

Es gibt keine feste Anzahl an Runden, sondern Spielende-Bedingungen.

Wer am Zug ist, muss 1 von 3 Optionen ausführen.

**A. Spiele 1 Aktions-Plättchen aus deinem Vorrat für AKTIONEN aus:**

- ◆ Das Aktions-Plättchen kommt linksbündig in eine freie Aussparung oben an Deinem Tableau.
- ◆ Führe 0, 1 oder beide Aktionen des Plättchens aus.  
Hast du aber Dein Sonderweisungs-Plättchen (schwarzer Hintergrund) gespielt, darfst du 1 der 5 HAUPT-Aktionen ausführen und sparst 1 Thaler.
- ◆ Du darfst vor, zwischen oder nach Aktionen insges. genau 1 Auftrag erfüllen. Aufträge liegen rechts an deinem Tableau oder in LILA auf dem Neben-Plan. LILA Aufträge werden nicht ersetzt.



Erhalte Belohnungen des erfüllten Auftrags, drehe ihn um und lege ihn in deinen Spielbereich. Fordert ein Auftrag eine Anzahl an Ressourcen oder Erfolgen, sind diese nur vorzuweisen (nicht auszugeben).

**B. Spiele 1 Aktions-Plättchen aus deinem Vorrat als SCHIENE aus:**

- ◆ Das AKTIONEN-Plättchen LEGST du auf ein beliebiges freies Schienen-Feld mit der Schienen-Seite (noch) nach unten UND stellst 1 ARBEITER darauf. Fehlt dir ein Arbeiter, kannst du 1 URAN abgeben, um ihn zu erhalten. Platziere das Plättchen in beliebiger Ausrichtung.
- Du musst neue Schienen nicht benachbart zu deinen Netzwerken einsetzen. Eine neue Schiene kann aber ein neues Netzwerk bilden. Einige Schienen-Felder kosten je 2 Thaler extra (z.B. Leipzig - Grimma).
- ◆ Führe Aktionen mit ÜBEREINSTIMMENDER Farbe aus.
- ◆ **PRÜFE**, ob die Verbindung abgeschlossen ist (also keine Schiene fehlt).  
 Erhalte(t) den Eröffnungs-Bonus, wenn die Strecke ...  
 2 Schienen-Stücke hat: 2 SP je beteiligtem Spieler.  
 2 Schienen-Stücke hat: 2 SP je Schienen-Stück an jeweiligen Spieler in Partie zu zweit.  
 3 Schienen-Stücke hat: 2 SP je Schienen-Stück an jeweiligen Spieler.



DREHE das/die Schienen-Stück(e) um.

- ◆ **PRÜFE**, ob das Aktions-Plättchen mit seinen Rand-Farben übereinstimmt zur angrenzenden Stadt / zum angrenzenden Aktions-Plättchen.  
Ein bunter Rand ist ein Farb-Joker.  
Übereinstimmung liegt vor, wenn Aktions-Randfarbe zur angrenzenden Stadt passt / Aktion grenzt an Praha an / Aktionsfarbe ist Joker / Aktions-Rand-Farbe grenzt an Aktion derselben Farbe.

- ◆ FÜHRE die übereinstimmenden Aktionen auf dem gerade platzierten Aktions-Plättchen in beliebiger Reihenfolge aus. Anschließend führe die übereinstimmenden Aktionen bereits ausliegender Schienen-Stücke aus. Du DARFST auch auf Ausführung(en) verzichten.  
Es sind max. 4 Aktionen auszuführen. Übereinstimmung ist keine Pflicht.



1. Stück B wurde aktuell gelegt.
2. Zunächst führst du die 2 Aktionen dieses Stücks aus.
3. Da die Rand-Farben von A und B farblich passen, darfst du auch die grüne Aktion von Stück A ausführen.
4. Da die Rand-Farben von B und C farblich passen, darfst du auch die orangene Aktion von Stück C ausführen.

Danach können die Besitzer von Stück A und C ebenso ihre Aktion auf ihrem jeweils übereinstimmenden eigenen Stück ausführen.

- ◆ Ist eine Strecke KOMPLETT gebaut, werden alle Schienen-Stücke so gedreht, dass die Schienen-Seite oben ist.

**C. AUFLADEN:**

SP = Siegpunkte

- ◆ **ERHALTE EINKOMMEN aus den 3 Leisten:**

- ➔ Es gilt jeweils, was LINKS vom jeweiligen ZÄHLSTEIN zu sehen ist. Es muss allerdings auch oberhalb ein Aktions-Plättchen liegen, sonst fällt der Ertrag niedriger aus (unter dem Aktions-Plättchen ganz rechts).
- ➔ Die SP unter den letzten 3 Feldern der Leisten gibt es nur zum Spielende.

- ◆ **PLATZIERE 1 ERFOLGSSTERN:**



- ➔ Platziere 1 ERFOLGS-STERN auf einem Erfolgfeld für die Schlusswertung. Dazu zähle alle deine Erfolge in deinem Besitz und wähle ein Erfolgfeld, dessen Wert max. der Anzahl deiner Erfolge entspricht.
- ➔ Auf der linken Seite des Nebenplans sind die Meilensteine gruppiert.
- ➔ In jeder der 6 Gruppen kann **jeder Spieler genau 1 Stern** haben. Auf jedem Feld dort dürfen beliebig viele Sterne anderer Farben liegen. Kannst du keinen Stern auf einem Erfolgfeld platzieren, setze ihn auf "0". Erhalte den Nebenbonus dort. Du darfst auch freiwillig auf "0" setzen. Auf "0" können unbegrenzt Sterne liegen. Spielende: Jeder = minus 3 SP.

→ Einige Segmente geben dir sofort einen Bonus:

Ist noch ein NUKLEUM vorhanden, nimm es und platziere es in einem Kraftwerk Deiner Wahl. ERHALTE den Nukleum-Bonus dort.  
Legst du den Stern ins OBERSTE Segment, erhalte 1 Technologie Stufe 3.  
Legst du den Stern aufs OBERSTE EEFOLGS-FELD, erhalte sofort 9 SP.

### WO NEHME ICH DIE STERNE HER?

- Die ersten 3 Sterne NIMM von den Sternefeldern des Nebenplans.  
Alle weiteren NIMM aus der Reserve unterhalb des Nebenplans
- Fährst du "Aufladen" durch und hast keine Erfolgssterne mehr verfügbar, beschaffe dir passenden Ersatz.

**DER BESUCH DES KÖNIGS:** 6 SP und 2 SP

- War dein platzierter Stern der letzte in einem Sternenstapel, führt Ihr alle den "Besuch des Königs" durch.
  - 1) Wer den Stern auf dem höchsten Erfolgfeld besitzt, erhält 6 SP.  
Bei Patt erhält jeder Beteiligte 6 SP.
  - 2) Wer den Stern auf dem zweithöchsten Erfolgfeld besitzt, erhält 2 SP.  
Bei Patt erhält jeder Beteiligte 2 SP. Sterne auf "0" sind nicht dabei.  
Die SP werden vergeben, auch wenn es auf Rang 1 ein Patt gab.
  - 3) Hast du Sterne auf beiden oberen Rängen, erhältst du demnach 8 SP.

→ Sind die 3 Sternen-Felder LEER, ist 1 ENDBEDINGUNG ERFÜLLT.



**WIRF ALLE ERFOLGE AB.**  ...

**ERHALTE ALLE AKTIONS-PLÄTTCHEN ZURÜCK:**



### HAUPT-AKTIONEN:



#### URBANISIEREN

- ◆ NIMM 1 STADT-Gebäude einer Wahl von Deinem Tableau.  
BEZAHLE die Kosten LINKS in der Reihe wo das Gebäude liegt.  
PLATZIERE es auf einem leeren Stadtbaufeld in einem deiner Netzwerke.  
Zu Beginn darfst du überall bauen, wenn du noch nichts auf dem Plan hast.
- ◆ ROT umrandete Stadtbaufelder erfordern 2 Thaler beim Bebauen.

- ◆ Ansonsten gibt das Stadtbaufeld das Symbol vor, welche Gebäudeart dort erlaubt ist.
- ◆ Falls möglich, musst du ein Stadt-Gebäude auf ein Stadtbaufeld bauen, das nur 1 Symbol hat. Rot umrandete Baufelder betrifft diese Regel nicht. Die Beschränkung gilt nur in der Stadt, wo du bauen willst. Das bedeutet, dass du nicht gezwungen bist, eine Stadt zu suchen, wo nur 1 Symbol ist.
- ◆ Jedes Gebäude der Stufe IV ist gleichzeitig ein Regierungs-Gebäude.
- ◆ Gib das Aktions-Plättchen eine Vergünstigung an (1 oder 2 Thaler), dann zahle für die gesamten Kosten der Aktion entsprechend weniger.



#### INDUSTRIALISIEREN:

- ◆ NIMM 1 MINE oder 1 TURBINE deiner Wahl von Deinem Tableau.  
BEZAHLE die Kosten (Arbeiter) LINKS in der Reihe wo sie liegt.  
PLATZIERE sie auf einem entspr. Baufeld in einem Deiner Netzwerke.

→ TURBINEN: auf Turbinenfeldern rund um Kraftwerke



Jede Turbine ist auf deinem Tableau mit einer Mine verbunden.  
Sobald du solch ein Turbinen-Minen-Paar gebaut hast, erhalte die Belohnung, die auf der Linie angegeben ist.

MINEN: auf Minenbaufeldern.



Bei Platzierung gibt es sofort so viel URAN wie Du Minen auf dem Spielplan hast (inkl. der eben platzierten).  
Zeigt das überbaute Minenbaufeld URAN, erhalte noch 1 URAN.  
Erhaltenes URAN darfst du in jeder deiner Minen lagern, nicht nur in der soeben gebauten. Kapazität 2 oder 3 beachten.

- ◆ Gib das Aktions-Plättchen "+1 URAN" an, erhalte es und lagere es.  
Kannst / willst du URAN nicht lagern, erhalte stattdessen 1 Arbeiter.  
Du kannst das URAN nur erhalten, wenn du die Aktion machst.

**ENTWICKELN:**

- ◆ WÄHLE 1 Aktions-Plättchen aus dem Markt.  
BEZAHLE die darunter angegebenen Kosten von 0 - 2 Thalern.  
NIMMST du ein zweites Plättchen, sind zusätzlich 2 Thaler fällig.
- ◆ SCHIEBE nach deinen Käufen die verbliebenen Plättchen im Markt so nach rechts, bis alle Lücken geschlossen sind.
- ◆ FÜLLE die freien Felder vom Stapel auf. Ist der Stapel leer, verwende einen der Stapel, die neben dem Spielplan liegen. Sollte es keinen Stapel mehr geben, ist die END-BEDINGUNG dort erreicht.
- ◆ Gibt das Aktions-Plättchen eine Vergünstigung an (1 oder 2 Thaler), dann zahle für die gesamten Kosten der Aktion entsprechend weniger.

**AUFTRAG ANNEHMEN:**

NICHT LILA

- ◆ WÄHLE 1 silbernen oder goldenen AUFTRAG aus der Auslage.  
LEGE ihn in eine leere Aussparung RECHTS an deinem Tableau.  
Aufträge in einer Aussparung kann man nicht abwerfen.  
ERHALTE sofort die BELOHNUNG dort. Zeigt Aktions-Plättchen "X2", kassiere die Belohnung doppelt.
- ◆ FÜLLE die Auslage wieder korrekt auf. Ist der Stapel einer Farbe leer, fülle von der anderen Farbe auf.  
Ist kein Stapel mehr vorhanden, ist die END-BEDINGUNG erfüllt.

**ELEKTRISIEREN:**

- ◆ HANDLE folgende Schritte in Reihenfolge ab, um Gebäude mit Strom zu versorgen:
  - 1) WÄHLE 1 Kraftwerk auf dem Spielplan.
  - 2) TRANSPORTIERE KOHLE und/oder URAN von beliebigen Orten über abgeschlossene Verbindungen zum gewählten Kraftwerk.  
Du darfst JEDE abgeschlossene Verbindung nutzen, auch fremde.

- A. Für KOHLE importierst du zuerst beliebig viel Kohle von einem oder beiden Kohle-Gebieten und transportiere sie dann zum Kraftwerk.
  - B. Für URAN transportierst du max. die erlaubte Menge an Uran von deinen verbundenen Minen zum Kraftwerk.
- 3) BERECHNE die Menge an erzeugtem Strom.
  - 4) WÄHLE 1 verbundenes Stadtgebäude (deines oder ein neutrales), das max. die erzeugte Menge an Strom benötigt.
    - A. ERHALTE Erfolge gleich der benötigten Menge an Strom und die angegebenen Belohnungen.
  - 5) DREHE das Gebäude auf die elektrisierte Seite nach oben.
- ◆ **Um KOHLE zu transportieren**, musst du sie erst importieren.  
Das geht nur, falls das gewählte Kraftwerk mit 1 oder beiden Kohlegebieten über abgeschlossene Verbindungen und Fernstrecken verbunden ist.  
Du darfst beliebig viel Kohle importieren, solange Verbindung mit dem Kraftwerk besteht.
  - ◆ **ZAHLE für jede IMPORTIERTE KOHLE** die Kosten auf dem günstigsten Kohlewagen im entsprechenden Kohlegebiet.  
... Kostet der Kohlewagen 1 Thaler, drehe ihn anschließend um.  
... Kohle von diesem Wagen kostet ab sofort 2 Thaler.  
... Kostet der gewählte Wagen 2 Thaler, lege in anschließend in die Schachtel zurück. Der Kohlewagen kostet nun 3 Thaler.  
... Die importierte Kohle ist sofort im Kraftwerk verfügbar.
  - ◆ **Um URAN zu TRANSPORTIEREN** und zu NUTZEN, MUSS das gewählte Kraftwerk über ein NUKLEUM verfügen. Jede deiner Minen, die Uran liefern, muss über abgeschlossene Verbindungen (egal, von wem) mit dem Kraftwerk verbunden sein. Wie viel Uran du max. transportieren kannst, hängt von Anzahl der Turbinen des Kraftwerks ab (egal, wem die Turbinen gehören).
  - ◆ Du darfst immer 1 URAN transportieren **PLUS 1 zusätzliches URAN** für jede Turbine. **Nutzt du FREMDE Turbinen**, zahle je 1 Thaler an den Besitzer. Hast du den Rabatt des Sonderweisungs-Plättchens noch nicht genutzt, zahle für 1 Turbine nichts. Der Besitzer wird aus dem allg. Vorrat bezahlt.
  - ◆ **LEGE transportiertes URAN in den Vorrat zurück.**

- ◆ Du darfst auf Transport (und Import) von KOHLE und URAN verzichten, falls du auf andere Weise ausreichend Strom erzeugst.
- ◆ BERECHNE nach dem Transport von KOHLE und/oder URAN die gesamte Menge an Strom.

- ➔ 1 Strom für 1 transportierte Kohle
- ➔ 2 Strom für 1 transportiertes Uran
- ➔ Zusätzlicher Strom auf dem Aktions-Plättchen
- ➔ Zusätzlicher Strom, den deine Turbinen erzeugen
- ➔ Zusätzlicher Strom durch deine entwickelten Technologien



WÄHLE genau 1 eigenes / neutrales Stadtgebäude (es muss nicht in deinem Netzwerk sein), das noch nicht elektrisiert ist und über abgeschlossene Verbindungen (es müssen nicht deine sein) mit dem gewählten Kraftwerk verbunden ist. Die für das gewählte Gebäude benötigte Menge an Strom kann nicht über der tatsächlich erzeugten Menge liegen.

ERHALTE anschließend:

- A. ERFOLGE gleich der für das Gebäude benötigten Menge an Strom (überschüssiger Strom geht verloren).
- B. Alle Belohnungen, die das Gebäude angibt (Thaler, Arbeitskräfte, Schritte auf Einkommensleisten, Technologien). DREHE das Gebäude anschließend auf seine elektrische Seite nach oben. SP dafür gibt es am Spielende.

#### END-BEDINGUNGEN und ENDE der PARTIE:

- ◆ Sobald 2 (zu zweit 3) der 5 End-Bedingungen erfüllt sind, wird noch die laufende Runde zu Ende gespielt. Danach hat noch jeder Spieler 1 Zug. Es können weitere End-Bedingungen erfüllt werden.
    - Alle 3 Zug-Stapel für Aktions-Plättchen sind leer.
    - Die Stapel für silberne und goldene Aufträge sind leer.
    - Ihr habt alle je 3-mal "Aufladen" durchgeführt, womit alle Sternfelder leer sind.
- Diese Bedingungen kann nur je EIN Spieler erfüllen (bringt 3 SP).
- Mind. 1 von euch hat alle 8 Technologien entwickelt.
  - Mind. 1 von euch hat 70 SP erreicht.
- ◆ Wer eine END-BEDINGUNG erzielt, nimmt die am weitesten links liegende Scheibe vom Neben-Plan und legt sie auf das FAHNEN-FELD der Bedingung. Dafür gibt es 3 SP.

#### SCHLUSSWERTUNG:

- ◆ Hast du noch mind. 1 ERFOLG, darfst du 1 Erfolgs-Stern platzieren, allerdings ohne Effekte auszulösen und ohne Einkommen zu erhalten. Du kannst noch immer nur max. 1 Erfolgs-Stern in jeder Gruppe platzieren.

#### MEILENSTEIN-Plättchen werten:

- ➔ In jedem Segment der Meilenstein-Leiste liegt 1 Meilenstein-Plättchen, auf dem eine Voraussetzung angegeben ist.
- ➔ PRÜFE für jeden deiner Erfolgs-Sterne, wie oft du die Voraussetzung des Meilenstein-Plättchens erfüllst. Multipliziere das Ergebnis mit dem Multiplikator der Gruppe deines Erfolgs-Sterns.
- ➔ VERLIERE 3 SP je Erfolgs-Stern auf dem Feld "0".

#### ENDZIEL werten:

- ➔ Hast du deine 8. Technologie entwickelt, erhalte SP entsprechend ihrer Voraussetzung.

#### ÜBRIGE RESSOURCEN werten:

ERHALTE 1 SP für je 2 URAN in deinen Minen.  
 ERHALTE 1 SP für je 2 Arbeitskräfte.  
 ERHALTE 1 SP für je 5 Thaler.  
 Zuvor darf Uran in Arbeitskräfte gewandelt werden und/oder Arbeitskräfte in Thaler.

#### ELEKTRISIERTE GEBÄUDE werten:

ERHALTE für jedes deiner elektrisierten Gebäude die darauf gezeigten SP.  
 In PRAHA gibt es doppelte SP.  
 Regierungs-Gebäude haben eine Voraussetzung.

#### EINKOMMENS-LEISTEN werten:

ERHALTE 3 / 6 / 10 SP für jede Leiste, auf der der Marker auf dem vorvorletzten / vorletzten / letzten Feld ist.

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt das Spiel. *Patt: geteilter Sieg.*