Revive
RUF AUS DER TIEFE

„Das Schmelzwasser der Gletscher bildet neue Meere. Aus winzigen Sporen in den tiefsten Schichten des Eises entwickelt sich Leben. Und so werden die Meere zur Heimat der Scyphoz.

Die Scyphoz besitzen enormes Wissen und große Weisheit. Wir werden uns in der Nähe ihrer Meere niederlassen, um von ihnen zu lernen. Wir werden sie verehren und uns ihrem Willen unterordnen. Wir werden Reisen vollenden, die sie für uns vorbereiten. Wir werden dienen und dafür belohnt werden.

Das ist der Ruf aus der Tiefe."

- Nàdair

SPIELMATERIAL

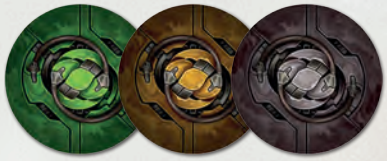
4 SPIELFIGUREN (1 für jede Person)



9 SLOT-MODUL-PLÄTTCHEN



15 MASCHINEN-PLÄTTCHEN



×5 ×5 ×5

1 PLÄTTCHEN „GROSSER ORT“



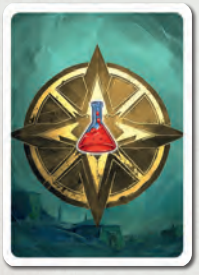
9 BÜRGER*INNEN-KARTEN



16 SCYPHOZ-KARTEN



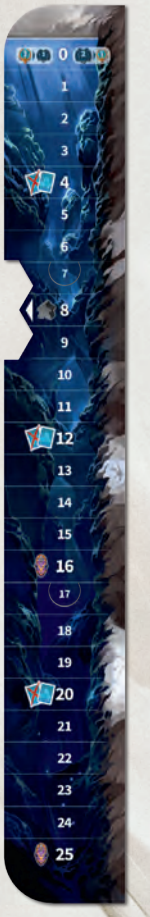
18 REISE-KARTEN



3 MEERES-PLÄTTCHEN



1 VEREHRUNGS-LEISTE (3-teilig)



4 STAMMESTABLEAUS



5 TOR-PLÄTTCHEN



8 PARASITEN-PLÄTTCHEN



4 AUSRÜSTUNGS-PLÄTTCHEN



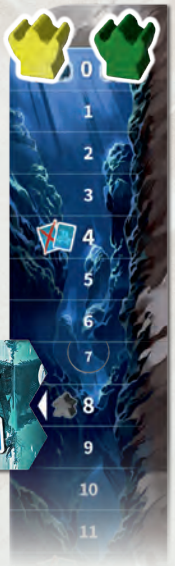
1 TAG-NACHT-PLÄTTCHEN



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

ZUSÄTZLICHE SPIELVORBEREITUNG

ZWISCHEN DEN SCHRITTEN 1 UND 2 DER ALLGEMEINEN SPIELVORBEREITUNG:



Mischt die neuen **Bürger*innenkarten**, **Maschinenplättchen**, **Slot-Modul-Plättchen** sowie den **großen Ort** (alle markiert mit) mit dem entsprechenden Material des Grundspiels zusammen.

Setzt die **Verehrungsleiste** zusammen und legt sie parallel neben die Wertungsleiste des Spielplans.

Stellt alle 1 **Spielfigur** eurer Farbe als **Verehrungsmarker** auf das Feld „0" der Verehrungsleiste.

Mischt die großen Orte und legt **1 großen Ort** mit einer zufälligen Seite nach oben in die Aussparung neben Feld „8" der Verehrungsleiste.





Mischt die **Scyphozkarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan.

Mischt die **Reisekarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan. Deckt 3 Karten auf und legt sie als **Auslage** offen neben den Stapel.

SCHRITT 2 DER ALLGEMEINEN SPIELVORBEREITUNG (GEBIETSPLÄTTCHEN AUSLEGEN):



Legt zuerst wie gewohnt die 5 Start-Gebietsplättchen auf den Spielplan. Nachdem ihr die restlichen 25 Gebietsplättchen gemischt habt, legt ihr 3 davon (zufällig gewählt) zurück in die Schachtel. Mischt dann die 3 **Meeresplättchen** (von nun an **Meere** genannt) mit den restlichen 22 Gebietsplättchen zusammen und verteilt nun diese 25 Plättchen wie gewohnt auf dem Spielplan.

Beachtet dabei:

- Legt die Meere nicht verdeckt, sondern **offen** aus.
- Meere dürfen **nicht benachbart** zu anderen Meeren sein.



Meere blockieren den Weg (genauso wie Riesenkristalle). Achtet darauf, dass es vom **Abgrund** aus zu jedem der vier **großen Orte** auf den Eckplätzen einen möglichen Weg gibt, der nicht blockiert ist. Ordnet die Plättchen ansonsten entsprechend um.

PERSÖNLICHE SPIELVORBEREITUNG:

Ihr könnt die neuen Stammestableaus in beliebiger Kombination mit den Stämmen aus dem Grundspiel verwenden. Legt das Spielmaterial für alle nicht verwendeten Stämme zurück in die Schachtel.

ARTEFAKTKARTEN - EMPFOHLENE VARIANTE

Falls euch der Überraschungseffekt der geheimen Artefaktkarten nicht zusagt, empfehlen wir euch diese Variante: Anstatt in Schritt 7 der persönlichen Spielvorbereitung allen Personen jeweils einzelne Artefaktkarten zu geben, legt ihr nur 1 Artefaktkarte offen neben die großen Artefakte auf dem Spielplan. Am Spielende erhalten ihr alle Punkte für eure großen Artefakte entsprechend der Kategorien auf dieser Artefaktkarte.

MASCHINENPLÄTTCHEN - VARIANTE

Falls ihr die Auswahl der unterschiedlichen Maschinenplättchen schneller verändern möchtet, empfehlen wir euch diese Variante: Jedes Mal, wenn du ein Maschinenplättchen aus der Auslage nimmst, wählst du 1 weiteres Maschinenplättchen der gleichen Farbe aus der Auslage und legst es unter den entsprechenden Stapel. Danach deckst du 2 neue Maschinenplättchen auf, sodass wieder 3 Plättchen jeder Farbe in der Auslage liegen.

DIE VEREHRUNGSLEISTE

„Je tiefer wir in die Lehren der Scyphoz eintauchen, desto größer werden ihre Geschenke." - Nàdair

Wenn du **Verehrungspunkte** erhältst, ziehst du deinen **Verehrungsmarker** vorwärts. Erreichst oder überschreitest du dabei ein Bonusfeld auf der Verehrungsleiste, erhältst du sofort den darauf angegebenen **Bonus**:



– Ziehe **2 Scyphozkarten** vom Nachziehstapel. Wähle 1 davon und lege sie offen in deinen **aktiven Bereich**. Lege die andere Karte zurück unter den Stapel.



– Wähle **1 Bevölkerungsfigur** von deinem Stammestableau (unter Beachtung der üblichen Regeln für das Bevölkern) und stelle sie auf den großen Ort neben der Verehrungsleiste. **Du musst keinerlei Kosten dafür bezahlen** (weder für die Entfernung noch für die Technologie oder an andere Personen, die bereits eine Bevölkerungsfigur auf diesem Ort haben).



– Nimm **1 großes Artefakt** deiner Wahl vom Spielplan.





Anstatt 5 blaue Punkte zu erhalten, wandelst du 4 davon um, um 2 Felder auf der Verehrungsleiste und 1 Feld auf der normalen Wertungsleiste vorzuziehen.

UMWANDLUNG VON PUNKTEN:

Jedes Mal, wenn du während des Spiels Verehrungspunkte oder blaue (normale) Punkte erhältst, darfst du diese ganz oder teilweise im Verhältnis 2:1 umwandeln, um stattdessen auf der anderen der beiden Leisten vorwärtszuziehen.

Am Spielende zählst du deine Verehrungspunkte zu deinen normalen Punkten hinzu. (Du wandelst sie dann 1:1 in violette Punkte um.) Falls du während des Spiels mehr als 25 Verehrungspunkte erreichst, zählst du ab Feld „26" der normalen Wertungsleiste weiter; lege dazu deinen Verehrungsmarker flach hin, um ihn von deinem Wertungsmarker zu unterscheiden.

SCYPHOZKARTEN

„Scyphoz ... überlegene organische Datenverarbeiter ... wir müssen eine Integration anstreben ..." - Ostarius

Scyphozkarten kannst du als Bonus auf der Verehrungsleiste erhalten. Du kannst sie aus deinem aktiven Bereich wie Bürger*innenkarten in freie Slots spielen.

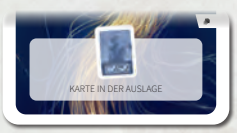
Immer, wenn du eine Aktion oder einen Effekt ausführst, an der eine Scyphozkarte beteiligt ist, darfst du frei wählen, welche Farbe (Grau/Grün/Gelb) die Karte während dieser Aktion bzw. dieses Effekts haben soll (zum Beispiel, um Slot-Module zu aktivieren usw.). Auch am Spielende darfst du für jede Scyphozkarte eine Farbe wählen, die für den Spielende-Kartenbonus auf den Maschinenleisten zählt.

Beispiel: Der Effekt einer Karte erlaubt dir, sofort eine weitere grüne Karte zu spielen. Du hast eine Scyphozkarte in deinem aktiven Bereich und entscheidest dich, sie so zu spielen, als wäre sie grün. Somit aktivierst du in dem Slot, in den du die Karte steckst, alle grünen Slot-Module.

Beispiel: Du hast jeweils das Ende deiner gelben und grünen Maschinenleiste erreicht. Somit erhältst du 2 Punkte für jede gelbe und jede grüne Karte (außer den Start-Karten). Du wählst für alle deine Scyphozkarten die Farbe Gelb und erhältst auch für jede Scyphozkarte 2 Punkte.



Du erhältst 1 Kristall für jedes **Meer**, zu dem du **benachbart** gebaut hast.



Aktiviere den Effekt im **unteren** Bereich einer der 5 Bürger*innen-karten in der aktuellen **Auslage**.



Lege 1-3 Karten von deinem aktiven Bereich in deinen Ruhebereich. Du erhältst jeweils den Effekt, der im **oberen** Bereich dieser Karten angegeben ist.



Schiebe dein Schalterplättchen nach oben (in die Position *ungenutzt*). Spiele sofort 1 weitere Karte.



Zahle 1 Kristall, um einen deiner Ressourcenmarker für Nahrung, Zahnräder oder Bücher auf den Wert 6 zu ziehen.

Hinweis zur ersten Technologie des Stammes *Kuniban*: Immer, wenn du eine Scyphozkarte erhältst, darfst du frei wählen, ob sie grau, grün oder gelb ist, um die entsprechende Belohnung zu erhalten.

MEERE

„Heilig sind die tiefen Heimstätten der Scyphoz, und dort werden wir lernen und sie verehren - pah, das ist doch bloß Nàdair-Gefasel. Ich sage stattdessen: Füge dich und beobachte aufmerksam, dann schlage zu, wenn die Zeit gekommen ist!“ - Kairos-Anführer

Meere gelten **nicht als Seefelder** in Bezug auf Wertungen und andere Effekte. (Zum Beispiel darf der Stamm *Hofstadterianer* seine Tempel nicht auf Meere legen.)

Es ist **nicht** erlaubt, **Entfernungen** durch Meere hindurch zu zählen, da Meere den Weg blockieren (genauso wie Riesenkristalle).

An jedem Meer erhältst du für jede deiner zwei **Gebäudearten** (klein/groß), die du dort zum **ersten** Mal **benachbart** baust, jeweils die auf dem Meer angegebene **Belohnung** (linke Spalte, oben kleines Gebäude, unten großes Gebäude). Es können mehrere Personen die Belohnungen desselben Meeres erhalten, aber jede Person kann die Belohnungen jedes Meeres nur einmal pro Gebäudeart erhalten!

Überwintern: Wenn du überwinterst, erhältst du an jedem Meer für jede deiner Gebäudearten, die dort benachbart ist, jeweils den auf dem Meer angegebenen **Überwinterungsbonus** (rechte Spalte, oben kleines Gebäude, unten großes Gebäude).



Die violette Person baut erstmals ein kleines Gebäude neben diesem Meer und erhält dafür 1 Verehrungspunkt. Für ein großes Gebäude wären es 3 Verehrungspunkte.



Wenn die violette Person überwintert, erhält sie 1 Buch, weil sie ein kleines Gebäude benachbart zu diesem Meer hat, sowie 1 Verehrungspunkt, weil sie ein großes Gebäude benachbart zu diesem Meer hat.

NEUE MASCHINENPLÄTTCHEN



- Aktiviere diese Maschine, wenn du blaue (normale) Punkte oder Verehrungspunkte erhältst, um davon eine frei wählbare Anzahl jeweils 1:1 umzuwandeln und sie auf der jeweils anderen Leiste zu werten. *Beispiel: Du erhältst beim Erkunden 4 blaue Punkte. Du aktivierst die Maschine, um 3 Felder auf der Verehrungsleiste vorzurücken und 1 Feld auf der (normalen) Wertungsleiste.*



- Zahle 1 Kristall, um 1 Karte aus deinem Ruhebereich auszuwählen und sie offen in deinen aktiven Bereich zu legen.



- Schiebe dein Schalterplättchen nach oben (in die Position *ungenutzt*).



- Du erhältst 1 Verehrungspunkt.

<u>INSTABILE MASCHINEN:</u>

Mit  gekennzeichnete Maschinen sind **instabil** und können im gesamten Spiel **nur einmal aktiviert** werden. Wenn du eine solche Maschine aktivierst, drehst du das Plättchen danach auf die Rückseite um. Die eingesetzte Energie bleibt auf dem Plättchen und kann ganz normal zurückerlangt werden (zum Beispiel durch Überwintern). Dieses Plättchen zählt nun als 1 Glaskolbensymbol für die Wertung und entsprechende Effekte.



- Bewege alle Karten aus deinen Slots in deinen Ruhebereich.



- Bewege alle Karten aus deinem Ruhebereich offen in deinen aktiven Bereich.



- Bewege alle deine Energie zurück in dein Energielager (auch die Energie, die du zur Aktivierung dieser Maschine eingesetzt hast).

REISEN

„Ganz egal, wie man es nennt, ob Pilgerfahrt, Reise, Prüfung oder Handelsabkommen: So oder so müssen wir es machen. Zu viel hängt davon ab.“ - Gib'wark

REISE BEGINNEN:

Dein **Schalterplättchen** hat eine neue, optionale Funktion. Jedes Mal, wenn du deinen **Schalter nutzt**, darfst du dich entscheiden, eine **Reise zu beginnen** anstatt einen der sonstigen Schaltereffekte *(1 Grundressource erhalten oder den oberen Effekt einer Karte einer anderen Person kopieren)* zu nutzen.

Um eine **Reise zu beginnen**, musst du zunächst 1 Bürger*innenkarte oder 1 Scyphozkarte aus deinem **aktiven Bereich** in die Schachtel zurücklegen. Nimm dann **1 Reisekarte** aus der Auslage und lege sie oberhalb deines Stammestableaus ab. Fülle die Auslage wieder auf.

Achtung: Die Farbe der Reisekarte, die du nimmst, muss mit der Farbe der Karte übereinstimmen, die du in die Schachtel gelegt hast! Falls du eine Scyphozkarte ablegst, kannst du eine Reise einer beliebigen Farbe beginnen, da du die Farbe der Scyphozkarte wie gewohnt frei wählen darfst. Falls keine der Karten in deinem aktiven Bereich farblich mit einer der 3 Reisekarten in der Auslage übereinstimmt, kannst du keine Reise beginnen.



*Um diese grüne Reisekarte zu nehmen, nutzt du mit einer Aktion deinen Schalter und legst eine grüne Bürger*innenkarte in die Schachtel zurück.*

REISE VOLLENDEN:

Dies ist eine **freie Aktion**; das heißt, du darfst in deinem Zug jederzeit beliebig oft eine **Reise vollenden**.

Jede Reisekarte zeigt drei unterschiedliche Bedingungen. Um eine von dir begonnene Reise zu vollenden, musst du eine dieser drei Bedingungen erfüllen. Nimm dir die Belohnung deiner erfüllten Bedingung, drehe die Reisekarte auf die Rückseite um und lege sie rechts neben dein Spieltableau. Diese Karte zählt nun als 1 Glaskolbensymbol für die Wertung und entsprechende Effekte.

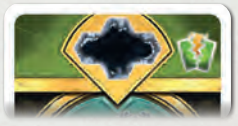


Du besitzt 2 Kisten und kannst damit die untere Bedingung dieser Reise erfüllen. Du entscheidest dich, nicht auf weitere Kisten zu warten und diese Reise jetzt zu vollenden. Du nimmst dir dafür 2 Verehrungspunkte und drehst die Reisekarte danach um.

Falls du mehrere Bedingungen erfüllen kannst, musst du eine davon auswählen; du darfst nicht mehrere Bedingungen einer Karte erfüllen.



Du besitzt mindestens 2/3/4 sichtbare Glaskolben in deinem Spielbereich. (Der Glaskolben oben auf der Vorderseite dieser Karte zählt nicht mit.)



Du hast benachbart zu 1/2/3 Meeren gebaut.



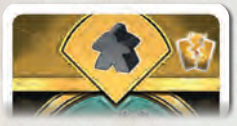
Du besitzt mindestens 2/3/4 Kisten (egal ob geöffnet oder geschlossen).



Du hast mindestens 2/4/6 Gebäude gebaut (egal ob klein oder groß).



Du hast mindestens das Feld 5/8/12 auf der farblich entsprechenden Maschinenleiste (gelb/grün/grau) erreicht.



Du hast mindestens 2/4/6 Bevölkerungsfiguren eingesetzt.



Du hast 1/2/3 große Gebäude gebaut.



Du bezahlst 3 Nahrung, 3 Kristalle oder 6 Bücher.



Du hast benachbart zu mindestens 1/2/3 Seefeldern gebaut.



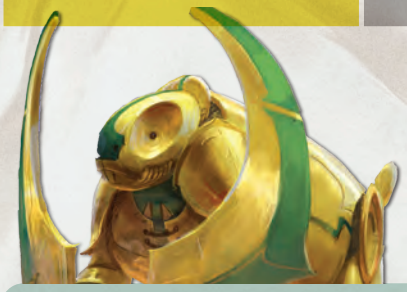
Du hast benachbart zu mindestens 1/2/3 Kristallsymbolen (auch Riesenkristallen) gebaut.

NEUER GROSSER ORT



Du erhältst 3 Punkte je Scyphozkarte (zähle alle Karten in deinem aktiven Bereich, deinen Slots und deinem Ruhebereich).

Du erhältst für jedes Meer 2 Punkte je Gebäudeart (klein/groß), die du benachbart gebaut hast.
Beispiel: Ein kleines Gebäude ist benachbart zu zwei Meeren. Ein weiteres kleines und ein großes Gebäude sind benachbart zum dritten Meer. Du erhältst 2 + 2 + 4 = 8 Punkte.



OSTARIUS

SPIELVORBEREITUNG: Du beginnst das Spiel mit **5 Tor-plättchen** (von nun an **Tore** genannt), die du vor dir auslegst.

Außerdem beginnst du das Spiel mit einer Maschine, die du mithilfe von Energie aktivieren kannst, um 1 Tor auf dem Spielplan auf die andere Seite umzudrehen.

SONDERREGEL FÜR DIESEN STAMM: Immer, wenn du **überwinterst**, **musst** du **alle Tore** auf dem Spielplan auf die andere Seite umdrehen.



Offenes Tor: Es zählt als 1 großes Feld für die Entfernung (für alle Personen).



Geschlossenes Tor: Es blockiert den Weg, niemand darf die Entfernung hindurch zählen, auch du nicht.

STAMMESFÄHIGKEIT: Zahle 1 Kristall (sowie die Kosten für die Entfernung), um ein Tor (offen oder geschlossen) auf leere **Wüsten- und Geländefelder** deiner Wahl zu legen.

Du kannst die Entfernung zu irgendeinem der drei durch das Tor abgedeckten Felder zählen.

Ziehe für jedes abgedeckte Geländefeld 1 Feld auf der entsprechenden Maschinenleiste vorwärts.



KAIROS

SPIELVORBEREITUNG: Du beginnst das Spiel mit dem **Tag-Nacht-Plättchen**. Lege es so vor dir aus, dass die **Tag-Seite** sichtbar ist.

SONDERREGEL FÜR DIESEN STAMM: Manche Effekte deiner Technologien verändern sich, je nachdem, welche Seite des Tag-Nacht-Plättchens gerade sichtbar ist.

Immer, wenn du **überwinterst**, musst du das Tag-Nacht-Plättchen auf die andere Seite umdrehen.



STAMMESFÄHIGKEIT: Drehe das Tag-Nacht-Plättchen auf die andere Seite um. Danach erhältst du 1 Verehrungspunkt und 1 Grundressource deiner Wahl.



Du darfst die Entfernung von einem geschlossenen Tor ausgehend ermitteln.



Du darfst die Entfernung durch Meere zählen. Jedes Meer zählt als 1 großes Feld.



Wenn du überwinterst, darfst du zuerst 2 Karten aus deinen Slots in deinen Ruhebereich legen. (Das bedeutet, du darfst diese beiden Karten während dieses Überwinterns wieder in deinen aktiven Bereich legen.)



Tag: Vor oder nach dem Bevölkern oder Bauen darfst du 1 Energie von einer Maschine in dein Energielager zurücklegen.

Nacht: Du zahlst für die Entfernung immer 1 Nahrung weniger („Reichweite +1“).



Tag: Wenn du bevölkerst, ziehe sofort für jedes Geländefeld, das zu dem bevölkerten Feld benachbart ist, 1 Feld auf der entsprechenden Maschinenleiste vorwärts. Jeder große Ort auf einem Eckplatz zählt als 1 großes Feld und kann somit mehrere benachbarte Geländefelder haben. Anders als beim Bauen von Gebäuden erhältst du diesen Bonus nur für Geländefelder, die zum Zeitpunkt des Bevölkerns bereits aufgedeckt sind.

Nacht: Immer, wenn du erkundest, erhältst du 1 blauen (normalen) Punkt zusätzlich.



Der Effekt dieser Maschine verändert sich ebenfalls, je nachdem, welche Seite des Tag-Nacht-Plättchens gerade sichtbar ist.

Tag: Zahle 1 Kristall, um 2 Verehrungspunkte zu erhalten.

Nacht: Aktiviere diese Maschine, wenn du Verehrungspunkte oder blaue (normale) Punkte erhältst; du darfst dann so viele dieser Punkte, wie du möchtest, im Verhältnis 1:1 umwandeln, um stattdessen auf der anderen der beiden Leisten vorwärtszuziehen.

Beispiel: Du erhältst 4 blaue Punkte. Du aktivierst die Maschine, um 3 Felder auf der Verehrungsleiste und 1 Feld auf der normalen Wertungsleiste vorzuziehen.



GIB'WARK

SPIELVORBEREITUNG: Du beginnst das Spiel mit diesen **2 Ausrüstungsplättchen** (von nun an Ausrüstungen genannt), die du offen vor dir auslegst.



Lege die anderen beiden Ausrüstungen vorerst beiseite.

SONDERREGEL FÜR DIESEN STAMM: Immer, wenn du deinen **Schalter nutzt**, darfst du zusätzlich eine deiner offenen Ausrüstungen auf die Rückseite umdrehen, um ihren Soforteffekt zu nutzen. (Falls alle deine Ausrüstungen bereits verdeckt sind, nutzt du deinen Schalter einfach ohne einen solchen Ausrüstungsbonus.)

Immer, wenn du **überwinterst**, drehst du alle deine Ausrüstungen auf die offene Seite um.

STAMMESFÄHIGKEIT: Du darfst deine Stammesfähigkeit nur dann nutzen, wenn sich dein Schalter in der Position ***genutzt*** befindet.

Falls du deine Stammesfähigkeit aktivierst, während sich dein Schalter in der Position *ungenutzt* befindet, darfst du keinen der Effekte ausführen (und auch keinen Fortschrittsmarker bewegen).



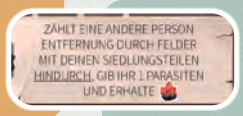
Immer, wenn du überwinterst, erhältst du 1 für jede Ausrüstung, die benutzt war (und die nun von dir aufgedeckt wird).



Schalte sofort die abgebildete Ausrüstung frei, indem du sie offen vor dir ablegst. Wenn du diese Ausrüstung nutzt, setze deinen Ressourcenmarker für ⚙ auf den Wert 6.

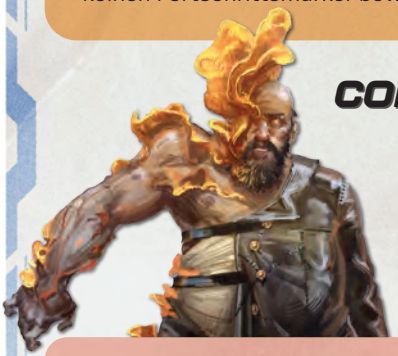


Schalte sofort die abgebildete Ausrüstung frei, indem du sie offen vor dir ablegst. Wenn du diese Ausrüstung nutzt, nimm bis zu 2 Energie von deinen Maschinen und lege sie ins Energielager zurück.



Immer, wenn eine andere Person die Entfernung durch ein Feld **hindurchzählt**, auf dem eines deiner Siedlungsteile steht, gibst du dieser Person 1 Parasiten und erhältst 1 .

Dies gilt nicht für Felder, von denen ausgehend jemand die Entfernung ermittelt, sondern nur für Felder, durch die die Entfernung hindurchgezählt wird. Es ist erlaubt, beim Ermitteln der Entfernung nicht den kürzesten Weg zu wählen, ihr dürft also auch einen längeren Weg wählen.



CORDYCEPHIANER

KANN NICHT IM SOLOSPIEL VERWENDET WERDEN

SPIELVORBEREITUNG: Du beginnst das Spiel mit **8 Parasitenplättchen** (von nun an **Parasiten** genannt). Gib je 1 davon an jede andere Person und lege die übrigen vor dir aus.

SONDERREGEL FÜR DIESEN STAMM: Du darfst deine Gebäude auch auf Feldern bauen, auf denen schon Gebäude anderer Personen stehen. (Die Kosten für das Gebäude und die Entfernung musst du wie gewohnt bezahlen.)

Immer, wenn du auf einem besetzten Feld baust oder bevölkerst, gibst du 1 Parasiten an jede andere Person, die dieses Feld besetzt.

Deine Stammesfähigkeit und manche Technologien erlauben dir, Parasiten von anderen Personen zurückzunehmen, um Vorteile aus deren Stämmen zu ziehen.

STAMMESFÄHIGKEIT: Nimm 1 Parasiten von einer anderen Person zurück. **Kopiere** dann den (oberen oder unteren) Effekt einer Karte im **aktiven Bereich** dieser Person. Die kopierte Karte bleibt dort liegen. Du darfst dabei allerdings keinen Effekt kopieren, der eine Stammesfähigkeit aktiviert.

Falls keine andere Person einen Parasiten besitzt, hat das Aktivieren deiner Stammesfähigkeit keinen Effekt, außer dass du einen Fortschrittsmarker bewegen darfst.



Du darfst jederzeit einen Parasiten von einer anderen Person zurücknehmen, um vorübergehend eine **freigeschaltete Technologie** auf dem Stammestableau dieser Person zu nutzen. Dabei darfst du **nicht** eine Technologie mit einer Maschine oder einen „1-mal"-Effekt nutzen; dies betrifft auch alle Technologien der obersten Stufe, mit denen man große Artefakte erhalten kann.

Der Zeitpunkt dieses Effekts sollte aus der jeweiligen Technologie ersichtlich sein.
Beispiel: Beim Überwintern nimmst du 1 Parasiten von der Person zurück, die den Stamm der Gib'wark spielt, um deren Basistechnologie vorübergehend zu nutzen: „Beim Überwintern erhältst du 1 Punkt für jede benutzte Ausrüstung." Du erhältst nun 1 Punkt für jede Ausrüstung, die verdeckt vor der Person liegt, die den Stamm der Gib'wark spielt. Die Ausrüstungen bleiben unverändert dort liegen.



Du darfst jederzeit einen Parasiten von einer anderen Person zurücknehmen, um die Entfernung von einem **Gebäude** (nicht Bevölkerungsfigur!) dieser Person ausgehend zu ermitteln anstatt von einem deiner eigenen Siedlungsteile ausgehend.

Hinweise:

- Andere Personen dürfen Gebäude **nicht** auf Feldern bauen, auf denen du schon gebaut hast.
- Wenn andere Personen auf Feldern bevölkern, auf denen du schon bevölkert hast, gibst du ihnen dafür **keinen** Parasiten.
- Du darfst jederzeit einen Parasiten von einer anderen Person ohne irgendeinen Effekt zurücknehmen, falls du zum Beispiel keinen Parasiten mehr vor dir liegen hast und gerne einen abgeben möchtest.

ÜBERSICHT DER WERTUNG AM SPIELENDE



- Verehrungspunkte (wandle alle Verehrungspunkte 1:1 in violette Punkte um)
- Fortschrittsleiste
- Freigeschaltete Technologien
- Große Orte (denke an den großen Ort neben der Verehrungsleiste)
- Spielende-Kartenbonus auf Maschinenleisten, falls freigeschaltet
- Spielendeplättchen und kleine Artefakte
- 1 Punkt je 5 übrige Ressourcen
- Artefaktkarte / große Artefakte

SOLOSPIEL: NEUE REGELN UND ZIELE

Immer, wenn du die Aktion **Schalter nutzen** ausführst, ziehst du nun ebenfalls den Aktionsmarker um 1 Feld auf der Fortschrittsleiste vorwärts (zusätzlich zum Vorrücken um 1 Feld für *Karte spielen* und um 2 Felder für *Überwintern*.)

Du darfst auf jedem **Gebietsplättchen maximal 1 Gebäude** bauen. (Bevölkerungsfiguren und stammesspezifische Plättchen sind nicht begrenzt.)

Versuche, die Ziele in der rechts abgebildeten Tabelle zu erreichen, und kreuze die entsprechende Medaille an, die deiner Punktzahl entspricht:

min. 100 Punkte: erfahren

min. 130 Punkte: meisterlich

min. 160 Punkte: ehrwürdig

min. 200 Punkte: gottgleich

	Nàdair	Hofstad-terianer	]0x49[	Kuniban	Formica	Vukuntur	Gib'Wark	Ostarius	Kairos
Tüftler*in *Besitze 12 Slot-Module*									
Forscher*in *Erhalte min. 25 Verehrungspunkte sowie min. 10 Punkte vom großen Ort neben der Verehrungsleiste*									
Abenteurer*in *Vollende min. 5 Reisen*									
Pionier*in *Bevölkere alle 4 großen Orte in den Ecken des Spielplans.*									
Architekt*in *Erreiche auf allen 3 Maschinenleisten das letzte Feld „12".*									
Bibliothekar*in *Platziere alle 7 Bevölkerungsfiguren*									
	= 100+ Pkt. **erfahren**		= 130+ Pkt. **meisterlich**		= 160+ Pkt. **ehrwürdig**		= 200+ Pkt. **gottgleich**		

Wer wirst du sein? Eine gottgleiche Ostarius-Abenteurerin? Ein ehrwürdiger Nàdair-Architekt? Oder was sonst?

IMPRESSUM

„Sie glauben, sie haben die Kontrolle. Aber es sind unsere Gedanken in ihren Köpfen …" - Cordycephianer

Autor*innen:
Kristian Amundsen Østby
Helge Meissner
Anna Wermlund
Eilif Svensson

Illustrationen:
Martin Mottet
Gjermund Mørkved Bohne

Grafikdesign:
Gjermund Mørkved Bohne

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign:
Jessy Töpfer

Übersetzung & Redaktion:
Thygra Spiele
Matthias Wagner

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Aporta Games. © 2023 Aporta Games, © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

V1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.