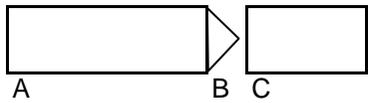


Man spielt ? Runden zu je 8 Phasen im Uhrzeigersinn.
 Jede Phase wird von allen Spielern abgehandelt, bevor die nächste Phase beginnt.
 Startspieler beginnt jede Runde + markiert jede Phase mit dem Phasenanzeiger.

3 - Ziele:

- ♦ Wer dran ist, darf beliebig Aufgaben im Aufgabenbereich seiner Konsole erfüllen. Das sind alle Karten im Phase 3-Bereich + Stromversorgungs-Aufgaben.
- ♦ Zum Erfüllen bezahlt man alle Kosten und erfüllt alle Voraussetzungen im roten Kästchen. Erfüllte Aufgaben kommen auf die Hand (je nach Art) oder in den eigenen Häkchen-Bereich. Danach erhält man deren Effekte.



- A) zu zahlende Dinge
- B) auf die Hand / in Häkchenbereich links neben eigene Konsole
- C) Sofortiger Effekt

- ♦ Wenn ein Markier-Stein platziert werden muss:
 - ➔ Markier-Stein vom Vorrat nehmen + auf angegebenem Ort platzieren.
 - ➔ Dieser Ort muss angrenzend zu einem Ort sein, wo bereits 1 Markier-Stein der eigenen Farbe liegt.
 - ➔ Transport-Scheine helfen beim Erreichen von Orten. Je abgegebenem Transport-Schein darf man 1 Ort überspringen.
 - ➔ Der Zielort darf bereits Markier-Steine (aber nur anderer Spieler) enthalten.

Stromversorgungs-Aufgaben auf eigener Konsole:

Die obere Aufgabe bringt 10 SP ein. Plättchen "0 - 6" auf "0 - 4"-Feld legen.
 Die untere Aufgabe bringt 10 SP ein und schaltet den 4. Slot frei.

JOKER im Spiel: 1 Batterie steht für 1 beliebige Ware beim Zahlen. Batterien sind jederzeit für 5 HK\$ kaufbar (Markier-Stein dahin legen).

4 - Erkundet:

- ♦ Bist Du am Zug, darfst Du genau 1 Bezirk auf dem Stadtplan auswählen, der in der aktuellen Runde noch nicht gewählt wurde. Er MUSS an einen Markier-Stein Deiner Farbe angrenzen.
- ♦ Es müssen im gewählten Bezirk Erkundungs-Plättchen liegen (offen oder verdeckt). Du darfst Dir diese Plättchen anschauen und max. EINS davon einsammeln (s.u.).
 - ➔ Kannst bzw. willst Du KEIN Plättchen einsammeln, gilt: Lege alle Plättchen wieder zurück (offen bzw. verdeckt), so wie sie waren.
 - ➔ Willst Du aber genau EIN Plättchen einsammeln, gilt: Alle nicht eingesammelten Plättchen kommen nun OFFEN zurück.

Befolge dann folgende Schritte:

1 - Bestimmt die Waren und plant Eure Karten:

- A) Der Startspieler würfelt 3 Waren-Würfel solange, bis nur noch unterschiedliche Waren gezeigt werden. Schon passende Würfel lässt er liegen und würfelt nur noch mehrfach identische erneut (*Beispiel: 2-mal Benzin = neu würfeln*). Anschließend wird jeder Würfel auf das passende Symbol im Rondell gesetzt.
- B) Jeder Spieler plant gleichzeitig seine Karten, d.h., er legt max. 1 Karte in jeden verfügbaren Slot an seinem Tableau. Der 4. Slot ist in Phase 3 freischaltbar. Die neuen Karten kommen VERDECKT und dabei etwas nach unten überlappend über evtl. schon liegende Karte(n), jederzeit vom Spieler einsehbar.

2 - Setzt Helfer und Spezialisten ein:

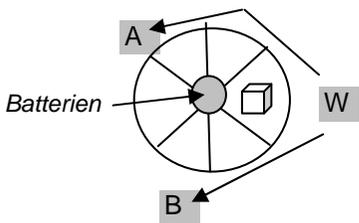
HG = Hintergrundfarbe des Bildes

- ♦ Wer dran ist, führt alle seine geplanten (verdeckten) Karten in beliebiger Folge aus = aufdecken. Man darf auf Ausführung verzichten, trotzdem aufdecken! Jede Karte wird einzeln, eine nach der anderen, ausgeführt.

Spezialisten-Karten (HG: lila): ➔ 1 - x spezielle Fähigkeiten nutzen (optional)

Helfer-Karten (HG: blau, gelb, rot): ➔ Helfer beschafft 1 - 3 Waren seiner Farbe.
 ➔ Lege für jede Ware 1 eigenen Markier-Stein in Rondell-Abschnitt mit pass. Farb-Würfel.

Transport-Scheine (TS) (kleiner LKW): ➔ Je gezahltem Transport-Schein darf man am Rondell 1 Abschnitt nach links / rechts vom durch die Helfer-Karte bestimmten Würfel abweichen + am Ziel 1 Markier-Stein setzen. Will man um mehrere Abschnitte abweichen, gibt man entsprechend viele TS ab.



Beispiel links: Statt zum Abschnitt mit dem Würfel "W" kann man für 2 TS nach "A" / "B".

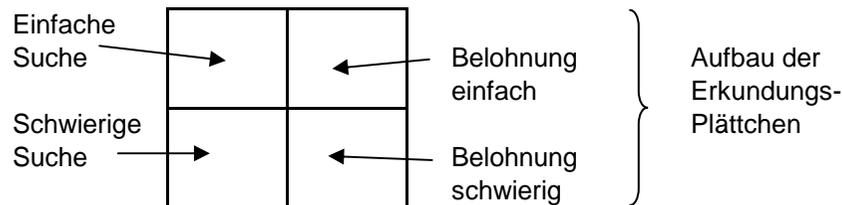
- ➔ JEDERZEIT: Scheine für je 1 SP kaufen. Man darf negative SP haben.
- ➔ Die Markier-Steine müssen in den Abschnitt gelegt werden, wo man dann Waren besitzt.

WAREN sind durch eigene Markier-Steine am Rondell nachweisbar.

- 1) Zeige das gewählte Plättchen vor und wähle einfache / schwierige Suche..
- 2) Stelle entsprechend der Such-Form einen Suchtrupp zusammen.
Zeige 1 - x Handkarten offen vor und addiere deren Ortungszeichen (OZ) und OZ auf Aufgabenkarten dazu, die in Deinem Häkchen-Bereich liegen und OZ aus Deinen verdeckt liegenden Erkundungs-Plättchen und 3 OZ pro GPS-Gerät, das Du abgibst.



- 3) Ist Summe Ordnungszahlen >= Wert gewählter Suche: erhalte Belohnung



- 4) Ist es das erste Erkundungs-Plättchen einer Belohnungs-Art**, lege es OFFEN zu Deinen schon gesammelten Plättchen. Ansonsten muss es VERDECKT dazu gelegt werden.

- 5) Lege 1 Karte aus Deinem Suchtrupp - per Zufall - OFFEN in Dein Krankenhaus (rechts neben Deiner Konsole). Die "Ärztin" heilt diese ggf..

- ◆ **Trainings-Suche:** Wählt man das Erkundungs-Plättchen mit geringster Suchanforderung, darf man 1 "Trainings-Suche" machen. Es reichen 4 Ortungszeichen. Es gibt keine Belohnung. Das Plättchen kommt verdeckt zu eingesammelten EP. Es gelten die üblichen Platzierungsregeln.
- EP = Erkundungs-Plättchen

5 - Neue Ziele:

- ◆ Kauft ggf. reihum neue Ziele aus der Auslage für Euren Aufgaben-Bereich. Es geht solange reihum, bis alle Spieler hintereinander gepasst haben.
 - ◆ Wer dran ist, darf genau 1 Karte aus der Auslage kaufen ODER passen. Man darf nach dem Passen aber im nächsten Umlauf wieder einsteigen.
- Karten-Preis Liegen 3 / 2 / 1 Karte(n) in ihrer Reihe, kostet 1 Karte
in Auslage: aus dieser Reihe: 4 / 3 / 2 HK\$.
- ◆ Du hast nur Platz für 3 Aufgaben!
 - ◆ Wurde die letzte Karte einer Reihe gekauft, wird die Reihe sofort offen aufgefüllt. Ist der Nachziehstapel nun leer geworden, siehe Spielende.

6 - Räumt auf:

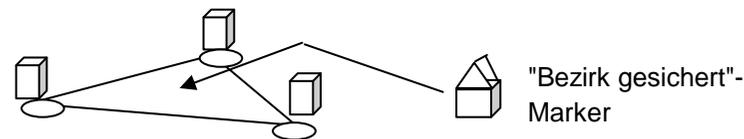
- ◆ **Karten aus der Auslage entfernen:**
Der Startspieler entfernt aus jeder Reihe der Kartenauslage die am weitesten rechts liegende Karte auf den Ablagestapel. Ist die Reihe danach leer: auffüllen. Falls der Nachziehstapel nun leer geworden ist, siehe Spielende.
- ◆ **Lebensmittel und Wasser verderben:**
Reihum muss jeder Spieler alle seine Markier-Steine aus den Abschnitten "Wasser" und "Lebensmittel" vom Rondell zurücknehmen. Batterien kann man jetzt nicht ersatzweise für Wasser / Lebensmittel abgeben. Jedes entfernte Lebensmittel bringt 2 HK\$, jedes entfernte Wasser bringt 1 HK\$. Je 2 als Paar entfernte Wasser bringen 1 GPS-Gerät.
- ◆ **Ziel aufgeben:** Reihum entscheiden, ob man genau 1 Aufgabe seines Aufgaben-Bereichs abwirft (auf Ablagestapel).

7 - Sichert Bezirke:

- ◆ Alle Spieler prüfen Bezirke mit Markier-Steinen:

Hat mind. 1 Spieler auf jeden Ort, der an diesen Bezirk grenzt, 1 Markier-Stein platziert?

JA



- 1) Alle Erkundungs-Plättchen daraus entfernen (in die Schachtel).
- 2) Jeder Spieler mit Markier-Stein auf jedem Ort, der an diesen Bezirk grenzt, setzt 1 "Bezirk gesichert"-Marker in diesen Bezirk oder bei fehlendem Marker 1 Markier-Stein.
- 3) Zählen, wie viele Markier-Steine JEDER Spieler auf Orten liegen hat, die an diesen Bezirk grenzen. Entsprechend erhält jeder Beteiligte SP.

Markier-Steine:

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

Siegpunkte:

- ! Generell kann jeder Bezirk nur 1 "Bezirk gesichert"-Marker erhalten, AUSSER: Mehrere Spieler haben diesen Bezirk zu Beginn der Phase 7 kompl. umschlossen.

8 - Nehmt Karten auf und aktiviert Häkchen-Aktionen:

- ◆ Bist Du am Zug, darfst Du noch Karten aufnehmen, wenn Du das Limit von "0 - 4 " bzw. "0 - 6" Handkarten im Moment noch nicht überschritten hast.
- ◆ Willst Du Karten aufnehmen, musst Du alle Karten von EINEM Deiner Slots nehmen, welcher die meisten Karten enthält. **NUR DANN GILT:**
 - ! Nun darfst Du frei geschaltete Häkchen-Aktionen auf Deiner Konsole und / oder auf erledigten Aufgaben-Karten in Deinem Häkchen-Bereich aktivieren.
 - Reihenfolge ist beliebig. Jede Aktivierung ist max. 1-mal möglich.
- ◆ Waren alle Spieler dran, beginnt eine **NEUE RUNDE**. Phasen-Anzeiger und Waren-Würfel wandern nach **LINKS** weiter = Startspieler. War dies die letzte Runde, geht es weiter mit "Finale Wertung".

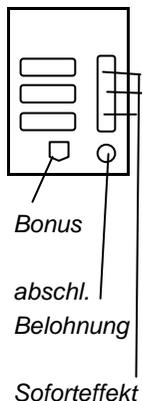
Spielende und Finale Wertung:

- ◆ Sobald der Nachfüllstapel leer wurde, beginnt die Endphase des Spiels. Die Kartenauslage wird ggf. noch vom Reservestapel aufgefüllt. Nach der laufenden Runde wird noch 1 komplette Runde (8 Phasen) gespielt, nach der die finale Wertung für jeden Spieler erfolgt.
- ◆ **VERKAUF** aller Waren auf dem Rondell für 1 HK\$ je Ware (auch Batterien). Je 5 HK\$ bringen 1 SP. Das Geld wird abgegeben.
- ◆ Gesammelte offene Erkundungs-Plättchen bringen:

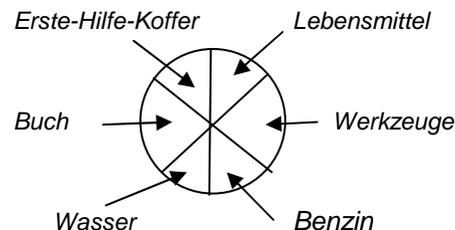
1	2	3	4	5	6	7
2	2	3	5	7	10	14
- ◆ Jede Handkarte und Karte in eigenen Slots bringt bis zu 7 SP wie oben rechts auf der Karte angegeben sind.

Wer die meisten SP zusammen bekommt, gewinnt die Partie.
 Patt: Beteiligter mit mehr Restgeld in HK\$ siegt.
 Ansonsten gibt es mehrere Gewinner.

Karten mit MEHREREN Aufgaben (im Beispiel: 3):



- ◆ Man kann jede Aufgabe einzeln irgendwann erfüllen und markiert die Erfüllung jeweils mit einem Markier-Stein rechts. Dafür erhält man den dort angegebenen Sofort-Effekt. Direkt danach darf man nun entscheiden, die Karte in seinen Häkchenbereich zu legen* und die "abschließende Belohnung" zu beanspruchen ODER die Karte liegen zu lassen.
 - ◆ Lässt man die Karte liegen und sind irgendwann alle Aufgaben erfüllt, gibt es den evtl. genannten **BONUS** und "abschließende Belohnung". *Meistens: Einsatz von 1 Markier-Stein auf 1 Ort nach übl. Regeln.* Erst dann kommt die Karte in den eigenen Häkchenbereich*.
- *alle Markier-Steine werden in den Vorrat zurückgelegt.



**Belohnungs-Arten:

- Siegpunkte
- HK\$
- Batterien
- Bücher
- Werkzeuge
- Erste-Hilfe-Koffer
- Benzin

START-Spezialisten: *Optionale Fähigkeiten*

- Späherin:
 - Gib 1 Benzin ODER 1 Buch ab für 1 GPS-Gerät.
 - Erhalte 2 HK\$.
- Anführerin:
 - Erhalte 1 Batterie (= 1 Markier-Stein in Rondellmitte legen).
 - Führe 1 bereits freigeschaltete Häkchen-Aktion aus.
- Mechanikerin:
 - Nimm 3 HK\$ aus der Bank.
 - Gib 1 Werkzeug ab für 3 HK\$.
- Ärztin:
 - Gib 1 "Erste-Hilfe-Koffer" ab, um 1 Karte aus den Krankenhaus auf die Hand zu nehmen. Damit erhältst Du die oben rechts auf der "geheilten" Karte angezeigten SP sofort.

Blackout Hong Kong - Spielhilfe

START-Spezialisten: *Optionale Fähigkeiten*

- Späherin:
- Gib 1 Benzin ODER 1 Buch ab für 1 GPS-Gerät.
 - Erhalte 2 HK\$.
- Anführerin:
- Erhalte 1 Batterie (= 1 Markier-Stein in Rondellmitte legen).
 - Führe 1 bereits freigeschaltete Hähchen-Aktion aus.
- Mechanikerin:
- Nimm 3 HK\$ aus der Bank.
 - Gib 1 Werkzeug ab für 3 HK\$.
- Ärztin:
- Gib 1 "Erste-Hilfe-Koffer" ab, um 1 Karte vom Krankenhaus auf die Hand zu nehmen. Damit erhältst Du die oben rechts auf der "geheilten" Karte angezeigten SP sofort.

Blackout Hong Kong - Spielhilfe

START-Spezialisten: *Optionale Fähigkeiten*

- Späherin:
- Gib 1 Benzin ODER 1 Buch ab für 1 GPS-Gerät.
 - Erhalte 2 HK\$.
- Anführerin:
- Erhalte 1 Batterie (= 1 Markier-Stein in Rondellmitte legen).
 - Führe 1 bereits freigeschaltete Hähchen-Aktion aus.
- Mechanikerin:
- Nimm 3 HK\$ aus der Bank.
 - Gib 1 Werkzeug ab für 3 HK\$.
- Ärztin:
- Gib 1 "Erste-Hilfe-Koffer" ab, um 1 Karte vom Krankenhaus auf die Hand zu nehmen. Damit erhältst Du die oben rechts auf der "geheilten" Karte angezeigten SP sofort.

Blackout Hong Kong - Spielhilfe

START-Spezialisten: *Optionale Fähigkeiten*

- Späherin:
- Gib 1 Benzin ODER 1 Buch ab für 1 GPS-Gerät.
 - Erhalte 2 HK\$.
- Anführerin:
- Erhalte 1 Batterie (= 1 Markier-Stein in Rondellmitte legen).
 - Führe 1 bereits freigeschaltete Hähchen-Aktion aus.
- Mechanikerin:
- Nimm 3 HK\$ aus der Bank.
 - Gib 1 Werkzeug ab für 3 HK\$.
- Ärztin:
- Gib 1 "Erste-Hilfe-Koffer" ab, um 1 Karte vom Krankenhaus auf die Hand zu nehmen. Damit erhältst Du die oben rechts auf der "geheilten" Karte angezeigten SP sofort.

Blackout Hong Kong - Spielhilfe

START-Spezialisten: *Optionale Fähigkeiten*

- Späherin:
- Gib 1 Benzin ODER 1 Buch ab für 1 GPS-Gerät.
 - Erhalte 2 HK\$.
- Anführerin:
- Erhalte 1 Batterie (= 1 Markier-Stein in Rondellmitte legen).
 - Führe 1 bereits freigeschaltete Hähchen-Aktion aus.
- Mechanikerin:
- Nimm 3 HK\$ aus der Bank.
 - Gib 1 Werkzeug ab für 3 HK\$.
- Ärztin:
- Gib 1 "Erste-Hilfe-Koffer" ab, um 1 Karte vom Krankenhaus auf die Hand zu nehmen. Damit erhältst Du die oben rechts auf der "geheilten" Karte angezeigten SP sofort.