

WASSERKRAFT

REGELBUCH

5- SPIELER-ERWEITERUNG

8. Dezember 1923.

Ein Punkt auf der Karte war rot umrandet. „Das neue Land scheint geeignet zu sein, oder?“ fragt Marguerite Grant, während sie an ihrem Bronx nippt.

„Das ganze Gebiet ist sehr vielversprechend, es könnte sogar noch mehr Ertrag bringen als das bisherige.“ antwortet ihr Ingenieur.

Marguerite schaut ihm tief in die Augen: „Sind sie sicher? Waren sie selber schon dort? Sind die Maschinen schon an der Arbeit? Fließt das Wasser schon durch die Rohrwerke?“

„Nein... natürlich nicht, aber die Berichte sind vielversprechend. Außerdem unterstützt uns die Regierung mit allen Kräften.“

„Ich weiß genau, was die vorhaben. Sie wollen das Energiemonopol. Das ist der Grund, warum sie uns Zugang zu diesem Land geben. All die neuen Verträge? Ein neuer Schachzug.“

Der Ingenieur schaut sie verunsichert an: „Glauben sie wirklich, es ist möglich ein Monopol zu erreichen?“

Marguerite muss laut lachen: „Natürlich nicht. Niemand kann verhindern, dass unsere Konkurrenz hier auch bald auftaucht. Dennoch, so lange die anderen noch nicht hier sind und unsere Regierung so großzügig ist, sollten wir das beste aus der Situation machen.“

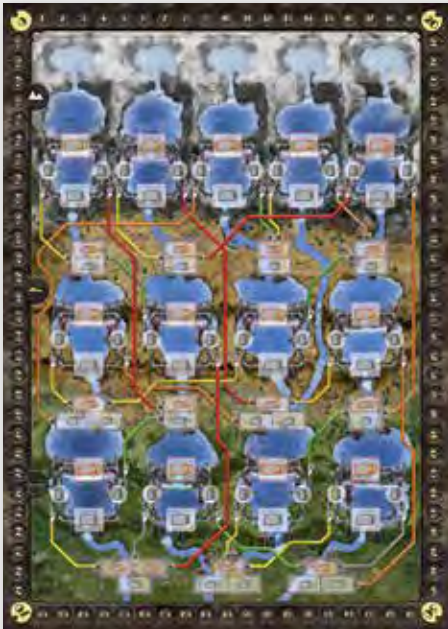
Mit einer unmissverständlichen Geste schickt Mrs. Grant ihre Assistenten fort. Dann rollt sie die Karte auf und bestellt einen weiteren Drink. Sie ertappt sich dabei, wie sie lächelt während sie denkt: „Dieses neue Land ist groß, aber nicht groß genug für uns alle...“



MATERIAL

Diese Erweiterung empfehlen wir euch für Spiele mit 4 oder 5 Personen.

Die Erweiterung Leeghwater-Projekt wird ebenfalls benötigt, wenn ihr zu fünft spielen wollt.



1 neuer Spielplan



9 Private
Vertragsplättchen



1 Reihenfolgeleiste
für 5 Spieler



1 Start-
vertragsplättchen



6 Hydro mit Wert 1



1 Bauscheibe



1 zusätzlicher
Managementplan



10 Bagger
10 Betonmischer
mit Wert 1

Wenn ihr Arbeiter auf eines der oberen Aktionsfelder auf dem neuen Managementplan einsetzt, dürft ihr 1 beliebige der 4 abgebildeten Aktionen nutzen.

Wenn ihr Arbeiter auf eines der unteren Aktionsfelder einsetzt, dürft ihr Energie produzieren.

AUFBAU DES NEUEN MATERIALS

Baut den Spielplan wie üblich auf mit den folgenden abweichenden Regeln:

- 1 Legt 5 zufällige Quellenplättchen auf die dafür vorgesehenen Felder oben auf dem Spielplan.
- 2 Platziert wie üblich 1 neutrale Staumauer der Stufe 1 in den Bergen, 1 Staumauer der Stufe 2 in den Hügeln und 1 Staumauer der Stufe 3 in der Ebene. Legt hinter jede davon 1 Wassereinheit. Ermittelt zufällig, auf welche Felder ihr die Staumauern legt. Da die Startaufstellungsplättchen aus dem Grundspiel nicht nutzbar sind, nutzt eine andere Zufallsmethode eurer Wahl.

NB

Nutzt die fortgeschrittenen Regeln für das komplette Spiel. (Im Spiel zu fünft legt ihr 5 Unternehmenspläne, 5 Chefingenieure und 5 Startverträge aus, inkl. dem neuen Startvertrag aus dieser Erweiterung.)

In einem Spiel zu fünft:

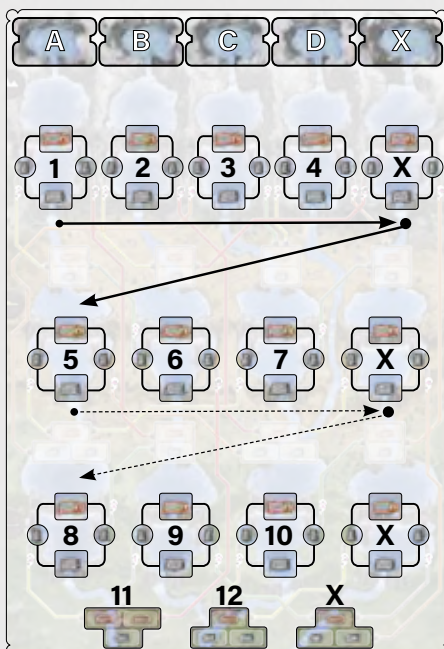
- 3 Legt den zusätzlichen Managementplan neben dem Spielplan aus.
- 4 Überdeckt die aufgedruckte Reihenfolgeleiste auf der Energieleiste mit der neuen Reihenfolgeleiste für 5 Spieler.
- 5 Fügt die neuen privaten Vertragsplättchen den jeweiligen Stapeln derselben Farbe aus dem Grundspiel hinzu bevor ihr die Stapel mischt und die ersten Vertragsplättchen auslegt. Zieht im Spiel zu fünft nur 3 staatliche Vertragsplättchen. (Ihr könnt die neuen Vertragsplättchen auch in allen anderen Spielen benutzen – ohne sie auszusortieren.)

AUTOMA REGELN

Diese Erweiterung kannst du auch in Spielen mit (bis zu 4) Automa nutzen. Es gelten dann die folgenden abweichenden Regeln:

Anstelle der Übersichtskarte auf Seite 16 des Automa Regelheftes, nutze die hier abgebildete Übersichtskarte. Auch wenn die am weitesten rechts gelegenen Täler keine Nummer haben, musst du sie beim Durchgehen der folgenden Nummern mit in Betracht ziehen. Folge dabei den abgebildeten Pfeilen.

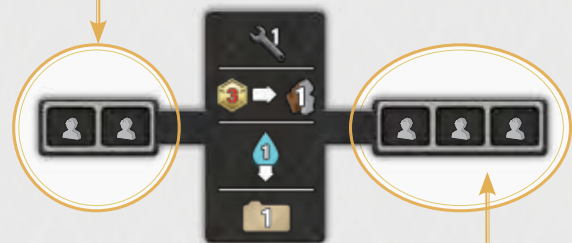
Wenn du bei der Platzierung von Wassertropfen einen Gleichstand hast, nutze die folgende Regel anstelle der Regel auf Seite 5 des Automa Regelheftes. Prüfe, ob du die Wassereinheit(en) auf das Quellenplättchen legen kannst, dass dem obersten Buchstaben auf der rechten Seite des Kriterienplättchens entspricht. Wenn nicht, gehe nach rechts weiter zum nächsten Plättchen und nach dem X zum A und von dort aus weiter nach rechts.



Lege die Wassereinheit(en) auf das erste Plättchen, das am Gleichstand beteiligt war.

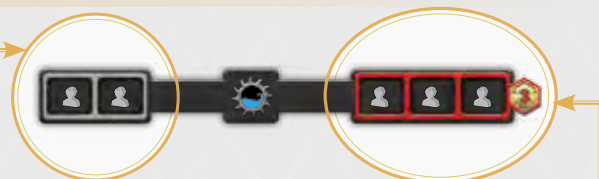
Im Spiel zu fünft platzieren die Automa nach den folgenden Regeln Arbeiter auf dem zusätzlichen Managementplan.

Wenn ein Automa eine Aktion Wassermanagement, Notariat, Werkstatt oder Maschinenausstellung durchführt und alle Aktionsfelder auf der linken Seite der entsprechenden Aktion auf dem großen Managementplan schon belegt sind, platziert er Arbeiter auf diesem Feld.



Wenn ein Automa eine Aktion Wassermanagement, Notariat, Werkstatt oder Maschinenausstellung durchführt und alle Aktionsfelder auf der rechten Seite der entsprechenden Aktion auf dem großen Managementplan schon belegt sind, platziert er Arbeiter auf diesem Feld.

Wenn ein Automa eine Aktion Energieproduktion durchführt und die obersten 3 Aktionsfelder auf der linken Seite der Kraftwerkssteuerung schon belegt sind, platziert er Arbeiter auf diesem Feld.



Wenn ein Automa eine Aktion Energieproduktion durchführt und die obersten 3 Aktionsfelder auf der rechten Seite der Kraftwerkssteuerung schon belegt sind, platziert er Arbeiter auf diesem Feld.



CREDITS

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?

Bleibe mit uns auf Facebook
oder Twitter in Kontakt.

 facebook.com/feuerlandspiele

 [@feuerlandspiele](https://twitter.com/feuerlandspiele)

Fehlen Teile?

Im Service-Bereich auf unserer
Internetseite wird dir geholfen!

www.feuerland-spiele.de

Autoren: Tommaso Battista und Simone Luciani

Automa Entwicklung und Regel: Tommaso Battista

Illustration: Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci

Grafiken: Elisabetta Micucci

Redaktion: Giuliano Acquati

Regelheft: Laura Dadson Bubola, Rosita Martini

Deutsche Übersetzung: Bastian Winkelhaus



© 2021 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein

www.feuerland-spiele.de



Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italia
www.craniointernational.com