Revive

Ein postapokalyptisches Spiel für 1-4 Überlebende ab 12 Jahren

„Das Eis zieht sich zurück. Alles beginnt von Neuem. Lasst uns wieder aufleben."
- Nàdair

ANLEITUNG

STOP Löst die Plättchen der roten Stanzbögen NICHT heraus. Wartet, bis ihr dazu aufgefordert werdet.

Mischt die Karten des Kampagnenstapels NICHT und seht sie euch NICHT an. (Wenn ihr dies bereits getan habt, könnt ihr die Karten wieder in die richtige Reihenfolge bringen, indem ihr sie anhand der Nummerierung in der unteren rechten Ecke sortiert.)

ALLGEMEINES SPIELMATERIAL

1 SPIELPLAN



25 GEBIETSPLÄTTCHEN



5 START-GEBIETSPLÄTTCHEN



5 PLÄTTCHEN „GROSSER ORT“



28 ENERGIE-MARKER



48 SLOT-MODUL-PLÄTTCHEN



30 MASCHINENPLÄTTCHEN



×10 ×10 ×10

28 KISTENPLÄTTCHEN



12 PLÄTTCHEN „GROSSES ARTEFAKT“



×4 ×4 ×4

8 PLÄTTCHEN „KLEINES ARTEFAKT“



1 SPIELENDE-PLÄTTCHEN



1 KAMPAGNENSTAPEL (30 KARTEN)

MISCHT DIESEN STAPEL NICHT UND SEHT EUCH DIE KARTEN NICHT AN!



39 BÜRGER*INNEN-KARTEN



2 AKTIONSMARKER



Zusätzlich sind 1 Falkenfigur und 2 rote Stanzbögen mit weiteren Plättchen enthalten. Lasst diese zunächst in der Schachtel. Wenn ihr die Kampagne spielt, werdet ihr zu gegebener Zeit dazu aufgefordert, sie ins Spiel zu bringen.

PERSÖNLICHES SPIELMATERIAL

4 SPIELTABLEAUS



4 STAMMESTABLEAUS (2 WEITERE WERDEN IM VERLAUF DER KAMPAGNE FREIGESCHALTET)



24 START-BÜRGER*INNEN-KARTEN


Vorderseite


Rückseite

10 ARTEFAKTKARTEN


Vorderseite


Rückseite

80 FORTSCHRITTS-MARKER



16 RESSOURCEN-MARKER



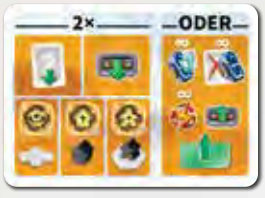
12 MASCHINENLEISTENMARKER


×4

4 SCHALTER-PLÄTTCHEN



4 ÜBERSICHTS-KARTEN



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

IN DEN SPIELFARBEN:

20 KLEINE GEBÄUDE


5 für jede Person

12 GROSSE GEBÄUDE


3 für jede Person

28 BEVÖLKERUNGSFIGUREN


7 für jede Person

8 SPIELFIGUREN


2 für jede Person

AUFBAU DES SPIELPLANS UND DER TABLEAUS

SPIELPLAN



SPIELTABLEAU

STAMMESTABLEAU





ALLGEMEINE SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Spielplan** in die Mitte der Spielfläche.

2. Mischt die 5 **Start-Gebietsplättchen** (Rückseiten mit „S“) und legt sie **offen** auf die dafür vorgesehenen Plätze in der Mitte des Spielplans. Mischt die restlichen 25 **Gebietsplättchen** und legt sie **verdeckt** auf die anderen Plätze.

3. Mischt die 5 **Plättchen „großer Ort“** (von nun an **große Orte** genannt) und legt jeweils 1 großen Ort mit einer zufälligen Seite nach oben auf jeden der 4 Eckplätze des Spielplans. Legt den übrigen großen Ort zurück in die Schachtel.

4. Mischt die **Bürger*innenkarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan. Deckt 5 Karten auf und legt sie offen neben den Stapel.

5. Sortiert die **Maschinenplättchen** nach Farben, mischt sie getrennt voneinander und legt sie als verdeckte Stapel neben den Spielplan. Deckt von jeder Farbe 3 Plättchen auf und legt sie offen neben den jeweiligen Stapel.

6. Mischt die **Slot-Modul-Plättchen** (von nun an **Slot-Module** genannt) und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Deckt 5 Slot-Module auf und legt sie offen neben den Stapel.

   Die **offenen** Bürger*innenkarten, Maschinenplättchen und Slot-Module werden von nun an als **Auslage** bezeichnet.

7. Mischt die **Kistenplättchen** (von nun an **Kisten** genannt) und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

8. Legt die **Energiemarker** (von nun an **Energie** genannt) als Vorrat neben den Spielplan.

9. Legt die **Aktionsmarker** neben den Spielplan.

10. Bildet aus den **Plättchen „kleines Artefakt“** (von nun an **kleine Artefakte** genannt) einen Stapel und legt das **Spielendeplättchen** obendrauf. Legt diesen Stapel auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielplan.

Für das Solospiel: Du benötigst das **Spielendeplättchen** nicht. Lege es zurück in die Schachtel.

11. Legt die **Plättchen „großes Artefakt“** (von nun an **große Artefakte** genannt) offen auf die dafür vorgesehenen Plätze auf dem Spielplan. Verwendet nur die großen Artefakte, die laut ihrer Rückseite bei der Anzahl der teilnehmenden Personen im Spiel sind. (Verwendet z. B. bei 3 Personen nur die großen Artefakte mit „1+“, „2+“ und „3+“.) Legt die ggf. übrig gebliebenen großen Artefakte zurück in die Schachtel.

Variante: *Für ein längeres Spiel könnt ihr zusätzliche große Artefakte verwenden, als ob 1 weitere Person teilnehmen würde. (Verwendet z. B. bei 3 Personen zusätzlich die Artefakte mit „4“.) Wenn ihr ein längeres Spiel mit 4 Personen spielen wollt, legt 2 kleine Artefakte in den Bereich mit den großen Artefakten. Das Spielende wird erst eingeleitet, wenn alle 12 großen Artefakte und diese beiden kleinen Artefakte (in beliebiger Reihenfolge) genommen bzw. entfernt wurden.*



PERSÖNLICHE SPIELVORBEREITUNG

Verwendet einen Quantenzufallsgenerator, um die Startperson zu bestimmen. Solltet ihr gerade keinen zur Hand haben, bestimmt die Startperson auf eine beliebige andere Art, die eurer Meinung nach ein akzeptables Maß an Zufälligkeit bietet.

Nehmt alle jeweils das folgende Spielmaterial:

1. 1 **Spieltableau**. Lege es vor dir ab.
2. 1 zufälliges **Stammestableau**. Lege es mit der Seite mit dem Sonnensymbol nach oben links neben dein Spieltableau. (Die Mondseite wird erst im Verlauf der Kampagne freigeschaltet.)

> *Falls ihr bereits alle mit den verschiedenen Stämmen vertraut seid, könnt ihr euch auch entscheiden, die Stammestableaus gegen den Uhrzeigersinn, beginnend mit der Person rechts neben der Startperson, nacheinander auszuwählen.*

3. 1 grauen, 1 grünen und 1 gelben **Maschinenleistenmarker**. Stelle sie jeweils auf das Feld „1" deiner entsprechenden Maschinenleisten.
4. 1 **Energie** aus dem allgemeinen Vorrat. Lege sie in dein Energielager.
5. 1 **Schalterplättchen**. Lege es in die dafür vorgesehene Aussparung auf deinem Spieltableau und schiebe es nach oben (in die Position *ungenutzt*).
6. Ein Set aus 6 **Start-Bürger*innenkarten** (Rückseiten mit „S") mit demselben Buchstaben (A, B, C oder D) auf der Vorderseite. Bestimmt zufällig, wer welches Set erhält.

   Mische deine 6 Karten und lege 3 davon **verdeckt** rechts von deinem Spieltableau ab (in deinen Ruhebereich). Du darfst die Karten in deinem Ruhebereich jederzeit anschauen. Lege die übrigen 3 Karten **offen** unterhalb deines Stammestableaus ab (in deinen aktiven Bereich).

> *Falls ihr bereits alle mit dem Spiel vertraut seid, gebt jeder Person 2 Artefaktkarten statt 1. Schaue dir deine 2 Karten an und wähle 1 davon, die du behältst. Lege die andere Karte zurück in die Schachtel.*

7. 1 zufällige **Artefaktkarte**. Halte deine Artefaktkarte vor den anderen Personen geheim. Legt die übrigen Artefaktkarten unbesehen zurück in die Schachtel.
8. 1 **Übersichtskarte**.



Wählt alle jeweils 1 Spielfarbe und nehmt das folgende Spielmaterial in eurer Farbe:

9 5 **kleine Gebäude** und 3 **große Gebäude**. Stelle deine Gebäude auf die dafür vorgesehenen Plätze auf deinem Stammestableau.

10 7 **Bevölkerungsfiguren**. Lege je 1 auf jedes Bevölkerungssymbol auf deinem Stammestableau.

11 2 **Spielfiguren**. Stelle 1 als **Wertungsmarker** auf das Feld „0" der Wertungsleiste und 1 als **Überwinterungsmarker** auf das unterste Feld der Überwinterungsleiste.



Nehmt abschließend alle jeweils folgendes Spielmaterial:

12 20 **Fortschrittsmarker**. Lege 1 auf jedes der 15 Belohnungsfelder entlang der Maschinenleisten. Lege die übrigen 5 auf die dafür vorgesehenen Plätze unten rechts auf deinem Stammestableau.



13 4 **Ressourcenmarker**. Stelle jeweils 1 auf das unterste Feld jeder Ressourcenleiste auf deinem Spieltableau.



START-RESSOURCEN:

Die Startperson zieht ihren am weitesten links liegenden Ressourcenmarker um 1 Feld nach oben (du beginnst mit **1 Kristall**). Die Person links von ihr zieht ihre 2 am weitesten links liegenden Ressourcenmarker jeweils um 1 Feld nach oben (**1 Kristall** + **1 Zahnrad**). Die nächste Person im Uhrzeigersinn zieht ihre 3 am weitesten links liegenden Ressourcenmarker jeweils um 1 Feld nach oben (**1 Kristall** + **1 Zahnrad** + **1 Buch**) und die 4. Person zieht alle ihre Ressourcenmarker jeweils um 1 Feld nach oben (**1 Kristall** + **1 Zahnrad** + **1 Buch** + **1 Nahrung**).



Für das Solospiel:

Du beginnst mit **1 Kristall** als Start-Ressource.

Lege **1 Aktionsmarker** auf das 1. Feld deiner Fortschrittsleiste (untere linke Ecke deines Spieltableaus). Lege den übrigen Aktionsmarker zurück in die Schachtel.



Die Startperson beginnt mit 1 Kristall (am weitesten links liegender Ressourcenmarker).

Legt das übrige, nicht verwendete Spielmaterial zurück in die Schachtel.

SPIELZIEL

Ihr führt jeweils einen Stamm an und versucht, die Welt nach euren eigenen Vorstellungen wiederaufzubauen. Ihr erkundet neue Gebiete, baut Gebäude und bevölkert die verlassenen Orte. Durch bestimmte Aktionen könnt ihr Artefakte sammeln. Das Spielende wird eingeleitet, wenn das letzte große Artefakt vom Spielplan genommen wurde. Zählt abschließend eure Punkte für verschiedene Bereiche, darunter eure Artefaktkarte mit euren gesammelten Artefakten, eure freigeschalteten Technologien, eure Fortschrittsleiste und eure bevölkerten großen Orte. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.

WICHTIGE SPIELKONZEPTE

RESSOURCEN:

Es gibt **3 Grundressourcen** im Spiel: **Zahnräder**, **Bücher** und **Nahrung**. Immer wenn du 1 Ressource einer bestimmten Art erhältst (und nicht sofort verbrauchst), ziehst du den entsprechenden Ressourcenmarker um 1 Feld nach oben. Immer wenn du 1 Ressource verbrauchst, ziehst du den entsprechenden Marker um 1 Feld nach unten. Steht dein Marker bereits auf dem obersten Feld einer Ressource, gehen eventuelle weitere Ressourcen dieser Art verloren.



Kristalle können **jederzeit** in eine beliebige Grundressourcenart getauscht werden. Erhältst du ein Kristall, wenn dein Marker bereits auf dem obersten Feld der Kristallleiste steht, darfst du stattdessen auf einer der anderen Ressourcenleisten nach oben ziehen. Beachte, dass manche Aktionen, Fähigkeiten oder Effekte ausdrücklich Kristalle erfordern können.



Bestimmte Effekte gewähren Ermäßigungen. Diese können die Kosten jedoch nie unter 0 reduzieren.



BLAUE UND VIOLETTE PUNKTE:

Blaue Punkte wertest du **während des Spiels**. Wenn du blaue Punkte erhältst, ziehst du auf der Wertungsleiste vorwärts. Erreichst oder überschreitest du dabei ein Bonusfeld auf der Wertungsleiste, erhältst du sofort den darauf angegebenen **Bonus** (**1 Kiste** oder **1 großes Artefakt**).



Violette Punkte werden erst **bei Spielende** gewertet. Wenn du deine violetten Punkte wertest, ziehst du ebenfalls auf der Wertungsleiste vorwärts, du erhältst jedoch **keine Boni** von den Bonusfeldern mehr.



Wichtig: Sobald du 50 Punkte erreichst, fährst du mit dem Zählen am Anfang der Wertungsleiste fort. Du erhältst (auch während des Spiels) keine Boni für das erneute Erreichen oder Überschreiten der Bonusfelder.

FORTSCHRITTSMARKER UND FORTSCHRITTSLEISTE:

Immer wenn du deine **Stammesfähigkeit** aktivierst oder ein **Belohnungsfeld** entlang deiner Maschinenleisten freischaltest, legst du **1 Fortschrittsmarker** auf das niedrigste freie Feld deiner **Fortschrittsleiste**. Auf bestimmten Feldern der Fortschrittsleiste erhältst du für das Überdecken mit einem Fortschrittsmarker einen **Bonus**. Das kann **1 Energie** aus dem Vorrat oder **1 großes Artefakt** vom Spielplan sein. Bei Spielende erhältst du die auf dem niedrigsten freien Feld deiner Fortschrittsleiste angegebenen Punkte.



Für das Solospiel: Du hast zusätzlich **1 Aktionsmarker** auf deiner Fortschrittsleiste. Der Aktionsmarker dient nur dazu, deine Aktion *Karte spielen* und das Überwintern in Bezug auf das Spielende nachzuhalten (siehe Seite 9 und 17). Er hat keine Auswirkungen auf das Legen der Fortschrittsmarker und wird unabhängig davon auf der Leiste bewegt.

ENTFERNUNG:

Bei den verschiedenen Aktionen auf dem Spielplan musst du die **Kosten für die Entfernung** bezahlen. Auf Seite 11 wird erklärt, was das bedeutet und wie die Entfernung ermittelt wird.

ÜBER DIE KAMPAGNE

Das Spiel enthält eine Kampagne, die aus 5 Kapiteln (Partien) besteht. Während der Kampagne werdet ihr zusätzliches Spielmaterial und neue Regeln freischalten. Wir empfehlen euch, direkt mit der Kampagne zu starten. Wenn ihr möchtet, könnt ihr das Spiel aber auch einfach mit den Grundregeln spielen.

Um das 1. Kapitel der Kampagne zu starten, lest die oberste Karte des **Kampagnenstapels**. Der Kampagnenstapel wird euch nacheinander durch die 5 Kapitel führen. Es ist nicht notwendig, die gesamte Kampagne mit denselben Personen zu spielen.

Nachdem ihr die 5 Kapitel abgeschlossen habt, könnt ihr eure weiteren Partien mit allen freigeschalteten Elementen oder einer beliebigen Kombination eurer Wahl spielen.



1. Karte des Kampagnenstapels

SPIELABLAUF

Die Startperson führt den 1. Zug aus.

In deinem Zug musst du entweder:

bis zu 2 Aktionen ausführen ODER **überwintern**.

Das Spiel verläuft nacheinander im Uhrzeigersinn, bis in einem Zug das letzte große Artefakt vom Spielplan genommen wird. Alle anderen führen anschließend noch einen letzten Zug aus, bevor das Spiel endet. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.



Wenn du dich entscheidest, bis zu 2 Aktionen auszuführen, stehen dir folgende Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung:

- **Karte spielen**
- **Schalter nutzen**
- **Erkunden**
- **Bevölkern**
- **Bauen**

Verwendung der Aktionsmarker bei 2-4 Personen:
Immer wenn du eine Aktion ausführst, solltest du (oder eine andere Person) 1 Aktionsmarker auf das entsprechende Feld einer Übersichtskarte legen. So behältst du den Überblick, welche Aktionen du ausgeführt hast und die anderen können leichter erkennen, ob du deinen Zug beendet hast. Dies kann vor allem im späteren Spielverlauf hilfreich sein, wenn die Aktionen komplexer werden.

(detaillierte Beschreibungen dieser Aktionen siehe Seiten 10-14)

Wichtige Anmerkungen:

- Du darfst 2 **unterschiedliche** Aktionen oder 2-mal **dieselbe** Aktion ausführen.
- Kannst oder willst du nicht mindestens 1 Aktion ausführen, musst du überwintern.
- Zusätzlich zum Ausführen von Aktionen oder Überwintern, darfst du in deinem Zug immer beliebig viele **freie Aktionen** ausführen: **Kristall** in andere Ressource **tauschen**, **Maschine aktivieren** und **Kiste öffnen** (siehe Seite 16).
- Wenn eine Aktion mehrere Effekte auslöst (z. B. Karteneffekt + Slot-Modul-Effekt), darfst du diese in beliebiger Reihenfolge abhandeln.

Für das Solospiel: Du führst immer **nur 1 Aktion pro Zug** aus oder überwinterst. Immer wenn du die Aktion ***Karte spielen*** ausführst, ziehst du den Aktionsmarker um **1 Feld** auf der Fortschrittsleiste vorwärts.

Bei allen anderen Aktionen ziehst du den Aktionsmarker nicht vorwärts.

Immer wenn du **überwinterst**, ziehst du den Aktionsmarker um **2 Felder** vorwärts.

AKTIONEN

KARTE SPIELEN

Nimm **1 Bürger*innenkarte** aus deinem **aktiven Bereich** und stecke sie in **korrekter Ausrichtung** in einen **freien** Kartenslot.

Wenn du die Karte in 1 der 2 **oberen Slots** spielst, erhältst du den Effekt, der im **oberen Bereich** der Karte angegeben ist.

Wenn du die Karte in 1 der 2 **unteren Slots** spielst, erhältst du den Effekt, der im **unteren Bereich** der Karte angegeben ist.

Hinweis: *In den Slot auf der rechten Seite deines Spieltableaus darfst du erst Karten spielen, wenn du die entsprechende Technologie freigeschaltet hast (siehe Seite 12).*

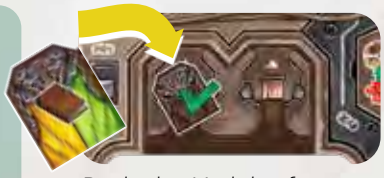


Du erhältst für diese gespielte Karte 2 Nahrung und zusätzlich 1 Buch, weil das grün-gelbe Slot-Modul mit der Kartenfarbe übereinstimmt.

SLOT-MODULE: Immer wenn du eine Karte in einen Slot spielst, überprüfst du alle Module in diesem Slot: Jedes Slot-Modul, das die Farbe der gerade gespielten Karte hat, wird aktiviert (alle Module haben 1 oder 2 Kartenfarben).

Wenn du ein Slot-Modul erhältst (siehe unten), legst du es auf einen entsprechenden freien Platz auf deinem Spieltableau. Legst du das Modul auf einen Platz mit Aktivierungssymbol , aktivierst du es sofort und erhältst seinen Effekt.

Du darfst ein Slot-Modul abwerfen (zurück in die Schachtel legen), um es durch ein neues Slot-Modul zu ersetzen. (Das Ersetzen eines Moduls auf einem Platz mit Aktivierungssymbol führt nicht zu einer Aktivierung des neuen Slot-Moduls.)



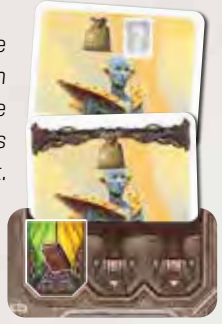
Da du das Modul auf einen Platz mit einem Aktivierungssymbol legst, aktivierst du es sofort und erhältst dafür 1 Buch.



SLOTSYMBOL: Auf manchen Karten ist am oberen oder unteren Rand ein Slotsymbol abgebildet. Dieses Symbol erlaubt es dir, später eine weitere Karte deiner Wahl in diesen Slot zu spielen.

Tust du dies, werden zusätzlich alle Karten in diesem Slot, die der Farbe der neu gespielten Karte entsprechen, erneut aktiviert.

Spielst du eine weitere gelbe Karte, werden diese, die vorherige gelbe Karte und das Slot-Modul aktiviert.



EFFEKTE DER START-BÜRGER*INNENKARTEN: (Weitere Karteneffekte werden auf den Seiten 22-24 beschrieben.)
Die Nutzung eines Effekts ist immer optional!



Du erhältst die angegebene Ressource.



Du darfst 1 Grundressource (Zahnrad, Buch, Nahrung) in 1 andere Grundressource deiner Wahl tauschen. Dies darfst du bis zu 3-mal durchführen und dabei jedes Mal dieselbe oder eine andere Ressource wählen.



Nimm 1 Slot-Modul aus der Auslage. Lege es auf einen freien Modul-Platz auf deinem Spieltableau und fülle die Auslage wieder auf. (Dieses Slot-Modul wird nicht durch die dafür gespielte Karte aktiviert!)



Ziehe deinen Marker auf der farblich entsprechenden Maschinenleiste um 1 Feld vorwärts.



Aktiviere deine Stammesfähigkeit, die unterhalb deines Charakterportraits auf deinem Stammestableau angegeben ist. Immer wenn du deine Stammesfähigkeit aktivierst, bewegst du zusätzlich 1 deiner Fortschrittsmarker von deinem Stammestableau auf das niedrigste freie Feld deiner Fortschrittsleiste.

Falls du die Fähigkeit nicht ausführen kannst (z. B. weil du deren Kosten nicht bezahlen kannst), darfst du den Fortschrittsmarker nicht bewegen. Beachte, dass du deine Stammesfähigkeit auch weiterhin nutzen darfst, nachdem du bereits alle auf deinem Stammestableau liegenden Fortschrittsmarker entfernt hast.



Die Nàdair erhält 2 Bücher, wenn sie ihre Stammesfähigkeit aktiviert. Zusätzlich bewegt sie 1 Fortschrittsmarker auf ihre Fortschrittsleiste.



Erhalte 1 Slot-Modul ODER aktiviere deine Stammesfähigkeit.

SCHALTER NUTZEN

Schiebe dein **Schalterplättchen** nach unten (in die Position *genutzt*). Erhalte **1 Grundressource** deiner Wahl (kein Kristall).

Diese Aktion darfst du erst wieder ausführen, wenn dein Schalterplättchen nach oben in die Position *ungenutzt* geschoben wurde (üblicherweise wenn du überwinterst).

Der Effekt des Schalterplättchens mag gering erscheinen, aber möglicherweise verändert er sich im Verlauf der Kampagne ...



ERKUNDEN

Wähle **1 verdecktes Gebietsplättchen** auf dem Spielplan. Zahle die **Kosten für die Entfernung** (wie unten erklärt) und zusätzlich die **Kosten**, die **auf der Rückseite** des gewählten Plättchens angegeben sind. Du musst das entsprechende Plättchen erreichen können; du darfst die Entfernung nicht durch andere nicht erkundete Gebietsplättchen zählen.

Du erhältst die auf der Rückseite des gewählten Gebietsplättchens angegebenen **Punkte** (ziehe deinen Wertungsmarker entsprechend vorwärts). Nimm dann **1 neue Bürger*innenkarte** deiner Wahl aus der Auslage oder ziehe die oberste Karte des Nachziehstapels. Lege sie offen in deinen **aktiven Bereich** und fülle die Auslage ggf. wieder mit 1 neuen Karte vom Nachziehstapel auf. Drehe anschließend das gewählte Gebietsplättchen um und lege es offen auf seinen Platz. Du darfst dabei die Ausrichtung des Plättchens wählen (jedes Plättchen besitzt 2 mögliche Ausrichtungen).

Wichtig: Falls 1 oder mehrere Felder auf dem soeben von dir umgedrehten Plättchen benachbart zu einem Gebäude einer beliebigen Person sind, erhält diese Person jetzt die Belohnungen für die entsprechenden Felder (siehe Seite 13).

Hinweis: *Die Rückseiten von Gebietsplättchen geben an, ob dort Orts- oder Seefelder zu finden sind.*



Die Kosten für die Erkundung des rechten Plättchens betragen 3 Nahrung. Zusätzlich musst du 2 weitere Nahrung für die Entfernung zahlen (wie unten erklärt).
Nimm 1 Karte aus der Auslage und ziehe deinen Wertungsmarker um 2 Felder vorwärts.



Lege das Plättchen anschließend offen auf seinen Platz.

ENTFERNUNG:
Immer wenn du die Aktionen ***Erkunden***, ***Bevölkern*** oder ***Bauen*** ausführst, musst du die **Kosten für die Entfernung** bezahlen. Zu Beginn des Spiels wird die Entfernung ausgehend vom **Abgrund** gezählt. Sobald du eines deiner **Siedlungsteile** (Gebäude oder Bevölkerungsfigur) auf dem Spielplan platziert hast, wird die Entfernung ausgehend von deinem nächstgelegenen Siedlungsteil (bzw. von dem, das die **niedrigsten Kosten für die Entfernung** ergibt) gezählt (aber nie mehr ausgehend vom Abgrund!). Zähle die Felder bis dort, wo du deine Aktion durchführen willst, und zahle **1 Nahrung** für jedes Feld **zwischen** dir und deinem Ziel.

Hinweis: *Wenn du eine Aktion direkt benachbart zu einem deiner eigenen Siedlungsteile ausführst, liegen 0 Felder zwischen dir und deinem Ziel, sodass du keine Kosten für Entfernung zahlen musst.*

Wichtig: Du darfst die Entfernung auch durch bereits belegte Felder zählen, aber nicht durch noch nicht erkundete Gebietsplättchen.

Einige Effekte geben Rabatte auf die Kosten für die Entfernung (diese wirken ggf. kumulativ). Damit erhöhst du sozusagen deine „Reichweite", weshalb diese Effekte mit „+X" angegeben sind.



Du legst dein erstes Siedlungsteil auf den Spielplan und zählst dabei die Entfernung ausgehend vom Abgrund. Da 1 Feld dazwischen liegt, betragen die Kosten für die Entfernung 1 Nahrung.



Du hast bereits ein Siedlungsteil auf dem Spielplan und möchtest 3 Felder weiter bauen. Da 2 Felder dazwischen liegen, betragen die Kosten für die Entfernung 2 Nahrung.

BEVÖLKERN

Wähle **1 Ortsfeld** (siehe Abb. rechts) auf dem Spielplan, das du noch nicht bevölkert hast. Dieser Ort darf auch schon von anderen Personen bevölkert worden sein.



kleiner Ort (= Feld mit einer verlassenen Stadt)



großer Ort

Wähle **1 Bevölkerungsfigur** von deinem Stammestableau und stelle sie auf den gewählten Ort. Du musst die **Kosten für die Entfernung** (siehe Seite 11) und für die Aktion bezahlen:

Die **Kosten für die Aktion** entsprechen der Anzahl **Bücher**, die bei der **Technologie**, von der du die Figur nimmst, angegeben ist. Zusätzlich musst du an **jede andere Person**, die bereits 1 Bevölkerungsfigur auf diesem Ort hat, **1 weiteres Buch** zahlen.

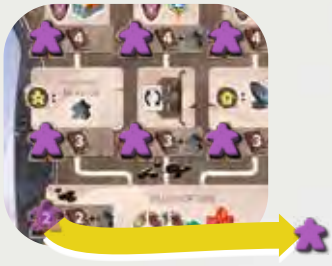
Wenn du zum ersten Mal in dieser Partie bevölkerst, musst du die Bevölkerungsfigur, die bei der **untersten** Technologie auf deinem Stammestableau liegt, verwenden. Die entsprechende Technologie wird dadurch freigeschaltet und verleiht dir eine einzigartige Fähigkeit für das restliche Spiel.



Die violette Person zahlt 2 Nahrung für die Entfernung (2 Felder dazwischen) sowie 3 Bücher: 2 für die Technologie und 1 Buch an die blaue Person (da diese dort bereits eine Bevölkerungsfigur hat).

Die violette Person profitiert ab sofort von ihrer freigeschalteten Technologie.

Bei weiteren Aktionen *Bevölkern* darfst du immer nur Technologien freischalten, die mit einer bereits freigeschalteten Technologie **verbunden** sind.



Die **großen Orte** auf den Großer-Ort-Plättchen in den Ecken werden genau wie die kleinen Orte bevölkert. Jedes Großer-Ort-Plättchen zählt als **1 Ortsfeld**. Wenn du einen großen Ort bevölkerst, erhältst du bei Spielende zusätzlich die darauf angegebenen Punkte (siehe Seite 18).

Hinweis: *Jeder Ort (sowohl klein als auch groß) darf von mehr als 1 Person bevölkert werden, jedoch nicht mehrfach von derselben Person.*

Hinweis: *Einige Karten- und Maschineneffekte geben einen Rabatt auf die Kosten der Aktion* Bevölkern. *Dieser Rabatt betrifft nur die Kosten für die Technologie. Du musst immer noch 1 Buch an jede andere Person, die eine Bevölkerungsfigur auf diesem Ort hat, zahlen.*



Die violette Person muss jeweils 1 zusätzliches Buch an die grüne und die blaue Person zahlen, weil diese dort bereits eine Bevölkerungsfigur haben. Alle Personen, die auf diesem großen Ort vertreten sind, werden bei Spielende die darauf angegebenen Punkte werten.

ALLGEMEINE TECHNOLOGIEN: (für alle Stämme gleich)



Du schaltest den 5. Kartenslot frei (auf der rechten Seite deines Spieltableaus). Wenn du eine Karte in diesen Slot spielst, darfst du ihre Ausrichtung wählen, um entweder den Effekt im oberen oder im unteren Bereich zu erhalten.

Hinweis: *Du darfst bereits Slot-Module an den 5. Kartenslot spielen, bevor du ihn freischaltest.*

Nimm 1 großes Artefakt deiner Wahl vom Spielplan

UND



Nimm 1 Energie aus dem Vorrat



Nimm 1 Kiste aus dem Vorrat



Ziehe deinen Wertungsmarker um 2 Felder vorwärts.

BAUEN

Wähle **1 leeres Wüstenfeld**, auf dem du bauen möchtest. Zahle die **Kosten für die Entfernung** zu diesem Feld (siehe Seite 11) und die **Kosten für das Gebäude**, das du bauen möchtest (3 Zahnräder für ein kleines Gebäude oder 5 Zahnräder für ein großes Gebäude).

Prüfe dann, ob du die folgenden möglichen Belohnungen erhältst:

- Wenn dein Gebäude **benachbart** zu 1 oder mehreren **Geländefeldern** (Wald/Gebirge/Steppe) ist, bewege den/die entsprechenden **Maschinenleistenmarker** auf deinem Spieltableau um jeweils **1 Feld** für jedes dieser Geländefelder **vorwärts**.
- Wenn dein Gebäude **benachbart** zu 1 oder mehreren **Kristallsymbolen** (entlang der Ränder des Spielgebiets) ist, erhältst du jeweils **1 Kristall** für jedes dieser Kristallsymbole.
- Wenn dein Gebäude **benachbart** zu 1 oder mehreren neuen **Seefeldern** ist (d. h., dass du noch kein Gebäude benachbart zu dem jeweiligen Seefeld hattest), erhältst du jeweils die darauf angegebene **Belohnung**. Beachte, dass mehrere Personen die Belohnung desselben Seefelds erhalten können, aber jede Person kann die Belohnung jedes Seefelds nur 1-mal erhalten.

Große Gebäude: Große Gebäude **verdoppeln** die **Belohnungen** von benachbarten **Geländefeldern** und **Kristallsymbolen** (d. h., du ziehst du 2 Felder pro Geländefeld vorwärts und du erhältst 2 Kristalle pro Kristallsymbol), aber du erhältst nur die normale, **1-fache Belohnung** für **Seefelder**.

Wichtige Anmerkungen:

- Gebäude dürfen nur auf **Wüstenfeldern** gebaut werden.
- Auf jedem Feld darf maximal 1 Gebäude stehen.
- Wenn eine beliebige Person ein Gebietsplättchen erkundet, sodass anschließend ein neues Gelände- oder Seefeld benachbart zu einem deiner bereits gebauten Gebäude ist, erhältst du sofort die Belohnung für das entsprechende Feld. Schalten dadurch mehrere Personen Belohnungsfelder auf ihren Maschinenleisten frei, erhalten diese Personen ihre Belohnungen in Spielreihenfolge, beginnend mit der Person, die gerade am Zug ist.



Die violette Person zahlt 1 Nahrung für die Entfernung und 3 Zahnräder, um ein kleines Gebäude zu bauen. Sie zieht ihren grünen Maschinenleistenmarker um 2 Felder und ihren gelben Marker um 1 Feld vorwärts.

Sie erhält keine Energie durch das Seefeld, da sie diese Belohnung bereits bei einem vorherigen Bau eines Gebäudes erhalten hat. Für den benachbarten kleinen Ort und das Wüstenfeld gibt es ebenfalls keine Belohnung.



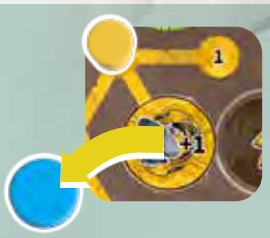
Die violette Person baut ein großes Gebäude und zieht ihren grünen Maschinenleistenmarker um 4 Felder und ihren grauen Marker um 2 Felder vorwärts. Zusätzlich erhält sie 1 Slot-Modul (da sie noch kein zu diesem Seefeld benachbartes Gebäude gebaut hatte).

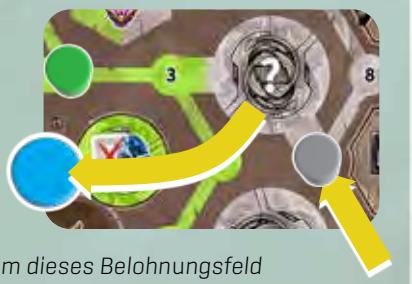
BELOHNUNGSFELDER ENTLANG DER MASCHINENLEISTEN FREISCHALTEN:

Entlang der 3 Maschinenleisten gibt es Belohnungsfelder. Diese werden freigeschaltet, sobald du mit 1 oder 2 Markern bestimmte mit ihnen verbundene Felder auf den entsprechenden Leisten erreichst oder überschreitest. Wenn du ein Belohnungsfeld freischaltest, entfernst du den Fortschrittsmarker von diesem Belohnungsfeld und legst ihn auf das niedrigste freie Feld deiner Fortschrittsleiste (entlang der linken Seite deines Spieltableaus).

Wichtig: Manche Belohnungsfelder erfordern, dass du mit 2 verschiedenen Markern bestimmte Felder erreicht oder überschritten hast.

Wenn du das Ende einer Leiste erreicht hast, erhältst du statt jedem weiteren Schritt 1 Ressource der neben dem letzten Feld angegebenen Art.





Um dieses Belohnungsfeld freizuschalten, musst die damit verbundenen Felder auf den beiden Leisten erreichen oder überschreiten.

DIE VERSCHIEDENEN BELOHNUNGSFELDER:

Standardmaschine: Sobald sie freigeschaltet ist, darfst du sie mithilfe von Energie aktivieren (siehe Seite 16).



Spezialmaschine: Sobald sie freigeschaltet ist, wählst du sofort **1 Maschinenplättchen** der entsprechenden Farbe aus der Auslage und legst es auf das frei gewordene Belohnungsfeld. Du darfst sie mithilfe von Energie aktivieren (siehe Seite 16). Decke 1 neues Maschinenplättchen auf, sodass wieder 3 Plättchen jeder Farbe in der Auslage liegen.

Hinweis: *Wenn du in deinem Zug mehr als 1 Spezialmaschine freischaltest, füllst du die Auslage nach jedem genommenen Maschinenplättchen wieder auf.*



Artefakt: Nimm sofort **1 großes Artefakt** deiner Wahl vom Spielplan und lege es neben deine Artefaktkarte. Artefakte bringen dir bei Spielende Punkte.



Spielende-Kartenbonus: Bei Spielende erhältst du 2 Punkte für jede Bürger*innenkarte der angegebenen Farbe, die du im Spielverlauf erhalten hast (die Start-Karten zählen nicht dazu!).



ÜBERWINTERN

Anstatt bis zu 2 Aktionen auszuführen, darfst du überwintern. Kannst oder willst du nicht mindestens 1 Aktion ausführen, **musst** du überwintern.

Wenn du überwinterst, führst du die folgenden Schritte aus:

1. Lege alle **Energie** von deinen Maschinen zurück in dein **Energielager**. Du darfst sie in deinen zukünftigen Zügen erneut verwenden.
2. Nimm alle Karten aus deinem **Ruhebereich** und lege sie **offen** in deinen **aktiven Bereich**. (Hast du noch ungespielte Karten in deinem aktiven Bereich liegen, behalte sie dort.)
3. Nimm alle gespielten Karten aus deinen **Kartenslots** und lege sie **verdeckt** in deinen **Ruhebereich**.
4. Schiebe dein **Schalterplättchen** nach oben in die Position *ungenutzt*.
5. Ziehe deinen **Überwinterungsmarker** um 1 Feld vorwärts. Anschließend erhältst du die **Belohnung**, die rechts auf deinem aktuellen Feld auf der Überwinterungsleiste angegeben ist oder wählst 1 andere Belohnung von einem beliebigen Feld darunter.

Wenn du das **4. Feld** der Überwinterungsleiste erreichst, musst du zusätzlich sofort **1 großes Artefakt** deiner Wahl vom Spielplan **entfernen**. Lege es zurück in die Schachtel. Wenn dies das letzte verbliebene große Artefakt war, erhältst du das Spielendeplättchen und leitest das Spielende ein (siehe Seite 17).

Wichtig: Wenn du überwinterst, darfst du zu Beginn deines Zuges deine ggf. verbliebene Energie nutzen, um Maschinen zu aktivieren. Sobald du allerdings deine Energie zurück in dein Energielager gelegt hast, darfst du in diesem Zug keine Maschinen mehr aktivieren.

Hinweis: *Du darfst auch dann überwintern, wenn dein Marker bereits auf dem letzten Feld der Überwinterungsleiste steht. In diesem Fall bewegst du deinen Marker nicht vorwärts, aber wählst 1 beliebige Belohnung auf der rechten Seite der Überwinterungsleiste.*



Wähle die Belohnung rechts auf deinem aktuellen Feld oder die Belohnung von einem beliebigen vorherigen Feld.

Für das Solospiel: Wenn du überwinterst, darfst du beliebig viele **Bürger*innenkarten**, **Maschinenplättchen** und/oder **Slot-Module** aus der Auslage entfernen und zurück in die Schachtel legen. Fülle die Auslage anschließend wieder auf.

Denke daran, den **Aktionsmarker** um **2 Felder** auf der Fortschrittsleiste vorwärts zu ziehen, wenn du überwinterst.

FREIE AKTION: KRISTALL TAUSCHEN

Du darfst **jederzeit** Kristalle 1:1 in beliebige Grundressourcen (Zahnräder/Bücher/Nahrung) tauschen (nicht umgekehrt). Manche Stämme können durch das Freischalten von bestimmten Technologien Zugang zu weiteren Tauschoptionen erhalten.



FREIE AKTION: MASCHINE AKTIVIEREN

Du darfst in deinem Zug jederzeit mithilfe von Energie beliebige deiner freigeschalteten nicht aktivierten Maschinen aktivieren, um ihre Soforteffekte zu nutzen. Nimm dazu jeweils **1 Energie** aus deinem Energielager und lege sie auf die Maschine, die du aktivieren möchtest. Eine Maschine darf erst wieder aktiviert werden, nachdem die Energie von ihr entfernt wurde (üblicherweise durch Überwintern).



Hinweis: *Du darfst in deinem Zug beliebig viele Maschinen aktivieren. Manche Stämme haben eine Maschine auf ihrem Stammestableau. Sobald diese freigeschaltet ist (durch eine Aktion* Bevölkern*), darfst du sie wie deine anderen Maschinen aktivieren.*

STANDARDMASCHINEN: (es gibt 3 Standardmaschinen auf deinem Spieltableau)

Für andere Maschineneffekte siehe Seiten 22-24.



Tausche 1 Grundressource deiner Wahl in 1 Kristall.



Nimm 1 Karte deiner Wahl aus einem deiner Kartenslots und lege sie in deinen Ruhebereich. Dadurch wird ggf. nicht nur ein Slot frei, sondern du wirst diese Karte auch früher zurück in deinen aktiven Bereich legen können (wenn du das nächste Mal überwinterst).



Aktiviere diese Maschine, wenn du eine Aktion durchführst, um die Kosten für die Entfernung in dieser Aktion temporär um 1 zu reduzieren („Reichweite +1"). D. h., du zahlst 1 Nahrung weniger für die Entfernung.

FREIE AKTION: KISTE ÖFFNEN

Wenn du eine Kiste erhältst, legst du sie verdeckt (mit der geschlossenen Seite nach oben) oberhalb deines Stammestableaus ab. Du darfst die Vorderseite jedoch jederzeit anschauen.

Du darfst in deinem Zug jederzeit eine deiner geschlossenen Kisten öffnen (umdrehen), um ihren Soforteffekt zu nutzen. Lege deine geöffneten Kisten neben dein Spieltableau, wo sie bis zum Spielende verbleiben. Du kannst ggf. noch Punkte für deine gesammelten Kisten erhalten.

Hinweis: *Du darfst in deinem Zug beliebig viele Kisten öffnen.*



Du erhältst 1 Buch und 1 Zahnrad.

SPIELENDE

Sobald das **letzte große Artefakt** vom Spielplan genommen bzw. entfernt wird, erhält die Person, die **aktuell am Zug** ist, das **Spielendeplättchen**. Nachdem diese Person ihren Zug beendet hat, haben alle **anderen** Personen noch 1 letzten Zug, bevor das Spiel endet.

Jede Person, die noch ein großes Artefakt erhalten würde, nachdem das letzte große Artefakt genommen bzw. entfernt wurde, erhält stattdessen ein **kleines Artefakt** (bringt bei Spielende 2 Punkte). Der Vorrat an kleinen Artefakten ist theoretisch unbegrenzt. Sollten nicht genug Plättchen übrig sein, verwendet bitte beliebige andere Marker als Ersatz.

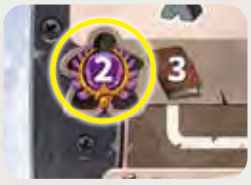
Nach dem letzten Zug des Spiels werten alle Personen ihre **violetten Punkte**. Beachtet, dass ihr keine Boni mehr von den Bonusfeldern auf der Wertungsleiste erhaltet!

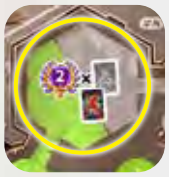
Jede Person wertet die folgenden Punkte und zieht ihren Wertungsmarker entsprechend vorwärts:

- Die Punkte, die auf dem niedrigsten freien Feld auf deiner **Fortschrittsleiste** angegeben sind. (Falls alle Felder belegt sind, erhältst du die Punkte, die rechts neben dem letzten Feld angegeben sind.)
- Die Punkte von **freigeschalteten Technologien** auf deinem Stammestableau.
- Die Punkte von jedem **großen Ort**, auf dem du eine **Bevölkerungsfigur** hast (siehe Seite 18).
- Wenn du den **Spielende-Kartenbonus** auf einer Maschinenleiste freigeschaltet hast, erhältst du 2 Punkte pro Bürger*innenkarte der angegebenen Farbe (die Start-Karten zählen nicht dazu!).
- 4 Punkte, wenn du das **Spielendeplättchen** besitzt.
- 2 Punkte für jedes **kleine Artefakt**.
- 1 Punkt für je **5 übrige Ressourcen**.
- Die Punkte für deine **Artefaktkarte** und deine **großen Artefakte**:
  Du erhältst die Punkte in den 3 auf deiner Artefaktkarte angegebenen Kategorien (siehe Seite 18). Für jedes große Artefakt, das du besitzt, erhältst du jeweils noch 1-mal die Punkte für die farblich entsprechende Kategorie.

Die Person mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt diejenige der beteiligten Personen mit den meisten übrigen Ressourcen, die zusammen keinen Punkt mehr ergaben (0-4). Bei erneutem Gleichstand gewinnt diejenige der beteiligten Personen, die auf allen 3 Maschinenleisten zusammen am weitesten vorwärts gezogen ist (Summe der Zahlen auf den Feldern, auf denen die Maschinenleistenmarker stehen). Führt dies wiederum zu einem Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg.











Diese Person hat 1 violettes und 2 weiße große Artefakte gesammelt. Sie erhält die Punkte in ihrer violetten Kategorie 2-mal, die Punkte in der orangen Kategorie 1-mal und die Punkte in der weißen Kategorie 3-mal.

Für das Solospiel: Das Spiel endet **nicht**, wenn du das letzte große Artefakt nimmst bzw. entfernst. Falls du weitere große Artefakte erhältst, nimm dir stattdessen kleine Artefakte. Das Spielende wird erst eingeleitet, wenn du den Aktionsmarker über das letzte Feld der Fortschrittsleiste hinausbewegst (steht der Aktionsmarker bereits auf dem letzten Feld, darfst du dich auch entscheiden, zu überwintern). Du darfst anschließend noch weitere Züge ausführen, wobei du die Aktion *Karte spielen* nicht mehr wählen und nicht mehr überwintern darfst. Das Spiel endet, sobald du keine weitere Aktion mehr durchführen kannst oder willst. Vergleiche deine Gesamtpunktzahl mit der nebenstehenden Tabelle. Es wird dir mit bestimmten Stämmen ggf. schwerer erscheinen, hohe Punktzahlen zu erzielen, da im Solospiel nicht alle Technologien gleich nützlich sind. Aber das ist Teil der Herausforderung: Spiele mit allen verschiedenen Stämmen und finde heraus, welchen Rang du jeweils erreichen kannst.

49 oder weniger:	Du hast verloren
50+:	Du hast überlebt
75+:	Kleiner Sieg
100+:	Normaler Sieg
130+:	Großer Sieg
160+:	Überragender Sieg
180+:	Utopie

WERTUNG DER ARTEFAKTKARTEN:

Zur Erinnerung: Ihr wertet zunächst alle 3 Kategorien auf eurer Artefaktkarte jeweils 1 Mal. Anschließend wertet ihr für jedes eurer großen Artefakte die Kategorie der entsprechenden Farbe 1 weiteres Mal.


- Je **Kiste** (geöffnete und geschlossene Kisten)


- Je **Energie** (auf Maschinen und im Energielager)


- Je **2 Slot-Module**


- Je **Bevölkerungsfigur**, die du auf dem Spielplan platziert hast (auf kleinen und großen Orten)


- Je **Fortschrittsmarker**, den du von deinem **Stammestableau** entfernt hast (für jede ausgeführte Stammesfähigkeit)

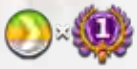

- Je **Glaskolbensymbol** auf deinen Maschinen, Slot-Modulen und Bürger*innenkarten (inkl. der Karten in deinem Ruhebereich)


- Je **Karte** (alle Karten in deinem aktiven Bereich, deinen Kartenslots und in deinem Ruhebereich; die Start-Karten zählen **nicht** dazu)

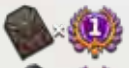

- Je **Seefeld**, von dem du mindestens 1 Belohnung erhalten hast (durch benachbarte Gebäude und/oder ggf. Tempel der Hofstadterianer). Jedes Seefeld zählt nur 1-mal.

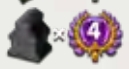

- Je **Kristallsymbol**, das benachbart zu mindestens 1 deiner Gebäude ist. Riesenkristalle zählen auch dazu (diese werden im Verlauf der Kampagne freigeschaltet). Jedes Kristallsymbol zählt nur 1-mal.

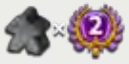
WERTUNG DER GROSSEN ORTE:


- Du erhältst Punkte entsprechend der Zahl auf dem Feld, auf dem dein grüner/gelber/grauer **Maschinenleistenmarker** steht.


- Je **Energie** (auf Maschinen und im Energielager)

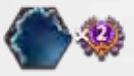

- Je **Slot-Modul**


- Je **großem Gebäude**, das du gebaut hast


- Je **Bevölkerungsfigur**, die du auf dem Spielplan platziert hast (auf kleinen und großen Orten)


- Je **Bevölkerungsfigur**, die du auf einem **großen Ort** platziert hast (inkl. diesem)


- Je **Karte** (zähle alle Karten in deinem aktiven Bereich, deinen Kartenslots und in deinem Ruhebereich; die Start-Karten zählen **nicht** dazu)


- Je **Seefeld**, von dem du mindestens 1 Belohnung erhalten hast (durch benachbarte Gebäude und ggf. Tempel der Hofstadterianer). Jedes Seefeld zählt nur 1-mal.

WERDEN IM VERLAUF DER KAMPAGNE FREIGESCHALTET:


- Je **Fortschrittsmarker**, den du von deinem **Stammestableau** entfernt hast (für jede ausgeführte Stammesfähigkeit)

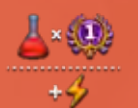

- Je **Kristallsymbol**, das benachbart zu mindestens 1 deiner Gebäude ist. Riesenkristalle zählen auch dazu (diese werden im Verlauf der Kampagne freigeschaltet). Jedes Kristallsymbol zählt nur 1-mal.


- Je **Glaskolbensymbol** auf deinen Maschinen, Slot-Modulen und Bürger*innenkarten (inkl. der Karten in deinem Ruhebereich)

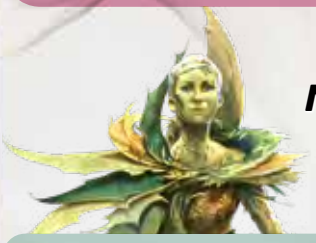

- Je **Kiste** (geöffnete und geschlossene Kisten)



- Zähle die Anzahl der **Gebietsplättchen** (inkl. der Start-Gebietsplättchen), auf denen du **mindestens 1 Gebäude und/oder 1 Bevölkerungsfigur** hast. Große Orte zählen nicht dazu! Du erhältst 3/7/12/15 Punkte für deine Präsenz auf mindestens 3/6/8/10 Plättchen.


- Wenn du diesen Ort bevölkerst, erhältst du sofort **1 Energie** aus dem Vorrat. Bei Spielende erhältst du 1 Punkt für jedes **Glaskolbensymbol** auf deinen Maschinen, Slot-Modulen und Bürger*innenkarten (inkl. der Karten in deinem Ruhebereich)

STAMMESFÄHIGKEITEN UND TECHNOLOGIEN



NÀDAIR



Wenn du deine Stammesfähigkeit aktivierst, erhältst du 1 zusätzliches Buch und 1 Punkt.



Wenn du die Entfernung ermittelst, musst du für Wald- und Seefelder, durch die du zählst, keine Nahrung bezahlen.

Du beginnst das Spiel mit **5 Waldplättchen**



Stammesfähigkeit (max. 5×): Zahle 1 Kristall, um 1 Waldplättchen auf 1 **leeres** Wüstenfeld deiner Wahl zu legen (nicht auf ein Wüstenplättchen der Kuniban). Du musst für die Entfernung zu diesem Feld zahlen. Das Plättchen zählt ab sofort als Waldfeld. Personen, die zu dem neuen Waldfeld benachbarte Gebäude haben, ziehen wie gewohnt auf ihrer grünen Maschinenleiste vorwärts. Nachdem du das Plättchen gelegt hast, erhältst du je 1 Buch für dieses neue Waldfeld und alle damit verbundenen Waldfelder, die insgesamt eine zusammenhängende Fläche ergeben.



Du erhältst 4 Bücher. Die blaue Person zieht auf ihrer grünen Maschinenleiste um 1 Feld vorwärts (da sie zu dem neuen Waldfeld 1 benachbartes Gebäude hat).



HOFSTADTERIANER



Stammesfähigkeit: Du erhältst 1 Grundressource für jedes Seefeld zu dem du mindestens 1 benachbartes Gebäude hast.



Du darfst jederzeit 2 Grundressourcen deiner Wahl (gleiche oder verschiedene) in 1 Kristall tauschen.



Du zahlst keine Bücher an andere Personen, wenn du einen Ort bevölkerst, auf dem andere Personen bereits eine Bevölkerungsfigur haben. Dies trifft bereits für den Ort zu, mit dem du diese Technologie freischaltest.

Du beginnst das Spiel mit **5 Tempelplättchen**



Stammesfähigkeit (max. 5×): Zahle 1 Kristall, um 1 Tempelplättchen auf 1 **leeres** Seefeld deiner Wahl zu legen. Du musst für die Entfernung zu diesem Feld zahlen. Du erhältst sofort die Belohnung von diesem Seefeld, auch wenn du sie bereits durch eines deiner Gebäude erhalten hast.
Du darfst die Entfernung immer ausgehend von deinen gelegten Tempeln ermitteln (sowie weiterhin ausgehend von deinen Gebäuden/Bevölkerungsfiguren; Tempel zählen als Siedlungsteile).

Durch die Tempel ist es dir möglich, die Belohnung von jedem Seefeld 2-mal zu erhalten. Jedes Seefeld zählt jedoch weiterhin nur 1-mal, wenn es gewertet wird (siehe Seite 18). Andere Personen (oder auch du selbst) können weiterhin die Belohnung eines Seefelds durch den Bau 1 benachbarten Gebäudes erhalten, auch wenn ein Tempel darauf liegt.



Wenn du die Entfernung von einem Tempel aus ermittelst, zahlst du für sie 2 Nahrung weniger („Reichweite +2").



+1 Energie

STAMMESFÄHIGKEITEN UND TECHNOLOGIEN (FORTSETZUNG)



IOx49I



Immer wenn du eine Aktion *Erkunden* ausführst, zahlst du 1 Nahrung weniger.



Dies ist eine Maschine, die du mithilfe von Energie aktivieren kannst. Aktiviere sie, wenn du eine Aktion *Erkunden* ausführst, um in dieser Aktion keine Nahrung für die Entfernung zu zahlen („unendliche Reichweite"). Du darfst ein Gebietsplättchen deiner Wahl irgendwo auf dem Spielplan erkunden (sogar eines, das hinter anderen noch nicht erkundeten Gebietsplättchen liegt).



Durch das Freischalten dieser Technologie erhältst du einen einmaligen Soforteffekt: Bewege 1 deiner Bevölkerungsfiguren von einem **kleinen** Ort auf einen anderen **kleinen** Ort deiner Wahl, auf dem du noch keine Bevölkerungsfigur hast (du musst keine Bücher an andere Personen zahlen, die dort bereits eine Bevölkerungsfigur haben).

Du beginnst das Spiel mit **5 Zielplättchen**



Stammesfähigkeit: Lege 1 Zielplättchen auf 1 Wüsten- oder Ortsfeld deiner Wahl (max. 1 Zielplättchen pro Feld; auch große Orte sind erlaubt), auf dem du kein Gebäude bzw. keine Bevölkerungsfigur hast. Da du nicht für die Entfernung bezahlen musst, darf dies irgendwo auf dem Spielplan sein.

Wenn du später eine Aktion auf diesem Feld durchführst (*Bauen* oder *Bevölkern*), erhältst du einen Rabatt von 2 auf die Kosten der Aktion (nicht auf die Entfernung oder die Bücher, die du an andere Personen zahlen musst). Anschließend legst du das Zielplättchen wieder zurück in deinen Vorrat.

Wenn eine andere Person eine Aktion auf diesem Feld durchführt, erhältst du die Ressourcen, die sie für diese Aktion bezahlt (ohne die Kosten für die Entfernung oder die Bücher, die sie an andere Personen zahlen muss). Anschließend legst du das Zielplättchen wieder zurück in deinen Vorrat.

Rabatt von 2 Zahnrädern beim Bauen





Rabatt von 2 Büchern beim Bevölkern



KUNIBAN



Stammesfähigkeit: Zahle 1 Nahrung, um 1 Karte deiner Wahl aus der Auslage zu nehmen und in deinen aktiven Bereich zu legen.



Immer wenn du 1 Karte aus der Auslage nimmst, erhältst du zusätzlich 1 Ressource, abhängig von der Farbe der Karte.



Du darfst jederzeit 1 Kristall zahlen, um 1 bereits gespielte Karte aus einem deiner Kartenslots deiner Wahl in deinen Ruhebereich zu legen.



Dies ist eine Maschine, die du mithilfe von Energie aktivieren kannst. Aktiviere sie, um 1 ungespielte Karte von deinem aktiven Bereich in deinen Ruhebereich zu legen. Du erhältst den Effekt, der im **oberen** Bereich dieser Karte angegeben ist.

Du beginnst das Spiel mit **5 Wüstenplättchen**



Stammesfähigkeit (max. 5×): Lege 1 Wüstenplättchen auf 1 **leeres** Geländefeld (Gebirge/Wald/Steppe) deiner Wahl (nicht auf ein Waldplättchen der Nàdair). Du musst für die Entfernung zu diesem Feld zahlen. Das Plättchen zählt ab sofort als Wüstenfeld.

Anschließend nimmst du zusätzlich 1 Karte, die der Farbe des Geländes unter dem Wüstenplättchen entspricht (Gebirge = Grau, Wald = Grün, Steppe = Gelb), aus der Auslage und legst sie in deinen aktiven Bereich. Falls keine passende Karte in der Auslage liegt, erhältst du keine Karte.

Wenn eine Person auf einem Wüstenplättchen baut (du oder eine andere Person), erhält **diese** Person sofort 1 Punkt.



Nimm 1 graue Karte aus der Auslage und lege sie in deinen aktiven Bereich.



Die violette Person erhält 1 Punkt.



WERDEN IM VERLAUF DER KAMPAGNE FREIGESCHALTET

FORMICA



Wenn du baust, erhältst du einen Rabatt von 1 für jedes zu dem entsprechenden Feld benachbarte Gebirgsfeld.



Du darfst jederzeit 1 Kristall in 2 Grundressourcen derselben Art tauschen.



Dies ist eine Maschine, die du mithilfe von Energie aktivieren kannst. Aktiviere sie, um 1 Kristall zu erhalten.

Du beginnst das Spiel mit **5 Werkstattplättchen**



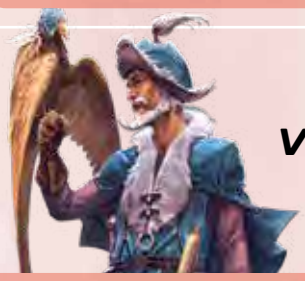
Stammesfähigkeit (max. 5×): Zahle 1 Kristall, um 1 Werkstattplättchen auf 1 Geländefeld (Gebirge/Wald/Steppe) deiner Wahl zu legen (max. 1 Werkstattplättchen pro Feld). Da du nicht für die Entfernung bezahlen musst, darf dies irgendwo auf dem Spielplan sein. Zusätzlich ziehst du deinen Marker auf der entsprechenden Maschinenleiste sofort um 1 Feld vorwärts.



Du erhältst einen Rabatt von 1 auf die Kosten von allen Aktionen, die du auf zu einer Werkstatt benachbarten Feldern durchführst (d. h. *Bauen* kostet 1 Zahnrad weniger, *Bevölkern* kostet 1 Buch weniger, *Erkunden* kostet 1 Ressource weniger). Werkstätten gewähren keinen Rabatt auf die Kosten für die Entfernung. Du kannst maximal einen Rabatt von 1 von Werkstätten pro Aktion erhalten (wenn mehrere Werkstätten benachbart sind, erhältst du trotzdem nur einen Rabatt von 1).



Schiebe dein Schalterplättchen sofort nach oben (in die Position *ungenutzt*). Ab sofort darfst du, wenn du die Aktion *Schalter nutzen* ausführst, alternativ den Effekt im **unteren** Bereich einer bereits in einen Kartenslot gespielten Karte einer anderen Person kopieren (diese Person muss die entsprechende Karte anschließend in ihren Ruhebereich legen). Der Effekt der Karte bezieht sich immer auf deinen eigenen Spielbereich (z. B. auf die Anzahl deiner **eigenen** sichtbaren Glaskolbensymbole).



VUKUNTUR



Stammesfähigkeit: Du darfst sofort 1 zusätzliche Aktion *Bauen*, *Bevölkern* oder *Erkunden* ausführen (diese zählt nicht als 1 der bis zu 2 Aktionen in deinem Zug). Du zahlst in dieser Aktion 1 Nahrung weniger für die Entfernung („Reichweite +1").

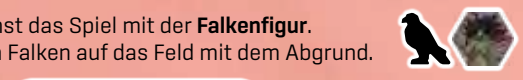


Du zahlst für die Entfernung immer 1 Nahrung weniger („Reichweite +1"). Hast du mehrere Rabatte auf die Kosten für die Entfernung, wirken diese kumulativ.



Du erhältst sofort 1 Kiste und 1 Kristall. Von nun an erhältst du zusätzlich immer 1 Kristall, wenn du 1 Kiste erhältst.

Du beginnst das Spiel mit der **Falkenfigur**. Stelle den Falken auf das Feld mit dem Abgrund.





Stammesfähigkeit: Du darfst die Entfernung immer ausgehend vom Falken ermitteln (sowie weiterhin ausgehend von deinen Gebäuden/Bevölkerungsfiguren).

Wenn du deine Stammesfähigkeit aktivierst, darfst du den Falken bis zu 3 Felder pro Fortschrittsmarker, den du von deinem Stammestableau entfernt hast (d. h. 3 Felder pro sichtbarem Symbol), bewegen. Der für diese Aktion ggf. entfernte Marker zählt dazu. Der Falke muss seine Bewegung auf einem Geländefeld beenden (Gebirge/Wald/Steppe). Er darf auf einem Feld mit einer Werkstatt der Formica landen und er darf auch auf dem Feld landen, von dem aus er die Bewegung begonnen hat (siehe freischaltbare Technologie zur Stammesfähigkeit weiter unten).





Du erhältst einen Rabatt von 1 auf die Kosten von allen Aktionen, die du auf zum Falken benachbarten Feldern durchführst (d. h. *Bauen* kostet 1 Zahnrad weniger, *Bevölkern* kostet 1 Buch weniger, *Erkunden* kostet 1 Ressource weniger).



Wenn du deine Stammesfähigkeit aktivierst, erhältst du 3 Grundressourcen derselben Art, abhängig vom Gelände, auf dem der Falke seine Bewegung beendet.

EFFEKTE VON SYMBOLEN

SYMBOLE AUF MASCHINEN:

Alle Effekte von Maschinen sind temporär (sie gelten nur, wenn die Maschine aktiviert wird).



- Lege 1 (ungespielte) Karte von deinem aktiven Bereich in deinen Ruhebereich. Du erhältst den Effekt, der im oberen Bereich dieser Karte angegeben ist.



- Diese Maschine darf nur aktiviert werden, wenn du eine Karte spielst. Du darfst diese Karte um 180 Grad drehen, um den Effekt im unteren Bereich der Karte (in einem der oberen Slots) oder im oberen Bereich der Karte (in einem der unteren Slots) zu erhalten.



- Diese Maschine darf nur aktiviert werden, wenn du eine Aktion *Erkunden* ausführst. Du musst in dieser Aktion keine Kosten für die Entfernung zahlen („unendliche Reichweite"). Du kannst dies nutzen, um 1 beliebiges Gebietsplättchen auf dem Spielplan zu erkunden (sogar eines, das hinter anderen noch nicht erkundeten Gebietsplättchen liegt).



- Wenn du diese Maschine aktivierst, behandle 1 Karte deiner Wahl temporär so, als ob sie **alle Farben** hätte. Dies kann z. B. relevant sein, um Slot-Modul-Effekte auszulösen, wenn du eine Karte spielst oder auch für Effekte, die dich Karten einer bestimmten Farbe spielen, nehmen oder zählen lassen. Du darfst diese Maschine nicht während der Wertung bei Spielende benutzen.

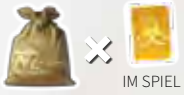


- Zahle 1 Zahnrad, um 1 beliebige deiner bereits geöffneten Kisten zu reaktivieren (du erhältst den Effekt der Kiste noch einmal). Jede Kiste darf maximal 1-mal pro Partie reaktiviert werden. Lege deine reaktivierten Kisten getrennt von den geöffneten Kisten rechts neben deinem Spieltableau ab, um den Überblick zu behalten.



- Aktiviere diese Maschine, wenn du die angegebene Aktion ausführst, um einen Rabatt von 2 auf die Kosten dieser Aktion zu erhalten (nicht auf die Kosten für die Entfernung).

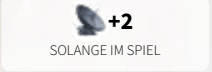
SYMBOLE AUF KARTEN:



- Du erhältst 1 Nahrung für jede gelbe Karte, die aktuell in deinen Kartenslots steckt (inklusive dieser Karte).



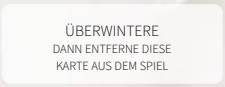
- Du erhältst je 1 Grundressource deiner Wahl für jedes **sichtbare** in deinem Spielbereich (auf Maschinen, Slot-Modulen und sichtbaren Karten in deinem aktiven Bereich und deinen Kartenslots, inklusive dieser Karte). Beachte: Ein Glaskolbensymbol im unteren Bereich einer Karte ist nicht sichtbar, wenn die Karte für ihren Effekt im oberen Bereich gespielt wurde.



- Der angegebene Effekt hält an, solange die Karte in einem Kartenslot steckt. Er endet erst, wenn die Karte in den Ruhebereich gelegt wird.



- Das Slotsymbol erlaubt es dir, später 1 weitere Karte in diesen Slot zu spielen. Tust du dies, werden alle Karten in diesem Slot, die der Farbe der neu gespielten Karte entsprechen, erneut aktiviert (siehe Seite 10).



- Nachdem du diese Karte gespielt hast, überwinterst du. Dies beendet deinen Zug. Entferne diese Karte anschließend aus dem Spiel (lege sie zurück in die Schachtel).

Für das Solospiel: Für dieses Überwintern ziehst du den Aktionsmarker nicht vorwärts.

EFFEKTE VON SYMBOLEN (FORTSETZUNG)

ALLGEMEINE SYMBOLE:



- Du erhältst 1 Grundressource der angegebenen Art.



- Du erhältst 1 Grundressource deiner Wahl (Zahnrad, Buch oder Nahrung).



- Du erhältst 1 Kristall



- Ziehe deinen Wertungsmarker um die angegebene Anzahl an Feldern auf der Wertungsleiste vor (du erhältst Belohnungen für erreichte bzw. überschrittene Bonusfelder).



- Violette Punkte werden erst bei Spielende gewertet.



- Zahle die Ressource(n) auf der linken Seite, um die Belohnung auf der rechten Seite 1-mal zu erhalten.



- Zahle die Ressource(n) auf der linken Seite, um die Belohnung auf der rechten Seite zu erhalten. Du darfst dies bis zu 3-mal durchführen.



- Zahle 1 Zahnrad, um entweder 2 Nahrung **oder** 2 Bücher zu erhalten (du darfst dies bis zu 3-mal durchführen; du darfst jedes Mal dieselben oder andere Ressourcen wählen).



- Ziehe auf der Maschinenleiste der angegebenen Farbe um 1 Feld vorwärts.



- Ziehe auf der Maschinenleiste einer Farbe deiner Wahl um 1 Feld vorwärts.



- Nimm 1 Slot-Modul aus der Auslage und lege es auf einen Platz deiner Wahl auf deinem Spieltableau.

  Wenn du es auf einen Platz mit  legst, aktivierst du es sofort und erhältst seinen Effekt (siehe Seite 10).



- Aktivere deine Stammesfähigkeit und bewege 1 deiner Fortschrittsmarker von deinem Stammestableau auf deine Fortschrittsleiste (siehe Seite 10).



- Nimm 1 Energie aus dem Vorrat und lege sie in dein Energielager.



- Nimm 1 Energie von 1 deiner Maschinen und lege sie zurück in dein Energielager.



- Nimm 1 Kiste aus dem Vorrat (zur Verwendung von Kisten siehe Seite 16).



- Bewege 1 Karte von 1 deiner Slots in deinen Ruhebereich. Wird dieser Effekt durch eine Karte ausgelöst, darfst du diese Karte selbst nicht bewegen.



- Wähle 1 Karte aus deinem Ruhebereich (du darfst dir die Karten im Ruhebereich jederzeit anschauen) und lege sie offen in deinen aktiven Bereich.

EFFEKTE VON SYMBOLEN (FORTSETZUNG)



- Nimm 1 großes Artefakt deiner Wahl vom Spielplan. Wenn du das letzte große Artefakt nimmst, erhält die Person, die aktuell am Zug ist, das Spielendeplättchen. Wenn du 1 großes Artefakt erhalten würdest, nachdem das Spielende eingeleitet wurde, nimmst du stattdessen 1 kleines Artefakt.



- Du reduzierst die Kosten für die Entfernung einer Aktion um 1 Nahrung („Reichweite +1").



- Du erhältst je 1 Grundressource deiner Wahl für jede Bevölkerungsfigur, die du auf dem Spielplan platziert hast.



- Spiele sofort 1 weitere Karte der angegebenen Farbe (falls du eine hast). Weiß = 1 Karte einer Farbe deiner Wahl. Dies kostet keine Aktion.



- Nimm 1 Karte der angegebenen Farbe aus der Auslage (falls möglich) und lege sie in deinen aktiven Bereich. Fülle die Auslage anschließend wieder auf. Weiß = 1 Karte einer Farbe deiner Wahl.



- Führe sofort 1 Aktion *Bauen*/*Erkunden*/*Bevölkern* aus. Dies kostet keine Aktion.



- Dieses Symbol selbst hat keinen Effekt, aber es gibt andere Effekte im Spiel, die für jedes dieser Symbole Punkte oder Ressourcen bringen.

IMPRESSUM

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

Illustrationen:
Gjermund Mørkved Bohne
Martin Mottet
Dan Roff

Grafikdesign:
Gjermund Mørkved Bohne

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign:
Jessy Töpfer

Übersetzung & Redaktion:
Matthias Wagner

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Aporta Games. © 2022 Aporta Games. © der deutschen Ausgabe 2023 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegasusspiele