

ANTARCTICA

In der Zukunft – so weit in der Zukunft, dass sich Windräder entweder aufgrund der globalen Erwärmung oder durch technischen Fortschritt im antarktischen Klima wie geschmiert drehen – führen der Anstieg der Meeresspiegel und der Bedarf an natürlichen Ressourcen zu einem immer stärkeren Interesse an der Antarktis.

Der Wissenschaftliche Ausschuss für Antarktisforschung sieht sich mit einer zunehmend kreativen Auslegung des Antarktisvertrages konfrontiert.

Dein Ziel ist es, Forschungszentren in der Antarktis zu errichten und Ressourcen abzubauen ... für rein wissenschaftliche Zwecke, versteht sich. Die Sonne dreht sich gegen den Uhrzeigersinn um die Antarktis, wodurch immer ein Schiff eisfrei wird und dessen Besitzer einen Spielzug machen kann. Am Ende des Spiels bekommst Du Siegpunkte für Mehrheiten in Gebieten, Forschung, Prestigebauten und Ressourcen. Wird Dein Team die meisten haben ... den größten Beitrag zur Rettung der Menschheit beigetragen haben?

Wann immer eines Deiner Schiffe an die Reihe kommt, kannst Du neue Gebäude errichten, Wissenschaftler anheuern, ein neues Schiff bauen oder den wissenschaftlichen Fortschritt voranbringen. Dabei sind sowohl die eigenen als auch die Möglichkeiten der anderen Spieler im Auge zu behalten. Das Spiel endet, wenn es nichts mehr zu bauen gibt oder wenn ein Spieler seinen letzten Wissenschaftler platziert hat.

MATERIAL

1 SPIELPLAN, auf dem die Antarktis in acht Gebiete eingeteilt ist. Jedes Gebiet hat ein Feld für die Sonne, drei Felder für Schiffe (wobei das erste Schiff der Sonne am nächsten steht) und Bauplätze für 14 unterschiedliche Gebäude. In der Mitte des Spielplans sind fünf Forschungsleisten, auf einer Seite ist eine Leiste für Siegpunkte und auf der anderen Seite gibt es je ein Feld für unbenutzte Spielsteine und freigegebene Spielsteine.



6 GEBÄUDE als Pappscheiben:

- 4 Camps
- 2 Werften



12 GEBÄUDE „RESSOURCEN“

aus Holz:

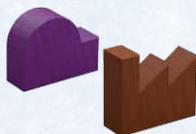
- 3 Kräne (Erz)
- 3 Fördertürme (Kohle)
- 3 Bohrtürme (Öl)
- 3 Windräder (Strom)



4 GEBÄUDE „KNOW-HOW“

aus Holz:

- 2 Laboratorien
- 2 Fabriken



9 FORSCHUNGSSTATIONEN

als Pappscheiben:

- 3x Inland
- 3x Küste
- 3x Meer



16 GEBÄUDE „PRESTIGE“, die vor der ersten Partie aus je zwei Pappscheiben zusammengesetzt werden:

- 5 Quartiere
- 7 Planktonfarmen
- 4 Parabolantennen



60 SPIELKARTEN:

- 15 Baukarten „Basis“
- 12 Baukarten „Double“
- 12 Baukarten „Prestige“
- 13 Werftkarten
- 8 Ressourcenkarten

1 SONNE (aus Holz)



24 HOLZSCHIFFE

(je 6 in rot, blau, grün und gelb)



64 HOLZFIGUREN

„Wissenschaftler“

(je 16 in rot, blau, grün und gelb)



24 HOLZWÜRFE!

(je 6 in rot, blau, grün und gelb)



2 PACKEISMARKER

zum Sperren von Gebieten
(für das Spiel zu zweit)



4 SIEGPUNKTMARKER

(mit den Seiten „0“ und „50“)



diese **SPIELREGEL**

SPIELVORBEREITUNG

1. Der **Spielplan** kommt in die Mitte des Tisches. In der Partie zu zweit kommen die zwei Packeismarker zum Sperren von Gebieten auf die Gebiete „oben“ und „unten“ des Spielplans, es wird nur auf sechs Feldern gespielt (bei mehr Spielern werden die Packeismarker nicht benötigt).



2. Die folgenden 8 Gebäude werden zufällig auf dem Spielplan verteilt, auf jedes der acht Gebiete eines: 2 Camps, 1 Forschungsstation „Meer“, 1 Forschungsstation „Küste“, 1 Kran, 1 Förderturm, 1 Bohrturm, 1 Windrad. In der Partie zu zweit entfallen das zweite Camp und die Forschungsstation „Meer“. Die übrigen Gebäude werden bereitgelegt.



7. Jeder Spieler stellt einen seiner Holzwürfel auf die „0“ der **Siegpunktleiste**. Die **Siegpunktmarker** kommen mit der „0“ nach oben neben die Siegpunktleiste.



Die **übrigen Holzwürfel** und **Schiffe** kommen auf das grüne Feld „unbenutzte Spielsteine“.



6. Die **Sonne** kommt auf das Gebiet unten links.

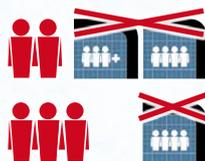


 Im Spiel zu zweit stellt der zweite Spieler (B) einen seiner Holzwürfel von dem Feld „unbenutzte Spielsteine“ auf das erste Feld einer Forschungsleiste seiner Wahl (siehe dazu auch Block A).

 In der Partie **zu zweit** werden die beiden dunkleren Forschungsleisten nicht benötigt, in der **Partie zu dritt** die dunkelste nicht. Zur Verdeutlichung können Holzwürfel der nicht benutzten Farben auf die Forschungsleisten gestellt werden.

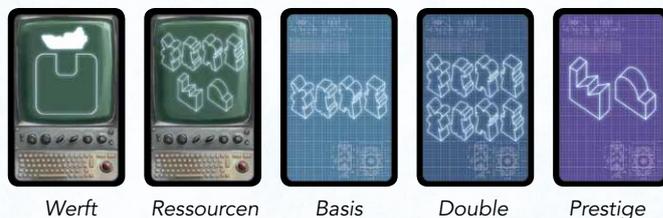
SPIELVORBEREITUNG

3. Die **Spielkarten** werden gemäß der unterschiedlichen Rückseiten in fünf Gruppen aufgeteilt: Werftkarten, Ressourcenkarten sowie die Baukarten „Basis“, „Double“ und „Prestige“.

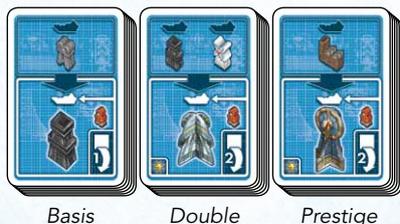


Je nach Spielerzahl kommen einige Karten zurück in die Schachtel:

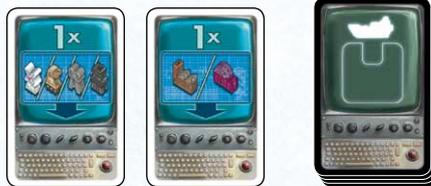
- zu zweit alle Karten mit drei und vier Personen auf der Rückseite
- zu dritt alle Karten mit vier Personen auf der Rückseite



Werft Ressourcen Basis Double Prestige



Basis Double Prestige



Basis Know-How Werft

Als fünfter Kartenstapel werden die **Werftkarten** neben den Spielplan gelegt.

Die **drei Baukartenstapel** werden getrennt gemischt und mit der Gebäudeseite nach oben neben den Spielplan gelegt – das sind die drei Gebäude, die jede Spielrunde gebaut werden können.

Jeder nimmt sich eine **Ressourcenkarte** „Basis“. Für jeden Mitspieler kommt eine Ressourcenkarte „Know-How“ in den Kartenstapel „Ressourcen“. Die übrigen Ressourcenkarten (bei weniger als vier Mitspielern) werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

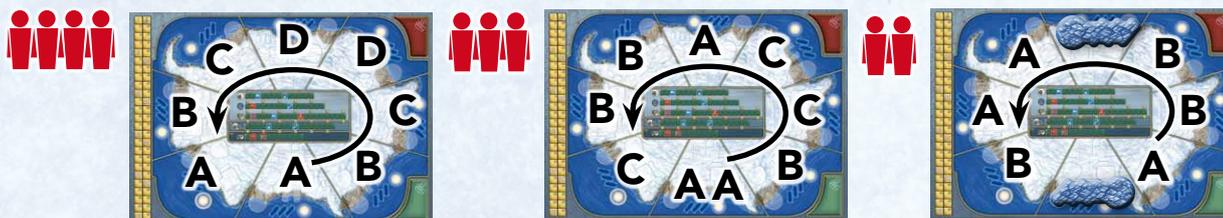
4. Jeder Spieler wählt eine **Farbe**. Das Spielmaterial jeder Farbe wird wie folgt verteilt:

Spieler	Vorrat (vor dir)	Spielplan siehe 5. und 7.	Reserve (neben dem Spielplan)	unbenutzte Spielsteine (grünes Feld)	Spielschachtel
	2 Wissenschaftler	3 Schiffe 1 Holzwürfel	14 Wissenschaftler	3 Schiffe 3 Holzwürfel	2 Holzwürfel
	2 Wissenschaftler	3 Schiffe 1 Holzwürfel	12 Wissenschaftler	2 Schiffe 4 Holzwürfel	2 Wissenschaftler 1 Schiff 1 Holzwürfel
	2 Wissenschaftler	2 Schiffe 1 Holzwürfel	10 Wissenschaftler	2 Schiffe 5 Holzwürfel	4 Wissenschaftler 2 Schiffe

Vorrat: Wissenschaftler, die Du auf dem Spielfeld einsetzen kannst (wenn Du ein Gebäude errichtest)

Reserve: Wissenschaftler, die Du in Deinen Vorrat nehmen kannst (wenn Du ein Camp benutzt)

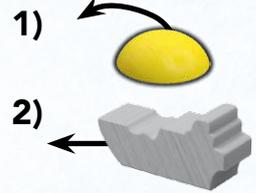
5. Wer die dicksten Winterstiefel trägt, ist **Startspieler**. Beginnend mit dem Startspieler (A) und nachfolgend gegen den Uhrzeigersinn (B, C, D) wird zunächst das erste Schiff auf dem Spielplan platziert, dann in umgekehrter Reihenfolge das zweite, usw. (die genaue Reihenfolge ergibt sich aus den Bildern). In der ersten Partie empfiehlt es sich, die Schiffe wie folgt zu verteilen:



Wenn alle mit dem Spiel vertraut sind, könnt Ihr auch in der oben angegebenen Reihenfolge zunächst das erste Schiff auf ein beliebiges Schiffsfeld stellen, dann das zweite, usw. (Achtung, neue Reihenfolge beachten – in der Partie zu dritt also A, B, C, C, A, B, B, C, A).

SPIELABLAUF

Die Sonne wandert gegen den Uhrzeigersinn ein Feld weiter (wir sind in der Antarktis). Der Spieler, dessen Schiff in dem Gebiet vorne steht (der Sonne am nächsten), **zieht das Schiff** in ein anderes Gebiet (im Folgenden „Zielgebiet“) auf das erste **freie** Schiffsfeld und kann dort **eine der folgenden Aktionen** durchführen. Ziehen des Schiffes ist Pflicht, und es darf auch nicht auf das Feld gezogen werden, von dem es losgefahren ist.



Hinweis: Auch zu Beginn des ersten Spielzuges in einer Partie wird zunächst die Sonne weitergezogen.

Hinweis: In ein Gebiet, in dem bereits drei Schiffe stehen, kann nicht gezogen werden.

• GEBÄUDE ERRICHTEN

Wenn alle in Block B aufgeführten Bedingungen erfüllt sind, kannst Du im Zielgebiet eines der auf den Baukarten gezeigten Gebäude errichten. Stelle das Gebäude und den Wissenschaftler in das Gebiet, ziehe wie auf der Baukarte angegeben auf einer Forschungsleiste voran und lege die Baukarte vor Dir ab.

Hinweis: Auch wenn die Bedingungen für mehrere Gebäude erfüllt sind, kannst Du nur eines bauen.

• SCHIFF BAUEN

Wenn im Zielgebiet eine Werft ist und Du noch Schiffe bei „unbenutzte Spielsteine“ hast, kannst Du ein Schiff bauen. Nimm eines Deiner Schiffe von „unbenutzte Spielsteine“ und stelle es als letztes in das Gebiet mit der Sonne (dort wird auf jeden Fall ein Feld frei, Du bist mit Deinem Schiff dort losgefahren). Anschließend darf sich jeder andere Spieler beginnend mit Deinem rechten Nachbarn und dann weiter gegen den Uhrzeigersinn eine Karte aus dem Werftkartenstapel aussuchen (auf der letzten Seite der Regeln sind alle Werftkarten tabellarisch aufgelistet).



Hinweis: Du bekommst keine Karte! Sind nicht mehr genügend Karten für alle anderen Spieler da, bekommen auch die anderen Spieler keine Karten (übriggebliebene Restkarten kommen zurück in die Spielschachtel).

Hinweis: Unter keinen Umständen kannst Du mit dem neuen Schiff irgendwelche Sonderaktionen durchführen. Es kommt gewissermaßen erst am Ende Deines Zuges dort an.

• WISSENSCHAFTLER ANWERBEN

Ist im Zielgebiet ein Camp, kannst Du entsprechend der Anzahl Deiner Wissenschaftler und Schiffe im Zielgebiet neue Wissenschaftler aus Deiner Reserve in Deinen Vorrat legen (siehe Block C für ein Beispiel).



• WISSENSCHAFTLICHER FORTSCHRITT

Ist im Zielgebiet ein Forschungszentrum, kannst Du auf einer dazu passenden Forschungsleiste entsprechend der Anzahl Deiner Schiffe und Wissenschaftler voranziehen (siehe Block C für ein Beispiel). „Passend“ bedeutet, dass die Leiste das gleiche Symbol wie die Forschungsstation aufweisen muss. Sind im Zielgebiet verschiedene Forschungsstationen, wählst Du eine davon aus.



• NICHTS MACHEN

Du kannst entscheiden, im Zielgebiet nichts zu machen (was aber fast immer nicht empfehlenswert ist).

Hinweis: Auch wenn Du keine Aktion durchführst, musst Du trotzdem Dein Schiff ziehen!

Nachdem Dein Schiff auf dem Zielfeld angekommen ist, kannst Du genau **eine Werft- oder Ressourcenkarte ausspielen**. Wenn im Zielgebiet beispielsweise ein Camp ist, kannst Du mit der Werftkarte „einen Wissenschaftler platzieren“ zunächst einen Wissenschaftler aus Deinem Vorrat auf das Zielgebiet stellen und erst dann das Camp nutzen – entsprechend kannst Du dann einen Wissenschaftler mehr aus Deiner Reserve in Deinen Vorrat nehmen (siehe Block C, und eine tabellarische Auflistung aller Werftkarten steht auf Seite 8).

Hinweis: Du darfst nur eine Karte pro Sonnenbewegung ausspielen (die Karte kommt anschließend aus dem Spiel).

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während Deines Zuges kannst Du genau **einen Spielstein** vom Feld „unbenutzte Spielsteine“ **oder ein bereits gebautes Schiff** auf das Feld „freigegebene Spielsteine“ legen. Dafür bekommst Du sofort einen Wissenschaftler aus Deiner Reserve (soweit noch vorhanden) in Deinen Vorrat. Am Ende des Spiels bekommst Du dafür außerdem Siegpunkte (siehe Schlusswertung).

Hinweis: Du kannst nur einen Spielstein (Schiff oder Holzwürfel) pro Spielzug freigeben! Auch wenn Du keine Wissenschaftler mehr in Deiner Reserve hast, kannst Du das tun. Bereits eingesetzte Holzwürfel können nicht freigegeben werden. Wenn Du Schiffe freigibst, solltest Du genau wissen, was Du tust – wenn Du keines mehr hast, kannst Du nichts mehr tun!

Wenn auf das Gebiet mit der Sonne die Werftkarte „Eisbrecher“ gespielt worden ist, macht nach Beendigung des Zuges nun der Besitzer des zweiten Schiffes einen Zug (und der Eisbrecher kommt aus dem Spiel).

Hinweis: Unter keinen Umständen kann ein drittes Schiff in dem Gebiet einen Zug machen (auch, wenn es jetzt das zweite ist).

Die in dem Gebiet mit der Sonne verbliebenen Schiffe rücken im gleichen Gebiet auf den Schiffsfeldern nach vorne. Die Sonne zieht weiter. Stehen auf dem nächsten Gebiet keine Schiffe, rückt die Sonne bis zum nächsten Gebiet vor, auf dem wieder Schiffe stehen.



BLOCK A: DIE FORSCHUNGSLEISTEN



Zu Beginn der Partie hast Du 3, 4 oder 5 Holzwürfel Deiner Farbe auf das Feld „unbenutzte Spielsteine“ gestellt. Die brauchst Du, um während der Partie Deinen technischen Fortschritt anzeigen zu können. Wenn Du auf einer Leiste zum ersten Mal ziehen willst, stellst Du für einen Punkt einen Holzwürfel vom Feld „unbenutzte Spielsteine“ auf das erste freie Feld der Leiste, bei mehr Punkten ziehst Du ihn entsprechend weiter. Hast Du bereits einen Holzwürfel auf der Leiste, ziehst Du den vorwärts.

Nur leere Felder werden gezählt.

Wenn Du also zwei Felder vorziehen möchtest, die nächsten drei aber besetzt sind, ziehst Du Deinen Holzwürfel also fünf Felder weiter.

Du darfst Punkte **nicht** auf mehrere Forschungsleisten **aufteilen**!

Wenn Du auf oder über ein Feld mit einem **Symbol** ziehst, löst Du eine Aktion aus.

Bei **roten Feldern** bist nur Du davon betroffen.

Bei **blauen Feldern** führst Du **zunächst** die Aktion für Dich aus, **dann** folgen **die anderen Spieler** in Sitzreihenfolge gegen den Uhrzeigersinn.

Blaue Aktionen werden **nur einmal** im Spiel ausgelöst. Wenn ein zweiter Spieler seinen Holzwürfel auf oder über das Feld zieht, passiert nichts.

Bei einem **roten Feld** hingegen kann **jeder Spieler** die entsprechende Aktion dann für sich in Anspruch nehmen. In der Tabelle auf Seite 8 sind die jeweiligen Aktionen im Detail beschrieben.

Hinweis: Ziehen Spieler auf oder über mehrere Aktionsfelder, werden sie in dieser Reihenfolge ausgeführt (erst, wenn die erste Aktion ausgeführt ist, wird mit der Ausführung der zweiten Aktion begonnen, usw.).

Du kannst nicht über das Ende einer Forschungsleiste hinausziehen, überschüssige Punkte verfallen. Du kannst auch nicht einen Holzwürfel am Ende einer Leiste „überholen“: Wer zuerst angekommen ist, bleibt auch erster.



Hinweis: In der Partie zu zweit werden die zwei grau unterlegten Leisten nicht benötigt, in der Partie zu dritt die dunklere der beiden. Wenn in diesen Spielregeln von einer „beliebigen“ Leiste die Rede ist, kannst Du keine gesperrte Leiste wählen!



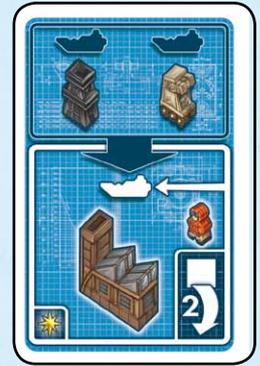
BLOCK B: GEBÄUDE ERRICHTEN

Zum Bauen stehen Dir die Gebäude auf den obersten Karten der drei Baukartenstapel zur Auswahl (wenn ein Stapel aufgebraucht ist, sinkt die Auswahl entsprechend).

Um ein Gebäude errichten zu können, musst Du die folgenden Bedingungen erfüllen:

- Du musst Zugriff auf das oder die im oberen Teil der Karte gezeigten Gebäude haben (in diesem Beispiel ein Bohrturm und ein Kran). Das bedeutet, dass Du Schiffe in Gebieten mit solchen Gebäuden haben musst (in diesem Beispiel also ein Schiff in einem Gebiet mit einem Bohrturm und einem Kran oder ein Schiff in einem Gebiet mit einem Bohrturm und ein Schiff in einem Gebiet mit einem Kran).

Hinweis: Das kann auch das Schiff sein, das Du gerade gezogen hast!



Wenn Du keinen Zugriff auf ein gefordertes Gebäude hast, kannst Du stattdessen eine entsprechende Ressourcenkarte einsetzen (diese kommt anschließend aus dem Spiel).

- Du musst mindestens so viele Wissenschaftler in Deinem Vorrat haben, wie auf der Karte angezeigt.
- Du baust das im unteren Bereich der Karte gezeigte Gebäude, und Du baust es in dem Gebiet, in das Dein Schiff gerade gezogen ist.
- In diesem Gebiet darf es ein solches Gebäude nicht schon geben: Jedes Gebäude kann in einem Gebiet nur einmal gebaut werden.

Nur, wenn Du alle Bedingungen erfüllst, kannst Du bauen. Nimm die benötigte Anzahl Wissenschaftler aus Deinem Vorrat (zwei im Falle einer Planktonfarm, sonst einen) und das entsprechende Gebäude vom Tisch und stelle sie in das Gebiet, in das Du gerade mit Deinem Schiff gezogen bist.

Hinweis: Das ist nicht „Dein“ Gebäude! Jeder hat im weiteren Verlauf der Partie Zugriff darauf. Du musst Dir nicht merken, welche Gebäude Du wo gebaut hast und Deinen Wissenschaftler beispielsweise nicht neben das Gebäude stellen.

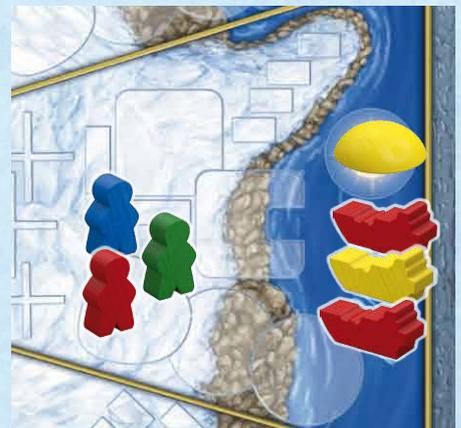
Ziehe dann die auf der Karte angegebene Anzahl Felder auf einer Forschungsleiste Deiner Wahl voran (siehe Block A) und lege die Gebäudekarte offen vor Dir ab. Du brauchst sie nur am Ende der Partie für die Punktewertung. Du musst Dir nicht merken, wo Du das Gebäude errichtet hast.

BLOCK C: NEUE WISSENSCHAFTLER UND FORSCHER

Wenn Du ein Camp nutzt und Wissenschaftler aus Deiner Reserve in Deinen Vorrat nimmst oder wenn Du eine Forschungsstation nutzt, um Deinen Holzwürfel auf einer entsprechenden Forschungsleiste voranzuziehen, zählst Du Deine Schiffe und Wissenschaftler in diesem Gebiet. So viele Wissenschaftler bekommst Du bzw. Felder ziehst Du vor.

*In diesem Beispiel hat **Rot** zwei Schiffe und einen Wissenschaftler in dem Gebiet, das ergibt zusammen drei. Wenn **Rot** also dort ein Camp nutzt, bekommt **Rot** drei Wissenschaftler. Nutzt **Rot** eine Forschungsstation, zieht **Rot** drei Felder vor.*

Sind nicht mehr genug Wissenschaftler in Deiner Reserve, nimmst Du die, die noch da sind. Wenn Du das Ende einer Fortschrittsleiste erreichst, bleibst Du dort stehen (die übrigen Punkte verfallen).



SPIELENDE

Wenn eine (oder beide) der folgenden Bedingungen eintritt, endet mit dem aktuellen Spielzug auch die Partie:



- Ein Spieler hat keine Wissenschaftler mehr (er hat den oder die letzten aus seinem Vorrat auf dem Spielplan platziert und hat auch keine mehr in der Reserve).



- Das letzte Gebäude wurde errichtet (alle drei Baukartenstapel sind leer).

Eine durch den Bau des letzten Gebäudes ausgelöste Aktion auf einer der Forschungsleisten wird noch ausgeführt, der Zug eines weiteren Schiffes aufgrund eines Eisbrechers aber nicht mehr.

SCHLUSSWERTUNG UND GEWINNER

Am Ende der Partie gibt es Siegpunkte in vier Kategorien:

GEBIETSWERTUNG

Die Gebiete werden einzeln gewertet, beginnend mit dem Gebiet mit der Sonne. Gemäß der Anzahl Wissenschaftler in dem Gebiet wird eine Rangfolge der Spieler gebildet. Der **erste Spieler** (mit den meisten Wissenschaftlern) bekommt **für jedes Gebäude und jeden Wissenschaftler** (eigene wie fremde) **einen Siegpunkt, plus eins**. Der zweite Spieler bekommt pro Wissenschaftler des ersten Spielers einen Punkt, der dritte pro Wissenschaftler des zweiten, usw.



Die Holzwürfel der Spieler auf der Siegpunkteleiste werden entsprechend vorgerückt. Spieler erhalten keine Punkte für Gebiete, in denen sie nicht vertreten sind. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die ihrem Rang entsprechende volle Punktzahl. Ein Gleichstand erhöht aber nicht die Punkte des nächstniedereren Rangs (nur die Wissenschaftler eines der an dem Gleichstand beteiligten Spieler werden gezählt).

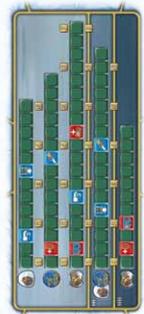
Beispiel: In einem Gebiet stehen 8 Gebäude. **Rot** und **Blau** haben je 3 Wissenschaftler in dem Gebiet, **Grün** 1 und **Gelb** keinen. **Rot** und **Blau** erhalten beide 16 Siegpunkte (8 Gebäude + 7 Wissenschaftler + 1). **Grün** erhält 3 Siegpunkte (Anzahl der Wissenschaftler von **Rot** oder **Blau**), **Gelb** keine (weil nicht in dem Gebiet vertreten).

Anschließend wird das gegen den Uhrzeigersinn nächste Gebiet gewertet, usw.

FORSCHUNGSWERTUNG

Die Forschungsleisten werden einzeln gewertet. Der Punktwert eines Holzwürfels entspricht der (neben der Leiste abgebildeten) Zahl, die der Holzwürfel erreicht hat. Die Rangfolge der Spieler entspricht ihrem Fortschritt auf der Leiste. Die **Siegpunkte des ersten Spielers** (dessen Holzwürfel am weitesten vorgerückt ist) entsprechen der **Summe der Punkte aller Holzwürfel auf dieser Leiste**. Der zweite Spieler erhält den Punktwert des Holzwürfels des ersten Spielers in Siegpunkten, der dritte den Wert des zweiten Würfels, usw.

Die Punkte werden entsprechend auf der Siegpunkteleiste abgetragen. Spieler, die auf einer Forschungsleiste keinen Holzwürfel eingesetzt haben, bekommen für diese Leiste keine Punkte.



BAUKARTENWERTUNG

Jeder Spieler zählt die Sterne in der unteren linken Ecke seiner Bauarten und legt sie offen vor sich aus (Fabriken, Labore, Quartiere und Parabolantennen). Der **erste Spieler** (mit den meisten dieser Bauarten) erhält für **jede ausliegende Baukarte mit Stern einen Siegpunkt**, der zweite Spieler bekommt so viele Siegpunkte, wie der erste Spieler Gebäude mit Stern gebaut hat, usw. Wer keine Karten mit Stern besitzt, bekommt keine Punkte. Bei Gleichständen bekommen alle beteiligten Spieler die ihrem Rang entsprechende volle Punktzahl (s.o.). Die Holzwürfel auf der Siegpunkteleiste werden entsprechend vorgerückt.



SPIELSTEINWERTUNG

Die freigegebenen Spielsteine werden gezählt. Der **erste Spieler** (der die meisten Spielsteine freigegeben hat) bekommt **die Summe aller freigegebenen Spielsteine** als Siegpunkte, der zweite Spieler die Anzahl freigegebener Spielsteine des ersten Spielers, usw. Wer keine Spielsteine freigegeben hat, bekommt keine Siegpunkte. Bei Gleichständen bekommen alle beteiligten Spieler die ihrem Rang entsprechende volle Punktzahl (s.o.). Die Holzwürfel auf der Siegpunkteleiste werden entsprechend vorgerückt.



Hinweis: Wenn ein Spieler die Siegpunkteleiste einmal umrundet hat, dreht er seinen Siegpunktmarker um.

GEWINNER

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Einzelwertungen gewonnen hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Gebäude errichtet hat (mehr Bauarten besitzt). Herrscht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Der Autor bedankt sich bei Roman, seinem Verleger, für seinen guten Geschmack ;), Christwart für seine Erfahrung, Dennis für seine Kunst und Cesare für seinen Einsatz. Danke an Adrian und Sébastien für die Leidenschaft, die sie dem Spiel entgegengebracht haben. Ein besonderer Dank an Nono, mit dem ich die Zugmechanik für ein Spiel entwickelt habe, der aber aus Zeitmangel nicht an diesem neuen Projekt mitgewirkt hat.

Ich hoffe, keinen meiner Testspieler vergessen zu haben, die geduldig über drei lange Jahre die Entwicklung dieses Spiels begleitet haben: Cléo, Micha, LNA, Anthony, Gilles, Laurence, Chris, David, Jürgen, Thierry, Régine, Damien, Nathalie, Yoann, Jörg, Kai, Tapimoket, Zebate und Ian (weil alle Welt Ian dankt ;), außerdem den Spielern, die auf einer Vielzahl von Festivals mitgespielt haben, wenn ich den Prototypen vorgestellt habe. Der Verlag bedankt sich bei Kai Grenner, Jörg Janotte und allen Testspielern, die in den letzten Monaten bereitwillig mitgespielt haben. Und bei Grzegorz Kobiela für die Überarbeitung der Regeln.

WERFTKARTEN



Eisbrecher, 6 Karten

Lege den Eisbrecher vor ein Gebiet mit einem Deiner Schiffe an zweiter Position. Die Karte bleibt dort liegen, bis die Sonne das Feld erreicht hat. Dann machst Du nach dem Zug des ersten Schiffs einen ganz normalen Zug mit dem zweiten Schiff (und der Eisbrecher kommt aus dem Spiel). Erst danach wird die Sonne weitergezogen.

„Eine Karte pro Spieler pro Sonne“-Regel: Wenn das erste und das zweite Schiff dem gleichen Spieler gehören und er im Zug des ersten Schiffes bereits eine Karte gespielt hat (z. B. den Eisbrecher auf das zweite Schiff), darf er im Zug des zweiten Schiffes keine Karte mehr spielen (hatte er den Eisbrecher in einem früheren Zug gespielt, darf er also für das erste oder das zweite Schiff eine Karte spielen). Gehört das erste Schiff einem anderen Spieler, können beide in ihren Zügen jeweils eine Karte ausspielen.



Wissenschaftler einsetzen, 3 Karten

Setze einen Wissenschaftler aus Deinem Vorrat in das Zielgebiet.



+ 2 Wissenschaftler, 2 Karten

Nimm 2 Wissenschaftler aus Deiner Reserve in Deinen Vorrat (einen, falls Du nicht mehr in der Reserve hast).



Sprunghafter Fortschritt, 2 Karten

Ziehe auf einer Forschungsleiste Deiner Wahl 3 Felder weiter (überspringe besetzte Felder).

AKTIONEN AUF DER FORSCHUNGSLEISTE



Stelle eines Deiner Schiffe auf das erste freie Feld in einem anderen Gebiet. Du kannst also nicht in ein Gebiet ziehen, in dem bereits 3 Schiffe stehen. Anschließend können die anderen Spieler (gegen den Uhrzeigersinn in Sitzreihenfolge) auch je eines ihrer Schiffe versetzen, wenn sie wollen. Ein neu gebautes Schiff kannst Du nicht versetzen (es wird erst ganz am Ende Deines Zuges eingesetzt).

Hinweis: Du machst keinen Spielzug mit diesem Schiff, du stellst es lediglich auf ein anderes Feld!



Mische die Werftkarten. Ziehe verdeckt pro Spieler eine Karte, dann sieh sie Dir an. Nimm eine und reiche die übrigen an Deinen rechten Nachbarn. Auch der sucht sich eine aus und reicht die übrigen weiter, bis jeder Spieler eine Karte bekommen hat.



Rücke auf einer Forschungsleiste Deiner Wahl 3 Felder vor (überspringe besetzte Felder). Die anderen Spieler folgen gegen den Uhrzeigersinn in Sitzreihenfolge. Alle Spieler müssen auf unterschiedlichen Forschungsleisten vorrücken. Löst ein Spieler dabei eine weitere Aktion aus, wird diese erst ausgeführt, nachdem jeder vorgerückt ist.



Nimm einen Wissenschaftler aus Deiner Reserve in Deinen Vorrat. Wenn Du keine Wissenschaftler mehr in der Reserve hast, passiert nichts.



Stelle eines Deiner Schiffe von „unbenutzte Spielsteine“ als letztes in das Gebiet mit der Sonne. Stehen dort bereits drei Schiffe (oder hast Du keine unbenutzten Schiffe mehr), kannst Du kein Schiff bauen. Den Regeln entsprechend nehmen sich alle anderen Spieler eine Werftkarte.



Nimm Dir eine Ressourcenkarte „Know-How“ vom Ressourcenkartenstapel.



Wenn Du Deine Ressourcenkarte „Basis“ bereits gespielt hast, bekommst Du sie wieder. Wenn Du sie noch nicht gespielt hast, bekommst Du keine!



© 2015 ARGENTUM VERLAG
Roman Mathar
Brabanter Straße 55
50672 Köln
www.argentum-verlag.de



Illustration und grafische Gestaltung:
Dennis Lohhausen
Regel-Layout:
Christof Tisch

