

# 2019: THE ARCTIC

ANDRZEJ KUREK

SPIELREGEL

RIA7  
2018



# ZIEL DES SPIELS

Die Spieler leiten Mineralölkonzerne bei deren Erforschung der arktischen Region. Sie versuchen ihren Punktestand durch Aktionen zu maximieren, die ihnen einen besonderen Vorteil gewähren, oder die Position ihrer Mitbewerber schwächen. Das Spiel bietet hierbei ein großes Spektrum an Interaktion zwischen den Spielern.

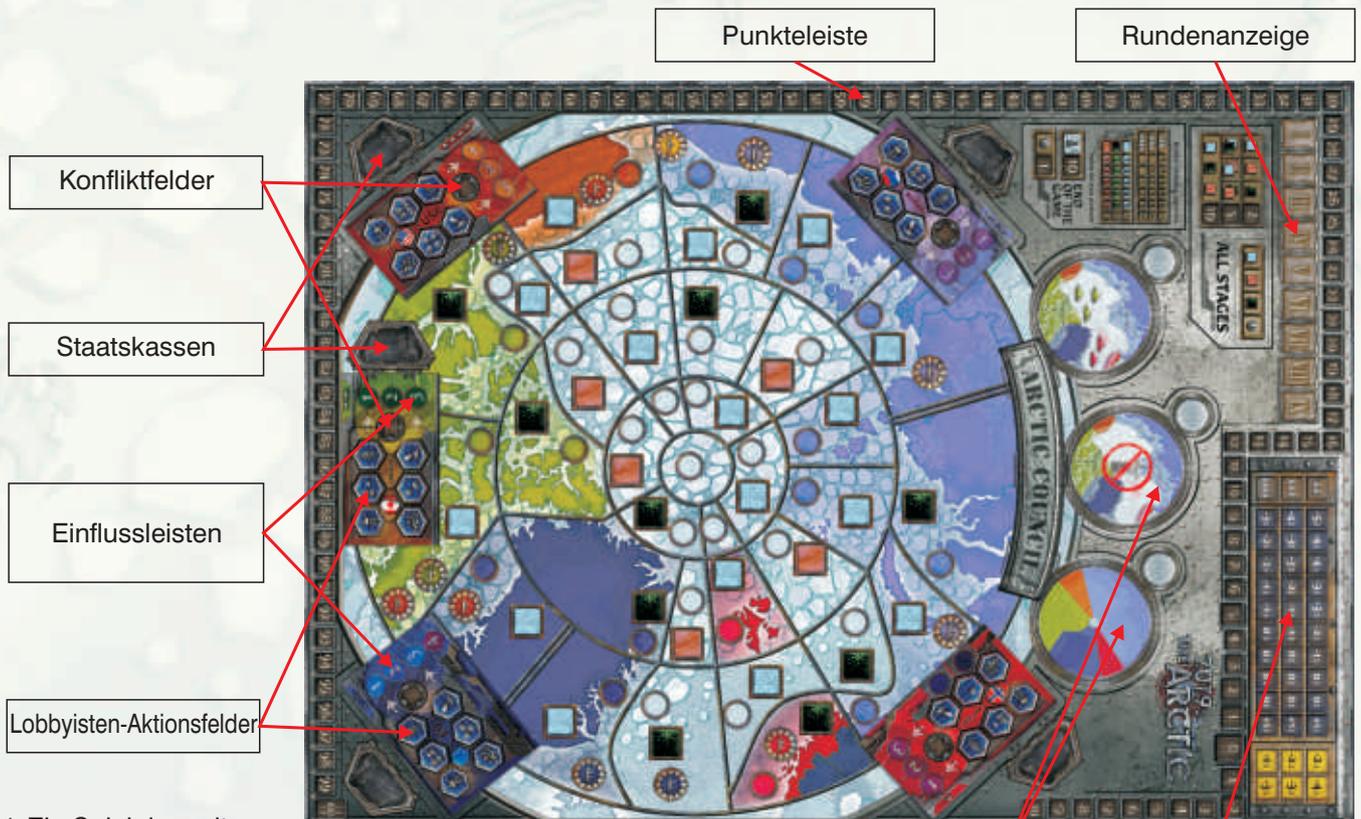
Wettbewerbsvorteile verschafft man sich einerseits mittels einer Investitionspolitik, die dem Spieler eine Vielzahl geförderter Rohstoffe einbringen wird, als auch andererseits durch die Kontrolle vieler Rohstofffelder derselben Rohstoffart, um deren Markt zu beherrschen.

Um diese Ziele zu erreichen, nehmen die Spieler Einfluss auf die Innen- und Außenpolitik der Staaten in der arktischen Region (Russland, Norwegen, die Europäische Union, Kanada, USA). Selbst Chinas Teilnahme am Wettrennen um die Bodenschätze der Arktis wird im Spiel simuliert.

Die Spieler können ihren politischen Einfluss geltend machen, um Subventionen aus der Staatskasse eines bestimmten Landes zu erhalten und um ihre Investitionen in Förderplattformen mittels Lobbyarbeit zu sichern. Der Schwerpunkt des Spiels wird jedoch auf der direkten Beeinflussung der Landespolitiken liegen, indem man vorteilhafte politische und ökonomische Aktionen der Staaten wählt.

Der Endstand hängt hauptsächlich vom Besitz vieler eigener Förderplattformen zur Gewinnung von Rohstoffen ab. Spieler erhalten am Ende des Spiels aber ebenso Punkte für ihren politischen Einfluss in dem Staat, der den Nordpol kontrolliert, als auch für das Bargeld ihres eigenen Konzerns.

# SPIELMATERIAL



## I.1. Ein Spielplan mit:

- einer Karte der Arktis, in Sektoren unterteilt:
  - o Küstensektoren, den Staaten zugehörig (Kontrollfelder in der jeweiligen Staatsfarbe)
  - o Seesektoren, keinem Staat zugehörig (weiße Kontrollfelder)
  - o In den meisten Sektoren befinden sich quadratische Felder (3 Arten von Rohstoffvorkommen)
  - o In einigen Sektoren sind Schiffssymbole in der jeweiligen Staatsfarbe (zum Platzieren von neuen Schiffen der Staaten)
- 5 Staatsbereiche (für die Staaten der arktischen Region: Russland, Norwegen, EU, Kanada, USA), jeder mit:
  - o einer Einflussleiste (3 Felder mit 1-3 nummeriert)
  - o 6 Aktionsfeldern (mit Symbolen der politischen und ökonomischen Aktionen)
  - o einem Konfliktfeld
  - o einem Ablagefeld für die Staatskasse
  - o einer Investitionsleiste
- einer Rundenanzeige, nummeriert mit I, II, ..., IX
- einer Punkteleiste von -10 bis 100
- 3 Gesetzesvorlagen des Arktischen Rats für die 3 möglichen Gesetze zur Erforschung der Arktis

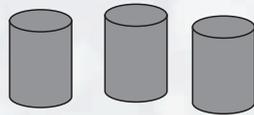
Gesetzesvorlagen des Arktischen Rats (3 mögliche Gesetze)

Investitionsleiste

## 2. Rohstoffmarker:

- blau – Erdgas 
- dunkelgrün – Öl 
- orange – Konkretionen 

3. 1 Startspielermarker
4. 1 Rundenmarker
5. 1 Marker „Geltendes Recht“



6. 50 Geldstücke (40 x \$1 und 10 x \$5)



## II – Für die Spieler

### 1. Lobbyisten (und Punktemarker)

- weiß – 7 Spielsteine (für das 2-, 3- oder 4-Personenspiel)
- schwarz – 7 Spielsteine (für das 2-, 3- oder 4-Personenspiel)
- grau – 5 Spielsteine (für das 3- oder 4-Personenspiel)
- dunkelbraun – 5 Spielsteine (für das 3 oder 4-Personenspiel)



### 2. Förderplattformen (doppelseitige quadratische Marker, welche anzeigen, ob eine Förderplattform legal oder illegal ist (je nachdem ob sich diese in von Staaten kontrollierten Seesektoren befindet oder nicht))

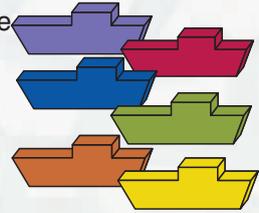
- weiß – 16 Förderplattformen
- schwarz – 16 Förderplattformen
- grau – 12 Förderplattformen
- dunkelbraun – 12 Förderplattformen



## III – Für die Staaten

### 1. Schiffe

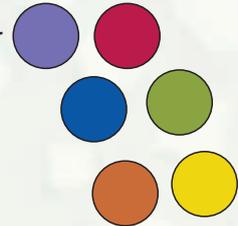
- violett – Russland – 10 Schiffe
- rot – Norwegen – 4 Schiffe
- dunkelblau – EU – 15 Schiffe
- grün – Kanada – 5 Schiffe
- braun – USA – 12 Schiffe
- gelb – China – 5 Schiffe



### 2. Staatsmarker (Scheiben) zum Markieren:

- a) der Seesektoren, die von einem Staat kontrolliert werden
- b) der Stimme(n) eines Staates im Arktischen Rat
- c) der Befürwortung eines Beitritts Norwegens in die EU
- d) der Konflikte

- violett – Russland – 14 Marker
- rot – Norwegen – 6 Marker
- dunkelblau – EU – 13 Marker
- grün – Kanada – 6 Marker
- braun – USA – 12 Marker
- gelb – China – 4 Marker



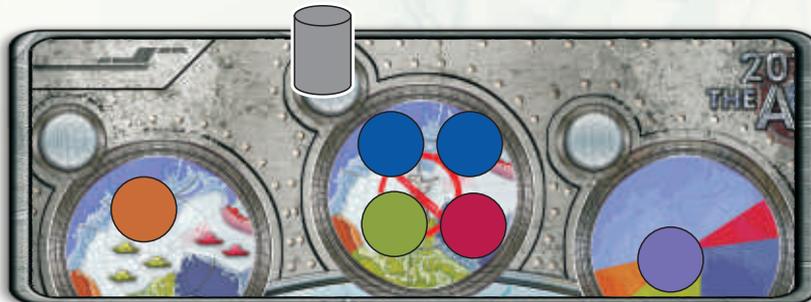
# SPIELAUFBAU

## A – Legt den Spielplan auf den Tisch und:

- Platziert den Rundenmarker auf das erste Feld der Rundenanzeige.



- Platziert die Staatsmarker auf die Gesetzesvorlagen des Arktischen Rats:
  - "Staaten dürfen keine Seesektoren kontrollieren": 4 Stimmen (Staatsmarker) (1x Norwegen, 2x EU, 1x Kanada) und den Marker „Geltendes Recht“.
  - "Die Staaten kontrollieren alle Seesektoren nach Norden": 1 Stimme (Staatsmarker) (1x Russland).
  - "Schiffe übernehmen die Kontrolle der Seesektoren": 1 Stimme (Staatsmarker) (1x USA).



### c) Legt Geldstücke im angegebenen Gesamtwert in die jeweiligen Staatskassen:

- Russland: \$2
- Norwegen: \$1
- Europäische Union: \$3
- Kanada: \$2
- USA: \$4

(Hinweis: China besitzt keinen eigenen Staatsbereich und hat auch keine eigene Staatskasse. Alle Zahlungen an China gehen an die Bank.)



- d) Platziert für jeden Staat in die Sektoren des Spielplans 1 Schiff auf das Schiffssymbol des entsprechenden Staates:
- China: 1 Sektor
  - Russland: 3 Sektoren
  - Norwegen: 1 Sektor
  - EU: 2 Sektoren
  - Kanada: 2 Sektoren
  - USA: 4 Schiffe in 3 Sektoren (der Sektor in der Nähe Alaskas erhält hierbei 2 Schiffe, während je 1 der beiden anderen Schiffe in die Sektoren östlich von Kanada platziert werden).



Legt alle übrigen Marker und Schiffe neben dem Spielplan bereit.

### **B – Wählt den Startspieler.**

Die Wahl des Startspielers sollte auf einvernehmliche Weise oder per Zufall erfolgen. Der gewählte Spieler erhält den Startspielermarker. Im Spiel werden mehrere Aktionen von den Spielern im Uhrzeigersinn ausgeführt, beginnend beim Startspieler.

### **C – Verteilt das Material für die Spieler.**

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und erhält Lobbyisten und Förderplattformen der gewählten Farbe:

	2-Personenspiel	3-Personenspiel	4-Personenspiel
Lobbyisten	7	5	4
Förderplattformen	16	12	12

Jeder Spieler erhält \$10 und platziert einen seiner Lobbyisten auf das Feld „0“ der Punkteleiste. Das restliche Geld bildet die Bank.

### **D – Platziert die Lobbyisten auf die Einflussleisten.**

Die Spieler platzieren ihre Lobbyisten auf die Einflussleisten der Staaten. Dieses wird wie folgt durchgeführt (nach gegenseitigem Einvernehmen kann auch die fortgeschrittene Methode der Lobbyistenverteilung angewendet werden):

#### **Methode I (Standard):**

Beginnend beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler einen Staat und platziert einen seiner Lobbyisten auf ein leeres Feld (1-3) der Einflussleiste dieses Staates. Diese Vorgehensweise wird solange durchgeführt, bis alle Lobbyisten auf dem Spielplan platziert wurden. Nun zahlt der Startspieler an den Spieler, der in Zugreihenfolge an letzter Position sitzt, \$1. Dies führt dazu, dass der Startspieler nun \$9 und der letzte Spieler \$11 besitzt (alle anderen Spieler besitzen \$10 Startkapital).

#### **Beispiel (3 Spieler):**

*Alfred (weiß) ist Startspieler. Links von Alfred sitzt Betty (schwarz) und neben ihr Charles (dunkelbraun).*

*Alfred beginnt, indem er seinen ersten Lobbyisten auf Feld „1“ der Einflussleiste Russlands setzt.*

*Betty platziert ihren ersten Lobbyisten auf Feld „1“ der Europäischen Union.*

*Charles platziert seinen Lobbyisten auf Kanadas Feld „1“.*

*Alfred platziert seinen zweiten Lobbyisten auf der Einflussleiste Norwegens auf Position „1“.*

*Betty platziert ihren zweiten Lobbyisten auf Feld „1“ der USA.*

*Charles platziert seinen zweiten Lobbyisten auf das russische Feld „2“ (lieber würde er Feld „1“ nehmen, aber da steht schon Alfreds Lobbyist).*

*Alfred platziert seinen dritten Lobbyisten an 2. Stelle in der EU.*

*Betty platziert ihren dritten Lobbyisten auf Feld „2“ der USA.*

*Charles platziert seinen dritten Lobbyisten auf Kanadas Feld „2“.*

*Alfred platziert seinen vierten Lobbyisten auf Feld „3“ in Russland.*

*Betty platziert ihren vierten Lobbyisten an 3. Position in Kanada.*

*Charles platziert seinen vierten Lobbyisten in der EU auf Feld „3“.*

*Die Felder „2“ und „3“ in Norwegen sowie das Feld „3“ der USA bleiben unbesetzt.*



#### **Methode II (fortgeschritten):**

Beginnend beim Startspieler (A) werden die Lobbyisten nach folgendem Muster verteilt:

a) 2-Personenspiel: AB AB BA BA BA AB

b) 3-Personenspiel: ABC CBA CAB BAC

c) 4-Personenspiel: ABCD CDAB BDAC

Bei dieser Vorgehensweise beginnen alle Spieler mit \$10 Startkapital.

# ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Die Phasen 1 - 4 werden in der ersten Spielrunde übersprungen, da diese Aktionen bereits während des Spielaufbaus durchgeführt wurden.

## PHASE 1 : Startspielermarker wird nach links weitergereicht.

Der Spieler mit dem Startspielermarker übergibt diesen an seinen linken Nachbarn. Dieser wird dadurch zum neuen Startspieler.

## PHASE 2 : China entsendet ein Schiff in die Arktis.

Platziert ein chinesisches Schiff auf das markierte Feld in dem Sektor nahe Kamtschatkas (unabhängig von der dort aktuellen Anzahl chinesischer Schiffe).

## PHASE 3 : Investiert in politischen Einfluss.

Beginnend beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn können die Spieler ihre noch nicht verwendeten Lobbyisten auf der Investitionsleiste platzieren. Achtet dabei darauf, die korrekte Zeile, in der ihr die Lobbyisten platziert, zu verwenden. Es gibt je eine Zeile für das 2-, 3- bzw. 4-Personenspiel.



Nach dem Platzieren eines Lobbyisten zahlt der Spieler, je nachdem auf welcher Position er den Lobbyisten platziert hat, einen Geldbetrag an die Bank (negative Zahl) oder er erhält einen Geldbetrag (positive Zahl) von der Bank ausgezahlt.

Ein Spieler kann ebenso in das Recht, die chinesische Aktion ausführen zu dürfen, investieren. Dazu besetzt er eins der gelben Felder der Investitionsleiste und zahlt den entsprechenden Betrag an die Bank. Sollten beide gelben China-Felder belegt sein, dann erhält derjenige Spieler das Recht zur Ausführung der Aktion, der mehr Geld dafür bezahlt hat. (Der andere Spieler geht leer aus und erhält auch sein investiertes Geld nicht zurück.) Am Ende der Spielrunde kommen die Lobbyisten auf den gelben Feldern wieder an ihre Besitzer zurück.

Phase 3 endet, wenn alle Spieler nacheinander gepasst haben. Ein Spieler, der bereits gepasst hat, aber noch Lobbyisten besitzt, kann erneut einsteigen und seine restlichen Lobbyisten platzieren, sofern nicht alle Spieler vor ihm bereits reihum gepasst hatten.

## PHASE 4 : Besetzt Felder auf den Einflussleisten der Staaten.

Die Spieler versetzen ihre Lobbyisten von der Investitionsleiste auf ein unbesetztes Feld der Einflussleiste eines beliebigen Staates. Das Versetzen beginnt bei dem Lobbyisten, der am weitesten links auf der Investitionsleiste (höchste bezahlte Geldsumme) platziert ist.

## PHASE 5 : Führt eine Aktion für China aus.

Sollte ein Spieler das Recht zur Ausführung der Aktion Chinas besitzen, dann darf dieser Spieler:

1. Chinesische Schiffe nach Belieben bewegen (siehe Schiffsbewegung).  
oder
2. Eine legale Förderplattform in einem Seesektor, der von China kontrolliert wird, bauen (der Spieler bezahlt das Geld für die Fördergenehmigung an die Bank), oder eine illegale Förderplattform in einem Seesektor mit einem chinesischen Schiff bauen (siehe Bau von Förderplattformen).

Besitzt kein Spieler das Recht zur Ausführung der Aktion Chinas, dann bewegen sich alle chinesischen Schiffe 1 Sektor nordwärts in Richtung Pol.

In Zweifelsfällen (3 russische Küstensektoren besitzen jeweils 2 benachbarte Sektoren Richtung Norden) bewegt sich das Schiff nach Nordosten und nicht nach Nordwesten. Chinesische Schiffe, die sich automatisch bewegen, greifen nicht an (aber können selbst von Schiffen anderer Staaten angegriffen werden, wenn diese zu ihnen bewegt werden).

**Variante** (für Neulinge empfohlen):

Überspringt diese Phase in Runde I. In diesem Fall überspringt Ihr dann auch die 2.Phase in Runde II.

## PHASE 6 : Aktionen der arktischen Staaten.

Die politisch-ökonomischen Aktionen der Staaten der Arktisregion werden in folgender Reihenfolge durchgeführt:

1. Russland, 2. Norwegen, 3. EU, 4. Kanada, 5. USA

Ein Staat muss erst alle seine Aktionen durchgeführt haben, bevor die Aktionsphase des nächsten Staates beginnt.

Für jeden Lobbyisten auf der Einflussleiste eines Staates wird eine Aktion durchgeführt, beginnend mit dem Lobbyisten mit der niedrigsten Nummer („1“) und dann in aufsteigender Reihenfolge. Der Besitzer des Lobbyisten sucht sich ein unbesetztes Aktionsfeld aus, versetzt seinen Lobbyisten darauf und führt die entsprechende politisch-ökonomische Aktion aus. Dies wird so lange wiederholt, bis sich keine Lobbyisten mehr auf der Einflussleiste des Staates befinden.



## AKTIONEN DER LOBBYISTEN

### I – DIPLOMATIE

Ein Spieler, der einen Lobbyisten auf dieses Feld stellt, führt genau eine der folgenden 4 Handlungen aus:

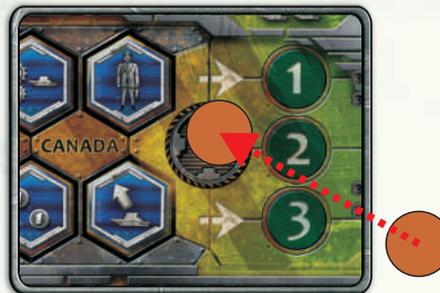


#### 1. Ändere den Konfliktstatus eines Staates.

Befindet sich auf dem Konfliktfeld kein Marker, dann platziere einen Staatsmarker eines anderen Staates auf dieses Feld (ein Konflikt mit diesem Staat beginnt). Sollte sich auf dem Konfliktfeld bereits ein anderer Staatsmarker befinden, dann entferne diesen Marker (der Konflikt mit diesem Staat wird beendet) und platziere - wenn gewünscht - einen Marker eines anderen Staates auf dieses Feld (ein neuer Konflikt wird begonnen).

#### **Beispiel:**

*Kanada beginnt einen Konflikt mit den USA.*



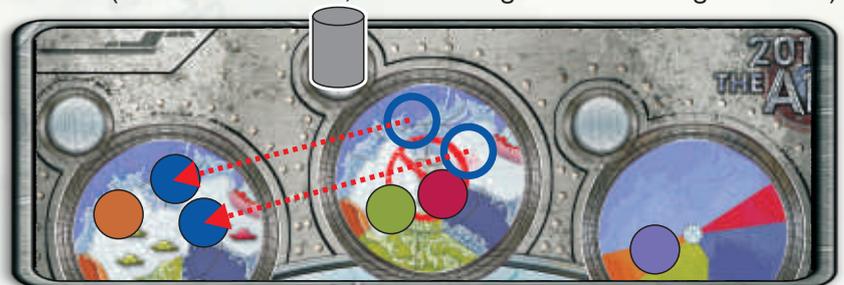
2 Staaten sind miteinander „im Konflikt“, wenn einer oder beide von ihnen einen Konflikt gegenüber dem anderen erklärt hat bzw. haben. Jeder Staat befindet sich maximal in 1 selbst erklärten Konflikt mit einem anderen Staat. Dennoch kann sich ein Staat mit mehreren Staaten gleichzeitig im Konflikt befinden, wenn andere Staaten jeweils den Konflikt mit diesem Staat erklärt haben. Zusätzlich befindet sich jeder Staat der Arktisregion während der gesamten Spieldauer in einem ständigen Konflikt mit China.

#### 2. Ändere die Stimme(n) eines Staates im Arktischen Rat.

Verschiebe den Staatsmarker eines Staates im Arktischen Rat auf eine andere Gesetzesvorlage. Im Fall der Europäischen Union müssen beide Marker der EU (oder alle 3 Marker, falls Norwegen der EU beigetreten ist) verschoben werden.

#### **Beispiel:**

*Die Europäische Union (blaue Marker) unterstützt nun nicht mehr das Gesetz „Staaten dürfen keine Seesektoren kontrollieren“. Stattdessen unterstützt es jetzt das Gesetz „Schiffe übernehmen die Kontrolle der Seesektoren“.*



Am Ende jeder Runde wird meistens ein Gesetzesvorschlag eine Stimmenmehrheit (mindestens 4 der 6 Marker) besitzen. Der Gesetzesvorschlag mit der Mehrheit an Stimmen wird (oder bleibt) das derzeit geltende Recht. Sollte kein Gesetzesvorschlag die Stimmenmehrheit erreichen, bleibt das bisherige geltende Recht bestehen (siehe Arktischer Rat)

3. Unterstütze den Beitritt von Norwegen in die Europäische Union.  
Diese Aktion kann nur in Norwegen durchgeführt werden. Bei jeder Durchführung dieser Aktion wird ein roter norwegischer Staatsmarker auf eins der beiden Sonderfelder unterhalb der 6 regulären Aktionsfelder Norwegens, platziert.



Besitzt Norwegen dort am Ende einer Runde (Phase 9) 2 Staatsmarker, dann tritt Norwegen der EU bei. Dies hat folgende Auswirkungen:

- Norwegische Schiffe werden durch Schiffe der EU ausgetauscht.
- Norwegische Staatsmarker in Seesektoren werden durch EU-Marker ausgetauscht.
- Das gesamte Geld der norwegischen Staatskasse wird an die Bank gegeben (nicht in die Staatskasse der EU!).
- Das Feld mit der Ziffer „4“ auf der Einflussleiste der EU wird aktiviert. Ab der folgenden Runde können Lobbyisten dieses Feld besetzen. Damit sind dann in Phase 6 fortan 4 Aktionen der EU möglich.
- Die Schiffsproduktion und das Steuereinkommen Norwegens werden der EU zugeführt: Ab der nächsten Runde kann die EU mit Hilfe der Aktionen „Schiffsbau“ oder „Steuern“ 3 Schiffe produzieren bzw. \$4 einnehmen.
- Der norwegische Marker im Arktischen Rat wird durch einen Marker der EU ersetzt und, falls er sich nicht bereits dort befindet, auf das Feld mit den beiden ursprünglichen Markern der EU versetzt.
- Norwegische Lobbyisten, welche Förderplattformen beschützen (siehe Umverteilung der Lobbyisten), werden entfernt.

4. Diffamiere einen Mitbewerber. Verringere den Punktestand eines Mitspielers um 1 Punkt.

## II – SCHIFFSBAU

Jeder Staat besitzt seine eigene Produktionskapazität, die vorgibt, wie viele Schiffe er in einer Runde maximal bauen kann (Russland: 2, Norwegen: 1, EU: 2, Kanada: 1, USA: 4). Ein Staat baut immer genau so viele Schiffe, wie er sich leisten kann. Die Baukosten für jedes einzelne Schiff betragen \$1. Sollte ein Staat nicht genügend Kapital besitzen, um seine maximale Anzahl Schiffe bauen zu können, oder verfügt er nicht über ausreichend Schiffe in seinem Vorrat, dann baut und bezahlt er so viele Schiffe wie möglich. Die Baukosten zahlt der Staat aus seiner Staatskasse an die Bank.



Der Spieler, der die Aktion Schiffsbau durchführt, platziert die gebauten Schiffe in die für den betreffenden Staat möglichen Sektoren (Sektoren mit eigenem Schiffssymbol; genau wie während des Spielaufbaus). Neue Schiffe dürfen in einen oder mehrere mögliche Sektoren des betreffenden Staates gestellt werden. In diesen Sektoren dürfen sich beliebig viele Schiffe aufhalten.

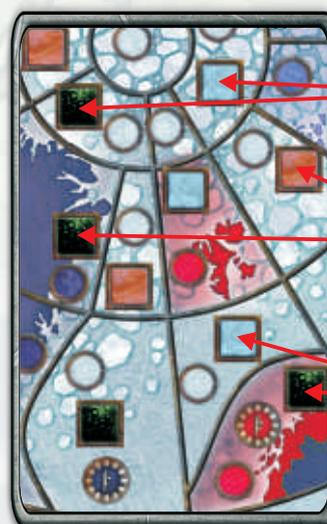
## III – BAU VON FÖRDERPLATTFORMEN

In den meisten Sektoren der Karte gibt es Rohstofffelder von 1 der 3 Rohstoffarten Erdgas (16 blaue Felder), Öl (10 dunkelgrüne) und Konkretionen (6 orangene). **Für den Abbau eines Rohstoffs muss der Konzern eines Spielers eine Förderplattform bauen.**



**Bau einer legalen Förderplattform** – Der Spieler, der diese Aktion wählt, darf eine legale Förderplattform in einem Sektor des derzeit aktiven Staates bauen. Für die Fördergenehmigung zahlt er \$1 in die Staatskasse des betreffenden Staates. Anschließend legt der Spieler einen Förderplattformmarker mit der legalen Seite nach oben auf das Rohstofffeld in dem entsprechenden Sektor. Zudem muss der Spieler Baukosten an die Bank zahlen: Der Bau in Sektoren, die dem Pol am nächsten sind (innerer Ring), kostet \$3; in Sektoren des mittleren Rings \$2 und in Sektoren, die am weitesten entfernt vom Pol sind (äußerer Ring) \$1.

**Bau einer illegalen Förderplattform** – Ein Spieler darf eine illegale Förderplattform in einem von keinem Staat kontrollierten Seesektor mit einem Schiff des aktiven Staates bauen. Es wird keine Gebühr für eine Fördergenehmigung gezahlt. Der Spieler platziert einen Förderplattformmarker mit der illegalen Seite nach oben in den gewählten Sektor. Anschließend muss der Spieler, wie beim Bau legaler Förderplattformen, noch die Baukosten (\$1, \$2 oder \$3) an die Bank zahlen. Schiffe anderer Staaten, die sich ebenfalls in diesem Sektor befinden, blockieren den Bau nicht.



\$1 Baugenehmigung  
+ \$3 Baukosten

\$1 Baugenehmigung  
+ \$2 Baukosten

\$1 Baugenehmigung  
+ \$1 Baukosten

*Wird ein Sektor von einem anderen Staat als dem aktiven kontrolliert, darf dort keine Förderplattform gebaut werden.*

#### IV – SCHIFFSBEWEGUNG

Schiffe können sich von einem Sektor in einen benachbarten Sektor bewegen. (Benachbarte Sektoren sind über Seiten oder Ecken miteinander verbunden.) Mindestens 1 Schiff muss bewegt werden. Ein Schiff kann sich in einer Runde lediglich 1 Sektor weit bewegen. Es gibt 2 Sektorenpaare, deren Sektoren jeweils durch Doppellinien voneinander getrennt sind. Diese Doppellinien können von Schiffen nicht überquert werden



Ist das Gesetz "Schiffe übernehmen die Kontrolle der Seesektoren" aktiv, dann wird jeder Seesektor, der ausschließlich von Schiffen eines Staates besetzt wird, ab sofort von diesem Staat kontrolliert. (Die Kontrolle wird durch einen entsprechenden Staatsmarker in diesem Sektor gekennzeichnet.) Details über Förderplattformen in einem Sektor, dessen Staatskontrolle sich ändert, sind im Abschnitt Arktischer Rat beschrieben.

Während des gesamten Spiels befinden sich alle 5 Staaten der Arktisregion in einem ständigen Konflikt mit China. Das bedeutet, dass Angriffe durch oder gegen chinesische Schiffe jederzeit erlaubt sind, unabhängig vom offiziellen Konfliktstatus der anderen Staaten untereinander (siehe Diplomatie).

**Angriff** - Nach seiner Bewegung darf das Schiff eines Staates ein Schiff eines anderen Staates angreifen, sofern beide Staaten sich miteinander im Konflikt befinden (siehe Diplomatie). Durch diese Aktion werden sowohl das angreifende als auch das verteidigende Schiff zerstört. Andere Schiffe in diesem Sektor haben keine Auswirkung auf diesen Angriff.

**Angriffe am Nordpol** – Jeder Staat drängt darauf, den Polarsektor zu besetzen. In diesem speziellen Sektor befinden sich daher alle Staaten in einem permanenten Konflikt miteinander, unabhängig vom derzeit geltenden Recht des Arktischen Rates und unabhängig davon, ob ein Konflikt zwischen betroffenen Staaten besteht oder nicht. Der Staat, der als einziger Schiffe in diesem Sektor besitzt, erhält die Kontrolle über den Polarsektor. Die Kontrolle besteht selbst dann weiter, wenn der kontrollierende Staat keine Schiffe mehr in diesem Sektor besitzt. Sie endet allerdings, sobald ein anderer Staat ein Schiff in den Polarsektor hinein bewegt. (In diesem speziellen Sektor gilt sozusagen das Gesetz „Schiffe übernehmen die Kontrolle der Seesektoren“ immer.) Darüber hinaus sind Angriffe innerhalb des Polarsektors zwingend: Besitzt ein die Kontrolle ausübender Staat Schiffe im Polarsektor und das Schiff eines anderen Staates zieht dort hinein, dann muss dieses ankommende Schiff unverzüglich das dort bereits befindliche Schiff angreifen. (Dadurch werden zwar beide Schiffe zerstört, aber an der Kontrolle über den Sektor ändert sich nichts.)

**Zerstören von Förderplattformen** - Vor oder nach der Bewegung (aber nicht sowohl als auch) können Schiffe folgendes zerstören:

1. eine illegale Förderplattform
2. eine legale Förderplattform in einem Sektor, der von einem Staat kontrolliert wird, welcher sich mit dem Staat des angreifenden Schiffes in einem Konflikt befindet.

*Kontrolliert ein Staat einen Sektor, dann darf er selbst in diesem Sektor keine Förderplattform angreifen.*

Eine Förderplattform kann nicht zerstört werden, wenn sich im gleichen Sektor Schiffe des Staates befinden, der diesen Sektor kontrolliert. Diese Schiffe verteidigen die Förderplattform und müssen zuerst zerstört werden, bevor man die Förderplattform selbst angreifen darf. Bei einem solchen Angriff werden angreifende Schiffe entsprechend der Anzahl zerstörter Schiffe entfernt. Erst danach können übriggebliebene Schiffe die Förderplattform angreifen. Zur Zerstörung der Förderplattform muss die Anzahl angreifender Schiffe größer als der Verteidigungswert der Förderplattform sein. Die angreifenden Schiffe werden dabei nicht zerstört.

#### Verteidigungswert einer Förderplattform:

**0** für illegale Förderplattformen

**1** für legale Förderplattformen

**+1** für jedes neutrale Schiff in diesem Sektor; also für jedes Schiff eines Staates, der sich nicht im Konflikt mit dem Staat befindet, der diesen Sektor verteidigt.

#### **Beispiel 1:**

*Alfred besitzt eine Förderplattform in einem Seesektor, der (basierend auf dem derzeit geltenden Recht) von keinem Staat kontrolliert wird. (Es handelt sich also um eine illegale Förderplattform.) Betty führt nun für Russland die Aktion „Schiffsbewegung“ durch. In diesem Sektor befindet sich 1 russisches Schiff, welches bisher noch nicht bewegt wurde.*

*Betty möchte Alfreds Förderplattform zerstören. Die Angriffsstärke Russlands beträgt 1 und ist größer als Alfreds Verteidigungswert von 0. Die Förderplattform wird somit zerstört. Betty kann das russische Schiff nun in diesem Sektor belassen oder es in einen benachbarten Sektor ziehen.*



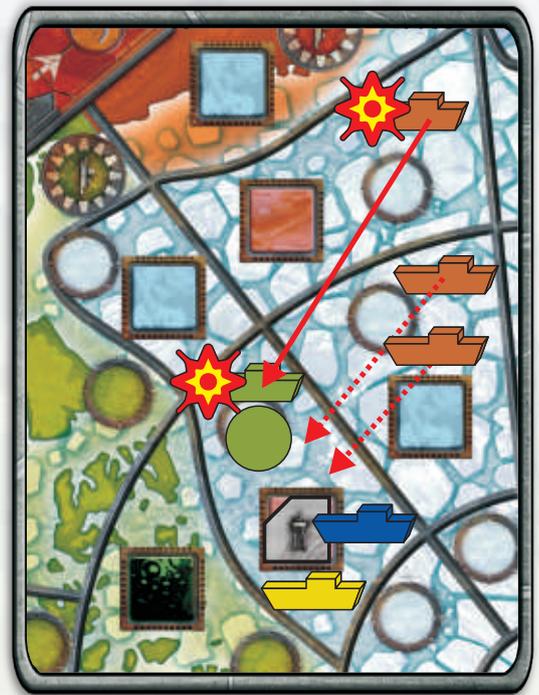
### Beispiel 2:

Alfred besitzt eine Förderplattform in einem Sektor, der von Kanada kontrolliert wird. Es handelt sich also um eine legale Förderplattform. Zudem befinden sich in diesem Sektor 1 kanadisches, 1 chinesisches und 1 Schiff der EU.

Betty möchte Alfreds Förderplattform zerstören. Sie bewegt 3 US-Schiffe in diesen Sektor. Zuerst müssen die US-Schiffe das kanadische Schiff angreifen. Sowohl das kanadische Schiff, als auch 1 US-Schiff werden dabei zerstört. Nach dem Angriff befinden sich somit nur noch 2 US-Schiffe, 1 chinesisches Schiff und 1 Schiff der EU in diesem Sektor.

Die EU befindet sich nicht im Konflikt mit Kanada, daher gilt ihr Schiff als neutral. (China ist ständig im Konflikt mit den Staaten der arktischen Region, also auch mit Kanada.)

Die Angriffsstärke der USA beträgt 2. Der Verteidigungswert der Förderplattform beträgt ebenfalls 2 (1 für die legale Förderplattform + 1 für das neutrale EU-Schiff). Die Förderplattform kann somit nicht zerstört werden, da der Angriffswert nicht größer als der Verteidigungswert ist.



### V – STEUERN

Durch diese Aktion erhält ein Staat das auf dem Aktionsfeld angegebene Geld in die Staatskasse. (Russland: \$2, Norwegen: \$1, Kanada: \$2, USA: \$4, EU: \$3). (Die EU erhält sogar \$4, wenn Norwegen der EU beigetreten ist.)



### VI – BÜRGERUNRUHEN

Diese Aktion steht für Ereignisse (Streiks, Versorgungsstörung u.ä.), die eine negative Auswirkung auf die Fördermenge eines Konzerns in einem bestimmten Staat haben. In Phase 7 fördern Förderplattformen in Sektoren, die von Staaten mit Bürgerunruhen kontrolliert werden, nichts.



### Lobbyistenaktionen müssen einen Effekt haben:

Ein Lobbyist kann nur auf ein Aktionsfeld eines Staates platziert werden, wenn es für diesen Staat möglich ist, die gewählte Aktion wirklich durchzuführen. So gilt im Besonderen:

- Die Aktion „Schiffsbau“ kann nicht durchgeführt werden, wenn der Staat kein Geld besitzt. Es muss immer mindestens ein Schiff gebaut werden.
- Die Aktion „Schiffsbewegung“ kann nicht gewählt werden, wenn der Staat keine Schiffe besitzt. Es muss immer mindestens eine Bewegung oder ein Angriff durchgeführt werden.
- Die Aktion „Bau von Förderplattformen“ kann nicht gewählt werden, wenn bereits in allen Sektoren, die dieser Staat kontrolliert oder in denen er ein Schiff hat, eine Förderplattform vorhanden ist. Es muss immer eine Förderplattform gebaut werden.

Der Spieler muss mit seiner Aktion den Staat wirklich handeln lassen. Es ist nicht erlaubt, eine Aktion zu wählen (z.B. um diese für den Gegner zu blockieren), ohne die gewählte Aktion auch durchzuführen.

## UMVERTEILUNG VON LOBBYISTEN

Anstatt einen Lobbyisten von der Einflussleiste eines Staates auf eine der 6 Lobbyistenaktionen zu platzieren, kann sich ein Spieler auch dafür entscheiden, diesen Lobbyisten für eine der 3 folgenden Umverteilungsaktionen zu nutzen. In diesem Fall führt der Spieler keine der 6 regulären Aktionen aus.

### I – POSITION EINES LOBBYISTEN BEIBEHALTEN ODER WECHSELN.

Der Spieler entscheidet, dass ein Lobbyist auf Feld „2“ (und bei der EU auch auf Feld „4“) seine Position für die nächste Runde beibehält. Ein Lobbyist auf Feld „1“ oder „3“ darf hingegen nicht an gleicher Stelle bleiben. Er darf aber – anstatt eine der 6 regulären Aktionen eines Staates auszuführen - auf Feld „2“ versetzt werden, falls dieses frei ist.

### II – ABZUG EINES LOBBYISTEN.

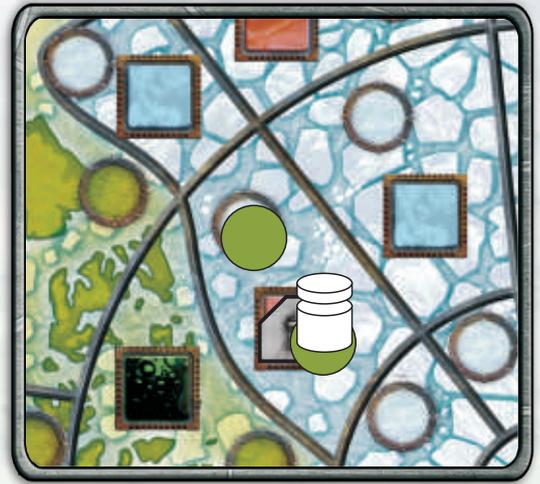
Der Besitzer entfernt einen Lobbyisten. Diesen darf er in Phase 3 der nächsten Runde erneut wie gewohnt einsetzen. Der Spieler darf sich nach dem Abzug des Lobbyisten zusätzlich eine Subvention aus der entsprechenden Staatskasse nehmen: \$1, oder, wenn der Spieler kein Geld besitzt, \$2. (Verfügt der Staat nicht über genügend Geld, so erhält der Spieler so viel Geld vom ihm, wie dieser Staat aufbringen kann.)

### III – POLITISCHER SCHUTZ EINER FÖRDERPLATTFORM.

Ein Lobbyist kann von einem Staat auf eine beliebige Förderplattform (selbst auf die eines Gegenspielers oder auf eine illegale) in der Arktis (einschließlich der von anderen Staaten kontrollierten Sektoren) versetzt werden. Diese Förderplattform erhält zudem einen Staatsmarker von dem Staat, von dem der Lobbyist versetzt wurde. Bis zum Ende der Staatsaktionen in Phase 6 der darauffolgenden Runde darf eine geschützte Förderplattform von niemandem angegriffen werden. Der Lobbyist kommt in der darauffolgenden Runde am Ende der Aktionen dieses Staates wieder zum Spieler zurück und der Staatsmarker wird wieder von der Förderplattform entfernt.

Eine Förderplattform kann lediglich durch 1 Lobbyisten geschützt werden.

Der Lobbyist, der auf diese Weise eine Förderplattform schützt, gibt dem Spieler einen zusätzlichen Vorteil, sollte der Staat, der auf legale Weise den Sektor kontrolliert, wechseln (siehe Arktischer Rat).

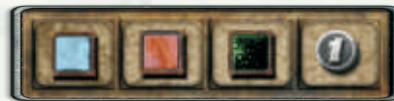


### PHASE 7 : Rohstoffförderung.

Jede Förderplattform (egal ob legal oder illegal, aber in einem Sektor befindlich, in dem keine Bürgerunruhen herrschen) fördert 1 Einheit des Rohstoffs, der auf dem Sektor angegeben ist.

Spieler verkaufen ihre geförderten Rohstoffe nach Belieben in Gruppen eingeteilt und erhalten dafür:

**Geld:** \$1 je Einheit (unabhängig von der Rohstoffart)



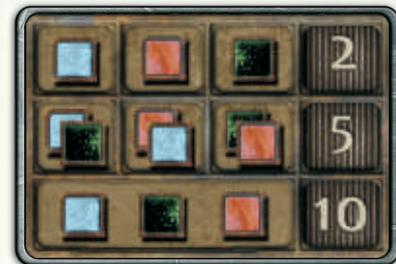
oder

**Punkte:**

10 – für jede Gruppe bestehend aus 3 Einheiten unterschiedlicher Rohstoffarten

5 – für jede Gruppe bestehend aus 2 unterschiedlichen Rohstoffarten

2 – für jede einzelne Rohstoffeinheit (unabhängig von ihrer Art)



### Beispiel:

Alfreds Förderplattformen fördern 7 Einheiten: 4 x Gas, 2 x Öl und 1 x Konkretionen. Alfred entscheidet sich dafür, 15 Punkte (1 Gruppe mit 3 Einheiten = 10 Punkte, 1 Paar bestehend aus Gas und Öl = 5 Punkte) und \$2 (für 2 einzelne Einheiten Gas) zu nehmen.



Rohstoffe werden sofort verkauft und können nicht gelagert werden! Der Startspieler entscheidet sich zuerst, wie er seine Rohstoffe verkaufen möchte. Anschließend die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn.

### PHASE 8 : Nehmt die Lobbyisten von den Aktionsfeldern.

In jedem Staatsbereich werden bestimmte Lobbyisten von den Aktionsfeldern zurück auf die Einflussleiste gestellt:

Der Lobbyist, der sich auf den Aktionsfeldern der oberen Reihe (Bau von Förderplattformen, Schiffsbau, Diplomatie) am weitesten rechts (also am nächsten zu Feld „1“ der Einflussleiste) befindet, wird auf dieses Feld „1“ versetzt.

Der Lobbyist, der sich auf den Aktionsfeldern der unteren Reihe (Bürgerunruhen, Steuern, Schiffsbewegung) am weitesten rechts (also am nächsten zu Feld „3“) befindet, wird auf dieses Feld „3“ versetzt.

Alle anderen Lobbyisten auf einem der 6 Aktionsfelder gehen an den jeweiligen Spieler zurück und stehen diesem in der nächsten Runde für das Platzieren in Phase 3 wieder zur Verfügung.



## PHASE 9 : Ende einer Runde

Die folgenden Schritte werden in dieser Reihenfolge durchgeführt:

- Besitzt Norwegen 2 Unterstützungsmarker für den Beitritt in die EU, dann wird der Beitritt jetzt abgewickelt (siehe Diplomatie – Handlung 3).
- Überprüft, ob jetzt ein anderes Gesetz des Arktischen Rates als bisher die Stimmenmehrheit besitzt. Ist dies der Fall:
  - Markiert dieses Gesetz als neues geltendes Recht, indem ihr den Marker „Geltendes Recht“ auf dessen Feld versetzt.
  - Überprüft für jeden Seesektor, ob es aufgrund des neuen geltenden Rechts und der aktuellen Schiffpositionen eine Änderung bei der Kontrolle über den jeweiligen Sektor gibt. Falls dem so ist, markiert ihr (mit dem jeweils entsprechenden Staatsmarker), welcher Staat nun die Kontrolle ausübt.
  - Aktualisiert den Status (legal oder illegal) der einzelnen Förderplattformen entsprechend der neuen Gesetzeslage und der Kontrolle eines Sektors, indem ihr gegebenenfalls den Förderplattformmarker auf die passende Seite dreht.
  - In Sektoren, die jetzt von einem anderen Staat als zuvor kontrolliert werden, muss für eine Förderplattform eine Gebühr für eine neue Fördergenehmigung bezahlt werden (siehe Arktischer Rat). Andernfalls wird die Förderplattform entfernt.

Sollte das Spiel nach dieser Runde noch nicht enden, kehren alle Lobbyisten von den gelben China-Feldern der Investitionsleiste zurück zum jeweiligen Spieler. Anschließend wird der Rundenmarker um 1 Feld weiter gesetzt und eine neue Runde mit Phase 1 begonnen.

# SPIELENDENDE

Das Spiel endet

- am Ende der 9. Runde

oder

- am Ende der Runde, in der China die Kontrolle über den Polarsektor übernimmt.

Ist das Spielende erreicht, wird das Geld in den Staatskassen der jeweiligen Staaten an diejenigen Spieler, die ihre Lobbyisten auf der entsprechenden Einflussleiste platziert haben, in dieser Reihenfolge ausgezahlt:

\$3 an den Spieler, dessen Lobbyist sich auf Feld „1“ der Leiste befindet.

\$2 an den Spieler, dessen Lobbyist sich auf Feld „2“ der Leiste befindet.

\$1 an den Spieler, dessen Lobbyist sich auf Feld „3“ der Leiste befindet.

(Sollte ein Staat nicht genügend Geld besitzen, um einen Spieler auszahlen zu können, so bekommt der Spieler das gesamte Geld, das der Staat noch aufbringen kann.)

## Endwertung

Zusätzlich zu den Punkten, die man während des Spiels erhält, bekommen die Spieler noch:

- 1 Punkt für je \$1, den sie besitzen.
- 10 Punkte für jeden ihrer Lobbyisten in dem arktischen Staat, der den Nordpol kontrolliert. Sollte China den Nordpol kontrollieren, dann erhalten die Spieler jeweils 10 Punkte für jeden ihrer Lobbyisten, der auf einem gelben China-Feld auf der Investitionsleiste steht (siehe Phase 3).
- Punkte für die Förderung bestimmter Rohstoffe in Abhängigkeit der Anzahl der Förderplattformen (sowohl legale als auch illegale):

## Beispiel zum Verständnis der Tabelle:

In einem 2-Personenspiel sind 3 Förderplattformen, die Konkretionen fördern, jeweils 5 Punkte wert (Gesamtpunktzahl: 15).

In einem 3-Personenspiel sind 5 Förderplattformen, die Öl fördern, jeweils  $8 + 2 = 10$  Punkte wert (Gesamtpunktzahl: 50).

In einem 4-Personenspiel sind 5 Förderplattformen, die Erdgas fördern, jeweils  $5 + 1 + 1 = 7$  Punkte wert (Gesamtpunktzahl: 35).



## BEISPIEL EINER VOLLSTÄNDIGEN ENDWERTUNG:

In einem 3-Personenspiel erhält Alfred am Ende des Spiels:

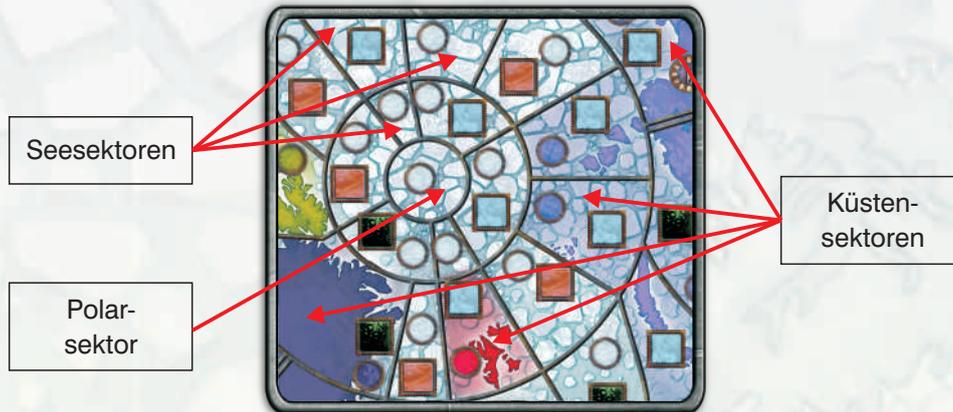
- für den Verkauf von Rohstoffen während des Spiels: **67 Punkte**;
- \$8 = **+8 Punkte**;
- 2 Lobbyisten in China (welches den Nordpol kontrolliert) = **+20 Punkte**;
- 6 Erdgas-Förderplattformen = **+42 Punkte** (7 Punkte pro Förderplattform);
- 1 Öl-Förderplattform = **+2 Punkte**;
- 2 Konkretionen-Förderplattformen = **+10 Punkte** (5 Punkte pro Förderplattform);
- Alfreds Endstand beträgt somit:  $67+8+20+42+2+10 = 149$  Punkte.

**DER SPIELER MIT DEN MEISTEN PUNKTEN GEWINNT.**

**(Bei einem Unentschieden teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg!)**

# DER ARKTISCHE RAT

Der Arktische Rat definiert die Grundsätze des internationalen Rechts, welches die Erforschung der Arktis regelt. (Diese haben aber keinen Einfluss auf den Polarsektor.)



## Dauerhafte Regelungen für Küstensektoren

- Für den Bau einer Förderplattform in einem Küstensektor muss ein Spieler eine Gebühr für die Fördergenehmigung in die Staatskasse des zugehörigen Staates zahlen.
- In einem Küstensektor sind alle Förderplattformen jederzeit legal.
- Küstensektoren können niemals von anderen Staaten kontrolliert werden.

## Variable Regelungen für Seesektoren

Zu jedem Zeitpunkt des Spiels ist 1 von den 3 folgenden Gesetzesvorlagen das aktuell geltende Recht:



A – Staaten dürfen keine Seesektoren kontrollieren.  
(Dieses Gesetz ist zu Spielbeginn geltendes Recht.)

- Seesektoren (mit Ausnahme des Polarsektors) dürfen von keinem Staat kontrolliert werden, solange dieses Gesetz in Kraft ist. Entfernt alle Staatsmarker von den Seesektoren bis auf diejenigen im Polarsektor. Die Anwesenheit von Schiffen hat mit diesem Gesetz keinen Einfluss auf die Kontrolle eines Seesektors.
- Alle neu in den Seesektoren gebauten Förderplattformen sind „illegal“.



B – Die Staaten kontrollieren alle Seesektoren nach Norden.

- Alle Staaten kontrollieren, solange dieses Gesetz in Kraft ist, jeweils die Sektoren, die zwischen ihrer Küste und dem Pol liegen. (Aber nicht den Polarsektor.) Platziert die entsprechenden Staatsmarker auf diese Sektoren (7x Russland, 2x Norwegen, 3x EU, 3x Kanada und 3x USA). Die Anwesenheit von Schiffen hat keinen Einfluss darauf, wer die Kontrolle über einen Seesektor hat.
- Legale Förderplattformen dürfen auf dieselbe Weise wie in Küstensektoren gebaut werden. (Gebühren für Fördergenehmigung beachten!) Illegale Förderplattformen dürfen nicht gebaut werden (weil jeder Sektor mit einem Rohstoffvorkommen unter Kontrolle eines Staates steht).



C – Schiffe übernehmen die Kontrolle der Seesektoren.

- Tritt dieses Gesetz in Kraft, so werden sofort alle Seesektoren, in denen sich Schiffe genau eines Staates aufhalten, unter dessen Kontrolle gestellt. Alle anderen Sektoren (mit keinem Schiff oder Schiffen aus mehr als 1 Staat) gelten als „nicht kontrolliert“. Sollte sich im späteren Verlauf des Spiels, als Folge einer Schiffsbewegung, in einem Seesektor nur noch Schiffe eines Staates befinden, dann übernimmt dieser Staat sofort die Kontrolle über diesen Sektor: Aktualisiert die Staatsmarker dementsprechend.
- Legale Förderplattformen können auf dieselbe Weise wie in Küstensektoren gebaut werden (Gebühren für Fördergenehmigung beachten!). Illegale Förderplattformen dürfen nur in nicht kontrollierten Sektoren gebaut werden.

Als Folge des Inkrafttretens eines neuen Gesetzes ist es möglich, dass zuvor legale Förderplattformen sich nun in nicht kontrollierten Sektoren befinden. Diese Förderplattformen verbleiben im Spiel, werden aber dadurch zu illegalen Förderplattformen: Dreht deshalb deren Förderplattformmarker auf die andere („illegale“) Seite.

Als weitere Folge des neuen Gesetzes oder einer Schiffsbewegung ist es möglich, dass sich (legale oder illegale) Förderplattformen in Sektoren befinden, die nun von einem anderen Staat kontrolliert werden als zuvor. Alle diese Förderplattformen werden zerstört: Entfernt ihre Marker von der Karte. Nicht zerstört werden allerdings Förderplattformen, welche durch einen Lobbyisten geschützt werden (siehe Umverteilung von Lobbyisten – Politischer Schutz von Förderplattformen). Politisch geschützte Förderplattformen können unter der Kontrolle des neuen Staates einen legalen Status erhalten: Gehört der Lobbyist, der den Schutz ermöglicht, dem neuen Staat an, der gerade die Kontrolle des Sektors übernommen hat, dann ist die Förderplattform automatisch legal. Sollte er aber einem anderen Staat angehören, so muss der Besitzer der Förderplattform \$2 für die Fördergenehmigung in die Staatskasse des neuen Staates zahlen. Kann der Besitzer der Förderplattform nicht zahlen (oder möchte er es nicht) wird die Förderplattform zerstört (und ihr Marker von der Karte entfernt).

# GLOSSAR

**Arktischer Rat** – Die Mehrheit der Stimmen aller Staaten im Arktischen Rat bestimmt, welches Gesetz geltendes Recht ist.

**Angriff** – Während der Aktion Schiffsbewegung darf jedes Schiff ein anderes angreifen, sofern beide Staaten sich miteinander im Konflikt befinden (Angriff nach der Bewegung; angreifendes und verteidigendes Schiff werden beide zerstört). Ziel des Angriffs kann auch eine Förderplattform sein (vor oder nach der Bewegung; möglicherweise werden mehrere Schiffe benötigt, um die Förderplattform zu zerstören).

**Bau von Förderplattformen** – Eine der 6 Lobbyistenaktionen. Eine Förderplattform muss in einem Sektor gebaut werden, der von dem aktiven Staat kontrolliert wird oder in einem nicht kontrollierten Sektor, in dem sich ein Schiff des aktiven Staates befindet.

**benachbart** – Sektoren sind benachbart, wenn sie eine gemeinsame Seite oder Ecke haben.

**Förderplattform** – Die Konzerne der Spieler bauen Förderplattformen, um Rohstoffe für Geld oder Punkte zu fördern und um zusätzliche Punkte am Spielende zu erhalten.

**Bürgerunruhen** – Eine der 6 Lobbyistenaktionen. Bürgerunruhen verhindern, dass Förderplattformen in Sektoren des betroffenen Staates Rohstoffe fördern.

**China** – China ist ein 6. Staat mit Schiffen und Staatsmarkern, aber ohne Staatsgebiet auf dem Spielplan; es gibt spezielle Regeln für seinen politischen Einfluss. China ist kein Staat der Arktisregion.

**Diplomatie** – Eine der 6 Lobbyistenaktionen. Sie kann verwendet werden, um den Konfliktstatus eines Staates oder dessen Stimmen im Arktischen Rat zu ändern, um Norwegens EU-Mitgliedschaft zu unterstützen oder um den Punktestand eines anderen Spielers um 1 Punkt zu verringern.

**Einflussleiste** – Jeder der 5 Staaten der arktischen Region verfügt über eine Einflussleiste in seinem Staatsgebiet. Spieler, die hier mit Lobbyisten vertreten sind, werden in Phase 6 Lobbyistenaktionen durchführen können.

**Erdgas** – Einer der 3 Rohstoffe. Blaue Rohstofffelder.

**Fördergenehmigung** – Ein Spieler zahlt \$1 an einen Staat für die Fördergenehmigung beim Bau einer Förderplattform in einem von diesem Staat kontrollierten Sektor.

**Geld** – Jeder Spieler verfügt über das Geld seines eigenen Konzerns und die 5 Staaten über ihre Staatskassen. Spieler gewinnen Geld, indem sie Rohstoffe fördern, Lobbyisten zurückziehen und kleine Investitionen tätigen. Spieler geben Geld aus für den Bau von Förderplattformen und für mächtige Investitionen.

**geltendes Recht** – Zu jeder Zeit ist 1 der 3 möglichen Gesetze gültig, abhängig vom Stimmenverhältnis im Arktischen Rat. Dieses Gesetz bestimmt, ob und wie die Staaten Seesektoren kontrollieren.

**Illegale Förderplattform** – Eine Förderplattform in einem Sektor, der von keinem Staat kontrolliert wird.

**Investitionsleiste** – In Phase 3 platzieren die Spieler die Lobbyisten auf diese Leiste, die dann in Phase 4 (in der Reihenfolge der investierten Geldsummen) jeweils einer Einflussleiste eines ausgewählten Staates zugeteilt werden. Lobbyisten können auch auf die gelben Felder platziert werden, um China politisch zu beeinflussen.

**Konflikt** – Jeder Staat kann einen Konflikt gegen einen anderen Staat erklären. Der Konfliktstatus kann durch die Aktion Diplomatie geändert werden. Zwei Staaten sind miteinander „im Konflikt“, wenn mindestens einer von beiden einen Konflikt gegen den anderen erklärt hat. Außerdem befindet sich jeder Staat der Arktisregion automatisch im Konflikt mit China. Um ein Schiff eines anderen Staates anzugreifen, muss sich ein Staat im Konflikt mit diesem befinden.

**Konkretionen** – Einer der 3 Rohstoffe. Braune Rohstofffelder.

**Kontrolle** – Ein Sektor steht je nach aktuell geltendem Recht und der Verteilung der Schiffe unter der Kontrolle eines Staates. Die Kontrolle wird durch einen Staatsmarker auf dem Kontrollfeld des Sektors gekennzeichnet. Ein Sektor kann zu jeder Zeit maximal von nur 1 Staat kontrolliert werden.

**Küstensektor** – Ein Sektor mit einem farbigen Kontrollfeld. Es gehört zum entsprechenden Staat und unterliegt stets dessen Kontrolle.

**Legale Förderplattform** – Eine Förderplattform in einem Sektor, der von einem Staat kontrolliert wird.

**Lobbyist** – Spielstein eines Spielers, der eingesetzt wird, um die Staaten politisch zu beeinflussen (und den Punktestand des Spielers auf der Punkteleiste zu kennzeichnen).

**Lobbyistenaktion** – Jeder Staatsbereich hat 6 Aktionsfelder, deren Aktion durch die Lobbyisten des Spielers aktiviert werden können: Diplomatie, Schiffsbau, Bau von Förderplattformen, Schiffsbewegung, Steuern und Bürgerunruhen.

**Nordpol** – siehe Polarsektor.

**Öl** – Einer der 3 Rohstoffe. Dunkelgrüne Rohstofffelder.

**Phase** – Jede Spielrunde besteht aus 9 Phasen.

**Polarsektor** – Der Sektor mit dem Nordpol im Zentrum der Karte. Hier darf keine Förderplattform gebaut werden und Angriffe erfolgen hier automatisch. Die Kontrolle über den Polarsektor bringt am Spielende 10 Punkte.

**Punkte** – Punkte bestimmen den Sieger. Man erhält sie durch Rohstoffförderung und aus verschiedenen Quellen am Spielende. Punkte können durch eine gegnerische Diplomatie-Aktion verloren gehen.

**Punktestand** – Der Punktestand jedes Spielers wird durch einen Lobbyisten auf der Punkteleiste markiert. Punkte werden jede Runde in Phase 7 durch Rohstoffförderung verdient. Ein Spieler kann durch eine Diplomatie-Aktion eines Gegners 1 Punkt verlieren. Am Spielende werden noch zusätzliche Punkte vergeben.

Rohstoff – Es gibt 3 Rohstoffarten: Erdgas (blau). Öl (dunkelgrün) und Konkretionen (braun). Sektoren mit einem farbigen, quadratischen Feld verfügen über ein entsprechendes Rohstoffvorkommen.

Runde – Jede Spielrunde besteht aus 9 eigenständigen Phasen. Ein Spiel endet nach 9 Runden.

Schiff – Alle 6 Staaten verfügen über Schiffe, die dazu verwendet werden, Seesektoren unter Kontrolle zu bekommen, andere Schiffe anzugreifen und illegale Förderplattformen zu bauen.

Schiffsbau – Eine der 6 Lobbyistenaktionen. Ein Staat kann entsprechend seiner Produktionskapazität so viele Schiffe bauen, wie er bezahlen kann und in seinem Vorrat hat.

Schiffsbewegung – Eine der 6 Lobbyistenaktionen. Jedes Schiff eines Staates kann in 1 benachbarten Sektor bewegt werden und 1 Angriff durchführen.

Seesektor – Ein Sektor mit einem weißen Kontrollfeld. Kein Staat besitzt ihn, aber einzelne Staaten können ihn, abhängig vom geltenden Recht und der Positionen der Schiffe, kontrollieren.

Sektor – Ein Gebiet auf dem Spielplan: Küsten- oder Seesektor. Eine beliebige Anzahl Schiffe kann einen Sektor besetzen. Die meisten Sektoren verfügen über Rohstoffvorkommen, wo Förderplattformen gebaut werden dürfen. Jeder Sektor kann von einem Staat abhängig vom geltenden Recht und den Positionen der Schiffe kontrolliert werden.

Staat – 5 Staaten (Russland, Norwegen, die EU, Kanada, die USA) haben Staatsbereiche auf der Karte; China ist abstrakter vertreten. Alle Staaten verfügen über Schiffe und Staatsmarker.

Staaten der Arktisregion – Russland, Norwegen, die EU, Kanada, die USA. (China ist kein Staat der Arktisregion.)

Staatsbereich – Jeder der 5 Staatsbereiche zeigt 6 Aktionen, 1 Konfliktfeld, eine Einflussleiste (1-3) und eine Staatskasse. Norwegen verfügt noch über 2 Sonderfelder, die den Fortschritt zur EU-Mitgliedschaft anzeigen. Die EU hat zudem ein 4. Feld auf der Einflussleiste, das aktiv wird, wenn Norwegen der EU beiträgt.

Staatskasse – Jeder der 5 Staaten der arktischen Region verfügt über eine eigene Staatskasse, welche er zum Kauf neuer Schiffe einsetzt. Geld erhalten Staaten durch Steuern und Fördergenehmigungen für Förderplattformen.

Staatsmarker – Eine Scheibe in einer der 5 Farben der Staaten der Arktisregion, die für die Kennzeichnung der Kontrolle eines Seesektors, der Stimmen im arktischen Rat, der Konflikte und (im Fall Norwegens) der Befürwortung einer norwegischen EU-Mitgliedschaft genutzt werden.

Stage – Das auf dem Spielplan gedruckte Wort steht für „Spielrunde“.

Startspieler – Der Besitzer des Startspielermarkers. Der Marker wird jede Runde in Phase 1 nach links weitergegeben.

Steuern – Eine der 6 Lobbyistenaktionen. Steuern bringen der Staatskasse eine festgelegte Geldsumme ein.

Umverteilung der Lobbyisten – Versetzen eines Lobbyisten anstelle der Ausführung einer der 6 Lobbyistenaktionen.

zugehörig – Einige Küstensektoren befinden sich im Besitz (und stets unter der Kontrolle) eines bestimmten Staates, wie durch die jeweilige Farbe des Staates angezeigt.



**Spieldesign:** Andrzej Kurek

**Grafik:** Radosław Jaszczuk (composition, cover illustration, layout), Sandra Kochanowska (layout)

**Deutsche Übersetzung:** Mario Steigerwald, Jan Ostmann

**DTP:** Andrzej „Soulless” Kozakowski

**MegaTester:** „Mishire” and Krzysztof Jankowiak

**Tester:** Grzegorz Dębski, Przemysław Zieliński, Radosław Jaszczuk, „Qbi”, Radosław Rogaczewski, Tomasz Rachwał, Marta Nowakowicz-Jankowiak, Michał Drożdżiok, Grzegorz Majewski, Krzysztof Zdrojewski, Grzegorz Rachwał, Przemysław Dorecki, Andrzej „Soulless” Kozakowski, Paweł Goździewicz, Jadwiga Kurek, Szymon Wincek, Krzysztof Wincek, Andrzej Ponicki, Michał Murawski, Krzysztof Rowiński, „Jar”, Sławomir Kakietek and annoying Michał Lipko.

**Besonderer Dank an:**

Michał Stajszczak und "Zephyr" für den Meinungsaustausch über Balance zwischen mathematischer Gerechtigkeit und Einfachheit in Brettspielen.  
Russ Williams für Fragen, die mich zum Denken gezwungen haben.

**Edition I**

**Gdynia 2011**

**SINONIS**

**Katowice, POLAND**

**www.sinonis.pl**

**Production: www.drukarnia606.pl**

**Großhandelsvertrieb:**

**Business 24 Sp. z o.o.**

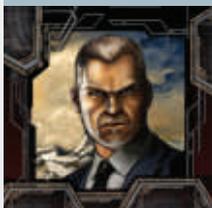
**Ul. Tuwima 6d/15, 81-594 Gdynia, POLAND**

**mob.: +48 502 516 766**

**antypirx@wp.pl**

**© Copyright: Andrzej Kurek**

*A part of conception we abandoned.  
Firstly planned as a starting player token.*

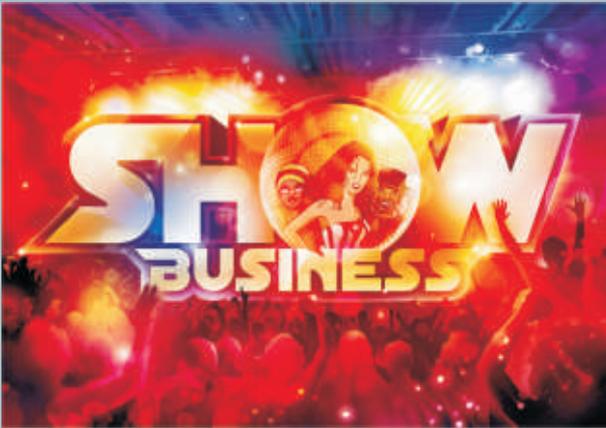
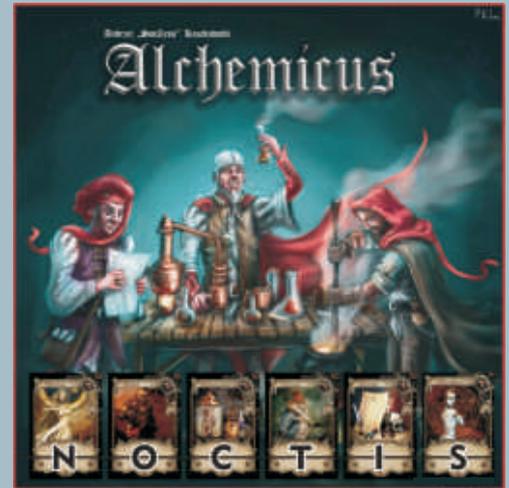


## ALCHEMICUS NOCTIS

Einfaches Metall in Gold umwandeln? „Das ist möglich!“, wird jeder Physiker heutzutage sagen. Im 16. Jahrhundert unternahmen Alchemisten Versuche, das in ihren Laboratorien zu erreichen, danach strebend Reichtum und ewigen Ruhm zu erlangen. Manche, wie Edward Kelley, haben, dank königlicher Förderer, all das erreicht, obwohl ihnen die Transmutation niemals gelang...

In diesem magischen Spiel ist das kinderleicht: Bau ein Labor und sammle dort die notwendigen Rohstoffe. Und die Transformation? Wenn es dir gelingt, dich mit den wechselhaften Stimmungen des Geistes der Transmutation zu arrangieren, dann ist das wirklich überhaupt kein Problem. Also, worum geht es in diesem Spiel? Es herrscht Konkurrenzkampf in deiner Stadt – andere Alchemisten kennen ebenfalls das Geheimnis der Transmutation. Nur derjenige, der am effektivsten ist, wird Anerkennung und Ruhm ernten. Beides wird bestimmt bis zum nächsten Spiel anhalten, und wer weiß: vielleicht auch ewig...

<http://boardgamegeek.com/boardgame/62979/alchemicus>



## SHOW BUSINESS

Show Business ist ein strategisches Wirtschaftsspiel für 2-5 Spieler ab 13 Jahren. Die Spielzeit beträgt 60-150 Minuten. Als Bandmanager ist es deine Aufgabe, eine einzigartige Rock-, Pop-, Black-, Jazz- oder Club-Musikband zu gründen und zu erreichen, dass sie beliebte Hits aufnimmt. Siehe Trends voraus und beeinflusse die Medien, damit die Songs deiner Band in den Charts höher als die der Konkurrenz platziert sind. Nutze deine Beziehungen in der Branche und stelle Profis ein, um deine Band zu unterstützen und der Konkurrenz den Aufstieg zu erschweren. Veranstalte lukrative Konzerte und gehe in den besten Klubs auf Tour. Sorge für eine hohe Zufriedenheit innerhalb der Band, um die Bandmitglieder möglichst lang an deiner Seite zu halten. Du hast ein Jahr Zeit, um deine Newcomer an die Spitze der Popularität zu bringen. Erwerbe so mehr Ruhm und Geld als deine Konkurrenten!

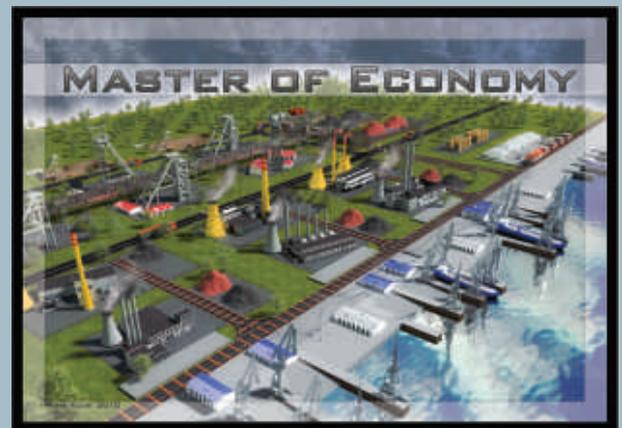
<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/69232/show-business>

## MASTER OF ECONOMY

Dieses Spiel ist eine Wirtschaftssimulation, die in Form eines leicht zugänglichen Brettspiels für 2-4 Personen umgesetzt wurde. Das Spiel dreht sich um das Managen von Aktiengesellschaften, welche den Spielern zur Vermehrung ihres privaten Einkommens dienen.

Dem eigenen Unternehmen eine hohe Rentabilität zu sichern und die Gewinne geschickt in dessen Weiterentwicklung zu stecken, entweder in den zukünftigen Ausbau der Gesellschaft oder in Aktien anderer Gesellschaften, die schneller eine bessere Position am Markt erwirtschaftet haben, kann der Schlüssel zum Erfolg sein.

Was diese Simulation einzigartig macht, ist, dass sie keine Zufallsfaktoren besitzt. Das Ergebnis des Spielverlaufs hängt allein von den Entscheidungen der Spieler ab und ihrer Fähigkeit, erfolgreich auf Investitionen der Mitspieler zu reagieren. Die Simulation erfordert eine effektive Kombination von Aktionen, welche zur Optimierung des Waren- und Geldflusses, aber auch der Spekulation mit Aktien dieser Gesellschaften dienen. Eine angemessene Balance dieser unterschiedlichen Strategien zur Vermögensbildung ist ein grundlegendes Element für den Spielsieg.



<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/75441/master-of-economy>