

Das Spiel verläuft über mehrere Runden zu je 3 Schritten. Jederzeit darf man die Rückseiten der Lektions-Karten im Stapel ansehen.
Landschaften sind: Wald (grün) / Berg (lila) / Ebene (gelb) / Ozean (blau) / Joker (alle 4 Landschaften). Ausgelegte Karten sind unverrückbar.

1 - Folge den Lehren des Meisters:

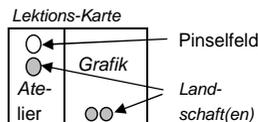
- Der Startspieler zieht so viele Lektions-Karten, wie Spieler teilnehmen und legt sie offen bzw. verdeckt auf die oberste Reihe des Schulbogens. Rote Flächen bedeuten: verdeckte Auslage.

2 - Erweitere Dein Wissen / Wende Dein Wissen an:

- Beginnend mit dem Startspieler, dann reihum im Uhrzeigersinn wählt man aus zwei möglichen Aktionen genau eine aus.
- Bist Du zu Beginn dieses Schritts der letzte Spieler, der noch in der Schule ist, musst Du jetzt Dein Wissen anwenden (siehe in KSR rechts).

ENTWEDER Erweitere Dein Wissen:

Setze diesen Zug aus.



ODER Wende Dein Wissen an:

- Wähle eine Spalte vom Schulbogen und nimm deren Lektions-Karten. Diese Karten legst Du alle in Dein Atelier und/oder in Deine Grafik.

Grafik-Zeile: □□□□
Atelier-Zeile: □□
Durch Drehung der Karte um 180 Grad kann sie Atelier oder Grafik sein.

- Lektions-Karten werden überlappend übereinander gelegt.
- Jedes rote Symbol (Karte mit Hand) auf einem Atelier erlaubt es Dir, 1 Lektions-Karte bis zur nächsten Runde auf der Hand zu behalten.
- Jede neue Karte am **ATELIER** erlaubt die sofortige Nutzung ihrer Effekte:
 - Nimm 1 Malpinsel* aus Vorrat oder b) Nimm Assistenten-Figur.Dauerhafte Effekte können sein:
 - Bewege 1 Malpinsel* (je Symbol 1-mal je Runde) oder
 - Behalte ggf. 1 Karte für Einsatz in späteren Runden.Landschaft: Das Symbol gibt an, welche Landschaft im Hintergrund gemalt werden darf, wenn 1 Malpinsel aufs Symbol gesetzt wird.

- Eine neue Karte bei der **GRAFIK** erfordert die unten auf der neuen Grafik-Karte angegebene(n) Landschaft(en) mit eingesetztem Pinsel, passend irgendwo im Atelier. Jeder Malpinsel* malt 1-mal je Runde. Jedes Landschafts-Symbol kann nur 1 Malpinsel haben und nur 1-mal je Runde benutzt werden.
- Sobald die Grafik die Voraussetzungen eines frei verfügbaren **DIPLOMS** erfüllt, musst Du sofort entscheiden, es zu nehmen oder liegen zu lassen. Du wartest ggf. dann noch auf ein besseres Diplom. Von jeder Kategorie (Farbe) kann man nur 1 einziges Diplom haben. Man darf später nicht mehr ein weniger wertvolles Diplom einer Kategorie nehmen, wenn dort nun ein besseres Diplom möglich wäre.

Beispiel:

Du hast in Deiner Grafik 3 Bäume und nimmst das grüne Diplom, das Du links neben Deine Grafik legst. Es zählt 3 Harmonie-Punkte. Wartest Du aber ab und hast später 4 Bäume, könntest Du dann das Diplom mit 3 Punkten nicht mehr nehmen.

3 - Neue Lektion: nur wenn noch mind. 1 Karte in Schule liegt

- Bedingung: Alle Spieler haben Schritt 2 beendet. Sind noch Karten auf dem Schulbogen, zieht der Startspieler nun so viele Lektions-Karten, wie es belegte Spalten gibt. Diese Karten legt er in die 2. Reihe des Schulbogens, d.h., jeweils 1 Karte unterhalb jeder dort verbliebenen Karte.
- Wer zuvor in Schritt 2 ausgesetzt hat**, hat **jetzt** erneut die Wahl zwischen "Wissen erweitern / Wissen anwenden". Das führt dazu, dass ggf. noch die 3. Schulreihe belegt wird. Wer dann noch in der Schule ist, musst nun sein Wissen anwenden, also Lektions-Karten von dort aufnehmen.

Rundenende:

- Nahmen alle Spieler Lektions-Karten, endet die Runde.
- Der Spieler mit Assistenten-Figur nimmt sich die Großmeister-Figur und wird Startspieler. Es geht weiter mit Schritt 1.

Spielende:

- Wird die letzte Lektions-Karte des Stapels auf den Schulbogen gelegt, müssen alle Spieler in Schritt 2 in Spielreihenfolge jeweils alle Karten einer Spalte wählen. Es kann passieren, dass nicht für alle Spalten gleich viele Karten vorliegen.
 - Das Spiel endet jeweils nach der kompletten Runde, wenn Fall a) eintrat ODER sobald mind. ein Spieler ≥ 11 Karten in seiner Grafik hat.
- Wer Sturm-Plättchen hat, muss diese jetzt auf Karten seiner Grafik legen, um dort die Jahreszeit in eine beliebige seiner Wahl zu wandeln. Das Sturm-Plättchen fungiert als Joker.
 - ENDWERTUNG je Spieler mit Harmonie-Punkten (HP): Das Startplättchen zählt jeweils mit.

- 1 HP pro Lektions-Karte in der Grafik. Das Start-Plättchen zählt mit.
- 1 HP je Lektions-Karte in längster Folge von gleichen - ununterbrochenen - Jahreszeiten in eigener Grafik. Sturm-Symbol / Sturm-Plättchen = Joker für Jahreszeit. Das Start-Plättchen zählt mit.
- die HP auf Lektions-Karten der Grafik und dem Atelier. Es gibt z.T. Minus-Punkte (durchgestrichenes HP-Symbol).
- die HP aus genommenen Diplom-Plättchen.
- 2 HP für den Spieler mit der Großmeister-Figur.

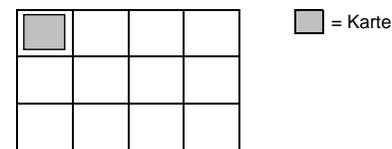
Der Spieler mit den meisten HP gewinnt.
Patt: Es gibt mehrere Gewinner.

*Noch nicht eingesetzte Malpinsel darf man jederzeit in seinem Zug auf ein freies Landschafts-Symbol im eigenen Atelier setzen.

Erläuterungen zu Schritt 2:

Der letzte Spieler in der Schule zu sein, bedeutet, dass nur noch genau 1 Spalte mit Karte(n) vorhanden ist.

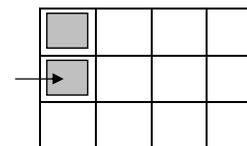
Beispiel: 2-Personen-Partie:



- Der Startspieler war schon dran und hat eine Spalte (die zweite) aufgenommen. Jetzt ist nur noch eine Spalte mit 1 Karte belegt. Du bist am Zug.

- Der Schritt 2 hatte bereits mit dem Startspieler begonnen, daher bist Du hier NICHT der letzte Spieler zu Beginn dieses Schritts. Du darfst also ggf. aussetzen.

- In Schritt 3 legt der Startspieler nun 1 Karte in die 2. Reihe, da noch Karten auf dem Bogen sind.



- Gemäß Regel wird nun wieder zu Schritt 2 gesprungen und Du bist nun der letzte Spieler in der Schule und dieses Mal bis Du es zu BEGINN des 2. Schritts.
- Deshalb musst Du nun die 2 Karten aus der Schule nehmen und Dein Wissen anwenden. Du darfst also nicht auf eine 3. Karte warten.

Diese Regelklarstellungen konnte ich einer Diskussion auf www.boardgamegeek.com entnehmen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.04.17