

PROSPERITY

Der Weg zum Wohlstand

Ein Spiel von Reiner Knizia & Sebastian Bleasdale - Grafische Gestaltung: Arnaud Demaegd & Neriac

SPIELREGELN

Du bist der Anführer einer großen, expandierenden Nation.

Über einen Zeitraum von sieben Jahrzehnten, welche von diesem Spiel abgebildet werden, musst du in Infrastruktur und Industrie investieren, dein Land mit Energie versorgen und die wechselhaften Kräfte der Wissenschaft finanzieren, um am Ende konkurrenzfähig zu bleiben.

Aber Wohlstand hat seinen Preis. Du hast die Verantwortung gegenüber den kommenden Generationen, ihnen eine heile, gesunde Welt zu überlassen. Umweltverschmutzung ist an der Tagesordnung; die Frage ist, ob du sie vermeiden oder zumindest eingrenzen kannst.

Die Spieler erhalten Wohlstandspunkte, und am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Inhalt

- 1 Forschungstableau
- 4 individuelle Spielertableaus (zweiseitig)
- 64 Umweltschmutz-Scheiben (schwarz)
- 20 Holzwürfel in vier Farben: blau, rot, grün, gelb
- 35 Banknoten: 10x 50€, 20x 100€ und 5x 500€
- 60 Technologie-Plättchen

Symbole



Positive Energie
(links) und negative
Energie (rechts)



Positive Ökologie
(links) und negative
Ökologie (rechts)



Forschung



Wohlstand

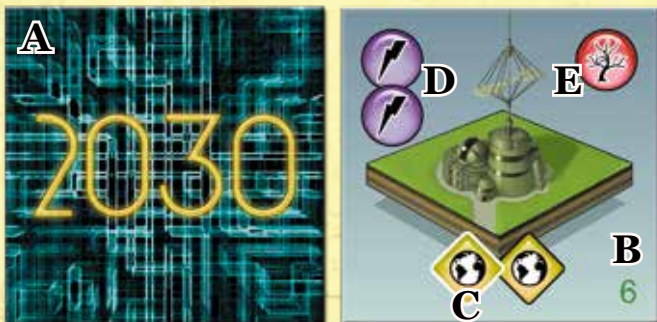


Kapital



Gesperrter Platz

Beispiel für Technologie-Plättchen



- A) Rückseite des Plättchens mit Angabe des Jahrzehnts (hier: 2030)
- B) Bereich und Stufe des Plättchens (hier: Ökologie 6)
- C) Wertungssymbol (weiß umrandet, hier: Wohlstand)
- D) Energiezuwachs (hier: -2)
- E) Ökologiezuwachs (hier: -1)

Anmerkung: Die Hintergrundfarbe eines Plättchens zeigt, zu welchem Typus es gehört (in diesem Fall zur Infrastruktur).

Aufbau

1. Legt das Forschungstableau in die Mitte des Tisches.
2. Sortiert die Technologie-Plättchen nach den Dekaden auf der Rückseite: 1970, 1980, ... Die Plättchen ohne Dekaden auf der Rückseite werden zu Beginn des Spiels offen neben das Forschungstableau gelegt: die Forschungsstufe des Plättchens muß zur Stufe des Forschungstableaus passen. Ist die Forschungsstufe links in blau aufgedruckt, legt die Plättchen auf die linke Seite (Energie-Plättchen); steht die Stufe auf der rechten Seite in grün aufgedruckt, legt die Plättchen auf die rechte Seite (Ökologie-Plättchen).
3. Mischt die Plättchen einer jeden Dekade verdeckt und bildet dann einen Stapel, mit der Dekade 2030 ganz unten, gefolgt von 2020, bis hoch zu den 5 Plättchen von 1970 oben auf dem Stapel.
4. Die Spieler wählen eine Farbe und nehmen sich ihr eigenes Spielertableau. Im ersten Spiel sollte das Spielertableau so gelegt werden, daß das silberne Land zu sehen ist. Für die folgenden Spiele wählen alle Spieler (oder nur die erfahrenen) die Seite mit dem schwarzen Land. Diese Seite ist etwas komplexer.
5. Die Spieler nehmen sich eine Banknote von 100€ und die fünf Holzwürfel der entsprechenden Farbe. Sie legen einen Würfel auf ihre Zählleiste, jeweils einen Würfel auf das erste Feld der beiden Leisten des Forschungstableaus und die letzten beiden Holzwürfel auf die roten Felder der Energie- und Ökologie-Leiste auf ihrem eigenen Spielertableau (diese repräsentieren die Energie- und Ökologie-Werte ihres Landes zu Beginn des Spiels).
6. Jeder Spieler platziert acht Umweltschmutz-Plättchen auf den runden Feldern der Umweltschmutz-Zählleiste, ganz unten beginnend. Überschüssige Plättchen und überschüssiges Geld werden als Reserve griffbereit neben das Forschungstableau gelegt.
7. Der Startspieler wird zufällig bestimmt.

Das individuelle Spielertableau

- A) Land (silber ist die einfache, schwarz die schwierige Seite)
- B) Platz für die Auslage der unterschiedlichen Plättchen
- C) Energie-Zählleiste
- D) Ökologie-Zählleiste
- E) Übersicht möglicher Aktionen
- F) Übersicht der finalen Abrechnung
- G) Umweltschmutz-Zählleiste

Anmerkung: Während des Spiels stimmen die Symbole auf den individuellen Spielertableaus mit den aktuellen Entwicklungen des Landes überein. Dies ist wichtig für die Wertung zu Beginn eines Spielzuges.

Die Energie-Zählleiste bildet das Gesamtergebnis von positiver abzüglich negativer Energie auf einem individuellen Spielertableau ab. Gleiches gilt auch für die Ökologie-Anzeige.

Das Forschungstableau

- A) Zählleiste – eine pro Spieler
- B) Forschungszählleiste: Energie
- C) Forschungszählleiste: Ökologie
- D) Forschungsstufe
- E) Start-Energie-Plättchen
- F) Start-Ökologie-Plättchen
- G) Übersicht der Plättchen-Preise



Spielüberblick

Das Spiel erstreckt sich über einen Zeitraum von sieben Dekaden (1970, 1980... 2030). Insgesamt werden 36 Züge gespielt.

Während eines Zuges zieht ein Spieler ein Technologie-Plättchen, wendet die Auswirkungen an und führt zwei Aktionen durch. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielzug

1) Technologie-Plättchen

Der aktive Spieler zieht das Technologie-Plättchen oben vom Stapel und sagt das Wertungssymbol an (weiß umrandet). Beginnend mit dem aktiven Spieler zählen alle Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn ihre entsprechenden Symbole zusammen.

● **Energie:** Ist die Energiestufe positiv, erhält der Spieler 50€ für jede Stufe. Ist sie negativ, müssen für jede Stufe 100€ bezahlt oder eine Umweltschmutz-Scheibe auf der entsprechenden Leiste hinzugefügt werden.

● **Ökologie:** Ist die Ökologie positiv, entfernt der Spieler eine Umweltschmutz-Scheibe für jede positive Stufe. Ist keine Scheibe mehr vorhanden, erhält er 50€ für jede wei-

tere Scheibe, die entfernt werden müsste. Ist die Ökologie insgesamt negativ, muß der Spieler eine Scheibe pro negativer Stufe auf der Umweltschmutz-Zählleiste platzieren.

Anmerkung: Wenn eine Umweltschmutz-Scheibe entfernt wird, ist es immer die Scheibe an der höchsten Position. Wenn eine Scheibe hinzugefügt wird, füllen die Spieler die Leiste von unten nach oben auf. Auf dem letzten obersten Feld (dreieckig) der Umweltschmutz-Zählleiste kann eine unbegrenzte Anzahl von Scheiben platziert werden.

● **Kapital:** Für jedes Kapitalsymbol auf ihrem Spielertableau erhalten die Spieler je 100€.

● **Forschung:** Für jedes Forschungssymbol auf ihrem Spielertableau, bewegen die Spieler ihre Marker auf einer der beiden Forschungszählleisten ein Feld nach vorne. Wenn sie mehrere Forschungssymbole haben, können die Bewegungspunkte frei auf die beiden Leisten aufgeteilt werden.

● **Wohlstand:** Der Spieler setzt seinen Zählstein für jedes sichtbare Wohlstandssymbol auf dem eigenen Spielertableau (inklusive denen auf der Umweltschmutz-Zählleiste) auf der Zählleiste ein Feld vorwärts.

WICHTIG: So lange sich auch nur eine Scheibe auf dem letzten Feld (Dreieck) der Umweltschmutz-Zählleiste befindet, hat der Spieler die Umwelt zu stark verschmutzt und erhält daher keine Wohlstandspunkte.



Beispiel: Eine Spielsituation des blauen Spielers.

- in Bezug auf die Energiebilanz zahlt der Spieler 200€ oder 100€ plus eine Scheibe auf der Umweltschmutz-Zählleiste, oder er platziert zwei Scheiben auf der Umweltschmutz-Zählleiste,
- für die Öko-Bilanz entfernt er zwei Umweltschmutz-Scheiben,
- Kapital gibt es keines (keine sichtbaren Symbole),
- in der Forschung kann er fünf Felder auf den entsprechenden Leisten vorwärts setzen,
- und im Bereich Wohlstand bewegt sich der Spieler drei Felder auf der Zählleiste vorwärts (2 Symbole auf Plättchen und eines auf der Umweltschmutz-Zählleiste).

Spielende

Das Spiel endet, sobald der Spieler, der das letzte Technologie-Plättchen zieht, seinen Zug abgeschlossen hat. Eine finale Wertung für jedes Symbol findet nun in folgender Reihenfolge statt:

- **2x Energie:** Die gesamte Punktzahl der Energie wird **zweifach** gewertet (wie zuvor beschrieben).
- **2x Ökologie:** Die gesamte Punktzahl der Ökologie wird **zweifach** gewertet (wie zuvor beschrieben).
- **Kapital:** Das Kapital wird **einfach** gewertet (wie zuvor beschrieben). Die Spieler geben ihr Geld zurück und erhalten für je 300€ einen Wohlstandspunkt. Überschüssiges Geld behalten sie, um bei einem möglichen Gleichstand eine Entscheidung zu finden.
- **Forschung:** Die Spieler bewegen ihre Zählsteine auf **beiden** Forschungsleisten, entsprechend der sichtbaren Symbole auf ihren individuellen Spielertableaus. Auf jeder Zählleiste erhält der führende Spieler drei Wohlstandspunkte und der zweite einen Punkt. Im Falle eines Gleichstandes, erhalten alle involvierten Spieler zwei Punkte (keine Punkte für den zweiten Platz), kommt es auf dem zweiten Platz zum Gleichstand, entfallen dort die Punkte.
- **Wohlstand:** Die Wohlstandssymbole werden **einfach** zusammengezählt, wie zuvor beschrieben.

Wenn das finale Ergebnis errechnet wurde, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten auf der Wohlstandszählleiste. Im Falle eines Gleichstands, gewinnt der Spieler mit den meisten Geldreserven.

Anmerkung: Die Spieler sind nicht auf 50 Wohlstandspunkte beschränkt. Falls jemand den Wert 50 überschreitet, zählt er einfach ab 1 weiter und addiert am Ende 50 zu seinem Ergebnis.

Danksagungen

Reiner Knizia und Sebastian Bleasdale bedanken sich bei allen Spieltestern, die an der Entwicklung des Spiels mitgewirkt haben, insbesondere: Iain Adams, David Brain, Chris Dearlove, Drak, Caroline Elliott, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Nils Knop, Chris Lawson, Paul Mansfield, Matthew Reid, Dave Spring, Ian Vincent und Matthew Woodcraft.

Der Herausgeber bedankt sich beim gesamten „Ystari Team“, insbesondere bei Do für seine Motivation!

© Dr. Reiner Knizia, 2013. All rights reserved. Alle Rechte vorbehalten.

Übersetzung: Daniel Stanke

Überarbeitung: Carol Rapp

Einige Tipps

● Die Plättchen, die sich auf Energie-Forschung beziehen (auf der linken Seite des Forschungstableaus) haben einen Fokus auf Kapital und Energie. Die Plättchen, die sich auf der Ökologie-Forschung beziehen (auf der rechten Seite des Forschungstableaus) haben stattdessen einen Fokus auf Forschung und Ökologie.

● Für jede Dekade (1970, 1980, ...) gibt es fünf Plättchen mit jeweils einem der fünf Wertungssymbole. Für die Dekade 2030 gibt es ein sechstes Plättchen (mit einem zweiten Wohlstands-Wertungssymbol). Abhängig von den Wertungen, die in einer Dekade bereits erfolgt sind, kann man sich ausrechnen, welche Wertungen noch kommen und seine Aktionen entsprechend planen.

● Die Wohlstands-Symbole sind entscheidend für den Sieg. Es ist wichtig, aber nicht leicht, diese Symbole rechtzeitig aufzubauen. Die Verminderung der Umweltverschmutzung ist dabei ein wichtiger Faktor, um weitere Wohlstands-Symbole freizulegen - und um insbesondere das letzte Feld zu vermeiden, das alle Wohlstandswertungen nichtig macht.



6
Gigantisches Hochhaus



6
Innenstadt-Regeneration (erhalte 2 Punkte)



6
Vorstadt-Regeneration (erhalte 2 Punkte)



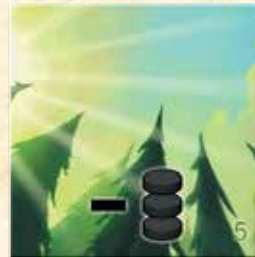
6
Kommunikations-Netzwerk



5
Hydroelektrischer Damm



5
Umweltsanierung (entferne 3 Scheiben)



5
Baumpflanz-Projekt (entferne 3 Scheiben)



5
Integriertes Massenverkehrsmittel



4
Unterhaltungskomplex



4
Kulturstadt (erhalte 1 Punkt)



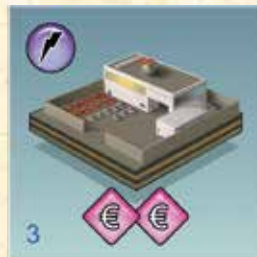
4
Stadtgarten (erhalte 1 Punkt)



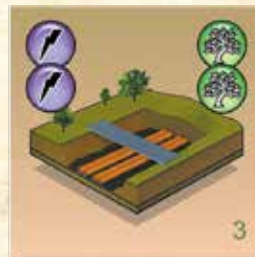
4
Krankenhaus



3
Hochspannungsverteiler



3
Automobilfabrik



3
Untergrundverkabelung



3
Universität



2
Mautstation



2
Windkraftanlage



2
Eisenbahnnetz



2
Wasseraufbereitungsanlage



1
Ölkraftwerk



1
Autobahnnetz



1
Straßenbahnnetz



1
Kunststoff-Forschungszentrum

1970



Solarstromanlage



Botanischer Garten



Hochgeschwindigkeitszüge



Institut für Biochemie



Aerodynamik-Testgelände

1980



Gaskraftwerk



Niederspannungs-Fernmeldesystem



Wärmeleistungwerk



Genetiklabor



Mikrostrom-generator

1990



Kernkraftwerk



Elektro-Automobile



Internet-Datenzentrum



Toxikologie-Zentrum

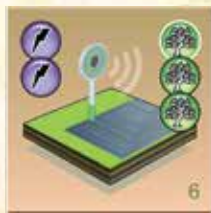


Mikroprozessorklabor

2000



Gezeitenkraftwerk



Kabellose Stromübertragung



Mautgebühr



Bio-Anlage



Supra-leitende Kabel

2010



Solares Aufwindkraftwerk



Wasserstoff-Automobile



Müllverwertungs-anlage



Labor für Künstliche Intelligenz



Atmosphärische Filterung

2020



Biokraftwerk



Kreislauf-Recycling



Fahrerlose Automobile



Teilchenbeschleuniger



Produktion auf Nachfrage

2030



Fusionskraftwerk



Magnetschwebbahn



Nanotech-Fabrik



Neuro-Enhancement-Labor



Verjüngungsklinik



Weltraum-aufzugsanlage