



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

SMARTPHONE INC 1.1 (2-4 SPIELER)

Die Spieler sind CEOs von Smartphone-Start-Ups. Dies ist die Chance die digitale Welt auf den Kopf zu stellen. Um ihr Unternehmen zu einem der größten der Welt zu machen, benötigt ihr all euer Können wenn es darum geht Preise für Produkte festzulegen, die Produktion zu optimieren, neue Technologien zu entwickeln, Waren herzustellen und die Logistik sowie Verkäufe zu managen. **Die Konkurrenz schläft nicht!**

SPIELZIEL

Verdient so viele Siegpunkte/SP (=Geld) wie möglich:

- ▶ **Verkaufen** von Waren (Smartphones)
- ▶ **Kontrolle** über Marktregionen (die meisten Waren verkaufen)
- ▶ **Registrierung** von Patenten (der erste Spieler sein, der neue Technologien erforscht.

Bei weniger als 5 Spielern können SP auch von **Einzelhändlern** erhalten, die Marktregionen besetzen.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **Prioritätsregel:** Der Spieler mit dem **niedrigsten Preis** beginnt. Bei Gleichstand beginnt der beteiligte Spieler mit den **wenigsten Siegpunkten**.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über **5 Runden** von jeweils **8 Phasen**. Alle Spieler sind in jeder Phase aktiv.

01. Planung
02. Preise bestimmen
03. Produktion
04. Produktion verbessern
05. Technologien erforschen
06. Logistik
07. Waren verkaufen
08. SP erhalten

[01] PLANUNG

Alle Spieler treffen gleichzeitig hinter ihrem Sichtschirm eine Entscheidung für die aktuelle Runde: Platziert eure Pads so aufeinander, dass die gewünschte Konstellation der Symbole zu sehen ist. Beachtet dabei folgende Regeln:

- ▶ Jedes Pad bietet **6 Felder** pro Seite;
- ▶ **Beide Seiten** pro Pad sind erlaubt;
- ▶ Die Pads liegen **parallel** oder **um 90° gedreht** aufeinander;
- ▶ Ein Pad muss **1-4 Felder** auf dem anderen Pad überdecken.

Diese Entscheidung hat Auswirkungen auf alle anderen Phasen!

Alle **sichtbaren** Felder der Pads sind „aktiv“, alle **verdeckten** Felder sind „inaktiv“. Felder **ohne Symbole** gelten als „offen“.

Haltet die Entscheidung hinter euren Sichtschirmen geheim und entfernt diese erst, wenn alle Spieler soweit sind.

VERBESSERUNGEN VERWENDEN

*Dies ist erst **ab der 2. Runde** möglich. Erklärst Du das Spiel jemandem zum 1. Mal? Überspringe diese Passage vorerst.*

Verbesserungen können auf den Pads platziert werden, nach folgenden Regeln:

- ▶ Die Verbesserung wird mit der **Vorderseite oben** platziert;
- ▶ Die Verbesserung überdeckt **2 Felder** auf **1 Pad**;
- ▶ Sie darf **nicht über den Rand** des Pads hinaus ragen;

Ausnahme: 4G-Technologie erforscht.

- ▶ Alle **überdeckten Felder** gelten als „inaktiv“;
- ▶ Mehrere Verbesserungen dürfen sich gegenseitig überlagern;
- ▶ Verbesserungen können von einem Pad überlagert werden.

In Phase [03] Produktion produzieren von Verbesserungen überdeckte Felder keine zusätzlichen Waren!

[02] PREISE BESTIMMEN

Zu Beginn der Runde starten **alle Spieler** bei einem **Preis von 5**.

- ▶ Jedes **-1\$ Symbol** reduziert deinen Preis um 1.
- ▶ Jedes **+1\$ Symbol** erhöht deinen Preis um 1.

Ab Phase [04] Produktion verbessern bestimmt der Preis die Reihenfolge. Das kann entscheidend für den Spielverlauf sein!

HARDCORE-MODUS

Die Spieler müssen ihre Aktionssymbole bezahlen:

- ▶ **-3\$** für **Technologie-Symbole**;
- ▶ **-2\$** für **Logistik-Symbole**;
- ▶ **-1\$** für **Preis-Symbole**;
- ▶ **-1\$** für **Produktions-Symbole**;
- ▶ **+1\$** für jedes **-1\$ Symbol**;
- ▶ **2\$ Rabatt** für jedes Plättchen mit **Schloss-Symbol**.

[03] PRODUKTION

Ein Spieler kann auf verschiedenen Wegen Waren produzieren:

01. **1 Ware:** Jedes aktive Warensymbol auf den eigenen Pads;
02. **1 Ware:** Jedes verdeckte Feld auf den eigenen Pads.

Keine zusätzlichen Waren für überdeckte Verbesserungen!

Legt die produzierten Waren in das Fach eures Organizers. Des Weiteren können Waren durch **erforschte Technologien**, **Einzelhändler**, **verdeckte Verbesserungen** und **Warenkarten** produziert werden.

HARDCORE-MODUS

Zahle für jeden produzierten Warenwürfel **1\$**.

[04] PRODUKTION VERBESSERN

Ab dieser Phase bestimmen die Preise in aufsteigender Höhe die Spielerreihenfolge; Beachtet die **Prioritätsregel**.

In dieser Phase führt jeder Spieler eine der folgenden Aktionen aus, abhängig davon, ob das Produktionssymbol auf seinem Pad aktiv oder inaktiv ist:

- ▶ **Aktiv:** Der Spieler erhält **1 Verbesserungen** seiner Wahl.
- ▶ **Inaktiv:** Der Spieler erhält **1 Warenkarte**.

*Beides ist erst **ab der nächsten Runde** nutzbar!*

VERBESSERUNGEN VERWENDEN

Die Spieler können **Verbesserungen** auf 2 Arten verwenden:

01. Die Pads in Phase [01] **Planung** verändern;
02. **Verbesserung** verdeckt ablegen, um in Phase [03] **Produktion** je 1 Warenwürfel zu produzieren.

Das **Schloss-Symbol** dient als Erinnerung, dass verdeckte Verbesserungen nicht auf dem Pad platziert werden.

[05] TECHNOLOGIEN ERFORSCHEN

Beachtet die **Prioritätsregel**.

Nutzt die Fortschritts-Steine (Treppen), um den Forschungsfortschritt festzuhalten. Zu Beginn der Phase erhält jeder Spieler 1 Fortschritts-Stein pro **Forschung-Symbol**.

- ▶ Nach **Prioritätsregel** bestimmen die Spieler, wie viele der zur Verfügung stehenden **Fortschritts-Marker** sie einsetzen. Platziert sie auf den Forschungsfeldern unterhalb des Technologieplättchens, bis die benötigte Anzahl durch eigene Marker erreicht ist. Die Anzahl der benötigten **Fortschritts-Marker** pro Spieler steht oben auf dem Technologieplättchen.
- ▶ Eine Technologie gilt als erforscht, sobald 1 Spieler die benötigten Fortschritts-Marker auf ihrem Forschungsfeld gesammelt hat. Alle **Fortschritts-Marker dieses Spielers** werden entfernt und ein Büro des Spielers auf einem der kleinen Quadrate platziert. Von nun an kann er die Vorteile dieser Technologie nutzen.

AUSWIRKUNGEN VON TECHNOLOGIEN

Die **Phasennummer** mit **Farbe** bestimmt die Phase, in der die Technologie aktiv wird. Ist **keine Phasennummer** vorhanden, gibt es keine bestimmte Phase.

Benachrichtigungspunkt: Bonus sofort wirksam. Ist keine Phasennummer vermerkt, erhält der Spieler den Bonus nur 1x.

PATENTE

Der Spieler, der als erster eine Technologie erforscht, erhält das Patent – nimm dir das entsprechende Plättchen und lege es vor dir ab. Patente sind bei Spielende SP wert (roter Block).

Nachdem ein Patent erforscht wurde, ist die Anzahl der benötigten Forschungs-Marker für die anderen Spieler um 1 reduziert. Dadurch kann es vorkommen, dass ein Spieler automatisch genügend Forschungsmarker hat, um die Technologie zu erforschen (ohne Patent). Jedoch muss er dafür seinen eigenen Zug abwarten.

Nicht eingesetzte Fortschritts-Marker gehen am Ende der Runde verloren!

HARDCORE-MODUS

Erhalte die SP für ein Patent sofort. Nachdem die Forschungs-Marker aller Spieler platziert wurden:

- ▶ **Weniger als 0 SP:** Zahle 1 SP für je **-10 SP** (aufgerundet).
- ▶ **Mehr als 0 SP:** Erhalte 1 SP für je **20 SP** (aufgerundet).

[06] LOGISTIK

Beachtet die **Prioritätsregel**.

Um in eine neue Region expandieren zu können, benötigt ihr Forschungs-Marker. Jedes aktive **Logistik-Symbol** gibt euch 1 Forschungs-Marker.

In Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler all seine Forschungs-Marker dieser Phase in Regionen ein, in die er expandieren möchte. Ungenutzte Forschungs-Marker verfallen.

*Die Region muss mit einer Region, in welcher der Spieler bereits ein **Büro** hat, verbunden sein!*

Sobald die geforderte Anzahl an Forschungs-Markern erreicht ist, nimmt der Besitzer sie zurück und platziert 1 Büro so weit links wie möglich. Ist kein Feld mehr frei, kann kein Büro mehr platziert werden.

Nur 1 Büro pro Spieler in einer Region – außer eine Technologie oder ein Einzelhändler erlaubt es!

HARDCORE-MODUS

Erhaltet SP von Einzelhändlern **sofort**. Ihr verliert diese SP sofort wieder, sobald ihr euer Büro von dem Einzelhändler wegbewegt.

[07] WAREN VERKAUFEN

Beachtet die **Prioritätsregel**.

Jeder Spieler verkauft die produzierten Waren in seinem Organizer. Waren können nur unter folgenden Bedingungen verkauft werden:

- ▶ Der Spieler hat ein **Büro** in der Region;
- ▶ In dieser Region gibt es **keinen Einzelhändler**;
- ▶ Es gibt **kaufwillige Kunden** in dieser Region.
2-3 Spieler-Modul: An Käufer mit 2 Symbolen kann verkauft werden, wenn man 1 Voraussetzung (oder auch beide) erfüllt.

Platziere 1 Ware auf passenden Käufern **von links nach rechts**.

Passende Käufer dürfen nicht übersprungen werden!

- ▶ **Rote Käufen:** Sie werden nicht mehr bezahlen als angeben. Wenn ein Spieler zu einem **geringeren Preis** anbietet, wird der Käufer dort kaufen.
- ▶ **Lila Käufen:** Sie bezahlen jeden Preis (jedoch nicht höher als der festgelegte Preis des Spielers), wenn der Spieler über die **geforderte Technologie** verfügt.

Es ist **nur 1 Warenwürfel pro Käufer** erlaubt. Unverkaufte Waren gehen verloren.

[08] SP ERHALTEN

- ▶ **Verkaufe Waren:** Jeder Spieler zählt die Warenwürfel, die er auf dem Spielplan hat und multipliziert diese mit seinem Preis. Die Sichtschirme bieten schnelle Hilfe.
- ▶ **Kontrollierte Regionen:** Der Spieler der in einer Region die meisten Waren verkauft hat, kontrolliert diese. Die Höhe der SP ist am Bauplatz des Büros sichtbar, das sich **am weitesten rechts** befindet. Siegpunkte für den 2. Platz können möglich sein.

Je **mehr Konkurrenz**, desto **mehr Siegpunkte**. Unabhängig davon, wem das Büro rechts gehört.

Bei Gleichstand: Der **am weitesten links** liegende Warenwürfel bestimmt die Kontrolle!

VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

1. Legt alle Warenwürfel vom Spielfeld zurück in euren Organizer, aber **nicht** in das Fach für verfügbare Waren!
2. Ersetzt alle verfügbaren Verbesserungen durch 5/3 neue.
3. Setzt alle Preise zurück auf 5.
4. Bewegt den Rundenmarker um 1 Feld weiter.

HARDCORE-MODUS

Erhaltet die SP von erfüllten **Aufträgen** am Ende der Runde.

SPIELLENDE & WERTUNG

Das Spiel endet nach 5 Runden. Zählt eure SP:

- ▶ Zählt die SP des **Spielverlaufs**;
- ▶ Addiert die SP der **erhaltenen Patente**;
- ▶ Addiert die SP von **Einzelhändlern**.
- ▶ **Hardcore-Modus:** Zählt **keine SP** von **Patenten oder Einzelhändlern** - diese habt ihr schon erhalten.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

Bei Gleichstand: Die meisten Technologien > die meisten Patente > Sieg wird geteilt.

PLÄTTCHEN ERKLÄRT

EINZELHÄNDLER

Einzelhändler verhindern, dass Spieler Warenwürfel in ihrer Region verkaufen können. Über die Logistik können Spieler allerdings Büros in seiner Region platzieren.

Nur 1 Büro pro Spieler pro Einzelhändler!

Optional: Sobald ein Büro auf einem Einzelhändler platziert wird, erhält der Spieler dessen Bonus. **Dies ist ein 1x-Bonus.**

MEHR ÜBER TECHNOLOGIEN

GPS

- ▶ Ab sofort erhalten Sie durch das -\$ Symbol 2 Waren anstatt 1 während Phase 3. **Dies ist ein permanenter Bonus.**
- ▶ Produzieren Sie sofort 5 Warenwürfel. Legen Sie diese Warenwürfel in das Fach für verfügbare Waren. **Dies ist ein 1x-Bonus.**

WIFI

- ▶ Jede Runde in Phase 06 können Sie 1 Büro zu einer Region hinzufügen, in der Sie bereits eines haben. Sie können **kein drittes Büro** auf diesem Wege platzieren. Sie können **kein zweites Büro** auf einem Einzelhändler platzieren. **Dies ist ein permanenter Bonus.**
- ▶ Alle Warenwürfel, die Sie nicht während der Phase 07 verkaufen konnten, werden in die nächste Runde übertragen. **Dies ist ein permanenter Bonus.**

GAMEPAD

- ▶ Für den Rest des Spiels wird die Anzahl der benötigten Forschungs-Marker zur Erforschung neuer Technologien um 1 reduziert. **Dies ist ein permanenter Bonus.**
- ▶ Platzieren Sie 1 Büro in einer S-Region, in der Sie noch kein Büro haben. Sollte dies eine Region mit Einzelhändler sein, erhalten Sie den Einzelhändlerbonus wie gehabt. **Dies ist ein 1x-Bonus.**

LI-ION

- ▶ Ab sofort gilt das +\$ Symbol auf ihren Pads und **Verbesserungen** ebenfalls als ein **Logistik-Symbol**. Damit können Sie in Phase 06 ihre +\$ Symbole mit ihren **Logistik-Symbolen** zusammenrechnen. **Dies ist ein permanenter Bonus.**
- ▶ Produzieren Sie sofort 1 Warenwürfel für alle **2 Technologien** die Sie erforscht haben. Während der Phase 03 jeder Runde: Produzieren Sie ebenfalls 1 Warenwürfel für alle **2 Technologien** die Sie haben. **Dies ist ein permanenter Bonus.**

NFC

- ▶ Während Ihres Zuges können Sie in Phase 06 0-3 Warenwürfel, die Sie produziert haben, für Ihren festgesetzten Preis in dieser Runde verkaufen. Platzieren Sie diese Warenwürfel in keiner Region. Stattdessen verzeichnen Sie Ihre SP sofort und legen Ihre Warenwürfel zurück. **Dies ist ein permanenter Bonus.**
- ▶ Erhöhen Sie Ihren Preis **sofort** um 1. Erhöhen Sie Ihren Preis während der Phase 02 in jeder Runde ebenfalls um 1. **Dies ist ein permanenter Bonus.**

4G

- ▶ Wenn Sie in Phase 01 eine **Verbesserung** auf Ihren Pads platzieren, können diese über den Rand Ihres Pads hinausragen. **Dies ist ein permanenter Bonus.**
- ▶ Während der Phase 07 können Sie 1 produzierten Warenwürfel

in einer Region verkaufen, in der Sie **kein Büro** haben. Sie müssen diese Warenwürfel auf einem Käufer platzieren, der kaufbereit ist. **Dies ist ein permanenter Bonus.**

STEVE (SOLO-REGELN)

SPIELVORBEREITUNG

01. Bereite das Spiel und die Spieler entsprechend der Basisregeln vor. Steve braucht weder Sichtschirm noch Pads.
02. Platziere Steves Startverbesserung auf dem Uhr-Feld und platziere Steve selbst in deiner Nähe.

WÄHREND DER RUNDE

01. **Phase:** Gib 1 **Warenkarte** an Steve. Bewege die **Verbesserung** vom Uhr-Feld auf das Feld mit der aktuellen Rundennummer.
02. **Phase:** Passe Steves Preis an.
03. **Phase:** Produziere für Steve Waren (inkl. **Wartenkarten**).
04. **Phase:** Nimm die oberste **Verbesserung** und platziere sie auf dem Uhr-Feld.
05. **Phase:** Platziere pro **Forschungs-Symbol** 1 **Fortschritts-Marker** auf...

- ▶ ...der **Technologie**, die Steve bereits erforscht, oder...
- ▶ ...der günstigsten **Technologie** mit Patent, oder...
- ▶ ...der günstigsten **Technologie**
- ▶ Andernfalls überspringt Steve diese Phase. Er nutzt keine Boni.

06. **Phase:** Platziere pro **Logistik-Symbol** 1 **Fortschritts-Marker** in der Region mit Steve. Nachdem Büros platziert wurden, bewege Steve in...

- ▶ ...die größte, erreichbare Region, oder...
- ▶ ...die erreichbare Region mit den wenigsten Büros, oder...
- ▶ ...die erste Region in alphabetischer Reihenfolge.
- ▶ Andernfalls überspringt Steve diese Phase. Er nutzt keine Boni.

07. **Phase:** Platziere Steves Warenwürfel:

- ▶ Platziere 1 Warenwürfel in jede Region, in der Steve ein Büro hat, oder...
- ▶ Platziere 1 Warenwürfel in jeder Region mit 2 oder mehr Büros (Steve eingenommen) – platziere so viel wie möglich – oder...
- ▶ Platziere in den Regionen, in denen nur Steve ein Büro hat.
- ▶ Sollten mehrere Optionen möglich sein, nutze die alphabetische Reihenfolge der Regionen. Alle übrig gebliebenen Warenwürfel gehen verloren.

08. **Phase:** Verteile SP an Steve wie gehabt.

SPIELAUFBAU

01. Legt den Spielplan aus.

- ▶ **2-3 Spieler-Modul:** Wählt den kleineren Spielplan (USA).

02. Platziert den Phasen-Marker auf **Phase 1** (Planung).
03. Platziert den Runden-Marker auf „1“.

04. Platziert die SP-Tafel neben dem Spielplan.
05. Bei weniger als 5 Spielern: Platziert Einzelhändler in den Regionen:
06. Platziert die Patente in den Feldern der passenden Technologien.
07. Platziert die Technologien neben den entsprechenden Patenten verdeckt (dunkle Ecken).

Empfehlung für die erste Partie:
Technologien aufgedeckt platzieren.

08. Platziert 5/3 zufällige Verbesserungen aufgedeckt auf dem Verbesserungsblock. Platziert die restlichen Verbesserungen in einem verdeckten Stapel neben dem Spielplan.
09. Platziert alle Warenkarten in einem verdeckten Stapel neben dem Spielplan.
10. **Legt 5/6/7/8 Aufträge bei 2/3/4/5 Spielern aus.**

Nur 1 Auftrag pro Runde pro Spieler erlaubt!

AUFBAU PRO SPIELER

11. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

- ▶ 12 Fortschritte;
- ▶ 18 Büros;
- ▶ 20 Warenwürfel;
- ▶ 2 Pads (je 1 mit hellem und dunklem Symbol);
- ▶ 1 Sichtschirm;
- ▶ 1 Start-Verbesserung der gewählten Farbe.

12. Entsprechend der gewählten Firma muss jeder Spieler:

- ▶ **1 Büro** in seiner Heimatregion platzieren; 2-3 Spieler-Modul: Der letzte Spieler wählt eine M-Region und platziert dort sein Büro.
- ▶ **1 Ware** auf der SP-Tafel auf dem Feld seiner Farbe platzieren;
- ▶ 1 Warenwürfel auf dem **Feld „5“ des Preisblocks** platzieren.
- ▶ **Bei Technologien mit „CEO“:** Seinen CEO in seiner Start-region aufstellen.

Die Reihenfolge entspricht den Steinen auf der SP-Tafel.

PLATZIERUNG VON EINZELHÄNDLERN (2-4 SPIELER)

Einzelhändler und Regionen haben zugewiesene Größen (S/M/L). Diese müssen übereinstimmen.

13. Platziert zufällige Einzelhändler aufgedeckt auf den Käuferleisten bestimmter Marktregionen:

- ▶ **2 Spieler:** Je 1 Einzelhändler auf die Regionen **China, Kanada** und die **Karibik** sowie auf alle Medium-Regionen ohne Spielerbüros.
- ▶ **2-3 Spieler-Modul:** Platziert bei 1-2 Spielern zufällig 1 S- und 2 M-Einzelhändler.
- ▶ **3 Spieler:** Je 1 Einzelhändler auf die Regionen **Europa** und die **RSA** sowie auf alle Medium-Regionen ohne Spielerbüros.
- ▶ **4 Spieler:** Je 1 Einzelhändler auf die Region **Kanada** sowie auf einer Medium-Region ohne Spielerbüro.