


ROCKWELL

Bruno CRÉPEAULT

YUIO

 14+

 90'

 2-4

Die Firma Rockwell, eine anerkannte Größe in der internationalen Bergbauindustrie hat gerade vier Bergbaugesellschaften aufgekauft. Die Führungskräfte von Rockwell müssen nun entscheiden, welcher dieser vier Gesellschaften in Zukunft die ambitioniertesten Projekte zugewiesen werden sollen. Um ihnen die Entscheidung zu erleichtern, lassen sie diese Gesellschaften in einem Mammut-Projekt gegeneinander antreten: das Projekt besteht darin so tief wie möglich mit einem Bohrer in die Erdkruste einzudringen.

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es so viel Prestige (durch einen Stern dargestellt) wie möglich zu erringen. Zu Prestige gelangt der Spieler entweder durch die Realisierungen oder Auslieferungen. Zudem werden bei der Endabrechnung für bestimmte Mehrheiten ebenfalls Prestige-Punkte angerechnet. Die Anzahl Spielrunden ist unbegrenzt. Zwei bestimmte Bedingungen führen das Ende des Spiels und die Endabrechnung herbei (siehe weiter unten).

Material

- 32 unterirdische Felder;
- 4 Teile des äußeren Rings mit den Eingängen zur Mine;
- 1 runde Erdkern-Karte;
- 160 Würfel, die Rohstoffe darstellen (Zink, Kupfer, Silber und Gold);
140 kleine und 20 große*;
- 36 Steine "Realisierung";
- 3 Würfel "Subunternehmer";
- 109 Steine, die Banknoten in Scheinen von 100 \$, 500 \$, 1 000 \$ und 5 000 \$* darstellen;
- 3 beidseitig bedruckte Spielbretter für Phase I, II und III;
- 48 Karten "Förderung";
- 28 Steine "Auslieferung";
- 39 Steine "Versicherung"*;
- 14 Steine "Schutz"(8 bei vier Spielern und 6 bei zwei oder drei Spielern);
- 3 Steine "Korruption";

- 1 Spielstein "Bohrrunde";
- 10 kleine Beutel zur Aufbewahrung;
- 1 Heftchen mit Spielregeln.

** Rohstoffe, Silber oder Versicherungs-Steine gibt es im Überfluss. Sollte euch das mitgelieferte Material ausgehen, könnt ihr ganz einfach Material verwenden, das ihr euch selber ausgedacht habt.*

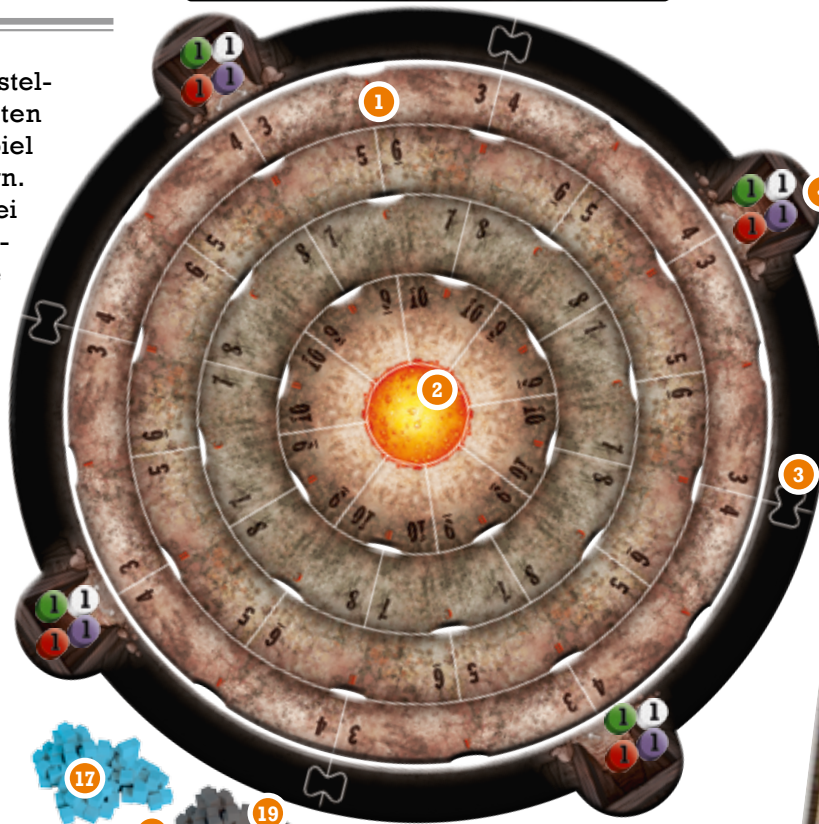
Material für jeden Spieler in vier Farben

- 4 Spielfiguren "Bohrtrupp" 1&2;
- 4 Spielfiguren "Bohrtrupp" 3&4;
- 2 Spielfiguren "Vizepräsident"
- 3 Mienenschacht-Felder;
- 2 Würfel (Direktion und Kontrolle);
- 1 beidseitig bedrucktes Spielbrett "Gesellschaft";
- 1 Paravent.



Aufstellung

Die hier beschriebene Aufstellung, sowie die aufgeführten Regeln, sind für ein Spiel mit vier Mitspielern. Die Regeln bei zwei oder drei Mitspielern befinden sich am Ende dieser Anleitung.



Die unterirdischen Felder und die Spielfiguren "Bohrtrupps"

Die Felder ① werden pro Level (A bis D) geordnet, gemischt und um den Erdkern gelegt ②. Zwei Felder mit der gleichen Leistung dürfen nicht aneinander liegen (die Leistung wird durch die beiden gleichen Zahlen ausgedrückt, die am Rand des Feldes abgebildet ist). Legt die vier großen Feldern, die den äußeren Rand bilden um die unterirdischen Felder ③.

Jeder Spieler stellt nun einen Spielstein "Bohrtrupp" mit Leistung I auf den Eingang eines Mienenschachtes ④.

Die Phasen-Spielbretter und die Förderungs-Karten

Legt die Spielbretter in numerischer Reihenfolge (I, II und III) hin ⑤.

Achtung: Spielbrett I und III müssen je nach Anzahl Mitspieler mit der richtigen Vorderseite nach oben gelegt werden.

Die Förderungs-Karten werden erst nach ihrer Zahl geordnet, anschließend gemischt und neben dem runden Spielfeld in acht Haufen abgelegt ⑥.

Brett I: das Kontrollzentrum ⑦

Legt die Würfel "Korruption" ⑧ und "Subunternehmer" ⑨ auf das Spielbrett I. Stellt den Spielstein "Bohrrunde" ⑩ in der Nähe der Bohrleiter auf ⑪. Mischt die Würfel "Direktion ⑫ und Kontrolle ⑬" und stellt sie in zufälliger Reihenfolge auf.

Brett II: die Börse ⑭

Kein Spielelement wird hier aufgestellt.

Brett III: das Atelier ⑮

Ordnet die Auslieferungs-Karten nach Art und Preis (die billigste oben). Legt jeden Stapel auf das vorgesehene Feld auf Spielbrett III ⑯.



Die Rohstoffe

Die Rohstoffe sind in vier Arten aufgeteilt: Zink (blau) ⑰, Kupfer (braun) ⑱, Silber (grau) ⑲ und Gold (gelb) ⑳. Ordnet die Rohstoffe nach Farbe und bildet somit die allgemeine Reserve ㉑. Ein großer Würfel = fünf kleine.

Jeder Spieler erhält 3 Zink-, 2 Kupfer- und 1 Silberwürfel: dies ist der Anfangsbestand. Der Bestand wird bis zum Spielende geheim gehalten ㉒. Jeder Spieler erhält 3 000 \$. Auch der Geldbetrag wird bis zum Ende geheim gehalten ㉓.

Das Spielbrett "Gesellschaft" ㉔

Jeder Spieler erhält das Spielbrett einer Gesellschaft und alle Accessoires in der Farbe dieser Gesellschaft. Welche Vorderseite zu benutzen ist, hängt von der Anzahl Mitspieler ab ㉕. Dieses Spielbrett muss für jeden Mitspieler zu jeder Zeit gut sichtbar sein.

Legt die beiden Schutz-Steine unten rechts auf das Symbol des vorgedruckten Schutzhelms ㉖ (mit der Seite ohne Preis). Stellt einen Bohrtrupp 3&4 auf das erste Feld "Verbesserte Mobilität" ㉗ (er dient somit als Markierung, solange ihr ihn nicht braucht). Ordnet die drei Mienenschacht-Felder nach Preis übereinander (der kleinste Wert oben) und legt sie auf auf das Feld "Verbesserte Miene" ㉘.

Die Steine "Realisierung"

Ordnet diese Steine in absteigender Reihenfolge (die größten, die am meisten Prestige einbringen oben) ㉙.

Das Spiel beginnt

Das Spiel beginnt mit der Abgabe von Angeboten.



Ablauf einer Spielrunde

Abgabe von Angeboten

Jeder Spieler hält so viele Rohstoffe und/oder Geld in seiner Hand versteckt, wie er möchte. Dann enthüllen alle Spieler gleichzeitig ihr Angebot: die Banknoten und der Wert, den die Rohstoffe auf dem Markt erzielen, wird berechnet. Anschließend werden die Direktions-Würfel in der Reihenfolge des besten Angebotes aufgestellt. Bei einem gleichwertigen Angebot von zwei oder mehreren Spielern, wird zwischen diesen Spielern die aktuelle Reihenfolge beibehalten.

Alle Angebote wandern dann in die allgemeine Reserve und/oder an die Bank.

Aufstellen der Vizepräsidenten

Nach Reihenfolge der Direktions-Würfel **12** stellt jeder Spieler einen Vizepräsidenten auf ein freies Feld (egal welches) auf den Spielbrettern auf **30 31 32**. Die Wahl des Feldes hängt von der Strategie ab, die ein Spieler verfolgt.

Wichtig: in keinem Fall darf ein Spieler beide Vizepräsidenten auf dasselbe Spielbrett stellen.

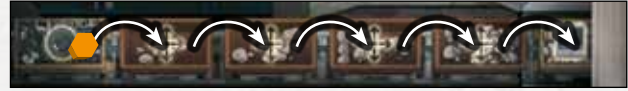
Phase I: Versicherung, Bohrung und Förderung, Mienenschacht

Dies ist die Hauptphase des Spieles, in der jeder Spieler seinen Bohrtross versetzen und Rohstoffe fördern kann. Das Spielfeld ist in vier Levels (von A bis D) eingeteilt. Jedes Level ist schwieriger zu durchbohren als das darüber liegende. Jedes Level wird von acht unterirdischen Feldern gebildet, die zusammengelegt einen Kreis ergeben. Zusammen umschließen sie ein rundes Spielfeld das den Erdkern darstellt. Jedes unterirdische Feld ist beidseitig bedruckt. Auf der Vorderseite sind die Buchstaben A bis D zu sehen, die das Level angeben sowie die benötigte Bohrleistung um das Feld zu durchbohren. Die Rückseite bleibt so lange unbekannt bis das Feld durchbohrt wurde und das Feld daraufhin umgedreht wird.

↓ *In diesem Beispiel befindet sich das Feld auf Level B. Um durchbohrt zu werden benötigt es einen Zusammenschluss von Bohrtrossen deren gemeinsame Bohrleistung mindestens die Summe 5 ergeben muss.*



Phase I besteht aus vier Etappen. Der Spielstein "Bohrrunde" wird nach rechts versetzt um anzuzeigen welche Etappe bereits vollendet wurde.



1 Versicherung

Die Spieler haben die Möglichkeit so viele Rohstoff-Würfel wie sie möchten in Versicherungs-Steine umzutauschen **33** (1 Rohstoff-Würfel = 1 Versicherungs-Stein), die sie dann hinter dem Paravent verstecken. Dieser Vorrat an Versicherungs-Steinen dient dazu, den Verlusten entgegenzuwirken, die sich aus dem Gefahrensymbol **▲** ergeben, dass auf einigen Förderungs-Karten abgebildet ist. Allgemein sind es Rohstoffe von geringerem Wert, die umgetauscht werden.

2 Reihenfolge der Bohrung

Die Kontrolle-Würfel **13** werden nach der aktuellen Reihenfolge der Vizepräsidenten auf dem Spielbrett I **30** aufgestellt. Der Spieler, dem der Vizepräsident gehört, der sich am weitesten links befindet, legt seinen Kontrolle-Würfel links und verschiebt die andern somit nach rechts usw.

Im folgenden Beispiel wird veranschaulicht, wie nach Stellung auf dem Spielfeld, der violette Vizepräsident in zweiter Position steht und der grüne Vizepräsident in dritter Position. Oben sind die Würfel abgebildet, die die Reihenfolge angeben, allerdings bevor sie neu geordnet wurden. Unten ist die neue Reihenfolge abgebildet. Da Weiß und Rot keinen Vizepräsidenten auf Spielbrett I haben, wurde ihr Kontrolle-Würfel einfach nach rechts weitergeschoben.



Wichtig: entgegen der Phasen II und III, haben alle Spieler die Möglichkeit an allen Etappen der Phase I teilzunehmen. Es muss kein Vizepräsident aufgestellt werden, aber es ist von Vorteil.

3 Bohrrunde

Die Spielfigur "Bohrrunde" wird auf das erste Feld der Leiter aus Kreisen gesetzt.



Der Spieler, der laut Reihenfolge der Kontrolle-Würfel am weitesten links ist, wählt einen seiner vier Trupps aus: dies ist nun sein aktiver Bohrtrupp. Sein Spielzug besteht darin, dass er nun seinen Trupp auf egal welches angrenzende Feld versetzen kann (bereits umgedreht oder nicht), einschließlich dem Erdkern; oder entscheidet, den Bohrtrupp nicht zu versetzen. Nach seinem Zug, kann er, wenn er den Vorteil "Korruption" **8** oder "Subunternehmer" **9** hat (siehe weiter unten), diesen mit seinem aktiven Bohrtrupp nutzen.



Hinweis: beim ersten Zug eines Spieles kann jeder Bohrtrupp auf eins der beiden Felder die vor ihm liegen versetzt werden.

Förderung

Sobald ein Feld von einem oder mehreren Bohrtrupps (befreundet oder befeindet) besetzt wird, und die Summe der Bohrleistung grösser oder gleich der auf dem Feld angegebenen Leistung ist, wird die Bohrrunde unterbrochen und eine Förderung wird augenblicklich in die Wege geleitet. Das Feld wird umgedreht und alle Trupps, Subunternehmer und Mienenschächte **28** werden auf die nun umgedrehte Rückseite gestellt.

Zieht eine Förderungskarte **6** aus dem entsprechenden Haufen – wie auf der Rückseite angegebenen. Nehmt die genaue Anzahl Würfel – ebenfalls auf der Rückseite der Karte angegeben – aus der allgemeinen Reserve. Ohne die Würfel bereits jetzt an die Mitspieler abzugeben, teilt sie vorher in gerechte Portionen auf unter für jeden an der Bohrung beteiligten Mitspieler, d.h. für jeden Mitspieler, der unabhängig der Bohrleistung mindestens einen Trupp auf dem Feld hatte (sollte ein Mienenschacht auf dem Feld stehen wird dieser nicht mit einbezogen).

Hinweis: statistisch gesehen, nehmen die wertvollen Rohstoffe mit zunehmender Bohrtiefe zu. Manche Bohrungen fördern aber nur wenig Rohstoffe zutage und dies unabhängig von dem Level, auf dem gebohrt wird.

Da die Rohstoffe nie ganz genau aufgeteilt werden können, **bekommt ein vorrangiger Mitspieler den Überschuss:** Dieser Spieler wird basierend auf folgenden Kriterien ermittelt (kann ein Kriterium nicht berücksichtigt werden, geht zum nächsten über. Ist das Gegenteil der Fall können die folgenden Kriterien verworfen werden):

- 1 – der Spieler besitzt einen Mienenschacht, der sich auf dem Feld befindet;
- 2 – befindet sich kein Mienenschacht auf dem Feld wird der Spieler mit der höchsten Bohrleistung ermittelt (Summe seiner Bohrtrupps auf dem Feld, Subunternehmer inbegriffen) – *in unserm Beispiel ist das der grüne Spieler ↓;*



- 3 – bei gleicher Bohrleistung wird der Mitspieler ermittelt, dessen Zug zur Förderung der Rohstoffe geführt hat (immer der aktive Spieler), ganz gleich ob er der dominante Spieler ist – *der rote Spieler in unserem Beispiel ↓.*



Vorteil "Korruption"

Der Spieler, der einen Vizepräsidenten auf Position 1 oder 2 des Spielbrettes I gesetzt hat, darf am Ende seines Zuges, einen gegnerischen Bohrtrupp auf ein Feld versetzen, dass er bereits mit seinem aktiven Bohrtrupp besetzt. Dieses Feld muss noch mit der Vorderseite nach oben liegen. Es darf nur ein Gegner versetzt werden, der sich auf einem Nachbarfeld des Feldes befindet, auf dem der aktive Bohrtrupp des Spielers steht. Dieses Feld darf noch nicht mit der Rückseite nach oben liegen. Es ist verboten, einen eigenen Bohrtrupp zu korrumpieren, ein Bohrtrupp, der noch nicht im Spiel ist (der sich noch immer auf einem Eingang zum Mienenschacht befindet) oder einen gegnerischen Bohrtrupp, der sich bereits auf dem Erdkern befindet. Wurde der Vorteil "Korruption" genutzt, wird der Spielstein vom Spielfeld genommen. Wurden bereits alle Spielsteine vom Spielfeld genommen, kann dieser Vorteil bis zur darauffolgenden Spielrunde nicht mehr genutzt werden.

Wichtig: ein Spieler kann pro Bohrrunde nur einmal korrumpieren.

Korruptiert der Spieler einen gegnerischen Bohrtrupp, an dem bereits Subunternehmer angeschlossen sind, kann er die Bohrleistung nicht verändern und muss selber die Personalkosten an die Bank zahlen (siehe weiter unten). Er kann den gegnerischen Bohrtrupp nicht von den Subunternehmern trennen.

Vorteil "Subunternehmer"

Der Spieler, der einen Vizepräsidenten auf Position 3 oder 4 des Spielbrettes I gesetzt hat, darf am Ende seines Zuges, einen Subunternehmer einstellen. Dies bedeutet, der Subunternehmer agiert zusammen mit dem Bohrtrupp und steigert so vorübergehend die Bohrleistung des Bohrtrupps. Dies wird durch einen Würfel gekennzeichnet, der neben den aktiven Bohrtrupp gelegt wird. Der Spieler zahlt sofort die Personalkosten von 1 000 \$, 1 500 \$, 2 000 \$ oder 2 500 \$ je nach gewünschter Leistungssteigerung (von 1 bis 4). Es wird geraten den Würfel so zu legen, dass er die gezahlte Leistung anzeigt.

Wichtig: ein Spieler kann pro Bohrrunde nur einen Subunternehmer einstellen und es darf nur jeweils ein Subunternehmer an der Seite eines Bohrtrupps arbeiten.

Entscheidet ein Spieler einen Bohrtrupp zu versetzen, dem bereits ein Subunternehmer angeschlossen ist, gibt er das Subunternehmen entweder frei oder er nimmt es mit. Im letzteren Fall müssen erneute Personalkosten gezahlt werden (wenn gewünscht darf die Leistung verändert werden). Gibt er das Subunternehmen frei, wird der Würfel wieder auf das Spielbrett I gelegt.

Wichtig: die Leistung eines Subunternehmers darf niemals die Leistung des Levels auf dem er sich befindet übersteigen (zum Beispiel, ein Subunternehmer der auf ein Feld des C-Levels versetzt oder dort angeheuert wird, darf keine Leistung von 4 aufweisen, da A=1, B=2, C=3 und D=4).

Hier einige Beispiele der Aufteilung von Rohstoffen nach einer Förderung eines Feldes des C-Levels und einer benötigten Bohrleistung von 7.

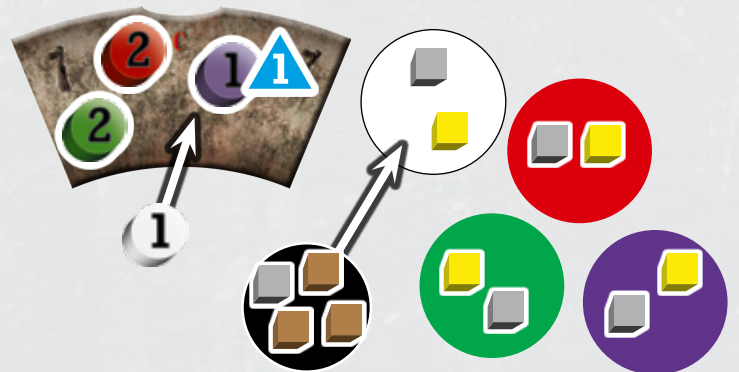
↓ **(Die Förderungs-Karte gibt 3 Kupfer, 5 Silber und 4 Gold an.)** Zwei Gegner stehen auf dem Feld (Grün mit Bohrleistung 3 und Rot mit 4). Jeder erhält 1 Kupfer-, 2 Silber- und 2 Goldwürfel. Dank der höheren Bohrleistung ist Rot vorrangig und erhält den Überschuss, der aus 1 Kupfer und 1 Silber besteht.



↓ Auf dem Feld befinden sich drei Gegner und ein Mienenschacht (Rot mit einer Bohrleistung von 2, Grün mit 4, Violett mit 2 und Weiß gehört der Mienenschacht). Dank des Mienenschachtes erhält Weiß den Vorrang; Rot, Violett und Grün erhalten jeweils 1 Kupfer-, 1 Silber- und 1 Goldwürfel wohingegen Weiß die zwei überschüssigen Silberwürfel sowie den überschüssigen Goldwürfel erhält. Achtung: hier haben wir den Fall dass einem Spieler nur der Mienenschacht auf dem Feld gehört. Dieser Spieler erhält dadurch nur den Überschuss, und keinen gleichwertigen Anteil der gefördertten Rohstoffe.



↓ Auf dem Feld befinden sich drei gegnerische Bohrtrupps (Grün mit einer Bohrleistung von 2, Rot mit 2 und Violett mit 1) sowie ein Subunternehmer mit einer Bohrleistung von 1 der von Violett angeheuert wurde. Bevor Weiß hinstößt weisen alle drei die gleiche Bohrleistung auf. Weiß versetzt seinen Bohrtrupp mit einer Bohrleistung von 1 auf das Feld und veranlasst somit die Förderung. Da sich kein Mienenschacht auf dem Feld befindet und die drei Trupps die gleiche Bohrleistung aufweisen, erhält Weiß den Überschuss, da sein Zug die Förderung veranlasst hat.

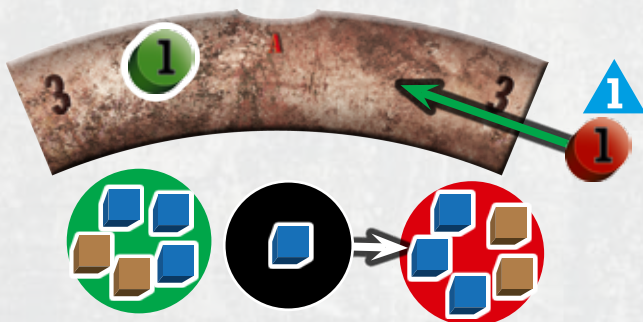


↓ Ein einziger Bohrtrupp befindet sich auf dem Feld (Grün mit einer Bohrleistung von 4). Grün stellt einen Subunternehmer mit einer Bohrleistung von 3 für 2 000 \$ ein und erreicht somit die vorgeschriebene Bohrkraft. Da Grün sich alleine auf dem Feld befindet gibt es keinen Überschuss, da alle Rohstoffe in die grüne Reserve aufgenommen werden.

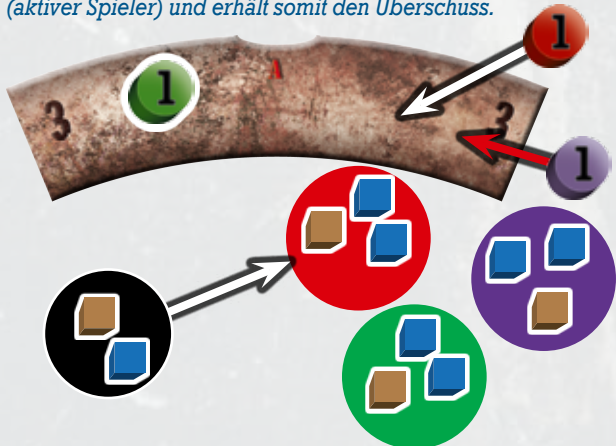


Hier zwei Beispiele wie der Vorteil "Korruption" eingesetzt wurde um die Förderung eines Feldes des Levels A zu veranlassen mit einer vorgeschriebenen Bohrleistung von 3:

↓ (Die Förderungs-Karte zeigt 7 Zink- und 4 Kupferwürfel an.) Ein grüner Bohrtrupp mit einer Bohrleistung von 1 befindet sich bereits auf dem Feld. Grün ernannt diesen Trupp zu seinem aktiven Bohrtrupp und macht ohne den Trupp zu verschieben von dem Vorteil "Korruption" Gebrauch, indem ein roter Bohrtrupp mit angegliedertem Subunternehmer, der sich auf einem benachbarten Feld aufhält, dazu gebracht wird sich auf das Feld des grünen Bohrtrupps zu begeben. Grün kann den Subunternehmer nicht entlassen und auch nicht seine Bohrleistung verändern; muss allerdings die Personalkosten von 1 000 \$ tragen. Die vorgeschriebene Leistung von 3 wird erreicht und das Feld umgedreht. Rot kann die höhere Leistung aufweisen und erhält somit den Überschuss.



↓ Ein grüner Bohrtrupp mit einer Bohrleistung von 1 befindet sich bereits auf dem Feld. Rot ist an der Reihe: der rote Bohrtrupp mit einer Bohrleistung von 1 wird auf das Feld bewegt und ein violetter Bohrtrupp mit einer Leistung von 1 der sich auf einem angrenzenden Feld befindet wird durch den Vorteil "Korruption" auf das von Rot besetzte Feld beordert. Die Bohrleistung ist die gleiche aber Rot hat die Förderung veranlasst (aktiver Spieler) und erhält somit den Überschuss.



Nachdem die Rohstoffe aufgeteilt wurden nehmen die Spieler den Gewinn in ihre persönliche Reserve auf 22. Die Förderungs-Karte wird von dem Spieler aufbewahrt, der die Förderung veranlasst hat (aktiver Spieler), unabhängig davon, ob er bei der Aufteilung den Vorrang hatte. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe usw. War jeder Spieler an der Reihe, wird der Spielstein "Bohrrunde" auf das nächste Feld der Leiter gesetzt und so geht es für drei Runden weiter.

Das Gefahrensymbol auf den Förderungs-Karten

Auf einigen Förderungs-Karten ist das Gefahrensymbol abgebildet. Es stellt die Schwierigkeiten dar, denen die Bohrtruppe ausgeliefert sind (Hitze, Materialausfall, usw.). Alle Spieler die sich die Rohstoffe aus einer mit dem Gefahrensymbol gekennzeichneten Förderung teilen (mit Ausnahme des Spielers der nur einen Mienenschacht auf dem Feld besitzt) müssen von ihrem Gewinn so viele Rohstoff-Würfel von höchstmöglichem Wert abgeben wie ihre Bohrleistung auf dem Feld beträgt (Subunternehmer inbegriffen).



Zum Beispiel ein Spieler der einen Bohrtrupp mit einer Bohrleistung von 1 besitzt und einen weiteren mit einer Bohrleistung von 2 muss insgesamt 3 Rohstoff-Würfel mit höchstmöglichem Wert von seinem Gewinn abgeben. Diese Rohstoffe werden dann in die allgemeine Reserve aufgenommen.

Es gibt allerdings zwei Möglichkeiten sich vor dieser Gefahr zu schützen:

Erstens, die Spieler, die die Sicherheit ihrer Bohrtruppe auf dem Spielbrett "Gesellschaft" verbessert haben – durch verbesserte Schutzmaßnahmen- verlieren einen bzw. drei Rohstoffe weniger oder verlieren gar keinen Rohstoff (siehe unten).

Zweitens: die Spieler haben die Möglichkeit vor einer Bohrrunde Rohstoffe in Versicherungs-Steine umzutauschen. Wenn das Gefahrensymbol auftaucht, kann der Spieler für jeden Rohstoff der ihm verloren gehen würde einen Versicherungs-Stein abgeben (ein Versicherungs-Stein abgeben = ein Rohstoff bleibt erhalten).

Die verbesserten Schutzmaßnahmen werden natürlich vor der Abgabe von Versicherungs-Steinen angerechnet.

Im vorigen Beispiel könnte der Spieler mit einer Bohrleistung von insgesamt 3, anstelle von drei Rohstoff-Würfeln mit höchstmöglichem Wert also drei Versicherungs-Steine abgeben und somit seinen Gewinn aus der Förderung behalten. Er könnte auch nur zwei Versicherungs-Steine und einen Rohstoff-Würfel aus seinem Gewinn von höchstmöglichem Wert abgeben.

Hinweis 1: ein Spieler würde nie mehr Versicherungs-Steine abgeben als er Rohstoffe erhält.

Hinweis 2: ein Versicherungs-Stein oder verbesserte Schutzmaßnahmen schränken die Anzahl verlorener Rohstoffe ein, schützen sie aber nicht. Genauer gesagt: sie schränken die Gefahr ein, schützen aber nicht vor dem Verlust eines hochwertigen Rohstoffes (wenn der Spieler denn einen Rohstoff verliert). *Zum Beispiel: Rot hat eine Bohrleistung von 2, der Gewinn besteht aus 1 Gold- und 1 Silberwürfel. Er hat einen Schutz von 1. Er verliert somit nur einen Rohstoff: Gold.*

4 Aktive Mienenschächte

Wurde die letzte Bohrrunde absolviert wird der Spielstein "Bohrrunde" auf ein Feld der aktiven Mienenschächte versetzt. Ein aktiver Mienenschacht ist ein Mienenschacht, der sich auf einem Feld befindet, dass bereits umgedreht wurde. Die Spieler, die einen oder mehrere aktive Mienenschächte besitzen, erhalten die Rohstoffe, die auf der Rückseite des Feldes auf dem sie sich befindet beschrieben sind. Phase I ist somit beendet.

Phase II: An- und Verkauf von Rohstoffen

Der Marktwert ist festgelegt: ein Zinkwürfel kostet 400 \$, ein Kupferwürfel kostet 600 \$, ein Silberwürfel kostet 800 \$ und ein Goldwürfel kostet 1000 \$.

Reihum führt jeder Spieler eine Transaktion aus. Die Anzahl Transaktionen wird durch das Feld festgelegt, auf dem sich der Vizepräsident des Spielers befindet ³¹. Hat ein Spieler seine letzte Transaktion ausgeführt, oder verzichtet, wandert der Vizepräsident umgehend zu seiner Gesellschaft zurück.

Die beiden folgenden Regeln müssen hierbei befolgt werden:

- ein Spieler darf nur eine Transaktion auf einmal ausführen, An- oder Verkauf (der An- und Verkauf kann zwar mehrere Rohstoff-Würfel auf einmal betreffen, aber nur eine Art Rohstoff);
- es ist verboten, während Phase II zwei verschiedene Transaktionen auf ein- und denselben Rohstoff anzuwenden. *Zum Beispiel ist der An- und Verkauf von Gold während derselben Spielrunde verboten.*

Tip: um zu bestimmen ob ein Spieler während einer Spielrunde bereits einen bestimmten Rohstoff auf dem Markt an- oder verkauft hat, könnt ihr den entsprechenden Rohstoff-Würfel aus der allgemeinen Reserve nehmen und neben den Vizepräsidenten legen – er dient dann als Gedächtnisstütze. Am Ende der Phase wandern diese Würfel wieder zurück in die allgemeine Reserve.

Möchte ein Spieler einen Rohstoff ankaufen, kann er die Anzahl gewünschter Würfel dieses Rohstoffes aus der allgemeinen Reserve nehmen und den Preis zahlen. Die somit angekauften Würfel werden dann hinter den Paravent des Spielers gelegt. Verkauft ein Spieler seine Rohstoffe, legt er die Würfel in die allgemeine Reserve zurück und bekommt das Geld von der Bank ausbezahlt ³⁴.

Phase III: Industrieller Fortschritt

Reihum führt jeder Spieler eine Handlung aus (der Vizepräsident wird jeweils ein Feld tiefer geschoben). Die Anzahl Handlungen wird durch das Feld festgelegt, auf dem sich der Vizepräsident des Spielers befindet ³². Hat ein Spieler seine letzte Handlung ausgeführt, oder verzichtet, wandert der Vizepräsident umgehend zu seiner Gesellschaft zurück.

Die Fortschritte können ganz unterschiedlicher Natur sein: sie können eine Steigerung der Bohrleistung betreffen, eine Verbesserung in den drei verschiedenen Bereichen: Mienenschacht-Errichtung, Schutzmaßnahmen oder Mobilität – oder dazu dienen, Auslieferungs-Steine zu gewinnen.

Hier im Detail die verschiedenen Arten des Industriellen Fortschritts:

- Durch eine Handlung und eine finanziellen Entschädigung ³⁵, kann ein Spieler die Bohrleistung um eine Stufe steigern. Die folgende Tabelle veranschaulicht die möglichen Leistungssteigerungen sowie den Preis der jeweiligen Steigerung:

Bohrkraft 1 > 2	1 500 \$
Bohrkraft 2 > 3	2 500 \$
Bohrkraft 3 > 4	3 500 \$



Steigert ein Spieler die Bohrleistung seines Bohrtrupps von 1 auf 2, dreht er eine Spielfigur seiner Wahl so um, dass die Zahl 2 nach oben liegt. Steigert er die Leistung auf 3, tauscht er die Spielfigur auf dem Spielfeld gegen eine Spielfigur des Bohrtrupps 3&4 aus seiner Reserve aus.

Wichtig: wird durch eine gesteigerte Bohrleistung die von einem Feld angegeben Bohrkraft erreicht, wird die Förderung der Rohstoffe ausgelöst.

- Wohingegen das Gefahrensymbol den Verlust von Rohstoffen bewirkt, wird durch verbesserte Schutzmaßnahmen das Bohrmaterial auf Dauer immer resistenter. Je mehr ein Spieler in diesen Sektor investiert, umso geringer sind die Verluste, die bei einem Gefahrensymbol drohen. Zuerst werden die Verluste um einen Rohstoff-Würfel verringert (1 500 \$), dann um drei (2 000 \$), und schließlich muss kein Rohstoff mehr eingebüßt werden (2 500 \$).



Hierzu wird der Schutz-Stein mit der Seite nach oben gelegt, die der Stufe entspricht für die ein Spieler gezahlt hat **26**.

- Zu Beginn des Spieles, hat noch kein Spieler einen Mienenschacht im Spiel.

Eine erste Stufe des Fortschrittes bedeutet für den Spieler, dass er seinen ersten Mienenschacht **28** (1 500 \$) aufsetzen darf.



Er baut diesen Schacht entweder auf einem noch nicht umgedrehten Feld, das er alleine besetzt, oder auf einem noch nicht umgedrehten Feld, das an ein Feld angrenzt, auf dem sich einer seiner Bohrtrupps befindet und das noch nicht von einem gegnerischen Bohrtrupp besetzt wird.



Die zweite Stufe besteht aus einem zweiten Mienenschacht (2 000 \$), der entweder nach denselben Regeln aufgesetzt wird oder auf einem bereits umgedrehten Feld, insofern der Spieler dieses Feld besetzt oder dieses Feld an ein Feld angrenzt das von seinem Bohrtrupp besetzt wird.

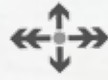


Die dritte Stufe besteht aus einem dritten Mienenschacht (2 500 \$), der auf absolut jedes Feld aufgesetzt werden kann.

Ein Spieler darf eine Handlung tätigen und den damit verbundenen Betrag zahlen um eine bereits genutzte Stufe des Fortschrittes erneut zu nutzen und einen Mienenschacht, der sich bereits im Spiel befindet, auf ein anderes Feld zu versetzen.

Es darf sich jeweils nur ein Mienenschacht pro Feld befinden.

- Zu Beginn des Spieles darf ein Bohrtrupp nur auf ein benachbartes Feld verschoben oder gar nicht versetzt werden. Dank der verbesserten Mobilität **27** kann ein Trupp sich viel besser fortbewegen.



Eine erster Stufe des Fortschrittes (1 500 \$) bedeutet für den Spieler, dass der Bohrtrupp auf demselben Level (A,B,C oder D) um zwei Felder nach links oder rechts bewegt werden darf.



Eine zweite Stufe (2 000 \$) bedeutet für den Spieler, dass er sich genau auf der Grenze zu zwei Feldern desselben Levels befinden darf, ausgehend von einem der beiden Felder. Die Bohrkraft wird dann auf beide Felder angewandt, auf denen sich der Bohrtrupp befindet. Wird auf einem der beiden Felder eine Förderung ausgelöst, wird der Bohrtrupp automatisch auf dieses Feld verschoben. Ein Spieler kann einen Bohrtrupp versetzen, der sich auf der Grenze zu zwei Feldern befindet, allerdings kostet das den Spieler einen Zug. Pro Grenze zwischen zwei Feldern kann sich nur ein Bohrtrupp (und ggf. sein Subunternehmer) befinden.



Die letzte Stufe (2 500 \$) bedeutet für den Spieler, dass er seinen Trupp um zwei Züge in jede Richtung bewegen darf.

Hinweis: jede neu hinzugewonnene Stufe zählt zu den bereits gewonnenen hinzu.

Auslieferungs-Steine



Ein Spieler darf Rohstoffe gegen Prestige-Punkte eintauschen. Die Auslieferungs-Steine befinden sich in einem Stapel auf dem Spielbrett III und auf jedem Stein steht ein bestimmter Wert (in dem hier unten aufgeführten Beispiel sind es sechs Zinkwürfel für zwei Prestige-Punkte). Einen Auslieferungs-Stein kaufen bedeutet für den Spieler eine Handlung tätigen. Der Stein wird anschließend hinter den Paravent gelegt.



Realisierungs-Steine

Während des Spieles werden die Spieler für ihre Realisierungen geehrt. Die Realisierungs-Steine die ein Spieler einsammelt werden auf das Spielfeld "Gesellschaft" gelegt, wo die neun Realisierungen gesammelt werden. Diese Steine bringen einen augenblicklichen Gewinn mit sich, d.h. erfüllt ein Spieler die Bedingungen einer Realisierung, zeigt er dies seinen Mitspielern, nimmt den ersten Realisierungs-Stein vom entsprechenden Stapel und legt ihn mit versteckter Vorderseite auf das Spielfeld seiner Gesellschaft. Die verschiedenen Realisierungs-Steine sind:



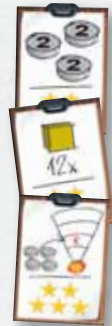
Realisierungen, die 4 bis 1 Prestige-Punkt(e) einbringen

- Im Besitz von mindestens acht Zinkwürfeln und acht Kupferwürfeln sein;
- Im Besitz von mindestens sechs Förderungskarten sein (sechs Förderungen veranlasst haben);
- Im Besitz von mindestens zehn Silberwürfeln sein;



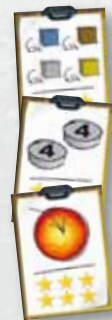
Realisierungen, die 5 bis 2 Prestige-Punkte einbringen

- Mindesten drei Bohrtrups haben eine Bohrstärke von 2;
- Im Besitz von mindestens zwölf Goldwürfeln sein;
- Alle Bohrtrups haben gleichzeitig mindestens Level C erreicht;



Realisierungen, die 6 bis 3 Prestige-Punkte einbringen

- Im Besitz von mindestens sechs Würfeln jedes Rohstoffes sein;
- Mindesten zwei Bohrtrups haben eine Bohrstärke von 4;
- Mindesten ein Bohrtrupp hat den Erdkern erreicht. Dieser Bohrtrupp beendet seine Reise und wird sofort weggeräumt. War ein Subunternehmer beteiligt, wandert dieser zurück auf das Spielbrett I.



Achtung: ein Realisierungs-Stein kostet nie Geld oder Rohstoffe. Ein Spieler kann jede Realisierung nur einmal pro Spiel vollenden. Sollten zwei oder mehr Mitspieler zu selben Zeit das gleiche Ziel erreichen, geht der Realisierungs-Stein mit dem höchsten Wert vorrangig an den aktiven Spieler, dann an den Spieler dessen Würfel "Direktion" sich am weitesten links befindet.

Ende der Spielrunde

Die Spielrunde ist zu Ende, wenn die Handlungen aller Spieler mit einem Vizepräsidenten auf Spielbrett III beendet sind. Die Korruptions-Steine und Subunternehmer-Würfel auf Spielbrett I werden ersetzt und die Spielfigur "Bohrrunde" wandert zurück an ihren ursprünglichen Platz. Die Spieler sammeln ihre Vizepräsidenten ein und beginnen eine neue Spielrunde indem sie ihre Angebote abgeben.



Spielende

Das Spielende ist erreicht, wenn eine der beiden Bedingungen erfüllt ist:

1 – wenn die Mehrheit der Spieler den Erdkern mit mindestens einem Bohrtrupp erreicht hat,

ODER

2 – wenn ein Spieler mindestens sechs der neun Realisierungen vollendet hat – einschließlich der 3, die 6-3 Prestige-Punkte einbringen **36**.

In beiden Fällen wurden die Phasen I, II und III abgeschlossen. Die Bonus-Punkte werden verteilt: 3 Prestige-Punkte gehen an den Spieler, der die meisten Zinkwürfel in seiner Reserve hat, 2 an den Zweiten und 1 Punkt an den Dritten. Genauso wird es für die anderen Rohstoffe gehandhabt, sowie für den Dollarbetrag. Bei Gleichstand erhalten die Spieler die gleiche Anzahl Bonus-Punkte (der höhere Platz wird geltend gemacht, auch bei einem Gleichstand um den ersten Platz. Der dritte Spieler erhält dann einen Prestige-Punkt). Der vierte Spieler erhält nie einen Punkt.

Der Spieler mit den meisten Prestige-Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler dessen Gesellschaft die meisten Realisierungen vorweisen kann. Sollte der Gleichstand noch immer nicht entschieden sein, gewinnt der Spieler mit den meisten Rohstoff-Würfeln in seiner Reserve. Ein erneuter Gleichstand bleibt unentschieden.

Variante bei drei Spielern

Achtet darauf die richtige Vorderseite bei den Spielbrettern I, II und III sowie bei dem Spielbrett "Gesellschaft" zu verwenden.



Verbesserte Schutzmaßnahmen

Die besonderen Schutz-Steine (mit höherem Preis) müssen benutzt werden.



Verbesserte Mienenschächte

Die besonderen Mienenschacht-Steine (mit höherem Preis) müssen benutzt werden.



Realisierungs-Steine

Benutzt nur die drei Steine mit dem höchsten Wert.

Spielende

Das Spielende ist erreicht wenn zwei Spieler mit mindestens einem Bohrtrupp den Erdkern erreicht haben oder wenn ein Spieler mindestens sechs der neun Realisierungen vollendet hat – einschließlich der drei letzten, die 6, 5 oder 4 Prestige-Punkte einbringen.

Zwei Bonus-Punkte gibt es für den Spieler mit den meisten Zinkwürfeln, einen für den Zweiten und der dritte Spieler erhält keinen Punkt. Genauso wird es für die anderen Rohstoffe gehandhabt, sowie für den Dollarbetrag. Bei Gleichstand gelten dieselben Regeln wie für 4 Spieler.



Variante bei zwei Spielern

Achtet darauf die richtige Vorderseite bei den Spielbrettern I, II und III sowie bei dem Spielbrett "Gesellschaft" zu verwenden.

AI: ein unsichtbarer Mitspieler!

Bei zwei Spielern gibt es einen grundlegenden Unterschied: ein unsichtbarer Mitspieler den wir AI nennen, spielt mit. AI hat weder einen Vizepräsidenten, noch eine Gesellschaft. AI hat nur Bohrtrupps (in einer Farbe, die von den Spielern bestimmt wird). Diese Bohrtrupps bewegen sich automatisch über das Spielfeld und stören oder helfen den beiden richtigen Spielern bei ihren Bemühungen Rohstoffe zu fördern. Die vier Bohrtrupps von AI – mit einer Bohrleistung von 1 – werden in der Nähe der Bohrtrupps der richtigen Spieler aufgestellt.

Automatische Züge von AI

Eine Spielrunde läuft anschließend genauso ab wie eine Runde mit 3 oder 4 Mitspielern; allerdings bewegt AI seine Trupps am Ende jeder Bohrrunde (immer um höchstens 1 Feld und niemals auf der Grenze zu zwei Feldern), d.h. vier mal pro Spielrunde. Der aktive Bohrtrupp wird nach den folgenden Regeln ermittelt:

- 1 – AI versetzt zuerst einen Trupp, der entweder noch nicht im Spiel ist oder der sich auf einem bereits umgedrehten Feld befindet;
- 2 – Kann dies unter Berücksichtigung der vorangegangenen Regeln auf mehrere Trupps angewandt werden, wird zuerst der Bohrtrupp mit der höchsten Bohrleistung versetzt;
- 3 – Kann dies unter Berücksichtigung der vorangegangenen Regeln auf mehrere Trupps angewandt werden, wird zuerst der Bohrtrupp versetzt, der sich am weitesten vom Erdkern befindet;
- 4 – Kann dies unter Berücksichtigung der vorangegangenen Regeln noch immer auf mehrere Trupps angewandt werden, darf der Spieler entscheiden, der laut Kontrolle-Reihenfolge auf erster Position steht, welcher Trupp von AI versetzt wird.

Der Bohrtrupp von AI wird immer auf das Feld versetzt, dass einer Förderung am nächsten steht, d.h. wo die erforderliche Bohrleistung am ehesten erbracht wird. Bei Gleichstand darf wieder der Spieler entscheiden, der laut Kontrolle-Reihenfolge auf erster Position steht, welcher Trupp von AI wohin versetzt wird (der



Bohrtrupp muss versetzt werden und darf nicht auf demselben Feld bleiben).

Fortschritt A1

Nach jeder Spielrunde, d.h. nach Phase III, entscheidet der Spieler dessen Direktions-Würfel am weitesten links liegt, für welchen Bohrtrupp von A1 die Bohrleistung um eine Stufe heraufgesetzt werden soll. Anschließend beginnt eine neue Spielrunde.

Verbesserte Schutzmaßnahmen

Die besonderen Schutz-Steine (mit höherem Preis) müssen benutzt werden.

Verbesserte Mienenschächte

Die besonderen Mienenschacht-Steine (mit höherem Preis) müssen benutzt werden.

Realisierungs-Steine

Benutzt nur die Steine mit dem höchsten Wert sowie den dritthöchsten Wert. *Zum Beispiel der Stapel, der aus "8 Zink und 8 Kupferwürfel" Realisierungs-Steinen besteht, wird dann nur noch aus den Steinen mit vier Sternen und mit zwei Sternen gebildet.*

Spielende

Das Spielende ist erreicht wenn beide Spieler mit mindestens einem Bohrtrupp den Erdkern erreicht haben oder wenn ein Spieler mindestens sechs der neun Realisierungen vollendet hat – einschließlich der drei letzten, die 6 oder 4 Prestige-Punkte einbringen. Zwei Bonus-Punkte gibt es für den Spieler mit den meisten Zinkwürfeln. Für den zweiten Spieler gibt es keinen Punkt. Genauso wird es für die anderen Rohstoffe gehandhabt, sowie für den Dollarbetrag. Bei Gleichstand werden dieselben Regeln wie für 4 Spieler angewandt.

Impressum

Redaktion: **Bruno Crépeault** • Illustration: **Yuio** (<http://chairafauteuil.over-blog.com>) •

Infografik: **Marie Ooms** • Reinzeichnung: **Marie Ooms & Didier Delhez** (www.megalopole.com) •

Verlag: **Sit Down!**, rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgien, sitdown@megalopole.com, www.sitdown.be •

Übersetzungen: **Claudia Thissen** (Deutsch) & **Nathan Morse** (Englisch) • © **Sit Down!** 2013. • Alle Rechte vorbehalten. *Jede Vervielfältigung als Ganzes oder in Teilen ist ohne die schriftliche Erlaubnis von Sit Down!/Megalopole sprl. strengstens untersagt. Dieses Spiel ist ausschließlich für den privaten Gebrauch bestimmt.* • Hergestellt in China.

Danksagungen

Des Autors • Ich möchte mich für den unermüdlichen Einsatz des "Testing-Teams" bedanken: Benoît Desrosiers, Vincent Crépeault, Vincent Montambault und Bernard Boulanger; ohne diese vier Jungs gäbe es Rockwell nicht! Ich möchte mich hiermit auch bei den Testern aus Montréal bedanken: Norman, Alexandre, Luc, Andréanne, Yan und den Spielern vom Randolph Pub Ludique. Danke auch den Leuten vom Internationalen Spielefestival von Parthenay: den Besuchern und Organisatoren, sowie denjenigen, die mich begleitet haben: Claude, Catherine und Geneviève (und die Jungs von REEL!). Danke all denen – auch denen, die ich dummerweise vergesse zu erwähnen, die dieses Spiel gespielt, kommentiert und haargenau unter die Lupe genommen haben, als es noch Gaïa hieß. Danke an das Team von ForgeNext Gaëtan und Martine (und Laurent), dass ihr euch auf der FLIP 2010 die Zeit genommen habt mit mir den Prototypen zu besprechen. Diese Begegnung hat meinen Werdegang beeinflusst. Ich möchte mich auch bei all den Testern bedanken, die ihre Zeit investiert haben und die Prototypen auf dem Spielefestival getestet haben. Dies war so wertvoll. Schließlich danke ich meiner Familie, Geneviève, William, Robin und Marianne für ihr Verständnis, wenn ich mich in meiner Kreativität verloren habe – oder im Keller verschwand um zu überlegen, schreiben, drucken, schneiden, zusammentragen, verbessern...und das ganze hunderte Male von vorne. So play we all.

Sit Down! Möchte sich bei Tanguy Gréban, C-drik, Benjamin und François-Xavier Mélard bedanken, sowie bei allen Spielern, die uns ihre Eindrücke mitgeteilt haben. Danke an Claudia und Nathan, die unter Zeitdruck gearbeitet haben. Schließlich möchten wir uns bei der hyperaktiven Gemeinschaft der Kickstarter bedanken, die wir durch die Rockwell-Kampagne kennengelernt haben. Wir freuen uns schon auf unser nächstes gemeinsames Abenteuer!



2011

2012



2012



2013

