WASSERKRAFT

DAS LEEGHWATER-PROJEKT

REGELHEFT

Nordsee, 25. Mai 1923.
Ellen Vos steht auf dem Oberdeck der „Hoffnung“, dem gewaltigen Frachtschiff ihrer Familie, und lässt ihren Blick über die ihr unbekannte europäische Küste schweifen. Vor 2 Wochen haben sie in Kapstadt Segel gesetzt und nähern sich jetzt dem Hafen von Hamburg.
Etwas später steuert sie im Schatten der gigantischen Mechs, die die Fracht entladen, eine kleine Spelunke voller betrunkener Matrosen an.

Sie fragt den Wirt nach einer tragbaren Bell-Meucci-Telegramm-maschine und etwas Kleingeld. Sie wirft die Münzen ein, wartet bis das grüne Licht gleichmäßig leuchtet und fängt an mit ihren feinen, akkurat manikürten Fingern zu tippen:

„Hoffnung am Ziel und zur Entladung bereit. Zwei Container hinzugefügt. Neue Details bei meiner Ankunft.“

Sie gibt die Maschine dem Wirt zurück, der schon mit einem Glas Martini in der einen und einem schnurlosen Bakelittelefon in der anderen Hand auf sie wartet.

„Ein Auslandsgespräch für Sie, Fräulein.“

Ellen nimmt einen kleinen Schluck Martini und fängt dann direkt an in den Hörer zu sprechen, ohne ihren Anrufer zu Wort kommen zu lassen:

„Bereiten Sie alles dafür vor, die Ausrüstung sofort zu überholen, die ich mitbringe. Wir sind zwar etwas spät dran, aber wir können noch aufholen, wenn Sie und Ihre Männer es nicht verpfuschen.“

Sie schaut nach draußen auf die endlose Reihe von Lagerhallen im Hamburger Nebel.

„Und vergessen Sie nicht unsere Baugenehmigungen. Mit diesem einfachen System aus Staumauer, Rohrwerk und Turbinenhaus, auf das unsere Konkurrenten so stolz sind, gebe ich mich nicht zufrieden. Ich brauche meine Teslaspulen, ich brauche meine Kontrollstation und ich brauche meine Roboterfabrik. Und das am besten schon morgen! Wir werden sie mit unserer neuen Technologie überrennen.“

Sie stürzt den Rest ihres Martinis herunter als wäre es ein Glas Wasser.

„Und jetzt zurück an die Arbeit und beweisen Sie mir, dass ich für Sie und Ihre Leute mein Geld nicht aus dem Fenster werfe. Und setzen Sie mich in Kontakt mit Leslie Spencer.“

Danach legt sie auf.
Ellen verlässt die Spelunke. Vor der Tür wartet eine 12-spulige Junker-Renault Limousine mit Chauffeur auf sie. „Endlich wieder ein wenig Komfort.“ denkt sich Fräulein Vos.



FEUERLAND

MATERIAL

ALLGEMEINES MATERIAL



1 weiterer Managementplan



4 Chefingenieure + 1 Sondertechnologieplättchen für Leslie Spencer + 1 Architekt für Tommaso Battista



15 Auftragsarbeiten



2 Bonusplättchen



10 private Gebäude



3 Fortgeschrittene Technologieplättchen

MATERIAL FÜR DIE UNTERNEHMEN DES GRUNDSPIELS



1 Planerweiterung



1 Einfaches Technologieplättchen



5 Gebäude

für jedes der 4 Unternehmen

MATERIAL DIE NIEDERLANDE



1 Unternehmensplan + 1 Spielhilfe



1 Planerweiterung



5 Einfache Technologieplättchen



5 Grundmauern



5 Erhöhungen



5 Rohrwerke



5 Gebäude



4 Turbinenhäuser



1 Reihenfolgemarker



1 Energiemarker



12 Arbeiter



1 Siegpunktmarker

EINLEITUNG

Das Leeghwater-Projekt ist eine Erweiterung für Wasserkraft. Das Grundspiel wird zum Spielen benötigt. Diese Erweiterung führt zwei neue Elemente ein, die für noch mehr Abwechslung und Spannung sorgen: Auftragsarbeiten und private Gebäude.

Auftragsarbeiten erlauben euch, mit euren Maschinen Projekte in anderen Ländern auszuführen und dafür fürstlich entlohnt zu werden. Passt aber auf: Maschinen, die ihr in andere Länder schickt, stehen euch für den Rest des Spiels nicht mehr zur Verfügung!

Private Gebäude sind eine neue Art von Bauwerken, die ihr errichten könnt. Sie werden nicht auf dem Spielplan errichtet, sondern in den dafür vorgesehenen Bereichen auf dem neuen Managementplan. Sie schalten neue interessante Aktionsfelder für eure Arbeiter frei.

Diese Erweiterung enthält außerdem einen weiteren Unternehmensplan für die Niederlande, neue Bonusplättchen und 4 neue Chefingenieure. Das alles sorgt für mehr Abwechslung in euren Partien. Wasserkraft bleibt aber ein Spiel für bis zu 4 Personen, trotz der nun 5 Unternehmen und Spielerfarben.

Um **Wasserkraft** mit dem **Leeghwater-Projekt** zu spielen, verwendet ihr alle Regeln des Grundspiels, auch die fortgeschrittenen Regeln, und alle Anpassungen und neuen Regeln aus diesem Regelheft. Die Erweiterung ist nicht dafür gedacht, sie mit den Einführungsregeln aus dem Grundspiel zu kombinieren.

ALLGEMEINER AUFBAU

Führt zusätzlich zum Aufbau des Grundspiels die folgenden Schritte durch:

1. Legt den neuen **Managementplan** unter den Patentamtsplan.
2. Sortiert die **Auftragsarbeiten** nach den Buchstaben auf ihrer Rückseite, mischt die 3 Stapel und legt sie verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder links auf dem neuen Managementplan. Deckt 3 Plättchen von Stapel A auf und legt sie auf die dafür vorgesehenen Felder rechts auf dem Plan.
3. Mischt die 10 **privaten Gebäudeplättchen**. Zieht zufällig 5 davon und legt sie offen auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem neuen Managementplan. Legt die restlichen Plättchen in die Schachtel zurück.
4. Mischt die 2 **neuen Bonusplättchen** zusammen mit denen des Grundspiels und zieht zufällig 5 davon, wie im Grundspiel beschrieben. Legt die restlichen Plättchen in die Schachtel zurück.
5. Sortiert die 3 **neuen fortgeschrittenen Technologieplättchen** zusammen mit denen des Grundspiels, so dass ihr jeweils 6 Plättchen mit gleicher Rückseite habt. Mischt die 3 Stapel und legt von jedem Stapel 1 zufälliges Plättchen in die Schachtel zurück. Legt dann die 3 Stapel verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder links auf dem Patentamtsplan, deckt 3 Plättchen von Stapel I auf und legt sie auf die dafür vorgesehenen Felder rechts auf dem Plan.















Wenn ihr mit 3 Spielern spielt, stellt Gebäude eines nicht genutzten Unternehmens auf alle Gebäudefelder mit dem Symbol „4“.

Wenn ihr mit 2 Spielern spielt, stellt Gebäude eines nicht genutzten Unternehmens auf alle Gebäudefelder mit einem der Symbole „3+“ und „4“.

AUSWAHL DER UNTERNEHMEN

1. Mischt den neuen Unternehmensplan **Niederlande** zusammen mit den anderen Unternehmensplänen, bevor ihr zufällig einen Plan pro Spieler in die Mitte des Tisches legt. Zum Unternehmensplan der Niederlande gehört das orangene Spielermaterial.
2. Mischt die neuen **Chefingenieure** zusammen mit den anderen Chefingenieuren, bevor ihr zufällig einen Chefingenieur pro Spieler zieht.
3. Nehmt euch die **Planerweiterung**, die zu eurem Unternehmen gehört, und legt sie unterhalb eures Unternehmensplans an.
4. Platziert die 5 **Gebäude** eurer Farbe auf die dafür vorgesehenen Felder auf der Planerweiterung.
5. Nehmt euch das neue **einfache Technologieplättchen** eurer Farbe und legt es zu den anderen.

NEUE REGELN

Die **Phase Einkommen und Quellwasser** verläuft wie im Grundspiel.

In der **Aktionsphase** gibt es 3 neue Arten von Aktionen, die ihr durchführen könnt. Ihr könnt eine Auftragsarbeit durchführen, ein neues Gebäude bauen oder die Spezialaktion eines Gebäudeplättchens durchführen, das ihr aktiviert habt.

AUFTRAGSARBEIT



Dieser Bereich erlaubt euch, Auftragsarbeiten durchzuführen.

Es gibt 3 Aktionsfelder, die jeweils mit genau einer Auftragsarbeit verbunden sind, die ihr erfüllen könnt. Auftragsarbeiten sind ähnlich wie Verträge, nur dass ihr dafür keine Energie produzieren müsst, sondern Maschinen einsetzt.

Wenn ihr in der Aktionsphase am Zug seid, könnt ihr eine der ausliegenden Auftragsarbeiten durchführen.

> ***Setzt 2 Arbeiter auf ein Aktionsfeld, welches mit einer offenen Auftragsarbeit verbunden ist. Legt die auf der linken Seite abgebildeten Maschinen ab und erhaltet dafür sofort die auf der rechten Seite abgebildeten Erträge.***

Ihr müsst die Maschinen aus eurem persönlichen Vorrat abgeben und in den allgemeinen Vorrat legen. Ihr dürft keine Maschinen abgeben, die sich auf eurer Bauscheibe befinden. Nehmt das erfüllte Plättchen und legt es verdeckt neben euren Unternehmensplan.
Wie im Grundspiel, könnt ihr eure Arbeiter nicht auf ein Aktionsfeld einsetzen, wenn ihr nicht alle benötigten Maschinen zur Verfügung habt, um die entsprechende Auftragsarbeit zu erfüllen.



Besondere Erträge bei Auftragsarbeiten

Erfüllt einen offen vor euch ausliegenden Vertrag. Ihr müsst keine Energie produzieren, um die Erträge zu erhalten.

Erfüllt einen offen vor euch ausliegenden Vertrag, der 4 oder weniger Energie erfordert. Ihr müsst keine Energie produzieren, um die Erträge zu erhalten.

Nehmt euch eines der auf dem Patentamtsplan ausliegenden fortgeschrittenen Technologieplättchen. Ihr müsst dafür keine Arbeiter platzieren oder Geld zahlen.

Baut ein Turbinenhaus. Ihr müsst dafür keine Arbeiter einsetzen, kein Technologieplättchen nutzen und keine Maschinen ausgeben. Wenn ihr allerdings das Turbinenhaus auf einem Baufeld mit rotem Rahmen einsetzt, müsst ihr dafür 3 Hydro zahlen.

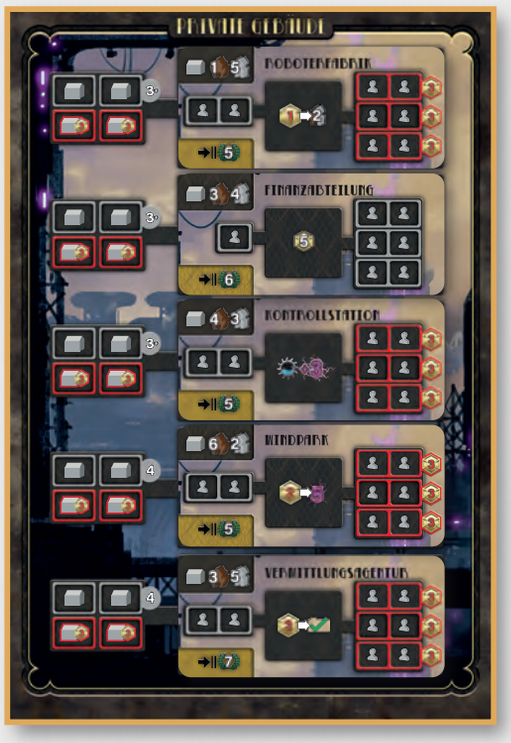
Baut eine Grundmauer auf einem Bauplatz im Vorland. Ihr müsst dafür keine Arbeiter einsetzen, kein Technologieplättchen nutzen und keine Maschinen ausgeben. Wenn ihr allerdings die Grundmauer auf einem Baufeld mit rotem Rahmen einsetzt, müsst ihr dafür 3 Hydro zahlen.

Baut ein Rohrwerk mit einem Produktionswert von 4 oder weniger. Ihr müsst dafür keine Arbeiter einsetzen, kein Technologieplättchen nutzen und keine Maschinen ausgeben.

Baut 2 Erhöhungen auf 1 oder 2 eurer Grundmauern. Ihr müsst dafür keine Arbeiter einsetzen, kein Technologieplättchen nutzen und keine Maschinen ausgeben.

PRIVATE GEBÄUDE

Ihr könnt eine neue Art von Bauteilen errichten: Gebäude.
Gebäude werden nicht auf dem Spielplan errichtet, sondern auf den dafür vorgesehenen Feldern auf dem neuen Managementplan. **Wenn ihr dort ein Gebäude platziert, aktiviert ihr das dazugehörige private Gebäudeplättchen für euch.**



Dieser Bereich erlaubt euch, die Aktionen der privaten Gebäude zu nutzen, die ihr aktiviert habt.

Die Regeln für den Bau eines Gebäudes sind grundsätzlich dieselben wie für den Bau anderer Bauteile, mit wenigen Ausnahmen:

1. ***Setzt die benötigten Arbeiter auf das erste freie Bauaktionsfeld auf eurem Unternehmensplan ein.***

2. ***Legt das Technologieplättchen Gebäude in das obere Segment eurer Bauscheibe.***

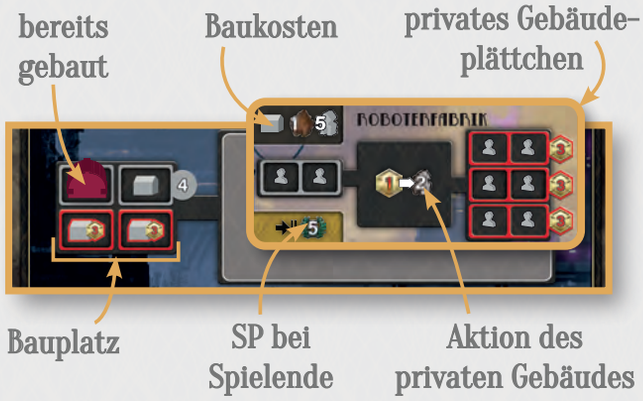
3. ***Platziert die benötigten Maschinen in das obere Segment eurer Bauscheibe.***

Die Art und Anzahl der benötigten Maschinen ist abhängig davon, wo ihr das Gebäude baut. Die Kosten sind jeweils oben links auf dem zum Bauplatz gehörigen privaten Gebäudeplättchen abgebildet.

4. ***Dreht eure Bauscheibe um einen Schritt.***

5. ***Platziert das am weitesten links befindliche Gebäude von eurer Planerweiterung auf einem der freien Baufelder, welches mit dem privaten Gebäudeplättchen verbunden ist.***

Wenn ihr das Gebäude auf einem Feld mit rotem Rahmen platziert, müsst ihr zusätzlich noch 3 Hydro bezahlen. Ihr könnt bei jedem privaten Gebäudeplättchen nur 1 Gebäude errichten. Jeder von euch kann bis zu 5 Gebäude bauen und somit alle privaten Gebäudeplättchen aktivieren.
Gebaute Gebäude geben euch kein Einkommen.



Die Aktionen der privaten Gebäude können nur von den Spielern genutzt werden, die sie aktiviert haben *(also ein Gebäude auf einem verbundenen Bauplatz gebaut haben).*
Wenn ihr in der Aktionsphase am Zug seid, könnt ihr ein Aktionsfeld eines privaten Gebäudeplättchens nutzen, welches ihr aktiviert habt.

> ***Setzt die benötigten Arbeiter auf einem freien Aktionsfeld auf einem privaten Gebäudeplättchen ein, um die entsprechende Aktion durchzuführen.***

Private Gebäude haben immer 4 Aktionsfelder, eines auf der linken Seite *(günstiger)* und 3 auf der rechten Seite *(teurer)*. **Wer in einer Runde als erstes ein privates Gebäude nutzt, setzt seine Arbeiter auf der linken Seite des Aktionsfelds ein.** Alle anderen müssen ihre Arbeiter auf einem Aktionsfeld auf der rechten Seite einsetzen. Eine detaillierte Erklärung aller privaten Gebäude findet ihr im Anhang 3 auf Seite 7.

> ***Ihr könnt jede Aktion eines privaten Gebäudes nur einmal in jeder Runde durchführen.***

Ihr könnt keine Arbeiter auf einem Aktionsfeld einsetzen, wenn ihr bereits Arbeiter auf einem anderen Aktionsfeld desselben privaten Gebäudeplättchens eingesetzt habt.



Rot und Grün können die Aktion dieses privaten Gebäudes nutzen. Da Grün die Aktion in dieser Runde zuerst genutzt hat, sind die grünen Arbeiter auf dem linken Aktionsfeld. Rot musste auf dem rechten Aktionsfeld 3 Hydro zusätzlich zahlen.

Am Spielende erhaltet ihr für jedes private Gebäude, welches ihr aktiviert habt, die auf dem Plättchen unten links angegebenen Siegpunkte.

Die **Phasen Wasserfluss, Wertung** und **Rundenende** verlaufen wie im Grundspiel mit der folgenden Ergänzung:

> ***Wenn am Rundenende noch Auftragsarbeiten auf dem neuen Managementplan liegen, legt sie zurück in die Schachtel.***

Deckt 3 neue Auftragsarbeiten auf und legt sie auf die entsprechenden Felder des neuen Managementplans. Nehmt zuerst die Plättchen vom Stapel „A“, wenn dieser leer ist vom Stapel „B“ und zuletzt vom Stapel „C“.

Ende des Spiels

Die Endwertung verläuft wie im Grundspiel mit der folgenden Ergänzung:

> ***Erhaltet SP für die von euch aktivierten privaten Gebäudeplättchen.***

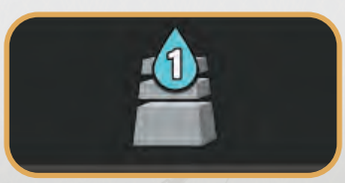
Anhänge

Anhang 1: Unternehmensplan DIE NIEDERLANDE

Der Unternehmensplan der Niederlande besitzt eine neue Spezialfähigkeit.



Die Niederlande
Ellen Vos
Orange



Nach jeder Aktion „Energieproduktion“ darfst du 1 Wassereinheit hinter eine deiner Staumauern platzieren.
Du darfst nicht die Staumauer wählen, die du für die aktuelle Energieproduktion genutzt hast. Nimm das Wasser aus dem allgemeinen Vorrat. Sind alle deine Staumauern bereits gefüllt, darfst du keine Wassereinheit platzieren.

Anhang 2: Neue Fortgeschrittene Technologieplättchen

Technologie	*Bauteil*	*Sonderfähigkeit*
I 	*Gebäude*	*Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, dürft ihr die Aktion des privaten Gebäudeplättchens, welches ihr gerade aktiviert, sofort nutzen. Ihr müsst dafür keine Arbeiter auf ein Aktionsfeld einsetzen. Ihr dürft in derselben Runde noch ein Aktionsfeld des Gebäudeplättchens nutzen.*
II 	*Gebäude*	*Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, müsst ihr nur eine der beiden für den Bau des Gebäudes benötigten Arten von Maschinen verwenden. Falls das Gebäude nur eine Art von Maschinen benötigt, könnt ihr es ganz ohne Maschinen bauen.*
III 	*Gebäude*	*Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, erhaltet sofort die SP des privaten Gebäudeplättchens, welches ihr gerade aktiviert. Ihr erhaltet die Punkte noch einmal am Ende des Spiels, nach den normalen Regeln.*

Anhang 3: Private Gebäude

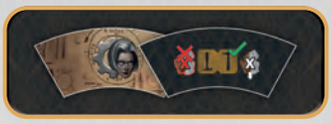
Jedes private Gebäudeplättchen weist die Baukosten aus, die ihr bezahlen müsst, um auf einem verbundenen Baufeld ein Gebäude zu bauen. Jedes Plättchen zeigt zudem eine Aktion, die ihr nur nutzen dürft, wenn ihr das Plättchen aktiviert habt. Außerdem sind die SP abgebildet, die ihr am Spielende erhaltet, wenn ihr das Plättchen aktiviert habt.

Name	Baukosten	SP am Spielende	Abbildung	Aktion
Fangedamm	2 1	3		*Platziert 1 Wassereinheit hinter eine eigene oder neutrale Staumauer eurer Wahl. Nehmt das Wasser aus dem allgemeinen Vorrat. Sind alle eigenen oder neutralen Staumauern bereits gefüllt, dürft ihr keine Wassereinheit platzieren.*
Entwicklungs-büro	1 2	3		*Nehmt ein Technologieplättchen von eurer Bauscheibe zurück in den persönlichen Vorrat. Maschinen aus dem Segment bleiben auf der Bauscheibe.*
Forschungs-labor	2 2	4		*Nehmt die Hälfte der Maschinen (abgerundet) aus einem Segment eurer Wahl von der Bauscheibe zurück in euren persönlichen Vorrat. Ihr könnt frei entscheiden, welche Maschinen ihr nehmt.*
Kreditbüro	1 3	4		*Nehmt eine offen ausliegende Auftragsarbeit und erhaltet sofort ihren Ertrag. Gebt dafür keine Maschinen ab, sondern pro geforderter Maschine 2 Hydro.*
Teslaspulen	4 1	4		*Zahlt 1 Hydro und bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste 4 Felder vorwärts. Ihr könnt damit keine Verträge erfüllen.*
Roboter-fabrik	1 5	5		*Zahlt 1 Hydro und nehmt euch dafür 2 Maschinen eurer Wahl aus dem allgemeinen Vorrat.*
Finanz-abteilung	3 4	6		*Nehmt euch 5 Hydro.*
Kontroll-station	4 3	5		*Führt eine Aktion „Energieproduktion“ mit einem Bonus von +3 durch. Boni und Sonderfähigkeit eures Unternehmens gelten ganz normal.*
Windpark	6 2	5		*Zahlt 2 Hydro, um 5 Energie zu produzieren. Bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste 5 Felder vorwärts. Ihr könnt mit dieser Produktion einen Vertrag erfüllen.*
Vermittlungs-agentur	3 5	7		*Zahlt 3 Hydro, um einen Vertrag in eurem persönlichen Vorrat zu erfüllen, so als hättet ihr die nötige Energie produziert.*

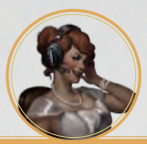
Anhang 4:
Neue Chefingenieure



LESLIE SPENCER



Nimm dir zu Spielbeginn das abgebildete Sondertechnologieplättchen. ***Wenn du eine Auftragsarbeit durchführst, kannst du die benötigten Maschinen zusammen mit dieser Technologie auf deine Bauscheibe legen, so als würdest du eine Bauaktion durchführen.*** *Drehe danach deine Bauscheibe um 1 Schritt. Du erhältst die Maschinen und das Technologieplättchen zurück, wenn sie eine komplette Umdrehung der Bauscheibe mitgemacht haben. Du musst Arbeiter auf dem Aktionsfeld für die Auftragsarbeit einsetzen, aber nicht auf einem Aktionsfeld Bauaktion. Du kannst diese Fähigkeit nicht einsetzen, solange das Sondertechnologieplättchen auf der Bauscheibe liegt.*



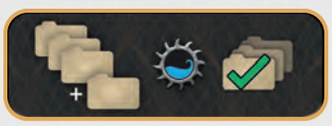
MARGOT FOUCHÉ



Du hast 1 Sonderaktionsfeld, das 1 Arbeiter benötigt. ***Wenn du dieses Aktionsfeld nutzt, darfst du die Aktion eines privaten Gebäudeplättchens nutzen, welches du aktiviert hast.*** *Du kannst diese Gebäudeaktion immer noch über ein normales Aktionsfeld nutzen (und dieselbe Gebäudeaktion somit zweimal in einer Runde nutzen).*



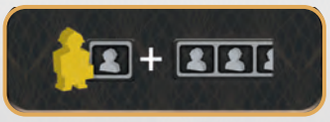
SIMONE LUCIANI



Du kannst bis zu 4 offene Vertragsplättchen besitzen. Mit jeder Energieproduktion darfst du auch 2 oder mehr Verträge erfüllen, *solange die gesamte produzierte Energie mindestens der Summe der von allen Verträgen benötigten Energie entspricht.*



TOMMASO BATTISTA



Ersetze zu Spielbeginn 1 deiner 12 Arbeiter durch den Architekten. Der Architekt ist ein spezieller Arbeiter. ***Wenn du mit dem Architekten ein Aktionsfeld nutzt, welches genau 1 Arbeiter benötigt, darfst du sofort eine weitere Aktion durchführen.*** *Aktiviere diese Spezialfähigkeit nicht, wenn du den Architekten zusammen mit 1 oder mehr anderen Arbeitern einsetzt.*



Die Sonderfähigkeit von Mahiri Sekibo (Grundspiel) wirkt wie folgt, wenn du einen der neuen Chefingenieure kopierst:

Leslie Spencer*: Du kannst die Sonderfähigkeit kopieren, ohne das Sondertechnologieplättchen zu nutzen. Lege die benötigten Maschinen in das oberste Segment deiner Bauscheibe und drehe sie danach um 1 Schritt.*

Margot Fouché*: Du kannst die Aktion eines von dir aktivierten privaten Gebäudeplättchens nutzen, indem du 1 deiner Arbeiter auf der Bank platzierst. Du erhältst dafür kein Geld.*

Simone Luciani*: Wenn du mit deiner weiteren Aktion im Patentamt Verträge nimmst, darfst du nach der Aktion bis zu 4 Verträge behalten, so lange, bis du 1 davon erfüllst. Danach gilt für dich wieder das normale Limit von 3 Verträgen. Wenn du mit deiner weiteren Aktion in der Kraftwerkssteuerung Energie produzierst, darfst du mit dieser Energieproduktion mehrere Verträge erfüllen.*

Tommaso Battista*: Du kannst einen der Arbeiter einsetzen, als wäre es der Architekt.*

CREDITS

Autoren: Tommaso Battista und Simone Luciani
Illustration: Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci
Redaktion: Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati
Grafiken: Ruslan Audia
Regelheft: Elisabetta Micucci
Übersetzung: Bastian Winkelhaus
Lektorat: Gerhard Tischler
Satz: Inga Keutmann

Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia
www.craniointernational.com

Fehlen Teile?
Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!

© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein
www.feuerland-spiele.de