

Allgemeines:



- ◆ Es gibt 3 Grund-Ressourcen: Zahnräder, Bücher, Nahrung. Bei Mengen-Überlauf verfallen weitere Ressourcen. Kristalle können stets in 1 beliebige Grund-Ressource getauscht werden. Nicht speicherbare Kristalle wandelt man stattdessen je in 1 beliebige Ressource.
- ◆ Bestimmte Effekte verringern Kosten, aber nie unter null.
- ◆ BLAUE Punkte werden während des Spiels gewertet. Erreichst/passierst du dabei ein Bonus-Feld, erhältst du sofort den angegebenen Bonus.
- ◆ VIOLETTE Punkte gibt es bei Spielende. Bonus-Felder wirken hier nicht mehr.
- ◆ Bei Überlauf über 50 Punkte zählst du wieder vom Anfang der Leiste weiter, erhältst aber keine Boni mehr aus Bonus-Feldern.

Es wird im Uhrzeiger-Sinn gespielt. Der Startspieler (wechselt nicht) beginnt.

Wer an der Reihe ist, führt seinen Zug wie folgt aus:

ENTWEDER FÜHRT er bis zu 2 Aktionen AUS ODER er ÜBERWINTERT.

Zusätzlich darf man immer beliebig viele FREIE Aktionen ausführen.

Aktion KARTE SPIELEN:

- ◆ NIMM 1 Bürger-Karte aus deinem **aktiven** Bereich UND STECKE sie in korrekter Ausrichtung in einen freien Karten-SLOT deines Tableaus.
- ◆ LEGST du die Karte in 1 der 2 oberen Slots, erhältst du den oberen Karten-Effekt.
- ◆ LEGST du die Karte in 1 der 2 unteren Slots, erhältst du den unteren Karten-Effekt.

Effekte: Ressourcen / Kristalle / Maschinen-Marker 1 Feld voran / Slot-Modul / Grund-Ressourcen in andere Grund-Ressourcen tauschen.

5. SLOT** (rechts oben am Tableau): Dieser muss freigeschaltet werden. Slot-Module dürfen aber vorher schon dorthin gelegt werden.

SLOT-Module: Sie liegen in den Karten-Slots und bringen Effekte, wenn eine Karte ihrer Farbe in den Slot kommt. Modul-Abwurf (aus dem Spiel) ist erlaubt, wenn man ein neues Modul an den frei gemachten Platz legen möchte.

LEGST du das Modul auf einen Platz mit Aktivierungs-Symbol (grüner Haken), aktivierst du es sofort und ERHÄLTST seinen Effekt.

SLOT-Symbol: Auf manchen Karten ist am oberen / unteren Rand ein solches Symbol abgebildet. Dadurch darf am Slot mit dieser Karte später 1 weitere Karte gespielt werden. Karten selber Farbe wie die neue Karte werden nun erneut aktiviert.

STAMMES-Fähigkeit: Aktiviere diese Fähigkeit, die unterhalb deines Charakter-Portraits auf deinem Stammes-Tableau angegeben ist. Dadurch bewegst du zusätzlich 1 deiner Fortschritts-Marker von deinem Tableau auf das niedrigste freie Feld (0 ... 30) deiner Fortschritts-Leiste. Sind alle Marker bewegt, gilt die Stammesfähigkeit aber weiterhin.



Aktion SCHALTER NUTZEN:

- ◆ SCHIEBE dein Schalter-Plättchen nach unten.
- ◆ **ERHALTE 1 Grund-Ressource** nach Wahl. Erst durch das ÜBERWINTERN wird der Schalter wieder nach oben versetzt.

Aktion ERKUNDEN:

- ◆ WÄHLE 1 verdecktes GEBIETS-Plättchen (Eisfläche) auf dem Spielplan.
- ◆ ZAHLE Kosten für ENTFERNUNG + Kosten auf der RÜCKSEITE des gewählten Plättchens (Bücher, Nahrung). Anfangs* wird vom ABGRUND aus gezahlt.
- ◆ Du musst das Plättchen erreichen können, d.h., nur durch erkundete Gebiets-Plättchen (also nicht mehr EIS).
- ◆ **ERHALTE die Siegpunkte des Plättchens.**
- ◆ **NIMM 1 neue BÜRGER-Karte** nach Wahl aus der Auslage ODER ZIEHE die oberste Karte vom Nachzieh-Stapel. LEGE diese offen in deinen aktiven Bereich.
- ◆ FÜLLE die Auslage nach, wenn von dort entnommen.
- ◆ DREHE das Gebiets-PLÄTTCHEN um, also OFFEN auf seinem Platz. Es gibt 2 mögliche Ausrichtungen.
- ◆ Sind nun 1 - x Felder des Plättchens benachbart zu einem Gebäude einer beliebigen Person, erhält diese Person die Belohnungen für die entsprechenden Felder.



Aktions-Kosten

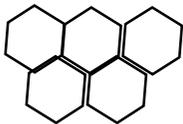
***KOSTEN für ENTFERNUNG:**



- ◆ Sobald du eines deiner Siedlungs-Teile (Gebäude / Bevölkerungs-Figur) auf dem Spielplan platziert hast, wird die Entfernung ausgehend von deinem nächstgelegenen Siedlungs-Teil bzw. dem mit den niedrigsten Kosten für die Entfernung gezählt.
- ◆ Jedes Feld **zwischen** dem Siedlungs-Teil und dem Feld, wo deine Aktion stattfindet, kostet **1 NAHRUNG**. Kristall kann als Joker genutzt werden.

**Aktion
BEVÖLKERN:**

Verlass. Stadt
= kleines
Orts-Feld



großes Orts-Feld
= 5 Felder am Rand

- ◆ WÄHLE 1 **ORTS-Feld** (verlass. Stadt / 6-Eck-Block am Rand) auf dem Spielplan, wo du noch nicht vertreten bist.
- ◆ WÄHLE 1 **BEVÖLKERUNGS-Figur** von deinem Tableau UND STELLE sie auf das Orts-Feld.
- ◆ ZAHLE die **ENTFERNUNGS-Kosten** (Nahrung) UND die **Aktions-Kosten** = Anzahl Bücher an der Technologie + 1 Buch für jede andere Person auf selbem Feld.
- ◆ Bei deiner allerersten Bevölkerung NIMMST du die unterste Bevölkerungs-Figur.
- ◆ Durch die Figur wird eine **TECHNOLOGIE freigeschaltet**. Später müssen neue Technologien immer mit einer schon freigeschalteten verbunden sein.
- ◆ GROSSE ORTE bringen noch Siegpunkte zum Spielende.



**Aktion
GEBÄUDE
BAUEN:**



Aktions-Kosten

Zu Maschinen
siehe auch die
Seite 3 der KSR.

- ◆ WÄHLE 1 leeres **WÜSTEN-Feld** zum Bebauen. ZAHLE **ENTFERNUNGS-Kosten** (Nahrung) + **GEBÄUDE-Kosten**. Kleine Gebäude kosten 3 Zahnräder, große 5 Zahnräder.
- ◆ PRÜFE nach Platzierung, ob du Belohnungen erhältst:

⇨ Ist dein Gebäude benachbart zu 1 - x Gelände-Feldern (Wald / Gebirge / Steppe), dann bewege angegebene Maschinen-Leistenmarker auf deinem Tableau je +1 Feld voran je zutreffendem benachbartem Gelände-Feld.

⇨ Ist dein Gebäude benachbart zu 1 - x Kristall-Symbolen (entlang der Ränder des Spielgebietes), dann erhalte je 1 Kristall für jedes dieser Symbole.

⇨ Ist dein Gebäude benachbart zu 1 - x See-Feldern, dann erhalte jeweils die darauf angegebene Belohnung. Jede Person kann Belohnung jedes Seefelds nur 1-mal haben.

- ◆ GROSSE Gebäude **verdoppeln** die Belohnungen von benachbarten Gelände-Feldern und Kristall-Symbolen.
- ◆ Auf jedem Feld darf max. 1 Gebäude stehen.
- ◆ Wenn eine beliebige Person ein Gebiets-Plättchen erkundet, so dass anschließend ein neues Gebäude-/Seefeld benachbart zu einem **DEINER** bereits gebauten Gebäude ist, erhalte sofort die Belohnung für das Feld. Schalten dadurch mehrere Personen Belohnungs-Felder auf ihren Maschinen-Leisten frei, erhalten diese Personen ihre Belohnungen in Spieler-Reihenfolge, beginnend mit der Person am Zug.

ÜBERWINTERN:

0) Du darfst je 1 verbliebene Energie nutzen, um damit je 1 Maschine zu aktivieren (Soforteffekt nutzen).

- 1) LEGE alle Energie von deinen Maschinen in dein Energie-Lager.
 - 2) NIMM alle Karten deines Ruhe-Bereichs und LEGE sie offen in den **aktiven**.
 - 3) NIMM alle gespielten Karten aus den Slots, LEGE sie verdeckt in **Ruhe-Bereich**.
 - 4) SCHIEBE das Schalter-Plättchen nach oben = ungenutzt.
 - 5) ZIEHE deinen Überwinterungs-Marker 1 Feld vor UND ERHALTE Belohnung rechts auf deinem aktuellen Feld der Überwinterungs-Leiste ODER WÄHLE 1 andere Belohnung von einem beliebigen Feld darunter.
- ◆ Wenn du das **4. Feld** erreichst/passierst, musst du sofort 1 großes ARTEFAKT deiner Wahl vom Spielplan entfernen (a. d. Spiel). War es das letzte Artefakt, erhältst du das SPILENDE-Plättchen.
 - ◆ Ist dein **Marker bereits auf letztem Feld** (5.) der Überwinterungs-Leiste, wählst du 1 beliebige Belohnung von 1 Feld der Überwinterungs-Leiste.

FREIE TAUSCHEN von 1 Kristall in 1 beliebige Grund-Ressource.
AKTIONEN: MASCHINE AKTIVIEREN durch 1 Energie darauf legen.
 Jederzeit: KISTE ÖFFNEN: Geschlossene Kiste umdrehen + Soforteffekt beliebig oft nutzen. Geöffnete Kiste neben Tableau legen.

SPIEL- ENDE: ⇨ Sobald das **letzte große Artefakt** vom Spielplan verschwand, haben alle anderen Personen nach der auslösenden noch 1 Zug.

- ◆ Wer nun noch 1 Artefakt erhalten würde, nimmt ein kleines Artefakt. Diese gelten als unlimitiert. Ggf. Ersatz verwenden.
- ◆ Alle **VIOLETTEN** Punkte werten jetzt (aber keine Boni mehr auf Bonus-Feldern der Wertungsleiste).

Jede Person wertet:

- 1) SP auf niedrigstem freien Feld (0 ... 30) der eigenen Fortschrittsleiste. Sind alle Felder belegt, gelten die SP rechts neben dem letzten Feld.
 - 2) SP von freigeschalteten Technologien.
 - 3) SP von großen Orten mit eigener Bevölkerungs-Figur (am Spielplanrand)
 - 4) Spielende-Kartenbonus: 2 SP pro Bürger-Karte angeg. Farbe (ohne Start-K.)
 - 5) 4 SP für Spielende-Plättchen
 - 6) 2 SP für jedes kleine Artefakt
 - 7) 1 SP je 5 übrige Ressourcen
 - 8) SP für deine Artefakt-Karte (3 Kategorien) und große Artefakte (Seite 18).
- Höchste SP gewinnen. Patt: Beteiligter mit meisten (0-4) übrigen Ressourcen ist Sieger. Danach zählt Summe der Zahlen mit Marker auf Maschinenleisten bei den Beteiligten. Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.

MASCHINEN:

- ◆ Entlang der Maschinen-Leisten gibt es BELOHNUNGS-Felder. Diese werden freigeschaltet, sobald du mit 1 oder 2 Markern bestimmte mit ihnen verbundene Felder auf den entsprechenden Leisten erreichst/passierst.
 - ◆ **Freischaltung** = Entfernung des Fortschritt-Markers von der Leiste und Platzierung auf unterstem freien Feld deiner Fortschritts-Leiste entlang der linken Seite deines Tableaus.
- ACHTUNG: Manche Belohnungs-Felder erfordern 2 verschiedene Marker.
- ◆ Wenn du das **Ende einer Leiste** erreichst, erhältst du statt jedem weiteren Schritt 1 Ressource der neben dem letzten Feld angegebenen Art.

BELOHNUNGS-FELDER:

Standard-Maschine: Nach Freischaltung darfst du sie mit Energie aktivieren.

Spezial-Maschine: (mit Fragezeichen)
Nach Freischaltung wählst du **sofort 1 Maschinen-Plättchen** der entsprechenden Farbe aus der Auslage und legst es auf das frei gewordene Belohnungs-Feld. Aktivierung erfolgt mit Energie.



Decke sofort 1 neues Maschinen-Plättchen auf, so dass wieder 3 Plättchen je Farbe in der Auslage liegen.

Artefakt:

Nimm sofort **1 großes Artefakt** deiner Wahl vom Spielplan und lege es neben deine Artefakt-Karte. Artefakte bringen SP zum Spielende.

Spielende-Kartenbonus:
Bei Spielende gibt es 2 SP je Bürger-Karte der angegebenen Farbe, die du im Spielverlauf erhalten hast (ohne Start-Karten).

Erläuterungen zu 8) Artefakt-Karte:

- ➡ Am Ende des Spiels zählt man, wie viele Artefakte jeder Farbe man besitzt und addiert je Farbe 1 dazu.
- ➡ Jedes VIOLETTE Artefakt bringt 1 SP pro X.
- ➡ Jedes ORANGENE Artefakt bringt 1 SP pro X.
- ➡ Jedes WEISSE Artefakt bringt 1 SP pro X.

"X" kann u.a. folgende Formulierung enthalten:

- ▷ Kiste in deinem Besitz
- ▷ Seefeld, von dem du Belohnung erhalten hast
- ▷ eingesetzter Stammes-Fähigkeit
- ▷ Glaskolben in deinem Besitz
- ▷ Kristallfeld, neben dem du gebaut hast
- ▷ Bevölkerungs-Figur, die du eingesetzt hast
- ▷ etc.

**Hier kann beim Anlegen einer Karte gewählt werden, ob oberer oder unterer Teil der Karte gelten soll.