



NEW ANGELES™

DEUTSCHE AUSGABE

REFERENZHANDBUCH

VERWENDUNG DIESER REFERENZHANDBUCHS

Dieses Referenzhandbuch dient als einschlägige Quelle für alle Regeln für *New Angeles*. Vor der Verwendung dieses Referenzhandbuchs sollten die Spieler allerdings die Spielregel gelesen und verstanden haben. Wenn im Verlauf des Spiels Fragen auftreten, können die Spieler diese Referenz zu Rate ziehen.

Ein großer Teil dieses Referenzhandbuchs besteht aus einem Glossar, in dem die Spieler detaillierte Regeln und Erläuterungen zu alphabetisch aufgelisteten Themen finden können. Zum Auffinden spezieller Themen kann der Index der Glossareinträge auf den Seiten 18–19 verwendet werden. Außerdem befinden sich die vollständigen Vorbereitungsregeln im Abschnitt „Vollständige Vorbereitung“ weiter unten.

VOLLSTÄNDIGE VORBEREITUNG

Dieser Abschnitt enthält die vollständigen Regeln für die Vorbereitung eines Spiels *New Angeles*. Nachdem die Spieler ihr erstes Spiel gespielt haben, sollten sie zukünftige Spiele nach den Regeln auf dieser Seite vorbereiten.

Um ein vollständiges Spiel vorzubereiten, werden folgende Schritte der Reihenfolge nach abgehandelt.

1. **Erstellen des Vorteils-, Nachfrage-, Ereignis- und Investitions-decks:** Die Vorteils-, Nachfrage-, Ereignis- und Investitionskarten werden separat zu Decks zusammengemischt. Das Ereignisdeck wird auf das Feld Ereignis auf den Spielplan gelegt. Das Vorteils-, Nachfrage- und Investitionsdeck wird jeweils neben die entsprechenden Felder „Vorteile“, „Nachfrage“ und „Investitionen“ auf dem Spielplan gelegt.
2. **Erstellen des Aktionsdecks:** Die Aktionskarten werden nach Art sortiert und separat zu Decks gemischt. Danach wird jedes Deck neben das Feld derselben Art und Farbe auf dem Spielplan gelegt.
3. **Abhandeln der Vorbereitungskarte:** Die Vorbereitungskarten werden gemischt und es wird eine davon gezogen. Danach wird eine Kopie jedes auf der Karte angegebenen Spielelements auf die daneben genannten Stadtteile platziert. Danach werden so viele verdeckte Vorteilskarten, wie die Zahl oben rechts in der Ecke der Karte angibt, verdeckt auf die Felder des Zuganzeiges gelegt, beginnend mit dem Feld mit der niedrigsten Zahl. Danach werden alle Vorbereitungskarten zurück in die Spielschachtel gelegt.
4. **Einstellen der Rundenanzeige:** Der Marker für die Rundenanzeige wird auf das Feld „1“ der Rundenanzeige auf den Spielplan gelegt.
5. **Einstellen der Ressourcenleisten:** Die fünf Ressourcenmarker werden auf das Feld „0“ der jeweiligen Ressourcenleiste, erkennbar an dem übereinstimmenden Symbol gelegt. Danach wird die oberste Karte des Nachfragedecks aufgedeckt. Für jede Ressource auf der aufgedeckten Nachfragekarte wird ein Zielmarker auf das Feld mit der angegebenen Zahl der entsprechenden Ressourcenleiste gelegt.
6. **Wählen der Konzerne:** Jeder Spieler wählt einen Konzern und legt die entsprechende Kon-Übersicht und die Notfall-Aktionskarte in seine Spielzone. Dabei wird die Seite nach oben gelegt, die der Spielerzahl entspricht – vier Spieler oder fünf bis sechs Spieler. Die Seite für vier Spieler ist an einem Symbol links unten in der Ecke des Bogens zu erkennen.

DIE GOLDENE REGELN

Die goldenen Regeln sind grundlegende Konzepte dieses Spiels, auf deren Grundlage alle anderen Spielregeln entwickelt worden sind.

- Das Referenzhandbuch ist die finale Quelle für Regelinformationen. Falls eine Aussage in diesem Dokument einer Aussage in den Spielregeln widerspricht, gilt der Text dieses Referenzhandbuchs.
 - Falls eine Fähigkeit einer Vorteilskarte den Informationen in diesem Referenzhandbuch widerspricht, hat die Karte Vorrang. Falls den Anweisungen der Karte und den Regeln gleichzeitig gefolgt werden kann, sollte dies getan werden.
7. **Bestimmen des aktiven Spielers:** Ein Spieler nimmt die Kapitalmarker aller Spieler in die Hand und bestimmt einen davon zufällig. Der Spieler des entsprechenden Konzerns wird der aktive Spieler und erhält den „Aktiver Spieler“-Marker.
 8. **Legen der Kapitalmarker und Bedrohungsmarker:** Der Bedrohungsmarker wird auf das Feld „0“ der Bedrohungsleiste gelegt (das Feld mit dem Symbol). Danach legt der aktive Spieler den Kapitalmarker seines Konzerns auf das Feld „10“ der Kapitalleiste. Die übrigen Spieler legen nun im Uhrzeigersinn ihre Kapitalmarker auf das nächsthöhere Feld der Kapitalleiste, auf der nicht bereits ein Kapitalmarker liegt (d.h. „11“, danach „12“, danach „13“ usw.).
 9. **Ziehen von Aktionskarten:** Jeder Spieler zieht Aktionskarten; Art und Anzahl sind auf der jeweiligen Kon-Übersicht angegeben.
 10. **Zuweisen der Rivalen:** Die Rivalenkarten der im Spiel verwendeten Konzerne werden mit der Rivalenkarte „Föderalist“ zusammengemischt und nicht verwendete Rivalenkarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt. Danach wird jedem Spieler verdeckt eine Rivalenkarte zugeteilt und die übrige Karte verdeckt halb unter den Spielplan geschoben. Jeder Spieler schaut sich geheim seine Rivalenkarte an, darf diese Information aber nicht mit anderen Spielern teilen.
 11. **Wählen der Investitionskarte:** Jeder Spieler zieht zwei Investitionskarten vom Investitionsdeck, legt eine davon verdeckt in seine Spielzone und die andere Karte verdeckt oben auf das Investitionsdeck.
 12. **Erstellen des Vorrats:** Die Androiden-, Ausfall-, Unruhe-, Krankheits- und Entwicklungsmarker und die „Menschen zuerst“- „Organisiertes Verbrechen“- und Prisco-Einheiten werden als Vorrat neben den Spielplan gelegt.

GLOSSAR

In diesem Teil des Referenzhandbuchs befinden sich alle Spielbegriffe und Regeln für *New Angeles* in alphabetischer Reihenfolge. Jeder Eintrag beschreibt zunächst die grundlegende Regel, danach werden Ausnahmen oder komplexere Situationen erklärt, die für den jeweiligen Begriff relevant sind. Jedes Thema in einem Eintrag hat eine eigene Nummer; der Index auf den Seiten 18–19 bezieht sich auf diese Nummern, um ein einfaches Auffinden zu ermöglichen.

1 ABSPRACHE

Während der Aktionsphase jedes Zuges handeln die Spieler eine Absprache aus, die aus folgenden Schritten besteht:

- 1.1 **Schritt 1 – Vorteil:** Der aktive Spieler deckt die Vorteilskarte ganz rechts auf der Zuganzeige (die Karte auf dem Feld mit der höchsten Zahl) auf und legt sie offen auf das Feld „Aufgedeckte Vorteilskarte“ auf den Spielplan.
- 1.2 **Schritt 2 – Hauptvorschlag:** Der aktive Spieler unterbreitet seinen Hauptvorschlag, indem er entweder eine Aktionskarte von seiner Hand oder seine Notfall-Aktionskarte auf das Feld „Hauptvorschlag“ auf den Spielplan legt. Die Karte wird offen ausgelegt.
 - Der aktive Spieler muss einen Hauptvorschlag unterbreiten; er kann nicht passen.
- 1.3 **Schritt 3 – Gegenvorschlag:** Beginnend mit dem Spieler links vom aktiven Spieler darf nun jeder Spieler (mit Ausnahme des aktiven Spielers) im Uhrzeigersinn einen Gegenvorschlag unterbreiten oder passen. Um einen Gegenvorschlag zu unterbreiten, wählt der Gegenspieler eine Aktionskarte von seiner Hand oder seine Notfall-Aktionskarte und legt sie auf das Feld „Gegenvorschlag“ auf den Spielplan. Die Karte wird offen ausgelegt.
 - Um einen Gegenvorschlag zu unterbreiten, muss er so viele Karten von seiner Hand ablegen, wie sich bereits offene Karten auf dem Feld „Gegenvorschlag“ befinden (d. h. der erste Gegenspieler legt keine Karten ab, der zweite Gegenspieler muss eine Karte ablegen, usw.).
 - Sobald ein Spieler einen Gegenvorschlag unterbreitet, wird er zum Gegenspieler. Der vorherige Gegenspieler ist sofort nicht mehr Gegenspieler, der vorherige Gegenvorschlag ist nicht mehr Gegenvorschlag.
- 1.4 **Schritt 4 – Unterstützung:** Alle Spieler mit Ausnahme des aktiven Spielers und des Gegenspielers werden zu unterstützenden Spielern. Beginnend mit dem unterstützenden Spieler links vom aktiven Spieler darf jeder unterstützende Spieler im Uhrzeigersinn entweder unterstützen oder sich der Stimme enthalten. Um zu unterstützen wählt er eine oder mehrere Aktionskarten von seiner Hand und legt diese verdeckt neben den Hauptvorschlag oder den Gegenvorschlag.
 - Ein Spieler kann nicht beide Vorschläge unterstützen.
- 1.5 **Schritt 5 – Auflösung:** Der Spieler, neben dessen Vorschlag sich die meisten verdeckten Karten befinden, gewinnt die Absprache. Er handelt den Effekt seines Vorschlags ab. Danach beansprucht er die aufgedeckte Vorteilskarte. Alle Aktionskarten, die während der Absprache gespielt worden sind, werden verdeckt auf den gemeinsamen Ablagestapel abgelegt.

- Falls der Hauptvorschlag und der Gegenvorschlag die gleiche Anzahl Aktionskarten neben sich haben, gewinnt der aktive Spieler die Absprache.
- Notfall-Aktionskarten gehen zurück an ihren Besitzer. Falls die Karte der siegreiche Vorschlag war, wird sie verdeckt zurückgegeben, ansonsten wird sie offen zurückgegeben.

- 1.6 Der aktive Spieler und der Gegenspieler können keine Karten spielen, um einen Vorschlag zu unterstützen, falls nicht eine Fähigkeit dies ausdrücklich erlaubt.
- 1.7 Der aktive Spieler kann keinen Gegenvorschlag unterbreiten, falls nicht eine Fähigkeit einer Karte ausdrücklich etwas anderes sagt.

Zugehörige Themen: Aktiver Spieler, Gegenspieler, Gegenvorschlag, Hauptvorschlag, Unterstützender Spieler, Unterstützung, Vorteilskarte, Zuganzeige

2 AKTIONSKARTE

Aktionskarten verändern den Status der Stadt, sobald sie abgehandelt werden. Während einer Absprache werden Aktionskarten als Hauptvorschlag und Gegenvorschlag unterbreitet und als Unterstützung gespielt.



- 2.1 Zu Beginn seines Zuges zieht ein Spieler Aktionskarten; Art und Anzahl ist auf seiner Kon-Übersicht angegeben.
- 2.2 Sobald ein Spieler eine Aktionskarte einer bestimmten Art ziehen muss, sich aber keine Karten dieser Art mehr im Deck befinden, mischen die Spieler den gesamten Ablagestapel. Danach decken sie die Karten auf und sortieren sie nach Art. Danach mischen sie jede Kartenart in das entsprechende Deck.
- 2.3 Es gibt fünf Arten von Aktionskarten: Bau (grün), Biotech (rot), Arbeitskräfte (lila), Medien (gelb) und Sicherheit (blau).
- 2.4 Aktionskarten werden verdeckt auf den gemeinsamen Ablagestapel neben den Spielplan abgelegt.
- 2.5 Am Ende seines Zuges muss der Spieler, falls die Anzahl der Aktionskarten in seiner Hand größer als sein Handkartenlimit ist, Karten ablegen, bis sein Handkartenlimit erreicht ist.
- 2.6 Spieler dürfen einander nicht sagen, welche Karten sie auf ihrer Hand haben.
- 2.7 Spieler dürfen über die Anzahl der Aktionskarten auf ihrer Hand nicht lügen.
- 2.8 Sobald eine Aktionskarte gestohlen oder an einen anderen Spieler weitergegeben wird, bleibt sie geheim und wird nicht für die anderen Spieler aufgedeckt.
- 2.9 Die Aktionskarte „Unkonventionelles Wissen“ kann nicht durch die Vorteilskarte „Caprice Nisei“ betroffen werden. Der Spieler, der „Unkonventionelles Wissen“ abhandelt, ist nicht daran gebunden, die Karte so abzuhandeln wie angegeben.

Zugehörige Themen: Absprache, Aktionsphase, Allgemein, Entfernen, Kon-Übersicht, Notfall-Aktionskarte, Unterstützung, Vorschlag

3 AKTIONSPHASE

Während der Aktionsphase verwenden die Spieler ihre Karten, um die Probleme der Stadt zu bewältigen und andere Konzerne zu manipulieren. Ihr eigentliches Ziel dabei ist es aber, sich wertvolle Vorteilskarten zu sichern. Während dieser Phase handelt der aktive Spieler einen Zug ab, der aus folgenden Schritten besteht:

- 3.1 **Schritt 1 – Organisation:** Der aktive Spieler macht seine erschöpften Vorteilskarten spielbereit. Danach zieht er die auf seiner Kon-Übersicht angegebene Art und Anzahl Aktionskarten.
 - Der Spieler zieht die Karten in der auf seiner Kon-Übersicht angegebenen Reihenfolge von oben nach unten.
 - Falls der Spieler eine „allgemeine“ Aktionskarte zieht, kann er eine Karte beliebiger Art ziehen, von der er in diesem Schritt noch keine Karte gezogen hat. Er kann sich die Karten, die er ziehen würde, nicht ansehen, bevor er gewählt hat, von welchem Deck er zieht.
- 3.2 **Schritt 2 – Aushandeln einer Absprache:** Die Spieler handeln eine Absprache aus.
- 3.3 **Schritt 3 – Ende des Zuges:** Der aktive Spieler kann Fähigkeiten von Vorteilskarten mit der Einleitung „**Am Ende des Zuges**“ abhandeln. Danach muss er, falls die Anzahl der Karten in seiner Hand sein Handkartenlimit überschreitet, Karten ablegen, bis sein Handkartenlimit erreicht ist. Danach gibt er den „Aktiver Spieler“-Marker an den Spieler links von ihm weiter.
 - Falls ein Spieler mehrere Vorteilskarten mit der Einleitung „**Am Ende des Zuges**“ hat, kann er wählen, in welcher Reihenfolge er ihre Fähigkeiten abhandelt.
- 3.4 Die Spieler wiederholen diese Schritte, bis sich keine Vorteilskarten mehr auf der Zuganzeige befinden. Falls sich am Ende des Zuges eines Spieler keine Vorteilskarten mehr auf der Zuganzeige befinden, endet die Aktionsphase und das Spiel geht mit einer Produktionsphase weiter.
 - Da die Anzahl der Züge in einer Runde durch die Vorbereitungskarte und die Ereigniskarten festgelegt wird, haben einige Spieler in einer Runde möglicherweise keinen Zug. Im Verlauf des gesamten Spieles erhalten die Spieler aber in etwa dieselbe Anzahl Züge.

Zugehörige Themen: Absprache, Aktionskarte, Aktiver Spieler, Ende des Zuges, Handkartenlimit, Kon-Übersicht, Produktionsphase, Spielbereit, Standardrunde, Vorteilskarte

4 AKTIVER SPIELER

Der aktive Spieler ist der Spieler, der aktuell den „Aktiver Spieler“-Marker hat. Er handelt die Schritte der Aktionsphase ab.



- 4.1 Während des Schrittes „Aushandeln einer Absprache“ der Aktionsphase muss der aktive Spieler einen Hauptvorschlag unterbreiten.
- 4.2 Am Ende des Zuges gibt der aktive Spieler den „Aktiver Spieler“-Marker an den Spieler zu seiner Linken weiter; dieser Spieler ist der neue aktive Spieler.

Zugehörige Themen: Absprache, Aktionsphase, Gegenspieler, Hauptvorschlag, Unterstützender Spieler

5 ALLGEMEIN

Sobald ein Spieler im Organisations-schritt der Aktionsphase Aktionskarten zieht, kann er, falls auf seiner Kon-Übersicht eine „allgemeine“ Aktionskarte angegeben ist, die angegebene Anzahl Karten von **einem** beliebigen Aktionsdeck ziehen.



Ziehen einer „allgemeinen“ Karte auf der Kon-Übersicht

- 5.1 Ein Spieler kann keine „allgemeine“ Aktionskarte von einem Deck ziehen, von dem er in diesem Organisations-schritt bereits eine Karte gezogen hat.

Zugehörige Themen: Aktionskarte, Aktionsphase, Kon-Übersicht

6 AM ENDE DES ZUGES

Einige Fähigkeiten auf Vorteilskarten haben die Einleitung „**Am Ende des Zuges**“. Spieler können diese Fähigkeiten im Schritt „Ende des Zuges“ der Aktionsphase verwenden.



- 6.1 Ein Spieler kann eine „**Am Ende des Zuges**“-Fähigkeit nicht mehr als ein Mal *„Am Ende des Zuges“-Einleitung* am Ende seines Zuges verwenden.
- 6.2 „**Am Ende des Zuges**“-Fähigkeiten sind optional.
- 6.3 Falls ein Spieler mehrere Vorteilskarten mit „**Am Ende des Zuges**“-Einleitungen hat, kann er wählen, in welcher Reihenfolge er die Fähigkeiten dieser Karten abhandelt.
- 6.4 Falls ein Spieler eine Vorteilskarte mit einer „**Am Ende des Zuges**“-Fähigkeit im Schritt „Ende des Zuges“ erhält, kann er die Fähigkeit der Karte in diesem Zug noch verwenden.

Zugehörige Themen: Aktionsphase, Vorteilskarte

7 ANDROIDENMARKER

Androidenmarker zeigen an, in welchen Stadtteilen während der Produktionsphase Ressourcen produziert werden.



- 7.1 Sobald ein Androidenmarker verschoben wird, kann er in einen beliebigen Stadtteil verschoben werden, wobei Bewegungspfade ignoriert werden.
- 7.2 Sobald mehrere Androidenmarker verschoben werden, geschieht dies nacheinander und sie können nicht in einen Stadtteil verschoben werden, in dem sich bereits ein Androidenmarker befindet.
- 7.3 In einem Stadtteil kann sich nicht mehr als ein Androidenmarker befinden.

Zugehörige Themen: Ausbeuten, Produktionsphase, Ressource, Stadtteil

8 ANGEBOT

Das Angebot besteht aus fünf Ressourcenleisten, eine für jede Ressourcenart im Spiel. Zu jeder Ressourcenleiste gehört ein Ressourcenmarker, mit dem die aktuelle Menge dieser Ressource angezeigt wird, und ein Zielmarker, der die in der nächsten Nachfrage-runde benötigte Menge zur Befriedigung der Nachfrage nach dieser Ressource anzeigt.

- 8.1 Sobald ein Stadtteil ausgebeutet wird, produziert er jede seiner Ressourcen in der unter dem Symbol der Ressource im Stadtteil angegebenen Menge. Jeder Ressourcenmarker auf den entsprechenden Ressourcenleisten wird um so viele Felder verschoben, wie Ressourcen produziert werden; die Zahl auf dem Feld, auf dem sich der Ressourcenmarker befindet, gibt immer die aktuelle Menge dieser Ressource im Angebot an.
- 8.2 Ein Ressourcenmarker kann nicht über das letzte Feld der Ressourcenleiste hinaus verschoben werden. Falls mehr von der Ressource produziert wird, bleibt der Ressourcenmarker auf dem letzten Feld der Leiste stehen.
- 8.3 Falls ein Ressourcenmarker sich auf dem Feld „0“ befindet, kann diese Ressource nicht gesenkt werden.

Zugehörige Themen: Ausbeuten, Nachfragerunde, Produzieren, Ressource

9 AUFTRAG

Jede Kon-Übersicht beschreibt den Auftrag eines Konzerns, eine einzigartige Möglichkeit des Konzerns, Kapital zu erhalten.



Auftrag auf einer Kon-Übersicht

- 9.1 Jeder Auftrag enthält eine Bedingung. Sobald diese Bedingung erfüllt ist, erhält der Konzern Kapital.
- 9.2 Mit Ausnahme des Auftrags von Melange Mining werden alle Aufträge durch das Abhandeln einer Aktionskarte erfüllt. Der Spieler muss die Aktionskarte nicht selbst abhandeln, um die Bedingung seines Auftrags zu erfüllen; die Bedingung ist erfüllt, unabhängig davon, welcher Spieler die Aktionskarte abhandelt.
- 9.3 Aufträge, die ausgelöst werden, sobald eine Einheit oder ein Marker aus einem Stadtteil entfernt wird, werden nicht ausgelöst, sobald eine Einheit oder ein Marker von „Die Wurzel“ entfernt wird.

Zugehörige Themen: Aktionskarte, Kapital, Kon-Übersicht

10 AUSBEUTEN

Während der Produktionsphase wird jeder Stadtteil mit einem Androidenmarker ausgebeutet. Sobald ein Stadtteil ausgebeutet wird, produziert er jede Ressource in der unter ihr angegebenen Menge. Die entsprechenden Ressourcenmarker im Angebot werden um so viele Felder verschoben, wie Ressourcen dieser Art produziert werden.

- 10.1 Nachdem ein Stadtteil ausgebeutet worden ist, wird die Unruhe in diesem Stadtteil um eine Stufe erhöht. Falls sich in dem Stadtteil eine „Menschen zuerst“-Einheit befindet, wird die Unruhe um zwei Stufen erhöht; falls sie nicht um zwei Stufen erhöht werden kann, wird ein Ausfallmarker in diesen Stadtteil gelegt.
- 10.2 Stadtteile mit Androidenmarkern werden auch dann in der Produktionsphase ausgebeutet, wenn sie keine Ressourcen produzieren können. Infolgedessen kann die Unruhe erhöht werden und eine „Menschen zuerst“-Einheit kann dafür sorgen, dass ein Ausfallmarker in diesen Stadtteil gelegt wird.

- 10.3 Ein Stadtteil mit Streik oder Ausfall produziert keine Ressourcen.
- 10.4 Ein Stadtteil mit einem Entwicklungsmarker produziert eine Primärressource mehr.
- 10.5 Ein Stadtteil mit einer „Organisiertes Verbrechen“-Einheit kann seine Primärressource nicht produzieren.
- 10.6 Die Bedrohung wird nicht erhöht, sobald ein Stadtteil mit einem Krankheitsmarker ausgebeutet wird.
- 10.7 Um sicherzustellen, dass ein Stadtteil nicht versehentlich zweimal ausgebeutet wird, sollten Stadtteile mit Androidenmarker in aufsteigender Reihenfolge beginnend mit dem Stadtteil mit der niedrigsten Zahl ausgebeutet werden.

Zugehörige Themen: Androidenmarker, Angebot, Ausfall, Entwicklung, Menschen zuerst, Organisiertes Verbrechen, Produktionsphase, Produzieren, Ressource, Stadtteil, Unruhe

11 AUSFALL

Ein Stadtteil hat einen Ausfall, falls er einen Ausfallmarker enthält. Ein Stadtteil mit einem Ausfall kann keine Ressourcen produzieren.



- 11.1 Sobald ein Ausfallmarker in einen Stadtteil gelegt wird, wird jeder Unruhemarker aus diesem Stadtteil entfernt und die Unruhestufe auf Stabil gesenkt. Dadurch wird der Auftrag von NBN nicht ausgelöst.
- 11.2 In einem Stadtteil mit Ausfall kann die Unruhe nicht erhöht werden.
- 11.3 Ein Stadtteil kann nicht mehr als einen Ausfallmarker enthalten. Falls ein zweiter Ausfallmarker in diesen Stadtteil gelegt oder verschoben werden würde, muss er verschoben werden.
- 11.4 Falls ein Ausfallmarker in „Die Wurzel“ verschoben wird, wird er in den Vorrat zurückgelegt und die Bedrohung wird um zwei erhöht.
- 11.5 Nur durch „Menschen zuerst“-Einheiten können Ausfallmarker auf einen Stadtteil gelegt werden, wenn die Unruhe nicht weiter erhöht werden kann.

Zugehörige Themen: Bedrohung, Menschen zuerst, Produzieren, Ressource, Stadtteil, Unruhe, Verschieben

12 BEANSPRUCHEN

Der Sieger einer Absprache beansprucht die Vorteilskarte, die zu Beginn der Absprache aufgedeckt worden ist. Sobald ein Spieler eine Vorteilskarte beansprucht, legt er diese offen in seine Spielzone.

- 12.1 Sobald ein Spieler eine Vorteilskarte stiehlt oder durch einen Handel erhält, gelangt diese Karte zwar in seinen Besitz, aber er hat sie nicht beansprucht.

Zugehörige Themen: Absprache, Vorteilskarte

13 BEDROHUNG



Bedrohung wird auf der Bedrohungsleiste angezeigt. Die Zahl auf dem Feld, auf dem sich der Bedrohungsmarker befindet, gibt die aktuelle Bedrohung an. Falls der Bedrohungsmarker das Feld „25“ der Bedrohungsleiste erreicht, endet das Spiel sofort.

- 13.1 Falls das Spiel endet, weil die Bedrohung 25 erreicht hat, verlieren alle Spieler mit Ausnahme des Föderalisten das Spiel, welcher das Spiel gewinnt, falls er mindestens 25 Kapital hat. Falls er zu diesem Zeitpunkt nicht 25 Kapital hat, verliert er zusammen mit den anderen Spielern das Spiel.
- 13.2 Sobald eine Aktionskarte abgehandelt wird und falls sich in mindestens einem betroffenen Stadtteil ein Krankheitsmarker befindet, wird die Bedrohung um zwei erhöht.
- 13.3 Falls eine gegnerische Einheit, ein Krankheits- oder ein Ausfallmarker in „Die Wurzel“ verschoben wird, wird sie oder er in den Vorrat zurückgelegt und die Bedrohung wird um zwei erhöht.
- 13.4 Während einer Nachfragerunde und falls die Nachfrage auf der Nachfragekarte nicht befriedigt werden kann, wird die Bedrohung um den auf der Karte angegebenen Wert erhöht.
- 13.5 Während jeder Ereignisphase kann die abgehandelte Ereigniskarte die Bedrohung erhöhen. Auf der Karte befinden sich Angaben, um wie viel die Bedrohung erhöht wird. Die Erhöhung steht im Zusammenhang mit dem auf der Rückseite der Karte abgebildeten Spielelement.

Zugehörige Themen: Ereigniskarte, Föderalist, Krankheit, Nachfragerunde, Sieg und Niederlage, Verschieben

14 BEREICH

Die Stadt ist in drei Bereiche unterteilt: Bereich 1, Bereich 2 und Bereich 3. Unter dem Namen jedes Stadtteils befindet sich eine Anzahl Balken, die dem Bereich entspricht, zu dem dieser Stadtteil gehört. Die Rahmen jedes Stadtteils innerhalb eines Bereiches haben dieselbe Farbe.



Ein Stadtteil im Bereich 2

- 14.1 Bereiche haben keinen eigenen Effekt, aber Ereigniskarten können sich auf sie beziehen.
- 14.2 Ereigniskarten können die Bedrohung abhängig von den Bereichen erhöhen, in denen sich bestimmte Spielelemente befinden. Die Bedrohung wird meistens stärker erhöht, falls Bereiche mit höherer Nummer die angegebenen Spielelemente enthalten.

Zugehörige Themen: Ereigniskarte, Stadt, Stadtteil

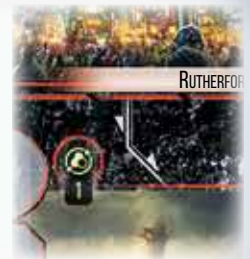
15 BESCHRÄNKUNG DER SPIELELEMENTE

Sämtliche Spielelemente in diesem Spiel sind auf die im Spiel enthaltene Menge beschränkt. Sollte ein Spielelement gelegt werden müssen, das nicht mehr im Vorrat vorhanden ist, wird es nicht gelegt.

Zugehörige Themen: Legen/Stellen, Vorrat

16 BEWEGUNGSPFAD

Ein Bewegungspfad ist eine Linie, die zwei Stadtteile miteinander verbindet. An jedem Pfad befindet sich ein Pfeil, der die Richtung angibt, in die Marker und Einheiten zwischen zwei Stadtteilen verschoben werden. Der ausgehende Bewegungspfad verbindet den Stadtteil immer mit einem anderen Stadtteil mit höherer Zahl. Sobald eine Einheit oder ein Marker verschoben wird, geschieht dies immer entlang des ausgehenden Bewegungspfades in den Stadtteil mit höherer Zahl.



Bewegungspfad von Rutherford nach Base de Cayambe

- 16.1 Der ausgehende Bewegungspfad von „Base de Cayambe“ (Stadtteil 10) verbindet diesen Stadtteil mit „Die Wurzel“, die selbst kein Stadtteil ist. Falls eine gegnerische Einheit, ein Krankheits- oder Ausfallmarker in „Die Wurzel“ verschoben wird, wird er oder sie in den Vorrat zurückgelegt und die Bedrohung um zwei erhöht.

Zugehörige Themen: Bedrohung, Verschieben

17 ENTFERNEN

Einige Aktionen entfernen Einheiten oder Marker vom Spielplan.

- 17.1 Sobald eine Einheit oder ein Marker vom Spielplan entfernt wird, wird sie oder er in den Vorrat zurückgelegt.
- 17.2 Sobald ein Ausfallmarker in einen Stadtteil mit einem Unruhemarker gelegt wird, wird der Unruhemarker in den Vorrat zurückgelegt. Dies löst nicht den Auftrag von NBN aus.
- 17.3 Einige Konzerne erhalten durch ihren Auftrag Kapital, sobald eine Einheit oder ein Marker von einem Stadtteil entfernt wird. Sobald ein eine Einheit oder ein Marker in den Vorrat zurückgelegt wird, weil sie/er in „Die Wurzel“ verschoben worden ist, löst dies keine Aufträge aus, weil „Die Wurzel“ kein Stadtteil ist.

Zugehörige Themen: Auftrag, Legen/Stellen, Stadtteil, Verschieben

18 ENTWICKLUNG

Entwicklungsmarker können in Stadtteile gelegt werden, um die Ressourcenproduktion dieses Stadtteils zu erhöhen.



- 18.1 Die Produktionsmenge der Primärressource in einem Stadtteil mit einem Entwicklungsmarker wird um eins erhöht.
- 18.2 Falls ein Stadtteil nur eine Ressource produzieren kann, ist dies die Primärressource. Der Stadtteil hat keine Sekundärressource.
- 18.3 Ein Stadtteil, in dem sich eine „Organisiertes Verbrechen“-Einheit befindet, kann seine Primärressource nicht produzieren, selbst falls sich in diesem Stadtteil ein Entwicklungsmarker befindet.
- 18.4 In einem Stadtteil kann sich nicht mehr als ein Entwicklungsmarker befinden.

Zugehörige Themen: Ausbeuten, Primärressource, Produktionsphase, Produzieren, Organisiertes Verbrechen, Stadtteil

19 EREIGNISKARTE

Während der Ereignisphase ziehen die Spieler die oberste Karte des Ereignisdecks und handeln sie ab.



19.1 Ereigniskarten werden von oben nach unten abgehandelt. Jede Ereigniskarte besteht aus drei Teilen:

- Die obere Hälfte jeder Ereigniskarte enthält einen Effekt, der die Bedrohung erhöhen kann. Diese Erhöhung der Bedrohung hängt mit dem Spielelement zusammen, das auf der Rückseite der Karte abgebildet ist.
- Die untere Hälfte jeder Ereigniskarte zeigt an, welche Spielelemente auf den Spielplan gelegt werden; von den angegebenen Spielelementen wird jeweils ein Element davon in jeden Stadtteil gelegt, der daneben angegeben ist.
- Die Zahl links unten in der Ecke jeder Ereigniskarte gibt die Anzahl der Züge in der nächsten Aktionsphase an. Dafür nehmen die Spieler die entsprechende Anzahl Vorteilskarten oben vom Vorteilsdeck und legen verdeckt jeweils eine Karte pro Feld auf die Zuganzeige, beginnend mit dem Feld mit der niedrigsten Zahl.

19.2 Die Rückseite jeder Ereigniskarte zeigt ein Bild eines Spielelements. Sobald diese Ereigniskarte in der Ereignisphase abgehandelt wird, wird die Bedrohung abhängig von der Anzahl dieser Elemente auf dem Spielplan und dem Ort, an dem sie sich befinden, erhöht. Die Spieler können dieses Risiko abschwächen, indem sie diese Elemente vom Spielplan entfernen, bevorzugt aus Bereichen mit höherer Zahl.

19.3 Falls ein Spieler einen Effekt abhandelt, der ihm erlaubt sich Ereigniskarten anzusehen oder deren Reihenfolge zu verändern, muss er die Vorderseite dieser Karten geheim halten. Die Rückseite dieser Karten und die Rückseite der obersten Karte des Ereignisdecks sind dagegen offene Informationen.

Zugehörige Themen: Bedrohung, Bereich, Ereignisphase, Legen/ Stellen, Zuganzeige

20 EREIGNISPHASE

Während der Ereignisphase ziehen die Spieler die oberste Karte des Ereignisdecks, handeln sie von oben nach unten ab und legen sie unter das Ereignisdeck. Danach endet die Runde und die Spieler verschieben den Marker auf das nächste Feld der Rundenanzeige.

Zugehörige Themen: Ereigniskarte, Standardrunde

21 ERSCHÖPFEN

Einige Vorteilskarten müssen erschöpft werden, damit ein Spieler ihre Fähigkeiten nutzen kann. Sobald eine Karte erschöpft wird, wird sie um 90° im Uhrzeigersinn gedreht. Erschöpfte Karten können nicht erneut erschöpft werden.

21.1 Erschöpfte Vorteilskarten eines Spielers werden zu Beginn des Organisationsschrittes seines Zuges während der Aktionsphase spielbereit gemacht. Sobald eine Karte spielbereit gemacht wird, wird sie um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht.

21.2 Erschöpfte Vorteilskarten werden nicht spielbereit gemacht, sobald sie durch Handel in den Besitz eines anderen Spielers übergehen oder gestohlen werden

Zugehörige Themen: Aktionsphase, Spielbereit, Vorteilskarte

22 FÖDERALIST

Der Spieler, dem während der Vorbereitung die Rivalenkarte „Föderalist“ zugewiesen wird, ist der Föderalist. Er gewinnt das Spiel, sobald die Bedrohung 25 erreicht, aber nur, falls er zu diesem Zeitpunkt mindestens 25 Kapital hat.



- 22.1 Falls der Föderalist nicht mindestens 25 Kapital hat, sobald die Bedrohung 25 erreicht, verliert er das Spiel zusammen mit den anderen Spielern.
- 22.2 Der Föderalist sollte daran denken, dass er nicht die Möglichkeit erhält, seine dritte Investition auszuwerten, außer wenn die Bedrohung 25 erreicht, weil die Stadt die Nachfrage nicht befriedigen kann.
- 22.3 Es ist möglich, dass sich kein Föderalist im Spiel befindet, falls diese Karte diejenige ist, die zu Spielbeginn beiseitegelegt wurde, nachdem jedem Spieler eine Rivalenkarte zugewiesen worden ist.

Zugehörige Themen: Bedrohung, Kapital, Sieg und Niederlage

23 GEGENSPIELER

Während einer Absprache ist der Spieler, der als letztes einen Gegenvorschlag unterbreitet hat, der Gegenspieler.

23.1 Sobald ein Spieler zum Gegenspieler wird, ist der vorherige Gegenspieler automatisch nicht mehr der Gegenspieler.

Zugehörige Themen: Absprache, Aktiver Spieler, Gegenvorschlag, Unterstützender Spieler

24 GEGENVORSCHLAG

Ein Gegenvorschlag ist die Aktionskarte, die der Gegenspieler während einer Absprache unterbreitet hat.

- 24.1 Um einen Gegenvorschlag zu unterbreiten, wählt der Gegenspieler eine Aktionskarte von seiner Hand und legt sie offen auf das Feld „Gegenvorschlag“ auf den Spielplan.
- 24.2 Der Gegenspieler kann seine Notfall-Aktionskarte als Gegenvorschlag unterbreiten, statt eine Karte von seiner Hand zu spielen.
- 24.3 Gegenvorschläge werden offen auf das Feld „Gegenvorschlag“ auf dem Spielplan gelegt, sie verdecken damit bereits dort liegende Karten.
- 24.4 Sobald der Gegenspieler einen Gegenvorschlag unterbreitet, muss er so viele Karten von seiner Hand ablegen, wie sich bereits offene Karten auf dem Feld „Gegenvorschlag“ befinden (d. h. der erste Gegenspieler legt keine Karten ab, der zweite Gegenspieler muss eine Karte ablegen, usw.).

- Sobald ein neuer Gegenvorschlag unterbreitet wird, ist der vorherige Gegenvorschlag nicht mehr der Gegenvorschlag und der vorherige Gegenspieler nicht mehr der Gegenspieler.

- 24.5 Nur die oberste Karte auf dem Feld „Gegenvorschlag“ ist der Gegenvorschlag. Vorherige Gegenvorschläge werden ignoriert, außer bei der Bestimmung, wie viele Karten ein Spieler ablegen muss, um seinen Gegenvorschlag zu unterbreiten.
- 24.6 Nachdem jeder Spieler (mit Ausnahme des aktiven Spielers) einmal die Gelegenheit erhalten hat, einen Gegenvorschlag zu unterbreiten, geht das Spiel mit dem Unterstützungsschritt der Absprache weiter.
- 24.7 Der Gegenvorschlag eines Spielers kann dieselbe Karte sein, die bereits als Hauptvorschlag oder vorheriger Gegenvorschlag unterbreitet worden ist.
- 24.8 Die Vorteilskarte „Chief Gorman“ kann einen Gegenvorschlag auf die Hand des Gegenspielers zurückgeben. Dieser Spieler ist ab sofort nicht mehr Gegenspieler und nimmt die Karten, die er abgelegt hat, um den Gegenvorschlag zu unterbreiten, nicht auf die Hand zurück.

Zugehörige Themen: Absprache, Aktionskarte, Gegenspieler, Hauptvorschlag, Notfall-Aktionskarte

25 GEGNERISCHE EINHEIT

„Menschen zuerst“- und „Organisiertes Verbrechen“-Einheiten sind gegnerische Einheiten.

- 25.1 Prisec-Einheiten sind keine gegnerischen Einheiten.

Zugehörige Themen: Menschen zuerst, Organisiertes Verbrechen, Prisec

26 HANDELN

Die Spieler können zu jedem Zeitpunkt mit Kapital, Vorteilskarten und Versprechungen handeln. Falls sich zwei Spieler auf einen Handel einigen und beide Spieler sofort sämtliche Bedingungen des Handels erfüllen können, müssen sie dies tun.

- 26.1 Ein Spieler kann Kapital und/oder Vorteilskarten mit einem anderen Spieler handeln, ohne etwas dafür zu bekommen.
- 26.2 Handel, die nicht sofort und vollständig erfüllt werden können (d. h. ein Spieler macht ein Versprechen, das in der Zukunft abgehandelt werden würde) sind nicht bindend – jeder Spieler kann sich später dafür entscheiden, den Handel platzen zu lassen.
- 26.3 Falls die Spieler sich nicht einigen können, ob ein Handel bindend ist, bevor sie sich über den Handel einigen werden, ist dieser Handel nicht bindend.
- 26.4 Erschöpfte Vorteilskarten werden nicht spielbereit gemacht, sobald sie durch einen Handel in den Besitz eines anderen Spielers übergehen.
- 26.5 Spieler können nicht mit Aktionskarten, Notfall-Aktionskarten, Rivalenkarten und Kon-Übersichten handeln.

Zugehörige Themen: Erschöpfen, Kapital, Vorteilskarte

27 HANDKARTENLIMIT

Jeder Spieler hat ein Handkartenlimit von fünf Aktionskarten.

- 27.1 Notfall-Aktionskarten sind nicht Teil der Hand des Spielers; sie zählen nicht gegen sein Handkartenlimit.
- 27.2 Am Ende des Zuges eines Spielers muss er, falls die Anzahl der Karten auf seiner Hand höher ist als sein Handkartenlimit, Aktionskarten ablegen, bis sein Handkartenlimit erreicht ist.

Zugehörige Themen: Aktionskarte, Aktionsphase, Notfall-Ereigniskarte

28 HAUPTVORSCHLAG

Ein Hauptvorschlag ist die Aktionskarte, die der aktive Spieler während einer Absprache unterbreitet. Um einen Hauptvorschlag zu unterbreiten, wählt der aktive Spieler eine Aktionskarte aus seiner Hand und legt sie offen auf das Feld „Hauptvorschlag“ des Spielplans.

- 28.1 Der aktive Spieler kann seine Notfall-Aktionskarte als Hauptvorschlag unterbreiten, statt eine Karte aus seiner Hand zu spielen.
- 28.2 Der aktive Spieler muss während einer Absprache einen Hauptvorschlag unterbreiten.

Zugehörige Themen: Absprache, Aktionskarte, Aktiver Spieler, Gegenvorschlag, Notfall-Aktionskarte

29 INVESTITIONSKARTE

Investitionskarten sind im Verlauf des Spiels die Hauptquelle der Spieler für Kapital. Während der Vorbereitung und der ersten beiden Nachfragerunden zieht jeder Spieler zwei Investitionskarten, wählt eine davon, die er behält, und legt die andere ab. Jeder Spieler erhält in der nächsten Nachfragerunde Kapital, wie auf seiner gewählten Investitionskarte beschrieben.



- 29.1 Gewählte Investitionskarten müssen verdeckt bleiben, bis sie zu Beginn der nächsten Nachfragerunde aufgedeckt werden.
- 29.2 Abgelegte Investitionskarten werden in das Investitionsdeck gemischt, ohne aufgedeckt zu werden.
- 29.3 Die Spieler können sich die Investitionskarten im Investitionsdeck nicht ansehen, nachdem Investitionskarten ausgeteilt worden sind.

Zugehörige Themen: Kapital, Nachfragerunde

30 KAPITAL

Während des Spiels erhält jeder Spieler Kapital, das er benötigt, um das Spiel zu gewinnen.

- 30.1 Die Spieler können mit Kapital handeln.
- 30.2 Das aktuelle Kapital jedes Spielers wird durch den Kapitalmarker seines Konzerns auf der Kapitaleiste angezeigt.
- 30.3 Sobald ein Spieler Kapital erhält oder verliert, verschiebt er den Kapitalmarker seines Konzerns auf der Kapitaleiste auf das Feld, das seinem neuen Kapital entspricht.



- 30.4 Falls ein Spieler mehr Kapital als 39 hat und sein Kapitalmarker deshalb über das Feld „39“ der Kapitaleiste hinaus gezogen werden müsste, dreht er seinen Kapitalmarker auf die Seite mit der „40“ um und beginnt erneut auf Feld „0“ der Kapitaleiste. Solange die Seite mit der „40“ des Kapitalmarkers oben liegt, entspricht sein Kapital der Zahl auf dem Feld, auf dem sich der Marker befindet, plus 40.
- 30.5 Falls der Kapitalmarker eines Spieles mit der Seite „40“ nach oben auf der Leiste liegt und er so viel Kapital verliert, dass er weniger als 40 Kapital hat, dreht er seinen Kapitalmarker auf die Startseite um und legt ihn auf das Feld der Kapitaleiste, das seinem neuen Kapital entspricht.
- 30.6 Die blauen Felder auf der Kapitaleiste sind heller, wenn die Zahl darauf ein Vielfaches von 5 ist. Dies soll es den Spielern erleichtern, das Kapital auf einen Blick abzuschätzen. Die andere Helligkeit der Felder hat keine spieltechnischen Auswirkungen.

Zugehörige Themen: Auftrag, Handeln, Investitionskarte, Sieg und Niederlage, Vorteilskarte,

31 KON-ÜBERSICHT

Jeder Spieler hat eine Kon-Übersicht, die anzeigt, welchen Konzern er spielt.



Symbol für vier Spieler

- 31.1 Jede Kon-Übersicht gibt die Menge und die Art der Aktionskarten an, die der Spieler während des Organisationsschrittes der Aktionsphase zieht.
- 31.2 Jede Kon-Übersicht beinhaltet den Auftrag eines Konzerns, eine einzigartige Möglichkeit des Konzerns, Kapital zu erhalten.
- 31.3 Jede Kon-Übersicht ist doppelseitig gedruckt. Eine Seite wird im Spiel mit vier Spielern verwendet, die andere Seite im Spiel mit fünf oder sechs Spielern. Die Seite für vier Spieler ist an einem Symbol unten links in der Ecke zu erkennen.
- Die Kon-Übersicht von Melange Mining ist die Ausnahme. Hier wird dieselbe Kon-Übersicht für vier oder fünf bis sechs Spieler verwendet.

Zugehörige Themen: Aktionskarte, Aktionsphase, Auftrag, Kapital, Konzern

32 KONZERN

Jeder Spieler repräsentiert einen Konzern. Während der Vorbereitung nimmt sich jeder Spieler seine Kon-Übersicht, die Notfall-Aktionskarte seines Konzerns und den zugehörigen Kapitalmarker; diese Spielelemente sind am Symbol seines Konzerns erkennbar.

- 32.1 Immer wenn sich etwas auf einen Konzern bezieht, bezieht es sich auch auf den Spieler, der diesen Konzern repräsentiert und umgekehrt.

Zugehörige Themen: Kapital, Kon-Übersicht, Notfall-Aktionskarte

33 KRANKHEIT



Krankheit kann die Bedrohung direkt erhöhen. Sobald eine Aktionskarte abgehandelt wird und falls mindestens 1 Stadtteil betroffen ist, in denen sich ein Krankheitsmarker befindet, wird die Bedrohung um zwei erhöht.

- 33.1 Eine Aktionskarte betrifft einen Stadtteil, falls Marker oder Einheiten in den Stadtteil verschoben, gelegt oder gestellt oder aus ihm verschoben oder entfernt worden sind. Darunter fallen auch Stadtteile, in die ein Marker oder eine Einheit verschoben, gelegt oder gestellt werden würden, aber dies nicht können, da andere Marker oder Einheiten oder die Beschränkung der Spielelemente dies verhindern.
- 33.2 Eine Aktionskarte betrifft einen Stadtteil, falls dieser Stadtteil für einen Teil des Effektes einer Aktionskarte gewählt worden ist.
- 33.3 Ein Stadtteil kann nicht mehr als einen Krankheitsmarker enthalten. Falls ein zweiter Krankheitsmarker in diesen Stadtteil gelegt oder verschoben würde, muss er verschoben werden.
- 33.4 Falls ein Krankheitsmarker in „Die Wurzel“ verschoben wird, wird er in den Vorrat zurückgelegt und die Bedrohung wird um zwei erhöht.
- 33.5 Sobald die Bedrohung durch den Effekt eines Krankheitsmarker um zwei erhöht wird, ist die Anzahl der Stadtteile mit Krankheitsmarkern gleichgültig. Solange mindestens ein Stadtteil mit einem Krankheitsmarker betroffen ist, wird die Bedrohung um zwei erhöht.
- 33.6 Die Bedrohung wird nicht erhöht, sobald ein Stadtteil mit einem Krankheitsmarker ausgebeutet wird.

Zugehörige Themen: Aktionskarte, Aktionsphase, Bedrohung, Sieg und Niederlage, Stadtteil, Verschieben

34 LEGEN (MARKER)/STELLEN (EINHEITEN)

Sobald ein Marker gelegt oder eine Einheit gestellt wird, nimmt ein Spieler diesen Marker oder diese Einheit aus dem Vorrat und legt oder stellt ihn in den angegebenen Stadtteil auf den Spielplan.

- 34.1 Sobald eine gegnerische Einheit, ein Krankheits- oder Ausfallmarker in einen Stadtteil gestellt oder gelegt werden muss, der bereits eine Einheit oder einen Marker dieser Art enthält, muss sie oder er verschoben werden.
- 34.2 Falls eine gegnerische Einheit in einen Stadtteil gestellt oder verschoben wird, der eine Prisee-Einheit enthält, oder falls eine Prisee-Einheit in einen Stadtteil gestellt wird, der eine gegnerische Einheit enthält, muss die gegnerische Einheit verschoben werden.
- 34.3 Sobald ein Ausfallmarker in einen Stadtteil gelegt wird, werden alle Unruhemarker aus diesem Stadtteil in den Vorrat zurückgelegt.
- 34.4 Unruhe- und Ausfallmarker werden auf das Zustandsfeld des Stadtteils gelegt. Entwicklungs- und Krankheitsmarker werden auf die passende Form im Stadtteil gelegt.
- 34.5 Einheiten werden an beliebiger Stelle innerhalb des Rahmens des Stadtteils auf das Bild gestellt.

Zugehörige Themen: Ausfall, Entwicklung, Ereigniskarte, Krankheit, Menschen zuerst, Organisiertes Verbrechen, Stadtteil, Unruhe

35 MENSCHEN ZUERST



„Menschen zuerst“-Einheiten sind gegnerische Einheiten. Sobald ein Stadtteil mit einer „Menschen zuerst“-Einheit ausgebeutet wird, wird die Unruhe um zwei statt um eine Stufe erhöht.

- 35.1 Falls die Unruhe nicht um zwei Stufen erhöht werden kann, weil es im Stadtteil Protest, Streik oder einen Ausfall gibt, wird ein Ausfallmarker auf den Stadtteil gelegt.
- Falls es in dem Stadtteil bereits einen Ausfall gibt, wird der neue Ausfallmarker verschoben.
- 35.2 Ein Stadtteil kann nicht mehr als eine „Menschen zuerst“-Einheit enthalten. Falls eine zweite „Menschen zuerst“-Einheit in diesen Stadtteil gestellt oder verschoben werden würde, muss sie verschoben werden.
- 35.3 Falls eine „Menschen zuerst“-Einheit in einen Stadtteil gestellt oder verschoben wird, der eine Prisee-Einheit enthält, oder falls eine Prisee-Einheit in einen Stadtteil gestellt wird, die eine „Menschen zuerst“-Einheit enthält, muss diese „Menschen zuerst“-Einheit verschoben werden.
- 35.4 Falls eine „Menschen zuerst“-Einheit von „Base de Cayambe“ (Stadtteil 10) in „Die Wurzel“ verschoben wird, wird sie in den Vorrat zurückgelegt und die Bedrohung um zwei erhöht.
- 35.5 Nur durch „Menschen zuerst“-Einheiten können Ausfallmarker auf einen Stadtteil gelegt werden, wenn die Unruhe nicht weiter erhöht werden kann.

Zugehörige Themen: Ausbeuten, Ausfall, Bedrohung, Prisee, Stadtteil, Unruhe, Verschieben

36 NACHFRAGEKARTE

Jede Nachfragekarte enthält Angaben dazu, welche Ressourcen in welcher Menge im Angebot sein müssen, um in der nächsten Nachfragerunde eine Erhöhung der Bedrohung zu vermeiden.



- 36.1 Während einer Nachfragerunde wird die aufgedeckte Nachfragekarte abgehandelt und eine neue Nachfragekarte aufgedeckt.
- 36.2 Jede Nachfragekarte gibt an, um wie viel die Bedrohung erhöht wird, falls die Nachfrage auf der Karte in der nächsten Nachfragerunde nicht befriedigt wird.

Zugehörige Themen: Angebot, Bedrohung, Nachfragerunde, Ressource

37 NACHFRAGERUNDE

Im Verlauf des Spiels gibt es drei Nachfragerunden, jeweils zu erkennen an dem Feld „Nachfrage“ auf der Rundenanzeige. Während einer Nachfragerunde handeln die Spieler die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ab.



Nachfragerunde auf der Rundenanzeige

- 37.1 **Schritt 1 – Investitionen auswerten:** Jeder Spieler deckt seine verdeckte Investitionskarte auf und erhält Kapital entsprechend der Angaben auf der Karte.

- 37.2 **Schritt 2 – Nachfrage befriedigen:** Die Spieler befriedigen gemeinsam die Nachfrage der aufgedeckten Nachfragekarte.

- Falls jede Ressource im Angebot mindestens so häufig vorhanden ist wie die Nachfrage nach dieser Ressource fordert, wird die Nachfrage befriedigt und die Bedrohung wird nicht erhöht.
- Falls mindestens eine Ressource im Angebot weniger häufig vorhanden ist, als die Nachfrage angibt, wird die Nachfrage nicht befriedigt und die Bedrohung steigt um die auf der Nachfragekarte angegebene Menge.
- In der dritten Nachfragerunde endet das Spiel sofort nach diesem Schritt.

- 37.3 **Schritt 3 – Nachfrage aufdecken:** Das Angebot wird zurückgesetzt und eine neue Nachfragekarte wird aufgedeckt.

- Jeder Ressourcenmarker wird zurückgesetzt und auf das Feld „0“ der Ressourcenleiste (das Feld mit dem Symbol) gelegt, die aufgedeckte Nachfragekarte wird unter das Nachfragedeck gelegt.
- Die oberste Karte des Nachfragedecks wird aufgedeckt, für jede Ressource auf der aufgedeckten Nachfragekarte wird ein Zielmarker auf das Feld mit der angegebenen Zahl der entsprechenden Ressourcenleiste gelegt.

- 37.4 **Schritt 4 – Investition wählen:** Alle Investitionskarten werden zurück auf das Investitionsdeck gelegt und das Deck wird gemischt. Danach zieht jeder Spieler zwei Investitionskarten, wählt eine davon und legt sie verdeckt in seine Spielzone. Die andere Investitionskarte wird verdeckt oben auf das Investitionsdeck gelegt.

- 37.5 Nach der Abhandlung dieser Schritte wird der Marker auf der Rundenanzeige auf das nächste Feld verschoben und es beginnt eine neue Standardrunde.

- 37.6 Das Spiel endet nach dem Schritt „Nachfrage befriedigen“ der dritten Nachfragerunde. Die letzten beiden Schritte werden in dieser Runde ignoriert.

Zugehörige Themen: Angebot, Bedrohung, Investmentkarte, Kapital, Nachfragekarte, Ressource, Standardrunde

38 NOTFALL-AKTIONS-KARTEN

Notfall-Aktionskarten haben großen Einfluss auf den Status der Stadt. Jeder Spieler hat zu Spielbeginn eine Notfall-Aktionskarte seines Konzerns.

- 38.1 Die Notfall-Aktionskarte jedes Spielers liegt zu Spielbeginn offen in seiner Spielzone.
- 38.2 Offene Notfall-Aktionskarten können als Vorschlag unterbreitet werden.
- 38.3 Sobald eine Notfall-Aktionskarte abgelegt wird, wird sie in die Spielzone ihres ursprünglichen Besitzers zurückgelegt (dem Konzern mit übereinstimmendem Logo). Falls sie der siegreiche Vorschlag war, wird sie verdeckt zurückgelegt und kann nicht erneut unterbreitet werden, solange sie verdeckt ist. Ansonsten wird sie offen zurückgelegt und kann erneut unterbreitet werden.

- 38.4 Notfall-Aktionskarten sind nicht Teil der Hand eines Spielers. Sie können nicht durch einen Effekt, der Karten stiehlt oder Aktionskarten von der Hand eines Spielers ablegt, gestohlen oder abgelegt werden.
- 38.5 Notfall-Aktionskarten können nicht während einer Absprache zur Unterstützung gespielt werden.
- 38.6 Die Vorteilskarte „Bryan Stinson“ kann Notfall-Aktionskarten stehlen. Diese Notfall-Aktionskarten können offen oder verdeckt sein und bleiben dies, sobald sie gestohlen werden. Notfall-Aktionskarten von Konzernen, die nicht im Spiel verwendet werden, können nicht gestohlen werden. Sobald eine gestohlene Notfall-Aktionskarte abgelegt wird, wird sie in die Spielzone des ursprünglichen Besitzers zurückgelegt. Sie wird verdeckt zurückgelegt, falls sie der siegreiche Vorschlag war, ansonsten wird sie offen zurückgelegt.

Zugehörige Themen: Absprache, Aktionskarte, Konzern, Vorschlag, Zuganzeige

39 ORGANISIERTES VERBRECHEN

„Organisiertes Verbrechen“-Einheiten sind gegnerische Einheiten. Ein Stadtteil mit einer „Organisiertes Verbrechen“-Einheit kann seine Primärressource nicht produzieren.



- 39.1 Ein Stadtteil kann nicht mehr als eine „Organisiertes Verbrechen“-Einheit enthalten. Falls eine zweite „Organisiertes Verbrechen“-Einheit in diesen Stadtteil gestellt oder verschoben würde, muss sie verschoben werden.
- 39.2 Falls eine „Organisiertes Verbrechen“-Einheit in einen Stadtteil gestellt oder verschoben wird, der eine Prisee-Einheit enthält, oder falls eine Prisee-Einheit in einen Stadtteil gestellt wird, die „Organisiertes Verbrechen“-Einheit enthält, muss diese „Organisiertes Verbrechen“-Einheit verschoben werden.
- 39.3 Falls eine „Organisiertes Verbrechen“-Einheit von „Base de Cayambe“ (Stadtteil 10) in „Die Wurzel“ verschoben wird, wird sie in den Vorrat zurückgelegt und die Bedrohung um zwei erhöht.
- 39.4 Ein Stadtteil, in dem sich eine „Organisiertes Verbrechen“-Einheit befindet, kann seine Primärressource nicht produzieren, auch wenn sich dort ein Entwicklungsmarker befindet.
- 39.5 Falls ein Stadtteil mit einer „Organisiertes Verbrechen“-Einheit nur eine Ressourcenart produzieren kann, kann er diese Ressource nicht produzieren.

Zugehörige Themen: Ausfall, Bedrohung, Entwicklung, Primärressource, Prisee, Produzieren, Ressource, Stadtteil, Verschieben

40 PRIMÄRRESSOURCE

Die Ressource ganz links in einem Stadtteil ist die Primärressource des Stadtteils. Sie ist erkennbar daran, dass ihr Symbol in einem farbigen Kreis ist.



- 40.1 Die Produktionsmenge der Primärressource in einem Stadtteil mit einem Entwicklungsmarker wird um eins erhöht.
- 40.2 Ein Stadtteil, in dem sich eine „Organisiertes Verbrechen“-Einheit befindet, kann seine Primärressource nicht produzieren, auch wenn er einen Entwicklungsmarker enthält.

- 40.3 Falls ein Stadtteil nur eine Ressource produzieren kann, ist dies die Primärressource. Der Stadtteil hat keine Sekundärressource.

Zugehörige Themen: Entwicklung, Organisiertes Verbrechen, Produzieren, Ressource, Sekundärressource

41 PRISEEC

Prisee-Einheiten beschützen Stadtteile, indem sie verhindern, dass sich gegnerische Einheiten in ihnen aufhalten.

- 41.1 Sobald eine gegnerische Einheit in einen Stadtteil gestellt oder verschoben wird, der eine Prisee-Einheit enthält, muss die gegnerische Einheit verschoben werden.



- 41.2 Sobald eine Prisee-Einheit in einen Stadtteil gestellt wird, der eine gegnerische Einheit enthält, muss die gegnerische Einheit verschoben werden.

- 41.3 Ein Stadtteil kann nicht mehr als eine Prisee-Einheit enthalten.

Zugehörige Themen: Menschen zuerst, Organisiertes Verbrechen, Stadtteil, Verschieben

42 PRODUKTIONSPHASE

Während dieser Phase wird jeder Stadtteil mit Androidenmarker ausgebeutet, beginnend mit dem Stadtteil mit der niedrigsten Nummer, der Androidenmarker enthält. Danach geht das Spiel mit der Ereignisphase weiter.

Zugehörige Themen: Androidenmarker, Ausbeuten, Produzieren, Stadtteil, Standardrunde

43 PRODUZIEREN

Ein Stadtteil produziert all seine Ressourcen, sobald er ausgebeutet wird. Er kann außerdem Ressourcen produzieren, sobald ein Karteneffekt die Anweisung dazu gibt.

- 43.1 Sobald eine Ressource produziert wird, wird der Ressourcenmarker auf der entsprechenden Ressourcenleiste um so viel Felder verschoben, wie Ressourcen produziert werden; die Zahl auf dem Feld des Ressourcenmarkers gibt immer die Menge dieser Ressource im Angebot an.
- 43.2 Ein Stadtteil mit Streik oder Ausfall kann keine Ressourcen produzieren.
- 43.3 Ein Stadtteil mit einem Entwicklungsmarker produziert eine Primärressource mehr.
- 43.4 Ein Stadtteil mit einer „Organisiertes Verbrechen“-Einheit kann seine Primärressource nicht produzieren.
- 43.5 Ressourcenmarker können nicht über das letzte Feld der Leiste hinaus verschoben werden.
- 43.6 Sobald eine Karte die Anweisung gibt, Ressourcen zu produzieren, gelten sämtliche Produktionsmodifikatoren (z. B. durch Organisiertes Verbrechen, Ausfall, usw.).

Zugehörige Themen: Angebot, Ausbeuten, Ausfall, Entwicklung, Organisiertes Verbrechen, Produktionsphase, Ressource, Unruhe

44 PROTEST



Protest ist eine Unruhestufe. Sie wird durch die Protestseite des Unruhemarkers angezeigt.

- 44.1 Sobald die Unruhe in einem Stadtteil mit Protest erhöht wird, wird sie auf Streik erhöht und der Unruhemarker wird auf die Streikseite umgedreht.
- 44.2 Sobald die Unruhe in einem Stadtteil mit Protest gesenkt wird, wird sie auf Stabil gesenkt und der Unruhemarker wird vom Spielplan entfernt.
- 44.3 Ein Stadtteil mit Protest kann immer noch seine Ressourcen produzieren.

Zugehörige Themen: Produzieren, Ressource, Stabil, Streik, Unruhe

45 RESSOURCE

Es gibt fünf Ressourcenarten: Energie, Konsumgüter, Technologie, Unterhaltung und Credits.

- 45.1 Jeder Stadtteil kann mindestens eine Ressourcenart produzieren, einige Stadtteile können zwei Ressourcenarten produzieren. Welche Ressourcenarten ein Stadtteil produzieren kann, ist an einem Ressourcensymbol zu erkennen; die Menge, die er produzieren kann, an der Zahl unter dem Symbol in diesem Stadtteil.
- 45.2 Jeder Stadtteil hat eine Primärressource, erkennbar an einem farbigen Kreis um das Ressourcensymbol. Falls ein Stadtteil eine weitere Ressource produzieren kann, ist dies seine Sekundärressource.
- 45.3 Sobald ein Stadtteil ausgebeutet wird, produziert er seine Primär- und Sekundärressourcen in der angegebenen Menge. Es gibt für jede Ressourcenart eine Ressourcenleiste im Angebot. Sobald eine Ressource produziert wird, wird der Ressourcenmarker auf der entsprechenden Ressourcenleiste um so viel Felder verschoben, wie Ressourcen produziert werden; die Zahl auf dem Feld des Ressourcenmarkers gibt die neue Menge dieser Ressource im Angebot an.

Zugehörige Themen: Angebot, Ausbeuten, Nachfragerunde, Primärressource, Sekundärressource, Stadtteil

46 RIVALE

Während der Vorbereitung erhält jeder Spieler eine Rivalenkarte. Diese Rivalenkarte gibt an, welcher Konzern in diesem Spiel sein Rivale ist.



- 46.1 Falls am Ende der dritten Nachfragerunde die Bedrohung noch nicht 25 erreicht hat, gewinnt jeder Spieler, der mehr Kapital hat als sein Rivale.

- Falls ein Spieler die Rivalenkarte seines eigenen Konzerns erhält, hat er keinen Rivalen. Stattdessen gewinnt er, falls er mehr Kapital als mindestens drei andere Spieler hat (oder in einem Spiel mit vier Spielern mehr Kapital als zwei andere Spieler).

- 46.2 Eine Rivalenkarte ist der „Föderalist“. Der Spieler, der die Rivalenkarte „Föderalist“ erhalten hat, ist der Föderalist. Im Gegensatz zu den anderen Spielern gewinnt er, falls er 25 Kapital hat, sobald das Spiel endet, weil die Bedrohung 25 erreicht hat.
- 46.3 Rivalenkarten sind geheim. Die Spieler können ihre Karten nicht aufdecken oder über sie sprechen.

Zugehörige Themen: Bedrohung, Föderalist, Kapital, Sieg und Niederlage

47 RUNDE

New Angeles wird über eine Reihe von Runden gespielt. Es gibt Standard- und Nachfragerunden.



Marker für die Rundenanzeige

- 47.1 Standardrunden sind an Zahlenfeldern auf der Rundenanzeige zu erkennen; es gibt sechs Standardrunden. Nachfragerunden sind zu erkennen an dem Wort „Nachfrage“ über deren Feld; es gibt drei Nachfragerunden.
- 47.2 Der Marker auf der Rundenanzeige zeigt die aktuelle Runde an. Am Ende einer Standard- oder Nachfragerunde wird der Marker auf das nächste Feld der Rundenanzeige verschoben.

Zugehörige Themen: Nachfragerunde, Standardrunde

48 SEKUNDÄRESSOURCE

Ein Stadtteil, der mehrere Ressourcen produzieren kann, hat eine Primär- und eine Sekundärressource. Die Sekundärressource ist die Ressource ohne farbigen Kreis um das Symbol.



- 48.1 Falls ein Stadtteil nur eine Ressource produzieren kann, ist dies die Primärressource. Der Stadtteil hat keine Sekundärressource.
- 48.2 Ein Stadtteil mit einer „Organisiertes Verbrechen“-Einheit kann immer noch seine Sekundärressource produzieren.
- 48.3 Entwicklungsmarker haben keine Auswirkung auf Sekundärressourcen.

Zugehörige Themen: Entwicklung, Organisiertes Verbrechen, Primärressource, Produzieren, Ressource, Stadtteil

49 SICH DER STIMME ENTHALTEN

Während einer Absprache muss jeder unterstützende Spieler wählen, ob er unterstützt oder sich der Stimme enthält. Falls sich ein unterstützender Spieler der Stimme enthält, legt er keine verdeckten Karten neben einen Vorschlag und das Spiel geht mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Zugehörige Themen: Absprache, Unterstützender Spieler, Unterstützung, Vorschlag

50 SIEG UND NIEDERLAGE

Das Spiel endet während der dritten Nachfragerunde nach dem Schritt „Nachfrage befriedigen“ oder sobald der Bedrohungsmarker das Feld „25“ auf der Bedrohungleiste erreicht hat.

Falls das Spiel während der dritten Nachfragerunde endet, decken alle Spieler ihre Rivalenkarten auf und der Föderalist verliert das Spiel.

Jeder andere Spieler, der eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt, gewinnt das Spiel:

- 50.1 Falls auf der Rivalenkarte des Spielers ein anderer Konzern angegeben ist, muss er mehr Kapital als sein Rivale haben.
- Falls der Spieler dieselbe Menge Kapital hat, hat er nicht mehr Kapital und verliert deshalb das Spiel.
- 50.2 Falls auf der Rivalenkarte des Spielers sein eigener Konzern angegeben ist, muss er mehr Kapital als drei andere Spieler haben (zwei andere Spieler in einem Spiel mit vier Personen).
- Falls er diese Bedingung aufgrund eines Gleichstand nicht erfüllt, verliert er das Spiel.
- 50.3 Falls das Spiel endet, weil die Bedrohung 25 erreicht, decken alle Spieler ihre Rivalenkarte auf. Alle Spieler mit Ausnahme des Föderalisten verlieren das Spiel. Der Föderalist gewinnt das Spiel, falls er mindestens 25 Kapital hat, ansonsten verliert er zusammen mit den anderen Spielern das Spiel.

Zugehörige Themen: Bedrohung, Föderalist, Kapital, Nachfragerunde, Rivale

51 SPIELBEREIT

Alle erschöpften Vorteilskarten eines Spielers werden zu Beginn des Organisationsschrittes seines Zuges während der Aktionsphase spielbereit gemacht. Sobald eine Karte spielbereit gemacht wird, wird sie um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht.

Zugehörige Themen: Aktionsphase, Erschöpfen Vorteilskarte

52 STABIL

Stabil ist eine Unruhestufe. Ein Stadtteil ohne Unruhemarkers ist stabil.

- 52.1 In einem stabilen Stadtteil kann die Unruhe nicht gesenkt werden.
- 52.2 Sobald die Unruhe in einem stabilen Stadtteil erhöht wird, wird sie zunächst auf Protest erhöht und ein Unruhemarkers wird mit der Protestseite nach oben auf das Zustandsfeld des Stadtteils gelegt.
- 52.3 Ein Stadtteil mit Ausfall ist stabil.

Zugehörige Themen: Ausfall, Protest, Stadtteil, Streik, Unruhe

53 STADT

Der Spielplan steht für die Stadt New Angeles, die aus zehn Stadtteilen besteht. Falls sich ein Spielelement in einem beliebigen Stadtteil auf dem Spielplan befindet, befindet es sich in der Stadt.

Zugehörige Themen: Entfernen, Legen/Stellen, Stadtteil, Vorrat

54 STADTTEIL

Die Stadt besteht aus zehn Stadtteilen, die in drei Bereiche zusammengefasst sind. Jeder Stadtteil hat einen eindeutigen Namen und eine eindeutige Zahl. Stadtteile, die zum selben Bereich gehören, haben einen Rahmen derselben Farbe und farbige Balken unter dem Namen des Stadtteils, entsprechend der Zahl des Bereiches, zu dem sie gehören.

54.1 „Die Wurzel“ ist kein Stadtteil.

Zugehörige Themen: Bereich, Bewegungspfad, Ressource, Stadt

55 STANDARDRUNDE

Standardrunden sind an Zahlenfeldern auf der Rundenanzeige zu erkennen. Während einer Standardrunde handeln die Spieler folgende Phasen in der angegebenen Reihenfolge ab: Aktionsphase, Produktionsphase, Ereignisphase.



Standardrunde auf der Rundenanzeige

Zugehörige Themen: Aktionsphase, Ereignisphase, Nachfragerunde, Produktionsphase, Runde

56 STEHLEN

Einige Fähigkeiten der Vorteilskarten erlauben es den Spielern, Kapital und Karten von anderen Spielern zu stehlen.

- 56.1 Sobald einem Spieler Kapital gestohlen wird, verliert dieser Spieler so viel Kapital wie die Fähigkeit angibt und der Spieler, der das Kapital gestohlen hat, erhält genau so viel Kapital.
- 56.2 Sobald einem Spieler eine Vorteilskarte gestohlen wird, gibt er die Karte dem Spieler, der sie gestohlen hat.
- Sobald ein Spieler eine erschöpfte Vorteilskarte gestohlen hat, bleibt sie erschöpft.
 - Der Spieler, der die Vorteilskarte gestohlen hat, hat diese nicht beansprucht und löst damit keine Effekte durch Beanspruchen einer Karte aus.
- 56.3 Sobald eine Aktionskarte von der Hand eines Spielers gestohlen wird, gibt er sie dem Spieler, der sie gestohlen hat, ohne sie für die anderen Spieler aufzudecken.
- Eine Fähigkeit, die Aktionskarten stiehlt, kann keine Notfall-Aktionskarten stehlen. Notfall-Aktionskarten können nur durch Fähigkeiten gestohlen werden, die dies ausdrücklich erlauben.

Zugehörige Themen: Aktionskarte, Beanspruchen, Kapital, Vorteilskarte

57 STREIK

Streik ist eine Unruhestufe. Sie wird durch die Streikseite des Unruhemarkers angezeigt. Ein Stadtteil mit Streik kann keine Ressourcen produzieren.



- 57.1 In einem Stadtteil mit Streik kann die Unruhe nicht erhöht werden.
- 57.2 Sobald die Unruhe in einem Stadtteil mit Streik gesenkt wird, wird sie auf Protest gesenkt und der Unruhemarker wird auf die Protestseite umgedreht.

Zugehörige Themen: Produzieren, Protest, Ressource, Stabil, Unruhe

58 TAUSCHEN

Einige Fähigkeiten der Vorteilskarten erlauben es den Spielern, Karten zu tauschen. Sobald Karten getauscht werden, tauschen die Spieler, die die Karten kontrollieren, diese gegeneinander aus.

- 58.1 Die Fähigkeit der Vorteilskarte „Alex Westlund“ kann Vorteilskarten tauschen. Falls der Spieler, der diese Fähigkeit verwendet, eine seiner eigenen Vorteilskarten tauscht (einschließlich „Alex Westlund“), verliert er zwei Kapital. Karten, die durch diese Fähigkeit getauscht werden, werden nicht beansprucht.

Zugehöriges Thema: Vorteilskarte

59 UNTERSTÜTZENDER SPIELER

Während des Unterstützungsschrittes einer Absprache wird jeder Spieler, der weder aktiver Spieler noch Gegenspieler ist, unterstützender Spieler. Jeder unterstützende Spieler muss sich entweder der Stimme enthalten oder einen der Vorschläge unterstützen, indem er eine oder mehrere Aktionskarten von seiner Hand verdeckt neben diesen Vorschlag legt.

Zugehörige Themen: Absprache, Aktiver Spieler, Gegenspieler, Vorschlag

60 UNTERSTÜTZUNG

Während des Unterstützungsschrittes einer Absprache muss jeder unterstützende Spieler entweder einen Vorschlag unterstützen oder sich der Stimme enthalten.

- 60.1 Um einen Vorschlag zu unterstützen, wählt ein unterstützender Spieler eine oder mehrere Aktionskarten von seiner Hand und legt diese verdeckt neben den Vorschlag, den er unterstützt.
- 60.2 Um sich der Stimme zu enthalten, erklärt ein unterstützender Spieler einfach, dass er sich enthält.
- 60.3 Ein Spieler kann nicht beide Vorschläge unterstützen.
- 60.4 Während des Auflösungsschrittes einer Absprache gewinnt der Spieler, der den Vorschlag unterbreitet hat, neben dem sich die meisten verdeckten Aktionskarten befinden.
- Falls beide Vorschläge die gleiche Anzahl Aktionskarten zur Unterstützung neben sich haben, gewinnt der aktive Spieler die Absprache.

Zugehörige Themen: Absprache, Aktionskarte, Unterstützender Spieler, Vorschlag

61 UNRUHE

Es gibt drei Stufen der Unruhe in einem Stadtteil: Stabil, Protest und Streik.

- 61.1 Sobald die Unruhe in einem Stadtteil von Stabil auf Protest erhöht wird, wird ein Unruhemarker mit der Seite Protest nach oben auf das Zustandsfeld des Stadtteils gelegt. Sobald die Unruhe in einem Stadtteil mit Protest erhöht wird, wird sie auf Streik erhöht und der Unruhemarker wird auf die Streikseite umgedreht.
- 61.2 Gesenkt wird Unruhe in umgekehrter Reihenfolge. Streik wird auf Protest gesenkt, indem der Unruhemarker auf seine Protestseite umgedreht wird. Protest wird auf Stabil gesenkt, indem der Unruhemarker vom Spielfeld entfernt wird.
- 61.3 Sobald ein Stadtteil ausgebeutet wird, wird seine Unruhe um eine Stufe erhöht.
- 61.4 In einem Stadtteil mit Streik kann die Unruhe nicht weiter erhöht werden.
- 61.5 In einem stabilen Stadtteil kann die Unruhe nicht gesenkt werden.
- 61.6 Falls ein Stadtteil mit einer „Menschen zuerst“-Einheit ausgebeutet wird, wird die Unruhe um zwei statt um eine Stufe erhöht. Falls sie nicht um zwei Stufen erhöht werden kann, wird ein Ausfallmarker in diesen Stadtteil gelegt.
- 61.7 Sobald die Unruhe in einem Stadtteil mit Streik erhöht wird, wird kein Ausfallmarker in den Stadtteil gelegt, außer er ist ausgebeutet worden und er enthält eine „Menschen zuerst“-Einheit.
- 61.8 Sobald ein Ausfallmarker in einen Stadtteil gelegt wird, werden alle Unruhemarker aus diesem Stadtteil in den Vorrat zurückgelegt. Dies löst nicht den Auftrag von NBN aus.
- 61.9 Ein Stadtteil mit Ausfall wird als stabil behandelt. In einem Stadtteil mit Ausfall kann die Unruhe nicht erhöht werden.
- 61.10 Sobald ein Effekt einen Ausfallmarker aus einem Stadtteil entfernt, ist die Unruhestufe dieses Stadtteils stabil.

Zugehörige Themen: Ausbeuten, Ausfall, Menschen zuerst, Produzieren, Protest, Ressource, Stabil, Stadtteil, Streik

62 VERSCHIEBEN

Einheiten oder Marker müssen häufig aus dem Stadtteil verschoben werden, in dem sie sich derzeit befinden (oder in den sie gelegt, gestellt oder verschoben werden sollen). Sobald eine Einheit oder ein Marker verschoben wird, wird sie/er vom aktuellen Stadtteil in den Stadtteil mit der höchsten Zahl verschoben, durch den sie/er mit dem ausgehenden Bewegungspfad verbunden ist.

- 62.1 Falls die Einheit oder der Marker verschoben wird und nicht in den nächsten Stadtteil gestellt oder gelegt werden kann, wird sie/er erneut entlang des ausgehenden Bewegungspfades vom Stadtteil aus, in den sie/er nicht gestellt oder gelegt werden konnte, verschoben. Ein Marker oder eine Einheit wird entlang des Bewegungspfades in Pfeilrichtung verschoben, bis er oder sie entweder in einen Stadtteil gelegt oder gestellt werden kann oder in „Die Wurzel“ verschoben worden ist.

- 62.2 Falls eine gegnerische Einheit, ein Krankheits- oder Ausfallmarker in „Die Wurzel“ verschoben wird, wird sie oder er in den Vorrat zurückgelegt und die Bedrohung um zwei erhöht. Dies zählt nicht als Entfernung aus einem Stadtteil und löst deshalb keine Aufträge auf Kon-Übersichten aus.
- 62.3 Sobald eine gegnerische Einheit, ein Krankheits- oder Ausfallmarker in einen Stadtteil gestellt oder gelegt werden muss, der bereits eine Einheit oder einen Marker dieser Art enthält, muss sie oder er verschoben werden.
- 62.4 Falls eine gegnerische Einheit in einen Stadtteil gestellt oder verschoben wird, der eine Prisc-Einheit enthält, oder falls eine Prisc-Einheit in einen Stadtteil gestellt wird, der eine gegnerische Einheit enthält, muss diese gegnerische Einheit verschoben werden.
- 62.5 Unruhe- und Entwicklungsmarker werden nicht verschoben.
- 62.6 Sobald eine Einheit oder ein Marker aus einem Stadtteil verschoben wird, zählt dies nicht als Entfernung aus einem Stadtteil und löst keine Aufträge aus.

Zugehörige Themen: Auftrag, Ausfall, Bedrohung, Bewegungspfad, Krankheit, Menschen zuerst, Organisiertes Verbrechen, Prisc

63 VORBEREITUNGSKARTE

Während der Vorbereitung ziehen die Spieler eine Vorbereitungskarte und handeln sie ab. Von jedem aufgeführte Spielelement wird ein Element in jeden daneben angegebenen Stadtteil gelegt oder gestellt. Danach nehmen die Spieler Vorteilskarten entsprechend der Zahl oben rechts in der Ecke der Vorbereitungskarte und legen verdeckt jeweils eine Karte pro Feld auf die Zuganzeige, beginnend mit dem Feld mit der niedrigsten Zahl. Nach der Vorbereitung werden alle Vorbereitungskarten in die Spielschachtel zurückgelegt.

STURM AUF DEN BEANSTÄLKE				
Aktion	Wahlort	Leben (Wahlort 0)	Wahlort 1	Entscheidungszeit
Prisc	LAWA WILLAGES (0)	1	1	1
Stark	GRANDIA (1)	1	1	1
Krankheit	LA CITA (2)	1	1	1
Prisc	GRANDIA (1)	1	1	1
Menschen zuerst	LAWA WILLAGES (0)	1	1	1
Ein Vorschlag	GRANDIA (1)	1	1	1
Prisc	GRANDIA (1)	1	1	1
Entwicklung	LAWA WILLAGES (0)	1	1	1

Zugehörige Themen: Stadtteil, „Vollständige Vorbereitung“ auf Seite 2, Zuganzeige

64 VORRAT

Der Vorrat besteht aus allen Einheiten und Markern, die aktuell nicht verwendet werden.

- 64.1 Sobald eine Einheit oder ein Marker auf den Spielplan gestellt oder gelegt wird, wird sie/er aus dem Vorrat genommen.
- 64.2 Sobald eine Einheit oder ein Marker vom Spielplan entfernt wird, wird sie/er in den Vorrat zurückgelegt und kann später erneut gestellt oder gelegt werden.

Zugehörige Themen: Entfernen, Legen/Stellen

65 VORSCHLAG

Während einer Absprache sind der Hauptvorschlag des aktiven Spielers und der Gegenvorschlag des Gegenspielers Vorschläge. Karteneffekte, die sich auf einen Vorschlag beziehen, können sich auf den Hauptvorschlag oder den Gegenvorschlag beziehen.

Zugehörige Themen: Absprache, Aktionskarte, Gegenvorschlag, Hauptvorschlag

66 VORTEILSKARTE

Vorteilskarten bieten den Spielern mächtige Fähigkeiten, die sie den Anweisungen der Karte entsprechend verwenden können.



Vorteilskarte

- 66.1 Sobald ein Spieler eine Vorteilskarte erhält, legt er diese offen in seine Spielzone.
- 66.2 Einige Vorteilskarten müssen für die Verwendung ihrer Fähigkeit erschöpft werden. Sobald eine Karte erschöpft wird, wird sie um 90° im Uhrzeigersinn gedreht.
- Eine erschöpfte Vorteilskarte kann nicht erneut erschöpft werden. Die erschöpften Vorteilskarten eines Spielers werden zu Beginn des Organisationsschrittes seines Zuges während der Aktionsphase spielbereit gemacht.
- 66.3 Am Ende seines Zuges kann ein Spieler die Fähigkeiten seiner Vorteilskarten nutzen, welche die Einleitung „**Am Ende des Zuges**“ haben.
- 66.4 Falls ein Spieler mehrere Vorteilskarten hat, die zum selben Zeitpunkt verwendet werden können, darf er sie in beliebiger Reihenfolge verwenden.
- Falls mehrere Spieler Fähigkeiten haben, die zum selben Zeitpunkt verwendet werden können, handeln sie die Fähigkeiten im Uhrzeigersinn ab, beginnend mit dem aktiven Spieler.
- 66.5 Fähigkeiten mit dem Wort „darf“ oder Fähigkeiten mit der Einleitung „**Am Ende des Zuges**“ sind immer optional.
- 66.6 Vorteilskarten, die zu Beginn des Zuges eines Spielers ausgelöst werden, werden vor dem Organisationsschritt dieses Zuges abgehandelt.
- 66.7 Sobald eine Vorteilskarte abgelegt wird, wird sie verdeckt unter das Vorteilsdeck gelegt.
- 66.8 Die Spieler können mit Vorteilskarten handeln.
- Erschöpfte Vorteilskarten werden nicht spielbereit gemacht, sobald diese durch einen Handel in den Besitz eines anderen Spielers übergehen.
 - Sobald ein Spieler durch einen Handel eine Vorteilskarte erhält, gelangt diese Karte zwar in seinen Besitz, aber er hat sie nicht beansprucht.
- 66.9 Die Spieler können sich die Vorteilskarten auf der Zuganzeige nicht ansehen.

Zugehörige Themen: Absprache, Beanspruchen, Ende des Zuges, Erschöpfen, Handeln, Spielbereit

67 ZIELMARKER

Zielmarker zeigen die in der nächsten Nachfragerunde zur Vermeidung einer Erhöhung der Bedrohung benötigte Menge einer Ressource an. Sobald eine Nachfragekarte aufgedeckt wird, wird für jede Ressource auf der aufgedeckten Nachfragekarte ein Zielmarker auf das Feld mit der angegebenen Zahl der entsprechenden Ressourcenleiste gelegt.

Zugehörige Themen: Angebot, Nachfragerunde, Ressource

68 ZUG

Während der Aktionsphase führen die Spieler Züge aus, indem sie die Schritte der Aktionsphase abhandeln.

- 68.1 Der Spieler, der aktuell seinen Zug abhandelt, ist der aktive Spieler.
- 68.2 Am Ende seines Zuges kann ein Spieler die Fähigkeiten einer oder mehrerer seiner Vorteilskarten abhandeln, welche die Einleitung „Am Ende des Zuges“ haben.
- 68.3 Die Anzahl der Züge in einer Standardrunde wird in der ersten Runde durch die Vorbereitungskarte und in folgenden Runden durch Ereigniskarten festgelegt.

Zugehörige Themen: Aktionsphase, Aktiver Spieler, Ende des Zuges

69 ZUGANZEIGE

Die Zuganzeige besteht aus fünf Feldern mit Zahlen auf dem Spielplan. Während der Vorbereitung und in jeder Ereignisphase wird eine Anzahl Vorteilskarten auf die Zuganzeige gelegt, welche die Anzahl der Züge in dieser Runde angibt.

- 69.1 Während der Vorbereitung legen die Spieler so viele Vorteilskarten auf die Zuganzeige wie auf der Vorbereitungskarte angegeben.
- 69.2 Während jeder Ereignisphase legen die Spieler so viele Vorteilskarten auf die Zuganzeige wie auf der in dieser Phase gezogenen Ereigniskarte angegeben.
- 69.3 Sobald die Spieler Vorteilskarten auf die Zuganzeige legen müssen, nehmen sie die Anzahl von Vorteilskarten oben vom Vorteilsdeck und legen jeweils eine Karte pro Feld verdeckt unter die Zuganzeige, beginnend mit dem Feld mit der niedrigsten Zahl.
- 69.4 Nachdem der aktive Spieler seinen Zug in der Aktionsphase beendet hat und falls sich keine Vorteilskarten mehr auf der Zuganzeige befinden, endet die Aktionsphase und das Spiel geht mit der Produktionsphase weiter.
- 69.5 Die Spieler müssen die Zuganzeige während der Ereignisphase der sechsten Standardrunde nicht zurücksetzen, da keine weitere Aktionsphase mehr folgt.

Zugehörige Themen: Aktionskarte, Aktionsphase, Ereigniskarte, Ereignisphase, Notfall-Aktionskarte, Vorbereitungskarte



Dieser Index verweist auf Abschnittsnummern, nicht auf Seitenzahlen. Die angegebene Zahl nach jedem Eintrag entspricht einer Abschnittsnummer im Glossar. Die relevante Information für diesen Indexeintrag befindet sich im Abschnitt mit der Nummer oder der Aufzählung nach diesem Abschnitt.

A

- Ablegen
 - Aktionskarte, 2.4
 - Investitionskarte, 29.2
 - Vorteilskarte, 66.7
- Abmachung, 1.0
 - Auflösung (Schritt), 1.5
 - Gegenvorschlag (Schritt), 1.3
 - Hauptvorschlag (Schritt), 1.2
 - Vorteil (Schritt), 1.1
- Aktionskarte, 2.0
 - Ablegen, 2.4, 2.5
 - „Allgemeine“ Karte ziehen, 5.0
 - Arten, 2.3
 - Einen Stadtteil betreffen, 33.1, 33.2
 - Gegenvorschlag, 24.0
 - Handkartenlimit, 2.5
 - Notfall-Aktionskarte, 38.0
 - Stehlen, 56.3
 - Unterstützung, 60.1
 - Verborgene Information, 2.6, 2.7
 - Ziehen, 2.1, 2.2
- Aktionsphase, 3.0
 - Abhandeln, 3.1-3.4
 - Ende des Zuges (Schritt) 3.3
 - Organisation (Schritt) 3.1
- Aktiver Spieler, 4.0
 - Gegenvorschlag, 24.7
 - Unterstützung, 24.6
 - Zug, 68.0
- „Allgemeine“ Karte ziehen, 5.0
- „Am Ende des Zuges“-Effekte, 6.0
 - Abhandeln, 6.1, 6.2
 - Timing, 6.3, 6.4
- Androidenmarker, 7.0
 - Begrenzungen pro Stadtteil, 7.3
 - Verschieben, 7.1, 7.2
- Angebot, 8.0
 - Ressourcen anzeigen, 8.1-8.3
- Auftrag, 9.0
 - Abhandeln, 9.2
- Ausbeuten, 10.0
 - Menschen zuerst, 10.1, 10.2
 - Organisiertes Verbrechen, 10.5
 - Ressourcen, 10.2-10.5
 - Unruhe erhöhen, 10.1
- Ausfall, 11.0
 - Anzahl pro Stadtteil, 11.3
 - „Die Wurzel“, 11.4
 - Menschen zuerst, 61.6
 - Unruhe, 11.1, 11.2

B

- Beanspruchen, 12.0
- Bedrohung, 13.0
 - Erhöhen
 - Ausfälle, 13.3
 - Bereich, 14.2
 - „Die Wurzel“, 13.3
 - Ereignisphase, 13.5
 - Gegnerische Einheiten, 13.3
 - Krankheitsmarker, 13.2, 13.3
 - Nicht befriedigte Nachfrage, 13.4

- Spielende, 13.1
- Bereich, 14.0
 - Effekte, 14.1
- Beschränkung der Spielelemente, 15.0
- Bewegungspfad, 16.0
 - „Die Wurzel“, 16.1

C

- Credits
 - Ressource, 45.0

D

- „Die Wurzel“
 - Aufträge, 9.3
 - Ausfall, 11.4
 - Bedrohung erhöhen, 13.3
 - Einheiten und Marker entfernen, 17.3
 - Einheiten und Marker verschieben, 62.2
 - Menschen zuerst, 35.4
 - Krankheit, 33.4
 - Organisiertes Verbrechen, 39.3
 - Stadtteil, 54.1

E

- Einheiten
 - Menschen zuerst, 35.0
 - Organisiertes Verbrechen, 39.0
 - Prisec, 41.0
 - Verschieben, 62.0-62.4
- Energie
 - Ressource, 45.0
- Entfernen, 17.0
 - Einheiten und Marker, 17.1
- Entwicklung, 18.0
 - Anzahl pro Stadtteil, 18.4
 - Effekt, 18.1
 - Organisiertes Verbrechen, 18.3
- Ereigniskarte, 19.0
 - Abhandeln, 19.1
 - Bedrohung, 19.2
 - Reihenfolge verändern, 19.3
 - Verborgene Information, 19.3
 - Zuganzeige, 69.0
- Ereignisphase, 20.0
- Erschöpfen, 21.0
 - Gehandelte oder gestohlene Karten, 21.2
 - Vorteilskarte, 21.0

F

- Föderalist, 22.0
 - Das Spiel gewinnen, 50.3
 - Rivalenkarte, 46.0

G

- Gegenspieler, 23.0
 - Unterstützung, 24.6
- Gegenvorschlag, 24.0
 - Aktiver Spieler, 1.7
 - Notfall-Aktionskarte, 38.2
 - Unterbreiten, 24.1-24.4
- Gegnerische Einheit, 25.0
 - Menschen zuerst, 35.0
 - Organisiertes Verbrechen, 39.0

H

- Handeln, 26.0
 - Einseitiger Handel, 26.1
 - Erschöpfte Vorteilskarten, 26.4
 - Kann nicht gehandelt werden, 26.5
 - Übereinkünfte, 26.2, 26.3
- Handkartenlimit, 27.0
 - Aktionskarte, 27.2
 - Notfall-Aktionskarte, 27.1
- Hauptvorschlag, 28.0
 - Notfall-Aktionskarte, 28.1

I

- Investitionskarte, 29.0
 - Ablegen, 29.2
 - Investitionen auswerten, 37.1
 - Investitionen wählen, 37.4
 - Nachfragerunde, 37.0
 - Verborgene Information, 29.3

K

- Kapital, 30.0
 - Anzeigen, 30.2-30.5
 - Erhalten
 - Auftrag, 9.0-9.3
 - Handeln, 26.0
 - Investitionskarte, 29.0
 - Handeln, 26.0-26.5
 - Stehlen, 56.0

Karten

- Aktionskarte, 2.0
- Ereigniskarte, 19.0
- Investitionskarte, 33.0
- Nachfragekarte, 36.0
- Notfall-Aktionskarte, 38.0
- Rivalenkarte, 29.0
- Vorbereitungskarte, 63.0
- Vorteilskarte, 66.0

- Kon-Übersicht, 31.0
 - „Allgemeine“ Karte ziehen, 5.0
 - Auftrag, 9.0-9.3
 - Karten ziehen, 31.1
 - Spieleranzahl, 31.3

Konsumgüter

- Ressource, 45.0
- Konzern, 32.0
- Krankheit, 33.0
 - Aktionskarte und betroffene Stadtteile, 33.1
 - Bedrohung erhöhen, 33.5, 33.6
 - „Die Wurzel“, 33.4

L

- Legen/Stellen, 34.0
 - Einheiten, 34.5
 - Entwicklungsmarker, 34.4
 - Gegnerische Einheiten und Prisec, 34.2
 - In einem Stadtteil mit einer identischen Einheit oder einem identischen Marker, 34.1
 - Krankheitsmarker, 34.4
 - Unruhe- und Ausfallmarker, 34.4

M

- Menschen zuerst, 35.0
 - Anzahl pro Stadtteil, 35.2
 - Ausfall, 35.1
 - „Die Wurzel“, 35.4
 - In Stadtteilen mit Prisc, 35.3
 - Verschieben, 62.0–62.4

N

- Nachfragekarte, 16.0
- Nachfragerunde, 37.0
 - Abhandeln, 37.1–37.5
 - Angebot, 8.0
 - Investition wählen (Schritt), 37.4
 - Investitionen auswerten (Schritt), 37.1
 - Investitionskarte, 29.0–29.3
 - Nachfrage aufdecken (Schritt), 37.3
 - Nachfrage befriedigen (Schritt), 37.2
- Notfall-Aktionskarte, 38.0
 - Ablegen, 38.3
 - Gegenvorschlag, 24.2
 - Handkartenlimit, 27.1
 - Hauptvorschlag, 28.1
 - Stehlen, 38.4
 - Unterstützung, 38.5

O

- Organisiertes Verbrechen, 39.0
 - Anzahl pro Stadtteil, 39.1
 - „Die Wurzel“, 39.3
 - Entwicklung, 39.4
 - In Stadtteilen mit Prisc, 39.2
 - Produktion von Ressourcen, 39.4, 39.5

P

- Passen
 - Einen Gegenvorschlag unterbreiten, 1.3
- Primärressource, 40.0
 - Arten, 45.0
 - Ausbeuten, 10.0
 - Entwicklungsmarker, 40.1, 40.2
 - „Organisiertes Verbrechen“-Einheit, 40.2
 - Stadtteil mit nur einer Ressource, 40.3
- Prisc, 41.0
 - Anzahl pro Stadtteil, 41.3
 - Stadtteile mit anderen Einheiten, 41.2
- Produktionsphase, 42.0
- Produzieren, 43.0
 - Ausbeuten, 10.0–10.6
 - Entwicklung, 43.3
 - Maximale Ressourcenanzahl, 43.5
 - Organisiertes Verbrechen, 43.4
 - Produktion durch Karteneffekt, 43.6
 - Protest, 44.3
 - Ressourcen produzieren und anzeigen, 43.1
 - Streik und Ausfall, 43.2
- Protest, 44.0
 - Ressourcenproduktion, 44.3
 - Unruhe, 44.1, 44.2

R

- Ressource, 45.0
 - Ausbeuten, 10.0–10.6
 - Primärressource, 45.2
 - Produktion, 45.3
 - Sekundärressource, 45.2
- Ressourcenleiste
 - Angebot, 8.0
- Rivale, 46.0

- Das Spiel gewinnen, 46.1
- Föderalist, 22.0–22.3
- Kon als sein eigener Rivale, 46.1
- Verborgene Information, 46.3
- Runde, 47.0
 - Nachfragerunde, 37.0
 - Rundenanzeige, 47.1, 47.2
 - Standardrunde 55.0

S

- Sekundärressource, 48.0
 - Ausbeuten, 10.0
 - Entwicklungsmarker, 48.3
 - „Organisiertes Verbrechen“-Einheit, 48.2
 - Stadtteil mit nur einer Ressource, 48.1
- Sich der Stimme enthalten, 49.0
 - Eine Absprache aushandeln, 1.0–1.7
 - Unterstützender Spieler, 59.0
 - Unterstützung (Schritt), 1.4
- Sieg und Niederlage, 50.0
 - Der Föderalist, 50.3
 - Ein Kon als sein eigener Rivale, 50.2
 - Ein Kon mit einem Rivalen, 50.1
- Spielbereit, 51.0
 - Erschöpfen, 21.0–21.2
- Stabil, 52.0
 - Unruhe, 52.1, 52.2
- Stadt, 53.0
- Stadtteil, 54.0
 - Anzahl
 - Ausfallmarker, 11.3
 - Entwicklungsmarker, 18.4
 - Krankheitsmarker, 33.3
 - Menschen zuerst, 35.2
 - Organisiertes Verbrechen, 39.1
 - Prisc, 41.3
 - Ausbeuten, 10.0–10.7
 - Beinhalten
 - Ausfallmarker, 11.0–11.3
 - Entwicklungen, 18.0–18.4
 - Krankheit, 33.0
 - Menschen zuerst, 35.0–35.3
 - Organisiertes Verbrechen, 39.0
 - Prisc, 41.0
 - Betroffen von einer Aktionskarte, 33.1, 33.2
 - Bereich, 14.0
 - „Die Wurzel“, 54.1
 - Einheiten und Marker verschieben, 62.0
 - Einheiten stellen, 34.0–34.5
 - Marker legen, 34.0–34.5
 - Primärressource, 40.0–40.3
 - Produktion von Ressourcen, 10.0
- Standardrunde 55.0
- Stehlen, 56.0
 - Aktionskarte, 56.3
 - Kapital, 56.1
 - Notfall-Aktionskarte, 38.4
 - Vorteilskarte, 56.2
- Streik, 57.0
 - Unruhe, 57.1, 57.2

T

- Tauschen, 58.0
- Technologie
 - Ressource, 45.0

U

- Unterbreiten
 - Gegenvorschlag, 24.1
 - Notfall-Aktionskarte, 38.2

Unterhaltung

- Ressource, 45.0
- Unterstützender Spieler, 59.0
- Unterstützung, 60.0
 - Aktionskarte, 60.1
 - Aktiver Spieler, 1.6
 - Auflösung (Schritt), 1.5
 - Beide Vorschläge unterstützen, 60.3
 - Eine Absprache aushandeln, 1.0–1.7
 - Gegenspieler, 1.6
 - Unterstützender Spieler, 59.0
 - Unterstützung (Schritt), 1.4
- Unterstützung (Schritt), 1.4 Fähigkeiten
 - „Am Ende des Zuges“-Effekte, 6.0
 - Tauschen, 58.0
 - Vorteilskarte, 66.0
- Unruhe, 61.0
 - Ausfall, 61.6–61.10
 - Erhöhen, 61.3–61.7
 - Protest, 44.0
 - Stabil, 61.5
 - Streik, 61.4
 - Unruhe anzeigen, 68.1, 68.2
- Unruhestufe
 - Protest, 44.0
 - Stabil, 52.0
 - Streik, 57.0

V

- Verborgene Information
 - Aktionskarte, 2.6, 2.7
 - Ereigniskarte, 19.3
 - Investitionskarte, 29.3
 - Rivalenkarte, 46.3
 - Vorteilskarte, 66.9
- Verschieben, 62.0
 - Verschieben abhandeln, 62.1
 - „Die Wurzel“, 62.2
- Vorbereitung
 - Vollständige Vorbereitung, Seite 2–3
- Vorbereitungskarte, 63.0
- Vorrat, 64.0
 - Einheiten stellen/Marker legen, 64.1
 - Einheiten und Marker entfernen, 64.2
- Vorschlag, 65.0
 - Gegenvorschlag, 24.0
 - Hauptvorschlag, 28.0
- Vorteilskarte, 66.0
 - Ablegen, 66.7
 - Aufdecken, 1.1
 - Beanspruchen, 12.0
 - Erhalten, 66.1
 - Erschöpfen, 66.2
 - Handeln, 66.8
 - Optionale Verwendung, 66.5
 - Spielbereit machen, 66.2
 - Stehlen, 56.2
 - Tauschen, 58.0
 - Timing, 66.3, 66.4
 - Verborgene Information, 66.9
 - Zuganzeige, 69.0

Z

- Zielmarker, 67.0
 - Angebot, 8.0
- Zug, 68.0
 - Aktiver Spieler, 68.1
- Zuganzeige, 69.0
 - Einen Zug beenden, 69.4
 - Vorteilskarten legen, 69.1–69.3

KURZÜBERSICHT

Die Spieler sollten diese Kurzübersicht griffbereit haben, um im Spielverlauf auftretende Fragen klären zu können.

STANDARDRUNDE

1. **Aktionsphase:** Der aktive Spieler ist am Zug und handelt folgende Schritte ab:
 - a. **Organisation:** Der aktive Spieler macht seine erschöpften Karten spielbereit und zieht die auf seiner Kon-Übersicht angegebenen Aktionskarten.
 - b. **Aushandeln einer Absprache:** Eine Absprache wird ausgehandelt (siehe „Schritte einer Absprache“ weiter unten).
 - c. **Ende des Zuges:** Der aktive Spieler kann seine „Am Ende des Zuges“-Fähigkeiten abhandeln. Danach gibt er den „Aktiver Spieler“-Marker an den Spieler zu seiner Linken weiter. Der neue aktive Spieler wiederholt diese Schritte, bis sich keine Vorteilskarten mehr auf der Zuganzeige befinden.
2. **Produktionsphase:** Jeder Stadtteil mit einem Androidenmarker wird ausgebeutet (Produktion von Ressourcen und Erhöhung der Unruhe).
3. **Ereignisphase:** Eine Ereigniskarte wird gezogen und von oben nach unten abgehandelt (dabei wird auch die Zuganzeige zurückgesetzt).

SCHRITTE EINER ABSPRACHE

1. **Vorteil:** Die Vorteilskarte ganz rechts auf der Zuganzeige wird aufgedeckt und auf das Feld „Aufgedeckte Vorteilskarte“ gelegt.
2. **Hauptvorschlag:** Der aktive Spieler unterbreitet einen Hauptvorschlag.
3. **Gegenvorschlag:** Im Uhrzeigersinn kann jeder Spieler einen Gegenvorschlag unterbreiten.
4. **Unterstützung:** Im Uhrzeigersinn kann jeder unterstützende Spieler Karten zur Unterstützung spielen.
5. **Auflösung:** Der Spieler mit der meisten Unterstützung handelt seinen Vorschlag ab und beansprucht die aufgedeckte Vorteilskarte. Im Fall eines Gleichstandes gewinnt der aktive Spieler die Absprache.

NACHFRAGERUNDE

1. **Investitionen auswerten:** Jeder Spieler handelt seine Investitionskarte ab.
2. **Nachfrage befriedigen:** Falls eine Ressource im Angebot die Nachfrage nicht befriedigt, wird die Bedrohung wie auf der Nachfragekarte angegeben erhöht.
3. **Nachfrage aufdecken:** Das Angebot wird zurückgesetzt. Es wird eine Nachfragekarte gezogen und Zielmarker gelegt.
4. **Investition wählen:** Jeder Spieler zieht zwei Investitionskarten und behält eine davon.

PRODUKTIONSMODIFIKATOREN



Protest: Ein Stadtteil, in dem protestiert wird, produziert weiterhin Ressourcen.



Streik: Ein Stadtteil, in dem gestreikt wird, kann keine Ressourcen produzieren.



Ausfall: Ein Stadtteil, in dem es zu einem Ausfall kommt, kann keine Ressourcen produzieren.



Entwicklung: Der Wert der Primärressource im Stadtteil wird um eins erhöht.



„Organisiertes Verbrechen“-Einheit: Ein Stadtteil mit einer „Organisiertes Verbrechen“-Einheit kann seine Primärressource nicht produzieren.



„Menschen zuerst“-Einheit: Sobald ein Stadtteil mit einer „Menschen zuerst“-Einheit ausgebeutet wird, wird die Unruhe um zwei statt um eine Stufe erhöht. Falls sie nicht um zwei Stufen erhöht werden kann, wird ein Ausfallmarker in diesen Stadtteil gelegt.

DIE BEDROHUNG WIRD ERHÖHT, SOBALD:

- Eine Aktionskarte abgehandelt wird und mindestens ein Stadtteil mit einem Krankheitsmarker betroffen ist (+2 Bedrohung).
- Eine gegnerische Einheit, ein Krankheits- oder Ausfallmarker in „Die Wurzel“ verschoben und in den Vorrat zurückgelegt wird (+2 Bedrohung).
- Die Nachfrage in einer Nachfragerunde nicht befriedigt wird (+5-7 Bedrohung).

