

DAS PHÖNIX PROJEKT



ANLEITUNG



Es ist das Jahr 2021. Nach einer langen Zeit im Untergrund taucht die Menschheit dank einer bahnbrechenden Unternehmung wieder auf: Dem Phönix-Projekt. Nach einer nuklearen Katastrophe während des Kalten Krieges haben jahrzehntelange Verheerungen die bekannte Welt verwüstet und jede Form von Zivilisation in den kargen Untergrund gezwungen. Unsere einzige Hoffnung: Regeneratoren, die aus der lebensfeindlichen Oberwelt wieder einen bewohnbaren Lebensraum machen können. Nur so kann unser Leben auf der Erde weitergehen. Dort oben erwartet uns eine Zukunft – eine Welt voller Hoffnung!

Freie Menschen dieser Welt: Unsere Stunde ist gekommen. Lasst uns eine bessere Welt schaffen!



SPIELMATERIAL

ALLGEMEINES SPIELMATERIAL



1 Spielplan



6 Quarantäne-Streifen
(3 große & 3 kleine)



2 Quarantäne-Schilder



16 Grenzstreifen



1 Runden-Anzeiger



3 (kleine) neutrale
Start-Regeneratoren



11 Funkgeräte



50 Spritkanister (42x 1 Sprit, 8x 5 Sprit)



12 Reise-Bonus-Plättchen
in 2 Farben (7x Blau, 5x Rot)



60 Private Missionen in 3 Stufen
(12x Stufe I, 24x Stufe II, 24x Stufe III)



5 Startdisketten



12 Reise-Bonus-Plättchen
in 2 Farben (7x Blau, 5x Rot)



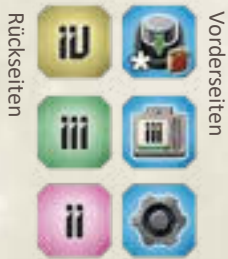
9 Allgemeine Missionen
(3x A, 3x B, 3x C)



1 Job-Tableau



18 Technologie-
Module in 3 Stufen
(6x Stufe II, 5x Stufe III, 7x Stufe IV)



24 Jobs in 3 Stufen
(10x Stufe II, 8x Stufe III,
6x Stufe IV)



8 Job-Sperren

SPIELMATERIAL FÜR DEN SOLO-MODUS



7 Kraken-Projekt-
Karten



1 Rundenende-
Karte

PERSÖNLICHES SPIELMATERIAL

(Jeweils in jeder der 4 Spielerfarben)



1 Kommando-Konsole



10 Hexagone *Regenerator*
(3x klein, 4x mittel, 3x groß)



9 Scheiben
Gebäude



1 Siegpunkte-
Anzeiger



3 Gebäudewert-
Anzeiger



1 Reihenfolge-
Anzeiger



7 Siedler



2 normale
Mechaniker



1 Mechaniker-
Meister

3 Mechaniker



1 Energie-
Anzeiger



2 Fortschritts-
Anzeiger

SPIELAUFBAU

ALLGEMEINER SPIELAUFBAU

Wichtig: Ihr findet auf dieser Seite immer wieder blaue Kästen. Wenn ihr mit **4 Spielern** spielt, könnt ihr sie ignorieren. Wenn nicht, enthalten sie relevante Informationen um das Spiel für eure Spieler-anzahl aufzubauen: Die Lichtergruppen (☞) rechts davon zeigen immer an, für welche Spieleranzahl der Kasten relevant ist.

Beispiel: Dieser Kasten ist nur relevant, wenn ihr mit 1 (☞) oder 2 (☞) Spielern spielt.

1 Entfernt alles Spielmaterial mit dem ☞-Symbol aus dem Spiel:

1 Technologie-Modul der Stufe IV

1 Funkgerät

1 Allgemeine Mission der Schwierigkeit C

22 Private Missionen (4x Stufe I, 6x Stufe II, 12x Stufe III)

4 Stellt jetzt die 3 **neutralen Start-Regeneratoren** auf die 3 mit ☞ gekennzeichneten Felder für Bronze-Regeneratoren.

Ihr spielt nicht mit der gelben Region und stellt daher auch keinen neutralen Start-Regenerator in die gelbe Region. Ihr stellt also nur 2 der 3 Start-Regeneratoren auf.

5 Mischt alle **Grenzstreifen**.

Legt je 1 zufälligen Grenzstreifen (mit der gelben Seite nach oben) auf ein gelbes Grenzstreifen-Feld.

Sie befinden sich immer auf der Grenze zwischen 2 Distrikten auf dem Spielplan.

Legt alle übrigen Grenzstreifen in die Schachtel zurück.

6 Dreht alle **Reise-Bonus-Plättchen** auf ihre Rückseite und mischt sie nach Farbe (Blau und Rot) getrennt.

Legt je 1 auf ein farblich passendes Feld der Reise-Leiste (rechts auf dem Spielplan).

Legt alle übrigen Reise-Bonus-Plättchen in die Schachtel zurück.

2 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

Legt ihn so, dass die Seite, die zu eurer Spieleranzahl passt, nach oben zeigt:

Wählt die Seite mit ☞ oben links.

Wählt stattdessen die Seite mit ☞ oben links.

Hinweis: Die Nummerierung der Regionen auf dem Spielplan ist nur für den Solo-Modus relevant.)

3 Legt die **Quarantäne-Streifen und Quarantäne-Schilder** über die Distrikte der **gelben** Region. Ihr ignoriert diese Region.



Das ist unsere Anzeigetafel und unser Schaltpult. Sie werden alle eure Erfolge innerhalb der Arbeit des Phönix-Projekts darstellen. Die Menschheit hat es verdient, an die Oberfläche zurückzukehren!



7 Legt das **Job-Tableau** so neben den Spielplan, dass die Seite, die zu eurer Spieleranzahl passt, nach oben zeigt:

Wählt die Seite mit der ☞ in der unteren rechten Ecke.

Wählt stattdessen die Seite mit der ☞ in der unteren rechten Ecke.

8 Spielt ihr mit 1, 2 oder 3 Spielern? Legt entsprechend 4 oder 8 **Job-Sperren** in die folgenden Felder.

Solo oder 2 Spieler:



3 Spieler:



Legt übrige Job-Sperren in die Schachtel zurück.

Job-Sperren haben 2 Seiten: 1 Seite mit Smiley und 1 Seite ohne Smiley. Welche Seiten ihr wählt ist allerdings nicht spielrelevant und somit rein ästhetisch. Nehmt einfach, was euch besser gefällt.

9 Dreht alle **Jobs** auf ihre Rückseite und mischt sie nach Stufe (II, III und IV) getrennt.

Legt alle Jobs in die Schachtel zurück, die nicht zu eurer Spieleranzahl passen (erkennbar an ☞ und ☞ auf der Rückseite).

Beispiel: Jobs für 3 Spieler

Nehmt je 1 Job und legt ihn offen in 1 zufällig gewähltes noch freies Feld der zu seiner Rückseite zugehörigen Stufe im Job-Tableau.



10 Dreht alle **Technologie-Module** auf ihre Rückseite und mischt sie nach Stufe (II, III und IV) getrennt.

Legt je 4 der entsprechenden Stufe offen neben jede der 3 Level des Job-Tableaus.

Legt alle übrigen Technologie-Module in die Schachtel zurück.

11 Dreht alle **Allgemeinen Missionen** auf ihre Rückseite und mischt sie nach Buchstaben (A, B, C) getrennt.

Legt je 1 Allgemeine Mission offen auf die 3 Felder unten mittig auf dem Spielplan (A auf A, B auf B, C auf C).

Legt alle übrigen Allgemeinen Missionen in die Schachtel zurück.

12 Sortiert die **Privaten Missionen** nach Stufe (I, II, III) und mischt diese getrennt.

Legt den Stapel mit den Privaten Missionen der Stufe I erst mal zur Seite. Ihr benötigt ihn für eure START-PROGRAMME (siehe Seite 7).

Legt den Stapel der Privaten Missionen der Stufe II verdeckt unterhalb des Spielplans ab. Deckt die obersten 4 Privaten Missionen als offene Auslage auf.

Legt den Stapel der Privaten Missionen der Stufe III bereit.

13 Dreht alle **Funkgeräte** auf ihre Rückseite und mischt sie.

Legt je 3 von ihnen offen ...

... oberhalb des Job-Tableaus aus.

... auf die Felder links unten auf dem Spielplan.

... auf die Felder rechts oben oberhalb der Reise-Leiste auf dem Spielplan.

14 Legt den **Runden-Anzeiger** auf das 1. Feld der Runden-Leiste oben in der Mitte auf dem Spielplan.

15 Legt alle **kleinen und großen Sprit-Kanister** als Vorrat neben dem Spielplan bereit.

PERSÖNLICHER SPIELAUFBAU

Das ist unsere Kommandokonsole. Sie besteht aus den Errungenschaften der Menschen vor dem Desaster und besteht aus wiederverwendeten Geräten, die noch nutzbar waren. Es ist nicht viel, aber es ist alles, was wir haben.

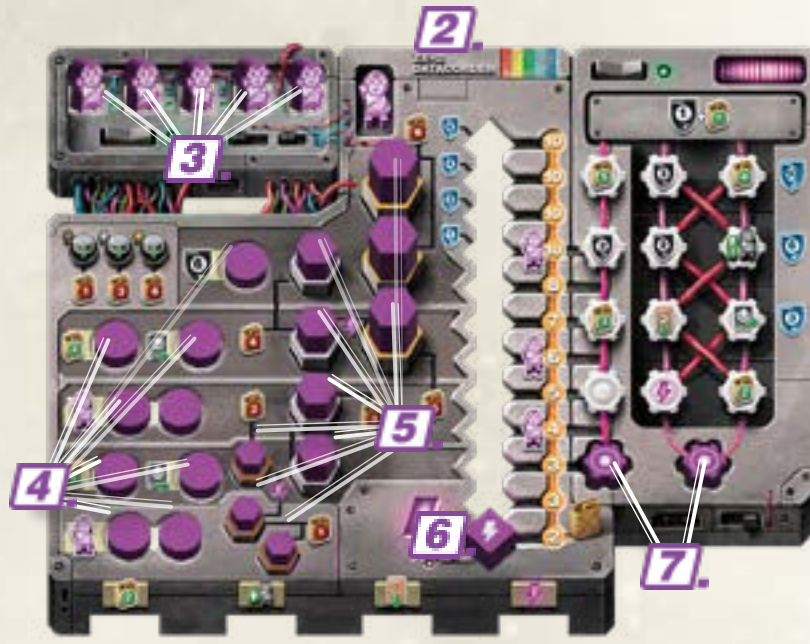


Jeder von euch führt die folgenden Schritte jeweils für sich durch:

1. Wähle 1 Farbe und nimm dir das komplette persönliche Spielmaterial in deiner Farbe.

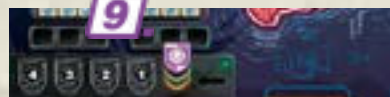
PERSÖNLICHER SPIELBEREICH

2. Lege deine Kommandokonsole vor dir aus. Lasse nach unten noch etwas Platz.
3. Stelle 5 deiner 7 Siedler in die 5 rechteckigen Siedlerfelder oben links auf deiner Kommandokonsole.
4. Lege alle deine 9 Gebäude in die runden Aussparungen deiner Kommandokonsole. Manche Aussparungen hängen dabei als Paar zusammen.
5. Stelle alle deine 10 Regeneratoren auf die sechseckigen Felder (mit Blitz-Symbol) deiner Kommandokonsole: Stelle die 3 kleinen Regeneratoren auf die kleinen Bronze-Felder, die 4 mittleren Regeneratoren auf die Silber-Felder und die 3 großen Regeneratoren auf die großen Gold-Felder.
6. Stelle deinen Energie-Anzeiger in die unterste Position der Energie-Leiste.
7. Lege deine 2 Fortschritts-Anzeiger jeweils auf das unterste (schwarze) Feld der 2 Fortschrittsleisten.

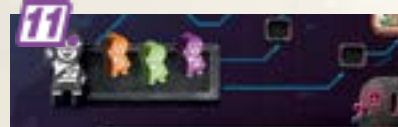
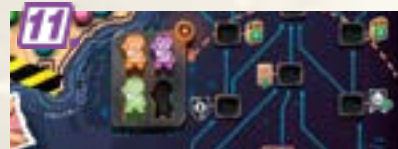


HAUPTBEREICH

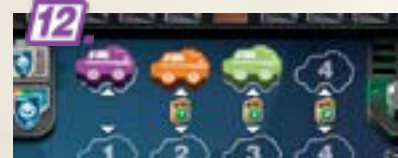
8. Lege deine 3 Gebäudewert-Anzeiger jeweils auf die 1. Felder der 3 Gebäude-Leisten oben links auf dem Spielplan. Die Reihenfolge in der ihr eure Gebäudewert-Anzeiger dort stapelt, ist egal.
9. Lege deinen Siegpunkte-Anzeiger auf das Feld „0“ der Siegpunkteleiste oben links auf dem Spielplan.
10. Stelle deine 2 normalen Mechaniker und deinen 1 Mechanikermeister auf den großen Start-Pausenraum unten in der Mitte auf dem Job-Tableau.



11. Platziere deine übrigen 2 Siedler folgendermaßen auf der Reise-Leiste rechts auf dem Spielplan:
 - Lege 1 Siedler auf 1 der Felder auf dem (rechteckigen) Kasten links der Reise-Leiste.
 - Stelle 1 deiner Siedler auf das (große rechteckige) Startfeld der Reise-Leiste.



12. Wer hat zuletzt ein fiesches Retro-Spiel gespielt? Du bist Startspieler. Lege deinen Reihenfolge-Anzeiger auf das linke Feld der Reihenfolge-Leiste auf dem Spielplan.



Dann legen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn ihren Reihenfolge-Anzeiger auf das jeweils nächste Feld der Reihenfolge-Leiste.

STARTPROGRAMM WÄHLEN

Jeder von euch beginnt die Partie mit 1 START-PROGRAMM. Ein START-PROGRAMM besteht immer aus 1 Startdiskette und 1 Private Mission.

1. Dreht alle Startdisketten auf ihre Rückseite und mischt sie.
Legt dann Anzahl Spieler +1 Startdisketten offen aus.

2. Nehmt euch den vorher beiseite gelegten Stapel mit Privaten Missionen der Stufe I.
Zieht und legt je 1 Private Mission zu jeder offene Startdiskette.



Beispiel: Für 3 Spieler legt ihr 4 Paare aus, die aus je 1 Startdiskette und 1 Privaten Mission der Stufe I bestehen.

3. Wählt nun nacheinander euer START-PROGRAMM. Der letzte Spieler, der seinen Reihenfolge-Anzeiger auf der Reihenfolge-Leiste ganz rechts hat, beginnt:

Wähle 1 Paar aus. Du musst dabei aus den vordefinierten Paaren wählen und darfst nicht frei kombinieren.

Erhalte zuerst die Effekte der gewählten Startdiskette und lege sie dann zurück in die Schachtel. Nimm dann die dazugehörige Private Mission auf die Hand.

Dann wählt der nächste Spieler (gegen den Uhrzeigersinn) 1 START-PROGRAMM. Wenn ihr alle je euer START-PROGRAMM gewählt (und ausgeführt) habt, legt das verbliebene Paar in die Schachtel zurück.

SPIELZIEL

Innerhalb der Partie willst du die meisten Siegpunkte sammeln.

Dazu beförderst du deine Mechaniker entweder auf höhere Stufen oder setzt sie auf Jobs ihrer Stufe ein, um eine Vielzahl unterschiedlicher Effekte (wie zum Beispiel Regenerator oder Gebäude bauen) auszuführen.

Jeder gebaute Regenerator erhöht deine Energie wodurch du neue Siedler aussendest. Diese versuchst du im Lauf der Partie auf für dich guten Funkgeräten einzusetzen.

Nach 4 Runden endet die Partie.

Bei der Endwertung erhältst du dann Siegpunkte für deine ...

... Siedler auf Funkgeräten

... Technologie-Module der Stufe IV

... gebauten Gebäude

... Energie- und Fortschritts-Anzeiger.

SPIELABLAUF

Eine Partie läuft über 4 Runden. In jeder Runde seid ihr entsprechend der Reihenfolge-Leiste nacheinander am Zug. Wenn du am Zug bist, führst du immer genau 1 Hauptaktion aus:

A MECHANIKER AUF JOB EINSETZEN (siehe Seite 8)

oder **B MECHANIKER BEFÖRDERN** (siehe Seite 14)

oder **C PASSEN** (siehe Seite 15)

Zusätzlich darfst du (jeweils am Beginn und/oder am Ende deines Zuges) ...

1 PRIVATE MISSION

und/oder

1 ALLGEMEINE MISSION

... erfüllen (siehe Seite 16).

Wenn du mit deinem Zug fertig bist, ist der nächste Spieler in Reihenfolge am Zug. In der 1. Runde läuft die Reihenfolge noch im Uhrzeigersinn, doch das wird sich ändern.

Habt ihr alle gepasst, führt ihr gemeinsam das Rundenende aus (siehe Seite 17).

War das die letzte Runde, geht über zur Endwertung (siehe Seite 18).

Wenn nicht, beginnt eine neue Runde.

Wer nach der 4. Runde die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

MECHANIKER

Wenn von „Mechanikern“ gesprochen wird, sind immer sowohl die normalen Mechaniker als auch die Mechanikermeister gemeint.



Sollst du also einen „Mechaniker“ einsetzen, darfst du dafür entweder 1 deiner normalen Mechaniker oder deinen Mechanikermeister wählen.

Hinweis: Normale Mechaniker und Mechanikermeister unterscheiden sich nur in 1 einzigen Sache: In ihrem Verhalten bei MECHANIKER BEFÖRDERN (siehe Seite 14). Der Unterschied wird dort im Detail beschrieben.

DEIN ZUG

Wenn du am Zug bist, führst du immer genau **1** der 3 Hauptaktion aus. Zusätzlich darfst du (davor und/oder danach) genau **1 Private Mission** und/oder **1 Allgemeine Mission** erfüllen.

Im folgenden werden die 3 Hauptaktionen im Detail beschrieben:

A MECHANIKER AUF JOB EINSETZEN

Nimm 1 deiner Mechaniker aus einem Pausenraum und setze ihn auf einem für ihn **machbaren** Job ein. Führe dann den Effekt dieses Jobs aus.

Danach bleibt der eingesetzte Mechaniker auf diesem Job stehen.

Ein Job ist dann für einen Mechaniker **machbar**, wenn ...

... der Mechaniker im Pausenraum des dazugehörigen Job-Blocks (siehe unten) steht.

ODER

... er durch eine WEITERBILDUNG (siehe Seite 13) erreicht werden kann.

ODER

... es sich dabei um den **ZENTRALEN JOB** (siehe Seite 13) handelt (*da dieser als mit allen Pausenräumen direkt verbunden gilt und darauf beliebig viele Mechaniker stehen dürfen*).

Außerdem gilt: Auf dem Job darf **kein anderer Mechaniker** (egal von welchem Spieler) stehen.

JOB-BLOCK

Ein Pausenraum ist immer über 1 Kabel (ohne Pfeile darauf) mit seinem zugehörigen Job-Block verbunden. Jeder Job gehört zu einem Job-Block. Ein Job-Block kann 1-5 Jobs enthalten.



Beispiel: Orange setzt hier ihren Mechaniker aus einem Pausenraum der Stufe II auf einem direkt (über 1 Kabel ohne Pfeile) damit verbundenen freien Job der Stufe II ein.

JOB-EFFEKTE

Diese Effekte findest du auf Jobs sowie vielen anderen Elementen des Spiels (zum Beispiel Missionen).

Wichtig: Jeder einzelne Effekt ist optional, du darfst dich also auch entscheiden einen Effekt nicht auszuführen.

Im folgenden werden die Effekte des Spiels im Detail erklärt:

SPRIT ERHALTEN

Ein Sprit-Kanister-Symbol mit einer Zahl in einem **grünen** Kreis **gibt** dir Sprit. **Hinweis:** Sprit ist die **einzige** physische Ressource im Spiel.

Wenn du Sprit erhältst, nimm dir entsprechende Anzahl Sprit aus dem Vorrat und lege ihn vor dir ab. Du kannst ihn später nutzen, um Spritkosten zu zahlen.

Erscheint dieser Effekt als kleiner Zusatz zu einem anderen Effekt, erhältst du – **zusätzlich** zu dem anderen (größeren) Effekt – zuvor auch den Sprit.

Beispiel: Erhalte 1 Sprit und baue 1 Gebäude.



SPRITKOSTEN

Manche Effekte (hauptsächlich das BAUEN VON REGENERATOREN UND GEBÄUDEN) haben **Spritkosten**. Spritkosten sind immer durch einen Sprit-Kanister mit einer Zahl in einem **roten** Kreis dargestellt. Kannst du die Spritkosten eines Effekts nicht zahlen, darfst du den Effekt nicht ausführen. Um Spritkosten zu zahlen, nimm entsprechend viel von deinem Sprit und lege ihn in den allgemeinen Vorrat zurück.

Es gibt auch Effekte, bei denen du explizit **keine** Spritkosten zahlst. Dies erkennst du an einem **roten Strich** über einem Sprit-Kanister in der Ecke des Effekts.



REGENERATOR BAUEN

Auf jedem (sechseckigen) Regeneratorfeld des Spielplans kann genau 1 Regenerator gebaut werden.

Wenn du einen Regenerator baust, wähle 1 Regenerator aus einem Areal deiner Kommandokonsole, der schon **mit Energie versorgt** wird (siehe Seite 12) und zahle die Spritkosten dieses Regenerators.

Die Spritkosten von Regeneratoren sind variabel: Sie sind immer durch einen Spritkosten-Kanister (), der durch eine schwarze Linie mit dem entsprechenden Regenerator verbunden ist, angezeigt.

Dann stelle ihn auf 1 freies Regenerator-feld auf dem Spielplan. Dieses muss zur Qualität des Regenerators passen: **Bronze**, **Silber** oder **Gold** (siehe rechts).



Kleines Feld für 1 Bronze-Regenerator



Mittleres Feld für 1 Silber-Regenerator



Großes Feld für 1 Gold-Regenerator

BONI ERHALTEN

Wenn du einen Regenerator baust, erhältst du dafür sofort folgende Boni (in einer Reihenfolge deiner Wahl):

- **Immer:** Durch das Wegnehmen des Regenerators von deiner Kommandokonsole wird ein Energie-Symbol sichtbar: Du erhältst also **1 Energie** (siehe Seite 12).
- **Wenn zutreffend:** Manchmal sind 2 Regeneratoren auf deiner Kommandokonsole durch 1 Energie-Symbol verbunden. Sobald du auch den 2. Regenerator dieses Paares baust, erhältst du **1 zusätzliche Energie** (siehe Seite 12).
- **Immer:** Oberhalb des Regeneratorfeldes auf dem du deinen Regenerator baust, ist ein **Regeneratorbonus** auf dem Spielplan angegeben. Führe dessen Effekte aus.

- **Wenn zutreffend:** Hast du in einem angrenzenden Distrikt schon mindestens 1 Regenerator gebaut? Dann erhältst du den Bonus des Grenzstreifens zwischen den 2 Distrikten: Führe alle darauf angegebenen Effekte aus.

Ist dieser Grenzstreifen gelb?

Dann drehe ihn jetzt auf seine (graue) Rückseite: Jeder Spieler, der nach dir den Bonus dieses Grenzstreifens erhält, darf nur noch den (schwächeren) Effekt der grauen Rückseite ausführen.

Hinweis: Es ist möglich, mehrere Grenzstreifen gleichzeitig auszulösen. Du darfst aber jeden Grenzstreifen nur maximal 1x pro Partie auslösen.



Beispiel: Orange baut 1 Regenerator (1). Da sie im daran angrenzenden Distrikt schon einen Regenerator gebaut hat, führt sie alle Effekte des Grenzstreifens aus. Da dieser gelb ist, dreht sie ihn dann um (2).



GEBÄUDE BAUEN

Zu jedem Regeneratorfeld auf dem Spielplan gehören 1 oder mehr (runde) Gebäudefelder.

Wenn du ein Gebäude baust, wähle 1 Gebäude aus einem Areal deiner Kommandokonsole, das mit **Energie versorgt** wird (siehe Seite 12) und stelle es auf ein **bebaubares** Gebäudefeld auf dem Spielplan.

Ein Gebäudefeld ist **bebaubar**, wenn...

... auf dem dazugehörigen Regeneratorfeld (darüber) ein Regenerator steht (egal von welcher Farbe).

... das Feld selbst noch frei ist, dort also kein anderes Gebäude steht. (Es dürfen aber bereits andere Gebäude an diesem Regenerator angebaut sein, nur nicht auf genau diesem Feld)

Zahle dann die Spritkosten dieses Gebäudes:

Die Spritkosten von Gebäuden sind abhängig von der Qualität des Regenerators, an den es angebaut wird. Diese sind oben links auf eurer Kommandokonsole angegeben.

BONUS ERHALTEN

Für das Bauen eines Gebäudes erhältst du (meistens) einen Bonus:

Diesen findest du direkt neben dem Gebäude auf deiner Kommandokonsole. Manchmal gehören 2 Gebäude zu 1 Gebäudebonus. Ist das der Fall, erhältst du diesen Bonus erst, wenn du auch das zweite Gebäude dieses Paares baust.

AN FREMDE REGENERATOREN ANBAUEN

Du darfst deine Gebäude auch unterhalb von Regeneratoren **anderer** Spieler anbauen (gilt auch für neutrale Regeneratoren). Tust du das, erhält der Spieler **dem der Reperator gehört, sofort** erneut die Effekte des Regeneratorfeldes. Du erhältst die Effekte für das Bauen des Gebäudes erst **danach**.



Beispiel: Lila baut ein Gebäude an einen Bronze-Regenerator an und zahlt dafür Spritkosten in Höhe von 1 Sprit.



Beispiel: Grün baut ein Gebäude unterhalb eines Silber-Regenerators von Orange. Noch bevor Grün seinen Gebäudebonus erhält, erhält Orange (erneut) den Regeneratorbonus seines Silber-Regenerators.

Mehr Gebäude bedeuten mehr Menschen, die wieder in Normalität leben können. Die Arbeit an der Lebensfähigkeit ist ein Kernpunkt des Phönix-Projekts: Die Welt will belebt sein!



FORTSCHRITT MACHEN

Du hast auf deiner Kommandokonsole 2 Fortschritts-Leisten mit je 1 Fortschritts-Anzeiger. Diese dürfen sich auf ihrer jeweiligen Leiste ausschließlich nach oben bewegen. Aber während die linke Leiste Feld für Feld gerade nach oben geht, darfst du bei der rechten bei jedem Schritt zwischen 2 Zielfeldern wählen.

Wenn du FORTSCHRITT MACHEN ausführst, darfst du so oft FORTSCHRITT MACHEN, wie es die Zahl im Symbol angibt. Keine Zahl im Symbol? Dann gilt dies als 1x.

Pro FORTSCHRITT MACHEN, schiebe 1 deiner Fortschritts-Anzeiger um 1 Feld auf seiner Fortschritts-Leiste weiter. Folge dabei immer den Kabeln und bewege den Fortschritts-Anzeiger immer nur Richtung oben oder schräg oben (nie nach unten).

Führe dann die Effekte aller so übersprungenen und des erreichten Feldes aus.

Fortschritts-Anzeiger erreichen nie das oberste Feld ihrer Fortschritts-Leiste. Würdest du einen Fortschritts-Anzeiger darauf schieben, lasse ihn stattdessen wo er ist und erhalte pro so ausgelassenem Fortschritt 1 Siegpunkt und 1 Sprit.

Beispiel: Lila macht durch einen Job 2 Fortschritte. Er versetzt beide seiner Fortschritts-Anzeiger um je 1 Feld nach oben. Er erhält dafür die Effekte der beiden erreichten Felder: Insgesamt 5 Sprit.



PRIVATE MISSION ERHALTEN

Wenn du eine **Private Mission** erhältst, wähle entweder **1** der 4 offen ausliegenden Privaten Missionen aus der Auslage oder die oberste (verdeckte) Private Mission vom aktuellen Stapel. Nimm die gewählte Private Mission auf die Hand (es gibt kein Handkartenlimit).

Fülle die Auslage nach jeder genommenen Privaten Mission wieder auf. Führe dazu die folgenden 2 Schritte nacheinander aus:

1. Schiebe alle noch offenen ausliegenden Privaten Missionen so weit wie möglich nach rechts. Das linkeste Feld ist nun frei.
2. Decke 1 neue Private Mission auf und lege sie auf das linkeste Feld der Auslage. Ist jetzt der Stapel mit Privaten Missionen der Stufe II leer? Nehmt ab jetzt den Stapel mit Privaten Missionen der Stufe III. Ist jetzt der Stapel mit Privaten Missionen der Stufe III leer? Legt ab jetzt keine Privaten Missionen mehr nach.

SIEGPUNKTE ERHALTEN

Eine Zahl auf einem schwarzen Wappen gibt dir sofort Siegpunkte.

Wenn du Siegpunkte erhältst, schiebe sofort deinen Siegpunkte-Anzeiger auf der Siegpunkt-Leiste entsprechend viele Felder weiter.



SIEGPUNKTE IN BLAUEN WAPPEN



Eine Zahl auf einem **blauen** Wappen gibt dir **nicht** sofort Siegpunkte! Siegpunkte auf blauen Wappen erhältst du erst bei der Endwertung.

REISEN

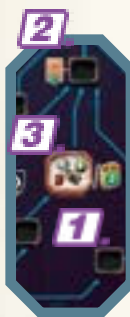
Rechts auf dem Spielplan findest du die **Reise-Leiste**. Diese besteht aus mehreren miteinander verbundenen Feldern auf denen Siedler nach oben reisen können.

Wenn du REISEN ausführst, darfst du so oft REISEN, wie es die Zahl im Symbol angibt. Keine Zahl im Symbol? Dann gilt dies als 1x.

Pro REISE, bewegst du 1 deiner Siedler auf der Reise-Leiste um 1 Feld in Pfeilrichtung weiter. Du darfst dich dabei auf Felder mit anderen Siedlern bewegen und auch darauf stehen bleiben.

Erhalte dann die Reise-Boni aller so übersprungenen sowie des erreichten Feldes. Es gibt 3 Arten von Reise-Bonus-Feldern auf der Reise-Leiste:

1. Felder ohne Reise-Bonus (nur die ersten 3 Felder)
2. Felder mit auf dem Spielplan abgedrucktem Reise-Bonus
3. Felder, bei denen du zwischen einem Reise-Bonus-Plättchen oder dem auf dem Spielplan abgedruckten Reise-Bonus auswählst. Wirf das Reise-Bonus-Plättchen danach in **beiden** Fällen ab (auch wenn du den auf dem dem Spielplan abgedruckten Reise-Bonus auswählst)!



SIEDLER AUF DER REISE AUSSENDEN

Sobald du das 1. mal in der Partie einen Siedler auf ein Feld bewegst, das den gestrichelten orangen Pfeil berührt, darfst du den SIEDLER AUSSENDEN, der auf dem rechteckigen Feld links der Reise-Leiste wartet.

Wie du einen SIEDLER AUSSENDEST, erfährst du auf Seite 12.



FUNKGERÄTE AM ENDE DER REISE

Die Reise-Leiste endet in 3 Funkgeräten.



Wenn du deinen Siedler in Pfeilrichtung auf 1 der Funkgeräte bewegst, setze ihn auf diesem Funkgerät ein:

Stelle ihn dazu auf das am weitesten linke freie Feld des Funkgeräts. Auf jedem Funkgerät darf nur maximal 1 deiner Siedler stehen. Steht also auf einem Feld dieses Funkgeräts schon ein anderer deiner Siedler, entferne deinen Siedler – anstatt ihn einzusetzen – aus dem Spiel.

Beispiel: Lila reist 3x: Auf der 1. Reise wirft er das Reise-Bonus-Plättchen ab und erhält den darauf angegebenen Bonus. Auf der 2. Reise erhält er dann 1 Private Mission. Bei der 3. Reise nutzt er einen anderen Siedler: Er erhält so 2 Sprit und sendet durch das Berühren der orangenen Linie seinen neuen Siedler aus.

Das Reisen der Siedler ist für das Phönix-Projekt essentiell! Wir brauchen nicht nur neue Generationen, sondern auch fruchtbare Lebensräume, um eine neue Heimat zu finden.



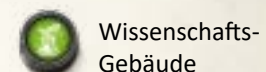
GEBÄUDEART AUFWERTEN

Die Gebäudewert-Anzeiger halten über die ganze Partie fest, wie viel für jeden Spieler die 3 Gebäudearten aktuell wert sind.

Wenn du eine Gebäudeart aufwertest, schiebe pro Aufwertung 1 deiner Gebäudewert-Anzeiger deiner Wahl auf seiner Gebäudewert-Leiste (auf dem Spielplan) um 1 Feld weiter nach rechts. Liegt dort schon ein Gebäudewert-Anzeiger eines anderen Spielers, lege deinen einfach darauf.



Es gibt 3 Gebäudewert-Leisten – 1 für jede Gebäudeart:



Wissenschafts-Gebäude



Zivil-Gebäude



Militär-Gebäude

Wichtig: Durch das Aufwerten selbst erhältst du keine Siegpunkte.

Nur durch SIEGPUNKTE FÜR 1 GEBÄUDEART ERHALTEN (Siehe unten) und bei der Endwertung (siehe Seite 18) erhältst du Siegpunkte für deine Gebäude.

SIEGPUNKTE FÜR 1 GEBÄUDEART ERHALTEN

Dies ist einer der wenigen Effekte, mit denen du bereits während der Partie viele Siegpunkte erhalten kannst.

Wenn du Siegpunkte für 1 Gebäudeart erhältst, wähle dafür 1 der 3 Gebäudearten (, oder).

Dann multipliziere:

Anzahl deiner Gebäude dieses Typs (auf dem gesamten Spielplan)



Dein Gebäudewert dieses Gebäudetyps (angezeigt durch den Gebäudewert-Anzeiger dieser Gebäudeart)

Du erhältst Siegpunkte in Höhe des Ergebnisses.

Wichtig: Gebäude an Gold-Regeneratoren haben immer 2 Gebäudearten (manchmal gleiche Art, manchmal anders) und diese zählen zusätzlich immer **doppelt**! 1 Gebäude an einem Gold-Regenerator zählt somit als insgesamt 4 Gebäude!

Beispiel: Lila erhält Siegpunkte für 1 Gebäudeart. Er entscheidet sich dafür, seine Militär-Gebäude zu werten, da diese bei ihm am wertvollsten sind (3 Siegpunkte pro Gebäude). Er hat 2 Militär-Gebäude, und 1 davon ist sogar an einem Gold-Regenerator angebaut. Da dieses für diese Wertung doppelt zählt, hat er somit insgesamt 3 Militär-Gebäude. Er multipliziert also die Anzahl seiner Militär-Gebäude (3) mit dem Gebäudewert seiner Militär-Gebäude (3). Das Ergebnis ist 9. Er erhält somit 9 Siegpunkte.



TECHNOLOGIE-MODUL ERHALTEN

Wenn du ein Technologie-Modul erhältst, wähle 1 der 4 neben dem Job-Tableau ausliegenden Technologie-Module der entsprechenden Stufe (*denn die Stufe des erhaltenen Technologie-Moduls ist immer durch den Job vorgegeben*).

Dann lege es an 1 noch freien Steckplatz deiner Wahl unten an deiner Kommandokonsole an und erhalte entsprechend Boni. Hast du keinen freien Steckplatz mehr? Dann kannst du auch kein Technologie-Modul erhalten.

BONI ERHALTEN

Wenn du ein Technologie-Modul an einen Steckplatz anlegst, erhältst du folgende Boni (in einer Reihenfolge deiner Wahl):

- **Immer:** Über jedem Steckplatz deiner Kommandokonsole ist ein dazugehöriger Bonus angegeben. Führe diesen jetzt aus.
- **Wenn zutreffend:** Jedes Technologie-Modul der Stufe II und III hat seinen eigenen Bonus. Führe dessen Effekt aus.



Beispiel: Lila erhält mit einem Job 1 Technologie-Modul der Stufe III und legt dieses an 1 Steckplatz seiner Kommandokonsole an. Er erhält sofort 1 Energie (durch den Steckplatz) und 2 Fortschritte (durch das Modul).



Technologie-Module der Stufe II haben 2 Hälften: **Oben** haben sie einen Bonus. Erhalte ihn sobald du das Technologie-Modul an einen Steckplatz anlegst. **Unten** haben sie eine passive Fähigkeit. Sie ist aktiv, sobald du das Modul an einen Steckplatz anlegst: Immer wenn du den Effekt links ausführst, erhältst du den Effekt rechts.



Technologie-Module der Stufe III haben nur einen Effekt als Bonus. Erhalte ihn sobald du das Modul an einen Steckplatz anlegst.



Technologie-Module der Stufe IV haben alle eine zusätzliche Siegpunkt-Wertung. Diese wird erst bei der Endwertung ausgeführt.

Eine Übersicht aller Besonderheiten der verschiedenen Technologie-Module findet ihr auf Seite 24 (Stufe II & III) und Seite 18 (Stufe IV).

Diese Module stammen aus den ganz alten Tagen. Wir konnten sie lange Zeit nicht nutzen bis wir herausfanden, dass man erst ordentlich hineinpusten muss, um sie nutzen zu können!



ENERGIE ERHALTEN



Fast alle Energie erhältst du durch das Bauen von Regeneratoren (als normalen Baubonus und als Verbindung zwischen 2 Regenerator-Paaren). Du kannst sie aber auch anders erhalten: Auf dem Zentralen Job (siehe Seite 13), als Bonus auf der rechten Fortschritts-Leiste und beim Anlegen eines Technologie-Moduls am entsprechenden Steckplatz (ganz rechts).

Wenn du ENERGIE ERHÄLTST, versetze pro erhaltene Energie deinen Energie-Anzeiger auf der Energie-Leiste deiner Kommandokonsole um 1 Feld nach oben. Würdest du Energie erhalten, aber dein Energie-Anzeiger ist bereits auf dem obersten Feld der Energie-Leiste? Dann passiert nichts.

Deine Energieleiste erfüllt die folgenden 3 Zwecke:

AREALE MIT ENERGIE VERSORGEN

Der linke Teil deiner Kommandokonsole ist durch horizontale Linien strukturiert. Die so entstehenden voneinander getrennten Bereiche heißen **Areale**.

Dein Energie-Anzeiger zeigt an, welche Areale deiner Kommandokonsole mit Energie versorgt sind. Er liegt immer zwischen 2 horizontalen Linien, also immer in 1 Areal.

Folgende Areale deiner Kommandokonsole sind mit Energie versorgt:

- Das Areal in dem **dein Energie-Anzeiger** gerade liegt
- Alle Areale darunter



Du darfst (mit dem entsprechenden Effekt) nur dann Regeneratoren und Gebäude bauen, wenn diese aus Arealen kommen, die mit Energie versorgt werden.

GETANKTER SPRIT

Die Energieleiste ist 1 von 2 Leisten, deren Position bestimmt, wie viel SPRIT du am Rundenende TANKST (siehe Seite 17). Die 2. hierfür relevante Leiste ist die linke Fortschritts-Leiste.



SIEDLER AUSSENDEN

Wenn du deinen Energie-Anzeiger auf der Energie-Leiste auf ein Feld versetzt, neben dem ein Siedler abgedruckt ist, SENDE sofort 1 SIEDLER AUS (siehe rechts).



SIEDLER AUSSENDEN

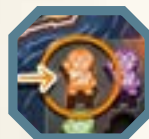


Siedler kannst du auf verschiedene Weisen nutzen, am Ende der Partie möchtest du aber so viele von ihnen wie möglich auf Funkgeräten eingesetzt haben.

Zu Beginn der Partie hast du nur 1 Siedler im Spiel (und zwar auf dem Startfeld der Reiseleiste). Im Laufe der Partie wirst du aber immer mehr Siedler aussenden.

Du SENDEST SIEDLER durch 2 Effekte AUS:

- Wenn du deinen Energie-Anzeiger auf ein Feld versetzt, neben dem ein Siedler-Symbol abgedruckt ist
- Sobald du das 1. Mal in der Partie einen Siedler auf ein Feld bewegst, das den gestrichelten orange Pfeil der Reise-Leiste berührt



Immer wenn du einen neuen Siedler aussendest, wähle für diesen 1 von 3 Rollen aus:

REISENDER SIEDLER

Stelle deinen Siedler auf das (große) Startfeld der Reise-Leiste. Du kannst ihn ab jetzt mit dem Effekt REISEN (in Pfeilrichtung) auf weitere Felder der Reise-Leiste bewegen und so Boni sammeln. Die Anzahl deiner Siedler auf der Reise-Leiste ist nicht begrenzt.



WARTENDER SIEDLER

Stelle deinen Siedler neben 1 Funkgerät deiner Wahl oberhalb des Job-Tableaus ab. Er wartet ab jetzt darauf, dass einer deiner Mechaniker – nachdem er einen Job der Stufe IV ausgeführt hat – zu diesem Funkgerät geleitet wird. Wenn das geschieht, setzt du deinen Siedler dort ein (siehe Seite 13).

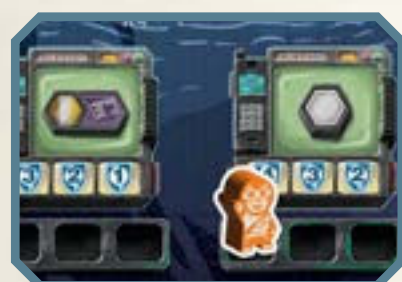


EIFRIGER SIEDLER

Setze deinen Siedler direkt auf 1 Funkgerät auf dem Spielplan unten links ein:

Wähle 1 der 3 Funkgeräte dort. Du darfst ein Funkgerät nur dann wählen, wenn darauf noch keiner deiner Siedler steht.

Dann stelle ihn auf das am weitesten linke freie Feld des gewählten Funkgeräts.



JOBS AUF STUFE IV



Nachdem einer deiner Mechaniker einen Job auf Stufe IV ausgeführt hat, bleibt er dort nicht (wie üblich) stehen:

Bewege ihn stattdessen entlang des nach oben führenden Kabels: Jedes Kabel, das nach einem Job der Stufe IV nach oben führt, führt genau zu 1 Funkgerät oberhalb des Job-Tableaus.

WARTENDEN SIEDLER EINSETZEN

Steht neben diesem Funkgerät einer deiner **Wartenden Siedler**? Dann setze diesen jetzt auf dieses Funkgerät ein:

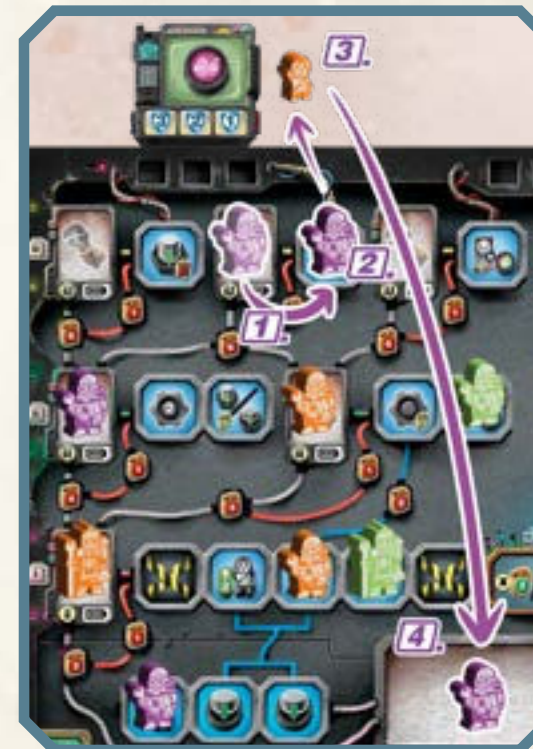
Stelle deinen direkt neben diesem Funkgerät wartenden Siedler auf das am weitesten linke freie Feld des Funkgeräts.

Steht auf einem Feld des Funkgeräts schon einer deiner Siedler? Dann entferne deinen Siedler – anstatt ihn auf dem Funkgerät einzusetzen – aus dem Spiel.



Beispiel: Orange nutzt ihren Mechaniker um einen Job der Stufe IV auszuführen (1). Danach bleibt dieser aber nicht darauf stehen, sondern bewegt sich entlang des Kabels nach oben. Neben dem Funkgerät, zu dem das Kabel führt, steht einer ihrer Wartenden Siedler. Sie stellt diesen auf das linke freie Feld dieses Funkgeräts (2).

Unabhängig davon, ob du dadurch einen Wartenden Siedler auf einem Funkgerät einsetzen konntest oder nicht, stellst du danach deinen Mechaniker (der den Job der Stufe IV ausgeführt hat) wieder zurück in den Start-Pausenraum:



Er kann in dieser Runde (aber nicht in diesem Zug!) erneut einem für ihn (von dort aus) machbaren Job zugewiesen werden.

Am Ende eines Zuges steht **nie** ein Mechaniker auf einem Job der Stufe IV.

Beispiel: Lila setzt seinen Mechaniker auf einem Job der Stufe IV ein (1). Nach dem Ausführen des Jobs (2) bewegt sich der Mechaniker sofort entlang des Kabels nach oben. Das führt zu einem Funkgerät, doch leider steht dort noch keiner seiner Wartenden Siedler (nur einer von Orange). Lila kann daher keinen Siedler auf dem Funkgerät einsetzen (3). Danach stellt er seinen Mechaniker auf den Start-Pausenraum zurück (4). Er kann ihn in einem nächsten Zug erneut einsetzen.

WEITERBILDUNG

Jeder Job-Block (siehe Seite 8) der Stufe I bis III hat blaue Kabel, die davon ausgehen und/oder dorthin führen.

Wenn alle Jobs eines Job-Blocks – von denen blaue Kabel ausgehen – mit Mechanikern besetzt sind (egal von welchem Spieler), darf man sich über diese **WEITERBILDEN**:



Anstatt deinen Mechaniker auf einem anderen (noch freien) Job **dieses** Job-Blocks einzusetzen, darfst du ihn jetzt über die blauen Kabel in die nächsthöhere Stufe bewegen:

Wenn du das tust, folge dem blauen Kabel nach oben und setze deinen Mechaniker auf 1 der Jobs ein, zu dem das blaue Kabel führt. Du darfst dabei nicht frei wählen, sondern musst einen der Jobs wählen, zu dem das blaue Kabel führt.



Ist auf dem blauen Kabel ein Kasten mit Spritkosten? Dann musst du diese zuvor zahlen, um die **WEITERBILDUNG** nutzen zu dürfen.

Ein Mechaniker darf pro Zug maximal 1x **WEITERGEBILDET** werden.

Beispiel: Hier sind die beiden mit Pausenraum II verbundenen Jobs mit blauen Kabeln bereits besetzt (1). Lila nutzt daher die Weiterbildung (blaues Kabel), um seinen Mechaniker aus einem Pausenraum der Stufe II (2) auf dem damit verbundenen Job der Stufe III einzusetzen (3). Das kostet ihn 2 Sprit.

ZENTRALER JOB

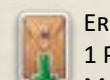


Dies ist der einzige Job, der automatisch mit **jedem** Pausenraum verbunden ist und die Anzahl der Mechaniker, die auf ihm stehen, ist nicht begrenzt. Somit ist der Zentrale Job **immer machbar**.

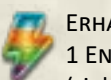
Setze 1 deiner Mechaniker aus einem Pausenraum auf dem Zentralen Job ein und führe dann genau 1 der folgenden 3 Effekte aus:



ERHALTE pro Stufe des Pausenraums, von dem der eingesetzte Mechaniker kommt 2 SPRIT (siehe Seite 8).



ERHALTE 1 PRIVATE MISSION (siehe Seite 10)



ERHALTE 1 ENERGIE (siehe Seite 12)

Beispiel: Kam dein Mechaniker aus einem Pausenraum von Stufe III, erhältst du hierdurch 6 Sprit.

Bei jedem Rundenende stellt ihr alle Mechaniker vom Zentralen Job zurück in den Start-Pausenraum (siehe Seite 17).



Am Ende verdanken wir alles unseren Regeneratoren! Ohne Regeneratoren keine Energie und ohne Energie keine Siedler! Ohne Unterlass stapfen unsere Mechaniker hinaus in die lebensfeindliche Welt da draußen um Menschheitsgeschichte zu schreiben.



B MECHANIKER BEFÖRDERN



Du darfst deinen Mechaniker nur befördern, wenn er noch in einem Pausenraum steht.

Wenn du einen Mechaniker beförderst, wähle 1 deiner Mechaniker in einem Pausenraum und folge 1 der von seinem Pausenraum ausgehenden **weißen** Kabel in Pfeilrichtung (er darf nur in Pausenräume befördert werden, die auch von seinem Pausenraum aus über Kabel erreicht werden können).

PFEILRICHTUNG

Grundregel: Mechaniker bewegen sich auf dem Job-Tableau immer **in** – nie gegen – der Pfeilrichtung.



Mechaniker können sich somit nie in untere Stufen bewegen (Ausnahme: nach einem Job der Stufe IV).

Die einzigen Kabel ohne Richtung, sind die, die Pausenräume mit den Job-Blocks ihrer Stufe verbinden. Das ist der Fall, da diese Kabel in beide Richtungen genutzt werden: Wenn sich Mechaniker auf einen dieser Jobs bewegen und wenn sie am Rundenende wieder dorthin zurückgehen.

Immer wenn das Kabel dabei einen Kasten mit Spritkosten () erreicht, zahle diese, um passieren zu dürfen. Kannst du das nicht? Dann darf dein Mechaniker hier nicht weitergehen. Stelle ihn zurück in den letzten erreichten Pausenraum.

Nach der Beförderung beendet der Mechaniker den Zug im neuen Pausenraum (die Anzahl an Mechanikern pro Pausenraum ist nicht begrenzt).

Du darfst deinen Mechaniker auch sofort gleich um mehrere Stufen befördern, solange du alle Spritkosten der Kästen auf dem Weg zahlst.



Beispiel links: Lila befördert seinen Mechaniker im Start-Pausenraum und bewegt ihn in den Pausenraum der Stufe II. Dafür zahlt er die auf dem Kabel angegebenen 2 Sprit.

Beispiel rechts: Lila befördert seinen Mechaniker in 1 Zug um gleich 2 Stufen. Dafür zahlt er insgesamt 6 Sprit: 2 Sprit für den Weg vom Start-Pausenraum zum Pausenraum von Stufe II (1) und 4 Sprit für den Weg vom Pausenraum von Stufe II zum Pausenraum von Stufe III (2).



Du darfst deinen Mechaniker beim Befördern auch **DIREKT EINARBEITEN** (siehe rechts).

... UND DIREKT EINARBEITEN

Jede Beförderung zwischen 2 Pausenräumen beginnt dein Mechaniker mit einem weißen Kabel. Auf dem Weg aber erreicht er immer einen Kasten, an dem sich der Weg in rote und weiße Kabel teilt.

Folgt er den weißen Kabeln, führt ihn das immer direkt in einen Pausenraum der nächsthöheren Stufe. Folgt er aber den roten Kabeln, führt ihn das (verbunden mit zusätzlichen Spritkosten) direkt zum Job-Block dieser Stufe.

Entscheidest du dich, dem roten Kabel zu folgen (und die zusätzlichen Spritkosten zu zahlen), darfst du den **MECHANIKER sofort** auf 1 der Jobs dort **EINSETZEN** (siehe Seite 8). Du führst somit die Hauptaktionen A und B in 1 Zug aus.

Beispiel: Lila befördert seinen Mechaniker für 4 Sprit auf Stufe III (1). Auf dem Weg teilt sich der Weg: Er entscheidet sich, seinen Mechaniker direkt einzuarbeiten: Er nutzt also das rote Kabel und zahlt dafür zusätzlich 1 Sprit. Dafür setzt er den beförderten Mechaniker sofort auf einem Job des beförderten Mechaniker sofort auf einem Job des Job-Blocks ein, zu dem das rote Kabel führt (2).



EINARBEITEN + WEITERBILDEN

Entscheidest du dich dafür, deinen Mechaniker direkt einzuarbeiten und auf allen **WEITERBILDUNGS**-Feldern des Ziel-Job-Blocks sind bereits Mechaniker eingesetzt? Dann darfst du auch innerhalb der Beförderung **WEITERBILDUNG** (siehe Seite 13) nutzen, um ihn auf einem entsprechenden Job der höheren Stufe einzusetzen.



Beispiel: Lila befördert seinen Mechaniker für 2 Sprit zu Stufe II. Er nutzt das rote Kabel und zahlt zusätzlich 1 Sprit. Dafür darf er den Mechaniker sofort auf einem Job einsetzen (1). Da die beiden Jobs des so (mit blauem Kabel) erreichten Job-Blocks bereits besetzt sind (2), zahlt er zusätzlich 2 Sprit um den Mechaniker in die nächste Stufe weiterzubilden. Er setzt ihn jetzt auf einem der Jobs (von Stufe III) ein, zu denen die blauen Kabel aus Stufe II führen (3). Er hat somit seinen Mechaniker in nur 1 Zug vom Start-Pausenraum auf einen Job auf Stufe III eingesetzt.

In den Rängen unserer Mechaniker herrschen klare Hierarchien! Nur so kann die harte Arbeit korrekt erledigt werden! Wir lernen und geben unser Wissen weiter – für eine bessere Zukunft!



MECHANIKERMEISTER

Mechanikermeister unterscheiden sich von normalen Mechanikern ausschließlich beim **MECHANIKER BEFÖRDERN UND DIREKT EINARBEITEN**:



Wenn du deinen **Mechanikermeister** **BEFÖRDERST UND DIREKT EINARBEITEST**, **ignoriere die Spritkosten** von Kästen auf den **roten** **EINARBEITUNGS**-Kabeln. Spritkosten auf Kästen von anderen Kabeln (beispielsweise auf weißen Kabeln) und Weggabelungen darf auch ein Mechanikermeister **nicht** ignorieren.

Du darfst dich trotzdem entscheiden, deinem Mechanikermeister nicht **DIREKT EINZUARBEITEN** und darfst ihn bei seiner Beförderung auch einfach entlang des weißen Kabels in den Pausenraum bewegen.



Beispiel: Lila möchte seinem Mechanikermeister aus dem Start-Pausenraum einen Job der Stufe III zuteilen. Er befördert ihn erst auf Stufe II und dann auf Stufe III und zahlt dafür insgesamt 6 Sprit (1). An der Weggabelung von Stufe II zu Stufe III entscheidet er sich, ihn direkt einzuarbeiten. Da es sich um den Mechanikermeister handelt, ignoriert er die Spritkosten auf dem roten Kabel (2).



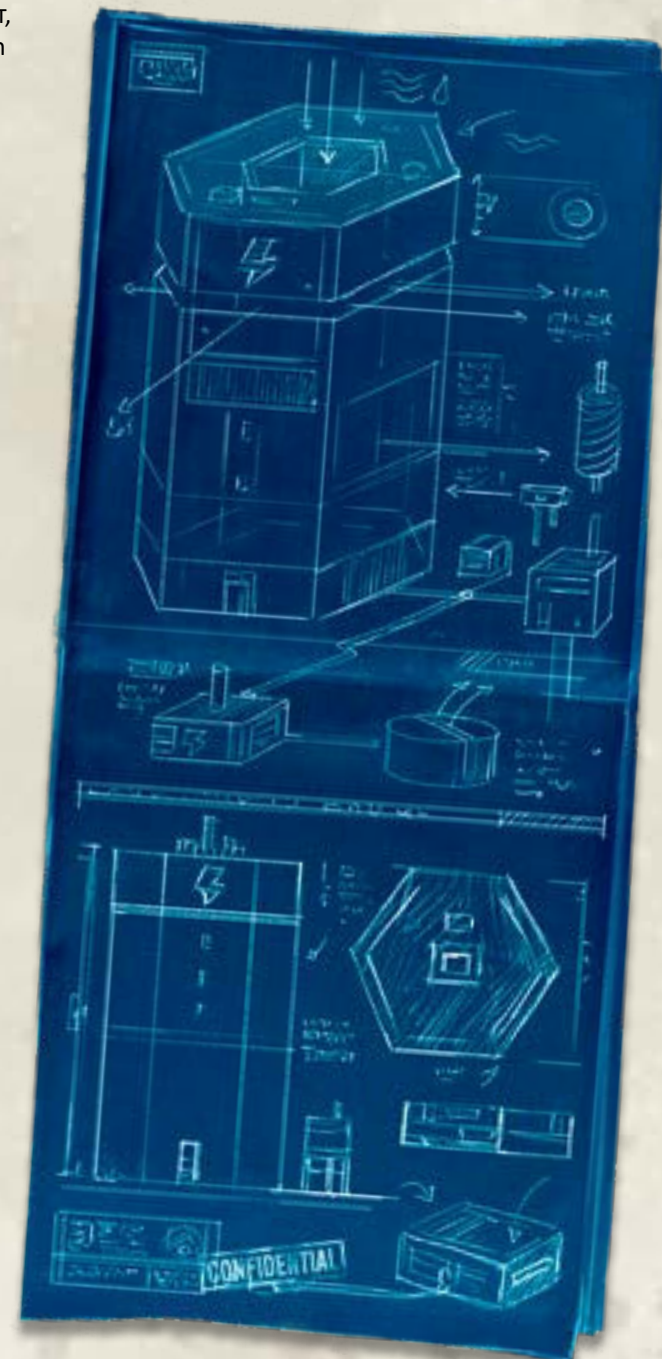
C PASSEN



Hast du zu Beginn deines Zuges keinen Mechaniker mehr in einem Pausenraum, weil alle deine Mechaniker auf Jobs stehen, musst du in diesem Zug **PASSEN**. Du darfst dich auch dazu entscheiden zu **passen**, wenn du noch Mechaniker in Pausenräumen hast.

Hast du einmal gepasst, darfst du für den Rest der Runde keine Aktionen mehr ausführen und dein Zug wird – falls relevant – für den Rest der Runde übersprungen.

Hinweis: Da **PASSEN** eine der 3 Hauptaktionen ist, darfst du auch (am Anfang oder Ende) des Zuges, in dem du **PASST**, noch Missionen erfüllen.



MISSION ERFÜLLEN

Du darfst zu Beginn oder am Ende deines Zugs 1 Private Mission und/oder 1 Allgemeine Mission erfüllen. Du darfst also pro Zug maximal 1 Mission jeder Art erfüllen (maximal insgesamt 2 Missionen pro Zug).

Beispiel: Lila erfüllt zu Beginn seines Zuges die Allgemeine Mission B, führt dann seinen Zug aus und erfüllt am Ende seines Zuges 1 seiner Privaten Mission von der Hand. Er hätte sie auch beide am Anfang oder Ende seines Zuges erfüllen dürfen.

Hat da jemand Mission gesagt? Unsere Mechaniker sind jederzeit bereit, sie zu erfüllen! Am besten kommen wir voran, wenn wir uns gut absprechen und koordinieren: Jobs sind gut und wichtig, aber das kontinuierliche Erfüllen von Missionen ist der Schlüssel zum Erfolg!



PRIVATE MISSIONEN

Private Missionen behältst du auf der Hand bis du sie erfüllst. Du darfst unbegrenzt viele Private Missionen auf der Hand haben.

Um eine Private Mission zu erfüllen, musst du ihre **Anforderung(en)** erfüllen und sie offen auslegen. Führe dann alle unten auf der Mission angegebenen Effekte aus.

Lege die erfüllte Private Mission danach neben deiner Kommandokonsole ab (sie wird möglicherweise noch für die Endwertung benötigt).



Beispiel: Die Anforderungen sind mind. 1 Zivil-Gebäude in der roten Region und mind. 1 Militär-Gebäude (egal wo).

ALLGEMEINE MISSIONEN

In jeder Partie liegen 3 Allgemeine Mission offen auf dem Spielplan aus.

Um eine Allgemeine Mission zu erfüllen, musst du deren **Anforderung(en)** erfüllen. Führe dann alle unten auf der Allgemeinen Mission angegebenen Effekte aus. Drehe dann die erfüllte Allgemeine Mission auf die Rückseite. Kein anderer Spieler kann sie mehr erfüllen.

Hinweis: Die links liegende Allgemeine Mission ist am leichtesten zu erfüllen, die rechts liegende am schwersten.



ANFORDERUNGEN VON MISSIONEN

Jede Mission – sowohl Privat als auch Allgemein – hat ihre eigenen Anforderung(en). Diese beziehen sich fast immer auf deine gebauten Gebäude.

Wichtig: Gebäude „verbrauchen“ sich nicht durch das Erfüllen von Missionen. Du kannst dieselben Gebäude für die Anforderungen jeder Mission erneut nutzen.

GEBÄUDE

Fast immer ist die Gebäudeart als Anforderung vorgegeben (nur bei Allgemeinen Mission C wird auch je 1 Gold-Regenerator als Anforderung gestellt).



Eine Anforderung kann auch sein, dass das Gebäude mindestens an einem Silber-Regenerator angebaut sein muss: Ist das der Fall, wird das durch je 1 kleinen silbernen und goldenen Regenerator oben links vom Symbol angezeigt. Ein Gebäude-Symbol ohne Regeneratoren oben links darf somit an jedem Regeneratortyp angebaut sein.

Wichtig: Das Symbol heißt also **nicht**, dass hier je 1 Gebäude pro Regeneratortyp benötigt wird, sondern nur 1 Gebäude an Silber **oder** Gold.

Steht vor einer Anforderung eine Zahl, gibt diese an, wie oft du die Anforderung erfüllen musst.

Wichtig: Gebäude an Gold-Regeneratoren haben immer 2 Gebäudearten (manchmal gleiche Art, manchmal anders) und diese zählen zusätzlich immer **doppelt!** 1 Gebäude an einem Gold-Regenerator zählt somit als insgesamt 4 Gebäude!

REGIONEN

Auch die Region eines Regenerators oder Gebäudes kann als Anforderung gestellt werden. Ist keine Region vorgegeben, darf das Gebäude/der Regenerator in einer beliebigen Region liegen.

Der Spielplan ist in 3 Regionen eingeteilt (2 Regionen im Spiel mit 1 oder 2 Spielern):



RUNDENENDE



Sobald alle Spieler gepasst haben, endet die aktuelle Runde.

Schieb jetzt den **Runden-Anzeiger** auf das nächste Feld der Runden-Leiste.

PRIVATE MISSIONEN DER STUFE III

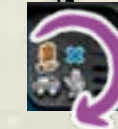
Schieb ihr den Runden-Anzeiger dabei über dieses Symbol?



Dann entfernt jetzt alle Privaten Missionen der Stufe II vom Spielplan (die 4 Karten der Auslage und den Stapel) aus dem Spiel.

Legt den Stapel der Privaten Missionen der Stufe III verdeckt unterhalb des Spielplans ab und deckt dessen oberste 4 Privaten Missionen als neue Auslage auf.

War das schon die 4. Runde und es gibt kein nächstes Feld mehr? Dann geht direkt über zur Endwertung (siehe Seite 18). Ansonsten führt jetzt nacheinander folgende 4 Schritte aus:



1. SPRIT TANKEN

Jeder Spieler tankt jetzt neuen Sprit:

Du erhältst Sprit in Höhe deines Tankstandes. Dieser entspricht der Zahl, die der **niedrigere** der beiden Marker links (der Energie-Anzeiger) und rechts (der Technologie-Anzeiger) von der Tank-Leiste auf deiner Kommandokonsole erreicht hat.



Beispiel: Lilas Technologie-Anzeiger liegt zwar auf der 7, aber sein Energie-Anzeiger liegt auf der 4. Somit ist dieser niedriger als sein Technologie-Anzeiger. Er tankt somit nur 4 Sprit.

2. AUSLAGE ERNEuern

Entfernt die Private Mission aus der Private Missionen-Auslage, die am weitesten **rechts** liegt.

Schieb dann alle offenen Privaten Missionen möglichst weit nach rechts.

Deckt dann 1 neue Private Mission auf und legt sie auf das nun linke freie Feld der Private Missionen-Auslage.

Damit ist euer Briefing abgeschlossen! Ihr habt nun jedwedes notwendige Wissen, um an die Oberfläche zurückzukehren und unseren Traum der Rückkehr – das Phönix-Projekt – endlich Wirklichkeit werden zu lassen! Wir setzen auf euch!



3. MECHANIKER IN PAUSE SCHICKEN



Stellst alle Mechaniker auf dem Job-Tableau auf die mit ihren Job-Blocks verbundenen **Pausenräume**. Jeder Mechaniker folgt dafür immer dem Kabel ohne Pfeilrichtung, das an seinen Job-Block angeschlossen ist.

Bewegt auch alle Mechaniker vom Zentralen Job in den Start-Pausenraum.



4. NEUE SPIELREIHENFOLGE BESTIMMEN



Bestimmt nun die Spielreihenfolge für die nächste Runde.

Das tut ihr in umgekehrter Spielreihenfolge, es beginnt also der Spieler, dessen Reihenfolge-Anzeiger ganz rechts liegt und dann geht ihr von rechts nach links:

Wenn du dran bist, wähle 1 noch freies Feld auf der **anderen** Seite der Reihenfolge-Leiste (von oben nach unten oder von unten nach oben, je nachdem wo eure Reihenfolge-Anzeiger gerade liegen). Schiebe deinen Reihenfolge-Anzeiger auf das gewählte Feld.

Wichtig: Du darfst nur aus den Feldern wählen, die maximal eurer Spieleranzahl entsprechen.

Wenn ihr alle eure Reihenfolge-Anzeiger bewegt habt, habt ihr die neue Zug-Reihenfolge für die nächste Runde (von links nach rechts).

SPRIT SPAREN

Ist an deinem neuen Feld ein Sprit-Symbol? Dann erhalte sofort entsprechend viel Sprit.

Wer in der neuen Runde später dran ist, erhält somit einen Ausgleich in Sprit.



Beispiel: Lila war in der letzten Runde 3., also Letzter. Er entscheidet sich für die 1. Position in der nächsten Runde (1). Nach ihm wählt Orange erneut die 2. Position und erhält dafür 1 Sprit (2). Da Grün in der letzten Runde 1. war, muss sie nun als Letzte wählen. Ihr bleibt nur die 3. Position übrig. Aber für diese erhält sie immerhin 2 Sprit.

ENDWERTUNG

Nach der 4. Runde findet die Endwertung statt.
Führt dazu die folgenden 4 Wertungen nacheinander aus:

1. FUNKGERÄTE

Erhalte Siegpunkte für die Position deiner Siedler auf den 9 Funkgeräten.
Gehe jedes Funkgerät einzeln durch: **Multipliziere** den Siegpunkte-Wert auf dem Feld deines Siedlers mit der Anforderung des Funkgeräts.



Erhalte **3/2/1** Siegpunkte (je nach Position deines Siedlers) **pro** von dir gebautem **Gebäude der gezeigten Art**.



Erhalte **3/2/1** Siegpunkte (je nach Position deines Siedlers) **pro** von dir gebautem **Regenerator** (egal ob Bronze, Silber oder Gold) **in der gezeigten Region**.



Erhalte **4/3/2** Siegpunkte (je nach Position deines Siedlers) **pro** von dir gebautem **Bronze-/Silber-Regenerator**.

Erhalte **6/5/4** Siegpunkte (je nach Position deines Siedlers) **pro** von dir gebautem **Gold-Regenerator**.



Erhalte **2/1/½** Siegpunkte (je nach Position deines Siedlers) **pro** von dir **erfüllter Privater Mission** (abgerundet).



Erhalte **10/8/5** Siegpunkte (je nach **Position deines Siedlers** auf diesem Funkgerät).

2. TECHNOLOGIE-MODULE

Erhalte Siegpunkte für deine Technologiemodule der Stufe IV:



Erhalte 3 Siegpunkte pro von dir gebautem Gebäude der gezeigten Art.



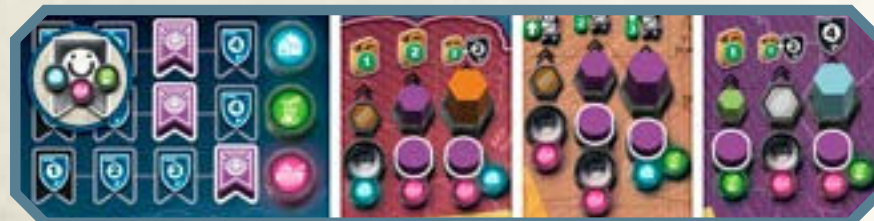
Erhalte 3 Siegpunkte pro von dir gebautem Regenerator in der gezeigten Region (egal welche Qualität).



Erhalte 2 Siegpunkte pro von dir erfüllter Privater Mission.

3. GEBÄUDE

Erhalte Siegpunkte für alle deine gebauten Gebäude.
Multipliziere dazu den durch deinen Gebäudewert-Anzeiger angegebenen Gebäudewert mit der Anzahl deiner gebauten Gebäude dieser Art.
Führe das für alle 3 Gebäudearten durch.



Beispiel: Lila wertet seine gebauten Gebäude. Dabei betrachtet er den jeweiligen Gebäudewert, den seine Gebäudewert-Anzeiger angeben. Er erhält für 2 Zivil-Gebäude je 3 Siegpunkte, für 3 Wissenschafts-Gebäude je 3 Siegpunkte und für 4 Militär-Gebäude je 4 Siegpunkte. Insgesamt sind das 31 Siegpunkte (6+9+16).

4. LEISTEN DER KOMMANDOKONSOLE

Erhalte Siegpunkte für die Position deines Energie-Anzeigers sowie deines **niedrigeren** Fortschritts-Anzeigers. Sind sie nicht hoch genug, kann es auch sein, dass du hier keine Punkte erhältst.

ENERGIE-LEISTE

Erhalte Siegpunkte entsprechend der Position deines Energie-Anzeigers (1/2/4/6 Siegpunkte für Position 9/10/11/12).

FORTSCHRITTS-LEISTEN

Erhalte Siegpunkte für die Position deines **niedrigeren** Fortschritts-Anzeigers (3/6/10 Siegpunkte für die Position 2/3/4).



Beispiel: Orange erhält für ihre Energie 2 Siegpunkte und für ihren gemachten Fortschritt 6 Siegpunkte. Insgesamt sind das 8 Siegpunkte (2+6).

Wer jetzt die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten die meisten Siedler ausgesendet hat (es zählen die der Kommandokonsole und der Reise).

Herrscht noch immer Gleichstand, gewinnt, wer davon die meiste Energie hat.

Herrscht noch immer Gleichstand, gewinnt, wer davon den meisten Sprit hat.

Herrscht noch immer Gleichstand, teilen sie sich den Sieg.



SOLO-MODUS

Deine Mechaniker sind nicht allein in dieser neuen Welt. Schon bald wirst du dich einer anderen Organisation stellen müssen, die auf eigene Faust versucht, die Erde unter ihre Fittiche zu kriegen: Das Kraken-Projekt! Doch die Menschheit wird sich nur an 1 Projekt erinnern, wird nur 1 Projekt für sein neues Leben an frischer Luft danken. Doch die Pläne des Kraken-Projekts basieren auf eben den Fehlern, die einst zum Desaster führten! Sei effizienter und erlange die Vorherrschaft, bevor sie es tun! Übernimm die Kontrolle über deine neue Welt!

Wir sind das Kraken-Projekt und wir werden die Welt neu formen! Die Bevölkerung im Untergrund dürstet nach der verlorenen Vergangenheit in Glanz und Gloria. Wir sind bereit, uns zu opfern und den hohen Preis zu zahlen, den ihre Wiederherstellung verlangt! Unter unserer Kontrolle werden wir die Bevölkerung neu organisieren und zu alter Stärke zurückführen!



SPIELAUFBAU

Führe den Spiel Aufbau wie üblich für 2 Spieler durch. Beachte dabei folgende Unterschiede:

1. Mische alle Kraken-Projekt-Karten und lege sie als verdeckten Kraken-Projekt-Stapel in Reichweite aus.
2. Lege die Rundenende-Karte etwas daneben ab.
3. Wähle 1 Farbe für das Kraken-Projekt. Das Kraken-Projekt hat **keine** Kommandokonsole: Lege alle Regeneratoren, Gebäude und Siedler der gewählten Farbe als Vorrat neben den Spielplan.
4. Lege den Reihenfolge-Anzeiger des Kraken-Projekts auf das 1. Feld der Reihenfolge-Leiste. Lege deinen auf das 2. Feld.
5. Lege nur 2 Paare aus Startdiskette und Privater Mission der Stufe I aus. Wähle wie üblich 1 Paar für dich aus. Dann lege das andere in die Schachtel zurück.
6. Das Kraken-Projekt hat **keine** Gebäudewert-Anzeiger. Lege sie in die Schatel zurück.
7. Wähle 1 Schwierigkeitsgrad: Leicht, Mittel, Fortgeschritten oder Schwer.
8. Das Kraken-Projekt beginnt die erste Runde.



KRAKEN-PROJEKT-STAPEL

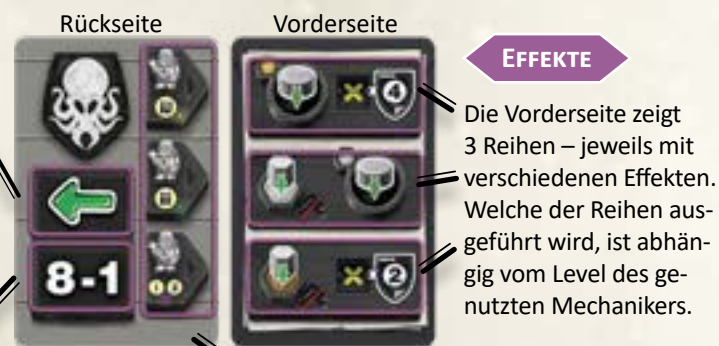
Die **Kraken-Projekt-Karten** entscheiden, was das Kraken-Projekt in seinem Zug macht: Die **Vorderseite** der aktiven Karte enthält die möglichen Aktionen des Zuges, die **Rückseite** der (dann) obersten verdeckten Karte des Kraken-Projekt-Stapels aber entscheidet welche der Effekte der aktiven Karte tatsächlich ausgeführt werden. Zusätzlich enthält sie Informationen über die Priorität bei Entscheidungen.

AUSWAHLPFEIL

Bei Entscheidungen richtet sich das Kraken-Projekt oft nach der Richtung dieses Pfeils. Es wählt dann immer die Option, die sich (entsprechend der Pfeilrichtung) am weitesten links oder rechts befindet.

STAPEL LEER?

Sobald du die letzte Karte vom Kraken-Projekt-Stapel ziehst, mische alle zuvor abgeworfenen Kraken-Projekt-Karten und bilde daraus einen neuen Kraken-Projekt-Stapel.



EFFEKTE

Die Vorderseite zeigt 3 Reihen – jeweils mit verschiedenen Effekten. Welche der Reihen ausgeführt wird, ist abhängig vom Level des genutzten Mechanikers.

PRIORISIERTE DISTRIKTE

Diese Zahlen beziehen sich auf die nummerierten Distrikte auf dem Spielplan. Wählt das Kraken-Projekt einen Distrikt (für das Bauen eines Regenerators oder Gebäudes) aus, folgt es der hier angegebenen Priorisierung von 1–8 (aufsteigend) oder von 8–1 (absteigend).

Beispiel: Baut das Kraken-Projekt einen Regenerator, muss es einen Distrikt dafür wählen. Die oberste Karte des Kraken-Projekt-Stapels gibt 8–1 vor. Also überprüft es zuerst, ob das passende Regeneratorfeld im 8. Distrikt frei ist. Ist es besetzt, überprüft es als nächstes den 7. Distrikt usw., bis es ein passendes freies Regeneratorfeld findet.

DER ZUG DES KRAKEN-PROJEKTS

Wenn du am Zug bist, führst du deinen Zug wie üblich aus. Wenn das Kraken-Projekt am Zug ist, führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

1. Decke die oberste Karte des Kraken-Projekt-Stapels auf und lege sie rechts neben den Stapel.
2. Das Kraken-Projekt führt seinen Zug immer mit seinem höchsten Mechaniker aus. Das ist also der Mechaniker des Kraken-Projekts, der auf dem Job-Tableau im Pausenraum der höchsten Stufe steht (im Vergleich zu seinen anderen Mechanikern). Mehrere Mechaniker auf der höchsten Stufe? Dann nutze den Auswahlpfeil.
3. Stelle diesen Mechaniker auf einen freien Job des Job-Blocks, der (auf der gleichen Stufe) **direkt** mit seinem Pausenraum verbunden ist. Mehrere Jobs im Job-Block zur Auswahl? Dann nutze den Auswahlpfeil.

Kannst du den Mechaniker WEITERBILDEN (über ein blaues Kabel auf einen Job in die höhere Stufe bewegen)? Dann tue das. Nach WEITERBILDUNG mehrere Jobs zur Auswahl? Dann nutze den Auswahlpfeil.

Wichtig: Das Kraken-Projekt führt diesen Job **nicht** aus. Es blockiert ihn nur für dich.

Auf Job stellen nicht möglich, da alle Jobs im relevanten Job-Block belegt sind? Dann BEFÖRDERE den Mechaniker stattdessen.

4. Überprüfe, welche Reihe der Karte ausgeführt wird: Auf der Rückseite der obersten Karte auf dem Kraken-Projekt-Stapel siehst du 3 große schwarze Pfeile mit Stufen und Mechanikern.

Suche die Zeile, die der Stufe des eingesetzten Mechanikers entspricht.



Beispiel: Kommt der Mechaniker aus einem Pausenraum der Stufe III, führt es die Aktionen der mittleren Reihe aus.

5. Führe nacheinander von links nach rechts **alle** Effekte der offenen Kraken-Projekt-Karte aus, die in dieser Reihe liegen.
6. Wurde der Mechaniker auf einem Job der Stufe IV eingesetzt? Dann setze sofort 1 Siedler des Kraken-Projekts (aus dem Vorrat) auf dem Funkgerät ein, zu dem das Kabel nach oben führt.

Stelle danach den eingesetzten Mechaniker wie üblich in den Start-Pausenraum zurück. Denn auch beim Kraken-Projekt gilt: Ein Mechaniker bleibt nie auf einem Job der Stufe IV stehen.

7. Der Zug des Kraken-Projekts endet. Danach bist wie üblich du am Zug.

EFFEKTE DER KRAKEN-PROJEKT-KARTEN

Im folgenden werden die Effekte auf den Kraken-Projekt-Karten im Detail beschrieben:

PRIVATE MISSION ABWERFEN

Wirf die linke oder rechte Private Mission (je nach Richtung des Auswahlpfeils) aus der Auslage für Private Missionen ab.

REGENERATOR BAUEN

Das Kraken-Projekt baut 1 Bronze-, Silber- oder Gold-Regenerator (erkennbar an der Farbe des sechseckigen Feldes) auf einem freien Regeneratorfeld auf dem Spielplan.

Dabei priorisiert es die nummerierten Distrikte in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge (je nach Richtung des Auswahlpfeils).

Erinnerung: Das Kraken-Projekt erhält keine Boni, auch nicht von Regeneratorfeldern.

Das Kraken-Projekt dreht – sobald es in angrenzenden Distrikten Regeneratoren gebaut hat – wie üblich den Grenzstreifen dazwischen auf seine graue Seite. Es erhält dafür aber keinen Bonus.

Findet das Kraken-Projekt **kein** passendes freies Regeneratorfeld in allen Distrikten, baut es stattdessen 1 Regenerator von der um 1 höheren Qualität (> > >). Geht auch dies nicht, versucht es, 1 Regenerator von der um 1 niedrigeren Qualität zu bauen (> > >). Geht auch dies nicht, baut es keinen Regenerator. Der Effekt verfällt.

GEBÄUDE BAUEN

Das Kraken-Projekt baut 1 Gebäude auf einem freien Gebäudefeld, das an einen Bronze-, Silber- oder Gold-Regenerator auf dem Spielplan angeschlossen ist (erkennbar an der Farbe des kleinen sechseckigen Symbols in der oberen Ecke). Dabei priorisiert es die nummerierten Distrikte in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge. Es ist nicht wichtig, wer den Regenerator gebaut hat, an den das Gebäude angebaut wird.

Gibt es in allen Distrikten kein passendes freies Gebäudefeld, baut das Kraken-Projekt stattdessen ein Gebäude an einen Regenerator von der um 1 höheren Qualität (> > >). Geht auch dies nicht, baut es das Gebäude an einen Regenerator von der um 1 niedrigeren Qualität an (> > >). Geht auch dies nicht, baut es kein Gebäude. Der Effekt verfällt.

Wie üblich erhältst du den Regeneratorbonus, wenn das Kraken-Projekt ein Gebäude an einen deiner Regeneratoren anbaut. Baust du ein Gebäude an einen Regenerator des Kraken-Projekts an, erhält das Kraken-Projekt dafür Siegpunkte:

Gebäude an ... > = 1 Siegpunkt, > = 1 Siegpunkt, > = 4 Siegpunkte.

SIEGPUNKTE ERHALTEN

Es gibt 2 verschiedene Siegpunkt-Symbole für das Kraken-Projekt:

Das Kraken-Projekt erhält Siegpunkte in Höhe der im schwarzen Wappen angegebene Zahl.

Multipliziere die Zahl der aktuellen Runde mit der im schwarzen Wappen angegebenen Zahl. Das Kraken-Projekt erhält so viele Siegpunkte.

REISEN

Bewege 1 Siedler des Kraken-Projekts pro Zahl im Symbol auf der Reise-Leiste um 1 Feld in Pfeilrichtung weiter. Bei jeder Gabelung: Nutze den Auswahlpfeil. Das Kraken-Projekt erhält keine Reise-Boni, wirft aber wie üblich Reise-Bonus-Plättchen von Feldern ab, auf die sich seine Siedler bewegen.

Das Kraken-Projekt hat immer genau 1 (aktiven) Siedler auf der Reise-Leiste: Sobald ein Siedler des Kraken-Projekts auf einem Funkgerät am Ende der Reise-Leiste eingesetzt wird, nimm 1 neuen Siedler des Kraken-Projekts aus dem Vorrat und stelle ihn auf das Start-Feld der Reise-Leiste.

Das Kraken-Projekt ignoriert den gestrichelten orangen Pfeil auf der Reise-Leiste und sendet beim Berühren **keinen** Siedler aus.

MECHANIKER BEFÖRDERN

Das Kraken-Projekt nutzt auch für diesen Effekt immer seinen Mechaniker im Pausenraum der höchsten Stufe (im Vergleich zu seinen anderen Mechanikern).

Bewege den Mechaniker über weiße Kabel in den nächsten Pausenraum, ignoriere die roten Kabel. Bei jeder Gabelung aus weißen Kabeln: Nutze den Auswahlpfeil.

Der beförderte Mechaniker steht im nächsten Zug wieder zur Verfügung.

NEUE KRAKEN-KARTE AUFDECKEN

Ziehe die oberste Kraken-Projekt-Karte und lege sie als neue offen liegende Karte ab.

Dann führt das Kraken-Projekt direkt die Effekte der neu aufgedeckten Karte aus.

Dieser Effekt kommt ausschließlich in Kombination mit MECHANIKER BEFÖRDERN vor. Das Kraken-Projekt nutzt für den 2. Zug immer automatisch den Mechaniker, den es im 1. Zug befördert hat.

RUNDENENDE

Führe zuerst die 4 Schritte des regulären Rundenenendes wie üblich (mit folgenden Ausnahmen) aus und führe dann die Rundenende-Karte aus.

ÄNDERUNGEN DER 4 SCHRITTE

1. SPRIT TANKEN

Das Kraken-Projekt tankt keinen Sprit. Du tankst Sprit wie üblich.

4. NEUE SPIELREIHENFOLGE BESTIMMEN

Darf das Kraken-Projekt zuerst auswählen (weil sein Reihenfolge-Anzeiger an der 2. Position liegt), wählt es die 1. Position.

RUNDENENDE-KARTE

Führe dann die Schritte der Rundenende-Karte der aktuellen Runde aus:

Die Rundenende-Karte hat 3 Reihen – 1 Reihe für je 1 der ersten 3 Runden der Partie. Eine 4. Reihe gibt es nicht, da dort kein Rundenende mehr ausgeführt wird und du stattdessen direkt zur Endwertung übergehst.

Beispiel: Die 2. Runde ist zu Ende und das Kraken-Projekt führt von links nach rechts die markierten Effekte aus.

Die Effekte auf der Rundenenende-Karte werden im Folgenden beschrieben:

ALLGEMEINE MISSION ENTFERNEN

Entferne die Allgemeine Mission mit der angegebenen Schwierigkeit (A, B oder C) aus dem Spiel. Du kannst sie nicht mehr erfüllen.

MECHANIKER BEFÖRDERN

Das Kraken-Projekt befördert 1 Mechaniker aus einem Pausenraum der angegebenen Stufe. Mehrere Mechaniker auf dieser Stufe? Dann nutze den Auswahlpfeil.

Nach der 3. Runde befördert das Kraken-Projekt 2 Mechaniker: Je 1 in einem Pausenraum der Stufe II und Stufe III.

SIEDLER EINSETZEN

Das Kraken-Projekt setzt 1 seiner Siedler (aus dem Vorrat) auf 1 der Funkgeräte auf dem Spielplan unten links ein. Es wählt dabei immer das Funkgerät, bei dem es seinen Siedler auf dem am weitesten links liegenden Feld (im Vergleich zu den anderen Funkgeräten) einsetzen kann. Mehrere Funkgeräte gleichauf? Dann nutze den Auswahlpfeil.

ENDWERTUNG

Führe die Schlusswertung für dich wie üblich durch.

Das Kraken-Projekt führt die Endwertung ebenfalls wie üblich durch, aber mit folgenden Ausnahmen:

1. FUNKGERÄTE

Das Kraken-Projekt erhält 10 Siegpunkte pro Siedler auf der 1. (ganz linken) Position eines Funkgeräts und 8 Siegpunkte pro Siedler auf der 2. (mittleren) Position eines Funkgeräts. Ignoriere ansonsten die konkreten Wertungen der Funkgeräte für das Kraken-Projekt.

3. GEBÄUDE

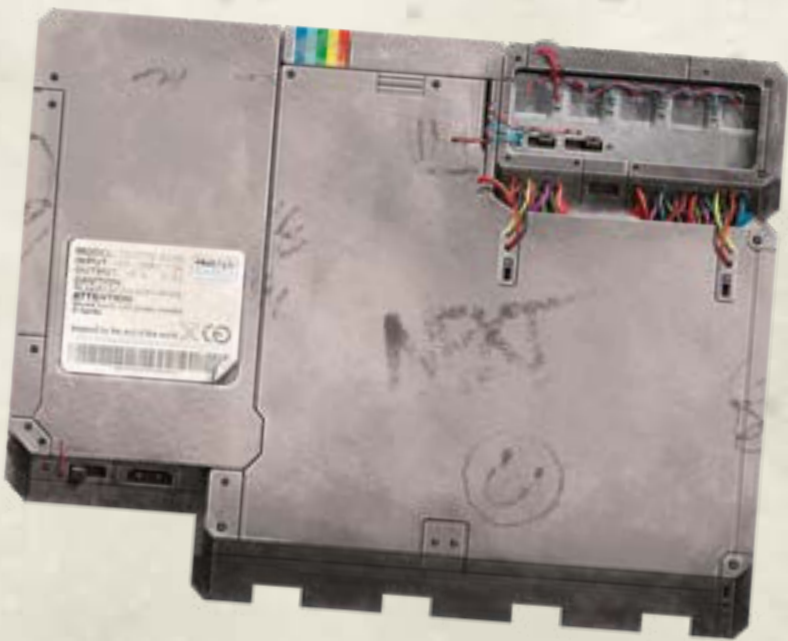
Multipliziere die Anzahl der vom Kraken-Projekt gebauten Gebäude mit der Zahl des von dir gewählten Schwierigkeitsgrads:

Leicht = 1 Mittel = 2 Fortgeschritten = 3 Schwer = 4

Das Kraken-Projekt erhält das Ergebnis als Siegpunkte.

Wer jetzt die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt das Kraken-Projekt.



Autoren: Jorge J. Barroso • **Illustrationen:** Jorge Tabanera Redondo
Grafikdesign: Jesús Fuentes
DEUTSCHE VERSION / V1.0
Übersetzung: Spielertexter • **Grafikdesign:** Robin Eckert & Anna Spies
Redaktion: Robin Eckert • **Lektorat:** Korbinian Würzle • **Verlagsleitung:** Benjamin Schönheiter



Frosted Games Spielverlag GmbH,
Rosestr. 24,
95448 Bayreuth,
Deutschland.



© 2025 FROSTED GAMES SPIELEVERLAG GMBH unter der Lizenz von © 2024 Perro Loko Games.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Braucht ihr ein Ersatzteil?
Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de/kontakt!

Habt ihr Regelfragen zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben?
Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!



ERKLÄRUNGEN

STARTDISKETTEN



Erhalte 1 Sprit.
Baue 1 Bronze-Regenerator. Zahle dafür keinen Sprit und erhalte nicht den Regeneratorbonus.



Erhalte 1 Sprit. Befördere 1 deiner Mechaniker. Zahle dafür keinen Sprit. Du darfst ihn nicht direkt einarbeiten.



Erhalte 1 Sprit.
Baue 1 Gebäude an einem bestehenden Bronze-Regenerator an. Zahle dafür keinen Sprit.



Erhalte 2 Sprit.
Erhalte 1 Private Mission und reise 1 mal.



Erhalte 2 Sprit.
Mache 1 Fortschritt. Wählst du den rechten Weg des rechten Fortschritts-Anzeigers, erhältst du den dort angegebenen Sprit **nicht**.

TECHNOLOGIE-MODULE

Die Effekte aller Technologie-Module der Stufe II werden im Folgenden erklärt.

Technologie-Module der Stufe II haben 2 Hälften:

Oben: Bonus, den du erhältst, wenn du das Modul an einen Steckplatz anlegst.

Unten: Passive Fähigkeit, die gilt sobald du das Modul an einen Steckplatz anlegst. Immer wenn du den Effekt links ausführst, erhältst du den Effekt rechts.



Erhalte beim Anstecken 1 Sprit pro von dir gebautem Militär-Gebäude.

Immer wenn du ein Militär-Gebäude baust, erhalte 2 Sprit.



Reise 1x beim Anstecken.
Immer wenn du ein Wissenschafts-Gebäude baust, reise 1x.



Erhalte beim Anstecken 1 Private Mission.
Immer wenn du 1 Gebäude an einen Bronze-Regenerator anbaust, erhalte 1 Private Mission.



Erhalte beim Anstecken 1 Siegpunkt pro von dir gebautem Zivil-Gebäude.
Immer wenn du 1 Zivil-Gebäude baust, erhalte 2 Siegpunkte.



Erhalte beim Anstecken 1 Sprit pro von dir gebautem Bronze-Regenerator.
Immer wenn du einen Bronze-Regenerator baust, darfst du zusätzlich 1 Sprit zahlen. Tust du das, erhalte den Regenerator-bonus von 1 deiner Regeneratoren deiner Wahl (auch der neue ist wählbar).



Erhalte beim Anstecken 2 Siegpunkte pro von dir erfüllter Privater Mission.
Immer wenn du eine Private Mission erfüllst, erhalte 2 Siegpunkte.

Die Effekte der Technologie-Module der Stufe III erklären sich über die Effekt-Übersicht hier rechts.

Die Effekte der Technologie-Module der Stufe IV sind auf Seite 18 erklärt.

SYMBOLÜBERSICHT



Erhalte X Sprit.



Zahle X Sprit.



Erhalte 1 Technologie-Modul der Stufe II.



Erhalte 1 Technologie-Modul der Stufe III.



Erhalte 1 Technologie-Modul der Stufe IV.



Mache X Fortschritte.
Keine Zahl? Dann 1x.



Baue 1 Regenerator.



Baue gratis 1 Regenerator (zahle dafür keine Spritkosten).



Baue 1 Regenerator. Erhalte zusätzlich zu üblichen Boni den Regeneratorbonus von 1 anderen Regeneratorfeld, auf dem bereits ein Regenerator von dir steht. Erhalte alle Boni in einer Reihenfolge deiner Wahl.



Baue 1 Gebäude.



Erhalte 1 Sprit und baue 1 Gebäude



Baue gratis 1 Gebäude (zahle dafür keine Spritkosten).
Besonderheit: Auf dem Gebäudelfeld darf bereits ein anderes Gebäude (egal von welchem Spieler) stehen. Beide Gebäude gelten für alle Effekte als voneinander getrennt.



Erhalte 1 Sprit.
Baue 2 Gebäude an 2 unterschiedlichen Regeneratoren.



Erhalte 1 Private Mission oder reise 2x.



Erhöhe den Gebäudewert 1 Gebäudeart deiner Wahl, indem du deinen Gebäudewert-Anzeiger bei dieser Gebäudeart um 1 Feld nach rechts schiebst.



Erhalte Siegpunkte für 1 Gebäudeart deiner Wahl.



Sende 1 Siedler von deiner Kommandokonsole aus.



Lass deine Siedler auf der Reise-Leiste X mal reisen.
Keine Zahl? Dann 1x.



Erhalte sofort X Siegpunkte



Bei der Endwertung erhältst du X Siegpunkte.



Befördere 1 deiner Mechaniker aus einem Pausenraum.



Befördere gratis 1 deiner Mechaniker aus einem Pausenraum (zahle dafür keine Spritkosten). In diesem Zug bereits einen anderen Mechaniker auf einem Job eingesetzt? Du darfst mit diesem Effekt nicht direkt einarbeiten.



Erhalte 1 Private Mission (aus der Auslage oder die oberste Karte des verdeckten Stapels)



Erfülle 1 Private Mission von deiner Hand. Du musst ihre Voraussetzung nicht erfüllen und sie gilt nicht als die 1 Private Mission, die du pro Zug erfüllen darfst.



Effekte wie oben geschrieben. Es muss **nicht** die gleiche Private Mission sein und du darfst dies in einer Reihenfolge deiner Wahl ausführen.