WASSERKRAFT

DAS SAMMELBECKEN

REGELHEFT

Zu Wasserkraft sind bereits zwei Erweiterungen (Das Leeghwater-Projekt und die 5-Spieler-Erweiterung) sowie zwei weitere Spielpläne (Das Nildelta und die Colorado Connection) auf Deutsch bei Feuerland erschienen.

Im Laufe der Jahre hat der Originalverlag, Cranio Creations, zudem noch einige Mini-Erweiterungen und Promo-Materialien veröffentlicht, die wir in dieser Form nicht herausbringen konnten bzw. wollten. Außerdem gab es über Schwarmfinanzierung noch einen Duellmodus mit eigener Karte sowie insgesamt 3 neue Unternehmen. Nun, da deren Finanzierungskampagnen alle abgeschlossen sind, können wir alle diese Erweiterungen gemeinsam in einer Box herausbringen. Das Ergebnis hältst du gerade in den Händen, das Wasserkraft Sammelbecken!
Außerdem sind noch einmal je 16 einzelne Betonmischer und 16 einzelne Bagger enthalten.

Auf den folgenden Seiten findest du die Regeln für alle in dieser Box enthaltenen Module. Du kannst diese Module kombinieren oder einzeln verwenden, wie es dir am besten passt. Die neuen Chefingenieure sind im Anhang am Ende des Regelheftes erklärt. In diesem Anhang haben wir auch alle bereits existierenden Chefingenieure aufgeführt, so dass du bei Fragen ein einziges Nachschlagwerk hast.





- DIE CHINA-HERAUSFORDERUNG S. 4 – 8
- DIE ÜBERSEE-UNTERNEHMEN S. 10 – 13
- DUELL S. 14 – 17
- DER GEOFAKTOR S. 18 – 19
- Anhänge S. 20 – 28





DIE CHINA-HERAUSFORDERUNG

Provinz Henan, 3. April 1926.
Von der Holzterrasse des Pavillons aus beobachtete Wanghui Lin das trübe Wasser des Gelben Flusses, der gemächlich unter ihr dahinfloss. Das schlammige Wasser spiegelte den milchigen Himmel wider. Weiter flussaufwärts unterbrachen einige natürliche Seen den Lauf des Flusses – als legte er dort eine kurze Rast ein, bevor er sich in tiefere Ebenen stürzte.

Lin holte tief Luft. Beamte in Peking sprachen von Fortschritt, Modernität und Strom für die Küstenstädte. Doch jedes neue Projekt fordert Opfer: Dörfer mussten umgesiedelt, Dämme abgerissen und Hügel abgetragen werden, um den Weg für Projekte zu ebnen, die das Landschaftsbild der Region für immer verändern sollten.

In den letzten Jahren haben ausländische Unternehmen Maschinen, Gelder und Versprechen mitgebracht. Im Gegenzug verlangten sie Kontrolle – nicht nur über das Wasser, sondern auch über das Land. Wo einst Wege und Felder waren, befanden sich nun Baustellen. Wo einst der Fluss einem natürlichen Lauf folgte, wurde dieser durch Eingriffe neu geformt.

Lin klemmte sich ein Bündel Akten unter ihren Arm. Jede Entscheidung würde neue Möglichkeiten eröffnen ... oder neue Konflikte.

Der Gelbe Fluss war nicht leicht zu bändigen, doch wem es gelang, ihn zu kontrollieren, würde die Zukunft der Region bestimmen.



DIE ÜBERSEE-UNTERNEHMEN

Tokio und Manaus, 2. März 1929.
Tomoko Mori starrte konzentriert auf die Karte Japans und folgte den Läufen der sich durch die Berge windenden Flüsse mit ihren Augen. „Das ist unsere Chance“, sagte sie und stellte eine Tasse Tee ab. „Wir verfügen über das technologische Wissen und die Unterstützung der Regierung.“ Einer der Ingenieure warf einen Blick auf seine Notizen und fügte hinzu: „Die neuen Turbinen wurden erfolgreich getestet. Wir können unsere Produktionskapazität erheblich steigern.“ Mori nickte mit einem leichten Lächeln. „Wir dürfen keine Zeit verlieren. Jede Minute zählt, vor allem bei einer Konkurrenz, die nie schläft. Wir müssen ihnen immer einen Schritt voraus sein, wenn wir unsere Zukunft sichern wollen.“

Tausende Kilometer entfernt betrachtete Luis Bastos den spektakulären Sonnenaufgang über dem gewaltigen Amazonas. „Wir haben die ersten Infrastrukturarbeiten bereits eingeleitet“, sagte er. Ein Assistent zeigte ihm die vorläufigen Pläne. „Herr Bastos, die Schätzungen deuten auf ein beispielloses Energiepotential.“ Bastos lächelte zufrieden. „Ausgezeichnet. Unser Ziel ist klar: Wir müssen die Ersten sein, die diese Ressource nutzen. Wir dürfen nicht zulassen, dass andere uns überholen. Wir sind zu weit gekommen, um uns diese Gelegenheit entgehen zu lassen.“

Trotz großer Distanz hatten Mori und Bastos dieselbe Vision: den aufstrebenden Energiemarkt zu beherrschen. Mit ihrer Entschlossenheit und dem Zugang zu natürlichen Ressourcen waren beide bereit, jegliches Hindernis zu überwinden. Während ihre Pläne Gestalt annahmen, beobachtete die Welt gespannt, wer aus diesem neuen Wettlauf um Energie als Sieger hervorgehen würde.



DUELL

Montblanc, 17. Juli 1926.
Schon in seiner Kindheit hatte Joseph Fontaine viel über die Berge Frankreichs gelernt, aber kein Berg hatte ihn je so sehr fasziniert wie der König der Alpen. Als junger Mann hatte er diesen sogar bestiegen und dadurch unter Freunden und Verwandten den Spitznamen „Joseph du Mont Blanc“ erhalten. Doch waren nun zu viele Jahre vergangen, um diese Meisterleistung noch einmal wiederholen zu können. Er musste sich daher damit abfinden, mit einem Heißluftballon die Schutzhütte auf über 3000 Meter über dem Meeresspiegel zu erreichen. So konnte er zumindest das prachtvolle Panorama der Gletscher an der Grenze zwischen Frankreich und Italien von oben genießen.

Seine Gedanken schweiften ab zu seinem Widersacher Enrico Olivi – ein spöttisches Lächeln huschte über sein Gesicht. Diesem unzivilisierten Mann würde es die Sprache verschlagen. Nichts machte Fontaine glücklicher, als zu wissen, dass er derjenige war, der Olivis Bestrebungen zunichte gemacht hatte. Er war seiner Konkurrenz einen Schritt voraus, hatte Verträge abgeschlossen und sich exklusive Ausschreibungen gesichert. Dieses Mal würde seinem Unternehmen kein Konkurrent im Weg stehen! In der Nähe der Schutzhütte stellte er überrascht fest, dass die Arbeiten bereits begonnen hatten. Offensichtlich wollte sein Chefingenieur keine Zeit verlieren – alle Vorkehrungen wurden bereits getroffen.

„Sehr gut! Je früher wir anfangen, desto eher sind wir fertig!“, dachte er. Am Ziel angekommen, ging er zur Schutzhütte, als eine unverkennbare Stimme hinter ihm seine Aufmerksamkeit auf sich zog: „Bonjour Monsieur! Sind Sie gekommen, um die Effizienz meiner Arbeitskräfte zu bewundern?“

Fontaine drehte sich verblüfft um und erblickte Olivi, der an einem Tisch saß und genüsslich an einem edlen Grappa nippte. Er verstand in diesem Moment die Bedeutung dieser Worte nicht, doch als Olivi mit seinem Glas in Richtung der Bauplätze zeigte, begriff er die Situation und ihm schoss Blut in den Kopf.

„Was soll das heißen?“, knurrte er, während er nach ihm griff.
„Nun, mon cher du Mont Blanc, haben Sie wirklich geglaubt, ich würde Ihnen die wertvollen Ressourcen dieses Ortes einfach so überlassen?“, antwortete der Italiener unbeeindruckt und kippte den letzten Schluck Alkohol hinunter.

„Hier ist nur Platz für einen von uns!“, rief der Franzose wutentbrannt und schlug mit der Faust auf den Tisch.
„Da haben Sie recht.“, antwortete sein Rivale scharf und forderte ihn damit zum Duell heraus.



DER GEOFAKTOR

Der Geofaktor ist eine Mini-Erweiterung für Wasserkraft. Sie bringt neue Herausforderungen und Abwechslung.
Jedes Tal zeichnet sich durch eine besondere Vorgabe beim Bau bestimmter Bauteile aus und bietet einzigartige Effekte beim Nutzen des Bauteils.

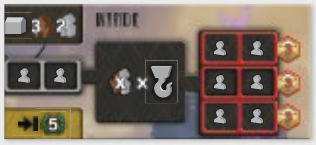


DIE CHINA-HERAUSFORDERUNG

ALLGEMEINES MATERIAL



1 neuer Spielplan „Gelber Fluss"



1 privates Gebäudeplättchen „Winde"



2 Neutrale Turbinenhäuser



18 Landschaftsplättchen



18 Ertragsplättchen



3 Auftragsarbeiten



3 Fortgeschrittene Technologieplättchen



4 Einfache Technologieplättchen „Landschaft"



1 Bonusplättchen



1 Zielplättchen

SPIELERMATERIAL CHINA



1 Unternehmensplan + 1 Spielhilfe



1 Planerweiterung



12 Arbeiter



5 Rohrwerke



5 Einfache Technologieplättchen



1 Unternehmensplättchen



4 Turbinenhäuser



5 Grundmauern



1 Reihenfolgemarker



1 Energiemarker



5 Gebäude



5 Erhöhungen



1 Siegpunktmarker

Die China-Herausforderung ist eine Erweiterung für Wasserkraft. Sie enthält den neuen Spielplan: Gelber Fluss. Das Grundspiel wird zum Spielen benötigt. Ihr könnt diese Erweiterung auch mit dem Leeghwater-Projekt spielen.

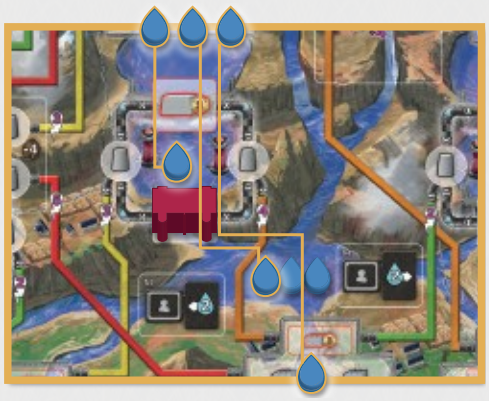
Die China-Herausforderung führt folgende Neuerungen ein:

Landschaften

Zu den bisherigen Bauwerken (und zu den privaten Gebäuden beim Spiel mit dem Leeghwater-Projekt) wird eine **neue Bauoption** hinzugefügt. Diese „Bauwerke" sind bereits auf dem Spielplan abgebildet. Sie werden zu Spielbeginn jedoch mit Landschaftsplättchen abgedeckt, um darzustellen, dass sie sich noch im Bau befinden. Eine Landschaft zu bauen, bedeutet **das entsprechende Plättchen vom Spielplan zu entfernen,** wodurch das Bauwerk darunter sichtbar wird. Durch das Bauen einer Landschaft erhaltet ihr die Belohnung des entsprechenden Bereiches (Berge, Hügel oder Vorland) in der entsprechenden Farbe (grün, gelb, rot). Es gibt verschiedene Arten von Landschaften mit jeweils unterschiedlichen Effekten: Sie können den Spielplan anpassen (z. B. Hinzufügen neuer Quellenplättchen, Flussarmen, Baufelder für Staumauern, Rohrwerke und Turbinenhäuser etc.), neue Aktionsfelder hinzufügen oder euch dauerhafte Boni verschaffen. Jede Person beginnt das Spiel mit dem neuen einfachen Technologieplättchen „Landschaft", das wie die üblichen Technologieplättchen funktioniert.

Natürliche Seen

Der neue Spielplan verfügt über 2 natürliche Seen. Fließt eine Wassereinheit in einen dieser Seen, wird sie dort gestaut und auf ein freies Wassereinheitsfeld gelegt. Sind alle Felder belegt, fließt die Wassereinheit wie üblich weiter.



3 Wassereinheiten fließen in das abgebildete Tal, in dem sich eine rote Staumauer mit Ausbaustufe 1 befindet. Diese Staumauer kann nur 1 Wassereinheit stauen, weshalb 2 Wassereinheiten in den natürlichen See weiterfließen.

Der See kann bis zu 3 Wassereinheiten stauen. Da er bereits 2 staut, bleibt nur 1 Wassereinheit im See und die 3. fließt weiter.

Rohrabzweigungen

Unter einigen Landschaftsplättchen befinden sich Rohrwerke mit Verzweigungen. Dies bedeutet, dass ihr dasselbe Rohrwerk mit beiden an die Verzweigungen angebundenen Turbinenhäusern nutzen könnt.





Jade (weiß) beschließt, die Landschaft „Neues unterirdisches Turbinenhaus" zu bauen (linke Abbildung) und passt dadurch den Spielplan an.
Durch den Bau der Landschaft, platziert sie außerdem ein neutrales Turbinenhaus (rechte Abbildung) auf dem Feld.

Dadurch kann sie jetzt die Rohrwerke mit Produktionswert 4 und 3 beide mit dem zuvor bereits verbundenen Turbinenhaus und dem neuen neutralen Turbinenhaus (kann von allen genutzt werden) nutzen.

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie im Regelheft des Grundspiels beschrieben auf, mit folgenden Änderungen und zusätzlichen Schritten:

1. Nutzt den neuen **Spielplan Gelber Fluss** anstatt des Spielplans des Grundspiels.

2. Legt die **18 Landschaftsplättchen** offen auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan. Zusammengehörende Plättchen und Felder haben jeweils denselben Code, der die Platzierung erleichtert.

3. Mischt die **18 Ertragsplättchen** verdeckt und legt zufällig jeweils 1 aufgedeckt, entsprechend der Farbe (grün, gelb, rot), auf die Felder neben den Bereichen. Legt bei einem Spiel zu dritt keine Plättchen auf Felder mit der Zahl 4. Legt bei einem Spiel zu zweit keine Plättchen auf Felder mit den Zahlen 4 und 3+.

4. Mischt das **neue Bonusplättchen** zusammen mit denen des Grundspiels und zieht zufällig 5 davon, wie im Grundspiel beschrieben. (Ihr könnt das neue Bonusplättchen in jedem Spiel nutzen.)

5. Mischt das **neue Zielplättchen** mit denen des Grundspiels und zieht zufällig 1 davon, wie im Grundspiel beschrieben. (Ihr könnt das neue Zielplättchen in jedem Spiel nutzen.)

6. Fügt die **neuen fortgeschrittenen Technologieplättchen** den Plättchen des Grundspiels hinzu. Sortiert sie nach ihren Rückseiten und mischt die 3 Stapel verdeckt. Zieht 1 Plättchen von jedem Stapel und legt es zurück in die Schachtel (So habt ihr in jedem Spiel eine andere Auswahl an Technologieplättchen).

7. Spielt ihr mit dem Leeghwater-Projekt, mischt ihr die **3 neuen Auftragsarbeiten** mit denen der Erweiterung. Zieht 5 Plättchen und sortiert diese nach den Buchstaben (A, B oder C) auf ihrer Rückseite. (Ihr könnt die neuen Auftragsarbeiten in jedem Spiel nutzen.)

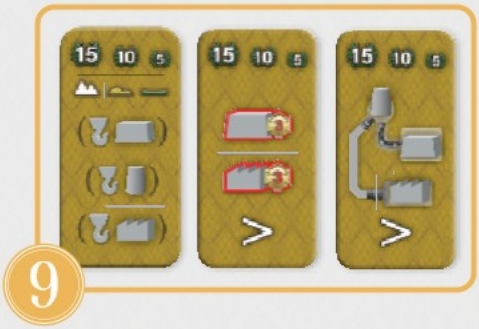
8. Spielt ihr mit dem Leeghwater-Projekt, mischt ihr das **neue private Gebäudeplättchen** mit denen der Erweiterung und zieht 5 Plättchen, wie in der Erweiterung beschrieben. (Ihr könnt das neue private Gebäudeplättchen in jedem Spiel nutzen.)

9. Zieht zufällig 3 der übrigen Zielplättchen und legt sie offen neben den Spielplan zum Landschaftsplättchen A2. Legt die restlichen Plättchen in die Schachtel zurück.

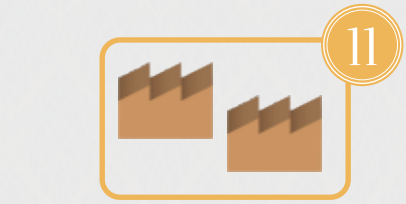
10. Gebt jeder Person **1 einfaches Technologieplättchen** „Landschaft“.

11. Legt die **2 neutralen Turbinenhäuser** neben den Spielplan.

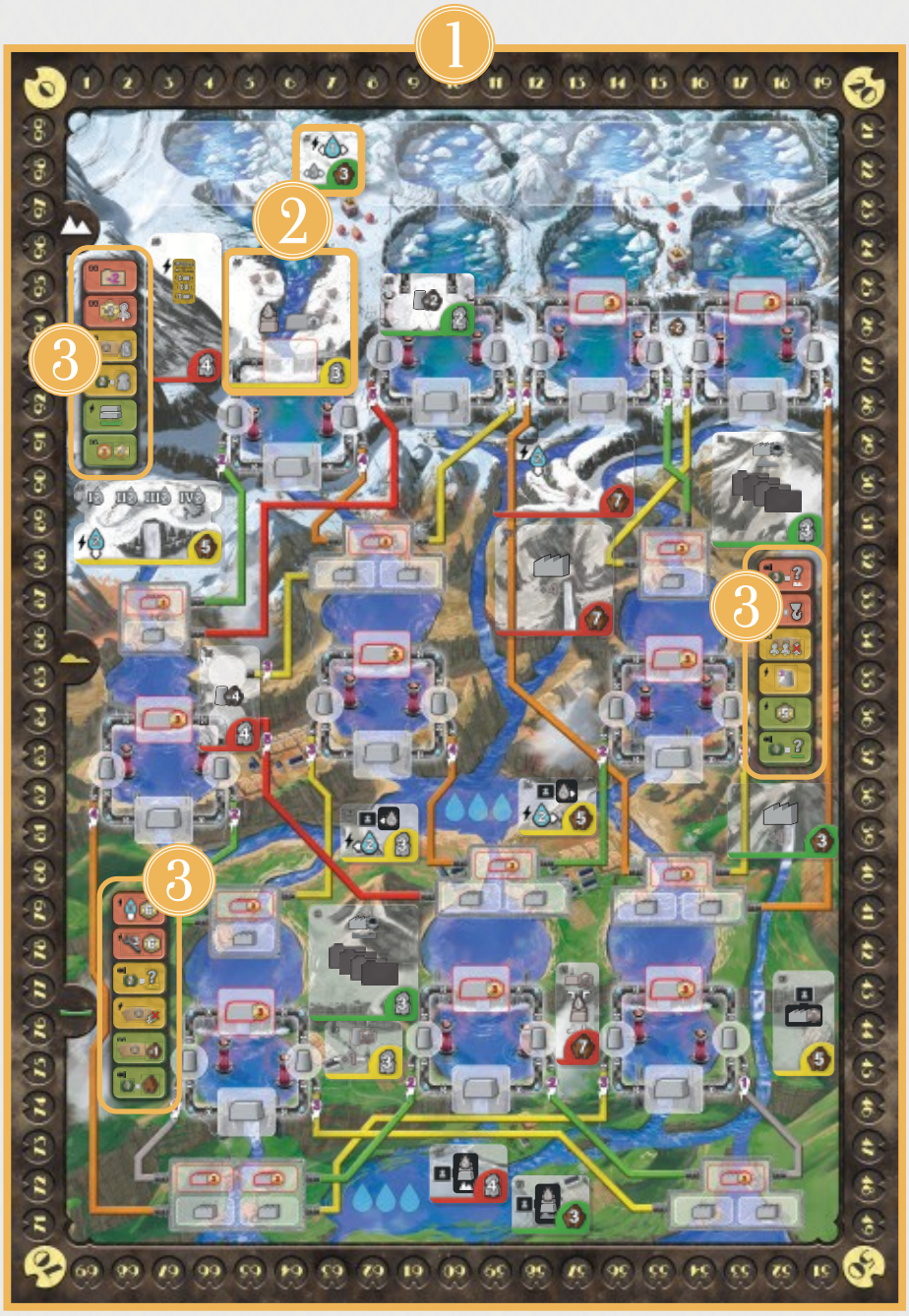







11


I
II
III
IV
4
5


1
2
3
3
3


6


7
8

LANDSCHAFTEN BAUEN

Um eine Landschaft zu bauen, müsst ihr das entsprechende Technologieplättchen nutzen und die entsprechenden Kosten auf eurer Bauscheibe bezahlen.
Zusätzlich müsst ihr **in dem Bereich**, in dem ihr die Landschaft bauen wollt, **bereits** mindestens 1 eurer Bauteile (Grundmauer, Erhöhung, Rohrwerk oder Turbinenhaus) **gebaut haben**.
Entfernt bei jedem Bau einer Landschaft das **entsprechende Landschaftsplättchen**. Dadurch verändert ihr die Landschaftsstruktur des Spielplans dauerhaft. Legt das Plättchen vor euch ab.
Ist auf dem Landschaftsplättchen ein sofortiger Bonus abgebildet, erhält die Person, die die Landschaft gebaut hat, diesen sofort.
Auf den Landschaftsplättchen sind die Kosten in Baggern (3 / 5 / 7) oder Betonmischern (2 / 3 / 4) angegeben. Um die Landschaft bauen zu können, müsst ihr diese Kosten zahlen. Platziert dazu die angegebene Anzahl Maschinen wie üblich auf euer Bauscheibe.

Nach dem Bau einer Landschaft nehmt ihr euch **1 Ertragsplättchen** des Bereiches, in dem ihr gebaut habt, in der **Farbe des Landschaftsplättchens** (grün, gelb, rot).

Eine Landschaft kann NICHT gebaut werden, wenn keine Ertragsplättchen der entsprechenden Farbe des Bereiches vorhanden sind. (Bei einem Spiel mit weniger als 4 Personen können somit nicht alle Landschaften gebaut werden.)

Ertragsplättchen geben sofortige Effekte, dauerhafte Boni oder Siegpunkte (SP) am Ende des Spiels (siehe Anhang).
Die **Aktionsfelder**, die durch den Bau einiger Landschaften aufgedeckt werden, **dürfen von allen genutzt werden**.
Gebaute Landschaften gelten für alle Belange als gebautes Bauteil im jeweiligen Bereich. Der Bereich, in dem eine Landschaft gebaut wird, kann anhand des Codes (A = Berge, B = Hügel, C = Vorland) auf dem Plättchen identifiziert werden.



Juliet (grün) hat bereits ein Turbinenhaus in den Hügeln und ein Rohrwerk in den Bergen gebaut. Sie kann daher in diesen zwei Bereichen eine Landschaft bauen.
Sie will eine gelbe Landschaft bauen, doch in den Bergen sind keine gelben Ertragsplättchen mehr verfügbar (es handelt sich um ein Spiel zu dritt, in dem bereits eine gelbe Landschaft in den Bergen gebaut wurde).
Daher baut sie eine gelbe Landschaft (gelb hervorgehoben) in den Hügeln.

Dies kostet sie 3 Betonmischer. Sie führt eine Bauaktion durch, für die sie das „Landschaft"-Technologieplättchen und die 3 Betonmischer auf ihrer Bauscheibe platziert. Sie nimmt das Landschaftsplättchen vom Spielplan und wählt 1 gelbes Ertragsplättchen in den Hügeln. Das Landschaftsplättchen hat einen sofortigen Effekt (2 Wassereinheiten fließen sofort vom angrenzenden See weiter). Das Ertragsplättchen gibt am Spielende Siegpunkte (2 SP für jede in den Hügeln gebaute Landschaft).

China ist ein neues Unternehmen, das wie jedes andere Unternehmen mit dem Grundspiel und anderen Erweiterungen zusammen gespielt werden kann. Dieses Unternehmen besitzt neue Spezialfähigkeiten, die es von den Unternehmen des Grundspiels unterscheidet:



China
Wanghui Lin
Violett



Deine Rohrwerke produzieren zusätzlich 1 Energieeinheit.
Das 2., 3. und 4. Turbinenhaus gewährt bei der Nutzung jeweils einen individuellen Bonus.

Druckrohrleitungen

Der Produktionswert aller von diesem Unternehmen gebauten Rohrwerke ist **um 1 erhöht**. Für den Bau werden dadurch **zusätzlich 1 Betonmischer** zu den entsprechenden Baggern benötigt. Die Erhöhung des Produktionswertes gilt auch bei der Nutzung der Rohrwerke durch andere Personen und verläuft wie üblich (1 Hydro für jede Wassereinheit an das besitzende Unternehmen zahlen und dieses erhält 1 SP pro Wassereinheit, die durchfließt). Nach dem Bau des 2. Rohrwerkes erhöhen sich diese Kosten um 1 Hydro (insgesamt also 2 Hydro für jede Wassereinheit). Nach dem Bau des 4. Rohrwerkes erhältst du zusätzlich 1 SP, wenn andere Personen diese nutzen (insgesamt also 2 SP für jede Wassereinheit).



Cody (violett) hat soeben sein 4. Rohrwerk gebaut (dafür hat er 1 Betonmischer zusätzlich zu den üblichen Kosten bezahlt). Juliet (grün) will das neue Rohrwerk von Cody nutzen, um mit den 2 gestauten Wassereinheiten 10 Energieeinheiten zu produzieren. Durch den Effekt der Druckrohrleitung des chinesischen Unternehmens muss sie dafür 4 Hydro an Cody zahlen. Dieser erhält außerdem 4 SP.

Turbinenhäuser

Die 4 Turbinenhäuser dieses Unternehmens haben unterschiedliche Formen und Fähigkeiten.
Du darfst sie in beliebiger Reihenfolge bauen.



- 2 Betonmischer = Keine zusätzliche Fähigkeit.



- 3 Betonmischer = Der Produktionswert DIESES Turbinenhauses ist um 2 erhöht.



- 4 Betonmischer = Erhalte bei der Aktivierung DIESES Turbinenhauses 1 SP für jeweils 2 produzierte Energieeinheiten.



- 5 Betonmischer = Der Produktionswert DIESES Turbinenhauses gilt so, als wäre zusätzlich 1 Wassereinheit genutzt worden.

Die China-Herausforderung

DIE ÜBERSEE-UNTERNEHMEN

Die Übersee-Unternehmen ist eine Erweiterung für Wasserkraft. Das Grundspiel wird zum Spielen benötigt. Ihr könnt diese Erweiterung auch mit dem Leeghwater-Projekt spielen.

Diese Erweiterung beinhaltet Regeln für zwei neue Unternehmen, die zusätzlich zu allen anderen Unternehmen verwendet werden können.
Diese zwei Unternehmen besitzen einzigartige Eigenschaften, die sie grundlegend von den anderen Unternehmen unterscheiden, sowohl bezüglich der Spielmechanik als auch der Materialien.

Das **japanische Unternehmen** verwendet Grundmauern und Erhöhungen, die von „Erddämmen" inspiriert sind: Einerseits können die Erhöhungen wie Grundmauern verwendet werden, wodurch mehr Staumauern gebaut werden können, andererseits sind deren Ausbaustufen und somit deren Kapazität beschränkt. Für den Bau der Erhöhungen werden Bagger anstelle von Betonmischern benötigt.

Das **brasilianische Unternehmen** überzeugt mit Vielseitigkeit: Grundmauern, Erhöhungen und Rohrwerke können in beliebiger Abfolge des Unternehmensplans gebaut werden, mit einer größeren Auswahl an Einkommensboni. Dies führt jedoch zum dauerhaften Verlust einer oder mehrerer Maschinen.

Beide Unternehmen aktivieren eine einzigartige Spezialfähigkeit, wenn ihr euer drittes Turbinenhaus gebaut habt.

MATERIAL



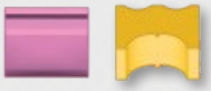
2 neue Unternehmenspläne



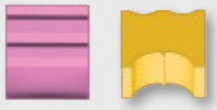
1 Spielhilfe für jedes der 2 Unternehmen + 8 Mischbagger für Elon Audia



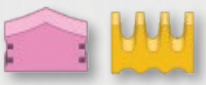
1 Planerweiterung für jedes der 2 Unternehmen



10 Erhöhungen



10 Grundmauern



8 Turbinenhäuser



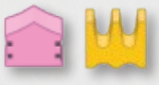
2 Unternehmensplättchen



24 Arbeiter



10 Rohrwerke



10 Gebäude



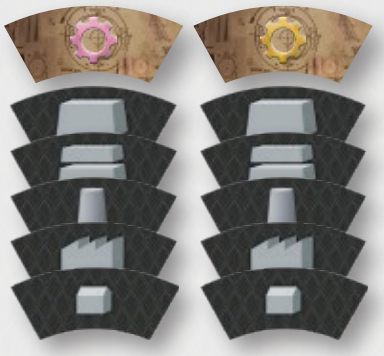
2 Reihenfolgemarker



2 Siegpunktmarker



2 Energiemarker



10 Einfache Technologieplättchen

Je die Häfte der Teile gehört zu einem der 2 Unternehmen:
Rosa für Japan und Gelb für Brasilien

JAPAN

Das japanische Unternehmen folgt denselben Regeln wie die Unternehmen des Grundspiels mit den folgenden Anpassungen:

· **Kosten für Erhöhungen:** Um eine Erhöhung zu bauen, platziere 2, 3 oder 4 Bagger auf deiner Bauscheibe, entsprechend den Kosten für den Bau einer Erhöhung im Vorland, in den Hügeln oder in den Bergen.
· **Erhöhungen ohne Grundmauer:** Du darfst eine Erhöhung direkt auf einem leeren Baufeld, ohne Grundmauer, bauen. Diese so gebaute Staumauer hat eine Ausbaustufe von 1 und kann 1 Wassereinheit stauen. Es gelten die Regeln der Platzierung des Grundspiels:

- **Du kannst nicht 2 eigene Staumauern im selben Tal bauen.**
- **Der Bau auf einem Baufeld, das rot umrandet ist, kostet 3 Hydro.**

· **Ausbaustufe von Erhöhungen:** Du kannst keine Erhöhung auf eine andere Erhöhung bauen. Die maximale Ausbaustufe (und somit Kapazität) einer Staumauer dieses Unternehmens ist somit 2 (1 Grundmauer + 1 Erhöhung). Auf eine Staumauer, die nur aus 1 Erhöhung besteht (siehe vorheriger Punkt), kann keine weitere Erhöhung gebaut werden, sie hat immer die Ausbaustufe 1.

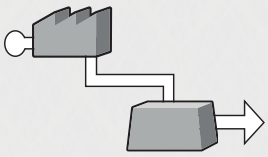


· **Einkommen aus Erhöhungen:** Jede der fünf Erhöhungen schaltet mehr Einkommen frei. Wie üblich musst du die Bauteile deines Unternehmensplans von links nach rechts bauen.

Um eine Erhöhung ohne Grundmauer zu bauen, benötigst du wie üblich das Technologieplättchen „Erhöhung". Erhöhungen gelten auch ohne darunterliegender Grundmauer als Erhöhung.

NB

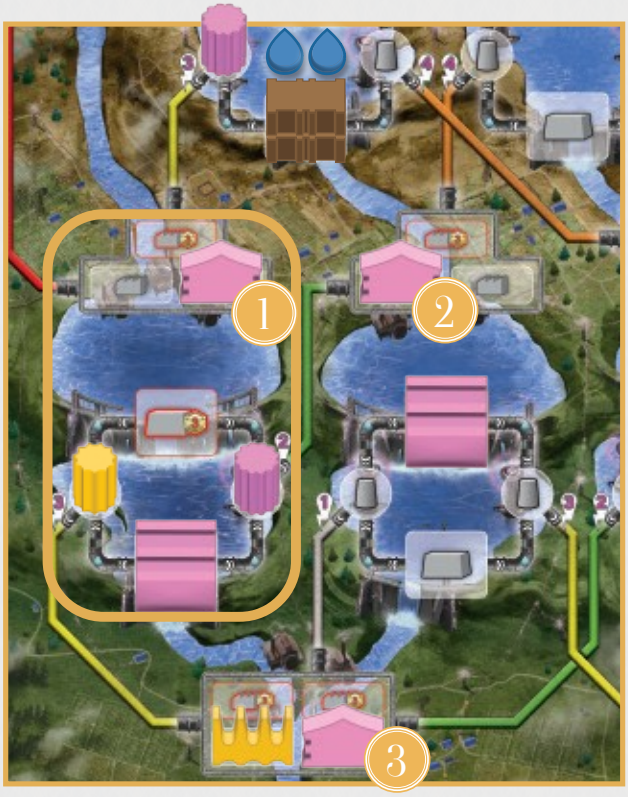
Spezialfähigkeit



Verbindungen und Verbindungsketten:

Mit der Aktion „Energieproduktion" (oder einem Effekt, der diese aktiviert) ist es möglich Energie zu produzieren, indem du eine Ausgangs-Staumauer (wie üblich: eigene und neutral) wählst, die über ein Rohrwerk (wie üblich: von einem beliebigen Unternehmen) oder durch eine **Verbindungskette** direkt mit dem aktivierten Turbinenhaus verbunden ist.

Eine Verbindungskette besteht aus 2 oder mehr Produktionssystemen, die miteinander verbunden sind. Sie sind dann miteinander verbunden, wenn sich das im Tal oben liegende Turbinenhaus (eigenes) des aktuellen Systems im selben Tal wie die Staumauer des sich daran anschließenden Systems befindet.



Das umrandete Tal zeigt eine mögliche Verbindungskette mit Turbinenhaus-Staumauer-System. Mit der Spezialfähigkeit kann Japan (pink) auf unterschiedliche Arten Energie produzieren, indem es die 2 Wassereinheiten der neutralen Staumauer nutzt.

1. *Mit der üblichen Aktion „Energieproduktion" kann Japan 6 Energieeinheiten mit dem Turbinenhaus oben links produzieren (2 Wassereinheiten × Rohrwerk mit Produktionswert 3).*
2. *Mit der Spezialfähigkeit kann Japan 10 Energieeinheiten mit dem Turbinenhaus oben rechts produzieren (2 Wassereinheiten × Rohrwerk mit Produktionswert 3, die dann weiterfließen durch das nächste Rohrwerk mit Produktionswert 2).*
3. *Mit der Spezialfähigkeit kann Japan aber auch 12 Energieeinheiten mit seinem Turbinenhaus links unten produzieren, indem es Brasilien 2 Hydro zahlt (2 Wassereinheiten × Rohrwerk mit Produktionswert 3, die dann weiterfließen durch das untere Rohrwerk von Brasilien mit Produktionswert 3).*

Nutzt dieses Turbinenhaus Wassereinheiten, fließen diese dann direkt zur nächsten Staumauer. Nutzt du eine Verbindungskette ergibt sich der Gesamtproduktionswert aus der Anzahl an Wassereinheiten multipliziert mit der Summe der Produktionswerte aller genutzten Rohrwerke zwischen dem aktivierten Turbinenhaus und der Staumauer, von der aus das Wasser geflossen ist. Beachte dabei:

- Die Staumauer, deren Wassereinheiten du nutzt, darf wie üblich deine eigene oder eine neutrale Staumauer sein.
- Die Turbinenhäuser und die Staumauern, die die Verbindungen der unterschiedlichen Systeme herstellen, müssen deine eigenen sein.
- Eine Staumauer einer anderen Person, die sich im oberen Bereich eines Tals befindet und sich somit zwischen einem Turbinenhaus und der japanischen Staumauer im unteren Bereich des Tals befindet, unterbricht die Verbindung.
- Für alle genutzten Rohrwerke einer anderen Person, bezahlst du wie üblich.
- Wassereinheiten, die sich hinter deinen Staumauern zwischen den Systemen einer Verbindungskette befinden, werden davon nicht beeinflusst und beeinflussen auch die Produktion nicht (d. h. du kannst diese nicht nehmen und für die aktuelle Produktion nutzen).

BRASILIEN

Das brasilianische Unternehmen folgt denselben Regeln wie die Unternehmen des Grundspiels mit den folgenden Anpassungen:

- **Zusätzliche Produktionskosten:** Um Grundmauern, Erhöhungen und Rohrwerke der 3., 4. und 5. Spalte vom Unternehmensplan zu bauen, musst du die angegebene Anzahl und Art an Maschinen zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Sie sind dadurch permanent verloren. Verliere durch:

- **Bauteile der 3. Spalte: - 1 Bagger.**
- **Bauteile der 4. Spalte: - 1 Betonmischer.**
- **Bauteile der 5. Spalte: - 1 Bagger und - 1 Betonmischer.**

- **Einkommen:** Bei allen fünf Spalten der Grundmauern, Erhöhungen und Rohrwerke werden Einkommen freigeschaltet. Für einige Einkommen musst du zuerst das angegebene Geld bezahlen (d. h. zum Zeitpunkt des Freischaltens und zu Beginn jeder darauffolgenden Runde). Zahlst du diese Kosten nicht, erhältst du auch das Einkommen nicht. Du darfst dich dafür entscheiden, die Kosten nicht zu bezahlen und das Einkommen nicht zu erhalten. Du darfst die Kosten eines Einkommens mit Geld bezahlen, das du durch ein anderes Einkommen erhalten hast.
- **Bauabfolge:** Du darfst Grundmauern, Erhöhungen und Rohrwerke (nicht Turbinenhäuser) in beliebiger Reihenfolge bauen, d. h. du darfst z. B. das Bauteil der 2. Spalte bauen, bevor du das der ersten baust.

Die Kosten für die Maschinen, die du verlierst, gelten zusätzlich zu den Kosten für die benötigten Maschinen, die du auf deiner Bauscheibe platzierst. Um ein Bauteil bauen zu können, musst du die zusätzlichen Kosten bezahlen können.
Zahle diese, bevor du das Einkommen erhältst.
Die zusätzlichen Kosten musst du auch dann bezahlen, wenn du ein Bauteil durch einen Effekt (z. B. Vertrag, Auftragsarbeit) ohne Kosten bauen darfst.

Spezialfähigkeit



Verhandlung: Nach der Aktion „Energieproduktion“ (d. h. der Aktivierung eines deiner eigenen Turbinenhäuser, um durch die Aktion oder einen Effekt Energie zu produzieren) darfst du 1 Arbeiter im Notariat einsetzen, um 1 Vertrag (grün, gelb oder rot) direkt aus der vorhandenen Auslage auf dem Managementplan zu erfüllen, anstatt eines Vertrages der sich in deinem Vorrat befindet oder eines Staatsvertrages. Platziere deinen Arbeiter dabei nicht auf einem Aktionsfeld des Notariats, sondern daneben.
Erfüllst du auf diese Weise einen Vertrag, erhalte sofort die angegebene Belohnung. Lege das Vertragsplättchen dann zu deinen anderen erfüllten Verträgen. Decke wie üblich am Ende deines Zuges neue Verträge derselben Farbe auf, so dass wieder 2 Verträge jeder Farbe offen ausliegen. Um die Spezialfähigkeit zu nutzen, musst du 1 Arbeiter einsetzen (die Aktivierung der Spezialfähigkeit ist freiwillig, du darfst auch ohne diese wie üblich Verträge aus dem eigenen Vorrat, Staatliche Verträge oder keine Verträge erfüllen).
Du darfst die Spezialfähigkeit mehrmals in derselben Runde aktivieren.

Effekte (z. B. Verträge, Auftragsarbeit, etc.)

Brasilien + Effekte, die den Bau von Bauteilen erlauben: Ihr müsst die zusätzlichen Kosten für Maschinen, die ihr in den allgemeinen Vorrat zurücklegt, auch für durch Effekte gebaute Bauteile der 3., 4. und 5. Spalte bezahlen.

Die Colorado Connection

Japan + Brücken: Ihr dürft Brücken auf Staumauern mit Ausbaustufe 2 (1 Grundmauer + 1 Erhöhung) und auf Staumauern mit Ausbaustufe 1 (1 Grundmauer oder 1 Erhöhung) bauen. Es gelten die üblichen Regeln und Einschränkungen.

Japan + Fortgeschrittene Technologieplättchen



Joker I: Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, müsst ihr kein Geld bezahlen, um eine Erhöhung ohne darunterliegende Grundmauer auf ein rot umrandetes Baufeld zu bauen.



Grundmauer I: Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, gelten Erhöhungen, die ihr ohne darunterliegende Grundmauer baut, nicht als Grundmauer.



Erhöhung I: Spezialfall: Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, gelten für den Effekt dieses Plättchens Erhöhungen, die ihr ohne darunterliegende Grundmauer baut, NICHT als Erhöhungen.



Grundmauer II: Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, gelten Erhöhungen, die ihr ohne darunterliegende Grundmauer baut, nicht als Grundmauer.

Japan + Der Geofaktor



Ihr müsst die zusätzlichen Kosten **nicht** bezahlen, wenn ihr eine Erhöhung ohne darunterliegende Grundmauer baut.



Ihr müsst die zusätzlichen Kosten **nicht** bezahlen, wenn ihr eine Erhöhung ohne darunterliegende Grundmauer baut.



Ihr **müsst** die zusätzlichen Kosten **bezahlen**, auch wenn ihr eine Erhöhung ohne darunterliegende Grundmauer baut.



Ihr **müsst** die zusätzlichen Kosten **bezahlen**, auch wenn ihr eine Erhöhung ohne darunterliegende Grundmauer baut. Der -Effekt gilt auch, wenn ihr eine Erhöhung ohne darunterliegende Grundmauer baut.



DUELL

Duell ist eine Erweiterung für Wasserkraft. Das Grundspiel wird zum Spielen benötigt. Ihr könnt diese Erweiterung auch mit dem Leeghwater-Projekt spielen.

Diese Erweiterung enthält einen neuen Spielplan, der für das Spiel mit zwei Personen entwickelt wurde, sowie den Duellplan, der eine neue Spielmechanik einführt, die das Spielerlebnis zu zweit noch spannender macht.

Ihr könnt Wasserkraft Duell auf zwei Arten spielen: Nutzt nur den neuen Spielplan für mehr Wettbewerb im Spiel mit zwei Personen oder nutzt ihn zusammen mit dem Duellplan und den anderen neuen Materialien. Letzteres ändert die Spielregeln!

Auf dem neuen Spielplan befinden sich weniger Täler und die Kosten einiger Baufelder sind höher. Um für mehr Abwechslung zu sorgen, sind die Baufelder variabel und ändern sich in jedem Spiel. Der Duellplan erweitert das Spiel um drei variierende Bedingungen, um die ihr in jedem Spiel mit eurer Konkurrenz wetteifert. In der Kontrollphase bewegt die Person, die die Bedingung am besten erfüllt hat, das jeweilige Duellplättchen in ihre Richtung. Behaltet euren Konkurrenten ganz genau im Auge, denn die Belohnungen des Duellplans können entscheidend sein!

MATERIAL



1 neuer Spielplan

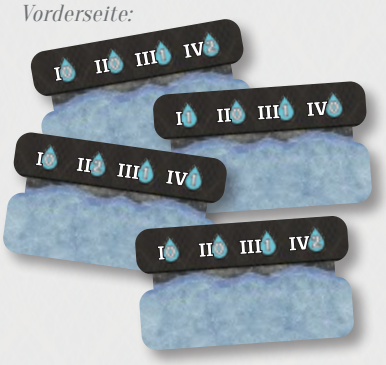


1 Duellplan



6 Bedingungs-plättchen

Vorderseite:



Rückseite:



8 Duell-Quellenplättchen



5 Unternehmens-plättchen
Frankreich, USA, Deutschland, Italien, Niederlande



8 Positions-plättchen

Vorderseite:



Rückseite:



8 Aufbauplättchen
(1 Neutrale Grundmauer, 1 Neutrale Grundmauer + Erhöhung, 2 Turbinenhäuser, 2 Grundmauern, 2 Rohrwerke)



8 Ertrags-plättchen I



6 Ertrags-plättchen II



3 Duellplättchen

REGELN FÜR DEN NEUEN SPIELPLAN

Aufbau

Nutzt ihr nur den neuen Spielplan, führt zusätzlich zum Aufbau des Grundspiels die folgenden Schritte durch:

1. Nutzt den **Duell-Spielplan** anstatt des Spielplans des Grundspiels.

2. Nutzt die **Duell-Quellenplättchen** anstatt der Quellenplättchen des Grundspiels. Mischt diese verdeckt und legt zufällig 4 davon auf die dafür vorgesehenen Felder oben auf dem Spielplan.

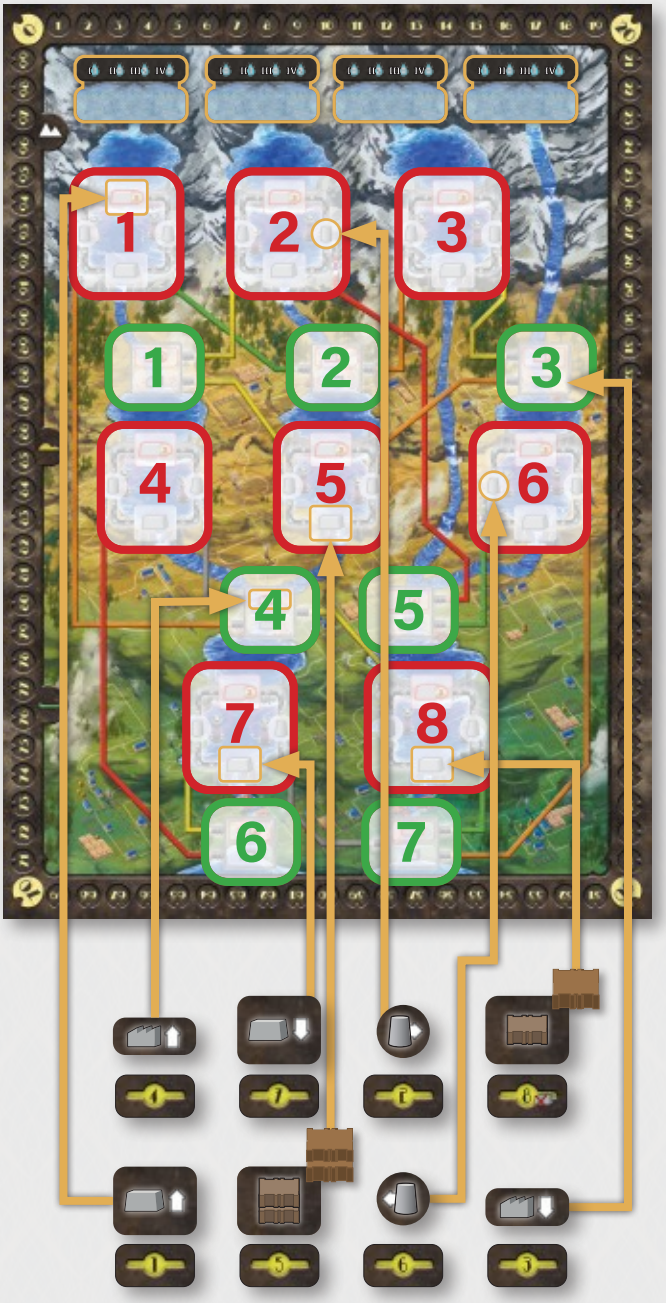
3. Legt die **8 Aufbauplättchen** mit der braunen Rückseite oben neben den Spielplan.

4. Mischt die **8 Positionsplättchen** verdeckt und legt zufällig 1 davon aufgedeckt (Zahl nach oben) unter jedes Aufbauplättchen.

5. Jedes Positionsplättchen zeigt eine Zahl, die einer Position auf dem Spielplan entspricht (siehe Abbildung rechts). Alle Baufelder für Staumauern und Rohrwerke sind rot umrandet, alle Baufelder für Turbinenhäuser sind grün umrandet.

   - Platziert 1 neutrale Grundmauer auf dem unteren Baufeld des Tals, das dem Positionsplättchen entspricht. Platziert 1 neutrale Grundmauer mit 1 neutralen Erhöhung auf dem unteren Baufeld des Tals, das dem Positionsplättchen entspricht. Legt 1 Wassereinheit, wie gewohnt, hinter jede neutrale Staumauer. Legt dann die neutralen Aufbauplättchen, die übrig gebliebene neutrale Grundmauer und die 2 übrig gebliebenen neutralen Erhöhungen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Variante nicht benötigt.
   - Platziert die Aufbauplättchen der 2 Grundmauern und der 2 Rohrwerke aufgedeckt direkt auf den entsprechenden Baufeldern (oben/unten, links/rechts), die den Positionsplättchen entsprechen.
   - Platziert die Aufbauplättchen der 2 Turbinenhäuser aufgedeckt direkt auf den entsprechenden Baufeldern (oben/unten), die den Positionsplättchen entsprechen.

Beispielaufbau:



Auf Position 8 könnt ihr keine Turbinenhäuser platzieren. Befindet sich neben dem Positionsplättchen 8 ein Turbinenhaus Aufbauplättchen, legt ihr dieses nicht auf den Spielplan, sondern zurück in die Schachtel.

Zusätzliche Regeln

Verwendet alle Regeln des Grundspiels. Der einzige Unterschied besteht in der Funktion der Aufbauplättchen.

Ihr könnt nicht auf Baufeldern bauen, auf denen Aufbauplättchen liegen.

Regeln für den Duellplan

Aufbau

Verwendet alle Regeln, um das Grundspiel und den neuen Spielplan wie oben beschrieben aufzubauen.

Dann:

1. Legt den **Duellplan** für beide Personen gut sichtbar im Spielbereich aus, z. B. neben die Energieleiste.

2. Mischt die Bedingungsplättchen und legt je 1 Bedingungsplättchen aufgedeckt auf die entsprechenden Felder des Duellplans. Spielt ihr ohne das Leeghwater-Projekt, entfernt ihr zuvor das Bedingungsplättchen mit Auftragsarbeit (Hammer). Legt die übrigen Bedingungsplättchen zurück in die Schachtel.

3. Mischt die Ertragsplättchen I und legt je 1 Ertragsplättchen I aufgedeckt auf die entsprechenden Felder des Duellplans. Legt die übrigen 2 Ertragsplättchen I zurück in die Schachtel.

4. Legt je 1 Ertragsplättchen II aufgedeckt auf die entsprechenden Felder des Duellplans.

5. Legt je 1 Duellplättchen auf das mittlere Feld der 3 Siegpunktleisten des Duellplans.

6. Nachdem ihr ein Unternehmen gewählt habt, legt ihr beide das entsprechende Unternehmensplättchen rechts bzw. links an den Duellplan.



Zusätzliche Regeln

Der Spielablauf ist derselbe wie beim Grundspiel mit den folgenden Anpassungen:

- Zwischen den Phasen „Wasserfluss" und „Wertung" spielt ihr eine neue Phase: die Kontrollphase.

- In dieser Phase erhält die Person, die die jeweilige Bedingung (vorgegeben durch die Bedingungsplättchen) besser erfüllt, Belohnungen.

Kontrollphase

Prüft alle drei Leisten auf dem Duellplan von oben nach unten.

Seht euch dafür die Bedingung auf dem Bedingungsplättchen in der Mitte an.

Berechnet, wie viele Male ihr jeweils diese Bedingung erfüllt habt. Die Person mit dem höheren Wert bewegt das Duellplättchen um die Differenz zwischen ihrem Wert und dem der anderen Person auf ihr Unternehmensplättchen zu.

Bei einem Gleichstand bewegt ihr den Marker nicht.

Erreicht ein Duellplättchen ein Ertragsplättchen I oder II, erhält die entsprechende Person sofort die angegebene Belohnung und entfernt dann das Ertragsplättchen aus dem Spiel.

Erreicht ein Duellplättchen das Ende der Siegpunktleiste, ignoriert ihr übrige Schritte. In der nächsten Runde kann sich das Duelplättchen wieder in die Richtung des anderen Unternehmens bewegen, sofern dieses die Bedingung besser erfüllt.



Beispiel einer Kontrollphase während eines Spiels, in dem die Duellplättchen bereits bewegt wurden:

Überprüft die erste Leiste: Tommaso hat 5 Hydro, Simone hat 10. Tommaso erfüllt die erste Bedingung (3 Hydro) 1×, Simone 3×. Simone bewegt das Duellplättchen um 2 Felder (3-1 = 2) in seine Richtung. Dadurch erreicht das Duellplättchen das Ertragsplättchen 1 und Simone erhält 2 Maschinen. Er fügt diese seinem Vorrat hinzu und entfernt dann das Ertragsplättchen.
Überprüft die zweite Leiste: Simone hat (zusammen mit der vorherigen Belohnung) 3 Bagger und 2 Betonmischer und somit 2 Paare. Tommaso hat nur 1 Betonmischer und dadurch kein Paar. Simone erfüllt die zweite Bedingung 2× (Paare aus 1 Betonmischer und 1 Bagger im eigenen Vorrat) und bewegt das Duellplättchen um 2 Felder (2-0 = 2).
Überprüft die dritte Leiste: Simone hat nur den Startvertrag (weiß) erfüllt, dieser ist 1 Punkt wert. Tommaso hat einen gelben und einen roten Vertrag erfüllt, die zusammen 5 Punkte wert sind. Tommaso erfüllt die Bedingung (Wert aller erfüllten Verträge) besser und bewegt das Duellplättchen um 4 Felder in seine Richtung (5-1 = 4). Dadurch erreicht das Duellplättchen das Ertragsplättchen 1 und er erhält 5 Hydro. Dann entfernt er das Ertragsplättchen.

Ende des Spiels

Die Person, auf deren Seite sich jeweils ein Duellplättchen befindet, erhält die auf der Siegpunktleiste abgebildeten Siegpunkte, die das Duellplättchen erreicht hat. Befindet sich das Duellplättchen in der Mitte der Siegpunktleiste, erhält niemand Siegpunkte für diese Leiste.



Beispiel einer Endwertung des Duellplans:

Auf der ersten Leiste befindet sich das Duellplättchen auf der Seite von Tommaso, der Italien spielt. Das Duellplättchen hat das 2. Feld erreicht, Tommaso erhält somit 2 Siegpunkte.

Das Duellplättchen der zweiten Leiste befindet sich in der Mitte, wodurch niemand Siegpunkte erhält.

Das Duellplättchen der dritten Leiste befindet sich auf der Seite von Simone, der Frankreich spielt. Es liegt auf dem letzten Feld der Leiste, Simone erhält somit 15 Siegpunkte.

DER GEOFAKTOR

Der Geofaktor ist eine Mini-Erweiterung für Wasserkraft.

Sie bringt neue Herausforderungen und Abwechslung. Jedes Tal zeichnet sich durch eine besondere Vorgabe beim Bau bestimmter Bauteile aus und bietet einzigartige Effekte beim Nutzen des Bauteils.

Diese Erweiterung kann mit allen Spielplänen und allen erschienenen Erweiterungen gespielt werden.

MATERIAL



13 Geoplättchen
(8 mit Effekten, 5 leere)

SPIELAUFBAU

Führt nach dem Aufbau des Grundspiels die folgenden Schritte durch:

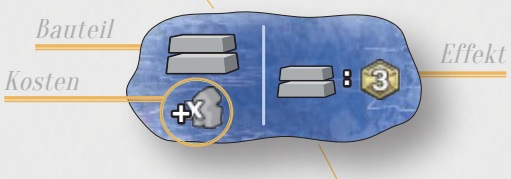
1. Mischt alle **Geoplättchen** (spielt ihr nicht mit dem Spielplan für 4–5 Personen, legt vorher 3 der leeren Plättchen zurück in die Schachtel).
2. Legt die Plättchen zufällig auf alle Täler des Spielplans jeweils über der oberen Staumauer.
3. Entfernt die leeren Plättchen vom Spielplan. Diese Täler haben keine zusätzlichen Regeln.
4. Entfernt alle Plättchen mit , die auf Tälern in den Bergen  liegen.



GEOPLÄTTCHEN

Auf der linken Seite jedes Geoplättchens ist das Symbol eines Bauteils (Grundmauer / Erhöhung / Rohrwerk / Turbinenhaus) abgebildet.

Unter dem Bauteil auf der linken Seite sind zusätzliche Kosten oder Ersatzkosten abgebildet.



Auf der rechten Seite ist der zum Bauteil zugehörige Effekt abgebildet.

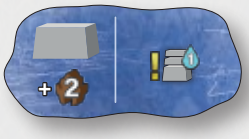
Ihr müsst die Kosten auch dann bezahlen, wenn ihr das abgebildete Bauteil durch einen Effekt (z. B. Verträge, Auftragsarbeit) baut anstatt einer Bauaktion. Beachtet dabei die folgenden Punkte:

- Handelt es sich bei den Kosten um Maschinen (Bagger oder Betonmischer), müsst ihr diese in dem offenen Segment eurer Bauscheibe platzieren, ohne diese danach zu drehen.
- Bei einem darauffolgenden Bau platziert ihr die neuen Maschinen wie üblich auf dem offenen Segment (zu den bereits platzierten Maschinen) und dreht die Bauscheibe. Handelt es sich um zusätzliche Arbeiter, platziert diese auf eurem Unternehmensplan.
- Kosten und Effekte gelten für beide Staumauern eines Tals, für beide Rohrwerke und für alle Turbinenhäuser des Tals.

Effekte der Geoplättchen



Kosten: Ihr müsst zusätzlich 3 Hydro bezahlen, um eine Grundmauer in diesem Tal zu bauen.
Effekt: Für jede Wassereinheit, die von eurer Staumauer in diesem Tal gestaut wird, erhaltet ihr 1 Hydro aus dem allgemeinen Vorrat.



Kosten: Ihr müsst zusätzlich 2 Bagger auf eurer Bauscheibe platzieren, um eine Grundmauer in diesem Tal zu bauen.
Effekt: Sobald ihr eine Grundmauer gebaut habt und in jeder darauffolgenden Einkommensphase zu Beginn jeder Runde, dürft ihr 1 Wassereinheit hinter die Staumauer in diesem Tal legen.



Kosten: Ihr müsst zusätzlich 2 Arbeiter einsetzen, um ein Rohrwerk in diesem Tal zu bauen.
Effekt: Für jede Wassereinheit, die durch ein Rohrwerk in dieses Tal fließt, erhält die Person, der das Rohrwerk gehört 1 SP.

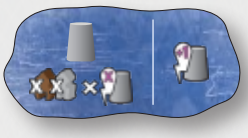


Kosten: Ihr müsst zusätzlich 3 Hydro bezahlen, um eine Erhöhung in diesem Tal zu bauen.
Effekt: Sobald ihr eine Erhöhung in diesem Tal gebaut habt, erhaltet ihr den -Effekt für jede Erhöhung der Staumauer (d.h. für die erste Erhöhung, für die zweite Erhöhung).



Kosten: Ihr müsst zusätzlich 2 Bagger auf der Bauscheibe platzieren, um ein Turbinenhaus in diesem Tal zu bauen.
Effekt: Produziert ihr Energie durch ein Turbinenhaus in diesem Tal, fügt 2 Energieeinheiten zur produzierten Energie hinzu.

Entfernt dieses Plättchen vom Spielplan, falls es beim Aufbau in einem Tal in den Bergen gelegt wurde.



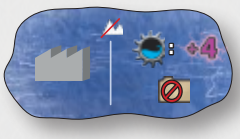
Kosten: Ihr müsst, anstatt der üblichen Kosten an Maschinen, dem Wert der Rohrwerke entsprechend viele Bagger **und** Betonmischer einsetzen, um in diesem Tal zu bauen.
Effekt: Der Produktionswert der Rohrwerke dieses Tals ist um 1 erhöht (z. B. ein Rohrwerk mit dem Wert 3 hat nun den Wert 4).

Baut ihr ein Rohrwerk durch einen Effekt, anstatt einer Bauaktion, behandelt ihr dieses, als wäre der Produktionswert um 1 erhöht (erlaubt euch z. B. ein Effekt, ein Rohrwerk mit dem Wert 3 zu bauen, könnt ihr dies in diesem Tal nur auf Baufelder mit dem Produktionswert 2 oder weniger bauen).

Die Spezialfähigkeit von Chefingenieur Jill McDowell kann genutzt werden, um in einem Tal mit diesem Plättchen zu bauen. Behandelt dann den Produktionswert des Rohrwerks, als wäre er um 1 erhöht (baut ihr z. B. ein Rohrwerk mit dem Wert 3, müsst ihr 4 Betonmischer nutzen).



Kosten: Ihr müsst zusätzlich 1 Betonmischer auf der Bauscheibe platzieren, um eine Erhöhung in diesem Tal zu bauen.
Effekt: Sobald ihr eine Erhöhung in diesem Tal gebaut habt, erhaltet ihr 3 Hydro aus dem allgemeinen Vorrat.

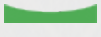
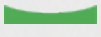
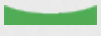


Kosten: Keine
Effekt: Produziert ihr Energie durch ein Turbinenhaus in diesem Tal, fügt 4 Energieeinheiten zur produzierten Energie hinzu. Produziert ihr Energie durch ein Turbinenhaus in diesem Tal, könnt ihr damit keinen Vertrag erfüllen.

Entfernt dieses Plättchen vom Spielplan, falls es beim Aufbau in einem Tal in den Bergen gelegt wurde.

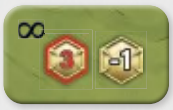
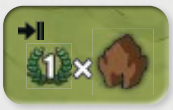
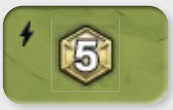
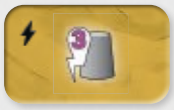
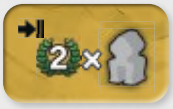
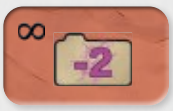
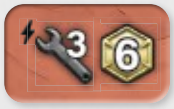
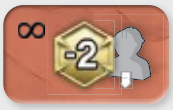
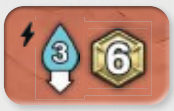
Anhang 1:
Landschaftsplättchen – China-Herausforderung

Code	Name	Bereich	Baukosten und Farbe	Aktion
A1	Hochgebirgs-Kanäle		3	Die 2 durch die Pfeile angegebenen Quellen erhalten sofort 1 zusätzliche Wassereinheit und zu Beginn jeder darauffolgenden Runde. Das sofort platzierte Wasser fließt auch sofort.
A2	Hochgebirgs-Rohrwerk		2	Zwei neue Baufelder für Rohrwerke stehen nun zur Verfügung. Ein Rohrwerk mit Produktionswert 2 und eines mit Produktionswert 3. Die Baukosten dieser Rohrwerke sind um 2 Bagger reduziert.
A3	Hochgebirgs-Grundmauern		3	Ein neues Baufeld für eine Staumauer in den Bergen steht nun zur Verfügung. Die auf diesem Baufeld gebaute Staumauer kann 1 Wassereinheit mehr als üblich stauen. Der Bau einer Grundmauer auf diesem Baufeld kostet zusätzlich 3 Hydro (zu den üblichen Kosten für rot umrandete Baufelder).
A4	Neue Quelle		5	Eine neue Quelle steht nun zur Verfügung. Sobald ihr diese Landschaft baut, dürft ihr bis zu 2 Wassereinheiten auf Quellenplättchen eurer Wahl legen, die sofort fließen. Wie üblich wird die Quelle mit der angegebenen Anzahl an Wassereinheiten in der entsprechenden Runde aufgefüllt.
A5	Hochgebirgs-Einsatz-zentrale		4	Legt zu Beginn des Spiels 3 der übrigen Zielplättchen neben den Spielplan zu diesem Landschaftsplättchen. Baut ihr diese Landschaft, wählt ihr 1 der 3 Zielplättchen und legt es auf das leere Feld. Wertet bei der Endwertung zusätzliches dieses Zielplättchen. Wer am Ende des Spiels die Bedingung am besten erfüllt, erhält 15 SP. Für den zweiten Platz gibt es 10 SP, für den dritten Platz 5 SP (bei Gleichstand siehe Grundregeln).
A6	Flussumleitung		7	Der Fluss ist wie abgebildet umgeleitet. Sobald ihr diese Landschaft baut, dürft ihr sofort bis zu 2 Wassereinheiten auf Quellenplättchen eurer Wahl legen, die sofort fließen.
B1	Gebirgs-Management-zentrum		3	Sobald ihr diese Landschaft gebaut habt, legt ihr von unten nach oben die folgenden Verträge auf das Feld: 1 Staatsvertrag (von den ungenutzten aus der Schachtel), 1 roten, 1 gelben und 1 grünen Vertrag (jeweils von den Stapeln der Auslage). Nutzt eine Person ein Turbinenhaus in den Hügeln, darf sie den obersten aufgedeckten Vertrag auf diesem Feld erfüllen. Erfüllt ihr auf diese Weise einen Vertrag, nehmt ihr das entsprechende Plättchen und deckt das nächste auf.
B2	Neues oberirdisches Turbinenhaus		3	Platziert ein neutrales Turbinenhaus auf das leere Feld. Dieses darf von allen genutzt werden, als wäre es das eigene. Bei dessen Nutzung erhaltet ihr +1 Energie, die ihr mit anderen Boni kombinieren dürft. Das Turbinenhaus ist mit zwei Rohrwerken mit den Produktionswerten 3 und 4 (siehe Spielplan) verbunden.

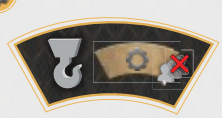
Code	Name	Bereich	Baukosten und Farbe	Aktion
B3	Westliche Grenze			Ein neues Aktionsfeld steht nun zur Verfügung: Setzt 1 Arbeiter ein, um bis zu 2 Wassereinheiten aus dem angrenzenden See in den linken Flussarm fließen zu lassen (um diese Aktion durchzuführen, muss mindestens 1 Wassereinheit im See gestaut sein).
B4	Östliche Grenze			Ein neues Aktionsfeld steht nun zur Verfügung: Setzt 1 Arbeiter ein, um bis zu 2 Wassereinheiten aus dem angrenzenden See in den rechten Flussarm fließen zu lassen (um diese Aktion durchzuführen, muss mindestens 1 Wassereinheit im See gestaut sein).
B5	Einlaufbauwerk			Zwei neue Baufelder für Rohrwerke stehen nun zur Verfügung. Ein Rohrwerk mit Produktionswert 3 und eines mit Produktionswert 5. Die Baukosten dieser Rohrwerke sind um 4 Bagger reduziert.
B6	Neues unterirdisches Turbinenhaus			Platziert ein neutrales Turbinenhaus auf das leere Feld. Dieses darf von allen genutzt werden, als wäre es das eigene. Bei dessen Nutzung erhaltet ihr +4 Energie, die ihr mit anderen Boni kombinieren dürft. Das Turbinenhaus ist mit zwei Rohrwerken mit den Produktionswerten 3 und 5 (siehe Spielplan) verbunden.
C1	Tal-Management-zentrum			Sobald ihr diese Landschaft gebaut habt, legt ihr von unten nach oben die folgenden Verträge auf das Feld: 1 Staatsvertrag (von den jeweiligen ungenutzten aus der Schachtel), 1 roten, 1 gelben und 1 grünen Vertrag (jeweils von den Stapeln der Auslage). Nutzt eine Person ein Turbinenhaus im Vorland, darf sie den obersten aufgedeckten Vertrag auf diesem Feld erfüllen. Erfüllt ihr auf diese Weise einen Vertrag, nehmt ihr das entsprechende Plättchen und deckt das nächste auf.
C2	Renaturierung von Feuchtgebieten			Ein neues Aktionsfeld steht nun zur Verfügung: Setzt 1 Arbeiter ein, um genau 1 Wassereinheit aus dem angrenzenden See hinter einer eurer Staumauern in den Hügeln zu platzieren (um diese Aktion durchzuführen, muss mindestens 1 Wassereinheit im See gestaut sein).
C3	Turbinenbau			Ein neues Aktionsfeld steht nun zur Verfügung: Setzt 1 Arbeiter ein und zahlt 9 Hydro, um sofort 1 Turbinenhaus auf einem beliebigen entsprechenden Baufeld zu platzieren (nutzt keine weiteren Arbeiter, Maschinen oder Technologieplättchen). Die zusätzlichen Kosten für den Bau auf einem rot umrandeten Feld bleiben unverändert.
C4	Druckstollen			Der Produktionswert der zwei angrenzenden Rohrwerke ist um 1 erhöht. Die Baukosten dieser Rohrwerke sind um 3 Hydro erhöht (dies gilt nicht für bereits gebaute Rohrwerke). Für alle anderen Belange gelten sie als Rohrwerke mit Produktionswert 2 und 3, auch bei Aktivierung des Effektes.
C5	Erweiterte Becken			Die vier angrenzenden Staumauern können 1 Wassereinheit mehr stauen. Die Baukosten für Grundmauern in diesen Tälern sind um 3 Hydro erhöht (dies gilt nicht für bereits gebaute Grundmauern).
C6	Wasser-pumpstation			Ein neues Aktionsfeld steht nun zur Verfügung: Setzt 1 Arbeiter ein, um genau 2 Wassereinheiten aus dem angrenzenden See hinter einer eurer Staumauern in den Bergen zu platzieren (um diese Aktion durchzuführen, müssen mindestens 2 Wassereinheiten im See gestaut sein).

Anhang 2: Ertragsplättchen – China Herausforderung

Es gibt 3 Arten von Belohnungen:
- ***Dauerhafte Boni ∞***
- ***Sofortige Effekte ϟ***
- ***SP für spezifische Bedingungen am Ende des Spiels →‖***

 *∞ Zahlt 1 Hydro weniger für rot umrandete Felder (sowohl Baufelder als auch Aktionsfelder).*	 *Baut eine Erhöhung im Vorland ohne Baukosten zu zahlen.*	 *Erhaltet 1 SP für jeden Bagger, den ihr am Ende des Spiels besitzt.*
 *∞ Zahlt beim Bau 1 Bagger weniger.*	 *Erhaltet 5 Hydro.*	 *Erhaltet am Ende des Spiels 1 SP für jedes Bauteil, das ihr im Vorland gebaut habt.*
 *∞ Ihr benötigt 1 Arbeiter weniger bei Bauaktionen der 3. und 4. Spalte.*	 *Baut ein Rohrwerk mit Produktionswert 3 oder weniger ohne Baukosten zu zahlen.*	 *Erhaltet 2 SP für jeden Betonmischer, den ihr am Ende des Spiels besitzt.*
 *∞ Zahlt beim Bau 1 Betonmischer weniger.*	 *Führt sofort eine Bauaktion durch, ohne Arbeiter dafür einzusetzen (nutzt wie üblich das entsprechende Technologieplättchen und die entsprechenden Maschinen).*	 *Erhaltet am Ende des Spiels 2 SP für jedes Bauteil, das ihr in den Hügeln gebaut habt.*
 *∞ Ihr benötigt 2 Energieeinheiten weniger, um einen Vertrag zu erfüllen.*	 *Dreht die Bauscheibe um 3 Segmente und erhaltet 6 Hydro.*	 *Erhaltet am Ende des Spiels 3 SP für jede Landschaft, die ihr gebaut habt.*
 *∞ Zahlt 2 Hydro weniger für alle Aktionen (die Kosten für das Einsetzen oder den Bau auf einem rot umrandeten Feld bleiben unverändert).*	 *Platziert 3 Wassereinheiten auf Quellenplättchen eurer Wahl. Sie fließen sofort. Erhaltet 6 Hydro.*	 *Erhaltet am Ende des Spiels 3 SP für jedes Bauteil, das ihr in den Bergen gebaut habt.*

Anhang 3: Fortgeschrittene Technologieplättchen

Technologie	*Sonderfähigkeit*
	*Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, dürft ihr 1 Landschaft bauen und rückt auf der Energieleiste um die Höhe der Maschinenkosten dieser Landschaft vor.*
	*Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, dürft ihr 1 Landschaft bauen und sofort eine weitere Bauaktion durchführen, ohne Arbeiter dafür einzusetzen (platziert das Technologieplättchen und die Maschinen wie üblich auf der Bauscheibe).*
	*Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, dürft ihr 1 Landschaft bauen. Erhaltet 2 SP multipliziert mit den Kosten an Maschinen der Landschaft.*

Anhang 4: Auftragsarbeiten

I		*Baut eine gelbe Landschaft ohne Baukosten zu zahlen.*
II		*Erhaltet 3 SP für jede gebaute Landschaft.*
III		*Baut 2 beliebige Landschaften ohne Baukosten zu zahlen.*

Anhang 5:
Neues Privates Gebäude: Winde



Erhaltet je 1 beliebige Maschine für jede Landschaft, die ihr gebaut habt.

Anhang 6:
Ziel- und Bonusplättchen



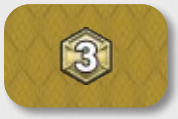
Erhaltet 4 SP für jede Landschaft, die ihr bisher gebaut habt.

Alle Paare aus Grundmauer + Landschaft, Rohrwerk + Landschaft und Turbinenhaus + Landschaft in den Bereichen des Spielplans (Berge, Hügel oder Vorland). Erhöhungen zählen nicht.



Anhang 7:
Duell-Plättchen

Bedingungsplättchen



Für je 3 Hydro, die ihr besitzt.



Für je 4 Felder, die sich euer Energiemarker auf der Energieleiste vorwärts bewegt hat.



Für jede Wassereinheit in euren Staumauern.



Für jedes Paar aus 1 Bagger und 1 Betonmischer, das sich in eurem eigenen Vorrat befindet. Maschinen auf eurer Bauscheibe zählen nicht.



Der Wert aller Verträge, die ihr in dieser Runde erfüllt habt. Startverträge und grüne Verträge sind 1 Punkt wert, gelbe Verträge sind 2 Punkte wert, rote Verträge sind 3 Punkte wert und Staatliche Verträge (violett) sind 4 Punkte wert. Ist dieses Bedingungsplättchen im Spiel, legt eure in dieser Runde erfüllten Verträge als Erinnerung neben eure Unternehmensplättchen. Nehmt sie nach der Kontrollphase wieder zurück.



Für jede Maschine, die ihr in dieser Runde eingesetzt habt, um eine Auftragsarbeit auszuführen. Ist dieses Bedingungsplättchen im Spiel, legt eure in dieser Runde erfüllten Auftragsarbeiten als Erinnerung neben eure Unternehmensplättchen. Nehmt sie nach der Kontrollphase wieder zurück.

Ertragsplättchen I



Bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste 2 Felder vorwärts und erhaltet 1 Betonmischer.



Erhaltet 3 Siegpunkte und 1 Bagger.



Erhaltet 1 Bagger und 1 Betonmischer.



Bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste 4 Felder vorwärts.



Dreht eure Bauscheibe um 2 Segmente.



Erhaltet 3 Hydro und dreht eure Bauscheibe um 1 Segment.



Platziert 2 Wassereinheiten auf Quellenplättchen eurer Wahl. Sie fließen sofort.



Erhaltet 5 Hydro.

Anhang 8:
Neue Chefingenieure

Jeder Chefingenieur verleiht eurem Unternehmen eine besondere Fähigkeit. Im Zusammenspiel mit den verschiedenen Unternehmen ergeben sich dabei immer wieder neue Kombinationen.



ELON AUDIA



Du beginnst das Spiel ohne Bagger und ohne Betonmischer. Stattdessen erhältst du ***8 Mischbagger.*** *Du darfst diese Spezialmaschinen sowohl als Bagger als auch als Betonmischer verwenden. Du darfst dennoch Maschinen in der Maschinenaufstellung kaufen und diese für verschiedene Effekte nutzen. Du darfst Mischbagger auf der Bauscheibe einsetzen und diese mit den üblichen Maschinen kombinieren. Du darfst auch Mischbagger nutzen, um Auftragsarbeiten zu bezahlen, entferne diese dann aus dem Spiel.*



Kopierst du in deinem Zug als Mahiri Sekibo diese Sonderfähigkeit, ***gelten deine Maschinen bis zum Ende dieser Runde als Mischbagger.***



Du kannst deine Mischbagger nutzen, um die zusätzlichen Kosten für Bagger und Betonmischer zu bezahlen.

Automaregeln:
Beim Bauen oder bei Auftragsarbeit bevorzugt Automa immer den Einsatz von Baggern und Betonmischern vor Mischbaggern.



WU FANG



Du hast 1 Sonderaktionsfeld. In deiner Aktionsphase darfst du ***1 Arbeiter auf dem Sonderaktionsfeld einsetzen, um sofort Energieeinheiten in der Anzahl an Wassereinheiten, die sich hinter deinen Staumauern stauen, zu produzieren, ohne diese zu bewegen.*** *Rechne keine Boni zu dieser Produktion. Du darfst diese Energieeinheiten nutzen, um 1 Vertrag zu erfüllen und auf der Energieleiste voranzuschreiten.*



Kopierst du in deinem Zug als Mahiri Sekibo diese Sonderfähigkeit, ***nutzt du diese, indem du 1 deiner Arbeiter auf der Bank platzierst und die Aktion durchführst****. Du erhältst dafür kein Geld.*

Automaregeln:
Vor der Prüfung welche Aktion (oder Aktionen) Automa durchführt (Automaplättchen), musst du kontrollieren, ob er eine Anzahl an Wassereinheiten kontrolliert in der Höhe (oder höher) der Energie, die es benötigt, um einen im Produktionsabschnitt abgebildeten Vertrag erfüllen zu können. Ist dies der Fall, setzt er als Aktion einen Arbeiter auf das Sonderaktionsfeld und produziert Energieeinheiten in der Anzahl an Wassereinheiten, die er kontrolliert. Dann erfüllt er den bestmöglichen Vertrag (bei einem Gleichstand, den am weitesten rechts liegenden).
Außerdem, vor der Prüfung ob und welches Bauteil Automa bauen kann, besitzt Automa das richtige Technologieplättchen und die benötigten Maschinen, baut er vorzugsweise eine Grundmauer (oder als zweite Wahl eine Erhöhung) anstatt der Bauteile, die auf dem Automaplättchen abgebildet sind.



DR. OCTAVIUS



Du darfst bei der Energieproduktion, bei der du eins deiner Turbinenhäuser aktivierst, ***Wassereinheiten von 2 oder mehr deiner Staumauern (und/oder neutralen Staumauern) nutzen, die mit dem aktivierten Turbinenhaus verbunden sind.***



Spielst du mit dem deutschen Unternehmen und nutzt die Spezialfähigkeit (2 aufeinanderfolgende Produktionsaktionen), darfst du die Sonderfähigkeit nur auf die erste Produktion anwenden.



Kopierst du in deinem Zug als Mahiri Sekibo diese Sonderfähigkeit, ***nutzt du diese, indem du sie auf eine Produktionsaktion anwendest.***

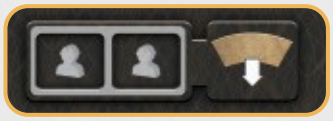


Du darfst Wassereinheiten von 1 oder mehr Staumauern (eigene/neutrale) durch 1 oder mehr Produktionssysteme fließen lassen, die gleichzeitig für die Energieproduktion mit 1 aktiven Turbinenhaus eingesetzt werden (mit den in der Regel für Japan genannten Einschränkungen).

Automaregeln:
Bei der Prüfung der Menge an produzierbarer Energie versucht Automa, die bestmögliche Produktion unter Berücksichtigung aller möglichen Quellen für Wassereinheiten durchzuführen. Bei der Entscheidung der Platzierung einer Grundmauer bevorzugt er von den verfügbaren Möglichkeiten ein Baufeld, das mit einem eigenen Turbinenhaus verbunden ist (durch ein gebautes oder nicht gebautes Rohrwerk).



GENNARDO GRASSO



*Du hast **1 Sonderaktionsfeld,** das 2 Arbeiter benötigt und dir erlaubt, 1 zusätzliches Bauteil zu bauen. Du darfst es einmal in einer Runde nutzen. Es gelten die üblichen Bauaktionsregeln. Du darfst somit in jeder Runde maximal fünf Bauaktionen durchführen.*



*Kopierst du in deinem Zug als Mahiri Sekibo diese Sonderfähigkeit, **darfst du eine Bauaktion durchführen, indem du 2 deiner Arbeiter auf der Bank platzierst und den Bau durchführst.** Du erhältst dafür kein Geld.*

Automaregeln:
Automa nutzt das Sonderaktionsfeld von Gennaro Grasso nicht.
Prüft die Automaaktion in dieser angepassten Abfolge: Prüft erst die 2. Spalte (Bauen), dann die 1. Spalte (Energieproduktion, Einkommen und Quellwasser) und zum Schluss die 3. Spalte (andere Aktionen). Die erste Bauaktion einer Runde kostet immer 1 Arbeiter weniger als angegeben (platziere den eingesetzten Arbeiter zur Erinnerung auf das Sonderaktionsfeld. Beim Bau eines privaten Gebäudeplättchens, platzierst du zur Erinnerung 1 Hydro auf dem Sonderaktionsfeld).



AMIR ZAHIR



Platzierst du Wassereinheiten auf Quellplättchen, darfst du sie sofort fließen lassen. Du darfst für jede Wassereinheit einzeln entscheiden.
Darfst du sofort fließende Wassereinheiten platzieren, darfst du diese stattdessen hinter einer deiner Staumauern mit der entsprechenden Kapazität platzieren. Du darfst für jede Wassereinheit einzeln entscheiden.



*Kopierst du in deinem Zug als Mahiri Sekibo diese Sonderfähigkeit, **erhältst du bis zum Ende dieser Runde die Sonderfähigkeit.***

Automaregeln:
Platziert Automa Wassereinheiten auf Quellplättchen, lässt er diese immer sofort fließen.
Gibt es sofort fließende Wassereinheiten, die Automa auf den Quellplättchen platzieren soll, versucht Automa diese hinter seinen Staumauern zu platzieren. Die erste Wahl fällt auf eine Staumauer, die Teil eines vollständigen eigenen Systems aus Staumauer, Rohrwerk und Turbinenhaus ist (bei mehreren Optionen, wählt er das Rohrwerk mit dem höchsten Produktionswert). Die zweite Wahl fällt auf eine Staumauer, die bereits über ein Rohrwerk einer anderen Person verbunden ist (bei mehreren Optionen, wählt er das Rohrwerk mit dem höchsten Produktionswert). Die dritte Wahl fällt auf eine Staumauer, die eventuell mit einem bereits gebauten Turbinenhaus verbunden werden kann. Bei Gleichständen mehrerer Optionen folgt Automa dem Code am Ende der Staumauer-Reihe auf der Kriterienseite des Automaplättchens.



FRANZ DE LASSE



*Führst du eine Produktionsaktion durch und erfüllst einen Vertrag mit einem niedrigeren Produktionswert als der Energie, die du produziert hast, **bewege deinen Energiemarker nur um den Wert der überschüssigen Energie auf der Energieleiste voran.** Erfüllst du einen Vertrag im selben Wert wie dein Produktionswert, bewegst du den Marker **gar nicht**. Bewege deinen Energiemarker am Rundenende auf der Energieleiste zurück zum unteren Limit (violett umrandetes Feld) des Abschnitts der aktuellen Runde (sofern du es erreicht hast). Ansonsten bewegst du deinen Marker nicht zurück.*



*Kopierst du in deinem Zug als Mahiri Sekibo diese Sonderfähigkeit und erfüllst einen Vertrag mit einer Produktionsaktion, **bewege deinen Energiemarker nur um die Differenz der überschüssigen Energie** auf der Energieleiste und bewahre den Vertrag auf. **Bewege deinen Energiemarker** zu Beginn der nächsten Runde um **den Wert des Vertrages.***

Automaregeln:
Führt Automa eine Produktionsaktion durch und der Energiemarker befindet sich noch nicht im Bereich der aktuellen Runde, erfüllt Automa den verfügbaren Vertrag mit dem niedrigsten Wert (bei einem Gleichstand, wählt es den am weitesten rechts liegenden Vertrag).



ANGELO ALBERTI



*Angelo Alberti kann nur mit der **Geofaktor-Erweiterung** gespielt werden und ist nicht kompatibel mit den Automaregeln.*

Du hast 1 Sonderaktionsfeld. Du darfst die zusätzlichen Kosten oder Ersatzkosten auf der linken Seite der Geoplättchen durch 1 deiner Arbeiter ersetzen. Du darfst die Sonderfähigkeit 2× in jeder Runde nutzen, indem du die dafür genutzten Arbeiter auf dem Sonderaktionsfeld platzierst (du musst für deine Hauptaktion in deinem Zug dennoch Arbeiter einsetzen).



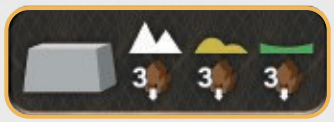
*Kopierst du in deinem Zug als Mahiri Sekibo diese Sonderfähigkeit, **kannst du die zusätzlichen Kosten oder Ersatzkosten eines Geoplättchens umgehen**. Du musst außer dem Arbeiter für das Aktivieren ihrer Sonderfähigkeit **keinen weiteren Arbeiter einsetzen**.*

Anhang 9:
Ältere Chefingenieure

GRUNDSPIEL



WILHELM ADLER



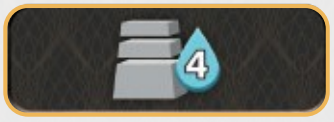
Deine Grundmauern kosten immer 3 Bagger, *egal in welchem Bereich du sie baust. Die Kosten deiner Erhöhungen richten sich weiterhin unverändert nach dem Bereich, in dem du sie baust.*



Die Kosten für Erhöhungen bleiben unverändert, auch wenn du diese ohne Grundmauer baust.



GRAZIANO DEL MONTE



Deine Staumauern mit Ausbaustufe 3 können bis zu 4 Wassereinheiten stauen. *Mit Staumauern der Ausbaustufe 1 oder 2 kannst du weiterhin unverändert 1 oder 2 Wassereinheiten stauen.*



Die Fähigkeit, 4 Wasser zu stauen, gilt für deine weitere Aktion und danach so lange, bis du mit den zusätzlichen Wassereinheiten Energie produzierst.



Deine Staumauern mit Ausbaustufe 2 (1 Grundmauer + 1 Erhöhung) können bis zu 3 Wassereinheiten stauen.



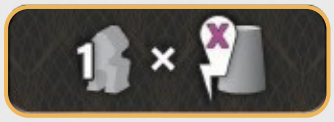
VIKTOR FIESLER



Würdest du weniger als 4 Energie produzieren, produzierst du stattdessen 4 Energie, vor Boni und Mali. *Wenn das Ergebnis aus Anzahl Wassereinheiten mal Wert des Rohrwerks weniger als 4 beträgt, ändere den Wert auf 4. Dazu kommen danach Boni oder Mali vom Aktionsfeld oder deinem Unternehmensplan.*



JILL MCDOWELL



Du darfst Rohrwerke auch mit Betonmischern bezahlen. *Wenn du das tust, zahle so viele Betonmischer wie es dem Wert des Rohrwerks entspricht. Du darfst Bagger und Betonmischer bei der Bezahlung nicht kombinieren.*



SOLOMON P. JORDAN



Du darfst beim Bau eines Bauteils anstelle einer Maschine 3 Hydro bezahlen. *Du darfst beliebig viele Maschinen durch Geld ersetzen. Lege die Hydro zurück in den allgemeinen Vorrat, nicht auf die Bauscheibe.*



Du kannst die zusätzlichen Kosten für Maschinen nicht mit Geld bezahlen.



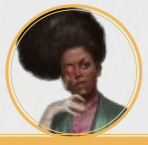
ANTON KRYLOV



Nimm dir zu Spielbeginn das abgebildete Sondertechnologieplättchen. ***Wenn du dieses Technologieplättchen benutzt, kopiere damit 1 beliebiges anderes Technologieplättchen auf deiner Bauscheibe.*** *Du kopierst damit die Art des Bauteils und ggf. auch die Sonderfähigkeit.*



Du darfst 1 Technologieplättchen auf deiner Bauscheibe kopieren. Baue, ohne ein Technologieplättchen in das obere Segment deiner Bauscheibe zu platzieren. Platziere ganz normal die benötigten Maschinen.



MAHIRI SEKISO



Du hast 2 Sonderaktionsfelder, die jeweils 1 Arbeiter benötigen. Das zweite Feld kostet zusätzlich 3 Hydro. Wenn du die Aktion nutzt, darfst du sofort eine weitere Aktion durchführen und ***darfst in dieser Aktion die Sonderfähigkeit 1 anderen Chefingenieurs kopieren.***

DAS LEEGHWATER-PROJEKT

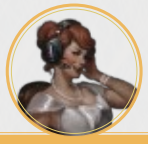


LESLIE SPENCER



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

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



MARGOT FOUCHÉ



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

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



SIMONE LUCIANI



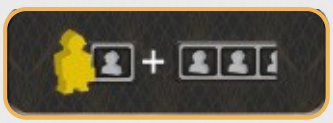
Du kannst bis zu 4 offene Vertragsplättchen besitzen. Mit jeder Energieproduktion darfst du auch 2 oder mehr Verträge erfüllen, *solange die gesamte produzierte Energie mindestens der Summe der von allen Verträgen benötigten Energie entspricht.*

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

Du darfst beim Erfüllen von Verträgen durch dieselbe Energieproduktion auch 1 Vertrag, den du durch deine Spezialfähigkeit aus der Auslage im Notariat erhalten hast, erfüllen.



TOMMASO BATTISTA



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

Du kannst einen deiner Arbeiter einsetzen, als wäre es der Architekt.

CREDITS

Autoren: Tommaso Battista, Simone Luciani
Automa-Entwicklung: Tommaso Battista
Illustration: Alex Galbero
Grafiken: Giada Lo Duca, Arianna Santini
Redaktion: Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati
Regelheft: Arianna Santini
Übersetzung & Lektorat deutsche Ausgabe:
Translation Circus (Ronja Stähli, Benjamin Rodigas)
Satz: Anna Schnabel

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?
Abonniere unseren monatlichen Newsletter. Anmeldung auf unserer Internetseite: **www.feuerland-spiele.de/newsletter/**

Bleibe mit uns auf Facebook, Instagram oder Bluesky in Kontakt:
facebook.com/feuerlandspiele
instagram.com/fl_feuerlandspiele
bsky.app/profile/feuerlandspiele.bsky.social

Fehlen Teile?
Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de

© 2019 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustraße 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de

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