

Spielziel: Die meisten Punkte durch Farmen, Städte, Netzwerk, Monopole, Sonderkarten, Aufgaben

Spielvorbereitung

- 1) Plan auslegen (eine Seite für 2, andere für 3 und 4)
- 2) Städte, Tunnel, Credits, Tang, Plastik, Wissenschaft, Biomasse, Gebäude bereitlegen.
- 3) Symbiotische (rote) Stadtkuppeln auslegen. 2 Spieler: 7, 3: 10, 4: 13
- 4) Taucherkarten Ära I, II, III trennen, sehr gut mischen, Ära 1 auf Spielplan legen
- 5) Spezialkarten: 6 3er-Karten auslegen, Stapel von 1/2-Karten auf Plan und oberste aufdecken.
- 6) 3 Regierungsaufträge auslegen (Profispiel).
- 7) Ära-Anzeiger auf 1. Feld,
- 8) Jeder Spieler: Marker auf 0 Punkte, 3 Aktionsplättchen, 1 Übersicht, 1 Tang, 1 Plastik, 1 Forschung, 2 Kredit, 3 Taucherkarten, 1 Aktionskarte persönlicher Assistent.
- 9) Jeder Spieler 1 Tablau, weiße Stadt unten links, zufällig 1 braune Metropole oben links, 2 blaue Metropolen auf Tableau
- 10) Startspieler bestimmen. Marker links von oben nach unten. Rechts von unten nach oben (ab Vorratsfeld) und Material geben.

Spielablauf

- 1 **Vorbereitung:** Text
- 2 **Aktionen:** Reihenfolge nach Tabelle. Karten auf 3 reduzieren. Eine Karte ausspielen, Aktionsplättchen auf freies Aktionsfeld, Aktionsfeld ausführen und Karteneffekt wenn Farbe der Karte mit Aktionsfeld übereinstimmt, beliebig welches zuerst. Karteneffekt: Sofortaktion(☞) ausführen, Daueraktion(∞) auslegen, Aktionskarte(A) auslegen(max. 4, sonst eine ausliegende ausführen und abwerfen). Spezialkarten bezahlen und auswerten (Sofortkarten nach Ausführung behalten). Wenn Regierungsauftrag erfüllt, diesen sofort nehmen. Immer am Ende genau 1 Karte nachziehen. Bei Bezahlung ist Biomasse(rot) ein Material-Joker.
 - 2.1 **Aktion Material:** Abgebildetes Material nehmen
 - 2.2 **Aktion Tunnel:** Material abgeben, normalen Tunnel an vorhandenes Netz bauen. Evtl. Bonus nehmen. Wenn Metropole anschließen: Bonus nehmen.
 - 2.3 **Aktion Stadt:** Material abgeben, Stadt bauen. Evtl. Bonus nehmen.
 - 2.4 **Aktion Gebäude:** Gebäude bauen: Material abgeben, abgebildetes Gebäude auf Kreis setzen
 - 2.5 **Aktion Aufwerten:** Zweites Gebäude auf bestehendes oder Tunnel umdrehen.
 - 2.6 **Aktion A:** Aktionskarte ausführen und tappen
 - 2.7 **Aktion S:** Spezialkarte auf Hand nehmen: Aus 3er-Auslage oder oberste vom Stapel oder 3 verdeckte, 1 auswählen und andere unter Stapel.
 - 2.8 **Aktion Welt:** Marker auf Weltleiste vorrücken, evtl. Material nehmen
 - 2.9 **Aktion verfügbarer Platz:** beliebig oft nutzbar: 2 Karten + 2 Credit
 - 2.10 **Aktion kopieren:** eine beliebige schon belegte Aktion durchführen.
- 3 **Rundenende:** Aktionsplättchen nehmen, Zugreihenfolge wie Weltleiste (oberer vorne), Weltleiste auf Vorratsfeld, Äraleiste erhöhen.
 Ära-Ende: Aktionskarten untappen. Städte ernähren, Karten der neuen Ära auslegen, jeder Spieler 3 Karten ziehen, Produktionskarten(Zahnräder) ausführen, Erträge laut Übersicht nehmen (Achtung: nur Gebäude mit Stadt, nur mit Startstadt verbundene Städte).

Spielende

Das Spiel endet am Ende der Ära III. Braune Metropole auswerten. Schlusswertungskarten (Stopuhr) auswerten. Punkte für Städte: 0 Gebäude: 2, 1 Typ Gebäude: 3, 2: 4, 3: 6. Biomasse für 2 Geld verkaufen, dann Geld, Tang, Plastik, Forschung je 4 1 Siegpunkt. Der mit den meisten Siegpunkten hat gewonnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 30.10.2019

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de