



RED OUTPOST SPIELANLEITUNG

IM JAHRE 1969 HAT DER ERSTE SCHRITT EINES MENSCHEN AUF DEM MOND DEN WETTLAUF INS ALL BEENDET ... ODER DOCH NICHT?

EINE GEHEIME SOWJETISCHE MISSION WURDE MIT DEM AUFTRAG AUSGESANDT, WEIT ÜBER DEN MOND HINAUS EINE NEUE WELT ZU BESIEDELN, IN DER ALLE MENSCHEN GLEICHBERECHTIGT SIND UND FÜR DAS GEMEINWOHL ARBEITEN. DAS GROSSARTIGE RAUMSCHIFF „KRASNAYA ZARYA“ LEGTE SCHLIESSLICH EINE BRUCHLANDUNG AUF EINEM BEWOHNBAREN PLANETEN HIN, DER NUN GANZ EUCH GEHÖRT.

EURE VÄTER HABEN HART DAFÜR GEARBEITET, UM DAS BESTE AUS DER ALTEN WELT, DIE SIE VERLIESSEN, AN DIESEM ORT WIEDER ZU ERSCHAFFEN. NUN IST ES EURE AUFGABE, EURE KAMERADEN ZU GLÜCK UND WOHLSTAND ZU FÜHREN. NUR GEMEINSAM KÖNNT IHR DIESE AUFGABE ERFOLGREICH BEWÄLTIGEN.



SPIELZIEL

Ihr teilt euch gemeinsam die Kontrolle über die Arbeiter eurer kommunistischen Siedlung in den Weiten des Alls. Doch nicht nur das, auch die produzierten Ressourcen sind für alle da – in dieser Zukunft ist kein Platz für Privateigentum (nun ja, fast)! Dennoch ist dies kein kooperatives Spiel, denn jeder von euch strebt danach, der einzig wahre Anführer dieses großartigen Paradieses zu werden. Verdient euch Siegpunkte (SP), indem ihr die Arbeiter zu mehr Produktivität motiviert, Gemeinschaftsgüter rechtzeitig ausliefert und eure beeinflussten Arbeiter bei Laune haltet. „Jeder nach seinen Fähigkeiten, jedem nach seinem Beitrag“ – also lasst euren Beitrag als den größten erscheinen!

SPIELMATERIAL

1 PHASENMARKER



24 RESSOURCENWÜRFEL



44 EINFLUSSSCHEIBEN



6 SPERRMARKER



1 STARTSPIELERMARKER



(zum Zusammenbauen)

6 ARBEITER



6 STIMMUNGSMARKER



24 KRISTALLE



12 RAUMSCHIFFKARTEN



6 SEEKARTEN



18 SPEZIALKARTEN



12 Ortskarten

6 Arbeiterkarten

1 SPIELPLAN

- 1 12 Orte
- 2 6 Arbeiterportraits mit Stimmungsleisten
- 3 Siegpunkteleiste
- 4 Exportleisten
- 5 Uhr (zeigt die 5 Spielphasen an)
- 6 Produktionsrad

Platz für Raumschiffkarten

Platz für Seekarten

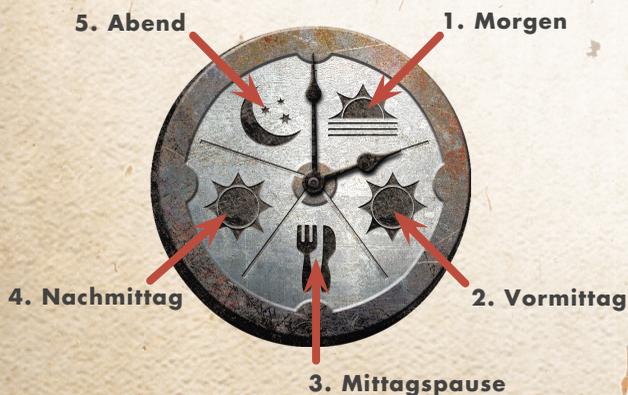


VORBEREITUNG

- 1 Legt den Spielplan in die Mitte.
- 2 Legt alle Ressourcenwürfel und Kristalle als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.
- 3 Jeder Spieler sucht sich eine Spielerfarbe aus und nimmt sich die folgende Anzahl Einfluss scheiben dieser Farbe: bei 2 Spielern 11 Einfluss scheiben; bei 3 Spielern 9; bei 4 Spielern 8. Die übrigen Scheiben kommen zurück in die Schachtel. Jeder legt eine seiner Scheiben auf das Startfeld des Produktionsrads (das Feld oben rechts) und eine weitere auf Feld 5 der Siegpunkteleiste.
- 4 Jeder Spieler nimmt sich einen Kristall und legt ihn in seinen persönlichen Vorrat.
- 5 Legt den Phasenmarker auf das Morgenfeld der Uhr (das Feld oben rechts).
- 6 Legt je einen Stimmungsmarker auf die Startfelder (Kopf) der 6 Stimmungsleisten.
- 7 Stellt alle 6 Arbeiterfiguren aufrecht auf den Ort Wohnkaserne (unten rechts auf dem Spielplan).
- 8 Mischt die Seekarten und die Raumschiffkarten separat gut durch und legt sie als verdeckte Stapel auf ihre zugehörigen Plätze am See bzw. am Raumschiff.
- 9 *Trotz der festen Arbeitszeiten kann man nie genau wissen, wann eine Einrichtung öffnet. Eine wegen Inventur geschlossene Weide ist ein alltäglicher Anblick. Das Schild „Kein Bier mehr!“ ist aber weitaus tragischer.*
Für eure ersten Partien empfehlen wir die folgende Platzierung der Sperrmarker (die Orte werden auf Seite 5 beschrieben): Legt die 3 Morgen-Sperrmarker mit der roten (gesperrten) Seite nach oben auf das Raumschiff, den Palast der Sowjets und das Bierhaus. Legt die 3 Abend-Sperrmarker mit der weißen (offenen) Seite auf das Kornfeld, die Weide und den See.
Während des Spiels werden die Morgen-Sperrmarker immer zu Beginn des Morgens auf ihre rote Seite gedreht und am Ende des Morgens auf ihre weiße Seite. Die Abend-Sperrmarker werden immer zu Beginn des Abends auf ihre rote Seite gedreht und am Ende des Abends auf ihre weiße Seite.
In späteren Partien solltet ihr die Sperrmarker zufällig platzieren, indem ihr die Ortskarten mischt (ohne die Wohnkaserne und die Feldküche) und nacheinander 6 Karten aufdeckt. Legt die Morgen-Sperrmarker auf die ersten 3 gezogenen Orte und die Abend-Sperrmarker auf die letzten 3. Dreht die Sperrmarker im Laufe des Spiels dann wie oben beschrieben um.
- 10 Seid ihr mit dem Spiel bereits gut vertraut, könnt ihr zusätzlich die Spezialkarten verwenden. Mischt die Arbeiterkarten und die Ortskarten separat und teilt je 1 an jeden Spieler aus. Jeder legt seine beiden Spezialkarten für alle gut sichtbar vor sich aus. Die übrigen Spezialkarten kommen zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht benötigt. (Die Spezialkarten werden auf Seite 7 erklärt.)
- 11 Wer zuletzt mit jemandem geteilt hat, bekommt den Startspielermarker und beginnt die Partie.

SPIELABLAUF

Eine Partie Red Outpost geht über 2 Tage.
Jeder Tag besteht aus den folgenden Phasen:



Während jeder dieser Phasen seid ihr im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug, beginnend mit dem Startspieler. Am Ende jeder Phase wird der Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Wer am Zug ist, führt diese Schritte der Reihe nach durch:

1. EINEN ARBEITER BEWEGEN
2. EINFLUSSSCHEIBE PLATZIEREN
3. STIMMUNG ANPASSEN
4. AKTION DES ORTES DURCHFÜHREN



1. EINEN ARBEITER BEWEGEN

Wähle einen aufrecht stehenden Arbeiter und lege ihn flach auf einen anderen Ort ohne Arbeiter (der Arbeiter ist erschöpft von der Arbeit und wird sich in dieser Phase nicht mehr bewegen). Eine Ausnahme bilden die Wohnkaserne und die Feldküche: Auf diesen Orten dürfen sich beliebig viele Arbeiter befinden, allerdings sind sie nur in bestimmten Phasen verfügbar. Abhängig von der Phase, die ihr gerade spielt, gelten folgende Regeln:

- 1 Morgen:** Dreht die Morgen-Sperrmarker zu Beginn der Phase auf ihre rote Seite. Alle Arbeiter beginnen den Morgen in der Wohnkaserne. In dieser Phase dürfen Arbeiter nicht auf Orte bewegt werden, auf denen ein Morgen-Sperrmarker liegt. Diese Phase endet, nachdem jeder Spieler einmal am Zug war. Erhöht am Ende des Morgens die Stimmung jedes Arbeiters, der sich immer noch in der Wohnkaserne befindet und ausschlafen durfte, um 1. Dreht die Morgen-Sperrmarker zum Abschluss der Phase auf ihre weiße Seite.
- 2 Vormittag:** In dieser Phase dürfen Arbeiter auf alle Felder bewegt werden (Ausnahmen: Wohnkaserne und Feldküche). Diese Phase endet, nachdem mit allen 6 Arbeitern ein Zug durchgeführt wurde. In einer Partie zu viert sind manche Spieler öfter dran als andere.
- 3 Mittagspause:** In dieser Phase dürfen Arbeiter nur zur Feldküche bewegt werden. Die Feldküche steht nur in dieser Phase als Ort zur Verfügung. Diese Phase endet, nachdem jeder Spieler einmal am Zug war.
- 4 Nachmittag:** Diese Phase verläuft genauso wie der Vormittag (siehe oben).
- 5 Abend:** Dreht die Abend-Sperrmarker zu Beginn der Phase auf ihre rote Seite. In dieser Phase dürfen Arbeiter nicht auf Orte bewegt werden, auf denen ein Abend-Sperrmarker liegt. Die Wohnkaserne steht nur in dieser Phase als Ort zur Verfügung. Diese Phase endet, nachdem jeder Spieler einmal am Zug war. Dreht die Abend-Sperrmarker zum Abschluss der Phase auf ihre weiße Seite.

2. EINFLUSSSCHEIBE PLATZIEREN

Lege eine deiner Einflusssscheiben auf das Porträt des Arbeiters, den du gerade bewegt hast.

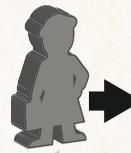


3. STIMMUNG ANPASSEN

Falls an dem neuen Ort Stimmungssymbole zu sehen sind, passe die Stimmung des Arbeiters entsprechend an. Bewege den Stimmungsmarker des Arbeiters für jedes fröhliche Gesicht 1 Feld vor und für jedes traurige Gesicht 1 Feld zurück.

Beispiel: Es ist Morgen und Alexander ist der Startspieler. Er kann für seinen Zug einen beliebigen Arbeiter wählen (zu diesem Zeitpunkt stehen alle Arbeiter aufrecht in der Wohnkaserne). Zu den folgenden Orten kann er den Arbeiter in dieser Phase NICHT bewegen: zur Wohnkaserne (es ist nicht Abend und es muss ein anderer Ort sein), zur Feldküche (es ist keine Mittagspause) und nicht zu den 3 Orten mit Morgen-Sperrmarkern. Alexander hat noch 7 Orte zur Auswahl.

Er wählt die Bürokratin, bewegt sie zum Bierhaus und legt sie hin. Dann legt er eine seiner Einflusssscheiben (pink) auf ihr Porträt und erhöht ihre Stimmung um 2. Er verzichtet auf die Aktion dieses Ortes, für die er einen Kristall ausgeben müsste.



Nun ist Britta am Zug. Sie kann nicht die Bürokratin wählen, da diese bereits erschöpft ist. Außerdem kann sie keinen Arbeiter ins Bierhaus bewegen, da dieses nun besetzt ist. Sie hat noch 5 Arbeiter und 6 Orte zur Auswahl.

4. AKTION DES ORTES DURCHFÜHREN

RESSOURCEN PRODUZIEREN

An mehreren Orten können Ressourcen produziert werden. Für jeden Ressourcenwürfel, den du an einem Ort produzierst, rückst du deinen Marker auf dem Produktionsrad um ein Feld im Uhrzeigersinn vor. Immer wenn dein Marker den Belohnungsbereich des Produktionsrads passiert (oben links), **erhältst du 2 SP und 1 Kristall**.

Achtung: Der Belohnungsbereich selbst ist kein eigenes Feld und wird beim Vorrücken übersprungen.

Alle produzierten Ressourcenwürfel werden auf das Lagerhaus gelegt, niemals in den persönlichen Vorrat. Immer wenn sich in deinem Zug 3 oder mehr gleichfarbige Ressourcenwürfel auf dem Lagerhaus befinden, nimmst du 3 Würfel dieser Farbe vom Lagerhaus und legst einen davon auf das ganz linke leere Feld der Exportleiste dieser Ressource (die anderen beiden Würfel kommen in den allgemeinen Vorrat zurück). Du erhältst dann so viele SP, wie unter dem neu belegten Feld der Exportleiste angegeben. Legst du einen Würfel auf ein Feld mit einem Fragezeichen, kommt dieser nach der Siegpunktevergabe zurück in den allgemeinen Vorrat.



BESCHREIBUNG DER ORTE



1. Die Weide. Der Hirte hat ein Auge auf die Tiere und schert ihr Fell. Die anderen Arbeiter murren dagegen über den Geruch hier. Die Stimmung des Arbeiters sinkt um 1, außer es ist der Hirte. Produziere dann 1 Wolle.



2. Der Palast der Sowjets. Der Palast der Sowjets ist ein Symbol der gemeinsamen glorreichen Zukunft, wie die Kommissarin jedem Besucher voller Eifer mitteilt. Die Arbeiter lauschen gerne ihren Geschichten über die großartigen Zeiten, die bald bevorstehen. Jeder kann sich an der Vollendung dieses Bauwerks beteiligen.

Die Stimmung des Arbeiters und die Stimmung der Kommissarin steigen jeweils um 1. Wird die Kommissarin selbst zum Palast der Sowjets bewegt, steigt ihre Stimmung dagegen nicht. In jedem Fall darfst du danach 1 deiner Kristalle auf das Feld deiner Spielerfarbe unter dem Palast legen (du beteiligst dich am Bau). Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit den meisten gespendeten Kristallen 4 SP. 2 SP gehen an den zweiten Platz und 1 SP an den dritten Platz. Im Falle eines Gleichstands erhalten alle daran beteiligten Spieler die SP der höheren Platzierung.



3. Das Kornfeld. Die Landwirtin blüht hier richtig auf. Die anderen Arbeiter klagen dagegen über Rückenschmerzen. Die Stimmung des Arbeiters sinkt um 1, außer es ist die Landwirtin. Produziere dann 1 Getreide.



4. Das Bierhaus. Obwohl die Kommissarin Alkoholkonsum in ihren wöchentlichen Ansprachen scharf verurteilt, ist das Trinken immer noch die Lieblingsbeschäftigung vieler Arbeiter. Gegen eine geringe Gebühr soll es sogar möglich sein, die Ration eines anderen zu erhalten. Die Stimmung des Arbeiters steigt um 2, außer

es ist die Kommissarin (ihre Stimmung sinkt stattdessen um 1). Du darfst dann 1 Kristall ausgeben, um die Stimmung eines beliebigen Arbeiters um 1 zu heben und die eines anderen um 1 zu senken.



5. Das Lagerhaus. Gemeinsam produzierte Ressourcen gehören nie einem Einzelnen. Es sind Gemeinschaftsgüter, die in einem gemeinsamen Lagerhaus aufbewahrt werden, das für alle jederzeit zugänglich ist. Merkwürdig, dass manchmal etwas verschwindet...

Du darfst genau eine der folgenden Aktionen wählen:

- Lege 1 Ressource vom Lagerhaus ab, um die Stimmung eines beliebigen Arbeiters um 1 zu heben und die eines anderen um 1 zu senken.
- Lege 1 Ressource vom Lagerhaus ab, um 1 Kristall zu erhalten.
- Gib 1 Kristall aus deinem persönlichen Vorrat aus, um eine beliebige Ressource aus dem allgemeinen Vorrat auf das Lagerhaus zu legen.

Vergesst nicht, dass alle produzierten Ressourcen auf das Lagerhaus gelegt werden, niemals in den persönlichen Vorrat eines Spielers!



6. Die Verwaltung. Die Bürokratin kommt hauptsächlich in dieses leerstehende Gebäude, um ihren Lohn zu erhalten. Sie freut sich aber immer, wenn sie mal jemanden zu Gesicht bekommt, und ist gerne bereit, im Austausch für ein Gespräch ein paar Dokumente zu vertauschen.

Falls du die Bürokratin zur Verwaltung bewegst, erhältst du 1 Kristall. Falls ein anderer Arbeiter an diesen Ort bewegt wird, steigt die Stimmung der Bürokratin um 1 und du darfst 1 Einflusssscheibe eines anderen Spielers von einem Arbeiter zu einem anderen verschieben. Du darfst die Einflusssscheibe dabei nicht von/zu dem Arbeiter verschieben, der diese Aktion durchführt.



7. Das Raumschiff. Das Raumschiff 'Krasnaya Zarya' brachte einst die ersten Menschen auf diesen Planeten. Es ist so groß, dass selbst heute noch nützliche Dinge aus dem Wrack geborgen werden können – falls du keine Angst vor dem Gespenst des Kommunismus hast!

Die Stimmung des Arbeiters sinkt um 1. Decke dann die oberste Raumschiffkarte auf und lege sie ab. Du erhältst die abgebildete Belohnung (nichts, eine bestimmte Ressource, eine Ressource deiner Wahl oder möglicherweise einen Kristall). Rücke deinen Marker auf dem Produktionsrad während dieser Aktion nicht vor.



8. Die Mine. Nur für einen wahren Bergmann ist die Arbeit in der Mine nicht zu hart! Die Stimmung des Arbeiters sinkt um 2 und er produziert 1 Kohle, außer es ist der Bergmann. Seine Stimmung verändert sich nicht und er produziert 2 Kohle.



9. Die Feldküche. Gemeinsame Mahlzeiten sind eine wichtige Erinnerung daran, dass wir alle zusammenstehen – nun ja, jedenfalls alle, die produktiv genug waren. Die Stimmung des Arbeiters steigt um 1. Nur in der Mittagspause dürfen Arbeiter zur Feldküche bewegt werden.



10. Der See. Trotz aller Errungenschaften der sozialistischen Technik erfordert das Fischen noch immer viel Geschick und Glück. Nur der Fischer hat kein Problem damit, den ganzen Tag mit einer Angelrute mühevoll Fische zu fangen. Ein guter Fang macht aber jeden glücklich.

Die Stimmung des Arbeiters sinkt um 1, außer es ist der Fischer. Decke dann die oberste Seekarte auf und lege sie ab. Du erhältst die abgebildete Belohnung (nichts, 1 Fisch, 2 Fische + 1 Stimmung). Der Fischer deckt stattdessen 2 Seekarten auf, wählt eine der beiden Belohnungen und legt dann beide Karten ab. Falls alle Fischkarten (es gibt insgesamt 3) abgelegt wurden, mische alle Seekarten zu einem neuen Stapel zusammen. Der Fischer darf zusätzlich entscheiden, alle Seekarten vor oder nach dem Aufdecken seiner beiden Karten zu mischen. Wenn der Fischer 2 Karten aufdeckt, aber nur noch 1 im Stapel ist, ziehe diese Karte, mische dann die übrigen Seekarten zu einem neuen Stapel zusammen und ziehe eine zweite Karte.



11. Das Arbeitslager. Das Arbeitslager ist ein Glanzstück der Planwirtschaft. Es erlaubt den Arbeitern, sich von ihrer produktivsten Seite zu zeigen.

Die Stimmung des Arbeiters sinkt um 2. Produziere dann 1 Getreide, 1 Wolle und 1 Fisch.



12. Die Wohnkaserne. Die beste Art, sich von einem Tag ehrlicher Arbeit zu erholen, ist früh zu Bett zu gehen und spät aufzustehen.

Die Stimmung des Arbeiters steigt um 1. Nur am Abend dürfen Arbeiter zur Wohnkaserne bewegt werden. Vergesst nicht, dass die Stimmung jedes Arbeiters, der am Ende des Morgens noch in der Wohnkaserne steht, um 1 steigt.



Orte, an denen Ressourcen produziert werden

Beispiel: Britta bewegt den Bergmann zur Mine. Er produziert 2 Kohle und seine Stimmung sinkt nicht! Britta legt die 2 produzierten Kohlewürfel aus dem Vorrat auf das Lagerhaus und rückt ihren Marker auf dem Produktionsrad zwei Felder weiter. Da ihr Marker das Belohnungsfeld oben links passiert, erhält sie 2 SP und 1 Kristall. Zuvor befanden sich bereits 2 Kohlewürfel auf dem Lagerhaus, daher entfernt Britta nun 3 Kohlewürfel von dort, legt 2 von ihnen in den Vorrat und den dritten auf das ganz linke leere Kohlefeld der Exportleiste, wodurch sie 3 SP erhält. Auf diese Weise hat sie mit einer einzigen Aktion 5 SP gesammelt!



ENDE EINER PHASE

Die beiden großen Arbeitsphasen (Vormittag und Nachmittag) enden, nachdem mit allen 6 Arbeitern ein Zug durchgeführt wurde. Die anderen Phasen (Morgen, Mittagspause und Abend) enden, nachdem jeder Spieler einmal am Zug war. Immer wenn eine Phase endet, bewegt ihr den Phasenmarker im Uhrzeigersinn auf die nächste Phase der Uhr, stellt alle Arbeiter an ihren aktuellen Orten aufrecht hin und gebt den Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter. Vergesst nicht, dass die Stimmung jedes Arbeiters, der am Ende des Morgens noch in der Wohnkaserne steht, um 1 steigt.

Beispiel: Da Alexander und Britta zu zweit spielen, endet der Morgen nach Brittas Zug (beide waren in dieser Phase einmal am Zug). Sie stellen alle Arbeiter an ihren Orten aufrecht hin und steigern die Stimmung aller Arbeiter, die noch in der Wohnkaserne stehen, um 1. Der Vormittag beginnt und Britta wird Startspielerin. Diese Phase endet erst, nachdem mit allen Arbeitern ein Zug durchgeführt wurde (alle liegen erschöpft auf der Seite), sodass beide Spieler jeweils 3 Züge durchführen.

ENDE EINES TAGES

Ein Tag endet nach der Abendphase. Am Ende des Tages wird die Stimmung jedes einzelnen Arbeiters geprüft: Wer die meisten Einfluss scheiben auf einem Arbeiter hat, erhält oder verliert (falls die Stimmung negativ ist) so viele SP, wie der Marker auf der Stimmungsleiste zu diesem Zeitpunkt anzeigt. Im Falle eines Gleichstands gewinnen oder verlieren alle am Gleichstand Beteiligten die angegebene Anzahl SP. Ein Spieler kann nie unter 0 SP fallen.

Beispiel: Auf der Bürokratin liegen 2 pinke und 1 orange Scheibe, sodass Alexander (Pink) 3 SP für ihre gute Stimmung erhält. Die Kommissarin ist dagegen ziemlich mies gelaunt. Da jeweils 1 pinke und 1 orange Scheibe auf ihr liegen, verlieren Alexander und Britta jeweils 2 SP für ihre Stimmung.



- Setzt nun alle Stimmungsmarker auf ihre Startfelder zurück und legt alle Einfluss scheiben von den Porträts zurück in die persönlichen Vorräte der Spieler.
- Ressourcenwürfel auf dem Lagerhaus und auf den Exportleisten bleiben, wo sie sind. Jeder Spieler behält die Kristalle, die er gerade besitzt.

- Stellt alle Arbeiter aufrecht auf die Wohnkaserne und rückt den Phasenmarker auf den Morgen vor.
- Spielt nun den zweiten Tag nach denselben Regeln wie beim ersten und geht danach zur Endwertung über.

Das Spiel endet nach dem zweiten Tag. Ihr erhaltet nun die Siegpunkte für euren Beitrag zum Bau des Palastes der Sowjets (siehe *Der Palast der Sowjets* auf Seite 5) und 1 SP für je 2 Kristalle in eurem persönlichen Vorrat. Zählt diese Punkte zu euren Punkten auf der Siegpunkteleiste hinzu. Wer insgesamt die meisten SP hat, ist der glorreiche Gewinner von Red Outpost! Im Falle eines Gleichstands ist der Spieler mit mehr Kristallen besser platziert. Herrscht immer noch Gleichstand, dann teilt euch den Platz wie gute Genossen!

SPEZIALKARTEN

Es gibt 2 Arten von Spezialkarten: Arbeiterkarten und Ortskarten, die jeweils verschiedene Vorteile bieten. Eine Arbeiterkarte kannst du immer dann nutzen, wenn du einen Zug mit dem zugehörigen Arbeiter durchführst. Ortskarten kannst du immer dann nutzen, wenn du die Aktion des zugehörigen Ortes durchführst. Das Verwenden von Spezialkarten ist immer optional und du kannst deine Spezialkarten so oft pro Spiel nutzen, wie du möchtest.



1. Die Weide. Statt die normale Aktion der Weide durchzuführen, darfst du die Stimmung des Arbeiters um 2 steigern.



2. Der Palast der Sowjets. Statt 1 Kristall auf diesen Ort zu legen, darfst du ihn auf das Porträt eines beliebigen Arbeiters legen. Dieser Kristall zählt bei Tagesende wie eine Einflusssscheibe deiner Farbe. Nach der Wertung kommt er zurück in den allgemeinen Vorrat.



3. Das Kornfeld. Statt 1 Getreide zu produzieren, darfst du 1 beliebige Ressource produzieren (eine mögliche Verschlechterung der Stimmung tritt trotzdem ein).



4. Das Bierhaus. Statt hier die Stimmung zu steigern und die Aktion des Bierhauses durchzuführen, darfst du dir 2 Kristalle nehmen.



5. Das Lagerhaus. Beim Durchführen der Aktion des Lagerhauses darfst du bis zu zweimal 1 Ressource für 1 Kristall tauschen oder umgekehrt (statt nur einmal).



6. Die Verwaltung. Wenn du die Verwaltung besuchst, darfst du deine Einflusssscheibe auf diese Karte statt auf das Porträt des Arbeiters legen. In einem beliebigen deiner folgenden Züge darfst du die Scheibe(n) von dieser Karte auf das Porträt des Arbeiters verschieben, mit dem du gerade den Zug durchführst (zusätzlich zu der Einflusssscheibe, die du sowieso auf ihn legst). Beachte, dass am Ende eines Tages alle Scheiben von dieser Karte in deinen Vorrat zurückkommen.



7. Das Raumschiff. Nachdem du die Aktion des Raumschiffs durchgeführt hast, darfst du 4 unterschiedliche Ressourcenwürfel vom Lagerhaus entfernen und einen von ihnen auf die zugehörige Exportleiste platzieren (die übrigen kommen in den Vorrat). Du erhältst wie üblich die Siegpunkte der Exportleiste.



8. Die Mine. Statt die normale Aktion der Mine durchzuführen, darfst du die Stimmung des Arbeiters um 1 senken, um deinen Marker auf dem Produktionsrad um 3 Felder vorzurücken (du produzierst keine Ressourcen).



9. Die Feldküche. Zu Beginn der Phase Mittagspause darfst du bis zu 2 Arbeiter an ihren Orten auf die Seite legen (sie können in dieser Phase nicht gewählt werden).



10. Der See. Beim Durchführen der Aktion des Sees darfst du eine beliebige Seekarte vom Ablagestapel wählen, statt eine vom Stapel zu ziehen.



11. Das Arbeitslager. Beim Durchführen der Aktion des Arbeitslagers darfst du entscheiden, keine Einflusssscheibe auf das Porträt des Arbeiters zu legen. Falls du keine platzierst, sinkt auch die Stimmung des Arbeiters nicht.



12. Die Wohnkaserne. Am Ende des Morgens darfst du 1 Einflusssscheibe vom Porträt eines beliebigen Arbeiters auf das Porträt eines Arbeiters in der Wohnkaserne verschieben.



13. Der Hirte. Wenn du einen Zug mit dem Hirten durchführst, darfst du auch an deinem aktuellen Ort stehen bleiben, statt ihn zu bewegen – lege ihn einfach flach hin. Du kannst auf diese Weise keine Aktion eines gesperrten oder besetzten Ortes verwenden.



14. Die Landwirtin. Wenn du einen Zug mit der Landwirtin durchführst, darfst du sie auch zu einem Ort bewegen, der bereits durch einen Arbeiter besetzt ist.



15. Der Fischer. Nachdem du einen Zug mit dem Fischer durchgeführt hast, darfst du einen beliebigen anderen Arbeiter auf einen anderen unbesetzten und ungesperrten Ort deiner Wahl versetzen (dieser Arbeiter steht oder liegt wie zuvor).



16. Der Bergmann. Wenn du einen Zug mit dem Bergmann durchführst und beliebige Ressourcen außer Kohle produzierst, darfst du die Stimmung des Arbeiters zusätzlich um 1 senken, um eine weitere Ressource dieser Art zu produzieren.



17. Die Kommissarin. Wenn du einen Zug mit der Kommissarin durchführst, darfst du dich – zusätzlich zur Aktion deines Ortes – mit 1 deiner Kristalle am Bau des Palastes der Sowjets beteiligen (siehe *Der Palast der Sowjets* auf Seite 5).



18. Die Bürokratin. Wenn du einen Zug mit der Bürokratin durchführst, darfst du sie auch zu einem Ort mit rotem Sperrmarker bewegen.



CREDITS

Autor: Raman Hryhoruk

Illustratoren: Irina Pechenkina, Maxim Suleymanov

Layout: Anastasia Durova

Figurendesign: Yuriy Khmelavskoy

Redakteure: Dmitry Rudev, Polina Basalaeva, Anna Serova

Besonderer Dank an Alexander Peshkov und Ekaterina Pluzhnikova

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung & Redaktion: Simon Blome, Christian Kox, Benjamin Fischer

Satz & Layout: Niklas Tessmer

**DU WILLST DEN RED OUTPOST IM
ALLEINGANG ANFÜHREN?
DIE OFFIZIELLEN SOLOREGELN FINDEST
DU AUF UNSERER HOMEPAGE:
WWW.ASMODEE.DE**



Veröffentlicht durch
Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2019 Alle Rechte vorbehalten.
7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, office III, room 6A,
Moscow, 121096, Russia. Tel.: +7 495 510 0539,
mail@lifestyleltd.ru
www.lifestyle-boardgames.com

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:
Asmodee Germany
Friedrichstr. 47
45128 Essen
www.asmodee.de

2019 г.
3 045.
Ред. 3

