

## Steam-Time von Kosmos

**Spielziel:** Maximale Siegpunkte (Ansehen) nach 5 Runden und Endabrechnung. Ansehen gibt es für fast alles, wenn man entsprechende Aufträge hat.

### Spielvorbereitung

- 1) Basisplan auslegen und Monumenttafeln entsprechend Anzahl Spieler (zahl oben rechts) untereinander in beliebiger Reihenfolge in Basisplan legen.
- 2) Auftragskarten, Begegnungskarten, Expeditionskarten, Upgrades, Gold und Time-Kristalle(weiß) auf Basisplan. Upgrades und Expeditionskarten nach Rundennummern sortieren (I oben, V unten).
- 3) Aufwandskarten: 2 Alpha-Karten auf 3 Omega-Karten legen, oberste aufdecken.
- 4) Jeder Spieler: 1 Luftschiff Tafel, Luftschiffe auf Hangar, Reglerscheiben auf Ansehensleiste 0 auf Basisplan, Steamleiste 1, Startfeld des Zeitportals. 8 Gold, je einen Kristall außer Orange auf die linken Plätze der zugehörigen Generatorfelder.
- 5) Startspieler auslosen. 2.-4. bekommen 1xOrange, 3.+4. 1 Steam, 4. 2 Gold. Startspielerkarte neben Spielplan legen!
- 6) Restliche Kristalle in den Stoffbeutel legen.

### Spielablauf

A. **Einkommen:** Einkommen aus Upgrade-Plättchen nehmen.

#### B. Rundenvorbereitung

- 1) Ab 2. Runde: Vorhandene Auftragskarten, Expeditionskarten, Upgrades, oberste Aufwandskarte entfernen. Kristalle in Beutel. Luftschiffe in die Hangars stellen. Startspielerkarte neben den Spielplan legen.
  - 2) Ab 2. Runde: oberste Monumenttafel nehmen, unten wieder anlegen und alle hochschieben.
  - 3) Je eine Auftragskarte legen bei Pfeilen links. Je eine Expeditionskarte entsprechend aktueller Rundennummer legen bei Pfeilen rechts. Je ein Upgrade entsprechend Rundennummer legen auf jedes Upgrade-Feld. Oberste Aufwandskarte umdrehen.
  - 4) Je ein Kristall aus dem Beutel in die Löcher der Lagerstätten auf den Monumenttafeln legen.
- C. **Aktionen.** Reihum ab Startspieler 1 Aktion bis kein Luftschiff mehr eingesetzt werden kann. Neu eingesetztes Luftschiff oberhalb der eigenen vorherigen. Nach Zug Bonusaktion ausführen.(Pinke Spirale: 1 Feld weiter auf Zeitportal, siehe Bonus 3).
- 1) **Auftragsfeld:** Die benachbarte Auftragskarte nehmen und bei sich ablegen. *Bonus:* 1 Siegpunkt pro grünem Kristall.
  - 2) **Begegnung:** So viele Karten nehmen wie aufgedruckt, eine Karte aussuchen. 2 blaue Felder: Eine der Aktionen aussuchen. 1 blaues + 1 lila: Das blaue Feld selbst ausführen, das lila Feld können alle Spieler ausführen. Karte bei sich ablegen. *Bonus:* 1 Steam pro blauem Kristall.
  - 3) **Lagerstätte:** Kristalle für je 2 Gold kaufen, rechts in passende Skala setzen vor Time-Kristalle. Wenn angegeben, 2 Gold zahlen für rechte Plätze in Skala. *Bonus:* 1 Timekristall pro schwarzem Kristall nehmen und in beliebige Skala hinter die vorhandenen Kristalle setzen.
  - 4) **Upgrade:** Kristalle bezahlen entsprechend Buchstaben und Aufwandskarte. Pro Steam bei Bedarf 1 Kristall in andere Farbe umwandeln. Kristalle rechts nach links nehmen. Plättchen rechts an Luftschiff-Tafel legen (unbegrenzt viele). Einkommen aus Upgrade sofort nehmen. *Bonus:* Weiterziehen auf Zeitportal. Wenn Startfeld erreicht/überschritten: Mr.Time für eine beliebige auch besetzte Aktion verwenden.
  - 5) **Einnahmen:** Gold und sonstige Teile nehmen. *Bonus:* 2 Gold pro grauem Kristall.
  - 6) **Expeditionskarte:** Karte mit Kristallen bezahlen (wie bei 4) und Belohnungen entsprechend besetzten Feldern bei orangem Kristall nehmen. Karte vor sich ablegen. Kein extra Bonus.
  - 7) **Startspielerkarte** nehmen ohne Luftschiff (1 mal pro Runde, Startspieler nicht als 1. Zug): ab nächster Runde Startspieler. Sofort eine der beiden Zusatzaktionen ausführen: Steam in Siegpunkte oder 1 Steam in 1 Time-Kristall.

### Spielende

Das Spiel endet nach der 5. Runde. Punkte entsprechend Auftragskarten nehmen. Verwendete Kristalle dabei entfernen. Time-Kristalle zählen getrennt von farbigen Kristallen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 31.10.2015

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)