

Willkommen in der Welt von Nebelwind! Wir befinden uns auf den sagenumwobenen Nebelwind-Inseln; in ihren neu erforschten Gebieten finden wir geschäftige Städte mit hart arbeitenden Bürgern - von pilzzüchtenden Bauern bis hin zu mutigen Tiefnebeltauchern. Über dem dichten Nebel schweben Transportwale, welche Bürger und Fracht von Hafen zu Hafen befördern. Nebelwind wächst schnell und unsere Anführer suchen den Kontakt zu benachbarten Reichen, um Handelsnetzwerke auszubauen, die noch lange unsere Kassen füllen sollen.

Wir sind Geschäftsführer eines Handelsunternehmens und wollen uns einen Namen in Nebelwind machen. Durch das Ausspielen von Aktions-Chips sammeln wir in jeder Runde Ressourcen, um Außenposten zu bauen oder Transportwale auszubilden, um Fracht zu sammeln und auszuliefern oder Handelsverträge mit benachbarten Nationen abzuschließen. Unser Ziel: die Effizienz unserer Netzwerke zu maximieren und die vertrauenswürdigsten Händler in Nebelwind zu werden. Dabei müssen wir aber immer auch die Nachfrage in unseren Territorien im Blick behalten.

In dieser Spielregel verwenden wir zur einfacheren Lesbarkeit die männliche Form. Die Regel richtet sich aber selbstverständlich an Menschen jeden Geschlechts und jeder Orientierung.

INHALT DER BOX:



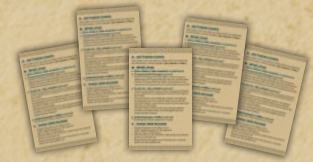
1 Ressourcentableau



1 Arbeitertableau



1 Rundenmarker



5 Spielerhilfen



1 Spielplan



5 Spielertableaus



36 Frachtmarker
(6 pro Farbe)



20 Ressourcenmarker
(5 pro Farbe)



15 Transportwale
(3 pro Farbe)



60 Außenposten
(12 pro Farbe)



25 Aktions-Chips
(5 pro Farbe)



20 Kontrollmarker
(4 pro Farbe)



48 Nachfrageplättchen
„Territorium“ (12 pro Region)



12 Nachfrageplättchen
„Hauptstadt“ (3 pro Region)



24 Erfolgsplättchen
(6 pro Buchstabe A, B, C, D)



1 Startspielermarker



12 Netzwerkplättchen
(3 pro Region)



36 Charakterkarten



26 Hafenkarten



15 Netzwerkkarten

AUFBAU

A Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Platziert das **Ressourcentableau** (🗺️) auf der linken und das **Arbeitertableau** (👤) auf der rechten Seite des Spielplans, jeweils mit der Seite „A“ nach oben (die Symbole müssen mit denen auf dem Spielplan übereinstimmen).

B Mischt alle **Hafenkarten** und legt sie verdeckt als Hafenstapel unter dem Spielplan bereit. Deckt die obersten 5 Karten auf und platziert sie an den Zahlen 1 bis 5.

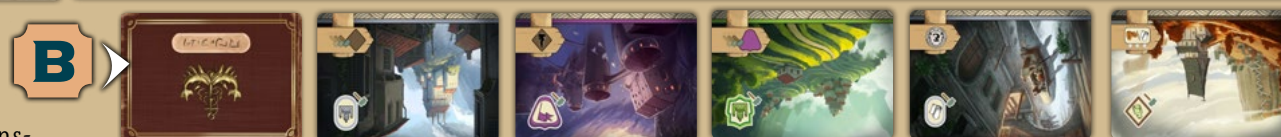
C Mischt alle **Charakterkarten** und legt sie verdeckt als Charakterstapel über dem Spielplan bereit. Deckt die obersten 5 Karten auf und platziert sie an den Zahlen 1 bis 5.

D Sortiert die **Erfolgsplättchen** nach den Buchstaben A, B, C, D. Mischt alle Buchstabengruppen getrennt voneinander. Zieht zufällig je ein Plättchen und platziert es offen unten links auf dem Spielplan, die restlichen legt ihr in die Schachtel.

E Sortiert die **Netzwerkplättchen** nach ihrer Regionsfarbe. Mischt jede Region getrennt voneinander. Zieht zufällig je ein Plättchen und platziert es in der farblich passenden Region des Spielplans neben den Hauptstadthäfen (🏰). Verwendet die Seite des Plättchens, die der Anzahl der Spieler entspricht. Legt die restlichen in die Schachtel zurück.

F Sortiert die **Nachfrageplättchen** nach ihrer Regionsfarbe und ihrem Siegpunktwert („Hauptstadt“ = 2 SP, „Territorium“ = 1 SP). Mischt alle getrennt voneinander und stapelt sie. Legt sie in einen der herausnehmbaren Plastikeinsätze (idealerweise Grün/Lila in einen Einsatz und Silber/Braun in den anderen). Platziert diese Einsätze an der farblich passenden Seite des Spielplans, so dass sie für alle Spieler gut erreichbar sind.

Nehmt aus den Plastikeinsätzen die 2 vordersten **Nachfrageplättchen „Hauptstadt“** jeder Farbe und platziert sie mit der abgebildeten Fracht nach oben auf den farblich passenden Feldern neben den Netzwerkplättchen.



Nehmt aus den Plastikeinsätzen 4 **Nachfrageplättchen „Territorium“** jeder Farbe und platziert sie mit der abgebildeten Fracht nach oben auf den farblich passenden Feldern in der Mitte des Spielplans.



H Sortiert die **Frachtmarker** nach Farben und teilt sie gleichmäßig auf die zwei Einsätze auf. Dies ist der allgemeine Fracht-Vorrat.



Sortiert die **Netzwerkplättchen** (Leicht, Mittel, Schwer) und verteilt eine pro Schwierigkeitsgrad an jeden Spieler.

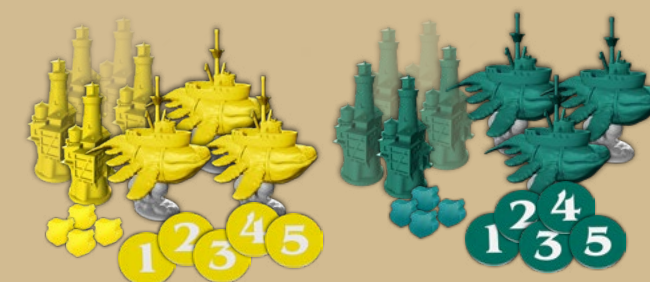
J Legt den **Rundenmarker** links auf das erste Feld auf dem Spielplan.



K Wer zuletzt einen Wal gesehen hat, wird Startspieler und erhält den Startspielermarker.



Jeder Spieler erhält (in der von ihm gewählten Farbe) 12 **Außenposten**, 3 **Transportwale**, 4 **Kontrollmarker** und 5 **Aktions-Chips** mit den Nummern 1 bis 5.



Außerdem erhält jeder Spieler eine **Spielerhilfe**, ein **Spielertableau** und einen **Ressourcenmarker** jeder Farbe. Immer wenn ihr im Spiel Ressourcen ausgibt oder bekommt, bewegt ihr den entsprechenden Ressourcenmarker auf dem Spielertableau vor oder zurück. Setzt eure Ressourcenmarker zu Beginn des Spiels auf folgende Werte: **Stahl (Grün) auf 1**, **Holz (Braun) auf 1** und **Münzen (Weiß) auf 2**. Zudem beginnt der Startspieler mit 1 Krill (Gelb), der zweite mit 2 Krill, der dritte mit 3 Krill usw.

Bevor die erste Runde beginnt, muss jeder Spieler im Uhrzeigersinn einen Transportwal auf einen beliebigen Territoriumhafen stellen (🐳). Transportwale dürfen sich Hafenplätze mit eigenen und fremden Transportwalen teilen.



ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

In mehreren Spielrunden platziert ihr Aktions-Chips, um Ressourcen zu sammeln, Außenposten zu bauen und Transportwale zu trainieren. Auf diese Weise baut ihr eure Netzwerke aus und erhaltet Belohnungen. Ihr nutzt eure Transportwale, um Fracht an Hauptstädte und Territorien zu liefern oder um Nachfrageplättchen zu erhalten.

Während des Spiels gibt es 7 verschiedene Möglichkeiten, Siegpunkte (SP) zu erlangen (mehr dazu auf → **Seite 9**). Das Spiel endet, wenn der Rundenmarker folgende Felder erreicht: **Das 4. Feld bei 1 bis 4 Spielern und das 5. Feld bei 5 Spielern**. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

ABLAUF

Jede Spielrunde besteht aus 3 Phasen (**A, B, C**):

PHASE A – AKTIONS-CHIPS

Möchtet ihr in **PHASE B** eine der Aktionen um den Spielplan herum ausführen, müsst ihr den Aktions-Chip mit der passenden Zahl ausspielen – und das viermal. Euer fünfter Aktions-Chip wird davor **zu Beginn der Spielrunde** geheim abgeworfen. Legt den abgeworfenen Chip verdeckt mit der Zahlenseite nach unten auf den Kompass auf dem Spielplan. Dieser abgeworfene Chip wird in dieser Runde nicht verwendet. (Bei 5 Spielern gelten die Sonderregeln auf → **Seite 9**.)

PHASE B – SPIELZUG

Mit den restlichen Aktions-Chips seid ihr mehrmals am Zug, bis niemand mehr einen Aktions-Chip hat. Erst dann endet die Runde mit **PHASE C**. Der Startspieler beginnt mit seinem ersten Spielzug, danach sind alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Anschließend beginnt der Startspieler seinen zweiten Spielzug.

Ein Spielzug besteht aus bis zu vier Aktionen, die in festgelegter Reihenfolge ausgeführt werden. **1. Einen Aktions-Chip ausspielen** ist verpflichtend. **2. Transportwal(e) bewegen**, **3. Fracht ein- oder ausladen** und **4. Belohnungen erhalten** sind optional.

1.) EINEN AKTIONS-CHIP AUSSPIELEN (VERPFLICHTEND)

In jeder Runde gilt für jeden **einzelnen Spieler**:

- Auf dem Ressourcentableau (links) und dem Arbeitertableau (rechts) dürft ihr nur auf **einem** der Aktionsfelder 1 bis 5 einen Aktions-Chip platzieren.
- Auf den Charakterkarten (oben) und den Hafenkarten (unten) dürft ihr auf mehreren der Aktionsfelder 1 bis 5 Chips platzieren.

In jeder Runde gilt für **alle**:

- Auf jedem nummerierten Feld darf generell immer nur **ein** Aktions-Chip liegen, egal von welchem Spieler.
- Ausnahme: Auf den Hafenkarten (unten) dürfen mehrere Aktions-Chips liegen. Wenn hier bereits ein Chip auf einem nummerierten Feld liegt, platziert ihr den nächsten Chip obenauf, um einen Chip-Stapel zu bilden.

Spielzug starten: Legt einen Aktions-Chip auf ein verfügbares nummeriertes Feld rund um den Spielplan und führt die Aktion des Feldes/der Karte aus.

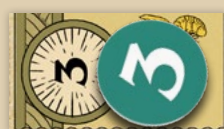
Hinweis: Die Nummer des ausgespielten Aktions-Chips muss mit der Nummer des gewählten Feldes übereinstimmen.

An folgenden Orten gibt es nummerierte Felder:

I. Ressourcentableau (nur ein Aktions-Chip pro Spieler pro Runde): Nehmt euch alle Ressourcen, die auf dem gewählten Feld abgebildet sind.



A: Legt eure abgeworfenen Aktions-Chips auf den Kompass auf dem Spielplan.



B: Auf Feldern des Ressourcentableaus und auf den Charakterkarten kann nur ein Aktions-Chip liegen.



B: Hafenkarten können von mehreren Spielern verwendet werden. Stapelt die Aktions-Chips einfach aufeinander.

II. Charakterkarten: Beahlt die oben rechts auf der Karte angegebenen Kosten, um einen Charakter anzuheuern. Wenn eine Karte aus der Auslage genommen wird, wird sie bis zum Ende der Runde nicht ersetzt. Legt eure gekauften Charakterkarten offen in eurem Spielbereich ab. Es gibt 4 Arten von Charakterkarten:

- ! Die Fähigkeit muss sofort nach dem Kauf genutzt werden (einmalig).
- ↶ Die Fähigkeit darf in der aktuellen oder einer späteren Runde während eures Zuges genutzt werden (einmalig).
- ∞ Die Fähigkeit ist jederzeit nutzbar.
- ☆ Die Fähigkeit gewährt am Ende des Spiels Siegpunkte.

Dreht die Karte nach ihrer Verwendung um, um anzuzeigen, dass sie nicht mehr benutzt werden kann.

III. Arbeitertableau (nur ein Aktions-Chip pro Spieler pro Runde): Jedes Feld hat eine andere Fähigkeit.

- 1 Zieht 2 Charakterkarten vom verdeckten Stapel, behaltet eine davon (sie ist kostenlos) und legt die andere ab.
- 2 Kauft bis zu 2 Außenposten/Transportwale. Ein Außenposten kostet 3 Münzen, ein Transportwal kostet 5 Münzen.
- 3 Bewegt einen Transportwal um bis zu 3 Felder weit; dafür müsst ihr keinen Krill bezahlen. Während der Bewegung dürft ihr einmal Fracht ein- oder ausladen.
- 4 Erhaltet den Startspielermarker und 2 Krill. Ihr dürft beliebig viel Stahl/Holz/Münzen im Verhältnis 1:1 tauschen.
- 5 Zahlt 1 Münze, um sofort den Hafenbonus einer ausliegenden Hafenkarte zu nutzen.



B, AKTION 1-III: Der gelbe Spieler nutzt die Aktion Nr. 3 auf dem Arbeitertableau. Diese erlaubt ihm, einen seiner Transportwale um bis zu 3 Felder zu bewegen (ohne Krill zahlen zu müssen) und während der Bewegung einmal Fracht ein- oder auszuladen (siehe → **Seite 6**).

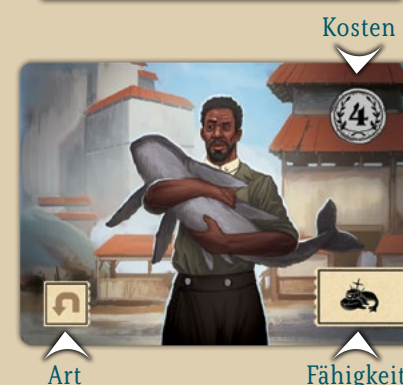
Gelb bewegt sich 3 Felder weit, um das grüne Territorium zu erreichen, und sammelt dabei auf dem Weg Kohle ein. Er kann aber erst später in seinem Zug die Fracht wieder ausladen: Erst nach der optionalen Aktion „2. Transportwal(e) bewegen“ kann der gelbe Spieler die optionale Aktion „3. Fracht ein- oder ausladen“ ausführen (siehe → **Seite 7**).

IV. Hafenkarten (liegt auf dem von dir gewählten Feld bereits ein Aktions-Chip, dann lege deinen Chip obenauf): Baut einen Außenposten oder einen Transportwal in dem Hafen, der oben links auf der Karte abgebildet ist. Beahlt die erforderlichen Ressourcen und passt die Werte auf eurem Spielertableau an: Ein Außenposten kostet 1 Holz und 1 Stahl, ein Transportwal kostet 2 Holz und 2 Stahl.



B, AKTION 1-I: Legt euren Aktions-Chip ab, um die Aktion auszuführen. In diesem Fall erhaltet ihr: 1 Holz, 1 Stahl, 2 Krill, 2 Münzen.

Aufbau einer **Charakterkarte**



Aufbau einer **Hafenkarte**

Ihr dürft 1 Außenposten oder 1 Transportwal in diesem Hafen bauen. Baut ihr nicht, bekommt ihr 1 Ressource pro Aktions-Chip auf dem Stapel (nur eine Ressourcenart).



Hafenbonus

Anstatt zu bauen, dürft ihr in eurem Spielzug eine Art von Ressource wählen (Holz, Stahl, Krill, Münzen) und erhaltet so viel von dieser Ressource, wie Aktions-Chips auf diesem Feld liegen (inklusive eurem gerade ausgespielten Chip).

Hinweis: Alle Spieler können einen Außenposten im selben Hafen besitzen, es ist aber nur ein Außenposten pro Spieler erlaubt. Transportwale eines Spielers können sich Hafenplätze mit eigenen sowie fremden Transportwalen teilen.

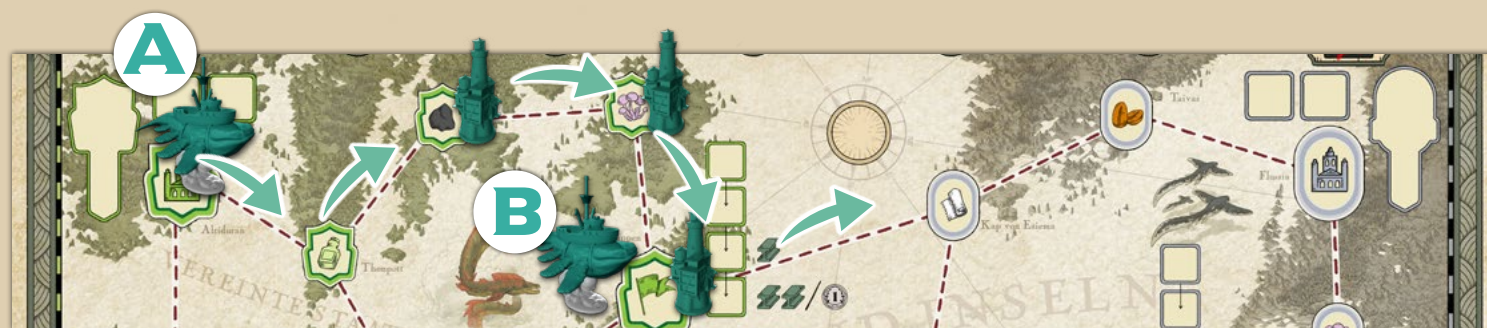
Am Ende der Runde erhält der Spieler, dessen Aktions-Chip oben auf einem Stapel liegt, den Hafenbonus – auch wenn er der Einzige ist. Der Bonus ist unten auf der Hafenkarte angegeben.

2.) TRANSPORTWAL(E) BEWEGEN (OPTIONAL)

Ihr könnt eine beliebige Anzahl eurer Transportwale um eine beliebige Anzahl von Feldern bewegen. Dabei müsst ihr die Bewegung eines Transportwals beenden, bevor ihr den nächsten Wal bewegt. Die Bewegung muss nach diesen Regeln erfolgen:

- I. Wenn ein Transportwal einen Hafen verlässt, in dem ihr **keine** Außenposten oder Transportwale habt, müsst ihr 1 Krill bezahlen.
- II. Wenn ein Transportwal einen Hafen verlässt, in dem ihr einen Außenposten oder Transportwal habt, bezahlt ihr **keinen** Krill.

Hinweis: Ihr müsst die Bewegung aller eurer Transportwale beenden, bevor ihr die nächste optionale Aktion durchführen könnt.



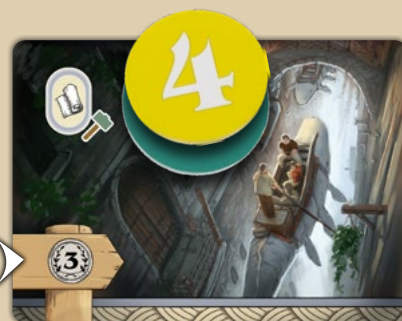
B, AKTION 2: Der petrolfarbene Spieler möchte „Transportwal A“ vom grünen Hauptstadthafen zum silbernen Textilhafen bewegen. Er muss je 1 Krill bezahlen, um den grünen Hauptstadthafen und danach den grünen Medizinhafen zu verlassen. Sobald sich „Transportwal A“ im grünen Kohlehafen befindet, kann er sich weiterbewegen, ohne Krill zu bezahlen; denn in den nachfolgenden Häfen wurde bereits ein Netzwerk an Außenposten errichtet.



Nachdem die Bewegung von „Transportwal A“ vollständig abgeschlossen ist, kann der petrolfarbene Spieler nun „Transportwal B“ bewegen. Um „Transportwal B“ zum silbernen Kaffeehafen zu bewegen, muss er keinen Krill bezahlen, denn: In dem Hafen, den er verlässt, befindet sich einer seiner Außenposten. Und im silbernen Textilhafen, den er anschließend passiert, befindet sich nun „Transportwal A“.

B, AKTION 1-IV:

Am Ende der Runde liegt der Aktions-Chip des gelben Spielers oben auf dem Stapel; durch den Hafenbonus dieser Karte erhält er 3 Münzen.



3.) FRACHT EIN- ODER AUSLADEN (OPTIONAL)

I. Fracht einladen:

Ihr könnt eine Fracht in jeden eurer Transportwale einladen; diese muss allerdings genau der Frachtart entsprechen, die in dem Hafen verfügbar ist, in dem sich euer Transportwal gerade befindet. Nehmt die Fracht aus dem allgemeinen Vorrat. Wenn ihr bereits Fracht auf eurem Transportwal geladen habt, dürft ihr diese in den Vorrat zurücklegen, um die neue Fracht einzuladen.



Hinweis: Wenn ihr Fracht in einem Krillhafen einladet, verschiebt den Krillmarker auf eurem Spielertableau um ein Feld. Ihr dürft Krill auch zusätzlich zu anderer Fracht einladen; das Abwerfen ist hier nicht nötig.

II. Fracht ausladen:

Fracht ausladen ist ausschließlich in einem Territoriumshafen (🐙) oder einem Hauptstadthafen (🏰) möglich – und nur dann, wenn dort ein Nachfrageplättchen liegt, welches der Ware entspricht, die ihr geladen habt. Jeder Transportwal kann nur ein Plättchen bekommen; liegen mehrere mit derselben Ware aus, dürft ihr euch eines aussuchen. Wer sich in einem Territorium-Hafen eines der beiden Nachfrageplättchen **am unteren Ende der Nachfrageleiste** nimmt, darf zusätzlich zwischen den abgebildeten Ressourcen wählen.

Wenn bei den Territorium-Nachfrageplättchen ein Platz leer wird, schiebt ihr das darüberliegende Nachfrageplättchen sofort um ein Feld nach unten, um den leeren Platz zu füllen. Den obersten Platz füllt ihr anschließend aus dem Vorrat auf. Wer sich ein Hauptstadt-Nachfrageplättchen nimmt, legt sofort ein Plättchen derselben Farbe aus dem Vorrat auf den freien Platz.



B, AKTION 3-I:

Wenn euer Transportwal sich in einem Textilhafen befindet, dürft ihr einen Textilien-Marker aus dem Vorrat auf den Transportwal laden.



B, AKTION 3-II:

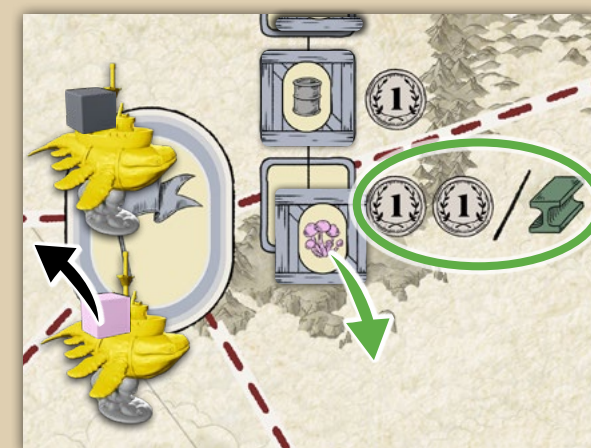
Gelb entscheidet sich, die Fracht „Textilien“ auszuladen (unteres Feld) und erhält entweder 2 Münzen oder 1 Stahl zusätzlich.



Wird ein Territorium-Nachfrageplättchen genommen, werden die übrigen Plättchen weiter nach unten geschoben, um die leeren Felder aufzufüllen.



Wird ein Hauptstadt-Nachfrageplättchen genommen, wird ein neues Plättchen aus dem Vorrat auf das freie Feld gelegt.



B, AKTION 3-II:

Gelb hat zwei mit Fracht beladene Transportwale und kann wählen, welcher Wal zuerst ausgeladen werden soll. Durch das Ausladen von Pilzen erhält Gelb den unteren Bonus von 2 Münzen oder 1 Stahl. Die übrigen Nachfrageplättchen rutschen sofort nach unten, um das leere Feld zu füllen. Gelb kann nun das Öl ausladen und erhält nochmals den unteren Bonus.

4. SIEGBEDINGUNGEN ERFÜLLEN (OPTIONAL)

Am Ende eures Zuges könnt ihr Siegbedingungen erfüllen. Dazu gehören:

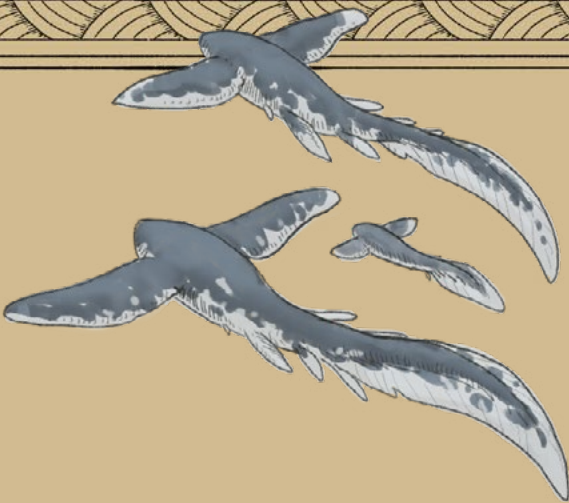
- I. **Netzwerkkarten:** Deckt eure geheime Netzwerkkarte auf, wenn ihr alle Bedingungen darauf erfüllt habt und das komplette Netzwerk beanspruchen wollt.
- II. **Netzwerkplättchen:** Könnt ihr das Netzwerk eines Netzwerkplättchens beanspruchen, dann legt einen eurer Kontrollmarker auf eines der beiden SP-Felder. Auf das obere Feld kann nur **ein** Kontrollmarker gelegt werden, auf das untere **mehrere**. Jeder Spieler kann nur einen Kontrollmarker pro Netzwerkplättchen einsetzen.

III. **Erfolge:** Nehmt euch das Erfolgsplättchen, dessen Anforderungen ihr erfüllt habt.

Ein Netzwerk beanspruchen (durch eine Netzwerkkarte oder ein Netzwerkplättchen):

Damit ihr ein Netzwerk für euch beanspruchen könnt, müsst ihr eine ununterbrochene Kette von Außenposten und/oder Transportwalen besitzen.

- Bei einem Netzwerkplättchen muss der Hauptstadthafen, in dem das Netzwerkplättchen liegt, mit dem auf dem Plättchen abgebildeten Zielhafen verbunden werden.
- Bei einer Netzwerkkarte muss der Territoriumhafen auf der Karte mit den abgebildeten Zielhäfen verbunden werden.



Aufbau einer Netzwerkkarte



Dieser Territoriumhafen muss mit einem oder beiden Häfen verbunden werden.

Verbindet den gezeigten Territoriumhafen (●) mit einem oder beiden Häfen (●) durch eine ununterbrochene Kette von Außenposten und/oder Transportwalen.

Die größere Belohnung erhaltet ihr, wenn ihr beide Häfen mit dem Territoriumhafen verbindet. Die kleinere Belohnung, wenn ihr bis zum Ende des Spiels nur einen Hafen verbinden konntet.

Die Belohnung geht nie verloren! Sobald ein Netzwerk einmal beansprucht wurde, können Transportwale den Hafen in einer späteren Runde verlassen und die Netzwerkkette unterbrechen.



B, AKTION 4-III: Wie auf dem unteren Bild gezeigt, kann der blaue Spieler diesen Erfolg erhalten, da er 6 Außenposten gebaut hat.



B, AKTION 4-II: Der petrolfarbene Spieler kann dieses Netzwerk auf dem Netzwerkplättchen für sich beanspruchen, da er über eine ununterbrochene Kette von Außenposten und Transportwalen verfügt, die den Hauptstadthafen (●) und den Zielhafen (●) verbinden.

PHASE C - ENDE DER RUNDE

1. In aufsteigender Reihenfolge der Felder 1 bis 5 könnt ihr die **Hafenboni** beanspruchen, die unten auf den Hafenkarten angegeben sind. Wenn mehrere Spieler einen Aktions-Chip auf einer Karte liegen haben, erhält der Spieler den Bonus, dessen Aktions-Chip oben auf dem Stapel liegt.
2. Im Uhrzeigersinn (beginnend mit dem Startspieler) könnt ihr Siegbedingungen erfüllen, die durch einen Hafenbonus ermöglicht wurden.
3. Nehmt alle (einschließlich der in **PHASE A** abgeworfenen) **Aktions-Chips** wieder in euren eigenen Vorrat zurück.
4. Werft alle verbleibenden **Charakterkarten** und alle **Hafenkarten** aus ihren Reihen ab und zieht jeweils fünf neue Karten, um die Reihen wieder aufzufüllen.
5. Bewegt den **Rundenmarker** auf das nächste Feld. Am Ende von Runde 2 muss jeder Spieler eine Netzwerkkarte abwerfen. Das Spiel endet, wenn der Rundenmarker folgende Felder erreicht: Das 4. Feld bei 1 bis 4 Spielern und das 5. Feld bei 5 Spielern.

C, AKTION 4



C, AKTION 5



WERTUNG



Bei 1 bis 4 Spielern endet das Spiel nach 4 Runden. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) gewinnt.

So erhaltet ihr Punkte:

1. **Startspielermarker:** Der Spieler mit dem Startspielermarker erhält 2 SP.
2. **Frachtpunkte:** Erhaltet 1 SP für jedes gesammelte Territorium-Nachfrageplättchen und 2 SP für jedes gesammelte Hauptstadt-Nachfrageplättchen.
3. **Frachtmehrheit:** Erhaltet 5 SP, wenn ihr die meiste Fracht in eine Region geliefert habt. Zählt dazu eure SP-Punkte, die auf Nachfrageplättchen jeder Region abgebildet sind. 1-SP-Plättchen zählen je 1 Punkt zur Mehrheit, 2-SP-Plättchen zählen je 2 Punkte zur Mehrheit. Bei Gleichstand werden die Punkte gleichmäßig aufgeteilt (abgerundet).
4. **Erfolge:** Auf dem Spielplan liegen vier Erfolgsplättchen. Wenn ihr im Laufe des Spiels die Anforderungen auf einem der Plättchen erfüllt, nehmt ihr das Plättchen sofort zu euch und erhaltet am Spielende die darauf abgebildeten Siegpunkte.
5. **Netzwerkplättchen:** Erhaltet die SP der Netzwerkplättchen, auf denen ein Kontrollmarker von euch liegt.
6. **Netzwerkkarten:** Erhaltet den höheren SP-Wert auf euren Netzwerkkarten, wenn ihr deren Bedingungen während des Spiels komplett erfüllt habt. Den niedrigeren SP-Wert erhaltet ihr, wenn die Bedingungen nur teilweise erfüllt wurden.
7. **Charakterkarten:** Erhaltet die SP, die auf euren gekauften Charakterkarten angegeben sind.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Holz- und Stahlressourcen übrig hat. Bei erneutem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

5-SPIELER-REGELN

Änderungen im Spielablauf: Das Spiel wird über 5 Runden gespielt.

Phase A – Aktions-Chips: Jeder Spieler wählt geheim zwei Aktions-Chips aus, die er in der aktuellen Runde abwirft.



2-SPIELER-REGELN

ZUSÄTZLICHER AUFBAU

Wählt die Aktions-Chips zweier unbenutzter Spielerfarben für die Automata-Spieler (AUT). Mische die Stapel der AUT-Aktions-Chips und legt sie zwischen die beiden menschlichen Spieler (SPI). Nun werden abwechselnde Spielzüge zwischen den SPI und den AUT simuliert (Spielzugreihenfolge: AUT, SPI, AUT, SPI).

ABLAUF

Das Spiel beginnt mit einem der AUT als Startspieler, der (wie ein menschlicher Spieler) Aktions-Chips legt. AUT bauen keine Außenposten oder Transportwale, nehmen keine Charakterkarten, liefern keine Fracht aus und erhalten keine Erfolge. Allerdings nimmt ein AUT sich immer dann den Startspielermarker, wenn er sein Plättchen zufällig auf das vierte Feld des Arbeitertableaus legt.

Zieht einen zufälligen Aktions-Chip für den AUT und führt, beginnend in Zone 1, die nachfolgenden Schritte aus:

- Überprüft, ob der AUT einen Aktions-Chip in dieser Zone gespielt hat.** Wenn ja, wiederholt Schritt 1 für die nächste Zone. Wenn nicht, macht mit Schritt 2 weiter.
- Überprüft, ob das nummerierte Feld, das dem gezogenen Aktions-Chip entspricht, noch frei ist.** Wenn ja, legt den Aktions-Chip des AUT auf das entsprechende Feld. Ist dies nicht der Fall, fährt mit der nächsten Zone fort und fangt wieder bei Schritt 1 an.
- Erreicht der AUT Zone 4, legt er seinen Aktions-Chip immer ab,** auch wenn er bereits einen Aktions-Chip in dieser Zone abgelegt hat. Wenn sich ein Aktions-Chip eines anderen Spielers auf dem Feld befindet, das mit dem gezogenen Aktions-Chip übereinstimmt, wird der Aktions-Chip des AUT gemäß den normalen Spielregeln obenauf gelegt.



SPIELREGELN FÜR DEN SOLO-MODUS

AUFBAU

Baue das Spiel wie gewohnt auf, als wäre es ein Mehrspieler-Spiel. Bitte beachte die Zonen 1 bis 4 auf **→ Seite 10**, da diese auch im Solo-Modus verwendet werden.

Wähle 3 unbenutzte Stapel mit Aktions-Chips, um 3 Automata-Spieler (AUT1, AUT2 und AUT3) zu simulieren. Mische jeden Chipsstapel und lege die 3 Stapel mit den Zahlenwerten nach unten in Reichweite. Achte darauf, dass du sie so platzierst, dass du dir die Spielerreihenfolge merken kannst. Gib einem der AUT den Startspielermarker. Die 3 AUT-Spieler beginnen das Spiel, du bist an vierter Position. Das bedeutet, dass du mit 4 Krill beginnst; passe diesen Wert auf deinem Spielertableau an. Die Spielerreihenfolge kann sich während des Spiels ändern, wenn du oder einer der AUT den Startspielermarker erhält.

AUT bauen keine Außenposten oder Transportwale, nehmen keine Charakterkarten, liefern keine Fracht aus und erhalten keine Erfolge. Allerdings nimmt ein AUT sich immer dann den Startspielermarker, wenn er sein Plättchen zufällig auf das vierte Feld des Arbeitertableaus legt.

ABLAUF

Das Spiel wird über 4 Runden gespielt. Es gelten die normalen Spielregeln mit den folgenden Ausnahmen:

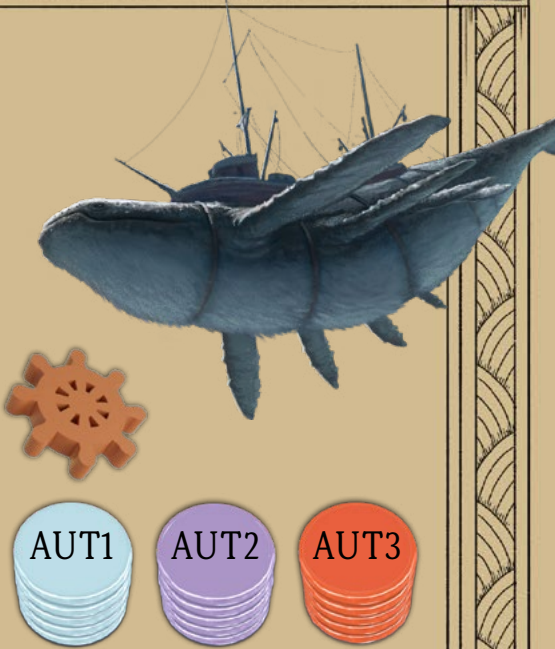
- Wenn du in **PHASE A** deinen Aktions-Chip ablegst, nimmst du den obersten Aktions-Chip von jedem AUT-Stapel und legst ihn verdeckt auf den Kompass auf dem Spielplan.
- Wenn AUT1 in der ersten Runde in **PHASE B** den Startspielermarker besitzt, nimmst du den obersten Aktions-Chip von AUT1, deckst ihn auf und legst ihn auf das entsprechende nummerierte Feld in Zone 1. Wiederhole das Vorgehen für die Aktions-Chips von AUT2 und AUT3. Wenn das nummerierte Feld für einen soeben aufgedeckten Aktions-Chip bereits belegt ist, dann lege ihn auf das entsprechend nummerierte Feld in der nächsten Zone. Diese Aktionsfelder sind für dich blockiert.
- In zukünftigen Zügen darf jeder AUT immer nur einen Aktions-Chip in den Zonen 1-3 platzieren. Überprüfe als Erstes, ob ein AUT einen Aktions-Chip in Zone 1 liegen hat. Wenn ja, überprüfe die nächste Zone und mache so weiter, wie es in den 2-Spieler-Regeln beschrieben ist. Wenn du den Aktions-Chip eines AUT auf einer Hafenkarte in der unteren Reihe ablegst, gibst du diesem AUT das unterste aufgedeckte Territorium-Nachfrageplättchen, das der Region (Farbe) der Hafenkarte entspricht.
- Für die Wertung der Frachtmehrheit (**→ Seite 9**) addieren alle 3 AUT ihre gesammelten Nachfrageplättchen, als wären sie nur von einem Spieler gesammelt worden.

SO GEWINNST DU DAS SPIEL

Pilzzüchter (Leicht) - Erhalte 1 Erfolgsplättchen, 1 Netzwerkplättchen und mindestens 30 Punkte.

Hafenarbeiter (Mittel) - Erfülle die Bedingungen deiner Netzwerkkarte, erhalte 2 Erfolgsplättchen, 2 Netzwerkplättchen und mindestens 45 Punkte.

Tiefnebeltaucher (Schwer) - Erfülle die Bedingungen deiner Netzwerkkarte, erhalte 3 Erfolgsplättchen, 3 Netzwerkplättchen und mindestens 60 Punkte.



ALTERNATIVE TABLEAU-SEITEN

Die Seite „B“ des Ressourcen- und des Arbeitertableaus bietet interaktivere Aktionen für ein anderes Spielerlebnis. Wir empfehlen euch, einige Male mit der Seite „A“ zu spielen, bevor ihr die Seite „B“ ausprobierst.



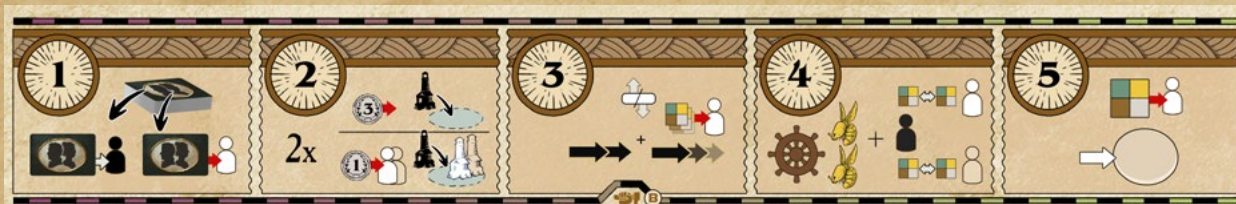
Der Spieler zu deiner Linken benennt eine Art von Ressource. Erhalte 5 Ressourcen, die **nicht** von der genannten Art sind.

Erhalte 2 Holz und 2 Stahl. Jedes Mal, wenn in dieser Runde ein anderer Spieler einen Aktions-Chip auf das Ressourcentableau legt, bekommst du 1 Münze oder 1 Krill.

Erhalte 2 Münzen und 2 Krill. Jedes Mal, wenn ein anderer Spieler in dieser Runde einen Aktions-Chip auf das Ressourcentableau legt, bekommst du 1 Holz oder 1 Stahl.

Erhalte 1 Stahl, 1 Holz, 1 Krill und 1 Münze. Außerdem erhältst du 1 beliebige Ressource des Spielers zu deiner Linken.

Erhalte 2 Ressourcen einer beliebigen Art und 3 Ressourcen von einer anderen Art. Alle anderen Spieler dürfen sich nun 1 Ressource aus den zwei gewählten Ressourcen-Arten nehmen.



Ziehe 2 Charakterkarten vom Stapel. Behalte eine Karte und gib die andere an einen anderen Spieler (diese Karten sind kostenlos).

Kaufe einen Außenposten mit Münzen. Zahle 3 Münzen, wenn an dem Hafen keine Außenposten von anderen Spielern stehen. Wenn der Hafen besetzt ist, zahle jedem dort ansässigen Spieler mit einem Außenposten 1 Münze.

Bewege einen Transportwal bis zu 2 Felder weit. Du darfst dich um eine beliebige Anzahl Felder weiterbewegen, wenn du einem beliebigen Spieler eine beliebige Ressource pro Bewegung zahlst. Dabei ignorierst du Krill-Kosten und Außenposten/Transportwale. Während der Bewegung darfst du einmal entweder ein- oder ausladen.

Du erhältst den Startspielermarker und 2 Krill. Du darfst je 1 beliebige Ressource mit bis zu 2 beliebigen Spielern tauschen.

Zahle 1 Ressource an einen beliebigen Spieler, um ein Aktionsfeld auf dem Ressourcen- oder Arbeitertableau zu nutzen, auf welchem bereits der Aktions-Chip eines anderen Spielers liegt (du musst nicht den Spieler bezahlen, dessen Aktions-Chip dort liegt!).

SYMBOLÜBERSICHT

-  **RESSOURCE: HOLZ**
-  **RESSOURCE: STAHL**
-  **RESSOURCE: KRILL**
-  **RESSOURCE: MÜNZE**
-  **BAUEN:** Außenposten/Transportwal erhalten für Ressourcen
-  **AUSSENPOSTEN**
-  **TRANSPORTWAL**
-  **BELIEBIGER TERRITORIUMHAFEN**
-  **BELIEBIGER HAUPTSTADTHAFEN**
-  **STARTSPIELER-MARKER**
-  **SIEGPUNKTE (SP)**
-  **HAFENBONUS**
-  **AKTIONS-CHIP**
-  **FRACHT EINLADEN**
-  **FRACHT AUSLADEN**
-  **BELIEBIGES NACH-FRAGEPLÄTTCHEN**
-  **BESTIMMTES NACH-FRAGEPLÄTTCHEN**
-  **BESTIMMTE REGION**
-  **FRACHT: KOHLE**
-  **FRACHT: PILZE**
-  **FRACHT: KAFFEE**
-  **FRACHT: TEXTILIEN**
-  **FRACHT: ÖL**
-  **FRACHT: MEDIZIN**
-  **TRANSPORTWAL BEWEGEN**
-  **RESSOURCEN AUSGEBEN**
-  **RESSOURCEN ODER FIGUREN ERHALTEN**

CREDITS

Autoren: Adrian Adamescu & Daryl Andrews
Illustration & 3D-Rendering: Gordon Oscar
Grafik: Matt Paquette & Co.
Projektleitung & Regelgestaltung: Stephanie Kwok
Regelbearbeitung: Robert Heller
Deutsche Übersetzung: Marcel Dehlinger
Deutsches Layout: Christian Schaarschmidt

Großer Dank an Sven alias Brettballlett, weil er uns auf diese Perle aufmerksam gemacht hat!

SPIEL DAS! Verlag
Robert Heller
Am Schächtchen 8
55413 Weiler bei Bingen
Deutschland
www.spiel-das.de



© 2024 SPIEL DAS!
& First Fish Games
Alle Rechte vorbehalten!

