

# PLANET STEAM

Spielanleitung

H.G. Thiemann

Design  
by  
Carné



# PLANET STEAM

EIN SPIEL FÜR 2 - 5 SPIELER AB 12 JAHRE. SPIELDAUER: 90 - 120 MINUTEN.

*Herzlich Willkommen, liebe Imperialisten! Wir schreiben das Jahr 2415. Die Interplanetarische Föderation (IPF) hat in den letzten Jahrhunderten hervorragende Arbeit geleistet. Es wurden alle notwendigen Voraussetzungen zum Besiedeln des erdnahen Planeten namens „Steam“ geschaffen. Der Kern des Planeten besteht aus einer 6500°C heißen, gasförmigen Quelle verschiedener Stoffe, unter anderem auch Wasser. Über ein Vierteljahrhundert ist bis zur Fertigstellung des ersten Areals von 42 Schächten von der Oberfläche zum Inneren des Planeten vergangen.*

*Doch nun ist es endlich soweit - aus jedem Schacht kommt heißer Dampf als Grundversorgung zur Gewinnung von Rohstoffen. Um diesen Dampf zu nutzen und zu veredeln, müssen zuerst Plattformen über den Schächten errichtet werden. Auf diesen Plattformen können dann später die ersten Tanks zur Wasseraufbereitung angeschlossen werden. Mit Hilfe verschiedenster Tank-Ausbauten können weitere Rohstoffe wie Energie, Erz und Quarz produziert werden. Die Rohstoffe sind wichtig. Ihr werdet diese Rohstoffe für den weiteren Ausbau eures Steam – Imperiums brauchen. Ihr werdet immer größere Raumgleiter für den Transport eurer Rohstoffe benötigen. Kauft und verkauft am Handels-Terminal Rohstoffe möglichst gewinnbringend, denn die Credits, das Geld auf Planet Steam, ist wie auf der Erde, ziemlich knapp.*

*Zur Unterstützung stellt euch die IPF mehrere Spezialisten zur Verfügung. Die Spezialisten eurer Wahl bekommt ihr aber nicht umsonst.*

*Am Ende gewinnt der Spieler das Spiel, der durch geschicktes Taktieren und vorausschauendes Handeln die meisten Credits besitzt.*

## MATERIAL

72 Plattformen, davon je 12 in den 5 Spielfarben und 12 neutrale Plattformen.

Tanks und Ausbauten:

- 37 x Tank
- 15 x Quarz – Ausbau (schwarz)
- 15 x Erz – Ausbau (grau)
- 15 x Energie – Ausbau (weiß)

14 x Kompressorkuppel (braun)

Rohstoffe:

- 30 x Wasser (transparente Kristalle) kleine und große Kristalle
- 30 x Quarz (schwarze Kristalle), kleine und große Kristalle
- 30 x Energie (weiße Holzstäbchen), dünne und dicke Stäbe
- 30 x Erz (graue Holzteilchen), kleine und große Teile

50 Karten, davon 40 Raumgleiter-Karten (= RG-Karten) und 10 Spielreihenfolge-Karten (= SR-Karten)

10 Übersichtskarten, je 5 für Phasen und Kosten

Viele Geldscheine

14 Wertpapiere, davon 7x Baugenehmigung (silberfarben) und 7x Besitzurkunde (goldfarben)

- 1 großer Spielplan
- 1 Würfel (W6)
- 1 Jahreszähler
- 4 Handelsmarker
- 1 Spielanleitung
- 1 Kurzspielregel (auf der Rückseite dieser Anleitung)
- 1 Aufbauplan

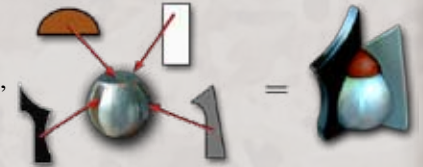
Lesehinweis:

Wenn die IPF in den Spielregeln erwähnt wird, ist damit immer der allgemeine Vorrat bzw. die Bank gemeint.

# SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel:

Zusammenbau eines Energiekopplers: Dieser besteht aus einem Tank, einer Kompressorkuppel, sowie aus je einem Tank-Ausbau. Kleben Sie diese fünf Teile mit etwas Klebstoff zusammen.



## VOR JEDEM SPIEL:

Für die folgend beschriebenen Vorbereitungen bitte den Aufbauplan (Materialbeschreibung und Spielvorbereitung) zur Hand nehmen!

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Der fertige Energiekoppler wird bereitgestellt.

Einer der runden Marker (Bild mit Kopf) wird auf den Spielplan auf das Feld des Jahreszählers (Rundenzähler) gestellt, dass für die jeweilige Spieleranzahl vorgegeben ist (5 Spieler: 4. Jahr / 4 Spieler: 5. Jahr / 3 Spieler: 6. Jahr / 2 Spieler: 7. Jahr).

Der Würfel wird auf das kleine Feld unten rechts auf den Spielplan gelegt.

Ein Tank wird als Mengenanzeiger auf dem Spielplan auf ein Feld der „Tank-Produktion“ platziert. Der Tank wird bei 2 Spielern auf die 9, bei 3 Spielern auf die 10, bei 4 Spielern auf die 12, und bei 5 Spielern auf die 14 gestellt (siehe auch unten Tabelle 1). Zur Orientierung befindet sich je eine rote Zahl am betreffenden Feld. Alternativ können sofort alle benötigten Tanks in die Tank-Produktion gestellt werden, also bei 2 Spielern 9 Tanks, bei 3 Spielern 10 Tanks usw. Hierbei kann es jedoch vorkommen, dass in der letzten Spielrunde nicht mehr genügend Tanks vorhanden sind. In diesem Fall dient dann wieder ein Tank als Mengenanzeiger. Alle übrigen Tanks werden am Spielfeldrand bereitgelegt.

Von den 10 Spielreihenfolge-Karten (SR-Karten) wird nur ein Kartentyp benötigt.

Der Kartentyp (siehe Buchstabe(n) auf der Kartenrückseite) ergibt sich aus der Anzahl der Spieler:

2 Spieler = Kartentyp mit Buchstabe A ( 2 SR-Karten ),

3 Spieler = Kartentyp mit Buchstabe B ( 3 SR-Karten ),

4 Spieler = Kartentyp mit Buchstabe C ( 4 SR-Karten ),

5 Spieler = Kartentyp mit Buchstabe D ( 5 SR-Karten ).

Die SR-Karten werden offen neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die verbliebenen SR-Karten werden für das Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Hinweis: Einige SR-Karten haben mehrere Buchstaben und werden in jedem der aufgedruckten Kartensets verwendet!



Das Rohstoff-Terminal (im weiteren Text nur „Terminal“ genannt) auf dem Spielplan ist in zwei Skalen unterteilt. Jede Skala besteht aus vier Spalten. Die linke Skala ist die „Preisskala“ und zeigt den Preis der Rohstoffe an. Auf das rote Feld (Startfeld) in jeder Spalte wird je ein passender kleiner Rohstoff (Wert 1) gelegt. Dieser dient als Preisanzeiger.

Die kleinere Skala (rechts daneben) zeigt die Vorratsmenge der vier Rohstoffe im Terminal an und wird „Mengenskala“ genannt. Die Menge des Vorrats bei Spielbeginn ist von der Spieleranzahl abhängig (siehe Tabelle 1). In jeder Spalte wird je ein passender kleiner Rohstoff (Wert 1) auf die entsprechende Mengenzahl gelegt. Dieser dient als Rohstoffanzeiger.

Die übrigen Rohstoffe werden sortiert und auf die vier passenden Felder des Spielplans gelegt. Direkt darunter befinden sich die Felder für die Tank-Ausbauten und Kompressorkuppeln. Es wird ein Spieler bestimmt, der den Vorstandsposten der IPF und somit die gesamte Verwaltung übernimmt.

Im Terminal befindet sich weiter unten das Feld für die Wertpapiere. Die in der Tabelle 1 angegebenen Mengen an Wertpapieren (Baugenehmigungen und Besitzurkunden) werden dort bereitgelegt. Die restlichen Wertpapiere kommen zurück in die Schachtel.

TABELLE 1:

Spieler - Anzahl	2	3	4	5
Tanks - Produktionshalle	9	10	12	14
Vorrat Wasser	6	7	8	10
Vorrat Energie	10	12	14	16
Vorrat Erz	7	8	9	10
Vorrat Quarz	4	5	6	7
Baugenehmigung	6	6	7	7
Besitzurkunde	4	5	6	7
SR - Karten (Typ)	A	B	C	D

## Jeder Spieler erhält nun:

(1) Eine Übersichtskarte Phasen und eine Übersichtskarte Kosten.

(2) 4 Raumgleiter-Karten (RG-Karten) der Klasse I. Davon je eine RG-Karte pro Rohstoff (einen Wasser-RG, einen Energie-RG, einen Erz-RG, und einen Quarz-RG). Jeder Spieler sucht sich einen der vier Raumgleiter aus, den er auf Klasse II (diese Karte wird umgedreht) ausbauen darf. Alle übrigen Raumgleiter-Karten werden als Stapel am Spielfeldrand bereitgelegt.

(3) Je nach Spieleranzahl erhalten die Spieler mehrere Rohstoffe, die sie auf ihren RG- Karten ablegen. Dabei kommt Erz in den Erz-Raumgleiter, Quarz in den Quarz-Raumgleiter usw. Die kleinen Rohstoff-Spielsteine symbolisieren eine Einheit und haben demnach den Wert 1. Die großen Spielsteine stellen ein Rohstoff-Bündel dar und haben den Wert 5. Entnehmen Sie die Mengen der Rohstoffe und des Geldes (Credits), die jeder Spieler zu Beginn erhält folgender Tabelle 2.

TABELLE 2:

	Kürzel	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
Credits	CR	100	110	120	130
Wasser	Wa	3	4	3	3
Energie	En	3	2	3	4
Erz	Erz	1	2	2	2
Quarz	Qu	0	0	1	1

Die restlichen Credits werden nach Werten sortiert und durch den Spieler, der den Vorstand der IPF (allgemeiner Vorrat für Rohstoffe, Ausbauten, Kompressorkuppeln und Credits) übernommen hat, verwaltet.

(4) Jeder Spieler erhält die Plattformen in seiner gewählten Spielfarbe zum eigenen Vorrat.

(5) Der Aufbau der Plattformen ist je nach der Anzahl der Spieler verschieden:

Bei 2 - 3 Spieler: Einige Schachtfelder auf dem Spielplan, werden bei 2 und 3 Spielern mit Plattformen abgedeckt. Zu diesem Zweck werden Plattformen nicht verwendeter Spielerfarben umgedreht ausgelegt. Bei 3 Spielern wird die erste, oberste Reihe mit 7 Schächten und bei 2 Spielern zusätzlich die zweite Reihe (also insgesamt zwei Reihen mit je sieben Schächten) mit umgedrehten Plattformen abgedeckt. Auf diese Weise abgedeckte Schachtfelder bleiben während des gesamten Spiels verschlossen und können nicht genutzt werden! Siehe dazu die Aufbau-Bilder.

Aufbau für 2 Spieler



Aufbau für 3 Spieler



Aufbau für 4 Spieler



Aufbau für 5 Spieler



(6) Alle übrigen Plattformen kommen zurück in die Schachtel.

# SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft in Jahren (Runden). Jedes Jahr ist unterteilt in drei Phasen, die nacheinander, von allen Spielern in der zu Beginn der Phase A ersteigerten SR-Karte, beginnend bei der Karte Nr. 1, abgehandelt werden. Die einzelnen Punkte innerhalb einer Phase sind in der vorgegebenen Reihenfolge (gekennzeichnet durch ein „\*“) von oben nach unten zu spielen. In der Kaufphase B können die einzelnen, nicht gekennzeichneten Punkte in beliebiger Reihenfolge von einem Spieler gespielt werden.

## Übersicht der Reihenfolge der Phasen innerhalb eines Jahres

- A. Aufbauphase: \* SR-Karte ersteigern (+ Bonusrohstoff nehmen) (Startspieler beginnt)
- \* Einen Schacht versteigern / Schacht wird von Spekulant bestimmt.
  - \* Einen Schacht auf dem Spielplan abdecken Baugenehmigung oder Würfel einsetzen.
  - \* Energiekoppler wird vom Heizer angeschlossen.
- B. Kaufphase:
- \* Aktions-Aktivierung kostet ein Wasser
  - Tanks, Ausbauten, Kompressorkuppeln, Raumgleiter kaufen.
  - Tanks, Ausbauten, Kompressorkuppeln kostenlos umbauen.
- C. Produktphase: \* Rohstoffe in folgender Reihenfolge produzieren - Wasser, Erz, Quarz, zum Schluss Energie!
- \* Handel am Terminal
  - \* Handel mit Wertpapieren
- Jahreswechsel:
- Bau neuer Tanks (in der Produktionshalle)
  - SR-Karten + Energiekoppler zurücklegen / Jahreszähler um eine Position nach oben verschieben.

Das Spielende ist erreicht, sobald der Jahreszähler die Skala verläßt (bei 5 Spielern nach 4 Jahren / bei 4 Spielern nach 5 Jahren / bei 3 Spielern nach 6 Jahren / bei 2 Spielern nach 7 Jahren).

## Übersicht über die Spielreihenfolgekarten (SR-Karten)

Auf jeder SR-Karte ist ein Spezialist abgebildet. Die Nummern auf den Karten bestimmen die Reihenfolge der Spieler innerhalb der Phasen in einem Spieljahr. Die Spezialisten haben außerdem besondere Privilegien, die in verschiedenen Phasen zum Einsatz kommen. Im folgenden eine Auflistung aller SR-Karten - exemplarisch für 5 Spieler:

- SR-Karte „Lady Steam“ Privileg: Startspieler.  
SR-Karte „Der Spekulant“ Privileg: Einen Schacht versteigern (50% Erlass bei Eigenkauf).  
SR-Karte „Der Heizer“ Privileg: Anschluss des Energiekopplers.  
SR-Karte „Der IPF- Agent“ Privileg: Erhält einen Rohstoff von der IPF oder Raumgleiter.  
SR-Karte „Der Konstrukteur“ Privileg: Erhält sofort eine Baugenehmigung oder 15 Credits.

Bei 2 und 3 Spielern gibt es SR-Karten mit zwei Privilegien pro Karte. Hier treten je zwei Spezialisten als Team auf und beide Privilegien können in den entsprechenden Phasen ausgeführt werden.

### Lady Steam – Startspieler in jeder Phase

Der Inhaber der SR-Karte „Lady Steam“ beginnt jede Phase einer Runde. Dies ist ein sehr wichtiges Privileg und zwar für das Aussuchen der besten Schächte, des günstigsten Ankaufs von Tanks und der Möglichkeit jede Handelsrunde als erster zu beginnen und den ersten Handelsmarker (nur Expertenregel) anlegen zu dürfen.



### Der Spekulant – einen Schacht versteigern

Der Spieler mit der SR-Karte „Spekulant“ muss einen beliebigen offenen (d.h. nicht besetzten) Schacht auf dem Spielfeld bestimmen und bietet diesen allen Spielern (sich selbst inbegriffen) zur Versteigerung an. Ersteigert der Spekulant selbst den Schacht, muss er nur die Hälfte (aufgerundet) seiner gebotenen Summe bezahlen. Er muss neutrale Plattformen zur Versteigerung anbieten, wenn es keine freien Schächte mehr gibt.



### Der Heizer – Energie-Koppler anschließen

Der Spieler mit der SR-Karte „Heizer“ erhält in dieser Runde die Befugnis über den Energiekoppler. Dazu nimmt er sich den Energiekoppler vom Spielfeld und stellt diesen auf seine SR-Karte. Er bestimmt, wenn er in Phase A an der Reihe ist, in welcher Schachtreihe der Energiekoppler die Produktion um je einen Rohstoff pro Tank erhöht.



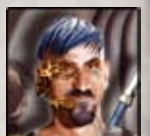
### Der Konstrukteur – Baugenehmigung oder 15 Credits nehmen

Der Spieler der SR-Karte „Konstrukteur“ erhält sofort eine Baugenehmigung (aus dem Terminal) oder wahlweise 15 Credits (aus der Bank/IPF). Eine Baugenehmigung ermöglicht die Übernahme eines neutralen Schachtes oder ersetzt das Würfeln beim Aussuchen eines Schachtes in Phase A. Der Konstrukteur erhält sofort 15 Credits, sobald keine Baugenehmigung mehr vorhanden ist.



### Der IPF – Agent - Rohstoff nehmen oder Raumgleiter erhalten

Der IPF - Agent ist nur bei einer Spieleranzahl von fünf Spielern in der Auswahl der SR-Karten. Er darf sich einen beliebigen Rohstoff aus dem Vorrat der IPF auswählen und diesen sofort in seinen Raumgleiter laden. Verzichtet er auf Rohstoff, erhält er einen Raumgleiter einer nächst höheren Klasse.



# DAS SPIEL BEGINNT:

## AUFBAUPHASE A

### Vorbereitung der Bonusrohstoffe

Es wird je ein Rohstoff Wasser, Erz, Quarz und Energie dem allgemeinen Vorrat (IPF) entnommen und auf die vier ovalen Felder oben im Terminal platziert. Dies sind die Bonusrohstoffe. Der jeweilige Rohstoffanzeiger in der Mengenskala des Terminals wird entsprechend um eine Zahl nach unten verschoben. Steht der Rohstoffanzeiger eines Rohstoffs bei „0“, gibt es für diesen Rohstoff keinen Bonus und das betroffene Bonusfeld bleibt leer. Die Preisskala bleibt dabei jedoch unverändert.

### Versteigerungen

Die Reihenfolge der Spieler wird für jedes Jahr erneut in der Phase A durch eine Versteigerung der SR-Karten festgelegt. Dazu werden Bierrunden durchgeführt, an deren Ende sich der jeweils höchstbietende Spieler eine der verfügbaren SR-Karten, sowie einen der verfügbaren Bonusrohstoffe aussuchen darf. Es wird so lange versteigert, bis jeder Spieler eine SR-Karte erhalten hat. Ein Spieler, der eine SR-Karte ersteigert hat, nimmt an der weiteren Versteigerung nicht mehr teil.

Ein Spieler, der zu Beginn dieser Versteigerung keine Credits besitzt, erhält als Subvention zwei Credits von der IPF (aus der Bank) geschenkt. Der gebotene Betrag muss zu jeder Zeit bezahlbar sein.

#### SR-Karte ersteigern:

Als erstes wird der Startspieler bestimmt (z.B. durch Auswürfeln). Dieser eröffnet in der ersten Bierrunde die Versteigerung, danach wird reihum geboten. Die nachfolgenden Bierrunden im folgenden Jahr eröffnet immer der Startspieler des vorherigen Jahres. Der Startspieler beginnt so oft eine neue Bierrunde, bis er selbst eine SR-Karte ersteigert hat. Danach eröffnet immer der nächste Spieler links vom Startspieler, der noch keine SR-Karte ersteigert hat, die nächste Bierrunde. Derjenige, der eine Bierrunde beginnt, muss immer mindestens einen Credit bieten (Angebotszwang). Dies wird solange fortgeführt bis alle Spieler eine SR-Karte ersteigert haben. Ein Spieler, der in diesem Jahr schon eine SR-Karte ersteigert hat, nimmt an der weiteren Versteigerung nicht mehr teil und darf keine weiteren Gebote tätigen. Der letzte „kartenlose“ Spieler erhält die letzte SR-Karte immer zum Pauschalpreis von einem Credit, da ja keine Mitbieter mehr vorhanden sind.

Gebote werden immer vom nächsten Spieler in Richtung des Uhrzeigersinns abgegeben, sie müssen in ganzen Zahlen erfolgen und können beliebig hoch sein. In jeder Bierrunde muss das erste Gebot mindestens einen Credit betragen. Jeder nachfolgende Spieler darf beliebig passen. Wer in der gerade stattfindenden Bierrunde für eine Karte gepasst hat, ist aus der aktuellen Bierrunde ausgeschieden und darf erst wieder bei der darauffolgenden Bierrunde – wenn eine der verbliebenen Karten versteigert wird – mit einsteigen. Es wird solange geboten, bis der Meistbietende feststeht und die anderen Spieler gepasst haben. Der höchstbietende Spieler der jeweiligen Bierrunde bezahlt die von ihm gebotenen Credits an die IPF und wählt eine beliebige der verfügbaren SR-Karten.

#### Zusatzaktion: Bonusrohstoff nehmen bei Auswahl der SR-Karte

Der Spieler muss sich außerdem einen beliebigen Bonusrohstoff, sofern noch vorhanden, vom Bonusfeld des Terminals nehmen und diesen in seinem dafür vorgesehenen Raumgleiter laden (auch wenn alle Raumgleiter voll beladen sind). Die Ladekapazität des Gleiters muss beachtet werden. Hat der Spieler keine freie Ladekapazität, so wird der Bonusrohstoff sofort und ersatzlos an die IPF (allgemeiner Vorrat) abgegeben. Bleibt ein Bonusrohstoff nach der Versteigerung übrig (bei zwei und drei Spielern möglich), so wird dieser wieder in den allgemeinen Vorrat der IPF zurückgelegt. Der Rohstoffanzeiger des betreffenden Rohstoffs wird wieder nach oben korrigiert.

### Sofortige Aktionen einiger Spezialisten

Der Heizer: Der neue Eigener dieser Karte nimmt den Energiekoppler in seinen Besitz.

Der Konstrukteur: Der neue Eigener dieser Karte nimmt sich eine Baugenehmigung vom Spielplan oder erhält wahlweise 15 Credits.

Der IPF-Agent: Der neue Eigener dieser Karte erhält sofort einen Rohstoff von der IPF aus dem allgemeinen Vorrat (Rohstoff- und Preisanzeiger im Terminal bleiben dabei unverändert) oder er erhält einen beliebigen Raumgleiter einer höheren Klasse. Einen Raumgleiter der nächsthöheren Klasse erhält er noch bevor er den Bonusrohstoff der Versteigerung an sich nimmt, um diesen direkt einlagern zu können.

Beispiel der Bietrunden für vier Spieler:

1. Bietrunde: Es liegen noch alle vier SR-Karten aus. Das Spiel beginnt. Martin ist Startspieler und eröffnet die Versteigerung. Er bietet 20 Credits. Der links von ihm sitzende Spieler, Wolfgang, bietet 22 Credits. Der dritte Spieler, Helge, passt und Erika, die vierte Spielerin, passt ebenfalls. Nun ist Martin wieder an der Reihe und bietet 23 Credits. Wolfgang möchte nicht mehr erhöhen und passt, Helge und Erika dürfen nicht mehr an der Versteigerung teilnehmen, da sie bereits vorher gepasst hatten. Martin hat somit das höchste Gebot abgegeben, gewinnt die Bietrunde und bezahlt 23 Credits an die IPF. Er sucht sich eine SR-Karte aus den vier verfügbaren aus und entscheidet sich für die Karte Nr.1 „Lady Steam - Startspieler“. Er legt die Karte offen vor sich ab. Außerdem nimmt er sich sofort einen Bonusrohstoff vom Bonusfeld des Terminals – er entscheidet sich für Quarz - und legt es in seinen Quarz-Raumgleiter. 2. Bietrunde: Die nächste Bietrunde eröffnet Wolfgang (er sitzt links von Martin), an der außer ihm nur noch Helge und Erika teilnehmen. Es stehen noch drei SR-Karten zur Verfügung, aus denen der Gewinner dieser Bietrunde wählen kann. Diese Bietrunde gewinnt Erika mit einem Höchstgebot von 15 Credits und wählt sich die SR-Karte Nr.4 mit dem Konstrukteur. Sie entscheidet sich für eine Baugenehmigung (Privileg des Konstrukteurs) und nimmt Erz als Bonusrohstoff (Quarz gibt es nicht mehr im Bonusfeld). 3. Bietrunde: Nachfolgend steigern noch Wolfgang und Helge wie gehabt um die letzten beiden Karten und die letzten beiden Bonusrohstoffe. Am liebsten würde Helge nun passen, was aber nicht möglich ist, da er das Erstgebot von mindestens einen Credit abgeben muss. Da Helge die letzte Bietrunde beginnt, muss er also mindestens einen Credit bieten. Wolfgang passt. Helge zahlt den Credit an die IPF und nimmt die SR-Karte Nr. 2 und wählt den Rohstoff Wasser. Wolfgang bekommt sofort die letzte Karte mit dem Energiekoppler (Nr. 3) pauschal für einen Credit und erhält den letzten Bonusrohstoff, der übrig geblieben ist, nämlich Energie. Als neuer Besitzer des Heizers erhält er außerdem noch den Energiekoppler und platziert diesen auf seine SR-Karte.

## Der Spekulant versteigert einen Schacht

Der Spieler mit der SR-Karte des Spekulanten bestimmt nun einen offenen Schacht zur Versteigerung an alle. Die Versteigerung erfolgt im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler und wird genauso wie die Versteigerung der SR-Karten durchgeführt. Der ersteigerte Schacht wird sofort vom neuen Besitzer mit einer seiner Plattformen belegt und geht damit in sein Eigentum über. Die Credits werden an die IPF bezahlt. Wenn der Spekulant den Schacht selbst ersteigert, muss er nur die Hälfte seines Höchstgebots (aufgerundet) an die IPF bezahlen.

Wenn der Spekulant keinen offenen Schacht mehr zur Versteigerung anbieten kann, dann muss er eine beliebige neutrale Plattform aussuchen und zur Versteigerung freigeben. Diese Plattform wird dann wie ein offener Schacht behandelt und kann vom Erwerber mit seiner eigenen Plattform abgedeckt werden.

## Einen Schacht auf dem Spielplan abdecken

In dieser Phase bekommt jeder Spieler die Möglichkeit, einen Schacht kostenlos auf dem Spielplan abzudecken, um ihn in seinen Besitz zu nehmen. Normalerweise wird nun der Würfel eingesetzt, um zu sehen, ob dies auch wie gewünscht klappt. Wenn ein Spieler eine Baugenehmigung besitzt, muss er sich zuvor entscheiden entweder zu würfeln oder eine Baugenehmigung einzusetzen, um eine eigene Plattform zu errichten. Man kann nach einem erfolglosen Würfel-Versuch nachträglich keine Baugenehmigung mehr einsetzen.

Würfel einsetzen:

Der Startspieler bestimmt zunächst einen offenen Schacht seiner Wahl, d.h. es darf sich noch keine Plattform darauf befinden. Der Spieler würfelt. Bei einem Wurf von 4 - 6 kann er seine Plattform auf den gewünschten offenen Schacht legen. Bei einem Würfelwurf von 1 - 3 muss er seine Plattform auf einen benachbarten offenen Schacht legen (der nächstliegende waagrecht oder senkrechte offenen Schacht). Sind schon alle benachbarten Schächte belegt, kann er den nächsten offenen Schacht belegen (waagrecht oder senkrecht in denselben Reihen). Ist kein offener Schacht in den gewählten Reihen, ausgehend von dem gewünschten Platz, also waagrecht oder senkrecht, mehr frei, so kann er keine neue Plattform errichten und geht in dieser Runde leer aus. Als Schadensersatz erhält er sofort 15 Credits von der IPF (aus der Bank). Die anderen Spieler folgen in der durch die SR-Karten festgelegten Reihenfolge.

Beispiel: Grün möchte auf dem mit 0 gekennzeichneten Schacht seine Plattform errichten. Leider würfelt er eine 1. Er darf daher nicht auf dem gewünschten Platz bauen. Nun kann er nur einen der offenen Schächte, die mit 1, 2 und 3 gekennzeichnet sind, für seine Plattform auswählen. Die rechte Seite neben der neutralen Plattform ist bereits komplett von einem anderen Spieler (Rot) besetzt und steht daher nicht mehr zur Verfügung.



Oft gibt es in der letzten Runde keine freien Schächte mehr. Es kann also nicht mehr um eine Schachtplatzierung gewürfelt werden. In diesem Fall kann man nur noch neutrale Plattformen mit einer Baugenehmigung übernehmen. Hat man keine Baugenehmigung mehr zur Verfügung, erhält man in diesem Fall keine 15 Credits Schadensersatz, kann aber auch keinen Schacht abdecken.

Baugenehmigung einsetzen:

Ein Spieler kann eine Baugenehmigung einsetzen, um eine neue Plattform zu errichten.

Für den Einsatz einer Baugenehmigung gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Auf dem gewünschten offenen Schacht direkt eine Plattform errichten, ohne zu würfeln, oder
2. eine neutrale Plattform gegen seine eigene Plattform auszutauschen.

Für den Einsatz einer Baugenehmigung ist es nicht notwendig den Konstrukteur zu besitzen. Auch darf ein Spieler mehrere Baugenehmigungen besitzen, jedoch nur eine in seinem Spielzug einsetzen. Eine einmal eingesetzte Baugenehmigung wird aus dem Spiel genommen.

## Energiekoppler einsetzen

Der Energiekoppler wird vom Heizer auf eine der sieben möglichen (gekennzeichneten) Plattformen in der untersten Reihe der Schachtfelder angeschlossen (siehe dazu Abb. Aufbau). Der Energiekoppler produziert pro Tank eine extra Rohstoffeinheit auf der gesamten Schachtreihe (senkrecht nach oben), in die er gestellt wird, ohne dass dafür zusätzliche Energie benötigt wird.

Beispiel: Der rote Spieler hat die SR-Karte „Heizer“ und platziert den Energiekoppler wie rechts abgebildet. Jeder Tank, der in dieser Schachtreihe produziert, produziert einen zusätzlichen Rohstoff - auch der Tank des blauen Spielers.

Näheres dazu in Produktphase C.



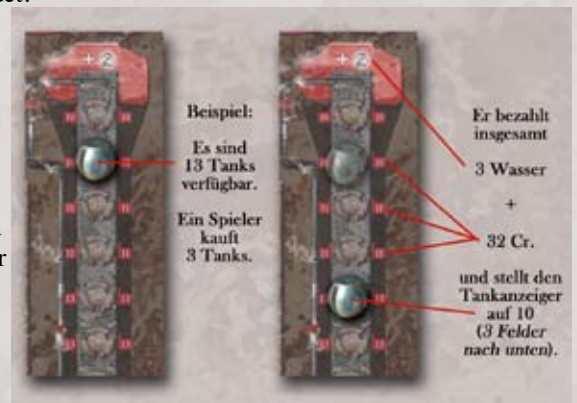
## KAUFPHASE B

Alle Unterpunkte in Phase B werden vom aktiven Spieler direkt nacheinander abgehandelt!

Die Aktivierung der Aktionsphase: Voraussetzung für die Möglichkeit Aktionen in dieser Phase durchzuführen, ist die Abgabe einer Einheit Wasser an die IPF aus dem eigenen Wasser-Raumgleiter (siehe auch Übersichtskarte Kosten). Der aktive Spieler muss hier sofort ein Wasser aus seinem Vorrat bezahlen, erst dann beginnt er mit der Durchführung seiner Planung. Diese sofortige Abgabe ist wichtig, damit die Abgabe des Wassers nicht vergessen wird. Erst durch diese Aktivierung darf der handelnde Spieler beliebig viele der folgenden Aktionen ausführen:

Nothilfe: Wenn ein Spieler in dieser Aktionsphase (A) kein Wasser in seinem Raumgleiter hat und (B) außerdem keinen Wassertank besitzt, dann muss er, gemäß eines Paragraphen in der Satzung der IPF, einen beliebigen seiner eigenen Tanks, (ausnahmsweise ohne vorherige Aktivierung der Aktionsphase), in einen Wassertank umwandeln. Zusätzlich erhält er ein Wasser aus dem Vorrat der IPF als Nothilfe. Sein Zug ist dann allerdings für diese Phase sofort beendet.

(1) Tanks kaufen: Ein Spieler kann beliebig viele Tanks aus der Produktionshalle kaufen, wenn er den Kaufpreis in Credits + ein Wasser pro Tank an die IPF zahlen und wenn er sie auf eigene Plattformen stellen kann. Der Tank in der Halle zeigt an, wie viele Tanks zu welchem Preis zur Verfügung stehen. Der zu entrichtende Kaufpreis pro Tank befindet sich immer in der Spalte daneben (siehe nebenstehende Beispielgrafik). Für jeden gekauften Tank wird der Tank in der Produktionshalle um eine Zahl nach unten versetzt. Wurde der letzte verfügbare Tank gekauft, wird der Tank (der als Anzeiger dient) vorübergehend aus der Produktionshalle entfernt. Ein gekaufter Tank muss sofort auf einer eigenen errichteten Plattform platziert werden. Auf jeder Plattform kann nur ein Tank stehen!



(2) Tanks von der Erde kaufen: Dafür zahlt der Spieler pro Tank fünf Credits plus ein Wasser und zwei Quarz an die IPF. Der Tank-Anzeiger der Produktionshalle bleibt in diesem Fall unberührt. Auch ein von der Erde gekaufter Tank muss sofort auf einer eigenen Plattform platziert werden. Vorher kann er noch ausgebaut werden (siehe Punkt 3).

(3) Tank ausbauen: Ein Tank ohne Ausbau produziert automatisch Wasser. Die Tanks können aber während des Neukaufs sofort ausgebaut werden. Durch einen entsprechenden Ausbau kann ein Tank Energie, Erz oder Quarz produzieren. Bereits früher erworbene Tank-Ausbauten an eigenen Tanks können beliebig und kostenlos untereinander ausgetauscht werden. Somit können auch bereits vorhandene Tanks durch ausgetauschte Ausbauten neuen Produktionszielen angepasst werden. Man darf auch neue Ausbauten kaufen, um alte zu ersetzen. Selbstverständlich muss jeder neue Ausbau bezahlt werden (siehe Übersichtskarte Kosten). Alte Ausbauten gehen zurück an die IPF. Diese Rücknahme gilt als „Entsorgung von Altlasten“, weswegen eine Kostenrückerstattung von der IPF nicht vorgesehen ist. Außerdem können auch komplette Tanks auf eigenen Plattformen beliebig umplatziert werden. An jedem Tank befindet sich zu jeder Zeit immer nur ein Ausbau!

(4) Die Kompressorkuppel: Eine Kompressorkuppel erhöht die Rohstoffproduktion eines Tanks um eins. Eine neue Kompressorkuppel wird in Rohstoffen bezahlt. Kosten: Ein Wasser + ein Erz + zwei Quarz. Die Kuppel wird dem allgemeinen Vorrat entnommen und auf einem eigenen Tank platziert.

Um Erträge der Produktion zu verbessern, kann der Spieler seine Kompressorkuppel(n) auf eigenen Tanks beliebig und kostenlos umbauen. Hierbei spielt es keine Rolle, welchen Rohstoff die Tanks produzieren! Auf einen Tank kann nur jeweils eine Kompressorkuppel gebaut werden.

(5) Raumgleiter: Ein Spieler kann niemals mehr als vier Raumgleiter haben (einen RG pro Rohstoff). Klasse 1 ist zu Beginn des Spiels bereits verfügbar. Für jede Rohstoffsorte kann der passende Raumgleiter jedoch bis zur Klasse 4 ausgebaut werden. Der Ausbau für jede höhere Klasse kostet Rohstoffe: Ein Erz und eine Energie pro Verbesserung um eine Stufe, die sofort an die IPF bezahlt werden. Klasse 2 befindet sich auf der Kartenrückseite von Klasse 1. Für Klasse 3 und 4 wird die passende RG -Karte dem Kartenvorrat entnommen. Es dürfen aber auch Klassen übersprungen werden, sofern der Spieler über die benötigte Anzahl an Erz und Energie verfügt, da jede Ausbaustufe bezahlt werden muss. Mit jeder höheren Klasse erhöht sich die Lagerkapazität des jeweiligen Rohstoffs. Wird im späteren Spielverlauf die Lagerkapazität eventuell überschritten, gehen überzählige Rohstoffe – z.B. bei der Produktion – verloren. Eine Zwischenlagerung ist nicht möglich.

## PRODUKTPHASE C

### Produktion von Rohstoffen

Jeder Tank, der produzieren soll benötigt dafür die Zufuhr von einer Einheit Energie – ganz egal, wie viel Rohstoffe dieser Tank produziert!

Bei folgenden Bedingungen wird ausnahmsweise keine Energie für die Produktion eines Tanks benötigt:

1. Die Produktion von Energie benötigt keine Energie.
2. Alle Tanks, die auf den Hauptversorgungsschächten (mit H gekennzeichnet) in der mittleren Reihe des Schachtplans Wasser produzieren, benötigen ebenso keine Energie.

Zunächst wird der gesamte Energieverbrauch des produzierenden Spielers ausgerechnet und die benötigte Energie wird sofort – also noch vor der Produktion – an die IPF abgegeben. Der Spieler zählt alle seine Tanks unter den aufgeführten Bedingungen zusammen. Die ermittelte Summe an Tanks ergibt die zu zahlende Summe an Energie. Die verbrauchte Energie wird in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Reicht die Energie nicht für alle Tanks aus oder sollen nicht alle Tanks produzieren (um z.B. Energie zu sparen oder weil die Ladekapazität des Raumgleiters überschritten wird), muss der jeweilige Spieler auswählen, welche Tanks in dieser Runde produzieren sollen. Nur diese müssen mit Energie versorgt werden.

Energiemangel: Da neue Energie immer erst zum Abschluss der aktuellen Produktion zur Verfügung steht, kann es zu Energiemangel kommen, wenn nicht jedem produzierenden Tank ausreichend Energie aus dem vorhandenen Energievorrat (Raumgleiter) des Spielers zugefügt werden kann. Der Spieler muss daher sofort entscheiden, welche Tanks mit der vorhandenen Energie versorgt werden und produzieren sollen und welche nicht. Beispiel Abbildung nächste Seite.

Man unterscheidet immer zwischen der Basisproduktion und den Extraproduktionen.

### DIE BASISPRODUKTION

Jeder Tank ohne Ausbau produziert ein Wasser.  
Jeder Tank mit einem weißen Ausbau produziert eine Energie.  
Jeder Tank mit einem grauem Ausbau produziert ein Erz.  
Jeder Tank mit einem schwarzen Ausbau produziert ein Quarz.  
Die produzierten Rohstoffe werden dem allgemeinen Vorrat entnommen.

### DIE EXTRAPRODUKTIONEN (keine zusätzliche Energie notwendig)

(1) Kompressorkuppel  
Sie bewirkt eine Erhöhung der jeweiligen Produktion des Tanks, auf dem sie gebaut ist, um einen Rohstoff. Sie können aber nur dann produzieren, wenn der zugeordnete Tank vorher in der Basisproduktion mit Energie versorgt wurde!  
(Siehe dazu nächstes Beispiel)

## (2) Synergie Effekt

Wenn eigene Tanks, bzw. die Plattformen auf denen sie stehen, (a) aneinander liegen, also direkt waagrecht oder senkrecht miteinander verbunden sind und (b) den gleichen Rohstoff produzieren, stellen sie Extrarohstoffe her. Zwei Plattformen mit gleichartigen Tanks nebeneinander produzieren einen Extrarohstoff, drei gleichartige Tanks zwei Extrarohstoffe usw. Das Anwenden der einfachen Formel „Anzahl (der produzierenden Tanks) minus 1“ erleichtert die Berechnung der Produktion. Die Berechnung des Synergie Effekts gilt NICHT spielerübergreifend.

Es können nur Tanks vom Synergie-Effekt profitieren, wenn diese und ihre benachbarten Tanks in der Basisproduktion zuvor mit Energie versorgt worden sind!

Nach der Abgabe der verbrauchten Energie und der Berechnung der Extraproduktion erhält der Spieler die errechnete Menge an produzierten Rohstoffen von der IPF (allgemeiner Vorrat), die er sofort in seine dafür vorgesehenen Raumgleiter verfrachtet. Ist in den Raumgleitern kein Platz mehr, gehen alle überzähligen Rohstoffe an die IPF zurück.

Beispiel für Erhöhung der Produktionsmenge durch Kompressorkuppel und Synergie Effekt :

Basisproduktion der Felder 1 bis 4 = 4 Rohstoffe.

Kompressorkuppel (KK) auf Feld 4 = +1 Rohstoff

Synergie Effekt der Felder 1 bis 4 = +3 Rohstoffe (4 produzierende, benachbarte Tanks minus 1)

Ergebnis: Es werden 8 Rohstoffe produziert, wenn 4 Energie dafür ausgegeben werden (jeder produzierende Tank benötigt 1 Energie)

Beispiel für Energiemangel und die dann reduzierte Produktion:

Es stehen nur 3 Energie-Einheiten zur Verfügung. Der rote Spieler entschließt sich, Feld 2, 3 und 4 produzieren zu lassen, damit der Synergie Effekt so gut es geht genutzt werden kann und die Kompressorkuppel ebenfalls produziert.

Basisproduktion der Felder 2 bis 4 = 3 Rohstoffe

Kompressorkuppel (KK) auf Feld 4 = +1 Rohstoff

Synergie Effekt der Felder 2 bis 4 = +2 Rohstoffe (3 produzierende, benachbarte Tanks minus 1)

Ergebnis: Mit 3 Energie werden 6 Rohstoffe produziert.



## (3) Energiekoppler

In der gesamten Reihe auf dem Spielfeld, an dem der Koppler angelegt wurde, wird die Produktion jedes Tanks um eins erhöht. Sie können aber nur dann produzieren, wenn der/die entsprechende(n) Tank(s) in dieser Reihe zuvor in der Basisproduktion mit Energie versorgt wird/werden!

Beispiel für Produktion von Erz, Energiekosten, Synergie-Effekt und Energiekoppler:

Sechs rote Plattformen, alle mit Erz-Tanks (1 bis 6) bestückt, benötigen sechs Energie, um produzieren zu können (also pro Tank eine Energie).

Basisproduktion der Felder 1 bis 6 = 6 Rohstoffe

Synergie Effekt der Felder 1 bis 4 = +3 Rohstoffe (4 produzierende, benachbarte Tanks minus 1)

(Die Felder 5 und 6 haben keine benachbarten Tanks der gleichen Farbe, die den gleichen Rohstoff produzieren und erhalten daher keinen Synergie Effekt.)

Einsatz Energiekoppler für Feld 1 bis 3 = +3 Rohstoffe

Ergebnis: Mit 6 Energie werden 12 Rohstoffe produziert.



## Rohstoffhandel

In Anordnung der Preisskala werden die Rohstoffe der Reihe nach gehandelt: Zuerst Quarz, dann Erz, dann Wasser, und zum Schluss Energie. Also beginnend mit Nr. 1 bis Nr. 4 bestimmen die Zahlen unterhalb jeder Spalte die Reihenfolge des Handels mit den einzelnen Rohstoffsorten. Alle Spieler handeln jeweils in der durch die SR-Karten festgelegten Reihenfolge jede Rohstoffsorte einmal komplett durch.

Bevor die nächste Rohstoffsorte gehandelt werden darf, müssen alle Spieler den Handel mit dem vorherigen Rohstoff komplett abgeschlossen haben. Zu Beginn jedes Handels entscheidet sich der Spieler, der an der Reihe ist, ob er kaufen, verkaufen oder nicht handeln möchte. Der Startspieler (Lady Steam) beginnt die Handelsphase.

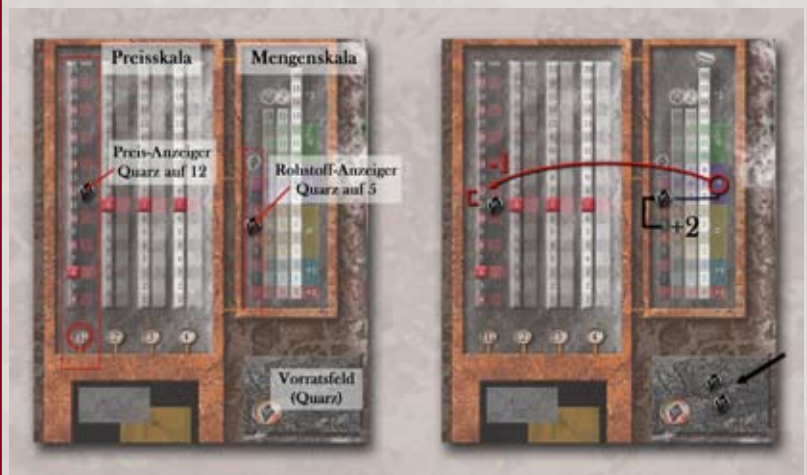
**Kaufen:** Jeder Spieler darf so viele Einheiten des jeweiligen Rohstoffs kaufen, wie im Vorrat des Terminals (siehe Mengenskala) lagern. Beim Kauf überzähliger Rohstoffe, die nicht in seinen Raumgleiter passen, gehen diese sofort an die IPF (allgemeiner Vorrat). Sie können nicht zwischengelagert, aber trotzdem gekauft werden (z.B. um den Preis in die Höhe zu treiben). Es kann kein Rohstoff gekauft werden, wenn der entsprechende Rohstoffanzeiger auf „0“ steht.

**Verkaufen:** Wenn ein Spieler sich für den Verkauf von eigenen Rohstoffen entschließt, darf er so viele Einheiten eines Rohstoffs verkaufen, wie er besitzt. Er erhält dafür das entsprechende Entgelt (Preis mal Anzahl der verkauften Rohstoffe (siehe Preisanzeiger)). Auch wenn in der Mengenskala die maximale Vorratsmenge eines Rohstoffs erreicht ist, können Rohstoffe dieser Sorte weiter verkauft werden. Alle verkauften Rohstoffe werden in den allgemeinen Vorrat der IPF gelegt.

**Wichtig:** Pro Rohstoff kann jeder Spieler in der Reihenfolge der SR-Karten entweder KAUFEN, VERKAUFEN oder NICHT HANDELN. Danach erfolgt in jedem Fall eine Preisanpassung entsprechend der Mengenskala.

**Preisberechnung:** Der Preisanzeiger des betreffenden Rohstoffs in der Preisskala wird durch die Anzahl der verfügbaren Rohstoffe in der Mengenskala bestimmt. Um wie viele Stufen der Preis sinkt, steigt oder ob er unverändert bleibt, wird durch die jeweilige Zahl rechts außen in der Mengenskala angezeigt. Der Preisanzeiger des gleichen Rohstoffs wird in der Preisskala sofort entsprechend nach oben bzw. nach unten verschoben. Der Preis fällt nie unter den für den jeweiligen Rohstoff aufgeführten Tiefstpreis und steigt nie über den dort angegebenen Höchstpreis.

**Beispiel:** Quarz wird als erster Rohstoff gehandelt. Der Rohstoffanzeiger für Quarz steht auf „5“. Martin (Startspieler) entschließt sich, zwei Quarz zu verkaufen. Der Preis steht auf 12 Credits, so dass er für den Verkauf insgesamt 24 Credits von der IPF erhält. Er legt die zwei Quarz-Einheiten in den allgemeinen Vorrat für Quarz und passt den Rohstoffanzeiger in der Mengenskala für diesen Rohstoff (zwei Felder nach oben) an. Nachfolgend befinden sich nun sieben Quarze im Terminalvorrat, was den Quarzpreis sofort um -1 Stufen sinken lässt. Der Preis, für den der nächste Spieler, Wolfgang, nun kaufen oder verkaufen kann beträgt also 11 Credits. Wenn alle Spieler ihre Quarzkäufe oder -Verkäufe abgeschlossen haben (mit sofort wirk-samer, jeweiliger Preisanpassung für den nächsten Spieler), wird Rohstoff Nr.2 Erz gehandelt. Mit dem Handel des Rohstoffs Erz beginnt wiederum Martin als Startspieler.



Jedes Mal, wenn ein Spieler an der Reihe war, wird der Preis des gehandelten Rohstoffs in der Preisskala sofort aktualisiert, auch wenn der Spieler von diesem Rohstoff nichts gekauft bzw. verkauft hat. Somit kann auch passives Verhalten eines Spielers Einfluss auf den Preis eines Rohstoffs haben. Es wird sofort überprüft, wie viele Einheiten des betreffenden Rohstoffs im Terminalvorrat auf der Mengenskala angezeigt werden, mit dem gerade gehandelt wurde. Ein Handel zwischen den Spielern ist nicht erlaubt.

**Tipp:** Die Spielerrunde sollte einen Spieler bestimmen, der über diese ständige Preisanpassung während des Handelns wacht und die Preisanpassung auf der Preisskala durchführt. Besonders die Preisanpassung nachdem ein Spieler nicht gehandelt hat, sollte beachtet werden.

## Wertpapierhandel

Nach dem abgeschlossenen Rohstoffhandel kann jeder Spieler nur eine einzige Aktion aus den unten angegebenen Möglichkeiten wählen. Er darf entweder eine Baugenehmigung gegen Abgabe der aufgeführten Rohstoffe erwerben bzw. eine eigene gegen Credits verkaufen oder sich eine Besitzurkunde, wiederum gegen Abgabe der aufgeführten Rohstoffe, kaufen. Dieser Handel wird in der Reihenfolge der SR- Karten ausgeführt. Die Anzahl der Baugenehmigungen und der Besitzurkunden im Terminal ist von Beginn des Spiels an nur in begrenzter Anzahl verfügbar.

Die drei möglichen Aktionen:

Spieler gibt:	Spieler bekommt dafür:
1 Quarz + 2 Wasser	Eine Baugenehmigung
1 Quarz + 1 Erz	Eine Besitzurkunde (Wert = 50 Credits)
Eine Baugenehmigung	15 Credits (die wieder verkaufte Baugenehmigung wird aus dem Spiel entfernt)

### WICHTIG:

Der Rohstoffanzeiger wird nur verändert, wenn ...

- (1) ... die Bonusrohstoffe entnommen werden
- (2) ... während der Handelsphase gekauft oder verkauft wird
- (3) ... während des Jahreswechsels neue Tanks produziert werden.

Der Preisanzeiger wird nur verändert, wenn ...

- (1) ... während der Handelsphase gekauft, verkauft oder nicht gehandelt wird
- (2) ... und wenn während des Jahreswechsels wegen Rohstoffmangel keine neuen Tanks produziert werden können.

## JAHR ESWECHSEL

### Neue Tanks für die Produktionshalle

Die Produktionshalle produziert automatisch neue Tanks. Wie viele neue Tanks gebaut werden, hängt allerdings zunächst von den Rohstoffvorräten im Terminal ab. Für ein Erz plus eine Energie wird je ein neuer Tank gebaut. Es werden immer so viele Tanks gebaut, bis einer der benötigten Rohstoffe verbraucht ist oder die Produktionshalle ihr Maximum mit 14 Tanks erreicht hat. Die Rohstoffe werden dem jeweiligen Vorrat des Terminals entnommen und gehen an die IPF. Die Rohstoffpreise am Terminal bleiben dabei unverändert.

Beispiel: Im Rohstoffterminal sind in den Vorratsfeldern fünf Erz und neun Energie vorhanden. Es müssen fünf Tanks gebaut werden. Aus den Vorräten gehen fünf Erz und fünf Energie an die IPF. 2. Beispiel: Vorratsmengen an Erz und Energie wie oben. In der Produktionshalle befinden sich noch elf Tanks. Es können also nur drei Tanks gebaut werden. Dem Terminal werden dazu drei Erz und drei Energie entnommen.

### Außerordentlicher Preisanstieg von Erz/Energie wenn dieser Rohstoff nicht vorhanden ist

Kann gar kein Tank gebaut werden, weil ein bestimmter oder beide dazu nötigen Rohstoffe fehlen, wird der Preis für den jeweils fehlenden Rohstoff (evtl. also auch für beide) sofort um 4 Stufen im Terminal hochgesetzt.

Beispiel: Im Terminal sind neun Energie vorhanden, Erz ist leer und steht auf „0“. Es kann kein Tank gebaut werden, da Erz fehlt. Der Preis für Erz wird sofort um 4 Stufen hochgesetzt, während der Preis von Energie unverändert bleibt.

## Weitere Vorbereitungen

- (1) Der Jahreszähler wird um eine Position verschoben.
- (2) Bonusrohstoffe werden erneut bereitgelegt (in Mengenskala verändern).
- (3) Es werden von allen Spielern die SR-Karten zurückgegeben und für die nächste Runde bereit gelegt.
- (4) Der Energiekoppler wird vom Spielplan genommen und auf die SR-Karte des Heizers platziert.

Der Startspieler des letzten Jahres beginnt die Versteigerung der SR-Karten in der nun folgenden „Aufbauphase A“ des neuen Jahres.

# ENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, sobald der Jahreszähler die Skala verläßt (bei 5 Spielern nach 4 Jahren / bei 4 Spielern nach 5 Jahren / bei 3 Spielern nach 6 Jahren / bei 2 Spielern nach 7 Jahren). Die letzte Runde wird inklusive Jahreswechsel vollständig durchgespielt (es können also die Erz- oder Energiepreise bei nicht durchführbarer Tankproduktion noch um 4 Credits steigen).

Nun kommt es zur Endwertung. Um den Sieger des Spiels und die im Rang nachfolgenden Spieler zu ermitteln, werden folgende Besitztümer jedes Spielers zunächst bewertet und danach wertmäßig zusammengezählt:

- ? Credits pro Rohstoff in den Raumgleitern (Berechnung nach dem aktuellen Verkaufspreis im Terminal)
- 50 Credits pro errichtete Plattform mit Tank
- 25 Credits pro errichtete Plattform ohne Tank
- 50 Credits pro installierte Kompressorkuppel
- 50 Credits pro Besitzurkunde

Zum Schluss wird noch das Barvermögen hinzuaddiert.

Nicht gespielte Baugenehmigungen und alle Raumgleiter sind am Ende des Spiels für den Besitzer wertlos.

Wer die meisten Credits erwirtschaftet hat, ist der glückliche Gewinner.  
Der Sieger darf im nächsten Spiel sogar den Vorstandsposten der IPF übernehmen – Gratulation!  
Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

# PLANET STEAM FÜR EXPERTEN

Nur wenn alle Spieler das Spiel schon gut kennen, ist die nachfolgende Expertenregel zu empfehlen.

Alle aufgeführten Punkte in der Expertenregel können unabhängig voneinander zum Einsatz kommen. Je nach Geschmack können auch nur ein oder zwei Regel-Erweiterungen übernommen werden.

**HINWEIS:** Die angegebene Spieldauer verlängert sich um ca. 30 Minuten bei Nutzung aller Regel-Erweiterungen. Zu den bestehenden Regeln des Grundspiels werden folgende Änderungen eingeführt:

## SPIELVORBEREITUNG

Die vier Handelsmarker werden am Spielplanrand bereitgestellt.

Neue Werte für Tabelle 2. Jeder Spieler erhält:

	Kürzel	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
Credits	CR	80	90	100	110
Wasser	Wa	2	3	3	3
Energie	En	3	2	3	3
Erz	Erz	0	1	1	1
Quarz	Qu	0	0	0	0

## AUFBAUPHASE A

Der Aufbau der Plattformen wird nicht in der Spielvorbereitung (laut Abbildung) vorgenommen! Stattdessen erfolgt erst in Aufbauphase A ein eingeschobener, einmaliger Aufbau der eigenen, sowie der neutralen Plattformen auf dem Spielplan.

Vor Beginn des Plattformaufbaus müssen die Spieler zunächst bestimmen, wie viele der neutralen Plattformen auf den Hauptversorgungsschächten liegen dürfen. **HINWEIS:** Je mehr Hauptversorgungsschächte bedeckt werden dürfen, umso schwerer wird das Spiel zu Beginn.

In der 1. Runde des Spiels erhält jeder Spieler einmalig die Möglichkeit, 2 eigene und 2 neutrale Plattformen auf den zunächst offenen Schachtfeldern zu platzieren. Dieses Platzieren wird allerdings von den Spielern in der auf den SR-Karten angegebenen Reihenfolge der Nummern, beginnend mit Nr.1, durchgeführt. Um diese Reihenfolge zu erhalten, muss daher zunächst die Versteigerung der SR-Karten vorgezogen und durchgeführt werden. Dazu wird jetzt die Versteigerung der SR-Karten komplett durchgeführt.

Nachdem die Reihenfolge der Spieler für diese Runde durch die Versteigerung geklärt wurde, erhält der Startspieler bei 2 – 4 Spielern noch 2 zusätzliche neutrale Plattformen zur Verteilung auf dem Spielplan. Bei 5 Spielern entfällt dieses Extra für den Startspieler. Bei 3 Spielern wird wie gewohnt die oberste Schachtreihe mit umgedrehten Plattformen einer nicht verwendeten Spielerfarbe abgedeckt. Bei 2 Spielern sind dies die obersten beiden Schachtreihen.

Der Startspieler legt nun zwei seiner neutralen Plattformen (bei fünf Spielern nur eine neutrale Plattform) und eine eigene Plattform jeweils auf einen offenen Schacht. Nun folgen die anderen Spieler in der festgelegten Reihenfolge mit der Platzierung je einer neutralen Plattform und je einer eigenen Plattform. Der letzte Spieler legt alle seine Plattformen - zwei neutrale und zwei seiner eigenen Farbe – auf noch offene Schächte des Spielplans. Alle weiteren Spieler verteilen nun in umgekehrter SR-Spielreihenfolge ihre restlichen neutralen und die letzte eigene Plattform auf den Spielfeldern. (Wobei der Startspieler bei 5 Spielern als Letzter wiederum eine neutrale Plattform zusätzlich auf den Schächten unterbringt).

Nachdem diese einmalige eingeschobene Aufbauphase beendet wurde, wird sofort weiter in Phase A „Einen Schacht versteigern“ gespielt.

## Handelsmarker

Mit der Ersteigerung einer SR-Karte erhält der Spieler zusätzlich einen Handelsmarker seiner Wahl. Diesen positioniert er sofort auf einem unbesetzten Platz, auf eines der vier Felder für die Handelsmarker unterhalb der Preisskala im Terminal (Die bereits vorhandenen Zahlen auf den vier Feldern haben nun keine Bedeutung). Die Zahlen auf den Handelsmarkern legen fest, in welcher Reihenfolge die Rohstoffe später am Terminal (in Phase C) gehandelt werden. Bei 2 Spielern positioniert jeder Spieler sofort zwei Handelsmarker. Bei 3 Spielern wird der letzte noch übrige Handelsmarker auf das letzte noch freie Feld gesetzt. Bei 5 Spielern bekommt der in der Versteigerungsphase übrig gebliebene letzte Spieler keinen Handelsmarker zur Verteilung.

## KAUFPHASE B

Tank ausbauen: Bereits gesetzte Tanks dürfen auf eigenen Plattformen nicht mehr umplatziert werden! Tank-Ausbauten an eigenen Tanks können weiterhin beliebig und kostenlos untereinander ausgetauscht werden.

## PRODUKTPHASE C

Beispiel der Bietrunden mit Handelsmarker für vier Spieler:

1. Bietrunde: Martin hat das höchste Gebot abgegeben und gewinnt die Bietrunde. Er sucht sich eine SR-Karte aus den vier verfügbaren aus und entscheidet sich für die Karte Nr. 1 „Lady Steam - Startspieler“. Er legt die Karte offen vor sich ab. Außerdem nimmt er sich sofort einen Bonusrohstoff vom Bonusfeld des Terminals – er entscheidet sich für Quarz - und legt es in seinen Quarz-Raumgleiter. Zusätzlich nimmt er Handelsmarker Nr. 4 und positioniert diesen ins Terminal (siehe Preisskala) unterhalb der Spalte für Wasser. 2. Bietrunde: Diese Bietrunde gewinnt Erika und wählt sich die SR-Karte Nr. 4 mit dem Konstrukteur. Sie entscheidet sich für eine Baugenehmigung (Privileg des Konstrukteurs) und nimmt Erz als Bonusrohstoff. Danach positioniert sie Handelsmarker Nr. 1 unter die Spalte für Quarz. 3. Bietrunde: Nachfolgend steigern noch Wolfgang und Helge wie gehabt um die letzten beiden Karten und die letzten beiden Bonusrohstoffe. Helge gewinnt und nimmt die SR-Karte Nr. 2 und wählt den Rohstoff Wasser. Zusätzlich nimmt er Handelsmarker Nr. 3 und positioniert ihn unter Erz. Wolfgang bekommt sofort die letzte Karte mit dem Energiekoppler (Nr. 3) pauschal für einen Credit und erhält den letzten Bonusrohstoff, der übrig geblieben ist, nämlich Energie, sowie den letzten noch übrigen Handelsmarker, den er nur noch der Spalte für Energie in der Preisskala zuordnen kann. Als Besitzer des Heizers erhält er außerdem noch den Energiekoppler und platziert diesen auf seiner SR-Karte.

## Rohstoffhandel

Die vier zu Beginn der Runde, in der Preisskala unten, platzierten Handelsmarker Nr. 1 bis Nr. 4 bestimmen nun die Reihenfolge des Handels mit den einzelnen Rohstoffsorten. Wie in der Grundversion handeln alle Spieler jeweils in der durch die SR-Karten festgelegten Reihenfolge jede Rohstoffsorte einmal komplett durch.

Bevor die nächste Rohstoffsorte gehandelt werden darf, müssen alle Spieler den Handel mit dem vorherigen Rohstoff komplett abgeschlossen haben. Nach Beendigung des Handels mit einem Rohstoff wird der jeweilige Handelsmarker sofort entfernt und für das nächste Jahr bereitgelegt.

## Einschränkung der Produktion auf den Hauptversorgungsschächten:

Auf den Hauptversorgungsschächten (mittlere Spielfeldreihe der Schächte, je mit einem H gekennzeichnet, siehe auch Aufbauplan) kann nur Wasser und Energie produziert werden. Erz- und Quarztanks können dort grundsätzlich nicht errichtet werden. Resultat: Ein Synergieeffekt für die Erz- bzw. Quarzproduktion kann über die mittleren Schächte hinweg nicht erreicht werden!

## Kostentafel: Erläuterung

Aktionsaktivierung in der Kaufphase  
Kosten: Ein Wasser.

Kompressor-kuppel

Energiekosten (Produktphase)

Tank von der Erde

Wertpapiere

Tank

Raum-Gleiter

Tank-Ausbau

Bei Jahreswechsel: Produktionshalle produziert neue Tanks (Kosten pro Tank: Ein Energie + ein Erz aus der Mengenskala des Terminals)

Bezahlte wird mit Rohstoffen

oder/und mit Credits

Spezialisten-Übersicht

Kosten	W	Erz	Qu	Credits
Wasser	2	2	2	?
Erz	2	2	2	5
Quarz	2	2	2	2
Credits	2	5	8	

Endabrechnung	
Plattform mit Tank	90 Cr.
Leere Plattform	15 Cr.
Kompressorkuppel	90 Cr.
Restaurante	90 Cr.
Substanz in Raumgleiter	7 Cr.
Credits in Bar	7 Cr.

Bei Spielende Credits addieren.

HELM: EXTREM HOHE FESTIGKEIT, NICHT OXIDATIONSFREI. BESTEHEND AUS 60 PROZENT ERZ- UND EISEN-ANTEILE, 12,8 PROZENT QUARZ, 0,2 PROZENT WASSER UND 27 PROZENT ORGANISCHE SUBSTANZEN.

# CREDITS

Autor: H.G. Thiemann  
Design: Frank (Czarnè) Czarnetzki  
Zusätzliches Layout: Heiko Eller  
Lektorat: Oliver Erhardt, Harald Bilz

Autor und Verlage danken allen Testspielern und Personen, die zur Realisation des Spiels beigetragen haben. Insbesondere: Dem Hippodice-Spiele-Club, allen Spielern von AllGames4you, Malte und Helge Thiemann, Wolfgang und Erika Fleiter, Martin Götz, Harald Bilz, Heiko Eller, Oliver Erhardt, Heribert Bertram, Michael Scharf, Jürgen Kiesheyer, Karin und Mathias Michels, Oliver Warzecha, Claudia und Uwe Dinglinger, sowie Uwe Rosenberg, Basti u.v.m.

Für weitere Fragen, Ersatzteilservice etc. wendet euch bitte direkt an:  
[help@heidelberger-spieleverlag.de](mailto:help@heidelberger-spieleverlag.de)

LUPE: BESTEHEND AUS STEAMOLYT-KRISTALL, KRATZFEST, SPIEGELFREI, UNIKAPUTTBAR! NOTWENDIG FÜR DIE QUARZ- UND ENERGIE-QUALITÄTSKONTROLLE.

HEADSET: ÜBER S-LAN, HOCHFREQUENZ JENSEITS DES QUANTENBEREICHS AUF PLANET STEAM. DIENT DER KOMMUNIKATION MIT ANDEREN SPEZIALISTEN.

STEAM-SPIDER: FEINSTE, SENSITIVE MESSEINHEIT FÜR DAMPF, TEMPERATUR, DRUCK UND FEUCHTIGKEIT. GRÖßERE MESSSCHWANKUNGEN WERDEN ZUSÄTZLICH DURCH DAS HINZUFÜGEN VON ARM- UND SCHULTERVERLETZUNGEN AM JEWEILIGEN TRÄGER ANGEZEIGT.

ARMREIF: HOCHWERTIGE VERARBEITUNG UND LASERTECHNIK MIT ECHTEN RUBINEN. AUCH WENN LASERSTRAHLEN TÖDLICH SEIN KÖNNEN, NUTZT LADY STEAM IHREN ARMREIF FAST AUSSCHLIESSLICH FÜR BESONDERS SCHÖNE LICHTEFFEKTE.

TURBO-TANGA: VON H&M (HÄNSEL UND MÄRCHEN). DERZEIT VERGRIFFEN UND AB 2418 WIEDER IN DEN METROPOLN DES PLANETEN ERDE ERHÄLTICH.



Heidelberger  
Spieleverlag

[www.ludoart.de](http://www.ludoart.de)

LudoArt

# KURZSPIELREGEL (OHNE EXPERTENREGEL)

## A. AUFBAUPHASE

\* Versteigerung der SR-Karten: Das erste Gebot beträgt immer mindestens 1 Credit. Wer zu Beginn der Versteigerung keine Credits besitzt, erhält als Subvention 2 Credits von der IPF. Der Spieler mit dem jeweilige Höchstgebot wählt eine ausliegende SR-Karte plus einen eventuell ausliegenden Bonusrohstoff.

Folgende Handlungen werden sofort bei Übernahme der entsprechenden IPF-Spezialisten (auf den SR-Karten) durchgeführt:

Der Heizer: Nimmt den Energiekoppler an sich.

Der Konstrukteur: Nimmt eine Baugenehmigung vom Spielplan oder 15 Credits von der IPF.

Der IPF- Agent: Nimmt einen Rohstoff aus dem allgemeinen Vorrat oder erweitert einen seiner Raumgleiter um eine Klasse.

\* Der Spekulant: Er versteigert einen offenen Schacht oder, falls nicht mehr vorhanden, einen neutralen. Bei Eigenerwerb 50% Erlass (aufgerundet).

\* Auswahl eines freien Schachtes: Jeder Spieler kann entweder ...

... eine eigene Baugenehmigung einsetzen (Übernahme eines freien Schachtes oder einer neutralen Plattform)

... oder für einen offenen Schacht würfeln (1-3 für einen benachbarten offenen Schacht, falls keiner Verfügbar ist erhält man 15 Credits Schadenersatz aus der Bank / 4-6 für den gewünschten freien Schacht)

\* Energiekoppler anschließen (vom Heizer)

## B. KAUFPHASE

\* Aktivierung der Kaufphase durch Abgabe von einmal Wasser (ist sofort zu entrichten!)

Nothilfe: Falls der Spieler kein Wasser besitzt, muss er einen Tank in einen Wassertank umwandeln und erhält ein Wasser als Nothilfe von der IPF. Phase B ist damit für diesen Spieler beendet.

In der Spielreihenfolge hat jeder Spieler nun die freie Auswahl folgender Möglichkeiten (Preise siehe auch Übersichtskarte Kosten):

1. Tank(s) kaufen: Kaufpreis ? Credits + 1 Wasser pro Tank

2. Tank(s) von der Erde kaufen: Kaufpreis pro Tank 5 Credits + 1 Wasser + 2 Quarz

3. Tank(s) aus-/umbauen. Kosten: Wasser = 0 Credits, Energie = 2 Credits, Erz = 5 Credits, Quarz = 8 Credits

4. Kompressorkuppel kaufen: 1 Wasser + 1 Erz + 2 Quarz

5. Raumgleiter Ausbau: 1 Erz + 1 Energie pro Klasse; max. Klasse 4

6. Tanks auf den eigenen Schächten beliebig umgruppieren

## C. PRODUKTPHASE

\* Produktion

Jeder Tank produziert einen Rohstoff der jeweiligen Art, benötigt aber vor der Produktion die Zufuhr einer Einheit Energie.

Ausnahmen für diese Energiezufuhr:

1. Energietank

2. Alle Wassertanks auf den gekennzeichneten H - Schächten in der Mitte des Schachtplans.

Extraproduktionen der gleichen Rohstoffart (keine zusätzliche Energiezufuhr nötig):

1. Kompressorkuppel erzeugt einen zusätzlichen Rohstoff.

2. Synergie Effekt: Senkrecht und waagrecht direkt aneinander anliegende Tanks eines Spielers, die den gleichen Rohstoff produzieren, erzeugen Extrarohstoffe. Formel: „Anzahl (der produzierenden Tanks) minus 1“

3. Energiekoppler: Produziert einen zusätzlichen Rohstoff pro Tank in derselben Reihe.

\* Rohstoffhandel am Terminal: Handel in angegebener Reihenfolge Nr. 1 bis Nr. 4.

Jedes Mal, wenn ein Spieler an der Reihe war, wird der Preis des gehandelten Rohstoffs in der „Preisskala“ im Verhältnis zur vorhandenen Menge an Rohstoffen (siehe Mengenskala) gemäß den dort aufgeführten Zahlen 0,+1, +2, -1, -2, -3 aktualisiert. Sehr WICHTIG: Eine Überprüfung Anzahl/Preis und eventuelle Anpassung des Preises wird auch nach einem „nicht Handeln“ des aktiven Spielers durchgeführt.

\* Wertpapierhandel: Es kann nur eine der folgenden drei Aktionen von jedem Spieler ausgewählt werden.

1 Quarz + 2 Wasser

-> eine Baugenehmigung

1 Quarz + 1 Erz

-> eine Besitzurkunde (Wert = 50 Credits)

Eine Baugenehmigung

-> 15 Credits

## JAHRESWECHSEL

In der Produktionshalle werden Tanks produziert. Es gilt: 1 Erz + 1 Energie = ein neuer Tank.

Die Anzahl der benötigten Rohstoffe werden in der Mengenskala des Terminals aktualisiert.

Wenn gar keine Produktion neuer Tanks erfolgen kann, weil Erz und/oder Energie nicht vorhanden sind, erfolgt ein sofortiger außerordentlicher Preisanstieg von Erz und/oder Energie in der Preistabelle des Terminals um plus vier Stufen!

Das Spiel endet, sobald der Jahreszähler die Skala verläßt. Die letzte Runde wird inklusive Jahreswechsel vollständig durchgespielt (es können also die Erz- und/oder Energiepreise bei nicht durchführbarer Tankproduktion noch um 4 Credits steigen)

## WERTUNG

Um den Sieger des Spiels und die im Rang nachfolgenden Spieler zu ermitteln, werden folgende Besitztümer jedes Spielers zunächst in Credits ausgezahlt und danach zusammengerechnet:

? Credits pro Rohstoff in den Raumgleitern (Berechnung nach dem aktuellen Verkaufspreis im Terminal, der Preisregler wird dabei nicht mehr verändert)

50 Credits pro errichtete Plattform mit Tank

25 Credits pro errichtete Plattform ohne Tank

50 Credits pro installierte Kompressorkuppel

50 Credits pro Besitzurkunde

Zum Schluss wird noch das Barvermögen hinzuaddiert.

Nicht gespielte Baugenehmigungen und alle Raumgleiter sind am Ende des Spiels für den Besitzer wertlos.