

Man spielt in Phasen, die jeder Spieler durchläuft, bevor die nächste beginnt.
Jede Runde hat 4 Phasen in Reihenfolge. TILGEN geht immer (= keine Aktion).

1) Auktion:

- ◆ Geheim stellt jeder Spieler ein Gebot auf seinem Auktions-Rad ein. Sind alle damit fertig, wird gleichzeitig aufgedeckt.
- ◆ Gemäß der Gebote sind die Marker auf der Reihenfolgeleiste zu platzieren. Damit wird die Reihenfolge für Phase 2ff. festgelegt (Höchstbieter zuerst).
Patt: Beteiligter mit weniger Cash, danach weniger Einkommen, danach Münzwurf.

2) Buchhaltung:

- ◆ Alle Spieler zahlen ihre Gebote und reduzieren entsprechend ihre Cash-Marker.
- ◆ Danach wird das jeweilige Runden-Einkommen (0 - 16) zum Cash addiert.

3) Investition:

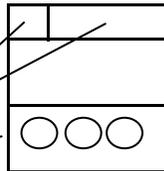
Gekaufte Karten / PR-Punkte sind immer für alle sichtbar.

Haupt-Investition: Jeder Spieler wählt GENAU EINE aus 5 Optionen:

● KAUF 1 Nachhaltigkeits-Karte:

Kategorien: Umwelt, Jobs, Soziales, Forschung

Kaufe 1 Karte aus der Auslage und passe an:
In Nachhaltigkeits-Kategorie + 1 bis 5 Schritte.
Cash, Einkommen (Schritte) und Siegpunkte.
Die Karte liegt nun offen vor Dir.



● KAUF 1 Aktions-Karte (normal oder Steuererstattung):

Kaufe 1 Aktions-Karte aus der Auslage und passe Tabellen an, d.h., nach dem Verfahren wie bei Nachhaltigkeits-Karten. Aktions-Karten sind sofort aktiviert / dauerhaft gültig / z.T. zunächst Handkarten.

Besondere Karte "Steuererstattung":

... Diese Karte kann als Aktion von jedem genutzt werden (bleibt liegen).
Bei Nutzung nimmt man 1 verfügbaren PR-Chip oder bekommt 4 Cash.

Besondere Karte "PR": Sie ist nur eine Spielhilfe und bleibt immer liegen.

- Nimm das oberste* Darlehen (max. darfst Du 3 ungetilgte Darlehen haben). Aus den sortierten Darlehen sucht man sich etwas passendes aus.

- ⇒ Erhalte den Auszahlungswert in Cash.
- ⇒ Tilgst Du, darfst Du in diesem Zug kein Darlehen aufnehmen.
- ⇒ Bis einschließlich Runde 10 ist zu tilgen, sonst gibt es Minus-SP:

Tilgungsbetrag = Darlehensbetrag + 2 Cash Zinsen.

SP-Abzug: 2 SP je 1 nicht getilgtem Cash.

Bsp.: Darlehen = 14, Tilgungsbetrag = 16. Nur 13 Cash getilgt = -6 SP.

- KEINE AKTION.

- KAUF 1 Aktions-Karte (normal / Steuererstattung) + passe Tableaus an UND (optional): NIMM das oberste* Darlehen auf.



ZUSÄTZLICH kann man jede der folgenden Optionen in beliebiger Reihenfolge VOR / NACH der Haupt-Investition nutzen:

- KAUF 1 PR-Chip (Max. 1-mal je Runde und Spieler).

- DIVIDENDE zahlen (Max. 1-mal je Runde und Spieler):

- ⇒ Zahle Dividende (lt. Dividenden-Leiste neben Einkommen-Marker).
- ⇒ Erhalte dafür SP. Reduziere entsprechend Dein Cash.
Beispiel: Einkommen steht auf der "5". Zahle 2 Cash und erhalte 3 SP.

- SPIELE Aktions-Karten (schon in Deinem Besitz oder gerade gekauft) aus, also solche mit weißem Kartensymbol oben rechts.

*so vom Autor im BGG-Forum gepostet

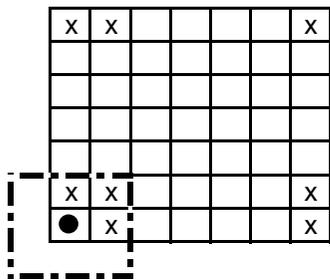
3 Pers.-
Partie: Haben 2 Spieler Nachhaltigkeits-Karten genommen, kommen übrige Nachhaltigkeits-Karten der Auslage auf die Ablage.

4 Pers.-
Partie: Haben 3 Spieler Nachhaltigkeits-Karten genommen, kommt die übrige Nachhaltigkeits-Karte der Auslage auf die Ablage.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.09.19

1) Expansion:

- ◆ Hast Du 1 Nachhaltigkeits-Karte gekauft, platzierst Du 1 Plättchen angezeigter Kategorie + Größe nun auf der Weltkarte mit 1 eigenen Marker darauf.
- ◆ Das erste Plättchen jedes Spielers kommt auf eine der Startpositionen. z.B. zu viert auf ein Feld mit der "4"
- ◆ Man darf anderen Spielern nicht die Startposition blockieren.
- ◆ Weitere Plättchen müssen auf ein freies Feld platziert werden, das vertikal, horizontal oder diagonal an ein schon liegendes **EIGENES** Plättchen angrenzt. Jede Zelle hat 8 angrenzende Felder, auch übergreifend an den Seiten.



● = Plättchen

Im Beispiel sind alle möglichen Anlegefelder "X" aufgezeigt.

- ▼ Es ist möglich, mit dem Platzieren eines Plättchens bis zu 4-mal (alle Kanten) zu kooperieren / konkurrieren, wenn je Kante 1 Nachbar-Plättchen anliegt.

- ◆ Platzierst Du ein Plättchen einer Kategorie Kante an Kante an ein Plättchen gleicher Kategorie (Farbe) von 1 Mitspieler / Dir, musst Du Dich entscheiden:

ENTWEDER für Kooperation:

- ◆ Die Einkommen-Marker beider Spieler steigen um so viele Schritte wie der Durchschnitt beider Projektgrößen (ggf. abrunden).
Beispiel: 2er-Projekt und 3er-Projekt = $2,5 = 2$ Schritte.
- ◆ Man kann auch mit sich selbst kooperieren. Das gilt auch für Fälle, wo eines der Plättchen auf einer Gegenseite liegt.
Man erhält nun den Projekt-Durchschnitt in Schritten nur 1-mal.

ODER für Wettbewerb:

- ◆ Dein Plättchen muss eine höhere Zahl haben als das des Mitspielers.
- ◆ Du erhältst die Differenz in Schritten beim Einkommen dazu, der Mitspieler verliert entsprechend. Er kann nicht unter "0" Schritte kommen.
- ◆ Kannst Du nicht regelkonform anlegen, platzierst Du nach eigener Wahl.

Aufbau für Folgerunde:

- ◆ Haben alle Spieler ihren Zug beendet, kommen alle Nachhaltigkeits- und Aktionskarten (außer Steuererstattung), die in der Runde nicht gekauft wurden, auf den Ablagestapel.
- ◆ Es liegt immer 1 Nachhaltigkeits-Projekt je Kategorie aus und jeweils darüber der Reststapel mit sichtbarer oberster Karte für die Folgerunde.
- ◆ Bei den Aktions-Karten sind immer 2 Karten ausliegend und 2 weitere für Folgerunden sichtbar.

PR-Wertung nach 4., 7. und 10. Runde:

- ◆ Jeder Spieler setzt alle seine PR-Chips auf die Felder (ggf. mehrere auf selbes Feld) seiner PR-Übersichtstafel (verdeckt für andere). Max. 1 Chip darf in der Mitte platziert werden und verbleibt ihm für spätere Wertungen.
 - ◆ Sind alle Spieler fertig, werden die PR-Übersichtstafeln aufgedeckt. Man setzt nun jeweils seinen Image-Marker (mit türkischem Sticker) um die eingesetzte PR hoch, d.h., als Zuschlag zur eigenen Nachhaltigkeit.
 - ◆ Das Image ist immer mind. so gut wie Nachhaltigkeits-Marker (ggf. >12).
- ↓
- ◆ In jeder der 4 Kategorien werden 8 / 4 / 2 SP für bestes Image vergeben. Level "0" (also kein PR-Chip darauf) kann keine SP erhalten.
Patt: Beteiligte teilen sich die SP der entsprechenden Plätze (ggf. abrunden).
z.B.: 2 Erste = $(8 + 4) / 2 = 6$ SP je Spieler
 - ◆ Nach der Wertung kommen gesetzte PR-Chips wieder neben den Spielplan.

Nachhaltigkeits-Wertung nach 6. und 10. Runde:

- ◆ Es gibt für jeden Spieler SP für seine schlechteste Entwicklung. Der Wert links neben der Stufe gibt die SP an (4, 10, 18 .. 54).

Unternehmens-Bewertung nach der 10. Runde:

- ◆ Die höchsten Plätze auf der Einkommens-Skala bringen 12, 8 und 4 SP.
Bei Patt teilen sich die Beteiligten die SP der entsprechenden Plätze.

Spielende nach der 10. Runde:

Bestimmte Aktions-Karten bringen noch Punkte.
Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.
Patt: Der Beteiligte mit höherem Einkommen bzw. danach Cash gewinnt.