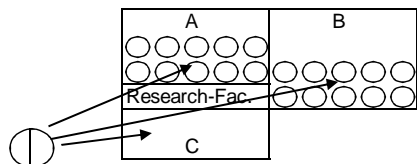


Siberia - KSR

Es wird in Runden zu je 2 Phasen gespielt. Man benötigt nur eine der beiden Startspielerscheiben.

1) Aktions-Plättchen ziehen und platzieren:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder aus dem Beutel blind 6 Aktions-Plättchen.
- ◆ Diese Plättchen platziert jeder Spieler gleichzeitig mit den andern Spielern auf seinem Tableau.
- ◆ 3 Bereiche stehen zur Wahl:



- A: Rohstoffe (passend zum Bild auf Plättchen)
 B: Person (passend zum Bild auf Plättchen)
 Bei A und B muss ein Platz frei sein.
 C: Forschung (Platz für beliebig viele Plättchen)

2) Aktionen durchführen:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler geht es immer je 1x reihum mit 1 Aktion, bis alle Spieler gepasst haben.
- ◆ Die erste Aktion eines Spielers ist immer FORSCHUNG, falls mind. ein Plättchen dort liegt.
- ◆ Jede weitere Aktion in dieser Phase ist beliebig oder man passt, wenn man wieder am Zug ist.
- ◆ Man kann eine Aktion nur durchführen, wenn beide der darunter befindlichen Aktionsfelder belegt sind. Die Aktionsfelder können enthalten:

ENTWEDER 2 Aktions-Plättchen



ODER 1 Aktions-Plättchen UND 1 Investitions-Plättchen



- ◆ Mit der Aktions-Durchführung werden alle Aktions-Plättchen entfernt, nicht aber Investitions-Plättchen.

FORSCHUNG:

Diese Aktion bringt Rohstoffe aufs Spielfeld.

- ◆ Der Spieler nimmt alle Aktions-Plättchen vom Bereich "Research-Facility" fort und setzt für jedes Plättchen 1 Rohstoff-Würfel vom Nachschubfeld nach Sibirien. Entsprechend dem auf dem Plättchen jeweils abgedrucktem Rohstoff legt man ihn in ein beliebiges Gebiet, wenn dieser Rohstoff dort noch fehlt.
- ◆ Kein Rohstoff darf doppelt in einem Gebiet vorkommen. Sollte der aufgedruckte Rohstoff nicht im Nachschub sein oder er ist nicht mehr einsetzbar, verfällt er. Für jedes Manager-Plättchen muss ein beliebiger verfügbarer Rohstoff platziert werden.
- ◆ Entfernte Aktions-Plättchen kommen zurück in den Beutel.

MANAGER:

Joker (Manager schreibt auf einem Block)

- ◆ Beide Aktions-Plättchen von Manager-Feldern entfernen. **Genau 1** Manager-Plättchen darf nun als Joker auf einem beliebigen freien Aktionsfeld eingesetzt werden. Zweites Manager-Plättchen = in Beutel.

LOGISTIKLEITER:

1 - x Arbeiter in Summe bis zu 3 Schritte bewegen (Log.-Leiter steht vor Fahrzeug)

- ◆ Beide Aktions-Plättchen beim Logistikleiter entfernen und in Beutel zurücklegen.
- ◆ Nun kann der Spieler seine Arbeiter, die in Sibirien stehen, insgesamt bis zu 3 Schritte bewegen. Die Verteilung auf die Arbeiter ist beliebig. 1 Bewegung = 1 Arbeiter geht von einem Gebiet in ein angrenzendes.

VERKÄUFER:

Leute zur Börse bringen/dort bewegen (Verkäufer hat einen Koffer in der Hand)

- ◆ Beide Aktions-Plättchen beim Verkäufer entfernen und in Beutel zurücklegen.
- ◆ Der Spieler kann 1 Figur als Verkäufer an der Börse einsetzen (z.B.: aus seinem Vorrat, von einer Börse zu einer anderen Börse, einen Arbeiter von Sibirien abziehen und als Verkäufer einsetzen).

ARBEITER:

bringt 1 Arbeiter nach Wladiwostok (Arbeiter hockt auf einer Kiste)

- ◆ Beide Aktions-Plättchen beim Arbeiter entfernen und in Beutel zurücklegen.
- ◆ Der Spieler kann eine Figur als Arbeiter in Wladiwostok einsetzen. Alle Arbeiter starten dort. Sie können von dort in die per Pfeil markierten Gebiete ziehen. Sind nicht genügend Figuren im Vorrat, darf man einen Verkäufer von der Börse abziehen. Man könnte alternativ einen Arbeiter aus einem Gebiet nehmen und nach Wladiwostok setzen.

INVESTOR:

1 Investitions-Plättchen nehmen (Investor trägt einen Pelzmantel)

- ◆ Beide Aktions-Plättchen beim Investor entfernen und in Beutel zurücklegen.
- ◆ Der Spieler darf sich nun eines der vier offen liegenden Investitions-Plättchen nehmen und sofort auf ein Aktionsfeld legen, wie es abgebildet ist. Das Aktionsfeld muss frei sein.
- ◆ Danach wird ein neues Investitions-Plättchen aufgedeckt, so dass wieder 4 ausliegen.
- ◆ Bei jeder Aktions-Art darf insgesamt nur 1 Aktionsfeld mit Investitions-Plättchen belegt werden.

ROHSTOFF-AKTIONEN:

Rohstoffe fördern und vermarkten

- ◆ Es gibt von links nach rechts folgende Rohstoffe: Diamant, Gold, Erdöl, Kohle, Erdgas.
- ◆ Bei Nutzung einer Rohstoff-Aktion entfernt man beide Aktions-Plättchen dort in den Beutel.
- ◆ Entsprechende Rohstoffe darf man nun in Sibirien abbauen und muss sie sofort verkaufen.
 - ◆ Dazu nimmt man aus jedem Gebiet mit eigenem Arbeiter jeweils den Rohstoffwürfel heraus.
 - ◆ Dann erfolgt Verkauf an einer Börse mit eigenem Verkäufer. Hat man Verkäufer an mehreren Börsen, darf man wählen, wo man verkauft. Es muss aber für alle Rohstoffe dieselbe Börse sein.
 - ◆ Verkaufte Rohstoffe kommen aus dem Spiel.
 - ◆ Jeder verkaufte Rohstoff bringt an der Börse den auf dem Börsenplättchen aufgedruckten Wert ein.

Gebiete sperren:

- ◆ Sind in einem Gebiet nach dem Rohstoff-Abbau keine Rohstoffe mehr vorhanden, ist es ausgebeutet.
- ◆ Es wird sofort mit einem Sperrplättchen blockiert. Die Arbeiter dort gehen zurück in die Spielervorräte.
- ◆ Beim Bewegen von Figuren wird dieses Gebiet später übersprungen, d.h., es kostet keine Bewegung.

Ende einer Runde:

- ◆ Alle Spieler haben gepasst. Das Startspieler-Plättchen geht nach links weiter.
- ◆ Unbenutzte Aktions-Plättchen auf Tableaus bleiben dort liegen.
- ◆ Hat man allerdings nun mehr als 10 Aktions-Plättchen auf seinem Tableau, muss man überzählige Plättchen nach eigener Wahl in den Beutel zurückgeben.
- ◆ Die Plättchen im Beutel werden gut durchgemischt.
- ◆ Eine neue Runde beginnt.

Spielende:

ENTWEDER: Sobald 8 Gebiete gesperrt sind, endet das Spiel.
 ODER 3 der 5 Nachschubfelder sind leer.

Die laufende Runde wird jeweils zu Ende gespielt. Danach zählt jeder Spieler sein Geld. Der/die reichsten Spieler gewinnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.12.11
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Folgende Schablone kann man an sein Tableau oben rechts anlegen.

Manager	Logistikleiter	Verkäufer	Arbeiter	Investor
Joker für Aktionsplättchen	bis zu 3 Schritte bewegen	Leute an Börse bringen/versetzen	1 Arbeiter nach Wladiwostok stellen	1 Investitions-Plättchen nehmen

Manager	Logistikleiter	Verkäufer	Arbeiter	Investor
Joker für Aktionsplättchen	bis zu 3 Schritte bewegen	Leute an Börse bringen/versetzen	1 Arbeiter nach Wladiwostok stellen	1 Investitions-Plättchen nehmen

Manager	Logistikleiter	Verkäufer	Arbeiter	Investor
Joker für Aktionsplättchen	bis zu 3 Schritte bewegen	Leute an Börse bringen/versetzen	1 Arbeiter nach Wladiwostok stellen	1 Investitions-Plättchen nehmen

Manager	Logistikleiter	Verkäufer	Arbeiter	Investor
Joker für Aktionsplättchen	bis zu 3 Schritte bewegen	Leute an Börse bringen/versetzen	1 Arbeiter nach Wladiwostok stellen	1 Investitions-Plättchen nehmen