NORIA

Ein Spiel von Sophia Wagner
Illustriert von Michael Menzel
für 2-4 Spieler, ab 12 Jahren.
Spieldauer: 150-200 Minuten

Keine Lust auf Regeln lesen?

www.pegasus.de/noria

Idee - Was mache ich hier überhaupt?

Am Horizont zeichnet sich ein neues Zeitalter ab. Die Zukunft von Noria liegt vor dir. Steuer dein blühendes Handelsimperium in Richtung Reichtum. Entdecke fliegende Inseln, kaufe Schiffe und errichte Fabriken. Investiere in prestigeträchtige Projekte und sichere ihren Erfolg, indem du geheimes Wissen an Politiker weitergibst. Denn selbst über den Wolken, ist noch Luft nach oben.
Erfahre mehr zur Geschichte auf www.noria.cloud

Inhaltsverzeichnis

Die Basisregeln erklären wir von Seite W bis Seite X.
Das Expertenspiel findest du auf Seite Y
Das Glossar mit Begriffen und Fragen findest du auf Seite Z.

Vor der ersten Partie – Löse vorsichtig alle Teile aus den Tableaus. Achte dabei besonders auf die 12 Ringe.

Spielmaterial - Was ist in der Schachtel?

1 doppelseitiger Spielplan
(Rückseite zeigt die Illustration ohne Spielgrafik)



24 Politikersteine *(Politiker)*



20 Gesandtenzylinder
5 pro Spieler (vier Farben)



4 Aktionsrädersets *(Räder)*
je 1 großer, mittlerer und kleiner Ring



4 Plastikpyramiden *(Podeste)*



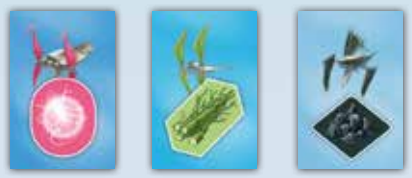
6 Buchstaben

66 Scheiben



10 Obsidian *10 Myzel* *10 Energie* *10 Reise* *10 Stadt* *10 Werkzeug* *6 Bonus*

57 Schiffplättchen *(Schiffe)*
je 19 Energie-, Myzel- und Obsidian-Schiffe



75 Rohstoffplättchen *(Rohstoffe)*
je 25 Energie, Myzel und Obsidian



1 Startspielermarker
(Schornstein)



25 Wissen-plättchen *(Wissen)*



4 Spielerübersichten



16 Runden-/ Multiplikator-Plättchen



28 Fabrikplättchen *(Fabriken)*
7 pro Spieler (vier Farben)

Kleiner Satz zu den Buchstaben



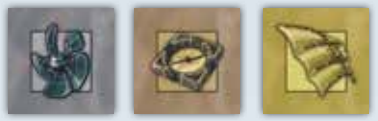
9 Inseln, verschiedene



4 Fabrikablagen
(Ablagen)

54 Warenlager *(Lager)*

je 12 einfache Warenlager



je 9 komplexe Warenlager



Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:

ersatzteilservice@pegasus.de.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.



Hallo mein Name ist Sophia, ich bin die Autorin von Noria. Ich werde euch auf den folgenden Seiten kleine Tipps geben und Zwischenziele vorschlagen. Wenn ihr sie befolgt, habt ihr es in eurer ersten Partie ein bisschen leichter. Alle Tricks verrate ich euch natürlich nicht. Ihr müsst schon selbst die Feinheiten von Noria entdecken. Auf in die Wolken!

Aufbau I - Wie baue ich das Spiel auf?

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.



- Mischt die Inseln verdeckt und stapelt dann im Spiel mit 2/3/4 Spielern - 5/6/7 Inseln verdeckt auf das Ablagefeld auf dem Spielplan. Legt die restlichen Inseln ungesehen in die Schachtel, sie werden in diesem Spiel nicht mehr gebraucht.

***2 Spieler** - 5 Inseln* ***3 Spieler** - 6 Inseln* ***4 Spieler** - 7 Inseln*



- Legt je 4 Politiker auf die 6 Kammern des Rathauses.





- Legt je 1 Rundenmarker (auf der Vorderseite zeigen sie Multiplikatoren) auf jedes Feld der Rundenleiste. Angefangen beim **obersten** Feld bis inklusive dem Feld, das eurer Spieleranzahl entspricht. Legt die restlichen Rundenmarker in die Schachtel zurück.



- Legt im Spiel mit 2/3/4 Spielern - 4/5/6 Scheiben von jeder der 7 Sorten auf den Markt.



Obsidian *Energie* *Myzel* *Reise* *Stadt* *Werkzeug* *Bonus*

- Stapelt die Obsidian, Myzel und Energie-Scheiben nach Sorte getrennt auf die 3 Plätze in der oberen Hälfte des Marktes. Stapelt die Stadt-, Reise-, Werkzeug- und Bonus-Scheiben nach Sorte getrennt von rechts nach links auf den 1./2./3./4. Platz in der unteren Hälfte des Marktes. *Platziert ab der 2. Partie Noria, die Stapel mit den Stadt-, Reise-, Werkzeug- und Bonus-Scheiben zufällig auf den 4 Plätzen der unteren Hälfte des Marktes.*





- Nehmt euch von den **nicht** am Markt platzierten Scheiben jeweils 1 Scheibe von jeder Sorte, **außer den Bonus-Scheiben**, und legt die restlichen Scheiben in die Schachtel zurück.
- Sortiert alle Rohstoffe, Warenlager, Schiffe, Wissen und legt sie als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.
- Wer am meisten Dampf ablassen muss, wird Startspieler und bekommt den Schornstein (Startspielermarker).

















Aufbau II - Womit starte ich?

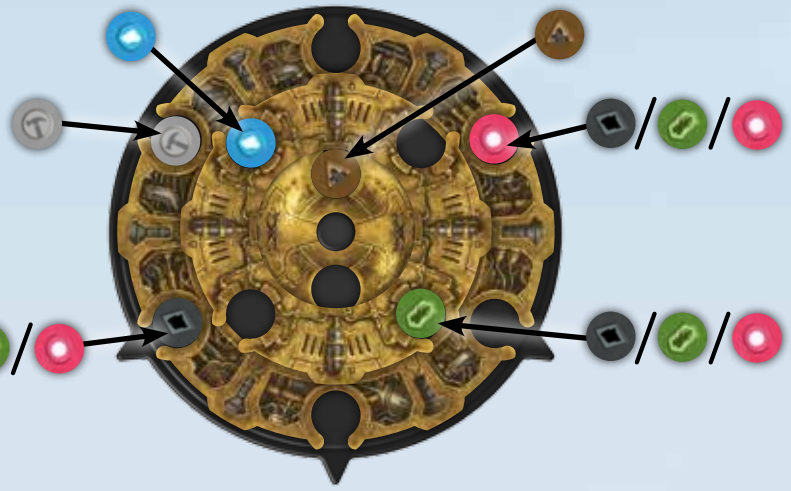


- **Jeder Spieler:** Nimm dir 1 Ablage, 5 Gesandte und 7 Fabriken einer Farbe. Stelle 4 Gesandte in die Höhle und 1 (ab jetzt Botschafter genannt) in den Hafen. Lege 7 Fabriken auf deine Ablage und je 1 Obsidian-, Myzel- und Energie-Schiff neben deine Ablage.



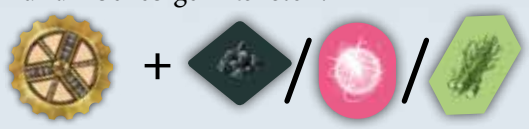
- Nimm dir 1 Spielübersicht, 1 Podest und je 1 kleinen, mittleren und großen Ring. Baue daraus dein Aktionsrad (ab jetzt Rad genannt) zusammen.

- Platziere die Stadt-, Reise- und Werkzeug-Scheibe in den entsprechend markierten Plätzen des Rades. Platziere die Obsidian-, Myzel- und Energie-Scheibe zufällig auf den restlichen 3 markierten Plätzen. Die Reihenfolge der Obsidian-, Myzel- und Energie-Scheibe in den 3 Plätzen muss bei jedem Spieler verschieden sein. Platziere Scheiben immer mit der normalen (einfärbigen) Seite nach oben in deinem Rad.



Für eure erste Partie empfehle ich die soeben beschriebene Aufstellung, damit ihr die Aktionen der einzelnen Scheiben Schritt für Schritt lernt. In späteren Partien könnt ihr gemeinsam andere Aufstellungen probieren oder im Expertenspiel jeweils eigene Aufstellung bauen. Mehr dazu auf Seite X.

- Nimm dir 1 Wissen und 1 beliebigen Rohstoff.



- Legt überzählige Räder, Fabriken, Gesandte und Ablagen zurück in die Schachtel, falls ihr zu 2. oder 3. spielt.

Beispiel: *Kyra, Jan, Mateja und Nele treffen sich, um Noria zu spielen. Sie führen zunächst den allgemeinen Spielaufbau wie beschrieben durch und bestimmen 1 Startspieler bevor sie ihre Räder zusammenbauen. Danach nehmen sie sich jeweils 1 Wissen und 1 beliebigen Rohstof*

Grundprinzipien - Was soll ich zuerst erklären?

Erkläre zuerst die 2 folgenden Abschnitte, bevor du mit dem Rest der Regel weitermachst. Sie helfen dabei, das Spiel besser zu verstehen.

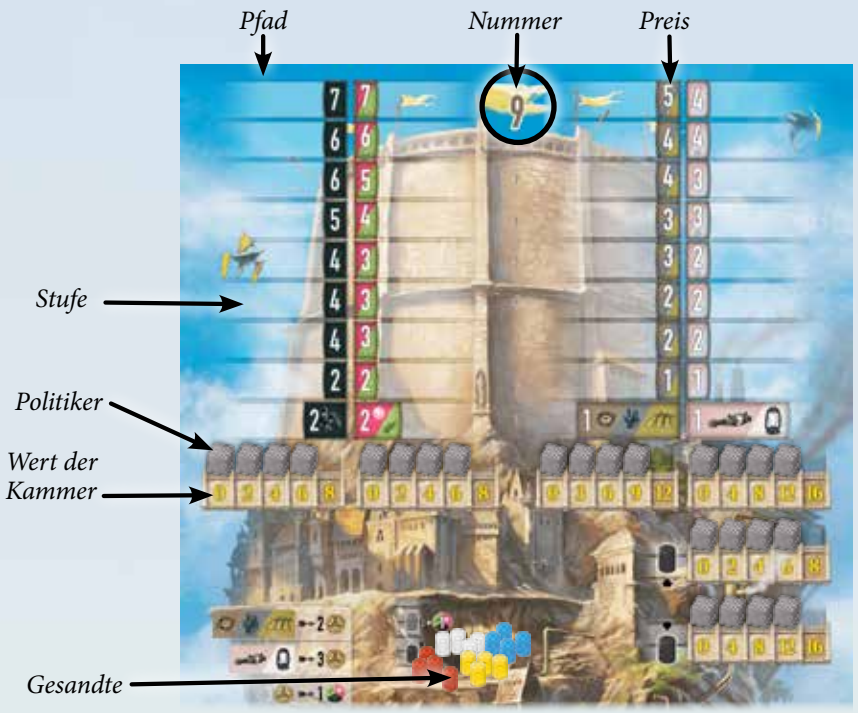
Investitionen & Politik - Wofür bekomme ich Punkte?

4 große Projekte bestimmen die Zukunft von Noria. Jedes dieser Projekte ist durch 1 Pfad im Rathaus dargestellt. Zu jedem Pfad gehört auch 1 Kammer. Bewege deine Gesandten auf diesen Pfaden nach oben, wenn du in 1 Projekt investiert. Zusätzlich zu den 4 Kammern mit Pfad, gibt es noch 2 Kammern ohne Pfad. Zahle Wissen, um Politiker zu verschieben und damit den Siegpunktwert dieser 6 Kammern zu beeinflussen.

Am Ende des Spiels bekommst du Siegpunkte für die Position deiner Gesandten auf den 4 Pfaden. Multipliziere dafür die Stufe auf der 1 Gesandter steht mit dem Siegpunktwert der zugehörigen Kammer. Daraus ergibt sich die Anzahl der Siegpunkte, die dieser Gesandte zählt. Wiederhole diesen Vorgang für jeden deiner Gesandten. Die 2 Kammern, denen kein Pfad zugeordnet ist, bringen dir zusätzliche Siegpunkte für deinen obersten und deinen untersten Gesandten. Addiere alle Siegpunkte aus diesen 6 Kategorien, um deine finalen Siegpunkte zu erhalten.

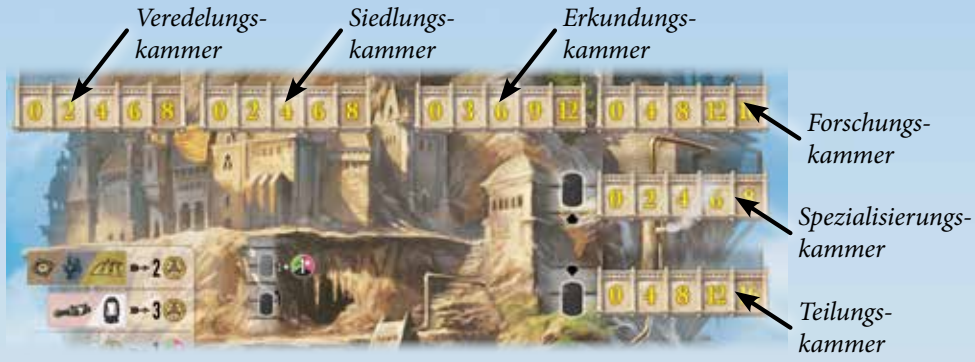
> Beachte! Nur deine 4 Gesandten im Rathaus bringen dir am Ende des Spiels Punkte. Auch wenn du gerne Inseln erkundest, Schiffe erwirbst, Fabriken baust, Rohstoffe sammelst und Waren produzierst. Am Ende zählen nur deine Investitionen!

Es gibt 4 unterschiedliche Pfade: den Veredelungspfad, den Siedlungspfad, den Erkundungspfad und den Forschungspfad. Jeder Pfad besteht aus 9 Stufen. Jede Stufe hat 1 Preis und 1 Nummer. Der Preis besteht entweder aus Rohstoffen oder aus Waren. Es ist festgelegt, ob es gleiche oder verschiedene Rohstoffe/Waren sein müssen. Auf jedem Pfad darf maximal 1 deiner Gesandten stehen. Bewege im Laufe des Spiels 0 bis 4 eigene Gesandte von der Höhle auf die Pfade.



Aktiviere 1 Stadt-Scheibe, um 1 Gesandten auf die 1. Stufe eines Pfades oder 1 Stufe auf einem Pfad nach oben zu bewegen. Zahle dafür den Preis, der auf der Stufe angegeben ist. Zahle **zusätzlich** 1 Rohstoff deiner Wahl für jeden Gesandten einer Mitspielers, der sich auf diesem Pfad vor deinem Gesandten befindet. Stelle danach deinen Gesandten auf die Stufe.

Dem Veredelungspfad, dem Siedlungspfad, dem Erkundungspfad und dem Forschungspfad ist jeweils 1 gleichnamige Kammer zugeordnet. 2 Kammern ist kein Pfad zugeordnet, sie heißen Spezialisierungskammer und Teilungskammer.



Jede Kammer besteht aus 2 Bereichen. Im oberen Bereich jeder Kammer liegen zu Beginn des Spiels 4 Politiker. Im unteren Bereich befinden sich 4 helle Sitze und 1 dunkler Sitz mit jeweils einem Siegpunktwert.



Zahle Wissen, um 1 Politiker aus dem oberen Bereich 1 Kammer auf 1 hellen Sitz im unteren Bereich dieser Kammer zu verschieben und danach 1 Politiker aus dem **oberen** Bereich einer beliebigen Kammer zu entfernen und in die Schachtel zu legen. Verschiebe den Politiker auf den am weitesten links gelegenen **freien** hellen Sitz. Der dunkle Sitz bleibt immer frei.

1 Politiker im unteren Bereich einer Kammer kann **nicht** mehr bewegt oder entfernt werden. Befindet sich kein Politiker mehr im oberen Bereich einer Kammer, kannst du auch keinen in dieser Kammer verschieben oder daraus entfernen.

> ***Beispiel:*** *Jan zahlt in der Einflussphase 1 Wissen, um 1 Politiker vom oberen Bereich der Forschungskammer in den am weitesten links gelegenen freien hellen Sitz im unteren Bereich zu verschieben. Danach entfernt er 1 Politiker aus dem oberen Bereich der Erkundungskammer.*
>
> 
>

Multipliziere am Ende des Spiels für jeden deiner Gesandten, die Nummer seiner Stufe, mit dem Siegpunktewert der zu diesem Pfad gehörenden Kammer, um deine Siegpunkte zu berechnen. Der Wert einer Kammer ist die **sichtbare** am **weitesten links** gelegene Zahl in dieser Kammer. Berechne auf die gleiche Weise, die Siegpunkte für deinen höchsten und deinen niedrigsten Gesandten. Die Spezialisierungskammer bringt Siegpunkte für deinen höchsten, die

Teilungskammer Siegpunkte für deinen niedrigsten Gesandten. Addiere die Siegpunkte für deine 4 Gesandten, um deinen Endpunktestand zu errechnen. Wer am meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Achtung: Steht ein Gesandter in der Höhle steht er auf **Stufe 0** und zählt daher **keine** Punkte.

Beispiel: *Jan hat seinen Gesandten auf Stufe 2 des Veredelungspfades stehen. Jede Stufe ist derzeit 2 SP wert. Er erhält also insgesamt 2x2 = 4 SP. Auf dem Siedlungspfad hat steht sein Gesandter auf Stufe 7. Da jede Stufe auf diesem Pfad 6 SP wert ist erhält Jan 7x6 = 42 SP. Auf dem Erkundungspfad hat sein Gesandter Stufe 3 erreicht. Da die Kammer voll besetzt ist erhält er 3x12 = 36 SP. Jede Stufe auf dem Forschungspfad wäre 8 SP wert. Leider hat Jan keinen Gesandten auf diesem Pfad und erhält daher keine SP dafür. Die Spezialisierungskammer belohnt den höchsten Gesandten nochmals mit 4 SP pro Stufe. Dies sind in Jans Fall 7x4 = 28 SP. Die Teilungskammer ist leer, allerdings würde sie Jan auch keine SP einbringen, da sein niedrigster Gesandter sich noch auf der Höhle auf Stufe 0 befindet. Insgesamt hat Jan 4 + 42 + 36 + 0 + 28 + 0 = 110 SP.*



Das Rad - Wie mache ich 1 Aktion?

Im Zentrum jedes Zuges steht dein Rad und die darauf verteilten Scheiben. Jede Scheibe ermöglicht verschiedene Aktionen. Jeden Zug suchst du dir bis zu 3 Scheiben aus, die du aktivierst. Dabei darfst du aber nur Scheiben wählen, die in der aktiven Hälfte deines Rades liegen. Am Ende deines Zuges drehen sich alle 3 Ringe deines Rades weiter. Dadurch liegen in jeder Runde andere Scheiben in der aktive Hälfte deines Rades.

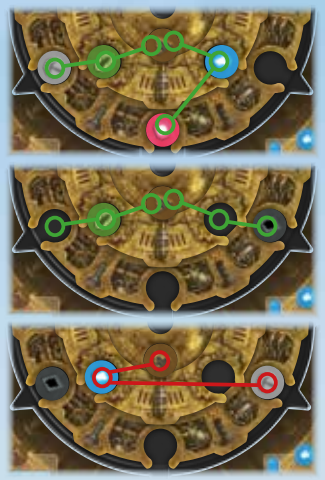
Dein Rad besteht aus 1 Spielübersicht, die du mit einem Podest verbindest, auf das du 3 Ringe legst. Die Spielübersicht markiert die **aktive Hälfte** der 3 Ringe. In den Ringen befinden sich Plätze, in denen Scheiben platziert werden. Es gibt 7 verschiedene Scheiben, die jeweils verschiedene Aktionen ausführen können. 1 Scheibe kann normal oder aufgewertet sein.





Aktiviere in jedem deiner Züge 0 bis 3 Scheiben in beliebiger Reihenfolge. Sie müssen in der aktiven Hälfte der Ringe liegen. Jede der Scheiben **muss** auf 1 anderen Ring liegen. Die Scheiben müssen zueinander benachbart sein. 2 Scheiben sind benachbart, wenn du 1 gerade Linie zwischen ihnen ziehen kannst, die keine Linie zwischen 2 anderen Scheiben kreuzt.

Die Wahl der Scheibe im mittleren Ring schränkt deine Auswahl im großen Ring ein - und umgekehrt. Führst du bspw. die linke Scheibe im mittleren Ring aus, hast du im großen Ring nur noch die Wahl zwischen der linken oder der mittleren Scheibe. Die Scheibe im kleinen Ring kann immer gewählt werden.



Führe mit 1 Scheibe je 1 Aktion aus. Ist 1 oder mehrere Scheiben, die du in deinem Zug aktivierst, aufgewertet, kannst du mit **genau** einer dieser Scheiben 2 Aktionen ausführen. Führe alle Aktionen einer Scheibe aus, bevor du die nächste Scheibe aktivierst. Du kannst **nie** mehr als 4 Aktionen in einem Zug ausführen. Du kannst beliebig viele Sonderaktionen ausführen.

Drehe jeden der 3 Ringe am Ende deines Zuges im Uhrzeigersinn um genau 1 Platz weiter. So bewegen sich Scheiben aus der aktiven, in die inaktive Hälfte deines Rades und umgekehrt.

Mateja entscheidet sich für die folgenden 3 Scheiben: Aufgewertete Stadt-Scheibe, aufgewertete Werkzeug-Scheibe, Energie-Scheibe. Obwohl sie 2 aufgewertete Scheiben ausgewählt hat, kann sie nur 1 davon aufgewertet benutzen. Sie beginnt mit der Werkzeug-Scheibe und entscheidet sich diese aufgewertet zu nutzen. Erst nachdem sie 2 Aktionen, die die Werkzeug-Scheibe ermöglicht, durchgeführt hat, kann sie die Energie- oder Stadt-Scheibe nutzen.
Die Stadt-Scheibe kann nur noch einfach genutzt werden, da nie mehr als 1 Scheibe aufgewertet verwendet werden kann.



Vor der ersten Runde

Jeder Spieler: Bewege, beim Startspieler beginnend im Uhrzeigersinn, 1 deiner Gesandten aus der Höhle **kostenlos** auf die 1. Stufe eines beliebigen Pfades. 1 Pfad darf dabei von mehreren Spielern gewählt werden.

Kyra (blau) ist Startspielerin und stellt ihren Gesandten auf den Veredelungspfad. Jan (rot) stellt seinen Gesandten auf den Forschungspfad. Mateja (gelb) und Nele (weiß) wählen nacheinander den Erkundungspfad und stellen ihre Gesandten auf die 1. Stufe dieses Pfades.



Ablauf - Wie läuft 1 Partie ab?

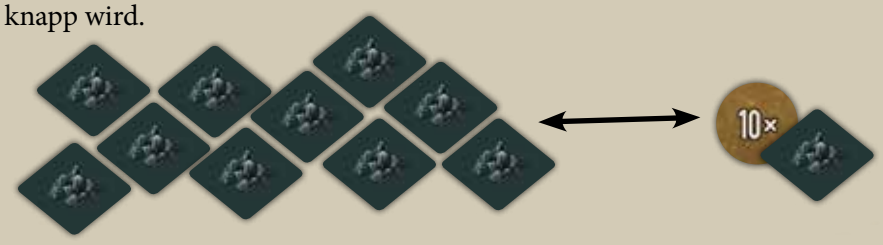
Das Spiel für 2/3/4 Spieler dauert 16/15/14 Runden. Die Runde beginnt immer mit dem Startspieler, danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug, usw. bis alle Spieler 1 Zug gemacht haben. Danach beginnt die nächste Runde.

Am Anfang jeder Runde nimmt der Startspieler jeweils den **untersten** Rundenmarker von der Rundenleiste und legt ihn mit der Multiplikatorenseite nach oben neben den Spielplan.

Multiplikatorenplättchen



Verwende Multiplikatorenplättchen, wenn Rohstoffe im allgemeinen Vorrat knapp werden. Tausche 10 Stück eines Rohstoffs gegen 1 Rohstoff dieser Sorte auf den du 1 Multiplikatorenplättchen legst. Das Multiplikatorenplättchen zeigt an, dass du diesen Rohstoff 10-mal besitzt. Wenn du damit bezahlst, nimm dir die Differenz zum Preis aus dem allgemeinen Vorrat. Verwende Mulitplikatorenplättchen auch wenn Wissen knapp wird.



Sobald der **letzte** Rundenmarker von der Rundenleiste gelegt wird, hat jeder Spieler **noch 1 Zug**, danach endet das Spiel und ihr zählt eure Siegpunkte. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.



Spielzug - Was passiert in welcher Phase?

Jeder Spielzug besteht aus 4 Phasen, die nacheinander abgehandelt werden. Die Reihenfolge ist genau vorgegeben:

I) **Einflussphase:** Beeinflusse die Position deiner Scheiben
II) **Aktionsphase:** Aktiviere bis zu 3 Scheiben auf deinem Rad
III) **Politikphase:** Verschiebe und entferne Politiker
IV) **Verwaltungsphase:** Drehe die 3 Ringe, nimm Wissen und baue Scheiben ein

Zahlen: In Noria zahlst du Rohstoffe, Wissen und Waren. Zahlst du Rohstoffe oder Wissen legst du diese aus dem eigenen Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurück.

Zahlst du Waren drehst du die der Ware entsprechenden Lager von der vollen (zeigt das Bild der Ware) auf die leere (zeigt die Produktionskosten) Seite. Warenlager werden nicht in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Nehmen: Rohstoffe und Wissen nimmst du dir immer aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie in deinen eigenen Vorrat. Schiffe und (Waren)-Lager nimmst du nur von den Inseln. Lager sind immer leer, wenn du sie von einer Insel nimmst.

I) Einflussphase - Wie kann ich meine Ringe beeinflussen?

Diese Phase ist optional. Es gibt 2 verschiedene Sonderaktionen mit denen du die Position der Scheiben auf deinem Rad verändern kannst. Du musst keine Sonderaktion ausführen.

Sonderaktion - Nachtschicht
Zahle 1 Wissen, um den mittleren **oder** den großen Ring 1 Platz im Uhrzeigersinn weiter zu drehen. Den kleinen Ring darfst du mit dieser Sonderaktion **nicht** drehen.



Sonderaktion - Umbau
Zahle 2 Wissen, um die Position von im Rad befindlichen Scheiben zu tauschen. Tausche die Plätze von 2 Scheiben oder setze 1 Scheibe auf 1 anderen freien Platz in deinem Rad. Du darfst Scheiben innerhalb 1 Ringes oder zwischen 2 Ringen tauschen.



Im Spiel mit 2/3/4 Spielern **steigen** die Kosten für diese 2 Sonderaktionen in Runde 11/10/9 dauerhaft um je 1 Wissen. Ab dieser Runde kostet Nachtschicht 2 Wissen und Umbau kostet 3 Wissen.

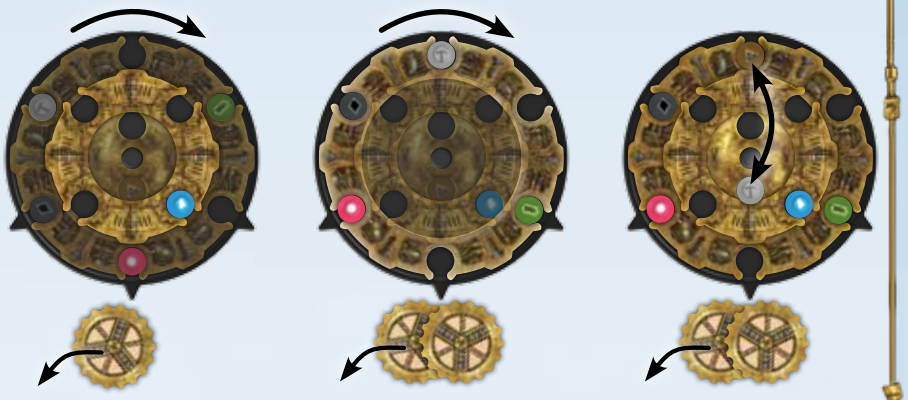


Die Sonderaktionen Nachtschicht und Umbau helfen dir deine Scheiben im richtigen Moment aktivieren zu können. Du kannst deine Züge damit effizienter gestalten. Pass auf dass du nicht dein ganzes Wissen ausgibst, damit du auch die Politik beeinflussen kannst.

Du kannst diese Sonderaktionen **mehrmals** hintereinander in deiner Einflussphase ausführen. Wenn du eine Sonderaktion ein 2. Mal in einer Runde ausführst, musst du den doppelten Preis bezahlen. Für ein 3. Mal zahlst du den vierfachen Preis, für ein 4. Mal den achtfachen Preis, usw. Diese Preissteigerung gilt nur für deinen **aktuellen** Zug und für jede Sonderaktion **einzeln**.

Beispiel: *Nele ist mit den Scheiben in der aktiven Hälfte ihres Rades unzufrieden. Sie will gerne die Reise-Scheibe und die Myzel-Scheibe in ihrem Zug verwenden. Diese befinden sich derzeit allerdings in der inaktiven Hälfte ihres Rades. In der Einflussphase nutzt sie die Sonderaktion Nachtschicht und bezahlt 1 Wissen, um den mittleren Ring 1 Platz im Uhrzeigersinn weiter zu drehen. Danach will sie auch den großen Ring drehen. Da sie bereits die Sonderaktion Nachtschicht benutzt hat, muss sie für die erneute Nutzung doppelt so viel Wissen zahlen. Sie zahlt 2 Wissen und dreht den großen Ring im Uhrzeigersinn 1 Platz weiter. Zuletzt verwendet sie die Sonderaktion Umbau, um die Stadt-Scheibe aus dem kleinen Ring und die Werkzeug-Scheibe im großen Ring zu tauschen. Die Sonderaktion Umbau hat Nele in dieser Runde noch nicht benutzt daher bezahlt sie den einfachen Preis von 2 Wissen. Insgesamt zahlt Nele 5 Wissen.*





II) Aktionsphase - Was passiert, wenn ich diese Scheibe aktiviere?

Es gibt Scheiben in 7 verschiedenen Sorten: Energie, Myzel, Obsidian, Stadt, Reise, Werkzeug und Bonus. Wenn du 1 Scheibe aktivierst führst du die dazugehörige Aktion aus. Wenn 1 Scheibe 2 Aktionsmöglichkeiten hat, wählst du 1 davon aus. Zusätzlich kannst du am Schwarzmarkt Waren gegen Wissen und/oder Wissen gegen Rohstoffe tauschen.

Die Aktionen der Stadt-, Reise- und Werkzeug-Scheiben sind jeweils räumlich abgegrenzt. Die Stadtaktionen finden alle auf dem Spielplan statt. Die Reiseaktionen finden alle auf den Inseln statt. Die Werkzeugaktionen finden direkt vor dir statt.

Aufgewertete Scheiben aktivieren
Jede Scheibe hat 1 normale und 1 aufgewertete Seite. Anfangs liegen alle deine Scheiben mit der normalen Seite nach oben in deinem Rad. Im Laufe des Spiels kannst du sie mit der Werkzeug-Scheibe aufwerten (umdrehen).

Wenn du 1 aufgewertete Scheibe aktivierst, kannst du dich entscheiden, sie 2-mal hintereinander zu aktivieren. Dabei kannst du 2-mal die gleiche Aktion oder falls die Scheibe 2 Aktionsmöglichkeiten bietet, beide Aktionen 1-mal nutzen.

Du kannst nur **1** aufgewertete Scheibe in deinem Zug auf diese Art nutzen. Du musst dich **vor** dem Aktivieren der Scheibe entscheiden, ob du sie 2-mal aktivieren möchtest. Du darfst nachdem du 1 aufgewertete Scheibe 2-mal aktiviert hast, andere aufgewertete Scheiben jeweils nur noch 1-mal aktivieren. Ausnahme siehe Bonus-Scheibe.

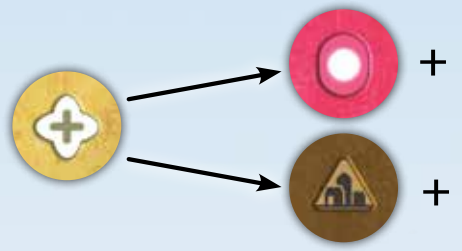


Bonus-Scheibe
Aktivere die Bonus-Scheibe(n) **vor** allen anderen Scheiben.

Bonus: Wähle 1 andere Scheibe, die du in diesem Zug aktivieren wirst. Du darfst diese Scheibe, sobald du sie aktivierst ein weiteres Mal nutzen. Ist diese Scheibe aufgewertet, kannst du sie daher bis zu 3-mal in diesem Zug nutzen.

Aktivierst du eine aufgewertete Bonus-Scheibe, kannst du 1 andere Scheibe 2-mal mehr nutzen **oder** 2 andere Scheiben jeweils 1-mal.

Beispiel: *Jan aktiviert seine aufgewertete Bonus-Scheibe. Er verstärkt damit die Energie-Scheibe und die Stadt-Scheibe, so dass er beide Scheiben in diesem Zug je 2-mal aktivieren kann, obwohl sie beide nicht aufgewertet sind.*



Rohstoff-Scheiben (Obsidian, Energie, Myzel)
Nimm dir pro Schiff des ausgewählten Rohstoffs 1 Rohstoff.

Rohstoff: Nimm dir für jedes Schiff in deinem Vorrat, das den ausgewählten Rohstoff zeigt, 1 Rohstoff dieser Art.

Beispiel: *Mateja hat 3 Energie-Schiffe in ihrem Vorrat. Sie wählt die Energie-Scheibe aus und nimmt sich 3 Energie.*



Bevor ich Spieleautorin wurde, war ich Geowissenschaftlerin. Ich wollte, dass die Rohstoffe in Noria phantastisch sind, aber auf realen Vorbildern beruhen. Deshalb habe ich mich neben Energie, für Myzel (die "Wurzeln" eines Pilzes) und Obsidian (vulkanisches Gesteinsglas) entschieden.



Stadt-Scheibe
Nimm 1 neue Scheibe vom Markt **oder** bewege 1 deiner Gesandten 1 Schritt auf einem Pfad.

Markt: Nimm 1 neue Scheibe vom Markt und zahle den angegeben Preis in beliebigen Rohstoffen.

Rohstoff-Scheiben sind kostenlos, die anderen Scheiben kosten je nach Position auf dem Markt 1-4 beliebige Rohstoffe. Lege die Scheibe **auf die Mitte deines Rades**. Baue sie in der Verwaltungsphase in dein Rad ein. Kannst du den Preis nicht bezahlen, darfst du die Scheibe nicht nehmen.

Versuche dir spätestens in der 4. Runde eine 2. Scheibe für den freien Platz in deinem kleinen Ring zu kaufen.

Beispiel: *Nele aktiviert die Stadt-Scheibe und wählt die Markt-Aktion. Sie bezahlt 2 Obsidian, 1 Energie und 1 Myzel, nimmt die Bonus-Scheibe und legt sie auf die Mitte ihres Rades. Die neue Scheibe wird in der Verwaltungsphase in das Rad eingebaut.*



ODER

Investition: Zahle den angegeben Preis der nächsten Stufe und bewege 1 deiner Gesandten aus der Höhle auf die 1. Stufe eines Pfades oder bewege 1 Gesandten 1 Stufe auf einem Pfad hinauf. Die angegebenen Preise erfordern entweder die Abgabe gleicher Rohstoffe/Waren oder falls gekennzeichnet eine Mischung aus mindestens 2 unterschiedlichen Rohstoffen/Waren. Zahle **zusätzlich** 1 beliebigen Rohstoff für jeden Gesandten eines Mitspielers, der sich vor dir auf diesem Pfad befindet. Du kannst diese Bewegung nur machen, wenn du sie bezahlen kannst.

Beispiel: *Mateja aktiviert die Stadt-Scheibe und wählt die Investition-Aktion. Sie will auf dem Siedlungspfad mit ihrem Gesandten aufsteigen. Sie bezahlt 3 Energie und 1 Myzel, da für die nächste Stufe zumindest 1 anderer Rohstoff benötigt wird und bewegt ihren Gesandten auf diese Stufe.*



Gleiche / Ungleiche

Dieses Symbol zeigt an, dass du mit gleichen Rohstoffen/Waren bezahlen musst.

Dieses Symbol zeigt an, dass du mit mindestens 2 der geforderten unterschiedlichen Rohstoffen/Waren bezahlen musst. Dabei sind alle Verhältnisse möglich. Kostet eine Stufe z.b. 3 unterschiedliche einfache Waren, kannst du 1/1/1, 2/1/0, 1/0/2, 1/2/0, 0/2/1 oder 2/0/1 Triebwerk/Segel/Kompasse bezahlen.

Waren bezahlen
Du erhältst, durch die Fabrik-Aktion leere Warenlager. Alle Lager haben 2 Seiten. Die leere Seite zeigt die zur Produktion nötigen Rohstoffe und 1 Skizze der Ware. Die volle Seite zeigt das Bild der Ware.



leer *voll*

Wenn du Waren mit der Produktion-Aktion herstellst, zahlst du die auf der leeren Seite des Lagers gezeigten Rohstoffe und drehst das Lager danach auf die volle Seite um. Zahlst du 1 Ware, drehst du dieses Lager von der vollen Seite wieder auf die leere Seite. Lege 1 Lager **nie** zurück in den allgemein Vorrat.

Reise-Scheibe
Stelle deinen Botschafter auf 1 Insel und nimm dort 1 Schiff oder platziere 1 Fabrik.

Stelle deinen Botschafter auf 1 Insel. Sind noch nicht alle Inseln aufgedeckt, darfst du 1 neue Insel aufdecken und ihn auf diese Insel stellen oder du stellst ihn auf 1 bereits aufgedeckte Insel. Du darfst nie auf derselben Insel stehen bleiben. Reist du mehrmals in einem Zug, darfst du auch wieder auf der Insel landen, auf der du diesen Zug begonnen hast. Entscheidest du dich, eine neue Insel aufzudecken, musst du deinen Botschafter auf diese Insel stellen.

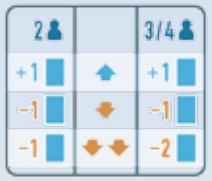
Zahle für **jeden gegnerischen** Botschafter, der bereits auf der Insel steht, 1 beliebigen Rohstoff. Kannst du nicht zahlen, darfst du deinen Botschafter nicht auf diese Insel stellen.

Beispiel: *Jan wollte auf die aufgedeckte Insel mit den Energie Schiffen. Da aber bereits Matejas und Kyras Botschafter auf dieser Insel sind, müsste er 2 beliebige Rohstoffe bezahlen. Das kann er sich im Moment nicht leisten. Er probiert daher sein Glück und deckt 1 neue Insel auf.*





Deckst du 1 neue Insel auf, lege Schiffe der abgebildeten Rohstoffe auf die vorgesehenen Plätze. Lege Spieleranzahl +1 bei Symbol , Spieleranzahl -1 bei Symbol und Spieleranzahl -2 bei Symbol auf die Plätze. **2-Personenspiel:** Lege immer **mindestens 1 Schiff** auf jeden Platz.



Führe danach 1 der folgenden 2 Aktionen aus:

Beispiel: *Mateja deckt untenstehende Insel aus. Da eine 4 Spieler Partie gespielt wird, legt sie 2 Obsidian Schiffe (4 - 2) und 3 Myzel Schiffe (4 - 1) auf die vorgesehenen Plätze. Sie stellt ihren Botschafter auf die Insel und wählt danach entweder die Schiff- oder die Fabrik-Aktion aus.*



Schiff: Nimm 1 Schiff von der Insel und lege es zu deinen Schiffen. Wenn auf einer Insel keine Schiffe mehr liegen, kannst du die Schiff-Aktion auf dieser Insel nicht mehr durchführen.

Versuche bis zur Hälfte des Spiels mindestens 6 Schiffe zu haben. Mit mehr Schiffen kannst du leichter Investitionen machen. Pass aber auf, dass du nicht nur Schiffe sammelst und am Ende keine Aktionen mehr hast, um Punkte zu machen.

Kyra aktiviert die Reise-Scheibe und stellt ihren Botschafter auf die Insel mit den Obsidian-Schiffen. Da Nele bereits auf der Insel ist, zahlt sie 1 beliebigen Rohstoff. Danach wählt Kyra die Schiff-Aktion und nimmt sich das letzte Obsidian Schiff von dieser Insel.



ODER

Fabrik: Platziere 1 deiner Fabriken auf 1 freien Bauplatz auf dieser Insel. Nimm die Fabriken von oben nach unten von deiner Ablage. Nimm dir abhängig vom Bauplatz 2 oder 1 zugehörige/s Warenlager und lege es/sie mit der leeren Seite nach oben neben deine Ablage. Gibt es keinen freien Bauplatz auf einer Insel, kannst du auf **dieser** Insel keine Fabrik-Aktion mehr durchführen. Hast du alle 7 Fabriken gebaut, kannst du keine Fabrik-Aktion mehr durchführen.

Fabriken ermöglichen dir nicht nur später Waren zu produzieren, sondern sie bringen dir auch ein Einkommen an Wissen, mit dem du in der Einflussphase und der Politikphase Sonderaktionen auslösen kannst.

Nele aktiviert die Reise-Scheibe. Nele stellt ihren Botschafter auf 1 freie Insel und wählt danach die Fabrik-Aktion. Sie stellt ihre oberste verfügbare Fabrik auf den Kompass Bauplatz und nimmt sich 2 Kompass-Lager. Sie legt die Lager mit der leeren Seite nach oben neben ihre Ablage.



Einfache und komplexe Waren

Wir unterscheiden zwischen einfachen und komplexen Waren. Triebwerk, Segel und Kompass sind einfache Waren und kosten je 2 Rohstoffe, um produziert zu werden. Lampe und Kolben sind komplexe Waren und benötigen 3 Rohstoffe, um produziert zu werden.


Triebwerk


Segel


Kompass


Lampe


Kolben

Einfache Waren benötigst du, um beim Erkundungspfad aufsteigen zu können. Komplexe Waren werden für den Forschungspfad benötigt.

Außerdem kannst du Waren in der Aktionsphase zahlen, um Wissen zu nehmen. Einfache Waren sind 2 Wissen und komplexe Waren sogar 3 Wissen am Schwarzmarkt wert.



Werkzeug-Scheibe

Werte 1 Scheibe auf oder produziere Waren in deinen Fabriken.



Aufwerten: Drehe 1 andere, normale Scheibe, die sich in deinem Rad befindet, auf die aufgewertete Seite. Du darfst die gerade aufgewertete Scheibe in diesem Zug nicht mehr aktivieren. Eine Werkzeug-Scheibe kann sich **nicht** selbst aufwerten, aber von anderen Werkzeug-Scheiben aufgewertet werden.

Aufgewertete Scheiben ermöglichen mehr Aktionen in deinem Zug zu machen. Vergiss aber nicht, dass du nie mehr als 4 Aktionen in 1 Zug haben kannst.

Mateja aktiviert die Werkzeug-Scheibe und wählt die Aufwerten-Aktion. Sie dreht die Myzel-Scheibe auf die aufgewertete Seite. Die zuvor gekaufte Reise-Scheibe kann sie nicht aufwerten, da sie erst in der Verwaltungsphase eingebaut wird.

ODER

Produktion: Produziere 1 Ware, indem du die Rohstoffkosten auf der leeren Seite ihres Lagers zahlst und sie auf die volle Seite drehst. Du darfst mit einer Produktion-Aktion **entweder** mehrere Waren der gleichen Sorte produzieren **oder** maximal 1 Ware unterschiedlicher Sorten. Du darfst **nur** Waren produzieren, deren Lager neben deiner Ablage liegen und du darfst **nie** mehr Waren produzieren, als leere Lager dieser Sorte neben deiner Ablage liegen.

Kyra hat 3 leere Kompass-, 1 leeres Segel- und 1 leeres Lampen-Lager. Sie aktiviert die Werkzeug-Scheibe und wählt die Produktion-Aktion. Sie entscheidet sich je 1 Kompass, Segel und Lampe zu produzieren. Dafür zahlt sie die benötigten Rohstoffe (insgesamt 3 Myzel, 2 Obsidian und 2 Energie) und dreht die Lager auf die volle Seite. Sie hätte sich auch entscheiden können stattdessen für 3 Kompasse zu bezahlen.



Ersatzaktion - Inspektion

Anstatt 1 Scheibe zu aktivieren, kannst du sie auch komplett ausfallen lassen und dir dafür 1 Wissen nehmen. Du kannst pro Ring **nur** 1 Scheibe ausfallen lassen. In diesem Ring darf in dieser Runde noch **keine** Scheibe aktiviert worden sein und darf auch danach **keine** mehr aktiviert werden. Die Scheibe muss trotzdem zu den Scheiben benachbart sein, die du aktivierst. Leere Plätze kannst du **nicht** ausfallen lassen.

Tauschaktion - Schwarzmarkt

Vor, zwischen und nachdem du deine Scheiben aktivierst, darfst du am Schwarzmarkt Waren in Wissen tauschen und/oder Wissen in Rohstoffe.



Du kannst alle 3 beliebig oft in 1 Zug tauschen.

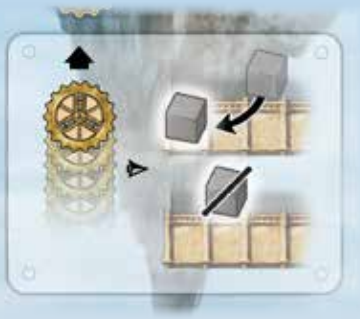
- Zahle 1 beliebige einfache Ware und nimm 2 Wissen.
- Zahle 1 beliebige komplexe Ware und nimm 3 Wissen.
- Zahle 3 Wissen und nimm 1 beliebigen Rohstoff

III) Politikphase - Wie kann ich meine Investitionen wertvoller machen?

Diese Phase ist optional. Du musst die Sonderaktion Intrige nicht ausführen.

Sonderaktion - Intrige

Zahle Wissen entsprechend der Anzahl sichtbarer Zahnräder auf der Rundenleiste, um 1 Politiker aus dem oberen Bereich 1 Kammer auf den **freien**, am **weitesten links** befindlichen hellen Sitz im unteren Bereich dieser Kammer zu platzieren. **Entferne** anschließend 1 noch nicht platzierten Politiker aus dem **oberen Bereich** 1 Kammer deiner Wahl dauerhaft aus dem Spiel. Die im unteren Bereich einer Kammer platzierten Politiker können **nicht** mehr entfernt werden. Liegt kein Politiker mehr in einer Kammer, kannst du auch keinen entfernen.



Du kannst diese Sonderaktion **mehrmals** hintereinander in deiner Politikphase ausführen. Wenn **du** diese Sonderaktion ein 2. Mal in einer Runde ausführst, musst du den doppelten Preis bezahlen. Für ein 3. Mal zahlst du den vierfachen Preis, für ein 4. Mal den achtfachen Preis, usw. Diese Preissteigerung gilt nur für deinen **aktuellen** Zug und für jede Sonderaktion **einzeln**.

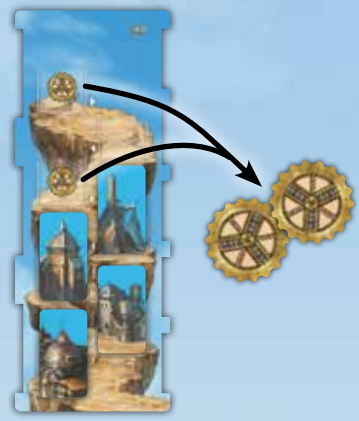
Mateja will in der Politikphase ihres 4. Zuges in einer 4er-Partie, die Sonderaktion Intrige nutzen, um ihren Gesandten wertvoller zu machen. Aktuell kostet die Intrige 2 Wissen. Sie zahlt 2 Wissen, um 1 Politiker aus dem oberen Bereich der Siedlungskammer in den freien, am weitesten links befindlichen, hellen Sitz im unteren Bereich zu platzieren. Sie entfernt 1 Politiker aus dem oberen Bereich der Forschungskammer. Mateja will ein weitere Intrige durchführen. Dafür muss sie 4 Wissen zahlen. Erneut macht sie den Siedlungspfad wertvoller und entfernt nun 1 Politiker aus dem oberen Bereich der Veredelungskammer. Insgesamt haben Mateja die beiden Intrigen 6 Wissen gekostet. Jede Stufe auf dem Siedlungspfad ist nun 6 Siegpunkte wert.



IV) Verwaltungsphase - Was passiert am Ende meines Zuges?

In dieser Phase erhältst du Einkommen für deine errichteten Fabriken, drehst das Rad weiter und setzt neue Scheiben in dein Rad ein.

Nimm dir für jedes auf deiner Fabrikablage sichtbare Zahnrad 1 Wissen.

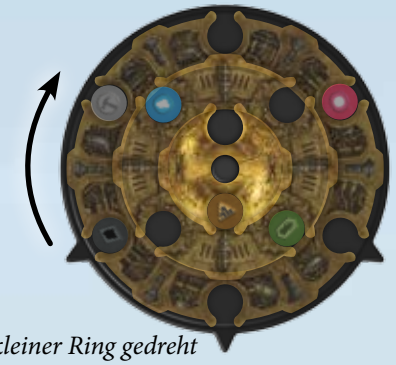


Drehe **jeden** Ring 1 Platz **im Uhrzeigersinn** weiter. Zuerst den kleinen Ring, dann den mittleren Ring und schließlich den großen Ring.

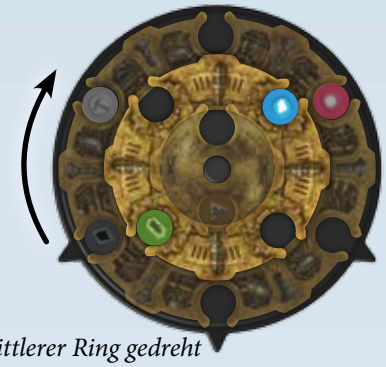
Die Zahnräder werden sichtbar, wenn du die Fabrik-Aktion nutzt, weil du damit Fabriken von oben nach unten von der Ablage entfernst und auf den Inseln platzierst.



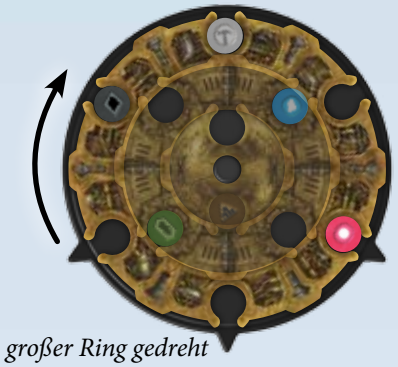
vor der Drehung



kleiner Ring gedreht



mittlerer Ring gedreht



großer Ring gedreht

Setze mit der Markt-Aktion gekaufte Scheiben in dein Rad ein. Du kannst neue Scheiben in leere oder besetzte Plätze einsetzen. Wählst du einen besetzten Platz, wird die Scheibe auf diesem Platz in die Schachtel gelegt.

Beispiel: *Jan hat noch keine Fabriken gebaut daher ist noch kein Zahnrad auf seiner Ablage sichtbar und er bekommt kein Einkommen an Wissen. Er dreht den kleinen Ring, den mittleren Ring und den großen Ring 1 Platz weiter. Danach setzt er die mit der Markt-Aktion gekaufte Reise-Scheibe in den großen Ring ein. Jan will die Scheibe auf 1 besetzten Platz platzieren und legt daher die Myzel-Scheibe in die Schachtel zurück.*



Beispiel Zug - Was passiert in einem Zug?

Nele ist am Zug. Sie besitzt 2 Wissen, 3 Obsidian Schiffe, 1 Myzel, 1 Obsidian und 1 volles Lampenlager.



In der Einflussphase nutzt sie die Sonderaktion Umbau für 2 Wissen. Sie tauscht die Reise-Scheibe aus der inaktiven Hälfte mit der Myzel-Scheibe im mittleren Ring. Sie will keine weiteren Veränderungen an ihrem Rad vornehmen.

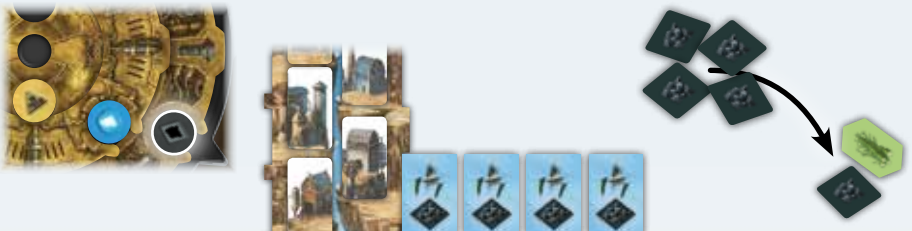


In der Aktionsphase nutzt sie zuerst die Reise-Scheibe. Sie stellt ihren Botschafter auf 1 unbesetzte Insel, nutzt die Schiff-Aktion und nimmt sich 1 Obsidian-Schiff von dieser Insel.

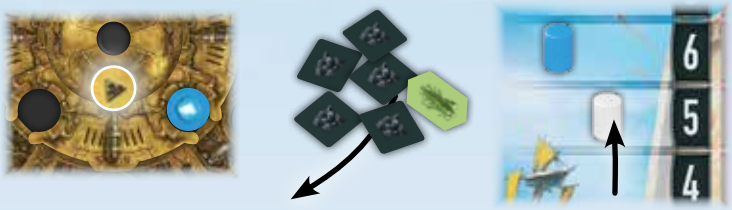


Für den großen Ring hat sie die Wahl zwischen der Obsidian-Scheibe und der Werkzeug-Scheibe, die Energie-Scheibe ist nicht zur Reise-Scheibe des mittleren Ringes benachbart und kann daher nicht gewählt werden.

Sie entscheidet sich für die Obsidian-Scheibe und nimmt für die Obsidian-Aktion 4 Obsidian, da sie jetzt 4 Schiffe hat.



Danach aktiviert sie die aufgewertete Stadt-Scheibe im kleinen Ring, somit darf sie 2 Aktionen ausführen. Zuerst benutzt sie die Investition-Aktion, bezahlt 5 Obsidian und geht danach 1 Schritt im Veredelungspfad nach oben. Da Kyra vor ihr auf diesem Pfad war muss Nele noch 1 beliebigen Rohstoff bezahlen. Sie zahlt 1 Myzel.



Mit der Markt-Aktion nimmt sie sich kostenlos 1 neue Obsidian-Scheibe vom Markt und legt sie in die Mitte ihres Rades.



Nele will in der Politikphase die Sonderaktion Intrige ausführen aber sie hat derzeit kein Wissen. Am Schwarzmarkt zahlt sie 1 Lampe um 3 Wissen zu nehmen. Damit ist die Aktionsphase vorbei.



In der Politikphase zahlt sie 3 Wissen, um 1 Politiker in den freien, am weitesten links befindlichen, hellen Sitz im unteren Bereich der Veredelungskammer zu bewegen und entfernt 1 Politiker aus dem oberen Bereich der Teilungskammer.



In der Verwaltungsphase dreht Nele die 3 Ringe im Uhrzeigersinn 1 Position weiter, nimmt sich 2 Wissen als Einkommen für ihre 3 gebauten Fabriken und legt danach die neue Obsidian-Scheibe in den freien Platz im kleinen Ring. Nele Zug ist jetzt vorbei. Da sie die letzte Spielerin in der Reihenfolge ist, beginnt 1 neue Runde. Kyra entfernt als Startspielerin den untersten Rundenmarker und beginnt mit ihrem Zug.



Spielende - Wie gewinne ich?

Abhängig von der Spieleranzahl endet das Spiel nach der 14.-16. Runde. Falls jetzt noch Politiker im **oberen** Bereichen der Kammern liegen, entferne sie. Zähl danach die Siegpunkte deiner Gesandten zusammen. Kommt es zum **Gleichstand** zwischen 2 oder mehr Spielern, zählt ihr eure Lager (leere und volle) und eure Schiffe zusammen. Der Spieler mit der **niedrigsten Summe** hat am effektivsten gespielt und ist daher der Gewinner. Sollte auch hier ein Gleichstand vorliegen teilt ihr euch den Sieg.

Endwertung - Wieviele Punkte habe ich in diesem Spiel gemacht?

Multipliziere für jeden deiner Gesandten die Nummer seiner Stufe mit dem Siegpunktwert der zu diesem Pfad gehörenden Kammer, um deine Siegpunkte zu berechnen. Der Siegpunktwert einer Kammer ist die **sichtbare** am **weitesten links** gelegene Zahl in dieser Kammer.

Achtung: Ein Gesandter in der Höhle steht auf **Stufe 0** und zählt daher **keine** Siegpunkte.



Berechne auf die gleiche Weise, die Siegpunkte für deinen höchsten und deinen niedrigsten Gesandten. Vergleiche dafür die Nummer der Stufen auf denen deine Gesandten stehen.

Multipliziere die Nummer der Stufe auf der dein höchster Gesandter steht mit dem Siegpunktwert der Spezialisierungskammer. Du kannst diesen Siegpunktwert nur 1-mal erhalten, egal wieviele “höchste” Gesandte du hast.

Multipliziere die Nummer der Stufe, auf der dein niedrigster Gesandter steht, mit dem Siegpunktwert der Teilungskammer. Gesandte in der Höhle zählen immer als niedrigster Gesandter. Du kannst diesen Siegpunktwert **nur 1-mal** erhalten, egal wieviele “niedrigste” Gesandte du hast.

Addiere die Siegpunkte für alle deine Gesandten, um deinen finalen Siegpunkte zu errechnen.

Beispiel: *Nach der 14. Runde endet das Spiel mit folgendem Ergebnis.*



Die Punkte sind tabellarisch für Kyra, Jani, Mateja und Nele aufgelistet

	Kyra	*Jan*	*Mateja*	*Nele*
Veredelungskammer	*7x6=42*	*0x6=0*	*2x6=12*	*2x6=12*
Siedlungskammer	*1x8=8*	*1x8=8*	*6x8=48*	*2x8=16*
Erkundungskammer	*0x0=0*	*0x0=0*	*1x0=0*	*3x0=0*
Forschungskammer	*1x8=8*	*5x8=40*	*0x8=0*	*2x8=16*
Spezialisierungskammer	*7x2=14*	*5x2=10*	*6x2=12*	*3x2=6*
Teilungskammer	*0x8=0*	*0x8=0*	*0x8=0*	*2x8=16*
Siegpunkte	***72***	***58***	***72***	***56***

Nele bekommt als einzige Siegpunkte durch die Teilungskammer, da alle ihre Gesandten auf Pfaden stehen. Der Gleichstand zwischen Kyra und Mateja wird über die Anzahl der Lager und Schiffe aufgelöst. Mateja besitzt 8 Schiffe und 2 Fabriken, Kyra besitzt 6 Schiffe und 3 Fabriken. Kyra gewinnt diese Partie Noria.



Die Expertenregel - Was ändert sich?

Bevor die Partie beginnt, stellst du dir dein eigenes Rad zusammen. Die Inseln liegen offen in einem Kreis und du kannst nur noch zu benachbarten Inseln reisen. Der Preis der Scheiben am Markt wird zufällig bestimmt. Du bekommst zu Beginn keinen Rohstoff, kein Wissen und keinen Schritt auf den Pfaden.

Vor der Partie - Wie kann ich mein Rad personalisieren?

Führt die folgenden Schritte in der angegeben Reihenfolge durch:

1. Lost den Startspieler aus.
2. Mischt die Inseln verdeckt und legt dann im Spiel mit 2/3/4 Spielern - 5/6/7 Inseln **offen** im Kreis aus. Lege die restlichen Inseln in die Schachtel zurück.
3. Lost den Stadt-, Reise-, Werkzeug- und Bonus-Scheiben **zufällig** ihre Plätze am Markt zu.
4. Baut nach den folgenden Regeln jeweils 1 persönlichen Aufstellung für euer Rad:
    - Benutze die 6 Scheiben des Basisspiels
    - Lege 1 Scheibe in den kleinen, 2 in den mittleren und 3 in den großen Ring
    - 4 Scheiben müssen in der inaktiven Hälfte des Rades liegen
    - 2 Scheiben müssen in der aktiven Hälfte des Rades liegen

Baut eure persönlichen Aufstellung gleichzeitig. Im Zweifelsfalls müsst ihr euch jeweils in Spielerreihenfolge auf eure persönliche Aufstellung festlegen.

Ihr erhaltet **keinen** Rohstoff, **kein** Wissen und **keinen** kostenlosen Schritt auf einem der Pfade.

Reisebeschänkung - Wie komme ich zur nächsten Insel?

Die Inseln liegen offen in einem Kreis aus. Stelle, wenn du das 1. Mal 1 Reise-Scheibe aktivierst deinen Botschafter auf 1 beliebige Insel. Zahle gegebenfalls die beliebigen Rohstoffe falls sich andere Botschafter bereits auf dieser Insel befinden. Bewege in folgenden Aktionen durch 1 Reise-Scheibe deinen Botschafter auf diejeweils rechts oder links **benachbarte** Insel. Andere Inseln sind **nicht** erreichbar.



Glossar

Energie, Myzel & Obsidian - Wie bekomme ich Rohstoffe und wie verwende ich sie?

Nimm Rohstoffe, wenn du

- die Rohstoff-Aktion auswählst.
- 3 Wissen gegen 1 beliebigen Rohstoff tauschst.

Zahle Rohstoffe, wenn du

- mit der Markt-Aktion neue Scheiben zu kaufen.
- mit der Produktion-Aktion Waren produzierst.
- mit der Pfad-Aktion auf dem Veredelungspfad bzw. dem Siedlungspfad aufsteigst.
- deinen Botschafter auf Inseln mit Botschaftern von Mitspielern stellst.
- deine Gesandten auf 1 Pfad bewegst auf Gesandte von Mitspielern vor dir stehen.

Wissen - Wie bekomme ich Wissen und wie verwende ich es?

Nimm Wissen, wenn du

- in der Aktionsphase, Waren am Schwarzmarkt tauschst.
- in der Aktionsphase, **Inspektion** durchführst.
- in der Verwaltungsphase, Wissen durch deine Fabriken erhälst.

Zahle Wissen, wenn du

- in der Einflussphase, die Position von Scheiben in deinem Rad veränderst.
- es in der Aktionsphase, am Schwarzmarkt gegen Rohstoffe tauschst.
- in der Politikphase, die Kammern beeinflusst.

Waren - Wie bekomme ich Waren und wie verwende ich sie?

Es gibt einfache Waren (Triebwerk, Segel, Kompass) und komplexe Waren (Lampe, Kolben). Produziere einfache Waren für 2 Rohstoffe und komplexe Waren für 3 Rohstoffe.

Nimm dir **leere** Warenlager, wenn du mit der Fabrik-Aktion auf 1 Insel 1 Fabrik errichtest.

Drehe leere Lager auf die volle Seite, wenn du die Produktion-Aktion wählst und die Rohstoffe zahlst.

Drehe volle Lagern um und zahle dadurch Waren:

- wenn du sie am Schwarzmarkt gegen Wissen tauschst.
- wenn du im Erkundungspfad und im Forschungspfad aufsteigst

Lege deine Lager nie mehr in den allgemeinen Vorrat zurück.

Siegpunkte - Wofür bekomme ich am Ende des Spiels Punkte?

Du bekommst **ausschließlich** für deine Gesandten auf den 4 Pfaden Siegpunkte. Die erreichten Stufen auf jedem Pfad werden mit dem Siegpunktwert der dazugehörigen Kammern multipliziert. 2 der 6 Kammer geben Punkte für deinen obersten bzw. deinen untersten Gesandten. Beachte: Solange einer deiner Gesandten noch in der Höhle steht, steht dein niedrigster Gesandter auf **Stufe 0** und bringt **keine** Punkte.

Du hast **keine** anderen Möglichkeiten Siegpunkte zu bekommen.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnst du, wenn die Summe deiner Schiffe und Fabriken **kleiner** ist, als die der am Gleichstand beteiligten Mitspieler.

Einflussphase

Führe optional die Sonderaktionen **Nachtschicht** und **Umbau** beliebig oft aus indem du Wissen zahlst, um die Position der Scheiben in deinem Rad zu ändern - *Seite W*





Aktionsphase

Aktiviere bis zu 3 Scheiben in deinem Rad, um **bis zu 4** zugehörige **Aktionen** zu nutzen - *Seite X*



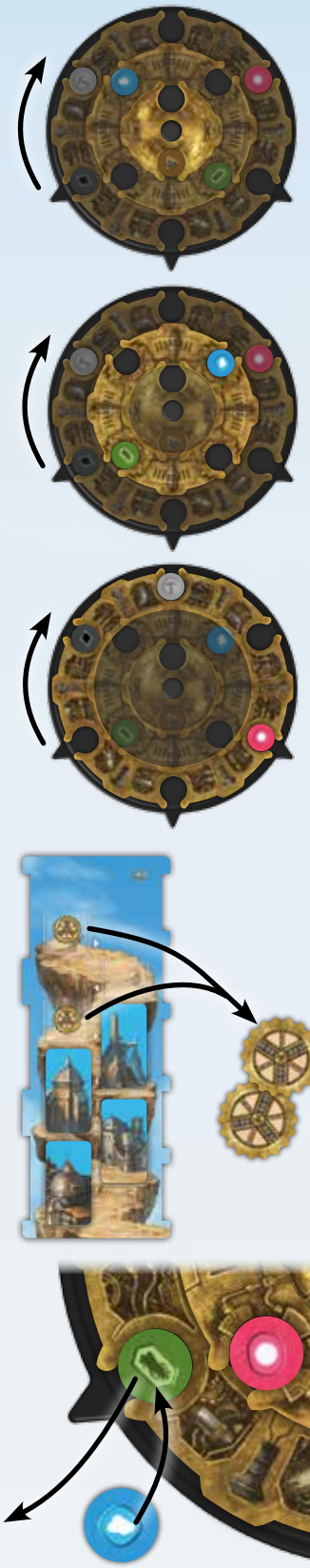
Politikphase

Führe optional die Sonderaktion **Intrige** beliebig oft aus indem du Wissen zahlst, um Politiker in den Kammern zu versetzen und entfernen damit deine Investitionen wertvoller werden - *Seite Y*



Verwaltungsphase

Drehe am Ende deines Zuges die **3 Ringe** deines Rades weiter, **nimm Wissen** für gebaute Fabriken und baue neu gekaufte Scheiben ein - *Seite Z*



Impressum

Autorin: Sophia Wagner

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Andrea Kattnig, Klemens Franz | atelier198

Entwicklung & Realisation: Julian Steindorfer

Redaktion: Rolf Raupach, Roman Rybiczka

Animiertes Regelvideo: Holger Zimmermann

Übersetzung & Lektorat: Board Game Circus

Besonderer Dank: Klaus Ottmaier, Sebastian Rieneckert, Sebastian Runge, Jessica Naumann

© 2017

Edition Spielwiese
Kopernikusstr. 24
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg, Germany
www.pegasus.de

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.