Julien Prothiere Sebastien Caiveau



Precognition

Die Gabe der Vorahnung

Das Dual-Select-System	2
Spielübersicht	5
Spielziel	5
Spielmaterial	7
Spielaufbau	8
Spielablauf	10
Entscheidungsphase	10
Aktionsphase	12
Aufräumphase	16
Spielende	18
Spielmodi	18
Spielhilfe	20
Credits	20

Ludonaute

Das Dual-Select-System

Dual Select System

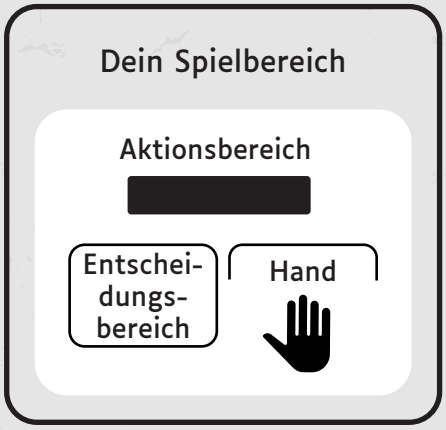
In *Precognition – Die Gabe der Vorahnung* musst du in die Zukunft blicken, um zu gewinnen. Dazu ist es wichtig, dass du den neuartigen Mechanismus verstehst, mit dem du an Karten gelangst: das Dual-Select-System. Auf den folgenden Seiten lernst du zuerst, wie dieses System an sich funktioniert. Auf Seite 10 wird erklärt, wie es in *Precognition* zum Einsatz kommt.

1. In jeder Runde hast du 4 Karten zur Verfügung. 2 davon ziehst du von deinem Zugstapel und nimmst sie auf die Hand. Die anderen 2 Karten liegen **offen** vor dir in deinem Entscheidungsbereich und wurden in der vorherigen Runde von deinem linken Nachbarn dorthin gelegt.
2. Du musst 2 Karten wählen:
   - 1 der vier Karten, die du **behältst**. Diese Karte legst du offen in **deinen** Aktionsbereich.

   UND

   - 1 der beiden **offenen** Karten aus deinem Entscheidungsbereich, die du **deinem linken Nachbarn gibst**. Diese Karte legst du offen in dessen Aktionsbereich.
3. Lege die übrigen 2 Karten offen in den Entscheidungsbereich **deines rechten Nachbarn**. Da er dir in der nächsten Runde wieder 1 Karte aus seinem Entscheidungsbereich geben muss, weißt du, dass du eine von ihnen zurückbekommen wirst.
4. Dann nutzt du die Karten in deinem Aktionsbereich: Du darfst die Karte nutzen, die du gewählt hast, UND die Karte, die dein rechter Nachbar für dich gewählt hat.

Danach beginnt die nächste Runde.

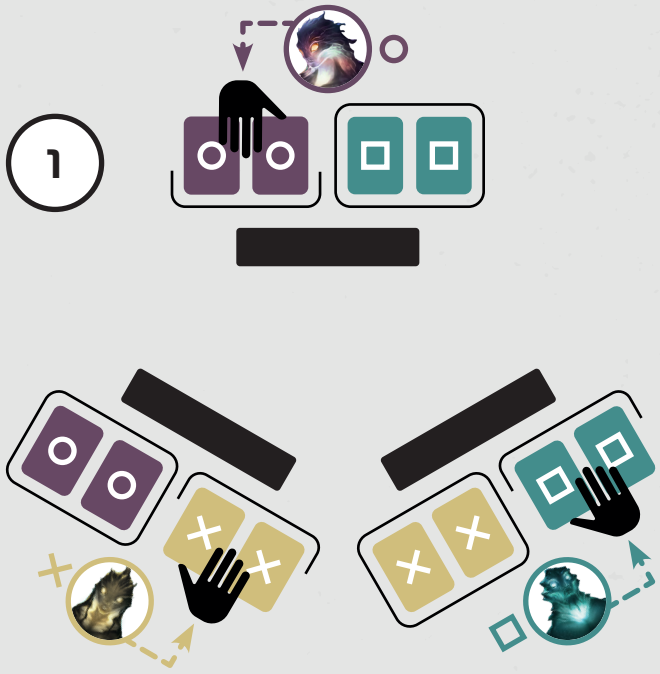


Hier findest du ein Erklärvideo zum Dual-Select-System.

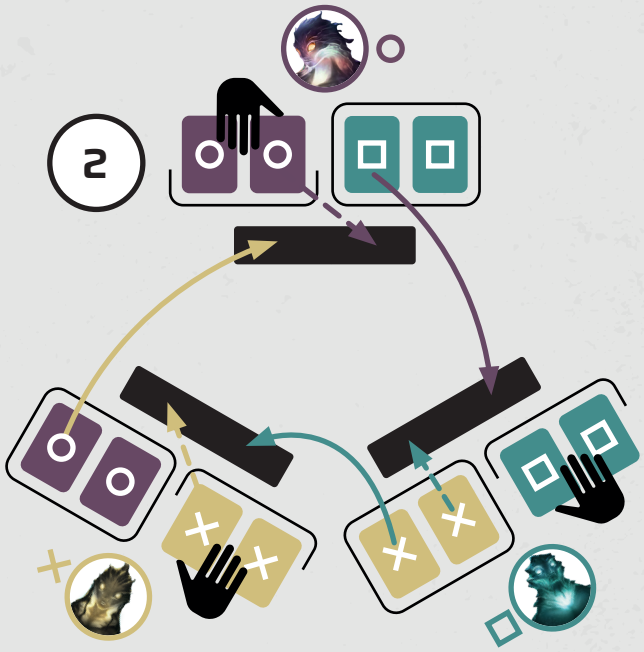


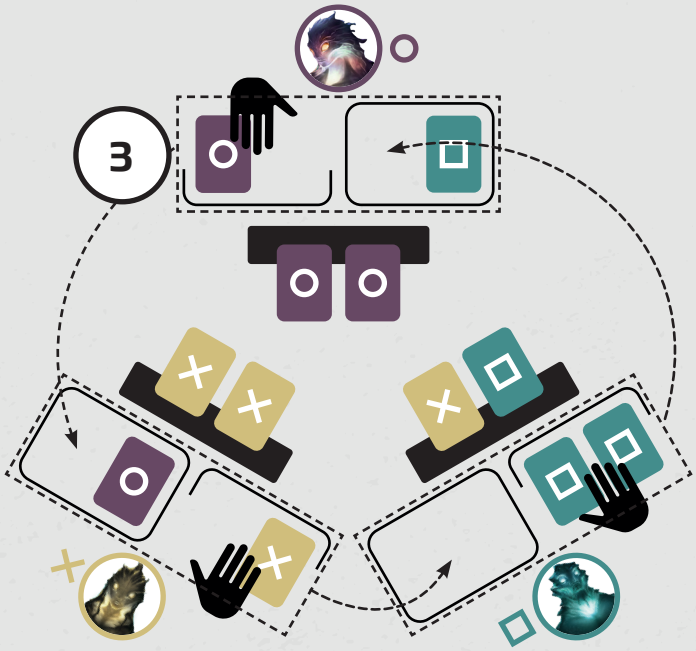
Spielbereich zu Beginn einer Runde
Die 2 Karten in deinem Entscheidungsbereich hast du in der letzten Runde von deinem linken Nachbarn bekommen.

Ziehe Karten
Ziehe 2 Karten von deinem Zugstapel und nimm sie auf die Hand.



Entscheide dich für Karten
Behalte 1 der vier Karten und gib 1 der beiden **offenen** Karten aus deinem Entscheidungsbereich deinem linken Nachbarn.





Gib übrige Karten weiter
Lege die 2 übrigen Karten **offen** in den Entscheidungsbereich deines rechten Nachbarn. Nächste Runde bekommst du 1 davon zurück.



Nutze deine Karten
Nutze die Karten in deinem Aktionsbereich.

Heute Morgen beobachtete ich wieder stundenlang die Menschen dabei, wie sie stumpf und geistesabwesend am Ufer des Großen Flusses, der Heimat von uns Ymunen, umherwandelten. Ihr Schicksal bricht mir das Herz. Doch es besteht Hoffnung auf ein anderes, besseres Leben – für sie und für uns. Das weiß ich, weil ich eine Vorahnende bin. Ich sah Visionen unserer Zukunft. Zwar hat uns die Vergangenheit zu Fall gebracht, doch wenn wir vorausschauend handeln, erwartet uns eine strahlende Zukunft.

Damals hat eine unvorstellbare Katastrophe die Welt für immer verändert. Innerhalb weniger Wochen wurde fast die gesamte Menschheit ausgelöscht. Doch das Glück war nicht mit den Überlebenden. Ihre Körper funktionieren zwar noch, aber sie wurden ihrer Menschlichkeit beraubt. Ihre Gefühle, Gedanken, Meinungen, Emotionen – alles weg.

Hier im Großen Fluss entdeckte man schließlich eine besondere Art von Grünalge – die Immunisalge. Dank ihr konnte unsereins die Katastrophe überleben und wir bauten uns im Schutz der Tiefen des Flusses ein neues Leben auf. Die Immunisalge ist unsere Nahrungsquelle und der Grund für unsere Mutation. Sie verlieh uns auch unsere besondere Gabe.

Wir versuchten, den Menschen zu helfen und sie mit Medizin zu heilen, die wir aus der Immunisalge gewannen. Die Wirkung war phänomenal. Die Menschen, die wir behandelten, konnten wieder denken und sprechen, und machten sich sogleich daran, andere Menschen zu retten. Doch leider hielt die Wirkung nur wenige Tage an. Etwas in der Umgebung scheint ihnen zu schaden. Trotzdem waren wir Vorahnenden überzeugt, dass unsere Zukunft und die der Menschen miteinander verbunden sind.

Seit Kurzem gibt es einen Lichtblick. Endlich haben wir diese Zukunft mit eigenen Augen gesehen. Wir hatten Visionen davon, dass Ymune und Menschen an einem einzigartigen Ort zusammenleben – Létéa, einer weit entfernten Insel im Großen Fluss. Sie ist von einer dichten Barriere aus Immunisalgen umgeben und bietet so eine sichere Umgebung für die Menschen. Dort wird die Wirkung unserer Medizin nicht nachlassen!

Unsere Reise nach Létéa wird den Grundstein für unsere Zukunft legen. Wir vier Vorahnenden – Tal Defitia, Tal Terias, Tal Kartus und meine Wenigkeit, Tal Pria – sind bereit, mit unseren alten autonomen Schiffen und einer Handvoll gesunder Menschen aufzubrechen.

Wir haben nur ein Ziel: auf unserer Reise so viele Menschenleben retten wie möglich. Dazu müssen wir Ymunen und die Menschen zusammenarbeiten. Die Aufgabe der Ymunen wird sein, die Menschen auf unseren Schiffen zu heilen und uns alle vor Gefahren zu beschützen. Die Menschen wiederum werden das Flussufer erkunden, auf der Suche nach Nahrung und nach Batterien für die Maschinen an Bord. Sie werden auch andere Menschen retten und Ymune überzeugen, uns zu helfen. Die Reise durch diese zumeist feindliche Umgebung wird beschwerlich. Wir wissen, dass flussabwärts die Gefährlichen alles zerstören, was ihnen in den Weg kommt, und dass dort auch andere Gefahren lauern. Manche von uns werden es nicht nach Létéa schaffen. Doch wir sind zuversichtlich und vertrauen auf unsere Gabe der Vorahnung.



Spielübersicht

Ihr schlüpft jeweils in die Rolle eines Ymunen mit der Gabe der Vorahnung.

Mit dem Dual-Select-System könnt ihr in die Zukunft blicken: Jede Runde werdet ihr Karten ziehen, behalten, weitergeben und bekommen – einige davon liegen offen aus. Um zu gewinnen, müsst ihr gut überlegen, was ihr mit euren Karten macht.

Als hättet ihr Visionen von der Zukunft, könnt ihr erahnen, welche Kartenarten euch in eurem nächsten Zug zur Verfügung stehen, und müsst eure Strategie daran anpassen.

Eine Partie wird über 12 Runden gespielt – eine für jeden der 12 Abschnitte des Flusses. In jeder Runde nutzt ihr jeweils 1 oder 2 Karten, die ihr miteinander und mit euren einsatzbereiten Maschinen kombinieren könnt. Pro Partie nutzt ihr also höchstens 24 Karten!

Spielziel

Euer Ziel ist es, am Ende der Partie die meisten gesunden Menschen zu haben. Auf eurer Reise flussabwärts werdet ihr auf Menschen stoßen, die ihr aufnehmen könnt. Doch ihr braucht Nahrung, um sie zu ernähren, medizinisches Personal, um sie zu heilen, und beschützende Ymune, um die Gefahren abzuwehren, denen ihr begegnet.



- 4 Schiffstafeln



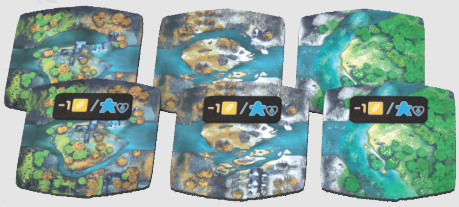
Standardseite
Geschlossenes Fenster

Expertenseite
Offenes Fenster

- 12 Maschinenraumtafeln
- 1 Reisemarker

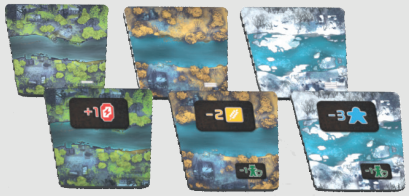


- 3 Inselplättchen
  (1 Plättchen für jede Jahreszeit)



Jahreszeit 1 *Jahreszeit 2* *Jahreszeit 3*

- 12 Flussplättchen
  (4 Plättchen für jede Jahreszeit)



Jahreszeit 1 *Jahreszeit 2* *Jahreszeit 3*

- 4 lila Gefahrenmarker

- 4 gelbe Nahrungsmarker



- 12 Plättchen „10 Nahrung“



- 48 Batterien



- 50 blaue Menschen



- 40 grüne Ymune



- 20 Plättchen „5 Menschen“ / „5 Ymune“

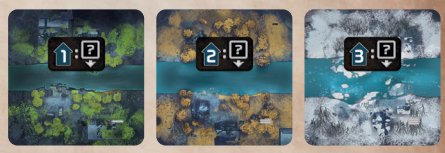


Für die Koop-Variante:

- 24 Zielplättchen
  (8 für jede Jahreszeit)



- 3 Koop-Flussplättchen
  (1 für jede Jahreszeit)



Spielmaterial

Übersicht über deine Schiffstafel

1. Nahrungsleiste
2. Quarantänebereich *kranke Menschen*
3. Krankenstation *medizinische Ymune*
4. Passagierraum *gesunde Menschen*
5. Gefahrenleiste
6. Bug *beschützende Ymune*

- 1 Kartenverteilungsübersicht



- 112 Karten – 28 Karten pro Person:
  - 2 Entscheidungskarten (Weitergeben und Behalten)



  - 2 Spielhilfen *(Erklärung der Symbole auf S. 20)*



- 24 Erkundungskarten
(10 für die erste Jahreszeit, 8 für die zweite Jahreszeit und 6 für die dritte Jahreszeit)

Übersicht über die Erkundungskarten

In *Precognition – Die Gabe der Vorahnung* gibt es 4 verschiedene Ressourcen: Nahrung, Batterien, Menschen und Ymune. Zu jeder Ressource gibt es eine Kartenart.

Nahrungskarten sind gelb. Durch sie erhältst du Nahrung.

Menschenkarten sind blau. Durch sie erhältst du Menschen.

Batteriekarten sind rot. Durch sie erhältst du Batterien.

Ymunenkarten sind grün. Durch sie erhältst du Ymune.



Spielaufbau

Wählt zwischen der **Standardvariante**, die für die erste Partie empfohlen wird, und der **Expertenvariante**, die euch beim Spielaufbau strategische Entscheidungsmöglichkeiten bietet.

Standardvariante

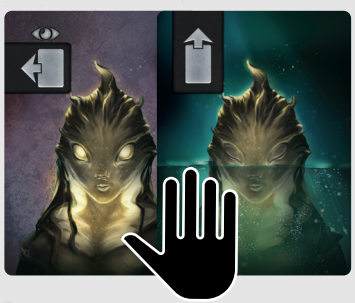
Persönlicher Spielaufbau:

1. Nimm dir 1 Schiffstafel.
2. Nimm dir 2 unterschiedliche Maschinenraumtafeln. Drehe sie auf die Standardseite und lege sie links an deine Schiffstafel an.
3. Lege 1 Nahrungsmarker auf Feld 8 der Nahrungsleiste.
4. Stelle 1 Ymunen auf die Krankenstation.
5. Lege 1 Gefahrenmarker auf Feld 0 der Gefahrenleiste.





6. Stelle 4 Menschen auf den Passagierraum.
7. Wähle einen Vorahnenden und nimm dir die zugehörigen 28 Karten. Stelle aus den 24 Erkundungskarten deinen Zugstapel zusammen: Sortiere sie zunächst nach Jahreszeit (erkennbar an den Strichen). Mische die 6 Karten für die dritte Jahreszeit und lege sie verdeckt als unterste Karten des Stapels neben deine Schiffstafel. Mische die 8 Karten für die zweite Jahreszeit und lege sie verdeckt oben auf den Stapel. Mische zum Schluss die 10 Karten für die erste Jahreszeit und lege sie verdeckt ganz oben auf den Stapel.
8. Nimm deine 2 Entscheidungskarten auf die Hand.



9. Lege deine 2 Spielhilfen vor dir ab.



⑩ Ziehe 2 Karten von deinem Zugstapel und lege sie **offen** in den Entscheidungsbereich deines rechten Nachbarn.

Nach diesem Schritt habt ihr alle jeweils 2 Karten in eurem Entscheidungsbereich liegen, die euer linker Nachbar dorthin gelegt hat, und ihr habt eure 2 Entscheidungskarten auf der Hand.



Allgemeiner Spielaufbau:

⑪ Legt in der Mitte des Spielbereichs den Fluss aus, der die 12 Runden darstellt. Legt dazu zuerst verdeckt 3 der vier Flussplättchen für die erste Jahreszeit in eine Reihe. Das übrige Plättchen kommt unbesehen zurück in die Schachtel und wird in dieser Partie nicht verwendet. Legt dann verdeckt das Inselplättchen für die erste Jahreszeit an. Macht dasselbe mit den Fluss- und Inselplättchen der zweiten und dritten Jahreszeit. Schließlich liegt ein Fluss aus 12 verdeckten Plättchen aus, mit 4 Plättchen für jede der 3 Jahreszeiten.

Stellt den Reisemarker **vor** das erste Flussplättchen der ersten Jahreszeit.

⑫ Legt die Marker, Figuren und Plättchen für Nahrung, Batterien, Menschen und Ymune als Vorrat bereit. Legt die Kartenverteilungsübersicht aus.

Expertenvariante



Folgt dem Spielaufbau für die Standardvariante, mit folgenden Änderungen beim Persönlichen Spielaufbau:

- Statt 2 Maschinenraumtafeln mit der Standardseite zu verwenden, nimm dir 3 zufällige Maschinenraumtafeln, drehe sie auf die **Expertenseite** und wähle 2 davon aus. Die übrige Maschinenraumtafel kommt zurück in die Schachtel und wird in dieser Partie nicht verwendet. Lege deine 2 gewählten Maschinenraumtafeln links an deine Schiffstafel an.
- Statt 2 Karten von deinem Zugstapel zu ziehen und sie in den Entscheidungsbereich deines rechten Nachbarn zu legen, ziehe 4 Karten von deinem Zugstapel und wähle 2 davon aus, die du offen in den Entscheidungsbereich deines rechten Nachbarn legst. Die übrigen 2 Karten legst du wieder zurück auf deinen Zugstapel.

Spielablauf

Eine Partie wird über 12 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen.
In jeder Phase spielt ihr alle **gleichzeitig**.

1. Entscheidungsphase
Karten ziehen
Karten wählen

2. Aktionsphase
Karten nutzen
Einsatzbereite Maschinen nutzen

3. Aufräumphase
Gefahrenstufe erhöhen
Gefahrenstufe senken
Menschen verlieren
Kranke Menschen heilen
Weiterreisen

Entscheidungsphase

Karten ziehen

Ziehe 2 Erkundungskarten von deinem Zugstapel. Du hast nun vier Karten auf der Hand: diese beiden Erkundungskarten und deine beiden Entscheidungskarten.

In deinem Entscheidungsbereich liegen außerdem die 2 Erkundungskarten, die du von deinem linken Nachbarn bekommen hast.

Nur in der letzten Runde

In der letzten Runde ist dein Zugstapel leer, sodass du keine Karten ziehst. Du hast also nur deine 2 Entscheidungskarten auf der Hand und es liegen 2 Erkundungskarten in deinem Entscheidungsbereich.

Karten wählen

In diesem Schritt kommt das Dual-Select-System ins Spiel: Wähle 1 Erkundungskarte, die du behältst, und 1 Erkundungskarte, die du deinem linken Nachbarn gibst. Zeige deine Entscheidung mit deinen beiden Entscheidungskarten an (*siehe rechte Seite*).



Deine **Behalten**-Karte legst du auf die Erkundungskarte, die du behältst.



Deine **Weitergeben**-Karte legst du auf die Erkundungskarte, die du deinem linken Nachbarn gibst.

Du musst deine Karten **geheim** wählen. Sobald du dich entschieden hast, legst du **gleichzeitig** 3 Paare aus Karten in deinem Entscheidungsbereich zusammen:

- 1 Paar aus deiner Behalten-Karte und einer der 4 Erkundungskarten,
- 1 Paar aus deiner Weitergeben-Karte und einer der 2 **offenen** Erkundungskarten in deinem Entscheidungsbereich, und
- 1 Paar aus den übrigen 2 Erkundungskarten.



Lege alle Karten von deiner Hand verdeckt aus.

Achte darauf, dass die linken Hälften der 2 offenen Karten in deinem Entscheidungsbereich noch zu sehen sind, nachdem du Karten auf sie gelegt hast.

Wichtig: Die Erkundungskarte, die du deinem linken Nachbarn gibst, muss eine der 2 offenen Karten in deinem Entscheidungsbereich sein!

Wenn du dich entschieden hast, legst du alle Karten von deiner Hand auf einmal aus, um den anderen nicht zu verraten, was du vorhast.

Sobald ihr alle jeweils 3 Kartenpaare vor euch ausgelegt habt, deckt ihr sie auf.

Lege die Karte unter deiner Weitergeben-Karte in den **Aktionsbereich deines linken Nachbarn** auf den rechten Platz (◀).

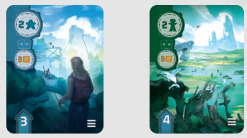


Lege die Karte unter deiner Behalten-Karte in **deinen Aktionsbereich** auf den linken Platz (▼).



Am Ende dieser Phase hast du:

- 2 Karten in deinem Aktionsbereich, die du in der nächsten Phase nutzen darfst,
- 2 Karten in deinem Entscheidungsbereich, aus denen du in der nächsten Runde wählst, und
- deine 2 Entscheidungskarten wieder auf der Hand.



Lege die 2 übrigen Karten offen in den **Entscheidungsbereich deines rechten Nachbarn**. In der nächsten Runde bekommst du 1 davon zurück.

Aktionsphase

Zu Beginn dieser Phase liegen 2 Karten in deinem Aktionsbereich: die eine hast du selbst gewählt, die andere hat dir dein rechter Nachbar gegeben.

Karten nutzen



Jede Karte zeigt unten links Kosten, die du bezahlen musst, um sie zu nutzen. Diese Kosten sind immer **gesunde** Menschen in deinem Passagierraum.

Die Menschen in deinem Passagierraum wurden geheilt und können die Umgebung erkunden.

Entscheide dich für eine Option:

- Nutze beide Karten. Bezahle dazu die Kosten beider Karten, indem du so viele gesunde Menschen von deinem Passagierraum in den Quarantänebereich bewegst, wie auf den Karten angegeben ist.
- Oder nutze nur 1 Karte. In diesem Fall bezahlst du keine Kosten. Du bekommst also weniger Ressourcen, musst dafür aber keine gesunden Menschen in den Quarantänebereich bewegen.

Zeigt eine Karte das Symbol 🏠 als Kosten, hat sie die gleichen Kosten wie die zweite Karte in deinem Aktionsbereich. Zeigen beide Karten als Kosten 🏠, kosten sie beide 0.



Du erhältst die Ressourcen der genutzten Karte(n), die im großen Kreis oben links abgebildet sind. Sind beide Karten in deinem Aktionsbereich von der **gleichen Art**, erhältst du zusätzlich die Bonus-Ressourcen der genutzten Karte(n) im kleinen Kreis darunter *(siehe „2 Karten der gleichen Art“ auf S. 13)*.

Du darfst immer entscheiden, weniger Ressourcen zu erhalten als angegeben.



Beispiel: Nutzt du diese beiden Karten, bewegst du 4 gesunde Menschen (2+2) von deinem Passagierraum in den Quarantänebereich. Anschließend erhältst du 2 Batterien und 2 Menschen.



Zeigt eine Karte bei den Ressourcen das Symbol 🏠, erhältst du Ressourcen in Höhe der Kosten der **zweiten** Karte in deinem Aktionsbereich. Hat die zweite Karte als Kosten 🏠, erhältst du stattdessen Ressourcen in Höhe der Kosten der ersten Karte.

Die verschiedenen Kartenarten

Es gibt 4 Kartenarten, passend zu den 4 Ressourcen:



Ymunenkarten

Erhältst du einen Ymunen, nimm ihn dir aus dem Vorrat und stelle ihn entweder auf deine Krankenstation – dann wird aus ihm ein medizinischer Ymune, der kranke Menschen heilen kann – oder auf den Bug – dann wird aus ihm ein beschützender Ymune, der Gefahren abwehrt.

Erhältst du mehrere Ymune, darfst du sie **beliebig** auf deine Krankenstation und den Bug aufteilen. Nachdem du Ymune platziert hast, darfst du sie aber nicht mehr verschieben.

Ymune sind einfühlsame und hilfsbereite Geschöpfe, die dir auf deiner Reise helfen.



Menschenkarten

Erhältst du Menschen, nimm sie dir aus dem Vorrat und stelle sie auf den **Quarantänebereich** auf deiner Schiffstafel.

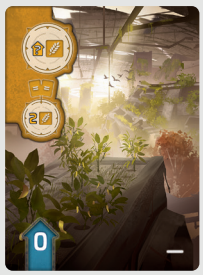
Beim Erkunden des Flussufers triffst du auf kranke Menschen, die du aufnimmst.



Batteriekarten

Erhältst du Batterien, nimm sie dir aus dem Vorrat und verteile sie **beliebig** auf die Maschinen auf deinen Maschinenraumtafeln. Nachdem du Batterien platziert hast, darfst du sie aber nicht mehr verschieben.

Die alten Maschinen auf deinem Schiff sind von großem Nutzen und sollten dringend wieder einsatzbereit gemacht werden.



Nahrungskarten

Erhältst du Nahrung, rücke deinen Nahrungsmarker so viele Felder nach oben, wie du Nahrung erhältst. Jedes Mal, wenn du dabei Feld 10 erreichst, nimm dir ein „10 Nahrung“-Plättchen und beginne wieder bei Feld 0.

Die gesunden Menschen benötigen regelmäßig Nahrung, um genügend Kraft für ihre Erkundungen aufzubringen.







2 Karten der gleichen Art

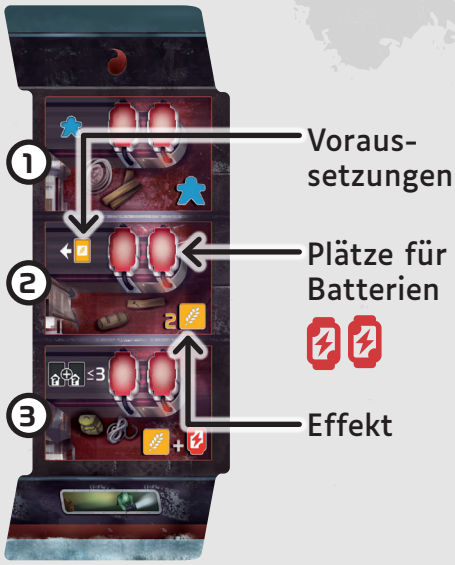
Sind beide Karten in deinem Aktionsbereich von der gleichen Art, erhältst du zusätzlich zu den Ressourcen im großen Kreis auch den Bonus im kleinen Kreis darunter.

Nutzt du nur 1 Karte, erhältst du nur die Ressourcen und den Bonus dieser Karte.

Die Zukunft vorauszuahnen hat dir schon einmal das Leben gerettet, und es wird zweifellos wieder so sein.

Beispiel: Nutzt du diese beiden Karten, erhältst du 3 Nahrung und als Bonus zusätzlich 1 Ymunen und 2 Batterien.

Einsatzbereite Maschinen nutzen



① ② ③ Auf jeder Maschinenraumtafel gibt es 3 Maschinen.

Liegen auf einer Maschine **alle** benötigten Batterien, ist sie einsatzbereit. Du darfst nur einsatzbereite Maschinen nutzen.

Du darfst jede einsatzbereite Maschine nur ein Mal pro Runde nutzen, sofern du ihre Voraussetzungen erfüllst.

Durch eine Maschine erhältst du eine oder mehrere Ressourcen. Behandle die erhaltenen Ressourcen genau wie Ressourcen, die du durch Karten erhältst *(siehe S. 13)*.

Du darfst immer entscheiden, weniger Ressourcen zu erhalten als angegeben.

Wichtig: Erhältst du durch eine Maschine Batterien, darfst du die Maschinen, die du mit diesen Batterien einsatzbereit machst, erst ab der nächsten Runde nutzen.



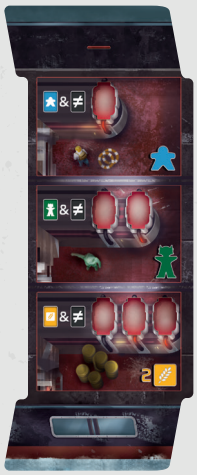
Manche Maschinen lassen dich auch Menschen heilen ( ). Nutzt du eine solche Maschine, bewege die angegebene Anzahl an Menschen vom Quarantänebereich in den Passagierraum.

Manche Maschinen geben an, welche Art von Ymunen du erhältst oder benötigst (beschützende oder medizinische).

Maschinen in der Standardvariante

Bei diesen Maschinen entscheiden die Kartenarten der 2 Karten in deinem Aktionsbereich, welche Ressourcen du erhältst – unabhängig davon, ob du beide oder nur 1 davon genutzt hast.

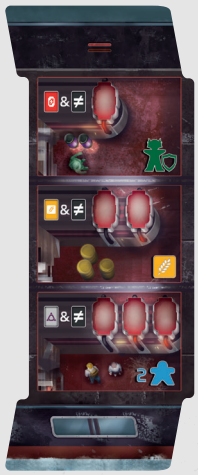
Liegen in deinem Aktionsbereich:



eine Menschenkarte und eine Karte einer anderen Art, erhältst du 1 Menschen.

eine Ymunenkarte und eine Karte einer anderen Art, erhältst du 1 Ymunen.

eine Nahrungskarte und eine Karte einer anderen Art, erhältst du 2 Nahrung.



eine Batteriekarte und eine Karte einer anderen Art, erhältst du 1 beschützenden Ymunen.

eine Nahrungskarte und eine Karte einer anderen Art, erhältst du 1 Nahrung.

eine Karte mit Gefahrenwert und eine Karte ohne Gefahrenwert, erhältst du 2 Menschen.

Maschinen in der Expertenvariante

Die Expertenseiten der Maschinenraumteile sind alle unterschiedlich. Ihre 3 Maschinen haben auch verschiedene Arten von Voraussetzungen und unterschiedliche Effekte. Es gibt folgende Maschinenräume:

Apotheke	**Agrarlabor**	**Laden**
Luftschleuse	**Autonomes Gewächshaus**	**Werkstatt**
Generator	**Kommandozentrale**	**Lazarett**
Funkstation	**Dekontaminationskammer**	**Suchtrupp**

① Die obersten Maschinen

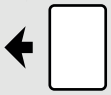
Um diese Maschinen nutzen zu dürfen, musst du in dieser Runde **ausschließlich durch deine Karten** mindestens die angegebene Anzahl oder Art an Ressourcen erhalten haben.

Du darfst jede Maschine nur ein Mal pro Runde nutzen, egal wie viele Ressourcen du erhalten hast.

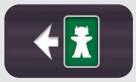
Dieselbe in dieser Runde erhaltene Ressource kann den Effekt von 2 verschiedenen Maschinen auslösen.

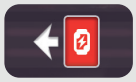
---

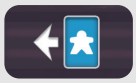
② Die mittleren Maschinen

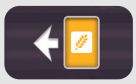


Um diese Maschinen nutzen zu dürfen, muss die Karte, die du in dieser Runde **deinem linken Nachbarn gegeben** hast, die Voraussetzungen erfüllen.


eine Ymunenkarte


eine Batteriekarte

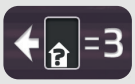

eine Menschenkarte


eine Nahrungskarte


eine Karte mit Kosten von 0


eine Karte mit Kosten von 1

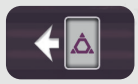

eine Karte mit Kosten von 2


eine Karte mit Kosten von 3


eine Karte mit Kosten von höchstens 1

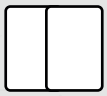

eine Karte mit Kosten von mindestens 3


eine Karte mit Kosten von mindestens 4


eine Karte mit Gefahrenwert

---

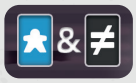
③ Die untersten Maschinen

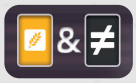


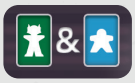
Um diese Maschinen nutzen zu dürfen, müssen die **2 Karten in deinem Aktionsbereich** die Voraussetzungen erfüllen – unabhängig davon, ob du beide oder nur 1 davon genutzt hast.


eine Ymunenkarte und eine Karte einer anderen Art

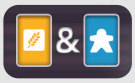

eine Batteriekarte und eine Karte einer anderen Art


eine Menschenkarte und eine Karte einer anderen Art

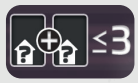

eine Nahrungskarte und eine Karte einer anderen Art


eine Ymunenkarte und eine Menschenkarte


eine Ymunenkarte und eine Nahrungskarte

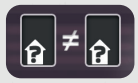

eine Nahrungskarte und eine Menschenkarte


eine Karte mit Gefahrenwert und eine Karte ohne Gefahrenwert


Karten mit zusammengezählten Kosten von höchstens 3


Karten mit zusammengezählten Kosten von mindestens 7


Karten mit gleichen Kosten


Karten mit unterschiedlichen Kosten

Aufräumphase

Gefahrenstufe erhöhen



Manche Erkundungskarten der zweiten und dritten Jahreszeit zeigen links einen Gefahrenwert.

Erhöhe deine Gefahrenstufe für jede Karte mit Gefahrenwert in deinem Aktionsbereich – unabhängig davon, ob du sie genutzt hast oder nicht. Rücke dazu deinen Gefahrenmarker so viele Felder nach oben, wie der Gefahrenwert auf beiden Karten angibt. Die Gefahrenstufe kann 12 nicht überschreiten.



Gefahrenstufe senken

Du darfst deine Gefahrenstufe senken, indem du 1 oder mehrere beschützende Ymune abgibst und zurück in den Vorrat legst. Jeder beschützende Ymune, den du abgibst, senkt deine Gefahrenstufe um 2 Felder (oder 1, wenn deine Gefahrenstufe nur auf 1 ist).



Menschen verlieren

Ist deine Gefahrenstufe nun höher als 0, verlierst du genauso viele Menschen, wie deine Gefahrenstufe angibt. Du entscheidest, ob du kranke und/oder gesunde Menschen verlierst.

Hast du keine Menschen mehr, wenn du noch welche verlieren müsstest, geschieht nichts weiter.

Hinweis: Gibst du keine beschützenden Ymunen ab, um deine Gefahrenstufe zu senken, verlierst du jede Runde Menschen.



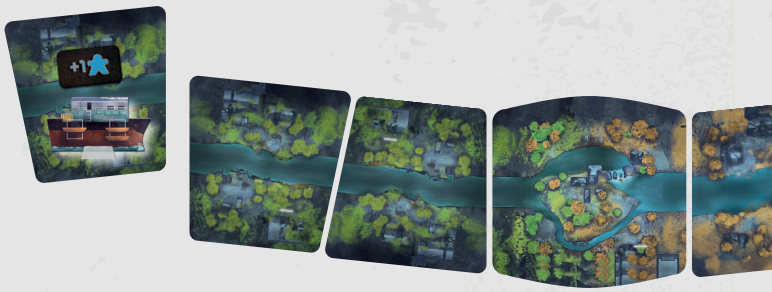
Kranke Menschen heilen

Heile so viele kranke Menschen, wie medizinische Ymune in deiner Krankenstation sind. Bewege diese Menschen dazu vom Quarantänebereich in den Passagierraum.

*Falls du gleich viele medizinische Ymune wie kranke Menschen oder mehr medizinische Ymune hast, darfst du **keine** Menschen im Quarantänebereich lassen.*

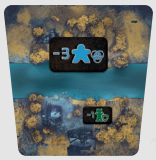
Falls du weniger medizinische Ymune als kranke Menschen hast, bleiben die nicht geheilten Menschen im Quarantänebereich.

Weiterreisen

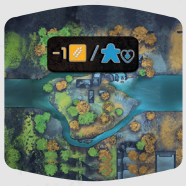


Deckt das nächste Flussplättchen vor dem Reisemarker auf. Es zeigt das Ereignis am Rundenende. Führt alle sofort den Effekt dieses Ereignisses aus. Stellt anschließend den Reisemarker auf dieses Plättchen.

Es gibt 2 Arten von Ereignis-Effekten:



Die Effekte der Flussplättchen: Führe entweder den Effekt aus oder gib 1 beschützenden Ymunen ab, um ihn zu ignorieren. In der ersten Jahreszeit erhältst du durch die Flussplättchen eine oder mehrere Ressourcen. In der zweiten und dritten Jahreszeit verlierst du dagegen Ressourcen.



Die Effekte der Inselplättchen: Nach 4 Runden endet eine Jahreszeit und du musst deine gesunden Menschen ernähren. Für jeden **gesunden** Menschen verlierst du 1 Nahrung. Es gibt 2 Möglichkeiten:

- Du hast genügend Nahrung für alle deine gesunden Menschen: Rücke deinen Nahrungsmarker so viele Felder nach unten, wie gesunde Menschen in deinem Passagierraum sind. Ist danach noch Nahrung übrig, behältst du sie und kannst mit ihr am Ende der nächsten Jahreszeit wieder Menschen ernähren.
- Du hast nicht genügend Nahrung für alle deine gesunden Menschen: Ernähre so viele gesunde Menschen, wie du Nahrung hast, und rücke deinen Nahrungsmarker nach unten auf 0. Du verlierst alle übrigen gesunden Menschen, die du nicht ernähren kannst, und musst sie zurück in den Vorrat legen.

  Zu Spielbeginn hast du 8 Nahrung. Das reicht gerade einmal, um die 4 gesunden Menschen, mit denen du das Spiel beginnst, 2 Jahreszeiten lang zu ernähren.

Lege am Ende der Runde die Karten aus deinem Aktionsbereich ab. Sie werden in dieser Partie nicht mehr verwendet.

Spielende

Nachdem ihr am Ende der dritten Jahreszeit eure gesunden Menschen ernährt habt, zählt jeweils, wie viele gesunde Menschen ihr habt. Wer die meisten **gesunden** Menschen hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer mehr kranke Menschen hat. Herrscht weiterhin Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Wir haben die Flussmündung erreicht. Létéa ist jetzt nur noch 4 Tage entfernt.
Die Menschen an Bord, die es bis hierhin geschafft haben, sind unsere Zukunft.



Spielmodi



Für *Precognition* gibt es 3 Spielmodi.

Kompetitiver Modus

Spielt nach den zuvor beschriebenen Regeln.

Teammodus

Nur im Spiel zu viert

Spielt nach denselben Regeln wie im kompetitiven Modus, aber bildet 2er-Teams. Die Mitglieder eines Teams sitzen nebeneinander.

Am Spielende zählt jedes Team seine gesunden Menschen zusammen. Das Team mit den meisten gesunden Menschen gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt das Team mit den meisten kranken Menschen.

Da ihr eurem linken Nachbarn immer 1 Karte gebt, hat das eine Teammitglied die Aufgabe, dem eigenen Team zu helfen, und das andere Teammitglied hat die Aufgabe, das andere Team zu behindern.

Kooperativer Modus

Spielt alle gemeinsam und erfüllt die Ziele für jede Jahreszeit.

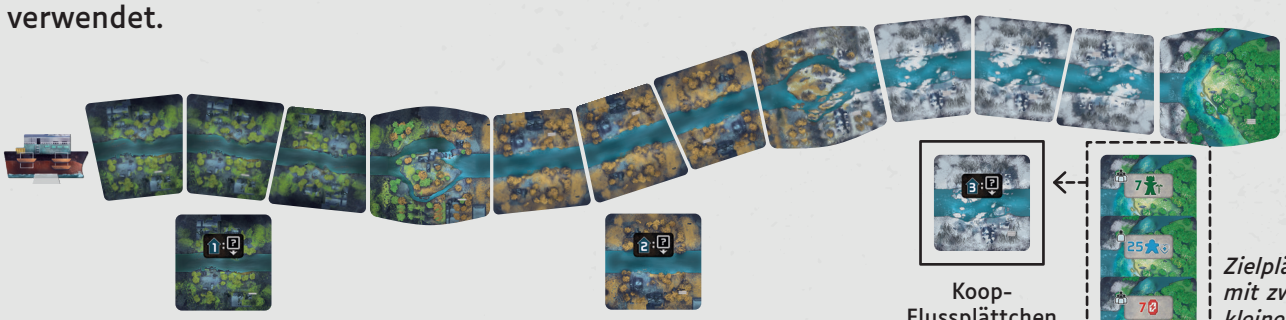
Es gibt zwei Arten von Zielen:

- Bei manchen Zielen muss nur einer von euch die benötigten Ressourcen besitzen: 
- Bei anderen Zielen müsst ihr alle die benötigten Ressourcen besitzen: 

Spielt nach den zuvor beschriebenen Regeln, mit folgenden Änderungen:

Spielaufbau

Nachdem ihr den Fluss aufgebaut habt, legt die 3 Koop-Flussplättchen neben der jeweiligen Jahreszeit aus. Nehmt die Zielplättchen (mit der Seite nach oben, die zwei kleine Kästchen – ein dunkles und ein helles – unter der Zielvorgabe zeigt) und stapelt für jede Jahreszeit so viele Zielplättchen übereinander, wie ihr Personen seid, ohne sie anzusehen. Deckt die Stapel mit dem Koop-Flussplättchen der jeweiligen Jahreszeit ab. Die übrigen Zielplättchen kommen zurück in die Schachtel und werden in dieser Partie nicht verwendet.



Koop-Flussplättchen zum Abdecken oben auf den Stapel legen

Zielplättchen mit zwei kleinen Kästchen nach oben darunter stapeln

Aktionsphase

Du hast 2 zusätzliche Aktionsmöglichkeiten:

- Du darfst ein Zielplättchen der aktuellen Jahreszeit ziehen. Dazu musst du gesunde Menschen von deinem Passagierraum in den Quarantänebereich bewegen.

  Um ein Zielplättchen zu ziehen, musst du in der ersten Jahreszeit 1 gesunden Menschen bewegen, in der zweiten Jahreszeit 2 und in der dritten Jahreszeit 3, wie auf den Koop-Flussplättchen angegeben. Ziehe ein Zielplättchen unter dem Koop-Flussplättchen hervor und lege es neben dem Stapel aus. Die Seite mit den zwei kleinen Kästchen zeigt nach oben.

  *Du musst die Kosten für das Ziehen eines Zielplättchens **allein** bezahlen. Im Laufe einer Runde dürfen mehrere Zielplättchen gezogen werden, von einem oder mehreren von euch.*

- Du darfst die Ressourcen in dem dunklen Kästchen auf einem Zielplättchen abgeben, das in dieser oder einer vorherigen Runde gezogen wurde, um die Zielvorgabe einfacher zu machen. Du darfst dafür nur Ressourcen verwenden, die du **in dieser Runde** erhalten hast, und musst die Kosten allein bezahlen. Drehe anschließend das Zielplättchen auf die andere Seite (ohne die zwei kleinen Kästchen).



Zielplättchen umdrehen für eine einfachere Zielvorgabe

Am Ende der Jahreszeit

Nachdem ihr eure gesunden Menschen ernährt habt, zieht ihr alle eventuell übrigen Zielplättchen unter dem Koop-Flussplättchen hervor. Die Seite mit den zwei kleinen Kästchen zeigt nach oben.

Um eure Ziele zu erfüllen, müsst ihr die Ressourcen besitzen (nicht ausgeben), die die hellen Zielvorgaben zeigen. Jede Ressource darf für mehrere Ziele genutzt werden.

Habt ihr 1 oder mehrere Ziele der aktuellen Jahreszeit nicht erfüllt, habt ihr das Spiel sofort verloren. Habt ihr dagegen alle Ziele erfüllt, spielt ihr weiter und müsst am Ende der nächsten Jahreszeit neue Ziele erfüllen.

Am Spielende zählt ihr eure gesunden Menschen zusammen. Um zu gewinnen, braucht ihr zusammen mindestens:

- 30 gesunde Menschen im Spiel zu zweit,
- 45 gesunde Menschen im Spiel zu dritt,
- 60 gesunde Menschen im Spiel zu viert.

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad im kooperativen Modus erhöhen:

Schwierig: Beginnt das Spiel mit 4 Nahrung statt 8.
Ultimativ: Beginnt das Spiel mit 4 Nahrung statt 8 und verwendet für jede Jahreszeit 1 zusätzliches Zielplättchen.

Spielhilfe



Ziehe 2 Karten von deinem Zugstapel und nimm sie auf die Hand.



Wähle 1 Karte, die du behältst, 1 Karte für deinen linken Nachbarn und 2 Karten für deinen rechten Nachbarn. Bilde 3 Paare mit den Karten. Lege dazu deine Entscheidungs- und Erkundungskarten von deiner Hand **verdeckt** aus. Deine Weitergeben-Karte musst du auf eine der 2 **offenen** Karten in deinem Entscheidungsbereich legen.



Sobald ihr euch alle entschieden und eure Karten ausgelegt habt, deckt sie auf:

- Lege 1 Karte in deinen Aktionsbereich;
- lege 1 Karte in den Aktionsbereich deines linken Nachbarn;
- lege 2 Karten in den Entscheidungsbereich deines rechten Nachbarn.



Nutzt du beide Karten in deinem Aktionsbereich, bezahle die Kosten von beiden. Bewege dazu so viele gesunde Menschen in den Quarantänebereich, wie auf den Karten angegeben.
Nutzt du nur 1 Karte, bezahlst du keine Kosten. Du erhältst die Ressourcen der genutzten Karte(n).



Du darfst die einsatzbereiten Maschinen nutzen, deren Voraussetzungen du erfüllst.



Du musst so viele kranke Menschen heilen, wie medizinische Ymune in deiner Krankenstation sind. Bewege diese Menschen dazu in den Passagierraum.



Erhöhe deine Gefahrenstufe um den Gefahrenwert beider Karten in deinem Aktionsbereich.



Du darfst 1 oder mehrere beschützende Ymune abgeben, um deine Gefahrenstufe jeweils um 2 zu senken.



Verliere so viele Menschen, wie deine Gefahrenstufe angibt. Du entscheidest, ob du kranke und/oder gesunde Menschen verlierst.



Deckt das nächste Flussplättchen vor dem Reisemarker auf, führt alle den Effekt des Ereignisses darauf aus und stellt den Reisemarker darauf.

Credits

Autor
Julien Prothière

Entwicklung
Cédric Lefebvre

Hergestellt von
Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

© 2022 Ludonaute
Alle Rechte vorbehalten.

Illustrationen
Sébastien Caiveau

Regelvideo