



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!

REVIVE (1-4 SPIELER)

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 5-7** der Anleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

► **Aktiver Bereich:**

Im Gegensatz zu anderen Deckbuildern hast Du deine Karten nicht auf der Hand, sondern offen vor dir auslegen.

► **Belohnungsfelder der Fortschrittsleiste:**

Standardmaschine: Darf durch Energie aktiviert werden.

Spezialmaschine: Wähle 1 Maschinenplättchen aus.

Artefakt: Nimm 1 großes Artefakt an dich.

Spielende-Kartenbonus: Erhalte 2 Punkte für jede erhaltene Karte der angezeigten Farbe (ohne Startkarten!)

► **Entfernung:**

Gemessen vom nächstgelegenen **Siedlungsteil** (ohne **Siedlungsteil** vom Abgrund), auch durch belegte Felder. Zahle **1 Nahrung** pro Feld **zwischen** dem Feld deines **Siedlungsteils** und deinem Zielfeld.

Benachbarte Felder: Eine **Entfernung** von 0 = keine Kosten.

Entfernung wird nicht durch **unkundete Gebiete** gemessen!

► **Fortschritt:**

Pro aktiviertem **Fortschrittsymbol** ziehst Du den entsprechenden Marker auf deinem Tableau vor. **Belohnungsfelder** entlang der Leisten schaltest Du frei, indem Du den oder die mit ihnen verbundenen Punkte **erreichst** bzw. **überschreitest**. Zum freischalten legst Du die **Fortschrittsmarker** ab.

Erreichst Du das Ende, erhältst Du stattdessen 1 Ressource.

► **Große Orte:**

In den Ecken des Spielplans. Verhalten sich wie normale Orte (Städte), geben aber zusätzlich die aufgedruckten Siegpunkte bei Spielende.

► **Kisten:**

Werden verdeckt neben das Tableau gelegt. Du darfst sie jederzeit ansehen. Als freie Aktion dürfen sie geöffnet werden.

► **Ruhebereich:**

Lege Karten rechts neben deinem Tableau **verdeckt** ab.

► **Siedlungsteil:**

Eines deiner Gebäude oder eine deiner Bevölkerungsfiguren.

► **Stammesfähigkeit:**

Immer wenn Du deine **Stammesfähigkeit** aktivierst, legst Du zusätzlich 1 deiner Fortschrittsmarker auf das niedrigste freie Feld deiner Fortschrittsleiste.

WICHTIGE SPIELKONZEPTE

RESSOURCEN

Zahnräder, Bücher und Nahrung. Halte deinen Besitz an Ressourcen mit deinen Marker-Leisten fest.

Kristalle können jederzeit gegen eine Grundressource getauscht werden. Auch sofort, wenn Du den Kristall erhältst.

BLAUE UND VIOLETTE PUNKTE

Blaue Punkte erhältst Du während des Spiels und schaltest Boni frei. Violette Punkte erhältst Du bei Spielende, ohne Boni.

Wichtig: Bei >50 Punkten erhältst Du Boni nicht nochmals.

FORTSCHRITTSMARKER & -LEISTE

Lege erhaltene **Fortschrittsmarker** auf das niedrigste freie Feld deiner Fortschrittsleiste, inkl. Boni. Bei Spielende erhältst Du die Punkte des niedrigsten freien Feldes.

Solo-Spiel: Erhalte zusätzlich 1 Aktionsmarker auf deiner Fortschrittsleiste. Dieser dient dazu, die **Aktion „Karte spielen“** und das **Überwintern** nachzuhalten.

SPIELABLAUF

Führe in deinem Zug **1-2 Aktionen** aus **oder** wähle **Überwintern**:

- Karte spielen;
- Schalter nutzen;
- Erkunden;
- Bevölkern;
- Bauen.

Du darfst auch **2x dieselbe Aktion** ausführen.

Zusätzlich darfst Du beliebig viele **freie Aktionen** ausführen:

- Kristalle in Ressourcen umwandeln (1:1);
- Maschinen mit Energie aktivieren;
- **Kisten** öffnen.

Solo-Spiel: Führe immer **nur 1 Aktion pro Zug** aus. Wenn Du die **Aktion „Karte ausspielen“** wählst, schiebe den Aktionsmarker 1 Feld weiter. Beim **Überwintern** stattdessen 2 Felder.

AKTIONEN IM DETAIL

KARTE AUSSPIELEN

- Nimm 1 Karte aus deinem **aktiven Bereich** und stecke sie in korrekter Ausrichtung (= nicht gedreht) in einen freien Kartenslot.
- Erhalte den Effekt des nicht abgedeckten Bereichs (oben/unten).

Hinweis: Den 5. Kartenslot rechts auf deinem Tableau schaltest Du erst durch entsprechende Technologie frei.

SLOT-MODULE

Module werden durch passende Karten derselben Farbe in demselben Kartenslot aktiviert. Wenn Du ein Modul erhältst, legst Du es auf einen freien Platz deines Tableaus. Überdeckst Du ein Slot-Aktivierungssymbol, erhältst Du den Effekt des Moduls sofort. Du darfst installierte Module aus dem Spiel entfernen, um sie zu ersetzen. Dies triggert aber nicht noch mal das eventuelle Slot-Aktivierungssymbol.

Du darfst Slot-Module auch in den 5. Kartenslot spielen, auch bereits dann, wenn dieser noch nicht freigeschaltet wurde.

SLOT-SYMBOL AUF KARTEN

Manche Karten haben einen Kartenslot abgebildet. Hier kannst Du eine weitere Karte ausspielen. Tust Du dies, werden alle Karten und Module in diesem Slot, die der Farbe der ausgespielten Karte entsprechen, nochmals aktiviert.

SCHALTER NUTZEN

Schiebe deinen Schalter nach unten und erhalte 1 Grundressource nach Wahl (kein Kristall).

Der Effekt mag gering erscheinen, aber er kann sich im Laufe der Kampagne verändern...

ERKUNDEN

01. Zahle die Kosten für die **Entfernung** (Nahrung).
02. Zahle die Kosten auf der Rückseite des Plättchens.
03. Erhalte die auf dem Plättchen angegebenen Punkte.
04. Nimm 1 neue BürgerInnen-Karte aus der Auslage oder ziehe die oberste Karte des Nachziehstapels. Lege die Karte offen in deinen Bereich und fülle die Auslage wieder auf.
05. Drehe das Plättchen um und bestimme die Ausrichtung.

Sind 1+ Felder des soeben umgedrehten Plättchens benachbart zu Gebäuden? Der Besitzer der Gebäude erhält nun die Belohnung wie bei der **Aktion „Bauen“**.

Siehe **Bauen (Aktionen im Detail)**

BEVÖLKERN

Durch ausspielen von Bevölkerungsfiguren schaltest Du neue Technologien und Fähigkeiten frei.

01. Wähle **1 Ort (verlassene Stadt) oder Großen Ort**, den Du **noch nicht** bevölkert hast. Figuren anderer Spieler sind irrelevant.

Maximal 1 Figur pro Feld pro Spieler.

02. Platziere dort 1 Bevölkerungsfigur von deinem Tableau.

Die **erste Figur** muss immer die **unterste Figur** sein. Anschließend darfst Du aus **verbundenen Figuren** wählen.

03. Zahle die Kosten für die **Entfernung** (Nahrung).
04. Zahle die Kosten für die Aktion (Anzahl **Bücher** auf deinem Tableau-Feld, von dem die Figur stammt) + **1 weiteres Buch an jeden Spieler** mit Bevölkerungsfigur an diesem Ort.

Rabatte auf Aktionskosten beziehen sich nicht auf die zusätzlichen Buch-Kosten für Figuren anderer Spieler!

BAUEN

Nur auf Wüstenfeldern möglich. Nur 1 Gebäude pro Feld.

01. Wähle 1 **leeres Wüstenfeld**.

02. Zahle die Kosten für die **Entfernung** (Nahrung).
03. Zahle die Kosten für das Gebäude. (3/5 Zahnräder).
04. Prüfe, ob Du folgende Belohnungen erhältst:

- Benachbarte Geländefelder: Erhalte **1 Fortschritt** für jedes **benachbarte Wald-/Gebirge-/Steppe-Feld**.
- Benachbarte Kristalle: Erhalte pro Symbol **1 Kristall**.
- Benachbarte Seefelder: Erhalte die aufgedruckte Belohnung.

Nur 1x pro Seefeld pro Spieler!

Große Gebäude verdoppeln den Bonus von benachbarten **Geländefeldern** und **Kristallsymbolen**, jedoch **nicht** von benachbarten **Seefeldern**.

ÜBERWINTERN

WICHTIG: Wenn Du überwinterst, darfst Du **zu Beginn deines Zuges** noch verbliebene Energie für deine Maschinen nutzen!

Anstatt 1-2 Aktionen auszuführen, darfst Du **überwintern**:

01. Lege genutzte **Energie** zurück in dein Energielager.
02. Lege alle Karten aus deinem **Ruhebereich** in deinen **aktiven Bereich** zu den evtl. noch dort liegenden Karten.
03. Lege alle Karten von Kartenslots in den **Ruhebereich**.
04. Reaktiviere dein **Schalter-Plättchen**.
05. Ziehe deinen **Überwintern-Marker** 1 Feld vor und erhalte die **Belohnung** des aktuellen oder eines vorherigen Feldes.

Erreichst Du das **4. Feld**, musst Du **1 großes Artefakt vom Spielplan** wählen und aus dem Spiel entfernen. So kann auch das **Spielende** ausgelöst werden.

Solo-Spiel: Du darfst beliebig viele **Karten, Maschinenplättchen** und/oder **Slot-Module** aus der Auslage entfernen und wieder auffüllen. Denk daran, dass Du den Aktionsmarker um 2 Felder vorrückst!

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald jemand das **letzte große Artefakt** nimmt und das **Spielendeplättchen** erhält. Jeder andere Spieler ist nun noch einmal am Zug.

Würdest Du nun ein **großes Artefakt** erhalten, nimmst Du stattdessen ein **kleines Artefakt**. Diese sind unbegrenzt.

Addiere anschließend deine Punkte:

01. Punkte von deiner **Fortschrittsleiste**;
02. Punkte **freigeschalteter Technologien**;
03. Punkte **großer Orte** mit deinen Bevölkerungsfiguren;
04. Bei **Spielende-Bonus**: 2 Punkte pro Karte derselben Farbe;
05. 4 Punkte für das **Spielendeplättchen**.
06. 2 Punkte pro **kleinem Artefakt**;
07. 1 Punkt für je **5 übrige Ressourcen**.
08. **Artefaktkarten**: Erhalte Punkte für erfüllte Kategorien sowie nochmals pro großem Artefakt derselben Farbe (S. 18).

Bei Gleichstand: Die meisten Ressourcen, die keine Punkte mehr wert sind (0-4) > größter Fortschritt auf allen Fortschrittsleisten > der Sieg wird geteilt.