SPIELREGELN

Du bist der Anführer einer großen, stark expandierenden Nation.

Über einen Zeitraum von sieben Jahrzehnten, welche von diesem Spiel abgebildet werden, musst du in Infrastruktur und Industrie investieren, dein Land mit Energie versorgen und die wechselhaften Kräfte der Wissenschaft finanzieren, um am Ende konkurrenzfähig zu bleiben.

Aber Wohlstand hat seinen Preis. Du hast die Verantwortung gegenüber den kommenden Generationen, ihnen eine heile, gesunde Welt zu überlassen. Umweltverschmutzung ist an der Tagesordnung; die Frage ist, ob du sie vermeiden oder zumindest eingrenzen kannst.

Die Spieler erhalten Wohlstandspunkte, und am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Inhalt

- 1 Forschungtableau
- 4 individuelle Spielertableaus (zweiseitig)
- 64 Umweltschmutz-Scheiben (schwarz)
- 20 Holzwürfel in vier Farben: blau, rot, grün, gelb
- 35 Banknoten: 10x 50€, 20x 100€ und 5x 500€
- 60 Technologie-Plättchen

Symbole

Positive Energie (links) und negative Energie (rechts)

Positive Ökologie (links) und negative Ökologie (rechts)

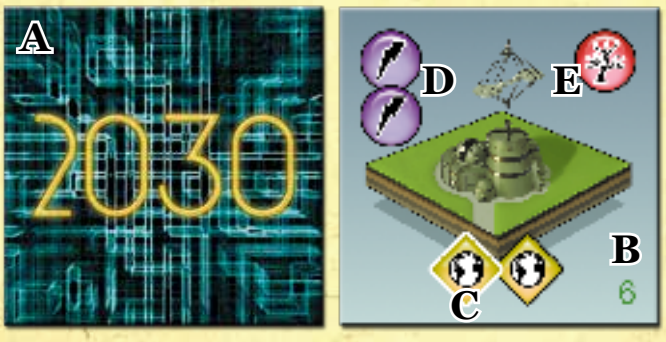
Forschung

Wohlstand

Kapital

Gesperrter Platz

Beispiel für Technologie-Plättchen



A) Rückseite des Plättchens mit Angabe des Jahrzehnts (hier: 2030)
B) Bereich und Stufe des Plättchens (hier: Ökologie 6)
C) Wertungssymbol (weiß umranded, hier: Wohlstand)
D) Energiezuwachs (hier: -2)
E) Ökologiezuwachs (hier: -1)

Anmerkung: Die Hintergrundfarbe eines Plättchens zeigt, zu welchem Typus es gehört (in diesem Fall zur Infrastruktur).

Aufbau

1. Legt das Forschungstableau in die Mitte des Tisches.

2. Sortiert die Technologie-Plättchen nach den Dekaden auf der Rückseite: 1970, 1980, ... Die Plättchen ohne Dekaden auf der Rückseite werden zu Beginn des Spiels direkt neben das Forschungstableau gelegt: die Forschungsstufe des Plättchens muß zur Stufe des Forschungstableaus passen. Ist die Forschungsstufe links in blau aufgedruckt, legt die Plättchen auf die linke Seite (Energie-Plättchen); steht die Stufe auf der rechten Seite in grün aufgedruckt, packt die Plättchen auf die rechte Seite (Ökologie-Plättchen).

3. Mischt die Plättchen einer jeden Dekade verdeckt und bildet dann einen Stapel, mit der Dekade 2030 ganz unten, gefolgt von 2020, bis hoch zu den 5 Plättchen von 1970 oben auf dem Stapel.

4. Die Spieler wählen eine Farbe und nehmen sich ihr eigenes Spielertableau. Im ersten Spiel sollte das Spielertableau so gelegt werden, daß das silberne Land zu sehen ist. Für die folgenden Spiele wählen alle Spieler (oder nur die erfahrenen) die Seite mit dem schwarzen Land. Diese Seite ist etwas komplexer.

5. Die Spieler nehmen sich eine Banknote von 100€ und die fünf Holzwürfel der entsprechenden Farbe. Sie legen einen Würfel auf ihre Zählleiste, jeweils einen Würfel auf das erste Feld der beiden Leisten des Forschungstableaus und die letzten beiden Holzwürfel auf die roten Felder der Energie- und Ökologie-Leiste auf ihrem eigenen Spielertableau (diese repräsentieren die Energie- und Ökologie-Werte ihres Landes zu Beginn des Spiels).

6. Jeder Spieler platziert acht Umweltschmutz-Plättchen auf den runden Feldern der Umweltschmutz-Zählleiste, ganz unten beginnend. Überschüssige Plättchen und überschüssiges Geld werden als Reserve griffbereit neben das Forschungtableau gelegt.

7. Der Startspieler wird zufällig bestimmt.

Das individuelle Spielertableau

A) Land (silber ist die einfache, schwarz die schwierige Seite)
B) Platz für die Auslage der unterschiedlichen Plättchen
C) Energie-Zählleiste
D) Ökologie-Zählleiste
E) Übersicht möglicher Aktionen
F) Übersicht der finalen Abrechnung
G) Umweltschmutz-Zählleiste

Anmerkung: Während des Spiels stimmen die Symbole auf den individuellen Spielertableaus mit den aktuellen Entwicklungen des Landes überein. Dies ist wichtig für die Wertung zu Beginn eines Spielzuges.

Die Energie-Zählleiste bildet das Gesamtergebnis von positiver abzüglich negativer Energie auf einem individuellen Spielertableau ab. Gleiches gilt auch für die Ökologie-Anzeige.

Das Forschungstableau

A) Zählleiste – eine pro Spieler
B) Forschungszählleiste: Energie
C) Forschungszählleiste: Ökologie
D) Forschungsstufe
E) Start-Energie-Plättchen
F) Start-Ökologie-Plättchen
G) Übersicht der Plättchen-Preise

Spielüberblick

Das Spiel erstreckt sich über einen Zeitraum von sieben Dekaden (von 1970 bis 2030). Insgesamt werden 36 Züge gespielt.

Während eines Zuges zieht ein Spieler ein Technologie-Plättchen, wendet die Auswirkungen an und führt zwei Aktionen durch. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielzug

1) Technologie-Plättchen

Der aktive Spieler zieht das Technologie-Plättchen oben vom Stapel und sagt das Wertungssymbol an (weiß umrandet). Beginnend mit dem aktiven Spieler zählen alle Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn ihre entsprechenden Symbole zusammen.

Energie: Ist die Energiestufe positiv, erhält der Spieler 50€ für jede Stufe. Ist sie negativ, müssen für jede Stufe 100 € bezahlt oder eine Umweltschmutz-Scheibe auf der entsprechenden Leiste hinzugefügt werden.

Ökologie: Ist die Ökologie positiv, entfernt der Spieler eine Umweltschmutz-Scheibe für jede positive Stufe. Ist keine Scheibe mehr vorhanden, erhält er 50€ für jede weitere Scheibe, die entfernt werden müsste. Ist die Ökologie insgesamt negativ, muß der Spieler eine Scheibe pro negativer Stufe auf der Umweltschmutz-Zählleiste platzieren.

Anmerkung: Wenn eine Umweltschmutz-Scheibe entfernt wird, ist es immer die Scheibe an der höchsten Position. Wenn eine Scheibe hinzugefügt wird, füllen die Spieler die Leiste von unten nach oben auf. Auf dem letzten obersten Feld (dreieckig) der Umweltschmutz-Zählleiste kann eine unbegrenzte Anzahl von Scheiben platziert werden.

Kapital: Für jedes Kapitalsymbol auf ihrem Spielertableau erhalten die Spieler je 100€.

Forschung: Für jedes Forschungssymbol auf ihrem Spielertableau, bewegen die Spieler ihre Marker auf einer der beiden Forschungszählleisten ein Feld nach vorne. Wenn sie mehrere Forschungssymbole haben, können die Bewegungspunkte frei auf die beiden Leisten aufgeteilt werden.

Wohlstand: Der Spieler setzt seinen Zählstein für jedes sichtbare Wohlstandssymbol auf dem eigenen Spielertableau je ein Feld auf der Zählleiste ein Feld vorwärts (inklusive denen auf der Umweltschmutz-Zählleiste).

WICHTIG: So lange sich auch nur eine Scheibe auf dem letzten Feld (Dreieck) der Umweltschmutz-Zählleiste befindet, hat der Spieler die Umwelt zu stark verschmutzt und erhält daher keine Wohlstandspunkte.

Beispiel: Eine Spielsituation des blauen Spielers.
- in Bezug auf die Energiebilanz zahlt der Spieler 200 € oder 100 plus eine Scheibe auf der Umweltschmutz-Zählleiste, oder er platziert zwei Scheiben auf der Umweltschmutz-Zählleiste,
- für die Öko-Bilanz entfernt er zwei Umweltschmutz-Scheiben,
- Kapital gibt es keines (keine sichtbaren Symbole),
- in der Forschung kann er fünf Felder auf den entsprechenden Leisten vorwärts setzen,
- und im Bereich Wohlstand bewegt sich der Spieler drei Felder auf der Zählleiste vorwärts (2 Symbole auf Plättchen und eines auf der Umweltschmutz-Zählleiste).

Der aktive Spieler platziert dann das Plättchen neben das Forschungstableau, abhängig von Typ und Stufe (wie in Absatz 2. unter Aufbau).

2) Aktionen

Der aktive Spieler macht zwei Aktionen. Ein Spieler kann zwei unterschiedliche Aktionen, oder eine Aktion zweimal durchführen. Die möglichen Aktionen sind:

a) Einkommen: Der Spieler nimmt 100 € aus der Bank.

b) Umweltsanierung: Der Spieler entfernt die oberste Scheibe auf der Umweltschmutz-Zählleiste.

c) Forschung: Der Spieler setzt einen Würfel ein Feld auf der Forschungsleiste vorwärts.

d) Plättchen kaufen: Der Preis des Plättchens richtet sich nach der Position des gewünschten Plättchens relativ zur Position des Holzwürfels des Spielers auf der entsprechenden Forschungsleiste:

- Befinden sich Plättchen und Holzwürfel auf der gleichen Forschungsstufe, kostet das Plättchen 100€,
- hat das Plättchen eine höhere Stufe, zahlt der Spieler 100€ plus 100 für jede höhere Stufe,
- ist das Plättchen auf einer niedrigeren Stufe, kostet es 50€, unabhängig von der konkreten Stufe.

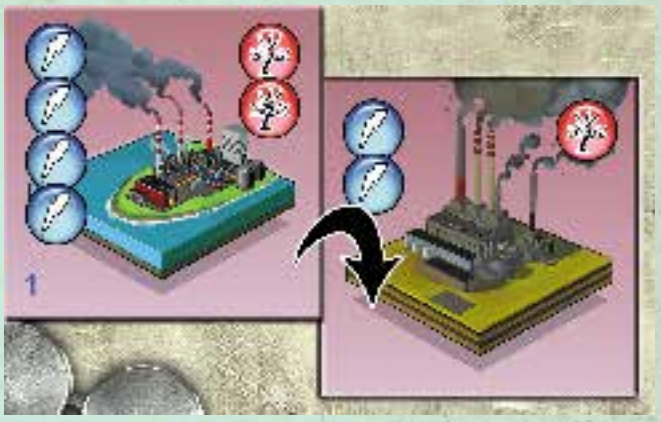
Beispiel: In seinem Zug führt der gelbe Spieler als erstes eine Forschungsaktion durch und erreicht so die dritte Stufe in Ökologie. Als zweite Aktion kauft er die Wasserstoff-Automobile (Stufe 4) und zahlt 200€ (100 plus eine extra Forschungsstufe).

Ist das Plättchen bezahlt, legt der Spieler es auf seinem eigenen Spielertableau ab, entweder auf ein freies Feld oder auf ein bereits belegtes:

- eine Stromversorgung (rosa Hintergrund) muß auf ein rosa Feld gelegt werden,
- Versorgung (gelber Hintergrund) muß auf ein gelbes Feld gelegt werden,
- Transport-Plättchen (grüner Hintergrund) kommen auf grüne Felder,
- und Infrastruktur (blauer Hintergrund) muß auf blaue Felder gelegt werden,
- ein Spezial-Plättchen wird nicht auf das Spielertableau gelegt. Es wird abgelegt, sobald die Effekte angewandt wurden: erhalte einen oder zwei Punkte oder entferne drei Umweltschmutz-Scheiben.

Einige blaue Felder auf den Spielertableaus können nur belegt werden, wenn dort zunächst ein Transport-Plättchen platziert wurde. Dementsprechend müssen auch grüne Felder mit „Gesperrter Platz"-Symbolen zunächst mit Transport vorbereitet werden, bevor Infrastruktur-Plättchen abgelegt werden können.

Nachdem ein gekauftes Plättchen platziert wurde, werden die Energie- und Ökologie-Leisten entsprechend der nun sichtbaren Symbole angepasst.



Beispiel: Ein Spieler überdeckt sein Kohlekraftwerk mit einer Ölkraftwerk. Dieser Spieler erhöht die Punktzahl für Energie um zwei Punkte (das Ölkraftwerk bringt vier anstelle von zwei Punkten Energie) und reduziert seine Ökologie um eins (das Ölkraftwerk erhöht den Umweltschmutz um zwei Punkte, anstelle von bisher einem).

Beispiel: Ein Spieler überdeckt den grünen Gürtel mit einer Mautstation. Daraufhin sinkt der Ökologie-Wert um zwei Punkte (er verliert einen positiven Punkt und gewinnt einen negativen hinzu). Doch nun können von der Station ausgehend die Felder genutzt werden, um eine Infrastruktur auszubauen.

Anmerkung: Zu jeder Zeit dürfen die Spieler ihre Punktzahlen für Energie und Ökologie durchrechnen, um zu sehen, ob ihnen möglicherweise ein Fehler unterlaufen ist.

Nachdem ein Spieler seine beiden Aktionen durchgeführt hat, ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe.

Ein neuer Zug beginnt...

Spielende

Das Spiel endet, sobald der Spieler, der das letzte Technologie-Plättchen zieht, seinen Zug abgeschlossen hat. Eine finale Wertung für jedes Symbol findet nun in folgender Reihenfolge statt:

- **2x Energie:** Die gesamte Punktzahl der Energie wird **zweifach** gewertet (wie zuvor beschrieben).

- **2x Ökologie:** Die gesamte Punktzahl der Ökologie wird **zweifach** gewertet (wie zuvor beschrieben).

- **Kapital:** Das Kapital wir **einfach** gewertet, wie zuvor beschrieben. Die Spieler geben ihr Geld zurück und erhalten für je 300€ einen Wohlstandspunkt. Überschüssiges Geld behalten sie, um bei einem möglichen Gleichstand eine Entscheidung zu finden.

- **Forschung:** Die Spieler bewegen ihre Zählsteine auf **beiden** Forschungsleisten, entsprechend der sichtbaren Symbole auf ihren individuellen Spielertableaus. Auf jeder Zählleiste erhält der führende Spieler drei Punkte und der zweite einen Punkt. Im Falle eines Gleichstandes, erhalten beide Spieler zwei Punkte (keine Punkte für den zweiten Platz), kommt es auf dem zweiten Platz zum Gleichstand, entfallen dort die Punkte.

- **Wohlstand:** Die Wohlstandssymbole werden **einfach** zusammengezählt, wie zuvor beschrieben.

Wenn das finale Ergebnis errechnet wurde, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten auf der Wohlstandszählleiste. Im Falle eines Gleichstands, gewinnt der Spieler mit den meisten Geldreserven.

Anmerkung: Die Spieler sind nicht auf 50 Punkte beschränkt. Falls jemand den Wert 50 überschreitet, zählt er einfach ab 1 weiter und addiert am Ende 50 zu seinem Ergebnis.

Danksagungen

Reiner Knizia und Sebastian Bleasdale bedanken sich bei allen Spieltestern, die an der Entwicklung des Spiels mitgeholfen haben, insbesondere: Iain Adams, David Brain, Chris Dearlove, Drak, Caroline Elliott, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Nils Knop, Chris Lawson, Paul Mansfield, Matthew Reid, Dave Spring, Ian Vincent, und Matthew Woodcraft.

Der Herausgeber bedankt sich beim gesamten „Ystari Team“, insbesondere bei Do für seine Motivation!

© Dr. Reiner Knizia, 2013. All rights reserved. Alle Rechte vorbehalten.

Übersetzung: *Daniel Stanke*
Überarbeitung: *Carol Rapp*

Einige Tipps

- Die Plättchen, die sich auf Energie-Forschung beziehen (auf der linken Seite des Forschungstableaus) haben einen leichten Fokus auf Kapital und Energie, während die Plättchen der Ökologie (auf der rechten Seite des Forschungstableaus) eher einen Schwerpunkt auf Forschung und Ökologie haben.

- Für jede Dekade (1970, 1980, ...) gibt es fünf Plättchen mit jeweils einem Symbol. In 2030 gibt es ein Zusatz-Plättchen (mit einem Wohlstands-Bonus). Abhängig von den Punkten, die man in einer Dekade gemacht hat, kann man sich ausrechnen, was noch kommt und seine Einkäufe entsprechend planen.

- Wohlstandssymbole sind vor allem in der Mitte einer Partie interessant: Versuch also möglichst Plättchen einzukaufen, die die Gesamtpunktzahlen etwas ausgleichen (nur solltest du dich dabei nicht in Probleme stürzen) und versuch möglichst stark die Umweltsanierung voranzutreiben, um Wohlstandssymbole auf der Umweltschmutzleiste freizulegen. Versuche es zu vermeiden, das letzte Feld der Umweltschmutz-Zählleiste zu belegen und wenn, dann wirklich nur kurzfristig.

- Die Spieler können frei wählen, welche Seite ihres Spielertableaus sie nutzen möchten. Die Seite mit dem schwarzen Land ist zu Anfang etwas härter zu spielen, aber ermöglicht dem Spieler genauso viele Wohlstandspunkte zu erhalten, wie die Seite mit dem silbernen Land zeigt.

Gigantisches Hochhaus

Innenstadt-Regeneration (erhalte 2 Punkte)

Vorstadt-Regeneration (erhalte 2 Punkte)

Kommunikations-Netzwerk

Hydroelektrischer Damm

Umweltsanierung (entferne 3 Scheiben)

Baumpflanz-Projekt (entferne 3 Scheiben)

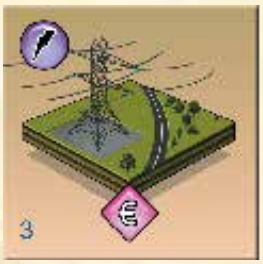
Integriertes Massenverkehrsmittel

Unterhaltungskomplex

Kulturstadt (erhalte 1 Punkt)

Stadtgarten (erhalte 1 Punkt)

Krankenhaus


Hochspannungsverteiler

Automobilfabrik

Untergrundverkabelung

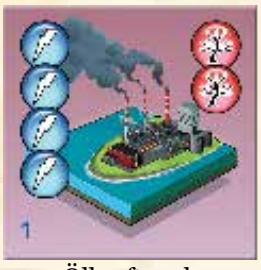
Universität

Mautstation

Windkraftanlage

Eisenbahnnetz

Wasseraufbereitungsanlage


Ölkraftwerk

Autobahnnetz

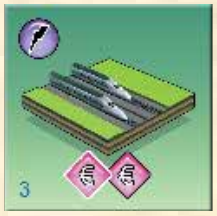
Straßenbahnnetz

Kunststoff-Forschungszentrum

1970

Solarstromanlage

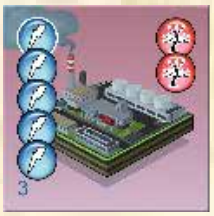
Botanischer Garten


Hochgeschwindigkeitszüge

Institut für Biochemie

Aerodynamik-Testgelände

1980


Gaskraftwerk

Niederspannungs-Fernmeldesystem

Wärmekraftwerk

Genetiklabor

Mikrostromgenerator

1990

Kernkraftwerk

Elektro-Automobile

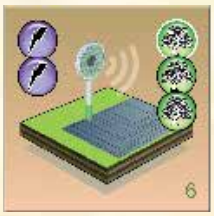
Internet-Datenzentrum

Toxikologie-Zentrum

Mikroprozessorlabore

2000

Gezeitenkraftwerk


Kabellose Stromübertragung

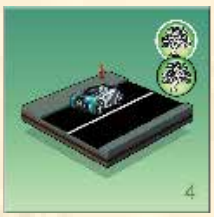
Mautgebühr

Bio-Anlage

Supereffiziente Kabel

2010

Solares Aufwindkraftwerk


Wasserstoff-Automobile

Müllverwertungsanlage

Labore für Künstliche Intelligenz

Atmosphärische Filterung

2020

Biokraftwerk

Kreislauf-Recycling

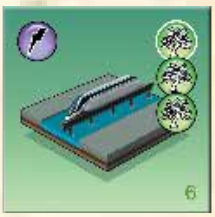
Fahrerlose Automobile

Teilchenbeschleuniger

Produktion auf Nachfrage

2030

Fusionskraftwerk


Magnetschwebebahn

Nanotech-Fabrik

Neuro-Enhancement-Laboratorien

Verjüngungsklinik

Weltraumaufzugsanlage