

Spielanleitung



Kai Herbertz präsentiert
Das Katastrophenspiel
Wer rettet die Menschheit?

Herbertz Entertainment
UG (haftungsbeschränkt)



Hintergrundgeschichte

Im Katastrophenspiel schlüpfen die Spieler in die Rollen von heldenhaften Rettern einer nicht näher spezifizierten europäischen Katastrophenschutz-Einrichtung. Es geht darum weltweit Hilfe zu leisten, aber nur eine Gruppe innerhalb der Organisation kann die höchste Auszeichnung für die geleistete Arbeit erhalten. Wer rettet die Menschheit?

Übersicht

Das Spiel besteht aus einem Spielplan mit 6 Regionen. Es liegen immer 5 Kaufkarten und 5 Katastrophenkarten aus. In ihrem Zug erwerben die Spieler neue Kaufkarten, bewegen ihre Figur in eine andere Region und / oder versuchen eine Katastrophe in der Region mit ihrer Spielfigur zu bekämpfen. Am Ende von 8 Spielrunden gewinnt derjenige, der die meisten Siegpunkte erworben hat. Siegpunkte erhält man durch das bekämpfen von Katastrophen, wobei die erhaltenen Siegpunkte im allgemeinen proportional zur Schwierigkeit der Katastrophe sind.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels besteht darin, innerhalb von 8 Spielrunden möglichst viele Katastrophen zu bekämpfen. Der Erfolg wird anhand von Siegpunkten gemessen. Das erfolgreiche Bekämpfen von Katastrophen erhöht die Siegpunkte des aktiven Spielers, wobei schwierigere Katastrophenkarten mehr Siegpunkte und auch mehr Geld einbringen. Die Anzahl der Siegpunkte wird auf der Siegpunkteleiste mit einer farbigen Spielmarke nachgehalten.

Bei einem Punktegleichstand am Ende von Runde 8 gewinnt derjenige von den punktgleichen Spielern, der mehr Geld übrig hat. Sollte immer noch ein Punktegleichstand bestehen, so gewinnt derjenige der punktgleichen Spieler, der am nächsten rechts (entgegen des Uhrzeigersinns) vom ursprünglichen Startspieler (siehe Startspieler bestimmen) sitzt. Dabei ist zu beachten, dass der

ursprüngliche Startspieler sich nicht am nächsten sitzt, sondern am weitesten von sich entfernt ist und somit nie bei einem Punktegleichstand gewinnt.

Während die Siegpunkte durch Verschieben des farbigen Markers auf der Siegpunkteleiste nachgehalten werden, wird das Geld im Spiel durch die gelben Marker repräsentiert. Der Begriff Geld ist abstrakt zu verstehen, da neue Fahrzeuge, neue Ausrüstung und neue Helden schon in der Organisation vorhanden sind und lediglich durch Umbuchungen von Mitteln angefordert werden. Für den Spielverlauf selbst ist diese Hintergrundinformation nicht wichtig und es werden im weiteren Verlauf die Begriffe Geld und Kaufen verwendet.

Siegpunkte und Geld haben kein Limit: Wenn die Geldmarker nicht ausreichen oder das Ende der Siegpunkteleiste erreicht ist, steht es den Spielern frei den Überschuss anderweitig nachzuhalten.

Lieferumfang

Spielanleitung

110 Karten (4x roter Spieler, 4x grüner Spieler, 4x blauer Spieler, 4x schwarzer Spieler, 4x weißer Spieler, 16x Kaufkarten Wert 1, 27x Kaufkarten Wert 2, 7x Kaufkarten Wert 3, 12x Katastrophen Siegpunkt 1, 8x Katastrophen Siegpunkte 2, 12x Katastrophen Siegpunkte 3, 8x Katastrophen Siegpunkte 5)

5 Spielfiguren (rot, grün, blau, schwarz, weiß)*

1 Startspielermarker gelb*

5 Siegpunktmarker (rot, grün, blau, schwarz, weiß)*

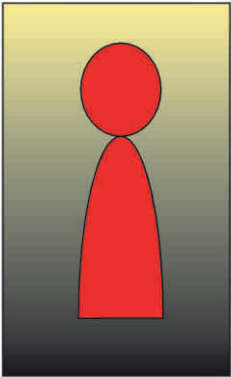
25 Geldmarker gelb*

1 Würfel*

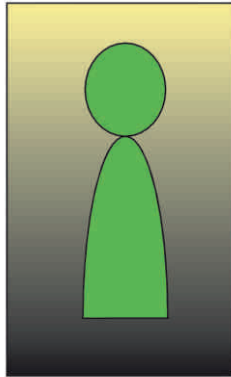
*Konfektionierung erfolgte durch plasticsforgames.co.uk – für farbliche Abweichungen oder einzelne fehlende Komponenten kann keine Haftung oder Garantie übernommen werden.

Kartenstapel

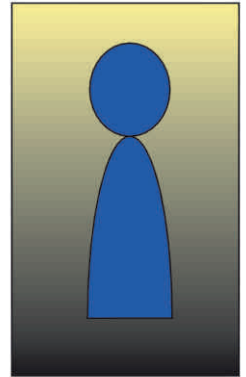
Es gibt folgende 12 Kartenstapel: Roter Spieler, grüner Spieler, blauer Spieler, schwarzer Spieler, weißer Spieler, Kaufkarten Wert 1, Kaufkarten Wert 2, Kaufkarten Wert 3, Katastrophen Siegpunkt 1, Katastrophen Siegpunkte 2, Katastrophen Siegpunkte 3, Katastrophen Siegpunkte 5.



Roter Spieler



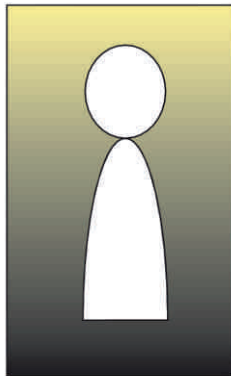
Grüner Spieler



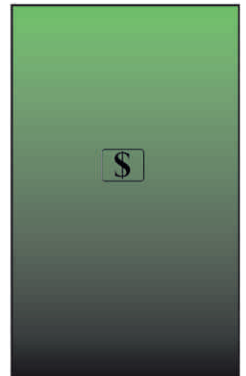
Blauer Spieler



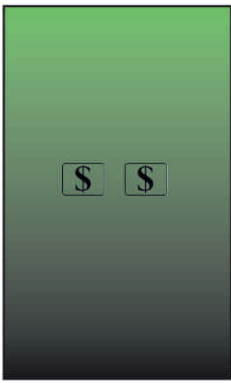
Schwarzer Spieler



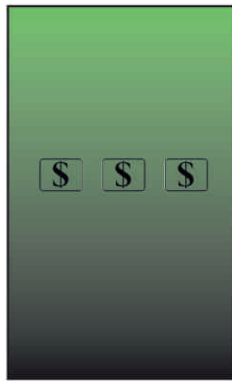
Weißer Spieler



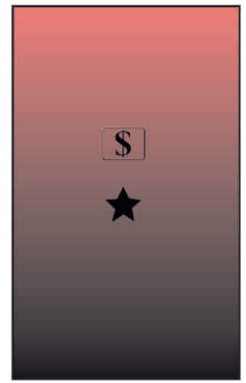
Kaufkarte Wert 1



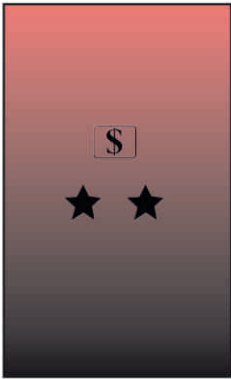
Kaufkarte Wert 2



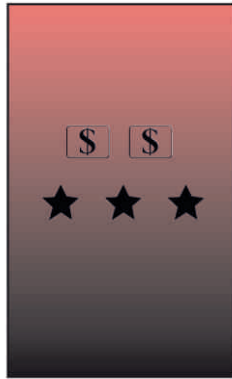
Kaufkarte Wert 3



Katastrophe
Siegpunkt 1



Katastrophe
Siegpunkte 2



Katastrophe
Siegpunkte 3

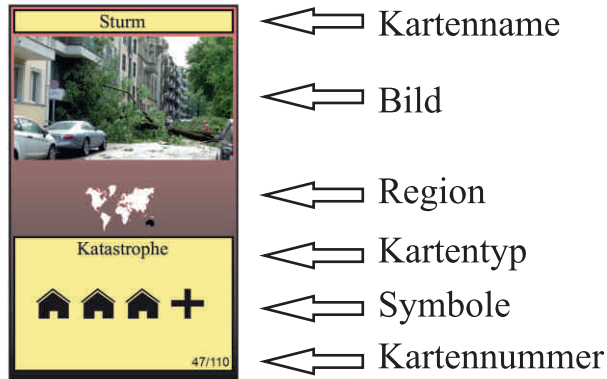


Katastrophe
Siegpunkte 5

Kartentypen

Es gibt 4 verschiedene Kartentypen: Fahrzeug, Katastrophe, Held, Ausrüstung. Auf jeder Karte steht oben der Name der Karte, gefolgt von einem Bild. Bei Katastrophen ist unter dem Bild eine Weltkarte, auf der die von der Katastrophe betroffene Region in schwarz markiert ist. Unten auf allen Karten ist ein gelb unterlegtes Viereck, auf dem der Kartentyp ausgeschrieben ist, ein oder mehrere Symbole abgebildet sind und die Kartenummer vermerkt ist.

Die Symbole zeigen an, welche Eigenschaften das Fahrzeug, der Held oder die Ausrüstung hat. Bei Katastrophenkarten zeigen die Symbole, welche Eigenschaften benötigt werden, um die Katastrophe abzuwenden.



Die Karten haben unterschiedliche Farben je nach Typ. Katastrophen sind rot, Helden sind gelb, Fahrzeuge sind blau und Ausrüstungskarten sind grün. Bei der oben abgebildeten Karte „Jennifer McLeod“ sind folgende Symbole abgebildet: Würfel mit Augenzahl 5, Querstrich, Erste Hilfe, Unterkunft. Der Querstrich bedeutet, dass der Spieler eine Wahl treffen muss, ob die Symbole links oder rechts vom Querstrich verwendet werden. In diesem Fall kann entweder ein Würfel geworfen werden, der bei einer gewürfelten 5 oder 6 ein beliebiges Symbol von den 6 Fertigkeitssymbolen (Erste Hilfe, Vorräte, Brandschutz, Unterkunft, Frieden, Konstruktion) erzeugt oder es werden sowohl Erste Hilfe als auch Unterkunft gewählt.

Spiel Aufbau

Vor dem ersten Spiel sollten die verschiedenen Kartenstapel gemischt und mit dem Rücken nach oben angeordnet werden.

Von den Katastrophen werden zwei Karten der Katastrophen Siegpunkt 1 aufgedeckt und jeweils eine Karte von Katastrophen Siegpunkte 2, Katastrophen Siegpunkte 3 und Katastrophen Siegpunkte 5.

Von den Kaufkarten werden zwei Kaufkarten Wert 1, zwei Kaufkarten Wert 2 und eine Kaufkarte Wert 3 aufgedeckt.

Jeder Spieler zieht zufällig eine der Spielfiguren und nimmt die der Farbe der Spielfigur entsprechenden Karten auf die Hand.

Bei weniger als fünf Spielern werden die übrigen Spielfiguren und Spielerkarten wieder in die Schachtel gelegt.

Alle Spielfiguren werden auf dem Spielbrett (Rückseite der Verpackung oder Mitte der Anleitung) in Europa platziert. Es gibt 6 verschiedene Felder auf dem Spielbrett: Nordamerika, Südamerika, Europa, Afrika, Asien, Australien.

Jeder Spieler erhält 2 gelbe Marker, die sein Startkapital repräsentieren.

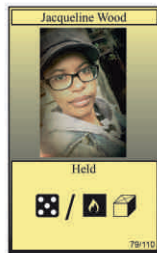
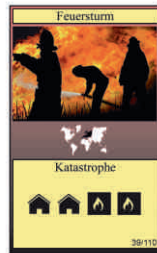
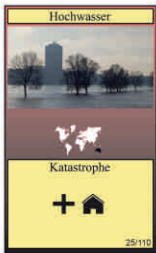
Jeder Spieler legt den Marker, der zu seiner Spielerfarbe passt, auf das Feld 0 der Siegpunktleiste (Rückseite der Verpackung oder Mitte der Anleitung).

Einer der gelben Marker, die für das Geld verwendet werden, wird auf Feld 8 der Siegpunktleiste gelegt. Dieser Marker repräsentiert die Anzahl der verbleibenden Spielrunden.

Diagramm Spielaufbau



Siegpunktleiste



Hier sieht man den Spielaufbau für drei Spieler (Weiß, Rot, Blau) mit der Reihe, die aus 5 Katastrophenkarten besteht, und den 5 Kaufkarten. Die Siegpunktmarker liegen auf Feld 0 und der Rundenmarker auf Feld 8 der Siegpunktleiste.

Spielablauf

1. Startspieler bestimmen (Spieler, der zuletzt Blut gespendet hat.)
2. Spielrunde (jeder Spieler macht der Reihe nach seinen Zug, der aus 2 Aktionen besteht.)
 - 2.1 Zug (2 Aktionen pro Spieler):
 - 2.1.1 Jederzeit dürfen Karten ausgespielt werden. Ein Fahrzeug, beliebig viele Ausrüstung, 3 (bzw. entsprechend der Transportkapazität des Fahrzeugs) Helden.
 - 2.1.2 Aktion Bewegung (eigenen Spielstein von einer Region in eine andere Region setzen.)
 - 2.1.3 Aktion Kauf (Eine ausliegende Kaufkarte unter den Stapel legen, neue Kaufkarte mit gleichem Wert aufdecken. Optional Geld abgeben und eine Kaufkarte mit gleichem Wert auf die Hand nehmen und eine neue Kaufkarte mit gleichem Wert aufdecken.)
 - 2.1.4 Aktion Mission (Mit den Symbolen der ausgespielten Karten die Symbole von einer Katastrophe in der Region des Spielers abdecken, um die Katastrophe zu bekämpfen. Bei Erfolg erhöhen der Siegpunkte und des Geldes entsprechend der Missionskarte. Pro Zug darf nur eine der beiden Aktionen eine Mission sein. Missionskarte unter den Stapel legen und eine neue Missionskarte aufdecken.)
 - 2.2 Rundenmarker um 1 Feld in Richtung 0 verschieben, Startspielermarker an linken Nachbarn weitergeben. Wenn der Rundenmarker größer 0 ist, dann eine neue Runde starten.
3. Am Ende von Spielrunde 8 hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewonnen. Bei Punktegleichstand entscheidet das Geld. Bei erneutem Gleichstand gewinnt der Spieler, der von rechts aus am nächsten am ursprünglichen Startspieler sitzt.

Symbole

Es gibt 6 Fertigkeitssymbole:

 Erste Hilfe

 Vorräte

 Brandschutz

 Unterkunft

 Frieden

 Konstruktion


Die Würfelsymbole ermöglichen es eines der obigen 6 Fertigkeitssymbole während einer Aktion zu erzeugen, sofern mit einem Würfel die gezeigte Augenzahl erreicht oder überboten wurde:


 Erzeugt ein Fertigkeitssymbol bei einem Wurf von 3-6

 Erzeugt ein Fertigkeitssymbol bei einem Wurf von 4-6

 Erzeugt ein Fertigkeitssymbol bei einem Wurf von 5-6

Symbole auf Katastrophenkarten:

 Erhöht das Geld um 1 bei erfolgreicher Mission

 Erhöht die Siegpunkte um 1 bei erfolgreicher Mission

Aktionen werden durch die folgenden Symbole dargestellt:

 Aktion Bewegung

Seite absichtlich leer gelassen
Page left intentionally blank

Siegpunktleiste

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29



Mission



Kauf



Bewegung



Siegpunkt



Geld



Würfel 3+



Würfel 4+



Würfel 5+



Erste Hilfe



Unterkunft



Vorräte



Brandschutz



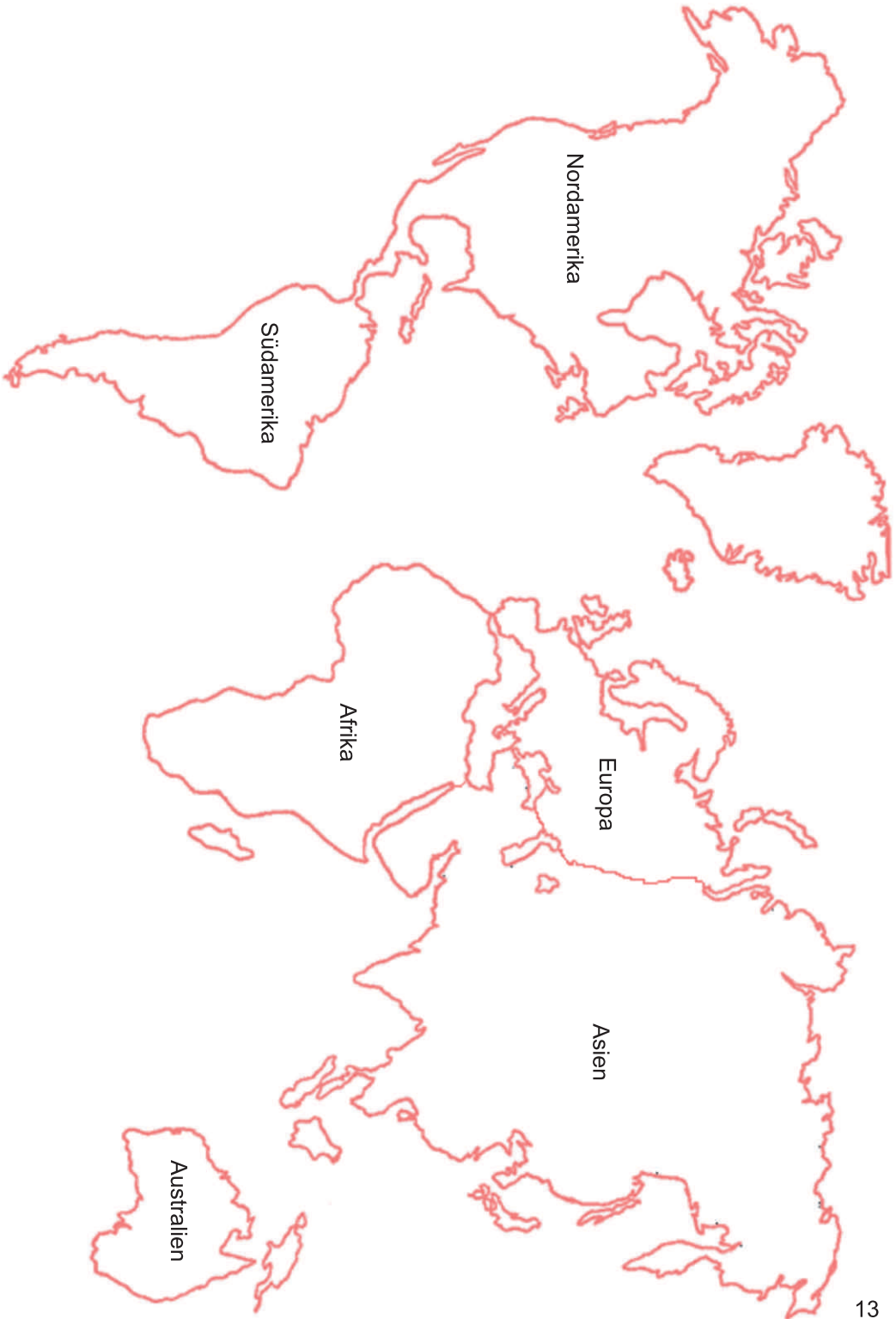
Konstruktion



Frieden



Transportkapazität



Seite absichtlich leer gelassen
Page left intentionally blank



Aktion Kauf



Aktion Mission

Zusätzliche Aktionen durch Karten unterliegen speziellen Regeln, die im Abschnitt Sonderregeln zu finden sind.

Fahrzeuge haben generell eine Transportkapazität von 0, die durch das nachfolgende Symbol erhöht wird:



Erhöht die Transportkapazität des Fahrzeugs um 1

Spielablauf im Detail

Startspieler bestimmen

Der Spieler, der zuletzt Blut gespendet hat, ist der ursprüngliche Startspieler. Sollte niemand bisher Blut gespendet haben, so ist der jüngste Spieler der ursprüngliche Startspieler. Der ursprüngliche Startspieler nimmt die gelbe Spielfigur, die den aktuellen Startspieler repräsentiert.

Die Spielrunde

Der aktuelle Startspieler fängt mit seinem Zug an. Am Ende des Zuges ist der nächste Spieler links (im Uhrzeigersinn) vom aktiven Spieler mit seinem Zug an der Reihe. Wenn der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, schiebt der aktuelle Startspieler den gelben Rundenmarker ein Feld in Richtung der 0 auf der Siegpunktleiste. Wenn der Rundenmarker die 0 erreicht, dann ist das Spiel vorbei und der Sieger wird ermittelt (siehe Ziel des Spiels). Falls der Rundenmarker noch nicht bei der 0 ist, so wird der gelbe Startspielermarker an den nächsten Spieler links (im Uhrzeigersinn) weitergereicht. Dieser Spieler ist der neue aktuelle Startspieler und fängt eine neue Spielrunde an.

Der Zug

In seinem Zug kann man 2 Aktionen durchführen, sofern man nicht durch spezielle Karten zusätzliche Aktionen bekommt. Karten können jederzeit gespielt werden, es gibt aber Beschränkungen für Fahrzeuge (nur ein Fahrzeug) und Helden (nur 3 Helden, bzw. Helden entsprechend der Transportkapazität eines gespielten Fahrzeugs). Es dürfen beliebig viele Ausrüstungskarten gespielt werden, wobei die Ausrüstung nur zweimal genutzt werden kann: Einmal beim Ausspielen und einmal wenn sie ausliegt. Nach dem Verwenden von ausliegender Ausrüstung wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

Es gibt drei verschiedene Aktionen:



1) Bewegung:

Als Aktion kann man die eigene Spielfigur von einer Region in eine beliebige andere Region bewegen. Fahrzeuge, die einem eine Bewegungsaktion erlauben, können zu einer beliebigen Zeit einmal pro Zug benutzt werden. Sobald eine Eigenschaft eines Fahrzeugs benutzt wurde, kann das Fahrzeug in diesem Zug jedoch nicht mehr durch ein anderes Fahrzeug ersetzt werden.



2) Kauf:

Bei der Kaufaktion sucht man als erstes eine der Kaufkarten aus, die unter den entsprechenden Kaufkartenstapel gelegt wird. Danach wird sofort eine neue Karte des entsprechenden Stapels aufgedeckt.

Der Spieler hat dann eine Auswahl dieser 5 Karten (4 alte Karten und eine neue, gerade aufgedeckte, Karte). Er kann eine der Karten kaufen, indem er die Kosten von seinem Geldvorrat bezahlt und die Karte auf die Hand nimmt. Wenn der Spieler eine Karte kauft, wird eine andere Karte mit gleichem Wert vom Stapel aufgedeckt, so dass immer 5 Kaufkarten ausliegen. Der Spieler hat auch die Option keine der Karten zu kaufen, allerdings ist die Aktion beendet, egal ob der

Spieler eine Karte kauft oder nicht.

Der Held „Justin Grafke“ ermöglicht einmal pro Zug eine weitere Kaufaktion. Damit die Aktion genutzt werden kann, muss „Justin Grafke“ ausgespielt werden, wobei nicht mehr als 3 Heldenkarten liegen können. Falls ein Fahrzeug ausliegt, so können entsprechend der Transportkapazität des Fahrzeugs Heldenkarten ausliegen. Wenn die 3 Heldenkarten ausliegen bzw. die Transportkapazität des Fahrzeugs schon erschöpft ist, kann „Justin Grafke“ nicht gespielt und somit seine Fähigkeit auch nicht genutzt werden.

Sonderregel: Beim Nutzen der Kaufaktion von „Justin Grafke“ gibt es einen Rabatt von 1 Geld, so dass in dieser Aktion entweder eine Kaufkarte Wert 1 umsonst oder eine Kaufkarte Wert 2 für 1 Geld oder eine Kaufkarte Wert 3 für 2 Geld erworben werden kann.



3) Mission:

Um eine Mission auszuführen sucht der Spieler eine Katastrophenkarte aus, die sich in der gleichen Region befindet wie seine Spielfigur. Die Spielfigur steht auf dem Spielbrett in einem der sechs Felder (Nordamerika, Südamerika, Europa, Afrika, Asien, Australien) und auf jeder Katastrophenkarte ist die betroffene Region auf der kleinen Weltkarte in schwarz gekennzeichnet.

Nach Wahl der Katastrophenkarte legt der Spieler in beliebiger Reihenfolge nacheinander Helden, ein Fahrzeug und Ausrüstung auf den Tisch, um die Katastrophe zu bekämpfen. Es dürfen auch schon bereits ausliegende Karten genutzt werden. Die Reihenfolge ist wichtig, da Ausrüstung nur zweimal verwendet werden kann und möglicherweise die Katastrophe schon durch Helden bekämpft wurde, bevor die Ausrüstung verwendet werden müsste. Es kann ebensogut sein, dass nach dem Ausspielen der Helden die Mission nicht mehr gelingen kann (beispielsweise, wenn man mit einem Würfelwurf versucht hat ein Fertigkeitssymbol zu erzeugen und die nötige Augenzahl nicht geworfen hat) und es somit keinen Sinn ergibt noch

Ausrüstung einzusetzen. Sobald Karten ausgespielt wurden, können sie in diesem Zug nicht mehr zurückgenommen werden. Das ist wichtig, da es möglicherweise zusätzliche Aktionen (siehe Bewegung und Kauf) verhindern kann.

Folgende Beschränkungen bestehen: Es können nur jeweils 3 Helden ausgespielt werden, es sei denn die Transportkapazität eines Fahrzeugs ermöglicht den Einsatz zusätzlicher Helden. Es kann nur ein Fahrzeug ausgespielt werden. Es kann beliebig viel Ausrüstung ausgespielt werden. Bereits aufgedeckt liegende Ausrüstung kann eingesetzt werden, wird aber nach ihrem Einsatz aus dem Spiel entfernt.

Die eingesetzten Karten tragen ihre Symbole zur Bekämpfung der Katastrophe bei. Wenn auf einer Karte ein Bindestrich „/“ abgebildet ist, so muss eine Entscheidung getroffen werden, ob die Symbole links oder rechts vom Bindestrich eingesetzt werden. Bei einem Würfelsymbol wird ein sechseitiger Würfel geworfen. Wenn die Augenzahl des Würfels größer oder gleich der auf der Karte abgebildeten Zahl ist, dann darf der Spieler ein beliebiges Symbol aus den 6 Fertigkeitssymbolen (Erste Hilfe, Vorräte, Brandschutz, Unterkunft, Frieden, Konstruktion) wählen. Wenn die auf der Katastrophe abgebildeten Symbole von den durch die ausgespielten Karten erzeugten Symbolen abgedeckt wurden, so ist die Mission erfolgreich. Andernfalls war die Mission ein Misserfolg. Es darf aber auch im Fall eines Misserfolges keine weitere Mission in diesem Zug unternommen werden, es sei denn die Ausrüstung „Leitstelle“ wird genutzt.

Bei einer erfolgreichen Mission erhöht der aktive Spieler seinen farbigen Siegpunktmarker auf der Siegpunktleiste um einen auf der Rückseite der Katastrophenkarte angezeigten Betrag. Üblicherweise sind das 1,2,3 oder 5 Punkte je nach Katastrophenkarte. Des Weiteren erhält der Spieler 1 Geld (gelber Marker) für Katastrophen mit 1 oder 2 Siegpunkten, 2 Geld für Katastrophen mit 3 Siegpunkten und 3

Geld für Katastrophen mit 5 Siegpunkten. Dies ist auch auf der Rückseite der Katastrophenkarte abgebildet.

Ungeachtet, ob die Mission erfolgreich oder ein Misserfolg war, wird die Katastrophenkarte unter den entsprechenden Stapel gelegt und eine neue Karte des Katastrophenstapels wird aufgedeckt.

Sonderregel: Die Ausrüstungskarte „Leitstelle“ ermöglicht es eine weitere Mission auszuführen. Die Symbole auf schon verwendeten, ausliegenden Helden dürfen in dieser weiteren Mission erneut verwendet werden. Ausrüstung, die ein weiteres Mal verwendet wird, muss danach aus dem Spiel entfernt werden.

Ende des Zugs

Am Ende des Zugs nimmt der Spieler seine Helden und Fahrzeugkarte wieder auf die Hand. Ausgespielte Ausrüstung bleibt auf dem Tisch liegen. Bei erneuter Nutzung der ausliegenden Ausrüstung wird diese im Anschluss aus dem Spiel entfernt.

Der nächste Spieler zur linken (im Uhrzeigersinn) ist danach mit seinem Zug an der Reihe, sofern er in dieser Runde noch keinen Zug gemacht hat.

Sonderregeln

Man darf nur eine Mission pro Zug unternehmen. Die Ausrüstung „Leitstelle“ bricht diese Regel und erlaubt weitere Missionen zu starten.

Beim Nutzen der Kauf Aktion von „Justin Grafke“ gibt es einen Rabatt von 1 Geld, so dass in dieser Aktion entweder eine Kaufkarte Wert 1 umsonst oder eine Kaufkarte Wert 2 für 1 Geld oder eine Kaufkarte Wert 3 für 2 Geld erworben werden kann.

Beispielzug

Mit seiner ersten Aktion bewegt der rote Spieler sich von Europa nach Nordamerika. In seiner zweiten Aktion versucht er die Katastrophe „Hausbrand“ zu bekämpfen.



Um die Katastrophe zu bekämpfen werden die Fertigkeitssymbole Brandschutz und Unterkunft benötigt. Zuerst legt der Spieler den Helden „Sigmar Milano“ aus, um das Brandschutz Symbol abzudecken. Danach spielt er „Linda Rendel“. Da Linda Rendels Symbole durch einen Querstrich getrennt sind, muss der Spieler sich entscheiden, ob er den Würfel oder das Erste Hilfe Symbol nimmt. Da Erste Hilfe bei dieser Katastrophe nicht benötigt wird, entscheidet sich der Spieler für den Würfel, um die Chance zu haben das fehlende Unterkunft Symbol zu erzeugen. Er würfelt eine 4, so dass die Fähigkeit nicht funktioniert hat. Erst bei einer gewürfelten 5 oder 6 wäre er erfolgreich gewesen.

Um die Mission noch erfüllen zu können legt der Spieler die Ausrüstungskarte „Zelte“ aus, um das Unterkunft Symbol der Katastrophe abzudecken.



Die Katastrophe wurde erfolgreich bekämpft. Der Spieler erhält 1 Geld, so dass er nun 3 Geld besitzt. Des Weiteren erhöht er seine Siegpunkte um 1 und schiebt den Siegpunktmarker von 0 auf 1. Die Katastrophenkarte wird unter den Stapel gelegt und eine neue Katastrophenkarte wird aufgedeckt. Es handelt sich um „Verseuchtes Wasser“ in Afrika mit den Symbolen Vorräte und Erste Hilfe.



Am Ende des Zuges nimmt der Spieler „Sigmar Milano“ und „Linda Rendel“ wieder auf die Hand. Die Karte „Zelte“ bleibt liegen. Er befindet sich in Nordamerika, hat 3 Geld und besitzt einen Siegpunkt.

Anmerkungen des Designers

Karte 7/110 „Löschboot“ Genau genommen handelt es sich hier um ein Feuerschiff, das eine Art Leuchfeuer auf einem Schiff darstellt. Da es farblich aber auch passt, ist es hier zu einem Löschboot geworden, was einen Punkt Brandschutz und eine Transportkapazität von 4 hat.

Karte 56/110 „Kernschmelze“ Momentan gibt es in Australien nur einen Forschungsreaktor. Da das Katastrophenspiel aber in einer fiktiven nahen Zukunft einer Parallelwelt angesiedelt ist, handelt es sich um neu gebaute Reaktoren.

Karte 100/110 „Schwarzer Kaffee“ Generell sind die Kosten im Spiel nur symbolisch zu verstehen. Allerdings ist es selbst dann nicht klar, wieso Kaffee genauso viel kostet wie ein Zeppelin. Dies hat lediglich einen spieltechnischen Hintergrund.

Danksagung

Mein Dank gebührt zuerst meinen Spieltestern: Anna Stein und Dr. Armin Herbertz.

Des Weiteren bedanke ich mich bei allen, die ein Bild für die Helden zur Verfügung gestellt haben, in willkürlicher Reihenfolge: Alex Ziska, Milan Matthes, Linda Rendel, Donna Marie Howard, Frank Dase, Oli Stratford, Anonym und Jerome Belasco, Dr. Armin Herbertz, Alrun Bach, Trent Devlin, Dr. Laura Richard, Michelle Proulx, Denise und Maik, Natacha Draghi, Danielle E. Shipley, Dr. Chiara Manfletti, Oliver Eberlei, Dr. Tobias Georgi.

Dank gebührt auch den Fotografen, die auf der Webseite pixabay.com gemeinfreie CC0 Bilder zur Verfügung gestellt haben, und deren Bilder zum Teil für das Spiel verwendet wurden.

Zu guter letzt bedanke ich mich bei meinen Eltern für die Unterstützung und die zur Verfügung gestellten Bilder.

Credits

Die verlinkten Seiten sind zum Zeitpunkt des Drucks überprüft worden. Für den Inhalt dieser externen Links kann keine Haftung übernommen werden.

Spieltest: Anna Stein, Dr. Kai Herbertz und Dr. Armin Herbertz

Heldenbilder: Alex Ziska, Milan Matthes, Linda Rendel, Donna Marie Howard, Frank Dase, Oli Stratford, Anonym und Jerome Belasco, Dr. Armin Herbertz, Alrun Bach, Dr. Kai Herbertz, Trent Devlin, Dr. Laura Richard, Michelle Proulx, Denise und Maik, Natacha Draghi, Danielle E. Shipley, Dr. Chiara Manfletti, Oliver Eberlei, Dr. Tobias Georgi, pixabay.com.

Spielmaterial (Herstellung/Versand): plasticsforgames.co.uk

Cover: pixabay.com

Verpackung (Druck): boxshop24.de

Anleitung (Druck): wir-machen-druck.de

Karten (Druck): piksieben.de/de

Weitere Bilder: Dr. Georg Herbertz, Dr. Ingetraud Herbertz und pixabay.com

Autor / Author: Dr. Kai Herbertz

©2016 Herbertz Entertainment UG (haftungsbeschränkt)

Augustastr. 32 / 40477 Düsseldorf / Germany

HRB 77850

www.hespiele.de

Alle Rechte vorbehalten / All Rights Reserved

Made in Germany

Das Katastrophenspiel: Symbole

	Erste Hilfe		Fertigkeitssymbol bei 3+
	Vorräte		Fertigkeitssymbol bei 4+
	Brandschutz		Fertigkeitssymbol bei 5+
	Unterkunft		Geld
	Frieden		Siegpunkt
	Konstruktion		Bewegung
	+1 Transportkapazität		Kauf
			Mission

Index

Anmerkungen des Designers	22	Spielablauf	9, 15-19
Beispielzug	20, 21	Spielaufbau	7, 8
Credits	23	Spielbrett	13
Danksagung	22	Spielrunde	15-19
Kartenstapel	4, 5	Startspieler	15
Kartentypen	5, 6	Symbole	10, 12, 15
Siegpunkteleiste	12	Ziel des Spiels	2
Sonderregeln	19	Zug	16-19