



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## WASSERKRAFT (1-4 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

In Wasserkraft leitet jeder von euch ein nationales Energieunternehmen und versucht, die Mitspieler bei der Versorgung des Kontinents mit Energie auszustechen. Ihr werdet Staumauern und Turbinenhäuser bauen und sie durch Rohrwerke verbinden. Mit aufgestautem Wasser erzeugt ihr Energie um Verträge zu erfüllen. Wer die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnt.

### SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 8-11** & **Seite 3** der **Leeghwater**-Anleitung.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Die Bauscheibe:** Maschinen gehen **nicht** verloren, sie sind nur eine Zeit lang im Einsatz. Erst nach einer vollständigen Drehung der Bauscheibe sind sie wieder verfügbar.

*Die Bauscheibe wird mit jeder **Bauaktion**, in der **Werkstatt**, durch **Verträge** oder **Einkommen** gedreht.*

→ **Einkommen („I“-Symbol):** Auf deinem Unternehmensplan. Du erhältst es **sofort**, sobald Du es freischaltest und außerdem in jeder **Einkommensphase**.

*Siehe [ I ] **Einkommen & Quellwasser** (Spielablauf)*

→ **Fortschrittliche Regeln:** Diese sind in **Magenta** geschrieben (als Anfänger ignorieren!).

→ **Hydro:** Die Währung in Wasserkraft.

*Du erhältst Hydro in der **Bank**, über **Verträge**, **Einkommen** oder in der **Wertungsphase**.*

→ **Leeghwater-Erweiterung:** Benötigt das **Grundspiel** inkl. der **Fortgeschrittenen Regeln**.

→ **Managementplan:** Der Worker-Placement-Plan.

→ **Maschinen (Bagger (braun) & Betonmischer (grau):** Maschinen sind Baressourcen und werden **nicht** verbraucht.

*Du erhältst Maschinen in der **Maschinenausstellung**, über **Verträge** und **Einkommen**.*

→ **Spielplan:** Das Spielfeld mit Berggrafik, auf dem gebaut wird.

→ **Unternehmensplan:** Dein Spielertableau.

→ **Wasser:** Fließendes Wasser wird für die Energieproduktion benötigt.

*Du platzierst Wasser über das **Wasser-Management**, über **Verträge**, **Einkommen** und die **Quellen** selbst.*

## SIEGPUNKTE ERHALTEN

### WÄHREND JEDER RUNDE

- durch das **Einkommen** auf eurem Unternehmensplan.
- durch die Erfüllung einiger **Verträge**.
- durch die Benutzung einiger fortschrittlicher **Technologien**.

### AM ENDE JEDER RUNDE

- durch **Produktion** der meisten Energieeinheiten (I. & II.)
- durch **Produktion** von genügend Energie (mind. 6), um an der Rundenwertung teilzunehmen.

### AM ENDE DES SPIELS

- durch die Erfüllung von **Zielpfättchen**.
- für **Maschinen** und **Geld** in eurem Vorrat.
- für **gestautes Wasser** hinter euren Staumauern.

## GRUNDLEGENDE KONZEPTE

### DER SPIELPLAN

Der Spielplan ist in 3 Bereiche unterteilt: **Berge**, **Hügel** und **Vorland** (von oben nach unten). Jedes Tal auf dem Spielplan bietet Baufelder für eure Bauwerke. Durch die farbigen Rohre könnt ihr Wasser von einer Staumauer an einem Tal zu einem Turbinenhaus an einem anderen Tal leiten.

## BAUWERKE

Es gibt 3 Arten von Bauwerken: **Staumauern**, **Rohrwerke** und **Turbinenhäuser**. Staumauern werden aus 2 Bauteilen errichtet: **Grundmauern** und **Erhöhungen**.

→ **Grundmauern**, **Rohrwerke** und **Turbinenhäuser** werden nur auf **freien** Baufeldern errichtet.

→ **Erhöhungen** werden nur auf **eigenen** Grundmauern oder **eigenen** Erhöhungen errichtet.

***Nie** auf **neutrale** oder **gegnerische** Grundmauern/Erhöhungen!*

*Eine Staumauer besteht also aus **1 Grundmauer** und bis zu **2 Erhöhungen**.*

## WASSER

Wassereinheiten kommen in Form von Wassertropfen auf den **Quellenplättchen** am oberen Ende des Spielplans zu Beginn jeder Runde ins Spiel.

→ Wasser fließt im Normalfall **bergab** durch Flüsse, welche die Täler verbinden.

*Sobald eine Wassereinheit durch das letzte Tal im unteren Teil des Vorlands geflossen ist, wird sie vom Spielbrett entfernt.*

Durch **Staumauern** wird die natürliche Bewegung des Wassers unterbrochen. Die **Ausbaustufe** einer Staumauer gibt dabei an, wie viele Wassereinheiten ihr damit stauen könnt. Übersteigt die Wassermenge die Ausbaustufe der Staumauer, fließt der Überschuss weiter in Richtung Tal.

→ **Wassertropfen** werden **immer einzeln und nacheinander** bewegt, von oben nach unten.

→ **Gestautes Wasser** kann **nur dann** bewegt werden, wenn ihr eine **Produktionsaktion** durchführt.

## ENERGIEPRODUKTION

Zur **Energieproduktion** benötigt ihr 3 Komponenten: **1 Turbinenhaus**, **1 Staumauer** (eigene/neutral) mit mind. 1 gestauten Wassereinheit und **1 Rohrwerk**, das beide Bauwerke verbindet.

## VERBINDUNGEN

→ **Dunkle Leitungen:** bestehende Verbindungen innerhalb eines Tals.

→ **Farbige Leitungen:** mögliche Verbindungen zwischen zwei Tälern.

***Farbige Leitungen aktivieren:** Baue am oberen Ende ein Rohrwerk. Ein Rohrwerk verbindet alle Staumauern im oberen Tal mit allen Turbinenhäusern im unteren Tal*

*Eine Staumauer und ein Turbinenhaus in demselben Tal gelten **nicht** als verbunden!*

## ENERGIEPRODUKTION STARTEN

→ Die **Staumauer** muss dir gehören oder neutral sein.

→ Das **Turbinenhaus** muss dir gehören.

→ Das **Rohrwerk** kann einem beliebigen Spieler gehören.

***Fremde Rohrwerke nutzen:** Zahle 1 Hydro pro transferierter Wassereinheit an den Besitzer des Rohrwerks. Außerdem erhält dieser 1 SP pro Wassereinheit.*

Bewegt **alle Wassereinheiten** von der Staumauer zu eurem Turbinenhaus. Das verbindende Rohrwerk hat einen Produktionswert. Jede Wassereinheit, die durch das Rohrwerk fließt, erzeugt Energieeinheiten entsprechend dieses Wertes.

Nach der Produktion fließen die Wassereinheiten aus dem genutzten Turbinenhaus in das dortige Tal und weiter entlang der Flüsse, bis sie von einer anderen Staumauer gestaut werden oder das Spielfeld verlassen.

## ENERGIE NUTZEN

Haltet produzierte Energie auf der **Energieleiste** fest. Hier entscheidet sich, wie viel Geld ihr am Ende der Runde erhaltet und wer sich in jeder Runde für das Bonusplättchen oder die größte Energieproduktion qualifiziert.

## VERTRÄGE

Zusätzlich zum Fortschreiten auf der Energieleiste könnt ihr bei der Energieproduktion auch einen **Vertrag erfüllen**. Jeder Vertrag zeigt auf der linken Seite, wie viel Energie ihr dafür produzieren müsst. Erhältet anschließend **sofort** die Belohnung auf der rechten Seite.

*Jeder Vertrag kann **nur 1x pro Spiel** erfüllt werden.*

*Bei jeder Produktion dürft ihr **nur 1 Vertrag** erfüllen!*

## SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über **5 Runden** mit jeweils **5 Phasen**:

- I. Einkommen & Quellwasser
- II. Aktionen
- III. Wasserfluss
- IV. Wertung
- V. Rundenende

## [ I ] EINKOMMEN & QUELLWASSER

*Diese Phase wird von allen Spielern gleichzeitig durchgeführt.*

**01. Erhältet Einkommen:** Jeder von euch erhält das auf seinem Unternehmensplan freigeschaltete **Einkommen**. Einkommen muss durch das Errichten von Bauwerken freigeschaltet werden.

*Gebaute **Turbinenhäuser** schalten kein Einkommen frei, stattdessen geben sie einen Bonus bei der **Energieproduktion**.*

**02. Neue Wassereinheiten:** Platziert Wassereinheiten auf die Quellenplättchen, abhängig von der aktuellen Rundenzahl.

*In der 5. Runde werden **keine** neuen Wassereinheiten platziert!*

*Siehe **Einkommen** (Schlüsselbegriff)*

## [ II ] AKTIONEN

***Aktionsfelder** findet ihr sowohl auf dem **Managementplan** als auch auf eurem **Unternehmensplan**.*

Führt reihum jeweils genau **1 Aktion** durch bis alle gepasst haben. Wenn ihr am Zug seid, **müsst** ihr Arbeiter auf 1 freies Aktionsfeld einsetzen und die dortige Aktion nutzen.

*Jedes Aktionsfeld benötigt **1-3 Arbeiter** und ggfs. **Extrakosten** (rote Umrandung) für **1 Aktion**.*

Die Aktivierung **roter Felder** kostet zusätzlich **3 Hydro**!

Siehe **Aktionen im Detail**

### [ III ] WASSERFLUSS

Alle Wassereinheiten auf den Quellen fließen nach den bekannten Regeln abwärts durch die Flüsse und Täler.

Siehe **Wasser (Grundlegende Konzepte)**

### [ IV ] WERTUNG

**5. Runde?** Das Spiel endet nach dieser Phase.

**01.** Das **führende Unternehmen** auf der Energieleiste erhält 6 SP, das zweite Unternehmen 2 SP.

**Gleichstand:** Addiert die Punkte und verteilt sie gleichmäßig.

**02.** Erhältet **Geld** gemäß eurer Position auf der Energieleiste.  
→ Entsprechend dem Feld, das Du erreicht/überschritten hast.  
→ **Keine Energie produziert?** Erhalte 3 Hydro & verliere 3 SP.

**03.** Erhältet **SP** für das **aktuelle Bonusplättchen**.

Das **aktuelle Bonusplättchen** ist das am weitesten links liegende. Es markiert gleichzeitig auch aktuellen Abschnitt.

→ **Voller Bonus:**  
Dein Marker befindet sich mindestens im aktuellen Abschnitt.  
→ **Reduzierter Bonus:**  
Dein Marker befindet sich in einem niedrigeren Abschnitt. Erhalte den aktuellen Bonus **abzüglich 4 SP** pro fehlendem Abschnitt.

Durch den Abzug kannst Du **niemals** SP verlieren! Im schlimmsten Fall erhältst Du 0 SP durch das Bonusplättchen..

→ **Kein Bonus:**  
Dein Marker befindet sich noch vor dem ersten Abschnitt (vor Feld 6 der Energieleiste). Du erhältst keine SP.

**04.** Legt das **aktuelle Bonusplättchen** ab.

### [ V ] RUNDENENDE

Ermittelt die neue Spielerreihenfolge anhand der Energieproduktion der aktuellen Runde und ordnet die Reihenfolgemarken.

- Bewegt alle Energiemarken **zurück auf das Feld 0**.
- Nehmt alle **Arbeiter** von Aktionsfeldern wieder zurück.
- **Deckt 3 neue fortgeschrittene Technologien** auf. **Verbraucht** zuerst Stapel I, dann II, dann III.
- **Deckt 3 neue Auftragsarbeiten** auf. **Verbraucht** zuerst Stapel A, dann B, dann C.

### ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der **Wertung der 5. Runde**.

- 01.** Erhalte SP für die Erfüllung des **Zielpplättchens**.  
→ 15/10/5 SP für Platz 1/2/3.  
→ **Gleichstandsbrecher:** Teilt die Punkte auf (abgerundet).
- 02.** Erhalte SP für deine **restlichen Ressourcen** (Maschinen & Hydro) in deinem Vorrat (nicht auf dem Produktionsrad!).  
→ Je 5 Ressourcen = 1 SP.
- 03.** Erhalte 1 SP pro **Wassereinheit** vor deinen Staudämmen.
- 04.** Erhalte SP für die von dir aktivierten **Privaten Gebäude**.  
Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

→ **Gleichstandsbrecher:** größte Energieproduktion innerhalb der letzten Runde.

### AKTIONEN IM DETAIL

#### BAUAKTION

Bauwerke werden immer **von links nach rechts** gebaut.

- 01.** Setze Arbeiter auf das erste **freie Aktionsfeld**, oben auf deinem **Unternehmensplan**.
- 02.** Lege das entsprechende **Technologieplättchen** in das obere Segment deiner Bauscheibe.
- 03.** Lege zusätzlich die **benötigten Maschinen** in das Segment der Bauscheibe, unterhalb des Technologieplättchens.
- 04.** **Drehe** deine Bauscheibe um 1 Schritt im Uhrzeigersinn.
- 05.** Platziere das **Bauteil** auf dem Spielplan. Es ist sofort einsatzbereit.

Wenn Du beim Bei ein **Einkommen freischaltest**, erhältst Du diese **sofort!**

Siehe **Bauwerke (Grundlegende Konzepte)**

### BAUWERKE IM DETAIL

#### GRUNDMAUERN

- Werden auf **freien Grundmauer-Baufeldern** gebaut.
- Kosten **3/4/5 Bagger + ggfs. Zusatzkosten**.
- Stauen **1 Wasser**.

**Nur 1 eigene Grundmauer pro Tal!**

#### ERHÖHUNGEN

→ Werden auf **eigene Grundmauern** oder **eigene Erhöhungen** gebaut. Ignoriere eventuelle Zusatzkosten des Baufeldes.

**Maximal 2 Erhöhungen pro Grundmauer!**

- Kosten **2/3/4 Betonmischer**, **keine Zusatzkosten**.
- Erhöhen die **Menge an Wasser**, die gestaut werden kann.

#### ROHRWERKE

- Werden auf **freien Rohrwerk-Baufeldern** gebaut.
- Kosten **2 Bagger x Produktionswert** der Verbindung.

#### TURBINENHÄUSER

- Werden auf **freien Turbinenhaus-Baufeldern** gebaut.
- Kosten **2 Betonmischer + 1 Betonmischer** pro an **bereits gebautem eigenen Turbinenhaus + ggfs. Zusatzkosten**.

**Nur 1 eigenes Turbinenhaus pro Tal!**

#### KRAFTWERKS-STEUERUNG

Hier produzierst Du Energie inkl. Bonus/Malus des Aktionsfeldes.

Du kannst die Energieproduktion **nicht** durchführen, wenn Du **weniger als 1 Energie** produzieren würdest!

Siehe **Energieproduktion (Grundlegende Konzepte)**

#### WASSER-MANAGEMENT

Das **Wasser-Management** ermöglicht folgende Optionen:

- Platziere **2 Wassereinheiten** auf **bis zu 2** Quellenplättchen.
- Platziere **1 Wassereinheit**. Diese fließt sofort.

Siehe **Wasser (Grundlegende Konzepte)**

#### BANK

Nimm so viele **Hydro**, wie Du Arbeiter auf dieses Feld platzierst.

- Als 1 Aktion darfst Du **beliebig viele** Arbeiter einsetzen.
- Dieses Feld wird **nicht** von Arbeitern anderer Spieler blockiert.

#### WERKSTATT

Dreht eure **Bauscheibe** um so viele Segmente im Uhrzeigersinn weiter, wie es die Zahl auf der Aktion angibt.

**Nach jeder Teildrehung:** Nimm das Technologieplättchen und alle Maschinen vom Rad zurück in den Vorrat, die sich nun im oberen Segment befinden.

#### MASCHINENAUSSTELLUNG

Zahle die Kosten auf der linken Seite, um die **Maschine(n)** auf der rechten Seite zu erhalten.

### NOTARIAT

Das **Notariat** ermöglicht folgende Optionen:

- Nimm 1 **privates Vertragsplättchen**.
- Nimm 2 **private Vertragsplättchen** und zahle 1 Hydro.

Du darfst **nie** mehr als 3 **offenen Vertragsplättchen** besitzen.

**Neue Verträge werden erst am Ende deines Zuges aufgedeckt!**

### PATENTAMT

Zahle **5 Hydro** und nimm dir das zur Aktion gehörende **fortgeschrittene Technologieplättchen**.

**Neue fortgeschrittene Technologien** kommen erst am Ende der Runde ins Spiel.

Siehe **[ V ] Rundenende (Spielablauf)**

### AUFTRAGSARBEIT

- Lege die **Maschinen** aus deinem **Vorrat** (linke Seite) ab und erhalte sofort die **Erträge** (rechte Seite).
- Lege das **erfüllte Auftragsplättchen** neben deinen Unternehmensplan.

### GEBÄUDE BAUEN

Gebäude werden **nicht** auf dem Spielplan errichtet, sondern auf dem **Managementplan**. Durch den Bau eines Gebäudes aktivierst Du das dazugehörige **private Gebäudeplättchen**.

### ABWEICHUNGEN VON DER NORMALEN BAUAKTION:

- Die **Kosten** von Gebäuden stehen auf den **privaten Gebäudeplättchen**.

**Nur 1 Gebäude pro Spieler pro privatem Gebäudeplättchen!**

### PRIVATE GEBÄUDE AKTIVIEREN

Die **Aktionen** privater Gebäude kannst Du nur nutzen, wenn Du sie mit einem Gebäude aktiviert hast.

**Nur 1 Aktivierung pro Spieler pro priv. Gebäudeplättchen!**

## WASSERKRAFT AUTOMA (1-3 SPIELER)

### ÜBER DEN AUTOMA

- Mit dem Automa kannst Du Wasserkraft auch **solo** gegen 1-3 Gegenspieler spielen.
- Der Automa kann aber auch bei 2/3 Spieler ein **4 Spieler-Spiel** simulieren.
- Der Automa verwendet immer die **fortgeschrittenen Regeln** des Grundspiels.
- Der Automa ist auch mit der **Leegwater-Erweiterung** kompatibel.

### ALLGEMEINE AUTOMA-REGELN

- **Automa nutzen kein Geld:** Wenn Automa **Hydro** erhalten/zahlen würden, erhalten/zahlen sie stattdessen **Siegpunkte**.
- **Automa nutzen keine Chefingenieure:** Außer auf Stufe *Sehr schwer* nutzen Automa **keine Chefingenieure** oder **Spezialfähigkeiten** ihrer Unternehmen.
- **Automa nehmen keine Vertragsplättchen:** Automa erfüllen Verträge direkt aus der Auslage.
- **Automa können fortschrittliche Technologien erwerben:** Sie nutzen aber nur die Basisfunktion, nicht die Sonderfähigkeit.
- **Zielpplättchen:** Automa erhalten immer **5 Zusatz-Siegpunkte**.
- **Genügend Arbeiter für die letzte Aktion:** Automa können ihre **letzte Aktion** auch mit weniger Arbeitern aktivieren. (z.B. 1 Arbeiter für eine Aktion einsetzen, die eigentlich 2 Arbeiter erfordert.)

### AUTOMA BAUAKTIONEN

Um zu bauen, platziert der Automa so viele Arbeiter, wie auf dem **Automa-Plättchen** angegeben. **Ignoriere die Aktionsfelder.**

### AUTOMA MANAGEMENTAKTIONEN

Um eine Managementaktion durchzuführen, platziert der Automa so viele Arbeiter, wie auf dem **Automa-Plättchen** angegeben. **Ignoriere die Aktionsfelder.** Er blockiert mit diesen Arbeitern das erste noch freie Feld in dieser Kategorie - erst links von oben nach unten, dann rechts. Ist kein Feld mehr frei, platziert er Arbeiter neben dem letzten Feld. Auch Kosten bzw. Zusatzkosten für rote Felder werden vom Automa ignoriert.

*Die Arbeiter blockieren immer **genau 1 Aktionsfeld**, egal ob **mehr oder weniger Arbeiter** eingesetzt werden als auf dem Aktionsfeld abgebildet.*

### SPIELAUFBAU

01. Weise jedem Automa ein **Tableau** und das **Spielmaterial** einer Farbe zu.
02. Der Automa erhält **keine Chefingenieure** oder **Startverträge**.

03. Automa sind in der **Spielerreihenfolge** zu Spielbeginn immer vor den menschlichen Spielern an der Reihe.
04. Der Automa beginnt mit je **16 Siegpunkten**.
05. Mische die **Automa-Plättchen** und lege den Stapel bereit.

### AKTIONEN IM DETAIL

Immer, wenn ein Automa am Zug ist, drehe das **oberste Plättchen** des **Automa-Stapels** um und lege es auf den **Automa-Ablagestapel**. Damit sind immer 2 Plättchen sichtbar. Der Stapel zeigt die **Aktionenseite**, der Ablagestapel zeigt die **Kriterienseite**.

Die sichtbare Aktionenseite bestimmt, welche Aktion der Automa durchführt. Prüfe erst die linke Spalte, gefolgt von der mittleren und der rechten, jeweils von oben nach unten, welche Aktion möglich ist und führe die erste mögliche aus.

*Führt der Automa eine Aktion mit **gestricheltem Rahmen** aus und hat anschließend noch mind. 1 Arbeiter, führt er eine weitere Aktion desselben Automa-Plättchens aus.*

*Die Anzahl der **Arbeiter**, die **Kosten** und die **Effekte** sind immer auf dem **Automa-Plättchen** angegeben!*

### WASSER-MANAGEMENT

- Führe diese Aktion nur durch, wenn mind. 1 eingesetzte Wassereinheit zu 1 Automa-Staumauer fließen und dort gestaut würde.
- Gelangt die 1. Wassereinheit zu einer Automa-Staumauer, die 2. aber nicht, setzt der Automa nur 1 Wassereinheit ein.

*Bei mehreren Möglichkeiten gibt das Kriterienplättchen die Reihenfolge der Quellen von oben nach unten an (A-D).*

### KRAFTWERKS-STEUERUNG

Der Automa produziert, falls die **folgenden Bedingungen** alle erfüllt sind, dort Energie, wo er den **höchsten Ertrag** erzielt:

01. **Vollständiges System**, mit dem der Automa produzieren kann, ist vorhanden (Staumauer mit Wasser, Rohrwerk und Turbinenhaus).
02. Der Automa ist **nicht erster** auf der Energieleiste und hat gleichzeitig noch **nicht genug Energie** produziert, um den Rundenbonus zu erhalten.
03. Die zu produzierende Energie reicht aus, um einen **ausliegenden Vertrag** zu erfüllen. Sind mehrere Verträge möglich, wählt er den am weitesten rechts liegenden.

*Gibt es mehrere Möglichkeiten für den höchsten Ertrag, wählt der Automa wenn möglich Wasser von **neutralen** Staumauern.*

### NOTARIAT

Der Automa entfernt die **2 ausliegenden Verträge** der an-

gegebenen Farbe aus dem Spiel. Anschließend rückt er seinen **Energiemarker** um 2 Felder vor.

### BAUAKTION

Der Automa baut, sofern alle folgenden **Bedingungen erfüllt** sind, das angegebene Bauteil.

01. Das **Bauwerk** ist auf dem Tableau noch vorhanden.
02. Ein **Technologieplättchen** (einfach oder **fortgeschritten**) für dieses Bauwerk ist noch vorhanden.
03. **Maschinen** sind noch vorhanden.
04. **Bauplatz** ist noch vorhanden.
05. Wähle das 1. Gebäude (je nach Symbol) **von oben nach unten bzw. unten nach oben**, für das er die nötigen **Maschinen** hat.

*Ein Automa benutzt niemals die Aktionsfelder seiner privaten Gebäude. Sobald ein Automa allerdings ein Gebäude aktiviert hat, gilt für die Spieler das dazugehörige **linke Aktionsfeld** (ohne Zusatzkosten) als belegt.*

### REGELN ZUR PLATZIERUNG VON BAUTEILEN

*Die Kriterien sind auf **S. 11 der Automa-Anleitung** erläutert.*

- **Kann das Bauteil das 3. Bauteil eines Systems sein?** Gibt es einen einzigen Bauplatz, auf dem der Automa ein System (Staumauer, Rohrwerk & Turbinenhaus) **vervollständigen** könnte? **Baue dort.**
- **Prüfe das obere Kriterium:** Ergibt das **obere Kriterium** einen einzigen Bauplatz für den Automa? **Baue dort.**
- **Prüfe das mittlere Kriterium:** Ergibt das **mittlere Kriterium** einen einzigen Bauplatz für den Automa? **Baue dort.**
- **Prüfe das untere Kriterium:** Ergibt das **untere Kriterium** einen einzigen Bauplatz für den Automa? **Baue dort.**
- **Prüfe die Zahl:** Finde mit der Zahl und der **Übersichtskarte** den ersten passenden Bauplatz. **Baue dort, wenn möglich auf ein Feld ohne roten Rand.**

*Die Zahlen geben alle möglichen Bauplätze des Spielplans an, von 1 (links oben) bis 12 (rechts unten). Die Buchstaben A (links) und B (rechts) beziehen sich jeweils auf die möglichen Bauplätze der Rohrwerke.*

### WERKSTATT

Der Automa dreht seine **Bauscheibe** weiter, wenn sie nicht komplett leer ist.

### MASCHINENAUSSTELLUNG

Außer in der 5. Runde erhält der Automa die angegebenen **Maschinen** und zahlt für sie mit **Siegpunkten**.

### PATENTAMT

Zahle **2 Siegpunkte** und nimm dir das zur Aktion gehörende **fortgeschrittene Technologieplättchen**.

*Neue **fortgeschrittene Technologien** kommen erst am Ende der Runde ins Spiel.*

### AUFTRAGSARBEIT

Der Automa führt, falls er kann, eine Auftragsarbeit aus. Falls mehrere Auftragsarbeiten möglich sind, bestimmt das Automa-plättchen die Reihenfolge (Die Reihenfolge ist um 90° gekippt gedruckt).

*Kann ein Automa mit einer Auftragsarbeit einen **Vertrag** erfüllen, so tut er das. Bei mehreren möglichen Verträgen mit demselben Wert wählt er den **rechts liegenden Vertrag**.*

### EINFACHE AKTION: WERKSTATT

Ist das **Drehrad nicht leer?** Der Automa dreht es um 1 Position.

### EINFACHE AKTION: MASCHINENAUSSTELLUNG

*Nicht in der letzten Runde!*

Der Automa kauft **1 Maschine für 3 SP**. Er kauft die Art Maschine, von der er weniger im Vorrat hat. Gleichstand = 1 Bagger.

### EINFACHE AKTION: BANK

Der Automa stellt **1 Arbeiter** in die Bank und erhält **1 SP**.

### SCHWIERIGKEITSGRADE

- **Schwachstrom (Einfach): Einkomme und Produktionsbonus:** Der Automa erhält **kein Einkommen** aus seinem Unternehmensplan und auch **keine Produktionsboni**.
- **„Starkstrom“ (Schwer): Fortgeschrittene Technologie-Plättchen:** Der Automa kann die **Sonderfähigkeiten** der fortgeschrittenen Technologieplättchen nutzen. Der Automa nutzt mit **Vorliebe** fortgeschrittene Aktionen.

***Fortgeschrittene Technologie-Plättchen und die Spezialfähigkeit des Turbinenhauses:** Der Automa bietet ein paar Besonderheiten zu den Plättchen und Spezialfähigkeiten, die auf **S. 12-13 der Automa-Anleitung** zu finden sind.*

- **„Hochspannung“ (Sehr schwer):** Wie „Starkstrom“-Automa, jedoch zusätzlich mit: **Chefingenieure**.

*Siehe **S. 14 der Automa-Anleitung**, dort findest Du eine Auflistung der Automa-Besonderheiten.*