



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!

PAMPERO

ZIEL DES SPIELS

Du gewinnst, wenn du am Ende der Partie nach der Schlusswertung und Kapitalrückzahlung das meiste Geld besitzt. Eine Partie läuft über mehrere Jahre mit **Aktionsphase**, **Konsolidierungsphase**, **Zugfolgephase** und ggf. **Wertungsphase**; es gibt genau 3 Wertungen, die 3. ist die Schlusswertung.

SPIELAUFBAU

- Siehe Seiten 4–7 der Anleitung.
- **Solo**: Solo-Regeln sind nicht enthalten; siehe Solo-Anleitung.
- **Spielerzahlmarkierungen**: Felder mit Spielerzahlmarkierung gelten nur bei passender Spielerzahl.
- **Ortsnummern**: Dienen nur der Vorbereitung und haben im Spiel keine Wirkung.
- **Start**: \$25, 1 Batterie, 1 Start-Verbindungsplättchen, 7 Netzwerkplättchen, 8 Basis-Aktionskarten.

*Regelrelevante Setup-Folgen: Start-Zugfolge entsteht aus dem zufälligen Stapel der **Zeitleistenscheiben**; Wertungsplättchen, **Zeitleiste** und ggf. **Einstiegs-/Alternativregeln** bestimmen Wertungszeitpunkte und Wertungsart.*

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Zone / Sektor**: Zone A besteht aus A1, A2, A3. Zone B besteht aus B1, B2. Zone C hat keine Sektoren.
- **Baufeld**: Runde Felder für **Windpark**, **Strommast** oder **gemischt**. Ein Windpark/Strommast darf nur auf ein freies passendes **Baufeld**.
- **Frei**: Ein **Baufeld** ist frei, wenn dort kein Windpark, kein Strommast und kein Bulldozer daneben steht.
- **Unternehmenstableau**: Hat oben und unten je eine Reihe für Aktionskarten. Du spielst Karten immer auf das am weitesten links freie Aktionskarten-Feld der gewählten Reihe.
- **Betriebsfeld**: Sichtbarer Bereich neben einer ausgespielten Aktionskarte. Zeigt Zone, **Zonenwert** in \$ und ggf. **Energie**. Die Kombination aus Kartenrahmen + **Betriebsfeld** bestimmt Voraussetzungen, Kosten/Bonus und **Energie**.
- **Zonenwert**: Wert in \$ auf dem **Betriebsfeld**. Roter '\$'-**Rahmen** = zahle den **Zonenwert**. Grüner '+\$'-**Rahmen** = erhalte den **Zonenwert**. Effekte können den **Zonenwert** verändern.
- **Rahmen**: Oberer/unterer Bereich einer Aktionskarte. Beide Seiten zeigen dieselben Informationen.
- **Orange Schraffur**: Effekt muss mit der Zone des sichtbaren **Betriebsfelds** zusammenhängen.
- **Graue Schraffur**: Effekt hat keine Zone, Karte muss aber trotzdem auf ein Aktionskarten-Feld gespielt werden.
- **Netztableau**: Strommasten schalten Spalten von links nach rechts frei. Zugriff auf Transformatoren, Kapitalplätze, Einkommensgrenzen und **Marktsymbole** hängt von gebauten Strommasten ab. Die **Energieleiste** ist davon unabhängig.
- **Transformator-Zahlen**: Nur relevant, falls passende Wertungsplättchen im Spiel sind.
- **Energie**: Marker auf deiner **Energieleiste**. Kann nie über

- 14 und nie unter 0 fallen.
- **Batterien**: Separate Ressource aus dem Vorrat. Mit **Batterien** bezahlte Kosten gehen in den Batterie-Vorrat auf dem Spielplan zurück.
- **Marktsymbole**: Wohnungen, Industrie, Gewerbe, Erholung, Abgelegen, Solar. **Marktsymbole** mit grünen Einkommenspfeilen bewegen beim Erfüllen den passenden Einkommensmarker.
- **Lukratives Vertragsplättchen**: Vertragsplättchen mit mindestens 1 Marktsymbol mit 2 Einkommenspfeilen.
- **Standard-Vertragsplättchen**: Liegt in einer Zone und kann über Standard-Vertragsaktionen erfüllt werden.
- **Fern-Vertragsplättchen**: Besonderes Vertragsplättchen ohne feste Zone; Kosten stehen auf dem Plättchen.
- **Solar-Vertragsplättchen**: Besonderes Vertragsplättchen aus der Solaranlage; nur über das Solar-Symbol erfüllbar.
- **Zeitleiste**: Bestimmt Wertungszeitpunkte. Scheiben rücken u.a. beim Kartenrücknehmen und in der Konsolidierung vor.
- **Zugfolgeleiste**: Bestimmt Zugfolge. Scheiben in der unteren Reihe werden bei Anpassung zuerst nach oben gelegt und nach **Zeitleiste** sortiert.

SPIELABLAUF

Jedes Jahr besteht aus:

[01] AKTIONSPHASE

- 3 Aktionsrunden.
- In jeder Aktionsrunde bist du genau 1-mal am Zug.
- Zu Beginn deines Zugs legst du 1 Aktionsmarker auf die nächste freie Zahl deines **Unternehmenstableaus**.

Wähle dann genau 1 Option:

- **Aktionskarte spielen**: Siehe [01.1].
- **Alle Aktionskarten zurücknehmen**: Siehe [01.3].
- **1 Batterie nehmen**: Siehe [01.4].

Die Aktionsphase endet, sobald alle je 3 Aktionen ausgeführt haben.

[01.1] AKTIONSKARTE SPIELEN

01. Wähle obere oder untere Reihe deines **Unternehmenstableaus**.
 02. Lege die Karte auf das am weitesten links freie Aktionskarten-Feld dieser Reihe, auch wenn dieses freie Feld zwischen 2 Karten liegt.
 03. Lege sie so, dass genau 1 **Betriebsfeld** sichtbar bleibt.
 04. Prüfe alle Voraussetzungen im **Rahmen**. Erfüllst du sie nicht, darfst du die Karte nicht spielen.
 05. Zahle oder erhalte den **Zonenwert** gemäß **Rahmen** und **Betriebsfeld**.
 06. Erhalte **Energie**, falls der **Rahmen** dies zeigt. Endet die Linie am kleinen Abschlussymbol, erhältst du keine **Energie**.
 07. Führe den Effekt in der Kartenmitte aus.
 08. Falls ein Bulldozer als Voraussetzung genutzt wurde, bewegt dessen Besitzer ihn nach vollständiger Abhandlung.
- **Eigene Voraussetzung**: Nutzt du deinen eigenen Gegen-

- stand, zahlst du Kosten in den allgemeinen Vorrat.
- **Fremde Voraussetzung**: Nutzt du einen fremden Gegenstand, zahlst du Kosten an dessen Besitzer.
- **Nur fremd / nur eigen**: Die Symbole auf der Karte geben an, ob du nur fremde, nur eigene oder beide Arten nutzen darfst.
- **Alternativkosten**: Manche Karten erlauben Kosten statt **Zonenwert**. Die rote Linie im **Rahmen** zeigt die genauen Alternativkosten. **Batterien** als Alternativkosten gehen zurück in den Batterie-Vorrat.
- **Fremde Voraussetzung + Alternativkosten**: Auch bei Alternativkosten gilt die Zahlungsrichtung der genutzten Voraussetzung; **Batterien** gehen in den Vorrat zurück.
- **Spezial-Aktionskarten**: Können zusätzliche Aktionen und/oder Alternativkosten haben. Dunkler Hintergrund hinter einer Voraussetzung erinnert: nur eigene Gegenstände nutzbar.

[01.2] AKTIONSEFFEKTE IM DETAIL

[01.2A] BAUE 1 STROMMAST

01. Nimm den nächsten Strommast ganz links von deinem **Netztableau**.
02. Stelle ihn auf ein freies Strommast-**Baufeld** oder gemischtes **Baufeld**. Neben dem **Baufeld** muss ein Bulldozer stehen.
03. Erhalte ggf. sofort den Bonus unter dem gerade genommenen Strommast.
04. Wähle auf dem Strommastbonus-Plan 2 orthogonal angrenzende Felder mit oder ohne Strommastbonus-Plättchen.

- **Strommast in Zone A**: Beide gewählten Felder müssen im Bereich A liegen.
- **Strommast in Zone B**: Gewählte Felder müssen in A und/oder B liegen und orthogonal angrenzen.
- **Strommast in Zone C**: Gewählte Felder dürfen irgendwo auf dem Strommastbonus-Plan liegen, müssen aber orthogonal angrenzen.
- **Gewähltes Feld ohne Plättchen**: Erhalte den aufgedruckten Bonus sofort.
- **Gewähltes Feld mit Strommastbonus-Plättchen**: Nimm das Plättchen und lege es auf das passende Feld deines **Unternehmenstableaus**.
- **Passendes Feld bereits mit identischem Plättchen belegt**: Lege das neue Plättchen auf ein leeres Feld so nah wie möglich am passenden Feld. Dabei darf ein Feld verdeckt werden, das eigentlich für ein anderes Strommastbonus-Plättchen bestimmt ist.
- **Passendes Feld bereits mit anderem Plättchen belegt**: Wirf das neue Plättchen ungenutzt ab.
- **Arten von Strommastbonus-Plättchen**: Soforteffekte, Aktionsverbesserungen oder Spielende-Effekte.
- **2 Personen**: Nachdem du deine Plättchen gewählt hast, wirfst du 1 weiteres Plättchen aus wählbaren Bereichen ab. Es muss nicht angrenzen.
- **Rahdo-Variante für 2 Personen**: Das abgeworfene Plättchen muss an eines deiner gewählten Felder angrenzen. Bei gleicher Reihe wird ein angrenzendes Plättchen dieser Reihe abgeworfen; bei gleicher Spalte das 3. Plättchen dieser Spalte. Es kann vorkommen, dass kein Plättchen abgeworfen wird.

[01.2B] BAUE 1 WINDPARK

- Stelle 1 Windpark aus deinem Vorrat auf ein freies Windpark-**Baufeld** oder gemischtes **Baufeld**. Neben dem **Baufeld** muss ein Bulldozer stehen.
- Du baust Windparks, um **Energie** zu gewinnen; jeder **Rahmen** einer Windpark-Aktionskarte gibt auch **Energie**.
- **Energie** kann nie über 14 und nie unter 0 fallen.
- **Energie** ist nicht durch die Anzahl gebauter Strommasten beschränkt.

[01.2C] BEWEGE BULLDOZER

- **Sektor** → **gleicher/angrenzender Sektor**: Bewege 1 Bulldozer zu einem freien **Baufeld** im selben oder angrenzenden Sektor.
- **Sektor** → **Öffentlicher Bereich**: Bewege 1 Bulldozer in den Öffentlichen Bereich.
- **Öffentlicher Bereich**: Hier dürfen beliebig viele Bulldozer stehen.
- **Öffentlicher Bereich** → **Spielplan**: Bewege 1 Bulldozer aus dem Öffentlichen Bereich zu einem freien **Baufeld** irgendwo auf dem Spielplan.
- **Parkplatz**: Bewege 1 Bulldozer aus einem Sektor oder dem Öffentlichen Bereich auf ein Parkplatzfeld und erhalte den aufgedruckten Bonus.

Bulldozer auf Parkplatzfeldern können nicht mehr bewegt werden und bleiben dort bis Spielende.

- **Mehrere Pfeile**: Wähle 1 Bulldozer und bewege ihn pro Pfeil bis zu 1-mal. Du musst nicht alle Bewegungen nutzen. Nicht auf mehrere Bulldozer aufteilen, außer es sind mehrere Bulldozer-Symbole angegeben.

[01.2D] SPIELE 1 VERBINDUNGSPLÄTTCHEN

- Lege 1 eigenes Verbindungsplättchen auf die Aktionskarte.
- Führe den Effekt sofort aus.
- **Start-Verbindungsplättchen**: Erhalte entweder \$3 oder 1 **Energie**.
- Wenn du die Aktionskarte zurücknimmst, geht das Verbindungsplättchen zurück in deinen Spielbereich und ist wieder nutzbar.
- Verbindungsplättchen auf dem Spielplan sind durch rote Verbindungslinien mit Schloss-Symbol mit Vertragsplättchen verbunden.
- Sobald du durch erfüllte Vertragsplättchen 2 Verbindungen zu einem Verbindungsplättchen freigeschaltet hast, darfst du es sofort nehmen.
- Verzweigt eine Verbindungslinie zu mehreren Vertragsplättchen, reicht 1 erfülltes Plättchen dieser Verzweigung.

[01.2E] ERFÜLLE 1 STANDARD-VERTRAGSPLÄTTCHEN

Wähle 1 freigeschaltetes **Standard-Vertragsplättchen** auf dem Spielplan, also kein Fern- oder **Solar-Vertragsplättchen**.

- **Zonenwert**: Du musst den **Zonenwert** der Aktionskarte bezahlen können.
- **Sektor**: In dem Sektor muss mindestens 1 beliebiger Strommast stehen.

- **Transformator:** Dein gewählter Transformator muss freigeschaltet sein.
- **Zone:** Die Zone des Vertragsplättchens muss freigeschaltet sein.
- **Marktsymbole:** Alle **Marktsymbole** auf dem Vertragsplättchen müssen freigeschaltet sein.
- **Netzverbindung:** Falls es nicht dein 1. Vertragsplättchen ist, muss der Transformator mit einem zuvor gelegten Vertragsplättchen auf deinem **Netztableau** verbunden sein.
- **Verbindungslinien:** Dicke graue Linien sind normale Verbindungen; dünne pinkle Linien sind Netzwerk-Linien.
- **Energie:** Du musst die **Energiekosten** des Vertragsplättchens bezahlen können.
- **Netzwerk-Voraussetzungen:** Falls du eine pinke Netzwerk-Linie nutzt, musst du deren Voraussetzung bezahlen können. Lege danach ein Netzwerkplättchen darauf; die Voraussetzung muss später nicht erneut bezahlt werden.

Ablauf:

- Zahle die **Energie**; bewege deinen **Energiemarker** entsprechend nach links.
- Nimm das Vertragsplättchen vom Spielplan.
- Stelle 1 verfügbaren Transformator von deinem **Netztableau** auf das frei gewordene Feld.
- Lege das Vertragsplättchen auf das Feld, von dem du den Transformator genommen hast.
- Erhalte ggf. den aufgedruckten Bonus dieses Transformatorfelds.
- Bewege passende Einkommensmarker für alle **Marktsymbole** mit Einkommenspfeilen.

- **1. Vertragsplättchen:** Der Transformator muss von einem der 3 ganz linken Pfeilfelder genommen werden.
- **Ab dem 2. Vertragsplättchen:** Der Transformator muss mit einem bereits gelegten Vertragsplättchen verbunden sein. Transformatoren dürfen nicht übersprungen werden.
- **Marktsymbol ohne Einkommenspfeil:** Kein Soforteinkommen, kann aber für Wertungen und Effekte zählen.

[01.2E.1] VERBUNDENE VERTRAGSPLÄTTCHEN

- Normalerweise erfüllst du nur 1 Vertragsplättchen.
- Ist das Feld mit einem anderen Feld verbunden, darfst du das verbundene Vertragsplättchen mit derselben Aktion erfüllen.
- Für das 2. Vertragsplättchen zahlst du den **Zonenwert** nicht erneut.
- In allen anderen Belangen gilt das Erfüllen des 2. Vertragsplättchens als eigene Aktion.
- Alle anderen Voraussetzungen gelten erneut: Strommast, **Energie**, **Freischaltung**, Transformator, Netzwerk usw.
- Bei Verbindung über 2 Sektoren muss in jedem Sektor mindestens 1 Strommast stehen.
- Diese Strommasten müssen dieselbe Farbe haben.

[01.2E.2] PAARE

- Manche Vertragsplättchen liegen als Paare aus.
- Pro Paar kann nur 1 Vertragsplättchen erfüllt werden.
- Sobald du 1 Plättchen eines Paares erfüllst, kommt das andere aus dem Spiel.

[01.2F] ERFÜLLE 1 FERN-VERTRAGSPLÄTTCHEN

- **Fern-Vertragsplättchen** erfüllst du wie **Standard-Vertragsplättchen**.
- Ausnahme: **Fern-Vertragsplättchen** haben keine festen **Energiekosten** auf dem Spielplan. Die Kosten stehen oben auf dem Plättchen selbst.
- Kosten können **Energie** und/oder **Batterien** sein und müssen bezahlt werden.
- **Fern-Vertragsplättchen** erhöhen Einkommen „Abgelegten“ und verbessern Wertungsmöglichkeiten.

[01.2G] ERFÜLLE 1 SOLAR-VERTRAGSPLÄTTCHEN

- **Solar-Vertragsplättchen** kannst du nicht mit Basis-Aktionskarten erfüllen.
- **Solar-Vertragsplättchen** erfüllst du wie **Standard-Vertragsplättchen**, aber nur, wenn du das Solar-Symbol aktivierst.
- Auch mit anderen **Marktsymbolen** darf ein **Solar-Vertragsplättchen** nie durch einen Effekt erfüllt werden, der eine andere Vertragsart erfüllt.
- Wähle in der Solarauslage ein Plättchen, das als nächstes erreichbar ist: Beginne bei einem der 2 Pfeile links und folge nach rechts. Du musst das 1. erreichbare Plättchen nehmen; bei Verzweigung wähle 1 der möglichen Plättchen.
- **Solar-Vertragsplättchen** kosten keine **Energie**.
- Stelle den Transformator auf das Feld der Solarauslage, von dem du das Plättchen genommen hast, nicht in eine Zone.

[01.2H] VERKAUFE AUF EINEM AUSLÄNDISCHEN MARKT

- Nur möglich, wenn du eine Aktionskarte auf ein Aktionskarten-Feld der Zone B spielst.
- Wähle 1 Auslandsmarktkarte.
- Zahle die auf der Karte angegebenen **Batterien** aus deinem Vorrat in den Batterie-Vorrat auf dem Spielplan.
- Nimm die Karte in deinen Spielbereich.
- Nimm Einkommen entsprechend der **Marktsymbole** auf der Karte.
- Drehe die Karte um; die 2 sichtbaren **Marktsymbole** können in künftigen Wertungsphasen Geld bringen.
- Fülle die Auslage mit der obersten Karte des passenden Stapels auf.

[01.2I] ERHALTE 1 SPEZIALKARTE

- Wenn du 1 Spezialkarte erhältst, wählst du die Art.
- **Spezialkarte „Aktion“:** Nimm sie auf die Hand. Spiele sie wie eine Basis-Aktionskarte. Sie gehört dir bis Spielende.
- **Spezialkarte „Wertung“:** Behalte sie im Spielbereich. Du darfst sie in einer künftigen Wertungsphase ausspielen. Nach 1 Nutzung wirfst du sie ab.
- Du darfst in jeder Wertung beliebig viele Spezialkarten „Wertung“ spielen.
- Spezialkarten „Wertung“ kosten nichts und werden nicht auf das **Unternehmenstableau** gespielt.
- Nur du profitierst von deiner ausgespielten Spezialkarte „Wertung“.
- Bei 2 Optionen mit roter Trennlinie musst du beim Auspielen wählen.

- **Kronensymbol:** Wirkt auf Mehrheiten in Wertungen.
- **Multiplikator-Symbol:** Belohnung abhängig davon, wie oft du das Kriterium erfüllst. Multiplikator-Spezialkarten dürfen in beliebiger Wertung gespielt werden, nicht nur beim ersten passenden Wertungsplättchen.

[01.2J] NIMM DIR KAPITAL

- Du brauchst einen leeren, freigeschalteten Kapital-Platz am oberen Rand deines **Netztableaus**.
- Ein Kapital-Platz ist freigeschaltet, sobald der zugehörige Strommast gebaut wurde.
- Nimm 1 Kapitalplättchen und lege es auf den freien Platz.
- Erhalte den **Zonenwert** des Aktionskarten-Felds.
- Erhalte zusätzlich das Einkommen deines am weitesten fortgeschrittenen Einkommensmarkers im Farbbereich dieses Kapital-Platzes. Einkommen = Wert unter der aktuellen Spalte des Einkommensmarkers.
- Am Spielende zahlst du \$30 pro Kapitalplättchen auf deinem **Netztableau**.

[01.2K] ANDERE EFFEKTE

- **Anpassen der Zugfolge:** Schiebe deine Zugfolgescheibe auf das Feld unterhalb ihrer aktuellen Position. Dadurch kommst du früher an die Reihe, sobald die Zugfolge angepasst wird.
- **Joker:** Wähle, welche Aktion du ausführst. Das Joker-Symbol im **Rahmen** steht für die Voraussetzungen, die unter jeder Aktion in der Kartenmitte angegeben sind.

Beim Joker bringt nur „Baue 1 Windpark“ **Energie**.

[01.3] NIMM ALLE AKTIONSKARTEN ZURÜCK

Nur erlaubt, falls mindestens 2 Aktionskarten auf deinem **Unternehmenstableau** liegen.

- Nimm alle Aktionskarten von deinem **Unternehmenstableau** zurück auf die Hand.
- Lege alle Verbindungsplättchen auf diesen Karten zurück in deinen Spielbereich.
- Rücke deine **Zeitleistenscheibe** 1 Feld weiter; liegt dort bereits jemand, lege deine Scheibe obenauf.
- Schiebe deine Zugfolgescheibe auf das Feld unterhalb ihrer aktuellen Position. Verändere ihre horizontale Position nicht.
- Ignoriere Schritt 04, falls deine Zugfolgescheibe bereits in der unteren Reihe liegt.

[01.4] NIMM 1 BATTERIE

- Nimm 1 Batterie aus dem Vorrat. Falls keine Batterie im Vorrat ist, passiert nichts.
- Schiebe deine Zugfolgescheibe auf das Feld unterhalb ihrer aktuellen Position. Verändere ihre horizontale Position nicht.
- Ignoriere Schritt 02, falls deine Zugfolgescheibe bereits in der unteren Reihe liegt.

[02] KONSOLIDIERUNGSPHASE

Führt die Konsolidierung grundsätzlich in Zugfolge aus. Sobald ihr die Regeln kennt, könnt ihr den Großteil gleichzeitig abhandeln.

*Zugfolge ist nur relevant bei [02.3] **Batterien** produzieren, falls der Vorrat leer ist, und bei [02.5] **Zeitleistenscheibe** weiterrücken.*

[02.1] AKTIONSMARKER ZURÜCKNEHMEN

- Nimm deine 3 Aktionsmarker zurück neben dein **Unternehmenstableau**.

[02.2] 1 AKTIONSKARTE ZURÜCKNEHMEN

- Nimm die am weitesten rechts liegende Aktionskarte aus der oberen oder unteren Reihe deines **Unternehmenstableaus** zurück auf die Hand.
- Lege alle Verbindungsplättchen auf dieser Karte zurück in deinen Spielbereich.
- Überspringe diesen Schritt, falls du keine Aktionskarte zurücknehmen kannst.

[02.3] BATTERIEN PRODUZIEREN

- Ziehe eine gedachte Linie von deinem **Energiemarker** zu dem Strommast-Feld genau darüber.
- Nimm für jedes sichtbare Batterieproduktions-Symbol auf diesem Feld und links davon 1 Batterie.
- Batterieproduktions-Symbole werden durch Strommastbau freigelegt.
- Der Batterie-Vorrat ist begrenzt. Sind nicht genug **Batterien** da, nimm so viele wie möglich; der Rest verfällt.

[02.4] EINKOMMEN ERHALTEN

- Erhalte Einkommen für jeden deiner Einkommensmarker.
- Die Höhe steht unter der aktuellen Spalte des jeweiligen Einkommensmarkers, direkt über der Strommast-Reihe.

[02.5] ZEITLEISTENSCHEBE WEITERRÜCKEN

- Rücke deine **Zeitleistenscheibe** 1 Feld weiter.
- Falls dort bereits Scheiben liegen, lege deine obenauf.

[03] ZUGFOLGEPHASE

Falls nicht alle **Zeitleistenscheiben** das letzte Feld der **Zeitleiste** erreicht haben:

- Lege alle Zugfolgescheiben aus der oberen Reihe beiseite.
- Schiebe alle Zugfolgescheiben aus der unteren Reihe nach oben. Sortiere sie nach der **Zeitleiste**.
- Lege die zuvor beiseitegelegten Scheiben oben auf die **Zugfolgeleiste**. Sortiere auch sie nach der **Zeitleiste**.
- Prüfe, ob alle Scheiben das nächste Wertungsfeld erreicht oder überschritten haben. Falls ja: Wertungsphase. Falls nein: nächste Aktionsphase.

- **Sortierung:** Wer auf der **Zeitleiste** weiter vorne/rechts liegt, kommt auf der **Zugfolgeleiste** weiter vorne/links.

→ **Gleichstand auf Zeitleiste:** Höher liegende Scheibe gilt als weiter vorne.

Falls alle **Zeitleistenscheiben** das letzte Feld erreicht haben, springe zur Schlusswertung.

[04] WERTUNGSPHASE

Eine Wertung findet nur statt, wenn nach der Zugfolgephase alle Scheiben das nächste Wertungssymbol erreicht oder überschritten haben. Jedes Wertungsplättchen wird nur 1-mal pro Partie abgehandelt.

→ Falls keine Wertung ausgelöst wurde, beginnt das nächste Jahr.

[04.1] ERSTE WERTUNG

→ Berücksichtige nur die obere Hälfte des ersten Wertungsplättchens.

01. Alle erhalten die Belohnung rechts auf dem Plättchen so oft, wie sie die linke Seite erfüllen.
02. Spiele Spezialkarten „Wertung“ aus.
03. Decke Einkommensmarker wieder auf.

→ **Einkommensmarker umdrehen:** Spezialkarten „Wertung“ können Einkommensmarker umdrehen, um Mehrfachwertung zu verhindern.

→ **Einstiegs-Wertungsplättchen I:** Zähle nur erfüllte Vertragsplättchen aus Zone A auf deinem **Netztableau**.

→ **Einstiegs-Wertung I:** Zähle **Marktsymbole** Wohnungen, Industrie, Erholung und Gewerbe auf Zone-A-Vertragsplättchen. Multipliziere jeweils mit deinem aktuellen Einkommen dieses Markts.

Einstiegs-Wertungsplättchen I kann nicht durch Spezialkarten „Wertung“ oder andere Plättchen verbessert werden.

[04.2] ZWEITE WERTUNG

→ Berücksichtige nur die untere Hälfte des zweiten Wertungsplättchens.

01. Wer das Kriterium links am häufigsten erfüllt, erhält die Belohnung rechts 1-mal.
02. Bei Gleichstand erhält niemand die Belohnung.
03. Spiele Spezialkarten „Wertung“ aus.
04. Decke Einkommensmarker wieder auf.

→ **Einkommensmarker umdrehen:** Spezialkarten „Wertung“ können Einkommensmarker umdrehen, um Mehrfachwertung zu verhindern.

→ **Einstiegs-Wertungsplättchen II:** Prüfe Mehrheiten bei Wohnungen, Industrie, Erholung, Gewerbe und Abgelegenen.

→ **Quellen für Marktsymbole:** Vertragsplättchen auf **Netztableaus** inklusive Solar/Fern, Strommastbonus-Plättchen auf **Unternehmenstableaus**, Verbindungsplättchen, ausgespielte Spezialkarten „Wertung“, Auslandsmarktkarten.

→ **Belohnung je Marktsymbol:** Wer die Mehrheit hat, erhält sein aktuelles Einkommen dieses Markts. Bei Gleichstand erhält niemand die Belohnung.

[04.3] SCHLUSSWERTUNG

Die Schlusswertung findet statt, sobald alle **Zeitleistenscheiben** das letzte Feld erreicht oder überschritten haben. Scheiben werden nicht über das Ende hinausgezogen.

01. Werte die Schlusswertungsplättchen. Berücksichtige obere und untere Hälfte.
02. Werte zuerst das obere Schlusswertungsplättchen, dann das untere.
03. Der obere Teil wird wie die erste Wertung behandelt: alle können werten.
04. Der untere Teil wird wie die zweite Wertung behandelt: nur Mehrheit wertet, Gleichstand = niemand.
05. Spiele verbliebene Spezialkarten „Wertung“ aus.
06. Werte Strommastbonus-Plättchen mit rotem Banner.
07. Zahle \$30 pro Kapitalplättchen.
08. Vergleiche Geld. Meistes Geld gewinnt.

→ **Beispiele für Strommastbonus-Schlusswertung:** \$2 pro eigenem Strommast, Einkommen passend zu Auslandsmarkt-Marktsymbol, Kapital kostet \$15 statt \$30, beliebiges Einkommen nehmen.

→ **Gleichstand:** Wer von den Beteiligten mehr Strommasten auf dem Spielplan hat, gewinnt.

→ **Weiterer Gleichstand:** Beteiligte teilen sich den Sieg.

GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

[M.1] NETZTABLEAU UND FREISCHALTUNG

→ Strommasten schalten Spalten von links nach rechts frei.
→ Du darfst auf Elemente einer Spalte erst zugreifen, wenn der zugehörige Strommast gebaut wurde.

→ **Ausnahme:** Die **Energieleiste** gehört zu keiner Spalte und erfordert keine Strommasten.

→ **Zonen:** Stufe 1 schaltet Zone A und B frei. Stufe 4 schaltet Zone C frei.

→ **Marktsymbole:** Stufe 1 schaltet Wohnungen, Abgelegenen und Solar frei; Stufe 2 schaltet Industrie und Erholung frei; Stufe 3 schaltet Gewerbe frei.

→ **Solar-Vertragsplättchen** sind zu Beginn alle freigeschaltet, unabhängig von ihren **Marktsymbolen**.

[M.2] EINKOMMEN

→ **Marktsymbole** mit 1 oder 2 grünen Einkommenspfeilen bewegen beim Erfüllen den passenden Einkommensmarker 1 oder 2 Schritte.

→ Einkommensgrenzen sind schraffierte Linien auf den Einkommensleisten.

→ Du darfst Einkommensmarker nicht über nicht freigeschaltete Grenzen bewegen.

→ Schritte, die über eine nicht freigeschaltete Grenze hinausgehen würden, verfallen.

→ Du darfst Vertragsplättchen trotzdem erfüllen, auch wenn dadurch Einkommen teilweise oder vollständig verfällt.

→ Sobald dein erster Einkommensmarker erstmals den dunkelgrünen Bereich erreicht, erhältst du 1 Spezialkarte.

Dieser Bonus wird nur 1-mal insgesamt ausgelöst, nicht pro Einkommensmarker.

→ Erreicht oder überschreitet ein Einkommensmarker ein Feld mit aufgedrucktem Marktsymbol + Einkommenspfeil, rücke den zugehörigen Einkommensmarker sofort 1 Feld weiter.

[M.3] VERTRAGS- UND MARKTSYMBOLS

- **Standard-Vertragsplättchen:** Einer Zone zugeordnet.
- **Besonderes Vertragsplättchen:** Fern oder Solar.
- **Beliebiges Vertragsplättchen:** Standard oder Besonderes.
- **Beliebiges Vertragsplättchen mit 2 Marktsymbolen:** Zählt unabhängig von Einkommenspfeilen.
- **Beliebiges lukratives Vertragsplättchen:** Umfasst Standard-, Fern- und **Solar-Vertragsplättchen**.
- **Wohnungs-Vertragsplättchen:** Kann weitere **Marktsymbole** zeigen und bleibt trotzdem Wohnungs-Vertragsplättchen.
- **Standard-Wohnungs-Vertragsplättchen:** Schließt Solar- und **Fern-Vertragsplättchen** aus.
- **Alle Wohnungs-Vertragsplättchen:** Schließt Solar- und **Fern-Vertragsplättchen** ein.

[M.4] ZEITLEISTE UND ZUGFOLGE

- **Zeitleistenscheiben** rücken durch „alle Aktionskarten zurücknehmen“ und in der Konsolidierungsphase vor.
- Aktionen, die deine **Zeitleistenscheibe** bewegen, können Wertungsphasen früher auslösen.
- Vorrücken auf ein besetztes Feld: Lege deine Scheibe obenauf.
- Bei **Zeitleisten-Gleichstand** gilt die obere Scheibe als weiter vorne.
- Zugfolgescheiben in der unteren Reihe werden bei der Zugfolgephase zuerst nach oben gelegt und vor den zuvor oben liegenden Scheiben einsortiert.

VARIANTEN

- Varianten können beliebig kombiniert werden.
- **Längere Partie:** Lege die längere **Zeitleiste** über die aufgedruckte **Zeitleiste**. Verschiebt den Fokus weg von Wertungsphasen.
- **Einstiegs-Wertungsplättchen:** Für die 1. Partie empfohlen; ersetzen die 1. und 2. Wertung, normale Wertungsplättchen bleiben für Schlusswertung.
- **Vorgegebene Strommastbonus-Verteilung:** Alternative zur zufälligen Verteilung; gleicht Zugfolge aus, führt aber zu langsamerem Fortschritt zu Beginn.
- **Beschränkung der Vertragsplättchen:** Ein Vertragsplättchen darf nur in eine Spalte unterhalb oder rechts des Strommast-Feldes gelegt werden, das den Zugriff freischaltet.
- **Industrie-/Erholungs-Marktsymbole:** Nur in Spalten 2-7; falls Zone C, nur in Spalten 4-7.
- **Eingeschränkte Lagerkapazität für Batterien:** Nach Batterieproduktion musst du **Batterien** abwerfen, bis du nur noch so viele hast wie freie Strommast-Felder auf deinem **Netztableau**. Das 1. Strommast-Feld produziert keine Batterie, zählt aber als Lagerplatz für 1 Batterie. Zwischen Produktionen darfst du beliebig viele **Batterien** lagern; Kapazität wird nur in der Konsolidierungsphase geprüft. Nicht für die 1. Partie empfohlen.