

HOW TO SAVE A WORLD KRISEN!

Mini-Erweiterung

Autoren:
Josh Cappel &
Yuval Grinspun

Inhalt: 16 Kapseln,
10 Krisenkarten

Erweiterung! Grundspiel *How to Save a World*
zum Spielen benötigt!

NICHT KOMPATIBEL MIT DEM SOLO-MODUS

Während sich der Asteroid bedrohlich nähert, treten jetzt auch vermehrt schwierige Krisen auf ... kannst du sie zu deinem Vorteil nutzen?

ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU



Mischt die 10 Krisen und legt sie als verdeckten Krisen-Stapel bereit. Jeder Spieler nimmt sich die 4 Kapseln in seiner Farbe.



SPIELABLAUF

Immer wenn der Asteroid ein Feld mit -Icon (egal ob A oder B) auf der Asteroidenleiste überdeckt, zieht die oberste Krise vom Krisen-Stapel und legt sie offen aus: Diese Krise ist jetzt **aktiv**, somit gilt ihr negativer Effekt im oberen Bereich ab sofort für alle Spieler (bis die Krise **überwunden** ist).

- **Wichtig:** Es können auch **mehrere** Krisen gleichzeitig **aktiv** sein.

negativer Effekt
(nur wenn **aktiv**)

3 Lösungs-Felder

positiver Effekt
(nur wenn **überwunden**)



DAS BEDEUTEN DIE KOSTEN-ICONS:



Wissens-
Ertragslinie
um 1 senken



1 Biomasse
und 1 Wissen
verbrauchen

KAPSEL EINSETZEN

Wenn eine **aktive Krise** offen ausliegt, darfst du (als **kompletten Zug**) 1 deiner Kapseln auf 1 ihrer noch **freien** Lösungs-Felder (die ohne Kapsel) einsetzen.

Um eine Kapsel auf einem Lösungs-Feld einsetzen zu dürfen, musst du ...

... noch **mind. 1 Raumfähre** in irgendeiner Ankunftszone haben.

... vorher dessen **Kosten** (Symbole darin) bezahlen.

Die einzusetzende Kapsel, darfst du **aus deinem Vorrat** oder von einer anderen **aktiven/überwundenen** Krise nehmen.

Beispiel: Wenn du 1 Spezieskarte abwirfst (und dabei noch mind. 1 Raumfähre in einer Ankunftszone hast), darfst du 1 deiner Kapseln auf diesem Lösungs-Feld einsetzen.



1 Spezieskarte
abwerfen



2 Karten
abwerfen



1 Punkt
verlieren

KRISE ÜBERWINDEN

Sobald auf **allen 3 Lösungs-Feldern** einer Krise je 1 Kapsel steht (*egal von wem*), ist die Krise **überwunden**:

Ihr negativer Effekt (im oberen Bereich) gilt **ab sofort nicht mehr**. Schiebt die Krise so unter den Spielplan, dass ihre obere Hälfte verdeckt wird.

Ab jetzt gilt nur noch ihr positiver Effekt (im unteren Bereich).

Ihr müsst Krisen **nicht** überwinden! Das Spiel endet wie üblich, auch wenn es noch aktive Krisen gibt. Einige überwundene Krisen geben Punkte bei der **Endwertung**.

KAPSELN ZURÜCKNEHMEN

Manche überwundenen Krisen lassen dich Kapseln von dort zurücknehmen. Hier gilt Folgendes:

- Eine einmal **überwundene** Krise bleibt auch dann überwunden, wenn ihr Kapseln davon zurücknehmt.
- Wurden **alle** Kapseln von einer überwundenen Krise zurückgenommen? **Entfernt** die Krise aus dem Spiel.
- Auch wenn durch das Herunternehmen wieder Lösungs-Felder frei werden, dürfen dort **keine** Kapseln mehr eingesetzt werden.