

ZUSAMMENFASSUNG DER REGELN

ABLAUF EINER RUNDE

Jede Runde besteht aus den folgenden **4 Phasen**:

1. **KARTENPHASE** – Ihr erhaltet neue Karten
2. **PRODUKTIONSPHASE** – Eure Produktionsorte, Deals und eure Fraktionstafel produzieren ihre Waren.
3. **AKTIONSPHASE** – Ihr führt im Uhrzeigersinn eure Aktionen durch. Je 1 Aktion pro Spieler, bis alle gepasst haben.
4. **AUFRÄUMPHASE** – Ihr müsst alle Waren in eurem persönlichen Vorrat, die ihr nicht einlagern könnt, abwerfen.

1. KARTENPHASE

- **Deckt** die jeweils oberste Karte der **beiden Kontaktkartenstapel** auf.
- **Deckt** vom Nachziehstapel **Spieleranzahl+1** Karte auf. **Im Uhrzeigersinn**, beginnend beim **Startspieler**, nimmt sich jeder 1 Karte. Übrige Karte abwerfen.
- **Deckt** erneut vom Nachziehstapel **Spieleranzahl+1** Karte auf. **Gegen den Uhrzeigersinn**, beginnend beim **letzten Spieler**, nimmt sich jeder 1 Karte. Übrige Karte abwerfen.

2. PRODUKTIONSPHASE

Erhaltet die Waren eurer Produktionsorte, Deals und eurer Fraktionstafel.

3. AKTIONSPHASE

VERFÜGBARE AKTIONEN:

- **Einen Ort bauen:**
Errichten: Gib in Höhe der Entfernung ab.
Umbauen: Gib 1 oder 1 ab, um 1 Ort umzubauen, der in mind. 1 Kategorie mit einem Ort in deiner Hand übereinstimmt. Erhalte 1 dafür. Erhalte dann die Produktion des Ortes.
 - **Einen Deal machen:** Gib in Höhe der Entfernung ab. Erhalte dann die Ware des Deals.
 - **Einen Ort plündern:**
Von deiner Hand: Gib in Höhe der Entfernung ab.
Beim Mitspieler: Gib in Höhe des Widerstandswertes ab (+1 für).
- Erhalte dann die Beute. *Beim Mitspieler:* Ort wird zur Ruine und Ware des Dealfeldes als Entschädigung.
- **Eine Kartenaktion aktivieren**
 - **Eine Fraktionsaktion aktivieren**
Die unterste Fraktionsaktion darf beliebig oft aktiviert werden.
 - **Eine fremde offene Produktion nutzen:**
Stelle 1 deiner auf ein freies Feld "Offene Produktion" eines Mitspielers. Der Mitspieler nimmt sich dafür 1 aus dem allgemeinen Vorrat.
 - **Eine Kontaktkarte nehmen oder spielen:**
Zahle 2 , um 1 offene Kontaktkarte zu nehmen. Oder spiele 1 deiner Kontaktkarten von der Hand aus.

oder

- **Passen:** Du bist sicher – keine Plünderungen oder Aktionen auf dich.

4. AUFRÄUMPHASE

Werft alles aus euren persönlichen Vorräten ab, was nicht eingelagert werden konnte. Räumt benutze Aktionsorte und genutze offene Produktionsorte ab

SPIELLENDE

Das Spielende wird ausgelöst, sobald 1 Spieler **25 Siegpunkte** erhalten hat.

Passiert das in der Aktionsphase, spielt ihr die aktuelle Aktionsphase noch ganz normal zu Ende. Auch wenn das schon in der Produktionsphase passiert, spielt ihr noch die folgende Aktionsphase.

In beiden Fällen überspringt ihr jedoch die Aufräumphase.

Dann wird abgerechnet: Für jeden Ort in eurem Staat erhaltet ihr noch 1 . Für Ruinen erhaltet ihr **keinen** Punkt. Addiert die Siegpunkte eurer Orte zu denen, die ihr im Verlauf des Spiels auf der Siegpunktetafel angezeigt habt.

Wer jetzt die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

GLEICHSTAND

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch die meisten Waren im persönlichen Vorrat hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, gewinnt derjenige mit den meisten Orten in seinem Staat. Immer noch Gleichstand? Puh, okay. Dann teilt euch den Sieg und habt euch lieb.

SYMBOLE AUF DEN KARTEN

TREIBSTOFF

METALL

KNARRE

BAUMATERIAL

Das sind die "Ressourcen"

MUNITION ist ein Ressourcenjoker. Man kann mit Munition jede der 4 anderen Ressourcen ersetzen. Das gilt jedoch nicht andersherum!

ARBEITER

KARTE

blaues, graues oder rotes **KONTAKTPLÄTTCHEN**

Plättchen **MULTI-KONTAKT** Dieses Plättchen ist ein Kontaktjoker. Man kann den Multi-Kontakt anstelle jedes der 3 farbigen Kontaktplättchen abgeben.

UMBAUPLÄTTCHEN

SCHILDPLÄTTCHEN

SIEGPUNKT

ANDERE SYMBOLE

ORT

... Kategorien von **ORTEN**

/ - Ein solcher Schrägstrich bedeutet "oder". Je nach Karteneffekt müsst ihr euch für 1 der Möglichkeiten entscheiden, oder dürft eine Mischung dieser Möglichkeiten wählen.

Beispiel 1: 2 beliebige deiner / / /

Hier darfst du mischen!

Beispiel 2: Zahle 1 / / /

Hier wählst du 1 aus!

EFFEKTE DER ORTSTYPEN

(offener) Produktionsort – Produziert beim Bau und in jeder folgenden Produktionsphase seine Waren.

Fähigkeitenort – Gibt permanente Effekte, die vom Bau an wirken.

Aktionsort – Gibt einen Effekt, wenn er aktiviert wird. Dazu legt man die benötigten Waren auf den Ort, um anzuzeigen, dass er aktiviert wurde. Aktionsorte kann man nur 1x pro Runde aktivieren – außer der Effekttext besagt etwas Anderes.

GUT ZU WISSEN

Die goldene Regel: Widerspricht der Text einer Karte den Regeln in dieser Anleitung, so gilt der Text auf der Karte.

- Wenn dir ein Fähigkeitenort oder ein Produktionsort Waren für eine bestimmte Kategorie gibt, zählst du diesen Ort mit. Auch dann, wenn du ihn gerade baust.
- Musst du Karten vom Nachziehstapel ziehen, aber der Stapel ist leer, mischt du den Ablagestapel und erstellst damit einen neuen Nachziehstapel.
- Du kannst nur Orte von deiner Hand oder im Staat eines Mitspielers plündern. Du kannst niemals Orte in deinem Staat plündern.
- Du darfst mehrere Orte gleichen Namens in deinem Staat haben.
- Wenn du die Produktion eines Mitspielers stiehlt (zum Beispiel mit den Lieferanten), die Ressourcen anhand einer Kategorie gibt, zählst du die Kategorien im Staat des Mitspielers, nicht deine eigenen..

