

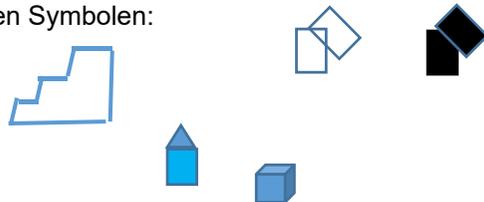
Ziel: Verdienne möglichst viel Geld durch Warenverkauf, Kontrolle von Marktregionen und Patent-Registrierungen. Ihr spielt 5 Runden zu je 8 Phasen.

### Vorbereitungen des Spielbretts:

- 1) Das zur Spielerzahl passende Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt.
- 2) Setzt den Phasen-Marker auf Position 1 der Phasen-Leiste.
- 3) Setzt den Runden-Marker auf Feld "I." der Rundenleiste.
- 4) Platziert die Punkte-Tafel neben dem Spielbrett.
- 5) Bei 1 - 4 Spielern müssen einige Regionen abgedeckt werden mit sogenannten "Retailers", das sind längliche bedruckte Pappstreifen.
- 6) Platziert die 6 Patente auf den passenden Feldern, d.h., nutzt die Symbole dort als Orientierungshilfe.
- 7) Platziert die 6 Technologien bei den passenden Patenten (Symbolik).  
1. Partie: Technologien mit Vorderseite hinlegen (später nach Wahl/zufällig)  
Alternativ könnt Ihr auch gemeinsam gewünschte Technologien aussuchen.
- 8) Mischt die 27 Upgrades und legt 5 davon offen in den Upgrade-Bereich.  
Restliche Upgrades werden verdeckt gestapelt bereitgelegt.
- 9) Legt alle Waren-Plättchen (gelbe Quadrate) verdeckt gestapelt bereit.

### Vorbereitungen der Spieler:

- ◆ Jeder Spieler nimmt alle Marker einer Farbe und 1 Organisations-Box.
- ◆ 2 Pads mit je diesem farbigen Symbolen:
- ◆ Schutzschirm
- ◆ 12 Fortschritts-Marker
- ◆ 18 Büro-Marker
- ◆ 20 Waren-Marker



Jeder Sichtschirm enthält bestimmte Symbole, die befolgt werden müssen.

- 1) In der genannten Heimat-Region ist ganz links auf dem Bürofeld ein Büro zu platzieren. Die Spielerfarbe ist vorgedruckt.
- 2) Auf der Punkt-Tafel wird 1 Waren-Marker auf sein Farbfeld gesetzt.
- 3) Jeder Spieler nimmt die Verbesserung = Upgrade seiner Farbe (Name oben).
- 4) Jeder Spieler setzt 1 Waren-Marker auf der Preistafel im Feld "5" ein, wobei von links nach rechts die Farben gelten:  
grün - blau - schwarz - gelb - rot
- 5) Beim Spielplan für 2 - 4 Spieler werden gemäß Seite 9 der Spielregeln bestimmte Retailer als Regionsabdeckung eingesetzt.  
Dort kann niemand Waren verkaufen, aber ein Büro besitzen.

Spielablauf:

Phase 1 - Planung (hinter Sichtschirm): *gleichzeitig*

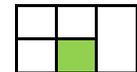
- ◆ Gleichzeitig plant jeder Spieler anhand seiner 2 Pads und Upgrades seine Entscheidungen für die aktuelle Runde.
- ◆ Dazu legt er Pads bzw. Upgrades waagrecht/senkrecht übereinander. 1 - 4 Felder müssen beim unteren Pad durch oberes Pad abgedeckt sein. Es können durch Upgrades ggf. alle Felder des unteren bzw. oberen Pads belegt werden.
- ◆ Sind alle Spieler damit fertig, werden die Sichtschirme entfernt.
- ◆ Alle nun sichtbaren Symbole auf den Pads gelten als AKTIV, Abgedeckte Symbole gelten als INAKTIV.

Phase 2 - Preise bestimmen: *gleichzeitig*

- ◆ Alle Preise starten bei "5".
- ◆ AKTIVE rote Preis-Symbole auf Pads (-\$/+)\$ verändern die Preismarker der betreffenden Spieler.

Phase 3 - Produktion: *gleichzeitig*

- ◆ Jedes Waren-Symbol (schwarze Kiste) auf den Pads produziert 1 Ware.
- ◆ Jedes abgedeckte Feld direkt auf einem Pad (nicht durch Upgrade) produziert 1 Ware. Ggf. helfen auch noch Technologien.
- ◆ Für jede Ware legt man 1 Waren-Marker in das entsprechende Feld seiner Orga-Box.
- ◆ Jedes gelbe Waren-Plättchen (nicht auf Pads legen) produziert 1 Ware.



Phase 4 - Produktion verbessern: *Spieler mit niedrigstem Preis beginnt.*

- ◆ Wer in Phase 3 den niedrigsten Preis angesetzt hat, beginnt diese Phase. Es folgt, wer den nächst höheren Preis bestimmt hat.  
*Patt: Der Beteiligte mit weniger SP beginnt. Wenn erneut Patt ist, gilt: Der Beteiligte mit weniger SP auf seiner Startpos. (Punktetafel) führt.*
- ◆ Wer dran ist, wählt genau 1 von diesen 2 Aktionen:
  - 1) Ist auf den eigenen Pads das **GELBE** Symbol **AKTIV**, nimmt man 1 UPGRADE seiner Wahl vom Upgrade-Bereich.
  - 2) Ist das gelbe Symbol **NICHT AKTIV**, nimmt man 1 gelben Waren-Marker.
- ◆ Neues Upgrade / Waren-Plättchen kann man erst in nächster Runde nutzen. Upgrades (Auslage) werden erst zum Rundenende abgeräumt und aufgefüllt.

**Upgrades:**

- ◆ Anfangs hat jeder Spieler 1 Upgrade.
- ◆ Jedes Upgrade kann man in jeder Runde erneut nutzen:

**ENTWEDER als PAD-Upgrade durch Überbau von 2 Pad-Feldern.**

- ... Besitzer der 4G-Technik dürfen das Upgrade frei über Ränder bauen.
- ... Mit Upgrade überbaute Pad-Felder produzieren nicht zusätzlich Waren.
- ... Upgrades können andere Upgrades teilweise überlappen, nicht aber komplett abdecken.
- ... Upgrades können vom 2. Pad abgedeckt werden.

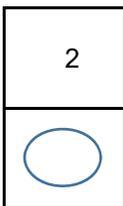
**ODER man legt das PAD-Upgrade verdeckt vor sich ab.**

Dadurch produziert man je 1 Ware in Phase 3.  
Solche umgedrehten Upgrades können nicht auf Pads gelegt werden.

Phase 5 - Entwickle Technologien:

*Spieler mit niedrigstem Preis beginnt.*

- ◆ In Spieler-Reihenfolge (Preis) abhandeln.
- ◆ Jeder Spieler erhält 1 Fortschritts-Marker je **LILA** Symbol auf seinen Pads. Alle nun erhaltenen Fortschritts-Marker können zum Erwerb neuer Technologien genutzt werden. Überzählige Marker verfallen.



← erforderliche Anzahl an Fortschritts-Markern

← Platzierungsfeld für Fortschritts-Marker  
Ansparen ist möglich.

- ◆ Nach Zahlung der Fortschritts-Marker legt man 1 Büro-Marker neben die entwickelte Technologie und darf diese nun immer nutzen. Die eingesetzten Marker gehen in die eigene Orga-Box zurück. Oft gibt es einen sofortigen Bonus (muss möglichst genommen werden).
- ◆ Will man ansparen, legt man zunächst einige Marker auf das Platzierungsfeld der gewünschten Technologie. Später kann man Marker ergänzen und bei Komplettierung 1 Büro-Marker neben das Platzierungsfeld setzen. Dafür gibt es einen Bonus gemäß der Technologie-Karte.
- ◆ Verzichtet man auf spätere Komplettierung, bleiben platzierte Marker liegen.

**PATENTE:** Wer zuerst eine bestimmte Technologie komplettiert, kann das Patent dazu beanspruchen und nimmt es sich. Patente bringen zum Spielende SP. Wer später diese Technologie entwickelt, zahlt 1 Fortschritts-Marker weniger.



Phase 6 - Logistik:

*Spieler mit niedrigstem Preis beginnt.*

- ◆ In Spieler-Reihenfolge (Preis) abhandeln.
- ◆ Jedes **BLAUE** Symbol auf den Pads bringt 1 Fortschritts-Marker ein.
- ◆ Man setzt alle Fortschritts-Marker ein, um in 1 - x Regionen zu expandieren. Dazu muss man schon 1 Büro in der jeweiligen Region haben, von wo aus man in eine Nachbarregion expandieren will.
- ◆ BEACHTE: Nicht genutzte Fortschritts-Marker gehen zum Zugende verloren!
- ◆ Jede Region zeigt die Menge der erforderlichen Marker Kosten im blauen LKW an, z.B.: Emirates = 2
- ◆ In jeder Region kann jeder Spieler nur genau 1 Büro haben. Ausnahme durch Technologie "WI-FI" ist möglich.

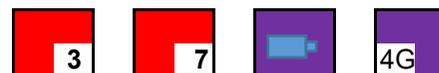
Phase 7 - Verkauf von Waren:

*Spieler mit niedrigstem Preis beginnt.*

- ◆ In Spieler-Reihenfolge (Preis) abhandeln.
- ◆ An jeden Käufer kann genau 1 Ware verkauft werden. Es muss von links nach rechts verkauft werden. Nicht erfüllbare Felder überspringt man. Folgende Bedingungen sind zu erfüllen.

- 1) Ein eigenes Büro muss in der Region bestehen.
- 2) Kein Retailer (Händler) darf dort sein.
- 3) Es gibt Käufer, z.B.: hier 4 Käufer

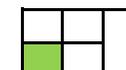
Verkäufe werden je mit 1 Ware markiert. In seinem Zug darf man beliebig viele Waren verkaufen, wenn machbar.



Ein Käufer im **ROTEN** Quadrat zahlt max. den Preis im Quadrat. Findet er ein billigeres Angebot, zahlt er auch nur dessen Preis.

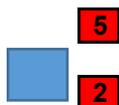
Ein **LILA** Käufer zahlt jeden Preis (aber nicht mehr als das Angebot). Der Verkäufer muss aber die Technologie des Angebots besitzen. Das kann z.B. "4G" sein.

- ◆ Nicht verkaufte Waren kommen in eigene Orga-Box zurück, aber nicht in den Bereich produzierter Waren dort.



Phase 8 - Erhalte Siegpunkte:

- 1) Jeder Spieler zählt seine Anzahl verkaufter WAREN und multipliziert das Ergebnis mit ihrem Preis auf der Preistafel = SP.
- 2) Wer die MEISTEN WAREN in einer Region verkauft hat, erhält dafür SP. Oberhalb des Büros (egal von wem) , das am weitesten rechts steht, sind die SP angezeigt. Teilweise wird auch ein 2. Platz mit SP vergütet. Um SP zu erhalten, muss man mind. 1 Ware verkauft haben.  
*Patt: Der Beteiligte mit Ware weiter links ist im Vorteil.*



Vorbereitung der nächsten Runde:

- ◆ Alle Waren werden vom Spielplan entfernt und in die jeweils eigene Orga-Box gelegt (aber nicht zum Waren-Bereich dort).
- ◆ Evtl. Rest-Upgrades auf dem Spielplan kommen in die Schachtel zurück. 5 neue Upgrades werden offen ausgelegt.
- ◆ Auf der Preistafel die Preise auf "5" setzen.
- ◆ Rundenmarker +1 Feld.

Spielende:

- ◆ Nach 5 Runden endet die Partie und jeder Spieler zählt seine SP.
  - 1) Bereits erhaltene SP während des Spiels.
  - 2) aus Patenten (je 6 - 12 SP)
  - 3) aus Händlern dort, wo ein eigenes Büro auf einem Händlerstreifen steht

Wer die meisten SP hat, gewinnt.

*Patt: Der Beteiligte mit mehr Technologien siegt, danach mit mehr Patenten. Ansonsten gibt es einen geteilten Sieg.*



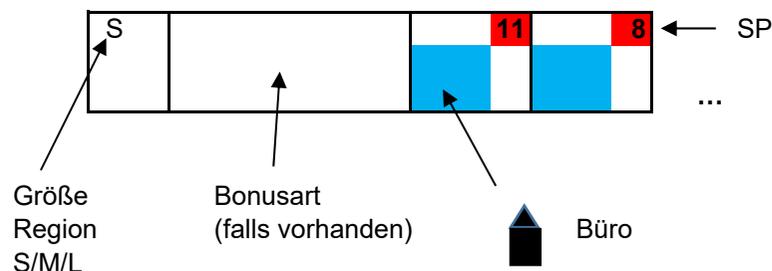
Plättchen mit Schloß-Symbol dürfen nicht auf Pads gelegt werden.



In Phase 2: Preis minus 1 \$  
In Phase 3: 1 Ware bzw. 2 Waren mit Technologie "GPS" (Seite 1) erhalten

Händler (Retailer):

- ◆ Wo ein Händler-Streifen liegt, kann man keine Ware verkaufen. Wer ein Büro dort einsetzt, platziert es linksbündig auf ein leeres blaues Feld. Die Rote Zahl daneben zeigt SP zum Spielende an.
- ◆ Direkt bei Platzierung eines Büros gibt es den Bonus des Händlers 1-malig. Man darf darauf verzichten.
- ◆ Die Kosten für ein Büro (Fortschritts-Marker) fallen wie üblich an.



Technologien:

