

Das Spiel verläuft in Jahren (Runden) zu je 3 Phasen, die je komplett von allen Spielern absolviert werden, bevor die nächste beginnt. Nacheinander in aufsteigender Numerierung der Spielreihenfolgekarten (SR) werden die Aktionen durchgeführt. Bei 2 / 3 / 4 / 5 Spielern spielt man 7 / 6 / 5 / 4 Jahre. Credits sind offen zu zeigen, die Menge ist auf Anfrage den Mitspielern zu nennen.\*

> **A - AUFBAUPHASE** <

**1) Bonusrohstoffe platzieren:**

- Es wird je 1 Rohstoff Wasser, Erz, Quarz und Energie dem allg. Vorrat entnommen und auf die 4 ovalen Felder oben im Terminal verteilt. Jeder Rohstoffanzeiger wird bei Rohstoffentnahme um eine Zahl nach unten verschoben.
- Steht der Rohstoffanzeiger eines Rohstoffes zuvor bei "0", gibt es für diesen Rohstoff keinen Bonus.
- Die Preisskala bleibt in jedem Fall unverändert.

**2) Versteigerungen:**

- Wer zu Beginn dieser Versteigerungen keine Credits besitzt, erhält 2 Credits aus der Bank geschenkt.
- Der Startspieler (bzw. später der Startspieler der Vorrunde) eröffnet die erste Bietrunde mit einem Gebot von mind. 1 Credit.
- Solange er keine SR-Karte ersteigert hat, eröffnet er jede Runde erneut. Sonst eröffnet der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, der noch keine SR-Karte ersteigert hat.
- Es wird solange im Uhrzeigersinn geboten bzw. gepasst, bis ein Höchstbieter feststeht, der das Gebot in die Bank zahlt. Der letzte Spieler, der noch keine SR-Karte ersteigert hat, zahlt nur 1 Credit für die verbliebene SR-Karte.
- Wer passt, ist jeweils aus der laufenden Bietrunde raus.
- Der Höchstbieter wählt eine beliebige noch ausliegende SR-Karte aus und nimmt - falls vorhanden - einen Bonusrohstoff.
- Der Bonusrohstoff muss in einen passenden eigenen Raumgleiter gelegt werden. Reicht die Ladekapazität nicht, landet der Rohstoff im allg. Vorrat und der entsprechende Rohstoffanzeiger wird nach oben korrigiert (ohne Preisskalaauswirkung). Das Zurücklegen von Rohstoffen passiert auch bei Partien zu zweit oder dritt.
- Wer eine der folgenden SR-Karten nimmt, führt sofort bei Erhalt der Karte deren Aktion aus.

- Heizer:** Der neue Eigner nimmt den Energiekoppler in Besitz.
- Konstrukteur:** Der neue Eigner nimmt sich 1 Baugenehmigung vom Spielplan oder erhält 15 Credits aus der Bank.
- IPF-Agent:** Der neue Eigner erhält 1 beliebigen Rohstoff aus dem allg. Vorrat. Keine Änderung von Anzeigern! Alternativ kann er einen beliebigen Raumgleiter um 1 Klasse aufwerten.

**3) Der Spekulant versteigert 1 Schacht:**

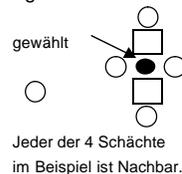
- Der Eigner der SR-Karte mit dem Spekulanten bestimmt einen beliebigen offenen Schacht zur allg. Versteigerung. Gibt es keinen offenen Schacht, wählt er eine neutrale Plattform aus, die wie ein offener Schacht behandelt wird.
- Beginnend mit dem Startspieler wird im Uhrzeigersinn gesteigert, wie bei den SR-Karten.
- Der Höchstbieter setzt eine eigene Plattform auf den Schacht und zahlt das Gebot an die Bank.
- Ersteigert der Spekulant selbst den Schacht, zahlt er nur die Hälfte (aufgerundet) seines Höchstgebotes an die Bank.

**4) Jeweils 1 Schacht abdecken:**

- Jeder Spieler darf in der Reihenfolge der SR-Karten nun 1 offenen Schacht auswählen, auf dem er eine eigene Plattform platzieren möchte. Dazu muss er direkt entscheiden, ob er 1 Baugenehmigung einsetzt oder würfeln will.

**Baugenehmigung:** Man darf einen gewählten offenen Schacht oder eine neutrale Plattform mit einer eigenen Plattform belegen. Je Zug darf nur 1 Baugenehmigung eingesetzt werden, die damit aus dem Spiel ist.

**Würfeln:** Bei **4 - 6** kann man eine eigene Plattform auf den gewählten Schacht legen. Bei **1 - 3** muss man eine eigene Plattform auf einen benachbarten offenen Schacht legen. Das ist der nächste in der Spalte/Reihe waagrecht oder senkrecht angrenzende offene Schacht: Ist nach dieser Regel kein Schacht frei, erhält der Spieler als Schadensersatz 15 Credits.



- Gibt es im Verlauf keine offenen Schächte mehr, kann man nur noch mit einer Baugenehmigung neutrale Plattformen übernehmen. Hat man keine Baugenehmigung, gibt es nun aber keinen Schadensersatz.

**5) Energiekoppler einsetzen:**

- Der Eigner des Energiekopplers (der Heizer) platziert diesen auf einen beliebigen Platz der unteren Reihe der Schachtfelder. Später produziert der Koppler in der senkrechten Schachtreihe nach oben je Tank dort 1 Zusatzrohstoff ohne extra Energieeinsatz.

> **B - KAUFPHASE** <

- In Reihenfolge der SR-Karten DARF jeder Spieler beliebig viele Aktionen beliebig oft ausführen. Aktion = ●
- Erst wenn er fertig ist, ist der nächste Spieler an der Reihe.

**➡ Aktivierung:** 1 Einheit Wasser aus einem eigenen Raumgleiter in den allg. Vorrat geben.

**Nothilfe:**

Hat ein Spieler kein Wasser und außerdem keinen Wassertank, MUSS er jetzt einen beliebigen eigenen Tank in einen Wassertank umwandeln (Ausbau umsetzen bzw. entsorgen). Zusätzlich erhält er aus dem allg. Vorrat 1 Wasser. Sein Zug endet für diese Phase.

● **Generell können Tanks auf den eigenen Plattformen beliebig kostenlos umgruppiert werden.**

● **Tanks aus der Produktionshalle kaufen:**

Jeder Tank aus der Produktionshalle kostet 1 Wasser und 10 - 22 Credits, je nach Stand des Anzeigetanks. Nach jedem Kauf sinkt der Tank auf der Anzeige um 1 Feld nach unten. Wurde der letzte verfügbare Tank gekauft, wird der Anzeigetank entfernt. Jeder gekaufte Tank muss sofort auf einer eigenen Plattform platziert werden, die jeweils Platz für 1 Tank hat.

Prod.-Halle
22 22
21 21
20 20
19 19
18 18

● **Tanks von der Erde kaufen:**

Ein Tank kostet 5 Credits plus 1 Wasser plus 2 Quarz in den allg. Vorrat. Der Anzeiger der Produktionshalle bleibt unberührt. Auch dieser Tank muss sofort auf einer eigenen Plattform platziert werden, er darf aber zuvor ausgebaut werden.

● **Tank ausbauen:**

An jedem Tank befindet sich zu jeder Zeit immer nur 1 Ausbau! Kompressorkugel gilt nicht als Ausbau. Ein Tank ohne Ausbau produziert stets Wasser. Durch einen Ausbau kann ein Tank Energie, Erz oder Quarz produzieren. Frühere Ausbauten auf eigenen Tanks können kostenlos untereinander ausgetauscht werden. Man darf auch neue Ausbauten kaufen, um alte Ausbauten zu ersetzen, welche in den allg. Vorrat gelegt werden.

● **Kompressorkugel:**

Eine Kompressorkugel auf einem Tank erhöht die Rohstoffproduktion dort um 1 Einheit. Sie kostet 1 Wasser plus 1 Erz plus 2 Quarz. Ein Umsetzen auf eigenen Tanks ist beliebig und kostenlos erlaubt.

● **Raumgleiter:**

Je Rohstoff kann ein Spieler 1 Raumgleiter besitzen. Jeder Raumgleiter kann bis zur Klasse 4 ausgebaut werden. Jede einzelne Stufe mehr kostet 1 Energie plus 1 Erz.

**C - PRODUKTPHASE**

**1) Produktion von Rohstoffen (Reihenfolge: Wasser, Erz, Quarz, Energie):**

- Jeder Tank, der produzieren soll, braucht 1 Energie-Einheit. Die Produktion von Energie benötigt keine Energie.
- Tanks in der mittleren Senkrechte der Schachtfelder benötigen ebenfalls keine Energie, wenn sie Wassertanks sind.
- Die kompletten Energiekosten der Basisproduktion sind sofort zu entrichten. Jeder Tank, der produzieren soll, kostet 1 Energie.
- Der Spieler muss die Tanks zeigen, die produzieren sollen. Die Rohstoffe werden aus dem allg. Vorrat entnommen.

Tankausbau produziert:		Kompr.-Kuppel	Synergieeffekte
ohne	1 Wasser	1 Einheit mehr von einem mit Energie versorgten Tank.	Eigene, aneinander (waagrecht und/oder senkrecht) <u>angrenzende Tanks</u> mit dem <u>selben Rohstoff</u> produzieren Extrarohstoffe. Formel = Anzahl produzierende und damit benachbarte Tanks abzüglich 1. Nur in der Basisproduktion mit Energie aktivierte Tanks wirken dabei.
weiß	1 Energie		
grau	1 Erz		
schwarz	1 Quarz		

- Tanks in der Spalte mit dem Energiekoppler produzieren je 1 Einheit mehr, wenn sie in der Basisproduktion mit Energie aktiviert wurden.
- Die Rohstoffe sind in Raumgleitern unterzubringen bzw. in den Vorrat zu entsorgen, wenn kein Platz im Raumgleiter ist.

**2) Rohstoffhandel:**

- In Reihenfolge der Zahlen unter den Spalten der Preisskala wird der Handel in jeder Rohstoffart separat durchgeführt.
- Die Spieler handeln in Reihenfolge der SR-Karten. Erst wenn sie alle fertig sind, wird die nächste Spalte zum Handel freigegeben.
- Wer am Zug ist, entscheidet sich **für genau eine** Aktion:
  - KAUFEN: 1 - x Rohstoffe zum aktuellen Preis kaufen, auch wenn man nicht alle Rohstoffe im Raumgleiter unterbringen kann. Rohstoffe, für die kein Platz im entsprechenden Raumgleiter ist, kommen in den allg. Vorrat. Es können nur so viele Rohstoffe gekauft werden, wie gemäß Rohstoffanzeiger vorhanden sind.
  - VERKAUFEN: 1 - x Rohstoffe aus dem eigenen Besitz zum aktuellen Preis verkaufen, auch wenn der Rohstoffanzeiger schon am oberen Ende der Tabelle angekommen ist. Die verkauften Rohstoffe kommen in den allg. Vorrat.
  - NICHT HANDELN: Keine Aktion.
- KÄUFE und VERKÄUFE erfordern sofortige Anpassung der verfügbaren Menge am jeweiligen Rohstoffanzeiger.
- Nach der Anpassung des Rohstoffanzeigers liest man rechts davon ab, um wie viele Felder der Preisanzeiger sich nun verändert.
- In jedem Fall wird sofort nach jedem Spieler der Preis des Rohstoffs angepasst. Er kann nie über die untere/obere Preisgrenze ziehen. Die Anpassung erfolgt also auch, wenn ein Spieler nicht gehandelt hat.
- Es darf kein Handel zwischen den Spielern stattfinden.

**3) Wertpapierhandel:**

- Die Spieler handeln in Reihenfolge der SR-Karten. Man hat **genau eine Möglichkeit**:
  - ⇨ gegen Abgabe von 1 Quarz plus 2 Wasser ==> 1 Baugenehmigung erhalten
  - ⇨ gegen Abgabe von 1 Quarz plus 1 Erz ==> 1 Besitzurkunde (Wert = 50 Credits) erhalten
  - ⇨ gegen Abgabe 1 Baugenehmigung ==> 15 Credits erhalten, die Baugenehmigung ist damit aus dem Spiel

**JAHRESWECHSEL**

- Es kommen neue Tanks in die Produktionshalle. Für je 1 Erz plus 1 Energie im Rohstoffvorrat gemäß Rohstoffanzeiger wird 1 Tank in die Produktionshalle gesetzt, von unten nach oben. Es wird solange aufgefüllt, wie die Vorräte ausreichen bzw. max. 14 Tanks stehen. Die Entnahme von Erz bzw. Energie verändert hier regulär nicht die Preisskala.
- **Kann gar kein Tank gebaut werden**, wird der Preis für den jeweils fehlenden Rohstoff (Erz und/oder Energie) sofort um 4 Stufen angehoben.
- Jahreszähler um 1 Position nach oben verschieben.
- Alle SR-Karten werden eingesammelt.
- Der Energiekoppler wird auf die SR-Karte "Heizer" gestellt.
- Der amtierende Startspieler "Lady Steam" führt für das neue Jahr die Phase A1 durch und eröffnet Phase A2.

**Spielende und Wertung:**

Sobald der Jahreszähler die Skala verlässt, endet das Spiel (Bei 5 / 4 / 3 / 2 Spielern nach 4 / 5 / 6 / 7 Jahren).

**Wertung:**

- ? Credits je Rohstoff in den Raumgleitern zum aktuellen Preis im Terminal
- 50 Credits pro errichteter Plattform mit Tank
- 25 Credits pro errichteter Plattform ohne Tank
- 50 Credits pro installierter Kompressorkuppel
- 50 Credits pro Besitzurkunde
- ? Barvermögen
- 0 Baugenehmigungen und Raumgleiter

Es gewinnt, wer die meisten Credits erwirtschaftet hat. Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.01.09  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
 Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\*lt. Autor H.G. Thiemann  
 Natürlich kann man auch anderes vereinbaren.