



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de
paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

FROSTPUNK: DAS BRETTSPIEL

Quelle: deutsches Regelheft v1.4.

ZIEL DES SPIELS

Erfüllt das **Szenarioziel**, bevor eine Niederlagebedingung eintritt. Das konkrete Siegziel kann erst durch Szenariokarten im Spielverlauf erscheinen.

- **Sofortige Niederlage**: letzte **Hoffnung** entfernt | 6. **Unzufriedenheit** gelegt | **Leichnams-Anzeiger** erreicht letztes Feld | **Hunger-Effekt** fordert Niederlage | **Sturm** erreicht die Stadt | Karten-/Szenarioeffekt sagt Niederlage.
- **Regelpriorität**: Karten- und Szenarioregeln überschreiben Grundregeln nur dort, wo sie ausdrücklich abweichen.

SPIELAUFBAU

Siehe Regelheft S. 8–15 und jeweilige Szenarioanleitung

- Aufbau nur regelrelevant merken: Startwerte, Startgebäude, Startressourcen, Startkrankheiten, Starttechnologien, Startkarten, **Bürgerkarten**-Startkosten und Szenario-Sonderregeln.
- **Bürgerkarten im Aufbau**: Jede Person muss eine **Bürgerkarte** wählen, deren Startkosten zahlbar sind.
- Können bei gleichzeitiger Zahlung nicht alle gewählten Startkosten bezahlt werden, wird zufällig bestimmt, welche Karte bezahlt wird.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Bürger**: Arbeiter | Ingenieure | Kinder.
- **Automata**: keine **Bürger** | werden nicht krank | essen nicht | schlafen nicht | kosten beim Einsatz 1 Kohle.
- **Jungarbeiter / Jungingenieur**: zählen als Kinder, dürfen aber Aktionen wie Arbeiter bzw. Ingenieure ausführen.
- **Ressourcen**: Holz | Kohle | Dampfkern | Stahl | Nahrung. Alle liegen gemeinsam im Lager.
- **Hunger**: eigene Leiste; wird in der **Hunger**-Phase zuerst abgehandelt und danach neu erzeugt.
- **Erhalten**: in Lager / passende Leiste legen.
- **Verlieren**: aus Lager entfernen.
- **Verbrauchen**: gezielt zahlen; Effekt/Aktion nur möglich, wenn Zahlung vollständig möglich ist.
- **Hoffnung**: Fürsorge | Gerechtigkeit | Motivation.
- **Unzufriedenheit**: Wut | Apathie | Gier.
- **Aktiv**: helle Seite.
- **Erschöpft**: dunkle Seite.
- **Beheizt**: Aktion macht nicht krank.
- **Kalt**: eingesetzte **Bürgerart** wird krank.
- **Generatorleistung**: bestimmt Heizung während der Runde; wird in der Generatorbetrieb-Phase zurückgesetzt.
- **Kälte-Anzeiger**: begrenzt **Generatorleistung** und bestimmt **Krankheiten** durch Kälte.
- **Heizreichweite / Zone**: kann Felder und Gebäude beheizen.
- **Wärmedämmung**: Gebäude-Farbe/Level kann Gebäude unabhängig von Zone beheizen.
- **Krank**: **Krankheits**-Anzeiger der **Bürgerart** wird erhöht.
- **Schwer krank**: **Krankheits**-Anzeiger wird auf schwere Seite gedreht, wenn er nicht weiter erhöht werden kann.

- **Heilen**: **Krankheits**-Anzeiger zurückziehen.
- **Behandeln**: **schweren Krankheits**-Anzeiger auf normale Seite zurückdrehen.
- **Sterben**: **Bürger**-Anzeiger senken und Leichnams-Anzeiger erhöhen.
- **Auslage**: offene Karten im Spiel.
- **Ablage**: kartentypischer **Ablagestapel**. **Ablagestapel** bleiben nach Kartentyp getrennt, sofern angegeben.
- **Schachtel**: aus dem Spiel entfernt.

SYMBOLE

- →: Standardmarkierung für kompakte Regelpunkte.
- [XX]: Phasen-ID im Rundendurchlauf.
- [XX.X]: Unterphase oder Aktionsdetail.
- |: Trennt Kosten, Voraussetzungen, Limits und Effekte innerhalb einer Pfeilzeile.
- [Ingenieure]: Nur Ingenieure dürfen diese Aktion/Gebäudeaktion ausführen.
- #XXX: Karten-ID; passende Karte ungelesen aus der **Schachtel** suchen, wenn ein Effekt sie nennt.
- **Schachtel**-Symbol: Karte aus dem Spiel entfernen; **Ressourcen** darauf in Vorrat, **Bürger** ins Lager.
- **Auslage**-Symbol: Karte offen in Ereignis-**Auslage** legen.
- **Nicht-entfernbar**-Symbol: Karte/Gebäude kann durch Effekte nicht entfernt/abgelegt/zerstört werden.
- **Jagd**-Symbol: Liefert Nahrung in der Wetter-Phase.
- **Wärmedämmungsfarbe**/-Level: bestimmt, ob ein Gebäude über **Generatorleistung** beheizt ist.
- **Sektor**-/**Zonensymbol**: bestimmt, welche Felder/Gebäude durch Heizreichweite beheizt sind.

SPIELABLAUF

Eine Runde hat 9 Phasen in fester Reihenfolge.

[01] ERWACHEN-PHASE

- 01. Anführer weitergeben**: im Uhrzeigersinn.
- 02. Runden-Anzeiger**: 1 Feld vorziehen.
- 03. Forschungsplättchen erreicht?** Technologie entwickeln. → Lege das Plättchen aktiv auf die Technologiekarte. → Wählt danach, falls möglich, 1 neue inaktive Technologie zur Forschung. → Lege deren Plättchen so viele Felder vor den Runden-Anzeiger, wie die Karte angibt. → Würde es hinter Feld 15 liegen, lege es auf Feld 15.
- 04. Szenarioplättchen erreicht?** Plättchen entfernen und zugehörigen Szenarioeffekt ausführen.

- Neue Morgenkarten werden nur durch Szenario-/Karteneffekte dem Morgenstapel hinzugefügt.

Der Sturm-Anzeiger wird hier nicht ausgelöst; der Sturm bewegt sich in der Wetter-Phase.

[02] FRÜHER MORGEN-PHASE

- 01.** Ziehe die oberste **Morgenkarte** und lies sie vor.
- 02.** Führe **Soforteffekte** sofort aus.
- 03.** Prüfe ggf. **orange Bedingungen** von oben nach unten. → Nur der erste zutreffende Bedingungeffekt wird ausgeführt.
- 04.** Bei Optionen: gemeinsam 1 verfügbare Option wählen. →

Optionen mit Voraussetzungen/Kosten sind nur wählbar, wenn sie vollständig erfüllbar sind.

- 05.** Kartenverbleib gemäß Symbol/Text: → **Schachtel**: Karte entfernen; **Ressourcen** darauf in Vorrat, **Bürger** ins Lager. → **Ereignis-Auslage**: Karte offen auslegen. → **Dämmungskarte #XXX einmischen**: passende Karte ungelesen aus der **Schachtel** suchen und in den Dämmungsstapel mischen.

[03] GENERATORBETRIEB-PHASE

- 01. Generator befeuern**: beliebig Kohle verbrauchen. → Pro Kohle **Generatorleistung** +1. → **Generatorleistung** darf nie über den **Kälte-Anzeiger** steigen.
- 02. Kranke durch Kälte**: Prüfe alle sichtbaren **Bürger**-Symbole zwischen **Generatorleistung** und **Kälte-Anzeiger**. → Für jedes Symbol wird 1 **Bürger** der entsprechenden Art krank.
- 03. Belastungslevel bestimmen**: abhängig von aktueller **Generatorleistung**.
- 04. Belastungswürfel werfen**: angegebene Würfel in den Generator-Turm werfen. → Herausfallende Würfel auf die Belastungsleiste legen.
- 05. Störfall prüfen**: Belastungswürfel auf Überlast-/Störfallfeldern lösen den angegebenen Störfall aus. → Effekte richten sich nach Generator-Tableau und aktueller Belastung. → Technologien/Karten können Störfälle verhindern oder verändern.
- 06. Generatorleistung zurücksetzen**: **Generatorleistung** wieder auf unterstes Feld. → Belastungswürfel bleiben liegen, bis ein Effekt sie entfernt.

[04] WETTER-PHASE

- 01.** Ziehe die oberste **Wetterkarte**.
- 02. Kälteeinbruch**: Bewege **Kälte**-/**Heizreichweite**-Anzeiger wie angegeben.
- 03. Tierfallen leeren**: Erhalte Nahrung je sichtbarem Jagd-Symbol. → Jagd-Symbole stammen z. B. von Jagdhütten oder Karteneffekten.
- 04. Expedition lenken**: Bewege jeden Späher um die angegebene Schrittzahl. → Erreicht ein Späher einen Ort.

Siehe EXPEDITIONEN

- 05. Der Sturm naht**: Bewege den Sturm-Anzeiger wie angegeben. → Wird er auf oder über den Runden-Anzeiger bewegt, erreicht der Sturm die Stadt.
- 06.** Wetterkarte ablegen.

[05] VORBEREITUNGEN-PHASE

- 01. Optional 1 Berater nutzen**. → Pro Runde höchstens 1 Berater. → Derselbe Berater darf erneut genutzt werden. → Bei Uneinigkeit entscheidet der Anführer. → Nutzung nur möglich, wenn die angegebene **Hoffnung** erschöpft werden kann.
- 02. Krankheiten abhandeln**. → **Krankheits**-Anzeiger in aufsteigender Position abhandeln, beginnend mit dem niedrigsten. → **Krankheits**-Anzeiger je **Bürgerart** separat prüfen. → Effekte gemäß Abschnitt/Feld des jeweiligen Anzeigers ausführen. → Effekte können **Krankheit** verschlimmern, **Bürger** töten oder **Bürger**-erschöpft-Plätt-

chen erzeugen. → **Bürger**-erschöpft-Plättchen ins Lager legen, falls verlangt.

***Bürger**-erschöpft-Plättchen blockieren später passende Figuren; siehe [09] NACHT-PHASE.*

[06] AKTIONEN-PHASE

Spieler führen reihum Züge aus, bis keine sinnvollen/verfügbaren Aktionen mehr ausgeführt werden.

- Kinder können grundsätzlich keine Aktionen ausführen, außer Gesetz/Effekt erlaubt es.
- Rohstoffe sammeln und Gebäude nutzen werden nur durch Generator-Zone, **Wärmedämmung** oder ausdrückliche Sonderregel beheizt.

ALLGEMEINER SPIELERZUG

- 01. Optional Generator befeuern**: zu Beginn deines Zuges Kohle verbrauchen, um **Generatorleistung** zu erhöhen. → In der Aktionen-Phase wird kein Belastungslevel geprüft. → **Generatorleistung** darf nie über den **Kälte-Anzeiger** steigen.
- 02. 1 verfügbare Figur einsetzen**: Arbeiter / Ingenieur / ggf. Kind / Automaten.
- 03. 1 Aktion ausführen**.
- 04. Beheizt/kalt prüfen**: → **Kalte** Aktion: eingesetzte **Bürgerart** wird krank. → **Automata** werden nie krank.
- 05.** Eingesetzte Figuren bleiben bis zur Nacht auf Aktionsfeld, Gebäude, Sektor oder Karte.

[06.1] SCHNEE RÄUMEN

- **Figuren**: Arbeiter | Ingenieur.
- **Platzierung**: Figur auf Aktionsfeld Schnee räumen stellen.
- **Heizung**: immer kalt.
- **Limit**: Aktion darf mehrfach pro Runde ausgeführt werden.
- **Aktion**: Wähle 1 Option:
- **2 innere Sektoren**: jeweils angrenzend zum Generator-Sektor platzieren.
- **1 äußerer Sektor**: muss über Sektoren mit Generator-Sektor verbunden sein, darf nicht direkt an ihn angrenzen.
- Sektoren verdeckt ziehen und verdeckt platzieren.
- Danach alle platzierten Sektoren aufdecken.
- Symbole ausführen: Bäume/Rohstoffe auf Felder legen oder Nahrung ins Lager erhalten.

Ist nur noch Platz für 1 inneren Sektor, darf nur 1 innerer Sektor gelegt werden.

[06.2] ROHSTOFFE SAMMELN

- **Figuren**: Arbeiter | Ingenieur | Automaten | Kind nur durch Gesetz/Effekt.
- **Heizung**: beheizt oder kalt gemäß Generator/Zonen.
- **Ziel**: unbesetztes Sektor-Feld mit Holz, Kohle oder Dampfkern.
- **Effekt**: bis zu 2 Rohstoffe vom Feld ins Lager nehmen.
- **Limit**: jedes Feld max. 1x pro Runde Rohstoffe sammeln.
- Technologien/**Bürgerfähigkeiten** können diese Aktion verändern, z. B. Bäume statt Rohstoffe nutzbar machen.

[06.3] BAUEN

- **Figuren:** Arbeiter | Ingenieur.
- **Platzierung:** Figur auf Aktionsfeld Bauen stellen.
- **Heizung:** immer beheizt.
- **Limit:** Aktion darf mehrfach pro Runde ausgeführt werden.
- **Effekt:** bis zu 3 Unteraktionen in beliebiger Kombination: Errichten und/oder Abreißen.

ERRICHTEN

- Wähle ein verfügbares Gebäude vom Gebäude-Tableau oder aus freigeschalteter Quelle.
- Zahle Baukosten: Holz und/oder Dampfkern gemäß Tableau/Karte.
- Kleine Gebäude belegen 1 Feld.
- Große Gebäude belegen 2 Felder desselben Sektors.
- Bauplatz muss frei von Gebäude und Figur sein.
- Felder mit Bäumen/Rohstoffen blockieren den Bau, sofern kein Effekt abweicht.
- Zusätzliche Voraussetzungen beachten, z. B. Kohleminen an Kohlevorkommen, Mauerbohrer an Holzvorkommen.

Gebäude unterhalb des Gebäude-Tableaus sind erst verfügbar, wenn ein Effekt sie freischaltet.

ABREISSEN

- Entferne 1 unbesetztes Gebäude vom Spielplan.
- Lege es zurück auf/unter das Gebäude-Tableau.
- Ruinen werden aus dem Spiel entfernt.
- Gebäude mit Schutz-/Verbotssymbol können nicht abgerissen oder zerstört werden.
- Abgerissene Gebäude können später erneut gebaut werden, sofern verfügbar.

WERKSTATT-SONDERFALL

- Wird die erste Werkstatt errichtet, beginnt sofort die Forschung.
- Wählt 1 Technologie; legt ihr Forschungsplättchen auf die Rundenleiste.

[06.4] GEBÄUDE NUTZEN

- **Figuren:** Arbeiter | Ingenieur | Automaton, sofern erlaubt.
- **Platzierung:** Figur direkt auf das Gebäude stellen.
- **Ingenieur-Symbol:** nur Ingenieure.
- **Automata:** nur Gebäude, die Arbeiter nutzen könnten.
- **Heizung:** beheizt oder kalt gemäß Generator, Zone und Wärmedämmung.
- **Kleines Gebäude:** max. 1 Figur | 1 Nutzung pro Runde.
- **Großes Gebäude:** max. 2 Figuren | bis zu 2 Nutzungen pro Runde.
- Jede Nutzung ist eine eigene Aktion.

[06.5] SPÄHER AUSSENDEN

- **Voraussetzung:** Signalstation errichtet.
- **Figuren:** Arbeiter | Ingenieur.
- **Heizung:** immer beheizt.
- **Aktion:** Figur auf Anfangsfeld eines Expeditionspfads

- ohne Späher stellen.
- **Limit:** normale Signalstation = max. 1 aktive Expedition.
- **Ausgebaut:** max. 2 aktive Expeditionen.
- Späher bleiben draußen, bis sie zurückkehren.

Automata können keine Späher sein.

[06.6] SPEZIAL-AKTIONEN

- **Quelle:** Szenario- oder Ereigniskarten in **Auslagen**.
- **Figuren/Voraussetzungen:** wie auf Karte angegeben.
- **Heizung:** normalerweise beheizt, außer Karte sagt anderes.
- **Kosten:** Nahrung/Rohstoffe ggf. zahlen oder auf Karte legen.
- Rohstoffe auf Karten bleiben dort, bis ein Effekt sie entfernt.
- Spezial-Aktionen können auf 1x pro Runde oder 1x im Spiel begrenzt sein.

Automata können keine Spezial-Aktionen nutzen. Effekte, die normale Aktionen/Gebäude erneut ausführen, können keine Spezial-Aktionen erneut ausführen.

[07] DÄMMERUNGS-PHASE

- 01. Prüfe alle Szenario- und Ereigniskarten in **Auslagen** mit **Dämmerungsphase-Effekt**. → Alle zutreffenden Effekte ausführen. → Reihenfolge frei wählbar.
- 02. Mische den Dämmerungstapel.
- 03. Ziehe 1 Dämmerungskarte und handle sie wie eine Ereigniskarte ab. → Soforteffekte. → Orange Bedingungen. → Optionen. → Kartenverbleib.
- 04. Dämmerungskarten ohne andere Anweisung kommen auf den Dämmerungs-**Ablagestapel**. → Dämmerungskarten auf der **Ablage** können durch spätere Effekte wieder eingemischt werden.

[08] HUNGER-PHASE

[08.1] HUNGER STILLEN

- 01. Falls **Hunger** 1+ beträgt: Nahrung verlieren, um **Hunger** zu senken. → Pro verlorener Nahrung: **Hunger** -1. → Verliere höchstens so viel Nahrung, wie **Hunger** vorhanden ist.
- 02. Bleibt **Hunger** übrig: **Hunger**-Effekt der aktuellen Position ausführen. → Kann **Unzufriedenheit** erhöhen, **Bürger** töten oder Niederlage auslösen.
- 03. Danach **Hunger** auf 0 setzen.

Stirbt durch **Hunger** eine nicht näher bestimmte **Bürgerart**, bestimmt das Runden-Tableau die Art der vorherigen Runde; in Runde 1 die aktuelle Runde.

[08.2] BÜRGER ERNÄHREN

- Verfügbare Nahrung wird ausgegeben, um **Bürger** zu ernähren.
- Nicht ernährte **Bürger** erzeugen neuen **Hunger** gemäß Regel/Leiste.
- **Hunger** kann nie über 50 steigen.

[09] NACHT-PHASE

- 01. **Bürger** kommen heim. → Figuren von Aktionsfeldern, Gebäuden und Karten zurück ins Lager. → Späher auf Expeditionspfaden bleiben draußen.
- 02. **Bürger-erschöpft-Plättchen abhandeln**. → Plättchen mit passender Figur: Plättchen zurück in Vorrat, Figur bleibt im Lager. → Plättchen ohne Figur: bleibt im Lager und muss nächste Runde blockiert werden.
- 03. **Optional Generator für Schlafplätze befeuern**. → Kohle verbrauchen, **Generatorleistung** erhöhen. → Relevant für beheizte Unterkünfte.
- 04. **Schlafplätze prüfen**. → Nur beheizte Unterkünfte bieten Schlafplätze. → Nicht beheizte Unterkünfte bieten keine Schlafplätze. → Schlafplätze gelten für **Bürger**-Figuren im Lager. → **Bürger** ohne Schlafplatz werden krank bzw. lösen angegebene Effekte aus.

Kinderheim-Schlafplätze gelten nur für Kinder. Auch zusätzliche Schlafplätze im Kinderheim gelten nur für Kinder. Gefängnis-Figur bleibt über Nacht im Gefängnis; beheizt = Schlafplatz, kalt = **Bürgerart** wird krank.

GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

HOFFNUNG & UNZUFRIEDENHEIT

ERHÖHEN

Wählt 1 Option:

- **Ziehen:** 1 passendes Plättchen aus dem Beutel ziehen und erschöpft auf das nächste freie Feld legen.
- **Aktivieren:** 1 passendes erschöpftes Plättchen auf der Leiste aktivieren.
- **Bestimmte Art erhöhen:** Ziehe trotzdem 1 Plättchen aus dem Beutel und lege es erschöpft auf die Leiste. Danach aktiviere 1 erschöpftes Plättchen-Art, falls diese Art auf der Leiste liegt.

SENKEN

Wählt 1 Option:

- **Erschöpfen:** 1 passendes aktives Plättchen erschöpfen.
- **Entfernen:** 1 passendes erschöpftes Plättchen entfernen und in den Beutel zurücklegen; übrige Plättchen nach links schieben.
- Ist Erschöpfen nicht möglich, muss Entfernen gewählt werden, falls möglich.
- **Nur Option 2 – Entfernen:** Es muss entfernt werden; Erschöpfen ist nicht erlaubt.
- Sind nur aktive Plättchen vorhanden, wird ausnahmsweise ein aktives entfernt.

Kann **Aktivieren**/Erschöpfen nicht ausgeführt werden, wird es ignoriert – außer es ist Voraussetzung oder Kosten.

KRANKHEIT, HEILEN, BEHANDELN, STERBEN

KRANK WERDEN

- Erhöhe den **Krankheits**-Anzeiger der betroffenen **Bürgerart** um 1.
- Ist die **Bürgerart** nicht festgelegt, wählt sie pro krank werdendem **Bürger** einzeln.
- **Kranke** einer Art können nie höher sein als die Gesamtzahl dieser Art.
- Müsste der Anzeiger darüber hinaus steigen, drehe ihn auf die schwere Seite.
- Das Drehen auf **schwer krank** hat zunächst keine Folge.
- Müsste ein bereits schwerer Anzeiger erneut darüber hinaus steigen, stirbt 1 **Bürger** dieser Art. Danach **Krankheits**-Anzeiger 1 Feld zurück.
- Wird durch Sinken der **Bürgerzahl** ein **Krankheits**-Anzeiger zu hoch, gelten dieselben Überfüllungs-/Sterberegeln.

HEILEN

- Pro **Heilen:** 1 **Krankheits**-Anzeiger 1 Feld zurückziehen.
- Ein **schwer kranker** Anzeiger kann nicht durch **Heilen** auf 0 geheilt werden.

BEHANDELN

- Pro **Behandeln:** 1 **schweren Krankheits**-Anzeiger auf normale Seite drehen.

STERBEN

- **Bürger**-Anzeiger der Art senken.
- Leichnams-Anzeiger erhöhen.
- Bei passender abgelegter **Bürgerkarte** Todesfall-Effekt prüfen.
- Erreicht der Leichnams-Anzeiger das letzte Feld: sofortige Niederlage.

GENERATOR, HEIZUNG & KALTE AKTIONEN

GENERATOR BEFEUERN

- In Generatorbetrieb-Phase, zu Beginn eigener Aktionszüge und vor Schlafplatzprüfung möglich.
- Pro Kohle: **Generatorleistung** +1.
- **Generatorleistung** darf nie über den **Kälte-Anzeiger** steigen.

BEHEIZT / KALT

- **Immer kalt:** Schnee räumen.
- **Immer beheizt:** Bauen | Späher aussenden.
- **Normalerweise beheizt:** Spezial-Aktionen, sofern Karte nichts anderes sagt.
- **Variabel:** Rohstoffe sammeln | Gebäude nutzen.

ROHSTOFFE SAMMELN / GEBÄUDE NUTZEN BEHEIZEN

- Steht **Generatorleistung** ganz unten: immer kalt.
- Zone beheizt: Feld/Gebäude in Zone ist beheizt.
- **Wärmedämmung** erreicht: Gebäude dieses Levels ist beheizt.

- Blaue Gebäude benötigen beheizte Zone.
- Weiße Gebäude haben Sofort-/passive Effekte und keine relevante Wärmedämmung.

EXPEDITIONEN

EXPEDITION BEGINNEN

- Signalstation muss errichtet sein.
- Arbeiter/Ingenieur auf Anfangsfeld eines freien Expeditionspaths stellen.
- Max. aktive Expeditionen: Signalstation 1 | ausgebaut 2.

SPÄHER BEWEGEN

- In der Wetter-Phase gemäß Wetterkarte.
- Bewegung entlang gestrichelter Linie.
- Erreicht der Späher den Ort am Ende einer Karte, muss der Ort umgangen oder erkundet werden.

ORT UMGEHEN

- Nur bei A- und B-Orten möglich.
- Ziehe Karte des nächsten Stapels und lege sie auf den Pfad.
- Setze Späher auf Startfeld der neuen Karte.
- Übrige Bewegungsschritte werden fortgesetzt.

C-Orte und Szenario-Expeditionskarten müssen erkundet werden.

ORT ERKUNDEN

- Späher neben Pfad stellen.
- Oberste Karte auf schwarze Seite drehen.
- 1 verfügbare Option wählen.
- Jede Erkundungsoption führt zu **Expedition fortsetzen** oder **Zurückkehren**.

EXPEDITION FORTSETZEN

- Schwarze Karte bleibt sichtbar im Pfad.
- Neue Karte des angegebenen Stapels auflegen.
- Späher auf Startfeld setzen.
- Übrige Bewegungsschritte verfallen.
- Belohnungen von Fortsetzen-Optionen werden zunächst ignoriert.

ZURÜCKKEHREN

- Späher ins Lager.
- Effekt der aktuellen Rückkehr-Option ausführen.
- Danach alle sichtbaren, aufgeschobenen Fortsetzen-Belohnungen früherer Karten erhalten.
- **A, neu:** alle Karten dieses Pfads in die Schachtel; neuer Pfad mit A-Karte.
- **B / C:** neue Karte des angegebenen Stapels auf den zurückgedrehten Pfad legen.
- Künftige Späher starten auf dem Startfeld der untersten Karte und laufen über sichtbare Startfelder der darüberliegenden Karten.
- Das Symbol oben rechts auf Expeditionskarten ist nur ein grober Hinweis auf mögliche Belohnung.

KARTENLOGIK

- **Soforteffekt:** sofort ausführen.
- **Symbole im Soforteffekt:** gelten sofort.
- **Orange Bedingungen:** von oben nach unten; nur erster zu treffender Effekt.
- **Optionen:** 1 verfügbare Option wählen.
- **Voraussetzungen/Kosten:** Option nur wählbar, wenn vollständig erfüllbar.
- **Schachtel-Symbol:** Karte aus Spiel entfernen; Ressourcen darauf in Vorrat, Bürger ins Lager.
- **Auslage-Symbol:** Karte offen in Ereignis-Auslage legen.
- **Nicht-entfernbar-Symbol:** verhindert Entfernen/Ablegen durch Effekte.
- **Keine Anweisung bei Dämmerung:** auf Dämmerungs-Ab-lagestapel.
- „**1 Bürger stirbt**“ ohne Art: Spieler wählen Art.
- „**Art = aktuelle Runde**“: Bürgerart über Runden-Tableau bestimmen.
- „**Erstes von oben**“ / **Listen-Gleichstand:** Reihenfolge der Liste bricht Gleichstand.
- „**Karte #XXX einmischen**“: ungelesen aus Schachtel suchen und in Dämmerungsstapel mischen.
- „**Bürger erschöpft dieser Wahl**“: passendes Bürger-erschöpft-Plättchen ins Lager legen.
- „**Gebäude/Aktion mit Figur erneut ausführen**“: normale Aktion/Gebäudeaktion erneut ausführen; Gesetze/Technologien gelten weiter. Spezial-Aktionen nie.
- „**Sektor legen**“: wie Schnee räumen abhandeln.
- „**Gebäude zerstören**“: Gebäude zurück auf Gebäude-Tableau; geschützte Gebäude nie.

SENARIOKARTEN

- **Szenario-Auslage:** offen ausliegende Szenariokarten dürfen jederzeit gelesen werden.
- **Funktion:** Szenariokarten bestimmen Spielziel, Sonderregeln, Rundentrigger, Spezial-Aktionen, neue Karten, Sieg und Niederlage.
- **Neue Szenariokarten:** durch Szenario-/Karteneffekte offen in die Szenario-Auslage legen.
- **Rundentrigger:** Zeigt eine Szenariokarte Rundensymbole, legt passende Szenarioplättchen auf die angegebenen Rundenfelder.
- **Auslösung:** Erreicht der Runden-Anzeiger ein Szenarioplättchen, entferne es und führe den zugehörigen Effekt aus.
- **Spezial-Aktionen:** Werden wie [06.6] ausgeführt, wenn Karte und Voraussetzungen es erlauben.
- **Sieg/Niederlage:** Szenariokarten können Sieg- oder Niederlagebedingungen hinzufügen, verändern oder auflösen.

GESETZE

- **Verabschieden:** über Plattform-Aktion.
- Der Gesetzesstapel darf jederzeit angesehen werden.
- Der Konsequenzstapel darf nicht angesehen werden.
- Wählt 1 Gesetz aus der Gesetzentwurfs-Auslage.
- Legt es offen in die Gesetzes-Auslage.
- Sucht die 2 zugehörigen Gesetz-Konsequenzkarten, mischt sie verdeckt.
- 1 verdeckt in den Dämmerungsstapel.

- Die andere ungesehen in die Schachtel.
- Sofortige Hoffnung-/Unzufriedenheitseffekte des Gesetzes direkt ausführen.
- **Gesetzespaare:** Wird 1 Gesetz eines Paares verabschiedet, kommt das andere in die Schachtel.
- **Limit:** max. 4 Gesetze in der Gesetzes-Auslage.
- **Dauerhaft:** verabschiedete Gesetze bleiben aktiv, sofern nicht durch Konsequenz deaktiviert.
- **Nicht entfernbare:** verabschiedete Gesetze können nicht freiwillig entfernt werden.

TECHNOLOGIEN

- Jede Partie hat 4 Technologiearten in der Auslage.
- Jede startet mit inaktivem Forschungsplättchen.
- Sobald die erste Werkstatt gebaut wird, wählt ihr 1 Technologie zur Forschung.
- Lege ihr Plättchen auf die Rundenleiste: Forschungsdauer Felder vor Runden-Anzeiger.
- Es kann immer nur 1 Technologie gleichzeitig erforscht werden.
- Weitere Werkstätten starten keine zusätzliche Forschung.
- **Entwicklung:** Wenn Runden-Anzeiger das Plättchen erreicht oder Werkstatt-Aktion es zurückzieht.
- Plättchen aktiv auf Technologiekarte legen.
- Technologie gilt dauerhaft.
- Danach, falls möglich, neue inaktive Technologie zur Forschung wählen.
- **Keine Werkstatt mehr:** aktuelles Forschungsplättchen von Rundenleiste entfernen und inaktiv zurücklegen.
- Entwickelte Technologien bleiben aktiv.
- Wird später wieder eine Werkstatt gebaut, kann Forschung neu begonnen werden.

BÜRGERKARTEN & BERATER

BÜRGERKARTEN

- Bürgerkarten sind Spielerhandkarten und dürfen nicht getauscht werden.
- Über Handkarten darf gesprochen werden.
- Karten anderer Spieler dürfen nicht genutzt werden.
- Karten zeigen Name, Bürgerart, Startkosten, Bürgerfähigkeit und Todesfall-Effekt.
- Startkosten gelten nur im Aufbau.
- Jede Bürgerkarte kann 1x im Spiel als Bürgerfähigkeit ausgespielt werden.
- Bürgerfähigkeiten können normale Aktionsregeln verändern.
- Pro Zug max. 1 Bürgerfähigkeit.
- Pro Spieler max. 1 Bürgerfähigkeit pro Runde.
- Danach Karte ablegen.
- Todesfall-Effekte gelten nur von abgelegten Bürgerkarten und nur bei passendem Todesfall.

BERATER

- **Rollen:** Generatoren-Leitung | Gesundheits-Beauftragter | Gesellschafts-Berater | Vorarbeiter.
- Berater werden während der Partie nicht getauscht.
- Ihre Kartentexte bestimmen die jeweilige Sonderfähigkeit.
- Pro Vorbereitungs-Phase max. 1 Berater nutzen.
- Kosten: angegebene Hoffnung sofort erschöpfen.

- Derselbe Berater darf mehrfach über mehrere Runden genutzt werden.
- Bei Uneinigkeit entscheidet der Anführer.
- **Solo:** „Ein Weckruf für alle“ 1x pro Spiel in der Vorbereitungs-Phase: Bürgerkarten gemäß Hoffnung ziehen, danach Karte in die Schachtel.

AUTOMATA, JUNGARBEITER, JUNGINGENIEURE

- **Automaton erhalten:** Figur aus Vorrat ins Lager.
- **Einsatz:** beim Nutzen 1 Kohle verbrauchen.
- **Aktionen:** wie Arbeiter, soweit erlaubt.
- **Keine Bürger:** keine Krankheit | keine Nahrung | keine Schlafplätze | keine Bürgerkarten-/Sterberegeln.
- **Nicht erlaubt:** Späher aussenden | Spezial-Aktionen | Ingenieur-Gebäude.
- **Limit:** 6 Automata.
- Ist kein Automaton im Vorrat, kann keiner erhalten werden; falls Platzierung verlangt wird und Vorrat leer ist, einen aus dem Lager nehmen.
- **Jungarbeiter:** zählt als Kind, darf Arbeiter-Aktionen ausführen.
- **Jungingenieur:** zählt als Kind, darf Ingenieur-Aktionen ausführen.
- Diese Nutzung ist unabhängig davon erlaubt, ob Kinder sonst arbeiten dürfen.

ANGRENZEND & BAUPLÄTZE

- Felder desselben normalen Sektors grenzen aneinander.
- Felder verschiedener Sektoren grenzen aneinander, wenn ihre Sektoren eine Kante teilen.
- Felder grenzen an Umrandungs-Vorkommen, wenn sie eine gemeinsame Kante haben.
- Generator-Sektor ist Sonderfall; nicht alle Generator-Felder grenzen aneinander.
- Innere Sektoren am Generator grenzen je nach Lage an 0-2 Generator-Felder; nur gemeinsame Kanten zählen.
- Das Generator-Schubfach zählt nicht als Feld.
- Pro Feld max. 1 Gebäude.
- Große Gebäude benötigen 2 Felder desselben Sektors.
- Felder mit Figuren, Gebäuden, Bäumen oder Rohstoffen sind nicht frei, sofern kein Effekt abweicht.

GEBÄUDE-REFERENZ

GEBÄUDE ALLGEMEIN

- Kleine Gebäude benötigen 1 Feld | max. 1 Figur | 1 Nutzung pro Runde.
- Große Gebäude benötigen 2 Felder desselben Sektors | max. 2 Figuren | bis zu 2 Nutzungen pro Runde.
- Gebäude können durch Effekte/Werkstatt ausgebaut werden, indem sie auf die Rückseite gedreht werden.
- Nur freie Gebäude ohne Figur können ausgebaut werden.
- Nicht ausbaubare Gebäude können nicht weiter ausgebaut werden.
- Ein in derselben Runde ausgebautes Gebäude darf danach noch genutzt werden.

STARTGEBÄUDE

- **Speisehaus:** Aktion: verbrauche 3 Nahrung | dann +1 Hoffnung oder -1 Unzufriedenheit.
- **Plattform [Ingenieure]:** Aktion: verabschiede 1 neues Gesetz.
- **Generator [Ingenieure]:** Aktion: entferne bis zu 5 Belastungswürfel oder verbrauche 1 Dampfkerne, um alle Belastungswürfel zu entfernen | dann ggf. Generator-Ausbau.
- **Generator-Ausbau:** beim ersten Dampfkerne-Verbrauch für die Generator-Aktion zusätzlich einsetzen.

STANDARDGEBÄUDE

- **Werkstatt [Ingenieure]:** Aktion: wähle 2x nacheinander Ausbau oder Forschung.
- **Ausbau:** zahle Ausbaukosten, drehe freies errichtetes Gebäude auf Rückseite.
- **Forschung:** ziehe Forschungsplättchen 1 Feld zurück; kann Technologie sofort entwickeln.
- **Holzkohlenmeiler:** Aktion: 1 Holz → 4 Kohle.
- **Ausgebaut:** 1 Holz → 5 Kohle.
- **Jagdhütte:** Dauerhaft 1 Jagd | Aktion: 4 Nahrung.
- **Ausgebaut:** Dauerhaft 2 Jagd | Aktion: 5 Nahrung.
- **Sammelstelle:** Aktion: erhalte 1 Rohstoff von jedem angrenzenden Feld.
- **Ausgebaut:** verbesserte Wärmedämmung.
- **Fabrik [Ingenieure]:** Aktion: verbrauche 1 Dampfkerne | erhalte 1 Automaton.
- **Sägewerk:** Aktion: entferne 1 Baum vom Sektor | erhalte 3 Holz.
- **Ausgebaut:** entferne 1 Baum vom Sektor oder angrenzenden Feld | erhalte 3 Holz.
- **Sanitätsstation [Ingenieure]:** Aktion: 3 Heilen.
- **Ausgebaut:** 4 Heilen oder 1 Behandeln.
- **Signalstation:** Dauerhaft max. 1 aktive Expedition.
- **Ausgebaut:** Dauerhaft max. 2 aktive Expeditionen.
- **Kohlegenerator:** Aktion: je bis zu 3 Kohle auf bis zu 3 unterschiedliche angrenzende Felder legen.
- **Ausgebaut:** je bis zu 3 Kohle auf bis zu 4 unterschiedliche angrenzende Felder legen.
- Zielfelder müssen bereits Kohle enthalten oder vollständig leer sein.
- Danach max. 5 Kohle pro Feld.
- **Krankenhaus [Ingenieure]:** Aktion: 4 Heilen oder 2 Behandeln.
- **Ausgebaut:** 5 Heilen oder 3 Behandeln.

- **Treibhaus:** Aktion: 7 Nahrung.
- **Ausgebaut:** 9 Nahrung.
- **Kohlemine:** nur angrenzend an Kohlevorkommen errichtbar | Aktion: 4 Kohle.
- **Ausgebaut:** 5 Kohle.
- **Mauerbohrer:** nur angrenzend an Holzvorkommen errichtbar | Aktion: 3 Holz.
- **Ausgebaut:** verbesserte Wärmedämmung.

UNTERKÜNFTE

- **Zelt:** Kosten 2 Holz | 2 Schlafplätze.
- **Baracke:** Kosten 3 Holz | 2 Schlafplätze.
- **Haus:** Kosten 4 Holz | 2 Schlafplätze.
- **Kinderheim:** 4 Schlafplätze nur für Kinder.
- **Ruine:** keine Schlafplätze | wird nicht errichtet | beim Abreißen aus dem Spiel entfernen.

Unterkünfte bieten Schlafplätze nur, wenn sie in der Nacht beheizt sind.

GESETZGEBÄUDE

- **Pflegeheim:** Aktion: 2 Heilen oder 1 Fürsorge erschöpfen, dann 5 Heilen.
- **Kampfarena:** Aktion: -1 Unzufriedenheit.
- **Wirtshaus:** Aktion: +1 Hoffnung.
- **Feldküche:** nicht auf Generator-Sektor | alle Aktionen und Gebäude auf ihrem Sektor immer beheizt | Unterkünfte dort in Nacht beheizt.
- **Friedhof:** Aktion: Leichnams-Anzeiger 1 oder 2 Felder zurückziehen, dann +1 Hoffnung.
- **Tempel [Ingenieure]:** Aktion: alle Hoffnung 1 Art aktivieren.
- **Glaubenshüter:** Aktion: 3 Dämmerungskarten ziehen, 1 ablegen, Rest zurück, Stapel mischen | Karten mit Verbot nicht ablegbar.
- **Schneeegrube:** Sofort: Leichnams-Anzeiger bis zu 3 Felder zurückziehen.
- **Propagandazentrum [Ingenieure]:** Aktion: bereits genutztes Gebäude mit Bürger-Figur erneut ausführen | zählt als beheizt.
- **Agitator:** Aktion: alle Unzufriedenheit 1 Art erschöpfen.
- **Gefängnis:** Aktion: -4 Hunger | eingesetzte Figur bleibt über Nacht | beheizt = Schlafplatz | kalt = Bürgerart wird krank.

LIMITS

- **Bevölkerung:** max. 50 je Bürgerart. Würden Bürger einer Art über 50 steigen, wählt ihr für Überschuss eine andere Bürgerart.
- **Nahrung:** max. 50; Überschuss verfällt.
- **Hunger:** max. 50; Überschuss ignorieren.
- **Automata:** max. 6.
- **Bäume:** max. 30; weitere ignorieren.
- **Stahl:** max. 8; weiterer Stahl ignorieren.
- **Holz / Kohle / Dampfkerne:** unbegrenzt; Ersatzmaterial nutzen.
- **Normale Sektoren:** 2 Felder. Generator-Sektor und Szenario-Sektoren können abweichen.
- **Rohstoffe auf Feldern:** max. 5 Rohstoffe einer Sorte pro Feld.
- **Gebäude:** max. 1 Gebäude pro Feld; große Gebäude belegen 2 Felder.

SPIELLENDE

- **Sieg:** sobald das Szenarioziel erfüllt ist.
- **Niederlage sofort:** letzte Hoffnung entfernt.
- **Niederlage sofort:** 6. Unzufriedenheit auf Leiste gelegt.
- **Niederlage sofort:** Leichnams-Anzeiger erreicht letztes Feld.
- **Niederlage sofort:** Hunger-Effekt fordert Niederlage.
- **Niederlage sofort:** Sturm erreicht Stadt, sofern Szenario nichts anderes sagt.
- **Niederlage sofort:** Karten-/Szenarioeffekt sagt Niederlage.