



FROST PUNK

DAS
◆ BRETTSPIEL ◆


GLASS CANNON
UNPLUGGED

 **11bit**
STUDIOS

SZENARIEN-ANLEITUNG



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	2
Ein neues Zuhause: Der gefrorene Hain	3
Ein neues Zuhause: Stock & Stein	6
Ein neues Zuhause: Flaches Land	8
Ein neues Zuhause: Der Dreadnought	10
Ein neues Zuhause: Im Canyon	12
Die Archen	16
Der Fall von Winterheim	20
Die Ruinen von Tesla City	25
Glossar	30
Nachwort des Autors Adam Kwapiński	34
Nachwort des Verlegers Jakub Wiśniewski	34
Impressum / Symbol-Glossar	36

Einleitung

Für euer erstes Spiel empfehlen wir das Szenario *Ein neues Zuhause: Der Krater*. Dieses Szenario ist das **Standardszenario**, das **direkt in der Spielanleitung beschrieben & aufgebaut** wird. (Hinweis: Selbstverständlich könnt ihr es auch in späteren Partien erneut spielen.)

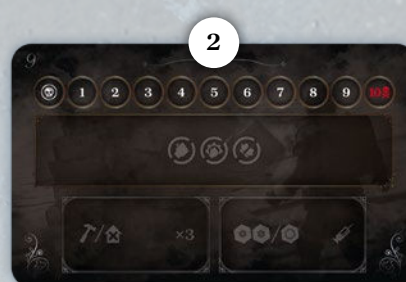
Diese *Szenarien-Anleitung* beinhaltet den speziellen Spielaufbau und die Regeln aller **fortgeschrittenen Szenarien** von *Frostpunk: Das Brettspiel*. Wenn ihr eines dieser fortgeschrittenen Szenarien in eurer Partie spielen wollt, geht zur entsprechenden Seite in dieser Szenarien-Anleitung und folgt den Anweisungen dort.

Jeder angeführte Abschnitt des Startaufbaus eines Szenarios ist mit einer Kapitelnummer ([1], [3] ...) versehen, um die Zuordnung zum entsprechenden Abschnitt der Spielanleitung zu erleichtern. So könnt ihr schnell sehen, welcher Abschnitt des Spielaufbaus der Spielanleitung hier ersetzt/modifiziert wird. Nummern in weißen Kreisen (1, 2 ...) hingegen sind Bildverweise zum Szenario-Aufbaubild. Das soll euch helfen im Spielaufbau nichts durcheinanderzubringen oder etwas zu vergessen!

Drei der hier beschriebenen Szenarien (*Die Archen*, *Der Fall von Winterheim* und *Die Ruinen von Tesla City*) sind regelintensivere Szenarien. Ihr solltet sie erst dann angehen, wenn ihr schon einige Partien hinter euch habt und wirklich „regelfest“ seid.

Generator-Turm übersichtlicher platzieren

Der Generator türmt über eurer Stadt. Das gibt *Frostpunk: Das Brettspiel* eine tolle Tischpräsenz und trägt zur Atmosphäre bei. Wenn ihr als gewiefte Stadtplaner aber lieber die volle Übersicht auf den ersten Blick haben wollt, dann könnte euch seine imposante Präsenz etwas stören. Keine Angst! Wir haben an euch gedacht: Ihr könnt den Generator-Turm auch neben den Spielplan stellen. Dreht dann einfach den Generator-Sektor des Spielplans auf die Rückseite 1. Statt des Turms, ist hier nun euer Lager. Dreht dann auch das Lager-Tableau auf die Rückseite 2. Statt des Lagers ist hier nun der Ort für erschöpfte Bürger (Plättchen und Figuren).



Ein neues Zuhause: Der gefrorene Hain

Alles sprach dafür, dass das Wäldchen der geeignetste Standort für eine neue Besiedlung sein würde. So nahe wie möglich an einer Wand der Schlucht errichtet, sollte der Generator nicht nur gegen die heftigen, eisigen Winde geschützt sein – er hätte euch auch genug Wärme liefern können. Das war die Idee. Leider hatte man den großen Frost massiv unterschätzt...

Als die winterliche Apokalypse über uns hereinbrach, stellte sich heraus, dass der Generator nicht leistungsfähig genug war, um Wärme für die gesamte Umgebung zu produzieren. Einmal mehr mussten wir die Situation selbst in die Hand nehmen.

Unsere Ingenieure hatten schon bald eine Lösung parat – mit einem Netzwerk aus dampfgetriebenen Knotenpunkten (den „Dampfzentren“), die als kleine Sekundärgeneratoren dienen, wäre es uns möglich, auch jene Bereiche mit Wärme zu versorgen, die zu weit vom eigentlichen Generator entfernt sind. Dadurch hätten wir auch Zugriff auf die weiter entfernt liegenden Ressourcen, ohne dass unsere Arbeiter Gefahr laufen, sich Erfrierungen zuzuziehen. Andererseits: Dampfzentren brauchen zusätzliches Heizmaterial. Wir müssen also mit Bedacht vorgehen und sie nur dort errichten, wo es auch sinnvoll ist. Und sicherstellen, dass die wichtigsten Gebäude unserer Siedlung im direkten Einflussbereich des Hauptgenerators stehen.

Wieder einmal zeigt sich, wie abhängig wir von der Technologie sind.

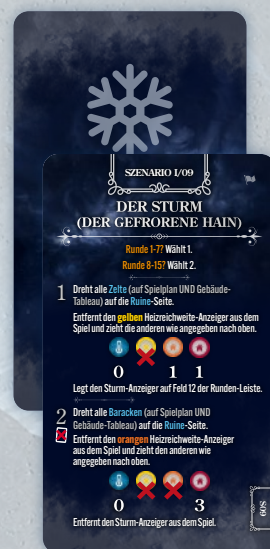
Zusätzliches Spielmaterial



3 Dampfzentren



Technologiekarte
Dampfzentren



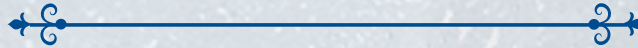
Szenario-Karte I/09
„Der Sturm (Der gefrorene Hain)“

Spielaufbau



Führt den Spielaufbau wie bei *Ein neues Zuhause: Der Krater* in der Anleitung aus. Ersetzt aber die Aufbauschritte 1 *Den Spielplan bauen* und 3 *Die Technologie-Auslage* dabei **vollständig** mit den **hier angegebenen**. Zuletzt führt ihr dann 15 *Zusätzliche Vorbereitungen* aus.

1 Den Spielplan bauen



- 1 Puzzelt die **Spielplanumrandung** wie abgebildet zusammen. Die 6 Umrandungs-Teile formen dabei ein Sechseck. Dreht sie dabei auf die Seite mit den **Felswänden**.
- 2 Platziert den **Generator-Sektor** so, dass er an der **unteren Ecke des Spielplans** – direkt an die Spielplanumrandung angrenzend – **anliegt**. Richtet ihn wie im Bild gezeigt aus.
- 3 Stellt den **Generator-Turm** (mit Schubfach) auf den Generator-Sektor. Den **Generator-Ausbau** lasst in der Schachtel, bis ihr ihn benötigt.
- 4 Platziert das Gebäude **Spelshaus** auf das Feld des **Generator-Sektors**, wie im Bild gezeigt.

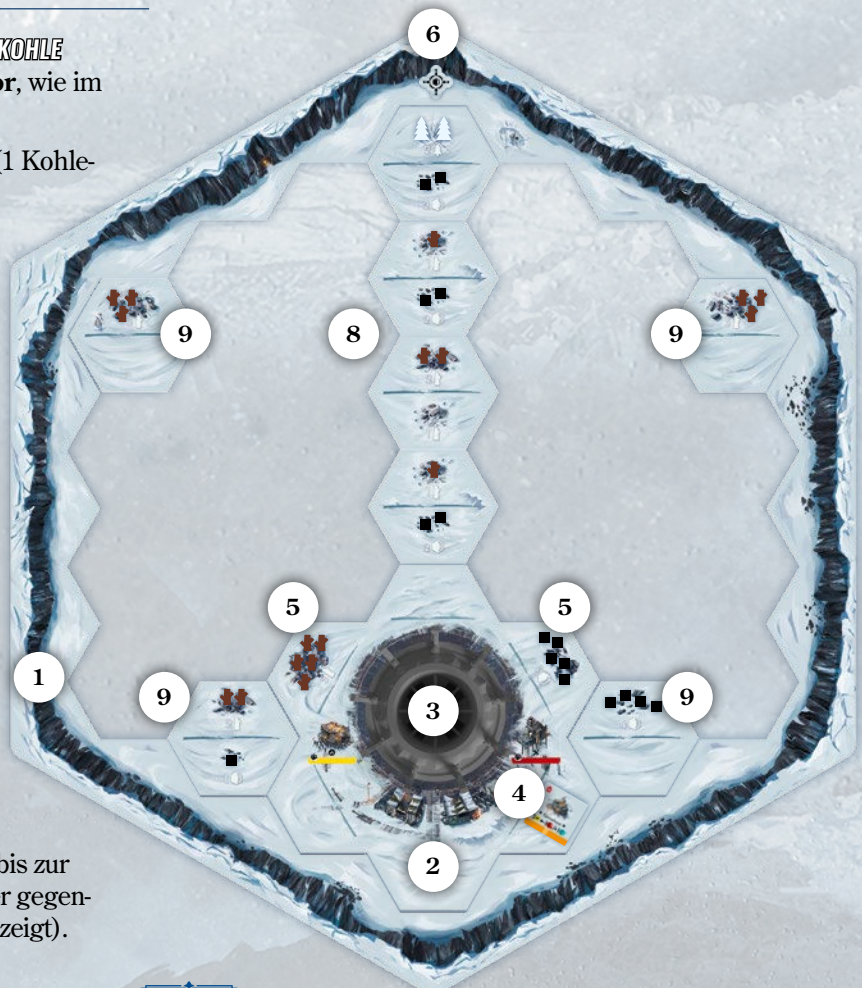
Hinweis: Die Plattform und das Gebäude Generator sind bereits auf dem Generator-Sektor aufgedruckt. Ihr müsst diese Gebäude nicht platzieren.

- 9 Zieht und legt **verdeckt 2 weitere innere** Sektoren. Platziert **1** davon im **linken oberen Eck** des Spielplans und **1** im **rechten oberen Eck** des Spielplans (wie im Bild gezeigt). Zieht und legt **verdeckt 2 weitere innere** Sektoren. Platziert diese so, dass sie **links und rechts** an den Generator-Sektor und an die Spielplanumrandung angrenzen.

10. Deckt **alle verdeckt platzierten inneren Sektoren** auf. Richtet sie korrekt aus und platziert, wenn nötig, **Rohstoffe** und **Bäume**, wie auf ihnen angegeben ist.

*Hinweis: Sollte auf den Sektoren ein **Nahrungsfund** abgebildet sein, wird er – wie üblich – bei der Vorbereitung des Bevölkerungs-Tableaus berücksichtigt.*

- 5 Platziert **5 HOLZ** (links) und **5 KOHLE** (rechts) auf dem **Generator-Sektor**, wie im Bild gezeigt.
- 6 Nehmt **2 Randgebietsplättchen** (1 Kohlevorkommen und 1 Holzvorkommen) und **mischt sie verdeckt**. Zieht dann **zufällig 1** der Plättchen und legt es auf **die obere Ecke der Spielplanumrandung** – gegenüber des Generator-Sektors. Legt das andere Plättchen in die Schachtel zurück.
7. Bildet nun aus den **Sektoren-Plättchen** zwei Stapel – je einen für innere und für äußere Sektoren. **Mischt sie separat**. Dann platziert sie verdeckt neben dem Spielplan.
- 8 Zieht nun **verdeckt 4 innere** Sektoren und platziert sie so, dass sie eine Reihe bilden. Diese Reihe geht gerade vom Generator-Sektor bis zur obersten Ecke des Spielplans auf der gegenüberliegenden Seite (wie im Bild gezeigt).



3 Die Technologie-Auslage

- 1 Legt die Technologiekarte *Dampfzentren* offen in die Technologie-Auslage.
- 2 Mischt die übrigen **Technologiekarten**. Zieht 3 davon und legt sie offen in die Technologie-Auslage.
- 3 Platziert je 1 **Forschungsplättchen** (mit der inaktiven Seite nach oben) auf jede Technologiekarte in der Auslage.

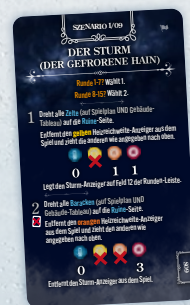


15 Zusätzliche Vorbereitungen

1. Legt die 3 **Dampfzentren** unter das Gebäude-Tableau.



2. Verwendet die Karte I/09 „Der Sturm (Der gefrorene Hain)“ statt der Karte I/08 „(Der Sturm)“.



Besondere Regeln

AKTIONEN-PHASE

Ihr dürft die Aktionen **SCHNEE RÄUMEN**, **ROHSTOFFE SAMMELN**, **BAUEN** und **GEBÄUDE NUTZEN** nur auf bzw. für Sektoren ausführen, die entweder **direkt** an den Generator-Sektor **angrenzen**, oder durch ausliegende Sektoren mit dem Generator-Sektor **verbunden** sind. Sektoren bzw. Gebäude auf Sektoren, die so nicht verbunden sind, könnt ihr aber wie üblich **beheizen**.

DAMPFZENTREN

Sobald ihr die Technologie *Dampfzentren* entwickelt habt, sind **Dampfzentren** als Gebäude für euch verfügbar (Kosten: 1 **HOLZ**).



Dampfzentrum (klein)

Dauerhafter Effekt:

Befindet sich der Anzeiger für die Generatorleistung oberhalb des roten **Heizreichweite-Anzeigers**? Ihr dürft 1 **KOHLE** aus dem Lager auf ein **Dampfzentrum** legen, um es zu befeuern. Ein befeuertes **Dampfzentrum**

bewirkt, dass dieser und alle angrenzenden Sektoren nun als **beheizt** zählen.

Am Ende der nächsten GENERATORBETRIEB-PHASE müsst ihr alle **KOHLE auf **Dampfzentren** entfernen und zurück in den Vorrat legen. Ihr müsst ein **Dampfzentrum** also jede Runde erneut mit **KOHLE** befeuern, wenn ihr es nutzen wollt.**

SZENARIOKARTE „DER STURM“

Diese Karte hat keine speziellen Regeln.

Ein neues Zuhause: Stock & Stein

Als wir erkannten, dass uns bald eine der größten Herausforderungen der Menschheitsgeschichte bevorstehen würde – der Permafrost – taten wir unser Möglichstes, um uns darauf vorzubereiten. Und doch scheiterten wir in so vielen Belangen. Nur wenige Bemühungen waren von Erfolg gekrönt. Wie sich das auf unser Schicksal auswirken wird, ist ungewiss ...

Der Aufbau großer Generatoren an verschiedensten Standorten des Landes, um den Überlebenden Wärmequellen und Zuflucht zu gewähren, war das zentrale Element der Planung des großen Exodus. Die Geschichte eines dieser Generatoren, G-049, ist allerdings eine traurige.

Expedition 049 hatte die Aufgabe, den Generator sicher durch gefährliches, felsiges Terrain zum Zielort zu transportieren. Das angesteuerte Tal sollte einer entstehenden Siedlung genug Schutz vor den eisigen Winden bieten. Dort angekommen, wäre der Generator errichtet und das Tal als sicherer Zufluchtsort markiert worden.

Leider kam Expedition 049 nie am Zielort an. Rasiermesserscharfe Felsformationen, die auf keiner Karte verzeichnet gewesen waren, blockierten den Weg, und viele Mitglieder der Kolonne kamen bei den unmenschlichen Anstrengungen ums Leben. Ihre steifgefrorenen Körper liegen nun unter Schichten aus Schnee und Eis, und ihre toten Augen blicken klagend aus den vom Frost geschwärzten Gesichtern zu den Lebenden herauf.

Den restlichen Mitgliedern des Trupps blieb nichts anderes übrig, als den Generator zwischen den zerklüfteten Felsen aufzurichten. Unfähig, den Transport fortzusetzen, war dies ihre einzige Möglichkeit, am Leben zu bleiben. Das Fehlen von Unterkünften und anderen Gebäuden erzählt von ihrem Schicksal. Und inmitten der unbarmherzigen, scharfkantigen Felsen, die sich wie steinerne Klauen aus dem Eis zu graben scheinen, erhebt sich Generator G-049.

Woher ich das alles weiß? Ich stehe hier vor Generator G-049, mit einer Gruppe Menschen, die ihr ganzes Vertrauen in mich gesetzt haben. Meine Aufgabe ist es, sie in die Sicherheit von Standort 049 zu führen. Nun ist uns klar, dass die Kolonne hier ihr verfrühtes Ende ereilte. Für Zweifel ist hier weder die Zeit noch der Ort. Die Situation bietet wenig Raum für den Bau neuer Gebäude - und noch weniger für Fehler ...

Zusätzliches Spielmaterial

4 Felsen-Sektoren
mit 0 Feldern darauf



1 Felsen-Sektor mit 1 Feld darauf
(4 🌲 Bäume)



Spielaufbau

Führt den Spielaufbau wie bei **Ein neues Zuhause: Der Krater** in der Anleitung aus. **Ersetzt** aber den Aufbauschnitt **1** **Den Spielplan bauen** dabei **vollständig** mit dem **hier angegebenen**.

1 Den Spielplan bauen

1. Puzzelt die **Spielplanumrandung** wie abgebildet zusammen. Die 6 Umrandungs-Teile formen dabei ein Sechseck. Dreht sie dabei auf die Seite mit den **Felswänden**.
2. Platziert den **Generator-Sektor** so, dass er in der **Mitte des Spielplans** liegt. Richtet ihn wie im Bild gezeigt aus.
3. Stellt den **Generator-Turm** (mit Schubfach) auf den **Generator-Sektor**. Den **Generator-Ausbau** lasst ihr in der Schachtel, bis ihr ihn benötigt.
4. Platziert das Gebäude **Speisehaus** auf das Feld des Generator-Sektors, wie im Bild gezeigt.

Hinweis: Die Plattform und das Gebäude Generator sind auf dem Generator-Sektor aufgedruckt. Ihr müsst diese Gebäude nicht platzieren.

5. Platziert 5 **HOLZ** (links) und 5 **KOHLE** (rechts) auf den **Generator-Sektor**, wie im Bild gezeigt.
6. Nehmt 2 **Randgebiets-Plättchen** (1 Kohlevorkommen und 1 Holzvorkommen) und mischt sie **verdeckt**. Zieht dann **zufällig 1** der Plättchen und legt es offen auf die **untere linke Ecke** der Spielplanumrandung. Legt das **andere Plättchen** offen auf die **untere rechte Ecke** der Spielplanumrandung.
7. Bildet nun aus den **Sektoren-Plättchen** zwei Stapel – je einen für innere  und für äußere  Sektoren. Mischt sie separat. Dann platziert sie verdeckt neben dem Spielplan.
8. Zieht nun 1 **inneren** Sektor und legt ihn offen an die oberste Ecke der Spielplanumrandung.
9. Zieht 4 **innere** Sektoren vom Stapel und legt sie in die **Schachtel zurück**. Nehmt dann die 5 **Felsen-Sektoren** und mischt sie mit den restlichen inneren Sektoren – und legt sie wieder als verdeckten Stapel bereit.

Beachtet beim Mischen nicht die Rückseiten der Sektoren (oder mischt unter dem Tisch) da die Rückseiten der Felsen-Sektoren sich von den inneren Sektoren unterscheiden.

10. Zieht 1 Sektor vom neugemischten Stapel der inneren Sektoren und legt ihn **offen** zwischen den bereits ausliegenden inneren Sektor und den Generator-Sektor. Danach zieht und legt ihr **im Uhrzeigersinn weitere Sektoren** dieses Stapels – so dass sich ein **vollständiger Ring** von Sektoren um den Generator-Sektor bildet.

11. Platziert, wenn nötig, alle **Rohstoffe und Bäume**, wie auf allen offenen liegenden Sektoren angegeben ist.

*Hinweis: Sollte auf den Sektoren ein **Nahrungsfund** abgebildet sein, wird er – wie üblich – bei der Vorbereitung des Bevölkerungs-Tableaus berücksichtigt.*



Besondere Regeln

DIE FELSEN-SEKTOREN

Vier der Felsen-Sektoren haben **keine nutzbaren Felder**. Auf diesen Sektoren könnt ihr weder Gebäude **errichten** noch andere Aktionen ausführen.

1 Felsen-Sektor hat jedoch genau 1 Feld, auf dem sich 4 Bäume befinden. Ihr könnt hier wie üblich ein kleines Gebäude **errichten** oder Aktionen ausführen.

Ein neues Zuhause: Flaches Land

Unser Generator gehörte zu den ersten, die errichtet wurden – bevor überhaupt abzusehen war, wie unbarmherzig dieses Zeitalter von Eis und Schnee sein würde. Damals muss dieser Ort wunderschön gewesen sein. Und wider alle Erwartungen ist er das auch immer noch! Auch, wenn das endlose Weiß es selbst für den schärfsten Blick nahezu unmöglich macht, den Horizont zu erkennen! Doch trotz all der Schönheit und der Fülle an natürlichen Ressourcen hier stellt uns der Standort vor große Probleme. Unter normalen Umständen wären die Entfernungen zwischen dem Generator und den notwendigen Ressourcen kaum der Rede wert. ...in unserer Situation? Wenn das Wetter besonders übel ist, läuft man schon auf halbem Weg Gefahr, zu erfrieren. Oder bricht völlig erschöpft zusammen – was auf dasselbe hinausläuft. Wir werden Sammelstellen errichten müssen, damit diejenigen von uns, die zur Ressourcenbeschaffung abgestellt werden, wenigstens etwas Schutz vor der Witterung haben. Andererseits haben wir an diesem Standort so viel Platz, dass dem Wachstum unserer Siedlung in dieser Hinsicht keinerlei Grenzen gesetzt sind. Wenn wir doch noch ein oder zwei weitere Generatoren hätten ... ein Wunsch, der sich leider nicht erfüllen lässt.

Spielaufbau

Führt den Spielaufbau wie bei **Ein neues Zuhause: Der Krater** in der Anleitung aus. Ersetzt aber den Aufbauschnitt 1 **Den Spielplan bauen** dabei **vollständig** mit dem **hier angegebenen**. Aufbauschnitt 5 wird nur leicht modifiziert. Entfernt die Gebäude **Kohlemine** und **Mauerbohrer**. Legt sie in die Schachtel zurück. Sie stehen euch für dieses Szenario nicht zur Verfügung. Zuletzt führt ihr dann 15 **Zusätzliche Vorbereitungen** aus.

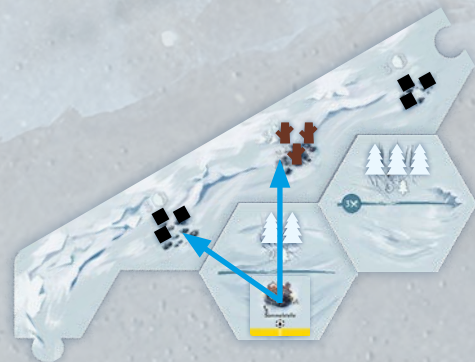
Besondere Regeln

FELDER AUF DER SPIELPLAN-UMRANDUNG

Felder auf der **Spielplanumrandung** haben im Vergleich zu Feldern auf Sektoren nur einen **eingeschränkten Nutzen**. Ihr könnt auf ihnen keinerlei Gebäude **errichten**, und die Felder können zudem **nicht beheizt** werden. Sonst verhalten sie sich aber wie normale Felder.

Weiter gilt:

- Ihr könnt die Aktion **ROHSTOFFE SAMMELN** ganz normal auf ihnen ausführen.
- Felder auf der Spielplanumrandung sind angrenzend zu **allen** Feldern auf Sektoren, die mit ihnen eine Kante teilen (maximal also 2 Sektoren).



*Beispiel: Nutzt ihr hier die **Sammelstelle** für eine Aktion, könnt ihr von jedem der beiden angrenzenden Felder auf der Spielplanumrandung je 1 Rohstoff erhalten.*

1 Den Spielplan bauen

1. Puzzelt die **Spielplanumrandung** wie abgebildet zusammen. Die 6 Umrandungs-Teile formen dabei ein Sechseck. Dreht sie dabei auf die Seite, die **Rohstoffe und Bäume** zeigen.
2. Platziert den **Generator-Sektor** so, dass er in der **Mitte des Spielplans** liegt. Richtet ihn wie im Bild gezeigt aus.
3. Stellt den **Generator-Turm** (mit Schubfach) auf den **Generator-Sektor**. Den **Generator-Ausbau** lasst in der Schachtel, bis ihr ihn benötigt.
4. Platziert das Gebäude **Speisehaus** auf das Feld des **Generator-Sektors**, wie im Bild gezeigt.

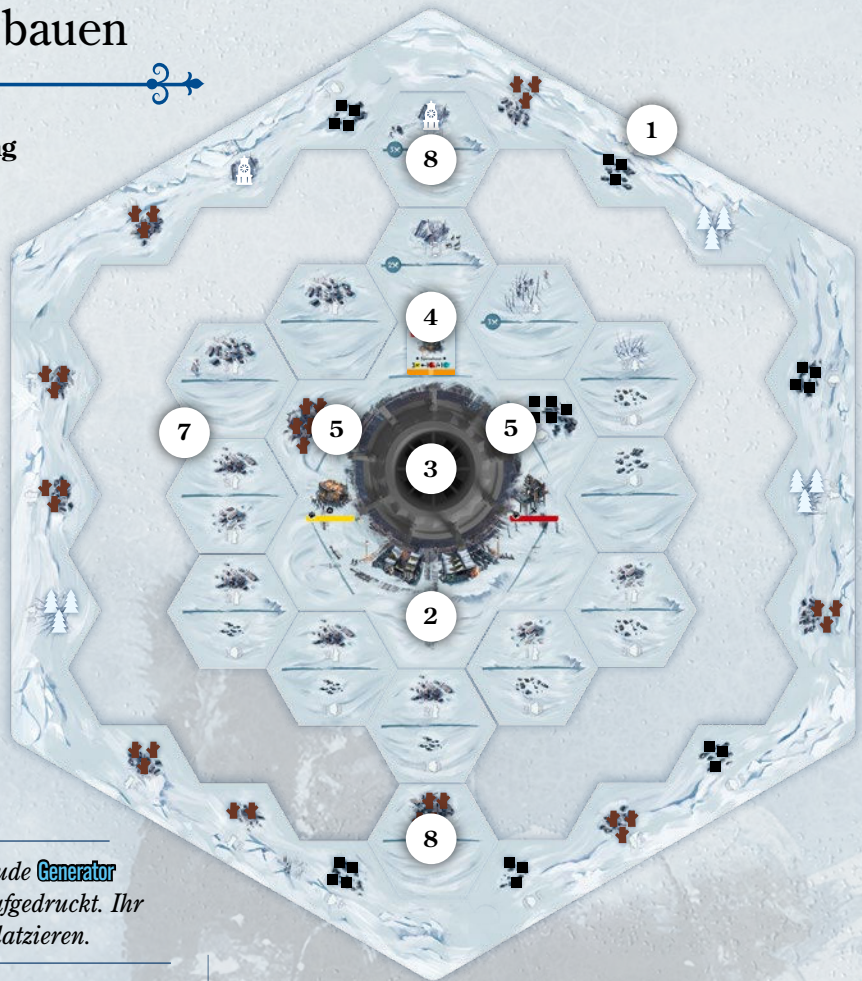
*Hinweis: Die **Plattform** und das Gebäude **Generator** sind auf dem Generator-Sektor aufgedruckt. Ihr müsst diese Gebäude nicht platzieren.*

5. Platziert **5** **HOLZ** (links) und **5** **KOHLE** (rechts) auf den Generator-Sektor, wie im Bild gezeigt.
6. Bildet nun aus den **Sektoren-Plättchen** zwei **Stapel** – je einen für innere und für äußere Sektoren. **Mischt sie separat**. Dann platziert sie verdeckt neben dem Spielplan.
7. Zieht und legt nun Sektoren vom Stapel für innere Sektoren, so dass sich ein **vollständiger Ring** von **offen ausliegenden Sektoren** um den Generator-Sektor bildet.

*Achtung: Ihr platziert gleich **KEINE** Rohstoffe oder Bäume auf den Feldern dieser Sektoren. Sollte auf den Sektoren ein **Nahrungsfund** abgebildet sein, wird dieser bei der Vorbereitung des Bevölkerungs-Tableaus in diesem Szenario **IGNORIERT**.*

8. Zieht nun **2** **äußere** Sektoren. Legt 1 davon **verdeckt** an die **oberste Ecke** und 1 davon **verdeckt** an die **unterste Ecke** der Spielplanumrandung.
9. **Deckt die beiden äußeren Sektoren auf**. Platziert, wenn nötig, alle Rohstoffe und Bäume, wie auf den beiden äußeren Sektoren angegeben ist.

*Hinweis: Sollte auf den beiden äußeren Sektoren ein **Nahrungsfund** abgebildet sein, wird er – anders als bei den inneren Sektoren – wie üblich bei der Vorbereitung des Bevölkerungs-Tableaus berücksichtigt.*



10. Platziert so viele **Rohstoffe oder Bäume** auf den Feldern der Spielplanumrandung, wie dort abgebildet sind.

5 Das Bevölkerungs-Tableau

Bereitet das Bevölkerungs-Tableau wie üblich vor. **IGNORIERT** aber **Nahrungsfund** auf allen inneren Sektoren. Berücksichtigt nur Nahrungsfund auf äußeren Sektoren.

15 Zusätzliche Vorbereitungen

Nehmt 1 **AUTOMATON** und legt es in euer Lager.

Ein neues Zuhause: Der Dreadnought

Es fällt schwer, beim Anblick des Dreadnoughts, der uns bis hierher gebracht hat, keine Trauer zu verspüren. Dieses urgewaltigen, durch Dampfkern-Technologie angetriebenen, stählernen Kolosses, dazu geschaffen, die Überlebenden der unbewohnbar gewordenen Städte im Süden sicher zu diesem Ort zu transportieren. Ohne ihn hätten wir die Generatoren, so weit im Norden liegend, nie erreicht. Auf dem Weg durch die endlose, weiße Landschaft verzehrten wir gemeinsam einen Großteil der Vorräte – die Lebensmittel für uns, und die Kohle für die Maschine.

Der Dreadnought hat seinen Zweck erfüllt, doch nun ist er nur noch ein großer Haufen Stahl und anderer Rohstoffe. Und auch, wenn es sich anfühlt, als müssten wir einem treuen Pferd oder einem zu alt gewordenen, schwachen Esel den Tod bringen, bleibt uns nichts anderes übrig, als die Maschine auszuschlachten. Die industriell gefertigten Bauteile werden uns den Bau von besser isolierten Gebäuden und produktiveren Gerätschaften ermöglichen. Auf diese Weise dient uns dieses Wunderwerk der Technik bis zuletzt, und wir sollten diese Chance so gut wie möglich nutzen.

Zusätzliches Spielmaterial



4 Dreadnought-Sektoren
(auf der Rückseite der 4 Felsen-Sektoren ohne Felder)



8 Stahl-Ressourcen
(in den Vorrat legen)

Spielaufbau

Führt den Spielaufbau wie bei **Ein neues Zuhause: Der Krater** in der Anleitung aus. **Ersetzt** aber den Aufbauschnitt **1 Den Spielplan bauen** dabei **vollständig** mit dem **hier angegebenen**.

1 Den Spielplan bauen

1. Puzzelt die **Spielplanumrandung** wie abgebildet zusammen. Die 6 Umrandungs-Teile formen dabei ein Sechseck. Dreht sie dabei auf die Seite, die **Felswände** zeigt.
2. Platziert den **Generator-Sektor** so, dass er in der **Mitte des Spielplans** liegt. Richtet ihn wie im Bild gezeigt aus.
3. Stellt den **Generator-Turm** (mit Schubfach) auf den **Generator-Sektor**. Den **Generator-Ausbau** lasst in der Schachtel, bis ihr ihn benötigt.
4. Platziert das Gebäude **Speisehaus** auf das Feld des **Generator-Sektors**, wie im Bild gezeigt.

Hinweis: Die Plattform und das Gebäude Generator sind auf dem Generator-Sektor aufgedruckt. Ihr müsst diese Gebäude nicht platzieren.

9. Zieht nun (verdeckt) **3 innere Sektoren** und legt sie so verdeckt aus, dass sie sowohl an den Dreadnought als auch an den Generator-Sektor angrenzen.
10. Zieht nun noch (verdeckt) **2 äußere Sektoren** und legt verdeckt **1 davon links** von den 3 inneren Sektoren und **1 davon rechts** von ihnen – also so, dass sie an den Dreadnought und die Spielplanumrandung angrenzen.
11. **Deckt alle** verdeckt platzierten Sektoren **auf**. Richtet sie korrekt aus und platziert, wenn nötig **Rohstoffe** und **Bäume**, wie auf ihnen angegeben ist.

*Hinweis: Sollte auf den Sektoren ein **Nahrungsfund** abgebildet sein, wird er – wie üblich – bei der Vorbereitung des Bevölkerungs-Tableaus berücksichtigt.*

5. Platziert **5 HOLZ** (links) und **5 KOHLE** (rechts) auf dem **Generator-Sektor**, wie im Bild gezeigt.
6. Legt die **4 Dreadnought-Sektoren** wie abgebildet an den **oberen linken Rand** der Spielplanumrandung.
7. Nehmt **2 Randgebiets-Plättchen** (1 Kohlevorkommen und 1 Holzvorkommen) und **mischt sie verdeckt**. Zieht dann **zufällig 1** der Plättchen legt es offen auf die **untere rechte Ecke** der Spielplanumrandung. Legt das **andere Plättchen** offen links daneben auf die **untere Ecke** der Spielplanumrandung (das sind die beiden Ecken, die dem Dreadnought genau gegenüber liegen).
8. Bildet nun aus den **Sektoren-Plättchen zwei Stapel** – je einen für innere und für äußere Sektoren. **Mischt sie separat**. Dann platziert sie verdeckt neben dem Spielplan.



Besondere Regeln

DER DREADNOUGHT

Jeder Dreadnought-Sektor hat eine **Gebäude-Aktion**, die ein **ARBEITER**, **INGENIEUR** oder **AUTOMATON** nutzen kann. Tut ihr das, erhaltet ihr **1 STAHL**. Der Dreadnought-Sektor gilt dafür wie ein kleines Gebäude mit Wärmedämmungs-Level **III** (er ist nur **beheizt**, wenn es sich in einer **beheizten Zone** befindet).

STAHL

Im Gegensatz zu anderen Rohstoffen könnt ihr nie mehr als **8 STAHL** besitzen (beschränkt durch das Spielmaterial).

STAHL kann beim **Errichten** eines Gebäudes **anstelle** von **HOLZ** verwendet werden (in beliebiger Kombination, z.B. **1 STAHL + 1 HOLZ**). Errichtet ihr es jedoch **ausschließlich** mit **STAHL**, dürft ihr es danach sofort gratis **ausbauen**.

Ein neues Zuhause: Der Dreadnought

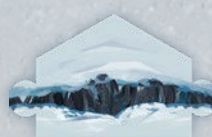
Ein neues Zuhause: Im Canyon

Generator 358 wurde in einem Canyon errichtet und ist dadurch rundum vor den eisigen Winden geschützt. Dieser Standort ist zwar der Grund, warum wir überhaupt noch am Leben sind, bereitet uns jedoch auch große Probleme. Die Sicherheit bietenden, hohen Felswände schränken unsere Möglichkeiten, neue Gebäude zu errichten und Ressourcen zu sammeln, massiv ein. Und schließlich ist der Generator nicht leistungsfähig genug, um die weiter entfernt liegenden Bereiche des Canyons beheizen zu können. Ohne Zweifel werden die Ressourcen, die uns innerhalb des Canyons zur Verfügung stehen, nicht ausreichen, um unser Überleben auf Dauer sicherzustellen. Daher wird uns nichts anderes übrig bleiben, als unseren goldenen Käfig zu verlassen, um weitere Ressourcen aufzutreiben und – falls es sich ergibt – Außenposten zu errichten. Und wenn wir ehrlich sind, wären wir ohne den Mut und die Hingabe unserer Späher längst verloren.

Zusätzliches Spielmaterial



2 lange Umrandungs-Teile
(spiegelbildliche Darstellung der 6 sonst üblichen Teile)



2 kurze Umrandungs-Teile



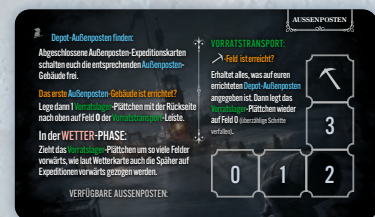
2 Umrandungs-Endteile



4 Depot-Außenposten-Gebäude
(Rückseite zeigt andere Gebäude)



4 Außenposten-Expeditionskarten

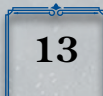


1 Außenpostenkarte

Hinweis: Außerdem benötigt ihr 1 **Vorratslager**-Plättchen vom allgemeinen Spielmaterial.

Führt den Spielaufbau wie bei **Ein neues Zuhause: Der Krater** in der Anleitung aus. **Ersetzt** aber die Aufbauschr**itte** **1 Den Spielplan bauen** und **2 Die Expeditions-Auslage** dabei **vollständig** mit den **hier angegebenen**. Entfernt außerdem die **Technologiekarte Leichtere Späher-Schlitten** (#T01) und legt sie zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie nicht in diesem Szenario.

Zuletzt führt ihr dann **15 Zusätzliche Vorbereitungen** aus.



1. Puzzelt die **Spielplanumrandung** wie abgebildet zusammen. Bildet aus **2 der langen Umrandungs-Teile** (1 normales und 1 spiegelbildliches) und **1 Umrandungs-Endteil** den **oberen Bereich** des Spielplans. Wiederholt dies für den **unteren Bereich** des Spielplans. Verbindet die beiden Bereiche mit den **2 kurzen Umrandungs-Teilen**. Dreht alle Teile dabei auf die Seite mit den **Felswänden**.
2. Platziert den **Generator-Sektor** so, dass er in der **Mitte des Spielplans** liegt. Richtet ihn wie im Bild gezeigt aus.
3. Stellt den **Generator-Turm** (mit Schubfach) auf den **Generator-Sektor**. Den **Generator-Ausbau** lasst in der Schachtel, bis ihr ihn benötigt.
4. Platziert das Gebäude **Spelshaus** auf das Feld des **Generator-Sektors**, wie im Bild gezeigt.

Hinweis: Die Plattform und das Gebäude Generator sind auf dem Generator-Sektor aufgedruckt. Ihr müsst diese Gebäude nicht platzieren.

5. Platziert **5 HOLZ** (links) und **5 KOHLE** (rechts) auf dem **Generator-Sektor**, wie im Bild gezeigt.

6. Bildet nun aus den **Sektoren-Plättchen** zwei **Stapel** – je einen für innere und für äußere Sektoren. **Mischt sie separat**. Dann platziert sie verdeckt neben dem Spielplan.
7. Zieht nun (verdeckt) **6 innere Sektoren** und legt sie verdeckt so aus, dass **3 davon oben** an den **Generator-Sektor** angrenzen und **3 unten**. Legt dann den **übrigen Stapel der inneren Sektoren** zurück in die **Schachtel**. Ihr braucht ihn nicht mehr.
8. Zieht nun (verdeckt) **2 äußere Sektoren** und legt sie so aus, dass sie das obere Spielplanumrandungs-Endteil direkt mit dem inneren Sektor verbinden, der mittig an den Generator-Sektor angrenzt.
9. **Deckt alle** verdeckt platzierten Sektoren auf. Richtet sie korrekt aus und platziert, wenn nötig **Rohstoffe** und **Bäume**, wie auf ihnen angegeben ist.

*Hinweis: Sollte auf den Sektoren ein **Nahrungsfund** abgebildet sein, wird er – wie üblich – bei der Vorbereitung des Bevölkerungs-Tableaus berücksichtigt.*

2 Expeditions-Auslage

1. Mischt die **4 Außenposten-Expeditionskarten** und legt sie als Stapel (mit der weißen Kartenseite sichtbar) in die Expeditions-Auslage.
2. Bildet aus den übrigen Expeditionskarten **3 Stapel** (je 1 für A, B und C) und **mischt diese Stapel separat**. Platziert sie **verdeckt** (mit dem weißen Expeditionspfad nach oben) so, gut erreichbar neben die Auslage.
3. Zieht dann die **ersten 2 Karten vom A-Stapel**, und legt sie mit dem weißen Expeditionspfad nach oben neben den Stapel der Außenposten-Expeditionskarten.

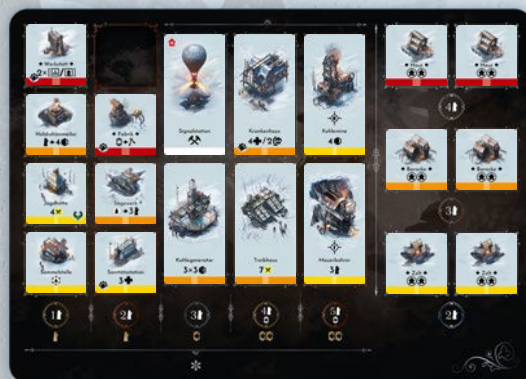


15 Zusätzliche Vorbereitungen

1. Legt die **Außenpostenkarte** für alle gut sichtbar aus.
2. Legt das **Vorratslager**-Plättchen der **Außenpostenkarte** bereit.
3. Legt die 4 Depot-Außenposten-Gebäude unterhalb des Gebäude-Tableaus bereit.



2



3



Besondere Regeln

AUSSENPOSTEN-EXPEDITIONEN

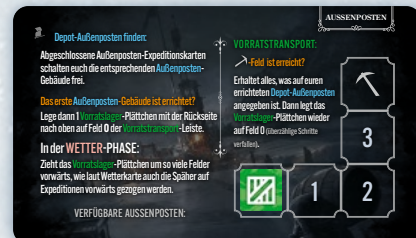
Die oberste Karte des Stapels der Außenposten-Expeditionskarten zählt als **zusätzlich verfügbare Expedition**. Wenn euer Späher das letzte Feld des Expeditionspfades darauf erreicht, müsst ihr den Ort **erkunden** – den Ort zu umgehen ist nicht möglich. Wählt **1 der Rückkehr-Optionen** und führt den zugehörigen Effekt aus. Danach ist die nächste Außenposten-Expeditionskarte sichtbar, die euch dann wieder als verfügbare Expedition offen steht.

DEPOT-AUSSENPOSTEN-GEBÄUDE

Ihr könnt ein Depot-Außenposten nur dann **errichten**, wenn eine entsprechende Außenposten-Expeditionskarte euch das erlaubt. Ein Depot-Außenposten-Gebäude könnt ihr außerdem nur auf einem Sektor **errichten**, der direkt an ein **Außenposten-Symbol** (↖) auf der **Spielplanumrandung** angrenzt (diese sind mittig auf den Spielplanumrandungs-Endteilen). Ihr könnt daher **maximal 2** Depot-Außenposten-Gebäude **errichten**. Diese können zudem **nicht** **ausgebaut** werden.

AUSSENPOSTEN-KARTE

Sobald ihr das erste Depot-Außenposten-Gebäude **errichtet** habt, legt ihr das **Vorratslager**-Plättchen mit der Rückseite nach oben auf **Feld 0** der **Vorratstransport**-Leiste.



Zieht das **Vorratslager**-Plättchen in der **WETTER-PHASE** immer um so viele Felder vorwärts, wie laut Wetterkarte auch die **Späher auf Expeditionen** vorwärts gezogen werden (hier wären es 2).

Sobald das Plättchen das ↖-Feld erreicht, erhaltet ihr **alles**, was auf euren errichteten Depot-Außenposten-Gebäuden angegeben ist. Dann legt das **Vorratslager**-Plättchen wieder auf Feld 0 (übrige Schritte verfallen).

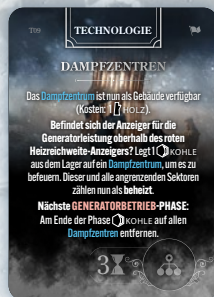
Die Archen

Die Welt, die wir einst kannten, ist tot. Unsere Aufgabe ist es nun, den letzten Schatz der Menschheit zu schützen und vor der Grausamkeit des ewigen Winters zu bewahren. Der Wert der Samen und Pflanzen, die in den drei speziell zu diesem Zweck konstruierten Saatgutarchen aufbewahrt werden, ist unermesslich. Und wir müssen dafür sorgen, dass sie nicht vereisen. Der Standort von Generator G614 ist dafür aufgrund seiner geschützten Lage gut geeignet. Die Stadtplanung hingegen stellt uns hier vor deutliche Probleme. Unsere Hoffnung liegt daher auf unserer fortschrittlichen Technologie. Die Verantwortung für das Fortbestehen der gesamten Menschheit lastet schwer auf unseren Schultern – ganz besonders in Zeiten, in denen die Stimmung am Tiefpunkt ist. Überstehen wir jedoch diese weiße Hölle, werden wir den Inhalt der Saatgutarchen benötigen, um erneut Ackerbau betreiben zu können und die Welt wieder zu bevölkern. Daher ist es unser Ziel, unsere Siedlung so weit wie möglich zu automatisieren, so dass Automata die meisten Aufgaben verrichten können – selbst wenn die meisten von uns vielleicht nicht überleben werden.

Zusätzliches Spielmaterial



3 Dampfzentren



Technologiekarte
Dampfzentren



14 Szenario-Karten: II/01 bis II/12
Achtung: es gibt 3 Karten II/07.



1 Integritäts-Anzeiger



5 Wissen/Entdeckung-
Plättchen



1 Wachstation-
Gebäude



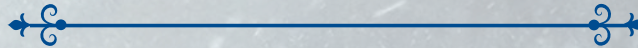
3 Saatgutarchen-
Gebäude

Hinweis: Außerdem benötigt ihr 3 **Vorratslager**-Plättchen vom allgemeinen Spielmaterial.

Spielaufbau

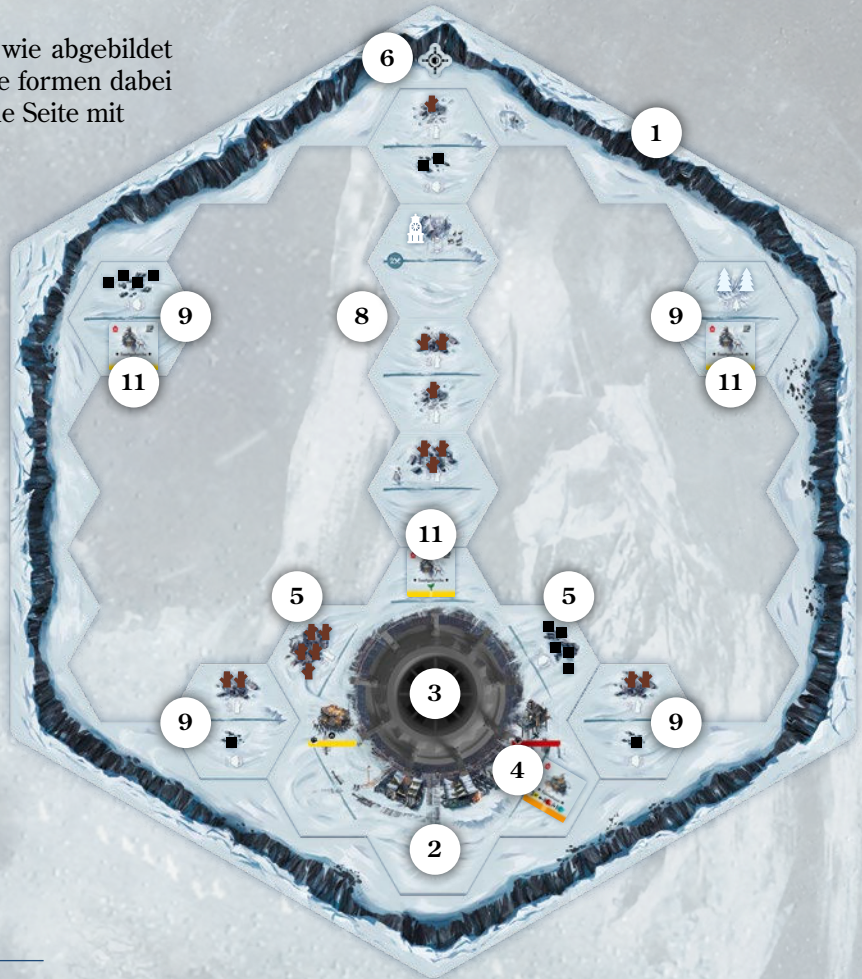
Führt den Spielaufbau wie bei **Ein neues Zuhause: Der Krater** in der Anleitung aus. **Ersetzt** aber die Aufbauschr. **1 Den Spielplan bauen**, **3 Die Technologie-Auslage** und **7 Das Gebäude-Tableau** dabei vollständig mit den **hier angegebenen**. Die Aufbauschr. **9** und **14** werden nur **modifiziert**. Entfernt außerdem die **Technologiekarte Jagdtaktiken** (#T02) und die **Gesetzeskarten Die Neue Ordnung** (#G07) und **Der Neue Glaube** (#G08) und legt sie zurück in die Schachtel. **Besitzt ihr die Erweiterung Streifzug ins Frostland?** Entfernt ebenso die **Technologiekarten Fährten lesen** (#T14) und **Fortschrittliche Automata** (#T17) und die **Gesetzeskarte Wissensaustausch** (#G18) und legt sie in die Schachtel zurück. Entfernt dann ebenso die 5 **Gebäude Jagdhütte** und legt auch sie in die Schachtel zurück. Zuletzt sucht ihr noch die **Wetterkarten** #W02, #W03, #W04, #W11, #W12 und #W13 heraus und alle **Expeditionskarten**, die in der **rechten oberen Ecke** das Symbol zeigen. Legt sie in die Schachtel zurück. Sie stehen euch für dieses Szenario nicht zur Verfügung.

1 Den Spielplan bauen



1. Puzzelt die **Spielplanumrandung** wie abgebildet zusammen. Die 6 Umrandungs-Teile formen dabei ein Sechseck. Dreht sie dabei auf die Seite mit den **Felswänden**.
2. Platziert den **Generator-Sektor** so, dass er an der **unteren Ecke des Spielplans** – direkt an die Spielplanumrandung angrenzend – **anliegt**. Richtet ihn wie im Bild gezeigt aus.
3. Stellt den **Generator-Turm** (mit Schubfach) auf den Generator-Sektor. Den **Generator-Ausbau** lasst in der Schachtel, bis ihr ihn benötigt.
4. Platziert das Gebäude **Speischaus** auf das Feld des **Generator-Sektors**, wie im Bild gezeigt.

*Hinweis: Die **Plattform** und das Gebäude **Generator** sind bereits auf dem Generator-Sektor aufgedruckt. Ihr müsst diese Gebäude nicht platzieren.*



5. Platziert **5 HOLZ** (links) und **5 KOHLE** (rechts) auf dem **Generator-Sektor**, wie im Bild gezeigt.
6. Nehmt **2 Randgebiets-Plättchen** (1 Kohlevorkommen und 1 Holzvorkommen) und **mischt sie verdeckt**. Zieht dann **zufällig 1** der Plättchen und legt es auf die **oberste Ecke der Spielplanumrandung** – gegenüber des Generator-Sektors. Legt das andere Plättchen in die Schachtel zurück.
7. Bildet nun aus den **Sektoren-Plättchen zwei Stapel** – je einen für innere  und für äußere  Sektoren. **Mischt sie separat**. Dann platziert sie verdeckt neben dem Spielplan.
8. Zieht nun **verdeckt 4 innere** Sektoren und platziert sie verdeckt so, dass sie eine Reihe bilden. Diese Reihe geht gerade vom Generator-Sektor bis zur obersten Ecke des Spielplans auf der gegenüberliegenden Seite (wie im Bild gezeigt).
9. Zieht und legt **verdeckt 2 weitere innere** Sektoren. Platziert **1** davon im **linken oberen Eck** des Spielplans und **1** im **rechten oberen Eck** des Spielplans (wie im Bild gezeigt). Zieht und legt **verdeckt 2 weitere innere** Sektoren. Platziert diese so, dass sie **links und rechts** an den Generator-Sektor und an die Spielplanumrandung angrenzen.

10. **Deckt alle verdeckt platzierten Sektoren auf**. Richtet sie korrekt aus und platziert, wenn nötig **Rohstoffe** und **Bäume**, wie auf ihnen angegeben ist.

*Hinweis: Sollte auf den Sektoren ein **Nahrungsfund** abgebildet sein, wird er – wie üblich – bei der Vorbereitung des Bevölkerungs-Tableaus berücksichtigt.*

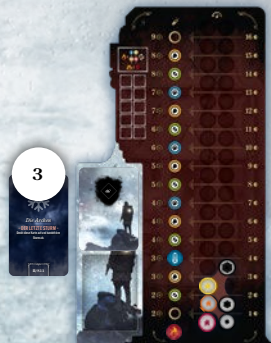
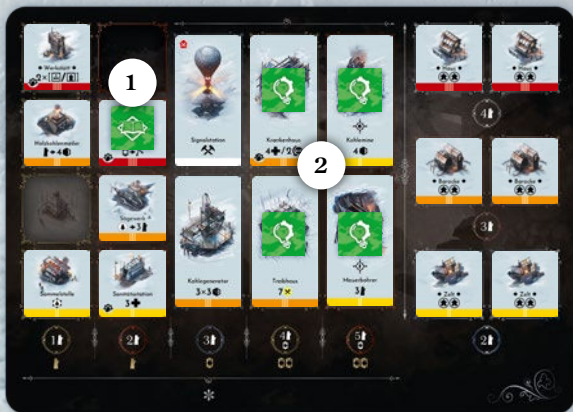
11. Platziert **je 1 Saatgutarche** auf dem **unteren Feld** der Sektoren in der **rechten und linken oberen Ecke** des Spielplans (wie im Bild gezeigt). Das letzte **Saatgutarche**-Gebäude legt ihr auf das **oberste Feld des Generator-Sektors**. Rohstoffe und Bäume, die auf diesen Feldern liegen, legt ihr in den Vorrat zurück.

3 Die Technologie-Auslage

1. Legt die Technologiekarte *Dampfzentren* offen in die Technologie-Auslage.
2. **Mischt die übrigen Technologiekarten.** Zieht 3 davon und legt sie offen in die Technologie-Auslage.
3. Platziert je 1 **Forschungsplättchen** (mit der inaktiven Seite nach oben) auf jede Technologiekarte in der Auslage.

7 Das Gebäude-Tableau

1. Legt 1 Plättchen *Wissen* auf die *Fabrik*.
2. Legt je 1 Plättchen *Entdeckung* auf die Gebäude *Krankenhaus*, *Treibhaus*, *Kohlemine* und *Mauerbohrer*.
3. Legt die 3 *Dampfzentren* und die *Wachstation* unter das Gebäude-Tableau.



9 Das Runden-Tableau

Legt den Sturm-Anzeiger auf **Feld 6** der Rundenleiste.

14 Letzte Vorbereitungen

1. Legt die Szenario-Karten **II/01** und **II/02** offen in die Szenario-Auslage.
2. Die Szenario-Karte **II/03** legt ihr mit der **weißen Expeditionspfad-Seite** nach oben in die Expeditions-Auslage. Sie bildet dort einen **vierten Expeditionspfad**.
3. Bildet aus den Szenario-Karten **II/09**, **II/10** und **II/11** einen **Sturmstapel**, den ihr neben dem Wetterstapel platziert. Legt dazu Karte **II/11** zuunterst, Karte **II/10** darauf und Karte **II/09** zuoberst (alle verdeckt).
4. Die Szenario-Karte **II/12 Hohes Bildungsniveau** legt ihr offen in die **Gesetzes-Auslage**.
5. Die übrigen Szenario-Karten (**II/04** bis **II/08**) legt ihr als verdeckten Stapel in die Szenario-Auslage.
6. Ihr beginnt mit der Szenario-Karte **II/01** auf **Integritäts-Stufe 2**. Legt den **Integritäts-Anzeiger** daher auf **Feld 2** der Leiste (mit einem Punkt unter der Zahl markiert).
7. Legt die 3 **Vorratslager**-Plättchen neben der Szenario-Auslage bereit.
8. In diesem Szenario werden keine Szenarioplättchen auf die Rundenleiste gelegt.



Besondere Regeln

IN DER WETTER-PHASE

Wenn ihr den Schritt **Tierfallen leeren** abhandelt, erhaltet ihr **2, 6 oder 10 zusätzliche** ✖ **NAHRUNG**, je nachdem ob der **Integritäts-Anzeiger** auf Stufe **0, 1 oder 2** steht.

Wenn in Schritt **Der Sturm naht** der Sturm eure Stadt erreicht und ihr den **Sturm abhandeln** müsst, deckt die oberste Karte des Sturmstapels auf und führt die aufgeführten Effekte aus. Beim ersten Sturm ist das Karte II/09, beim zweiten Sturm Karte II/10, und beim dritten Sturm Karte II/11.

AKTIONEN-PHASE

Ihr dürft die Aktionen **SCHNEE RÄUMEN**, **ROHSTOFFE SAMMELN**, **BAUEN** und **GEBÄUDE NUTZEN** nur auf bzw. für Sektoren ausführen, die entweder **direkt** an den Generator-Sektor **angrenzen**, oder durch ausliegende Sektoren mit dem Generator-Sektor **verbunden** sind. Sektoren bzw. Gebäude auf Sektoren, die so nicht verbunden sind, könnt ihr aber wie üblich **beheizen**.

DAMPFZENTREN

Sobald ihr die Technologie **Dampfzentren** entwickelt habt, sind **Dampfzentren** als Gebäude für euch verfügbar (Kosten: 1 **HOLZ**).

 **Dampfzentrum** (klein)



Dauerhafter Effekt:

Befindet sich der **Anzeiger** für die Generatorleistung oberhalb des roten **Heizreichweite-Anzeigers**? Ihr dürft 1

● **KOHLE** aus dem Lager auf ein **Dampfzentrum**

legen, um es zu befeuern. Ein befeuertes **Dampfzentrum** bewirkt, dass dieser und alle angrenzenden Sektoren nun als **beheizt** zählen.

Am Ende der nächsten **GENERATORBETRIEB-PHASE** müsst ihr alle ● **KOHLE** auf **Dampfzentren** entfernen und zurück in den Vorrat legen. Ihr müsst ein **Dampfzentrum** also jede Runde erneut mit ● **KOHLE** befeuern, wenn ihr es nutzen wollt.

DIE PLÄTTCHEN WISSEN



So lange sich dieses Plättchen auf dem Gebäude **Fabrik** befindet, ist das Gebäude für euch nicht verfügbar. Eine der Szenario-Karten erlaubt euch, dieses Plättchen zu entfernen. Das Gebäude ist ab dann für euch verfügbar.

DIE PLÄTTCHEN ENTDECKUNG



So lange sich ein solches Plättchen auf einem Gebäudetyp (**Krankenhaus**, **Treibhaus**, **Kohlemine**, **Mauerbohrer**) befindet, sind diese Gebäude nicht verfügbar. Immer dann, wenn ihr eine **neue Technologie entwickelt** habt, dürft ihr 1 Plättchen eurer Wahl entfernen. Dieser Gebäudetyp ist ab dann für euch verfügbar.

GESETZES-AUSLAGE

Die Szenario-Karte **II/12 Hohes Bildungsniveau**, die während des Aufbaus bereits ausgelegt wird, zählt als 1 der 4 Gesetze, die ihr maximal verabschieden dürft.

Der Fall von Winterheim

Schwer zu sagen, mit welchem Ereignis die Katastrophe begann. Vielleicht waren es die Tage der Nahrungsmittel-Knappheit. Oder der Arbeitsunfall, bei dem der arme Junge zu Tode kam. Genau lässt sich das nicht mehr sagen, denn neben all der Not, die wir erleiden mussten, würden die Fehlentscheidungen unseres Anführers ganze Bände füllen.

Winterheim – das klingt nach Stolz und Selbstbewusstsein. Tatsächlich aber war es wohl Hochmut, der uns denken ließ, wir könnten den höllischen Bedingungen trotzen. Schon bald kamen Zweifel auf. Zunächst waren es geflüsterte Unterhaltungen im Familien- und Freundeskreis. Kaum ein paar Tage später gingen wir auf die Straße. Erst Forderungen und Parolen, dann Kämpfe, und schließlich flog die erste brennende Fackel.

Blinder Zorn hatte uns gepackt. Rasend vor Wut, schrien wir nach dem Blut unserer Anführer – jener, die das Blut unserer Lieben an den Händen hatten. Zu diesem Zeitpunkt hatte das Sterben bereits begonnen. Die Glücklichen erfroren in den Nächten, in denen der Generator ausfiel. Andere verhungerten langsam, oder schlimmer noch, mussten mit ansehen, wie ihre Kinder langsam dahinsiechten.

Es heißt, Menschen wären wie Stahlstreben – sie biegen sich, aber irgendwann brechen sie. Und genau das geschah in Winterheim. Gewalttätige Randalierer stillten ihren Durst nach Blut. Plünderer stahlen alles, was sie bekommen konnten. Und der Rest von uns? Wir sahen ihnen dabei zu...

Dann kam der Schneesturm über uns. Panik brach aus, und jeder hatte nur einen Gedanken – Unterschlupf finden. Niemand hätte bei diesem Wetter gedacht, dass die Feuer zu einem Problem werden könnten. Und so mussten wir voller Schrecken mit ansehen, wie die lodernden Flammen auf immer mehr Gebäude übergriffen. Als schließlich der Morgen anbrach und der Sturm sich legte, stürzten wir los, um denen zu helfen, die von schwelenden Ruinen und unter Dächern, die aufgrund der Last des heftigen Schneefalls zusammenbrachen, begraben wurden.

Der Ernst der Lage wurde uns jedoch erst bewusst, als eine Frau auf die Bühne stieg und den gefrorenen Leichnam unseres Anführers über das Gelände hievte. In diesem Moment wurde uns klar, dass wir direkt am Abgrund standen. Eine neue Führungsriege war überraschend schnell bestimmt, doch die katastrophale Situation stellt unsere neuen Anführer vor kolossale Herausforderungen: Können wir unsere verschütteten Mitbürger retten? Und keiner weiß zum gegenwärtigen Zeitpunkt, ob der Generator überhaupt noch funktionsfähig ist. Ganz zu schweigen von den vielen Ruinen, die den Bereich um den Generator blockieren, der am besten beheizt ist. Unser Schicksal liegt in den Händen derer, die bereit sind, einige schwere Entscheidungen zu treffen. Winterheim liegt am Boden – aber noch schlägt sein Herz ...

Zusätzliches Spielmaterial



4 Felsen-Sektoren mit
0 Feldern darauf



1 Felsen-Sektor mit
1 Feld darauf (4 Bäume)



3 **Hilferufe!**
Gebäude



15 **zerstörte**
Gebäude



1 Reparaturstation



1 Evakuierungs-Zentrum



1 Evakuierungs-
Anzeiger



1 Wissen/
Entdeckung-
Plättchen



1 Dreadnought-
Plättchen



4 Generatorschaden-
Plättchen



10 Szenario-Karten:
III/01 bis III/10

*Hinweis: Außerdem benötigt ihr 1 **Vorratslager**-Plättchen vom allgemeinen Spielmaterial.*

Spielaufbau

Führt den Spielaufbau wie bei **Ein neues Zuhause: Der Krater** in der Anleitung aus. **Ersetzt** aber den Aufbauschnitt **1 Den Spielplan bauen** dabei **vollständig** mit dem **hier angegebenen**. Die Aufbauschnitte **5**, **9**, und **14** werden nur modifiziert. Entfernt die **Technologiekarte Sicherheitssystem für den Generator** und legt sie zurück in die Schachtel. Entfernt alle **Zelt**-Gebäude und legt sie zurück in die Schachtel.

Entfernt dann noch alle **Expeditionskarten**, die in der **rechten oberen Ecke** das Symbol zeigen. Legt sie in die Schachtel zurück. Sie stehen euch für dieses Szenario nicht zur Verfügung.

Führt zuletzt **15 Zusätzliche Vorbereitungen** dieses Szenarios aus.

1 Den Spielplan bauen

1. Puzzelt die **Spielplanumrandung** wie abgebildet zusammen. Die 6 Umrandungs-Teile formen dabei ein Sechseck. Dreht sie dabei auf die Seite mit den **Felswänden**.
2. Platziert den **Generator-Sektor** so, dass er in der **Mitte des Spielplans** liegt. Richtet ihn wie im Bild gezeigt aus.
3. Stellt den **Generator-Turm** (mit Schubfach) auf den **Generator-Sektor**. Den **Generator-Ausbau** lasst ihr in der Schachtel, bis ihr ihn benötigt.
4. Platziert das Gebäude **Speisehaus** auf das Feld des Generator-Sektors, wie im Bild gezeigt.
5. Nehmt **2 Randgebiets-Plättchen** (1 Kohlevorkommen und 1 Holzvorkommen) und mischt sie **verdeckt**. Zieht dann **zufällig 1** der Plättchen legt es offen auf die **untere linke Ecke** der Spielplanumrandung. Legt das **andere Plättchen** offen auf die **untere rechte Ecke** der Spielplanumrandung.
6. Bildet nun aus den **Sektoren-Plättchen** **zwei Stapel** – je einen für innere und für äußere Sektoren. Mischt sie separat. Dann platziert sie verdeckt neben dem Spielplan.
7. Zieht nun **1 inneren** Sektor und legt ihn offen an die oberste Ecke der Spielplanumrandung. Platziert keine **Rohstoffe** oder **Bäume** darauf. Platziert dort stattdessen die **Signalstation**.

*Hinweis: Die **Plattform** und das Gebäude **Generator** sind auf dem Generator-Sektor aufgedruckt. Ihr müsst diese Gebäude nicht platzieren.*

8. Zieht 4 **innere Sektoren** vom Stapel und **legt sie in die Schachtel zurück**. Nehmt dann die 5 **Felsen-Sektoren** und mischt sie mit den restlichen inneren Sektoren – und legt sie wieder als verdeckten Stapel bereit. Beachtet beim Mischen nicht die Rückseiten der Sektoren (oder mischt unter dem Tisch) da die Rückseiten der Felsen-Sektoren sich von den inneren Sektoren unterscheiden.

9. Zieht 1 Sektor vom neu-gemischten Stapel der **inneren Sektoren** und legt ihn **offen** zwischen den bereits ausliegenden inneren Sektor und den Generator-Sektor. Danach zieht und legt ihr **im Uhrzeigersinn weitere Sektoren** dieses Stapels – so dass sich ein **vollständiger Ring** von Sektoren um den Generator-Sektor bildet.



Achtung: Ihr platziert gleich **KEINE Rohstoffe oder Bäume auf den Feldern dieser Sektoren** (mit 1 Ausnahme). Sollte auf den Sektoren ein **Nahrungsfund** abgebildet sein, wird dieser bei der Vorbereitung des **Bevölkerungs-Tableaus** in diesem Szenario **IGNORIERT**.

10. Platziert die 4 **Bäume** auf das entsprechende Feld des Felsen-Sektors mit den Bäumen darauf.
11. Mischt die **zerstörten** und die **Hilferufe!**-Gebäude verdeckt zusammen. Dann zieht davon (zufällig) Gebäude und legt je 1 Gebäude offen auf **jedes Feld auf dem Generator-Sektor und allen angrenzenden Sektoren des inneren Rings**.

5 Das Bevölkerungs-Tableau

Bereitet das Bevölkerungs-Tableau wie üblich vor. **IGNORIERT** aber **Nahrungsfund** auf allen Sektoren.

9 Das Runden-Tableau

Für dieses Szenario legt ihr den Sturm-Anzeiger auf **Feld 15** der Rundenleiste.

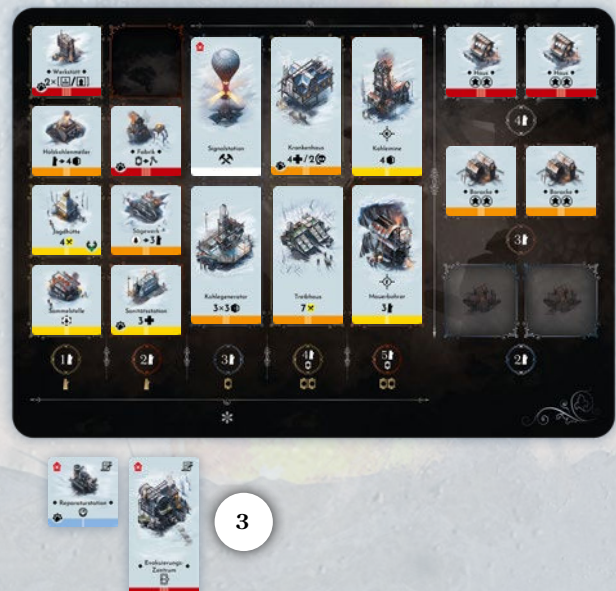
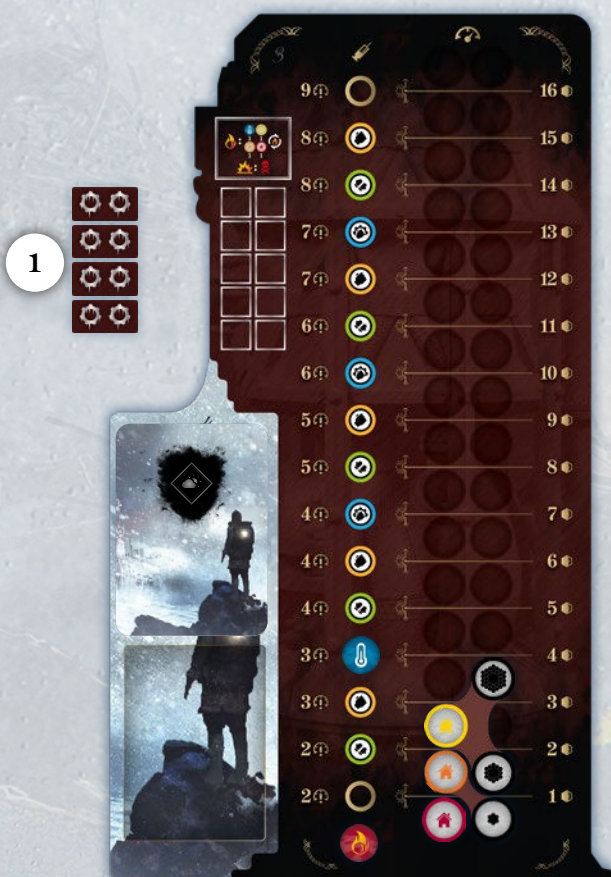
14 Letzte Vorbereitungen

1. Legt die Szenario-Karten **III/01** und **III/02** offen in die Szenario-Auslage.
2. In diesem Szenario verwendet ihr die Karte **III/10** (*Der Fall von Winterheim – Der Sturm*) als Sturmkarte.
3. Die übrigen Szenario-Karten (**III/03** bis **III/09**) legt ihr als verdeckten Stapel in die Szenario-Auslage.
4. Legt Szenarioplättchen auf die Felder 3, 4, 6, 8, 9, 12, und 15 der Rundenleiste.



15 Zusätzliche Vorbereitungen

1. Legt die **4 Generatorschaden-Plättchen** links neben die Belastungsleiste des Generator-Tab-leaus.
2. Legt die Wissen/Entdeckung- und Dreadnought-Plättchen sowie den Evakuierungs-Anzeiger und das **Vorratslager**-Plättchen neben die Szenario-Auslage.
3. Zuletzt legt ihr die **Reparaturstation** und das **Evakuierungszentrum** unter das Gebäude-Tableau.



Besondere Regeln

HILFERUFE!

Auf einem Feld mit diesem Gebäude dürft ihr keine Aktionen ausführen – mit dieser Ausnahme: Wenn du die **BAUEN**-Aktion ausführst, darfst du genau 3 **Errichten/Abreißen** davon „ausgeben“, um stattdessen die Verschütteten in 1 **Hilferufe!**-Gebäude deiner Wahl zu retten. Führe den auf dem Gebäude abgebildeten Effekt aus und lege das Plättchen dann in die Schachtel zurück.

Sobald ein solches Plättchen entfernt wurde, könnt ihr auf dem freigewordenen Feld des Sektors wie üblich Gebäude **errichten** oder andere Aktionen ausführen.

Der abgebildete Effekt gibt euch immer eine bestimmte Art von Bürgern. Erhaltet so viele zusätzliche Bürger dieser Art auf der Bevölkerungsleiste, wie üblich. In der Klammer steht zusätzlich, wie viele **KRANKE BÜRGER** dieser Art ebenfalls auf der Bevölkerungsleiste dazu kommen. Wenn ihr Kinder rettet, erhaltet ihr außerdem immer noch +1 **HOFFUNG** dazu.



*Beispiel: Du nutzt die **BAUEN**-Aktion, um ein paar um Hilfe rufende **KINDER** zu retten. Das kostet dich alle 3 **Errichten/Abreißen** der Aktion, um das zu tun. Ihr erhaltet 3 **KINDER**, sowie 2 **KRANKE KINDER** und erhöht **HOFFUNG** um 1. Danach legt ihr das Gebäude zurück in die Schachtel.*

ZERSTÖRTE GEBÄUDE

Auf einem Feld mit diesem Gebäude dürft ihr keine Aktionen ausführen – mit dieser Ausnahme: **Zerstörte** Gebäude können ganz üblich mit dem **Abreißen** einer **BAUEN**-Aktion entfernt werden. Dabei erhaltet ihr die Rohstoffe, die bei angegeben sind. Es ist jedoch auch möglich sie mit dem **Errichten** einer **BAUEN**-Aktion zu reparieren. Das kostet die Rohstoffe, die bei angegeben sind. Ersetzt dann das **zerstörte** Gebäude durch ein Gebäude des passenden Typs vom Gebäude-Tableau. Das **zerstörte** Gebäude legt ihr in die Schachtel zurück. Es ist nicht möglich, ein zerstörtes Gebäude zu reparieren, wenn auf dem Gebäude-Tableau kein entsprechendes Gebäude mehr verfügbar ist.

Sobald ein zerstörtes Gebäude entfernt wurde, könnt ihr auf dem freigewordenen Feld des Sektors wie üblich Gebäude **errichten** oder andere Aktionen ausführen.

GENERATORSCHADEN-PLÄTTCHEN

Müsst ihr ein **Generatorschaden-Plättchen** auf die Belastungsleiste legen, deckt ihr damit die **2 obersten, freien Felder der Leiste** ab (auf denen noch kein solches Plättchen liegt). Auf jedem dieser Plättchen ist Platz für **2 Belastungswürfel**. Belastungswürfel legt ihr natürlich aber immer noch von unten nach oben auf die Belastungsleiste.

Müsst ihr einen Belastungswürfel auf ein Generatorschaden-Plättchen legen, oder legt ihr so ein Plättchen auf ein Feld auf dem bereits ein Belastungswürfel liegt (legt dann den Belastungswürfel einfach auf das Plättchen am selben Ort), kommt es in der **GENERATORBETRIEB-PHASE** dieser Runde zu einem **Störfall**.

DREADNOUGHT-PLÄTTCHEN

Einige der Szenario-Karten weisen euch an, das **Dreadnought-Plättchen** auf einen **Expeditionspfad** zu legen. Während der **WETTER-PHASE** zieht ihr dieses Dreadnought-Plättchen auf dieselbe Weise vorwärts, wie ihr auch eure **Späher bewegt**. Die Expeditionskarte und das Dreadnought-Plättchen zählen aber **nicht** für eure maximale Anzahl gleichzeitig aktiver Expeditionen.

Erreicht das Dreadnought-Plättchen das letzte Feld des Expeditionspfades, dürft ihr den Ort jedoch nicht umgehen, sondern müsst ihn **erkunden**.

Die Ruinen von Tesla City

Die ganze Misere ist alleine eure Schuld. Nur wegen eurer Worte und deren Überzeugungskraft haben diese Menschen die notdürftige Sicherheit ihres Camps verlassen. Und ihr alleine wisst, dass ihr sie dazu überredet habt, weil das Camp keinem einzigen Schneesturm hätte standhalten können. Nur wenige hatten von Tesla City gehört – jenem Traum von Nikola Tesla eine voll automatisierte Stadt zu gründen. Euch hatte diese Nachricht aber erreicht. Sie als Ziel zu bestimmen, war die einzige logische Konsequenz. Immerhin kannten selbst die Ungebildeten den Ruf des berühmten serbischen Wissenschaftlers, und jeder wusste, dass er an der Entwicklung jener Technologien beteiligt gewesen war, die nun die letzte Überlebenschance der Menschheit darstellen.

Im Schnee hättet ihr dann fast die Orientierung verloren. Doch als alles verloren schien, waren in der Ferne plötzlich Blitze zu sehen. Diese führten zunächst zu Angst und Panik, denn zu diesem Zeitpunkt war ein Gewitter wirklich das Letzte, was ihr hättet brauchen können. Das „Gewitter“ schien aber stationär zu sein, und die Blitze zuckten in klar erkennbarem Rhythmus.

Der Schnee unter euren Füßen knirscht laut, als ihr euch dem Ziel eurer Wanderung auf nur wenige hundert Meter nähert. Eure Gruppe hat für die Reise einen hohen Preis gezahlt: viele sind umgekommen, und einige weitere werden wahrscheinlich auch noch von euch gehen.

Der Anblick, der sich euch bietet, gebietet Ehrfurcht. Vor euch erhebt sich eine gigantische Struktur, aus der überall metallene Stäbe und riesige Spulen ragen. Elektrizität knistert in der Luft, und Spannungsbögen springen von einem Punkt zum anderen. Schließlich nehmt ihr euren Mut zusammen und betretet das kreisförmige Feld, das die massive Konstruktion in weiter Fläche umgibt. Der Geruch von Ozon liegt in der Luft – gerade so, als würde sich ein Gewitter ankündigen. Und nachdem sich euer anfänglicher Schock legt, wird euch klar, dass es sich dabei um den umfangreich modifizierten Generator handelt.

Wie es scheint, erzeugen die am Rande der Siedlung errichteten Gerätschaften und der Generator eine aus Energie bestehende Kuppel, die sich über das gesamte Gebiet erstreckt. Und euch wird bewusst, dass seit dem Betreten des Gebietes keine einzige Schneeflocke auf euch herabgefallen ist. Wäre es möglich, dass euch diese fantastisch Technologie vollständig vor den Schneestürmen schützen könnte?

Ihr nähert euch der riesigen Konstruktion im Zentrum – und ihr erkennt: zum Einen scheinen die am Generator angebrachten Spulen beschädigt zu sein, was der Grund für die elektrischen Entladungen sowie die unerklärlichen, an zufälligen Punkten entstehende Anomalien sein dürfte. Und zum Anderen findet sich in der gesamten Siedlung nicht eine Menschenseele.

Es gibt jedoch nun kein Zurück mehr – eure einzige Hoffnung besteht darin, jeden Fetzen an Information und Erkenntnissen, die ihr hier findet, zusammenzutragen, um die Geheimnisse von Tesla City zu ergründen.

Zusätzliches Spielmaterial



1 Stahlfabrik



1 Dampfkernfabrik



1 Bibliothek



11 Szenario-Karten: IV/01 bis IV/09
(Achtung: es gibt 3 Karten IV/04)



1 Wissen/Entdeckung-Plättchen



1 Studiums-Anzeiger



1 Zustands-Anzeiger



3 Elektrostatische Filter



1 Reparaturstation



8 Stahl-Ressourcen
(in den Vorrat legen)



4 Plättchen
„Elektrostatischer
Entladepunkt“

Spielaufbau

Führt den Spielaufbau wie bei *Ein neues Zuhause: Der Krater* in der Anleitung aus. Ersetzt aber die Aufbauschritte **1 Den Spielplan bauen**, und **14 Letzte Vorbereitungen** dabei **vollständig** mit den **hier angegebenen**. Die Aufbauschritte **5** und **9** werden nur modifiziert.

Entfernt außerdem die **Technologiekarte** *Leichtere Späher-Schlitten* (#T01) und die **Gesetzeskarten** *Die Neue Ordnung* (#G07) und *Der Neue Glaube* (#G08) und legt sie zurück in die Schachtel. Besitzt ihr die Erweiterung *Streifenzug ins Frostland?*

Entfernt ebenso die **Technologiekarte** *Fortschrittliche Automata* (#T17).

Entfernt dann ebenso die 3 Gebäude **Signalstation**, **Mauerbohrer** und **Kohlemine** und legt auch sie in die Schachtel zurück. Zuletzt sucht ihr noch die **Wetterkarten** #W01, #W02, #W03 und #W13 heraus und die **Bürgerkarten** #B03, #B05 und #B07 und entfernt **alle Expeditionskarten** und **alle Morgenkarten**. Legt sie in die Schachtel zurück. Sie stehen euch für dieses Szenario nicht zur Verfügung.

1 Den Spielplan bauen

- 1 Puzzelt die **Spielplanumrandung** wie abgebildet zusammen. Die 6 Umrandungs-Teile formen dabei ein Sechseck. Dreht sie dabei auf die Seite, die **Rohstoffe und Bäume** zeigt.
- 2 Platziert den **Generator-Sektor** so, dass er in der **Mitte des Spielplans** liegt. Richtet ihn wie im Bild gezeigt aus.
- 3 Stellt den **Generator-Turm** (mit Schubfach) auf den **Generator-Sektor**. Den **Generator-Ausbau** lasst in der Schachtel, bis ihr ihn benötigt.
- 4 Platziert das Gebäude **Speisehaus** auf das Feld des Generator-Sektors, wie im Bild gezeigt.
Hinweis: Die Plattform und das Gebäude Generator sind auf dem Generator-Sektor aufgedruckt.
- 5 Platziert **5 HOLZ** (links) und **5 KOHLE** (rechts) auf den **Generator-Sektor**, wie im Bild gezeigt.

6. Bildet nun aus den **Sektoren-Plättchen** zwei **Stapel** – je einen für innere  und für äußere  Sektoren. **Mischt sie separat.** Dann platziert sie verdeckt neben dem Spielplan.

7. Zieht und legt nun Sektoren vom Stapel für **innere** Sektoren, so dass sich ein **vollständiger Ring** von **offen ausliegenden Sektoren** um den Generator-Sektor bildet.

*Achtung: Ihr platziert gleich **KEINE** Rohstoffe oder Bäume auf den Feldern dieser Sektoren. Sollte auf diesen Sektoren ein **Nahrungsfund** abgebildet sein, wird dieser bei der Vorbereitung des Bevölkerungs-Tableaus in diesem Szenario **IGNORIERT**.*

8. Zieht nun **2 äußere** Sektoren. Legt **1** davon **verdeckt** an die **oberste Ecke** und 1 davon **verdeckt** an die **unterste Ecke** der Spielplanumrandung.
9. **Deckt die beiden äußeren Sektoren auf.** Richtet sie korrekt aus und platziert, wenn nötig, Rohstoffe und Bäume, wie auf ihnen angegeben ist.

*Hinweis: Sollte auf den äußeren Sektoren ein **Nahrungsfund** abgebildet sein, wird er - wie üblich - bei der Vorbereitung des Bevölkerungs-Tableaus berücksichtigt.*

10. Platziert so viele **Rohstoffe** oder **Bäume** auf den Feldern der Spielplanumrandung, wie dort abgebildet sind.

11. Platziert **verdeckt** je **1** Plättchen „Elektrostatischer Entladungspunkt“ auf die **2 linken** und **2 rechten** Ecken – nur oben und unten legt ihr keines.

12. Platziert das Gebäude **Bibliothek** auf den inneren Sektor **direkt unterhalb** des **Generator-Sektors**.

13. Legt dann **1 Baracke** und **2 Zelte** auf die **3 inneren Sektoren**, die sich **direkt über dem Generator-Sektor** befinden. Sie müssen dabei auf den Feldern liegen, die an den Generator-Sektor angrenzen. Es spielt keine Rolle, welches der Gebäude auf welchem Feld liegt. Dreht dann die **Zelte** auf ihre **Ruinen**-Seite.



5 Das Bevölkerungs-Tableau

Bereitet das Bevölkerungs-Tableau wie üblich vor. **IGNORIERT** aber **Nahrungsfund** auf allen inneren Sektoren. Berücksichtigt nur **Nahrungsfund** auf äußeren Sektoren.

9 Das Runden-Tableau

- 1 Für dieses Szenario legt ihr den Sturm-Anzeiger auf **Feld 2** der Rundenleiste.



14 Letzte Vorbereitungen

Legt die **Phasenkarte** gut erreichbar aus und platziert den **Phasen-Anzeiger** an  **6. AKTIONEN-PHASE**.
Wählt zufällig 1 von euch aus, der den Anführer erhält.

Jeder Spieler erhält nun die zu seiner Beraterkarte passende Aufgaben-Spielerhilfe. Verteilt bei weniger als 4 Spielern die übrigen Spielerhilfen unter den Spielern. Im Solo-Spiel nimmst du dir natürlich alle 4 Spielerhilfen.

Für dieses Szenario benötigt ihr die Szenario-Karten IV/01 bis IV/09.

1. Legt die Szenario-Karten **IV/01**, **IV/02** und **IV/03** offen in die Szenario-Auslage.
2. Die 3 Szenario-Karten **IV/04** legt ihr verdeckt am rechten Rand des Spielplans aus (dort, wo sich sonst die Expeditions-Auslage befindet).
3. In diesem Szenario verwendet ihr die Karte **IV/08** (Die Ruinen von Tesla City – Der Sturm) als Sturm-karte.
4. Mischt die Szenario-Karte **IV/09** in den **Dämme-rungsstapel**.
5. Die übrigen Szenario-Karten (IV/05 bis IV/07) legt ihr als verdeckten Stapel in die Szenario-Auslage.
6. Legt den **Zustands-Anzeiger** auf **Feld 0** der Generatorstatus-Leiste auf Szenario-Karte IV/01.
7. Dann legt den **Studiums-Anzeiger** auf **Feld 0** der Studiums-Leiste auf Szenario-Karte IV/03.
8. Nehmt 1  **AUTOMATON** aus dem Vorrat und legt ihn in euer Lager.
9. Dann legt ihr die Gebäude **Stahlfabrik**, **Dampfkernfabrik**, **Reparaturstation** und **Elektrostatischer Filter** unter das Gebäude-Tableau.
10. Legt das Wissen/Entdeckung-Plättchen neben die Szenario-Auslage.
11. Legt 1 Szenarioplättchen auf Feld 10 der Runden-leiste.
12. Alle anderen Komponenten, die nicht für das Szenario benötigt werden, legt ihr in die Schachtel zurück.



Besondere Regeln

FRÜHER-MORGEN-PHASE

Für dieses Szenario entfällt die **FRÜHER-MORGEN-PHASE**. Überspringt sie einfach.

STAHL

Im Gegensatz zu anderen Rohstoffen könnt ihr nie mehr als **8** **STAHL** besitzen (beschränkt durch das Spielmaterial).

STAHL kann beim **Errichten** eines Gebäudes **anstelle** von **HOLZ** verwendet werden (in beliebiger Kombination, z.B. 1 **STAHL** + 1 **HOLZ**). **Errichtet** ihr es jedoch **ausschließlich** mit **STAHL**, dürft ihr es danach sofort gratis **ausbauen**.

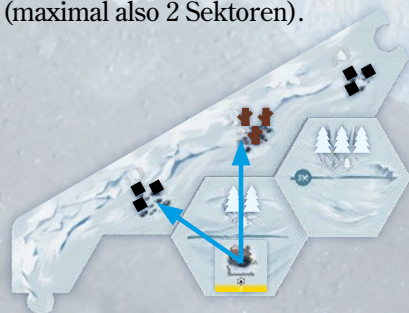
FELDER AUF DER SPIELPLAN-UMRANDUNG

Felder auf der **Spielplanumrandung** haben im Vergleich zu Feldern auf Sektoren nur einen **eingeschränkten Nutzen**. Ihr könnt auf ihnen keinerlei Gebäude **errichten**, und die Felder können zudem **nicht beheizt** werden. Sonst verhalten sie sich aber wie normale Felder.

Weiter gilt:

- Ihr könnt die Aktion **ROHSTOFFE SAMMELN** ganz normal auf ihnen ausführen.

- Felder auf der Spielplanumrandung sind angrenzend zu allen Feldern auf Sektoren, die mit ihnen eine Kante teilen (maximal also 2 Sektoren).



*Beispiel: Nutzt ihr hier die **Sammelstelle** für eine Aktion, könnt ihr von jedem der beiden angrenzenden Felder auf der Spielplanumrandung je 1 Rohstoff erhalten.*

DIE ELEKTROSTATISCHEN FILTER

Auf einem Sektor kann nur genau 1 Gebäude **Elektrostatistischer Filter** **errichtet** werden, und auch nur auf einem Sektor, der **direkt** an ein **aufgedecktes** Plättchen „Elektrostatistischer Entladungspunkt“ angrenzt.

REPARATURSTATION

Die **Reparaturstation** kann nur auf einem Feld des **Generator-Sektors** **errichtet** werden.

Glossar



Seitenverweise beziehen sich auf die Spielanleitung.

Abreißen (S. 26)

Entfernt das Gebäude und legt es auf das Gebäude-Tableau zurück (oder darunter).

Gebäude mit können nicht abgerissen werden.

Äußerer Sektor (S. 25)

Eine von zwei Arten von Spielplan-Teilen. Darf während einer Partie nicht angrenzend zum Generator-Sektor platziert werden.

Aktivieren (S. 17)

Dreht 1 erschöpfte **HOFFNUNG** oder **UNZUFRIEDENHEIT** um (auf die helle, aktive Seite).

Anführer (S. 15, 16)

Du bist der Startspieler. Du entscheidest auch in Situationen, in denen ihr euch nicht einigen können.

Anzeiger für Generatorleistung (S. 20, 23-24)

Auf der Heiz-Leiste. Für jede **KOHLE**, die ihr verbraucht, um den Generator zu befeuern, wird er um 1 Feld nach oben bewegt.

Anzeiger für individuellen Nahrungsbedarf (S. 7)

Bisher ohne zugeordnete Funktion. Für Fan-Szenarien und ggf. zukünftige Szenarien-Erweiterungen.

Aufgaben-Spielerhilfen (S. 15)

Doppelseitige Übersichten. Die Vorderseite zeigt einen Teil der auf alle 4 Berater aufgeteilten Aufgaben zur Verwaltung und Ausführung der Spielabläufe. Auf der Rückseite findet sich eine Übersicht über die Aktionen sowie alle Standard-Gebäude.

Ausbauen (S. 41)

Dreht das Gebäude auf die ausgebaute Seite. Gebäude, deren Namen zwischen zwei steht, können nicht ausgebaut werden.

Arbeiter

Eine Art Bürger.

Automaton (S. 39, 44)

Ihr müsst 1 **KOHLE** verbrauchen, um ihn für eine Aktion zu nutzen. Kann dabei genutzt werden, wie wenn er ein **ARBETER** wäre.

Baum (S. 44)

Bäume sind kein Rohstoff. Aktionen oder Effekte können sie nutzen.

Behandeln (S. 31)

Dreht 1 Krankheits-Anzeiger von (schwer krank) zu , ohne dass ein Bürger stirbt.

Beheizt (S. 23-24, 29, 39)

Ist ein Gebäude oder Sektor beheizt, werden Bürger, die dort eine Aktion ausführen nicht krank. Beheizte Unterkünfte bieten in der **NACHT-PHASE** Schlafplätze.

Belastungsleiste (S. 20)

Auf dem Generator-Tableau. 10 kleine Felder sowie ein Überlast-Feld, auf die Belastungswürfel gelegt werden. Liegen Belastungswürfel im Überlast-Feld, kommt es zu einem Störfall.

Belastungslevel des Generators (S. 20)

Je mehr Belastungswürfel auf der Belastungsleiste liegen, umso höher ist der Belastungslevel des Generators.

Belastungswürfel (S. 20)

Kohlewürfel, die nach dem Einwerfen aus dem Generator fallen (bzw. im Schubfach sind) oder direkt durch Effekte auf die Belastungsleiste gelegt werden.

Beraterkarten (S. 22, 31-32)

Jeder Spieler hat eine Beraterkarte mit einzigartiger Fähigkeit. Maximal 1 Berater kann während der **VORBEREITUNGS-PHASE** genutzt werden. Die Karte „Ein Weckruf für alle“ wird nur im Solo-Spiel genutzt.

Besetzt / Unbesetzt

Ein Gebäude oder Sektor-Feld, mit mindestens 1 Figur darauf, ist besetzt.

Ein Gebäude oder Sektor-Feld ohne Figur darauf ist unbesetzt.

Bevölkerungs-Leiste (S. 22, 30-31, 44)

Auf dem Bevölkerungs-Tableau. Hier finden sich die Bürger-Anzeiger und die Krankheits-Anzeiger (jeweils für alle 3 Arten Bürger).

Bevölkerungs-Tableau (S. 11)

Zeigt die Bevölkerungs- und die Nahrungs-Leiste.

Bürger (S. 16)

Die Bewohner eurer Stadt. Es gibt 3 Arten von Bürgern – Arbeiter , Ingenieure und Kinder .

Bürger-Anzeiger (S. 16)

Auf der Bevölkerungs-Leiste. Zeigen an, wie viele Bürger jeder Art (**ARBETER**, **INGENIEURE** und **KINDER**) in eurer Siedlung sind. Über der Position jedes Bürger-Anzeigers steht die Anzahl der euch zur Verfügung stehenden Bürgerfiguren dieser Art.

„Bürger erschöpft“-Plättchen (S. 22, 29)

Unbestimmt. Gibt es als **ARBETER ERSCHÖPFT**, **INGENIEUR ERSCHÖPFT** oder **KINDER ERSCHÖPFT**. Bei „Bürger erschöpft“ dieser Wahl“ dürft ihr bestimmen, welche angezeigte Art ihr nehmt. Diese Plättchen werden in das Lager gelegt. Jedes Plättchen führt dazu, dass 1 entsprechender Bürger 1 Runde lang von euch nicht eingesetzt werden kann.

Bürger-Figuren (S. 22, 29)

Es gibt **ARBETER**-Figuren, **INGENIEUR**-Figuren, **KINDER**-Figuren und die Jung- **ARBETER**- und Jung- **INGENIEUR**-Figuren. (Die Figuren sind aus Holz, außer ihr besitzt das Upgrade auf Plastikminiaturen).

Jede Bürger-Figur repräsentiert ein Grüppchen von Bürgern ihrer Art – Arbeiter (**orange**), Ingenieure (**blau**) oder Kinder (**grün**). **AUTOMATA** sind keine Bürger-Figuren.

Bürgerkarten (S. 15, 32-33)

Ihr könnt Bürgerkarten ausspielen, um ihre Fähigkeit zu nutzen (je Spieler maximal 1x pro Runde), oder sie für ihren Todesfall-Effekt abwerfen.

Dämmerungskarten (S. 27, 34-35)

Ein Typ Ereigniskarten. Es gibt vier Arten von Dämmerungskarten – die Startkarte („Es ist unvermeidbar!“), Standardkarten, Disputkarten und Gesetz-Konsequenzkarten.

Dämmerungsstapel (S. 27)

Auf dem Dämmerungs-Tableau. Deckt in der **DÄMMERUNG-PHASE** die oberste Karte auf.

Dämmerungs-Tableau (S. 14)

Für den Dämmerungsstapel, den zugehörigen Ablagestapel und die Disputkarten.

Dampfkern (S. 16, 39, 41)

Rohstoff. Wird benötigt, um Gebäude oder den Generator-Turm auszubauen, oder um **AUTOMATA** herzustellen.

...dieser Wahl

Wählt 1 der gezeigten Möglichkeiten.

Disputkarten (S. 27)

Eine Art von Dämmerungskarten. Es ist immer genau 1 Disputkarte im Dämmerungsstapel.

Ereignis-Auslage (S. 19, 27)

Hier werden Ereigniskarten ausgelegt. Einige davon haben **SPEZIAL-AKTION**-Felder und/oder besondere Effekte, die während bestimmter Phasen aktiviert werden.

Ereigniskarten (S. 34-35)

Morgenkarten und Dämmerungskarten.

Erhalten (S. 16)

Ein Effekt gibt euch gesunde oder kranke Bürger (Anzeiger anpassen), **NAHRUNG** (Anzeiger anpassen), oder Rohstoffe, Automata, Plättchen (aus dem Vorrat – in euer Lager legen).

Erhöhen (S. 17)

Zieht 1 neue **HOFFNUNG** bzw. **UNZUFRIEDENHEIT** (erschöpft auf die Leiste) oder aktiviert 1 erschöpfte auf der Leiste. Müsst ihr eine bestimmte Art **HOFFNUNG** oder **UNZUFRIEDENHEIT** erhöhen, zieht ihr 1 neue aus dem Beutel, legt sie auf die Leiste und aktiviert dann 1 der genannten Art (falls möglich).

Errichten (S. 26)

Legt ein Gebäude auf 1-2 Felder, auf denen sich weder eine Figur noch ein anderes Gebäude befindet (Baukosten bezahlen).

Erschöpfen (S. 17)

Dreht 1 aktives **HOFFNUNG** oder **UNZUFRIEDENHEIT** um (auf die dunkle Seite).

Expedition fortsetzen (S. 36)

Eine neue Expeditionskarte (B oder C) wird dem Expeditionspfad hinzugefügt, und der Späher bleibt auf dem Pfad. Entlohnungen für erforschte Orte gibt es erst bei der Rückkehr in die Stadt.

Expeditions-Auslage (S. 10)

Hier liegen die Expeditionspfade (normalerweise 3).

Expeditionskarten (S. 26, 35-36)

Unterteilt in die Kategorien A, B und C. Eine einzelne oder mehrere übereinander liegende Expeditionskarten bilden einen Expeditionspfad.

Expeditionspfad (S. 10, 35-36)

In der Expeditions-Auslage. Jeder Expeditionspfad besteht aus einer oder mehreren Expeditionskarten.

Feld (auf Sektoren – S. 25-26, 40, 44)

Ein Bereich eines Sektors, auf dem sich Rohstoffe oder Bäume befinden können, und auf dem ihr Gebäude errichten und Aktionen ausführen könnt. Innere und äußere Sektoren haben je 2 Felder, der Generator-Sektor hat 5.

Forschungsplättchen (S. 10, 19)

Auf den Technologie-Karten. Auf unerforschten Technologien ist das Forschungsplättchen inaktiv (dunkle Seite), auf erforschten Technologien aktiv (helle Seite). Während an einer Technologie geforscht wird, liegt das zugehörige Plättchen auf der Rundenleiste.

Frostland

Das Land jenseits der Grenzen eurer Stadt. Ihr könnt Expeditionen losschicken, um es zu erkunden.

Gebäude (S. 26, 39-44)

Es gibt kleine und große Gebäude, Unterkünfte sowie Spezialgebäude. Letztere kommen durch Gesetze oder Szenario-Karten ins Spiel. Einmal gebaut, bieten die meisten Gebäude Aktionsmöglichkeiten. Einige haben passive Effekte. Kleine Gebäude werden auf 1 Feld errichtet, große auf 2 Feldern desselben Sektors.

Generator-Leiste (S. 20)

Auf dem Generator-Tableau. Hier liegen die 3 Heizreichweite-Anzeiger. Liegt der Anzeiger für Generatorleistung höher als ein oder mehrere Symbole der Heizreichweite-Anzeiger, sind alle Gebäude mit Wärmedämmungs-Level der entsprechenden Farbe oder in Sektoren der entsprechenden Zone beheizt.

Generator-Sektor (S. 09)

Spielplan-Teil, auf dem sich der Generator-Turm, das **Generator-Gebäude**, die **Plattform** und 5 Felder befinden (auf einem davon liegt das **Speisehaus**).

Generator-Tableau (S. 14, 20)

Zeigt die Belastungsleiste, die Heiz-Leiste und die Generator-Leiste. Hier liegt auch der Wetterstapel und der zugehörige Ablagestapel.

Gesetzesentwurfs-Auslage (S. 13, 37)

Hier befinden sich die Stapel der Gesetzeskarten, die ihr verabschieden könnt, sowie der Stapel der zugehörigen Gesetz-Konsequenzkarten.

Gesetzes-Auslage (S. 37)

Hier werden verabschiedete Gesetze ausgelegt. Ihr könnt maximal 4 Gesetze verabschieden.

Gesetzeskarten (S. 13, 37)

Stellen Gesetze dar, die mit einer Aktion auf der **Plattform** verabschiedet werden können.

Gesetz verabschieden (S. 37)

Die Aktion der **Plattform** ermöglicht euch, aus den Gesetzen in der Gesetzesentwurfs-Auslage 1 zu wählen und in die Gesetzes-Auslage zu legen. Die Effekte der Karte sind sofort aktiv. Denkt daran, 1 zugehörige Gesetz-Konsequenzkarte in den Dämmerungsstapel zu mischen.

Gleich häufig: das Erste von oben

Kommt es zu einem Gleichstand beim Vergleich von Häufigkeiten bei Arten von **HOFFNUNG**, **UNZUFRIEDENHEIT**, oder beidem, zählt immer die am Gleichstand beteiligte Art, die in der Liste weiter oben steht (falls nicht anders angegeben).

Heilen (S. 30)

Zieht Krankheits-Anzeiger (in beliebiger Kombination) auf der Bevölkerungs-Leiste um die angegebene Anzahl Felder zurück.

Heiz-Leiste (S. 20, 23-24)

Auf dem Generator-Tableau. Dort liegen der Anzeiger für Generatorleistung und der Kälte-Anzeiger. Befindet sich der Anzeiger für Generatorleistung mehr als 1 Feld unter dem Kälte-Anzeiger, werden Bürger krank (abhängig von den Symbolen zwischen den beiden Anzeigern).

Heizreichweite-Anzeiger (S. 20, 23-24)

Auf der Generator-Leiste. Zeigen die Farben von Wärmedämmung oder eine beheizbare Zone des Spielplans. Liegt der Anzeiger für Generatorleistung (auf der Heiz-Leiste) weiter oben als ein Bereich eines Heizreichweite-Anzeigers (auf der Generator-Leiste), sind alle entsprechenden Gebäude (mit diesem Wärmedämmungs-Level) oder Sektoren (in dieser Zone) beheizt.

Hoffnungs-Beutel (S. 17-18)

Aus diesem Beutel zieht ihr (normalerweise blind) neue **HOFFNUNG**. Entfernte kommt in ihn zurück.

Hoffnung (S. 17-18)

Repräsentieren die Hoffnung der Bürger. Es gibt 3 Arten von Hoffnung: **GERECHTIGKEIT**, **FÜRSORGE** und **MOTIVATION**. Sie ist aktiv, wenn sie die helle Seite zeigt, und erschöpft, wenn sie die dunkle Seite zeigt.

Hoffnungs-Leiste (S. 12, 17-18)

Auf dem Moral-Tableau. Eure aktiven und erschöpften Hoffnungsplättchen liegen hier.

Holz (S. 16)

Rohstoff. Wird benötigt, um Gebäude zu errichten oder auszubauen.

Holzvorkommen

Siehe Vorkommen.

Hunger-Anzeiger (S. 28, 44)

Auf der Nahrungs-Leiste. Zeigt den Hunger in eurer Stadt an.

Ingenieur (S. 16)

Eine Art Bürger.

ID

Ordnungszahl der Karte, anhand derer sie leichter gefunden werden kann. Achtung: zu jeder Gesetzeskarte (z.B. #G04) gehören immer 2 Gesetz-Konsequenzkarten (hier: #K04A / #K04B).

Innerer Sektor (S. 25)

Eine von zwei Arten von zufällig platzierten Spielplan-Teilen. Muss angrenzend an den Generator-Sektor platziert werden. Ausnahme: Der Aufbau verschiedener Szenarien kann davon abweichen.

Jungarbeiter/Jungingenieur (S. 39)

Gelten für alle Belange als **KIND**, können aber wie ein **ARBETTER** bzw. **INGENIEUR** für Aktionen eingesetzt werden (egal, ob ihr sonst Kinder einsetzen könntet oder nicht).

Kälte-Anzeiger (S. 20, 21)

Auf der Heiz-Leiste. Je weiter oben dieser Anzeiger liegt, um so niedriger sind die Außentemperaturen.

Kind (S. 16)

Eine Art Bürger.

Kohle (S. 16)

Ein Rohstoff. Wird benötigt, um den Generator oder **AUTOMATA** zu betreiben.

Kohlevorkommen

Siehe Vorkommen.

Gesetz-Konsequenzkarten (S. 13, 37)

Eine Art von Dämmerungskarten. Werden in den Dämmerungsstapel gemischt, wenn das zugehörige Gesetz (ID beachten) verabschiedet wird.

Krank (S. 16, 22, 30)

Wird ein Bürger krank oder erhaltet ihr kranke Bürger, bewegt den entsprechenden Krankheits-Anzeiger 1 bzw. die angegebene Anzahl Felder auf der Bevölkerungs-Leiste vor.

Krankheits-Anzeiger (S. 16, 22, 30)

Auf der Bevölkerungs-Leiste. Zeigen an, wie viele Bürger der jeweiligen Art (Arbeiter, Ingenieure oder Kinder) krank sind. Liegt oben, ist ein solcher Bürger schwer krank. Immer, wenn ein schwer kranker Bürger auf gedreht wird, stirbt er. Unter der Position jedes Krankheits-Anzeigers ist angegeben, wie oft ihr den jeweiligen Anzeiger in der **VORBEREITUNGEN-PHASE** umdrehen müsst, und die Anzahl an „Bürger erschöpft“-Plättchen, die ihr erhaltet.

Lager (S. 12)

Der Bereich des Lager-Tableaus, auf dem ihr verfügbare Rohstoffe, Bürger- und **AUTOMATA**-Figuren und „Bürger erschöpft“-Plättchen aufbewahrt.

Lager-Tableau (S. 11)

Zeigt die Leichnams-Leiste und das Lager. Hier finden sich auch die Aktionsfelder für **SCHNEE RÄUMEN** und **BAUEN**.

Leichnams-Anzeiger (S. 30)

Auf der Leichnams-Leiste. Zeigt die Anzahl der nicht begrabenen Toten an.

Leichnams-Leiste (S. 11, 30)

Auf dem Lager-Tableau.

Morgenkarten (S. 19, 34-35)

Eine Sorte Ereigniskarten.

Morgenstapel (S. 13, 19)

Auf dem Morgen-Tableau. Deckt in der **FRÜHER MORGEN-PHASE** die oberste Karte auf.

Nahrung (S. 11, 16, 28, 44)

Wird auf der Nahrungs-Leiste angezeigt und benötigt, um eure Bürger zu ernähren und ihren **HUNGER** zu stillen. Nahrung ist kein Rohstoff.

Nahrungsfund (S. 09, 11, 25)

Auf Sektorfeldern angegebene **NAHRUNG**, die ihr erhaltet, wenn ihr den Sektor platziert (oder beim Spielaufbau).

Nahrungs-Anzeiger (S. 11, 28)

Auf der Nahrungs-Leiste. Zeigt an, wie viel **NAHRUNG** ihr besitzt.

Nahrungs-Leiste (S. 11, 28)

Auf dem Bevölkerungs-Tableau. Zeigt sowohl die **NAHRUNG** an, die ihr besitzt, als auch den **HUNGER** in eurer Stadt.

Ort erkunden (S. 36)

Dreht die oberste Karte des Expeditionspfades um und führt sie aus. Dann könnt ihr entweder zur Stadt zurückkehren oder (falls möglich) die Expedition fortsetzen.

Ort umgehen (S. 36)

Zieht eine Expeditionskarte des nächsten Stapels (A→B→C), legt sie auf den Expeditionspfad (Startfeld der letzten Karte bleibt sichtbar) und setzt die Expedition auf dem Startfeld der neuen Karte fort. Falls ihr noch Bewegungsschritte übrig habt, bewegt den Späher entsprechend.

Phasen-Anzeiger (S. 18)

Auf der Phasenkarte. Zeigt an, in welcher Phase der aktuellen Runde ihr euch befindet.

Randgebietsplättchen (S. 09)

Werden beim Spielaufbau auf die Spielplanumrandung gelegt. Zeigen an, wo sich Holz- oder Kohlevorkommen befinden.

Rohstoffe (S. 16, 44)

HOLZ, **KOHLE**, **DAMPFKERNE** und (in manchen Szenarien) **STAHL**.

Ruinen (S. 21, 26, 43)

Zerstörte Gebäude. Können **abgerissen** werden – legt sie dann in die Schachtel zurück. Bieten normalerweise keine Schlafplätze.

Runden-Anzeiger (S. 19)

Auf der Runden-Leiste. Zeigt die aktuelle Runde an, aber auch, welche Art Bürger (**ARBETTER**, **INGENIEURE** oder **KINDER**) von bestimmten Effekten betroffen sind.

Rundenleiste (S. 19)

Auf dem Runden-Tableau. Zeigt die aktuelle Runde an, und auch, wann der nächste Sturm kommt, wann Szenario-Effekte eintreten und wann Technologien entwickelt sind.

Runden-Tableau (S. 13, 19)

Zeigt die Runden-Leiste. Hier liegt auch der Morgenstapel.

Schlafplatz (S. 29)

Jeder Unterschlupf (**Zeit Baracke** oder **Haus**) bietet, wenn er in der **NACHT-PHASE** beheizt ist, 2 Schlafplätze für Bürgerfiguren.

Schwer krank (S. 30-31)

Zeigt ein Krankheits-Anzeiger , ist ein Bürger der entsprechenden Art schwer krank. Wird der Krankheits-Anzeiger auf gedreht, stirbt ein schwer kranker Bürger (es sei denn, er wurde behandelt).

Schwierigkeitsgrad (S. 10)

Jede Startaufbau-Karte hat einen von zwei (mit „Streifzug ins Frostland“ drei) Schwierigkeitsgraden – normal oder schwer (oder für Hartgesottene).

Sektor (S. 09-10)

Spielplan-Teile, die beim Spielaufbau oder mit **SCHNEE RÄUMEN** platziert werden. Es gibt innere und äußere Sektoren sowie den Generator-Sektor.

Senken (S. 18)

Erschöpft 1 ausliegende **HOFFNUNG** bzw. **UNZUFRIEDENHEIT** oder entfernt 1 erschöpfte und legt sie in den Beutel zurück.

Späher (S. 26, 35-36)

Ein **ARBETTER** / **INGENIEUR** auf einem Expeditionspfad.

Spielplan (S. 09)

Besteht aus der Spielplanumrandung und den platzierten Sektoren.

Soforteffekt (S. 19, 27, 34, 37)

Effekt einer Karte, der ausgeführt wird, sobald er vorgelesen wird (vor allen anderen Effekten oder Entscheidungen). Auf den Karten oft auch zusätzlich mit **SOFORT** markiert.

Spielplanumrandung (S. 09, 40)

Begrenzung des Spielplans, bestehend aus Puzzleteilen, die beim Spielaufbau nach Vorgabe zusammengesetzt werden.

Stahl (S. 16, 44)

Rohstoff. Auf 8 begrenzt. Nur in bestimmten Szenarien verwendet. Ist ein Gebäude nur aus Stahl (gleiche Menge wie **HOLZ**) errichtet, baut ihr es sofort kostenlos aus.

Startaufbau-Karten (S. 10)

Wird bei Spielaufbau ausgewählt. Zeigt die Anzahl eurer Bürger, Rohstoffe etc. zu Beginn des Spiels. Es gibt 6 unterschiedliche Ausrichtungen, in jeweils 2 (mit Erweiterung „Streifzug ins Frostland“ 3) Schwierigkeitsgraden.

Startkosten (S. 15)

Nur bei Spielaufbau. Jeder Spieler wirft 1 seiner Bürgerkarten ab. Führt dann den Effekt aus, der in der rechten oberen Ecke der Karte angegeben ist. Später im Spiel haben diese Effekte auf Bürgerkarten keine Auswirkung mehr – ignoriert sie einfach.

Stimmungs-Tableau (S. 12, 17-18)

Zeigt die Hoffungs- und die Unzufriedenheits-Leiste.

Störfall (S. 20)

Liegen nach der Anpassung des Belastungslevels in der **GENERATOR-BETRIEBS-PHASE** Belastungswürfel im Überlast-Feld, kommt es zum Störfall. Beim ersten Störfall dreht ihr den Anzeiger für Generatorleistung auf die Überhitzungs-Seite, zieht den Kälte-Anzeiger und die Heizreichweite-Anzeiger je 1 Feld nach oben und entfernt dann alle Belastungswürfel von der Belastungs-Leiste. Kommt es zu einem zweiten Störfall, habt ihr das Spiel verloren.

Sturm-Anzeiger (S. 19, 21)

Auf der Runden-Leiste. Zeigt an, wann der Sturm die Siedlung erreicht. Wird in jeder Runde rückwärts gezogen (abhängig von der Wetterkarte).

Sturmkarte (S. 21)

Pro Szenario zumeist 1 Sturmkarte (selten mehr). Gibt an, was geschieht, wenn ein Sturm eure Siedlung erreicht.

Szenario-Auslage (S. 15, 27, 33)

Hier liegen die Szenariokarten aus.

Szenariokarten (S. 15, 19, 27, 33)

In der Szenario-Auslage. Beinhalten besondere Regeln oder Mechanismen, und geben an, wie ihr das Spiel gewinnt.

Szenarioplättchen (S. 15, 19)

Auf der Runden-Leiste. Zeigen euch, wann bestimmte Effekte von Szenario-Karten eintreten. Liegt eine Szenario-Karte mit und einer Runden-Angabe aus, oder deckt ihr eine auf, legt ein Szenarioplättchen auf das entsprechende Rundenfeld.

Technologie-Auslage (S. 10)

Hier liegen eure 4 Technologiekarten aus.

Technologiekarten (S. 19, 38)

In der Technologie-Auslage. Ihr könnt nur die Effekte von Technologien nutzen, die bereits entwickelt wurden (aktives Forschungsplättchen darauf).

Todesfall-Effekt (S. 30)

Unterste Zeile jeder Bürgerkarte – je ein Effekt für **ARBEITER**, **INGENIEURE** und **KINDER**. Stirbt ein Bürger, wendet ihr den passenden Effekt an. Die Karte wird entweder zufällig gezogen, oder ein Spieler kann eine seiner Bürgerkarten abwerfen (muss dann zur Art des Verstorbenen passen).

Überhitzungs-Seite (S. 20)

Unterseite des Anzeigers für Generatorleistung. Sichtbar, wenn ihr bereits einen Störfall hattet.

Unterkunft (S. 29, 43)

Zelte, **Baracken** und **Häuser** sind Unterkünfte. Sind sie beheizt, bieten sie Bürgern Schlafplätze in der **NACHT-PHASE**, und diese werden nicht krank.

Unzufriedenheits-Beutel (S. 12, 17-18)

Aus diesem Beutel zieht ihr (normalerweise blind) neue **UNZUFRIEDENHEIT**. Entfernte kommen in ihn zurück.

Unzufriedenheits-Leiste (S. 12, 17-18)

Auf dem Stimmungs-Tableau. Eure aktive und erschöpfte **UNZUFRIEDENHEIT** liegt hier.

Unzufriedenheit (S. 17-18)

Repräsentiert die Unzufriedenheit der Bürger. Es gibt 3 Arten von Unzufriedenheit: **WUT**, **GIER** und **APATHIE**. Sie ist aktiv, wenn sie die helle Seite zeigt, und erschöpft, wenn sie die dunkle Seite zeigt.

Verbrauchen (S. 16)

Um einen Effekt zu nutzen/auszulösen, müsst ihr die angegebene Anzahl an Rohstoffen o. Ä. abgeben. Habt ihr nicht genug, könnt ihr den Effekt nicht nutzen/auslösen.

Verlieren (S. 16)

Weist ein Effekt euch an, eine bestimmte Anzahl an Rohstoffen o. Ä. zu verlieren, ihr habt aber nicht genug davon, verliert ihr nur, was ihr habt.

Vorkommen (S. 40)

Holz- oder Kohlevorkommen, auf einigen Randgebietsplättchen abgebildet. Mit der Aktion einer **Kohlemine** erhaltet ihr **KOHLE** von einem angrenzenden Kohlevorkommen. Mit der Aktion eines **Mauerbohrers** erhaltet ihr **HOLZ** von einem angrenzenden Holzvorkommen.

Vorrat (S. 10)

Bereich, in dem Spielmaterial aufbewahrt wird, das euch derzeit (noch) nicht zur Verfügung steht.

Wärmedämmungs-Level (S. 23-24, 39)

Gebäude haben einen Farbstreifen, der ihren Wärmedämmungs-Level anzeigt. Weiße Gebäude sind nie beheizt, blaue nur in einer beheizten Zone. Gelbe (schwach gedämmt), orange (gut gedämmt) und rote (bestens gedämmt) Gebäude sind beheizt, wenn sie in einer beheizten Zone liegen oder Gebäude mit ihrer Farbe beheizt sind.

Wetterkarten (S. 21)

Zeigen die Bewegung von Kälte- und Heizreichweite-Anzeigern, die Bewegung der Expeditionen, die Bewegung des Sturm-Anzeigers sowie Nahrung, die ihr durch Tierfallen erhaltet.

Wetterstapel (S. 14, 21)

Auf dem Generator-Tableau. Deckt in der **WETTER-PHASE** die oberste Karte auf.

Zerstören (S. 35)

Weist ein Effekt euch an, ein Gebäude zu zerstören, entfernt es vom Spielplan und legt es auf das Gebäude-Tableau zurück. Gebäude mit können nicht zerstört werden.

Zone (S. 23-24)

Ein beheizter Bereich des Spielplans (siehe Heizreichweite-Anzeiger). Die kleinste Zone (Zone A) besteht nur aus dem Generator-Sektor, die mittlere Zone (Zone B) aus dem Generator-Sektor und den angrenzenden Sektoren, und die größte Zone (Zone C) aus diesen Sektoren sowie den an diese angrenzenden Sektoren.

Zurückkehren (S. 36)

Stellt den Späher in euer Lager zurück. Dann erhaltet ihr die Entlohnung der gewählten Option auf der ausgeführten Karte. Ihr erhaltet außerdem alle sichtbaren Entlohnungen auf anderen, auf diesem Expeditionspfad bereits ausgeführten Karten. Dann zieht eine neue Expeditionskarte (wie auf der oben liegenden angegeben), legt sie als neuen Expeditionspfad in die Auslage und nimmt dann den aktuellen Expeditionspfad aus dem Spiel (in die Schachtel zurück).

Nachwort von Adam Kwapinski (Spieldesigner)



Dieses Spiel zu designen, war ein phantastisches Abenteuer. Ich hatte dabei einen Riesenspaß und die Arbeit daran war sehr erfüllend. Und natürlich ist es immer sinnvoll, zunächst eine Gruppe Abenteurer um sich zu scharen, bevor man loszieht. Das war auch diesmal nicht anders. Ich bin dem Team von „11 bit studios“ für die Kooperation sehr dankbar, aber mehr noch dafür, dass sie dieses inspirierende und einzigartige Spiel erschufen, denn es bescherte mir mehr als 200 großartige Stunden. Danke auch an das gesamte Team von Glass Cannon Unplugged, insbesondere an Kuba Wiśniewski, Michał Ozon und Rafał Pieczyński, für all die Monate fruchtbarer Zusammenarbeit, die das Spiel hervorbrachten, das ihr nun in Händen haltet.

Und schließlich möchte ich dieses Spiel zwei Michals widmen, die ich im Laufe meiner Karriere kennenlernen durfte, und denen ich viele wertvolle Lektionen verdanke. Beide hatten großen Einfluss auf die Entstehung dieses Projektes. Der erste dieser beiden ist der bereits genannte Michał Ozon, dessen Beitrag zu diesem Projekt nicht hoch genug gepriesen werden kann. Als zweiter Verlageigner von GCU war sein Mitwirken zwar eine Selbstverständlichkeit, aber die Wenigsten wissen, dass er auch einer der Ersten war, die mir bereits zu Beginn meiner Arbeit in der Gesellschaftsspiele-Industrie (vor mehr als 10 Jahren) mit seinem Rat zur Seite stand. Eine Dekade musste vergehen, bevor es uns möglich wurde, gemeinsam an **Frostpunk: Das Brettspiel** zu arbeiten. Diese Zusammenarbeit hat meine Meinung bezüglich Michał Ozon nur festigen können: er ist einer der professionellsten und freundlichsten Menschen, die ich während meiner Zeit - sowohl in der Brettspiel-Community als auch in diesem Wirtschaftszweig - kennenlernen durfte. Mit dir zusammenzuarbeiten, war mir eine große Freude.

Der zweite Michał, dem ich dieses Spiel widme, ist einer der besten Spieldesigner der Welt - Michał Oracz. Obwohl wir nicht gemeinsam an **Frostpunk: Das Brettspiel** gearbeitet haben, war es unter Anderem Michał, der mich dazu brachte, mich an diesem Projekt zu beteiligen. Außerdem ist Michał eine der beiden Personen (die andere ist Jakob Wiśniewski), die uns mit der Brettspiel-Adaption von **This War of Mine** den Weg ebnete und zeigte, dass eine Adaption sowohl dem Original treu bleiben als auch kreativ umgesetzt werden kann. Ich bin guter Hoffnung, dass dies auch **Frostpunk: Das Brettspiel** gelingt.

Nachwort von Jakub Wiśniewski (Glass Cannon Unplugged)



(Dieses Nachwort ist zwar aus meiner Perspektive geschrieben, doch die darin ausgedrückte Dankbarkeit spiegelt die Ansicht des gesamten Teams von Glass Cannon Unplugged wieder.)

Ich würde einige hundert Seiten benötigen, um allen zu danken, die in der einen oder andere Weise Einfluss auf das Projekt oder auch nur ein freundliches Wort übrig hatten ... habt also etwas Geduld mit mir, wenn ich in den folgenden Abschnitten versuche, zumindest all jenen zu danken, ohne die dieses wunderschöne, chaotische Projekt nie hätte zustande kommen können.

Familie:

Zuallererst möchte ich meiner wundervollen Frau Agnieszka danken, die mich vom ersten Tag an unterstützt hat. Ohne ihren Glauben an mich und an mein Vorhaben hätte ich es wohl nie geschafft.

An meinen Sonnenschein Julia, deren bedingungslose Liebe mir durch die düstersten Zeiten half. Du bist mein kleiner Witcher und erschlägst alle meine Ängste und Zweifel.

Auch meiner Mutter Anna, deren Liebe und Einstellung mich zu dem Mann machten, der ich heute bin.

Die fantastischen Menschen von Glass Cannon Unplugged:

Paweł Obara - wir sind gemeinsam einen steinigen Weg gegangen und haben unser Unternehmen auf Vertrauen und Freundschaft gebaut. Du hast mich dazu motiviert, Dinge zu erreichen, von denen ich nie gewusst hatte, dass ich zu ihnen fähig bin. Ich hasse es, wenn du Recht hast, aber hiermit hattest du Recht! ;)

Michał Ozon - wie kann ich dir vernünftig danken, wenn nur so wenig Platz dafür ist? Du kamst zu mir als Ritter auf einem weißen Ross, hast die schlimmsten Drachen erschlagen, die sich uns entgegenstellten, und mir das angeboten, was ich am meisten schätze - deine Freundschaft. Was auch immer kommen mag, ich möchte ihm nicht ohne dich an meiner Seite begegnen.

Rafał Pieczyński - wäre ich ein Witcher, würdest du jetzt in Kaer Morhen trainieren, denn du warst eine Überraschung, auf die ich nicht vorbereitet war. Als wir uns dank Matt Dembeks trafen, hätte ich nie vermutet, dass du so schnell ein entscheidender Teil unseres Unternehmens werden würdest. Mit deinem Talent, deiner harten Arbeit und Hingabe hast du in diesem Spektakel eine große Rolle gespielt. Danke dir!

Dawid Tadel - du hast mich ganz schön hereingelegt, wie du in deinem Profilbild so glücklich ausschaust. Und ich wollte zuerst nur mit dir zusammenarbeiten, weil du coole, nerdige Dinge aus Holz baust ... Spaß beiseite: David, du bist einer der Architekten unseres Erfolges. Deine Brillanz, Hingabe und Leidenschaft haben mich motiviert und ließen den Erfolg unserer Werbemaßnahmen durch die Decke gehen.

Grzegorz, Oliwia, Bartek, Maciek und Łukasz - ohne euch würde ich es nicht schaffen.

Krzysztof „Klema“ Klemiński – danke für deine unendliche Geduld, deine Weisheit und deine Großmeisterlichkeit in allem, was Graphic Design begriff! Mit dir als Experten zusammenzuarbeiten war phantastisch, und neben anderen Aspekten ist der Erfolg dieses Spieles auch deiner Hingabe zu verdanken. Und auch dafür, dass du ein Zylone bist. Ich meine, wer gewinnt seine erste Partie *Dune* als Bene Gesserit?! Wir lieben dich und schätzen sowohl deine Freundschaft als auch unsere Kooperation sehr!

Der Spieldesigner:

Man sagt, dass der beste Weg zum Erfolg ist, mit Personen zusammenzuarbeiten, die klüger sind als man selbst. Und stellt euch vor – es stimmt!

Adam, danke dir für dein Vertrauen, das du durch deine Zustimmung unter Beweis gestellt hast, an diesem Projekt mitzuarbeiten. Danke dir für deine „mad presentation skillz“ bei doppeltem Espresso und Pizza! Danke dir, dass du mich angeschrien hast! Danke dir, dass du mich inspiriert hast, und dafür, dass du in mir den Wunsch hast wachsen lassen, ein besserer Mensch zu sein. Ich hoffe, dass du dein ganzes Leben lang nie in Urlaub gehen musst, und dass dein Hirn in einen Zylinder gepackt und mit der besten, neuesten Technik verbunden wird, die mit deiner Kreativität mithalten kann (glaubt mir, werter Leser, Adam wird sich über diese Wünsche freuen, auch wenn sie euch seltsam erscheinen mögen). ;)

11 bit studios:

Paweł Feldman – du hast mir dein Vertrauen und deine Freundschaft geschenkt. Und deine Arbeitsmoral zeigt, dass man ein guter Mensch sein und trotzdem gute Geschäfte machen kann.

Patryk Grzeszczuk – Was kann ich sagen, du bist einfach ein phantastischer Mensch, der von einem außerirdischen Katzendämon mit unheimlicher Intelligenz besessen ist!

Rufus Kubica – Rufi, wie passt so viel Großartigkeit in einen so zierlichen Körper? Keine Ahnung – interessiert mich aber auch nicht! Du bist ein großartiger Freund, ein Helfer bei so vielen dringenden Angelegenheiten, und ein phantastischer Zuhörer! Ich liebe dich über alle Maßen!

Piotr Bajraszewski – Du bist ein großartiger Tänzer!

Paweł & Grzegorz Miechowsky

Paweł, danke dir für all die großartigen Ideen, die Berichterstattung, und die Unterstützung, die du geleistet hast. Grzegorz, dir danke ich für dein Vertrauen und dafür, dieses Projekt möglich zu machen. Wenn ich groß bin, will ich so cool sein wie du!

Przemek Marszał

Zu guter Letzt Przemek – kaum jemand weiß es, aber Przemek (der gegenwärtige CEO von *11 bit studios*) ist wahrscheinlich der größte Fan von Brettspielen bei *11 bit studios*, möglicherweise sogar in ganz Polen! Danke, dass du (zusammen mit Grzesiek) an mich und mein Team geglaubt hast, und ich hoffe, dass du noch mehr bahnbrechende Spiele entwickeln wirst, die wir dann adaptieren können!

Karol Zajackowski – danke, dass du ein zuverlässiger Kerl bist, der schnell und präzise Feedback gibt und auch der anderen Seite Gehör schenkt.

Jacek Kuna – dafür, dass er unermüdlich all diese fantastischen Dinge aus den tiefsten Verliesen seines Archivs hervorkramt, und für seinen unerschütterlichen Willen, zu helfen, wann immer er darum gebeten wird.

Und an das ganze Team von *11 bit studios* – ihr seid wundervoll! Macht weiterhin solche phantastischen Spiele, und bleibt dem Indie-Geiste treu!

Michał Oracz, mein Mentor:

(Falls dir, lieber Leser, die folgenden Worte bekannt vorkommen, wundere dich nicht, denn ich werde sie immer wieder wiederholen, wenn jemand fragt – und auch manchmal, wenn niemand gefragt hat.)

Du hast mich aus den Tiefen der Verzweiflung geholt, und an mich geglaubt, als dies keiner tat (nicht einmal ich selbst). Du hast mir vieles beigebracht und (zumindest für eine Weile) meine Schwächen toleriert. Ich werde dich immer in meinem Herzen tragen, als mein Mentor und mein Freund. Ich danke dir!

Kickstarter:

Michael Liebe, du hast die Hand nach mir ausgestreckt, als ich es am Meisten benötigte. Du hattest immer Unterstützung, weise Worte, einen guten Witz und ein kaltes Bier parat. Danke, dass du eine echte und ehrliche Person bist, und ein wahrer Freund.

Zwei phantastische Künstler:

Ścibor Teleszyński – Für deine Kunst, deine Hingabe, und dein unglaubliches Talent – danke!

Jakub Różalski, Kuba, Mr. Werewolf, The Stallion That Mounts The Instagram ;) – vielen, vielen Dank dafür, dass du für mich und dieses Projekt die golden Regel gebrochen hast! Danke dir für all die phantastischen Kunstwerke, die du für die Fans von Frostpunk geschaffen hast. Ich schätze deine Freundschaft und deine Kunst, bleib immer der Beste!

Die Backer, die Fans, die Bürger der letzten Stadt der Erde:

An euch alle, und an jeden Einzelnen von euch – DANKE!

Euer Vertrauen verlieh uns Flügel.

Euer Einsatz gab uns Schwung.

Euer sauer verdientes Geld bot uns die Möglichkeit.

Und eure kontinuierliche Unterstützung liefert uns lebensspendenden Optimismus.

Wir schätzen all eure Kommentare sehr, in denen freundliche Worte und konstruktive Kritik standen, und wir werden alles in unserer Macht stehende tun, um euch dies mit einem Spiel zurückzahlen, dass euch, euren Freunden und Familien hoffentlich Eisberge voller Spaß und Freude zutreibt, wenn ihr am Tisch zusammensitzt.

Es ist eine Ehre, von solch einer phantastischen Community schwarmfinanziert zu werden!

Zum tausendsten (und wahrscheinlich nicht letzten) Mal: danke!

Jakub & the GCU team

Testspieler: Grzegorz Przytarski, Bartosz Wermiński, Paweł Bandała, Michał Szewczyk, Joanna Gleń, Marcin Gleń, Rafał Gleń, Radosław Rusznia, Jakub Wasilewski, Michał Sierko, Jakub Polkowski, Maciej Matejko, David Turczy, Noralie Lubbers und die Tabletop Simulator-Community.

Unser besonderer Dank gilt Marcin Żehubowski, Maciej Topolnicki, Małgorzata Ozon, Derek Allgire, Łukasz Jankowski, Tomasz Bar, Maciej Kołakowski, Michael Liebe, Jason Schock, Ścibor Sekunda, Artur „Toczek“ Toczyński, Matt Dembek, Mikołaj Ślaski, Jesse Anderson von Quackalope, Natanel Apfel, Krzysztof „Szafa“ Szafranski, Filip Bulski, Kamil „Sanex“ Cieśla, Sebastien Lemay, David Lockwood, Vincent Vergonjeanne, Laurent Laveau, Pascal Munot, Filip Głowacz & Irek Huszcza - Board and Dice, Katia Howatson, Artur Kurasiński, Krzysztof Setkowicz, Maciej & Patrycja Urbaniak, Witek Olejnik, Mark Dainty, Sebastian Grabowski, Michael Kelley, Lucas Staniec, Maciek Hałapacz, Lawrence Baker, Wojtek „Łosiu“ Wiśniewski, Joanna Ziomek und allen anderen, die zu diesem Projekt beigetragen haben.

Symbole im Spiel

- Kohle
- Holz
- Dampfkern
- Stahl
- Baum
- Nahrungsfund
- Nahrung
- Hunger

- Arbeiter
- kranker Arbeiter
- „Arbeiter erschöpft“-Plättchen
- Ingenieur
- kranker Ingenieur
- „Ingenieur erschöpft“-Plättchen
- Kind
- krankes Kind
- „Kind erschöpft“-Plättchen
- kranker Bürger
- Bürger erschöpft
(Plättchen nach Wahl)
- Automaton

- Krankheits-Anzeiger (Vorderseite)
- Krankheits-Anzeiger (Rückseite)
- Bürger stirbt
- Heilen
- Behandeln
- Ihr habt verloren (ggf. nur in bestimmten Phasen)

- Unzufriedenheit
- Unzufriedenheit aktivieren
- Unzufriedenheit erschöpfen
- Unzufriedenheit 1 Art aktivieren
- Unzufriedenheit 1 Art erschöpfen
- Apathie
- Wut
- Gier

- Hoffnung
- Hoffnung aktivieren
- Hoffnung erschöpfen
- Hoffnung 1 Art aktivieren
- Hoffnung 1 Art erschöpfen
- Fürsorge
- Gerechtigkeit
- Motivation

- Gebäude mit rotem Wärmedämmungs-Level beheizt
- Gebäude mit orangem Wärmedämmungs-Level beheizt
- Gebäude mit gelbem Wärmedämmungs-Level beheizt
- Zone A beheizt
- Zone B beheizt
- Zone C beheizt
- Kälte-Anzeiger

- Innerer Sektor
- Äußerer Sektor

- Karte in die Ereignis-Auslage legen
- Karte aus Spiel entfernen
- Karte auf Ablagestapel (Dämmungskarten) legen
- Kann nicht auf den Ablagestapel gelegt werden (auch nicht durch einen Effekt)

- Bauen-Aktion - Errichten/Abreißen
- Gebäude kann nicht errichtet werden
- Gebäude kann nicht zerstört oder abgerissen werden
- Ausbau eines Gebäudes
- Gebäude kann nicht ausgebaut werden

- wahrscheinliche Entlohnung: Nahrung oder Rohstoffe
- wahrscheinliche Entlohnung: Bürger (ggf. auch kranke)
- Entlohnung kann Nahrung, Rohstoffe oder Bürger beinhalten
- Expedition fortsetzen
- zur Stadt zurückkehren

- Szenario-Plättchen (auf das Rundenfeld legen)
- Jagdsymbol (liefert Nahrung in WETTER-PHASE)

Spieldesign: Adam Kwapiński
 Redaktionelle Bearbeitung: Rafał Pieczyński
 Projektmanagement: Michał Ozon
 Graphisches Design: Krzysztof Klemiński
 Miniaturendesign: Bartłomiej Bogacz, Jakub Mrówczyński, u. a.
 Planung und Design des Innenlebens des Generators: Przemysław Fornal

 Deutsche Ausgabe:
 Grafikdesign: Daniel Müller
 Redaktion: Benjamin Schönheiter
 Realisation: Matthias Nagy
 Übersetzung: Simon Reitenbach
 Korrektorat: Simon Reitenbach, Thorsten Hofmann und Daniel Gaca

© 2023 Matthias Nagy,
 Frosted Games, Sieglindstr. 7, 12159 Berlin, Deutschland,
 unter Lizenz von Glass Cannon Unplugged. Alle Rechte vorbehalten.
 © 2023 11 bit studios S.A. Frostpunk™, 11 bit studios™ and respective logos
 are trademarks of 11 bit studios S.A. All rights reserved.
 © 2023 Glass Cannon Unplugged Sp. z o.o. All rights reserved.

Illustrationen: Adam Śmiałowski, Bartosz Sobolewski, Daniel Janczewski,
 Dominik Zieliński, Ewa Dudek, Filip Ogródowczyk, Jacek Kuna, Jakub
 Kowalczyk, Jakub Piotrowski, Jan Buczny, Krzysztof Machura, Łukasz
 Juszczak, Maciej Rudnicki, Magdalena Katańska, Marcin Kus, Marcin
 Szambelan, Mateusz Bednarz, Mateusz Malanowski, Norbert Narożnik,
 Olaf Pożoga, Piotr Chomiak, Piotr Trzebiński, Przemysław Marszał,
 Szymon Sobański, Tobiasz Żuk, Tomasz Kisilewicz, Yaroslav Nykyforuk,
 Zuzanna Szablowska und Agnieszka Dąbrowiecka



Vertrieb:
 Pegasus Spiele GmbH,
 Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
 Deutschland.

Ersatzteilservice
 Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein
 anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
 Dein Pegasus Spiele Team



V1.2