



Regelheft

BLACKOUT

HONG KONG



Kurz nach Mitternacht an einem Herbsttag 2020 gingen in ganz Hong Kong die Lichter aus.

Zunächst schreckte dies nur einige Sicherheitsangestellte der Kraftwerke in Hong Kong auf. Im Laufe der Nacht stellte sich jedoch heraus, dass es unmöglich war, die Generatoren wieder hochzufahren ... und niemand wusste warum.



Als am nächsten Morgen der Alltag von Millionen von Menschen begann, war dies erst der Anfang vom Chaos ...

Spielmaterial

1 SPIELPLAN



4 KONSOLEN



50 MÜNZEN

30 x 1 HK Dollar
20 x 5 HK Dollar



24 TRANSPORTSCHEINE



48 ERKUNDUNGSPLÄTTCHEN



4 GESPERRT-
PLÄTTCHEN



12 GPS-GERÄTE



4 „0-6“-PLÄTTCHEN



136 SPIELKARTEN

48 Starthandkarten (12 pro Spielerin*)



Chinesisches
Sternzeichen

Farbe der Karte

Rückseite



8 STARTHELFERKARTEN



Durch ein S markiert.

72 ZIELKARTEN



4 WÜRFEL-
ÜBERSICHTSKARTEN



4 NOTFALLPLÄNE



3 WAREN-WÜRFEL



1 PHASENANZEIGER



20 „BEZIRK GESICHERT“-
MARKER (5 in jeder Spielfarbe)



100 MARKIERSTEINE
(25 in jeder Spielfarbe)



4 SIEGUNKTSCHIEBEN
(1 in jeder Spielfarbe)



* Auch wenn im Folgenden stets von Spielerinnen die Rede ist, betreffen und gelten diese Regeln selbstverständlich für alle, die dieses Spiel spielen. Die Redaktion und der Autor hoffen, dass alle unabhängig von Alter, Geschlecht oder Herkunft Spaß mit Blackout - Hong Kong haben!

Spielvorbereitung

Bevor ihr die Spielvorbereitungen trefft, müsst ihr entscheiden, ob ihr ein einzelnes Spiel **Blackout - Hong Kong** spielen wollt oder eine Serie von Spielen als Kampagne (auch solo spielbar). Wenn ihr euch für die Kampagne entscheidet, beachtet zusätzlich die Regel- und Vorbereitungsänderungen auf den Seiten 17 bis 19 (wodurch die Vorbereitungsschritte 6 und 16 verändert werden). Wollt ihr ein einzelnes Mehrpersonen-Spiel spielen, folgt diesen Schritten unverändert:

1. Spielplan

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.

2. Transportscheine

Legt die 24 Transportscheine als Vorrat neben den Spielplan.

3. GPS-Geräte

Legt die 12 GPS-Geräte als Vorrat neben den Spielplan.

4. Hong Kong Dollar

Legt die HK Dollar für alle zugänglich als „Bank“ neben den Spielplan.

5. Erkundungsplättchen

Mischt die 48 Erkundungsplättchen verdeckt. Legt dann jeweils **3** als verdeckten Stapel in jeden der 16 Bezirke von Hong Kong.

6. Zielkarten

Mischt die 72 Zielkarten. Zählt dann die folgende Anzahl an Karten ab und bildet daraus einen verdeckten Reservestapel:

- Im Spiel zu zweit: Zählt 36 Zielkarten ab.
- Im Spiel zu dritt: Zählt 21 Zielkarten ab.
- Im Spiel zu viert: Zählt 15 Zielkarten ab.

Legt diesen Reservestapel zur Seite. Er kommt erst zum Einsatz, wenn das *Spielende* eingeleitet wurde (siehe Seite 15).

Im Kampagnenspiel hängt die Kartenanzahl des Reservestapels von eurer Spielerzahl und dem aktuellen Kapitel ab (siehe Seiten 17 bis 19).

Legt die restlichen Zielkarten als verdeckten Nachfüllstapel rechts oben neben den Spielplan. Deckt anschließend 9 Zielkarten von diesem auf und legt sie in 3 Reihen mit jeweils 3 Karten rechts neben den Spielplan als Kartenauslage.



7. Wählt eine Spielfarbe

Jede Spielerin wählt nun eine Spielfarbe und führt die nachfolgenden Schritte aus.

14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25

5

香港

9

Rondell

信志

水

Orte

香港

BLACKOUT

Finale Wertung

7	14
6	10
5	7
4	5
3	3
1-2	2

26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49

62 61 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50

6

NACHFÜLLSTAPEL



6

KARTENAUSLAGE

6

ABLAGESTAPEL



4

3

2

JEDERZEIT

8

NEHMT KARTEN AUF UND AKTIVIERT HÄCKEN-AKTIONEN (0-4)

7

SICHERT BEZIRKE (0-4)

6

RÄUMT AUF (1-2)

5

NEUE ZIELE (4)

4

FOKUNDET (1-4)

8. Siegpunktscheiben

Lege die Siegpunktscheibe deiner Spielfarbe auf die 0 der Zählleiste.

9. Markiersteine und Batterie

Nimm die 25 Markiersteine deiner Spielfarbe. Lege 1 davon als Batterie in die Mitte des Rondells auf dem Spielplan. Lege die restlichen als persönlichen Vorrat vor dir ab.

Vorbereitung der Konsole

Jede Spielerin führt anschließend noch folgende Vorbereitungsschritte aus:

10. Konsole

Lege 1 Konsole vor dir ab. Nimm auch 1 Würfelübersichtskarte zu dir (damit du die unterschiedliche Warenverteilung auf den Würfeln parat hast).

11. Transportscheine

Nimm 5 Transportscheine aus dem Vorrat und lege sie als persönlichen Vorrat neben deine Konsole.

12. Startgeld

Nimm 4 HK Dollar aus der Bank und lege sie vor dir ab.

13. „Bezirk gesichert“-Marker

Platziere je einen „Bezirk gesichert“-Marker (Holzhaus) deiner Spielfarbe auf jedem der 5 Häkchen-Felder auf der linken Seite deiner Konsole.

14. „0-6“-Plättchen und Gesperret-Plättchen

Nimm ein „0-6“-Plättchen und lege es auf das „0-6“-Feld auf der rechten Seite deiner Konsole. Nimm ein Gesperret-Plättchen und lege es auf den vierten Slot deiner Konsole.

15. Starthelferkarten (5):

Nimm 2 zufällig gezogene Starthelferkarten und lege sie offen auf 2 Aufgabenplätze deiner Konsole. Übrige Starthelferkarten kommen zurück in die Schachtel, sie werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt.

16. Notfallpläne:

Nimm 1 zufällig gezogenen Notfallplan. Lege ihn auf den Notfallplanplatz deiner Konsole. Legt alle übrigen Notfallpläne zurück in die Schachtel, sie werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt.

Befolgt im Kampagnenspiel die Regeln auf den Seiten 17 bis 19.



Häkchen-Bereich

(Fertige Aufgabenkarten und Erkundungsplättchen werden im Verlauf des Spiels hier abgelegt.)

8 NEHMT KARTEN AUF UND AKTIVIERT HÄKCHEN-AKTIVIERUNG (0-4)

7 SICHERT BEZIRKE (Sichert Bezirke auf dem Stadtplan, nachdem sie komplett mit Markiersteinen umschlossen wurden.)

6 RÄUMT AUF (Du darfst 1 Ziel aufgeben.)

5 NEUE ZIELE

4 ERKUNDET (Erkunde 1 Stapel aus einem Bezirk. Du darfst bis zu 1 plättchen davon behalten, wenn du die Suche schaffst. Behältst du 1 Plättchen, so verlierst du 1 Handkarte.)

3 ZIELE Erfülle Aufgaben

15 (Task card with a woman reading)

15 (Task card with a construction worker)

2 SETZT HELFER UND SPEZIALISTEN

1 BESTIMMT WAREN UND PLANT KÄUFEN

Erster Slot (Slot with a man in a suit)

Zweiter Slot (Slot with a man in a white shirt)

17^b (Slot with a man in a suit)

17^b (Slot with a man in a white shirt)



10

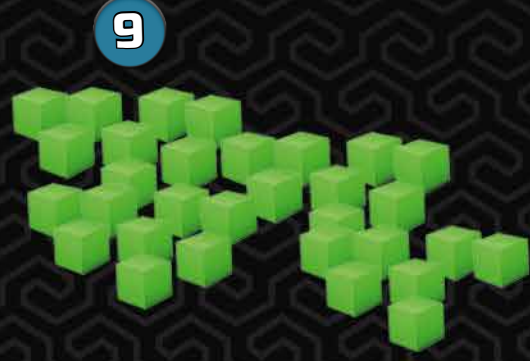


17^a Krankenhaus



Dritter Slot
(Zu Beginn leer.)

Vierter Slot
(Erst verfügbar, nachdem er freigeschaltet wurde.)



18



17. Starthandkarten

Nimm alle 12 Karten mit dem Sternzeichen in deiner Spielfarbe (links unten auf der Karte).



- a) Lege die blaue Helferkarte, die oben links 2 Würfelchen zeigt, und deine Anführerkarte offen in das Krankenhaus rechts neben deiner Konsole.
- b) Lege dann 1 gelbe Helferkarte in den ersten Slot am unteren Ende deiner Konsole. Lege anschließend 1 blaue und 1 rote Helferkarte offen in den zweiten Slot. Lege diese beiden Karten dort etwas versetzt ab, sodass du den oberen Bereich beider Karten sehen kannst (siehe Abbildung).
- c) Die restlichen 7 Karten bilden deine Hand zu Beginn des Spiels (1 gelbe, 2 rote und 1 blaue Helferkarte sowie folgende Spezialistinnen: Ärztin, Mechanikerin und Späherin).



18. Startspielerin und Startort

Abschließend bestimmt ihr eine Startspielerin anhand eurer bevorzugten Methode. Gebt ihr den Phasenanzeiger und die 3 Waren-Würfel.

Entgegen dem Uhrzeigersinn und angefangen bei der Spielerin rechts neben der Startspielerin legt nun jede von euch einen ihrer Markiersteine aus ihrem Vorrat auf einen beliebigen Ort des Stadtplans (die farbigen Kreise auf dem Spielplan). Jede Spielerin muss ihren Stein dabei auf einem anderen Ort platzieren.

Nun könnt ihr das Spiel mit der ersten Runde beginnen!

Spielablauf

Jede Runde des Spiels besteht aus 8 Phasen. Jede dieser Phasen wird von **allen** Spielerinnen ausgeführt, bevor die nächste Phase stattfindet. Sofern der jeweilige Phasenabschnitt es nicht anders angibt, beginnt jede Phase stets **mit dem Zug der Startspielerin**. Die anderen Spielerinnen folgen dann mit ihrem jeweiligen Zug **im Uhrzeigersinn**.

1. Bestimmt die Waren und plant Karten.
2. Setzt Helfer und Spezialisten ein.
3. Ziele.
4. Erkundet.
5. Neue Ziele.
6. Räumt auf.
7. Sichert Bezirke.
8. Nehmt Karten auf und führt Haken-Aktionen aus.
(Diese Phase darf nur ausführen, wer die Anforderung erfüllt, siehe Seite 14.)

Jede Phase ist auf der Konsole abgebildet (von unten nach oben angeordnet). Um sicherzustellen, dass die Phasen in der richtigen Reihenfolge ausgeführt werden, sollte die Startspielerin stets ansagen, wenn eine neue Phase beginnt. Dafür sollte die Startspielerin stets die aktuelle Phase mit dem Phasenanzeiger auf ihrer Konsole markieren.

Am Ende der 8. Phase gibt die Startspielerin dann den Phasenanzeiger an die Spielerin zu ihrer Linken weiter, die damit die neue Startspielerin wird.



Phasenanzeiger

1 Bestimmt die Waren und plant eure Karten

Die Startspielerin erwürfelt die Waren für diese Runde. Anschließend planen alle ihre jeweiligen Karten für diese Runde.

A) Als Startspielerin musst du nun mit den 3 Waren-Würfeln ein gültiges Ergebnis erwürfeln. Damit das Ergebnis gültig ist, muss jeder Waren-Würfel eine **unterschiedliche** Ware zeigen. Solange irgendwelche Würfel die gleiche Ware zeigen, würfel diese Würfel jeweils erneut. Sobald du ein gültiges Ergebnis gewürfelt hast, musst du mit dem Würfeln aufhören. Lege dann jeden Würfel, mit der erwürfelten Seite nach oben, auf den passenden Abschnitt des Rondells auf dem Spielplan.

B) Als nächstes plant jede von euch **gleichzeitig** ihre jeweiligen Karten: Lege dafür in jeden deiner verfügbaren Slots maximal 1 Karte aus deiner Hand **verdeckt** ab. Falls dort bereits offene Karten liegen, lege die neue Karte verdeckt oben drauf. Lege sie dabei etwas nach unten versetzt, damit du den oberen Bereich aller vorherigen Karten noch sehen kannst. Du darfst dir deine verdeckten Karten jederzeit wieder anschauen, nicht jedoch die der anderen Spielerinnen.

Sobald ihr alle mit dem Planen fertig seid, geht anschließend zu Phase 2 über.

Beispiel: Ungültiges Ergebnis

Das Ergebnis ist ungültig, da der rote und der blaue Würfel die gleiche Ware zeigen (Erste-Hilfe-Koffer).

Die Startspielerin muss erneut den **roten** und den **blauen** Würfel werfen.



Erneut würfeln!

Beispiel: Gültiges Ergebnis

Das Ergebnis ist gültig, da alle Waren-Würfel eine unterschiedliche Ware zeigen. Die Startspielerin legt jeden Würfel dann in den entsprechenden Abschnitt des Rondells auf dem Spielplan.



Der vierte Slot

In deinen vierten Slot darfst du jeweils erst dann eine Karte legen, wenn er freigeschaltet ist. Du kannst ihn in Phase 3 freischalten, indem du die über ihm abgebildete Stromversorgungsaufgabe erfüllst. Erst nachdem du diese erfüllt hast, darfst du das Gesperrt-Plättchen entfernen und zurück in die Schachtel legen.



Beispiel: Karten planen



Peter hat jeweils eine Karte aus seiner Hand verdeckt in jeden seiner verfügbaren Slots gelegt.

2 Setzt Helfer und Spezialisten ein

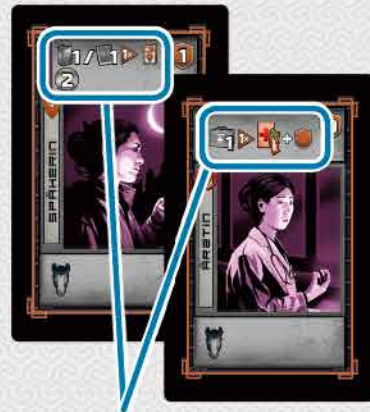
In dieser Phase werden die zuvor geplanten Karten ausgeführt. Viele der Karten dienen der Beschaffung von Waren oder ermöglichen es, diese wiederum gegen Geld zu tauschen. Andere bringen GPS-Geräte oder Siegpunkte. Einige haben jedoch auch besondere Fähigkeiten, wie die Ärztin oder die eigene Anführerkarte.

Wenn du am Zug bist, führe alle deine geplanten Karten (die **verdeckt** in deinen Slots liegen) eine nach der anderen in beliebiger Reihenfolge aus. Um dies zu tun, decke eine der geplanten Karten auf und führe ihre Aktion aus. Decke dann die nächste auf und führe deren Aktion aus usw. Du kannst auch darauf verzichten, die Aktion einer Karte auszuführen, musst sie aber dennoch aufdecken. Die Karten verbleiben in ihren jeweiligen Slots. Es gibt zwei grundlegende Arten von Karten:

Spezialistenkarten

KARTEN MIT LILAFARBENEM HINTERGRUND

Spezialisten erlauben dir eine oder mehrere Spezialfähigkeiten auszuführen. Die jeweilige Spezialfähigkeit ist im oberen Bereich der Karte abgebildet. Alle Spezialistenfähigkeiten werden auf Seite 15 ausführlich erläutert.



Spezialfähigkeiten

Beispiel: Einsatz von Helfern und Spezialisten

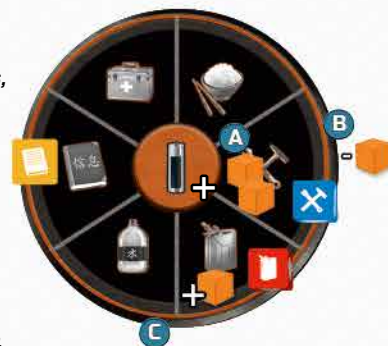
A Peter ist am Zug und führt nun alle seine geplanten Karten in beliebiger Reihenfolge aus. Er beginnt mit der Karte in seinem zweiten Slot, indem er sie aufdeckt.

Es handelt sich um eine blaue Helferkarte, die 2 Waren beschafft. Deswegen legt er nun 2 seiner Markiersteine in den Abschnitt des Rondells mit dem blauen Würfel (Werkzeug).



Peters Konsole.

B Er führt dann seinen Spezialisten im dritten Slot aus und nimmt sich 3 HK Dollar aus der Bank. Auch die zweite Aktion dieser Karte führt Peter noch aus, indem er einen seiner Markiersteine aus dem Werkzeug-Abschnitt des Rondells entfernt, um sich weitere 3 HK Dollar zu nehmen. (Da die Reihenfolge der Karten beliebig ist, konnte Peter also ein Werkzeug, das er im vorherigen Schritt bekommen hat, gleich wieder ausgeben.)



B Nimm 3 HK Dollar.
C Bezahle 1 Werkzeug, um 3 HK Dollar zu nehmen.

C Peter beendet seine Phase 2, indem er den roten Helfer in seinem ersten Slot aufdeckt und dementsprechend 1 Markierstein seiner Spielfarbe auf den Abschnitt des Rondells mit dem roten Würfel ablegt (Benzin).

Helferkarten

KARTEN MIT BLAUEM, GELBEM ODER ROTEM HINTERGRUND

Jeder Helfer kann genau die Warenart beschaffen, die der **Waren-Würfel seiner Farbe** momentan anzeigt. Die Anzahl der Waren, die der Helfer dabei beschafft, entspricht der Anzahl der auf ihm abgebildeten Würfelchen (1 bis 3).

Lege für jede Ware, die ein Helfer beschafft, einen Markierstein deiner Spielfarbe in den entsprechenden Waren-Abschnitt des Rondells.

Soll ein Helfer eine andere Warenart beschaffen, musst du dafür Transportscheine ausgeben (siehe unten).



Anzahl und Farbe des Waren-Würfels, deren Ware dieser Helfer beschafft.

Transportscheine einsetzen, um Warenart zu ändern



Damit ein Helfer dir eine andere Warenart beschafft als die vom Würfel seiner Farbe angezeigte, musst du Transportscheine einsetzen: **Für jeden Transportschein**, den du abgibst, weicht die von diesem Helfer zu beschaffende Warenart auf dem Rondell um jeweils **einen Abschnitt vom Waren-Würfel ab** (in beliebiger Richtung).

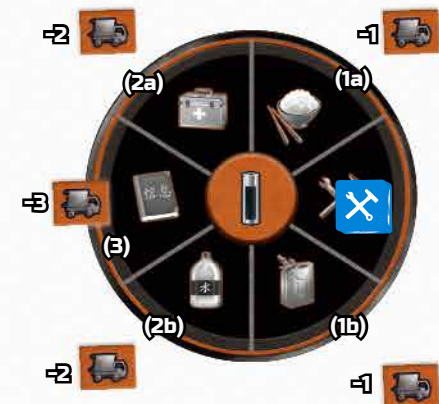
Du darfst jederzeit Siegpunkte abgeben, um neue Transportscheine zu erhalten: Pro abgegebenen Siegpunkt erhältst du 1 Transportschein aus dem Vorrat. (Es ist möglich, während des Spiels im negativen Siegpunktbereich zu landen. Transportscheine können auch in Phase 3 benutzt werden, siehe dazu Seite 10.)

Beispiel: Transportscheine beschaffen andere Waren

Wenn Peter 1 Transportschein ausgibt, darf er mit seiner blauen Helferkarte (siehe Beispiel A, links) entweder 2 Lebensmittel (1a) oder 2 Benzin (1b) beschaffen.

Wenn er 2 Transportscheine ausgibt, darf er 2 Erste-Hilfe-Koffer (2a) oder 2 Wasser (2b) beschaffen.

Wenn er 3 Transportscheine ausgibt, darf er 2 Bücher (3) beschaffen.



3 Ziele

In dieser Phase erfüllt ihr Aufgaben in euren Aufgabenbereichen, um sofortige Effekte zu erhalten, neue Karten auf die Hand oder in euren Häkchen-Bereich zu bringen und euren Einfluss in Hong Kong zu vergrößern.

Wenn du am Zug bist, darfst du so viele Aufgaben im Aufgabenbereich deiner Konsole erfüllen, wie du kannst und willst. (Der Aufgabenbereich umfasst alle Karten im Phase-3-Bereich auf deiner Konsole und die beiden Stromversorgungsaufgaben.) Um eine Aufgabe zu erfüllen, musst du **alle** Kosten bezahlen und **alle** Voraussetzungen erfüllen, die in ihrem roten Kästchen angezeigt werden. Nachdem du die Aufgabe einer Karte erfüllt hast, nimmst du sie (je nach Art) auf die Hand oder legst sie in deinen Häkchenbereich. Dann erhältst du ihre angezeigten sofortigen Effekte. (Die genauen Regeln für Karten mit mehreren Aufgaben und die Stromversorgungsaufgaben auf deiner Konsole findest du auf Seite 11.)



Symbole der Aufgaben.

A Kosten und Voraussetzungen



Beispiele

WARENKOSTEN: Die meisten Aufgaben enthalten Warenkosten, angezeigt durch eine spezifische Ware und eine Zahl. Um solche Warenkosten zu bezahlen, musst du die angegebene Anzahl an Markiersteinen deiner Spielfarbe aus dem entsprechenden Waren-Abschnitt des Rondells entfernen und in deinen Vorrat zurücklegen.



WARENKOSTEN EINER BELIEBIGEN WARE: Wähle eine beliebige Warenart und bezahle die angezeigte Anzahl davon, indem du sie vom Rondell wieder in den eigenen Vorrat legst.



HK DOLLAR-KOSTEN: Bezahle die angegebene Anzahl HK Dollar an die Bank.

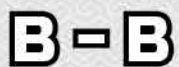


FARB-VORAUSSETZUNGEN: Du musst in einem deiner Slots die angezeigte Anzahl Karten in den angezeigten Farben liegen haben (es ist jedoch egal, in welcher Reihenfolge sie im Slot liegen und ob sich noch weitere Karten dazwischen befinden).



Belohnungsart

ERKUNDUNGSPLÄTTCHEN-VORAUSSETZUNG: Du musst beide Erkundungsplättchen der angegebenen Belohnungsart offen in deinem Häkchen-Bereich liegen haben (siehe dazu Seite 12).



NOTFALLLAGER-VORAUSSETZUNG: Auf dem Stadtplan musst du die Orte beider Notfalllager des angegebenen Buchstabens durch eine ununterbrochene Reihe eigener Markiersteine verbunden haben.



B Wohin kommt die Karte?

Die Symbole geben an, wohin die Karte kommt, sobald die Aufgabe erfüllt wurde:



Nimm diese Karte auf die Hand.



Lege diese Karte in den Häkchen-Bereich links neben deiner Konsole.

C Sofortiger Effekt



SIEGPUNKTE: Erhalte die angegebene Anzahl Siegpunkte.



HK DOLLAR: Nimm die angegebene Anzahl an HK Dollar aus der Bank.

PLATZIERE EINEN MARKIERSTEIN AUF EINEM ORT DES STADTPLANS:



Platziere den Markierstein auf einem Ort **dieser Farbe** auf dem Stadtplan.



Platziere den Markierstein auf einem Ort einer **beliebigen Farbe** auf dem Stadtplan.

Wenn du einen Markierstein platzieren musst, beachte folgende Regeln:

- Nimm den Markierstein aus deinem Vorrat und platziere ihn auf einem **Ort der angegebenen Farbe**. (Nur im außergewöhnlichen Fall, dass du bereits einen Stein auf jedem Ort dieser Farbe hast, darfst du ihn auf eine beliebige andere Farbe legen. Beachte dabei aber auch die weiteren Regeln hier.)
- Dieser Ort muss sich **angrenzend** zu einem Ort befinden, der bereits einen Markierstein deiner Spielfarbe enthält. Durch das Abgeben von Transportscheinen kannst du allerdings Orte überspringen, um so einen Ort der passenden Farbe zu erreichen (siehe unten).
- Der Ort darf bereits Markiersteine anderer Spielerinnen enthalten, jedoch noch keinen eigenen.

Transportscheine einsetzen, um Orte zu überspringen

Bezahle 1 Transportschein für jeden Ort, den du überspringst, um deinen Markierstein regelkonform platzieren zu können.

(Falls dir die Transportscheine ausgehen, bevor du einen Ort erreichst, der die passende Farbe hat, **musst** du neue Transportscheine kaufen. Jeder so erworbene Transportschein kostet dich wie gehabt 1 Siegpunkt.) Du kannst sowohl leere Orte als auch bereits besetzte Orte überspringen, unabhängig von ihrer Farbe.



Beispiel: Aufgabe erfüllen und Markierstein platzieren



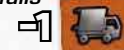
Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss Martin (grün) einen Slot haben, in dem er 2 rote Karten (rote Helfer) und eine gelbe Karte (gelber Helfer) liegen hat. Außerdem muss er 4 HK Dollar an die Bank zahlen.

Hat er beides erfüllt, nimmt er die Karte auf die Hand und muss nun einen seiner Markiersteine auf einem gelben Ort platzieren:



Option 1: Martin platziert seinen Markierstein auf diesem gelben Ort, der sich angrenzend zu einem seiner Markiersteine befindet.

Option 2: Martin platziert seinen Markierstein auf diesem gelben Ort, **ABER** er muss dann einen Transportschein abgeben, da sich 1 Ort zwischen seinem nächstgelegenen Markierstein und diesem Ort befindet. Der weiße Stein, der dort bereits liegt, hindert Martin nicht daran, seinen Stein ebenfalls dort zu platzieren.



Karten mit mehreren Aufgaben

Während Helfer und Spezialisten jeweils nur eine Aufgabe haben, kann es auf Aufgabenkarten und Notfallplänen auch mehrere Aufgaben geben, von der jede ihren eigenen sofortigen Effekt hat. Zusätzlich hat jede dieser Karten eine abschließende Belohnung, für die es bereits reicht, eine beliebige ihrer Aufgaben erfüllt zu haben. Wenn jedoch alle Aufgaben erfüllt wurden (egal wann und in welcher Reihenfolge), gibt es zumeist Bonuspunkte.

Daher musst du immer, wenn du eine Aufgabe auf einer solchen Karte erfüllst, prüfen, ob es noch weitere, **unerfüllte Aufgaben** auf der Karte gibt:

- Falls es noch unerfüllte Aufgaben gibt, nimm dir den sofortigen Effekt der gerade erfüllten Aufgabe (wie auf Seite 10 erklärt) und lege dann einen deiner Markiersteine auf ihrem Effekt ab, um anzuzeigen, dass du sie erfüllt hast. Anschließend musst du dich entscheiden, ob du die abschließende Belohnung sofort erhalten willst oder lieber noch wartest, um weitere Aufgaben der Karte erfüllen zu können:

Ja, sofort: Nimm alle Markiersteine von der Karte runter und lege die Karte in deinen Haken-Bereich. Führe anschließend die abschließende Belohnung aus (diese besteht meistens darin, dass du einen Markierstein auf einen Ort des Stadtplans legen musst, wie auf Seite 10 erläutert).

oder

Nein, später: Belasse die Karte im Aufgabenbereich deiner Konsole.

- Falls dies die **letzte Aufgabe** auf der Karte war (weil jede der anderen Aufgaben bereits mit einem Markierstein versehen ist), nimm dir den sofortigen Effekt der gerade erfüllten Aufgabe (wie auf Seite 10 erklärt) **UND zusätzlich den angegebenen Bonus**. Nimm dann alle Markiersteine von der Karte runter und lege die Karte in den Haken-Bereich neben deiner Konsole. Führe dann die abschließende Belohnung aus, indem du einen Markierstein auf einen Ort einer beliebigen Farbe setzt (siehe Seite 10).



Abschließende Belohnung

Bonus

Beispiel: Mehrere Aufgaben und abschließende Belohnungen

BEISPIEL 1:

Karla erledigt eine Aufgabe auf ihrer Aufgabenkarte. Sie legt also einen ihrer Markiersteine auf den entsprechenden sofortigen Effekt und nimmt sich die angegebenen 6 HK Dollar aus der Bank. Sie entscheidet sich nun, die Karte liegen zu lassen, um dann später noch die zweite Aufgabe erfüllen zu können. Anschließend führt sie ihre restliche Phase 3 aus.



BEISPIEL 2: Karla erledigt die erste Aufgabe ihres Notfallplans:

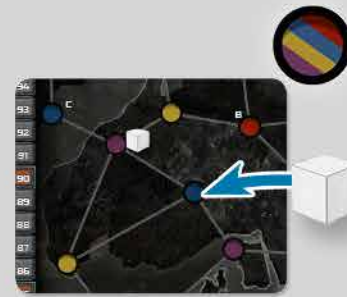
A Sie legt einen Markierstein auf den sofortigen Effekt und nimmt sich die angegebenen 5 HK Dollar.



B Sie entscheidet sich dann, die abschließende Belohnung sofort zu nehmen, obwohl die anderen Aufgaben noch nicht erfüllt sind. Sie entfernt deswegen den Markierstein wieder und legt die Karte anschließend in ihren Haken-Bereich.



C Auf dem Stadtplan platziert sie dann einen Markierstein auf einem Ort beliebiger Farbe (entsprechend der Regeln auf Seite 10), da dies die abschließende Belohnung dieses Notfallplans ist.



BEISPIEL 3:

Karla erledigt die letzte Aufgabe auf einer Aufgabenkarte. Nachdem sie die Waren bezahlt hat, nimmt sie sich die 2 Siegpunkte des sofortigen Effekts und bekommt nun auch gleich die 5 Bonus-Siegpunkte, da dies die letzte Aufgabe der Karte war. Danach entfernt sie alle Markiersteine von der Aufgabenkarte, legt die Karte in ihren Haken-Bereich und erhält die abschließende Belohnung.



Stromversorgungsaufgaben

Es gibt 2 Stromversorgungsaufgaben auf deiner Konsole, die du in dieser Phase erfüllen kannst:



Wenn du diese Stromversorgungsaufgabe erfüllst, bekommst du 10 Siegpunkte. Lege anschließend das „0-6“-Plättchen auf das „0-4“-Feld, das sich oben links auf deiner Konsole befindet (zur Bedeutung dieses Feldes, siehe Seite 14).

Du kannst jede der beiden Stromversorgungsaufgaben jeweils nur ein Mal pro Spiel erfüllen.



Wenn du diese Stromversorgungsaufgabe erfüllst, bekommst du 10 Siegpunkte. Entferne anschließend das Gesperrt-Plättchen von deiner Konsole und lege es zurück in die Schachtel. Von jetzt an hast du 4 Slots zur Verfügung, um Karten zu planen (siehe Seite 8).

Joker-Ware: Batterie



Auf dem Rondell gibt es 6 normale Waren: Lebensmittel, Werkzeuge, Benzin, Wasser, Bücher, Erste-Hilfe-Koffer. Die Batterie in der Mitte des Rondells gilt als Joker-Ware. Je eine Batterie kann immer anstelle einer beliebigen normalen Ware bezahlt werden. Die einzige Ausnahme hierbei ist, dass Batterien niemals als Lebensmittel oder Wasser in Phase 6 verderben können. Du darfst jederzeit Batterien für 5 HK Dollar pro Stück kaufen.

Nachdem alle von euch am Zug waren, um Aufgaben zu erfüllen, geht es mit Phase 4 weiter.

4 Erkundet

Erkunden bietet eine weitere Möglichkeit, um sich Waren, Geld oder Siegpunkte zu beschaffen. Allerdings ist es auch gefährlich: Wer in diesem Chaos die ungesicherten Bezirke erkundet, muss mit Verletzten rechnen.

Wenn du am Zug bist, darfst du einen Bezirk auf dem Stadtplan auswählen. Dieser Bezirk darf noch von niemand anderem in dieser Runde ausgewählt worden sein und er muss an einen Markierstein deiner Spielfarbe angrenzen. Außerdem müssen dort Erkundungsplättchen liegen (offen oder verdeckt). Du darfst dir nun die Erkundungsplättchen dieses Bezirks (geheim)

anschauen und maximal eines davon einsammeln. Wenn du kein Plättchen einsammeln kannst oder willst, legst du alle Erkundungsplättchen so zurück, wie du sie aufgenommen hast (offen oder verdeckt).

Kannst und willst du jedoch ein Erkundungsplättchen einsammeln, befolge diese Schritte:

Lege **zuerst** alle Erkundungsplättchen, die du nicht einsammelst, offen in den Bezirk zurück.

Zeige dann das gewählte Plättchen vor und wähle, welche Art der **Suche** du dafür durchführst: Entweder die einfache Suche oder die schwierige Suche (siehe Kasten oben).

Anschließend musst du für die ausgewählte Suche einen Suchtrupp zusammenstellen. Zeige dafür **eine oder mehrere Karten** aus deiner Hand offen als Suchtrupp vor und rechne die darauf abgebildeten Ortungszeichen zusammen. Zähle dann noch folgende hinzu:

- Ortungszeichen auf Aufgabekarten, die in deinem **Häkchen-Bereich** liegen (siehe Seite 16).
- Ortungszeichen der **verdeckt liegenden Erkundungsplättchen**, die du bereits besitzt (siehe unten).
- 3 Ortungszeichen pro **GPS-Gerät**, das du jetzt einsetzt, indem du es abgibst und in den allgemeinen Vorrat zurücklegst.

Ist deine Gesamtanzahl an Ortungszeichen **gleich oder größer** als die, die für die gewählte Suche erforderlich ist, nimm dir die in der entsprechenden Belohnungsbox aufgeführte Belohnung und lege das Plättchen dann wie folgt links neben deine Konsole:

Falls dies dein erstes Erkundungsplättchen dieser Belohnungsart ist (siehe oberster Kasten), lege es **offen** zu deinen bereits gesammelten Plättchen. Falls du allerdings bereits ein offenes Erkundungsplättchen dieser Belohnungsart hast, musst du das neue **verdeckt** dazulegen. Von jetzt an wird das Ortungszeichen auf seiner Rückseite immer zu deinem Suchtrupp hinzugezählt, wenn du erkundet.

Schließlich - da ein Mitglied deines Suchtrupps bei der Suche leider verletzt wurde - musst du noch **eine Karte** aus deinem Suchtrupp **per Zufall bestimmen**, die du **offen** in dein Krankenhaus legst (rechts neben deine Konsole).

Nachdem alle die Möglichkeit zum Erkunden hatten, geht es mit Phase 5 weiter.

Alternative: Trainings-Suche

Wählst du unter den Erkundungsplättchen eines Bezirks dasjenige mit der **geringsten** Suchanforderung aus, darfst du **anstelle** seiner einfachen oder schwierigen Suche, auch eine sogenannte „Trainings-Suche“ durchführen. Für die Trainings-Suche musst du den üblichen Regeln folgend insgesamt immer nur **auf 4 Ortungszeichen** kommen. Dafür erhältst du jedoch **keine** Belohnung, sondern legst das Plättchen dann einfach nur **verdeckt** zu deinen bereits gesammelten Erkundungsplättchen.

Erkundungsplättchen

Einfache Suche (Hellgrauer Hintergrund)

Schwierige Suche (Dunkelgrauer Hintergrund)

Vorderseite

Belohnungsart (Entspricht der einfachen Belohnung. Es gibt 7 verschiedene: Siegpunkte, HK Dollar, Batterien, Bücher, Werkzeuge, Erste-Hilfe-Koffer und Benzin.)

Belohnungsbox (Schwierig)

Belohnungsbox (Einfach)

Ortungszeichen

Helfer- und Spezialistenkarten haben jeweils 1 oder 2 Ortungszeichen. Die Ärztin hat als einzige kein Ortungszeichen, sie darf deswegen nie zu einem Suchtrupp gehören (siehe auch Seite 15).

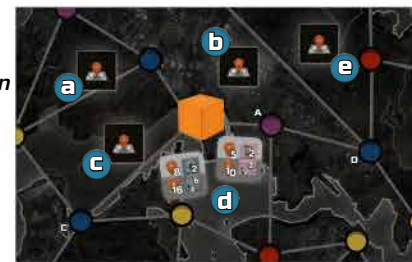
Ortungszeichen auf einer Aufgabekarte.

Ortungszeichen auf der Rückseite der Erkundungsplättchen.

3 Ortungszeichen auf einem GPS-Gerät.

Beispiel: Erkundet

In seinem Zug darf Peter die Bezirke **b**, **c** oder **d** auswählen (an Bezirk **a** und **e** grenzt keiner seiner Markiersteine). Er nimmt den Stapel aus Bezirk **b** auf, schaut sich die 3 Plättchen geheim an und entscheidet sich, das Erkundungsplättchen mit der Belohnungsart Buch als einfache Suche einzusammeln.



Peter benötigt 6 Ortungszeichen, um dieses Plättchen einzusammeln.

Peter hat vier Karten auf der Hand, unter anderem seine Ärztin (die kein Ortungszeichen hat und nicht an der Suche teilnehmen darf) und seine Anführerkarte (mit 2 Ortungszeichen). Er hat zusätzlich noch 1 Ortungszeichen in seinem Häkchen-Bereich liegen (auf einer Aufgabekarte) und 2 verdeckte Erkundungsplättchen, die er bereits früher eingesammelt hat. Außerdem hat er 1 GPS-Gerät (mit 3 Ortungszeichen).



Peters Handkarten:
4 Ortungszeichen

1 GPS-Gerät:
3 Ortungszeichen



Aufgabekarte:
1 Ortungszeichen

Erkundungsplättchen:
2 Ortungszeichen

Da Peter für die Suche insgesamt nur 6 Ortungszeichen benötigt, darf er sich aussuchen, mit welchen Karten er seinen Suchtrupp erstellt. Da er bereits insgesamt 3 Ortungszeichen auf erledigten Aufgabekarten und gesammelten Erkundungsplättchen hat, benötigt er noch 3 weitere. Er könnte seinen Suchtrupp aus der Anführerkarte und der roten Helferkarte bilden, um auf 3 zu kommen. Das birgt jedoch das Risiko, dass seine Anführerkarte im Krankenhaus landet. Deswegen wählt Peter eine andere Option: Er gibt lieber sein GPS-Gerät ab und schickt nur seine blaue Helferkarte als Ein-Karten-Suchtrupp zum Erkunden los. So schafft Peter die einfache Suche mit insgesamt 7 Ortungszeichen.



Als Belohnung darf sich Peter nun zuerst die zwei Bücher der Belohnungsbox nehmen, indem er zwei seiner Markiersteine auf dem Buch-Abschnitt des Rondells platziert. Danach legt er das Plättchen zu seinen bereits gesammelten Erkundungsplättchen. Da er bereits ein Plättchen der Belohnungsart Buch hat, legt er das neue verdeckt daneben.

Zuletzt muss Peter aber auch noch eine zufällige Karte aus seinem Suchtrupp ins Krankenhaus legen. Da er nur 1 Karte als Suchtrupp entsendet hatte, legt er diese blaue Helferkarte offen ins Krankenhaus.

5 Neue Ziele

In dieser Phase könnt ihr reihum neue Zielkarten (also Helfer, Spezialisten sowie Aufgabenkarten) aus der Kartenauslage kaufen und sie auf den Aufgabenbereich eurer Konsole legen.

Diese Phase wird reihum solange gespielt, bis alle Spielerinnen hintereinander weg gepasst haben. Solange dies nicht geschehen ist, darfst du immer, wenn du an die Reihe kommst, entweder 1 Karte aus der Kartenauslage **kaufen oder passen**. Das heißt, auch wenn du mal passt, kannst du durchaus im nächsten Umlauf wieder einsteigen, um dann doch eine Karte zu kaufen. Sobald aber alle Spielerinnen lückenlos hintereinander weg gepasst haben, endet die Phase sofort.

Der Preis einer Karte hängt davon ab, wie viele Karten noch in ihrer Reihe der Kartenauslage liegen:

- Wenn dort **3 Karten** liegen, kostet es **4 HK Dollar**, um eine davon zu kaufen.
- Wenn dort **2 Karten** liegen, kostet es **3 HK Dollar**, um eine davon zu kaufen.
- Wenn dort nur **1 Karte** liegt, kostet diese **2 HK Dollar**.

Lege die gekaufte Karte zu deinen Aufgaben auf deiner Konsole. Auf deiner Konsole gibt es im Aufgabenbereich nur Platz für **maximal 3 Karten**. Wenn dort alle Plätze belegt sind, darfst du keine weitere Karte kaufen und musst passen. (**Achtung:** Der Notfallplanplatz gehört nicht zu diesen Plätzen. Sobald du deinen Notfallplan erfüllt und vom Notfallplanplatz entfernt hast, darf auf diesem **keine andere Karte** platziert werden.)

Immer wenn die letzte Karte einer Reihe gekauft wird, wird diese Reihe **sofort** wieder mit 3 Karten vom Nachfüllstapel offen aufgefüllt. Falls der Nachfüllstapel leer ist, wird das Ende des Spiels eingeleitet (siehe „Spielende und finale Wertung“ auf Seite 15).

Um nachhaltig Karten zu erwerben, solltest du dir unter anderem folgende Fragen stellen: *Werde ich die Aufgabe(n) der Karte erfüllen können? Werde ich dadurch einen Markierstein sinnvoll auf einem farblich passenden Ort platzieren können? Rechtfertigt die Fähigkeit dieser Karte ihre Kosten?*

6 Räumt auf

Führt in dieser Phase folgende Schritte aus:

- **KARTEN AUS DER AUSLAGE ENTFERNEN:** Die Startspielerin entfernt aus jeder Reihe der Kartenauslage die jeweils am weitesten rechts liegende Karte und legt sie auf den Ablagestapel. Sollte dabei die letzte Karte aus einer Reihe entfernt werden, so wird diese Reihe **sofort** wieder mit 3 Karten vom Nachfüllstapel offen aufgefüllt. Falls der Nachfüllstapel leer ist, wird das Ende des Spiels eingeleitet (siehe „Spielende und finale Wertung“ auf Seite 15).
- **LEBENSMITTEL UND WASSER VERDERBEN:** Reihum muss jede von euch nun das Folgende tun: Entferne alle deine Markiersteine (sofern vorhanden) aus den Abschnitten Lebensmittel und Wasser vom Rondell und lege sie in deinen Vorrat zurück. Für jedes Lebensmittel, das du dabei entfernst, erhältst du 2 HK Dollar aus der Bank. Wasser kannst du einzeln oder als Paar entfernen: Für jedes Wasser-Paar, das du entfernst, erhältst du 1 GPS-Gerät aus dem Vorrat. Für jedes Wasser, das du einzeln entfernst, erhältst du 1 HK Dollar aus der Bank. (Es gibt Aufgabenkarten, die diese Tauschwerte verbessern, sofern sie in deinem Häkchen-Bereich liegen, siehe dazu Seite 16.)
- **ZIEL AUFGEBEN:** Reihum darf sich jede von euch nun noch entscheiden, ob sie maximal 1 der Karten, die auf einem der 3 Plätze ihres Aufgabenbereichs liegt, von dort entfernen und auf den Ablagestapel legen möchte.

Seid ihr mit diesen Schritten durch, geht zu Phase 7 über.

Beispiel: Neue Ziele

1 Karla beginnt Phase 5, da sie die Startspielerin ist. Sie kauft aus der Kartenauslage die einzelne Karte, die in der dritten Reihe liegt, für 2 HK Dollar. Da die Reihe danach leer ist, füllt sie diese sofort mit 3 Karten vom Nachfüllstapel wieder auf.



Danach ist Martin an der Reihe. Da er nur 2 HK Dollar hat, muss er jetzt leider passen. Er hofft aber, dass Peter eine Karte aus der obersten Reihe kaufen wird und es damit für ihn beim nächsten Umlauf wieder eine billigere Karte geben wird.

2 Peter kauft jedoch die rote Helferkarte aus der mittleren Reihe für 4 HK Dollar (da dort noch 3 Karten liegen).

Danach ist Karla wieder an der Reihe. Sie kann aber keine Karte mehr kaufen und muss passen, da alle 3 Plätze im Aufgabenbereich ihrer Konsole bereits mit Karten belegt sind. Auch Martin kann erneut keine Karte kaufen und muss passen, da alle Karten der Kartenauslage mindestens 3 HK Dollar kosten und er nur noch 2 HK Dollar besitzt. Auch Peter kann anschließend nicht mehr kaufen und muss passen, da er kein Geld mehr hat. Da nun alle hintereinander weg gepasst haben, endet die Phase.

Beispiel: Räumt auf

- 1 Karla ist die Startspielerin. Sie entfernt aus jeder Reihe der Auslage die jeweils am weitesten rechts liegende Karte und legt sie auf den Ablagestapel.
- 2 Da die oberste Reihe nun leer ist, legt sie anschließend 3 neue Karten vom Nachfüllstapel offen in die oberste Reihe.



Karla hat noch 4 Markiersteine im Wasser-Abschnitt des Rondells liegen. Diese muss sie nun verderben lassen: Sie teilt die Steine in 1 Paar und 2 einzelne auf, sodass sie 1 GPS-Gerät und 2 HK Dollar erhält. Martin muss Lebensmittel verderben lassen, da er 2 Markiersteine im Lebensmittel-Abschnitt liegen hat. Er entfernt sie und nimmt sich 4 HK Dollar aus der Bank.

Peter hat keine verderblichen Waren. Er entscheidet sich aber, eine der Karten aus seinem Aufgabenbereich zu entfernen, da er vermutet, dass er ihre Aufgabe nicht mehr erfüllen können wird. Anschließend folgt Phase 7.

7 Sichert Bezirke

In dieser Phase könnt ihr Siegpunkte erhalten sowie Hähchen-Aktionen auf euren Konsolen freischalten, sofern ihr geholfen habt, Bezirke auf dem Stadtplan zu sichern.

Überprüft jetzt gemeinsam, ob es einen oder mehrere Bezirke gibt, die im Laufe dieser Runde gesichert wurden. Ein Bezirk gilt als gesichert, wenn mindestens eine Spielerin auf jedem Ort, der an diesen Bezirk grenzt, einen ihrer Markiersteine platziert hat. Führt für jeden neu gesicherten Bezirk folgende Schritte aus:

1. Entfernt alle restlichen Erkundungsplättchen aus diesem Bezirk und legt sie zurück in die Schachtel.
2. All diejenigen Spielerinnen, die einen Markierstein ihrer Spielfarbe auf jedem Ort liegen haben, der an diesen Bezirk grenzt, tun nun das Folgende: Wähle einen „Bezirk gesichert“-Marker von deiner Konsole und platziere ihn in dem neu gesicherten Bezirk. (Solltest du keine „Bezirk gesichert“-Marker mehr haben, lege stattdessen einen Markierstein aus deinem Vorrat dorthin.)
3. Danach zählt jede Spielerin, wie viele Markiersteine ihrer Spielfarbe sie insgesamt auf Orten liegen hat, die an diesen neu gesicherten Bezirk grenzen, und erhält Siegpunkte entsprechend dieser Tabelle:

Markiersteine	1-2	3	4	5	6	7
Siegpunkte	2	3	5	7	10	14

ANMERKUNG: Dies bedeutet, dass nur die Spielerinnen, die einen Bezirk komplett mit eigenen Steinen umschlossen haben, dort auch einen „Bezirk gesichert“-Marker einsetzen dürfen und somit die Hähchen-Aktion dieses „Bezirk gesichert“-Markers auf ihrer Konsole freischalten (siehe dazu Seite 16). Dies können jedoch mehrere Spielerinnen gleichzeitig sein. Es bedeutet auch, dass jeder Bezirk nur ein einziges Mal im Verlauf des Spiels gesichert wird und somit auch nur ein einziges Mal gewertet wird. Aber: Zu diesem Zeitpunkt erhalten ALLE Spielerinnen, die mit mindestens 1 Markierstein auf einem Ort angrenzend zu diesem Bezirk vertreten sind, Siegpunkte laut der Tabelle. (Dabei handelt sich im Übrigen um die gleiche Tabelle, die auch oben rechts auf dem Spielplan abgebildet ist.)

Beispiel: Sichert Bezirke

BEISPIEL 1

Martin hat mit seinen Markiersteinen einen Bezirk gesichert. **a** Er entfernt zunächst alle Erkundungsplättchen, die noch dort liegen. **b** Dann nimmt Martin einen seiner „Bezirk gesichert“-Marker und platziert ihn in dem entsprechenden Bezirk. Er wählt dafür den „Bezirk gesichert“-Marker, der auf seiner Hähchen-Aktion für Benzin steht, womit er diese freischaltet. Laut Tabelle erhält Martin für die Anzahl angrenzender Steine nun noch 3 Siegpunkte.



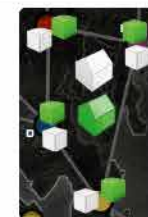
BEISPIEL 2

Karla hat auch einen Bezirk komplett umschlossen und somit gesichert. In diesem Fall erhält Karla 14 Siegpunkte, weil sie 7 Steine um den Bezirk herum stehen hat. Aber Martin bekommt auch 2 Siegpunkte, da zwei seiner Steine ebenso an diesen Bezirk angrenzen.



BEISPIEL 3

Später haben Karla und Martin denselben Bezirk im Verlauf derselben Runde komplett umschlossen und dürfen nun beide einen „Bezirk gesichert“-Marker dort platzieren. Außerdem erhalten beide laut der Tabelle 5 Siegpunkte.



8 Nehmt Karten auf und aktiviert Hähchen-Aktionen

Wenn du am Zug bist, überprüfe zunächst, ob du überhaupt Karten auf die Hand nehmen darfst. Du darfst dies nur, wenn du nun 4 oder weniger Karten auf der Hand hast. (Falls du bereits dein „0-6“-Plättchen freigeschaltet und auf dem „0-4“-Feld deiner Konsole liegen hast, darfst du dies auch schon, wenn du 6 oder weniger Karten auf der Hand hast.)

Darfst oder willst du keine Karten aufnehmen (auch wenn du Karten aufnehmen dürftest, kannst du dich dagegen entscheiden), führst du diese Phase keinen Zug durch. Falls du jedoch darfst und dich auch dazu entscheidest Karten aufzunehmen, so musst du nun alle Karten aus demjenigen deiner Slots auf die Hand nehmen, der die meisten Karten enthält. (Enthalten mehrere deiner Slots gleichzeitig die meisten Karten, darfst du unter diesen Slots einen wählen.)

Danach darfst du (aber eben nur, wenn du wirklich Karten aufgenommen hast) freigeschaltete Hähchen-Aktionen (✓) auf deiner Konsole und/oder auf erledigten Aufgabenkarten in deinem Hähchen-Bereich aktivieren. Du darfst diese in beliebiger Reihenfolge aktivieren, jede jedoch maximal ein Mal. Die Hähchen-Aktionen werden auf Seite 16 ausführlich erläutert.

Haben alle ihren jeweiligen Zug beendet, beginnt eine neue Runde. Die Startspielerin reicht dazu den Phasenanzeiger und die Waren-Würfel an die Spielerin zu ihrer Linken weiter, die damit die neue Startspielerin wird. Falls dies die letzte Runde war, müsst ihr nun zur „finalen Wertung“ übergehen.

Beispiel: Karten aufnehmen

In Phase 8 hat Martin nur noch 3 Karten auf der Hand. Er darf also Karten aufnehmen. Er entscheidet sich dies zu tun und muss dazu alle Karten aus demjenigen Slot auf die Hand nehmen, der die meisten Karten enthält. In seinem Fall ist dies der zweite Slot mit 4 Karten. Anschließend darf er sämtliche seiner freigeschalteten Hähchen-Aktionen ausführen, jede allerdings maximal ein Mal.



Spielende und finale Wertung

Sobald der Nachfüllstapel leer ist, beginnt das Ende des Spiels. Falls nötig, füllt die Reihen der Kartenauslage im Folgenden mit Karten vom Reservestapel auf. Beendet die laufende Runde wie gewohnt und spielt danach **noch eine letzte komplette Runde**. Nach dieser letzten Runde geht ihr zur finalen Wertung über. Dabei wertet jede Spielerin wie folgt:

- Verkaufe zuerst alle deine Waren, die du noch auf dem Rondell liegen hast, für **1 HK Dollar pro Ware** (auch Batterien). Tausche anschließend dein Geld gegen Siegpunkte: **Pro 5 HK Dollar bekommst du 1 Siegpunkt**.
- Du erhältst Siegpunkte für die Anzahl an **offenen Erkundungsplättchen**, die du gesammelt hast, entsprechend der Tabelle oben rechts auf dem Spielplan.
- Jede Karte in deiner **Hand** und in deinen **Slots** gibt dir die Siegpunkte, die oben rechts auf der Karte angegeben sind. (Du bekommst keine Punkte für Karten im Krankenhaus oder auf Aufgabenplätzen deiner Konsole.)

Die Spielerin mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die daran beteiligte Spielerin, die mehr HK Dollar übrig hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Siegerinnen!

Beispiel: Finale Wertung

- A** Peter verkauft alle seine 6 Waren auf dem Rondell für insgesamt 6 HK Dollar. Er hat nun insgesamt 11 HK Dollar und tauscht diese 5 zu 1 gegen Siegpunkte. Er erhält also 2 Siegpunkte und hat dann noch 1 HK Dollar übrig, um einen Gleichstand zu seinen Gunsten aufzulösen.



- B** Er hat 4 offen ausliegende Erkundungsplättchen gesammelt. Diese bringen ihm 5 Siegpunkte laut der Tabelle.



- C** Zuletzt zählt er die Siegpunkte all derjenigen Karten zusammen, die er auf seiner Hand hält und die in seinen Slots liegen.



Spezialistenkarten

Spezialistenkarten zu Beginn des Spiels



ANFÜHRERKARTE

Du erhältst 1 Batterie (lege dazu einen Markierstein deiner Spielfarbe aus deinem Vorrat in die Mitte des Rondells). Führe nun 1 deiner bereits freigeschalteten Haken-Aktionen aus (siehe Seite 16).



SPÄHERIN

Gib 1 Benzin oder 1 Buch ab, um 1 GPS-Gerät aus dem Vorrat zu nehmen.
Nimm dir 2 HK Dollar aus der Bank.



MECHANIKERIN

Nimm 3 HK Dollar aus der Bank. Gib 1 Werkzeug ab, um 3 weitere HK Dollar zu nehmen.



ÄRZTIN

Gib 1 Erste-Hilfe-Koffer ab, um 1 Karte aus dem Krankenhaus wieder auf die Hand zu nehmen. Wenn du 1 Karte so aufnimmst, bekommst du die oben rechts auf dieser Karte angegebenen Siegpunkte 1 Mal sofort.

Achtung: Deine Ärztin hat keine Ortungszeichen. Sie darf somit auch nie Teil eines Suchtrupps beim Erkunden sein und wird dementsprechend niemals im Krankenhaus landen.

Spezialistenkarten im Nachfüllstapel



Nimm 5 HK Dollar aus der Bank. Zeige dann deine Handkarten offen vor und nimm dir pro Ortungszeichen, das du auf der Hand hast, 1 weiteren HK Dollar.



Nimm dir die angegebene Anzahl an HK Dollar aus der Bank. Gibst du anschließend 1 Werkzeug ab, erhältst du auch den zweiten angegebenen HK Dollar-Betrag.



Gib 1 Lebensmittel ab, um 1 Markierstein auf einem beliebigen Ort des Stadtplans zu platzieren (den üblichen Regeln auf Seite 10 folgend).



Gib 1 Benzin oder 1 Buch ab, um 1 GPS-Gerät aus dem Vorrat zu nehmen. Stattdessen kannst du auch 1 Benzin UND 1 Buch abgeben, um 2 GPS-Geräte zu nehmen.



Bezahle 3 (bzw. 4) HK Dollar, um 3 Waren einer Art zu erhalten (entweder Bücher, Wasser, Benzin, Werkzeuge, Lebensmittel oder Erste-Hilfe-Koffer).



Du erhältst 2 Siegpunkte. Gibst du anschließend 1 Werkzeug ab, erhältst du weitere 2 Siegpunkte.

Häkchen-Aktionen und Aufgabekarten

Häkchen-Aktionen der Aufgabekarten

Die Häkchen-Aktion einer Aufgabekarte ist freigeschaltet, wenn diese Karte im Häkchen-Bereich links neben deiner Konsole liegt. Nur freigeschaltete Häkchen-Aktionen können während Phase 8 (beim Aufnehmen von Karten) oder mit Hilfe der Anführerkarte in Phase 2 aktiviert werden (siehe Anführerkarte auf Seite 15).



Du erhältst 1 Ware der angegeben Art. (Ein Mal pro Aktivierung.)



Gib 1 Ware der vor dem Pfeil angegeben Art ab, um die Waren dahinter zu erhalten. (Ein Mal pro Aktivierung.)



Zahl 2 HK Dollar, um 1 Batterie zu erhalten. (Ein Mal pro Aktivierung.)



Nimm dir 3 HK Dollar aus der Bank. (Ein Mal pro Aktivierung.)



Gib 1 Ware der vor dem Pfeil angegeben Art ab, um 3 Siegpunkte zu erhalten. (Ein Mal pro Aktivierung.)

Häkchen-Aktionen der Konsole

Eine Häkchen-Aktion auf deiner Konsole ist freigeschaltet, wenn kein „Bezirk gesichert“-Marker mehr auf ihr steht. Nur freigeschaltete Häkchen-Aktionen können während Phase 8 (beim Aufnehmen von Karten) oder mit Hilfe der Anführerkarte in Phase 2 aktiviert werden (siehe Anführerkarte auf Seite 15).



Gib 1 Buch ab, um 1 GPS-Gerät zu nehmen. (Ein Mal pro Aktivierung.)

Gib 1 Benzin ab, um 2 Transportscheine aus dem Vorrat zu nehmen. (Ein Mal pro Aktivierung.)

Gib 1 Werkzeug ab, um 3 HK Dollar aus der Bank zu nehmen. (Ein Mal pro Aktivierung.)

Gib 1 Erste-Hilfe-Koffer ab, um 1 Batterie zu erhalten. (Ein Mal pro Aktivierung.)

Bezahle 4 HK Dollar, um 2 Siegpunkte zu erhalten. (Ein Mal pro Aktivierung.)

Weitere Aufgabekarten

Die folgenden Aufgabekarten haben Fähigkeiten, die dir permanente Boni in Phase 4 (Erkundet) oder in Phase 6 (Räumt auf) geben, wenn du sie in deinem Häkchen-Bereich liegen hast:



Diese Karte hat 1 permanentes Ortungszeichen, das du in Phase 4 beim Erkunden dazuzählen kannst.



Jedes GPS-Gerät, das du einsetzt, hat eine um 1 erhöhte Anzahl an Ortungszeichen.



In Phase 6 kannst du Lebensmittel paarweise abgeben, um für jedes so abgegebene Paar 4 Siegpunkte zu erhalten.



In Phase 6 kannst du Wasser paarweise abgeben, um dir für jedes so abgegebene Paar 7 HK Dollar aus der Bank zu nehmen.

Kampagne und Solospiel

Hong Kong versinkt im Chaos! Bist du bereit für den Blackout?!

Dieser Abschnitt enthält die Regeln, um mehrere Spiele hintereinander als Kampagne zu spielen. Zudem kann **Blackout - Hong Kong** auch solo gespielt werden. Die Regeln in diesem Abschnitt haben Vorrang, falls sie den Regeln in vorherigen Abschnitten widersprechen.

Die Kampagne geht über 5 Kapitel. Je nach Kapitel, das ihr spielt, müsst ihr die Spielvorbereitungen so abändern, wie es in der jeweiligen Kapitelbox angegeben ist. Beginnt die Kampagne mit Kapitel 1. Am Ende eines Kapitels notiert sich jede von euch einfach die Anzahl an **Bauhinien-Blüten** (🌸), die sie erhalten hat. Wenn ihr die komplette Kampagne beendet habt, zählt ihr eure jeweils erhaltenen Bauhinien-Blüten zusammen und vergleicht sie mit der Kampagnenwertung, um zu sehen, wie gut jede von euch die Krise in Hong Kong bewältigt hat.

Angepasste Regeln der Notfallpläne

Im Kampagnenspiel legt ihr die in der Kapitelvorbereitung angegebenen Notfallpläne neben den Spielplan (anstatt auf eure Konsolen).

Alle dort liegenden Notfallpläne sind für alle zugänglich. Wenn mehrere Notfallpläne zur Auswahl stehen (wie im Spiel zu dritt oder viert), darf jede Spielerin dennoch nur Aufgaben eines Notfallplans erfüllen. Nachdem sie also ihre erste Aufgabe auf einem Notfallplan erfüllt hat, darf sie danach nicht mehr zu einem anderen Notfallplan wechseln.

Allerdings dürfen durchaus mehrere Spielerinnen die (gleichen) Aufgaben desselben Notfallplans erfüllen. Jedes Mal, wenn eine Spielerin eine Aufgabe erfüllt, nimmt sie sich den sofortigen Effekt und legt dann einen ihrer Markiersteine auf die Aufgabe, um anzuzeigen, dass sie diese Aufgabe erfüllt hat (und nicht noch einmal erfüllen darf).

Außerdem haben Notfallpläne im Kampagnenspiel **keine** „abschließende Belohnung“. Das heißt, sie bleiben bis zum Spielende neben dem Spielplan liegen und erlauben bei Erfüllung keiner Spielerin, einen Markierstein als Belohnung auf dem Stadtplan zu platzieren.



Weitere Kampagnenregeln

Im Solospiel beachte folgende Regeln:

Benutze den Phasenanzeiger in jeder Runde, um die jeweilige Phase auf deiner Konsole anzuzeigen, in der du dich befindest.

Ergänze die Regeln der Phase 5 (Neue Ziele) um den folgenden Abschnitt:
Falls du in dieser Phase keine Karte aus der Auslage kaufst, entferne sofort die am weitesten rechts liegende Karte aus der obersten Reihe. Fülle die Reihe sofort nach den üblichen Regeln wieder auf, falls so die letzte Karte entfernt wurde.

Du musst in jedem Kapitel auch diese Siegbedingung erfüllen:

- Schließe dieses Kapitel mit mindestens 🌸🌸 ab. Falls du dies nicht schaffst, beginne dieses Kapitel erneut, allerdings mit 2 HK Dollar mehr als zuvor. (Beispiel: Wenn du das Kapitel bereits zwei Mal nicht geschafft hast, beginnst du das Spiel mit 8 HK Dollar.)

Wenn ihr zu zweit, dritt oder viert spielt, ändert nur Folgendes:

Es kann das Spiel nur gewinnen, wer die meisten Siegpunkte UND alle Siegbedingungen des jeweiligen Kapitels erfüllt hat. Bei Gleichstand gewinnt wie gewohnt die daran beteiligte Spielerin, die mehr HK Dollar übrig hat.

KAMPAGNENWERTUNG

15 🌸 *Perfekt! Das Große-Bauhinien-Abzeichen der Stadt Hong Kong ist dir sicher!*

12+ 🌸 *Sehr gut. Hong Kong wird deinen Einsatz in dieser Krise niemals vergessen.*

10+ 🌸 *Gut. Dein Krisenmanagement hat großen Schaden von Hong Kong abgewendet.*

5+ 🌸 *Du hast es geschafft! Das Schlimmste ist überstanden.*

In solchen Zeiten ist es allerdings ein schmaler Grat, der Zivilisation und Barbarei voneinander trennt.

Kapitel 1 = 48 Stunden nach dem Blackout

Menschenmassen sammeln sich auf den Straßen. Da es immer noch keinen elektrischen Strom gibt, wird es zusehends schwieriger ein normales Leben zu führen.

Ändert die Spielvorbereitungen auf folgende Weise:

Je nach Spielerzahl müsst ihr in Schritt 6 die folgende Anzahl Zielkarten abzählen, um daraus den Reservestapel zu bilden:

- Solospiel: 33 Karten.
- Zu zweit: 24 Karten.
- Zu dritt: 18 Karten.
- Zu viert: 12 Karten.

Je nach Spielerzahl müsst ihr in Schritt 16 die folgenden Notfallpläne neben dem Spielplan bereitlegen:

- Solo und zu zweit: **Notfallplan A.**
- Zu dritt und zu viert: **Notfallplan A** und **Notfallplan D.**

SIEGBEDINGUNGEN:

- Habe einen eigenen Markierstein auf jeder Aufgabe eines **Notfallplans.**
- Erreiche mindestens diese Siegpunktzahl:
 - 60 Siegpunkte, um mit 🌸 abzuschließen.
 - 75 Siegpunkte, um mit 🌸🌸 abzuschließen.
 - 90 Siegpunkte, um mit 🌸🌸🌸 abzuschließen.

Kapitel 2 - Stunde 72

Es wurde ein großer Lebensmittelkonvoi angekündigt, der die Krisenzentren B und C beliefert.

Ändert die Spielvorbereitungen auf folgende Weise:







Je nach Spielerzahl müsst ihr in Schritt 6 die folgende Anzahl Zielkarten abzählen, um daraus den Reservestapel zu bilden:

- Solospiel: 48 Karten.
- Zu zweit: 42 Karten.
- Zu dritt: 39 Karten.
- Zu viert: 36 Karten.

Je nach Spielerzahl müsst ihr in Schritt 16 die folgenden Notfallpläne neben dem Spielplan bereitlegen:

- Solo und zu zweit: **Notfallplan B.**
- Zu dritt und zu viert: **Notfallplan B** und **Notfallplan C.**

SIEGBEDINGUNGEN:

- Habe einen eigenen Markierstein auf mindestens 2 Aufgaben eines **Notfallplans.**
- Erreiche mindestens diese Siegpunktzahl:
 - 35 Siegpunkte, um mit  abzuschließen.
 - 50 Siegpunkte, um mit   abzuschließen.
 - 65 Siegpunkte, um mit    abzuschließen.



Kapitel 3 - Stunde 80

Die Lage im Zentrum gerät außer Kontrolle.

Der Mob sammelt sich und verlangt Antworten! Versucht die Lage zu entschärfen.

Ändert die Spielvorbereitungen auf folgende Weise:







Je nach Spielerzahl müsst ihr in Schritt 6 die folgende Anzahl Zielkarten abzählen, um daraus den Reservestapel zu bilden:

- Solospiel: 33 Karten.
- Zu zweit: 24 Karten.
- Zu dritt: 18 Karten.
- Zu viert: 12 Karten.

Je nach Spielerzahl müsst ihr in Schritt 16 die folgenden Notfallpläne neben dem Spielplan bereitlegen

- Solo und zu zweit: **Notfallplan B.**
- Zu dritt und zu viert: **Notfallplan B** und **Notfallplan D.**

SIEGBEDINGUNGEN:

- Habe einen eigenen Markierstein auf mindestens 2 der Aufgaben eines **Notfallplans.**
- Habe mindestens 4 eigene Markiersteine auf Orten, die an den rechts gezeigten Bezirk grenzen.
- Erreiche mindestens diese Siegpunktzahl:
 - 65 Siegpunkte, um mit  abzuschließen.
 - 85 Siegpunkte, um mit   abzuschließen.
 - 105 Siegpunkte, um mit    abzuschließen.



Kapitel 4 – Stunde 96

**Unsere freiwilligen Helfer leiden an Hunger und ihren Verletzungen.
Wir benötigen frische Kräfte!**

Ändert die Spielvorbereitungen auf folgende Weise:







Je nach Spielerzahl müsst ihr in Schritt 6 die folgende Anzahl Zielkarten abzählen, um daraus den Reservestapel zu bilden:

- Solospiel: 39 Karten.
- Zu zweit: 30 Karten.
- Zu dritt: 24 Karten.
- Zu viert: 18 Karten.

Je nach Spielerzahl müsst ihr in Schritt 16 die folgenden Notfallpläne neben dem Spielplan bereitlegen:

- Solo und zu zweit: **Notfallplan C.**
- Zu dritt und zu viert: **Notfallplan A** und **Notfallplan C.**

SIEGBEDINGUNGEN:

- Habe einen eigenen Markierstein auf mindestens 2 der Aufgaben eines **Notfallplans.**
- Habe mindestens 4 eigene Markiersteine auf roten Orten.
- Erreiche mindestens diese Siegpunktzahl:
 - 65 Siegpunkte, um mit  abzuschließen.
 - 80 Siegpunkte, um mit   abzuschließen.
 - 95 Siegpunkte, um mit    abzuschließen.



Kapitel 5 – Nach einer Woche

Nach einer Woche Blackout benötigt Hong Kong dringend eine neue Ordnung!

Ändert die Spielvorbereitungen auf folgende Weise:

Je nach Spielerzahl müsst ihr in Schritt 6 die folgende Anzahl Zielkarten abzählen, um daraus den Reservestapel zu bilden:







- Solospiel: 27 Karten.
- Zu zweit: 18 Karten.
- Zu dritt: 9 Karten.
- Zu viert: **Keine** Karten.

(Anmerkung: Wenn der Kartenstapel leer wird, kommen einfach keine weiteren Karten ins Spiel.)

Je nach Spielerzahl müsst ihr in Schritt 16 die folgenden Notfallpläne neben dem Spielplan bereitlegen:

- Solo und zu zweit: **Notfallplan D.**
- Zu dritt und zu viert: **Notfallplan B** und **Notfallplan D.**

SIEGBEDINGUNGEN:

- Habe einen eigenen Markierstein auf mindestens 2 der Aufgaben eines **Notfallplans.**
- Habe beide Stromversorgungsaufgaben auf deiner Konsole erfüllt (siehe Seite 11).
- Erreiche mindestens diese Siegpunktzahl:
 - 105 Siegpunkte, um mit  abzuschließen.
 - 125 Siegpunkte, um mit   abzuschließen.
 - 145 Siegpunkte, um mit    abzuschließen.

Impressum

AUTOR:	Alexander Pfister
REALISATION:	Sophie Gravel
REDAKTEUR:	Philippe Schmit
ENTWICKLUNG:	Peter Eggert, Viktor Kobilke, Philippe Schmit
ILLUSTRATION:	Chris Quilliams
GRAFIKDESIGN:	Karla Ron, Marie-Ève Joly

Entwickelt von:

© 2018 Plan B Games
Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70,
21077 Hamburg,
Deutschland

Eggertspiele ist eine Marke der
Plan B Games Europe GmbH.



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Verlages weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden.

Bewahren Sie dieses Regelheft auf, es enthält wichtige Informationen.

Made in Germany

Vertrieb durch: Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
Deutschland

www.pegasus.de



Pegasus Spiele