

**Spielziel:** Die meisten Punkte durch Anschluss von Bezirken ans Stromnetz

**Spielvorbereitung**

- 1) Spielplan auslegen, Transportscheine, GPS-Geräte, Dollars bereitlegen.
- 2) In jeden der 16 Bezirke verdeckt 3 Erkundungsplättchen.
- 3) Zielkarten mischen. 2 Spieler 36 als Reservestapel beiseite legen., 3: 21, 4:15. Andere Karten als Nachziehstapel bereit legen 3 Reihen von je 3 Karten aufdecken.
- 4) Jeder 1 Konsole und seine Startkarten (Symbol unten links). Krankenhaus: Anführer und Blau-2-Helfer. Linker Slot Gelb-1-Helfer, mittlerer: 1-Rot, 1-Blau. Andere auf Hand.
- 5) Jeder Punktscheibe auf 0, alle Markiersteine, je 1 Markierstein auf Batterie (Joker in Mitte des Resource-Kreises), 5 Transportscheine, 4\$, je 1 Holzhaus auf die grünen Haken links, 1 Plättchen 0-6 rechts und Sperrplättchen (schraffiert) über Slot unten rechts..
- 6) Jeder 2 Starthelferkarten ziehen, auf Ziele legen. 1 Notfallplan ziehen, rechts auf Konsole.
- 7) Startspieler bestimmen. Rückwärts: Jeder 1 Markierungsstein auf anderes Feld auf dem Plan.

**Spielablauf**

- 1 **Aktionen:** 8 Phasen, die jeweils von allen Spielern nacheinander gespielt werden.
  - 1.1 **Aktion 1 Waren und Karten:** Die 3 Würfel werfen. Bei gleichen Symbolen beide Würfel noch einmal werfen. Würfel auf entsprechend Resourcefelder legen. Jeder Spieler legt je eine Karte verdeckt unter jeden seiner 3 Slots (4 wenn Sperrplättchen entfernt).
  - 1.2 **2) Karten ausführen:** Karten in beliebiger Reihenfolge Offenlegen und ausführen. Helfer: Markierung in Resourcefelder des gleichfarbigen Würfels. Spezialisten: Fähigkeit.
  - 1.3 **3) Aufgaben erfüllen:** Bedingung erfüllen. Für Ressourcen: aus Kreis nehmen evtl. modifiziert durch Transportscheine um je einen Schritt. 1 Markierung auf erfüllte Teilaufgaben legen und Teil-Belohnung nehmen. Karte evtl. aus den Zielen nehmen (Aufgabe: mindestens ein Teil erfüllt). Helfer auf Hand oder Aufgabe links von Tafel auslegen. Markierung auf Notfallplan und wie Aufgabe behandeln. 2 Sonderfelder: Plättchen entfernen. Bei erfüllten Aufgaben evtl. Würfel auf Felder anschließend an bestehende Würfel oder je 1 Feld mit Transportschein überspringen. Mehrere Spieler auf einem Feld möglich!
  - 1.4 **4) Erkunden:** 1 Bezirk mit eigenem Würfel am Rand: verdeckte Plättchen ansehen, eines nehmen und andere aufdecken oder alle verdeckt zurück oder offenes Plättchen nehmen. Kosten einer Aufgabe auf Plättchen mit Ortungspunkten auf Handkarten und Ortungsgeräten bezahlen, Belohnung bekommen. Trainingssuche: nur 4 Ortungspunkte, aber Belohnung nicht bekommen. Von den verwendeten Handkarten zieht ein Mitspieler 1 Karte, die ins Krankenhaus kommt. Erworbenes Plättchen offen vor sich ablegen wenn Symbol noch nicht vorhanden. Wenn vorhanden: umdrehen und gilt als permanenter Ortungspunkt.
  - 1.5 **5) Neue Ziele kaufen:** Aus der Auslage eine Karte kaufen mit Geld. Wenn 3 Karten in Reihe: 1 Karte 4\$, 2: 3\$, 1: 2\$. Wenn Reihe leer: 3 Karten auffüllen. Reihum bis alle passen. Karte auf 1 Zielslot legen(nicht Slot für Notfallplan).
  - 1.6 **6) Aufräumen:** Reis und Wasser umwandeln. Wenn gewünscht 1 Ziel aufgeben. 1 Karte aus jeder Ziele-Reihe entfernen und auffüllen wenn die Reihe leer ist.
  - 1.7 **7) Bezirke sichern:** Prüfen, ob Bezirke in dieser Runde vollständig von Markiersteinen eines Spielers eingekreist wurden. Alle Bonusplättchen des Bezirks kommen aus dem Spiel. Alle Spieler, die den Bezirk vollständig eingekreist haben, nehmen ein Haus von der linken Bonusleiste und setzen es in den Bezirk. Alle Spieler bekommen Punkte entsprechend der Anzahl Markiersteine um den Bezirk (siehe Tabelle auf Spielplan).
  - 1.8 **8) Karten aufnehmen:** Maximal noch 4 Handkarten (6 wenn Sonderfeld frei): darf längste Reihe Karten unter Tafel aufnehmen und führt alle erworbenen grünen Häkchen aus.

**Spielende**

Das Spiel endet, wenn der Zielstapel leer ist. Die Runde wird mit den Ersatz-Zielkarten zuende gespielt und dann noch eine komplette finale Runde. Je 5 Waren und Rohstoffe sind 1 Punkt. Offene Erkundungsplättchen nach Spielplantabelle. Punkte der Karten auf der Hand und unter dem Spielplan.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 3.11.2019

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)