

Jeder Spieler erhält 6 Karten aus Ära 1 und wirft 3 davon nach Wahl ab
Die Spieler sind nacheinander gemäß Reihenfolgeleiste am Zug und wählen jeweils 1 Aktion. So geht es 3-mal rum, bis jeder 3 Aktionen hatte.

Ablauf eines Spielzugs:

- ◆ Karten-Handlimit von 3 überprüfen und ggf. Karten abwerfen.
- ◆ Spiel 1 Karte von der Hand aus und wähle einen verfügbaren Aktions-Platz. Verfügbar (wenn leer) sind die äußeren quadratischen farbigen Felder auf dem Hauptspielplan und das blaue Feld rechts von der Staatenbund-Leiste.
Dieses blaue Feld ist jederzeit verfügbar, also ohne Limit für Aktions-Plättchen.
- ◆ Lege 1 Deiner 3 Aktions-Plättchen dorthin = bis zum Rundenende besetzt.



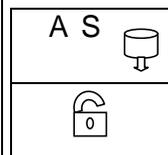
PASST die FARBE Deiner ausgespielten Karte zur Farbe des Platzes, darfst Du auch den KARTEN-EFFEKT ausführen (vor oder nach Aktion).

- ◆ Das Timing-Symbol einer Karte (oben links) sagt an, wann Karteneffekt gilt.
- ◆ Die mögliche Aktion wird durch den Aktions-Platz angezeigt.
- ◆ Es ist erlaubt, eine Aktion oder einen Karteneffekt nur teilweise auszuführen. Es darf kein Aktionsplatz gewählt werden, bei dem man nicht mal einen Teil des Effekts nutzen will.
- ◆ Am Ende Deines Zuges ziehst Du 1 Karte. Ggf. kommen durch Effekte oder eine Aktion weitere Karten dazu. Hast Du nun > 3 Karten auf der Hand, musst Du bis zum Beginn Deines nächsten Zuges überzählige abwerfen.

Rundenende:

- ◆ War jeder Spieler 3-mal am Zug, endet die Runde. Es wird aufgeräumt:
 - 1) Alle Aktions-Plättchen vom Hauptspielplan an die Besitzer zurückgeben. Partie zu viert: Ggf. Aktionskopie-Plättchen in Tischmitte zurücklegen.
 - 2) Zugfolge-Anzeiger neuordnen in Reihenfolge der Staatenbund-Leiste. Liegen Anzeiger aufeinander, gilt der oben liegende als weiter vorn. Liegen Anzeiger unterhalb von Feld 4, bleibt deren relative Reihenfolge.
 - 3) Alle Anzeiger der Staatenbund-Leiste unterhalb von Feld 4 ablegen.
 - 4) Ära-Anzeiger +1 Feld. Nur 3-mal im Spiel folgt eine Produktions-Phase, wenn ein Produktions-Feld erreicht ist.
Eine Ära dauert 4 / 3 / 3 Runden in Ära I / II / III.

Aktions-Platz:



← Aktionssymbole

← Fläche für Aktions-Plättchen

TIMING:

Sind Effekte mehrschrittig, darf man Einzelschritte in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Karten-Symbole:

Karten können nur beansprucht (vor Dir ausgelegt werden), wenn ihre Farbe zum Aktionsplatz passt.



Effekt sofort nutzen (vor oder nach der Aktion des Platzes) und Karte dann auf den Hauptspielplan abwerfen.



Dauerhaft: Effekt ist dauerhaft und kann schon nach Beanspruchung der Karte (also nach Auslegen zu Deinem Tableau) genutzt werden.



Aktionskarten: Sofort nach Beanspruchung nutzbar. Beanspruchte Aktions-Karten liefern zusätzliche Aktionen. Zur Nutzung muss man einen Aktions-Platz / Karten-Effekt nutzen, der einem dieses erlaubt ("A" ist dort aufgedruckt).

Nutzung:

Jede solche Karte ist nur 1-mal je Ära nutzbar und wird deshalb zur Markierung nach der Nutzung um 90 Grad nach rechts gedreht.

Limit: Man darf max. 4 Aktions-Karten ausliegen haben. Sollte man eine weitere Karte beanspruchen, wirft man eine andere ab, die man damit sofort nutzen darf.



Produktions-Karten: Wirken in Produktions-Phase und bringen Ressourcen / Produktions-Veränderungen.



Schlusswertungs-Karten: Bringen ggf. zum Spielende SP.

S **SPEZIAL-Karten** gibt es nur über Nutzung eines mit "S" markierten Aktions-Platzes, Die Karte bleibt auf der Spielerhand und kann wie üblich ausgespielt werden.

- ◆ Damit eine Spezial-Karte wirksam wird, sind 1 - 3 Credit zu zahlen.
- ◆ Sollte man eine Spezial-Karte abwerfen, wird sie sofort unter das Deck der Spezial-Karten gelegt.

RESSOURCEN:

Das sind Credits, Wissenschaft, Tang, Stahlplastik, Biomasse, Karten, Punkte. Damit bezahlt man u.a. Kosten. Tang ernährt Deine Städte.

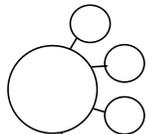
Begrenzt sind: Tunnel, Städte, 3-Credit-Spezialkarten

STÄDTE:

- ◆ Städte bringen SP zum Spielende, wenn sie im Netz verbunden sind.

 WEISS, nicht-symbiotisch
Kosten: 2 Stahlplastik, 1 Tang, 1 Credit

 VIOLETT, symbiotisch
Kosten: 1 Stahlplastik, 1 Tang, 1 Biomasse, 2 Credit
erzeugt in der Produktions-Phase 2 SP

 Stadt mit 3 Gebäude-Bauplätzen
 1 Erweiterungs-Bauplatz für Gebäude (gestrichelt).

- ◆ Zum Stadtbau nimmt man 1 Kuppel vom Vorrat und setzt sie auf einen freien Stadtbauplatz seines Tableaus. Dieser Bauplatz muss benachbart sein zu einer vorhandenen Stadt und es muss ein Tunnelbauplatz vorhanden sein.
- ◆ Städte benötigen Tang am Ende einer Produktion.
- ◆ Ein Gebäude auf Erweiterungs-Bauplatz darf nur über einen bestimmten Karteneffekt gebaut werden. Die regulären Stadtbauregeln gelten ebenfalls.

◆ Gebäude bauen:

			
	grün	gelb	weiß
<u>Kosten:</u>	1 Tang	1 Credit	1 Stahl-Plastik
<u>Typ:</u>	Farm	Entsalzg.-Anlage	Labor

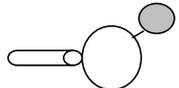
Gebäude-Marker auf 1 freien Bauplatz setzen, der entweder benachbart zu 1 gebauten Stadt ist ODER benachbart zu einem Bauplatz ist, wo Du eine Stadt bauen könntest.

Gebäude erzeugen Ressourcen und SP während Prod.-Phase. Aufwertungen sind möglich. Diese Effekte wirken nur, wenn sie mit Netzwerk verbunden sind.

TUNNEL:

- ◆ Sie verbinden Städte im Netzwerk,
- ◆ Baukosten: 1 Stahlplastik + 1 Credit
Tunnel mit nicht aufgewerteter Seite nach oben auf Tunnelbauplatz legen.
- ◆ Der Bauplatz MUSS mit eigener Start-Stadt verbunden sein.
Tunnel gelten als mit der Start-Stadt verbunden, wenn sich durch gebaute Tunnel ein Weg zu Deiner Start-Stadt ergibt. Dieser Weg darf durch Städte und leere Stadtbauplätze führen, NICHT durch leere Tunnelbauplätze.

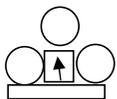
NETZWERK:

- ◆ Eine Stadt gilt als verbunden im Netzwerk, wenn von ihr eine Kette aus Tunneln zu Deiner Start-Stadt geht.
- ◆ Eine Stadt OHNE Tunnel ist also nicht verbunden.
- ◆ Ein Gebäude, benachbart zu einer verbundenen Stadt, ist mit dem Netzwerk verbunden. 
- ◆ Gebäude und Städte, die NICHT im Netzwerk verbunden sind, produzieren nichts. Sie brauchen keinen Tang in der Produktion und zählen nicht für die Schlusswertung.

BIOMASSE (roter Stern):

- ◆ Beim Bau kann man Biomasse statt Stahlplastik oder Tang einsetzen.

AUFWERTUNG:



- ◆ Werte 1 Struktur (Gebäude oder Tunnel) auf.
Kosten: 1 Wissenschaft

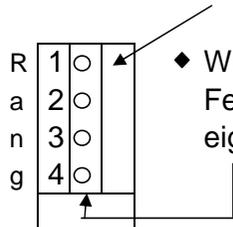
Gebäude aufwerten: Entsprechenden Marker darauf setzen.

Tunnel aufwerten: Tunnel umdrehen.

- ◆ Aufgewertete Strukturen produzieren mehr.

STAATENBUND-LEISTE:

- ◆ Das Symbol mit gelbem Lorbeerkranz + Weltkarte bringt 1 Feld voran auf o.a. Leiste. Evtl. passierte / erreichte BONI sofort nehmen.



- ◆ Würde man über Feld 1 hinausschießen, bleibt man auf Feld 1 und erhält je fälliger Überschreitung 1 SP. Dann eigenen Marker auf Feld 1 nach oben dort im Stapel setzen.

SPEZIALKARTEN ZIEHEN:



- ◆ Du darfst 1 Spezial-Karte nehmen.
ENTWEDER 1 von "3-Credit"-Spezialkarten nehmen
ODER die oberste Karte vom "1-/2-Credit-Deck" nehmen und nächste Karte aufdecken.
ODER die oberste Karte vom "1-/2-Credit-Deck" nehmen und verdeckt unter das Deck legen.
Ziehe dann die obersten 3 Karten, wähle 1 aus und lege die anderen in beliebiger Reihenfolge unter das Deck.
Dann decke die oberste Karte auf.
- ◆ Sobald Du eine Spezial-Karte auf der Hand hast, funktioniert sie i.d.R. wie andere Karten.



- ◆ Du darfst 1 Deiner schon ausliegenden Aktions-Karten nutzen.

PRODUKTION:

... wird durch Ära-Anzeiger ausgelöst



- ◆ Tunnel in Nachbarschaft zu einer Stadt bringen Profit, ebenso jedes Gebäude im eigenen Netzwerk, wenn es im Netz über gebaute Tunnel verbunden ist.
- ◆ Jede Farm (grün) bringt 1 Tang*.
Jede Entsalzungsanlage (gelb) bringt 1 Credit*.
Jedes Labor (blau) bringt 1 Wissenschaft*.
Jeder Tunnel bringt 1 Credit*.
- ◆ Jede Farm (grün) bringt 1 Tang + 1 Punkt*.
Jede Entsalzungsanlage (gelb) bringt 1 Credit + 1 Biomasse*.
Jedes Labor (blau) bringt 1 Wissenschaft + 1 Stahlplastik*.
Jeder Tunnel bringt 1 Credit + 1 Punkt*.
- ◆ Liegen sogar mind. 2 aufgewertete Einheiten einer Art bei EINER Stadt, gilt: Die Farmen (grün) bringen zusammen 3 Tang + 3 Punkte*.
Die Entsalzungsanlagen (gelb) bringen zusammen 3 Credit + 2 Biomasse*.
Die Labore (weiß) bringen zusammen 3 Stahlplastik + 2 Wissenschaft*.
- ◆ KARTEN mit Produktions-Symbol bringen ihren Effekt.
- ◆ METROPOLEN, die mit Deinem Netzwerk verbunden sind, bringen ggf. Produktions-Effekte.
- ◆ SYMBIOT. (violette) STÄDTE bringen je 2 Punkte, wenn im Netz verbunden.

*wenn bei einer VERBUNDENEN Stadt liegend

} wenn sie/es/er aufgewertet ist

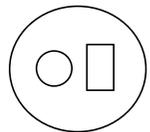
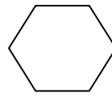
Ende der ÄRA:

- ◆ NACH einer Produktions-Phase endet eine Ära mit folgenden Schritten:
 - 1) Eigene AKTIONS-Karten ZURÜCKDREHEN, falls genutzt.
 - 2) STÄDTE ERNÄHREN: je 1 Tang (bzw. Biomasse)
Jede nicht ernährte Stadt kostet 1 Biomasse, bzw. bei fehlender Biomasse 3 SP. Unter null SP fällt man nicht.
Es zahlen nur Städte, die im Netzwerk verbunden sind.

- 3) Entfernt das alte Ära-Deck samt Ablagestapel aus dem Spiel.
Ihr behaltet aber Eure Karten dieser Ära und ggf. älterer Ära.
- 4) Mischt das neue Ära-Deck und legt es auf dem Hauptspielplan bereit.
Jeder Spieler zieht davon 3 Karten, die er seinen Handkarten zufügt.
Aus der Gesamthand behält jeder 3 Karten und wirft überzählige ab.
- 5) Der Ära-Anzeiger zieht um 1 Feld voran.

BONI durch GEBÄUDE:

Metropolen bieten Vorteile, sobald sie mit Netz verbunden sind.



Baut man auf einem Bauplatz mit Symbol für Weltkarte und Symbol für Karte, geht MArker auf Staatenbund-Leiste um 1 Feld vor. Man zieht 1 Karte vom Deck der laufenden Ära.

AKTIONSKOPIE-PLÄTTCHEN:

- ◆ Das Plättchen ist nur bei Partien zu viert im Spiel.
- ◆ Statt einen verfügbaren Aktions-Platz zu wählen, zahlt man 1 Credit und nimmt das Aktionskopie-Plättchen.
- ◆ Dann wählt man 1 Aktions-Platz, den schon ein ANDERER Spieler besetzt hat. Das Aktionskopie-Plättchen kommt oben auf das Mitspieler-Plättchen. Von einem selbst darf kein Aktions-Marker dort sein.
Es ist noch 1 Karte auszuspielen.

VARIANTE REGIERUNGS-AUFTRÄGE:

- ◆ Zieht 3 Karten aus den 8 Regierungsaufträgen und legt sie offen auf die Felder des Hauptspielplans. Übrige Karten kommen in die Schachtel.
- ◆ Während der Partie kann ein beliebiger Spieler einen Regierungsauftrag beanspruchen, sobald er alle Kriterien dafür erfüllt.
Der Spieler behält die Karte und profitiert sofort davon.

SCHLUSSWERTUNG:

- 1) Die METROPOLE oben links auf dem Spielerbogen gibt SP, falls sie mit beiden Tunneln im Netzwerk verbunden ist.
- 2) Schlusswertungs-Karten checken.
- 3) Netzwerk je VERBUNDENER Stadt werten: 
 - 2 SP für Stadt ohne Gebäude.
 - 3 SP für Stadt mit 1 Gebäude-Typ (grün / gelb / weiß).
 - 4 SP für Stadt mit 2 versch. Gebäude-Typen (grün / gelb / weiß).
 - 6 SP für Stadt mit 3 versch. Gebäude-Typen (grün / gelb / weiß).
- 4) Jede Ressource (Tang, Wissenschaft, Stahlplastik) = 1 Credit.
- 5) Verkaufte Biomasse zu je 2 Credits.
- 6) Erhalte 1 SP pro je 4 Credits.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.
Patt: Beteiligter, der in letzter ermittelten Zugfolge am weitesten vorn liegt, gewinnt die Partei.

Übersichtskarten:

Produktionserträge von Gebäuden / Tunneln, soweit im Netz verbunden (über Stadt).

Bauen			Gebäude	Gebäude, aufgewertet	selbe Stadt 2 Gebäude, aufgewertet
Farm			<i>Ressourcen und Siegpunkte</i>		
Entsalzg.					
Labor					
Tunnel					
Stadt weiß			nichts		Produzieren. Genutzte Akt.-Karten enttappen.
Stadt lila			2 SP	Städte ernähren	Biomasse Verwendung
					Baukosten