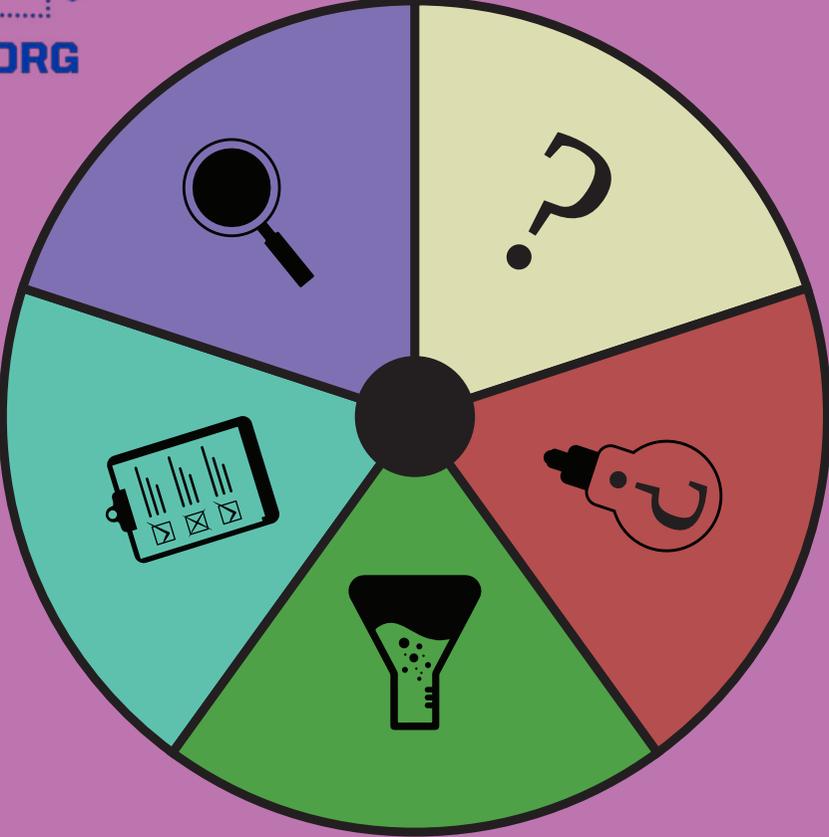


0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13												
49	 <p>SCIBORG</p> 												14												
48													15												
47													16												
46													17												
45													18												
44													19												
43													20												
42													21												
41													22												
40													23												
39													 <p>Co-funded by the European Union</p>												24
38													37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25

Hypothese



Experiment



Schlussfolgerung



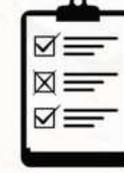
Hypothese



Experiment



Schlussfolgerung



Datenbanken durchsuchen



Forschungsgelder erhalten



Wissenschaftliche Artikel lesen



Forschungspartner*innen finden



Mit anderen Forschenden sprechen



Joker



Hohe Anzahl von Wiederholungen



Erfolgreiche Datenerhebung



Externe Variablen werden kontrolliert



Ausreichend Daten werden gesammelt



Statistisch fundierte Experimente



Joker



Die Ergebnisse sind im Kontext anderer Forschung sinnvoll



Präsentation auf einer Konferenz



Die Daten bestätigen oder widerlegen die Hypothese eindeutig



Weckt neue Ideen für künftige Forschung



Erfolgreiche Publikationen



Joker



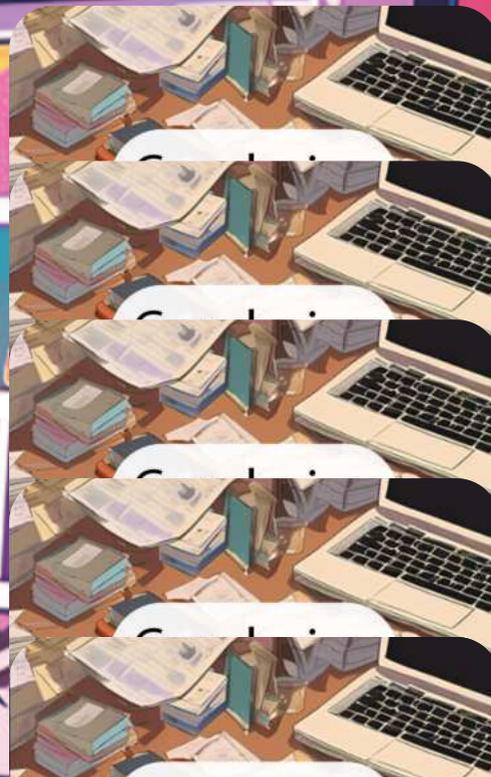
Hypothese



Experiment



Schlussfolgerung



Hypothese



Experiment



Schlussfolgerung



Datenbanken durchsuchen



Forschungsgelder erhalten



Wissenschaftliche Artikel lesen



Forschungspartner*innen finden



Mit anderen Forschenden sprechen



Joker



Hohe Anzahl von Wiederholungen



Erfolgreiche Datenerhebung



Externe Variablen werden kontrolliert



Ausreichend Daten werden gesammelt



Statistisch fundierte Experimente



Joker



Die Ergebnisse sind im Kontext anderer Forschung sinnvoll



Präsentation auf einer Konferenz



Die Daten bestätigen oder widerlegen die Hypothese eindeutig



Weckt neue Ideen für künftige Forschung



Erfolgreiche Publikationen



Joker



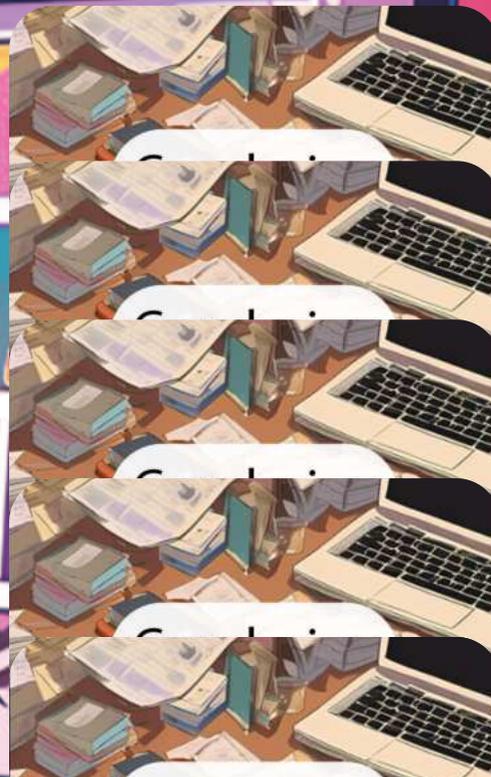
Hypothese



Experiment



Schlussfolgerung



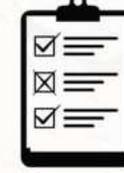
Hypothese



Experiment



Schlussfolgerung



Datenbanken durchsuchen



Forschungsgelder erhalten



Wissenschaftliche Artikel lesen



Forschungspartner*innen finden



Mit anderen Forschenden sprechen



Joker



Hohe Anzahl von Wiederholungen



Erfolgreiche Datenerhebung



Externe Variablen werden kontrolliert



Ausreichend Daten werden gesammelt



Statistisch fundierte Experimente



Joker



Die Ergebnisse sind im Kontext anderer Forschung sinnvoll



Präsentation auf einer Konferenz



Die Daten bestätigen oder widerlegen die Hypothese eindeutig



Weckt neue Ideen für künftige Forschung



Erfolgreiche Publikationen



Joker



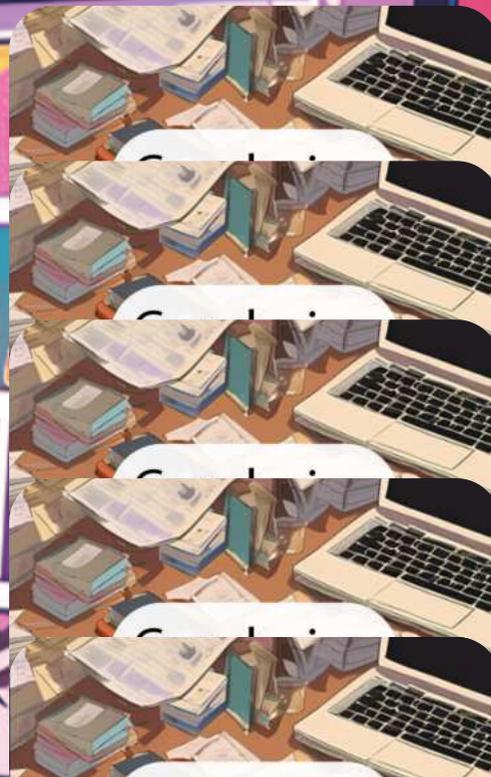
Hypothese



Experiment



Schlussfolgerung



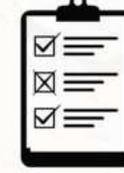
Hypothese



Experiment



Schlussfolgerung



Datenbanken durchsuchen



Forschungsgelder erhalten



Wissenschaftliche Artikel lesen



Forschungspartner*innen finden



Mit anderen Forschenden sprechen



Joker



Hohe Anzahl von Wiederholungen



Erfolgreiche Datenerhebung



Externe Variablen werden kontrolliert



Ausreichend Daten werden gesammelt



Statistisch fundierte Experimente



Joker



Die Ergebnisse sind im Kontext anderer Forschung sinnvoll



Präsentation auf einer Konferenz



Die Daten bestätigen oder widerlegen die Hypothese eindeutig



Weckt neue Ideen für künftige Forschung



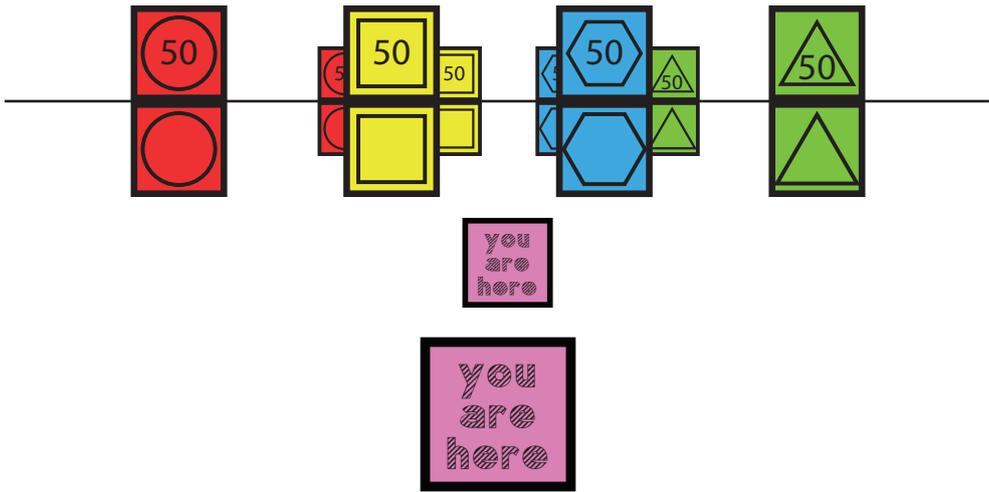
Erfolgreiche Publikationen

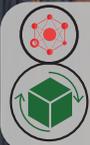


Joker



Name Spieler*in	Spielphase	Link-up	Maxi- Link	Doing the Hard Work	Chance	Story	Field Focus	Step Focus	Bonus	Total
	Hypothese									
	Experiment									
	Schlussfolgerung									
	Hypothese									
	Experiment									
	Schlussfolgerung									
	Hypothese									
	Experiment									
	Schlussfolgerung									
	Hypothese									
	Experiment									
	Schlussfolgerung									





Erholsame Nachtruhe

Viele Testperson sind erforderlich, um festzustellen, wie sich Stress auf Schlaf auswirkt

Medizin



Higgs Boson Teilchen

Milliarden von Kollisionen im Large Hadron Collider führten zur Entdeckung des Higgs-Bosons

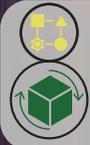
Physik



Prähistorische Menschen

Viele Grabstätten sind nötig, um prähistorische Bestattungspraktiken zu bestätigen

Geschichte



Heiße Städte

Zehn technische Lösungen testen urbane Designs für kühle Städte

Technik



Stressmanagement

Viele Testpersonen sind nötig, um die Wirksamkeit von Stressmanagement-Methoden zu ermitteln

Psychologie



Heiße Städte

Zehn städtische Testgebiete bewerten Baumarten zur Minimierung von Hitzewellen

Ökologie



Sichere Atommüllentsorgung

Langfristige Teststandorte sind erforderlich, um eine sichere Entsorgung zu gewährleisten

Technik



Placeboeffekt

Doppelblindverfahren werden verwendet, um Placeboeffekte und Kontrollvariablen zu identifizieren

Psychologie



Biodiversität

Studien zur Fischbiodiversität befassen sich mit Fließgewässern unterschiedlicher Umweltbedingungen

Ökologie



Abnehmmedikamente

Zur Medikamentenprüfung werden Testpersonen mit unterschiedlichem Gesundheitsstatus benötigt

Medizin



Kernenergie

Um die Schwankungen der Uranqualität zu berücksichtigen, sind wiederholte Tests notwendig

Physik



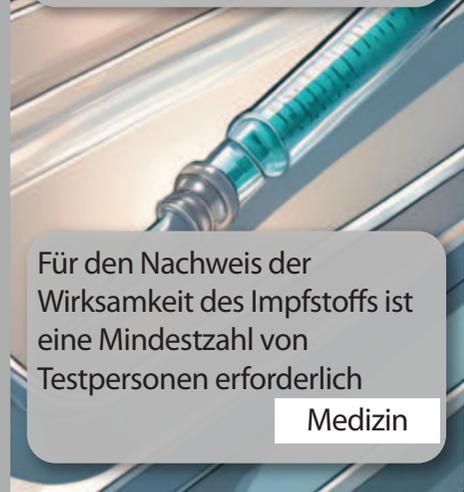
Politische Haltung

Politische Meinungsumfragen sollten Fragen zum sozialen Hintergrund enthalten

Geschichte



Impfstoffe

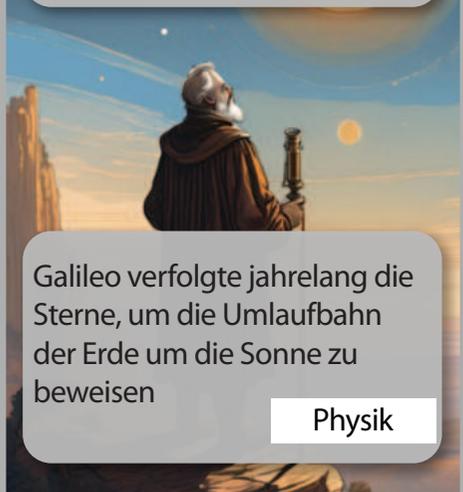


Für den Nachweis der Wirksamkeit des Impfstoffs ist eine Mindestzahl von Testpersonen erforderlich

Medizin



Galileo und die Sonne

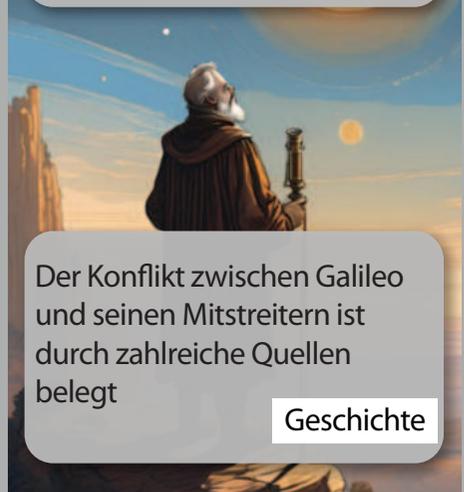


Galileo verfolgte jahrelang die Sterne, um die Umlaufbahn der Erde um die Sonne zu beweisen

Physik



Galileo und die Sonne

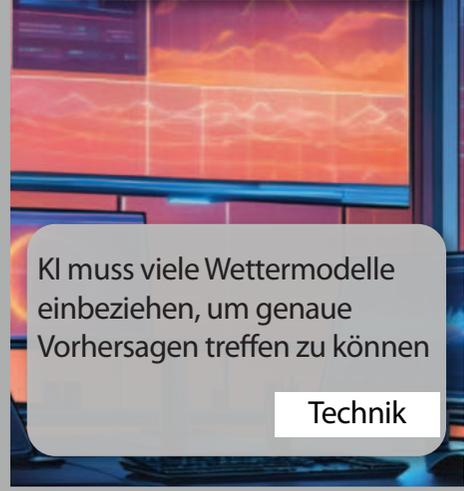


Der Konflikt zwischen Galileo und seinen Mitstreitern ist durch zahlreiche Quellen belegt

Geschichte



KI Wettervorhersage

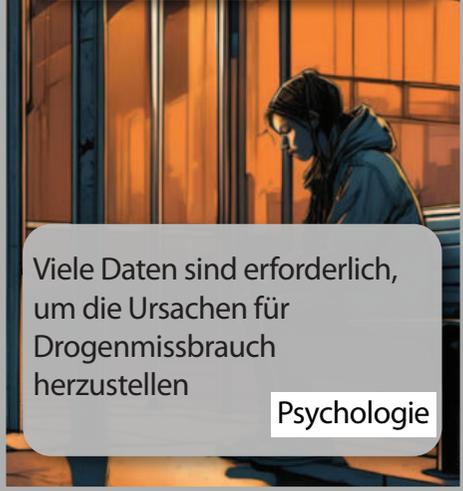


KI muss viele Wettermodelle einbeziehen, um genaue Vorhersagen treffen zu können

Technik



Faktoren des Drogenkonsums



Viele Daten sind erforderlich, um die Ursachen für Drogenmissbrauch herzustellen

Psychologie



Treibhausgasemissionen



Globale Emissionsdaten sind entscheidend für die Bewertung der Klimawandelauswirkungen

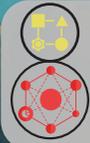
Ökologie



Coronavirus Pandemie

Frühe Pandemie-
Bewegungsdaten geben
Aufschluss über die Verbreitung
des Coronavirus

Medizin



Klang im Wasser

In vielen Experimenten wurde
ermittelt, wie sich Schall in
unterschiedlichen Wasserarten
ausbreitet

Physik



Coronavirus Pandemie

Frühe Pandemie-
Bewegungsdaten geben
Aufschluss über die
Verbreitung des Coronavirus

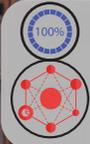
Geschichte



Ruhigere Meere

Mehrere Experimente zeigen,
wie sich der Lärm von
Bootsmotoren im Meerwasser
ausbreitet

Technik



Forensische Psychologie

Umfangreiche Datenerhebungen
liefern Aufschluss über
kriminelles Verhalten im
Justizsystem

Psychologie



Meereslärm und Säugetiere

Umfangreiche Daten zeigen
den Zusammenhang zwischen
dem Verhalten der Wale und
Fischereifahrzeugen

Ökologie



100%
100%

Angst vor Klimawandel

Es wurden Daten zur Einnahme von Antidepressiva durch Jugendliche aufgrund von Klimaangst erhoben

Medizin



100%

Modelle für extremes Wetter

Klimamodelle für extreme Wetterlagen erfordern umfangreiche globale atmosphärische Daten

Physik



100%

Geschichte des Klimaaktivismus

Viele Quellen aus erster Hand dokumentieren 50 Jahre Umweltaktivismus

Geschichte



100%

Hochwasserschutz

Genauere Hochwassermodelle sind erforderlich, um Wasserstände vorherzusagen

Technik



100%

Angst vor Klimawandel

Daten von 1.000 verschiedenen Teilnehmenden sorgen für verlässliche Erkenntnisse über Klimaangst

Psychologie

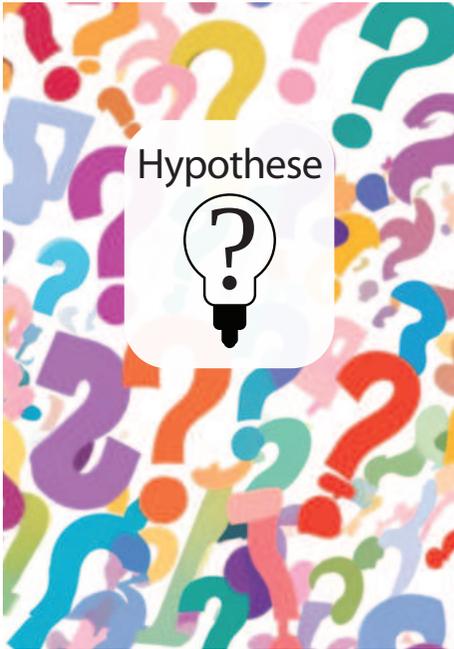
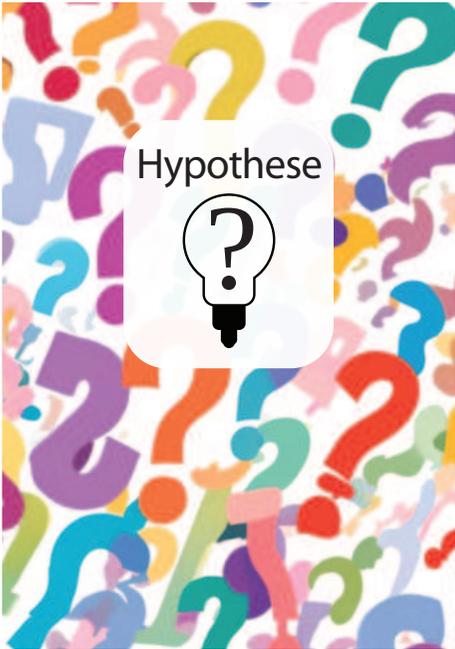
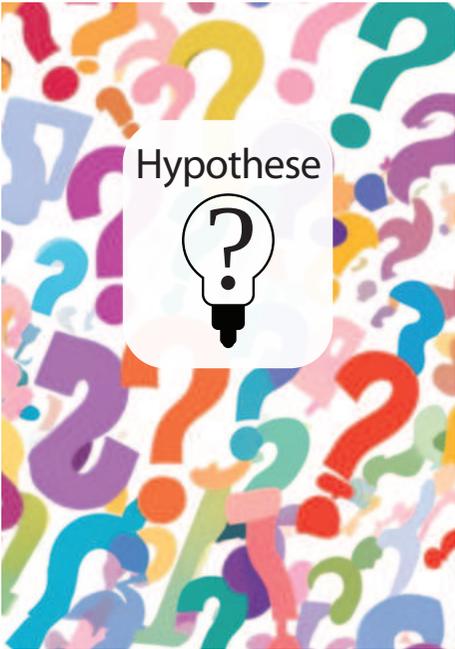
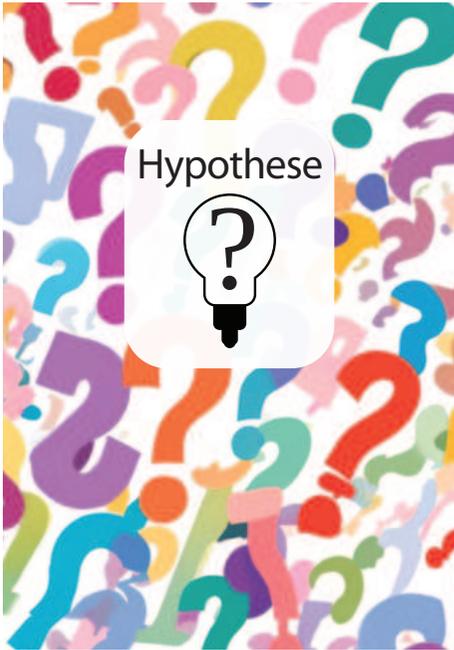
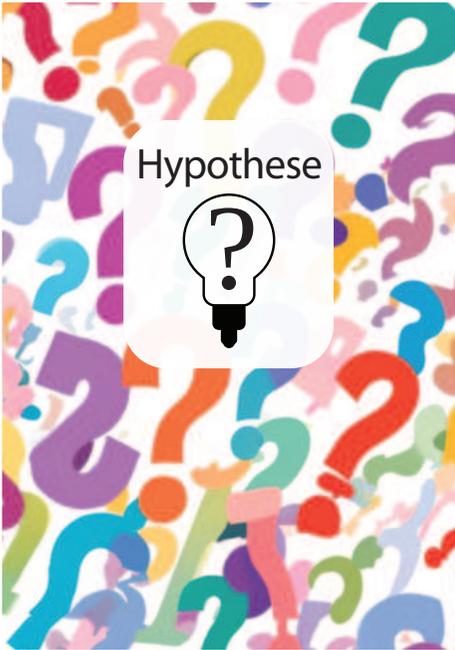
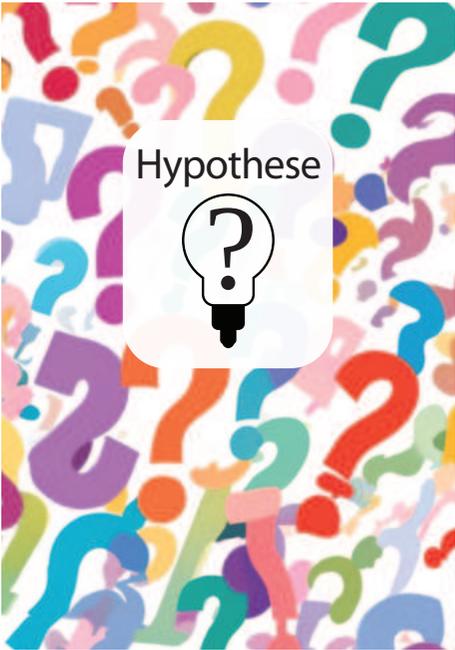


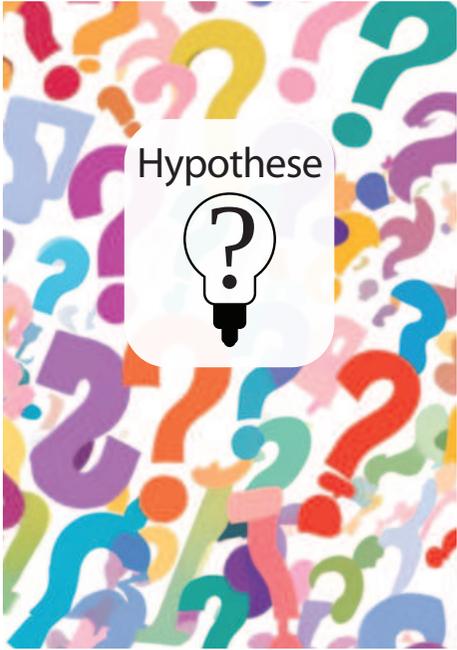
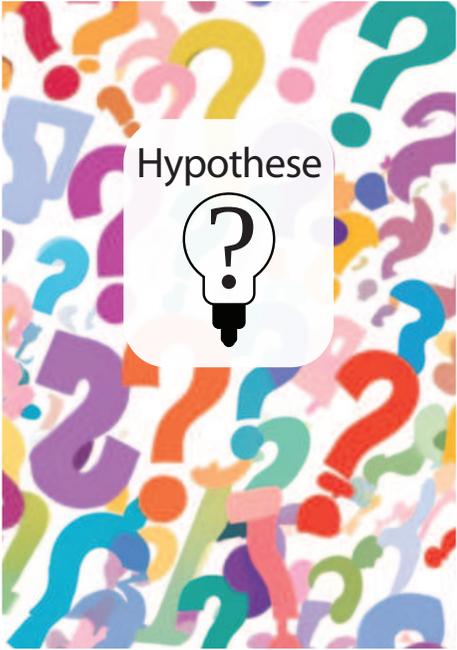
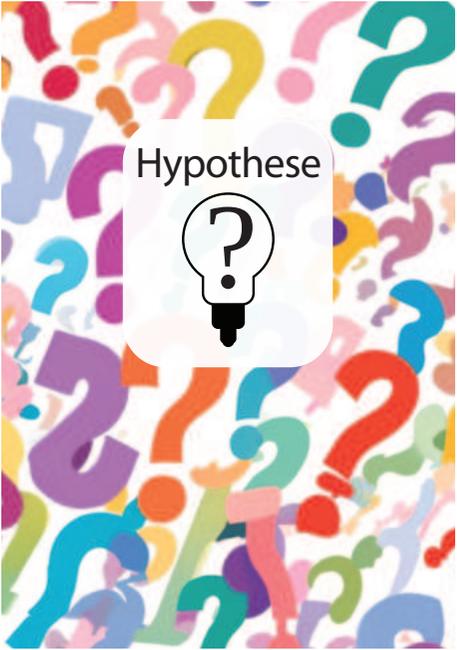
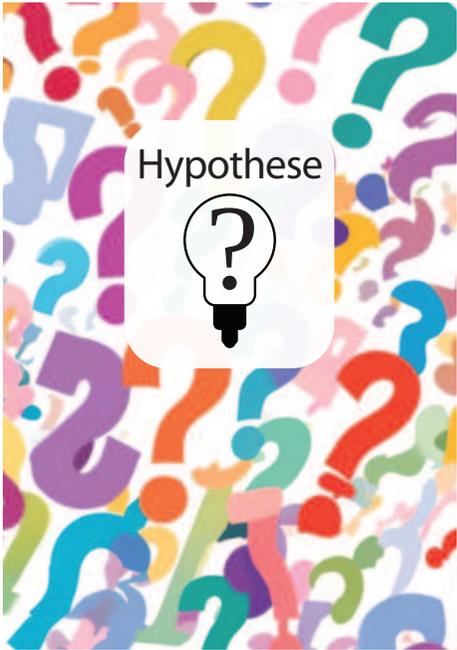
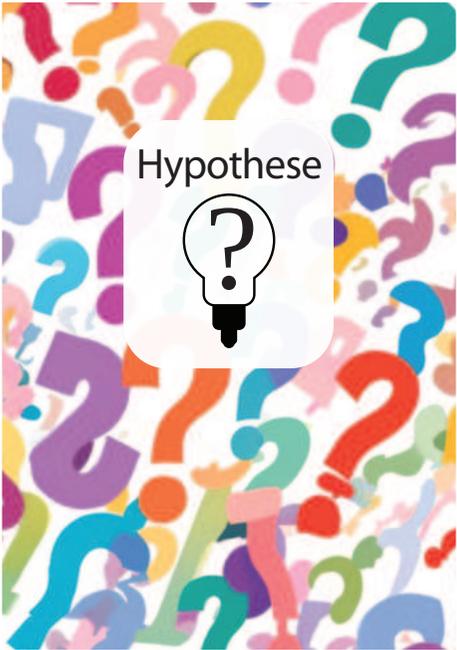
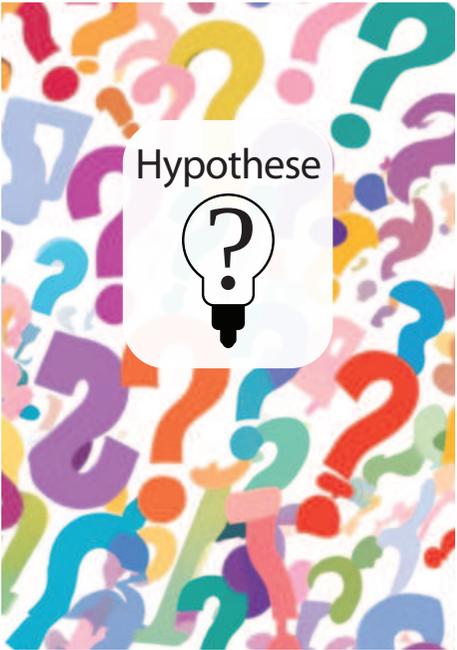
100%

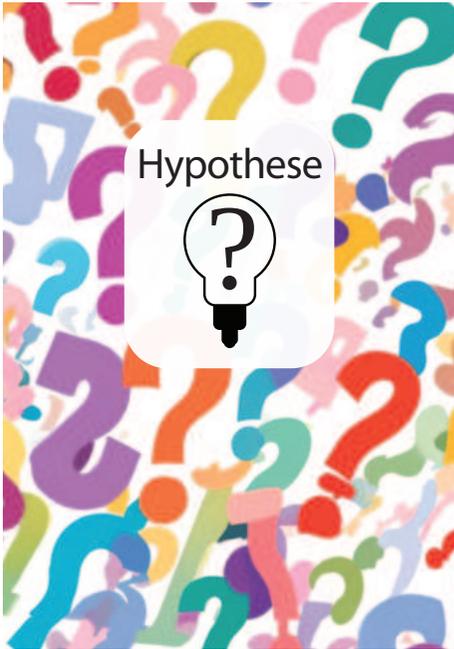
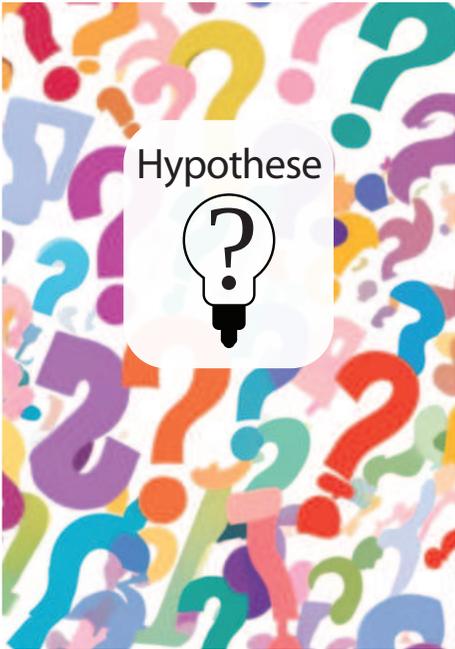
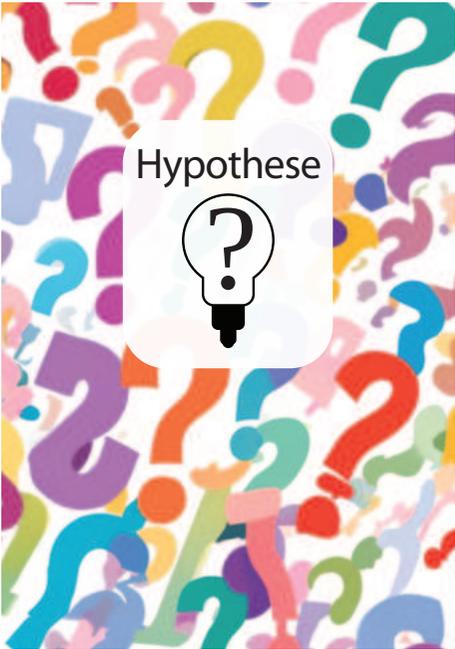
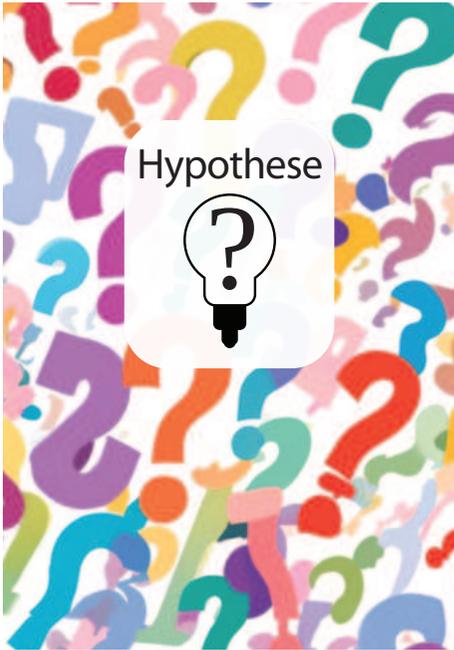
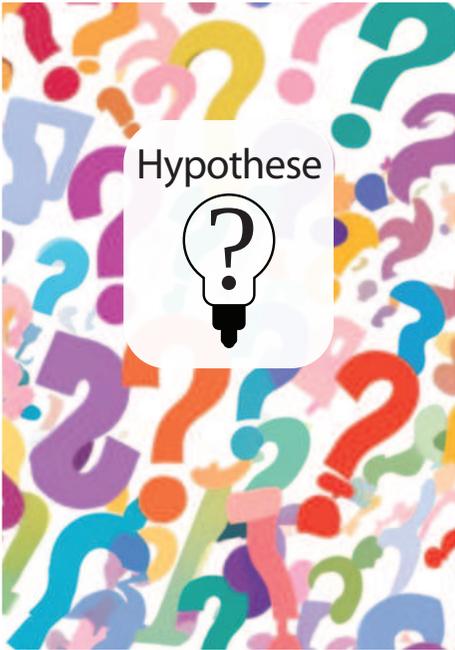
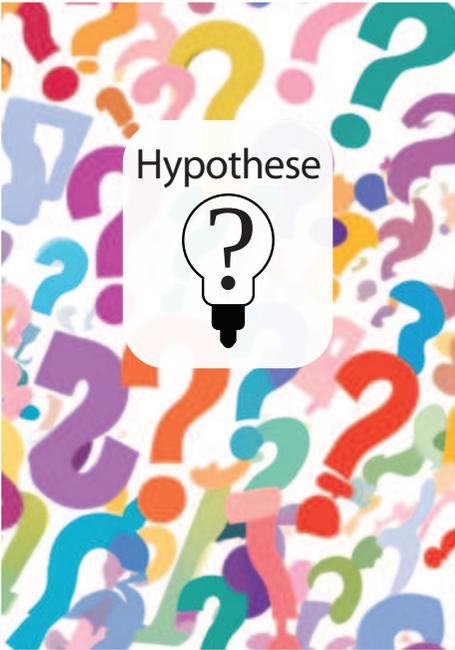
Waldbrände

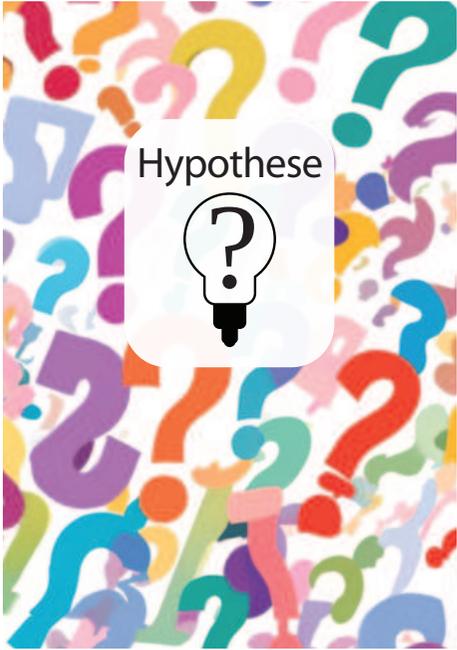
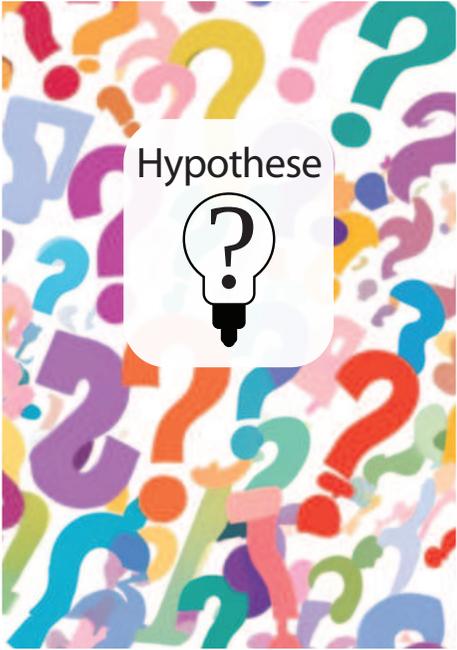
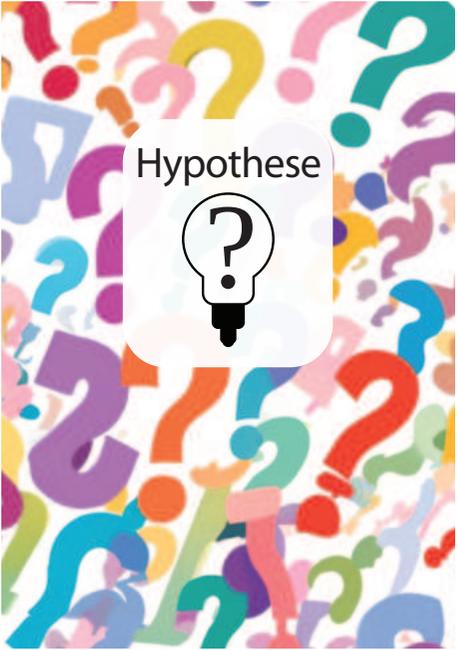
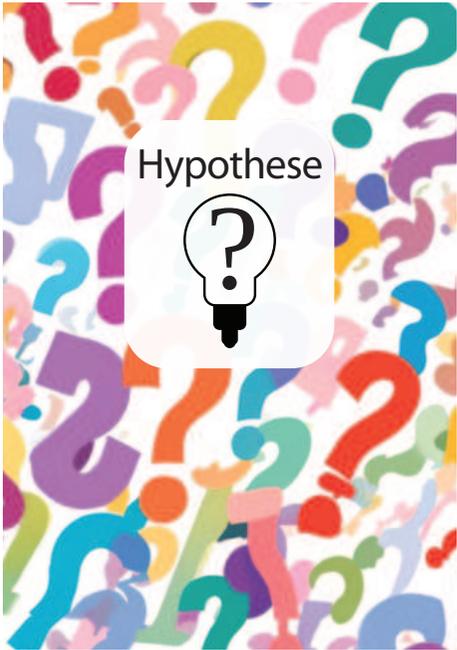
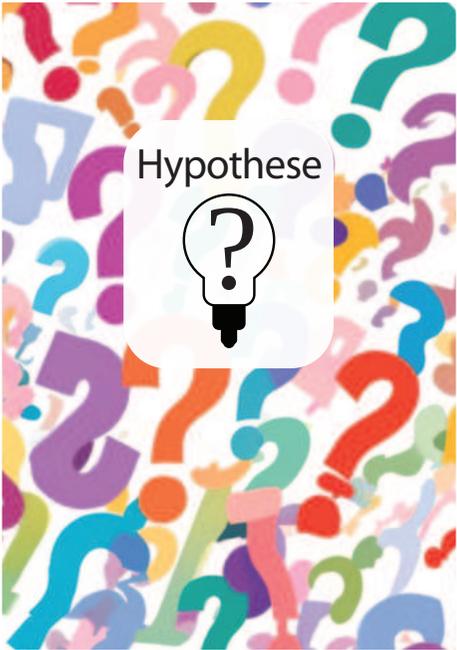
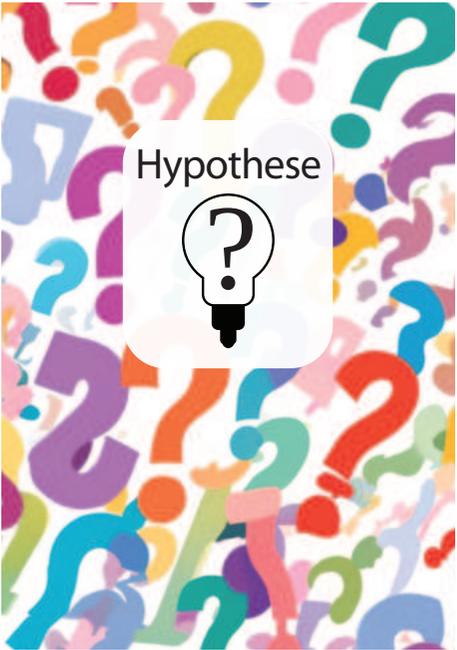
Langfristige Daten zu Waldbränden sind nötig, um die Auswirkungen des Klimawandels zu bewerten

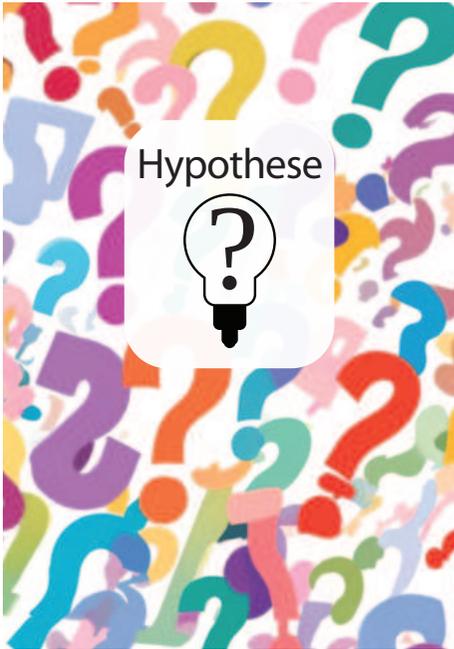
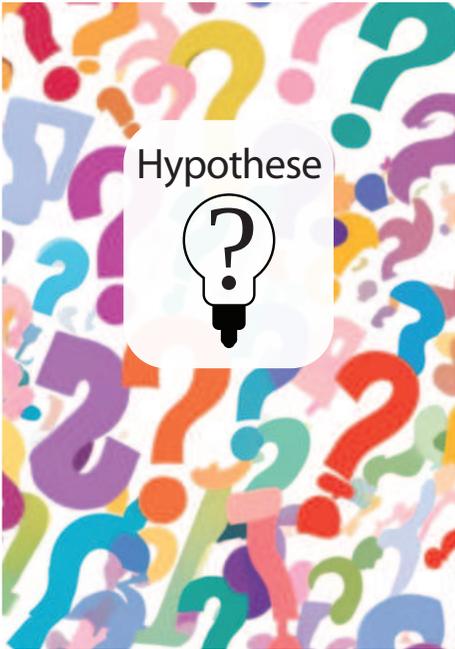
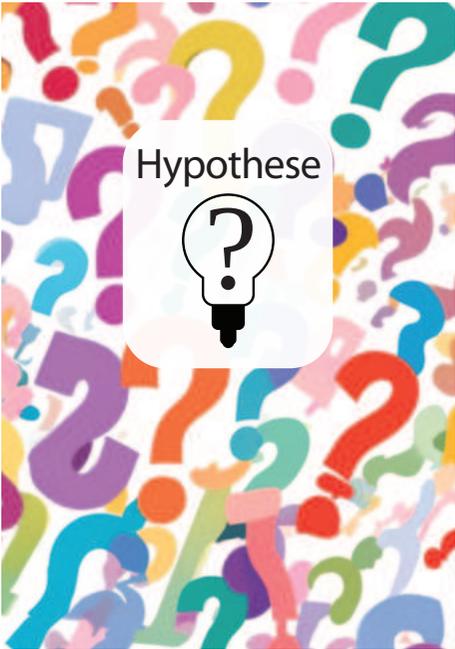
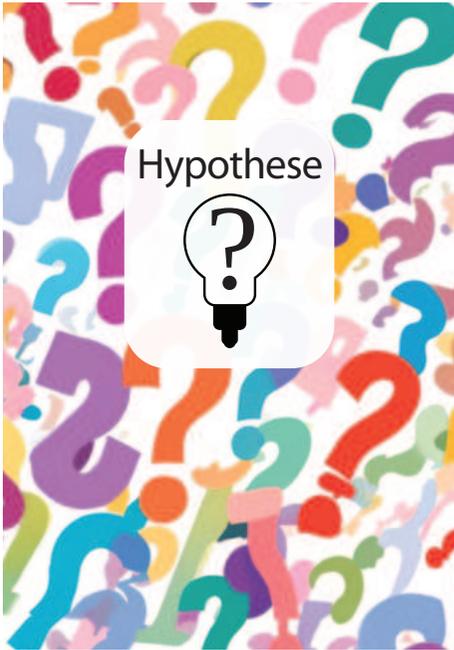
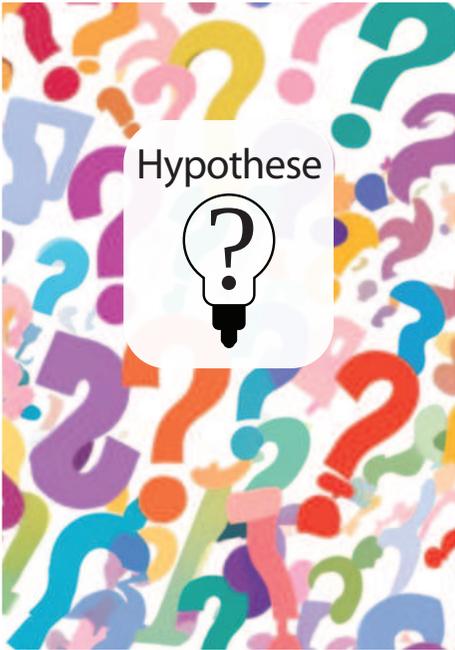
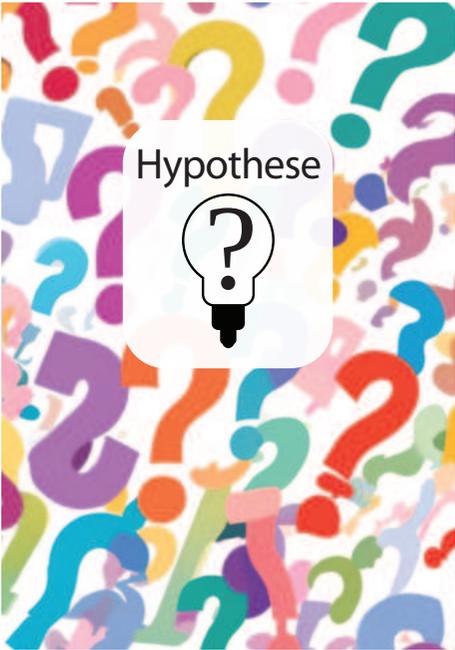
Ökologie

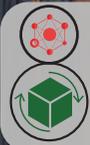












Erholsame Nachtruhe

Viele Testperson sind erforderlich, um festzustellen, wie sich Stress auf Schlaf auswirkt

Medizin



Higgs Boson Teilchen

Milliarden von Kollisionen im Large Hadron Collider führten zur Entdeckung des Higgs-Bosons

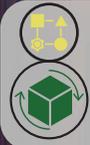
Physik



Prähistorische Menschen

Viele Grabstätten sind nötig, um prähistorische Bestattungspraktiken zu bestätigen

Geschichte



Heiße Städte

Zehn technische Lösungen testen urbane Designs für kühle Städte

Technik



Stressmanagement

Viele Testpersonen sind nötig, um die Wirksamkeit von Stressmanagement-Methoden zu ermitteln

Psychologie



Heiße Städte

Zehn städtische Testgebiete bewerten Baumarten zur Minimierung von Hitzewellen

Ökologie



Sichere Atommüllentsorgung

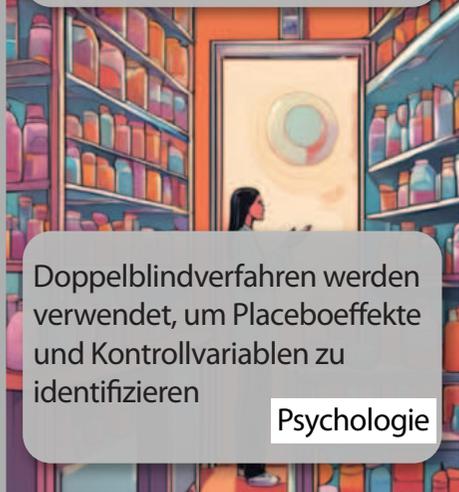


Langfristige Teststandorte sind erforderlich, um eine sichere Entsorgung zu gewährleisten

Technik



Placeboeffekt

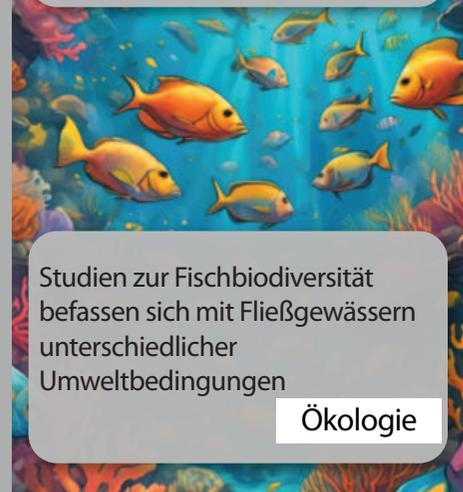


Doppelblindverfahren werden verwendet, um Placeboeffekte und Kontrollvariablen zu identifizieren

Psychologie



Biodiversität

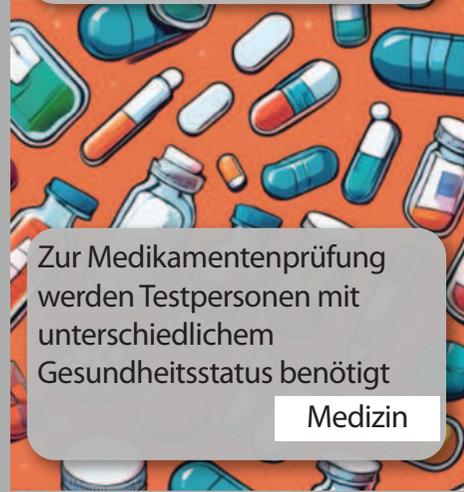


Studien zur Fischbiodiversität befassen sich mit Fließgewässern unterschiedlicher Umweltbedingungen

Ökologie



Abnehmmedikamente

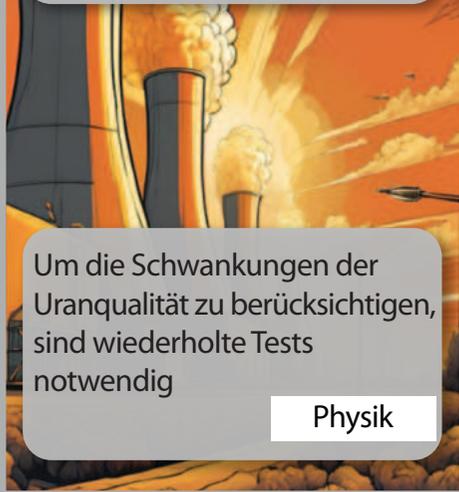


Zur Medikamentenprüfung werden Testpersonen mit unterschiedlichem Gesundheitsstatus benötigt

Medizin



Kernenergie



Um die Schwankungen der Uranqualität zu berücksichtigen, sind wiederholte Tests notwendig

Physik



Politische Haltung

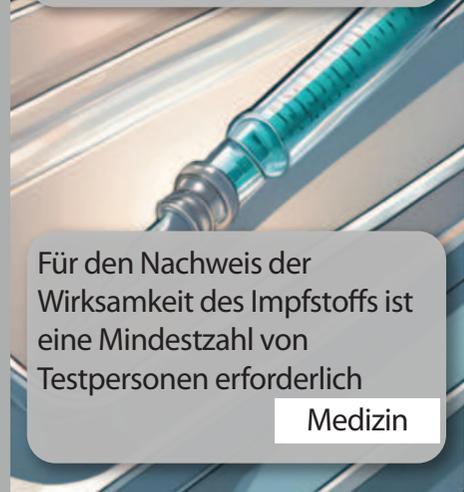


Politische Meinungsumfragen sollten Fragen zum sozialen Hintergrund enthalten

Geschichte



Impfstoffe

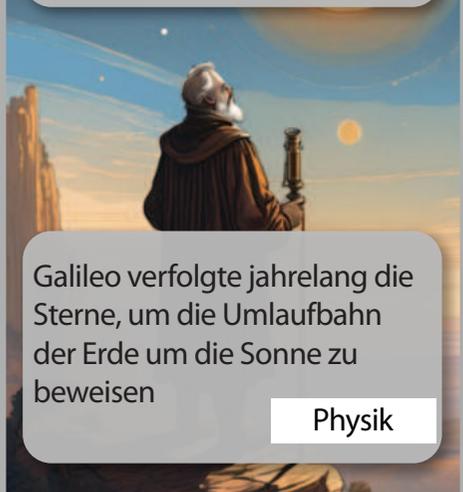


Für den Nachweis der Wirksamkeit des Impfstoffs ist eine Mindestzahl von Testpersonen erforderlich

Medizin



Galileo und die Sonne

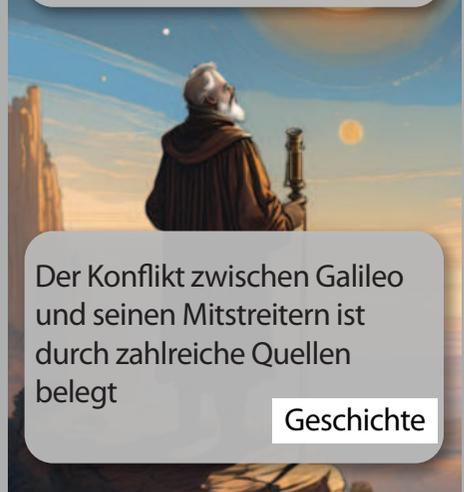


Galileo verfolgte jahrelang die Sterne, um die Umlaufbahn der Erde um die Sonne zu beweisen

Physik



Galileo und die Sonne

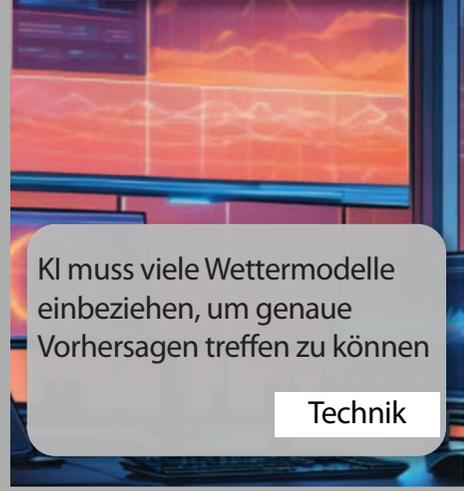


Der Konflikt zwischen Galileo und seinen Mitstreitern ist durch zahlreiche Quellen belegt

Geschichte



KI Wettervorhersage

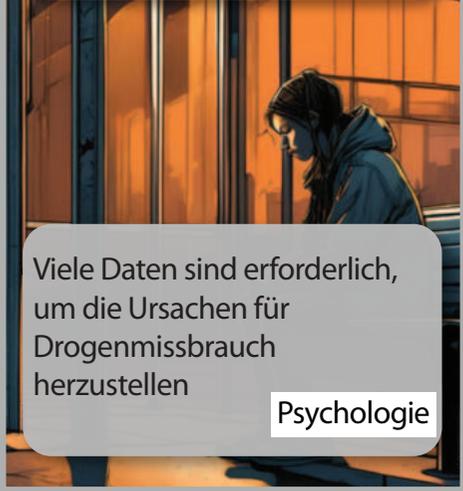


KI muss viele Wettermodelle einbeziehen, um genaue Vorhersagen treffen zu können

Technik



Faktoren des Drogenkonsums



Viele Daten sind erforderlich, um die Ursachen für Drogenmissbrauch herzustellen

Psychologie



Treibhausgasemissionen



Globale Emissionsdaten sind entscheidend für die Bewertung der Klimawandelauswirkungen

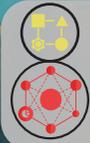
Ökologie



Coronavirus Pandemie

Frühe Pandemie-
Bewegungsdaten geben
Aufschluss über die Verbreitung
des Coronavirus

Medizin



Klang im Wasser

In vielen Experimenten wurde
ermittelt, wie sich Schall in
unterschiedlichen Wasserarten
ausbreitet

Physik



Coronavirus Pandemie

Frühe Pandemie-
Bewegungsdaten geben
Aufschluss über die
Verbreitung des Coronavirus

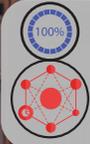
Geschichte



Ruhigere Meere

Mehrere Experimente zeigen,
wie sich der Lärm von
Bootsmotoren im Meerwasser
ausbreitet

Technik



Forensische Psychologie

Umfangreiche Datenerhebungen
liefern Aufschluss über
kriminelles Verhalten im
Justizsystem

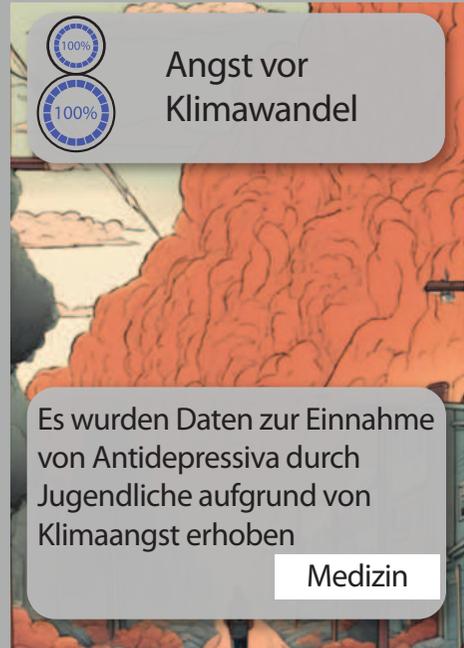
Psychologie



Meereslärm und Säugetiere

Umfangreiche Daten zeigen
den Zusammenhang zwischen
dem Verhalten der Wale und
Fischereifahrzeugen

Ökologie




**Angst vor Klimawandel**

Es wurden Daten zur Einnahme von Antidepressiva durch Jugendliche aufgrund von Klimaangst erhoben

Medizin




**Modelle für extremes Wetter**

Klimamodelle für extreme Wetterlagen erfordern umfangreiche globale atmosphärische Daten

Physik




**Geschichte des Klimaaktivismus**

Viele Quellen aus erster Hand dokumentieren 50 Jahre Umweltaktivismus

Geschichte




**Hochwasserschutz**

Genauere Hochwassermodelle sind erforderlich, um Wasserstände vorherzusagen

Technik




**Angst vor Klimawandel**

Daten von 1.000 verschiedenen Teilnehmenden sorgen für verlässliche Erkenntnisse über Klimaangst

Psychologie




**Waldbrände**

Langfristige Daten zu Waldbränden sind nötig, um die Auswirkungen des Klimawandels zu bewerten

Ökologie













Luftverschmutzung

Mehrere Studien bringen höhere Asthma-Raten mit erhöhter Luftverschmutzung in Verbindung

Medizin



Fusionsenergie

Aktuelle Experimente bestätigen den Nettoenergiegewinn aus Fusionsreaktionen

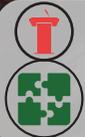
Physik



Industrielle Revolution

Viele Studien zeigen, wie die Industrialisierung die Weltwirtschaft umgestaltet hat

Geschichte



Saubere Dieselmotoren

Studien bestätigen, dass Fortschritte bei Dieselmotoren die Feinstaubbelastung verringern

Technik



Stimmungsregulierung

Forschung bestätigt: Natur hebt die Stimmung und fördert das Wohlbefinden

Psychologie



Industrielle Revolution

Viele globale Studien bestätigen einen deutlichen CO₂-Anstieg seit der industriellen Revolution

Ökologie



Nanotechnologie

Studien zeigen eindeutig, dass Graphenoxid-Filter mehr Schwermetalle entfernen als andere Filter

Technik



Remote-Arbeit

Studien zeigen, dass Homeoffice Burnout verringert und die Produktivität steigert

Psychologie



Invasive Arten

Eine Studie über antibiotikaresistente Bakterien wird nach Überarbeitung veröffentlicht

Ökologie



Psychische Gesundheit

Neue Studien zeigen, dass ein Medikament gegen Angstzustände die Ängste reduziert

Medizin



Die Urknalltheorie

Neue Planck-Satellitendaten stützen die kosmische Inflationstheorie

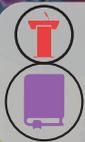
Physik



Alphabetisierungsgeschichte

Schulaufzeichnungen aus der Aufklärungszeit zeigen eine zunehmende Alphabetisierung

Geschichte



Superbakterien

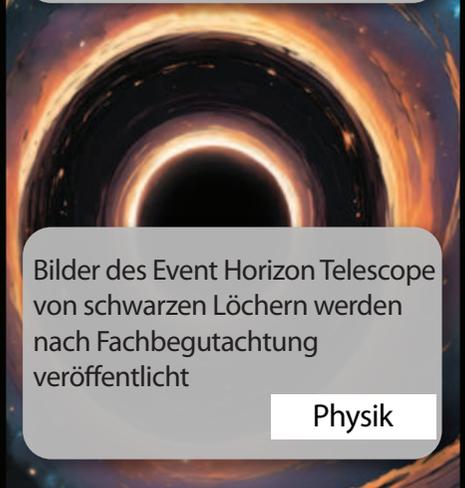


Eine Studie über antibiotikaresistente Bakterien wird nach Überarbeitung veröffentlicht

Medizin



Schwarze Löcher



Bilder des Event Horizon Telescope von schwarzen Löchern werden nach Fachbegutachtung veröffentlicht

Physik

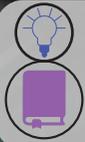


Frauen in der Wissenschaft

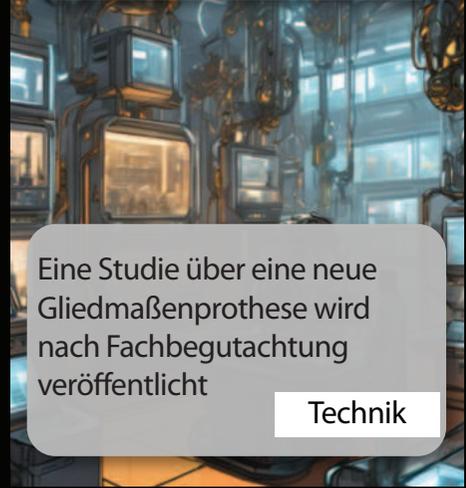


Ein Artikel über Frauen in der Wissenschaft wird nach Fachbegutachtung veröffentlicht

Geschichte



Biomechanik

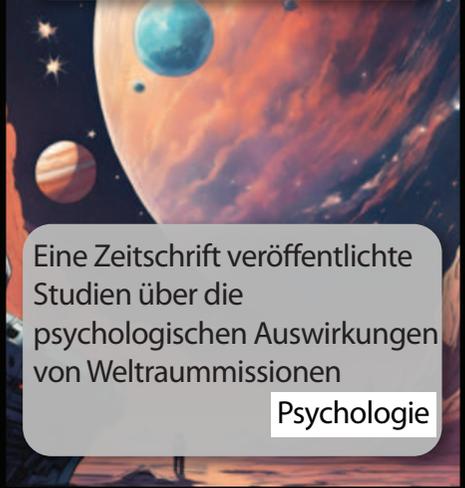


Eine Studie über eine neue Gliedmaßenprothese wird nach Fachbegutachtung veröffentlicht

Technik



Weltraumfahrt

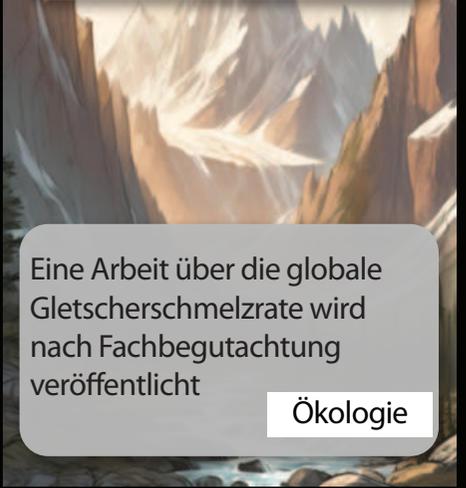


Eine Zeitschrift veröffentlichte Studien über die psychologischen Auswirkungen von Weltraummissionen

Psychologie

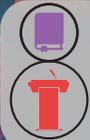


Gletscherschmelze



Eine Arbeit über die globale Gletscherschmelzrate wird nach Fachbegutachtung veröffentlicht

Ökologie



Das humane Mikrobiom

Eine Studie über das menschliche Mikrobiom wird auf einer Konferenz vorgestellt

Medizin



Supercomputer

Entwicklungen im Quantencomputing werden auf einer Konferenz vorgestellt

Physik



Ägyptens Pyramiden

Eine Studie über antike Baumethoden wird auf einer Konferenz vorgestellt

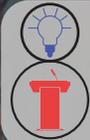
Geschichte



3D Druck

Eine neue Technologie für den 3D-Druck wird auf einer Konferenz vorgestellt

Technik



Digitale Entgiftung

Eine Studie über digitale Entgiftung auf einer Konferenz führt zu neuen Erkenntnissen

Psychologie



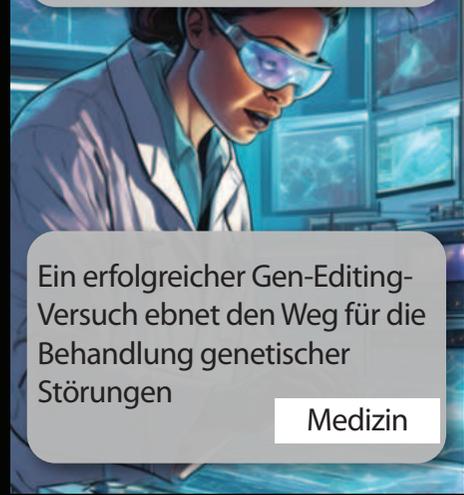
Nährstoffkreisläufe im Meer

Eine Studie über landwirtschaftliche Abwässer in den Ozeanen wird auf einer Konferenz vorgestellt

Ökologie



Genbearbeitung



Ein erfolgreicher Gen-Editing-Versuch ebnet den Weg für die Behandlung genetischer Störungen

Medizin



Supraleiter

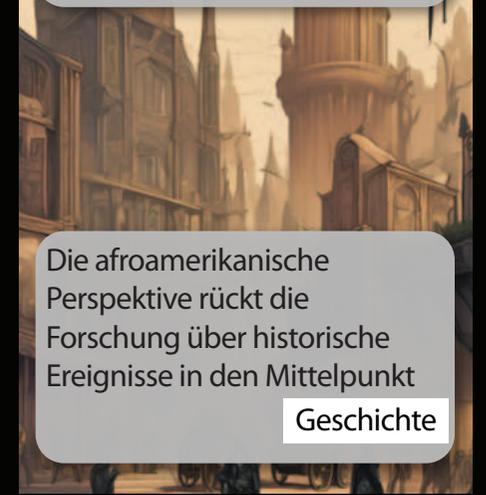


Die Entdeckung von Hochtemperatursupraleitern treibt Forschung für bessere Stromnetze voran

Physik

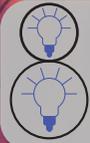


Alternative Historien



Die afroamerikanische Perspektive rückt die Forschung über historische Ereignisse in den Mittelpunkt

Geschichte

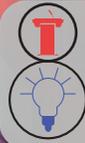


Selbstfahrende Autos

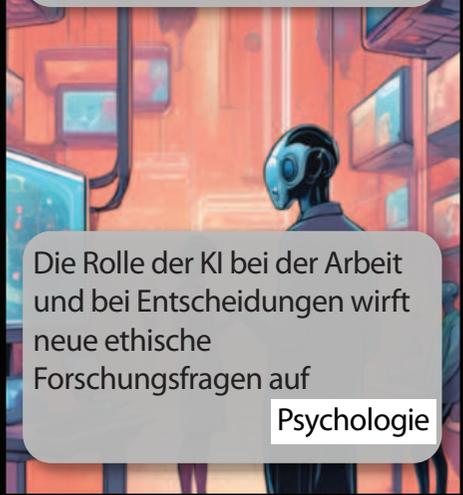


Autonome Fahrzeugtechnologie bietet neue Forschungsmöglichkeiten für die Stadtgestaltung

Technik



KI und Mensch

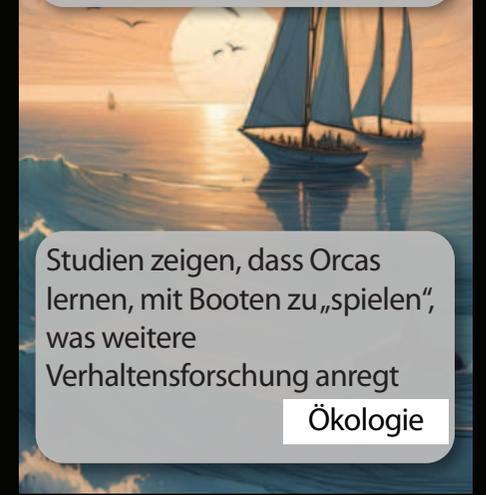


Die Rolle der KI bei der Arbeit und bei Entscheidungen wirft neue ethische Forschungsfragen auf

Psychologie

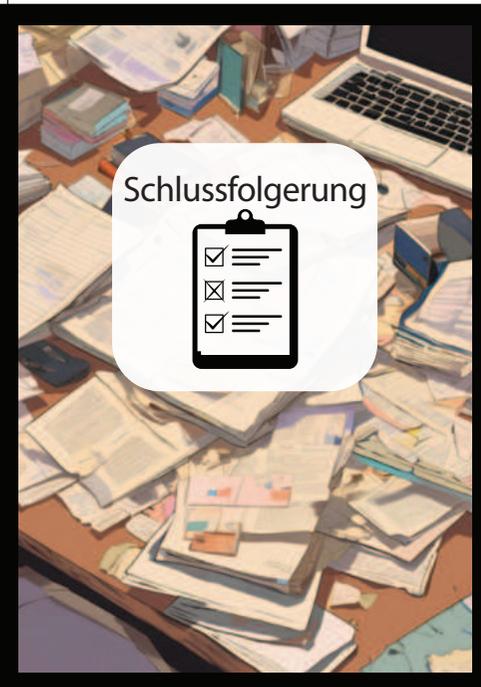
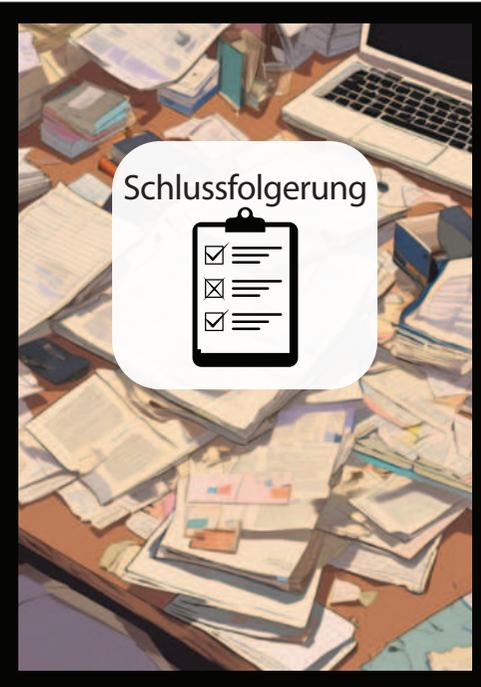


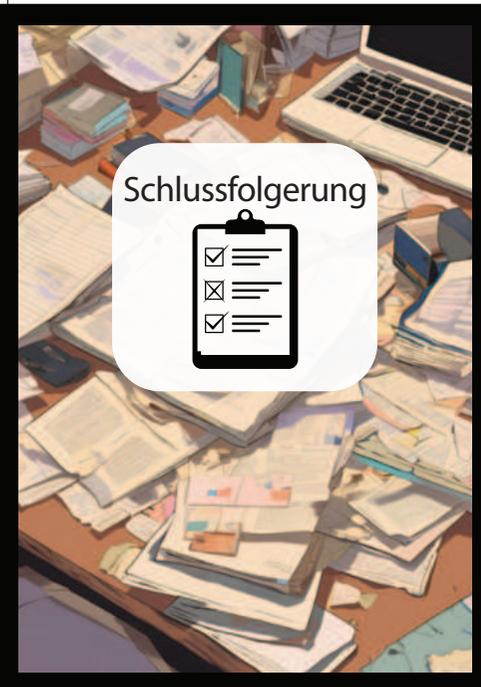
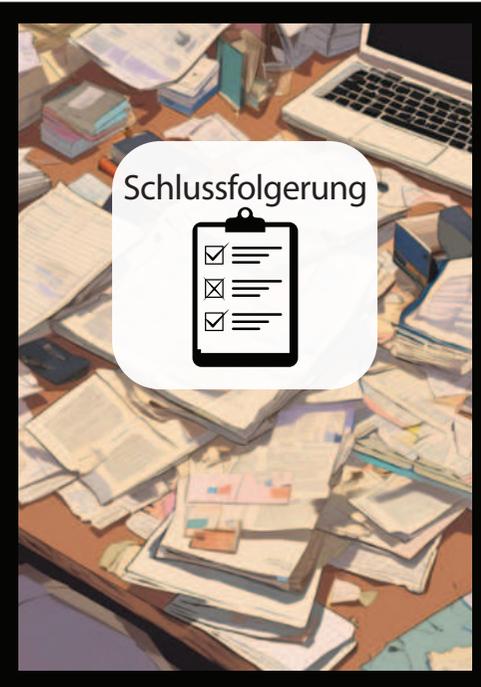
Wale und Segelboote

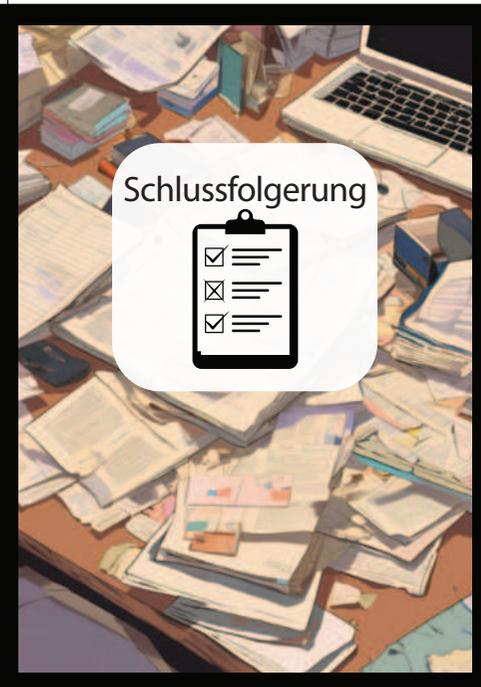
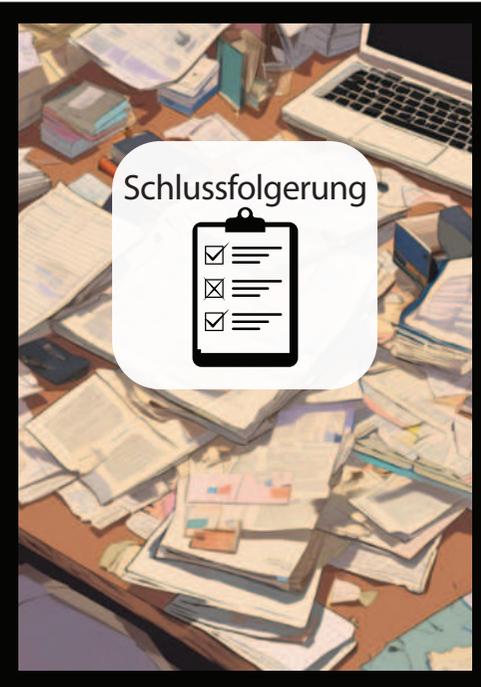


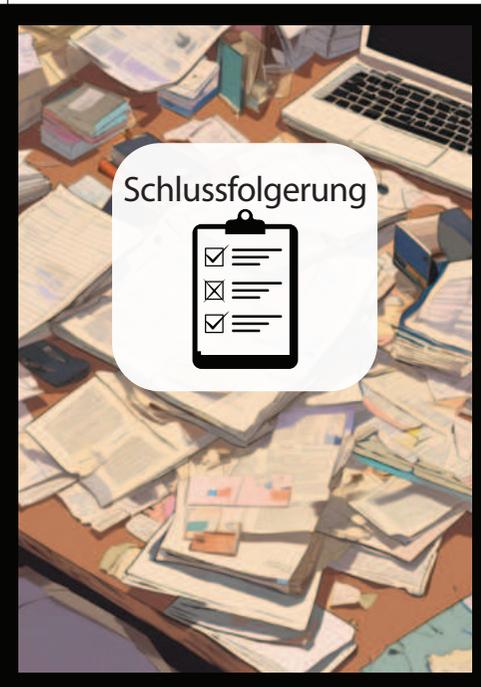
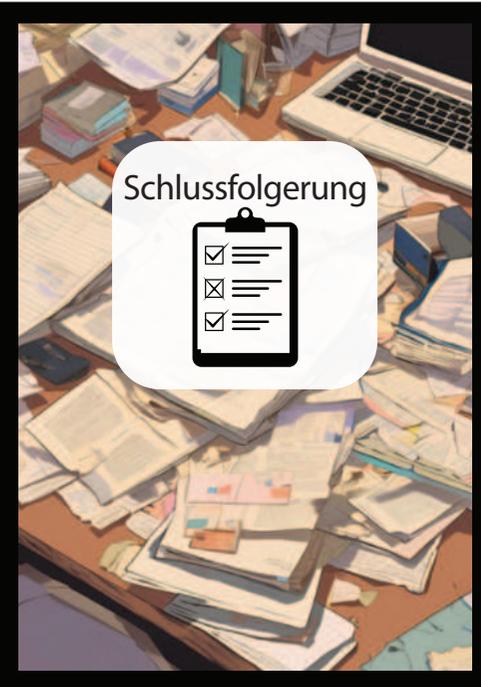
Studien zeigen, dass Orcas lernen, mit Booten zu „spielen“, was weitere Verhaltensforschung anregt

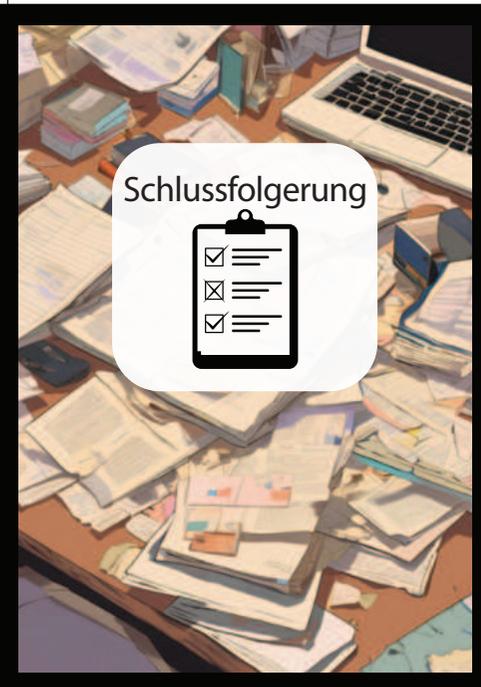
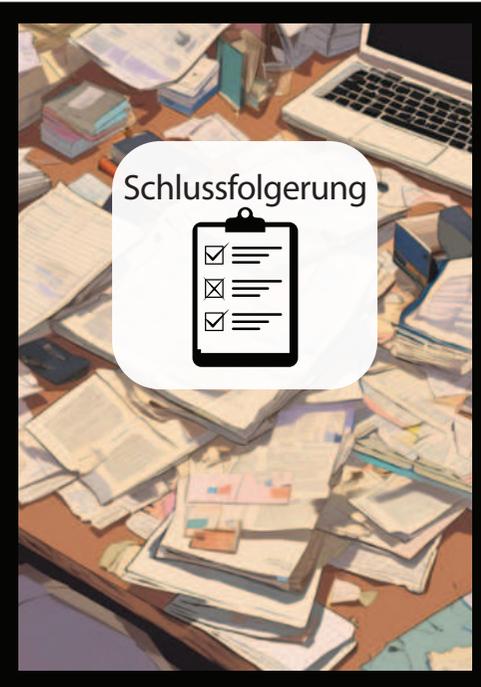
Ökologie

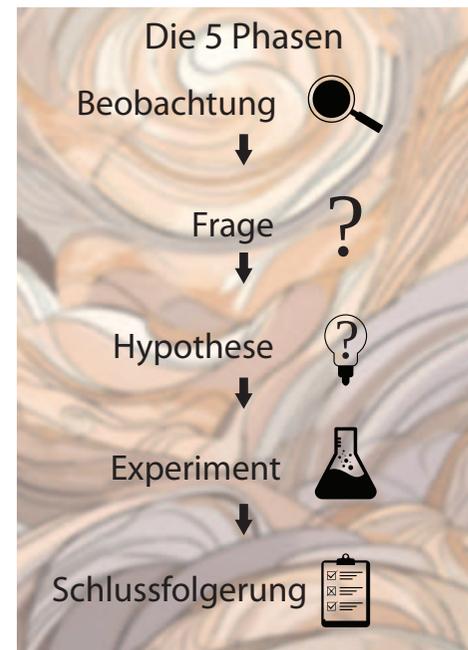
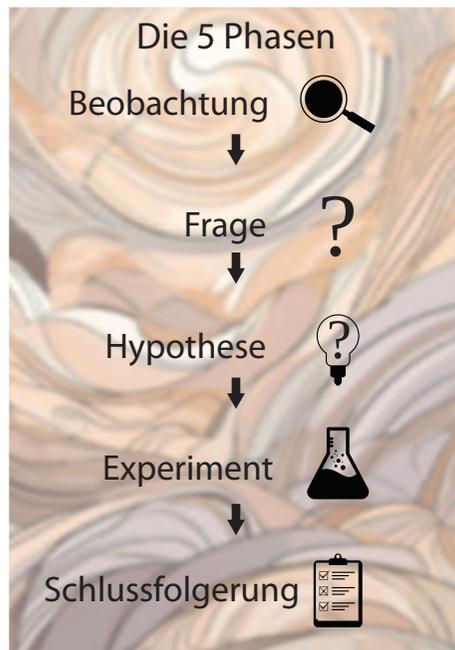
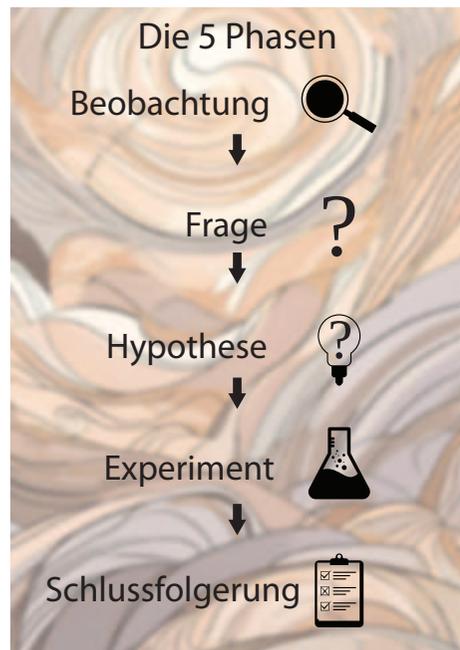
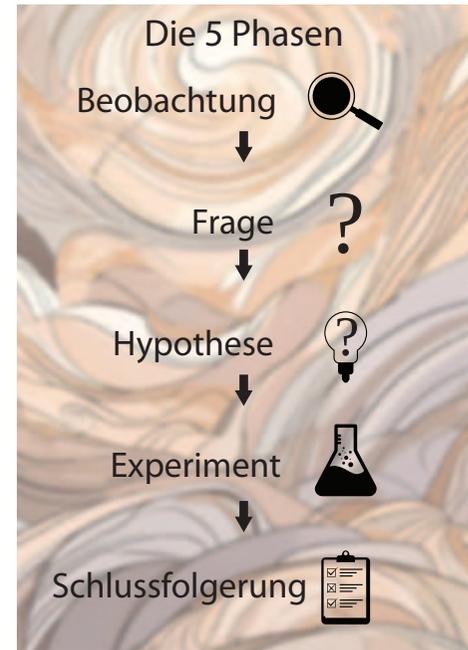
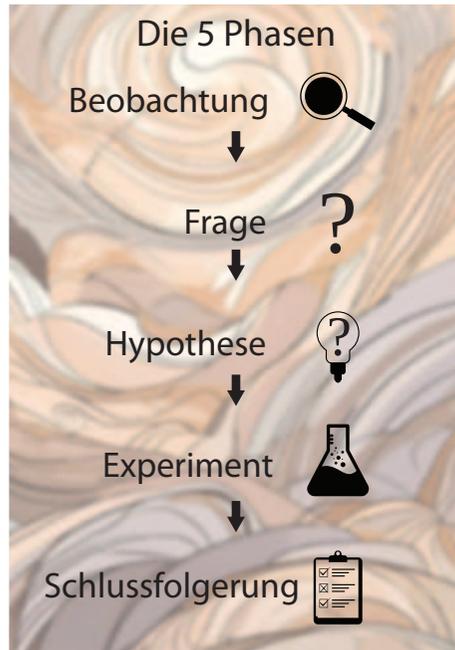
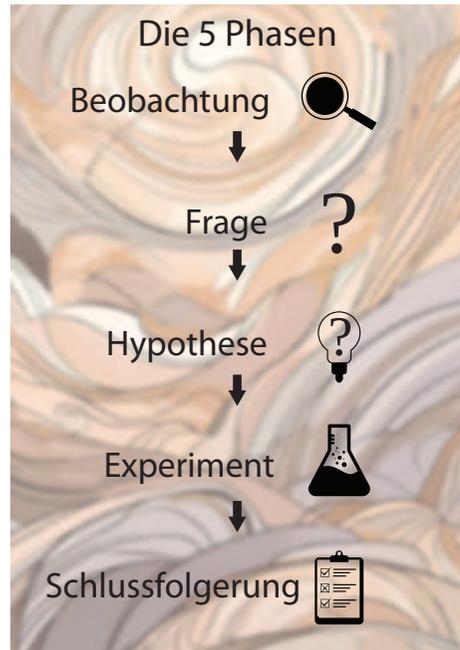












Hypothese

Datenbanken durchsuchen



Wissenschaftliche Artikel lesen



Mit anderen Forschenden sprechen



Forschungsgelder erhalten



Forschungspartner*innen finden



Joker



Hypothese

Datenbanken durchsuchen



Wissenschaftliche Artikel lesen



Mit anderen Forschenden sprechen



Forschungsgelder erhalten



Forschungspartner*innen finden



Joker



Hypothese

Datenbanken durchsuchen



Wissenschaftliche Artikel lesen



Mit anderen Forschenden sprechen



Forschungsgelder erhalten



Forschungspartner*innen finden



Joker



Hypothese

Datenbanken durchsuchen



Wissenschaftliche Artikel lesen



Mit anderen Forschenden sprechen



Forschungsgelder erhalten



Forschungspartner*innen finden



Joker



Hypothese

Datenbanken durchsuchen



Wissenschaftliche Artikel lesen



Mit anderen Forschenden sprechen



Forschungsgelder erhalten



Forschungspartner*innen finden



Joker



Hypothese

Datenbanken durchsuchen



Wissenschaftliche Artikel lesen



Mit anderen Forschenden sprechen



Forschungsgelder erhalten



Forschungspartner*innen finden



Joker



Experiment

Hohe Anzahl von Wiederholungen



Externe Variablen werden kontrolliert



Statistisch fundierte Experimente



Erfolgreiche Datenerhebung



Ausreichend Daten werden gesammelt



Joker



Experiment

Hohe Anzahl von Wiederholungen



Externe Variablen werden kontrolliert



Statistisch fundierte Experimente



Erfolgreiche Datenerhebung



Ausreichend Daten werden gesammelt



Joker



Experiment

Hohe Anzahl von Wiederholungen



Externe Variablen werden kontrolliert



Statistisch fundierte Experimente



Erfolgreiche Datenerhebung



Ausreichend Daten werden gesammelt



Joker



Experiment

Hohe Anzahl von Wiederholungen



Externe Variablen werden kontrolliert



Statistisch fundierte Experimente



Erfolgreiche Datenerhebung



Ausreichend Daten werden gesammelt



Joker



Experiment

Hohe Anzahl von Wiederholungen



Externe Variablen werden kontrolliert



Statistisch fundierte Experimente



Erfolgreiche Datenerhebung



Ausreichend Daten werden gesammelt



Joker



Experiment

Hohe Anzahl von Wiederholungen



Externe Variablen werden kontrolliert



Statistisch fundierte Experimente



Erfolgreiche Datenerhebung



Ausreichend Daten werden gesammelt



Joker



Schlussfolgerung

Die Ergebnisse sind im Kontext anderer Forschung sinnvoll



Die Daten bestätigen oder widerlegen die Hypothese eindeutig



Erfolgreiche Publikationen



Präsentation auf einer Konferenz



Weckt neue Ideen für künftige Forschung



Joker



Schlussfolgerung

Die Ergebnisse sind im Kontext anderer Forschung sinnvoll



Die Daten bestätigen oder widerlegen die Hypothese eindeutig



Erfolgreiche Publikationen



Präsentation auf einer Konferenz



Weckt neue Ideen für künftige Forschung



Joker



Schlussfolgerung

Die Ergebnisse sind im Kontext anderer Forschung sinnvoll



Die Daten bestätigen oder widerlegen die Hypothese eindeutig



Erfolgreiche Publikationen



Präsentation auf einer Konferenz



Weckt neue Ideen für künftige Forschung



Joker



Schlussfolgerung

Die Ergebnisse sind im Kontext anderer Forschung sinnvoll



Die Daten bestätigen oder widerlegen die Hypothese eindeutig



Erfolgreiche Publikationen



Präsentation auf einer Konferenz



Weckt neue Ideen für künftige Forschung



Joker



Schlussfolgerung

Die Ergebnisse sind im Kontext anderer Forschung sinnvoll



Die Daten bestätigen oder widerlegen die Hypothese eindeutig



Erfolgreiche Publikationen



Präsentation auf einer Konferenz



Weckt neue Ideen für künftige Forschung



Joker



Schlussfolgerung

Die Ergebnisse sind im Kontext anderer Forschung sinnvoll



Die Daten bestätigen oder widerlegen die Hypothese eindeutig



Erfolgreiche Publikationen



Präsentation auf einer Konferenz



Weckt neue Ideen für künftige Forschung



Joker





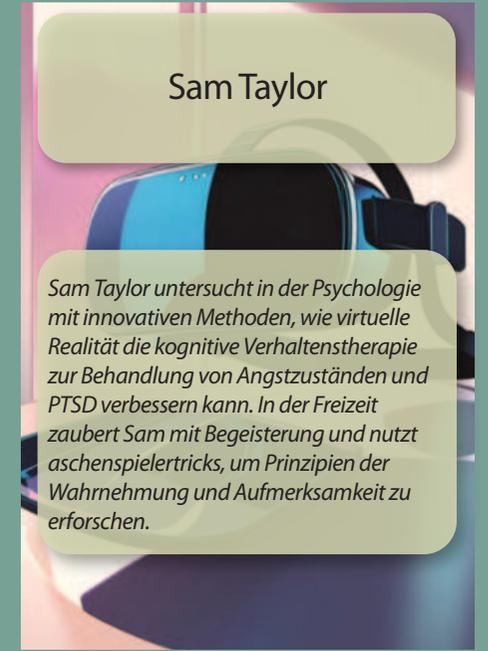
Elliot Koby

Elliot Koby forscht engagiert und innovativ im Bereich Ökologie und ist auf die Auswirkungen des Klimawandels auf tropische Regenwälder spezialisiert. Elliot fotografiert leidenschaftlich gerne in der Freizeit und macht atemberaubende Aufnahmen während aller Feldexpeditionen.



Avery Quinn

Avery Quinn erforscht im Bereich der Geschichte die Auswirkungen antiker Handelsnetze auf die Entwicklung früher Zivilisationen. Dabei liegt der Fokus auf der Seidenstraße und deren Einfluss auf den kulturellen Austausch zwischen Bevölkerungsgruppen. In der Freizeit liebt Avery es, historische Rezepte nachzukochen und thematische Dinnerpartys zu veranstalten, die antike Kulturen durch kulinarische Erlebnisse zum Leben erwecken.



Sam Taylor

Sam Taylor untersucht in der Psychologie mit innovativen Methoden, wie virtuelle Realität die kognitive Verhaltenstherapie zur Behandlung von Angstzuständen und PTSD verbessern kann. In der Freizeit zaubert Sam mit Begeisterung und nutzt aschenspielertricks, um Prinzipien der Wahrnehmung und Aufmerksamkeit zu erforschen.



Alex Rivera

Alex Rivera forscht in den Umweltingenieurwissenschaften und hat die urbane Nachhaltigkeit mit dem Design von solarbetriebenen intelligenten Straßenlaternen revolutioniert. In der Freizeit liebt Alex das Klettern und das Experimentieren mit DIY-Solarprojekten.



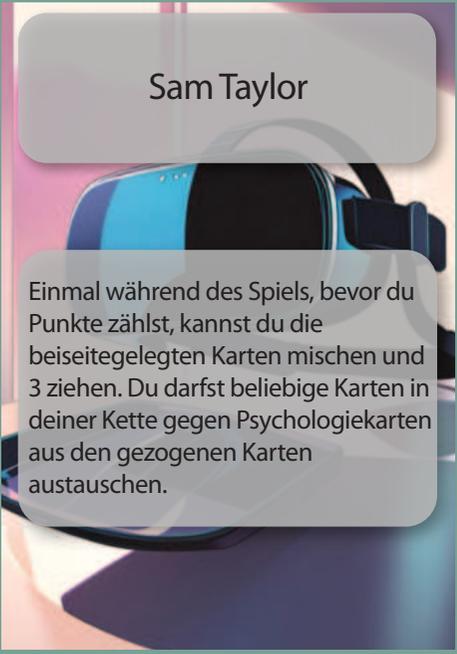
Riley Morgan

Riley Morgan erforscht in der Physik die Wechselwirkungen von Dunkler Materie, um die Geheimnisse des Universums zu entschlüsseln und unser Verständnis kosmischer Kräfte zu verbessern. Riley ist begeisterter von Astronomie und verbringt ganze Wochenenden damit, mit einem selbstgebautes Teleskop die Sterne zu beobachten.



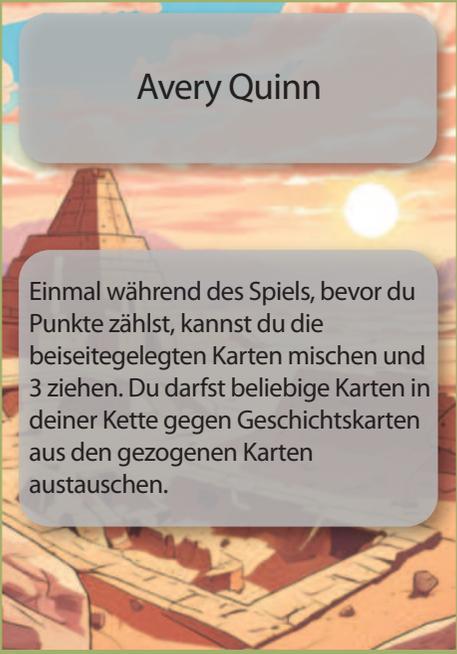
Jamie Reed

Jamie Reed forscht in der Medizin, um innovative Therapien für Autoimmunerkrankungen mithilfe fortschrittlicher Stammzelltechniken zu entwickeln. Außerhalb des Labors liebt Jamie die Imkerei und genießt die Herausforderungen und Freuden der eigenen Bienenzucht und Honigernte.

A close-up image of a blue and black VR headset.

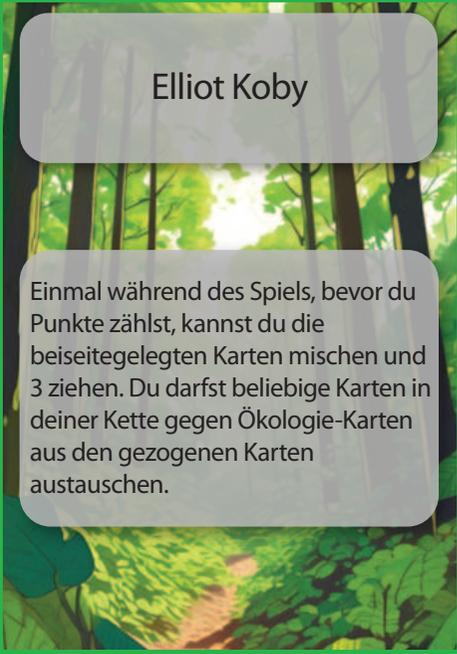
Sam Taylor

Einmal während des Spiels, bevor du Punkte zählst, kannst du die beiseitegelegten Karten mischen und 3 ziehen. Du darfst beliebige Karten in deiner Kette gegen Psychologiekarten aus den gezogenen Karten austauschen.

An illustration of ancient stone ruins under a sunset sky with a large sun and a pyramid in the background.

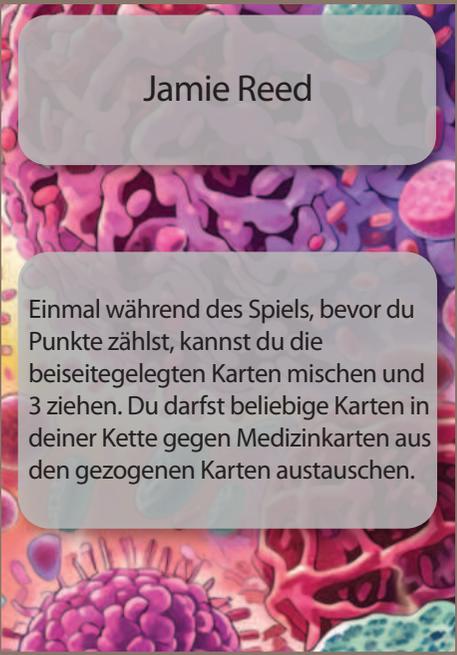
Avery Quinn

Einmal während des Spiels, bevor du Punkte zählst, kannst du die beiseitegelegten Karten mischen und 3 ziehen. Du darfst beliebige Karten in deiner Kette gegen Geschichtskarten aus den gezogenen Karten austauschen.

An illustration of a dirt path winding through a lush green forest with tall trees.

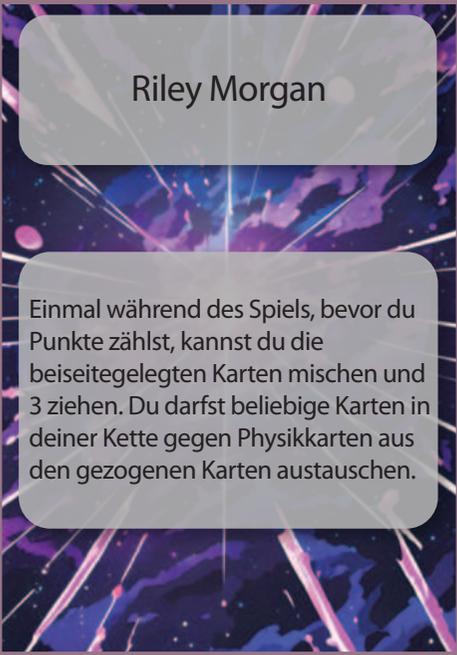
Elliot Koby

Einmal während des Spiels, bevor du Punkte zählst, kannst du die beiseitegelegten Karten mischen und 3 ziehen. Du darfst beliebige Karten in deiner Kette gegen Ökologie-Karten aus den gezogenen Karten austauschen.

A colorful illustration of various microscopic cells and structures in shades of purple, pink, and red.

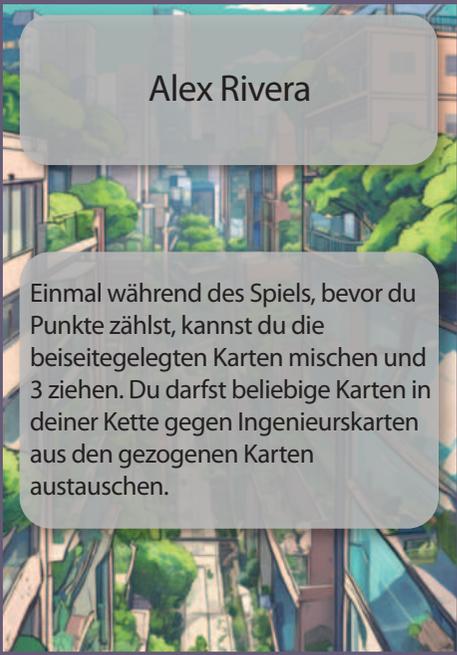
Jamie Reed

Einmal während des Spiels, bevor du Punkte zählst, kannst du die beiseitegelegten Karten mischen und 3 ziehen. Du darfst beliebige Karten in deiner Kette gegen Medizinkarten aus den gezogenen Karten austauschen.

An illustration of a space scene with purple and blue nebulae, stars, and a bright light source.

Riley Morgan

Einmal während des Spiels, bevor du Punkte zählst, kannst du die beiseitegelegten Karten mischen und 3 ziehen. Du darfst beliebige Karten in deiner Kette gegen Physikkarten aus den gezogenen Karten austauschen.

An illustration of a modern city street with buildings, trees, and a clear sky.

Alex Rivera

Einmal während des Spiels, bevor du Punkte zählst, kannst du die beiseitegelegten Karten mischen und 3 ziehen. Du darfst beliebige Karten in deiner Kette gegen Ingenieurskarten aus den gezogenen Karten austauschen.

“Deine Forschungsfrage stößt auf großes Interesse im Forschungskollegium - vielversprechende Kooperationen entstehen.”

Wirf einen 6-seitigen Würfel zweimal (bei gleichem Ergebnis neu werfen). Wenn du in einem der entsprechenden Fachbereiche mehr Karten hast als beide benachbarten Personen, erhältst du 5 Punkte:
1. Physik, 2. Psychologie, 3. Geschichte, 4. Ökologie, 5. Medizin, 6. Technik.

“Deine Frage wurde bereits in anderen Fachbeiträgen beantwortet.”

Wirf einen 6-seitigen Würfel. Bei einer 6 passiert nichts. Verliere 2 Punkte, wenn deine Kette so beginnt:

1: , 2: , 3: , 4: , 5: 

“Deine Hypothese wird durch andere Arbeiten gestützt.”

Ziehe zufällig eine Karte aus den beiseitegelegten Karten und entscheide, ob du sie zu deiner Kette hinzufügst oder zurücklegst. Wenn du dich dafür entscheidest, sie hinzuzufügen, wähle eine andere Karte aus deiner Kette und lege sie zurück in den Stapel.

“Deine Hypothese wurde von anderen Arbeiten zurückgewiesen.”

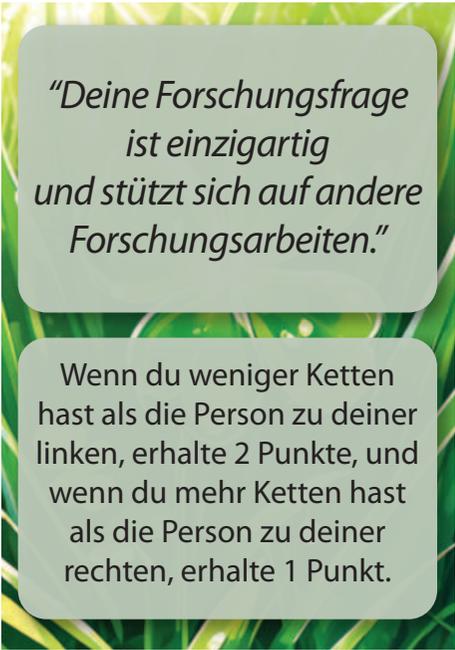
Wenn du das  in deiner Kette verwendet hast, verliere 1 Punkt.

“Dein Forschungsvorschlag wurde abgelehnt.”

Entferne zufällig eine Karte aus deiner längsten Kette. Ziehe dann eine neue Karte aus den beiseitegelegten Karten und ordne deine Ketten neu an.

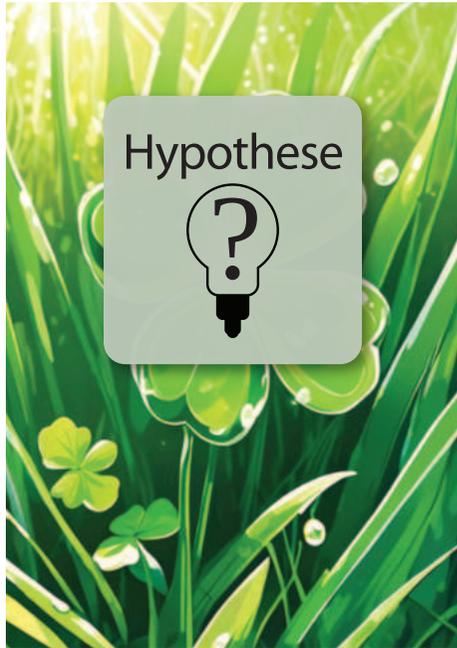
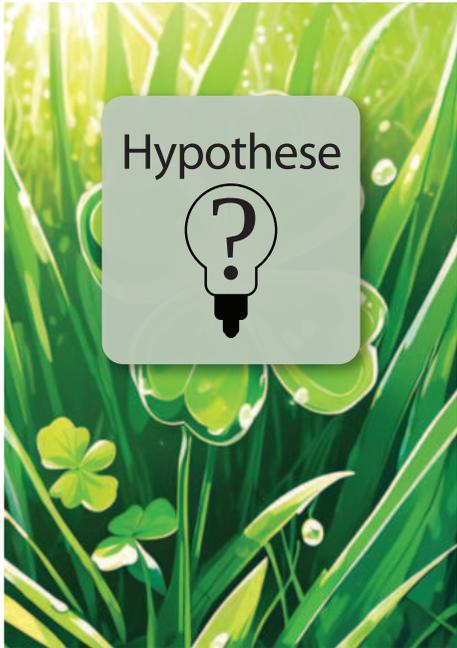
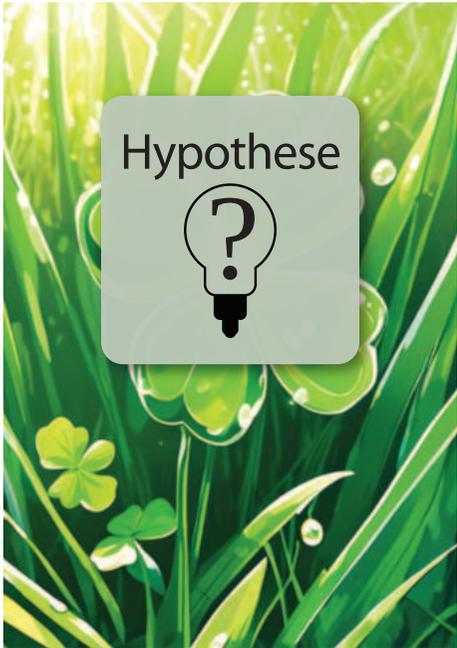
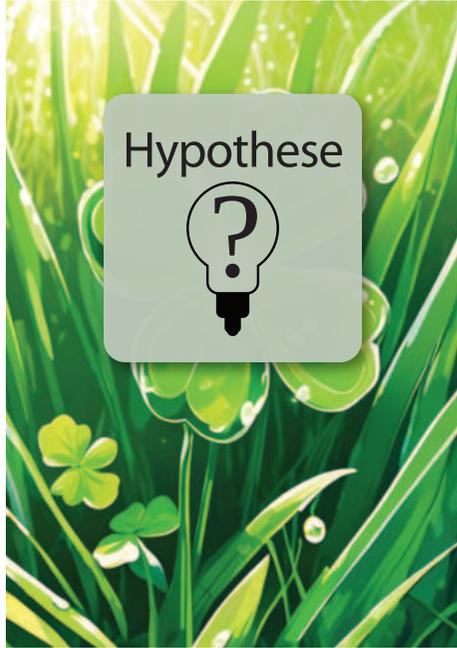
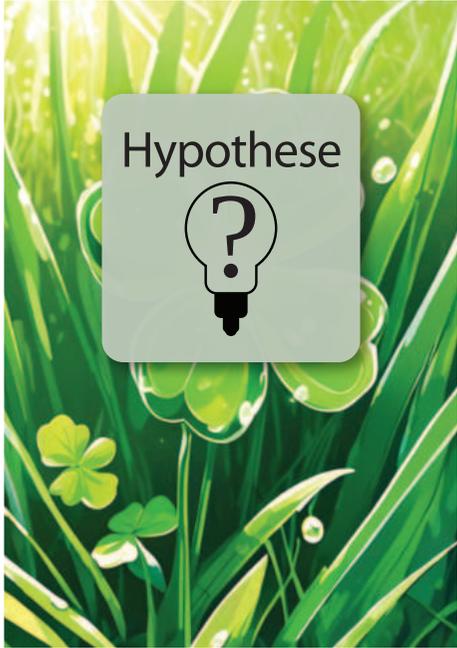
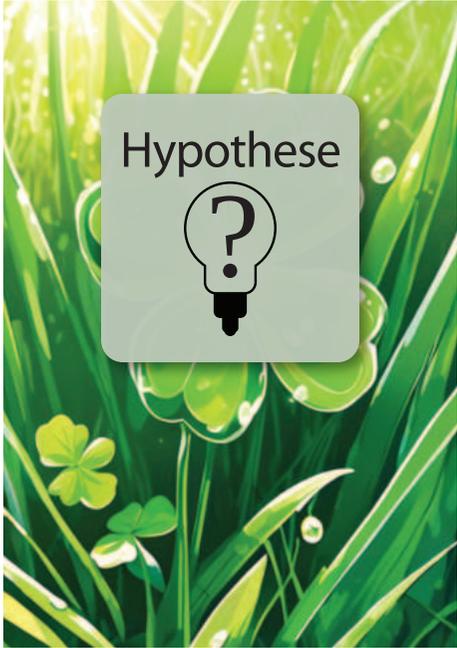
“Viele Fördermittel sind in deinem Themenbereich verfügbar.”

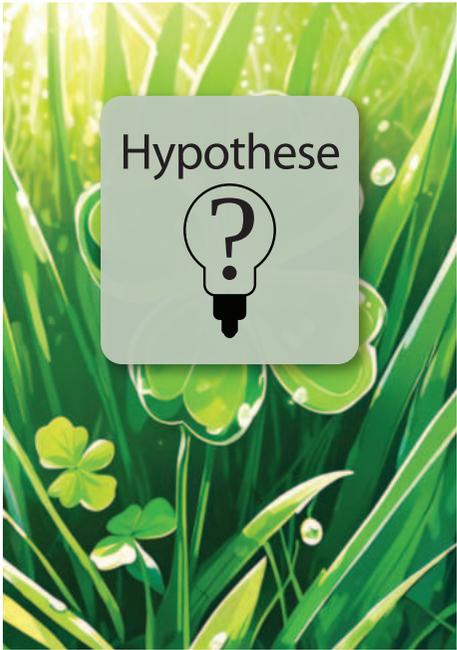
Wenn du mehr Ketten hast als die Person zu deiner rechten, erhalte 2 Punkte, und wenn du mehr Ketten hast als die Person zu deiner linken, erhalte 1 Punkt.



*“Deine Forschungsfrage
ist einzigartig
und stützt sich auf andere
Forschungsarbeiten.”*

Wenn du weniger Ketten
hast als die Person zu deiner
linken, erhalte 2 Punkte, und
wenn du mehr Ketten hast
als die Person zu deiner
rechten, erhalte 1 Punkt.





“Deine Ergebnisse bestätigen deine Hypothese.”

Wirf einen 6-seitigen Würfel zweimal (bei gleichem Ergebnis neu werfen). Wenn du in einem der entsprechenden Fachbereiche mehr Karten hast als beide benachbarten Personen, erhältst du 5 Punkte:
1. Physik, 2. Psychologie, 3. Geschichte, 4. Ökologie, 5. Medizin, 6. Technik.

“Deine Daten ergeben absolut keinen Sinn, du kannst kein sinnvolles Muster finden.”

Wirf einen 6-seitigen Würfel. Bei einer 6 passiert nichts. Verliere 2 Punkte, wenn deine Kette so beginnt:

1: , 2: , 3: , 4: , 5: 

*“Du erhältst zusätzliche Unterstützung von Kollegen*innen und kannst mehr Daten sammeln .”*

Ziehe zufällig eine Karte aus den beiseitegelegten Karten und entscheide, ob du sie zu deiner Kette hinzufügst oder zurücklegst. Wenn du dich dafür entscheidest, sie hinzuzufügen, wähle eine andere Karte aus deiner Kette und lege sie zurück in den Stapel.

“Ein Stromausfall hat deine Laboreinrichtung zerstört und dein Experiment zunichte gemacht.”

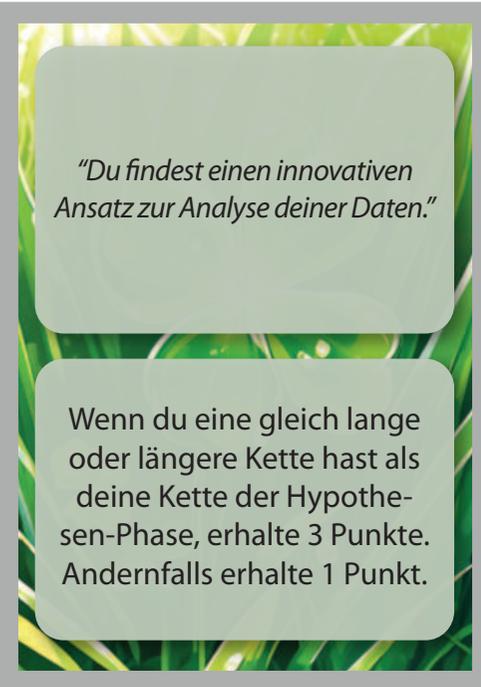
Wenn du das  in deiner Kette verwendet hast, verliere 1 Punkt.

*“Dein*e Kooperationspartner*in wertet die Daten nicht wie versprochen aus - du musst dir eine*n neue*n Partner*in suchen.”*

Entferne zufällig eine Karte aus deiner längsten Kette. Ziehe dann eine neue Karte aus den beiseitegelegten Karten und ordne deine Ketten neu an.

“Du kannst ein klares Muster in deinen Daten finden .”

Würfle einen 6-seitigen Würfel: Wenn das Ergebnis niedriger ist als die Anzahl der verschiedenen Hauptsymbole in deiner längsten Kette, erhalte 3 Punkte. Andernfalls erhalte 1 Punkt.



*"Du findest einen innovativen
Ansatz zur Analyse deiner Daten."*

Wenn du eine gleich lange
oder längere Kette hast als
deine Kette der Hypothe-
sen-Phase, erhalte 3 Punkte.
Andernfalls erhalte 1 Punkt.





“Du schaffst einen wissenschaftlichen Durchbruch!!”

Wirf einen 6-seitigen Würfel zweimal (bei gleichem Ergebnis neu werfen). Wenn du in einem der entsprechenden Fachbereiche mehr Karten hast als beide benachbarten Personen, erhältst du 5 Punkte:
1. Physik, 2. Psychologie, 3. Geschichte, 4. Ökologie, 5. Medizin, 6. Technik.

“Deine Ergebnisse stehen im Widerspruch zur aktuellen Forschung.”

Wirf einen 6-seitigen Würfel. Bei einer 6 passiert nichts. Verliere 2 Punkte, wenn deine Kette so beginnt:

1: , 2: , 3: , 4: , 5: 

“Deine Arbeit erhält viel Aufmerksamkeit in den Medien.”

Ziehe zufällig eine Karte aus den beiseitegelegten Karten und entscheide, ob du sie zu deiner Kette hinzufügst oder zurücklegst. Wenn du dich dafür entscheidest, sie hinzuzufügen, wähle eine andere Karte aus deiner Kette und lege sie zurück in den Stapel.

“Dein Artikel wird zur Veröffentlichung abgelehnt.”

Wenn du das  in deiner Kette verwendet hast, verliere 1 Punkt.

“Deine Ergebnisse sind nicht neu.”

Entferne zufällig eine Karte aus deiner längsten Kette. Ziehe dann eine neue Karte aus den beiseitegelegten Karten und ordne deine Ketten neu an.

*“Deine Veröffentlichung hat neue Kooperationspartner*innen angezogen, die ein Folgeprojekt mit dir starten wollen.”*

Würfle einen 6-seitigen Würfel 4 Mal (bei gleichen Ergebnissen neu werfen). Erhalte 1 Punkt für jeden geworfenen Fachbereich, aus dem du mindestens eine Karte in deiner Kette hast. Physik, Psychologie, Geschichte, Ökologie, Medizin, Technik.

“Dein Artikel wird in einer angesehenen Zeitschrift veröffentlicht.”

Wenn du eine gleich lange oder längere Kette hast als deine Kette der Hypothesen-Phase, erhalte 2 Punkte, und wenn du eine gleich lange oder längere Kette hast als deine Kette der Experiment-Phase, erhalte 2 zusätzliche Punkte. Andernfalls erhalte 1 Punkt.

Schlussfolgerung



Schlussfolgerung



Schlussfolgerung



Schlussfolgerung



Schlussfolgerung



Schlussfolgerung





Baue einen Roboter

Erhalte 1 Punkt für jede Karte, die zum Bereich Technik gehört.

Entwickle eine Technologie zur Erstellung deines eigenen Assistenten.

Beweg dich!

Erhalte 1 Punkt für jede Karte, die zum Bereich Medizin gehört.

Erforsche, wie körperliche Aktivität die Gesundheit fördert.

Tierverhalten

Erhalte 1 Punkt für jede Karte, die zum Bereich Ökologie gehört.

Studie: Welches Futter macht Fische schlauer?

Geschichte der Kommunikation

Erhalte 1 Punkt für jede Karte, die zum Bereich Geschichte gehört.

Studie zur Kommunikation vom Rauchzeichen bis zum Smartphone.

Die Wissenschaft vom Glück

Erhalte 1 Punkt für jede Karte, die zum Bereich Psychologie gehört.

Erforsche, welche Faktoren zu einem glücklichen Leben beitragen.

Die Physik des Spaßes

Erhalte 1 Punkt für jede Karte, die zum Bereich Physik gehört.

Erforsche die Prinzipien beim Bau einer Achterbahn.

VR Therapie

Erhalte Punkte für jede Kette, die mit dem Symbol , , ,  beginnt:

3 Ketten ➡ 2 Punkte
4 Ketten ➡ 7 Punkte
5 Ketten ➡ 13 Punkte
6 Ketten ➡ 20 Punkte

Entwickle neue Technologie, um virtuelle therapeutische Umgebungen zu schaffen.

Die Neue Oper

Erhalte Punkte für Karten aus den Bereichen Physik und Technik:

0-4: 0
5-7: 6
8-10: 7
11-13: 8
14+: 10

Untersuche, wie die Physik der Schallwellen im Design wirkt.

Antibiotika der Natur

Erhalte Punkte für Karten aus den Bereichen Ökologie und Medizin:

0-4: 0
5-7: 6
8-10: 7
11-13: 8
14+: 10

Bewerte, wie Hotspots der Biodiversität wie der Amazonas ein Reservoir unentdeckter Medizin sind.

Biomedizintechnik

Erhalte Punkte für Karten aus den Bereichen Psychologie und Medizin:

0-4: 0
5-7: 6
8-10: 7
11-13: 8
14+: 10

Einsatz von Technik und Medizin zur Entwicklung von Gliedmaßenprothesen.

Reinige die Kacke!

Erhalte 4 Punkte für jeden Fachbereich, in dem du mehr Karten hast als die beiden benachbarten Personen.
(3+ Personen)

Einsatz biologischer und technologischer Verfahren zur Abwasserreinigung.

Geschichte des Flugs

Erhalte Punkte für jede Kette, die mit dem Symbol , ,  beginnt:

3 Ketten ➡ 2 Punkte
4 Ketten ➡ 7 Punkte
5 Ketten ➡ 13 Punkte
6 Ketten ➡ 20 Punkte

Studiere, wie sich die Luft- und Raumfahrttechnologie im Laufe der Geschichte entwickelt hat.

Traditionelle Medizin

Erhalte Punkte für jede Kette, die mit dem Symbol  beginnt:

3 Ketten ➡ 2 Punkte
4 Ketten ➡ 7 Punkte
5 Ketten ➡ 13 Punkte
6 Ketten ➡ 20 Punkte

Erforsche, wie alte Heilpraktiken in die moderne Medizin integriert werden können.

Der Placeboeffekt

Erhalte 4 Punkte für jeden Fachbereich, in dem du weniger Karten hast als die beiden benachbarten Personen.

*Untersuche, wie der persönliche Glaube an eine Behandlung die Patient*innen beeinflusst.*

Mission zum Mars!

Erhalte Punkte für jede Kette, die mit dem Symbol  beginnt:

3 Ketten ➡ 2 Punkte
4 Ketten ➡ 8 Punkte
5 Ketten ➡ 14 Punkte
6 Ketten ➡ 21 Punkte

Untersuche die Physik der Raumfahrt und die Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit.

Geschichte des Naturschutzes

Erhalte Punkte für Karten aus den Bereichen Geschichte und Ökologie:

0-4: 0
5-7: 6
8-10: 7
11-13: 8
14+: 10

Untersuche, wie sich der Umweltschutz im Laufe der Zeit verändert hat.

Menschen und ihre Umwelt

Erhalte Punkte für jede Kette, die mit dem Symbol  beginnt:

3 Ketten ➡ 2 Punkte
4 Ketten ➡ 7 Punkte
5 Ketten ➡ 13 Punkte
6 Ketten ➡ 20 Punkte

Untersuche, wie die Umwelt das menschliche Verhalten beeinflusst.

Einen kühlen Kopf behalten

Erhalte Punkte für jede Kette, die mit dem Symbol  beginnt:

3 Ketten ➡ 2 Punkte
4 Ketten ➡ 7 Punkte
5 Ketten ➡ 13 Punkte
6 Ketten ➡ 20 Punkte

Untersuche, wie sich Pflanzen und Tiere an Temperaturschwankungen anpassen.

Einsteins Gehirn

Erhalte Punkte für Karten
aus den Bereichen
Psychologie und Geschichte:

0-4: 0
5-7: 6
8-10: 7
11-13: 8
14+: 10

*Analysiere die psychologischen
Eigenschaften berühmter historischer
Wissenschaftler*innen.*

Die Atombombe

Erhalte 2 Punkte für jeden
Fachbereich, in dem du mehr
Karten hast als mindestens
eine andere Person.

*Tauche ein in die Physik und
die Geschichte von Atomwaffen.*

Ist es Zauberei?

Erhalte Punkte für Karten
aus den Bereichen
Psychologie und Physik:

0-4: 0
5-7: 6
8-10: 7
11-13: 8
14+: 10

*Untersuche, wie optische Prinzipien
die psychologische Wahrnehmung
beeinflussen.*







