

Erklärungen zum Spielplan (evtl. später erneut in Teilen aufgeführt):

- ◆ Der **SPIELPLAN** zeigt Berge, Hügel und Vorland als Teil der Alpen. Jedes Tal hat Baufelder für Bauwerke. Die Täler sind durch Flüsse verbunden. Farbige Rohre leiten Wasser von einer Staumauer an einem Tal zu einem Turbinenhaus an einem anderen Tal.
- ◆ **BAUWERKE** gibt es als Staumauern, Rohrwerke und Turbinenhäuser. Staumauern werden aus Grundmauern und Erhöhungen errichtet. Grundmauern kann man nur auf freien Baufeldern mit entspr. Symbol bauen. Erhöhungen kann man auf eine Grundmauer oder genau eine Erhöhung setzen. Staumauern bestehen aus 1 Grundmauer und bis zu 2 Erhöhungen.

Es gibt neutrale (beige) und von Spielern gebaute Staumauern. Neutrale Staumauern werden zu Beginn des Spiels platziert und bleiben unverändert. Alle weiteren Staumauern werden durch die Spieler gebaut. Jede Staumauer gehört immer genau einem Unternehmen.

Rohrwerke und Turbinenhäuser bestehen aus einem einzigen Bauteil. Man kann sie nur auf freien Baufeldern mit dem entsprechenden Symbol bauen.

- ◆ **WASSER** gehört niemandem. Ihr versucht es zu kontrollieren. Wasser kommt auf den Quellen-Plättchen am oberen Spielplanende ins Spiel. Das passiert zu Beginn jeder Runde und während der Runden durch Aktionen. Wasser fließt im Normalfall bergab durch die Flüsse. Staumauern halten gemäß ihrer Ausbaustufe 1 - 3 Wasser-Einheiten auf. Gestautes Wasser kann nur durch eine Produktions-Aktion bewegt werden.
- ◆ **ENERGIE-PRODUKTION** ist der wichtigste Bestandteil des Spiels. Man benötigt dazu 3 Komponenten: Ein Turbinenhaus, eine Staumauer mit mind. 1 gestauten Wassereinheit und ein Rohrwerk, das die Staumauer direkt mit einem eigenen Turbinenhaus verbindet. Alle Turbinenhäuser eines Verbundes sind mit jedem einzelnen verbunden.
 - ➡ Das genutzte Turbinenhaus muss ein eigenes sein.
 - ➡ Die genutzte eigene/neutrale Staumauer hat mind. 1 gestaute Wassereinheit.
 - ➡ Das genutzte Rohrwerk kann auch 1 Mitspieler gehören (verursacht dann Kosten).
- ◆ **ENERGIE NUTZEN:** Nach der Produktion von Energie wandert der eigene Energiemarker voran. Entsprechend hoch ist der Geldertrag bei einer Wertung. Ggf. kann man noch Punkte erzielen.
- ◆ **VERTRÄGE:** Bei der Energieproduktion kann zusätzlich 1 Vertrag erfüllt werden, der als Ertrag Punkte, Geld, Maschinen oder 1 Spezialaktion bringt.

Das Spiel verläuft über 5 Runden zu je 5 Phasen.

1) Einkommen und Quellwasser:

alle Spieler gleichzeitig

- ◆ Erhaltet das auf Eurem Unternehmens-Plan freigeschaltete Einkommen, also freigelegte "!" - Felder mit Abbildung des Einkommens daneben. Bauteile werden immer von links nach rechts gebaut.
- ◆ Das 2. und 4. Bauteil einer Art schaltet jeweils Einkommen frei, das 5. Bauteil immer 7 SP (Siegpunkte). Bei jedem Unternehmen gibt es dabei Unterschiede. Gebaute Turbinenhäuser bringen kein Einkommen, sondern Energie-Boni.
- ◆ Platziert Wasser-Einheiten auf die Quellen-Plättchen - je nach aktueller Runde.
Beispiel:

I	2	II	0	III	2	IV	0
---	---	----	---	-----	---	----	---

 Runde 5 bringt nie Wasser-Einheiten.
In Runde 1 kommen also hier 2 Wasser-Einheiten auf das Plättchen.

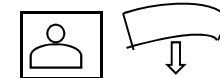
2) Aktionen:

In Spielerreihenfolge nacheinander immer je genau 1 Aktion machen. Passen, wenn nichts mehr geht.

- ◆ Du **MUSST** 1 - 3 Arbeiter (je nach Vorgabe) auf 1 freies Aktions-Feld einsetzen und die Aktion dort nutzen. Es gibt graue und rote Rahmen.
- ◆ Ein Aktions-Feld mit rotem Rahmen verlangt vor Arbeitereinsatz Münzzahlung.
- ◆ Ohne genügend Arbeiter und/oder benötigtes Geld darf ein Aktions-Feld nicht besetzt werden - Ggf. **PASST** man.
- ◆ Aktions-Felder sind auf Management-Plan und auf Eurem Unternehmens-Plan.

A: Bau-Aktion:

Kaufe 1 Bauteil.



- 1) Dazu setze die benötigten Arbeiter auf das erste freie Aktions-Feld auf dem eig. Unternehmens-Plan ein. Das vierte Aktions-Feld kostet 3 Hydro extra.
- 2) Dann lege aus dem eigenen Vorrat das Technologie-Plättchen mit Abbildung des gewünschten Bauteils oder "?" in das obere Segment Deiner Bauscheibe.
- 3) Platziere alle benötigten Maschinen ebenfalls in das obere Segment. Das jeweilige Bauteil bestimmt die Art und Anzahl der Maschinen.
- 4) Drehe Deine Bauscheibe um 1 Segment im Uhrzeigersinn.
- 5) Nimm das Bauteil (noch am weitesten links auf Unternehmens-Plan liegend) und setze es auf ein passendes Baufeld bzw. auf Grundmauer/Erhöhung.

Es gibt 4 Arten von Bauteilen mit jeweils anderen Kosten und Funktion.

Grundmauern: Sie beginnen eine Staumauer (auf vorgedrucktem Symbol). Es dürfen nicht 2 Grundmauern selber Farbe im selben Tal sein.
Kosten: 3 - 5 Bagger, je nach Gelände.

Erhöhungen: Sie können auf eine eigene Grundmauer/1. Erhöhung kommen.
Kosten: 2 - 4 Betonmischer, je nach Gelände.
 Keine 3 Hydro extra zahlen, wenn Grundmauer auf Baufeld mit rotem Rahmen steht.
 Sie erhöhen die Menge an Wasser, die eine Staumauer sammelt.

Rohrwerke: Sie bringen Wasser von der Staumauer zum Turbinenhaus und können auf freien Baufeldern mit Rohrwerksymbol gebaut werden. Der Produktions-Wert ist neben dem Baufeld eingedruckt. Jede durchfließende Wasser-Einheit produziert genauso viel Energie.
Kosten: 2 Bagger mal Produktionswert (1 - 5) des Rohrwerks.

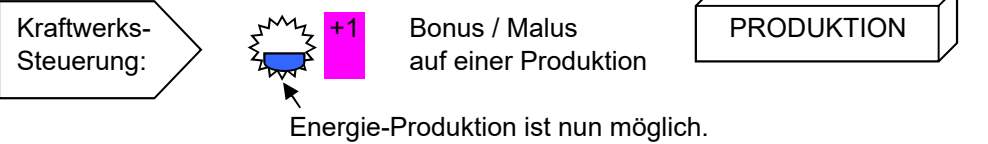
Turbinen-Häuser: Sie erzeugen Energie und können auf freien Baufeldern mit Turbinenhausymbol gebaut werden.
Kosten: 2 Betonmischer + 1 Betonmischer extra je schon zuvor gebautem eigenen Turbinenhaus.
 3 Hydro extra zahlen auf Baufeld mit rotem Rahmen.
Kein Spieler darf 2 Turbinenhäuser im selben Tal bauen.

Maschinen, Geld und Technologie-Plättchen:

- ➔ Bagger und Betonmischer werden wieder verfügbar, wenn sie wieder im oberen Segment der Bauscheibe nach Drehung erscheinen.
- ➔ Ressourcen, die man erhält, kommen aus dem allgemeinen Vorrat in den persönlichen Vorrat (nicht auf die Bauscheibe).
- ➔ Erhaltene Maschinen sind sofort verfügbar.
- ➔ Geld wird nie auf die Bauscheibe gelegt.
- ➔ Es gibt 5 Arten von Technologie-Plättchen: 1 je Bauteilart und 1 Joker. Man erhält Technologie-Plättchen zurück, sobald sie nach einer Drehung wieder im oberen Segment der Bauscheibe erscheinen.

B: Management-Aktionen: *auf dem Management-Plan*

- ◆ Setze die benötigte Anzahl Arbeiter auf ein freies Aktions-Feld Deiner Wahl auf dem Management-Plan ein UND führe die dazugehörige Aktion aus.
- ◆ Bis auf die "BANK" kann jedes Aktions-Feld nur 1-mal genutzt werden.
- ◆ Es ist möglich, dass der selbe Spieler im Verlauf einer Runde beide Aktions-Felder einer Aktion benutzt.



- Alle Bedingungen müssen erfüllt sein:
- ➔ 1 eigene/neutrale Staumauer mit mind. 1 Wasser-Einheit ist erforderlich.
 - ➔ 1 eigenes Turbinenhaus muss gebaut sein und das Wasser durchleiten.
 - ➔ 1 Rohrwerk (egal, von wem) muss die Staumauer direkt mit dem Turbinenhaus verbinden.
 - ◆ Nimm beliebig viele (1 - 3) WASSER-Einheiten hinter der gewählten Staumauer weg UND bewege sie durch ein Rohrwerk und das dahinterliegende farbige Rohr zu Deinem Turbinenhaus. Du produzierst sofort soviel Energie wie Anzahl der Wasser-Einheiten mal Produktionswert (1 - 5) des Rohrwerks.
 - ◆ Zahle GEBÜHR für Nutzung eines fremden Rohrwerks: 1 Hydro je bewegter Wassereinheit. UND der Mitspieler erhält je Wasser-Einheit 1 SP.
 - ◆ Zum produzierten Energie-Wert kommt noch der Bonus dazu ggf. minus der Malus aus der gewählten Aktion. Würde man weniger als 1 Energie produzieren, darf die Aktion nicht gewählt werden. Der PRODUZIERTE Wert wird auf der ENERGIE-Leiste abgetragen.
 - ◆ Optional: GENAU 1 persönlichen VERTRAG erfüllen, wenn gerade mind. so viel Energie produziert wurde, wie es das Vertrags-Plättchen verlangt. Es gilt nur der Wert der gerade abgeschlossenen Aktion. Für die Erfüllung erhält man die rechts auf dem Vertrag angegebenen Boni und dreht den Vertrag um. Er kann nicht erneut erfüllt werden.

ODER

Optional: GENAU 1 staatlichen VERTRAG erfüllen, Bedingungen wie zuvor. Der Vertrag muss offen ausliegen.

ABFLIESSENDES WASSER:

! Nach der Produktion fließen die gerade genutzten Wasser-Einheiten durch das Turbinenhaus weiter durch folgende Täler und Flüsse. Treffen die Wasser-Einheiten dabei auf eine Staumauer, werden sie dort gestaut oder fließen darüber ab, wenn die Mauer bereits bis zu ihrer Ausbaustufe Wasser enthält.

- Wasser-Management:
- ◆ Setze 2 Wasser-Einheiten auf 1 - 2 beliebige Quellen-Plättchen. Dieses Wasser bewegt sich erst in der Wasserfluss-Phase.
 - ◆ ODER setze 1 Wasser-Einheit auf 1 belieb. Quellen-Plättchen. Dieses Wasser fließt sofort gemäß Wasserflussregeln.

Bank:

- ◆ Nimm so viele Hydro, wie Du nun Arbeiter auf die Bank stellst. Die Bank hat Platz für beliebig viele Arbeiter aller Spieler.

Werkstatt:

- ◆ Drehe Deine Bauscheibe um so viele Segmente weiter, wie es die Zahl auf der Aktion angibt. Evtl. angegebene Kosten sind zu zahlen.
- ◆ Kommen beim Drehen (jedes Segment separat) Maschinen und Technologie-Plättchen im oberen Segment an, darf man sie sofort in seinen Vorrat nehmen.

Maschinen-Ausstellung:

- ◆ Zahle angegebene Geldkosten, um Maschinen zu erhalten. Jede Aktion kann nicht mehrmals erfolgen.

Notariat:

- ◆ Hier kann man 1 privates Vertrags-Plättchen nehmen.
ODER
2 private Vertrags-Plättchen nehmen + zahlt 1 Hydro.
- ◆ Zum Ende des eigenen Zuges deckt man wieder Verträge für die Auslage auf.
- ◆ Hat man jetzt mehr als 3 offene Verträge vor sich liegen, muss man auf 3 offene Verträge reduzieren und legt solche verdeckt unter passende Nachziehstapel.

Patentamt:

- ◆ Zahle 5 Hydro und nimm Dir das zur Aktion gehörende fortgeschrittene Technologie-Plättchen. Es darf sofort benutzt werden.

3) Wasserfluss:

Alle Wasser-Einheiten fließen bergab.

- ◆ Einzeln je Wasser-Einheit und nacheinander fließt Wasser von den Quellen abwärts. Wasser-Einheiten, die nirgendwo gestaut werden, verlassen am unteren Ende den Spielplan.
- ◆ Sinnvollerweise beginnt man an der Quelle oben links und handelt dort jede Wasser-Einheit ab. Dann macht man mit der nächsten Quelle weiter.

4) Wertung:

- ◆ Das führende Unternehmen auf der Energie-Leiste erhält 6 SP, das zweite 2 Sp.
*Patt auf Rang 1: Beteiligte teilen sich 8 SP (ggf. aufrunden).
Rang 2 entfällt.
Patt auf Rang 2: Jeder Beteiligte erhält 1 SP.*

- ◆ Erhältet so viele Hydro, wie das Hydro-Feld anzeigt, das der eigene Energie-Marker zuletzt erreicht/passiert hat.
- ◆ Erhältet SP für das Bonus-Plättchen der aktuellen Runde:
Voller Bonus, wenn Energie-Marker mind. im Abschnitt der aktuellen Runde ist.
Reduzierter Bonus, wenn Energie-Marker in einem niedrigeren als der aktuelle Abschnitt steht. Dazu werden vom Bonus 4 SP abgezogen je Abschnitt dahinter. Unter 0 SP fällt man nicht.
Kein Bonus: Steht eigener Energie-Marker < Feld 6, gibt es keine SP.
- ◆ Das Bonus-Plättchen der aktuellen Runde kommt in die Schachtel.

Rundenende:

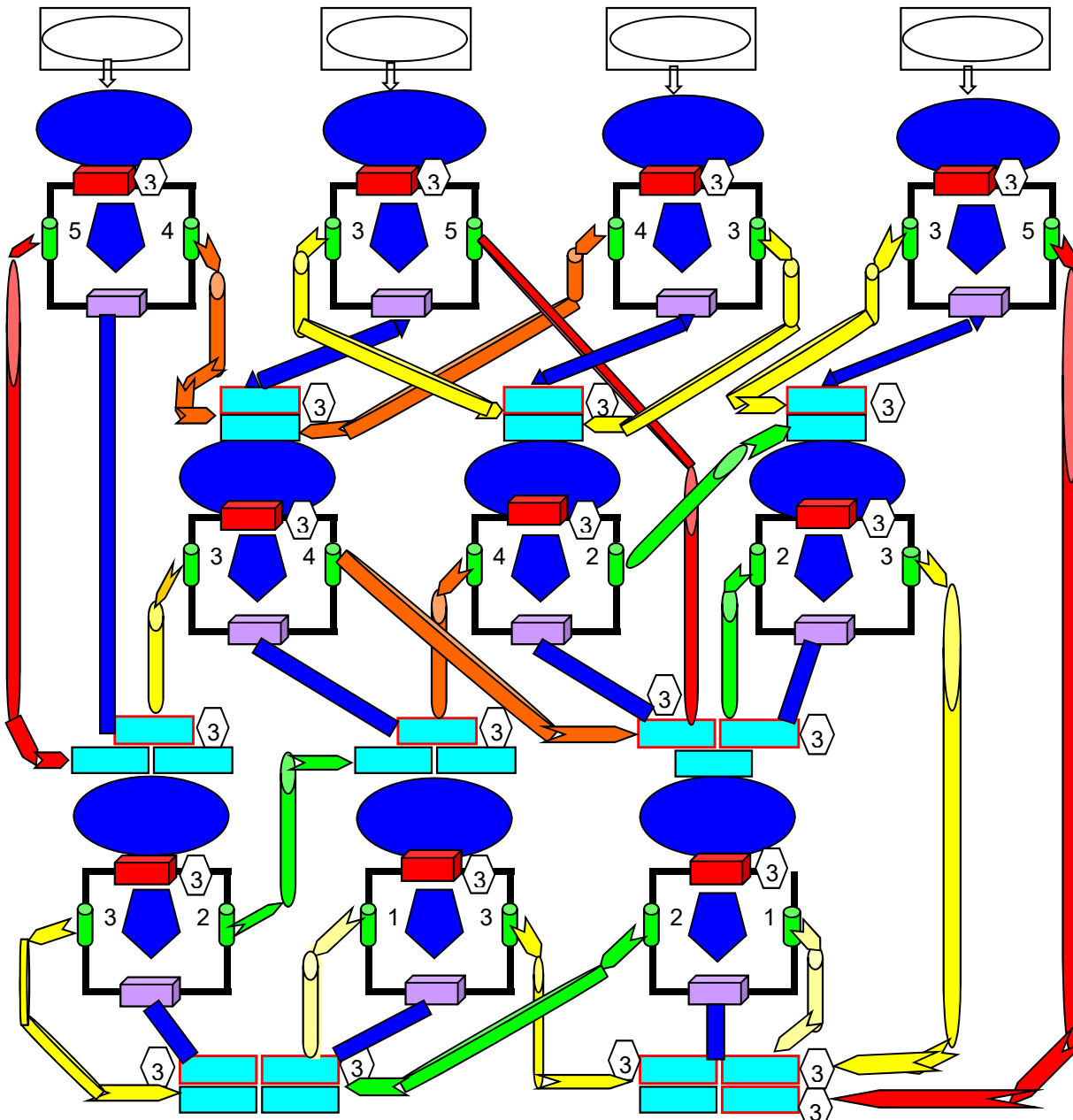
*Es sind einige Anpassungen erforderlich.
Nicht nach Runde 5 ausführen!*

- 1) NEUER STARTSPIELER wird, wer in aktueller Runde am wenigsten Energie produzierte usw.. *Patt: Es ändert sich die relative Reihenfolge der Beteiligten, sie tauschen die Positionen.*
- 2) Alle Energie-Marker kommen auf Feld "0" der Energie-Leiste zurück.
- 3) Holt alle Eure Arbeiter von den Aktions-Feldern in Euren persönlichen Vorrat.
- 4) Folgende Schritte (außer in der letzten Runde) ausführen:
Evtl. Technologie-Plättchen auf dem Patentamt kommen in die Schachtel. Deckt 3 neue Techn.-Plättchen auf und legt sie auf entsprechende Felder. Nehmt zuerst Plättchen vom Stapel "I", bis dieser leer ist. Dann Stapel "II" usw..

Spielende: nach Runde 5

- ◆ Ermittelt SP aus Eurem erreichten Erfüllungsgrad des Ziel-Plättchens. Wer es am besten erfüllt, erhält 15 SP. Weitere Ränge: 10 / 5 SP.
*Patt: Mehrere Beteiligte teilen sich (aufgerundet) die SP der entspr. Ränge.
zB.: 2-mal 1. Rang = (15+10)/2 = 13*
- ◆ Erhältet SP für restliche Ressourcen in Eurem persönlichen Vorrat. Zählt Bagger, Betonmischer, Hydro. Je 5 Einheiten = 1 SP. Ressourcen auf Eurer Bauscheibe zählen nicht mit.
- ◆ Erhältet 1 SP für jede Wasser-Einheit hinter Euren Staumauern.

WASSERFLUSSPLAN



Jedes Turbinenhaus in einem 2er-/3er-/4er-Verbund ist dort mit jedem anderen verbunden.
Ein- und ausfließendes Wasser kann somit durch jedes Turbinenhaus dort fließen.

Was sehe ich links?

4 Quellen

4 Staumauern mit Kosten

4 x 2 Rohrwerke

4 Staumauern

3 Turbinenhäuser mit Kosten

3 Turbinenhäuser

3 Staumauern mit Kosten

3 x 2 Rohrwerke

3 Staumauern

4 Turbinenhäuser mit Kosten

5 Turbinenhäuser

3 Staumauern mit Kosten

3 x 2 Rohrwerke

3 Staumauern

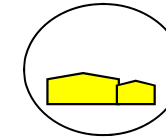
5 Turbinenhäuser mit Kosten

3 Turbinenhäuser

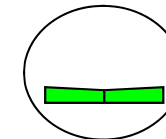
Berge



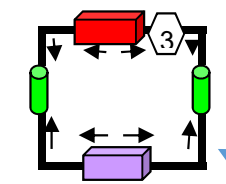
Hügel



Vorland

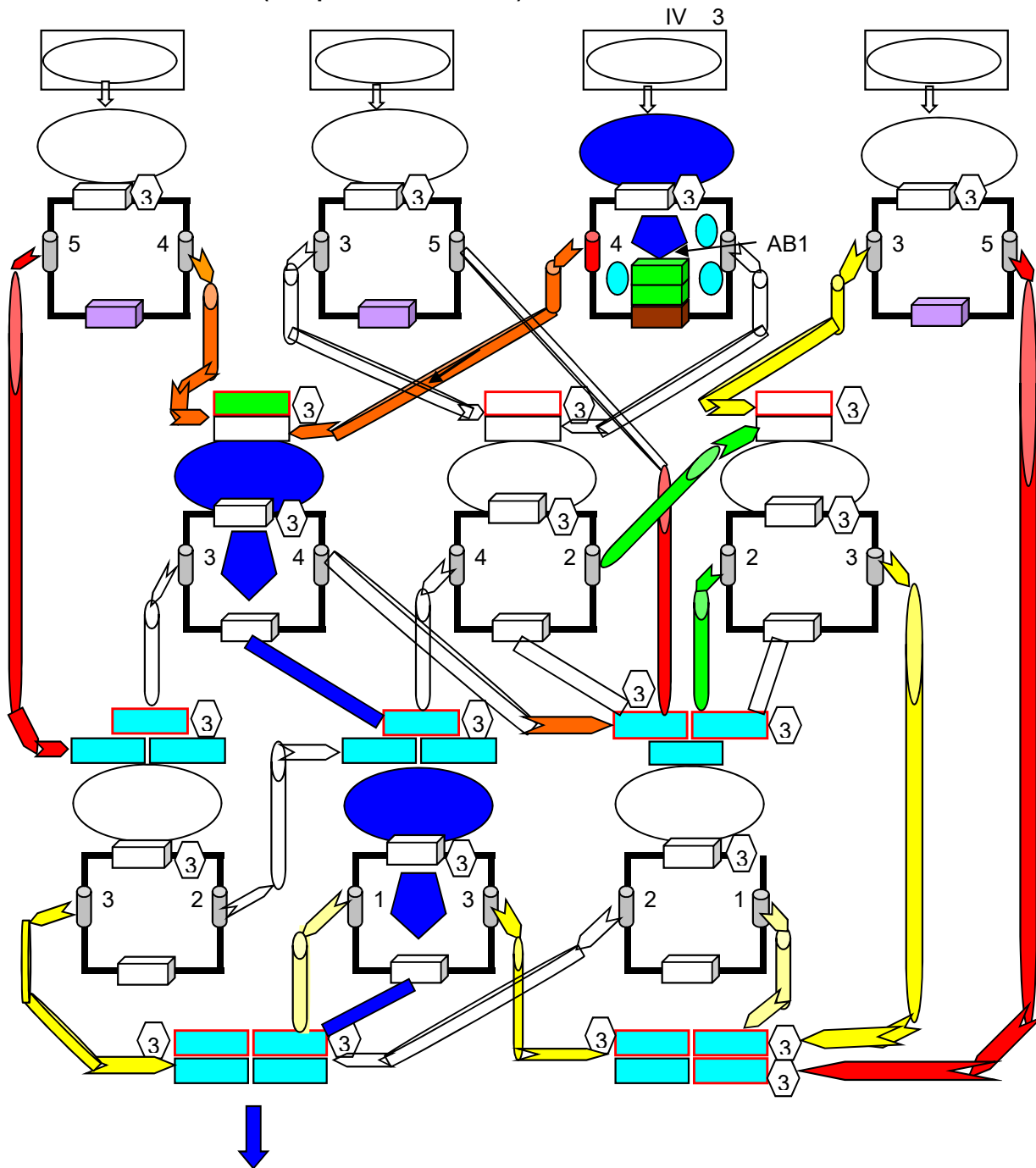



Generelle Wege um die Rohrwerke:



TAL

WASSERFLUSSPLAN (Beispiel für Produktion):



WE = Wasser-Einheiten. 

● Spieler GRÜN wählt die Aktion "Kraftwerkssteuerung" und produziert Energie. Er erfüllt die Bedingungen:

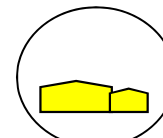
Berge



- 1) Er besitzt eine Staumauer in den Bergen mit 3 Stufen.
- 2) Er besitzt 1 Turbinenhaus in den Bergen.
- 3) Er nutzt das ROTE Rohrwerk, um die 3 WE vom Auffangbecken AB1 durchzuleiten.

Das Rohrwerk (Wert 4) leitet die 3 WE weiter zum grünen Turbinenhaus und produziert $4 \times 3 = 12$ Energie.

Hügel



Der grüne Spieler zahlt an den roten Spieler 3 Hydro Durchleitungs-Gebühr. Jede WE = 1 Hydro.
Der rote Spieler erhält auch extra 3 SP. Jede WE = 1 SP.

Später fließt das Wasser dann ab über folgende Staustufen und Turbinenhäuser. Ggf. wird es gestaut oder es fließt bei fehlenden Staustufen am unteren Rand des Spielplans ab.

Vorland

