus. Jeder Spieler darf sich die Karten anschauen und **behält 1** Karte davon; die restlichen 2 Karten werden unter den Stapel zurückgelegt.
7. Der Spieler, der zuletzt einen Hochofen oder einen Universitätscampus besucht hat, beginnt.

3.2. Spielzug



1. Zu Beginn deines Zuges: Ziehe eine Charakterkarte.
2. Spiel eine deiner beiden auf den Ablagestapel und führe ihren Effekt aus. Behalte die andere Handkarte.

Timeflip und Zeitebenen:

Einer der zentralen Mechanismen von *Rust & Research* ist die Möglichkeit zwischen verschiedenen Zeitebenen zu wechseln. Der Zeitmarker zeigt an, in welcher Zeitebene sich das Spiel gerade befindet: *Gegenwart* oder *Vergangenheit*.

Nur die Zeitreisende-Karte kann einen Timeflip auslösen oder verhindern.

Ein Zeitwechsel hat die folgenden Effekte:



1. Zeitmarker umdrehen: Dies kehrt die **Spielreihenfolge** um. z.B.: Wenn zuvor im Uhrzeigersinn gespielt wurde, wird nun gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Der Richtungswechsel bleibt so lange bestehen, bis er wieder durch den Zug eines Spielers verändert wird.
2. Es gelten nur die **Effekte der Charakterkarten** der momentanen Zeitebene. z.B.: Befindet sich das Spiel in der Gegenwart und du hast einen Goldfisch/Kanarienvogel(1), darfst du nur den Goldfisch spielen. Für den Kanarienvogel musst du warten, bis ein Zeitwechsel stattfindet, oder du selbst einen auslöst.
3. Legt fest, welcher **Token** gewonnen werden kann.

Zusätzlich darfst du pro Zug eine Fähigkeitskarte spielen.

Das Spiel verläuft weiter im Uhrzeigersinn in der *Gegenwart* und gegen den Uhrzeigersinn in der *Vergangenheit*.

3.3. Ende einer Runde

Eine Runde endet, wenn entweder ...

1. nur noch ein Spieler übrig ist, oder
2. der Nachziehstapel leer ist: Es kommt zum **Showdown**: Können zu Beginn eines Spielzugs keine Charakterkarten mehr gezogen werden, vergleichen alle verbliebenen Spieler ihre Handkarten. Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert gewinnt (*sofern nicht durch Fähigkeitskarten etwas anderes bestimmt wird*). Bei einem Patt erhalten alle beteiligten Spieler einen Token der aktuellen Zeitebene.



Nach einer Runde:

- Token entsprechend dem Ergebnis vergeben: Diplom für Gegenwart oder Stahl für Vergangenheit
- Alle Karten ablegen.
- Beide Decks für die nächste Runde mischen.

3.4. Das Spiel gewinnen

Um zu gewinnen, musst du die erforderliche Anzahl an Tokens aus beiden Zeitebenen sammeln. Hat am Ende einer Runde ein oder mehrere Spieler die benötigte Anzahl erreicht, endet das Spiel.

Spielereliminierung

Du kannst während einer Runde auf folgende Weise ausscheiden:

- Erraten des Zahlenwertes einer Karte (*Vorarbeiter/Bibliothekarin*)
- Verlieren eines Duells (*Gewerkschafter/Studentin*)
- Durch bestimmte Karteneffekte (*Rektorin*). Manche Karten eliminieren den Spieler, der sie spielt oder abwirft.

Ausgeschiedene Spieler überspringen ihren Zug und können in dieser Runde keine Tokens gewinnen (*Ausnahme: Masterplan*). Ihre verbleibenden Karten werden ohne Effekt abgeworfen.

Wenn alle bis auf einen Spieler ausscheiden, erhält der letzte verbleibende Spieler einen Token der aktuellen Zeitebene.

Der Gewinner der letzten Runde beginnt die neue Runde.

Spieler	Erforderliche Tokens
2-3	je 3 von Vergangenheit & Gegenwart
4-6	je 2 von Vergangenheit & Gegenwart

4. Kartentypen und Beschreibungen

4.1. Charakterkarten

Jede Karte zeigt eine Figur aus der Vergangenheit oder Gegenwart Belvals. Jede Karte zeigt einen Wert von **0-9**,

der ihre Stärke in Duellen und Showdowns bestimmt. Jede Seite der Karte hat eine Fähigkeit in einer bestimmten Zeitebene. Einige Karten gibt es nur einmal, andere mehrfach (siehe Übersichtskarte).

4.2. Übersicht der Charakterkarten

1 Studentin (2×)

Ziehe eine Karte, lege dann eine deiner Handkarten auf oder unter den Nachziehstapel.

Die Studentin zieht eine Charakterkarte und legt anschließend eine der beiden Handkarten auf die oberste oder unterste Position des Stapels. So kannst du deine Hand verbessern und gleichzeitig beeinflussen, welche Karten die anderen Spieler als Nächstes oder als Letztes ziehen werden.

Lehrling

Kopiere die zuletzt gespielte Karte.

Der Lehrling kann jede andere Charakterkarte kopieren, solange sie direkt davor gespielt wurde. Wird ein Lehrling nach einem anderen Lehrling gespielt, kopiert er den gleichen Effekt des zuvor gespielten Lehrlings.

2 Goldfisch (2×)

Überlebst du bis zu deinem nächsten Zug, darfst du einem anderen Spieler einen Token stehlen.

Der Goldfisch ermöglicht als einziger einen Diebstahl. Du kannst einem Spieler deiner Wahl einen Token abnehmen, wenn du bis zu deinem nächsten Zug überlebst. Dieser Token kann aus einer beliebigen Zeitebene stammen. Sind keine Tokens verfügbar, hat die Karte keinen Effekt.

Kanarienvogel

Überlebst du bis zu deinem nächsten Zug, darfst du einen Token aus dem Vorrat nehmen.

Der Kanarienvogel erlaubt es dir, einen Token zu erhalten, ohne die Runde zu gewinnen. Wenn du bis zu deinem nächsten Zug überlebst, nimmst du einen Token aus dem Vorrat der aktuellen Zeitebene.

Wichtig: Jeder Spieler kann pro Runde nur einen Token durch das Ausspielen dieser Karte erhalten!

3 Gastdozentin (2×)

Ziehe eine Fähigkeitskarte.

Die Gastdozentin erlaubt es dir, eine zusätzliche Fähigkeitskarte zu ziehen. Wenn das Timing passt, darfst du sie sofort ausspielen. *Du darfst trotzdem pro Zug nur eine Fähigkeitskarte ausspielen!*

Minenarbeiter

Wähle einen beliebigen Spieler aus. Dieser legt seine Fähigkeitskarte ab und zieht eine neue.

Die Fähigkeitskarte – ob aufgedeckt oder nicht – des ausgewählten Spielers wird ohne Effekt abgelegt. Er zieht eine Fähigkeitskarte als Ersatz.

4 Data Scientist (2×)

Andere Spieler können dich bis zu deinem nächsten Zug nicht ins Visier nehmen.

Wenn alle anderen Spieler durch diesen Effekt geschützt sind, muss man gegebenenfalls sich selbst als Ziel eines Effekts wählen, ansonsten wird er ignoriert.

Chef de Gare

Wähle einen Spieler. Dieser Spieler wird bis zu deinem nächsten Zug das Ziel aller Aktionen anderer Spieler.

Der Chef de Gare ist eine Möglichkeit, dich aus der Schusslinie zu nehmen, während ein anderer Spieler bis zu deinem nächsten Zug zum Ziel wird. Der ausgewählte Spieler darf in seinem Zug weiterhin andere Spieler als Ziel seiner eigenen Karte wählen.

5 Studierendenvertreter (2×)

Rufe ein Duell aus. Die höhere Zahl gewinnt.

Beide Spieler zeigen sich geheim ihre Handkarten. Der Verlierer scheidet für diese Runde aus und legt seine Karten ab. Bei Gleichstand bleiben beide Spieler in der Runde.

Gewerkschafter

Rufe ein Duell aus. Die niedrigere Zahl gewinnt.

Das Duell verläuft nach den gleichen Regeln wie oben beschrieben, nur dass die niedrigere Zahl gewinnt.

6 Doktorandin (2×)

Sieh dir die Handkarte eines anderen Spielers an.

Schau geheim in die Hand eines anderen Spielers.

Hüttenarbeiter

Sieh dir die Handkarte eines anderen Spielers an.

Schau geheim in die Hand eines anderen Spielers.

7 Bibliothekarin (3×)

Rate die Handkarte eines anderen Spielers. Wenn du richtig liegst, wird dieser eliminiert.

Rate die Zahl (1-9) auf der Karte eines anderen Spielers. Wenn du richtig liegst, muss er die Karte ablegen und scheidet aus.

Vorarbeiter

Rate die Handkarte eines anderen Spielers. Wenn du richtig liegst, wird dieser eliminiert.

Rate die Zahl (1-9) auf der Karte eines anderen Spielers. Wenn du richtig liegst, muss er die Karte ablegen und scheidet aus.

8 Professor (2×)

Wähle einen anderen Spieler aus: Tauscht eure Handkarten.

Wähle einen beliebigen Spieler, aber nicht dich selbst. Dieser Spieler tauscht seine Handkarte mit deiner.

Ingenieur

Wähle einen Spieler aus: Dieser legt seine Handkarte ab und zieht eine neue.

Wähle einen beliebigen Spieler (einschließlich dich selbst). Dieser Spieler legt seine Handkarte ab (ohne deren Effekt auszulösen) und zieht eine neue Karte.

9 Rektorin (1×)

Wenn du diese Karte spielst oder ablegst, scheidest du aus der Runde aus.

Wenn du die Rektorin aus irgendeinem Grund spielst oder ablegst, wirst du sofort aus der Runde eliminiert. Obwohl es die stärkste Karte im Spiel ist, kann dieser Nachteil ihren Einsatz riskant machen.

Generaldirektor

Wenn ein Spieler dich dazu bringt, diese Karte abzulegen, wird dieser sofort eliminiert.

Diese Karte kann nicht während eines regulären Zugs gespielt werden. Sie ist stark in Duellen und Show-downs, aber gefährlich als Ziel. Wenn ein *Vorarbeiter* oder *Bibliothekarin* die Karte korrekt errät, werden beide Spieler eliminiert. Passiert dies den letzten beiden Spielern, gibt es keinen Gewinner in dieser Runde.

3/5 Zeitreisende (4×)

Löst einen Timeflip aus. Spielt ein anderer Spieler eine Zeitreisende-Karte, kannst du den Timeflip blockieren indem du diese Karte ablegst.

Zeitreisende wechseln die Zeitebene von Gegenwart zu Vergangenheit oder umgekehrt (*siehe Infobox Timeflip auf Seite 2*). Dies ist die einzige Möglichkeit, während einer Runde die Zeitebene zu ändern.

Im Gegensatz zu anderen Charakterkarten können Zeitreisende reaktiv gespielt werden. Spielt ein anderer Spieler eine Zeitreisende-Karte, kannst du sofort deine eigene Zeitreisende-Karte ausspielen, um den Zeitwechsel zu blockieren: In diesem Fall bleibt die Zeitebene unverändert. Beide Karten werden abgelegt, und du (der blockierende Spieler) ziehst eine neue Karte. Das Spiel läuft danach normal weiter.

Hinweis: Zeitreisende darf man als einzige Karte außerhalb des eigenen Zugs spielen – allerdings nur als Reaktion auf eine andere Zeitreisende-Karte!

4.3. Fähigkeitskarten

Fähigkeitskarten stellen wichtige Ereignisse in Belval dar.

Sie können einmalig verwendet werden und nur dann gespielt werden, wenn das auf der Karte angegebene Timing zutrifft.

Pro Spielzug darf nur eine Fähigkeitskarte pro Spieler ausgespielt werden. Während deines Zugs spielst du trotzdem weiterhin eine Charakterkarte.



← Name

← Timing

← Effekt

4.4. Übersicht der Fähigkeitskarten

Anzahl	Name	Timing und Effekt
1×	Krisendivision	Wird zu Beginn deines Zuges aufgedeckt, bevor du ziehst. Die Handkarten aller Spieler werden zurück in den Stapel gemischt, dann zieht jeder eine neue Karte.
2×	Deadline	Wird zu Beginn deines Zuges aufgedeckt, bevor du ziehst. Wähle einen Spieler. Erhält dieser bis zum Ende der Runde keinen Token, darfst du dir einen aus dem Vorrat nehmen – selbst dann, wenn du zwischenzeitlich ausgeschieden bist.
1×	Lichtbogenofen	Wird zu Beginn deines Zuges aufgedeckt, nachdem du gezogen hast. Tausche eine deiner Handkarten mit einer beliebigen Karte aus dem Ablagestapel (ohne sie den anderen Spielern zu zeigen).
1×	Austauschprogramm	Wird aufgedeckt, wenn ein Duell ausgerufen wird, bevor die Karten verglichen werden. Tausche deine Karte verdeckt mit der eines anderen Spielers vor dem Duell.
2×	Gruppenarbeit	Wird aufgedeckt, wenn du oder ein anderer Spieler von einer Charakter- oder Fähigkeitskarte ins Visier genommen werdet. Blockiere die Aktion dieses Spielers und leite sie auf einen anderen Spieler um.
1×	Verborgene Reserven	Wird zu Beginn deines Zuges aufgedeckt, bevor du ziehst. Für den Rest der Runde ziehst du vom unteren Ende des Stapels.
1×	Industrielle Überreste	Wird zu Beginn deines Zuges aufgedeckt, bevor du ziehst. Wenn du am Ende der Runde einen Token gewinnst, darfst du den Typ (Stahl/Diplom) frei wählen.

2×	Innovations-schub	Wird aufgedeckt, wenn ein Duell ausgerufen wird oder wenn der Showdown beginnt. Addiere oder subtrahiere 1 von der Karte, die du spielst.
2×	Master Plan	Wird zu Beginn deines Zuges aufgedeckt, bevor du ziehst. Wähle einen Spieler. Wenn dieser die Runde gewinnt, erhältst du ebenfalls einen Token – selbst wenn du bereits ausgeschieden bist.
2×	Modernisierung	Wird zu Beginn deines Zuges aufgedeckt, bevor du ziehst. Wenn du die Runde gewinnst, nimmst du zwei Tokens statt nur einen.
1×	Päpstlicher Segen	Kann jederzeit aufgedeckt werden, wenn du eliminiert werden würdest (außer während des Showdowns). Du überlebst stattdessen.
2×	Hitzeschutzanzug	Wird aufgedeckt, wenn du von einem anderen Spieler mit einer Charakter- oder Fähigkeitskarte ins Visier genommen wirst. Die Karte hat keinen Effekt.
1×	Forschungspreis	Wird aufgedeckt, wenn der Showdown beginnt. Setzt die Stärke deiner Karte auf 10.
1×	Patent	Wird zu Beginn deines Zuges aufgedeckt, bevor du ziehst. Ziehe 2 Karten statt 1 und lege eine davon unter den Stapel.
1×	Verkauf des Hofhofens C	Wird zu Beginn deines Zuges aufgedeckt, nachdem du gezogen hast. Wenn du in dieser Runde einen Token gewinnst, kannst du wählen, ob du ihn behältst oder einen anderen Spieler zwingst, einen Token deiner Wahl zu verlieren.
1×	Thinkering	Wird zu Beginn deines Zuges aufgedeckt, nachdem du gezogen hast. Du spielst zweimal hintereinander (du ziehst nach dem ersten Zug erneut).
1×	Trente Glorieuses	Wird zu Beginn deines Zuges aufgedeckt, nachdem du gezogen hast. Statt eines Showdowns am Ende der Runde erhalten alle verbliebenen Spieler einen Token.
1×	Tripartite	Wird aufgedeckt, wenn der Showdown beginnt. Unter den verbliebenen Spielern erhalten der mit der niedrigsten und der mit der höchsten Zahl jeweils einen Token.
1×	Arbeiterdemonstration	Wird zu Beginn deines Zuges aufgedeckt, bevor du ziehst. Mische deine und alle Handkarten deiner Mitspieler und verteile sie zufällig neu.



5. Danksagung

Wir danken allen, die zur Entstehung von *Rust & Research* beigetragen haben: unseren Designern, Kolleginnen und Kollegen und Unterstützern am C²DH.

Ein besonderer Dank gilt der Fondation Lydie Schmit und dem Nationalen Forschungsfonds (FNR), deren Unterstützung es möglich gemacht hat, das Spiel zu drucken und in ganz Luxemburg zu verteilen.

Dieses Spiel ist das Ergebnis von fast zwei Jahren gemeinsamer Arbeit und historischer Forschung.

Wir hoffen, dass ihr beim Spielen genauso viel Freude habt wie wir bei der Entwicklung.

Joé Voncken
Zoé Konsbruck
Nicolas Arendt
Masha Meleshko-Sudina

Illustration: Atelier Christian Opperer
Grafik-Design: Johannes Krenner (JokerDesign)
Druck: Quartettbar

Unterstützt vom Luxembourg National Research Fund (FNR)



<https://historesch.lu/en/rustandresearch>

