WASSERKRAFT

DIE COLORADO CONNECTION

REGELHEFT

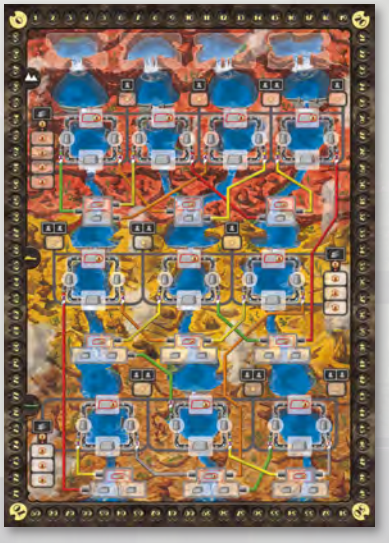
Diese Erweiterung ist für 2–4 Spieler geeignet und ist kompatibel mit der Erweiterung ***Das Leeghwater-Projekt****.*

Black Canyon, 16. Mai 1927.

Marguerite Grant hätte sich keinen besseren Tag für den Hubschrauberflug aussuchen können. Zwar wusste sie zu schätzen, wie praktisch diese modernen Wunder der Technik waren, doch sie konnte das Fliegen nicht ausstehen. Schon gar nicht, in einer experimentellen Klapperkiste. Sie hatte lieber festen Boden unter den Füßen und flog nur, wenn es unbedingt sein musste – so wie an diesem Tag. Diese Angelegenheit war zu wichtig, als dass sie jemand anders damit hätte betrauen können. Nicht mal ihren geschätzten Chefingenieur, der sich bereitwillig angeboten hatte. Marguerite verfolgte dieses Projekt schon seit Jahren und war sich sicher, dass es nun endlich kurz davor war, genehmigt zu werden. Ihr Gespräch vergangene Woche mit Herbert Hoover, dem Wirtschaftsminister, bestärkte sie darin.

Als der Colorado River in Sicht war, bedeutete sie dem Piloten, über ihn zu fliegen. Von oben bot sich ihr ein einmaliger Anblick. Sie war fasziniert von dem Farbenspiel und der Kraft des Flusses, der sich durch die Felsen grub. Und dann projizierte ihr Verstand das Bild eines Betonriesen auf das, was vor ihren Augen auftauchte. Dort, wo jetzt noch nichts war, sollte bald eine Staumauer entstehen, die in den USA ihresgleichen suchte. Man könnte sie sogar als Brücke nutzen, Straßen darüber bauen und so die Flussufer miteinander verbinden! Sie hatte diese Vision nur einen kurzen Moment vor Augen, aber sie war sich sicher, die Zukunft des Black Canyon gesehen zu haben.

SPIELMATERIAL



1 Colorado-Spielplan



3 neue private Vertragsplättchen



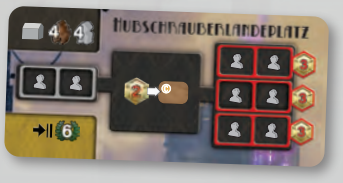
24 Produktionsstätten
(8× A, 8× B, 8× C)



10 Brücken-plätttchen



1 neues Bonusplättchen



1 neues privates Gebäude „Hubschrauberlandeplatz“



1 neues Zielplättchen



3 neue Auftragsarbeiten

FEUERLAND

14+ 2–4 120 min

© 2024 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustraße 3
65719 Hofheim am Taunus

www.feuerland-spiele.de

Art. Nr. 31031
4 260705 310316
Made in China



ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile.

Die Colorado Connection ist eine Erweiterung für Wasserkraft. Das Grundspiel wird zum Spielen benötigt. Diese Erweiterung ist kombinierbar mit der Erweiterung **Das Leeghwater-Projekt**.

Diese Erweiterung führt Brücken als neues Element ein und enthält einen neuen Spielplan. Er zeigt die Gegend um Colorado mit Brückenfeldern und Produktionsstätten. Die Flüsse auf dem Spielplan fließen durch tiefe Canyons, die die Landschaft durchziehen und den Weg von Ost nach West erschweren. Errichtet ihr Brücken auf euren Staumauern, schafft ihr einfachere Wege zu den Produktionsstätten. Doch auf Staumauern mit Brücken können keine Erhöhungen mehr gebaut werden. Überlegt euch also gut, wann ihr Brücken errichtet!

Die Produktionsstätten sind neue Aktionsfelder *(4 in den Bergen, 3 in den Hügeln, 3 im Vorland).* Stellt die benötigten Arbeiter darauf, um sie zu aktivieren. Das kostet unterschiedlich viel Hydro, je nachdem ob sich in diesem Bereich des Spielplans auf dem Weg vom Brückenfeld *(in den Bergen und im Vorland am linken Rand, in den Hügeln am rechten Rand)* zur aktivierten Produktionsstätte Brücken befinden.

Um **Wasserkraft** mit der **Colorado Connection** zu spielen, verwendet ihr alle Regeln des Grundspiels und alle Anpassungen und neuen Regeln aus diesem Regelheft.

ALLGEMEINER AUFBAU

Ändert den Aufbau des Grundspiels wie folgt:

1. Legt den neuen **Colorado-Spielplan** anstelle des Spielplans aus dem Grundspiel aus.
2. Mischt die 3 **neuen privaten Vertragsplättchen** in den jeweiligen Stapel.
3. Mischt das **neue Bonusplättchen** zu den Bonusplättchen aus dem Grundspiel. Zieht dann 5 zufällige davon, wie im Grundspiel beschrieben. Legt die restlichen Plättchen in die Schachtel zurück.
4. Mischt das **neue Zielplättchen** zu den Zielplättchen aus dem Grundspiel. Zieht dann 1 zufälliges davon, wie im Grundspiel beschrieben. Legt die restlichen Plättchen in die Schachtel zurück.

Führt zusätzlich zum Aufbau des Grundspiels die folgenden Schritte durch:

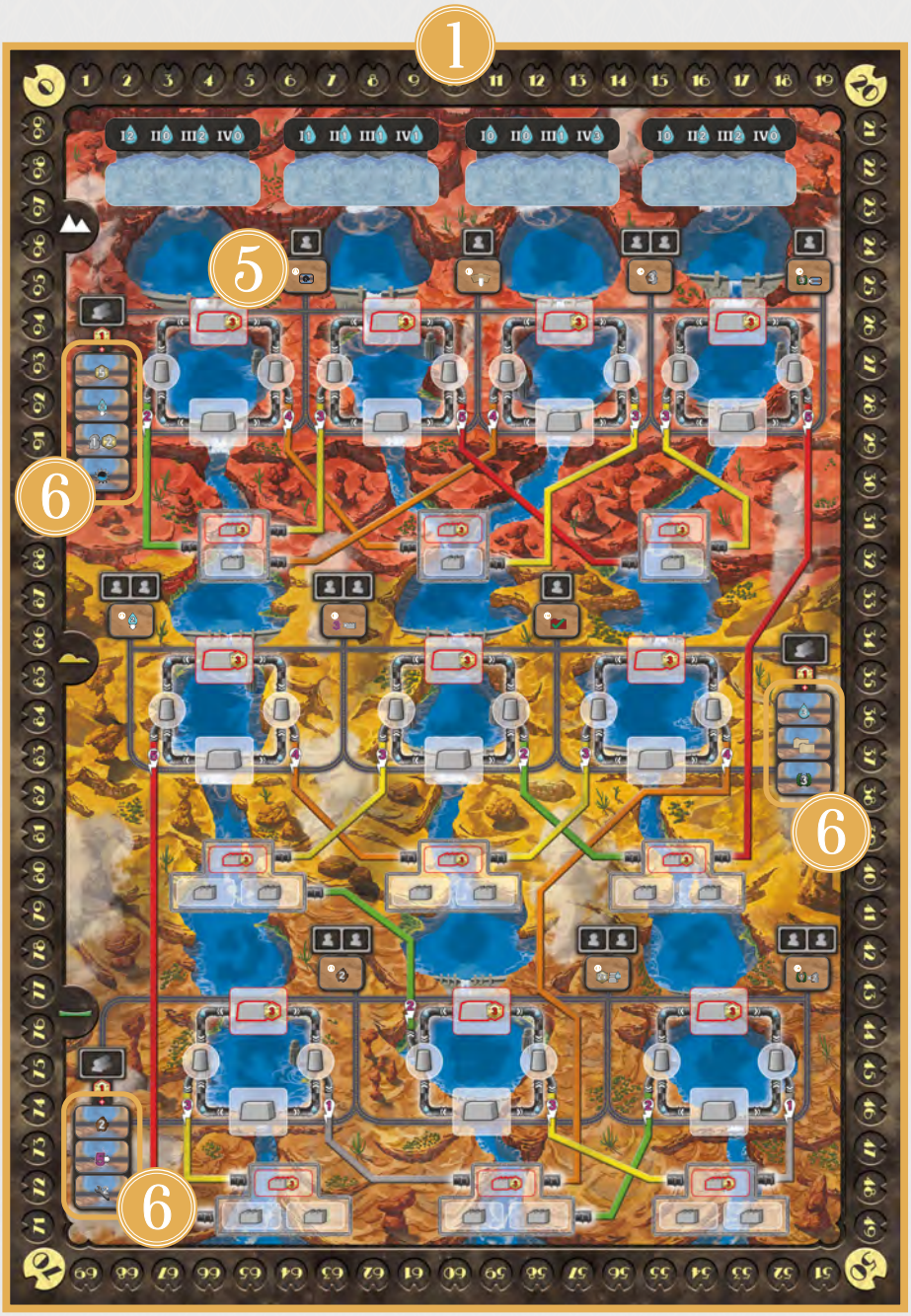
5. Sortiert die 24 **Produktionsstätten** nach den Buchstaben auf ihrer Rückseite, mischt die 3 Stapel einzeln und verdeckt und legt jeweils 1 zufälliges Plättchen offen auf die dafür vorgesehenen **Produktionsstätte**-Felder auf dem Spielplan. Legt die restlichen Plättchen in die Schachtel zurück.
6. Mischt die 10 **Brückenplättchen** verdeckt und legt sie offen auf die dafür vorgesehenen **Brückenfelder** auf dem Spielplan *(4 Brücken in die Berge, 3 Brücken in die Hügel, 3 Brücken in das Vorland).*

Spielt ihr mit der Erweiterung **Das Leeghwater-Projekt**:

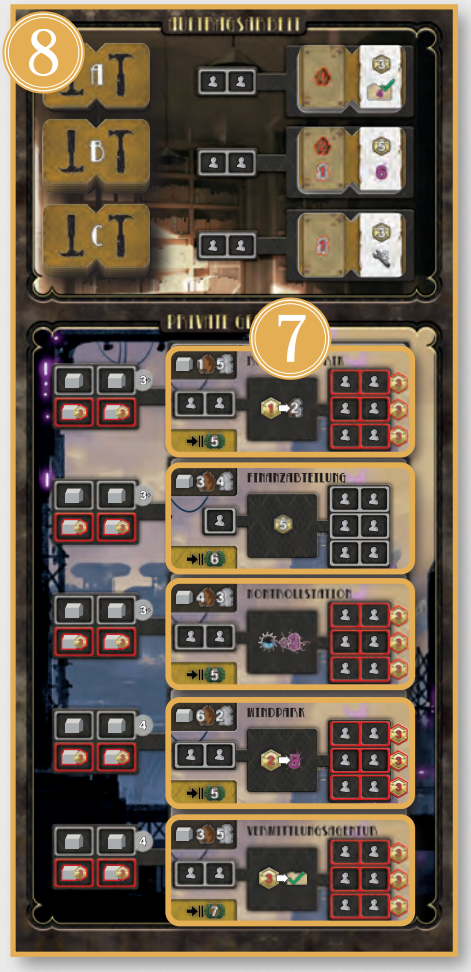
7. Mischt das **neue private Gebäudeplättchen** zu denen des Leeghwater-Projekts. Zieht dann 5 zufällige davon, wie im Leeghwater-Projekt beschrieben. Legt die restlichen Plättchen in die Schachtel zurück.
8. Sortiert die 3 **neuen Auftragsarbeiten** nach den Buchstaben auf ihrer Rückseite und mischt sie in die entsprechenden Stapel des Leeghwater-Projekts. Legt von jedem Stapel 1 Plättchen in die Schachtel zurück. *(So sind jede Partie andere Auftragsarbeiten im Spiel.)*




I
II
III
IV
V
3
4


1
5
6
6
6




8
7
FINANZABTEILUNG
WINDPARK

NEUE REGELN

Der Spielablauf ist derselbe wie im Grundspiel, mit folgenden Änderungen.

AKTIONSPHASE

Neue Aktion: Brücke errichten

Der Spielplan zeigt 3 Brückenfelder mit zugehörigem Aktionsfeld *(je 1 pro Bereich des Spielplans)*. Dort könnt ihr die neue Aktion „Brücke errichten“ nutzen. Sie besteht aus den folgenden Schritten:



1. **Setzt** in dem Bereich des Spielplans *(Berge, Hügel oder Vorland)*, in dem ihr eine Brücke errichten möchtet, **1 Arbeiter auf das Aktionsfeld des Brückenfeldes ein**.

   *(Diese Aktionsfelder gelten **immer als frei**, ihr dürft dort immer wieder Arbeiter platzieren, egal ob sich schon eigene oder fremde Arbeiter dort befinden.)*

2. **Zahlt Hydro**: Zahlt die angegebenen Grundkosten *(1 Hydro)* plus mögliche Zusatzkosten *(2 Hydro für jedes Brückenplättchen, das bereits von diesem Brückenfeld entfernt wurde)*.

3. **Wählt 1 Brückenplättchen** von diesem Brückenfeld und legt es auf eine eurer eigenen Staumauern in diesem Bereich des Spielplans. *(Diese Staumauer kann aus nur der Grundmauer bestehen oder beliebig viele Erhöhungen haben.)*

   Hier könnt ihr **keine** Brücke errichten:

   - auf einer neutralen oder fremden Staumauer;
   - auf einer Staumauer, auf der bereits eine Brücke ist;
   - in einem Tal, in dem bereits eine Brücke ist. *(In jedem Tal darf sich nur 1 Brücke befinden.)*

4. **Nutzt sofort den Effekt des Brückenplättchens** *(siehe Seite 5)*.



Grün errichtet eine Brücke in den Bergen, auf einer seiner Grundmauern. Dafür setzt Grün 1 Arbeiter auf das Aktionsfeld des dortigen Brückenfeldes ein und zahlt 3 Hydro (1 Hydro als Grundkosten und 2 Hydro als Zusatzkosten, weil bereits ein Brückenplättchen von dort entfernt wurde.) Grün legt die Brücke auf die eigene Grundmauer und erhält 3 SP. Es können keine Erhöhungen mehr auf diese Grundmauer gebaut werden.

Hinweis: Ihr könnt keine Erhöhung auf eine Staumauer mit Brücke bauen.

Neue Aktion: Produktionsstätte aktivieren

Der Spielplan zeigt 10 Produktionsstätten mit zugehörigem Aktionsfeld *(4 in den Bergen, 3 in den Hügeln, 3 im Vorland)*. Dort könnt ihr die neue Aktion „Produktionsstätte aktivieren“ nutzen. Sie besteht aus den folgenden Schritten:



1. **Setzt die benötigten Arbeiter** *(1 oder 2)* **auf das Aktionsfeld der Produktionsstätte ein**, die ihr aktivieren möchtet.

2. **Zahlt Hydro** für jedes Tal auf dem Weg vom Brückenfeld in diesem Bereich des Spielplans zur aktivierten Produktionsstätte.

   (Alle Aktionsfelder sind durch Straßen verbunden. In den Bergen und im Vorland zählt ihr die Täler von links nach rechts, in den Hügeln von rechts nach links.)

Berechnet die Kosten wie folgt:

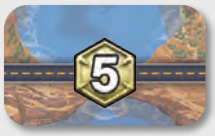
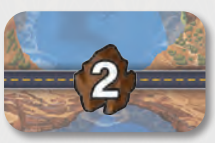
- zahlt 3 Hydro in den allgemeinen Vorrat für jedes Tal auf dem Weg ohne Brücke;
- zahlt 0 Hydro für jedes Tal auf dem Weg, in dem ihr eine eigene Staumauer mit Brücke habt;
- zahlt Hydro an eure Mitspieler für jedes Tal auf dem Weg, in dem sie eine Staumauer mit Brücke haben: 1 Hydro, falls die Brücke im ersten Tal ist *(vom Brückenfeld aus)*, 2 Hydro, falls die Brücke im zweiten Tal ist, 3 Hydro, falls die Brücke im dritten Tal ist, und 4 Hydro falls die Brücke im vierten Tal ist. **Diese Mitspieler erhalten außerdem 1 SP pro eigener Brücke auf dem Weg.**

3 **Nutzt sofort den Effekt der aktivierten Produktionsstätte** *(siehe Seite 6)*.

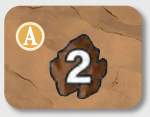


Grün nutzt die Aktion „Produktionsstätte aktivieren" in den Bergen, auf dem Aktionsfeld der dritten Produktionsstätte von links. Dafür setzt Grün 2 Arbeiter ein. Die Kosten für das erste Tal vom Brückenfeld aus sind 0 Hydro, weil Grün dort eine Staumauer mit Brücke hat. Grün zahlt 2 Hydro an Rot für das zweite Tal, weil Rot dort eine Staumauer mit Brücke hat. Rot erhält dafür außerdem 1 SP. Nun zahlt Grün noch 3 Hydro in den allgemeinen Vorrat für das dritte Tal, weil dort keine Brücke ist. Dann nutzt Grün den Effekt der aktivierten Produktionsstätte.

Die **Brückenplättchen** haben folgende Effekte:

	*Dreht eure Bauscheibe um 2 Segmente.*		*Bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste 5 Felder vorwärts.*
	*Erhaltet 5 Hydro.*		*Platziert bis zu 3 Wassereinheiten auf 1 oder mehrere Quellen eurer Wahl.*
	*Platziert bis zu 2 Wassereinheiten auf 1 oder mehrere Quellen eurer Wahl. Sie fließen sofort.*		*Nehmt 2 verfügbare private Vertragsplättchen eurer Wahl.*
	*Erhaltet 2 Bagger.*		*Erhaltet 3 SP.*
	*Erhaltet 1 Betonmischer und 2 Hydro.*		*Führt eine Aktion „Energieproduktion" durch.*

Die **Produktionsstätten** haben folgende Effekte:

A-Produktionsstätten	*B-Produktionsstätten*	*C-Produktionsstätten*
 *Dreht eure Bauscheibe um 2 Segmente.*	 *Erhaltet 2 Maschinen eurer Wahl.*	 *Erhaltet 1 SP für je 2 Hydro in eurem Vorrat.*
 *Erhaltet 2 Bagger.*	 *Nutzt eine Bauaktion ohne Arbeiter einzusetzen.*	 *Erhaltet 3 Maschinen eurer Wahl.*
 *Erhaltet 5 Hydro.*	 *Ihr dürft 1 Wassereinheit hinter jede eurer Staumauern mit ausreichend Kapazität legen.*	 *Nutzt eine Aktion „Energieproduktion" mit einem Bonus von +3.*
 *Bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste 5 Felder vorwärts.*	 *Bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste so viele Felder vorwärts wie die Summe des Produktionswerts eurer Rohrwerke, die ihr bereits gebaut habt.* (Beispiel: Grün hat 3 Rohrwerke mit den Werten 2, 4 und 5 und bewegt seinen Marker 11 Felder.)	 *Baut ein Rohrwerk mit einem Produktionswert von 4 (oder weniger). Ihr müsst dafür keine Arbeiter, Maschinen und Technologie einsetzen.*
 *Nehmt 1 Maschine aus jedem Segment eurer Bauscheibe in euren Vorrat zurück.*	 *Erhaltet doppelt so viel Hydro wie die Anzahl Wassereinheiten, die eure Staumauern aktuell stauen.* (Beispiel: Die Staumauern von Rot stauen 3 Wassereinheiten, also erhält Rot 6 Hydro.)	 *Erhaltet 1 SP für je 2 Maschinen in eurem Vorrat. (Die Maschinen in eurer Bauscheibe zählen nicht mit.)*
 *Nutzt den Effekt eines Brücken-plättchens auf einer eurer eigenen Staumauern.*	 *Erhaltet 1 SP für jeden Vertrag, den ihr bisher erfüllt habt.*	 *Erhaltet 3 SP für jede Brücke, die ihr bereits errichtet habt.*
 *Erfüllt 1 grünen privaten Vertrag in eurem Vorrat. Ihr müsst keine Energie produzieren, um die Belohnung zu erhalten.*	 *Erfüllt 1 gelben privaten Vertrag in eurem Vorrat. Ihr müsst keine Energie produzieren, um die Belohnung zu erhalten.*	 *Erfüllt 1 roten privaten Vertrag in eurem Vorrat. Ihr müsst keine Energie produzieren, um die Belohnung zu erhalten.*
 *Platziert bis zu 2 Wassereinheiten auf 1 oder mehrere Quellen eurer Wahl. Sie fließen sofort.*	 *Bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste 3 Felder vorwärts für jedes Turbinenhaus, das ihr bereits gebaut habt. Ihr könnt damit Verträge erfüllen,* (Beispiel: Grün hat 2 Turbinenhäuser gebaut, also bewegt Grün seinen Energiemarker 6 Felder vorwärts. Er hat einen privaten Vertrag in seinem Vorrat, für den er 5 Energieeinheiten benötigt, und entscheidet sich, ihn zu erfüllen.)	 *Erhaltet 2 SP für jeden nummerierten Abschnitt der Energieleiste, die euer Energiemarker erreicht hat.* (Beispiel: Der Energiemarker von Rot liegt auf Feld 14 der Energieleiste. Rot hat also Abschnitt II erreicht und erhält dafür 4 SP.)

NEUE PLÄTTCHEN

Neue private Verträge

Es gibt 3 neue private Verträge *(je 1 pro Farbe)*:



Errichtet kostenlos 1 Brücke.



Nutzt den Effekt von 2 verschiedenen Brücken auf euren eigenen Staumauern.



Erhaltet kostenlos den Effekt einer C-Produktionsstätte eurer Wahl. Ihr müsst keine Arbeiter einsetzen und kein Hydro für die Täler auf dem Weg zahlen.

Neue Auftragsarbeiten

Es gibt 3 neue Auftragsarbeiten *(je 1 pro Buchstabe)*:



Baut eine Grundmauer und errichtet kostenlos eine Brücke darauf. Ihr müsst dafür keine Arbeiter, Maschinen und Technologie einsetzen.



Erhaltet 6 Hydro und nutzt kostenlos den Effekt einer B-Produktionsstätte eurer Wahl. Ihr müsst keine Arbeiter einsetzen und kein Hydro für die Täler auf dem Weg zahlen.



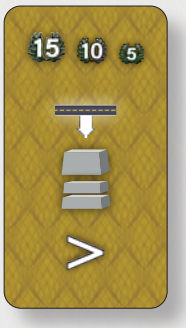
Erhaltet 7 SP und baut eine Erhöhung. Ihr dürft sie auch auf eine Staumauer mit Brücke bauen (legt die Erhöhung unter die Brücke). Ihr müsst dafür keine Arbeiter, Maschinen und Technologie einsetzen.

Neues privates Gebäude



Zahlt 2 Hydro, um den Effekt einer C-Produktionsstätte eurer Wahl zu nutzen. Ihr müsst keine Arbeiter einsetzen und kein Hydro für die Täler auf dem Weg zahlen.

Neues Zielplättchen



Alle Grundmauern und Erhöhungen, aus denen eure Staumauern mit Brücke bestehen.

Neues Bonusplättchen



Erhaltet 5 SP für jede Brücke, die ihr errichtet habt.



CREDITS

Autoren: Tommaso Battista, Simone Luciani
Illustration: Alex Galbero
Storytext: Stefania Niccolini
Grafiken und Regelheft: Arianna Santini
Redaktion: Giuliano Acquati
Übersetzung und Lektorat:
Board Game Circus
(Lisa Prohaska,
Benjamin Rodigas)

Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italy
www.craniocreations.it/en

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

© 2024 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH

Nassaustraße 3
65719 Hofheim
www.feuerland-spiele.de