# SIBERIA

für 2-4 Spieler ab 9 Jahre
2-4 players age 9 years+

## DAS KARTENSPIEL
## THE CARD GAME

Seite 2 - 7
page 8 - 12

## Spielmaterial | Game components



60 Aktionskarten
60 action cards



36 Rohstoffkarten
36 resource cards

### Personenkarten | Person Cards



10 Arbeiterkarten
10 worker cards




8 Verkäuferkarten
8 salesman cards



5 Investorkarten
5 investor cards



1 Förderturmkarte
1 headframe card

Erweiterung zum Brettspiel auf S. 7
Board game expansion on page 12

## Vorbereitung

- Die **Rohstoffkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel auf dem Tisch ausgelegt. Es werden **8 Karten** vom Stapel gezogen und verdeckt nebeneinander ausgelegt. Nun wird die Förderturmkarte so daneben angelegt, dass der Pfeil in Richtung der Rohstoffkarten zeigt. Er gibt vor, in welcher Richtung die Rohstoffe abgebaut werden müssen. Die **ersten drei** Rohstoffkarten neben der Förderturmkarte werden aufgedeckt.



- Die **Investorkarten**, die Verkäuferkarten sowie die Arbeiterkarten werden jeweils als offener Stapel auf dem Tisch abgelegt.
- Jeder Spieler erhält **1 Arbeiterkarte**, die er offen vor sich auslegt.
- Die **Aktionskarten** werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel abgelegt. Jeder Spieler erhält 5 Karten auf die Hand.

## Ablauf

Beginnend beim jüngsten Spieler wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler am Zug **führt die beiden folgenden Schritte** in genannter Reihenfolge durch:

### 1. Rohstoffe entdecken

Der Spieler deckt eine beliebige verdeckte Rohstoffkarte auf. **Liegen 3 oder mehr Karten verdeckt, muss der Spieler eine Karte aufdecken.** Liegen nur 1 oder 2 Karten verdeckt, **kann** der Spieler die Aktion durchführen, muss aber nicht.

## 2. Karten-Aktion

Der Spieler spielt Karten aus, um damit **eine** Aktion durchzuführen *(➤ Karten ausspielen)*. Anschließend ergänzt er seine Kartenhand, indem er eine Karte vom Nachziehstapel der Aktionskarten nachzieht.

**Alternativ** kann ein Spieler auf das Ausspielen von Karten verzichten und stattdessen **bis zu zwei** Karten nachziehen.

Das Handlimit beträgt 8 Karten. Wer also 8 Karten auf der Hand hat, **muss** Karten ausspielen oder aussetzen; wer 7 Karten auf der Hand hat, darf maximal 1 Karte nachziehen.

Ausgespielte Karten kommen offen auf einen Ablagestapel neben dem Nachziehstapel. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und wiederum als verdeckter Nachziehstapel abgelegt.

### Karten ausspielen

Die Aktionskarten zeigen **zwei Elemente**: jeweils einen Rohstoff und eine Person. Jede Karte kann somit sowohl für eine Rohstoffaktion als auch für eine Personenaktion eingesetzt werden.

Um eine Aktion ausführen zu können, benötigt man in der Regel **zwei Karten**, die beide dasselbe Symbol tragen. Um z.B. die Aktion Arbeiter auszuführen, muss man zwei Karten mit dem Symbol Arbeiter ausspielen. *(Ausnahme: Man hat für die Aktion einen Investor ausliegen. ➤ Investor.)*



Möchte man eine Aktion ausführen, hat aber nur eine Karte mit dem Symbol für diese Aktion auf der Hand, kann man statt der zweiten Karte mit dem selben Symbol auch zwei beliebige Karten mit anderen Symbolen ausspielen. Man spielt dann also insgesamt drei Karten aus. Wichtig ist, dass man immer mindestens eine Karte mit dem Symbol der gewünschten Aktion ausspielen muss.

Man kann also nicht mit vier beliebigen Karten eine Aktion durchführen, für die man keine Aktionskarte auf der Hand oder einen Investor ausliegen hat *(s➤ Investor)*.

## Die Karten-Aktionen im Einzelnen

### Investor



Man spielt zwei Aktionskarten mit dem Symbol Investor *(oder eine Aktionskarte Investor sowie zwei beliebige)* aus und darf sich nun eine der verfügbaren Investorkarten nehmen. Dazu nimmt man alle Investorkarten, die noch nicht von anderen Spielern erworben wurden, sucht sich eine davon aus und legt diese offen vor sich ab.

**Auswirkung:** Um die auf der Investorkarte genannte Aktion durchführen zu können, muss man künftig im Spiel statt 2 Karten nur noch 1 Karte mit dem Symbol für die Aktion ausspielen – oder zwei beliebige Karten.

*Beispiel: Stefan hat die Investorkarte Kohle vor sich liegen. Um die Aktion „Kohle abbauen" durchzuführen, spielt er eine (statt zwei) Karten Kohle aus und zieht anschließend eine Karte nach. Hätte Stefan keine Aktionskarte Kohle auf der Hand gehabt, hätte er dank des Investors die Aktion trotzdem durchführen können, indem er zwei beliebige andere Aktionskarten ausgespielt hätte.*

### Arbeiter



Man spielt zwei Aktionskarten mit dem Symbol Arbeiter *(oder eine Aktionskarte Arbeiter sowie zwei beliebige)* aus und darf sich nun eine verfügbare Arbeiterkarte nehmen, die man offen vor sich ablegt.

**Auswirkung:** Die Arbeiterkarten wirken sich auf Rohstoffaktionen aus *(➤ Rohstoffaktionen)*. Die Anzahl der Arbeiterkarten bestimmt, wie viele Rohstoffkarten man maximal bei einer Rohstoffaktion abbauen kann.

## Verkäufer



Man spielt zwei Aktionskarten mit dem Symbol Verkäufer *(oder eine Aktionskarte Verkäufer sowie zwei beliebige)* aus und darf sich nun eine der verfügbaren Verkäuferkarten aussuchen, die man offen vor sich ablegt.

**Auswirkung:** Die Verkäufer wirken sich auf die Abrechnung aus *(➤ Abrechnung)*. Mit einem Verkäufer kann man Rohstoffe zu einem höheren als dem aufgedruckten Preis verkaufen. Außerdem können Verkäufer die erworbenen Personenkarten aufwerten.

## Rohstoffaktionen



Man spielt zwei Aktionskarten für einen bestimmten Rohstoff *(z.B. Gold)* aus *(oder eine Aktionskarte für den Rohstoff sowie zwei beliebige)*. Sofern man den Investor für diesen Rohstoff besitzt, wird die erste Aktionskarte vom Investor ersetzt, so dass man nur eine Aktionskarte für diesen Rohstoff *(oder zwei beliebige)* benötigt, um die Rohstoffaktion durchführen zu können.

Nun kann man diesen Rohstoff abbauen. **Dabei gilt, dass der Rohstoffabbau immer ausgehend von der Förderturmkarte in Pfeilrichtung erfolgt.** Pro Arbeiterkarte, die man vor sich liegen hat, darf man eine Karte des entsprechenden Rohstoffes aus dem Rohstoffangebot nehmen.

Da jeder Spieler von vorneherein 1 Arbeiter besitzt, kann er immer mindestens 1 Rohstoffkarte nehmen *(sofern sich der entsprechende Rohstoff im Angebot befindet)*. Hat er *(durch die Aktion Arbeiter)* weitere Arbeiterkarten erworben, darf er mit einer Aktion auch mehrere Rohstoffkarten auf einmal nehmen. Die erbeuteten Rohstoffe legt der Spieler verdeckt vor sich ab. Anschließend werden die Plätze, an denen die erbeuteten Rohstoffkarten lagen, sofort wieder mit Karten vom Rohstoffkartenstapel aufgefüllt. Die Karten werden **verdeckt** ausgelegt.

*Beispiel: Klemens hat zwei Arbeiter vor sich liegen. Im Rohstoffangebot befinden sich 3 Karten Gold. Klemens wählt die Aktion „Gold abbauen", indem er 2 Karten mit Goldsymbol ausspielt. Er darf nun die beiden linken Goldkarten mit den Werten 4000 und 3000 nehmen. Die rechte Goldkarte mit dem Wert 5000 darf er nicht nehmen. Anschließend legt er zwei neue Rohstoffkarten verdeckt auf die frei gewordenen Plätze.*

## Spielende

Das Spielende wird eingeleitet, sobald die letzte Rohstoffkarte aufgedeckt wurde. Danach ist jeder noch einmal an der Reihe, einschließlich des Spielers, der den letzten Rohstoff entdeckt hat.

### Abrechnung

Es werden die Werte der Rohstoff- sowie der Personenkarten addiert. Wer den höchsten Gesamtwert erzielt, gewinnt.

### Rohstoffkarten

Auf jeder Rohstoffkarte ist der Preis aufgedruckt, der beim Verkauf erzielt wird. Diese Werte werden addiert, sofern man nicht einen Verkäufer für den entsprechenden Rohstoff vor sich liegen hat. Der Verkäufer modifiziert den Wert für eine Rohstoffart. Alle erbeuteten Rohstoffkarten für die entsprechende Rohstoffart können zu dem auf der Verkäuferkarte genannten Wert *(anstatt des auf den Rohstoffkarten aufgedruckten)* verkauft werden.

*Beispiel: Sylvie hat drei Kohle im Wert von 1000 $, 3000 $ und 4000 $ erbeutet. Durch den Verkäufer „Kohle" sind alle drei Karten 5000 $ wert, insgesamt also 15.000 $. Ohne den Verkäufer wären die Kohlekarten nur 8000 $ wert gewesen.*

### Personenkarten

Jede Personenkarte hat einen Wert von 1000 $. Durch Verkäuferkarten kann der Wert gesteigert werden. Durch die Verkäuferkarte „Arbeiter" wird der Wert der eigenen Arbeiter auf 2000 $ erhöht. Verkäufer *(auch die Verkäuferkarte „Verkäufer" selbst)* erhalten einen Wert von 3000 $ und Investoren einen Wert von 4000 $ durch die entsprechende Verkäuferkarte.

# Anhang

## Verkäuferkarten im Brettspiel einsetzen




Die 5 Verkäuferkarten, die den Wert der Rohstoffe modifizieren, können auch im Brettspiel „Siberia" eingesetzt werden. Die Spielregeln des Brettspiels werden dann um folgende Regel erweitert:

- Die Verkäuferkarten werden offen neben dem Spielplan ausgelegt.
- Führt ein Spieler die Aktion „Verkäufer" aus, kann er, anstatt eine Figur an einer Börse einzusetzen, alternativ auch eine der Verkäuferkarten nehmen und vor sich ablegen. Er kann später den betreffenden Rohstoff zu einem besseren Preis verkaufen, also z.B. Gas für 4000 $, sofern er die Verkäuferkarte „Gas" genommen hat.
- Zunächst dürfen nur die Verkäuferkarten, die noch nicht im Besitz eines Spielers sind, erworben werden. Wurden alle Verkäuferkarten bereits von Spielern erworben, darf ein Spieler auch, wenn er die Verkäufer-Aktion durchführt, einem anderen Spieler eine beliebige Verkäuferkarte wegnehmen.

dlp games

**Designer:** Reiner Stockhausen
**Illustrations:** Klemens Franz
**Proofreading:** Stefan Malz
© dlp games 2012
**www.dlp-games.de**
e-mail: info@dlp-games.de

## Preparation

- Shuffle the resource cards and place them **face down** in a stack on the table. Then draw 8 cards and place them face down in a row beside the stack. Now place the headframe card beside the resource cards in a way that the arrow is directed towards the resource cards. The resources have to be extracted in this direction. Reveil the first three cards next to the headframe card.



- Place the worker cards, salesman cards, and investor cards on the table in separate face-up stacks.
- Each player gets 1 worker card that he places in front of him on the table.
- Shuffle the action cards and place them face down in a stack. Each player draws 5 action cards.

## Course of action

Beginning with the youngest player, the turns are made in clockwise direction. Each player performs the following steps in the given order:

### 1. Discovering resources

The player reveils one of the covered resource cards. If 3 or more cards are covered, the player **must** uncover a card. If only one or two cards are covered, he may reveil a card, but he is not obliged to do so.

### 2. Card action

The player plays cards to perform an action *(➤ Playing cards)*. After that, the player draws **one** card from the stack of action cards.

**Alternatively** the player can pass on playing cards and instead draw up to **two** cards.

Cards on hand are limited to 8 cards. If a player has already 8 cards, he must play cards or skip. If a player has 7 cards, he must not draw more than one card.

Cards played off will be placed face up on a stack. If the stack of action cards is depleted, the cards played off are shuffled and placed face down as new stack.

### Playing cards



The action cards each show two elements: one resource and one person. Each card can be used for either a resource action or a person action.

To perform an action, a player normally plays two cards with the same symbol. To perform the "Worker" action, for example, a player plays two cards with the worker symbol. *(Exception: A player has an investor card for a particular action. ➤ Investor.)*

If a player wants to perform a particular action, but has only one card with the symbol for this action, he can nevertheless perform this action by playing two more cards with any symbol *(3 cards in total)*. It's important that always one card has to carry the symbol of the requested action. It's not allowed to perform an action with four cards without the requested symbol. The mandatory symbol can also be supplied by an investor *(➤ Investor)*.

## The actions in detail

### Investor



The player plays two action cards with the investor symbol *(or one investor action card and two others)* to take one of the available investor cards. He chooses one of the investor cards in the stack and places it face up in front of him on the table.

**Effect:** To extract the resource mentioned on the investor card, the player no longer has to play two cards with that symbol, but only one card with that symbol – or two cards with other symbols.

*Example: Stefan has the charcoal investor card. To perform the "charcoal extraction" action, he plays one (instead of two) charcoal cards and draws one new action card afterwards. In case Stefan had had no charcoal action card, he could nevertheless have performed the action by playing two other action cards.*

## Worker



The player plays two action cards with the worker symbol *(or one worker action card and two others)* to take one of the available worker cards and place it face up in front of him on the table.

**Effect:** The worker card affects the resource actions *(➤ Resource action)*. The number of worker cards marks how many resource cards can be extracted at most during a player's resource action.

## Salesman



The player plays two action cards with the salesman symbol *(or one salesman action card and two others)* to take one of the available salesman cards and place it face up in front of him on the table.

**Effect:** Salesmen affect the scoring *(➤ Scoring)*. By owning a salesman, a player can sell resources for a higher price than the price printed on the resource card. In addition, the worker, investor and salesman cards can be upvalued with salesman cards.

## Resource action

The player plays two action cards with the symbol for a certain resource *(e.g. gold) (or one action card for the resource and two others)*. If the player has an investor for this resource, the investor replaces the first card. The player then needs only one more card for this resource or two other cards.

The player now may extract the resources. He must extract the resources in direction of the arrow on the headframe. According to the type of resource he wants to extract, he takes one resource card from the supply for each worker card he owns.



As each player has one worker card right from the start, each player is able to extract at least one resource card. When a player owns more than one worker card, he may extract more than one resource card per action if possible. Captured resources are placed face down next to the player. After extracting, the empty places of the resource supply are filled up with resource cards from the stack. The cards are placed **face down**.

*Example: Klemens owns two workers. The resource supply contains 3 gold cards. Klemens chooses the "gold extraction" action by playing 2 cards with the gold symbol. Now he may take the gold cards with the values of 4000 and 3000, but not the card with the value 5000. Afterwards, he takes two cards from the stack of resource cards and fills up the supply by placing them face down on the empty places.*

## End of game

The end of game is initiated by the last resource card being uncovered. Afterwards, each player has one more turn, including the player who uncovered the last resource card.

### Scoring

The value of the captured resource cards and the owned person cards will be added up. The most prosperous player wins.

### Resource Cards

The values of the resources are printed on the resource cards. These values will be added up unless a player owns a salesman for the given resource. The salesman modifies the value of a resource type.

All captured resource cards of the respective type can be sold for the value stated on the salesman card (*instead of the value printed on the resource card).*

*Example: Sylvie owns three charcoal cards with the values of 1000 $, 3000 $ and 4000 $. She also owns the charcoal salesman who modifies the value for charcoal to 5000 $. Her charcoal cards are worth 15.000 $ in total. Without the salesman, the cards would only be worth 8000 $ in total.*

### Person Cards

Each person card has a basic value of 1000 $. Salesmen can modify these values. The "worker" salesman card increases the each worker card's value to 2000 $. The value of a salesman will be increased to 3000 $ and the value of an investor to 4000 $ with the accordant salesman.

## Using the Salesman Cards in the Boardgame

The 5 salesman cards, which upvalue the resources, can also be used in the boardgame "Siberia".

The rules of the boardgame will then be expanded by the following rule:

- The salesman cards are placed next to the board.
- If a player performs the salesman action, he may, instead of placing a pawn as a salesman at a stock exchange, alternatively take one of the salesman cards and place it in front of him on the table. Later on, he may sell the resources mentioned on the salesman card for a better price, e.g. gas for 4000 $ if he took the salesman card for gas.
- First, players have to take the cards next to the board which are not yet taken by another player. If a player performs the action after all cards are already taken by players, he may also take away a salesman card from any other player.