RED OUTPOST

RULES

1969 hat der erste Schritt auf dem Mond dem Weltraumrennen ein Ende gesetzt ... oder doch nicht?

Eine geheime sowjetische Mission, die ausgesandt wurde, um eine neue Welt aufzubauen, in der alle Menschen gleich sein und für das Gemeinwohl arbeiten können, sollte noch viel weiterreichen als der Mond. Das prächtige Schiff "KRASNAYA ZARYA" landete auf einem gastfreundlichen Planeten, der jetzt euch gehört. Eure Väter haben hart gearbeitet, um das Beste aus der Welt, die sie verließen, in der neuen Welt aufzubauen. Nun liegt es an euch, eure Kameraden zu Glück und Wohlstand zu führen.

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler, der die Aufgabe hat, die Arbeiter der außerirdischen kommunistischen Siedlung zu kontrollieren, will der einzig wahre Anführer werden. Spieler teilen jedoch sowohl die Arbeiter als auch die produzierten Waren - diese Zukunft hat keinen Platz für Privateigentum (na ja, fast)! Dies ist jedoch kein kooperatives Spiel. Verdiene Siegpunkte (SP), indem du die Arbeiter produktiv hältst, Waren rechtzeitig versendest und die Arbeiter, auf die du Einfluss hast, glücklich machst. <<Jeder nach seinen Fähigkeiten, jedem nach seiner Leistung>>, lass also deine Leistung als die Größten erscheinen.

SPIELMATERIAL

1 Phasenmarker

24 Warenwürfel

6 Kohle 6 Wolle 6 Fisch 6 Getreide

6 Stimmungsmarker

6 Arbeiter:

Hirte Bauer Fischer

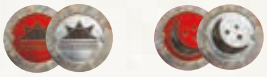
1 Startspielermarker

(Der Startspielermarker muss vor dem ersten Spiel zusammen gebaut werden)

44 Einflussmarker

Je 11 orange, blaue, braune & pinke

6 ortsblockierende Marker



3 Morgenmarker 3 Abendmarker

Bürokrat Kommissar Bergmann

24 Kristalle

12 Raumschiffkarten

6 Seekarten

18 Spezialkarten:

1 Spielplan

1. 12 Orte
2. Charakterporträts mit Stimmungsleisten
3. Siegpunktleiste (SP)
4. Exportleiste
5. Phasenrad
6. Produktionsrad

SPIELAUFBAU

1. Platzier den Spielplan mittig auf dem Tisch.

2. Leg alle Warenwürfel und Kristalle neben den Spielplan, sie bilden den allgemeinen Vorrat.

3. Jeder Spieler nimmt 11/9/8-Einflussmarker (in einem 2/3/4-Spieler-Spiel) seiner Farbe und legt einen davon auf das Startfeld (oben rechts) des Produktionsrads und einen weiteren auf Feld 5 der Siegpunktleiste. Die restlichen 9/7/6 Einflussmarker legt jeder Spieler vor sich ab.

4. Jeder Spieler nimmt einen Kristall und legt ihn in seinen persönlichen Vorrat.

5. Platzier den Phasenmarker auf dem Morgenfeld des Phasenrads.

6. Platzier einen Stimmungsmarker auf dem Startfeld jeder Stimmungsleiste.

7. Stell alle Arbeiter aufrecht auf die Kaserne unten rechts.

8. Misch die Seekarten und die Raumschiffkarten getrennt voneinander und leg sie verdeckt unten links auf die entsprechenden Plätze des Spielplans.

9. Trotz der festgelegten Arbeitszeiten kann man nie wissen, wann eine Einrichtung geöffnet sein wird. “Wegen Inventur geschlossen“ ist ein häufiger Anblick. Das Zeichen "kein Bier mehr" ist jedoch weitaus schrecklicher.

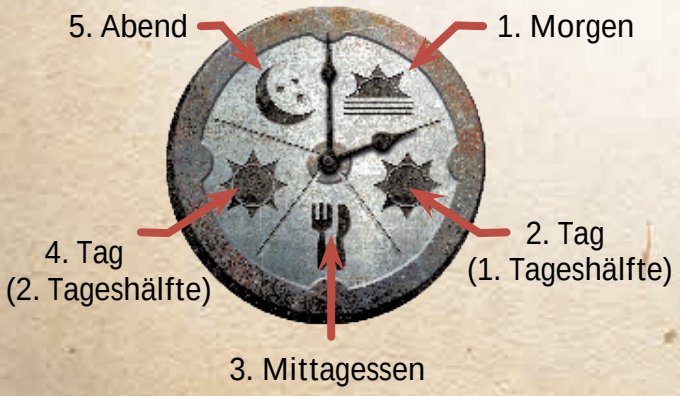
Für deine ersten Partien empfehlen wir, die Morgenmarker auf dem Raumschiff, dem Palast der Sowjets und dem Bierhaus sowie die Abendmarker auf das Feld, die Weide und dem See zu platzieren. Leg die Morgenmarker mit der roten (blockierten) Seite nach oben und die Abendmarker mit der weißen (offenen) Seite nach oben. Dreh die Morgenmarker am Ende des Morgens mit der weißen Seite nach oben und zu Beginn des Morgens mit der roten Seite nach oben. Dreh die Abendmarker zu Beginn des Abends mit der roten Seite nach oben und am Ende des Abends mit der weißen Seite nach oben. In deinen zukünftigen Spielen kannst du die Ortskarten (ohne der Kasernen- und der Feldküchenkarte) mischen und 6 Karten ziehen. Lege die Morgenmarker auf die ersten 3 gezogenen Orte und die Abendmarker auf die letzten 3 gezogenen Orte. Drehe die Marker während des Spiels wie oben beschrieben um.

10. Wir empfehlen die Verwendung der Spezialkarten, sobald du mit dem Spiel vertraut bist. Misch die Arbeiterkarten und die Ortskarten getrennt und gib jedem Spieler eine Karte offen von jedem Stapel. Leg die Spezialkarten offen vor dir für alle Spieler gut einsehbar aus. Leg die restlichen Spezialkarten zurück in die Schachtel; sie werden nicht mehr gebraucht.

11. Der, der zuletzt mit jemandem etwas geteilt hat, nimmt den Startspielermarker und beginnt das Spiel.

RUNDENABLAUF

Das Spiel besteht aus zwei Runden.
Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:



Während jeder Phase wechseln sich die Spieler im Uhrzeigersinn ab, beginnend mit dem ersten Spieler. Übergib am Ende jeder Phase den Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler.

Führ deinen Zug in der folgenden Reihenfolge aus:

1. Beweg einen Arbeiter.
2. Platzier einen Einflussmarker auf dem Charakterporträt.
3. Pass die Stimmung des Arbeiters an.
4. Führ die Ortsaktion aus.

1. ARBEITER BEWEGEN

Nimm einen aufrecht stehenden Arbeiter und lege ihn flach an einen anderen leeren Ort (der Arbeiter ist nun müde und bewegt sich in dieser Phase nicht mehr). Es kann kein Arbeiter an einen Ort bewegt werden, der von einem anderen Arbeiter besetzt ist, mit Ausnahme der Kaserne und der Feldküche.

1 Alle Arbeiter beginnen den Morgen in der Kaserne. Es kann kein Arbeiter an einen Ort bewegt werden, der mit einem Morgenmarker blockiert ist. Der Morgen endet, nachdem jeder Spieler an der Reihe war. Am Ende des Morgens wird die Stimmung jedes Arbeiters, der sich noch in der Kaserne befindet, um 1 erhöht.

2 Während der ersten Tageshälfte können Arbeiter an Orte mit ortsblockierenden Markern jeglicher Art bewegt werden. Diese Phase endet, nachdem jeder der 6 Arbeiter bewegt wurde. In einem 4-Spieler-Spiel ist die Anzahl der Runden nicht für alle Spieler gleich.

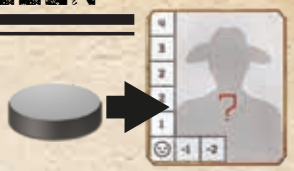
3 Während des Mittagessens können Arbeiter nur in die Feldküche bewegt werden. Die Feldküche ist auch nur während des Mittagessens verfügbar. Das Mittagessen endet, nachdem jeder Spieler einmal an der Reihe war.

4 Die zweite Tageshälfte unterscheidet sich nicht von der ersten.

5 Während des Abends können keine Arbeiter an die Orte bewegt werden, an denen die Abendmarker liegen. Die Kaserne ist nur abends verfügbar. Diese Phase endet, nachdem jeder Spieler einmal an der Reihe war.

2. ARBEITER BEEINFLUSSEN

Leg einen deiner Einflussmarker auf das Porträt des Arbeiters, den du gerade bewegt hast.



3. DIE STIMMUNG DER ARBEITER ANPASSEN

Wenn ein Stimmungs-Symbol an dem Ort vorhanden ist, an dem ein Arbeiter bewegt wurde, ändert sich die Stimmung des Arbeiters entsprechend. Wenn die Stimmung eines Arbeiters zunimmt, wird der Marker in Richtung höherer Werte geschoben und in Richtung niedrigerer Werte, wenn er animmt.

Beispiel: Alexander ist der Startspieler am Morgen. Er kann einen beliebigen Arbeiter bewegen (alle stehen aufrecht in der Kaserne), aber er kann den Arbeiter nicht in die Kaserne (es ist nicht Abend), in die Feldküche (es ist kein Mittagessen) oder an einen der drei Orte mit Morgenmarker (solange es Morgen ist) bewegen. Er hat 7 Orte zur Auswahl. Er beschließt, den Bürokraten in das Bierhaus zu bewegen, seinen Einflussmarker (rosa) auf sein Porträt zu legen und die Stimmung um zwei zu erhöhen (er möchte an dieser Stelle keinen Kristall ausgeben).

Jetzt ist Britta an der Reihe. Sie kann weder den Bürokraten benutzen (er ist bereits müde), noch kann sie einen Arbeiter in das jetzt besetzte Bierhaus bewegen. Sie kann einen aus 5 Arbeitern auswählen und ihn an einen von den übrigen 6 Orten bewegen.

4. AKTIONEN AUSFÜHREN

WAREN PRODUKTION

An mehreren Orten können Waren produziert werden. Beweg deinen Einflussmarker für jeden produzierten Warenwürfel, um ein Feld im Uhrzeigersinn auf dem Produktionsrad weiter. Wenn dein Einflussmarker den Belohnungsbereich des Produktionsrads passiert, erhältst du 2 SP und 1 Kristall.

Beachte, dass der BELOHNUNGSBEREICH kein Schritt auf dem Produktionsrad ist und die Einflussmarker niemals im Belohnungsbereich liegen bleiben, sondern zum nächsten "?"-Feld auf dem Produktionsrad springen.

Das "Hinzufügen" einer Ware zählt nicht als Produktion.

Produzierte Warenwürfel werden auf dem Lagerhaus platziert, niemals in den persönlichen Vorräten der Spieler. Wenn sich 3 oder mehr Warenwürfel derselben Farbe im Lagerhaus befinden, entfern 3 Würfel dieser Farbe aus dem Lagerhaus, leg sie auf den am weitesten links liegenden leeren Platz der Exportleiste dieser Ware und gib den Rest in den allgemeinen Vorrat neben dem Spielbrett zurück . Der aktive Spieler erhält dann die Anzahl von SP, die unter dem neu belegten Feld der Exportleiste gedruckt ist. Wenn der Warenwürfel dabei ein Feld mit einem Fragezeichen verdeckt, erhältst du die Punkte und der Warenwürfel wird wieder vom Spielbrett zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Die Fragezeichenfelder bleiben somit immer frei.

ORTSBESCHREIBUNG

1.Weide Der Hirte wacht gern über Tiere und schert sie, ganz anders als andere Arbeiter.
Die Stimmung des Arbeiters sinkt um 1. Es sei denn, er ist der Hirte, dann produziert er 1 Wolle.

2. Palast der Sowjets Der Sowjetpalast ist das Symbol für die Zukunft, wie der Kommissar jedem Besucher mitteilt. Die Arbeiter hören gerne seine Geschichten über die wunderbare Zeit, die bald kommen wird. Jeder kann zur Fertigstellung des Baus beitragen.
Es erhöht sich die Stimmung sowohl vom besuchenden Arbeiter als auch die des Kommissars um 1. Die Stimmung des Kommissars ändert sich nicht, wenn er den Palast der Sowjets besucht. In beiden Fällen kann 1 Kristall auf dem Feld der eigenen Farbe neben dem Palast der Sowjets platziert werden (um zu dessen Bau beizutragen). Am Ende des Spiels erhalten die Spieler, die Kristalle gespendet haben, 4 SP, wenn sie am meisten gespendet haben, 2 SP für den zweiten Platz und 1 SP für den dritten Platz. Bei einem Unentschieden erhalten alle beteiligten Spieler den vollen SP-Betrag.

3. Farm Der Bauer arbeitet gern auf dem Feld, andere Arbeiter jedoch nicht.
Die Stimmung des Arbeiters sinkt um 1, es sei denn, es ist der Bauer. Dann produziert er 1 Getreide.

4. Bierhaus Obwohl vom Kommissar in seinem wöchentlichen Vortrag verurteilt, ist das Trinken bei vielen Arbeitern immer noch ein beliebter Zeitvertreib. Sie sagen, dass es sogar möglich ist, gegen eine geringe Gebühr die Ration eines anderen zu erhalten.
Die Stimmung des Arbeiters steigt um 2, es sei denn, er ist der Kommissar (dann sinkt seine Stimmung um 1). Danach kann 1 Kristall bezahlt werden, damit die Stimmung eines Arbeiters um 1 steigt und die eines anderen Arbeiters um 1 sinkt.

5. Lagerhaus Gemeinsam produzierte Waren können nicht einer einzelnen Person gehören. Sie sind gemeinsame Waren und werden in einem gemeinsamen Lagerhaus aufbewahrt. Vielleicht verschwinden deshalb welche von Zeit zu Zeit.
Wähl eine der Optionen:

* Wirf 1 Ware aus dem Lagerhaus, damit die Stimmung eines Arbeiters um 1 steigt und die Stimmung eins anderen um 1 sinkt.

* Wirf 1 Ware aus dem Lagerhaus, um 1 Kristall zu erhalten.

* Bezahl 1 Kristall, um eine Ware zum Lagerhaus hinzuzufügen.

Vergesse nicht, dass alle produzierten Waren im Lagerhaus aufbewahrt werden, nicht in den persönlichen Vorräten der Spieler.

6. Verwaltungsgebäude Der Bürokrat kommt nur in dieses leere Gebäude, um sein Gehalt zu erhalten. Er mag Besucher und ist bereit, einige Papiere für ein gutes Gespräch zu wechseln.
Wenn der Bürokrat das Verwaltungsgebäude besucht, erhältst du 1 Kristall.
Wenn ein anderer Arbeiter es besucht, steigt die Stimmung des Bürokraten um 1 und du kannst einen Einflussmarker eines anderen Spielers von einem Arbeiter auf einen anderen verschieben. Du kannst den Marker nicht zu/von dem Arbeiter verschieben, der das Verwaltungsgebäude besucht.

7. Raumschiff Das Raumschiff 'Krasnaya Zarya' brachte einst die ersten Menschen auf diesen Planeten. Es war so groß, dass auch jetzt noch etwas Nützliches unter den Trümmern zu finden ist, wenn man keine Angst vor dem Geist des Kommunismus hat!
Die Stimmung des Arbeiters sinkt um 1. Ziehe dann eine Raumschiffskarte, erhalte die abgebildete Belohnung (nichts = füge eine bestimmte Ware oder eine Ware deiner Wahl zum Lagerhaus hinzu und erhalte gegebenenfalls einen Kristall) und wirf sie dann ab. Bewege deinen Einflussmarker auf dem Produktionsrad nicht.

8. Mine Die Arbeit in der Mine ist nur etwas für einen echten Bergmann!
Wenn der Arbeiter, der diesen Ort besucht, nicht der Bergmann ist, sinkt seine Stimmung um 2 und er produziert 1 Kohle. Wenn es der Bergmann ist, produziert er 2 Kohle und seine Stimmung leibt gleich.

9. Feldküche Gemeinsame Mahlzeiten sind eine wichtige Erinnerung daran, dass alle Menschen zusammenstehen -wir alle, die es geschafft haben, ihre Arbeit rechtzeitig zu beenden.
Die Stimmung des Arbeiters steigt um 1.
Arbeiter dürfen nur während der Mittagspause in die Feldküche bewegt werden.

10. See Trotz aller Errungenschaften der sozialistischen Technologie erfordert das Fischen immer noch viel Geschick und Glück. Nur der Fischer kann froh sein, den ganzen Tag mit einer Angelrute am See zu sitzen, doch ein guter Fang macht jeden glücklich.
Wenn der Arbeiter nicht der Fischer ist, sinkt seine Stimmung um 1. Ziehe dann eine Seekarte, erhalte die abgebildete Belohnung (produziere 1 Fisch, produziere 2 Fische und +1 Stimmung oder nichts) und wirf sie dann ab. Wenn der See vom Fischer besucht wird, nimm stattdessen zwei Karten und wähle eine der Belohnungen, dann wirf beide Karten ab. Wenn sich alle Karten mit abgebildeten Fischen (es gibt 3 davon) auf dem Ablagestapel des Sees befinden, mische den Nachziehstapel und den Ablagestapel und bilde einen neuen Nachziehstapel. Immer wenn der Fischer den See besucht, kann der aktive Spieler beschließen, den Stapel vor oder nach dem Ziehen der Karten neu zu mischen. ↳

Wenn du 2 Karten ziehen musst, aber nur noch 1 im Stapel ist, ziehe diese Karte, mische den Stapel neu und ziehe dann eine zweite Karte.

11. Arbeitslager Das Arbeitslager ist ein Meisterwerk der Planwirtschaft, das es den Arbeitern ermöglicht, jede Sekunde ihres Tages produktiv zu sein.
Die Stimmung des Arbeiters sinkt um 2. Produziere dann 1 Getreide, 1 Wolle und 1 Fisch.

12. Kaserne Der beste Weg, um sich von einem harten Arbeitstag zu erholen, ist, früh ins Bett zu gehen und spät aufzustehen.
Stimmung des Arbeiters steigt um 1. Arbeiter dürfen nur während der Abendphase in die Kaserne bewegt werde.
Vergiss nicht, dass die Stimmung jedes Arbeiters um 1 steigt, der am Ende der Morgenphase in der Kaserne ist.

Orte, an denen Waren produziert werden

Beispiel: Britta bewegt den Bergmann zur Mine und legt ihren Einflussmarker auf sein Porträt. Dieser produziert 2 Kohle und seine Stimmung bleibt stabil! Also legt Britta 2 Kohlewürfel aus dem Vorrat auf das Lagerhaus und rückt ihren Einflussmarker um zwei Felder auf dem Produktionsrad vor. Als ihr Einflussmarker den Belohnungsbereich passiert, erhält sie 2 SP und einen Kristall. Außerdem befinden sich bereits 2 Kohlewürfel im Lagerhaus, so dass Britta 3 Kohlewürfel von dort entfernt und zwei in den Vorrat und einen auf den am weitesten links liegenden leeren Kohlenraum auf der Exportleiste legt und 3 SP erzielt. So gelingt es ihr, mit einer einzigen Aktion 5 SP zu verdienen!

PHASENENDE

Die Tagesphasen enden, nachdem jeder der 6 Arbeiter bewegt wurde. Andere Phasen (Morgen, Mittagessen und Abend) enden, nachdem jeder Spieler einen einzelnen Zug gemacht hat. Wenn eine Phase endet, werden die Phasenmarker in die nächste Phase bewegt, alle Arbeiter an ihren aktuellen Positionen aufgestellt und der Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben. Vergiss am Ende des Vormittags nicht, dass sich die Stimmung jedes Arbeiters, der sich noch in der Kaserne befindet, um 1 erhöht.

Beispiel fortgesetzt: Da Alexander und Britta die einzigen Spieler am Tisch sind, endet die Morgenphase nach Brittas Zug (jeder Spieler hat in dieser Phase einen einzigen Zug gemacht). Die Spieler stellen alle Arbeiter wieder auf und erhöhen die Stimmung aller Arbeiter, die sich noch in der Kaserne befinden, um 1. Die erste Phase des Tages beginnt, und Britta wird die Startspielerin. Diese Phase endet jedoch nur, wenn alle Arbeiter auf der Seite liegen, so dass jeder Spieler in dieser Phase drei Runden macht.

RUNDENENDE

Eine Runde endet nach dem Abend. Übergib den Startspielmarker wie gewohnt im Uhrzeigersinn. Überprüfe am Ende einer Runde die Stimmung des Arbeiters: Für jeden Arbeiter erhalten (oder verlieren) die Spieler, die die meisten Einflussmarker auf diesem Arbeiter haben, die Anzahl von SP, die auf der Stimmungsleiste des Arbeiters markiert sind. Im Falle eines Gleichstands erhalten oder verlieren alle beteiligten Spieler die volle Menge an SP.

Beispiel: Auf dem Porträt des Bürokraten befinden sich zwei rosa und ein oranger Einflussmarker, so dass Alexander 3 SP entsprechend der Stimmungsleiste erhält. Der Kommissar hat jedoch einen rosa und einen orangen Einflussmarker auf seinem Porträt, so dass jeder Spieler 2 SP entsprechend der Stimmungsleiste verliert.

- Stell alle Stimmungsmarker auf die Startfelder zurück und nimm alle Einflussmarker von den Porträts, zurück in den Spielervorrat.

- Warenwürfel bleiben im Lagerhaus und auf den Exportleisten. Kristalle bleiben in Spielerreserven.

- Stell dann alle Arbeiter aufrecht in die Kaserne und verschieben den Phasenmarker in die Morgenphase.

- Spiel die zweite Runde mit demselben Spielablauf und fahr dann mit der Schlusswertung fort.

SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet nach 2 Runden. Spieler erhalten SP für den Beitrag zum Bau des Palastes der Sowjets (siehe Ortsbeschreibung auf Seite 5) sowie 1 SP für jeweils 2 Kristalle im eigenen Vorrat. Der Spieler mit den meisten SP ist der Gewinner! Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit den meisten Kristallen.

SPEZIALKARTEN

Spezialkarten gibt es in zwei Varianten: Arbeiterkarten und Ortskarten. Arbeiterkarten können verwendet werden, wenn du mit dem entsprechenden Arbeiter an der Reihe bist. Ortskarten können verwendet werden, wenn du die Aktion des entsprechenden Ortes ausführen möchtest. Die Verwendung von Spezialkarten ist immer optional. Du kannst deine Spezialkarten beliebig oft pro Spiel verwenden.

1. Weide Anstatt die normale Aktion dieses Ortes auszuführen, kannst du die Stimmung des Arbeiters um 2 erhöhen.

2. Palast der Sowjets Anstatt an diesem Ort einen Kristall zu platzieren, kannst du einen Kristall auf das Porträt eines beliebigen Arbeiters setzen. Dieser Kristall zählt als Einflussmarker deiner Farbe während der Wertung am Rundenende. Gib ihn nach der Wertung wieder in den ge meinsamen Vorrat zurück.

3. Farm Anstatt an diesem Ort 1 Getreide zu produzieren, kannst du einen beliebigen Warenwürfel produzieren (die Stimmung sinkt eventuell trotzdem).

4. Bierhaus Anstatt die Aktion dieses Ortes auszuführen, kannst du 2 Kristalle erhalten.

5. Lagerhaus Während du die Aktion an diesem Ort ausführst, kannst du eine Ware bis zu zweimal (statt nur einmal) gegen einen Kristall austauschen.

6. Verwaltungsgebäude Leg während der Ausführung der Aktion an diesem Ort deinen Einflussmarker auf diese Karte anstatt auf ein Arbeiterporträt. In einer späteren Runde kannst du den Marker von dieser Karte auf ein Porträt eines Arbeiters legen, mit dem du einen Zug machst (zusätzlich zu dem Marker, den du sowieso legst).

7. Raumschiff Nachdem du die Aktion an diesem Ort ausgeführt hast, kannst du vier verschiedene Waren aus dem Lagerhaus entfernen und eine davon auf die Exportleiste legen. Erhalte Punkte wie gewohnt (lege die restlichen Waren in den allgemeinen Vorrat).

8. Mine Anstatt die normale Aktion dieses Orts auszuführen, kannst du deinen Einflussmarker auf dem Produktionsrad um 3 Felder vorrücken und die Stimmung des Arbeiters um 1 verringern (keine Waren produzieren).

9. Feldküche Zu Beginn des Mittagessens kannst du bis zu zwei Arbeiter auf ihre Seite legen (sie werden an dieser Phase nicht teilnehmen).

10. See Während du die Aktion an diesem Ort ausführst, kannst du eine beliebige Karte vom Ablagestapel des Sees nehmen, anstatt eine Karte vom Seestapel zu ziehen.

11. Arbeitslager Während du die Aktion an diesem Ort ausführst, kannst du darauf verzichten, einen Einflussmarker auf das Porträt des Charakters zu legen. Wenn du ihn nicht platzierst, sinkt die Stimmung des Charakters nicht.

12. Kaserne Am Ende des Vormittags kannst du deinen Einflussmarker von einem Arbeiter zu einem Arbeiter in der Kaserne verschieben.

13. Hirte Du kannst diesen Arbeiter nutzen, ohne ihn zu bewegen. Lege ihn einfach an seinem aktuellen Ort auf die Seite und führe die Aktion dieses Ortes aus (vergiss nicht, deinen Einflussmarker auf das Porträt des Hirten zu legen). Du kannst keinen blockierten Ort auf diese Weise nutzen.

14. Bauer Du kannst diesen Arbeiter an einen Ort bewegen, an dem ein anderer Arbeiter flach liegt.

15. Fischer Nachdem du mit diesem Arbeiter an der Reihe warst, kannst du jeden anderen Arbeiter von diesem Ort an einen anderen freien Ort versetzen, der nicht blockiert ist (dieser Arbeiter bleibt stehen oder flach liegen).

16. Bergmann Wenn du während der Runde mit diesem Arbeiter Waren außer Kohle produzierst, kannst du eine weitere Ware des produzierenden Typs produzieren und seine Stimmung um 1 verringern (zusätzlich zu jeder anderen möglichen Stimmungsabnahme).

17. Kommissar Während du mit diesem Arbeiter einen Zug ausführst, kannst du ein Kristall auf den Palast der Sowjets legen (siehe Ortbeschreibung) und zusätzlich die Aktion des Ortes ausführen, den du besuchst.

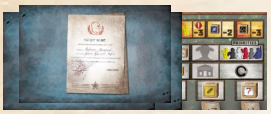
18. Bürokrat Du kannst diesen Arbeiter in jeder Phase an einen Ort mit einem ortsblockierenden Marker bewegen.

SOLO REGELN

Der Generalsekretär der Partei hat dir die Führung seiner Siedlung anvertraut und erwartet, dass du seine Befehle ausführst. Er hat dir jedoch einen "Assistenten" geschickt - seinen zweiten Neffen, Autom (sein Name bedeutet "Automatisierung für die Massen"). Obwohl gut gemeint, scheint seine "Hilfe" etwas unberechenbar zu sein, aber du kannst seine Hilfe nicht ablehnen, schließlich ist er der zweite Neffe des Generalsekretärs! Um die Sache noch schlimmer zu machen, kannst du sicher sein, dass Autom nicht für deine Fehler verantwortlich gemacht wird. Versuch dein Bestes, um deine prekäre Position hier auf dem Außenposten zu halten.

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL

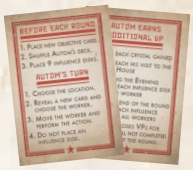
12 Zielkarten



18 Autom Karten

3 Ortskarten

1 Übersichtskarte



ANPASSUNG DES SPIELAUFBAUS

1. Der Spieler nimmt nur 2 Einflussmarker seiner Farbe (um sie auf der Siegpunktleiste und auf dem Produktionsrad zu platzieren). Der Spieler nimmt außerdem 11 Einflussmarker einer nicht verwendeten Farbe (um den Einfluss von Autom zu kennzeichnen) und legt einen auf die Siegpunktleiste und einen anderen auf das Produktionsrad.

2. Die Spezialkarten werden im Solo-Modus nicht verwendet. Gib sie in die Schachtel zurück.

3. Platzier die 3 Ortskarten zusätzlich an den entsprechenden Orten (Bierhaus, Lagerhaus und Verwaltungsgebäude).

KARTENERKLÄRUNG

ZIEL KARTEN

A: Autom-Bereich

1. Reihe-Ziele (werden am Ende der Runde überprüft).

- Die Charaktere neben einem ❗ dürfen keine Autom-Einflussmarker auf ihren Porträts haben.
- Die Charaktere neben einem 🎖 müssen mindestens eine Stimmung von 3 haben.
- Der Spieler muss die abgebildeten Waren während der Runde exportieren (platzier den Warenwürfel zur Erinnerung auf dem Symbol anstelle der Exportleiste und erhalte keine Punkte).

Der Spieler verliert die angezeigten SP für jedes nicht erreichte Ziel.

B: 2. und 3. Reihe - Prioritäten von Autom

- Lagerhaus (oben links)
- Arbeiter (oben rechts)
- Raumschiff (unten links)
- Orte (unten rechts)

C: Exportbereich

Listet SP auf, die während dieser Runde für den Export von Waren erhalten wurden (anstelle der Exportleiste verwenden).

AUTOM - KARTEN

A: Arbeiterauswahl
B: Ortsauswahl

ÄNDERUNG DES SPIELABLAUFS

RUNDENABLAUF

AUTOM hat in JEDER Phase den ersten Zug.
vor jeder Runde:

1. Zieh eine zufällige Zielkarte und lege sie über die Exportleiste.
2. Misch alle Autom - Karten und deck die oberste Karte auf.
3. Leg ein Autom - Einflussmarker auf jedes Charakterporträt und dann leg noch einen auf die abgebildeten Porträts auf der so eben aufgedeckten Zielkarte (9 Marker insgesamt).

AUTOMS SPIELZUG

1. Autom erhält nie Kristalle (er hat immer einen Kristall, wenn er einen ausgeben muss; wenn er einen Kristall erhalten soll, erhält er stattdessen 1 SP).

2. Schau dir die aufgedeckte Autom-Karte an, um herauszufinden, wohin Autom einen Arbeiter bewegt. Er wählt den obersten freien Ort von der Karte aus. Wenn keiner der 3 Orte frei ist, wählt er den am nächstgelegenen Ort im Uhrzeigersinn / gegen den Uhrzeigersinn (gemäß der Priorität der Zielkarte). Autom wählt niemals die Kaserne (seine Begeisterung ist wirklich atemberaubend!) Oder die Feldküche (außer während des Mittagessens, siehe unten).

3. Zieh dann eine neue Autom-Karte. Autom bewegt den oben auf der Karte gezeigten Arbeiter. Wenn der Arbeiter nicht zur Verfugung steht, wählt er den ersten zur Verfügung stehenden Arbeiter nach seiner Priorität (siehe Zielkarte). Platziere keinen Einflussmarker auf dem von Autom bewegten Arbeiter. Andernfalls wird die Runde wie gewohnt ausgeführt (bewege den Arbeiter, ändere die Stimmung und führe die Aktion aus).

Die Farm, das Bierhaus und das Lagerhaus sind besetzt. Auf der Zielkarte steht, dass sich gegen den Uhrzeigersinn zum nächsten Ort bewegt werden soll. Der gewählte Arbeiter, der Fischer, befindet sich auf dem Raumschiff, und der nächste Ort gegen den Uhrzeigersinn von dort ist der See.

Autom-Karte

Zielkarte

4. Ändere die von Autom ausgeführten Aktionen gemäß der folgenden Liste (Aktion der Orte, die nicht aufgeführt sind, werden normal durchgeführt):

• Palast der Sowjets - Die Aktion wird wie gewohnt durchgeführt. Autom spendet immer einen Kristall.

• Bierhaus - Anstatt einen Kristall auszugeben, um die Stimmung zu ändern, erhält Autom 1 SP.

• Lagerhaus - Anstelle der üblichen Aktion, entfernt Autom einen Warenwürfel von dem Ort (gemäß der Priorität auf der Zielkarte).

• Verwaltungsgebäude - Anstatt einen Einflussmarker zu verschieben, platzierst du einen Autom-Einflussmarker (falls verfügbar) auf dem Porträt des bewegten Charakters (auch wenn es der Bürokrat selbst ist).

• Raumschiff - Die Aktion wird wie gewohnt ausgeführt. Wenn Autom eine „Ware deiner Wahl“ findet, wählt er eine aus, um Waren sofort (wenn möglich) zu exportieren, und folgt den auf der Zielkarte aufgeführten Prioritäten.

5. Deck während des Mittagessens keine neue Autom-Karte auf. Autom sendet einen Mitarbeiter
(der erste nach Prioritäten der Zielkarte) an die Feldküche. Lege einen Autom-Einflussmarker auf das Porträt des Arbeiters und erhöhe die Stimmung des Arbeiters.
Dann erhält Autom die Anzahl von SP, die der Anzahl der Einflussmarker auf diesen Arbeiter entspricht.

Autom will den Bürokraten (grauer Arbeiter) während des Mittagessens in die Feldküche schicken. Wenn dieser Arbeiter nicht verfügbar ist, ist der Fischer (blaue Arbeiter) die nächste Wahl.

SPIELER SPIELZUG

Anstatt deinen Einflussmarker auf das Porträt des Arbeiters zu legen, entfernst du einen Einflussmarker (falls vorhanden).

Wenn du ein Exportziel erfüllst, platzier einen der Warenwürfel auf der Zielkarte als Erinnerung und erhalte keine Punkte für den Export

RUNDENENDE

1. Der Spieler erhält SP für die Arbeiter ohne Autom - Einflussmarker auf ihren Porträts.
2. Autom erhält stattdessen 1 SP für jeden Autom - Einflussmarker, die auf den Porträts der Charaktere liegen.
3. Der Spieler verliert SPs für jedes nicht erreichte Ziel.
4. Wirf die Zielkarte und alle darauf befindlichen Warenwürfel ab.
5. Entferne alle Einflussmarker von den Arbeiterporträts.

Nachdem der Spieler den grauen Bürokratenar-beiter bewegt hat, entfernt er einen der Atom Einflussmarker von dem Porträt des Bürokraten.

SCHLUSSWERTUNG

Der Spieler gewinnt, wenn er mehr SP als der Autom erzielt hat.

CREDITS

Game Designer: Raman Hryhoryk
Artwork: Irina Pechenkina, Maxim Suleymanov
Layout: Anastasia Durova
Additional Layout: Scott Hartman
Meeple Design: Yuriy Khmelevskoy
Editors: Dmitriy Rudev, Polina Basalaeva,
Anna Serova
German translation: Kai Starck, Paul Strelin
Special thanks to Alexander Peshkov
and Ekaterina Pluzhinkova

LIFESTYLE
BOARDGAMES

YOUR
LOGO

2019 г.
3 руб.
Ред. 3