

Goldrausch

~ Schröpfe die Erde! ~

Spieleranzahl: 4-6 Spieler
Ab 12 Jahren

Inhalt & Spielmaterial

1 x Spielplan
6 x Spielfigur
1 x Klimauhrmarker
1 x Naturkatastrophenrad
1 x Naturkatastrophenmarker
1 x Sanduhr (2 Minuten)
25 x Ereigniskarten
20 x Ressourcenkarten
18 x Länderkarten (3 Länderkarten pro Spieler)
12 x Upgradekarten (2 Upgradekarten pro Spieler, eine positive und eine negative)
100 x Goldnuggets Chips (unterteilt in Wert 1, Wert 5 und Wert 10)

Ziel des Spiels:

Die Spieler müssen ihre Vertreter in verschiedene Kontinente ausschicken, um dort die wertvollen **Goldnuggets** abzubauen und der reichste Industrielle der Welt zu werden. Es gewinnt der Spieler, der als erstes **50 Goldnuggets** besitzt. Wenn nach Ablauf der Klimauhr (das heißt nach 10 Runden) keiner der Spieler **50 Goldnuggets** besitzt, dann gewinnt derjenige Spieler, der am Ende der letzten Runde am meisten **Goldnuggets** hat.

Das Spielbrett

Das Spielbrett zeigt die Weltkarte mit den drei Kontinenten **Azul** (blauer Kontinent), **Rosso** (roter Kontinent) und **Veridia** (grüner Kontinent). Auf jedem der Kontinente können die begehrten Goldnuggets abgebaut werden. Zu diesem Zweck steht auf jedem der Kontinente zudem eine Zahl. Diese repräsentiert den Maximalwert an Ressourcen die auf diesem Kontinent vorkommen können.

Auf **Azul** gibt es daher **maximal 10**, auf **Rosso maximal 20** und auf **Veridia maximal 30** Goldnuggets. Dieser Wert an maximal auftretenden Ressourcen kann niemals überschritten werden.



Abbildung 1: Das Spielbrett mit den drei Kontinenten, Katastrophenrad, Klimauhr und Ablageflächen für die Kartenstapel

Die Klimauhr und der Klimauhrmarker

Die Uhr tickt! Es ist nur eine Frage der Zeit bis der Klimawandel dank der Ausbeutung der Welt durch die Großindustriellen nicht mehr aufzuhalten ist.

Die Spieler müssen versuchen ihr Spielziel zu erfüllen bevor die Zeit abgelaufen ist und die Welt untergeht. Um die Zeit im Blick zu behalten befindet sich daher am oberen Rand des Brettes die **Klimauhr**. Sie besteht aus zehn Feldern. Zu Beginn des Spiels liegt der **Klimauhrmarker** auf dem ersten Feld der **Klimauhr**. Fortan wird er nach jeder abgeschlossenen Runde um ein Feld weiter nach rechts gerückt. Das Spiel endet, wenn der **Klimauhrmarker** das letzte Feld der **Klimauhr** erreicht hat, und bisher kein Spieler mehr als **50 Goldnuggets** gesammelt hat.

Die Spielfiguren

Die Spielfiguren sind die Vertreter der einzelnen Spieler.

Jeder Spieler erhält einen Vertreter mit dem Symbol seiner Firma und kann diesen in jeder Runde in einen der drei Kontinente entsenden. Die sechs Fraktionen unterscheiden sich durch folgende Symbole: **Hammer, Schaufel, Meißel, Bagger, Bohrer** und **Dynamit**.

Die Goldnuggets

Der große Schatz hinter dem alle her sind!

Goldnuggets sind die abgebauten Ressourcen. Bei der Ressourcenverteilung am Ende eines jeden Zuges erhalten die Spieler die entsprechende Anzahl an Chips. Das Spiel enthält 100 Goldnuggets, **siebzig mit dem Wert 1, zwanzig mit dem Wert 5 und zehn mit dem Wert 10**. Während des Spiels behält sie ein vertrauenswürdiger Spieler (der Spielleiter) in der Mine bis die Ausschüttung der Ressourcen erfolgt.

Die Länderkarten

Die drei Reiseziele der einzelnen Spielervertreter.

Jeder Spieler erhält **3 Länderkarten**, je eine für **Azul** (blauer Kontinent), eine für **Rosso** (roter Kontinent), und eine für **Veridia** (grüner Kontinent). In der ersten Phase einer Spielrunde entscheiden sich die Spieler für einen der Kontinente und legen die entsprechende **Länderkarte** dann verdeckt vor sich ab.



Abbildung 2: Die Länderkarten welche die Spieler anfangs auf die Hand nehmen.

Die Upgrades

Der Fortschritt ist nicht aufzuhalten.

Da jeder der Spieler möglichst viele **Goldnuggets** abbauen will gibt es die Möglichkeit, die eigene Ausrüstung mit einem **Upgrade** zu verbessern. Durch den Einsatz ihrer **Upgradekarte** ist es den Spielern möglich, die doppelte Menge an **Goldnuggets** abzubauen, die in dieser Runde laut **Ressourcenkarte** verfügbar sind.

In der ersten Phase einer neuen Runde, legen die Spieler als Teil ihrer Firmenpolitik fest, ob sie in dieser Runde ihre **Upgradekarten** spielen wollen (grüne Upgradekarte) oder nicht (rote Upgradekarte) und legen diese dann verdeckt zu ihrer **Länderkarte**. Diese Entscheidung ist noch nicht bindend und kann während des Treffens der Konzerne noch einmal geändert werden.

Wichtig: da **Upgrades** im Bergbau höchst illegal sind und die Umwelt belasten, darf in jedem Kontinent immer nur **maximal ein Spieler auf einmal ein Upgrade verwenden**. Sollten die Absprachen scheitern und zwei oder mehr Spieler gleichzeitig mit verbesserter Ausrüstung nach Gold schürfen, so verfällt der Bonus des **Upgrades** wegen Ressourcenmangel und jeder Spieler erhält nur die **einfache Menge an verfügbaren Goldnuggets**. Zusätzlich fällt eine Strafgebühr von **zwei Goldnuggets** für alle betroffenen Spieler auf diesem Kontinent an, da die Regierung höchst ungehalten über das unethische Verhalten der Konzerne ist und Schmiergeld verlangt, um den **Upgrade-Skandal** zu vertuschen.

Falls einer der Spieler keine Goldnuggets mehr besitzt, um die Strafgebühr zahlen zu können, dann hat er Glück gehabt und muss nichts zahlen.



Abbildung 3: Die Upgradekarten der Spieler spielen eine wichtige Rolle beim Treffen der Konzerne.

Die Ressourcenkarten

Die Menge an Ressourcen die in der aktuellen Runde verfügbar sind.

Am Ende einer Spielrunde wird eine neue **Ressourcenkarte** aufgedeckt. **Ressourcenkarten** sind unterteilt in das obere und das untere Feld.

Im oberen Feld werden die wiederkehrenden Ressourcen in dieser Runde angezeigt. Das sind die **“nachwachsenden” Goldnuggets** die am Ende der Runde neu ausgelegt werden.

Die jeweiligen Kontinente sind dabei durch die Farben markiert (**Azuls** Nachschub ist **blau**, **Rossos** Nachschub ist **rot**, und **Veridias** Nachschub ist **grün**). Die Menge an wiederkehrenden Ressourcen kann jedoch niemals die Menge an Maximalressourcen der einzelnen Kontinente überschreiten (auf **Azul maximal 10**, auf **Rosso maximal 20** und auf **Veridia maximal 30**).

Im unteren Feld wird die Menge an abbaubaren **Goldnuggets** für jeden Kontinent in der aktuellen Runde angezeigt. Die jeweiligen Kontinente sind dabei ebenfalls wieder durch ihre zugehörige Farbe markiert (**Azuls** Abbaumenge ist **blau**, **Rossos** Abbaumenge ist **rot**, und **Veridias** Abbaumenge ist **grün**). Die Abbaumenge ist für diese Runde festgelegt und kann nur durch **Upgradekarten** der Spieler verdoppelt werden.



Abbildung 4: In jeder Runde wird eine neue der Ressourcenkarten gezogen.

Das Naturkatastrophenrad

Durch das endlose Schürfen nach Gold ist die Erde zunehmend instabiler und es kommt zu großen Naturkatastrophen.

Das Naturkatastrophenrad wird einmal pro Runde nach dem Treffen der Konzerne gedreht. Es verfügt über sechs Symbole aufgeteilt auf zwölf Felder, die alle verschiedene Auswirkungen auf das Spiel haben. Die Symbole sind die folgenden:

Blaues Feld (2x auf dem Rad): eine Naturkatastrophe bricht über **Azul** (blauer Kontinent) herein

→ der Naturkatastrophen Marker wird auf **Azul** gelegt um die Katastrophe zu kennzeichnen. Alle Spieler, die ihre Vertreter auf diesen Kontinent entsandt haben, gehen in dieser Runde leer aus, denn aufgrund der Naturkatastrophe kann dort **KEIN GOLD GESCHÜRFT WERDEN**.

ACHTUNG: STRAFGELDER FÜR DOPPELTE UPGRADES MÜSSEN DENNOCH BEZAHLT WERDEN!

Rotes Feld (2x auf dem Rad): eine Naturkatastrophe bricht über **Rosso** (roter Kontinent) herein

→ der Naturkatastrophen Marker wird auf **Rosso** gelegt um die Katastrophe zu kennzeichnen. Alle Spieler, die ihre Vertreter auf diesen Kontinent entsandt haben, gehen in dieser Runde leer aus, denn aufgrund der Naturkatastrophe kann dort **KEIN GOLD GESCHÜRFT WERDEN**.

ACHTUNG: STRAFGELDER FÜR DOPPELTE UPGRADES MÜSSEN DENNOCH BEZAHLT WERDEN!

Grünes Feld (2x auf dem Rad): eine Naturkatastrophe bricht über **Veridia** (grüner Kontinent) herein

→ der Naturkatastrophen Marker wird auf **Veridia** gelegt um die Katastrophe zu kennzeichnen. Alle Spieler, die ihre Vertreter auf diesen Kontinent entsandt haben, gehen in dieser Runde leer aus, denn aufgrund der Naturkatastrophe kann dort **KEIN GOLD GESCHÜRFT WERDEN**.

ACHTUNG: STRAFGELDER FÜR DOPPELTE UPGRADES MÜSSEN DENNOCH BEZAHLT WERDEN!

Zerbrochene Weltkugel (1x auf dem Rad): eine Naturkatastrophe bricht über die gesamte Welt herein.

→ da in diesem Szenario die gesamte Welt von einer Naturkatastrophe erfasst wird, kann in dieser Runde nirgendwo auf der Welt **GOLD GESCHÜRFT WERDEN**.

ACHTUNG: STRAFGELDER FÜR DOPPELTE UPGRADES MÜSSEN DENNOCH BEZAHLT WERDEN!

Ganze Weltkugel (1x auf dem Rad): in dieser Runde bricht keine Naturkatastrophe aus.

→ in diesem Szenario bleibt die gesamte Welt von Katastrophen verschont. Es geht ganz normal weiter mit *Phase 5 - Profit*.

Ausrufezeichen (4x auf dem Rad): die Spieler müssen eine Ereigniskarte aufdecken.

→ die Ereigniskarten sind zusätzliche Modifikatoren für die kommende Profit-Phase. Nähere Infos siehe unter dem nachfolgenden Punkt *Ereigniskarten*.

Die Ereigniskarten

Der Zufall spielt mit!

Die **Ereigniskarten** sind zufällige Karten, die über das **Katastrophenrad** ausgelöst werden. Wird ein *Ausrufezeichen* auf dem **Rad** gedreht, dann zieht ein beliebiger Spieler eine der **Ereigniskarten** und liest diese vor. Alle (betroffenen) Spieler müssen dann den Text auf der Karte ausführen. Danach wird die Karte offen auf den **Ereigniskarten-Ablagestapel** gelegt. Sobald die letzte **Ereigniskarte** gezogen wurde, wird der Ablagestapel neu gemischt und bildet den neuen Kartenstapel.

Im Folgenden die Texte aller **25 Ereigniskarten**:

Almosen

In dieser Runde sind die **Upgrades** für den ärmsten Spieler (= die wenigsten **Goldnuggets**) von potentiellen Strafgebühren befreit. Haben zwei oder mehrere Spieler gleich viele **Goldnuggets** gilt das natürlich für beide Spieler.

Arbeitswütiges Azul

In dieser Runde sind die **Upgrades** für alle Spieler, die auf dem blauen Kontinent Azul sind, von potentiellen Strafgebühren befreit.

Rigoroses Rosso

In dieser Runde sind die **Upgrades** für alle Spieler, die auf dem roten Kontinent Rosso sind, von potentiellen Strafgebühren befreit.

Wirtschaftliches Veridia

In dieser Runde sind die **Upgrades** für alle Spieler, die auf dem grünen Kontinent Veridia sind, von potentiellen Strafgebühren befreit.

Freie Marktwirtschaft

In dieser Runde sind die **Upgrades** für alle Spieler weltweit von potentiellen Strafgebühren befreit.

Blauer Goldregen

In dieser Runde ist die Abbaumenge in Azul verdoppelt. Das heißt, dass Spieler ohne **Upgrades** die doppelte Menge an **Goldnuggets** bekommen, alle Spieler mit **Upgrades** hingegen die vierfache Menge, sofern nur ein Spieler ein **Upgrade** eingesetzt hat.

Roter Goldregen

In dieser Runde ist die Abbaumenge in Rosso verdoppelt. Das heißt, dass Spieler ohne **Upgrades** die doppelte Menge an **Goldnuggets** bekommen, alle Spieler mit **Upgrades** hingegen die vierfache Menge, sofern nur ein Spieler ein **Upgrade** eingesetzt hat.

Grüner Goldregen

In dieser Runde ist die Abbaumenge in Veridia verdoppelt. Das heißt, dass Spieler ohne **Upgrades** die doppelte Menge an **Goldnuggets** bekommen, alle Spieler mit **Upgrades** hingegen die vierfache Menge, sofern nur ein Spieler ein **Upgrade** eingesetzt hat.

Versiegende Goldader

In dieser Runde ist die Abbaumenge weltweit halbiert. Das heißt, dass alle Spieler nur die Hälfte an **Goldnuggets** abbauen können (bei ungeraden Zahlen wird **abgerundet**). Spieler die **Upgrades** eingesetzt haben dürfen die doppelte Menge der neuen (abgerundeten) Abbaumenge schürfen, sofern sie die einzigen auf ihrem Kontinent sind, die ein **Upgrade** eingesetzt haben.

Technischer Fortschritt in Azul

Alle Spieler im blauen Kontinent Azul müssen in dieser Runde **Upgrades** verwenden, egal ob sie wollen oder nicht, auch wenn das zur Zahlung einer Strafgebühr führt.

Technischer Fortschritt in Rosso

Alle Spieler im roten Kontinent Rosso müssen in dieser Runde **Upgrades** verwenden, egal ob sie wollen oder nicht, auch wenn das zur Zahlung einer Strafgebühr führt.

Technischer Fortschritt in Veridia

Alle Spieler im grünen Kontinent Veridia müssen in dieser Runde **Upgrades** verwenden, egal ob sie wollen oder nicht, auch wenn das zur Zahlung einer Strafgebühr führt.

Früher war alles besser - Azul

Alle Spieler im blauen Kontinent Azul dürfen in dieser Runde keine **Upgrades** verwenden.

Früher war alles besser - Rosso

Alle Spieler im roten Kontinent Rosso dürfen in dieser Runde keine **Upgrades** verwenden.

Früher war alles besser - Veridia

Alle Spieler im grünen Kontinent Veridia dürfen in dieser Runde keine **Upgrades** verwenden.

Börsencrash

Der reichste (=meiste **Goldnuggets**) und der ärmste (=wenigste **Goldnuggets**) Spieler müssen ihr gesamtes Vermögen tauschen. Sollten mehr als ein Spieler der ärmste und/oder der reichste sein, wird via Schere-Stein-Papier entschieden, wer am Tausch beteiligt ist.

Gleiches Recht für alle

Alle Spieler schieben ihre **Goldnuggets** in die Mitte und verteilen das gesamte im Spiel befindliche Gold neu, bis jeder Spieler gleich viele **Goldnuggets** hat. Überschüssige **Goldnuggets** werden zurück in die Mine (=Depot welches von einem vertrauenswürdigen Spieler oder Spielleiter verwaltet wird) zurückgelegt.

Ödes Land

Die Maximalmenge an **Goldnuggets** aller Kontinente wird dauerhaft um 2 verringert. Legt diese Karte offen neben die Klimauhr um die verringerte Maximalmenge zu markieren.

Arme Mutter Erde

Die Maximalmenge an **Goldnuggets** aller Kontinente wird dauerhaft um 3 verringert. Legt diese Karte offen neben die Klimauhr um die verringerte Maximalmenge zu markieren.

Rohstoffknappheit

Die Fördermenge wird in dieser Runde weltweit um **2 Goldnuggets** verringert. Spieler ohne **Upgrade** erhalten **2 Goldnuggets** weniger, Spieler mit **Upgrade** erhalten das doppelte der um **2 Goldnuggets** reduzierten Menge. Legt diese Karte bis zum Ende der Runde offen neben die **Klimauhr**.

Pleitegeier

Alle Spieler verlieren **3 Goldnuggets**, außer dem ärmsten (=wenigste **Goldnuggets**) und dem reichsten (=meiste **Goldnuggets**) Spieler. Der reichste Spieler verliert stattdessen **5 Goldnuggets**, der ärmste Spieler nur **1 Goldnugget**.

Subvention

Alle Spieler erhalten **2 Goldnuggets**.

Managerwechsel

Alle Spieler müssen ihre aktuell verdeckt liegende **Upgradekarte** verdeckt an den Spieler zu ihrer linken weitergeben.

Wirbelsturm

Alle Spieler müssen ihre aktuell offen liegende **Länderkarte** an den zweiten Spieler zu ihrer rechten weitergeben. Anschließend werden die **Spielfiguren** entsprechend der **Länderkarten** neu auf dem **Spielplan** verteilt.

Aktenchaos

Jeder Spieler muss die aktuell verdeckte **Upgradekarte** mit dem Spieler gegenüber tauschen. Anschließend wird die aktuell offen liegende Länderkarte an den Spieler zur rechten weiter gereicht und die **Spielfiguren** entsprechend der **Länderkarten** neu auf dem **Spielplan** verteilt.

Vorbereitung des Spiels

Zu Beginn des Spiels (vor dem Start der ersten Runde) müssen folgende Vorbereitungen getroffen werden:

- Der **Spielbrett** wird aufgebaut.
- Der **Klimauhrmarker** wird auf das erste Feld der **Klimauhr** gestellt.
- Der **Katastrophenmarker** wird neben dem Brett bereit gelegt.
- Jeder Spieler erhält eine **Spielfigur** seiner Wahl aus den folgenden Firmen-Symbolen: **Hammer, Schaufel, Meißel, Bagger, Bohrer** und **Dynamit**.

- Jeder Spieler erhält **3 Länderkarten**, je eine für **Azul** (blauer Kontinent), eine für **Rosso** (roter Kontinent), und eine für **Veridia** (grüner Kontinent).
- Jeder Spieler erhält **2 Upgradekarten**, je eine grüne Upgradekarte und eine rote Upgradekarte.
- Die **20 Ressourcenkarten** werden als gemischter verdeckter Stapel auf das Spielbrett bereitgelegt.
- Die **25 Ereigniskarten** werden als gemischter verdeckter Stapel auf das Spielbrett bereitgelegt.
- Die erste **Ressourcenkarte** wird aufgedeckt und für die Startrunde wird einmalig für 4-5 Spieler die doppelte Menge an Goldnuggets entsprechend des Aufdrucks (Respawn) auf die Länder verteilt und für 6 Spieler die dreifache Menge an Goldnuggets entsprechend des Ausdrucks (Respawn) auf die Länder verteilt.
- Jeder Spieler erhält als Startkapital **5 Goldnuggets** (Gold-Chips)
- Der übrige Rest der **Goldnuggets** wird in die Mine (=das Depot) gelegt.
- Die **Sanduhr** wird bereitgestellt.
- Der **Startspieler** (Spieler, der am meisten Bargeld in seinem Geldbeutel hat) wird ermittelt.



Abbildung 5: Das vollständig aufgebaute Spielbrett für vier Spieler (Bagger, Dynamit, Hammer und Schaufel). Links neben dem Katastrophenrad der Katastrophenmarker, das Golddepot und die Sanduhr. Die Handkarten liegen nur exemplarisch offen und werden normalerweise zu Beginn von den Spielern erst einmal verdeckt auf die Hand genommen.

Wie wird gespielt?

Eine Spielrunde besteht aus sieben Phasen. Diese laufen immer in der gleichen Reihenfolge ab. Es beginnt der Spieler der am meisten Bargeld in seinem Geldbeutel hat, und nach jeder Runde wechselt der Startspieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn.

Phase 1 - Firmenpolitik festlegen

Alle Spieler wählen in dieser Phase aus ihren **3 Länderkarten** eine aus, und bestimmen so, in welches Land sie für diese Runde ihren Vertreter schicken wollen. Sie legen diese Karte verdeckt vor sich ab.

Phase 2 - Enthüllung der Geschäftspläne

Jeder Spieler dreht nun seine **Länderkarte** um, so dass alle Spielerkarten offen auf dem Tisch liegen und angesehen werden können. Jeder Spieler setzt seine Figur in das von ihm durch die Länderkarte bestimmte Land.

Phase 3 - Treffen der Konzerne

Zu Beginn der Verhandlung wird die **Sanduhr** umgedreht. Die Verhandlungen können jederzeit enden, wenn die Sanduhr aber durchgelaufen ist müssen die Spieler sich festlegen und das Treffen der Konzerne ist beendet.

Für die Dauer der Diskussion nimmt nun jeder Spieler seine **Upgradekarten** verdeckt auf die Hand und hat die Möglichkeit, mit den anderen Spielern, die sich auch auf dem selben Land befinden (falls vorhanden), zu diskutieren ob ein **Upgrade** eingesetzt wird oder nicht. Es können/dürfen Absprachen getroffen werden, allerdings ist kein Spieler dazu verpflichtet, sich an diese zu halten. Nach dem Ende der Verhandlungen kann jeder Spieler für sich überlegen, ob er ein **Upgrade** für den Abbau einsetzen möchte oder nicht. Jeder Spieler legt nun verdeckt die ausgewählte **Upgradekarte** vor sich ab.

ACHTUNG: HAT EIN SPIELER BEIM ABLAUF DER ZEIT NOCH KEINE UPGRADEKARTE ABGELEGT, SO DARF ER IN DIESER RUNDE KEIN UPGRADE NUTZEN.

Phase 4 - Naturkatastrophenrad

Wenn alle Spieler ihre **Upgradekarte** wieder verdeckt vor sich liegen haben, wird das **Naturkatastrophenrad** gedreht und das jeweilige Ereignis ausgeführt. Details dazu siehe unter dem Punkt **Naturkatastrophenrad** weiter oben.

Phase 5 - Profit

Nach dem Drehen und Ausführen der Aktion des **Naturkatastrophenrades** beginnt die Auflösung. Dazu decken zunächst alle Spieler ihre **Upgradekarte** auf. Jetzt wird ausgewertet wer wie viele **Goldnuggets** bekommt.

Ausgewertet wird immer vom größten Kontinent zum kleinsten, beginnend bei den Spielern die im jeweiligen Kontinent ihr Upgrade verwendet haben. Wenn zwei oder mehr Spieler in

einem Land die gleichen Upgradekarten gelegt haben, so entscheidet sich die Reihenfolge daraus, wer als nächstes im Uhrzeigersinn nach dem Startspieler (der Startspieler wäre der erste) drankommt. Die Verteilung der Ressourcen erfolgt: Mit Hilfe der aktuell offen liegenden Ressourcenkarte ergibt sich dann folgendes Schema:

1 Spieler sitzt alleine in einem Land: er erhält die einfache Menge an **Goldnuggets** die er in dieser Runde laut **Ressourcenkarte** abbauen kann

1 Spieler sitzt alleine in einem Land und hat sein Upgrade eingesetzt: er erhält die doppelte Menge an **Goldnuggets** die er in dieser Runde laut **Ressourcenkarte** abbauen kann

2 (oder mehr) Spieler sitzen in einem Land: jeder Spieler erhält die einfache Menge an **Goldnuggets** die er in dieser Runde laut **Ressourcenkarte** abbauen kann

2 (oder mehr) Spieler sitzen in einem Land und ein Spieler hat sein Upgrade eingesetzt: alle Spieler erhalten die einfache Menge an **Goldnuggets** die in dieser Runde laut **Ressourcenkarte** abgebaut werden kann; der Spieler der als einziger seine **Upgradekarte** gespielt hat erhält die doppelte Menge an **Goldnuggets**

2 (oder mehr) Spieler sitzen in einem Land und zwei oder mehr Spieler haben ihr Upgrade eingesetzt: jeder Spieler erhält nur die einfache Menge an **Goldnuggets** die in dieser Runde laut **Ressourcenkarte** abgebaut werden kann; alle Spieler die ihre **Upgradekarte** gespielt haben müssen zur Strafe des unlauteren Wettbewerbs **2 Goldnuggets** Schmiergeld an die örtliche Regierung zahlen (die **Goldnuggets** wandern zurück ins Depot/die Mine, welche von einem vertrauensvollen Spieler oder Spielleiter verwaltet wird)

Phase 6 - Klimawandel

Nachdem alle ihre Ressourcen erhalten und/oder abgegeben haben, wird eine neue **Ressourcenkarte** aufgedeckt und die **Goldnuggets** auf dem Plan entsprechend ausgelegt. Wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist, endet die aktuelle Runde und der **Klimastein** rückt um ein Feld auf der **Klimauhr** vor. Alle Spieler nehmen nun ihre abgelegten **Länder-** und **Upgradekarten** wieder zurück auf die Hand.

Die neue Runde beginnt jetzt wieder mit *Phase 1 - Firmenpolitik* festlegen.

Eine Beispielrunde mit vier Spielern

In dieser Runde können laut der aktuellen Ressourcenkarte in Veridia 6 Goldnuggets, in Rosso 4 Goldnuggets und in Azul 3 Goldnuggets auf einmal abgebaut werden, wobei in Veridia insgesamt 15, in Rosso 8 und in Azul 5 Goldnuggets liegen.

Von Lara, Jannik, Melanie und Tobias (im Uhrzeigersinn) wird Lara zum Startspieler bestimmt. Danach beginnen sie mit der **Phase 1** und wählen jeweils eine ihrer 3 Länderkarten und eine ihrer 2 Upgradekarten aus und legen sie verdeckt vor sich hin.

Sobald alle fertig sind drehen sie in **Phase 2** ihre Karten um: Lara, Jannik und Tobias haben die Länderkarte Veridia gelegt und Melanie hat die Länderkarte Azul gelegt. Also setzen Lara, Jannik und Tobias ihre Spielfiguren auf das Land Veridia (auf dem Spielbrett) und

Melanie setzt ihre Spielfigur auf das Land Azul. Das Land Rosso ist in dieser Runde unbesetzt.

Danach startet **Phase 3**: Die Sanduhr wird umgedreht und alle vier Spieler haben die Möglichkeit sich innerhalb der Zeit bezüglich ihrer Upgradekarten zu entscheiden. Da Melanie alleine auf dem Land Azul sitzt, hat sie keine Konkurrenz und wählt deshalb die grüne Upgradekarte aus, da sie auf jeden Fall (außer der Ereignisse durch das Naturkatastrophenrad) keine Strafgelder zahlen muss.

Lara, Jannik und Tobias diskutieren währenddessen ihre Situation und müssen für sich überlegen, ob sie es wagen eine grüne Upgradekarte zu legen oder kein Risiko eingehen. Schlussendlich entscheidet sich Lara die rote Upgradekarte zu legen, Jannik und Tobias hingegen entscheiden sich beide für die grüne Upgradekarte. Alle legen ihre gewählte Upgradekarte verdeckt vor sich ab, bevor die Zeit abläuft.

Dann wird in **Phase 4** das Naturkatastrophenrad von dem Startspieler Lara gedreht: Sie haben Glück und treffen das Feld der ganzen Weltkugel, was heißt, dass keine Naturkatastrophen passieren und es direkt weitergeht:

In **Phase 5** erfolgt die Auswertung: Zuerst kommen die Vertreter mit grünen Upgradekarten im Land Veridia an die Reihe. Da sowohl Jannik als auch Tobias eine grüne Upgradekarte gelegt haben erhalten sie beide (in der Reihenfolge Jannik - Tobias bedingt durch die Reihenfolge im Uhrzeigersinn) nur die einfache Menge an Goldnuggets, die in Veridia abgebaut werden kann und müssen dann noch jeweils 2 Goldnuggets als Strafe abgeben. D.h. beide erhalten 4 (6-2) Goldnuggets. Lara bekommt, weil sie eine rote Upgradekarte gespielt hat, auch nur die einfache Menge an Goldnuggets, also genau 6 Goldnuggets. Da in Veridia insgesamt 15 Goldnuggets lagen und jetzt 14 abgebaut wurden, liegt nur noch 1 Goldnugget da.

Melanie, die als einzige auf Azul sitzt und ihre Upgradekarte gespielt hat, erhält die doppelte Menge an Goldnuggets, die dort abbaubar sind, also genau 6 (3*2), wobei die Menge der Goldnuggets in Azul nur 5 beträgt, weshalb Melanie nur die vorhandenen 5 Goldnuggets erhält. Auf Azul befinden sich nun keine Goldnuggets mehr, während auf Rosso weiterhin 8 Goldnuggets liegen.

In **Phase 6** wird eine neue Ressourcenkarte aufgedeckt und die Goldnuggets entsprechend verteilt. Danach endet die Runde, alle vier Spieler nehmen ihre Länder- und Upgradekarten wieder auf die Hand und der Klimastein rückt ein Feld weiter nach vorne.