

FROSTED PUNK

DAS ◀ BRETTSPIEL ▶

EIN KOOPERATIVES SURVIVAL-BRETTSPIEL VON
ADAM KWAPIŃSKI

MIT TEXTEN VON JAKUB WIŚNIEWSKI | ENTWICKELT VON - RAFAŁ PIECZYŃSKI


GLASS CANNON
UNPLUGGED


11 bit
studios

SPIELANLEITUNG



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3	Krankheit & Sterben	30
Spielmaterial	5	Heilen und Behandeln	30
Spielaufbau	8	- HEILEN	30
Sieg und Niederlage	16	- BEHANDELN	31
Ein paar Grundlagen vorneweg	16	Berater	31
- REGELPRIORITÄT	16	Bürgerkarten	32
- ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN	16	- BÜRGERFÄHIGKEITEN NUTZEN	32
- ERHALTEN, VERLIEREN, UND VERBRAUCHEN	16	- TODESFALL-EFFEKT UND ABLAGESTAPEL	33
- ABLAGESTAPEL	16	Szenariokarten	33
Hoffnung und Unzufriedenheit	17	- SZENARIOPLÄTTCHEN	33
Spielablauf	18	- ANATOMIE EINER SZENARIOKARTE	33
1. ERWACHEN-PHASE	19	Ereigniskarten	34
2. FRÜHER MORGEN-PHASE	19	- ANATOMIE EINER EREIGNISKARTE	34
- MORGENKARTE ZIEHEN	19	Zusätzliche Erläuterungen zu den Karten	34
3. GENERATORBETRIEB-PHASE	20	Expeditionen	35
1) DEN GENERATOR BEFEUERN	20	- EINE EXPEDITION BEGINNEN	35
2) BELASTUNGSLEVEL DES GENERATORS	20	- SPÄHER BEWEGEN	35
3) STÖRFALL IM GENERATOR	20	- ORTE UMGEHEN	36
4. WETTER-PHASE	21	- ORTE ERKUNDEN	36
1) KÄLTEEINBRUCH	21	- EXPEDITION FORTSETZEN	36
2) TIERFALLEN LEEREN	21	- ZURÜCKKEHREN	36
3) EXPEDITION LENKEN	21	Gesetzeskarten	37
4) DER STURM NAHT	21	- ANATOMIE EINER GESETZESKARTE	37
5. VORBEREITUNGEN-PHASE	22	Technologiekarten	38
- 1 BERATER NUTZEN	22	- ANATOMIE EINER TECHNOLOGIEKARTE	38
- KRANKHEITEN ABHANDELN	22	Automata	39
6. AKTIONEN-PHASE	22	Jungarbeiter und Jungingenieur	39
- SPIELERZÜGE	22	Angrenzende Felder / Anhang	39
- BEHEIZTE & KALTE AKTIONEN	23	Limits	44
- WÄRMEDÄMMUNGS-LEVEL	23	- BEVÖLKERUNG	44
- DIE AKTIONSMÖGLICHKEITEN	25	- NAHRUNG	44
▶ SCHNEE RÄUMEN	25	- HUNGER	44
▶ ROHSTOFFE SAMMELN	25	- ROHSTOFFE	44
▶ BAUEN	26	- BÄUME	44
- ERRICHTEN	26	- FELDER AUF SEKTOREN	44
- ABREISSEN	26		
▶ GEBÄUDE NUTZEN	26		
▶ SPÄHER AUSSENDEN	26		
▶ SPEZIAL-AKTIONEN	27		
7. DÄMMERUNGS-PHASE	27		
- DISPUTKARTEN	27		
8. HUNGER-PHASE	28		
- HUNGER STILLEN	28		
- BÜRGER ERNÄHREN	28		
9. NACHT-PHASE	29		
- SCHLAFPLÄTZE	29		
Spielende	30		

Ersatzteilservice

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!





EINLEITUNG

Die Welt von Frostpunk

Im Sommer des Jahres 1886 begannen die Schneestürme. Missernten folgten, und Menschen verhungerten. Millionen flohen in den Süden, fanden dort aber nur Chaos, Hungersnot, und Tod. Das britische Empire hingegen begann, in den entferntesten Winkeln des an Ressourcen reichen Nordens riesige, Wärme spendende Generatoren zu konstruieren, um einigen Auserwählten das Überleben jenseits der in sich zusammenfallenden Zivilisation zu ermöglichen. Doch die Zeit reichte nicht aus – ein apokalyptischer Eissturm fegte aus dem Norden heran und verschlang alles in seiner Bahn.

Dennoch gelang es einigen Überlebenden, die Meere zu überqueren und den Ort des Generators zu finden. Doch der Generator – erbaut, um einer Stadt genug Energie zu spenden, um dem Ende der Welt zu trotzen – war vollkommen vereist. Es liegt nun an ihnen New London zu errichten.

Was erwartet uns?

Um in *Frostpunk: Das Brettspiel* zu überleben, werdet ihr bei euren Entscheidungen ständig zwischen der Verwaltung eurer Stadt, ihrem Ausbau sowie der Moral und Stimmung ihrer Bewohner abwägen müssen. Nach dem Eintritt der globalen Erdabkühlung – einer Katastrophe apokalyptischen Ausmaßes – kommt die einzige Wärme vom Generator im Zentrum der Stadt. Wenn ihr ihn nicht am Laufen haltet, werden alle hier erfrieren. Die Leute vertrauen auf euch – und sie sind alles, was von der Menschheit noch übrig geblieben ist. Ein jeder von ihnen wurde aus seinem vorherigen Leben gerissen und in diese neue, gnadenlose Realität geworfen, und viele haben dabei ihre Lieben verloren. Sie alle sind Überlebende, aber das heißt noch lange nicht, dass sie emotionslose Maschinen sind.

Ihr werdet bei all euren Entscheidungen auch deren Konsequenzen im Blick haben müssen – sowohl kurzfristige als auch langfristige. Einige dieser Entscheidungen werden eurem persönlichen Moralempfinden möglicherweise zuwiderlaufen. Und vielleicht werden

einige der Gesetze, die ihr erlasst, unnötig grausam erscheinen. Ihr werdet euch daher immer wieder die eine Frage stellen müssen: Wie weit seid ihr bereit, zu gehen, um das Überleben der letzten Stadt der Welt zu sichern?

Um diese ungeheure Aufgabe bewältigen zu können, werdet ihr neue Technologien erforschen, die Eiswüste nach zusätzlichen Rohstoffen und vielleicht sogar weiteren Überlebenden absuchen, unermüdliche Automata entwickeln und dem allumfassenden Winter trotzen.

Optimierung und Ressourcen-Management werden häufig mit Empathie und wohlüberlegten Entscheidungen kollidieren. Und während die Leitung der Stadt und Gesellschaft einen Großteil eurer Zeit einnehmen wird, werdet ihr jedoch ab einem gewissen Zeitpunkt auch die Umgebung erforschen müssen, um die vergangenen Ereignisse und die gegenwärtige Situation besser zu verstehen.

Was macht Frostpunk so anders?

Erlasst Gesetze

Verabschiedet Gesetze, die das Leben in eurer wachsenden Gemeinschaft regeln. Entscheidet über Arbeitsabläufe, Gesundheitsversorgung, Nahrungsrationierung sowie andere wichtige Aspekte des täglichen Lebens. Stärkt die Hoffnung eurer Bürger und sichert ihre Zufriedenheit, denn die moralische Situation eurer Gemeinschaft ist genau so wichtig wie die Sicherstellung der grundlegenden Bedürfnisse nach Nahrung und Sicherheit.

Formt eure Gemeinschaft

Seid ihr an einem Wendepunkt angekommen, zögert nicht, den Weg für eure Gemeinschaft festzulegen. Werdet ihr sie mit eiserner Hand regieren? Oder zeigt ihr ihnen einen Weg voller Mitgefühl und Glauben? Werdet ihr Extreme verbinden, um eine faire Balance zu finden? Wie auch immer ihr entscheidet, denkt daran – es gibt keinen Weg zurück.

Alles hat Konsequenzen

Einige Entscheidungen – z. B. das Urteil über das Schicksal eines unfolgsamen Bürgers, oder das Stattgeben der Forderungen einer neuen Fraktion – werden euch zunächst unwesentlich erscheinen. Seid euch aber dessen bewusst, dass eure Taten unerwartete Konsequenzen nach sich ziehen können. Eure Bürger haben ihr Vertrauen in euch gesetzt, aber ihre Hingabe ist nicht grenzenlos. Die Führung einer Gemeinschaft kann durchaus eine Bürde sein.

Entwickelt neue Technologien

Überleben verlangt nach Fortschritt. Reagiert auf aktuelle Ereignisse, aber vergesst dabei nicht den Blick in die Zukunft, und investiert geschickt in Forschung und technologischen Fortschritt. Es ist zwar schwierig, eine hochentwickelte Infrastruktur mit autonomen Automata, Luftschiffen und anderen technischen Wundern zu etablieren, aber nicht unmöglich. Alles hängt von eurem Organisations- und Führungstalent ab.

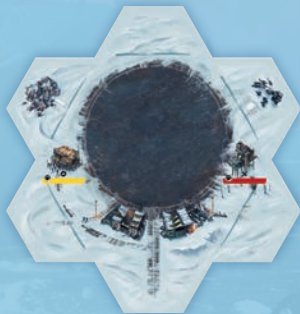
Erforscht das Frostland

Während euer Hauptaugenmerk auf New London liegt, bietet die Welt da draußen viel mehr als nur das, was im Einzugsbereich eurer Stadt liegt. Und obwohl Expeditionen riskant sind, können sie auch wertvolle Informationen und zusätzliche Vorräte liefern. Vielleicht sind sogar noch andere Menschen dort draußen, und ihr Schicksal liegt allein in eurer Hand.

SPIELMATERIAL



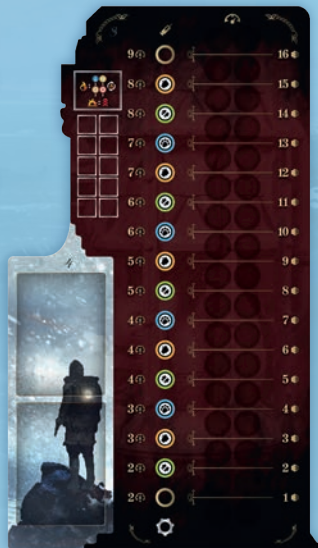
1 Generator-Turm (mit Schubfach)



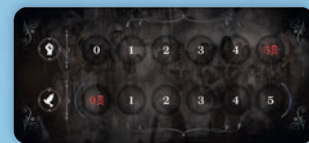
1 Generator-Sektor



1 Generator-Ausbau



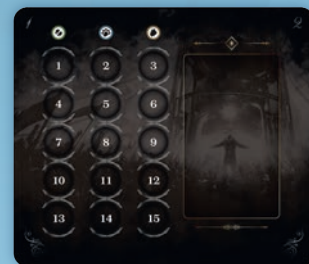
1 Generator-Tableau



1 Stimmungs-Tableau



1 Lager-Tableau



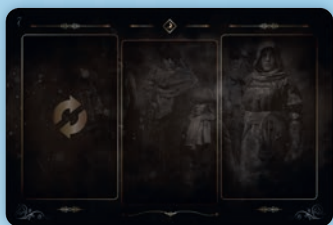
1 Runden-Tableau



1 Bevölkerungs-Tableau



1 Gebäude-Tableau



1 Dämmerungs-Tableau



12 Umrandungs-Teile
(6 lange, 2 gespiegelte, 2 kurze und 2 Umrandungs-Endteile)



1 Unzufriedenheits-Beutel
1 Hoffnungs-Beutel



30 Plättchen Sektoren
(12 innere Sektoren und
18 äußere Sektoren)



5 Plättchen Felsen-Sektoren
(4 davon zeigen auf der
Rückseite den Dreadnought)



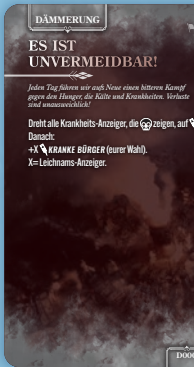
4 Aufgaben-Spielerhilfen



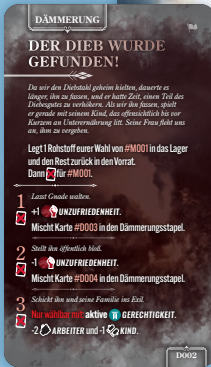
Diese Spielanleitung
1 Szenarien-Anleitung

Karten

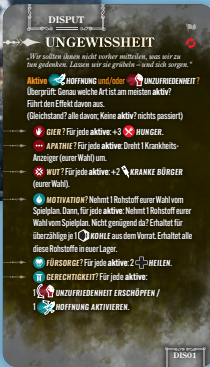
135 Ereigniskarten, aufgeteilt in:



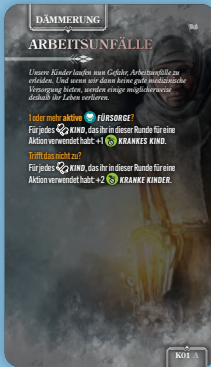
1 Startkarte
 („Es ist unvermeidbar!“)



60 Standardkarten



10 Disputkarten



32 Gesetz-
Konsequenzkarten



32 Morgenkarten

103 Dämmerungskarten (4 unterschiedliche Typen)

1 spezielle Szenario-
Technologiekarte *Dampfzentren*



16 Gesetzeskarten



44 Szenariokarten



40 Expeditionskarten



13 Wetterkarten



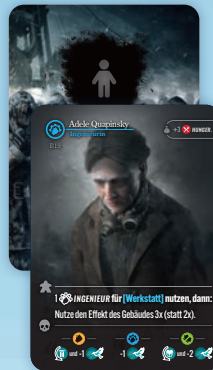
8 Technologiekarten



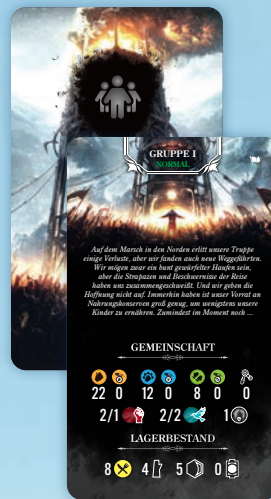
4 Beraterkarten



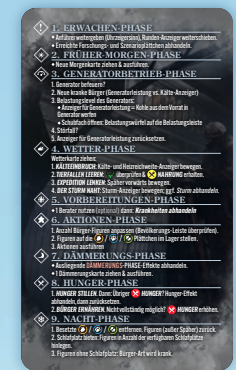
1 Karte
 „Ein Weckruf für alle“



30 Bürgerkarten



12 Startaufbau-Karten
 (6 unterschiedliche
 Gemeinschaften in je
 2 Schwierigkeitsgraden)



1 Phasenübersicht



4 szenariospezifische Außenposten-Expeditionskarten



1 szenariospezifische Außenpostenkarte



1 Anzeiger für Generatorleistung



1 Runden-Anzeiger



1 Phasen-Anzeiger



1 Anführer



1 Sturm-Anzeiger



1 Kälte-Anzeiger



3 Bürger-Anzeiger (Arbeiter, Ingenieure und Kinder)



3 Krankheits-Anzeiger (Arbeiter, Ingenieure und Kinder)



1 Leichnam-Anzeiger



6 Automata-Figuren



1 Nahrungs-Anzeiger



1 Hunger-Anzeiger



3 szenariospezifische Anzeiger „Individueller Nahrungsbedarf“ (für Fan-Szenarien)



3 Vorratslager-Plättchen



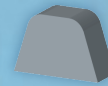
30 Bürger-Figuren (10 Arbeiter-Figuren, 10 Ingenieure-Figuren, 8 Kinder-Figuren, 1 Jungarbeiter-Figur, 1 Jungingenieur-Figur)



40 Holz



50 Kohle



8 Stahl

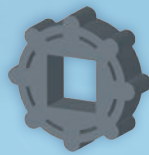


4 Plättchen „Elektrostatisher Entladepunkt“



10 Dampfkerne

30 Bäume



3 Dampfzentren



7 Randgebiets-Plättchen (3 leer, je 2 Holz-/Kohlevorkommen)



15 „Bürger erschöpft“-Plättchen (je 5 für Arbeiter, Ingenieure und Kinder)



7 Szenario-plättchen



4 Generator-schaden-Plättchen



9 Hoffnung

9 Unzufriedenheit



4 Forschungs-plättchen



1 Evakuierungs-Anzeiger



5 Plättchen Wissen/Entdeckung



1 Integritäts-Anzeiger



1 Zustands-Anzeiger



1 Studiums-Anzeiger

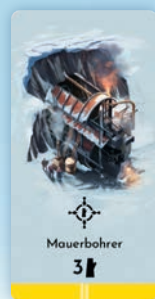


3 Heizreichweite-Anzeiger



1 Dreadnought-Plättchen

19 große Gebäudeplättchen



11 große Standardgebäude



1 großes Spezialgebäude



7 große Szenariogebäude

74 kleine Gebäudeplättchen



42 kleine Standardgebäude



10 kleine Spezialgebäude



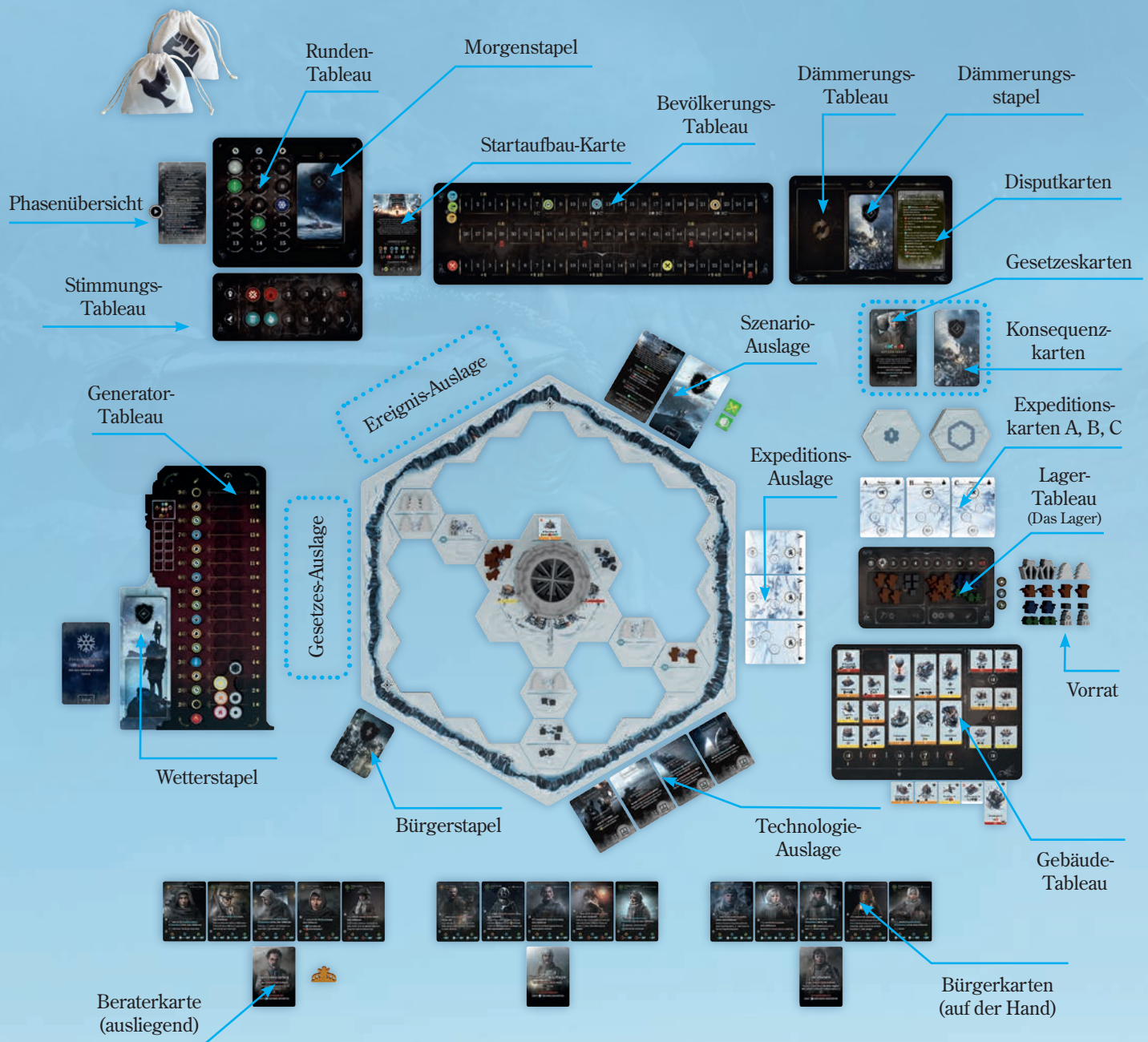
4 kleine Szenariogebäude



18 Zerstörte/Hilferufel-Gebäude

SPIELAUFBAU

Wählt zunächst ein Szenario aus, das ihr spielen möchtet. Der hier folgende, vollständig beschriebene Spielaufbau nutzt das Standard-Szenario **Ein neues Zuhause: Der Krater**. Es ist ideal für die ersten Partien und, um neuen Spieler:innen das Spiel zu erklären. In der **Szenarien-Anleitung** findet ihr dann viele weitere Szenarien, die ihr spielen könnt. Von spannenden Variationen von *Ein neues Zuhause* bis zu sehr anspruchsvollen neuen Szenarien wie *Die Ruinen von Tesla City*.





Die einzelnen Schritte des Spielaufbaus sind alle mit einer Kapitelnummer versehen (1, 3 ...). Außerdem sind die einzelnen Schritte durchnummeriert. Befindet sich die Zahl in einem weißen Kreis (1, 2 ...), gibt es einen Bildverweis im Aufbaubild. Bei Zahlen ohne weißen Kreis (7.) ist der entsprechende Schritt nicht abgebildet.

1 Den Spielplan bauen

- 1 Puzzelt die **Spielplanumrandung** wie abgebildet zusammen. Die 6 Umrandungs-Teile formen dabei ein Sechseck. Dreht sie dabei auf die Seite mit den **Felswänden**.
- 2 Platziert den **Generator-Sektor** so, dass er in der **Mitte des Spielplans** liegt. Richtet ihn wie im Bild gezeigt aus.
- 3 Stellt den **Generator-Turm** (mit Schubfach) auf den **Generator-Sektor**. Den **Generator-Ausbau** lasst in der Schachtel, bis ihr ihn benötigt.
- 4 Platziert das Gebäude **Speisehaus** auf das Feld des Generator-Sektors, wie im Bild gezeigt.

Hinweis: Die Plattform und das Gebäude Generator sind auf dem Generator-Sektor aufgedruckt. Ihr müsst diese Gebäude nicht platzieren.

- 5 Platziert 5 **HOLZ** (links) und 5 **KOHLE** (rechts) auf dem **Generator-Sektor**, wie im Bild gezeigt.
- 6 **Mischt die 7 Randgebiets-Plättchen verdeckt**. Zieht dann zufällig 1 der Plättchen und legt es **offen auf eine Ecke** der **Spielplanumrandung**. **Wiederholt das** im Uhrzeigersinn – aber nur solange, bis **3 Plättchen** ausliegen, die **Holz- oder Kohlevorkommen** zeigen (maximal liegen also jetzt auch 3 leere Plättchen aus). Entfernt dann **alle leeren ausliegenden Randgebiets-Plättchen** und legt sie mit evtl. übrigen leeren zurück in die Schachtel.
7. Bildet nun aus den **Sektoren-Plättchen zwei Stapel** – je einen für innere  und für äußere . **Mischt sie separat**. Dann platziert sie verdeckt neben dem Spielplan.
- 8 Zieht nun **verdeckt 1 äußeren Sektor** und platziert ihn **verdeckt** und **angrenzend an 1 der 3 Ecken**, in der sich **kein Randgebiets-Plättchen** befindet. **Wiederholt das** für alle Ecken ohne Randgebiets-Plättchen.
- 9 Zieht nun **verdeckt je 1 inneren Sektor** und **platziert** ihn verdeckt zwischen jedem ausliegenden **äußeren Sektor** und dem **Generator-Sektor**.
- 10 **Deckt alle verdeckt platzierten Sektoren auf**. Richtet sie korrekt aus und platziert, wenn nötig, **Rohstoffe** und **Bäume**, wie auf ihnen angegeben ist.

*Hinweis: Sollte auf den Sektoren ein **Nahrungsfund** abgebildet sein, ignoriert diesen vorerst. Er wird später – bei der Vorbereitung des **Bevölkerungs-Tableaus** – berücksichtigt.*



Hier wird 1 Holz platziert

Hier werden 2 Kohle platziert



Hier werden 4 Bäume platziert

Hier kommt nichts hin

10

Der Vorrat

Alles **HOLZ**, alle **KOHLE**, **DAMPFKERNE**, Bäume, Bürger-Figuren und **AUTOMATA** (sowie ggf. **STAHL**, wenn das Szenario es vorsieht), die derzeit nicht in Gebrauch sind, legt ihr neben den Spielplan. Sie bilden dort den (allgemeinen) **Vorrat**.

In Szenario **Ein neues Zuhause: Der Krater** wird kein **STAHL** benötigt.

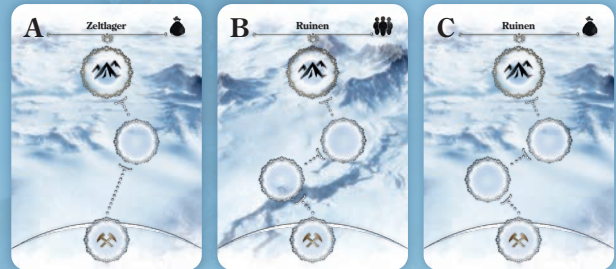
Symbole auf Sektoren



2 Die Expeditions-Auslage

Hinweis: Für das Szenario **Ein neues Zuhause: Der Krater** benötigt ihr alle Expeditionskarten.

1. Bildet aus den Expeditionskarten **3 Stapel** (je 1 für A, B und C) und **mischt** diese **Stapel separat**. Platziert sie **verdeckt** (mit der weißen Expeditions-pfad-Seite nach oben) und gut erreichbar.
2. Nehmt dann die **ersten 3 Karten vom A-Stapel**, und legt sie neben den rechten Rand des Spielplans. Dies ist eure **Expeditions-Auslage**. Jede der drei Karten ist ein **Expeditionspfad**.



3 Die Technologie-Auslage

Hinweis: Vergesst nicht, dass ihr die **Technologiekarte Dampfzentren** nur dann verwendet, wenn ein Szenario dies ausdrücklich fordert. Legt sie ansonsten zurück in die Schachtel.

1. **Mischt die Technologiekarten**. Zieht 4 davon und legt sie offen neben den rechten unteren Rand des Spielplans. Dies ist eure **Technologie-Auslage**. Die restlichen Technologiekarten legt ihr in die Schachtel zurück.
2. Platziert je **1 Forschungsplättchen** (mit der inaktiven Seite nach oben) auf jede Technologiekarte in der Auslage.



Forschungsplättchen



4 Die Startaufbau-Karte

Die **12 Startaufbau-Karten** zeigen 2 Schwierigkeitsgrade – es gibt je 6 Karten im Schwierigkeitsgrad **Normal** und 6 im Schwierigkeitsgrad **Schwer**. Diese 6 Karten stellen **6 Gruppen von Überlebenden** dar (**I bis VI**). Wählt euren **Schwierigkeitsgrad** und darin **1 Gruppe** (natürlich könnt ihr die Gruppe auch zufällig ziehen).

Für das erste Spiel empfehlen wir die Karte **Gruppe I – Normal**.



Auf der Startaufbau-Karte ist die Anzahl an Bürgern, Rohstoffen etc. angegeben, mit denen ihr das Spiel beginnt. Die folgenden Kapitel des Spielaufbaus werden darauf Bezug nehmen.

5 Das Bevölkerungs-Tableau



1. Platziert das Bevölkerungs-Tableau oberhalb des Spielplans.
2. Legt nun die 3 Bürger- und 3 Krankheits-Anzeiger auf die Bevölkerungsleiste (die obere Leiste des Tableaus) – legt sie auf die Felder, die den Angaben der Startaufbau-Karte entsprechen. Der linke Wert jeder Bürgerart ist die Anzahl Bürger dieser Art. Der rechte Wert ist die Anzahl kranker Bürger dieser Art.



Die Karte *Gruppe I – Normal* zeigt 22 Arbeiter, 12 Ingenieure und 8 Kinder (und 0 kranke Bürger jeweils). Legt die Anzeiger wie abgebildet auf das Tableau.

3. Den Nahrungs-Anzeiger legt ihr auf das Feld der Nahrungs-Leiste (unten auf dem Tableau), das auf der Startaufbau-Karte angegeben ist.

Bei *Gruppe I – Normal* legt ihr ihn auf Feld 8.

4. Überprüft jetzt, ob auf den aufgedeckten Sektoren jeweils *Nahrungsfunde* sichtbar sind (siehe S. 25): Zählt die **NAHRUNG** auf allen *Nahrungsfunden* zusammen. Verschiebt dann den Nahrungs-Anzeiger auf der Nahrungs-Leiste so viele Felder weiter nach rechts. Ihr startet also mit **zusätzlicher** **NAHRUNG**.
5. Zuletzt legt ihr den Hunger-Anzeiger auf Feld 0 der Nahrungs-Leiste.

6 Das Lager-Tableau

1. Platziert das Lager-Tableau rechts neben dem Spielplan.
2. Legt den Leichnams-Anzeiger auf das Feld der Leichnams-Leiste, das auf der Startaufbau-Karte angegeben ist.

Bei *Gruppe I – Normal* legt ihr ihn auf Feld 1.

3. Nehmt eine Anzahl an **HOLZ**, **KOHLE** und **DAMPFKERNEN** aus dem Vorrat, wie auf der Startaufbau-Karte angegeben ist, und legt sie auf das linke Feld des Tableaus.

Bei *Gruppe I – Normal* beginnt ihr mit 4 **HOLZ**, 5 **KOHLE** und ohne **DAMPFKERNEN**.

4. Überprüft die Bevölkerungsleiste und seht euch die Position der 3 Bürger-Anzeiger an. Jeder Anzeiger befindet sich in einem bestimmten Bereich der Leiste. Nehmt so viele FIGUREN (**ARBETER**, **INGENIEURE**, **KINDER**) aus dem Vorrat und stellt sie in euer Lager, wie der Bereich angibt, in dem der passende Anzeiger liegt.



Bei *Gruppe I – Normal* beginnt ihr mit 2 **KINDER-FIGUREN**, 3 **INGENIEUR-FIGUREN** und 5 **ARBETER-FIGUREN**.

5. Ist auf der Startaufbau-Karte eine Zahl für Automata angegeben? Nehmt diese aus dem Vorrat und legt sie in euer Lager.

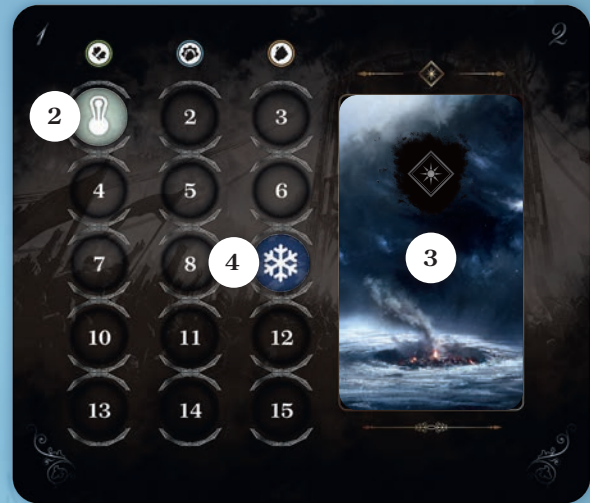
Bei *Gruppe I – Normal* beginnt ihr ohne Automata.

6. Legt zuletzt die „Bürger erschöpft“-Plättchen neben dem Lager-Tableau bereit.

9 Das Runden-Tableau

1. Platziert das **Runden-Tableau** oberhalb des Stimmungs-Tableaus.
2. Legt den **Runden-Anzeiger** auf Feld 1 der Rundenleiste.
3. **Mischt die Morgenkarten** und legt dann den Morgenstapel verdeckt auf das entsprechende Feld des Tableaus.
4. Legt den **Sturm-Anzeiger** auf das (im Szenario angegebene) passende Feld der Rundenleiste.

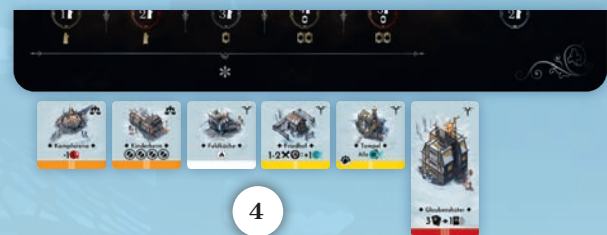
Für das Szenario *Ein neues Zuhause: Der Krater* legt ihr ihn auf Feld 9.



10 Die Gesetzentwurfs-Auslage

1. Nehmt von den **Gesetzeskarten** die Karten #G01 bis #G08 und legt sie als Stapel bereit.
2. **Mischt** die restlichen Gesetzeskarten (#G09 bis #G16) **verdeckt**, zieht dann **zufällig 4** davon und legt sie zu den anderen 8 Karten auf den Gesetzesstapel. Die restlichen Karten werden nicht benötigt – legt sie zurück in die Schachtel.
3. Legt alle **Gesetz-Konsequenzkarten** verdeckt als Konsequenzstapel neben den Gesetzesstapel.
4. Sucht alle **Spezialgebäude** heraus, die zu Karten im **Gesetzesstapel** gehören, und platziert sie unterhalb des Gebäude-Tableaus. Das **Kinderheim** sowie die 4 Gebäude (doppelseitig) von **Neuer Glauben/Neue Ordnung** (#G07/#G08) werden immer benötigt. Alle anderen Spezialgebäude lasst ihr in der Schachtel.

Beispiel: Ist das Gesetz Kampfarena (#G10) im Gesetzesstapel? Dann legt die Kampfarena unter das Gebäude-Tableau.



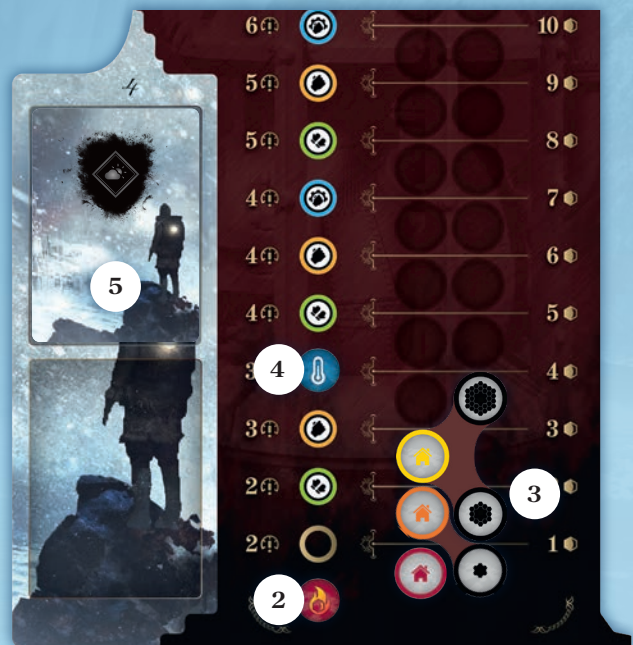
11 Das Dämmerungs-Tableau

1. Platziert das **Dämmerungs-Tableau** oberhalb des Bevölkerungs-Tableaus.
2. Legt die **Dämmerungskarte** *Es ist unvermeidbar!* (#D000) verdeckt auf das mittlere Feld des Tableaus.
3. Mischt alle **Disputkarten** und legt den Stapel **offen** auf das **rechte Feld** des Tableaus.
4. **Lest euch die oberste Disputkarte genau durch**, damit ihr wisst, was auf euch zukommt. **Nehmt** sie jetzt und **mischt** sie zusammen mit der *Es ist unvermeidbar!*-Karte. Legt beide **verdeckt als Stapel** zurück auf das mittlere Feld. Diese beiden Karten sind jetzt der Beginn eures **Dämmerungsstapels**.
5. Die restlichen Dämmerungskarten könnt ihr in der Schachtel lassen, bis sie benötigt werden.



12 Das Generator-Tableau

1. Platziert das **Generator-Tableau** links neben den Spielplan.
2. Legt den **Anzeiger für Generatorleistung** (Standard-Seite nach oben) auf das **unterste Feld der Heiz-Leiste**.
3. Dann legt ihr die **3 Heizreichweite-Anzeiger** auf die untersten drei Felder der Generator-Leiste (wie abgebildet): erst den roten, dann den orangen, und den gelben zuoberst.
4. Legt den **Kälte-Anzeiger** auf **Feld 5** der **Heiz-Leiste** (das fünfte Feld von unten).
5. Mischt die **Wetterkarten** und legt sie verdeckt auf das entsprechende Feld des Generator-Tableaus. **Das ist euer Wetterstapel.**



Der Anzeiger für
Generatorleistung:



Standard-Seite



Überhitzungs-Seite

13 Berater und Bürger



Jeder von euch wählt **1** der Beraterkarten und legt sie vor sich aus. Ihr könnt sie natürlich auch zufällig verteilen. Beraterkarten, die nicht gewählt wurden, legt in die Schachtel zurück.

Nur im Solo-Spiel: Nimm dir zusätzlich noch die Karte *Ein Weckruf für alle*.

Mischt die Bürgerkarten und platziert sie als verdeckt liegenden Bürgerstapel am linken unteren Rand des Spielplans. Lasst daneben etwas Platz für den Ablagestapel der Bürgerkarten. Dann zieht jeder Spieler Karten vom Bürgerstapel auf die Hand:

Im Solo-Spiel: 7 Karten
Zu zweit: 6 Karten
Zu dritt: 5 Karten
Zu viert: 4 Karten



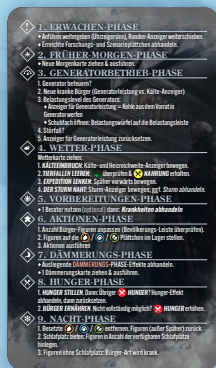
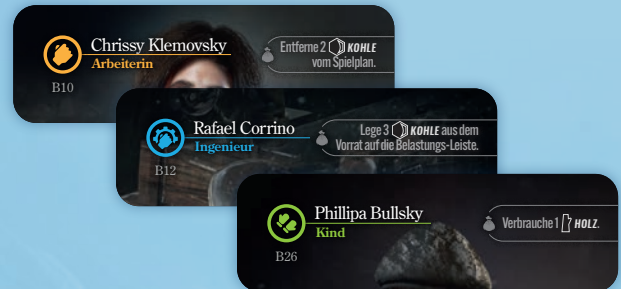
Jetzt muss jeder 1 seiner **Bürgerkarten auswählen**, dann:

Zahle die **Startkosten** (in der rechten oberen Ecke der Karte angegeben) deiner ausgewählten Karte und lege sie dann offen auf den **Ab-lagestapel**. Du musst eine Karte wählen, deren Kosten du auch bezahlen kannst.

Wenn zwei von euch mit ihrer Karte etwas bezahlen wollen, aber nicht genug davon da ist, wählt zufällig 1 der Karten aus und bezahlt deren Kosten. Die andere Karte kommt zurück auf die Hand – du musst eine andere Karte wählen!

Konnte einer von euch gar keine Kosten bezahlen? Wurf 1 zufällige Karte von der Hand ab und ihr erhaltet stattdessen +1 **KRANKEN BÜRGER** der Art der Karte (siehe *Krankheit und Sterben* auf S. 30).

*Beispiel: In einem Spiel zu dritt zieht jeder Spieler 5 Bürgerkarten. Katrin entscheidet sich, Chrissy Klemovsky abzuwerfen, und entfernt je 1 **KOHLE** von zwei aufgedeckten Sektoren des Spielplans. Anna wirft Rafael Corrino ab und legt 3 **KOHLE** aus dem Vorrat auf die Belastungsleiste. Gregor wählt Philippa Bullsky, verbraucht 1 **HOLZ** aus dem Lager und wirft die Karte ab. Jeder hat jetzt noch 4 Karten auf der Hand.*



14 Letzte Vorbereitungen

Legt die **Phasenübersicht** gut erreichbar aus und platziert den **Phasen-Anzeiger** an

6. AKTIONEN-PHASE.

Legt die **Szenariokarten des Szenarios** wie angegeben in die Szenario-Auslage.



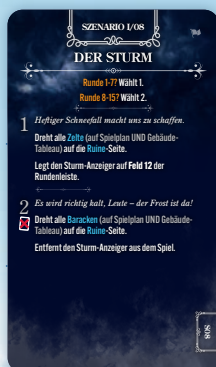
Wählt **zufällig 1 von euch** aus, der den **Anführer** erhält.

Jeder Spieler erhält nun die zu seiner **Beraterkarte passende Aufgaben-Spielerhilfe**. Verteilt bei **weniger als 4 Spielern** die übrigen Spielerhilfen unter den Spielern. Im Solo-Spiel nimmst du dir natürlich alle 4 Spielerhilfen. Alle anderen Komponenten, die nicht für das Szenario benötigt werden, legt ihr in die Schachtel zurück.

Für das Szenario *Ein neues Zuhause: Der Krater* legt ihr die Szenariokarte I|01 offen aus und die anderen Karten *Ein neues Zuhause: Der Krater* verdeckt daneben.

Legt dann **Szenarioplättchen** auf die **auf den Szenariokarten angegebenen Felder** der **Rundenleiste**. Deckt ihr später eine Szenariokarte auf, auf der sich ebenfalls das Symbol und eine Rundenzahl befinden, legt auch auf dieses Feld der Rundenleiste ein Szenarioplättchen.

Für das Szenario *Ein neues Zuhause: Der Krater* legt ihr die Szenarioplättchen auf die Felder 4 und 11.



Legt die **Sturmkarte** eures Szenarios verdeckt links neben den **Wetterstapel**.

Für das Szenario *Ein neues Zuhause: Der Krater* ist dies die Karte I/08.

Die Aufgaben-Spielerhilfen





Auf jedem dieser Blätter ist ein Teil der zentralen (Verwaltungs-)Aufgaben des Spielablaufs gelistet. Jeder Spieler sollte die ihm zugeteilten Aufgaben vollständig verstanden haben, bevor das Spiel beginnt.

*Beispiel: Die **Generator-Leitung** muss verstanden haben, wie die **Generatorbetrieb-Phase**, die **Belastungsleiste**, die **Wetterkarten** sowie die **Heizreichweite-Anzeiger** funktionieren.*


SIEG UND NIEDERLAGE

Ihr gewinnt das Spiel, indem ihr das Ziel des Szenarios erfüllt. Das Ziel offenbart sich oftmals erst im Laufe der Partie. Eurer Hauptziel bis dahin wird sein, **nicht zu verlieren!**

Wenn eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt sind, **verliert ihr das Spiel:**

- **Habt ihr eure letzte  HOFFNUNG von der Hoffnungs-Leiste entfernt?**
Die Bürger verlieren ihren Lebenswillen und ihr habt verloren.
- **Habt ihr die 6.  UNZUFRIEDENHEIT auf die Unzufriedenheits-Leiste gelegt (egal, ob aktiv oder erschöpft)?**
Die Bürger verbannen euch aus der Stadt und ihr habt verloren.
- **Ist der Generator überhitzt und hat aber erneut einen Störfall?**
Der Generator explodiert und ihr habt verloren.

- **Hat einer der Krankheits-Anzeiger während der VORBEREITUNGEN-PHASE Feld 26 der Bevölkerungs-Leiste erreicht oder überschritten?**
Krankheit und Elend machen euch Handlungsunfähig und ihr habt verloren.
- **Ist der Hunger-Anzeiger am Ende der HUNGER-PHASE immer noch auf Feld 25 oder darüber?**
Eure Bürger sterben einen Hungertod und ihr habt verloren.
- **Habt ihr den Leichnams-Anzeiger auf das letzte Feld der Leichnams-Leiste gezogen?**
Zu wenige haben überlebt, um die Menschheit zu sichern und ihr habt verloren.

 Dieses Symbol auf den verschiedenen Leisten dient euch als Erinnerung an die Bedingungen, die zu eurer Niederlage führen können.

EIN PAAR GRUNDLAGEN VORNEWEG

Regelpriorität








Widersprechen Anweisungen in der Szenarien-Anleitung den Regeln in dieser Anleitung, haben sie immer Vorrang. Ebenso haben Kartentexte, die den Regeln in dieser Anleitung oder Anweisungen in der Szenarien-Anleitung widersprechen, immer Vorrang.





Entscheidungen treffen

In Frostpunk müsst ihr zusammenarbeiten, um das Spiel zu gewinnen. Müsst ihr eine Entscheidung treffen, könnt euch aber nicht einig, hat der **Anführer** das letzte Wort.





Erhalten/Verbrauchen/Verlieren

Während des Spiels werdet ihr verschiedene Dinge erhalten, verlieren oder verbrauchen.

Eure verfügbare  NAHRUNG wird auf der Nahrungs-Leiste angezeigt, die Anzahl eurer Bürger mit den 3 **Bürger-Anzeigern** ( ARBEITER,  INGENIEURE und  KINDER) auf der Bevölkerungs-Leiste, und die Zahl eurer kranken Bürgern mit den 3 **Krankheits-Anzeigern** ( KRANKER ARBEITER/ KRANKER INGENIEUR/ KRANKES KIND) ebenfalls auf der Bevölkerungs-Leiste.






Erhaltet ihr  NAHRUNG oder Bürger, oder erhaltet ihr neue  KRANKE BÜRGER einer Art, bewegt ihr den entsprechenden Anzeiger auf seiner Leiste nach rechts. Verbraucht oder verliert ihr  NAHRUNG oder Bürger, oder heilt ihr  KRANKE BÜRGER einer Art, bewegt den entsprechenden Anzeiger auf seiner Leiste nach links.

Hinweis: Wenn nur  KRANKE BÜRGER genannt wird, könnt ihr euch die Art aussuchen, die ihr erhaltet.



 HOLZ,  KOHLE,  STAHL und  DAMPKERNE sind Rohstoffe. **Erhaltet** ihr Rohstoffe, nehmt sie aus dem **Vorrat** und legt sie **in euer Lager**. **Verliert** oder **verbraucht** ihr Rohstoffe, nehmt sie **aus eurem Lager** und legt sie **zurück** in den **Vorrat**.

Verlieren und Verbrauchen haben 1 wichtigen Unterschied:

Verlieren: Werdet ihr angewiesen, eine bestimmte Anzahl von Dingen zu **verlieren**, habt aber **nicht genug** davon, dann verliert ihr nur, was ihr habt. Weitere Effekte bleiben davon unbeeinträchtigt – es sei denn, eine Szenarioregel oder ein Kartentext besagt etwas anderes.

Beispiel: Werdet ihr angewiesen, 3  HOLZ zu verlieren, ihr habt aber nur 1  HOLZ im Lager, verliert ihr nur dieses 1  HOLZ. Und wird euch mitgeteilt, dass ihr 3  INGENIEURE verliert, ihr habt aber nur 2  INGENIEURE, dann verliert ihr auch nur diese beiden.

Verbrauchen: Müsst ihr eine bestimmte Anzahl an Dingen **verbrauchen**, damit ein Effekt eintritt, müsst ihr **die volle Anzahl** verfügbar haben und zurück in den Vorrat legen können. Es ist nicht möglich, solche Effekte auszulösen, wenn ihr den vollen Betrag nicht bezahlen könnt.

Beispiel: Müsst ihr 2  HOLZ verbrauchen, um ein Gebäude nutzen zu können, habt aber nur 1  HOLZ, könnt ihr dieses Gebäude nicht benutzen.

Ablagestapel

Ihr dürft euch die Karten in den verschiedenen Ablagestapeln jederzeit ansehen.

HOFFNUNG UND UNZUFRIEDENHEIT

HOFFNUNG und **UNZUFRIEDENHEIT** sind zwei zentrale Aspekte des Spiels. Viele andere Aspekte des Spiels werden abfragen, welche **Art** und welchen **Zustand** (aktiv/erschöpft) sie haben.

Für den Zustand gilt: die **helle Seite** ist die **aktive Seite** und die **dunkle Seite** ist die **erschöpfte Seite**.

Es gibt 3 verschiedene Arten **HOFFNUNG**, und auch 3 verschiedene Arten **UNZUFRIEDENHEIT**:

Helle Seite (links): Aktiv Dunkle Seite (rechts): Erschöpft



Aktivieren und Erschöpfen

- Sollt ihr 1 **HOFFNUNG AKTIVIEREN** oder 1 **UNZUFRIEDENHEIT AKTIVIEREN**? Dann dreht 1 solche von ihrer **erschöpften Seite** auf die **aktive Seite**.
- Sollt ihr 1 **HOFFNUNG ERSCHÖPFEN** oder 1 **UNZUFRIEDENHEIT ERSCHÖPFEN**? Dreht 1 solche von ihrer **aktiven Seite** auf die **erschöpften Seite**.

Wenn eine **spezielle Art** von **HOFFNUNG** oder **UNZUFRIEDENHEIT** angegeben ist, **müsst** ihr dabei **diese** wählen. Wenn **nicht**, dürft ihr **frei** wählen.

- Ist es euch **nicht möglich**, **HOFFNUNG** oder **UNZUFRIEDENHEIT** den Anweisungen entsprechend zu aktivieren oder zu erschöpfen? Ignoriert diesen Effekt. Wollt ihr aber gerade **einen Effekt nutzen**, der von euch **verlangt** **HOFFNUNG** oder **UNZUFRIEDENHEIT** oder eine spezielle Art davon zu erschöpfen? Ihr könnt dann den Effekt **nur** nutzen, wenn ihr das auch tatsächlich könnt & tut.

Erhöhen/Senken (+/-)

Werdet ihr angewiesen **HOFFNUNG**/**UNZUFRIEDENHEIT** zu erhöhen (+)?

Wählt dabei jeweils 1 der folgenden Optionen:

- Option 1 – Ziehen:**
Zieht 1 entsprechende (**HOFFNUNG**/**UNZUFRIEDENHEIT**) davon aus dem Beutel und platziert diese mit der **erschöpften Seite** auf dem nächsten freien Feld der entsprechenden Leiste
- ODER**
- Option 2 – Aktivieren:**
Aktiviert 1 davon, das bereits auf der entsprechenden Leiste liegt.

Werdet ihr angewiesen eine **spezielle Art** von **HOFFNUNG** oder **UNZUFRIEDENHEIT** zu erhöhen (+)?

Führt jeweils die folgenden beiden Schritte durch:

- Zieht 1 davon (**HOFFNUNG**/**UNZUFRIEDENHEIT**) aus dem **Beutel** und platziert diese mit der **erschöpften Seite** auf dem nächsten freien Feld der entsprechenden Leiste (ganz gleich, ob sie der genannten Art entspricht oder nicht).
- Wenn möglich, **aktiviert 1** der **geforderten speziellen Art** (wenn das jetzt auf der entsprechenden Leiste liegt). **Könnt ihr das nicht?** Dann passiert nichts weiter.



Beispiel 1: +1 **FÜRSORGE** bedeutet, dass ihr die **HOFFNUNG** um diese spezielle Art erhöhen sollt. Dafür zieht ihr zunächst 1 **HOFFNUNG** aus dem Beutel und legt sie erschöpft auf die Hoffnungs-Leiste. Ihr habt **GERECHTIGKEIT** gezogen. Da ihr nun keine passende **HOFFNUNG** auf der Leiste liegen habt, dreht ihr auch keine auf die aktive Seite.





Beispiel 2: +1 **WUT** bedeutet, dass ihr die **UNZUFRIEDENHEIT** um diese spezielle Art erhöhen sollt. Ihr zieht 1 **UNZUFRIEDENHEIT** aus dem Beutel und legt sie erschöpft auf die Unzufriedenheits-Leiste. Ihr habt **GIER** gezogen. Es liegt 1 erschöpfte **WUT** auf der Leiste, die ihr jetzt auf die aktive Seite dreht.

Hinweis: Ihr könnt nie mehr als 6 **HOFFNUNG** auf eurer Hoffnungs-Leiste haben. Sollte die Leiste bereits voll und alle **HOFFNUNG** aktiv sein, und ihr sollt weiter erhöhen, ignoriert den Effekt.



Werdet ihr angewiesen  **HOFFNUNG** /  **UNZUFRIEDENHEIT** zu senken (-)? Wählt dabei 1 der folgenden Optionen:



• **Option 1 – Erschöpfen:**




Erschöpft 1 entsprechende **aktive**  /  davon eurer Wahl

ODER

• **Option 2 – Entfernen:**


Entfernt 1 entsprechende **erschöpfte**  /  eurer Wahl und legt sie zurück in den Beutel. Schiebt dann alle verbliebenen ggf. nach links, bis keine Lücken mehr vorhanden sind.

Achtung: Könnt ihr Option 1 nicht wählen (ihr habt nur erschöpfte  **HOFFNUNG** /  **UNZUFRIEDENHEIT**), müsst ihr Option 2 wählen.

Auf Karten ist Erhöhen oder Senken verkürzt angegeben. Dort steht ein + oder - (+ für erhöhen, - für senken), dann eine Zahl und das zugehörige Symbol (+1  **HOFFNUNG** / -1  **UNZUFRIEDENHEIT**). Es ist auch möglich, dass eine spezielle Art genannt wird (z. B. +1  **WUT**). Die Zahl gibt an, wie oft ihr den entsprechenden Prozess durchführen müsst.

Hinweis: Es ist auch möglich, dass die Bezeichnung fehlt. Das ist nur Platzgründen geschuldet – das Symbol ist ausschlaggebend. Eine volle Auflistung aller Symbole findet ihr auf der Rückseite der Szenarien-Anleitung.



Beispiel:
„+1  **UNZUFRIEDENHEIT**“ bedeutet, dass ihr eure Unzufriedenheit einmal erhöhen müsst.





Beispiel: Ihr sollt -1  **UNZUFRIEDENHEIT** ausführen. Da sich keine **aktive**  **UNZUFRIEDENHEIT** auf der Leiste befindet, die ihr für Option 1 erschöpfen könntet, müsst ihr stattdessen 1 erschöpfte  **UNZUFRIEDENHEIT** zurück in den Beutel legen.

Zur Erinnerung: Wird eure **letzte**  **HOFFNUNG** entfernt, oder müsst ihr eine **6**.  **UNZUFRIEDENHEIT** auf die Leiste legen, **verliert ihr das Spiel sofort!**

„Achtung: Nur Option 2 – Entfernen wählbar.“

Steht bei einem Effekt dieser Satz dabei?

Dann müsst ihr eine entsprechende  **HOFFNUNG** oder  **UNZUFRIEDENHEIT** **entfernen** – selbst wenn ihr etwas **aktives** erschöpfen könntet.

Wichtig: Wenn ihr nur aktive habt, entfernt ihr ausnahmsweise die aktive – erschöpfen ist nie dabei wählbar.

SPIELABLAUF

Eine Partie **Frostpunk** verläuft über mehrere Runden. Jede Runde ist in **9 Phasen** unterteilt, die nacheinander durchgeführt werden. Mit dem **Phasen-Anzeiger** markiert ihr diesen Fortschritt auf der Phasenübersicht:

1. **ERWACHEN-Phase:** Anführer weitergeben; Runden-Anzeiger bewegen; ggf. Plättchen auslösen.
2. **FRÜHER MORGEN-Phase:** Neue Morgenkarte ziehen & ausführen.
3. **GENERATORBETRIEB-Phase:** Bürger können durch die Kälte krank werden; Generatorbelastung & Störfall überprüfen.
4. **WETTER-Phase:** Wetterkarte ziehen (Kälteeinbruch, Tierfallen liefern Nahrung, Späher bewegen sich, der Sturm kommt näher).
5. **VORBEREITUNGEN-Phase:** Berater nutzen; Krankheiten abhandeln.
6. **AKTIONEN-Phase:** Führt mit den Figuren Aktionen aus.
7. **DÄMMERUNGS-Phase:** **DÄMMERUNGS-Phase**-Effekte abhandeln und 1 Dämmerungskarte ziehen.
8. **HUNGER-Phase:** Hunger der vorherigen Runde stillen, Bürger dieser Runde ernähren.
9. **NACHT-Phase:** Schlafplätze (beheizte Unterkünfte) bieten; Bürger ohne Schlafplatz werden krank.

Hinweis: In der 1. Runde des Spieles überspringt ihr die Phasen 1-5.

1. ERWACHEN-PHASE

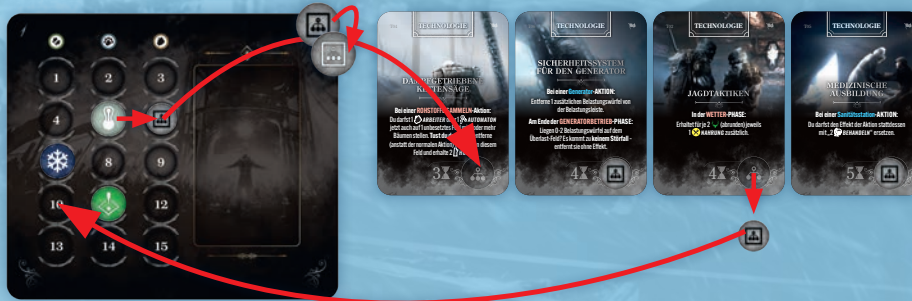
Ein neuer Tag beginnt, und die Bürden eines Anführers liegen auf frischen Schultern.

Gebt den **Anführer** an den nächsten Spieler **im Uhrzeigersinn**.

Dann zieht den **Runden-Anzeiger** auf das nächste Feld der Rundenleiste und **überprüft**:

- **Liegt auf diesem Feld ein Forschungsplättchen?** Legt es mit der aktiven Seite auf die Technologiekarte ohne Forschungsplättchen.

Wählt jetzt (wenn möglich) 1 der ausliegenden Technologiekarten, auf der noch ein **inaktives** Forschungsplättchen liegt, und platziert es auf der Rundenleiste. Ihr müsst es **so viele Felder** vor den **Runden-Anzeiger** legen, wie die **Zahl auf der Karte** anzeigt. Mehr zu Technologiekarten auf S. 38.



Beispiel: Ihr zieht den Runden-Anzeiger von Feld 5 auf Feld 6 der Rundenleiste. Dort liegt ein Forschungsplättchen. Ihr legt es mit der aktiven Seite auf die Technologiekarte Dampfgetriebene Kettensäge. Dann wählt ihr die Karte Jagdtaktiken, nehmt das darauf liegende inaktive Forschungsplättchen und legt es auf Feld 10 der Rundenleiste – das ist 4 Felder vor dem Runden-Anzeiger, weil das die Zahl auf der Karte ist.

- **Liegt auf diesem Feld ein Szenarioplättchen?**

Entfernt es, dann lest auf der/den entsprechenden Szenariokarte(n) nach, was jetzt passiert und folgt den dort beschriebenen Anweisungen. Weitere Details zu Szenariokarten findet ihr auf S. 33.

Beispiel: Ihr zieht den Runden-Anzeiger auf ein Feld mit Szenarioplättchen. Ihr entfernt das Plättchen und folgt den Anweisungen auf der entsprechenden Szenariokarte.

- **Liegt auf diesem Feld der Sturm-Anzeiger?**

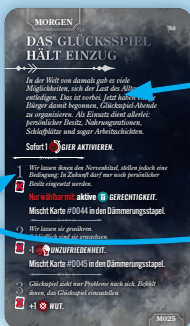
Ignoriert ihn zunächst. Seine Auswirkungen werden erst in der **WETTER-PHASE** relevant.



2. FRÜHER MORGEN-PHASE

Ein neuer Tag bringt neue Herausforderungen, denen wir uns stellen müssen.

NEUE MORGENKARTE AUSFÜHREN



Zieht die oberste Karte des **Morgenstapels** lest euch den Text durch. In der **oberen Hälfte** steht ein Dilemma, vor das ihr gestellt werdet. Hier kann sich auch ein **Soforteffekt** befinden, den ihr jetzt direkt ausführen müsst. Dann schaut ihr euch die **verschiedenen (nummerierten) Optionen** in der unteren Hälfte der Karte an. Von diesen müsst ihr **1 Option wählen und ausführen**. Manche Optionen dürft ihr nur

ausführen, wenn ihr eine **Bedingung** erfüllt oder etwas „bezahlen“ könnt. Und manchmal führt ihr auch einfach nur aus, was hier steht.

Beispiel: Um die erste Möglichkeit der Morgenspielkarte Das Glücksspiel hält Einzug zu wählen (links), müsst ihr

mindestens 1 aktive GERECHTIGKEIT besitzen – ihr müsst sie nur besitzen, nicht etwa erschöpfen.

Links neben jeder Option steht, was ihr mit der Karte **danach** machen sollt. Tut das, nachdem ihr den Effekt dieser Option ausgeführt habt:

- ✗ Nehmt die Karte aus dem Spiel (legt sie in die Schachtel zurück). Rohstoffe auf der Karte kommen zurück in den Vorrat, Figuren auf der Karte zurück in euer Lager.

- ! Legt die Karte in die Ereignis-Auslage (links oben neben dem Spielplan)

Hinweis: Manchmal finden sich diese Symbole auch schon im Sofort-Effekt der Karte!

3. GENERATORBETRIEB-PHASE

Wenn wir nicht genug heizen, werden einige unserer Bürger krank werden. Befeuern wir den Generator aber zu stark, könnte ein Störfall eintreten.

Diese Phase besteht aus 4 Schritten, die ihr nacheinander ausführt:

1) GENERATOR BEFEUERN?

Als ersten Schritt dieser Phase müsst ihr entscheiden, ob ihr den **Generator befeuern** wollt. **Damit rückt ihr den Anzeiger für Generatorleistung nach oben.** Ihr könnt eine beliebige Menge an **KOHLE** verbrauchen, um den **Generator zu befeuern**. Für jede **KOHLE**, die ihr so verbraucht bewegt ihr den **Anzeiger für Generatorleistung** um **1 Feld nach oben**. Ihr dürft ihn befeuern, bis der Anzeiger dasselbe Feld wie der Kälte-Anzeiger erreicht – nicht aber darüber hinaus.

2) NEUE KRANKE BÜRGER

Überprüft jetzt, wie viele eurer Bürger aufgrund der Kälte krank werden:

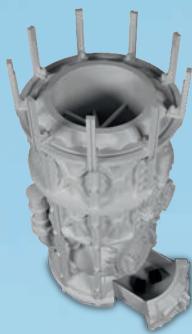
Für **jedes Symbol**, das **zwischen dem Anzeiger für Generatorleistung** und dem **Kälte-Anzeiger** sichtbar ist, erhaltet ihr **1 KRANKENBÜRGER** dieser Art.



Hinweis: Bewegt ihr dabei einen Krankheits-Anzeiger über die Position des zugehörigen Bürger-Anzeigers hinaus? Seht dazu „Krankheit und Sterben“ auf S. 30.

*Beispiel: In Bild oben erhaltet ihr **1 KRANKES KIND** und **1 KRANKEN INGENIEUR**.*

3) BELASTUNGSLEVEL DES GENERATORS

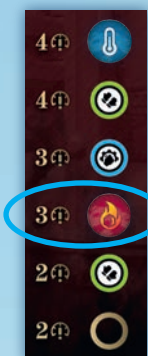


Nehmt **so viel KOHLE** aus dem Vorrat (nicht aus eurem Lager!), wie die **Zahl links vom Anzeiger für Generatorleistung** angibt. Lasst diese Würfelchen dann von oben in den **Generator-Turm** fallen.

Hinweis: Einer von euch hält die Würfelchen am Besten in der geschlossenen Faust, hält die Faust dann über die Öffnung und lässt die Würfel dann fallen.

*Beispiel: Hier nehmt ihr **3 KOHLE** aus dem Vorrat und lasst sie in den Generator-Turm fallen.*

Dadurch fallen Würfel aus dem Turm in das **Schubfach**. Zieht vorsichtig das Schubfach des Generator-Turms heraus. Die Würfel darin sind jetzt **Belastungswürfel**. Nehmt die Belastungswürfel heraus und legt sie alle auf die Belastungsleiste. Schließt dann das Schubfach vorsichtig wieder.



Auf den **10 kleinen Feldern** der **Belastungsleiste** hat jeweils **1 Belastungswürfel** Platz. **Habt ihr mehr als 10 Belastungswürfel auf der Belastungsleiste?** Legt überzählige Würfel in das **Überlast-Feld** (das große Feld über der Leiste).

Beachte: Belastungswürfel, die aus dem Generator-Turm fallen, wenn ihr das Schubfach herauszieht, müsst ihr ebenfalls auf die Belastungsleiste legen. Sollten Würfel heraus- bzw. in das Schubfach fallen, wenn ihr es wieder hineinschiebt, verbleiben sie im Schubfach. Ihr müsst sie dann in der nächsten Runde zusätzlich auf die Leiste legen.

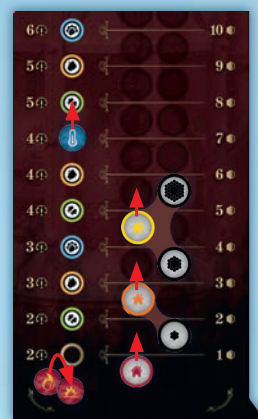
4) STÖRFALL?

Befinden sich jetzt Belastungswürfel im Überlast-Feld? Es kommt zu einem **Störfall!**

Wenn es zu **keinem** Störfall kommt, geht gleich zu **Schritt 5**.

Störfall abhandeln

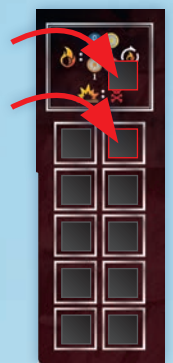
- **Ist dies euer erster Störfall im Spiel?**
 1. **Dreht den Anzeiger für Generatorleistung** von der **Standard-** auf die **Überhitzungs-Seite**.
 2. Zieht den **Kälte-Anzeiger 1 Feld weiter nach oben**, und alle **3 Heizreichweite-Anzeiger** ebenfalls **je 1 Feld** weiter auf der Generator-Leiste nach **oben**.
 3. **Entfernt alle Belastungswürfel** von der **Belastungsleiste** (auch die auf dem Überlast-Feld) und legt sie in den Vorrat zurück.
- **Ist dies euer zweiter Störfall im Spiel?**



Das ist der Fall, wenn der Anzeiger auf der **Überhitzungs-Seite** liegt.

Der Generator explodiert in einem tosenden Knall. Ihr habt das Spiel verloren!

*Beispiel: Aufgrund der Position des Anzeiger für Generatorleistung musset ihr **3 Würfel** in den Generator-Turm fallen lassen. **2 Würfel** fallen in das Schubfach, und ihr legt sie auf die Belastungsleiste. Da sich dort bereits **9 Würfel** befanden, müsst ihr **1** davon auf das Überlast-Feld legen. Es kommt zu eurem ersten Störfall!*



5) ANZEIGER FÜR GENERATORLEISTUNG ZURÜCKSETZEN

Stellt den **Anzeiger für Generatorleistung** zurück auf das **unterste Feld** der **Heiz-Leiste**.

4. WETTER-PHASE

Es wird jeden Tag kälter, und wir müssen mehr und mehr heizen, damit allen warm genug ist.



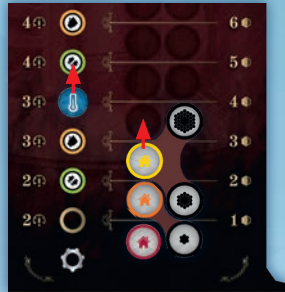
Zieht die oberste Karte des Wetterstapels. Mit dieser Karte handelt ihr nun die gleich folgenden 4 Schritte der WETTER-PHASE ab. Dann legt die Wetterkarte auf den zugehörigen Ablagestapel.

1) KÄLTEINBRUCH

Bewegt die auf der Wetterkarte angegebenen Heizreichweite-Anzeiger sowie den Kälte-Anzeiger die angegebene Anzahl an Feldern auf ihren Leisten nach oben.



Beispiel: Hier müsst ihr nur den gelben Heizreichweite-Anzeiger und den Kälte-Anzeiger um jeweils 1 Feld nach oben bewegen.



2) TIERFALLEN LEEREN



Für jedes sichtbare Jagd-Symbol (🦌) auf euren gebauten Jagdhütten (und evtl. ausliegenden Karten, die euch diese Symbole geben) erhaltet ihr je 1 ⚔️ NAHRUNG.

Hinweis: Einfache Jagdhütten zeigen 1 Symbol, ausgebaute Jagdhütten zeigen 2.

Beispiel: Ihr habt drei Jagdhütten und 1 davon ist ausgebaut. Ihr seht also 4 Jagd-Symbole und erhaltet daher 4 ⚔️ NAHRUNG.

3) EXPEDITION LENKEN

Eure aktiven Expeditionen bewegen sich: Zieht jeden eurer Späher auf den Expeditionspfad die angegebene Anzahl Felder vorwärts. Details zu Expeditionen findet ihr auf S. 35.



Beispiel: Bei dieser Wetterkarte zieht ihr jeden eurer Späher jeweils 2 Felder vorwärts.

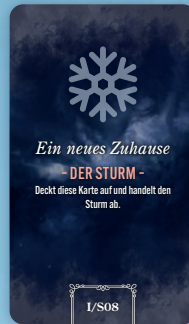
4) DER STURM NAHT



Bewegt den Sturm-Anzeiger auf der Rundenleiste so viele Felder rückwärts, wie die Zahl auf der Wetterkarte angibt.

Beispiel: Hier müsst ihr den Sturm-Anzeiger um 2 Felder zurück bewegen.

Erreicht der Sturm-Anzeiger dabei das Feld des Runden-Anzeigers (oder zieht darüber hinweg)?



Der Sturm ist gekommen!

Deckt die Sturm-Karte eures Szenarios auf und handelt sie ab.

Wird die Karte dabei nicht entfernt (X)?

Dann legt sie wieder verdeckt neben den Wetterstapel.

Im Szenario *Ein neues Zuhause*: Der Krater hängt der Effekt des Sturmes davon ab, wie viele Stürme die Stadt bereits durchlitten hat:

- Der erste Sturm fegt über die Stadt: Legt den Sturm-Anzeiger auf Feld 12 der Rundenleiste. Dreht dann alle Zelte auf die Ruine-Seite – auch jene, die sich noch auf dem Gebäude-Tableau befinden.



- Der zweite Sturm beutelt eure Stadt: Nehmt den Sturm-Anzeiger aus dem Spiel. Dreht dann alle Baracken auf die Ruine-Seite – auch jene, die sich noch auf dem Gebäude-Tableau befinden.



Ruinen sind immer-kalte Gebäude, die während der NACHT-PHASE keine Schlafplätze mehr bieten können. Sie sind keine Unterkünfte mehr. Eines der Gesetze (*Improvisierte Unterkünfte*) kann dies jedoch beeinflussen. Weitere Details zur NACHT-PHASE findet ihr auf S. 29.

5. VORBEREITUNGEN-PHASE

Wir ersuchen unsere Berater um Hilfe.

1 BERATER AUSWÄHLEN UND NUTZEN (OPTIONAL)

Besprecht gemeinsam, ob bzw. welchen eurer Berater ihr nutzen wollt. Ihr könnt pro Runde nämlich immer nur **1 Berater nutzen** – das darf aber auch jede Runde erneut derselbe sein. Solltet ihr euch nicht einigen können, entscheidet der Anführer.

Aber Achtung: Ihr könnt den Berater nur nutzen, wenn ihr seine geforderte **HOFFNUNG ERSCHÖPFEN** könnt.

DANN: KRANKHEITEN ABHANDELN

Dann – ob genutzt oder nicht – müsst ihr die Krankheiten abhandeln. Überprüft die **Position jedes Krankheits-Anzeiger**. Beginnt beim Krankheits-Anzeiger auf der niedrigsten Position. Je nachdem in **welchem Abschnitt** sich der Krankheits-Anzeiger befindet, führt ihr den entsprechenden Effekt darunter aus:

Die möglichen Effekte sind:

X Legt die angegebene Zahl „Bürger erschöpft“-Plättchen (**ARBEITER ERSCHÖPFT** / **INGENIEUR ERSCHÖPFT** / **KIND ERSCHÖPFT**) in euer Lager. Die Art des Plättchens entspricht der Art der kranken Bürger.

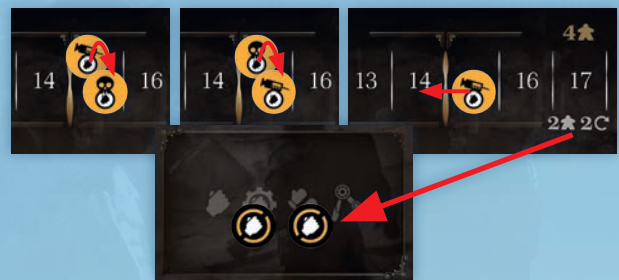
Für jedes dieser Plättchen habt ihr in der folgenden **AKTIONEN-PHASE** 1 solche Bürger-Figur weniger.

XC Dreht den Krankheits-Anzeiger dieser Art kranker Bürger **so oft** von einer Seite auf die andere, wie die Zahl hier angibt. Bei jeder Drehung überprüft ihr:

Dreht ihr von zu ? Nichts weiter passiert zunächst – einer der Bürger wurde schwer krank.

Dreht ihr von zu ? 1 Bürger dieser Art **STIRBT** (siehe „Krankheit und Sterben“, S. 30). Dann schiebt diesen Anzeiger um 1 Feld zurück.

Hinweis: Krankheits-Anzeiger, die sich auf den Feldern 0-4 befinden, lösen keine Effekte aus.



*Beispiel: Ihr habt 15 **KRANKE ARBEITER** – daher sollt ihr **2 2C** ausführen. Ihr legt 2 Plättchen **ARBEITER ERSCHÖPFT** in euer Lager. Jetzt dreht ihr zudem den Anzeiger 2x um. Beim ersten Mal dreht ihr ihn von zu . Nichts passiert. Danach dreht ihr ihn zurück zu – 1 eurer **ARBEITER** **STIRBT**, und ihr zieht den Anzeiger auf Feld 14.*

6. AKTIONEN-PHASE

An die Arbeit! Bewegt euch, Leute! Es gibt genug zu tun!

1) BÜRGER-FIGUREN ANPASSEN

Zuerst müsst ihr die **Anzahl eurer Bürger-FIGUREN** im Lager überprüfen. Dazu seht ihr nach, wo sich der entsprechende **Anzeiger jeder Art von Bürger auf der Bevölkerungs-Leiste** befindet. Jeder Abschnitt steht für eine bestimmte Anzahl an Figuren dieser Art Bürger. Passt jetzt die **Anzahl Figuren in eurem Lager** an, so dass sie der Zahl über dem Abschnitt entsprechen.

Hinweis: Figuren, die als Späher auf Expedition sind, zählen zu dieser Zahl hinzu (ganz so, als ob sie sich im Lager befänden).



*Beispiel: Die Anzahl Figuren hier sind: 3 **KINDER**, 4 **INGENIEURE** und 5 **ARBEITER***

2) BÜRGER ERSCHÖPFEN

Jetzt seht in eurem Lager nach:

Befinden sich „Bürger erschöpft“-Plättchen (/ /) im Lager? Stellt auf jedes Plättchen 1 entsprechende FIGUR aus eurem Lager. Habt ihr nicht genug für alle Plättchen? Dann lasst die übrigen leer.

Was bedeutet das? Eine FIGUR auf einem solchen Plättchen könnt ihr in dieser Runde **nicht** für Aktionen nutzen.

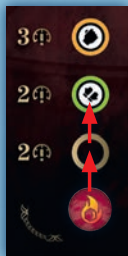
3) AKTIONEN AUSFÜHREN

Beginnend mit dem **Anführer** und dann **im Uhrzeigersinn**, führt jeder nun **einen Zug** aus. Das geht reihum so weiter, bis ihr entweder keine Figuren mehr im Lager habt oder gemeinsam entscheidet, die **AKTIONEN-PHASE** zu beenden.

Dein Zug

Zuerst musst du entscheiden, ob du den **Generator befeuern** willst. Das funktioniert genau wie in **Schritt 1: Generator befeuern?** der **GENERATORBETRIEB-PHASE**, siehe S. 20.

*Hinweis: In dieser Phase wird der Belastungslevel des Generators nicht angepasst. Das geschieht ausschließlich in der **GENERATORBETRIEB-PHASE!***



*Beispiel: Bevor du deine Aktion ausführst, verbrauchst du 2 **KOHLE**, um den Generator zu befeuern und den Anzeiger um 2 Felder nach oben zu bewegen.*

Dann nimmst du 1 verfügbare Bürger-Figur aus dem Lager und führst mit ihr 1 der folgenden Aktionen aus:

- ▶ **SCHNEE RÄUMEN**
- ▶ **ROHSTOFFE SAMMELN**
- ▶ **BAUEN**
- ▶ **GEBÄUDE NUTZEN**
- ▶ **SPÄHER AUSSENDEN**
- ▶ **SPEZIAL-AKTION**

*Beachte: Du kannst mit **KINDERN** keine Aktionen ausführen – es sei denn, ihr habt ein entsprechendes Gesetz (Kinderarbeit) verabschiedet oder ein anderer Effekt erlaubt dies explizit.*

Beheizte und kalte Aktionen

Jede Aktion, die du ausführst, ist entweder **beheizt** oder **kalt**. Manche Aktionen sind immer beheizt. Andere Aktionen sind immer kalt. Viele weitere Aktionen sind **entweder beheizt oder kalt** – abhängig davon, ob der Generator dem Gebäude oder Sektor-Feld, auf dem die Aktion ausgeführt wird, Wärme liefert.

IMMER BEHEIZT:

- ▶ **BAUEN**, ▶ **SPÄHER AUSSENDEN**, ▶ **SPEZIAL-AKTIONEN**

IMMER KALT:

- ▶ **SCHNEE RÄUMEN**

GENERATORLEISTUNGS-ABHÄNGIG:

- ▶ **ROHSTOFFE SAMMELN**, ▶ **GEBÄUDE NUTZEN**

*Hinweis: Man kann sich hier einfach merken, dass die vom Generator gelieferte Wärme nur dann relevant ist, wenn ihr Figuren auf dem Spielplan einsetzt. Sonst sind alle anderen Aktionen immer beheizt – mit 1 Ausnahme: **SCHNEE RÄUMEN**.*

Willst du eine Aktion ausführen, prüfe immer zuerst, ob sie beheizt oder kalt ist: Eine **beheizte** Aktion hat keine weiteren Auswirkungen. Bei einer **kalten** Aktion wird die **Art Bürger** der verwendeten Figur jedoch krank – du musst den Krankheits-Anzeiger dieser Art Bürger also um 1 nach rechts verschieben.

Achtung: Ziehst du den Krankheits-Anzeiger dabei über das Feld des zugehörigen Bürger-Anzeigers hinaus? Bleibe auf dem Feld des Bürger-Anzeigers stehen und drehe den Krankheits-Anzeiger stattdessen auf die andere Seite (siehe „Krankheit und Sterben“, S. 30). Erst danach führst du die Aktion aus!

Für die Aktionen **ROHSTOFFE SAMMELN** oder **GEBÄUDE NUTZEN** musst du dir die **Positionen des Anzeigers für Generatorleistung** und der **Heizreichweite-Anzeiger** ansehen:

Die **Heizreichweite-Anzeiger** zeigen die Wärmedämmungs-Level von Gebäuden und/oder eine „Zone“ des Spielplans:



Das Wärmedämmungs-Level

Jedes Gebäude hat ein **Wärmedämmungs-Level**, das durch den **farbigen Streifen** (für Farbenblinde auch mit 0-4 Strichen) am unteren Rand des Plättchens angezeigt wird.

Rote Gebäude haben das beste Wärmedämmungs-Level, gefolgt von orangen und dann gelben Gebäuden.

Gebäude mit blauem Wärmedämmungs-Level haben kein Wärmedämmungs-Level – sie sind nur beheizt, wenn sie in einer beheizten Zone sind oder ein Gesetz bzw. ein Spezial- oder Szenariogebäude das angibt.

Weißer Gebäude haben einen Sonderstatus – ihr Wärmedämmungs-Level ist irrelevant.



Solange der **Anzeiger für die Generatorleistung** noch auf dem untersten Feld ist, gelten die Aktionen **ROHSTOFFESAMMELN** und **GEBÄUDE NUTZEN** immer als kalt.

Sobald er höher ist, **können** diese Aktionen **beheizt** sein. Um das zu überprüfen, **sieh dir die Position der Symbole der Heizreichweiten-Anzeiger** an. Diese zeigen ein Wärmedämmungs-Level (rot, orange, gelb) und Zonen (Zone A, B und C, siehe Bild).



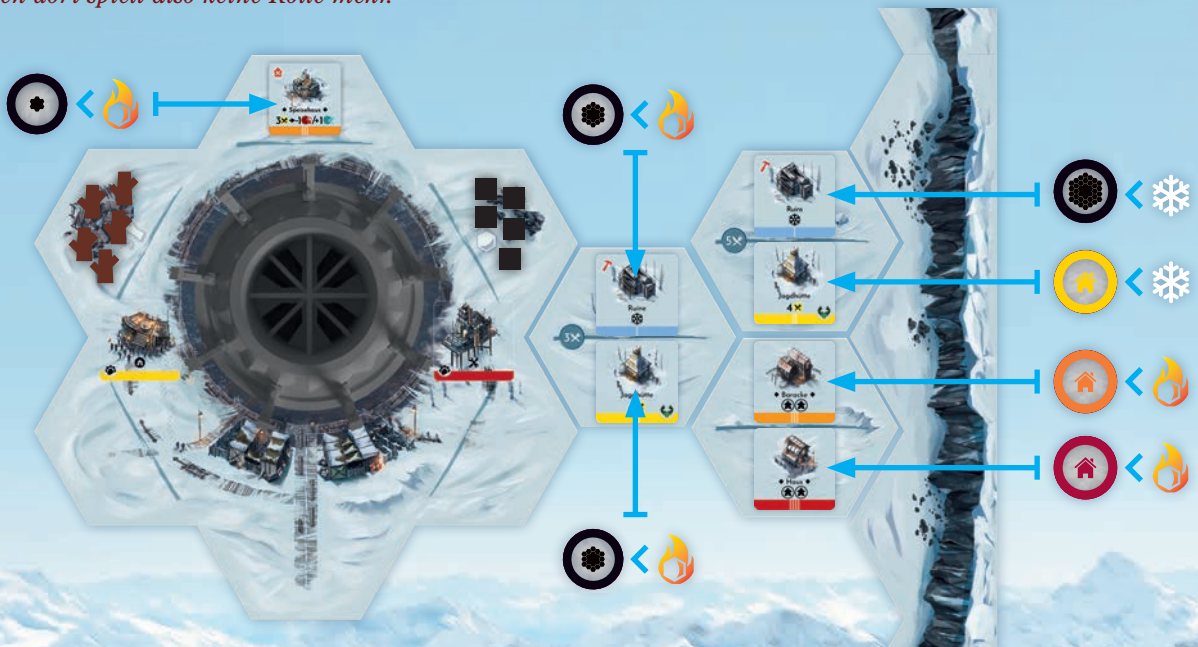
Es gilt:

- Befindet sich das **Symbol eines Wärmedämmungs-Levels unterhalb** des **Anzeigers für Generatorleistung**? Dann gelten alle **Aktionen dieser Gebäude als beheizt**. Das ist unabhängig davon, in welcher Zone sich das Gebäude befindet.
- Befindet sich das **Symbol einer Zone des Spielplans unterhalb** des **Anzeigers für Generatorleistung**? Dann gelten alle Aktionen **ROHSTOFFESAMMELN** und **GEBÄUDE NUTZEN** in **dieser Zone** als beheizt.

Nur unter diesen Bedingungen können die Aktionen **ROHSTOFFESAMMELN** und **GEBÄUDE NUTZEN** **beheizt** sein.



*Beispiel: Der Anzeiger für Generatorleistung liegt auf Feld 4. Die Symbole für das rote und orangene Wärmedämmungs-Level sind also unterhalb des Anzeigers. Alle roten und orangenen Gebäude auf dem Spielplan sind daher beheizt – ganz gleich, wo sie sich befinden. Zusätzlich befindet sich der Anzeiger auch über den Symbolen für den Generator-Sektor (A) und dem Symbol für alle dem Generator-Sektor angrenzenden Sektoren (B). Alle Aktionen **ROHSTOFFESAMMELN** und **GEBÄUDE NUTZEN** in diesen Zonen gelten also ebenfalls als beheizt. Die Wärmedämmungs-Level von Gebäuden dort spielt also keine Rolle mehr.*



DIE AKTIONEN IM DETAIL

Generell gilt: Um eine Aktion auszuführen, brauchst du eine **verfügbare** (und für die gewählte Aktion erlaubte) **Figur** aus eurem Lager. Du stellst die Figur **auf die Aktion** und führst sie aus. Eine Figur im Lager ist verfügbar, wenn sie nicht erschöpft ist.

► SCHNEE RÄUMEN

Die Umgebung muss dringend vom Schnee befreit werden, um neue Rohstoffe zu finden und Platz für Expansion zu schaffen.

Ausführbar mit: ARBEITER / INGENIEUR

Diese Aktion gilt immer als kalt.

Wähle 1 von diesen beiden Optionen:

- Platziere 2 innere Sektoren ()
(sie müssen nicht nebeneinandergelegt werden)

ODER

- Platziere 1 äußeren Sektor. ()



Hinweis: Ist nur noch Platz für 1 inneren Sektor, kannst du auch nur 1 solchen platzieren.

Achtung: Diese Aktion darf mehrmals pro Runde ausgeführt werden!

Sektoren musst du immer verdeckt ziehen und verdeckt platzieren. Dabei musst du beachten:

- **Innere Sektoren** müssen **angrenzend zum Generator-Sektor** platziert werden.
- **Äußere Sektoren** müssen immer an einen anderen Sektor angrenzen, der (direkt oder über andere Sektoren) **mit dem Generator-Sektor verbunden** ist. Sie können nie direkt neben den Generator-Sektor platziert werden.

Nachdem du alle Sektoren platziert hast, **deckst du sie auf**. Platziere dann die abgebildete Anzahl an Bäumen oder Rohstoffen aus dem Vorrat auf ihre Felder. Ist auf einem Sektor ein **Nahrungsfund** abgebildet? Erhaltet sofort so viel **NAHRUNG** (Leiste anpassen!).

Beispiel: Beim SCHNEE RÄUMEN entscheidest du, 1 äußeren Sektor zu legen. Du legst ihn zwischen einem inneren Sektor und der Spielplan-Umrandung. Danach deckst du ihn auf und platzierst, wie darauf angegeben, 3 Bäume und 2 KOHLE aus dem Vorrat darauf.

► ROHSTOFFE SAMMELN

Unsere Vorräte sind zu großen Teilen aufgebraucht – wir müssen unbedingt neue Rohstoffe heranschaffen!

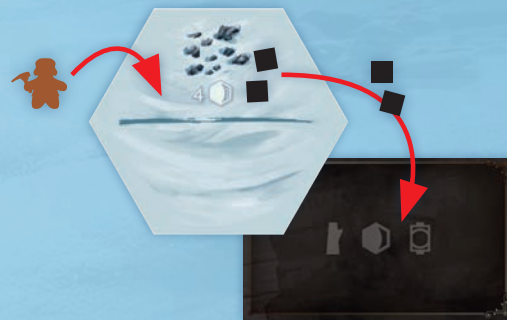
Ausführbar mit: ARBEITER / INGENIEUR

Beheizt oder kalt – Zonen-abhängig

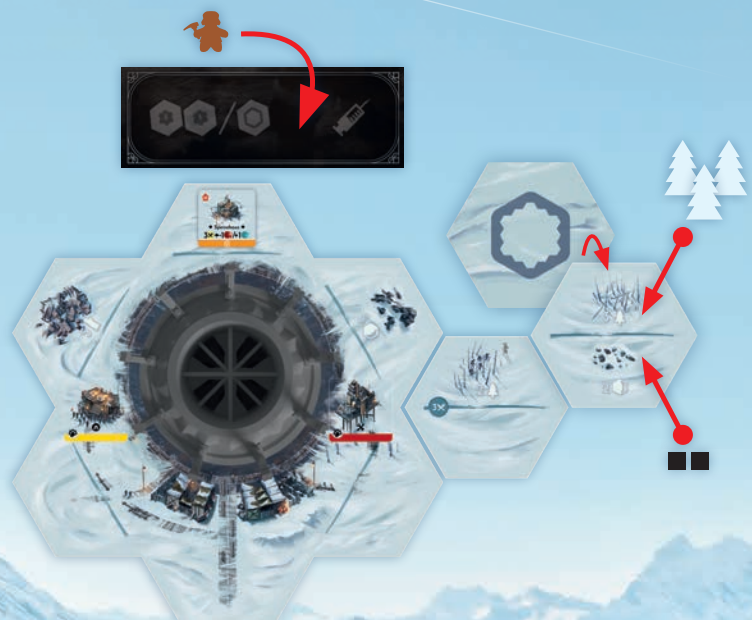
Wähle 1 unbesetztes (= ohne Figur darauf) Feld eines Sektors deiner Wahl. Nimm **bis zu 2 Rohstoffe** (KOHLE, HOLZ oder DAMPFKERNE) von diesem Feld und lege sie in euer Lager.

Achtung: Diese Aktion darf **mehrmals pro Runde** ausgeführt werden – aber nur **1x pro Feld!**

Hinweis: Bedenke, dass der Generator-Sektor auch ein Sektor ist, der 5 Felder hat.



Beispiel: Du stellst 1 ARBEITER auf das Feld mit 4 KOHLE und sammelst dort genau 2 KOHLE ein.



► BAUEN

Der Bau neuer Gebäude ist für uns überlebenswichtig!

Ausführbar mit: ARBEITER / INGENIEUR

Diese Aktion gilt immer als beheizt.

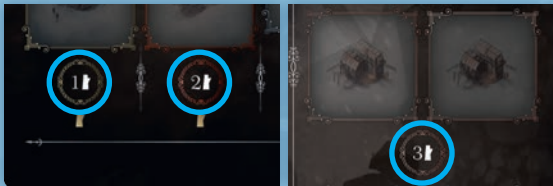


Das ist keine einzelne Aktion – stattdessen darfst du nun **bis zu 3x** die „Unteraktionen“ **Errichten** und/oder **Abreißen** ausführen.

Beispiel: Du errichtest ein neues Gebäude, reißt ein weiteres Gebäude ab und errichst dann ein neues Gebäude auf dem gerade frei gewordenen Feld.

Errichten

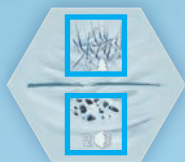
Um ein Gebäude zu errichten, wähle **1 verfügbares Gebäude** des Gebäude-Tableaus und verbräuche die in der Spalte bzw. direkt darunter angegebene Anzahl an **HOLZ** und/oder **DAMPFKERNEN**.



Hinweis: Die Gebäude unterhalb des Gebäude-Tableaus darfst du erst wählen, wenn sie verfügbar geworden sind. Ihre Kosten sind jeweils auf der entsprechenden Karte angegeben, die sie verfügbar gemacht hat.

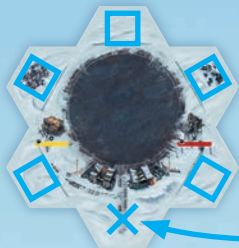
Legte das Gebäude dann auf 1 bzw. 2 Felder genau 1 Sektors deiner Wahl auf dem Spielplan, auf denen sich **weder ein anderes Gebäude** noch eine **Figur** befinden. Legst du es auf ein Feld mit Rohstoffen oder Bäumen, entferne diese und lege sie in den Vorrat zurück.

Felder



Beachte außerdem:

- Gebäude, die zeigen, kannst du nie errichten.
- Große Gebäude musst du auf den zwei Feldern desselben Sektors errichten.
- Der Generator-Sektor hat 5 Felder. Der Bereich für das geöffnete Schubfach gilt nicht als Feld.



Das ist kein Feld

Abreißen

Um ein Gebäude abzureißen, wähle 1 Gebäude auf dem Spielplan, auf dem sich **keine Figur** befindet, und lege es zurück auf (oder unter) das Gebäude-Tableau.

Wichtig:

- Gebäude, die zeigen, können nicht abgerissen (und auch nicht zerstört) werden.
- Abgerissene **Ruinen** nimmst du immer ganz aus dem Spiel (lege sie zurück in die Schachtel).

► GEBÄUDE NUTZEN

Um einen reibungslosen Ablauf in unserer Stadt zu gewährleisten, müssen wir unsere Gebäude effektiv nutzen.

Ausführbar mit: abhängig vom Gebäude

Beheizt oder kalt – Zonen/Wärmedämmungs-Level-abhängig.

Die Gebäude in der Stadt – egal, ob errichtet oder bereits auf dem Generator-Sektor vorgedruckt – kannst du für **ihre Aktion** nutzen, indem du **1 verfügbare Figur** daraufstellst.

Kleine Gebäude können nur **1x pro Runde** genutzt werden – das Gebäude muss also „frei“ sein, um 1 Figur darauf zu stellen.

Große Gebäude können jedoch **2x pro Runde** genutzt werden (aber mit 2 separaten Aktionen). Die Aktionen aller Gebäude beschreiben wir im Anhang ausführlich (S. 39).

Achtung: Manche Gebäude können ausschließlich von **INGENIEUREN** genutzt werden – das ist mit einem Symbol auf dem Gebäude vermerkt.



*Eine Ausnahme ist die **Signalstation** – sie ermöglicht nur die Aktion **SPÄHER AUSSENDEN**.*

► SPÄHER AUSSENDEN

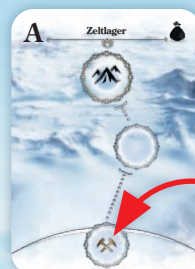
Der Weg mag zwar gefährlich sein, aber wir müssen ihn beschreiten.

Ausführbar mit: ARBEITER / INGENIEUR

Diese Aktion gilt immer als beheizt.

Achtung: Du kannst diese Aktion **nur** ausführen, wenn die **Signalstation** errichtet ist.

Stelle den **ARBEITER** / **INGENIEUR** auf das **Anfangsfeld einer freien Expedition**. Diese Expedition ist nun aktiv und diese Bürger-Figur ist nun ein **Späher**.



Achtung: Ihr dürft zunächst nur 1 aktive Expedition haben. Erst, nachdem ihr die **Signalstation** **ausgebaut** habt, dürft ihr bis zu 2 aktive Expeditionen haben.



► SPEZIAL-AKTIONEN

Ausführbar mit: wie bei der Spezial-Aktion angegeben

Falls nicht anders angegeben, gelten Spezial-Aktionen immer als bezahlt.

Im Verlauf des Spiels werdet ihr ggf. Szenario- oder Ereigniskarten mit **SPEZIAL-AKTIONEN** darauf aufdecken.

SPEZIAL-AKTIONEN auf Karten in eurer Szenario-Auslage kannst du wie jede andere Aktion nutzen. Dasselbe gilt für **SPEZIAL-AKTIONEN** auf Karten in eure Ereignis-Auslage (sie gelangen aufgrund von Karteneffekten und von euch getroffenen Entscheidungen dorthin).

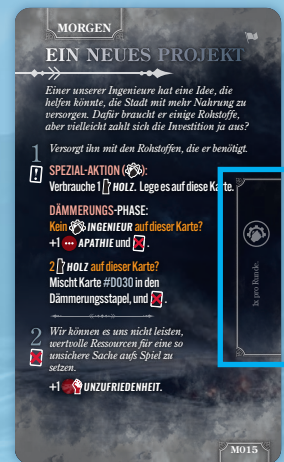
Du stellst die Bürger-Figur, die du für die Aktion nimmst, immer direkt auf die Karte deren **SPEZIAL-AKTION** du ausführst. Manchmal musst du zusätzlich **✖ NAHRUNG** oder Rohstoffe verbrauchen/verlieren.

Andere weisen dich an, Rohstoffe dabei auf die Karte zu legen.

Solche Rohstoffe bleiben auf der Karte liegen, bis ihr angewiesen werdet sie zu entfernen.

*Beispiel: Du stellst 1 **INGENIEUR** auf diese Aktion, um 1 **HOLZ** zu verbrauchen, dass du dabei auf die Karte legst.*

Achtung: Die meisten **SPEZIAL-AKTIONEN** können nur **1x pro Runde** ausgeführt werden, manche sogar nur **1x pro Spiel** (siehe Kartentext).



7. DÄMMERUNGS-PHASE

Wenn sich der Tag dem Ende neigt, müssen wir uns den Konsequenzen unserer Entscheidungen stellen.

Zu Beginn dieser Phase **überprüft ihr alle Szenario-karten und alle Karten in der Ereignis-Auslage** auf **DÄMMERUNGS-PHASE**-Effekte. Führt diese Effekte in einer Reihenfolge eurer Wahl aus.

Dann **mischt** jetzt den **Dämmerungsstapel**. **Zieht die oberste Karte des Stapels und führt sie aus.** Wie auch bei den Morgenkarten, kann sich im oberen Bereich einer Karte auch ein **Soforteffekt** befinden, den ihr jetzt direkt ausführen müsst. Und wie auch bei den Morgenkarten, seht ihr euch dann **die (nummerierten) Optionen** in der unteren Hälfte der Karte an. Und auch hier gilt: manche dieser Optionen haben **Bedingungen**, oder nur Anweisungen.

Habt ihr die Karte jetzt fertig abgehandelt? Im Normalfall legt ihr die Karte dann auf den Ablagestapel der Dämmerungskarten. Eine Ausnahme besteht, wenn der Kartentext etwas anderes sagt oder wenn die gewählten Optionen eines dieser Symbole hat:

✖ = Nehmt die Karte aus dem Spiel (legt sie in die Schachtel zurück). Rohstoffe auf der Karte kommen zurück in den Vorrat, Bürger-Figuren auf der Karte zurück in euer Lager.

! = Legt die Karte in die Ereignis-Auslage (links oben neben dem Spielplan).

Disputkarten

Im Dämmerungsstapel befindet sich stets **genau 1** besondere Karte: die **Disputkarte**.

Sie funktioniert etwas anders, als die anderen Karten im Dämmerungsstapel.

Überprüft welche orangene Option darauf auf euch zutrifft und führt den Effekt davon aus.

Danach legt ihr diese Disputkarte **immer** zurück in die Schachtel. Nehmt dann die oberste Karte des Disputstapels und lest sie euch gut durch – dann nehmt **diese Disputkarte sowie alle Dämmerungskarten im Dämmerungs- und Ablagestapel und mischt sie gut**. Daraus formt ihr den neuen Dämmerungsstapel. Diesen legt ihr wieder verdeckt auf das mittlere Feld des Tableaus.

Ist der Disputstapel leer? Dann werden keine weiteren Disputkarten mehr in den Dämmerungsstapel gemischt.

Disputkarten (und manche anderen) haben rechts oben ein besonderes Symbol:

! = Effekte, die Karten aus dem Spiel entfernen oder auf den Ablagestapel werfen lassen, können niemals auf Karten mit diesem Symbol angewandt werden.



8. HUNGER-PHASE

Bürger, die bereits gestern hungrig blieben, müssen wir zuerst versorgen.

Diese Phase besteht aus 2 Schritten:

1) HUNGER STILLLEN

Habt ihr jetzt 1 oder mehr **HUNGER**? Dann müsst ihr jetzt **NAHRUNG** verlieren, um den **HUNGER** zu verringern. Für jede **NAHRUNG**, die ihr dabei verliert, senkt ihr euren **HUNGER** um 1. Ihr verliert nur soviel, wie ihr auch **HUNGER** habt.

Habt ihr danach noch übrigen **HUNGER**? Führt den Hunger-Effekt aus, der der Position des Hunger-Anzeigers entspricht.

Die möglichen Effekte sind:

+ **UNZUFRIEDENHEIT** Erhöht die **UNZUFRIEDENHEIT** um 1.

1 **STIRBT** Die angegebene Anzahl Bürger **STIRBT**.

Die Art der Bürger lest ihr vom Runden-Tableau ab. Es stirbt nicht die Art der Bürger dieser Runde, sondern die Art der Bürger der **letzten Runde** (sie sind es schließlich, die ihr nicht ernährt habt).



Feld 25 Ihr habt sofort verloren!

Seltene Ausnahme: Sollten durch Spieleffekte bereits in der 1. Runde Bürger verhungern, ist die Art der Bürger gleich der aktuellen Runde.

Egal, ob ihr jetzt noch übrigen **HUNGER** hattet oder nicht – am Ende dieses Schrittes setzt ihr jetzt den Hunger-Anzeiger wieder zurück auf **Feld 0**.



*Beispiel: Es ist die 8. Spielrunde, euer **HUNGER** liegt bei 12 und ihr habt 4 **NAHRUNG**. Ihr müsst die 4 **NAHRUNG** verlieren. Das reduziert den **HUNGER** auf 8. Laut Hunger-Anzeiger erhöht ihr jetzt die **UNZUFRIEDENHEIT** um 1 und 1 **KIND** **STIRBT**. Schließlich setzt ihr den Hunger-Anzeiger auf Feld 0 zurück.*

2) BÜRGER ERNÄHREN

Nun müsst ihr mit eurer (übrigen) **NAHRUNG** eure **Bürger ernähren**. Welche Art von Bürger das ist, zeigt die **Spalte eurer aktuellen Runde**. Für **jeden Bürger** (also der Anzahl laut Anzeiger dieser Art Bürger auf der Bevölkerungs-Leiste – **nicht** die Anzahl Figuren) müsst ihr 1 **NAHRUNG** verbrauchen (ihr könnt keine **NAHRUNG** zurückbehalten).

Habt ihr nicht genug **NAHRUNG** um jeden Bürger zu ernähren? Für jeden Bürger, den ihr nicht ernähren konntet, erhaltet ihr +1 **HUNGER**. Überschreitet ihr dabei Feld 25 der Hunger-Leiste, dreht den Anzeiger auf die Rückseite (25+) und beginnt wieder am Anfang der Leiste.

Hinweis: Zu diesem Zeitpunkt könnt ihr das Spiel aufgrund eures Hungers nicht verlieren (das ist erst wieder in der nächsten Runde möglich, wenn ihr den Hunger stillen müsst).



*Beispiel: Es ist die 6. Runde, und ihr müsst eure **ARBETER** ernähren. Ihr habt 32 **ARBETER**, aber nur 24 **NAHRUNG**. Ihr gebt eure gesamte **NAHRUNG** aus, und euer **HUNGER** steigt auf 8.*

9. NACHT-PHASE

Wenn die Nacht hereinbricht, müssen wir einen Schlafplatz finden.

Führt die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1) BÜRGER KOMMEN HEIM

Legt alle „Bürger erschöpft“-Plättchen (☹️/👤/👤), auf denen **eine Figur steht**, in den Vorrat zurück. Die Figuren darauf bleiben aber natürlich in eurem Lager. Plättchen, auf denen zu **Beginn** dieses Schrittes **keine Figuren** standen, bleiben in eurem Lager – ihr werdet sie in der nächsten Runde besetzen müssen.

Dann stellt alle Figuren, die ihr in dieser Runde genutzt habt, in euer Lager zurück – auch Bürger-Figuren auf Ereignis- oder Szenariokarten (sofern der Kartentext nichts anderes besagt).

Achtung: Späher bleiben auf ihrem Expeditionspfad!

2) SCHLAFPLATZ BIETEN

In diesem Schritt müsst ihr euren **Bürger-Figuren** (sie repräsentieren ja Gruppen von Bürgern) **Schlafplätze bieten**. Schlafplätze für eure Bürger bietet ihr, indem **jede Bürger-Figur** in eurem Lager jetzt in einer **beheizten Unterkunft** Platz findet. Eine nicht beheizte Unterkunft kann also niemals Schlafplätze bieten. Ihr dürft jetzt dafür noch einmal den **Generator befeuern** (wie in der **GENERATORBETRIEB-PHASE**, siehe S. 20), falls dies nötig ist, um die Unterkünfte zu beheizen.

Zählt dann die verfügbaren Schlafplätze in euren beheizten Unterkünften. Für **jeden verfügbaren Schlafplatz** in einer beheizten Unterkunft **legt ihr 1 Bürger-Figur in eurem Lager hin** - das zeigt an, dass sie einen Schlafplatz gefunden hat.

3) FRIERENDE BÜRGER

Für **jede Bürger-Figur**, die jetzt noch **steht**, zieht den **Krankheits-Anzeiger** der **entsprechenden** Art Bürger **1 Feld vorwärts**.

Nach dem Ende dieser Phase - bevor ihr eine neue Runde beginnt - stellt ihr alle Bürger-Figuren wieder aufrecht hin.



Schlafplätze

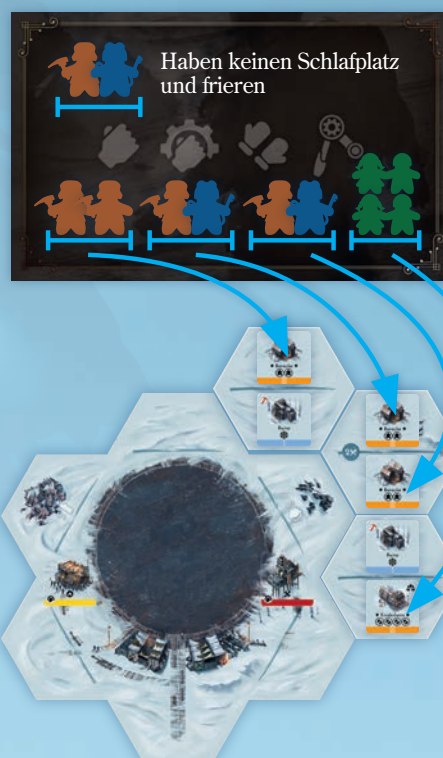
Zelte, Baracken und **Häuser** bieten einen Schlafplatz für je 2 Figuren – bedenkt nochmals: Unterkünfte bieten nur dann Schlafplätze, wenn sie **beheizt** sind (es sei denn, ein Effekt besagt ausdrücklich etwas anderes).

Eine **Ruine** (sie zeigt ❄️) ist keine Unterkunft mehr und kann also während der Nacht keine Schlafplätze bieten. Gesetze und andere Effekte können dies ggf. ändern und aber auch dann müssen sie wieder **beheizt** dafür sein.

Genau wie bei anderen Gebäuden, bestimmen auch bei Unterkünften die Positionen des Anzeigers für Generatorleistung, der Heizreichweiten-Anzeiger und die Wärmedämmungs-Level der Unterkünfte, ob sie beheizt sind oder nicht.

*Beispiel: Ihr könnt ein **Zelt** (gelbes Gebäude) nur dann als Schlafplatz nutzen, wenn die Position des Anzeigers für Generatorleistung verdeutlicht, dass sich das **Zelt** in einer beheizten Zone befindet, oder wenn gelbe Gebäude generell beheizt sind.*

Hinweis: Einige Spezialgebäude und Gesetze verändern die Regeln für Unterkünfte – sie ändern z. B. die Anzahl der Schlafplätze pro Unterkunft, oder legen fest, dass bestimmte Gebäude Schlafplätze für eine bestimmte Art Bürger bieten.



*Beispiel: Ihr habt 5 **ARBEITER**, 3 **INGENIEURE** und 2 Kinder in eurem Lager. Eure beiden **Zelte** wurden durch den ersten Sturm jedoch zu **Ruinen** und bieten keine Schlafplätze mehr. Zusätzlich habt ihr jedoch 3 **Baracken** und ein **Kinderheim**. Ihr platziert die Kinder im **Kinderheim**, müsst dann aber entscheiden, welche 2 Bürger keinen Schlafplatz haben werden (ihr habt 8 weitere Bürger, aber nur 6 Schlafplätze). Ihr entscheidet euch, 1 **ARBEITER** und 1 **INGENIEUR** ohne Schlafplatz zu lassen. Beide werden krank – ihr bewegt den jeweiligen Krankheits-Anzeiger um 1 Feld nach rechts.*

SPIELENDEN

Das Spiel endet sofort, sobald 1 der 6 Niederlage-Bedingungen erfüllt ist - ihr habt dann verloren.

Selbstverständlich könnt ihr auch gewinnen – wie das geht entfaltet sich immer erst auf den Szenariokarten, wenn ihr „IHR HABT GEWONNEN!“ lest.

Krankheit und Sterben

KRANKE BÜRGER

Die Krankheits-Anzeiger zeigen euch jederzeit, wie viele Bürger jeder Art derzeit krank sind. Immer wenn **1 Bürger einer Art krank** wird, zieht ihr den **entsprechenden Anzeiger** auf der Bevölkerungs-Leiste **1 Feld vorwärts**. Ist die Art des Bürgers nicht angegeben, dürft ihr sie für jeden erkrankten Bürger einzeln auswählen.

Die Zahl der Kranken einer Art Bürger kann nie höher sein als die Zahl der Bürger derselben Art. Wenn ein Anzeiger über das Feld des zugehörigen Bürger-Anzeigers hinaus bewegt werden müsste, dreht ihr den Krankheits-Anzeiger um, anstatt ihn zu bewegen:

Dreht ihr dabei von  zu ? Nichts weiter passiert zunächst – einer der Bürger wurde schwer krank.

Dreht ihr dabei von  zu ? 1 Bürger dieser Art **STIRBT**. Dann schiebt diesen Anzeiger um 1 Feld zurück.

Müsst ihr einmal die Anzahl einer Art Bürger so stark reduzieren, dass ihr den Bürger-Anzeiger dabei über den zugehörigen Krankheits-Anzeiger hinaus zurück ziehen müsst, bewegt zusätzlich den Krankheits-Anzeiger so weit zurück, bis dieser auf demselben Feld liegt wie der Bürger-Anzeiger.

STERBEN

Stirbt einer eurer Bürger, führt ihr die folgenden Schritte nacheinander aus:





1. Zieht den Leichnams-Anzeiger 1 Feld auf der Leichnams-Leiste vorwärts. Erreicht dieser das letzte Feld der Leiste, verliert ihr das Spiel aufgrund zu vieler Todesfälle.

2. Bewegt den entsprechenden Bürger-Anzeiger auf der Bevölkerungs-Leiste 1 Feld zurück.
3. Zieht 1 Bürgerkarte vom Bürgerstapel, legt sie offen auf den Ablagestapel und führt den Todesfall-Effekt der Karte für die zutreffende Art Bürger aus.

Anstatt eine Bürger-Karte zu ziehen, darf sich aber auch einer von euch entscheiden 1 seiner Bürgerkarten dieser Art jetzt für den Todesfall-Effekt dieser Art Bürger auszuspielen. In beiden Fällen müsst ihr den Todesfall-Effekt so umfassend wie möglich ausführen.



Hinweis: Einige Karteneffekte weisen euch an, für den Tod eines Bürgers keine Bürgerkarte zu ziehen. In diesem Fall ignoriert ihr Schritt 3.



Beispiel: Ein  KIND ist verstorben. Ihr zieht eine Bürgerkarte: Pauline Grogan. Ihr führt den Todesfall-Effekt für  KINDER der Karte aus – zuerst erschöpft ihr 1  MOTIVATION (falls möglich), und senkt danach  HOFFNUNG um 2.

HEILEN und BEHANDELN

HEILEN

Diverse Effekte im Spiel (z. B. die einiger Gebäude-Aktionen) erlauben euch,  KRANKE BÜRGER zu heilen. Dort steht dann eine Zahl, gefolgt von  HEILEN (nur das Symbol oder mit Wort). Die Zahl

gibt an, wie viele **Heilungspunkte** euch zur Verfügung stehen.

Für **jeden Heilungspunkt** wählt ihr **1 Krankheits-Anzeiger** und schiebt ihn um **1 Feld zurück**. Heilungspunkte, die ihr nicht direkt nutzen könnt, verfallen.

Hinweis: Ein Krankheits-Anzeiger, der ☠️ zeigt, kann nicht auf Feld 0 der Bevölkerungs-Leiste gezogen werden, da der schwer kranke Bürger erst behandelt werden muss (siehe rechts).



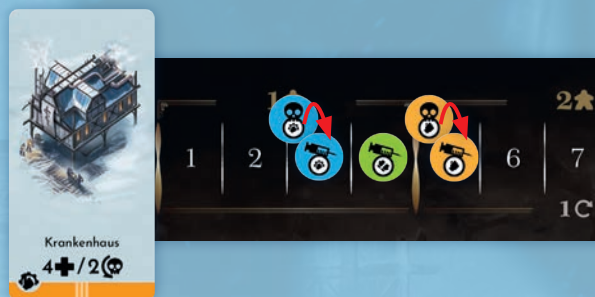
Beispiel: Ihr führt eine Dämmerungskarte aus, und da ihr 1 aktive FÜRSORGE habt, könnt ihr den Effekt „3 Heilen“ anwenden. Ihr entscheidet euch, 2 ARBEITER und 1 KIND zu heilen.



BEHADELN

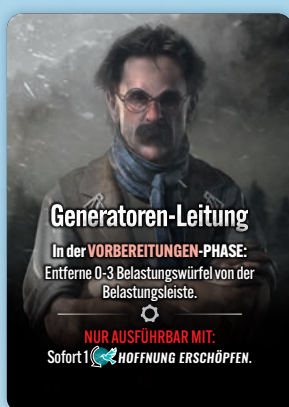
Diverse Effekte im Spiel (z. B. die einiger Gebäude-Aktionen) erlauben euch, Bürger zu **behandeln**. Dort steht dann eine Zahl gefolgt von ☠️ **BEHADELN** (nur das Symbol oder mit Wort). Die Zahl gibt an, wie viele **Behandlungspunkte** euch zur Verfügung stehen.

Jeder **Behandlungspunkt** erlaubt euch, 1 **Krankheits-Anzeiger** euer Wahl von ☠️ zu 🩺 zu drehen – ohne natürlich, dass dabei jemand ☠️ **STIRBT!** Behandlungspunkte, die ihr nicht direkt nutzen könnt, verfallen.



Beispiel: Das **Krankenhaus** erlaubt bis zu 4 Bürger zu heilen oder 2 schwer kranke Bürger zu behandeln. Die Spieler entscheiden sich, 1 ARBEITER und 1 INGENIEUR zu behandeln.

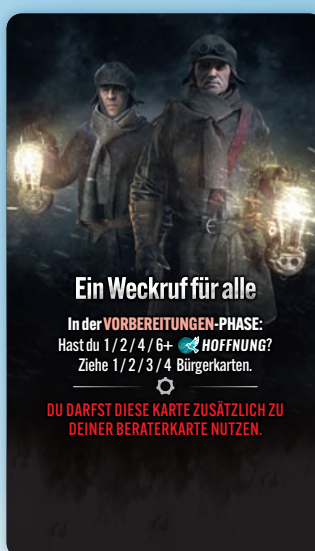
Berater



Jedem Spieler steht 1 Berater für seine Aufgabe zur Verfügung: es gibt den Berater der **Generatoren-Leitung**, des **Gesundheits-Beauftragten**, des **Gesellschafts-Beraters** oder des **Vorarbeiters**. Jeder dieser Berater hat eine **besondere Fähigkeit**, die nur dem **jeweiligen Spieler** zur Verfügung steht. Berater können während des

Spiels weder untereinander noch mit solchen in der Schachtel getauscht werden.

Wie auf S. 22 beschrieben, könnt ihr pro Runde 1 eurer Berater wählen und seine Fähigkeit während der **VORBEREITUNGEN-PHASE** anwenden, sofern ihr 1 **HOFFNUNG** der genannten Art erschöpft.



Im Solo-Spiel

Die Karte **Ein Weckruf für alle** darfst du im Solo-Spiel **1x pro Spiel** während der Vorbereitungen-Phase nutzen, um so viele Bürgerkarten zu ziehen, wie du zu diesem Zeitpunkt **HOFFNUNG** hast. Dann lege sie in die Schachtel zurück.



*Beispiel: Ihr habt derzeit 6 **KRANKE ARBEITER**. Während der **VORBEREITUNGS-PHASE** würde einer von ihnen schwer krank werden. Daher schlägt der Spieler mit der **Gesundheits-Beauftragte** vor, ihre Fähigkeit in dieser Runde einzusetzen. Alle stimmen zu. Die **Gesundheits-Beauftragte** muss 1 aktive **FÜRSORGE ERSCHÖPFEN**, um 2 **KRANKE ARBEITER** zu **HEILEN** (d. h. den Krankheits-Anzeiger von Feld 6 auf Feld 4 zu ziehen).*

Bürgerkarten



Bürgerkarten stellen besondere Bürger eurer Stadt dar, die einzigartige, gar heroische Fähigkeiten besitzen. Auf jeder Karte findet ihr

- A – Namen des Bürgers
- B – Art des Bürgers
- C – Startkosten
- D – Bürgerfähigkeit
- E – Todesfall-Effekte

Es ist euch erlaubt, über die Bürgerkarten auf eurer Hand zu sprechen. Bürgerkarten können jedoch nie ausgetauscht oder von anderen Spielern genutzt werden.

Hinweis: Die Startkosten einer Bürgerkarte sind ausschließlich für den Spielaufbau relevant (S. 8).

BÜRGERFÄHIGKEITEN NUTZEN

Jede eurer Bürgerkarten kann 1x im Spiel auf eine von zwei Arten genutzt werden:



1) Um ihre Bürgerfähigkeit zu nutzen:

Die Bürgerkarten funktionieren auf außergewöhnliche Weise – du spielst sie aus, **bevor** du die **angegebene Art von Bürger** für die **angegebene Art(en) von Aktion(en)** einsetzt. Dann führst du den Effekt der Karte aus. Dieser Effekt kann die Aktion **ergänzen** („und:“) oder aber die Aktion **ersetzen** („dann stattdessen“).

Wichtig: Du befolgst die angegebenen Bedingungen **immer** – selbst du dadurch eine Art Bürger für eine Aktion nutzt, die sie normalerweise nicht ausführen könnte!



*Hinweis: Das gilt also z. B. auch für **KINDER**, auch wenn etwa das Gesetz Kinderarbeit nicht verabschiedet wurde.*

*Beispiel: Die Bürgerkarte Margaret Ozone erlaubt es, eine Aktion in einer **Sanitätsstation** oder einem **Krankenhaus** auszuführen und dafür ein **KIND** zu verwenden (was sonst nicht möglich wäre).*


Ob die Aktion **beheizt** oder **kalt** ist, wird (sofern es nicht explizit auf der Karte steht) wie üblich bestimmt.



Beispiel: Du spielst die Bürgerkarte Paolo Feldmann aus und stellst einen ARBEITER auf ein Feld eines Sektors, auf dem sich ein Baum befindet. Paolos Bürgerfähigkeit erlaubt dir, anstelle des normalen Effektes einer Aktion ROHSTOFFE SAMMELN den Baum zu entfernen und dafür 2 HOLZ in euer Lager zu legen. Wie auf der Karte angegeben, gilt diese Aktion als beheizt.

Du darfst in deinem Zug immer nur **1 Bürgerkarte** auf diese Weise ausspielen. Außerdem darf jeder Spieler **pro Runde nur 1 Bürgerkarte** für ihre Bürgerfähigkeit ausspielen.

Nachdem du die Aktion ausgeführt hast, lege die Karte offen vor dir aus. Dies dient als Erinnerung, dass du in dieser Runde bereits eine Bürgerkarte für ihre Bürgerfähigkeit ausgespielt hast. Lege sie am Ende der **NACHT-PHASE** auf den Ablagestapel.

2) Um einen Todesfall-Effekt darauf zu nutzen
 **STIRBT** einer eurer Bürger, könnt ihr euch ja entscheiden nicht vom Bürgerstapel zu ziehen. Stattdessen darf 1 Spieler 1 Bürgerkarte von der Hand abwerfen, um den passenden Todesfall-Effekt auszuführen. Die Art der Bürgerkarte muss dem gestorbenen Bürger entsprechen. Dann kommt die Karte auf den Ablagestapel.


Bürgerstapel leer?

Sollte der Bürgerstapel jemals leer sein, mischt den zugehörigen Ablagestapel und bildet daraus den neuen Bürgerstapel.

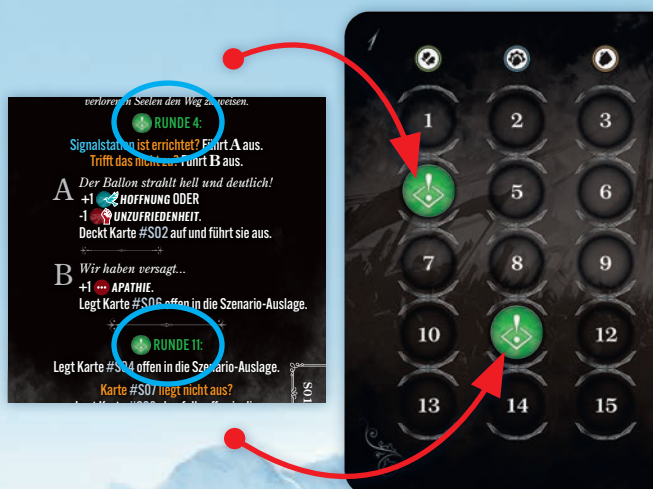
Szenariokarten

Die Szenariokarten legt ihr bei Spielaufbau in die Szenario-Auslage. Sie werden die Spielpartie deutlich beeinflussen. Ihr dürft euch offen ausliegende Szenariokarten jederzeit durchlesen.

Szenarioplättchen

Manche Szenariokarten haben Effekte, die in bestimmten Runden ausgelöst werden (dargestellt durch  und die Rundenzahlen). Deckt ihr eine Szenariokarte mit einem oder mehreren dieser Symbole auf (auch beim Spielaufbau), legt je 1 Szenarioplättchen auf die entsprechenden Felder der Rundenleiste. Dieser Effekt tritt ein (oder es wird auf etwas überprüft), wenn der Rundenanzeiger ein solches Plättchen erreicht.

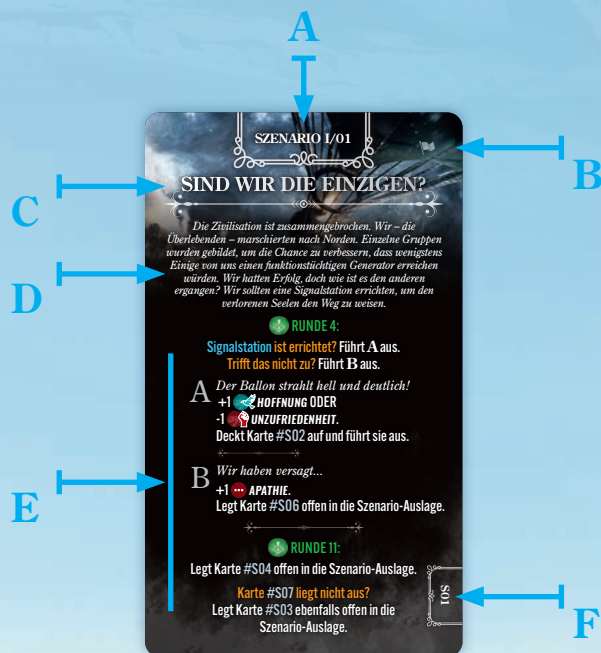
Beispiel: Die Szenariokarte I/01 gibt an, dass ihr Szenarioplättchen auf die Felder 4 und 11 der Rundenleiste legen müsst.



Anatomie einer Szenariokarte

- A – Szenario und Karten-Nummer (Szenario-bezogen)
- B – Symbol für Grundspiel oder Erweiterung
- C – Titel der Karte
- D – Flavor-Text
- E – Effekt der Karte
- F – ID der Karte

Für mehr Details zu Karten-Effekten siehe S. 34 oder das Glossar.




Ereigniskarten


Alle Ereigniskarten – also die Morgenkarten und alle Sorten von Dämmerungskarten – sind **zu Spielbeginn** entweder **bereits aufgebaut**, oder sind **noch in der Schachtel**. Die Dämmerungskarten sind hier besonders – die meisten davon sind zu Spielbeginn noch in der Schachtel – sie können im Verlauf einer Partie aber noch ins Spiel kommen. Die beiden Ereigniskarten-Typen (Morgen- und Dämmerungskarten) unterscheiden sich zwar in ihrer Rückseite, aber sie werden alle **auf ähnliche Weise** abgehandelt.

Nachdem ihr die Karte gezogen habt, lest ihr euch den Text durch. In der **oberen Hälfte** steht ein **Dilemma** oder ein **Vorkommnis**. Hier kann sich auch ein **Soforteffekt** befinden, den ihr jetzt direkt ausführen müsst.



Generell gilt: Viele der Karten zeigen **orangene Bedingungen**. Diese fragen ab, was auf euch zutrifft. Geht sie von oben nach unten durch und **überprüft, was bei euch passieren muss**. Führt dabei nur den **1 Effekt** aus, der für euch zutrifft! Dann schaut ihr euch die verschiedenen (**nummerierten**) **Optionen** in der **unteren Hälfte** der Karte an. Von diesen müsst ihr **1 Option wählen** und ausführen. Manche Optionen dürft ihr nur ausführen, wenn ihr eine Bedingung erfüllt oder etwas „bezahlen“ könnt. Manche der Ereigniskarten schreiben euch über ihre orangenen Bedingungen sogar direkt vor, welche nummerierte Option ihr wählen musst.


Links neben jeder Option steht, was ihr mit der Karte **danach** machen sollt. Tut das, nachdem ihr den Effekt dieser Option ausgeführt habt:

 = Nehmt die Karte aus dem Spiel (legt sie in die Schachtel zurück). Rohstoffe auf der Karte kommen zurück in den Vorrat, Bürger-Figuren auf der Karte zurück in euer Lager.

 = Legt die Karte in die Ereignis-Auslage (links oben neben dem Spielplan)

Hinweis: Manchmal finden sich diese Symbole auch schon im Sofort-Effekt der Karte!

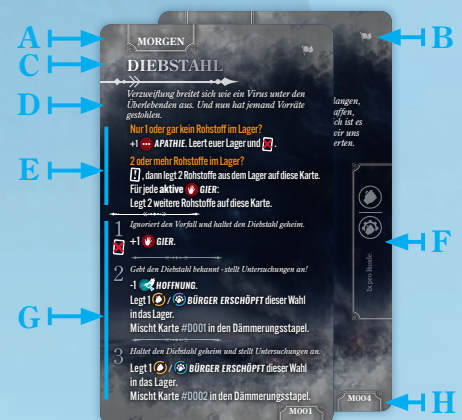
In manchen Effekten findet sich  oder  auch am Ende eines Effektes. Dann **bezieht** es sich immer auf die Karte selbst. Es kann auch angegeben sein, dass andere Karten diese Symbole erhalten und ihr dann sofort entsprechend handeln müsst.

Findet sich auf einer Dämmerungskarte **keines der beiden Symbole**, und der Kartentext gibt auch keine weiteren Anweisungen, legt die Karte auf den zugehörigen Ablagestapel (mit  gekennzeichnet). Sie wird im Verlauf des Spiels ggf. wieder in den Dämmerungsstapel gemischt.

Anatomie einer Ereigniskarte





- A** – Kartenart
- B** – Symbol für Grundspiel oder Erweiterung
- C** – Titel des Ereignisses
- D** – Flavor-Text
- E** – Soforteffekt (falls vorhanden)
Wird direkt nach dem Ziehen der Karte ausgeführt.
- F** – Feld für Spezial-Aktion (falls vorhanden)
- G** – Optionen, aus denen ihr 1 wählen müsst (falls vorhanden). Die einzelnen Optionen enthalten meist separaten Flavor-Text sowie immer einen sofort auszuführenden Effekt. Manche Optionen haben zudem Voraussetzungen (in rot), die erfüllt sein müssen, um sie zu wählen.
- H** – ID der Karte

Für mehr Details zu Karten-Effekten siehe den entsprechenden Abschnitt unten.



Übliche Formulierungen auf Karten

Hier findet ihr Erläuterungen zu wiederkehrenden Formulierungen auf allen Kartenarten.

1 Bürger /  **ARBEITER** /  **INGENIEUR** /  **KIND**  **STIRBT**: Siehe dazu „Sterben“ auf S. 30. Wird die Art des Bürgers nicht spezifiziert, könnt ihr sie selbst wählen.

(Art des Bürgers = aktuelle Runde): Die Art des Bürgers entspricht der aktuellen Runde. Das ist die Art, die über der Spalte der Rundenleiste (Runden-Tableau) abgebildet ist, in der sich der Runden-Anzeiger befindet.


„**das erste von oben**“ / „**Liste von oben**“ Sollt ihr die Häufigkeit von etwas bestimmen und dabei herrscht Gleichstand? Wenn der Gleichstandsbrecher dabei „das erste von oben“ oder „Liste von oben“ ist, brecht ihr den Gleichstand der beteiligten Dinge mit dem, was auf der Liste weiter oben steht.

Mischt Karte #XXX in den Dämmerungsstapel: Sucht aus den Dämmerungskarten in der Schachtel die genannte Karte (anhand der Karten-ID) heraus. Die Karten-ID findet ihr rechts unten auf den Dämmerungskarten. Fügt sie dem Dämmerungsstapel hinzu, ohne sie zu lesen, und mischt diesen dann.

Wählt 1 Aktion/Gebäude mit BÜRGER-FIGUR/BÜRGER-ART darauf – führt das jetzt erneut aus (gilt als beheizt): Wählt ein Gebäude auf dem Spielplan oder eine Aktion (wie SCHNEE RÄUMEN) auf der eine Bürger-Figur steht oder eine speziell benannte Bürger-Art (wie ARBEITER) und führt den Effekt des Gebäudes oder der Aktion erneut aus (Modifikationen durch Gesetze oder Technologien gelten weiterhin). Die Aktion gilt als beheizt. **Achtung:** Es ist dabei nicht möglich Spezial-Aktionen erneut auszuführen – also Figuren auf Szenario- oder Ereigniskarten können nicht erneut genutzt werden!


Legt 1 inneren/äußeren Sektor: Ihr platziert den Sektor so, als hättet ihr die Aktion SCHNEE RÄUMEN (S. 25) ausgeführt, und legt wie üblich Rohstoffe und Bäume darauf bzw. nehmt euch NAHRUNG für Nahrungsfunde.

Bürger erschöpft dieser Wahl: Die Symbole bei dieser Formulierung geben an, aus welchen ihr wählen dürft. Wählt 1 davon und legt es in euer Lager.

: Karten mit diesem Symbol können aufgrund eines Effektes weder aus dem Spiel entfernt noch auf den Ablagestapel geworfen werden.

Spezial-Aktion: Liegt eine Karte mit Spezial-Aktion in der Auslage, dürft ihr sie in der AKTIONEN-PHASE nutzen.

DÄMMERUNGS-PHASE: Solange eine Karte mit dieser Phasenangabe in der Auslage liegt, müsst ihr den genannten Effekt in der DÄMMERUNGS-PHASE jeder Runde erneut ausführen.



Gebäude zerstören: Zerstört ihr ein Gebäude, kommt es wieder zurück auf das Gebäude-Tableau. Gebäude mit  könnt ihr nie willentlich zerstören.

Expeditionen

Zu Beginn des Spieles liegen Expeditionskarten in eurer Expeditions-Auslage. Jede dieser Karten stellt den Beginn eines einzelnen Expeditionspfades dar. Im Verlauf des Spiel kann jeder Expeditionspfad mit weiteren Karten verlängert oder gar komplett ersetzt werden.

EINE EXPEDITION BEGINNEN

Um eine Expedition beginnen zu können, müsst ihr die Signalstation gebaut haben. Nur dann könnt ihr die Aktion SPÄHER AUSSENDEN nutzen.

So lange eure Signalstation nicht  ausgebaut ist, dürft ihr nur 1 aktive Expedition haben (nur 1 Späher darf unterwegs sein). Ist sie  ausgebaut, dürft ihr bis zu 2 aktive Expeditionen haben.

Späher bewegen

Späher, die auf einem Expeditionspfad unterwegs sind, bewegen sich während der WETTER-PHASE. Sie bewegen sich um so viele Felder voran, wie im entsprechenden Abschnitt der Wetterkarte angegeben ist (siehe „Expedition lenken“ auf S. 21). Jeder Späher bewegt sich dabei entlang der gestrichelten Linie: von einem runden Feld zum nächsten, bis er das oberste (letzte) Feld des Expeditionspfades erreicht.

Erreicht ein Späher das oberste Feld eines Expeditionspfades? Dann müsst ihr jetzt entscheiden, ob ihr den Ort umgehen oder den Ort erkunden wollt.

Hinweis: Ihr könnt nur Orte auf mit A oder B gekennzeichneten Expeditionskarten (linke obere Ecke) umgehen. Orte auf mit C gekennzeichneten Karten oder auf Szenario-Expeditionskarten müsst ihr erkunden.



Beispiel: Diese Wetterkarte gibt vor, dass alle Späher 3 Felder vorwärts ziehen.

Expeditionshinweise

In der rechten oberen Ecke jeder Expeditionskarte zeigt ein Symbol an, welche Entlohnung den Späher am Ort dieser Karte wahrscheinlich erwartet. Dies sind jedoch nur grobe Richtlinien, und die tatsächliche Entlohnung kann ganz andere Dinge beinhalten...



Nahrung oder Rohstoffe wie  HOLZ,  KOHLE oder  DAMPKERNE



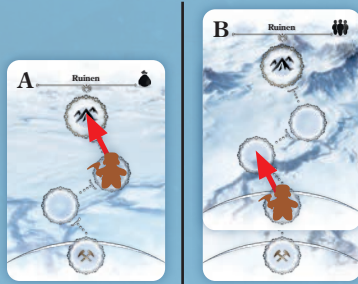
Neue Bürger (einige davon vielleicht krank oder hungrig)



Nahrung, Rohstoffe und/oder neue Bürger

Ort umgehen

Entscheidet ihr euch, den Ort einer Expeditionskarte (A oder B) **zu umgehen**, zieht 1 Expeditionskarte des **nächsten Expeditionsstapels** (auf A folgt B, auf B folgt C) und legt sie so auf die **oberste Karte des aktiven Expeditionspfades**, dass nur noch das erste Feld - das Startfeld - der darunter liegenden Karte zu sehen ist. Stellt den Späher dann auf das unterste Feld der neuen (oben liegenden) Expeditionskarte. Habt ihr noch Bewegungsschritte übrig, zieht den Späher dann die entsprechenden Felder auf dieser Karte vorwärts.



Beispiel: Laut Wetterkarte habt ihr 2 Schritte. Der erste Schritt ist auf das letzte Feld des Expeditionspfades (Expeditionskarte A). Ihr entscheidet euch, den Ort zu umgehen. Zieht 1 Karte des nächsten Expeditionsstapels (B), legt sie auf die bereits ausliegende Karte. Den Späher stellt ihr auf das erste Feld der neuen Karte. Mit dem übrigen Schritt zieht ihr ihn noch 1 Feld voran.

Ort erkunden

Stellt zunächst den Späher **neben** den Expeditionspfad, und **dreht** dann die **oberste Karte des Expeditionspfades** (und nur diese!) auf die andere (schwarze) Seite. Lest sie euch durch – dann führt 1 **Option** der Karte aus. Jede Option ist immer mit 1 von 2 Möglichkeiten verbunden: die **Expedition fortzusetzen** oder **zurückzukehren** . Die Möglichkeit zurückzukehren, ist immer bei einer der Optionen gegeben.



EXPEDITION FORTSETZEN

Entscheidet ihr euch für eine Option, die angibt die Expedition fortzusetzen .

Dann führt die folgenden Schritte aus:

1. Legt die Expeditionskarte mit der **schwarzen Seite nach oben** auf den Expeditionspfad.
2. Zieht 1 **weitere** Expeditionskarte vom Stapel, der angegeben ist (B oder C – abhängig davon, was unter dem Pfeil auf der Karte steht) und legt diese so **auf** den Expeditionspfad, dass der **untere Teil der vorhergehenden Karte** noch zu sehen ist. Stellt den Späher dann auf das **unterste Feld** der **neuen** (obersten) Expeditionskarte. Hattet ihr noch Bewegungsschritte übrig? Sie verfallen.

Achtung: Sind bei der von euch gewählten Option Nahrung, Rohstoffe oder neue Bürger angegeben, **ignoriert** diese zunächst. Ihr erhaltet sie erst, wenn der Späher **später zurückkehrt!** Erst dann erhaltet ihr **alle sichtbaren** Effekte von allen unter der aktuellen Expeditionskarte liegenden Karten – alle bei denen ihr euch also für das Fortsetzen entschieden hattet).



Beispiel: Ihr entscheidet euch, die Expedition fortzusetzen, zieht 1 weitere Expeditionskarte (B) vom Stapel und legt sie oben auf den Expeditionspfad. Dann stellt ihr den Späher auf das erste Feld der neuen Karte.



ZURÜCKKEHREN

Entscheidet ihr euch für eine Option, die angibt, zurückzukehren .

Dann führt die folgenden Schritte aus:

1. Stellt den Späher zurück in euer Lager.
2. Führt den Effekt der von euch gewählten Option auf der aktuellen Expeditionskarte aus.
3. Führt alle Effekte auf Expeditionskarten unter der aktuellen Karte, bei denen ihr entschieden hattet, die Expedition fortzusetzen (der untere Teil der schwarzen Seite ist sichtbar), aus.

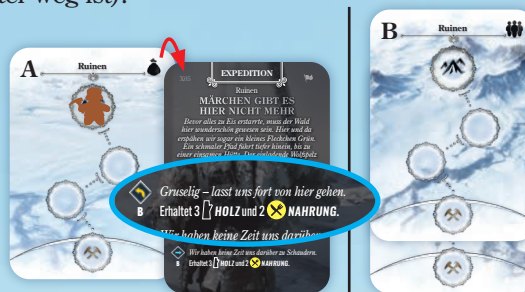
Steht unter dem Pfeil der gewählten Option „A, neu“?

Dann entfernt alle Karten des Expeditionspfades (legt sie in die Schachtel zurück) und beginnt einen neuen Expeditionspfad, indem ihr 1 Karte des Stapels A zieht und mit der weißen Seite in eure Expeditions-Auslage legt.

Steht unter dem Pfeil der gewählten Option „B“ oder „C“? Dann:

1. Zieht 1 Karte vom entsprechenden Stapel und legt sie zunächst (mit der weißen Seite oben) beiseite.
2. Dreht alle Karten des Expeditionspfades **zurück auf ihre weiße Seite** und legt sie so übereinander, dass jeweils das **erste Feld jeder Karte** unten sichtbar ist.
3. Legt dann die beiseite gelegte Karte obenauf, so dass auch von der darunter liegenden Karte das erste Feld sichtbar bleibt.

Wenn ihr künftig wieder einen Späher auf diesem Expeditionspfad eine Expedition beginnen lasst, beginnt der Späher immer auf dem **Startfeld der untersten Karte**. Der Pfad führt also schrittweise über alle Startfelder der darüber liegenden Karten (der Weg ist länger, weil das Ziel weiter weg ist).

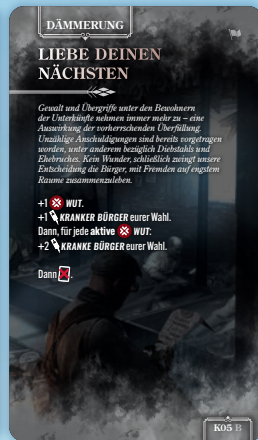
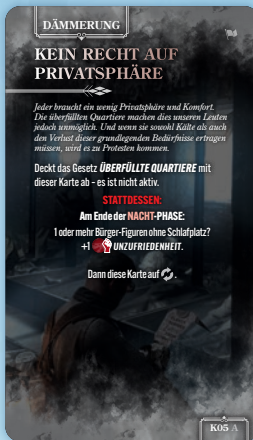


Beispiel: Euer Späher hat das letzte Feld erreicht. Ihr erkundet den Ort: Märchen gibt es hier nicht mehr. Ihr wählt dabei das Zurückkehren . Der Späher kommt ins Lager und ihr erhaltet 3 HOLZ und 2 NAHRUNG. Dann dreht ihr die Karte auf die weiße Seite zurück, legt 1 neue Karte B darauf und lasst das erste Feld darunter sichtbar. Ein neuer Späher beginnt hier.

Gesetzeskarten

In eurer Gesetzentwurfs-Auslage sind zwei Kartenstapel – der **Gesetzesstapel** und der **Gesetz-Konsequenzstapel**. Ihr könnt euch die Karten des Gesetzesstapels jederzeit ansehen, die Karten des Konsequenzstapels jedoch nicht.

Die Aktion der **Plattform** (auf dem Generator-Sektor vorgedruckt) erlaubt euch, **1 neues Gesetz zu verabschieden**. Dazu wählt ihr 1 Gesetz aus dem Gesetzesstapel und legt es in eure Gesetzes-Auslage am linken Rand des Spielplans. Sucht dann aus dem Konsequenzstapel die beiden Gesetz-Konsequenzkarten mit den **zugehörigen Karten-IDs** heraus (ohne sie euch genauer anzusehen), **mischt sie verdeckt** und legt 1 davon verdeckt auf den Dämmerungsstapel. Legt die **andere** unbesehen in die Schachtel zurück.



Beispiel: Zur Gesetzskarte Überfüllte Quartiere (#G05) gehören die Gesetz-Konsequenzkarten Kein Recht auf Privatsphäre (#K05A) und Liebe deinen Nächsten (#K05B).

Verabschiedet ihr ein neues Gesetz, müsst ihr häufig **HOFFNUNG** und/oder **UNZUFRIEDENHEIT** erhöhen bzw. senken (wie auf der Karte angegeben). Tut dies **sofort**, wenn ihr die Karte auslegt.



Beispiel: Wenn ihr das Gesetz zur Kinderarbeit (#G01) verabschiedet, müsst ihr eure **UNZUFRIEDENHEIT** erhöhen und eure **HOFFNUNG** senken.

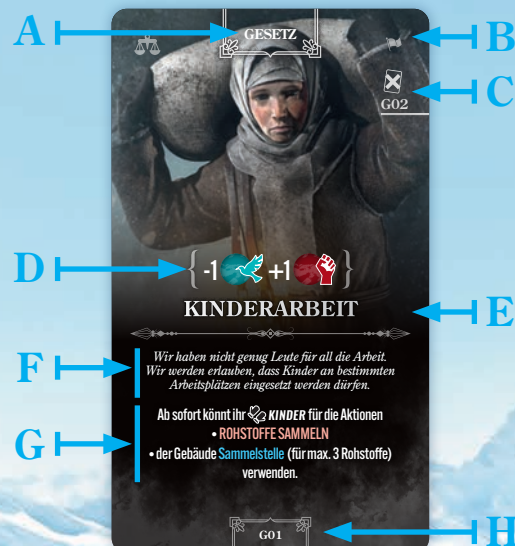
Die **8 Standard-Gesetze** bilden vier Kartenpaare: #G01 & #G02, #G03 & #G04, #G05 & #G06, #G07 & #G08. Ihr könnt jeweils nur **1 Gesetz aus jedem Kartenpaar** verabschieden. Das andere Gesetz aus dem Kartenpaar entfernt ihr sofort und legt es zurück in die Schachtel.

Ihr dürft maximal **4 Gesetze** in eurer Gesetzes-Auslage haben. Einmal verabschiedet, kann ein Gesetz nicht mehr entfernt werden!

Anatomie einer Gesetzeskarte

- A – Kartenart
- B – Symbol für Grundspiel oder Erweiterung
- C – Karten-ID des zu entfernenden Gesetzes
Wenn ihr dieses Gesetz verabschiedet, müsst ihr das hier genannte Gesetz (das andere des Kartenpaares) in die Schachtel zurücklegen.
- D – Soforteffekt (falls vorhanden)
Erhöht oder senkt **HOFFNUNG** und/oder **UNZUFRIEDENHEIT**
- E – Titel des Gesetzes
- F – Flavor-Text
- G – Permanenter Effekt
- H – ID der Karte

Die Karten-IDs der zugehörigen Gesetz-Konsequenzkarten haben dieselbe Nummer und dann A und B (bei #G01 sind wäre das also #K01A und #K01B).



Technologiekarten

In jeder Partie **Frostpunk** liegen 4 **Technologiekarten** in eurer Technologie-Auslage. Auf jeder dieser Karten liegt zu Beginn des Spiels ein inaktives Forschungsplättchen.

Habt ihr eure erste Werkstatt errichtet? Dann wählt jetzt 1 eurer Technologiekarten und legt das darauf liegende **Forschungsplättchen** auf die Rundenleiste. Ihr müsst es **so viele Felder vor den Runden-Anzeiger** legen, wie die Zahl auf der Karte anzeigt. Müsstet ihr das Plättchen jenseits von Feld 15 legen, legt es stattdessen auf Feld 15 der Rundenleiste.

Achtung: Das **Errichten** weiterer **Werkstätten** erlaubt euch **nicht**, weitere Forschungsplättchen auf die Rundenleiste zu legen – ihr könnt immer nur 1 Technologie erforschen.

Wie wird die Entwicklung einer Technologie abgeschlossen?

Immer wenn der Runden-Anzeiger das Feld mit dem Forschungsplättchen erreicht (oder mit einer **Werkstatt**-Aktion umgekehrt), habt ihr die Technologie entwickelt. Für den Rest des Spiels steht euch diese Technologie nun zur Verfügung.

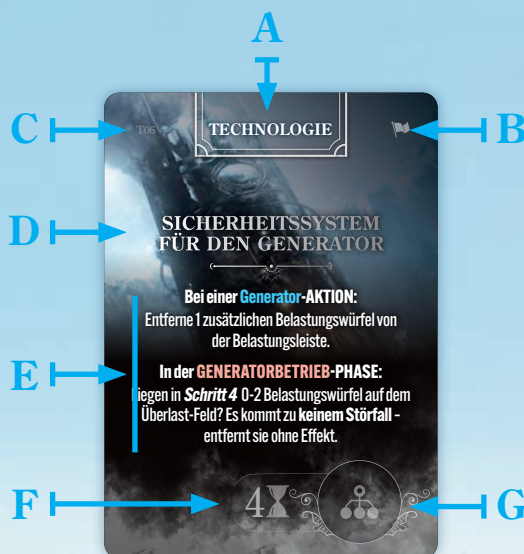
Dann wählt ihr erneut 1 Technologiekarte mit inaktivem Forschungsplättchen (falls möglich) und legt dieses nach den genannten Regeln auf die Rundenleiste.

*Hinweis: Sollten all eure **Werkstätten** auf dem Spielplan abgerissen oder zerstört werden, müsst ihr das **Technologieplättchen** von der Rundenleiste nehmen und zurück auf die Technologiekarte legen (erneut inaktiv). Jeglicher Fortschritt der Forschung ist damit zunichte. Technologien, die ihr bereits entwickelt habt (mit aktiven Forschungsplättchen), bleiben davon jedoch unberührt. Baut ihr später erneut eine **Werkstatt**, könnt ihr wieder an einer eurer noch nicht entwickelten Technologien forschen (wie oben beschrieben).*





Anatomie einer Technologiekarte

- A – Kartenart
- B – Symbol für Grundspiel oder Erweiterung
- C – Karten-ID
- D – Titel der Karte
- E – Permanenter Effekt
Nutzbar, sobald Technologie entwickelt ist
- F – Forschungs-Dauer (Runden)
Anzahl der Felder, die das Forschungsplättchen vor den Runden-Anzeiger gelegt wird.
- G – Feld für Forschungsplättchen
Bei Spielaufbau inaktiv (dunkle Seite). Kann nur erforscht werden, wenn ihr eine **Werkstatt** habt.








AUTOMATA





 **AUTOMATA** könnt ihr in der **Fabrik** herstellen. Es gibt aber auch andere Wege, auf denen ihr an  **AUTOMATA** kommen könnt.



Erhaltet ihr 1  AUTOMATON? Dann nehmt 1 passende Figur aus dem Vorrat und legt sie in euer Lager.

Während der **AKTIONEN-PHASE** könnt ihr Aktionen mit einem Automaton ausführen.





Um 1  **AUTOMATON** für deinen Zug zu nutzen, musst du 1  **KOHLE** dafür verbrauchen. Dann darfst du damit Aktionen ausführen, wie wenn das  **AUTOMATON** ein  **ARBEITER** wären. Sie zählen jedoch nicht als Bürger-Figuren, werden nicht krank und benötigen weder  **NAHRUNG** noch Schlafplätze.

Es gelten noch folgende Einschränkungen:

-  **AUTOMATA** können bei Gebäude-Aktionen nur die nutzen, die auch ein  **ARBEITER** nutzen könnte.
-  **AUTOMATA** können keine Späher werden.
-  **AUTOMATA** können nicht **SPEZIAL-AKTIONEN** von Ereignis- und Szenariokarten nutzen.

*Hinweis: Die Anzahl an  **AUTOMATA** sind im Spiel auf 6 begrenzt. Befinden sich keine Figuren mehr im Vorrat, könnt ihr keinen weiteren erhalten. Und falls ein Effekt euch anweist, einen  **AUTOMATON** an einer bestimmte Stelle zu platzieren, es befindet sich aber keiner mehr im Vorrat, müsst ihr stattdessen einen aus eurem Lager nehmen.*

Jungarbeiter und Jungingenieur

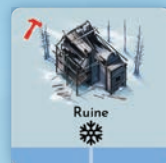
Während des Spiels ist es möglich, dass ihr durch eine Ereigniskarte einen Jungarbeiter oder einen Jungingenieur erhaltet. Diese Bürger zählen für alle Belange als  **KINDER**. Ihr könnt sie allerdings für Aktionen einsetzen, für die ihr normalerweise einen  **ARBEITER** bzw.  **INGENIEUR** benötigen würdet (unabhängig davon, ob ihr sonst  **KINDER** einsetzen könnt oder nicht).

Anhang – Gebäude

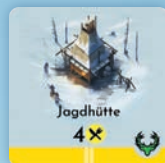
Gebäude gibt es in fünf Farben (weiß, blau, gelb, orange und rot), die ihren Wärmedämmungs-Level anzeigen.



Weiße Gebäude haben entweder einen Soforteffekt oder einen passiven Effekt. Ihr Wärmedämmungs-Level ist irrelevant, da sie keine Aktionen bieten.



Blaue Gebäude sind nur dann **beheizt**, wenn sie sich in einer **beheizten Zone** befinden.



Gelbe Gebäude sind nur **beheizt**, wenn sich der **Anzeiger für Generatorleistung** über dem **Symbol** für das **gelbe** Wärmedämmungs-Level befindet oder sich das Gebäude in einer **beheizten Zone** befindet.



Orange Gebäude sind nur **beheizt**, wenn sich der **Anzeiger für Generatorleistung** über dem **Symbol** für das **orangene** Wärmedämmungs-Level befindet oder sich das Gebäude in einer **beheizten Zone** befindet.



Rote Gebäude sind nur **beheizt**, wenn sich der **Anzeiger für Generatorleistung** über dem **Symbol** für das **rote** Wärmedämmungs-Level befindet oder sich das Gebäude in einer **beheizten Zone** befindet.

Es gibt zwei Gebäudegrößen:

Kleine Gebäude benötigen 1 Feld auf 1 Sektor und können nur 1x pro Runde genutzt werden (1 Figur kann darauf stehen).

Große Gebäude benötigen 2 Felder auf 1 Sektor und können bis 2x pro Runde genutzt werden (2 Figuren können darauf stehen).

Angrenzende Felder

Manche Effekte beziehen sich auf angrenzende Felder.

Ein Feld eines Sektors gilt als **angrenzend an**:

- Jedes andere Feld desselben Sektors.
- Die Felder des Generator-Sektors, mit denen sich der Sektor des Feldes **eine Kante** teilt (siehe Kasten rechts).
- Alle Felder jedes anderen Sektors, der sich **eine Kante** mit dem Sektor teilt, auf dem sich das Feld befindet.

*Beispiel: Alle diese blaugepunkteten Felder sind angrenzend zu dieser **Sammelstelle 1***



*Beispiel: Diese **Sammelstelle 2** liegt auf dem Generator-Sektor, und alle Felder dieser beiden Sektoren und auf dem Generator-Sektor selbst sind angrenzend.*

Angrenzend an den Generator-Sektor

Teilt sich ein innerer Sektor mindestens 1 Kante mit dem Generator-Sektor, befinden sich unter normalen Umständen entweder 1 Feld (wenn der Sektor an einer äußeren Kante liegt) oder 2 Felder (wenn der Sektor an zwei Kanten anliegt) des Generator-Sektors angrenzend zu diesem inneren Sektor. Innere Sektoren, die an Kanten des Bereiches mit dem Schubfach des Generators liegen, grenzen natürlich an 1 Feld weniger an (der Bereich mit dem Schubfach zählt nicht als Feld!).

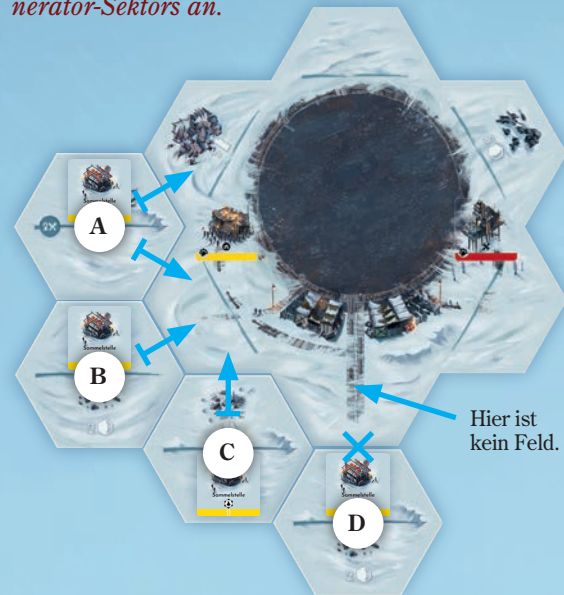
Beispiel:

Sammelstelle A grenzt an 2 Felder des Generator-Sektors an.

Sammelstelle B grenzt an 1 Feld des Generator-Sektors an.

Sammelstelle C grenzt an 1 Feld des Generator-Sektors an.

Sammelstelle D grenzt an keines der Felder des Generator-Sektors an.



Angrenzend an die Spielplan-Umrandung

Die Felder eines Sektors gelten als angrenzend an ein Holz-/Kohlevorkommen auf der Umrandung oder dort liegende Rohstoffe, wenn sich zwischen dem Sektor und dem Vorkommen / den Rohstoffen eine geteilte Kante befindet.



*Beispiel: Dieser Sektor **3** grenzt an das Kohlevorkommen, weil er sich eine Kante teilt.*



Dieser Sektor **4** grenzt an beide Rohstoff-Felder an, weil er sich mit beiden eine Kante teilt.

Gebäude ausbauen

Ihr könnt ein Gebäude **auszubauen**, indem ihr es auf die Rückseite dreht. Das geht, indem euch entweder ein Effekt dazu anweist oder ihr die Aktion einer **Werkstatt** nutzt und die Ausbaukosten zahlt. Gebäude, deren Namen zwischen zwei **◆** steht, können nicht bzw. nicht weiter ausgebaut werden.

STARTGEBÄUDE



Speischaus (klein)

Aktion: Verbrauche 3 **NAHRUNG**, dann +1 **HOFFNUNG** oder -1 **UNZUFRIEDENHEIT**.

Ausbauen nicht möglich.

(x1)



Plattform (klein) [**INGENIEURE**]

Aktion: Verabschiede 1 neues Gesetz. Auf dem Generator-Sektor aufgedruckt.

Ausbauen nicht möglich.



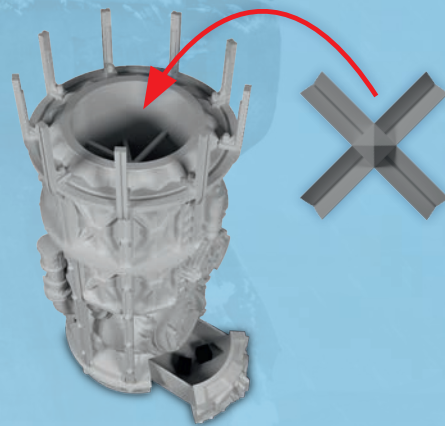
Generator (klein) [**INGENIEURE**]

Aktion: Entferne bis zu 5 Belastungswürfel von der Belastungsleiste, oder verbrauche 1 **DAMPFKERN**, um alle Belastungswürfel von der Belastungsleiste zu entfernen.

Auf dem Generator-Sektor aufgedruckt.

Ausbauen nicht möglich.

Achtung: Nutzt ihr das **1. Mal im Spiel** die **Generator-Aktion** und verbraucht dabei 1 **DAMPFKERN**? Dann wird der Generator-Turm jetzt ausgebaut. Installiert den Generator-Ausbau oben im Generator-Turm. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass weniger Würfel aus dem Generator-Turm fallen.



STANDARDGEBÄUDE

KLEINE GEBÄUDE - KOSTEN: 1 **HOLZ**



Werkstatt (klein) [**INGENIEURE**]

*Nicht vergessen: Wenn ihr eure erste **Werkstatt** errichtet, beginnt ihr sofort mit der Erforschung eurer ersten Technologie (siehe S. 38).*

Aktion: Wähle **2x nacheinander** aus diesen beiden Effekten und führe sie aus:

- A)** Zahle die Ausbaukosten (1 **HOLZ** oder 1 bzw. 2 **DAMPFKERNE**— wie auf dem Gebäude-Tableau abgebildet), um ein unbesetztes errichtetes Gebäude **auszubauen** (drehe es auf die andere Seite).

- B)** Ziehe 1 Forschungsplättchen um 1 Feld auf der Rundenleiste rückwärts (das kann die Technologie sofort nach den üblichen Regeln fertig entwickeln, siehe S. 38)

Hinweis: Hast du mit dem ersten Effekt eine Technologie fertig entwickeln können, darfst du mit dem zweiten Effekt auch schon gleich das neue Forschungsplättchen um 1 Feld zurückbewegen.

Ausbauen nicht möglich.

*Hinweis: Du kannst kein Gebäude **ausbauen**, auf dem sich bereits eine Figur befindet. Es ist aber möglich, ein Gebäude in derselben Runde, in der es ausgebaut wurde, noch zu nutzen.*



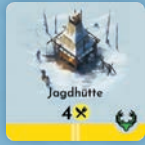
(x3)

Holzkohlenmeller (klein)

Aktion: Verbrauche 1 **HOLZ**, um 4 **KOHLE** zu erhalten.

Ausgebaut: ■■■■

Aktion: Verbrauche 1 **HOLZ**, um 5 **KOHLE** zu erhalten.



(x5)

Jagdhütte (klein)

Dauerhafter Effekt: 1 **WETTER-PHASE** (liefert 1 **NAHRUNG** in der **WETTER-PHASE**).

Aktion: Erhalte 4 **NAHRUNG**.

Ausgebaut: ■■■■

Dauerhafter Effekt: 2 **WETTER-PHASE** (liefert 2 **NAHRUNG** in der **WETTER-PHASE**).

Aktion: Erhalte 5 **NAHRUNG**.



(x4)

Sammelstelle (klein)

Aktion: Erhalte 1 Rohstoff von jedem angrenzenden Feld (in das Lager).

Ausgebaut: ■■■■

Verbessert nur das Wärmedämmungs-Level des Gebäudes.

KLEINE GEBÄUDE - KOSTEN: 2 **HOLZ**



(x1)

Fabrik (klein) [**INGENIEURE**]

Aktion: Verbrauche 1 **DAMPFKERN**, um 1 **AUTOMATON** zu erhalten.

Ausbauen nicht möglich.



(x3)

Sägewerk (klein)

Aktion: Entferne 1 Baum vom Sektor des **Sägewerks**, um 3 **HOLZ** zu erhalten.

Ausgebaut: ■■■■

Aktion: Entferne 1 Baum vom Sektor des **Sägewerks**, oder von 1 angrenzenden Feld, um 3 **HOLZ** zu erhalten.



(x3)

Sanitätsstation (klein) [**INGENIEURE**]

Aktion: 3 **HEILEN**.

Ausgebaut: ■■■■

Aktion: 4 **HEILEN** oder 1 **BEHANDELN**.

GROSSE GEBÄUDE - KOSTEN: 3 **HOLZ**



(x1)

Signalstation (groß)

Dauerhafter Effekt:

1 aktive Expedition

Ausgebaut:

Dauerhafter Effekt:

Bis zu 2 aktive Expeditionen



(x2)

Kohlegenerator (groß)

Aktion: Lege je bis zu 3 **KOHLE** (aus dem Vorrat) auf bis zu 3 unterschiedliche, angrenzende Felder (insgesamt also bis zu 9 **KOHLE**).

Ausgebaut: ■■■■

Aktion: Lege je bis zu 3 **KOHLE** (aus dem Vorrat) auf bis zu 4 unterschiedliche, angrenzende Felder (insgesamt also bis zu 12 **KOHLE**).

Auf den Feldern muss sich entweder bereits **KOHLE** befinden, oder sie müssen vollständig leer sein (weder Rohstoffe, noch Bäume, noch Gebäude darauf). Auf keinem Feld darf mehr als 5 **KOHLE** liegen.

GROSSE GEBÄUDE - KOSTEN:

4 **HOLZ** + 1 **DAMPFKERN**



(x2)

Krankenhaus (groß) [**INGENIEURE**]

Aktion: 4 **HEILEN** oder 2 **BEHANDELN**.

Ausgebaut: ■■■■

Aktion: 5 **HEILEN** oder 3 **BEHANDELN**.



(x2)

Treibhaus (groß)

Aktion: Erhalte 7 **NAHRUNG**.

Ausgebaut: ■■■■

Aktion: Erhalte 9 **NAHRUNG**.

GROSSE GEBÄUDE - KOSTEN:

5 **HOLZ** + 1 **DAMPFKERN**



(x2)

Kohlemine (groß)

Kann nur angrenzend an ein Kohlevorkommen (Spielplan-Umrandung) errichtet werden.

Aktion: Erhalte 4 **KOHLE**.

Ausgebaut: ■■■■

Aktion: Erhalte 5 **KOHLE**.



Mauerbohrer (groß)
Kann nur angrenzend an ein Holzvorkommen (Spielplan-Umrandung) errichtet werden.

Aktion: Erhalte 3 **HOLZ**.

Ausgebaut: **■■■■**

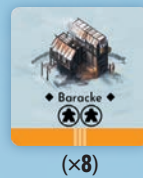
Verbessert nur die Wärmedämmungs-Level des Gebäudes.

UNTERKÜNFTE:



Haus (klein)
Kosten: 4 **HOLZ**
Bietet 2 Schlafplätze.

Ausbauen nicht möglich.



Baracke (klein)

Kosten: 3 **HOLZ**
Bietet 2 Schlafplätze.

Ausbauen nicht möglich.



Zelt (klein)

Kosten: 2 **HOLZ**
Bietet 2 Schlafplätze.

Ausbauen nicht möglich.



Ruine (klein)

Bietet keine Schlafplätze.
Wird nicht errichtet.

Ausbauen nicht möglich.

GEBÄUDE, DIE DURCH GESETZE FREIGESCHALTET WERDEN:



Kinderheim (klein)

Dieses Gebäude ist eine Unterkunft.
Bietet 4 Schlafplätze, aber nur für **KINDER**.

Ausbauen nicht möglich.



Pflegeheim (klein)

Aktion: 2 **HEILEN**, oder
1 **FÜRSORGE** **ERSCHÖPFEN**, dann:
5 **HEILEN**.

Ausbauen nicht möglich.



Kampfarena (klein)

Aktion: -1 **UNZUFRIEDENHEIT**.

Ausbauen nicht möglich.



Wirtshaus (klein)

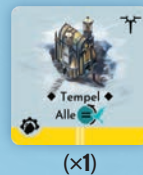
Aktion: +1 **HOFFNUNG**.

Ausbauen nicht möglich.



Friedhof (klein)

Aktion: Ziehe den Leichnams-Anzeiger 1 oder 2 Felder auf der Leichnams-Leiste zurück. Dann: +1 **HOFFNUNG**.



Tempel (klein) [**INGENIEURE**]

Aktion: Alle **HOFFNUNG** 1 **ART** **AKTIVIEREN**.

Ausbauen nicht möglich.



Glaubenshüter (groß)

Aktion: Ziehe 3 Dämmerungskarten. Lege 1 davon auf den Ablagestapel (darf keine **UNZUFRIEDENHEIT**-Karte sein) und die anderen zurück auf den Stapel. Dann mische den Stapel.

Ausbauen nicht möglich.

GEBÄUDE DES NEUEN GLAUBENS:



Feldküche (klein)

Kann nicht auf dem Generator-Sektor errichtet werden.

Dauerhafter Effekt: Alle Aktionen auf diesem Sektor (und Gebäuden auf diesem Sektor) sind immer **beheizt**. Das gilt auch für Unterkünfte auf diesem Sektor in der **NACHT-PHASE**.

Ausbauen nicht möglich.



Schneegrube (klein)

SOFORT: Ziehe einmalig den Leichnams-Anzeiger bis zu 3 Felder auf der Leichnams-Leiste zurück.

Ausbauen nicht möglich.



Propagandazentrum (klein)

[INGENIEURE]

Aktion: Wähle 1 bereits genutztes Gebäude (mit Bürger-Figur darauf). Führe die Aktion des Gebäudes erneut aus (zählt als **beheizt**).

Ausbauen nicht möglich.

(x1)



Agitator (klein)

Aktion: Alle **UNZUFRIEDENHEIT 1 ART** **ERSCHÖPFEN**.

Ausbauen nicht möglich.

(x1)



Gefängnis (groß)

Aktion: -4 **HUNGER**.

Dauerhafter Effekt: Die hier eingesetzte Figur bleibt über Nacht im Gefängnis. Ist es beheizt, bietet das Gefängnis ihr einen Schlafplatz. Ist es kalt, wird diese Art Bürger krank.

Ausbauen nicht möglich.

(x1)

BESONDERE SZENARIO-GEBAUDE

Die Effekte von **Saatgutarchen**, **Wachstation**, **Lüftungsanlage**, **Evakuierungszentrum**, **Stahlfabrik**, **Dampfkernfabrik**, **Bibliothek**, **Elektrostatischen Filtern**, **Reparaturstation**, **Dampfzentren** und **Außenpostendepots** werden auf entsprechenden Szenariokarten erläutert.

Limits



Bevölkerung

Die maximale Anzahl an Bürgern jeder Art (**ARBEITER/INGENIEURE/KINDER**) ist 50. Würdet ihr darüber hinaus weitere Bürger einer Art bekommen, wählt stattdessen eine andere Art Bürger und erhöht deren Anzahl.

*Beispiel: Ihr habt 45 **ARBEITER** und führt einen Effekt aus, durch den ihr 7 weitere **ARBEITER** erhalten würdet. Ihr könnt aber nur noch 5 weitere aufnehmen. Daher erhöht ihr die Anzahl eurer **ARBEITER** auf 50, und könnt dann entweder noch 2 **INGENIEURE**, 2 **KINDER**, oder jeweils 1 addieren.*

Nahrung

Ihr könnt nie mehr als 50 **NAHRUNG** besitzen. **NAHRUNG**, die ihr darüber hinaus erhalten würdet, verfällt.

Hunger

Der **HUNGER** eurer Bürger kann den Wert 50 nie übersteigen. Müsstet ihr den **HUNGER** weiter erhöhen, ignoriert dies einfach.

Rohstoffe

HOLZ, **KOHLE** und **DAMPFKERNE** gelten als unbegrenzt verfügbar. Sollte euch einmal das Spielmaterial ausgehen, nutzt bitte passendes Ersatzmaterial.

STAHL ist jedoch auf das Spielmaterial begrenzt (8). Würdet ihr weiteren **STAHL** erhalten, ignoriert dies einfach.

Bäume

Bäume sind auf das Spielmaterial begrenzt (30). Müsstet ihr weitere Bäume auf den Spielplan stellen, es befinden sich aber keine mehr im Vorrat, ignoriert dies einfach.

Felder (auf Sektoren)

Jeder Sektor hat 2 Feldern (Ausnahme: Generator-Sektor, einige besondere Sektoren in Szenarien).

Auf jedem dieser Felder können maximal 5 Rohstoffe einer einzigen Sorte liegen.

Ihr könnt nie mehr als 1 Gebäude auf einem Feld bauen (und manche benötigen 2 Felder).



www.FROSTEDGAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames



© 2022 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter Lizenz von Glass Cannon Unplugged. Alle Rechte vorbehalten.

© 2022 11 bit studios S.A. Frostpunk™, 11 bit studios™ and respective logos are trademarks of 11 bit studios S.A. All rights reserved.

© 2022 Glass Cannon Unplugged Sp. z o. o. All rights reserved.