

Prosperity - KSR (Seite 1 von 2)

Es werden insges. 36 Züge gespielt. Während eines Zuges zieht ein Spieler 1 Technologie-Plättchen, wendet die Auswirkungen an und führt zwei Aktionen durch. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Technologie-Plättchen:

- ◆ Ziehe das T-Plättchen oben vom Stapel und sage das Wertungssymbol an (weiß umrandet). Jedes Symbol kann umrandet vorkommen.
- ◆ Beginnend mit dem aktiven Spieler zählen alle Spieler im Uhrzeigersinn ihre entsprechenden Symbole (lt.Vorgabe) zusammen, die sich auf ihren Tableaus sichtbar befinden. Sie wenden die Auswirkungen an.

Energie: falls positiv: Jede Stufe dort bringt 50 €.
(Blitz) falls negativ: Jede Stufe dort kostet 100 € ODER man platziert je 1 Umweltschmutz-Scheibe auf die entsprechende Leiste.
Man kann beides kombinieren.

Ökologie: falls positiv: Für jede Stufe entfernt man 1 Umwelts.-Scheibe.
(Baum) Könnte man mehr Scheiben entfernen, als man hat, erhält man für jede nicht vorhandene Scheibe 50 €.
falls negativ: Für jede Stufe erhält man 1 Umweltschm.-Scheibe.

Kapital: Jedes Kapital-Symbol auf dem eigenen Tableau bringt 100 €.
(€-Symbol)

Forschung: Für jedes Forschungs-Symbol auf dem eigenen Tableau bewegt man seine Marker auf einer der beiden Forschungs-Zählleisten ein Feld nach vorne. Hat man mehrere Symbole, kann man die Bewegungen frei auf beiden Leisten verteilen.
(Lupe)

Wohlstand: Für jedes Wohlstands-Symbol auf dem eigenen Tableau bewegt man seinen Marker auf der Zählleiste vor.
(Globus) Auch sichtbare Symbole auf der Umweltschmutzleiste zählen. Ist das Dreieck am oberen Ende der Umweltschutzleiste belegt, gibt es aber gar keine Wohlstands-Punkte.

- ◆ Dann platziert man das T-Plättchen links (wenn Forschungsstufe in blau) oder rechts (wenn Forschungsstufe in grün) neben doppelter Zählleiste für Forschung, passend zu seiner Stufe.

AKTIONEN:

- ◆ Der Spieler macht 2 Aktionen, 2x die selbe oder 2 verschiedene.

Einkommen: Einnahme 100 €.

Umweltsanierung: Entferne oberste Scheibe auf Umweltschmutzleiste.
Auf dem obersten Feld können sich Scheiben stapeln.

Forschung: Ziehe auf einer der Forschungsleisten (blau/grün) 1 Feld vor.

Plättchen kaufen:

- a) Plättchen und Forschungs-Marker haben selbe Stufe. Preis = 100 €.
- b) Plättchen hat höhere Stufe als Forschungs-Marker. Preis = 100 € und 100 € für Differenz an Stufen.
- c) Plättchen hat niedrigere Stufe als Forschungs-Marker. Preis = 50 €

- Das Plättchen legt man auf ein freies Feld auf seinem Tableau ab ODER auf ein schon belegtes Feld.



- ⇒ Plättchen mit rosa Hintergrund kommen auf ein rosa Feld.
- ⇒ Plättchen mit gelbem Hintergrund kommen auf ein gelbes Feld.
- ⇒ Plättchen mit grünem Hintergrund kommen auf ein grünes Feld.
- ⇒ Plättchen mit blauem Hintergrund kommen auf ein blaues Feld.
- ⇒ Spezial-Plättchen (haben unten ein "+" oder "-" stehen) werden nicht eingebaut, sondern angewendet und abgelegt.

- Bestimmte* der unteren blauen Felder auf den Tableaus kann man nur belegen, wenn darüber bereits ein grünes Plättchen platziert wurde. Es muss dort auch das "Gesperrt-Symbol" auf dem Feld sein.

- Nach der Platzierung werden Energie- und Ökologie-Leiste angepasst. Die Energie-/Ökologiewerte des überbauten Plättchens gehen wieder verloren und müssen daher auch eingerechnet werden.

Prosperity - KSR (Seite 2 von 2)

Spielende:

- ◆ Hat der Spieler seinen Zug abgeschlossen, der das letzte T-Plättchen nahm, findet eine finale Wertung je Symbol statt:

Energie: doppelt werten

Ökologie: doppelt werten

Kapital: Die €-Symbole werden nochmal gewertet.
Danach wird das Geld der Spieler für je 300 € in je 1 Wohlstandspunkt gewechselt. Restgeld behalten (ggf. Tie-Break)

Forschung: ⇨ Man bewegt seine Zählsteine auf beiden Forschungszählleisten gemäß der sichtbaren Lupen auf dem eigenen Tableau. Man verteilt also nicht, sondern zieht komplett die volle Lupen-Anzahl auf jeder Leiste vor.

⇨ Je Zählleiste gibt es für den führenden Spieler 3 Wohlstandspunkte, für den Zweiten 1 Punkt.

Patt: Alle Beteiligten erhalten 2 Wohlstands-Punkte und der 2. Platz entfällt.

Bei Patt auf dem 2. Platz erhält niemand Punkte.

Wohlstand: Wohlstands-Symbole (Globus) auf eigenem Tableau sowie Umweltschmutz-Zählleiste zählen und punkten.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten auf der Wohlstandsleiste.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Restgeld siegt.

Man kann mehr als 50 Punkte haben.

*die mit dem Sperrfeld über Linien verbundenen Felder

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.01.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de