

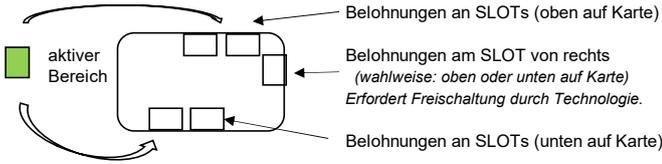
Revive - Spielhilfe

NUTZE 1 - 2 AKTIONEN

+ x FREIE Aktionen:

KARTE SPIELEN:

Spiele 1 Karte an einen freien SLOT.

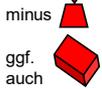


SCHALTER NUTZEN:

◆ SCHIEBE Schalter nach unten und erhalte 1 Grund-Ressource deiner Wahl.

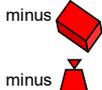
ERKUNDEN:

- ◆ WÄHLE 1 erreichbares* EIS-Gebiet-Plättchen (4 Sechsecke aneinander).
- ◆ ZAHLE Entfernungs-Kosten in NAHRUNG (1 je Feld zwischen Standort und Ziel) UND KOSTEN des Plättchens (NAHRUNG, BÜCHER).
- ◆ ERHALTE Siegpunkte des Plättchens.
- ◆ ZIEHE 1 BÜRGER-Karte aus der Auslage ODER vom Nachzieh-Stapel, die offen in deinen aktiven Bereich kommt.
- ◆ DREHE das Plättchen um und richte es in 1 von 2 möglichen Lagen aus.
- ◆ Sind Felder des Eis-Plättchens benachbart zu Gebäuden beliebiger Personen, ERHALTEN diese die Belohnungen der Felder (vorwärts auf Maschinen-Leisten).



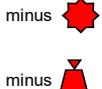
BEVÖLKERN:

- ◆ WÄHLE 1 ORTS-FELD (verlassene Stadt / 1 der fünf-Sechseck-Blöcke am Spielplanrand), wo keine deiner Figuren steht.
- ◆ NIMM 1 eigene BEVÖLKERUNGS-FIGUR von unten von deinem Technologien-Plan. Figur muss (außer die unterste) mit anderer freigeschalteten Technologie verbunden sein.
- ◆ FREIGESCHALTET ist diejenige TECHNOLOGIE, von wo die Figur genommen wurde.
- ◆ STELLE die Figur auf das ORTS-Feld.
- ◆ ZAHLE Aktions-Kosten in BÜCHERN (gemäß Angabe auf dem Technologie-Plan).
- ◆ ZAHLE Entfernungs-Kosten in NAHRUNG.



GEBÄUDE BAUEN:

- ◆ WÄHLE 1 LEERE WÜSTE.
- ◆ ZAHLE Aktions-Kosten in ZAHNRÄDERN (3 für kleines Gebäude, 5 für großes Gebäude).
- ◆ ZAHLE Entfernungs-Kosten in NAHRUNG UND 1 BUCH für jede andere Person auf dem Orts-Feld.
- ◆ PLATZIERE das Gebäude auf dem Wüsten-Feld.
- ◆ ERHALTE Belohnungen, große Gebäude wirken **doppelt**.
 - a) Ist das neue Gebäude benachbart zu Wald / Gebirge / Steppe, dann bewege dort angezeigte Maschinenleisten-Marker je 1 Feld vor auf jeweiliger Maschinen-Leiste.
 - b) Ist das neue Gebäude benachbart zu Kristall-Symbolen (entlang der Ränder des Spielgebietes), dann erhalte je Symbol 1 Kristall.
 - c) Ist das neue Gebäude benachbart zu See-Feldern, dann erhalte darauf angezeigte Belohnung. Jede Person kann diese Belohnung nur 1-mal bekommen.



FREIE Aktionen:

TAUSCHEN von 1 Kristall in 1 beliebige Grund-Ressource.
 MASCHINE AKTIVIEREN durch 1 Energie.
 KISTE ÖFFNEN: Geschl. Kiste umdrehen, Soforteffekt nutzen, Kiste neben Tableau legen.

ÜBERWINTERN:

- 0) Ggf. je 1 Energie für je 1 Maschine nutzen und deren Effekte nutzen.
- 1) Alle Karten aus dem Ruhe-Bereich OFFEN in AKTIVEN Bereich legen.
- 2) Alle Energie von Maschinen in dein Energie-Lager legen.
- 3) Alle Karten an den Slots aufnehmen und verdeckt in den RUHE-Bereich legen.
- 4) Das Schalter-Plättchen nach oben schieben.
- 5) Eigenen Überwinterungs-Marker 1 Feld hoch setzen + 1 Belohnung daneben / tiefer erhalten. Wenn du das 4. Feld dort erreichst, entferne 1 beliebiges großes Artefakt aus dem Spiel. War es das letzte Artefakt, erhältst du das Spielende-Plättchen. Ist dein Marker schon auf letztem Feld (5.), wählst du 1 beliebige der angegebenen Belohnungen.

Spielende:

- 0 - 50 SP Fortschritts-Leiste: niedrigstes freies Feld
- x SP von Technologien
- x SP von großen Orten mit eigener Bevölkerungs-Figur
- x SP Spielende-Kartenbonus: 2 SP pro Bürger-Karte angegebener Farbe (ohne Start-Karte)
- 4 SP für Spielende-Plättchen
- 2 SP für jedes kleine Artefakt
- 1 SP je 5 übrige Ressourcen
- x SP für die 3 Kategorien der eigenen Artefakt-Karte: (Anzahl Artefakte je Farbe plus 1) MAL Bedingung

Kurzspielregeln und Spielhilfen: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 22.09.25

*durch erkundete Gebiete

Entfernungs-Kosten:



Zahle je Feld zwischen eigenem Gebäude bzw. Bevölkerungs-Figur zum Ziel-Feld. Es wird immer 1 Nahrung je Feld gezahlt. Idealerweise sucht man die kürzest Strecke. Anfangs nutzt man das Plättchen ABGRUND, wenn man noch kein Gebäude / Figur auf dem Spielplan hat.

