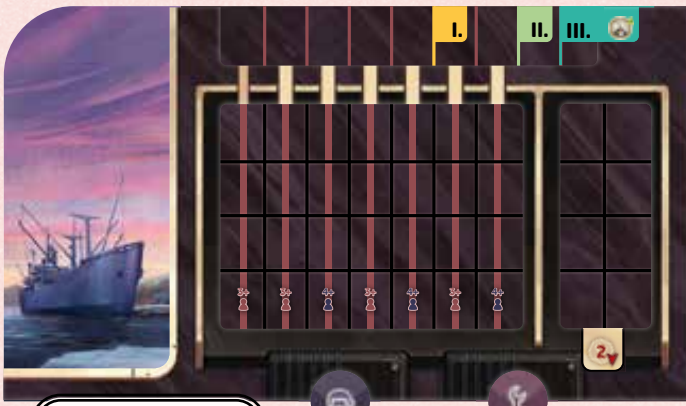


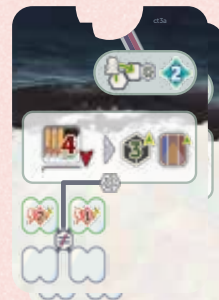


-60°

REGEL



1 Expertenplan



4 doppelseitige
Expertenaktionsplättchen



1 Hafen



4 doppelseitige
Landschaften im
Bereich -30° bis
-37°



10 Landschaften
im Bereich -40° bis
-49°



3 doppelseitige Meteoriten im
Bereich -60,1° bis -60,6°



10 Landschaften
im Bereich -62,1°
bis -63°



24 Stationsfelder im
Bereich -54,1° bis -57,5°



16 Experten
(Missionsleiter)



40
Münzen



36 Baumaterial
(oder kurz
Material)



16
Forecastplättchen



16
Radarplättchen



1 Rundenmarker



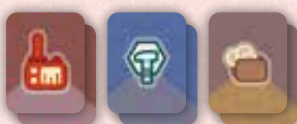
1
Startmarker



84
Expeditionskarten



4
Meteorexpeditionen



32 Experten



1 Stoffbeutel



18
Meilensteinkarten

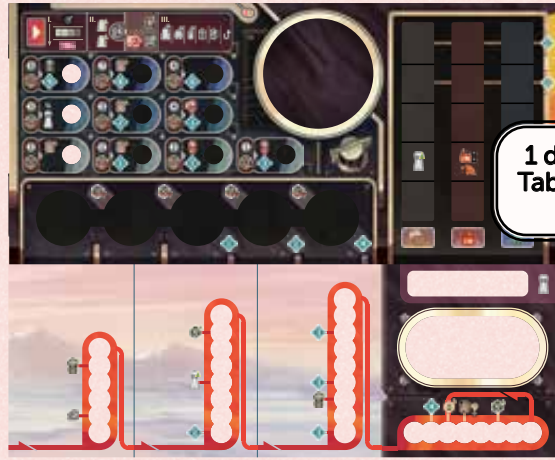


70
Projektkarten

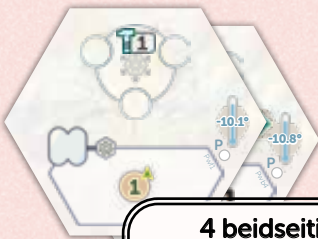


4
Meteorprojekte

4x



1 doppellagiges
Tableau aus zwei
Hälften



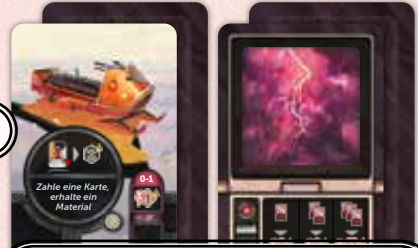
4 beidseitige
Stationsfelder im
Bereich $-10,1^{\circ}$ bis $-10,8^{\circ}$



3 Meilensteinplättchen



1 Meilensteinplättchen
für das Spiel mit dem
 $-60,4^{\circ}$ Meteorit



10 Startkarten bestehend aus 5
Stürmen und 5 Expeditionskarten
markiert mit 0°



17 Explorers



1 Expeditionsmarker



5 Stationen



4 Ausbauten
Stufe Eins



4 Ausbauten
Stufe Zwei

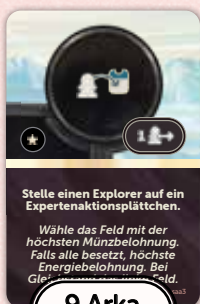


3 Ausbauten
Stufe Drei



1 Energiemarker

Für das Solospiel gegen Arka



9 Arka
Karten
mit einem
Stern



5 Arka
Karten
ohne
Stern



6 Arka
Meilensteine



1 Arka Tableau

SPIELVORBEREITUNG

ALLGEMEINER AUFBAU



1

Lege den Expertenplan und den Hafen wie abgebildet nebeneinander auf. Setze den Rundenmarker ganz links in die entsprechende Ausnehmung.

Befülle den Bereich auf der rechten Seite mit den Missionsleitern. Ziehe die restlichen Experten zufällig aus den Stoffbeutel und lege sie auf die Spalten des Expertenplans. Felder mit der Kennzeichnung 3+ oder 4+ werden nur belegt, falls zumindest drei oder vier Personen am Spiel teilnehmen.

Übrige Experten bleiben im Stoffbeutel und werden für das Spiel nicht mehr benötigt.

3

Nimm die 4er, 5er, 6er und 7er Stationsfelder, mische sie getrennt und bilde daraus vier verdeckte Stapel.

4

Lege zwei zufällige Expertenaktionsplättchen unterhalb des Expertenplans aus. Für die erste Partie empfehlen wir, mit den abgebildeten Expertenaktionsplättchen zu spielen.

5

Nimm die 84 Expeditions- und 70 Projektkarten und bilde daraus einen gut gemischten verdeckten allgemeinen Nachziehstapel. Lass daneben Platz für eine allgemeine Ablage.

6

Nimm alle Münzen, Baumaterialien, Radarplättchen und Forecastplättchen. Forme damit den allgemeinen Vorrat.

2

Nimm zufällig so viele Landschaften im Bereich -30° bis -37° wie Personen am Spiel teilnehmen. Wähle jeweils zufällig eine Seite aus. Lege, beginnend beim Hafen, die Plättchen von links nach rechts aus. Die rote Markierung zeigt dir, wo du die nächste Landschaft anlegst.

Die Ausrichtung aller Landschaften muss dabei gleich sein.

Nimm anschließend die gleiche Anzahl an zufälligen Landschaften im Bereich -40° bis -49° und lege sie, beginnend bei der letzten ausliegenden Landschaft mit der Unentdeckt-Seite oben, nacheinander aus. Achte wieder auf die rote Markierung.

Lege Meteoriten mit dem linken oberen Hexagon-Feld an die letzte Landschaft an. Für die erste Partie empfehlen wir mit dem $-60,2^{\circ}$ Meteoriten zu spielen. Den zusätzlichen Aufbau für andere Meteoriten und weitere Details findest du auf [Seite 18](#).

Nimm nun die gleiche Anzahl an Landschaften im Bereich $-62,1^{\circ}$ bis -63° und füge sie, ebenfalls mit der Unentdeckt-Seite oben, beginnend beim Meteoriten, dem Spielplan hinzu.

Die restlichen Landschaften und die restlichen Meteoriten werden nicht mehr benötigt. Du kannst sie zurück in die Spielebox legen.

PERSÖNLICHER AUFBAU



7

Baue dein Tableau aus den zwei entsprechenden Hälften zusammen und lege es vor dir ab.

8

Wähle eine Farbe und nimm dir dein Startdeck bestehend aus 5x Sturm und 5x Expeditionskarten (markiert mit 0°).

Mische die Karten und bilde daraus dein verdecktes Expeditionsdeck. Lege das Deck wie abgebildet neben deinem Tableau ab. Lass den Platz darunter für deine persönliche Ablage frei.

9

Nimm dir alle Spielfiguren der gewählten Farbe und platziere sie wie abgebildet:
 1 Expeditionsmarker auf Feld Null
 1 Energiemarker auf Feld Null
 5 Stationen
 4 Ausbauten der Stufe Eins
 4 Ausbauten der Stufe Zwei
 3 Ausbauten der Stufe Drei
 5 Explorer in die Öffnung rechts
 12 Explorer in den allgemeinen Vorrat (nicht abgebildet)

10

Nimm 3 Meilensteinplättchen in deiner gewählten Farbe, 1 Forecastplättchen, 2 Münzen und 1 Radarplättchen.

11

Nimm 4 persönliche Stationsfelder. Diese sind beidseitig mit den Temperaturen von -10,1° bis -10,8° bedruckt.

12

Ziehe 7 Karten vom allgemeinen Nachziehstapel. Wähle davon 4 Karten und lege sie zur Markierung oberhalb deines Tableaus aus. Das ist deine persönliche Auslage. Lege die restlichen 3 Karten auf die allgemeine Ablage. Wenn du das Spiel besser kennst, kannst du die 3 Karten nach „Schritt 13“ ablegen.

13

Wähle eine Startperson. Diese Person erhält den Startmarker. Die im Uhrzeigersinn folgenden Personen erhalten je eine Energie mehr als die vorherige Person (also 1, 2 und 3 Energie im 4 Personen-Spiel).

Die Person rechts von der Startperson nimmt zufällig:

4 Meilensteinkarten im 1-2 Personen-Spiel
 5 Meilensteinkarten im 3 Personen-Spiel
 6 Meilensteinkarten im 4 Personen-Spiel

auf die Hand und wählt eine davon aus. Dies ist ihre persönliche Meilensteinkarte. Die restlichen Meilensteinkarten werden an die Person rechts weitergegeben. Diese Person wählt ebenfalls eine Meilensteinkarte usw. Die Startperson erhält zuletzt drei Meilensteinkarten, wählt eine davon aus und legt die restlichen zwei, als allgemeine Meilensteinkarten, oberhalb des Expertenplans aus.

ZIEL DES SPIELS

Endlich ist es so weit! Du bist mit deinem Team in der Antarktis angekommen. Doch das ist erst der Anfang. Die Vorgaben sind klar. Erschaffe ein effizientes Netzwerk aus Stationen, erkunde die Umgebung und begib dich zur Einsturzstelle des Meteoriten. Nutze dein Wissen und deine Ressourcen um dich für zukünftige Expeditionen auszurüsten und wissenschaftliche Projekte umzusetzen. Selbst bei Temperaturen tief unter dem Gefrierpunkt ist es wichtig einen kühlen Kopf zu bewahren. Das Risiko in der stürmischen Landschaft muss stets abgewogen werden.

Sixty Below läuft über sechs Runden. In jeder Runde bereitest du eine Expedition vor und führst Aktionen aus. Nach der dritten, fünften und sechsten Runde wertest du einen Meilenstein. Nach der dritten Meilensteinwertung, am Ende der sechsten Runde, endet das Spiel. Das Forschungsteam mit den meisten Siegpunkten wird in die Geschichte eingehen.

ABLAUF

Rundenmarker

Das Spiel wird in **6 Runden** gespielt. Jede Runde besteht aus zumindest drei Phasen. Am Ende der dritten, fünften und sechsten Runde wertest du in einer vierten Phase einen Meilenstein.

I. VORBEREITUNG

II. PLANUNG

III. AKTION

IV. MEILENSTEIN

I. VORBEREITUNG

Die Vorbereitungsphase führen alle am Spiel teilnehmenden Personen gleichzeitig aus. In dieser Phase **ziehst du Karten** von deinem Expeditionsdeck und legst sie auf deinem Tableau offen aus. Anschließend erhältst du einen **Expeditionsvorschuss** abhängig von den ausliegenden Karten.

Karte ziehen:

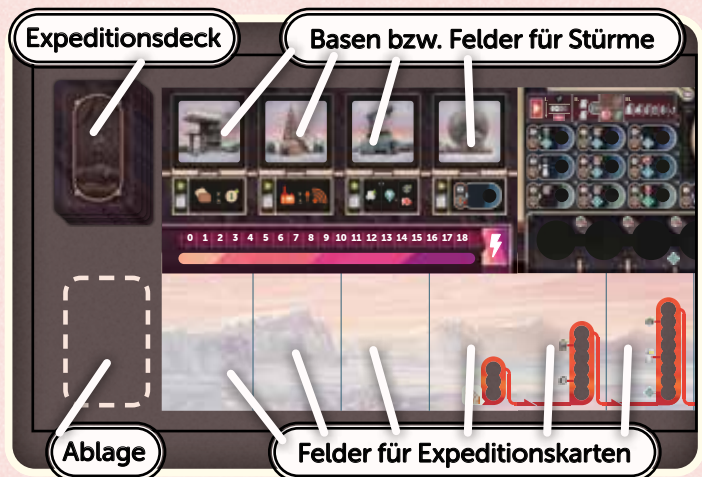
Dein Expeditionsdeck besteht zu Beginn des Spiels aus 5 Stürmen und aus 5 Expeditionskarten.

Ziehe eine Karte von deinem persönlichen Expeditionsdeck, schaue sie dir an und entscheide:

- Lege die Karte offen auf dein Tableau aus
- Wirf die Karte ab und beende das „Karte ziehen“

a.) Ist es eine **Expeditionskarte**, dann musst du die Karte in die **untere Reihe** auf das ganz linke, freie Feld, legen. Zu Spielbeginn hast du drei freie Felder. Ist es ein **Sturm**, dann musst du die Karte in die **obere Reihe** auf eine beliebige freie Basis legen. Zu Spielbeginn hast du drei Basen.

Ziehst du im weiteren Verlauf eine Karte und hast dafür kein freies Feld mehr, dann musst du „b.“ ausführen.

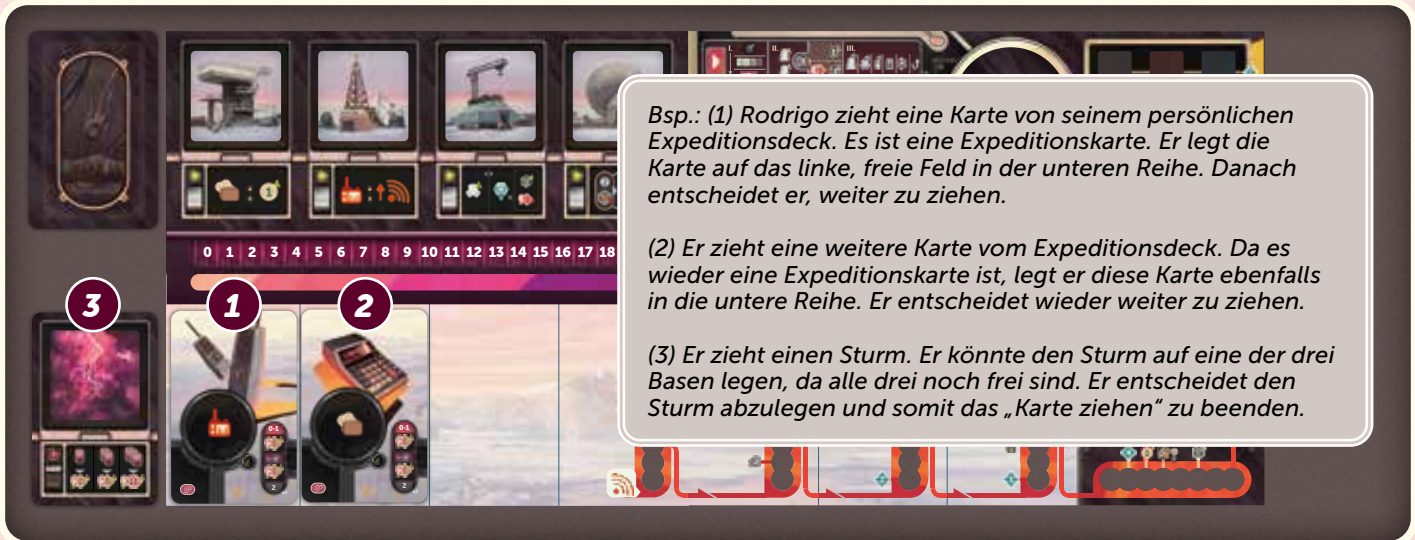


b.) Lege die gezogene Karte auf deine Ablage. Die Karte hat keinen Effekt. Du beendest hiermit das „Karte ziehen“.

Immer nachdem du eine Karte auf dein Tableau gelegt hast, entscheidest du, ob du eine weitere Karte ziehst oder das „Karte ziehen“ beendest. Wählst du „Karte ziehen“ und dein Expeditionsdeck ist leer, dann nimm alle Karten von deiner persönlichen Ablage und mische sie zu einem neuen Expeditionsdeck. Hast du das „Karte ziehen“ beendet, dann gehe über zu „Expeditionsvorschuss“.



Während dem „Karte ziehen“ darfst du jederzeit deine Forecastplättchen einsetzen. Wirf das Plättchen ab und lege eine beliebige Karte (auch Sturm) von deinem Tableau oder die soeben gezogene Karte von deiner Hand ab. Du darfst das „Karte ziehen“ trotzdem fortsetzen!



Expeditionsvorschuss:

Nachdem du das „Karte ziehen“ beendet hast, erhältst du von deinem Tableau einen Expeditionsvorschuss. Diesen Vorschuss erhältst du von Expeditionskarten, Stürmen und Basen in beliebiger Reihenfolge.

Expeditionskarten:

- Bei 0 oder 1 Sturm auf deinem Tableau, erhältst du den oberen Vorschuss aller Expeditionskarten.
- Bei 2 Stürmen auf deinem Tableau, erhältst du den unteren Vorschuss aller Expeditionskarten.
- Bei 3 oder 4 Stürmen auf deinem Tableau, erhältst du keinen Vorschuss von Expeditionskarten.

Stürme:

- Bei 1 Sturm erhältst du 2 Energie (trage den Wert mit dem Energiemarker ab).
- Bei 2 Stürmen erhältst du 5 Energie.
- Bei 3 oder 4 Stürmen erhältst du 11 Energie.



Basen:

Du hast drei Basen auf deinem Tableau (obere Reihe) – eine Investorenbasis, eine Funkbasis und einen Hangar. Jede Basis die nicht mit einem Sturm bedeckt ist, gibt dir folgenden Vorschuss:



Von der Investorenbasis erhältst du 1 Münze für jedes Investorensymbol auf deinem Tableau. Überprüfe dazu deinen Expertenbereich (hier hast du bereits ein passendes Symbol) und deine ausliegenden Expeditionskarten.



Im Hangar entscheidest du ob:

- Du eine Station kaufst. Nimm die ganz linke verfügbare Station, bezahle die angegebenen Baumaterial-Kosten (die erste Station ist kostenfrei) und stelle sie in deine Reserve.
- Du eine Energie bezahlst um ein Baumaterial zu erhalten. Diese Aktion darfst du so oft ausführen, wie du Ingenieurssymbole auf deinem Tableau hast. Überprüfe dazu deinen Expertenbereich (hier hast du bereits ein passendes Symbol) und deine ausliegenden Expeditionskarten.



Von der Funkbasis erhältst du einen Schritt auf der Expeditionsleiste für jedes Funksymbol auf deinem Tableau. Überprüfe dazu deinen Expertenbereich (hier hast du bereits ein passendes Symbol) und deine ausliegenden Expeditionskarten. Ziehe mit dem Expeditionsmarker entsprechend viele Felder in Pfeilrichtung und erhalte gegebenenfalls Boni.



Ziehst du mit dem Expeditionsmarker so weit, dass du ein Feld freischaltest, dann darfst du ab der nächsten Runde eine Expeditionskarte auf dieses Feld legen.

Solltest du auf oder über Belohnungen ziehen, dann erhältst du diese sofort.



Solltest du bis an das Ende der Expeditionsleiste gelangen, dann führt dich der weitere Weg in ein Rondell. Du erhältst alle Belohnungen im Rondell, auch falls du Sie im selben Zug öfters erhältst.

Haben alle am Spiel teilnehmenden Personen die Vorbereitungsphase abgeschlossen, dann beginnt mit der Planungsphase.

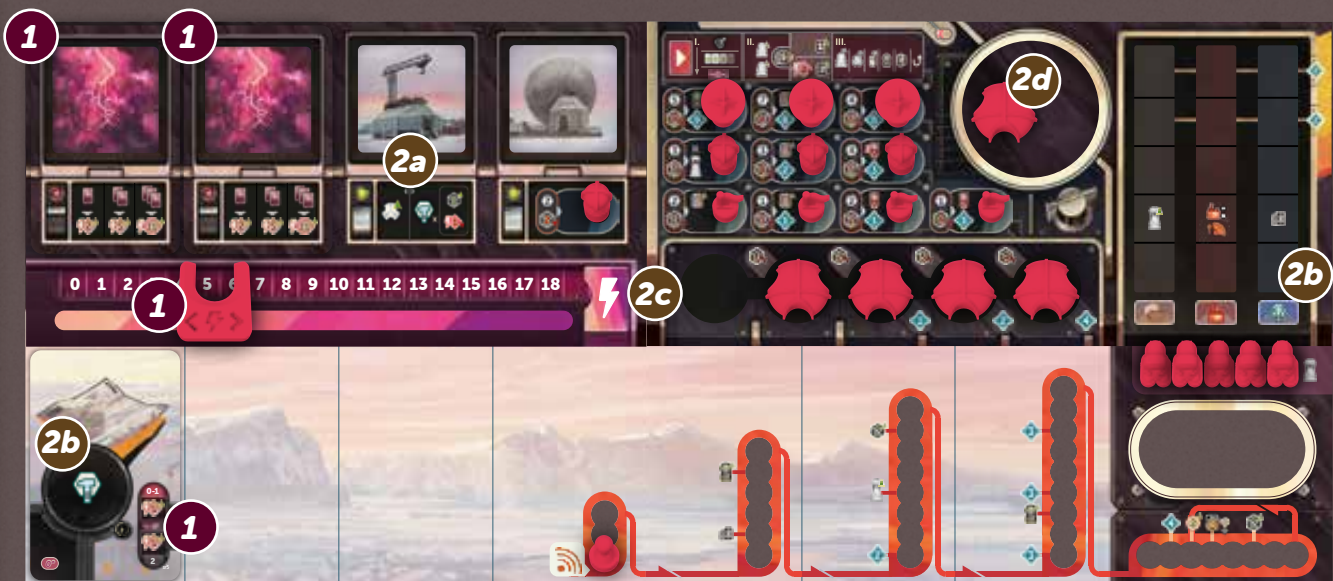


Bsp.: Rodrigo hat einen Sturm und die abgebildeten zwei Expeditionskarten auf seinem Tableau. Er hat das „Karte ziehen“ beendet.

(1) Für den einen ausgelegten Sturm erhält er 2 Energie. Für die zwei ausgelegten Expeditionskarten erhält er jeweils 1 Energie. Er schiebt den Energiemarker auf der Energieleiste somit um 4 Stufen nach rechts.

(2) Von der Investorenbasis erhält Rodrigo insgesamt 2 Münzen, da er bereits eine Investorin im Expertenbereich und eine weitere Investorin auf einer Expeditionskarte hat.

(3) Von der Funkbasis erhält Rodrigo 2 Schritte, da er im Expertenbereich bereits einen Funker mit Funksymbol hat und ein Funksymbol auf einer Expeditionskarte abgebildet ist. Die beiden Schritte zieht er mit dem Expeditionsmarker auf der Expeditionsleiste in Pfeilrichtung. Er muss nur noch einen weiteren Schritt ziehen um ein neues Feld in der unteren Reihe nutzen zu können.



Bsp.: Catalina hat zwei Stürme und die abgebildete Expeditionskarte mit dem Ingenieurssymbol auf ihrem Tableau. Sie hat das „Karte ziehen“ beendet.

(1) Sie erhält von den zwei Stürmen 5 Energie und von der einen Expeditionskarte 1 Energie – somit insgesamt 6 Energie. Sie trägt den erhaltenen Wert mit dem Energiemarker auf der Energieleiste ab.

(2a) Vom Hangar erhält Catalina entweder eine Station oder sie darf, da Sie zwei Ingenieurssymbole hat (2b), bis zu zwei Mal eine Energie abgeben um jeweils ein Baumaterial zu erhalten. Sie entscheidet die Station zu kaufen. Da es die erste Station ist, muss sie keine Baukosten bezahlen (2c). Sie stellt die Station in die Reserve (2d).

II. PLANUNG

Die Planungsphase führen alle am Spiel teilnehmenden Personen gleichzeitig aus. Sie besteht aus zwei Schritten:



Nimm 2 Explorers deiner Farbe vom allgemeinen Vorrat und stelle sie in die Reserve auf deinem Tableau (kreisförmige Ausnehmung).



Ziehe 5 Karten vom allgemeinen Nachziehstapel. Behalte eine davon oder zahle zwei Energie um zwei davon zu behalten. Lege die gewählte Karte oder Karten in deine persönliche Auslage.

Haben alle am Spiel teilnehmenden Personen die Vorbereitungsphase abgeschlossen, dann beginnt die Aktionsphase.

III. AKTION

Die Aktionsphase wird, beginnend bei der Person mit dem Startmarker, im Uhrzeigersinn gespielt. Immer wenn du an der Reihe bist, führst du genau eine Aktion aus. Ihr spielt so lange reihum, bis alle spielenden Personen gepasst haben. Es stehen dir folgende Aktionen zur Auswahl:



a.) Aktionsfeld aktivieren



d.) Radarplättchen einsetzen



b.) Station bauen



e.) Pilotin oder Mechaniker aktivieren



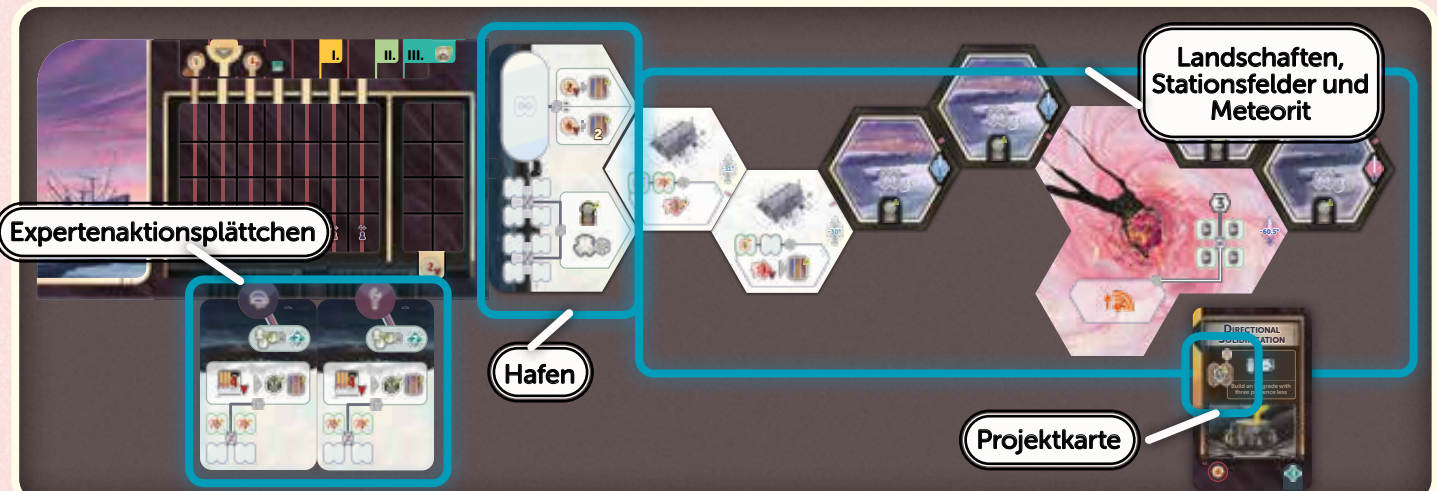
c.) Station ausbauen



f.) Passen

a.) Aktionsfeld aktivieren

Um diese Aktion auszuführen, nimmst du einen Explorer von deiner Reserve und setzt ihn auf ein freies Aktionsfeld. Hier bleibt der Explorer bis zum Ende des Spiels stehen. Aktionsfelder findest du auf den **Expertenaktionsplättchen**, dem **Hafen**, auf den **Landschaften**, auf dem **Meteorit**, auf **Stationsfeldern** und auf den von dir gespielten **Projektkarten**. Du erkennst ein Aktionsfeld an der „Explorer-Fuß-Form“.



Aktionsfelder funktionieren unabhängig vom Ort, immer auf die selbe Weise: Setze einen Explorer auf das Aktionsfeld, erhalte gegebenenfalls einen Platzierungsbonus und aktiviere die mit einem Zahnrad gekennzeichnete Aktion. Jedes Aktionsfeld hat Platz für genau einen Explorer. Sobald ein Explorer dort steht, ist das Feld nicht mehr verfügbar.

Aktionsfeld mit Platzierungsbonus (erhalte 1 Münze)



Zahnrad mit zugehöriger Aktion: Erhalte ein Baumaterial und ziehe zwei Karten vom allgemeinen Nachziehstapel.

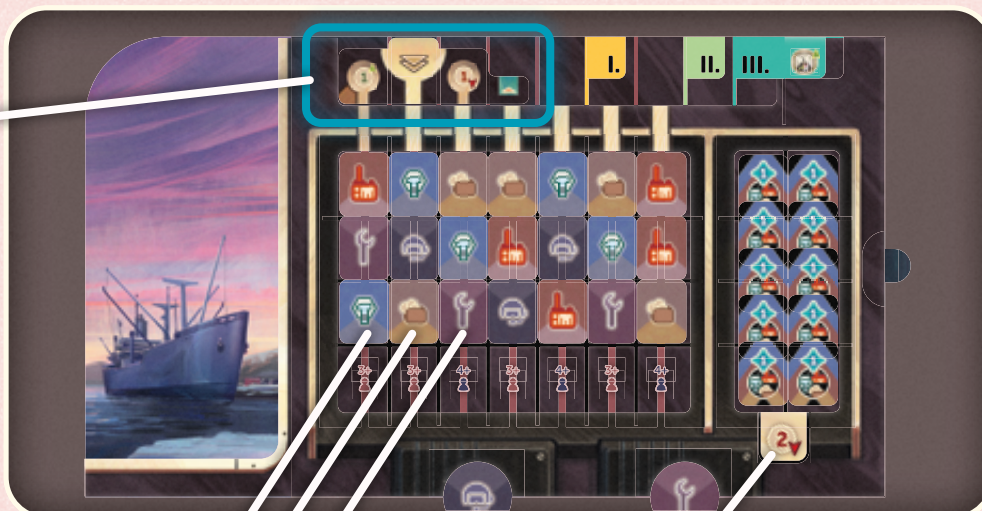
Hafen

Im Hafen gibt es ein spezielles Aktionsfeld. Das Feld ist deutlich größer und kann beliebig viele Explorer beherbergen. Du aktivierst dieses Feld ebenfalls durch das Setzen eines Explorers.



Durch das Setzen eines Explorers auf dieses Feld führst du eine von zwei möglichen Aktionen aus. Du zahlst entweder zwei Münzen und erhältst einen Experten oder du zahlst sechs Münzen und erhältst zwei Experten.

Experten erhältst du immer vom Expertenplan. Welche Experten zur Verfügung stehen, gibt die Position des Rundenmarkers an. In der ersten Runde stehen dir Experten von den ersten drei Spalten zur Verfügung. In jeder weiteren Runde steht eine zusätzliche Spalte zur Verfügung. Außerdem stehen dir immer Missionsleiter zur Verfügung.



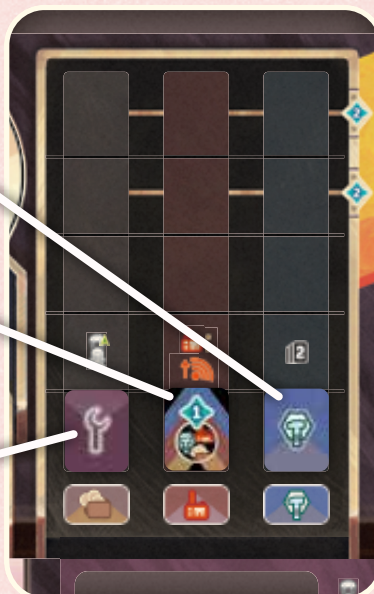
Experten wählen: Wählst du einen Experten von der ersten Spalte oder in späteren Runden von den Spalten links davon, erhältst du zusätzlich eine Münze. Wählst du einen Experten von der dritten Spalte, musst du eine Münze extra zahlen. Experten von der mittleren Spalte stehen ohne zusätzliche Kosten oder Erträge zur Verfügung. Experten ab der vierten Spalte stehen in der ersten Runde nicht zur Verfügung.

Wählst du einen Missionsleiter, musst du zusätzlich zwei Münzen zahlen.

Experten legen: Lege den gekauften Experten in die passende Spalte auf deinem Tableau. Zu Spielbeginn hast du bereits einen Ingenieur, eine Investorin und einen Funker auf deinem Tableau aufgedruckt.

Missionsleiter sind „Joker-Experten“ und können somit in eine beliebige Spalte gelegt werden. Sie zählen dann für das restliche Spiel als zusätzliches Symbol in dieser Spalte.

Pilotinnen und **Mechaniker** können ebenfalls in eine beliebige Spalte gelegt werden. Sie zählen allerdings nicht als Symbol in dieser Spalte. Details dazu findest du auf [Seite 15](#).



Legst du einen Experten auf eines dieser drei Felder, dann erhältst du sofort die angegebene Belohnung:

- Einen Explorer.
- Einen Schritt auf der Expeditionsleiste für jedes Funksymbol auf deinem Tableau.
- Zwei Karten vom allgemeinen Nachziehstapel.



Wenn du dieses Aktionsfeld im Hafen aktivierst, erhältst du ein Radarplättchen und darfst die Aktion von einer Station ausführen, die du bereits gebaut hast (Details zu Stationen findest du weiter unten).

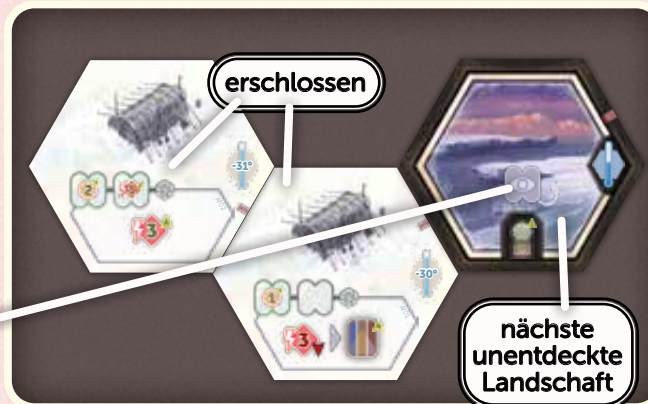
Das  gibt an, dass du innerhalb dieser vier Aktionsfelder nur einen Explorer setzen darfst. Da es diese vier Aktionsfelder zwei Mal gibt, steht dir diese Aktion somit im ganzen Spiel genau zwei Mal zur Verfügung. Du findest diese Art von Aktionsfeldern auch auf Expertenaktionsplättchen.



Landschaften erschließen

Zu Spielbeginn sind, abhängig von der Anzahl an spielenden Personen, zwei bis vier Landschaften erschlossen. Die Aktionsfelder erschlossener Landschaften stehen euch jederzeit zur Verfügung. Um eine neue Landschaft zu erschließen, setze einen Explorer auf die nächstgelegene unentdeckte Landschaft. Die nächstgelegene unentdeckte Landschaft ist immer jene, die beim Spielaufbau zuerst gelegt wurde. Ignoriert dabei den Meteoriten, da dieser bereits aufgedeckt ist. Beachte also die roten Markierungen. Wurde die letzte unentdeckte Landschaft erschlossen, nimmt eine zufällige weggelegte $-62,1^\circ$ bis -63° Grad Landschaft und legt sie an die rote Markierung der gerade erschlossenen Landschaft an.

Wähle die nächste zu erschließende Landschaft und erhalte ein Radarplättchen. Drehe das Landschaftsplättchen auf die „Entdeckt-Seite“ um und stelle den Explorer auf das Feld mit dem .



Die neu erschlossene Landschaft hat eine Aktion (Zahnrad) mit Aktionsfeldern, die ab sofort allen am Spiel teilnehmenden Personen zur Verfügung steht.

b.) Station bauen

Hast du in der Vorbereitungsphase eine Station gekauft, kannst du sie als Aktion mit einem Stationsfeld auf dem Spielplan bauen. Zähle alle Ingenieurssymbole von deinen Experten (du hast zu Spielbeginn bereits einen) und von aufgedeckten Expeditionskarten. Nimm ein Stationsfeld das maximal diese Anzahl an Ingenieurssymbolen angegeben hat und lege es mit zumindest einer Kante an eine erschlossene Landschaft an. Verwende dazu eine beliebige Seite deiner persönlichen Stationsfelder oder das oberste verdeckte Stationsfeld der vorbereiteten Stapel (siehe Schritt 3 der Spielvorbereitung).

Setze anschließend die Station auf das passende Feld und führe die Aktion (Zahnrad) einer direkt benachbarten erschlossenen Landschaft aus.

Das Stationsfeld gilt nun als erschlossene Landschaft. Das Aktionsfeld darauf ist somit für alle am Spiel teilnehmenden Personen verfügbar.

Meteoriten gelten als erschlossen sobald eine erschlossene Landschaft an den Meteoriten angrenzt.

Bsp.: Catalina baut eine Station.

(1) Sie hat insgesamt zwei Ingenieurssymbole auf ihrem Tableau und nimmt daher eines ihrer persönlichen Stationsfelder mit dem „Hammerwert zwei“.

(2) Sie legt das Stationsfeld an eine erschlossene Landschaft an.

(3) Sie stellt die Station auf die passende Markierung und führt die Aktion einer benachbarten Landschaft aus. Sie wählt die Aktion „erhalte 3 Energie“.



c.) Station ausbauen

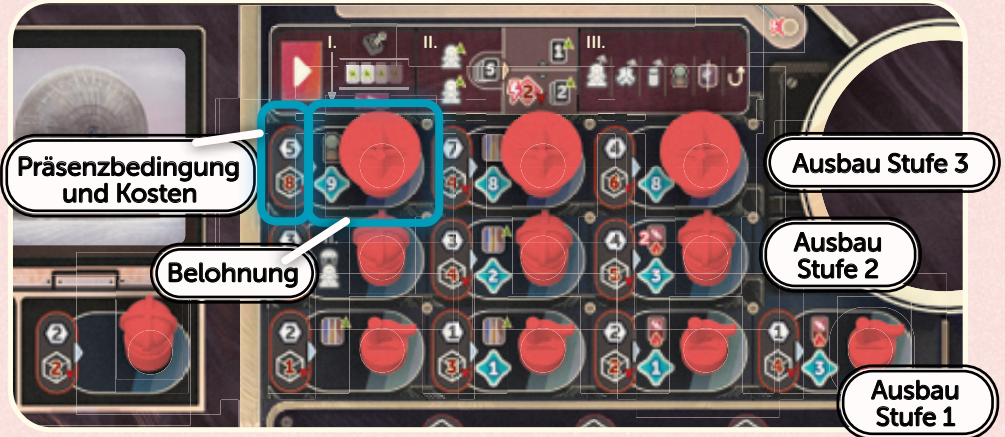
Es stehen dir in der Aktionsphase jederzeit drei Ausbaustufen für deine Stationen zur Verfügung. Die Ausbaustufen müssen immer aufsteigend gebaut werden. Du musst also eine Station mit der ersten Ausbaustufe ausstatten, um sie mit der zweiten Ausbaustufe erweitern zu können. Um die dritte Ausbaustufe zu verwenden, benötigst du also eine Station die bereits mit der ersten und zweiten Ausbaustufe erweitert wurde.

Jeder Ausbau benötigt außerdem eine bestimmte Anzahl an Baumaterial und umliegende Präsenz. Nachdem du mit einem Ausbau eine Station erweitert hast, erhältst du außerdem eine Belohnung.

Wichtig: Bei Spielende erhältst du für jede eigene ausgebaute Station, die benachbart an einer von dir ausgebauten Station ist, drei Minuspunkte!

Präsenzbedingung prüfen:

Zähle wie viele deiner Explorer und Stationen an die auszubauende Station benachbart sind. Explorer direkt auf dem Stationsfeld werden mitgezählt. Ist diese Anzahl mindestens so hoch wie die Präsenzbedingung, dann erfüllst du sie.



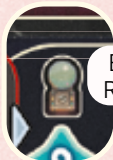
Die Station hat einen Explorer am Stationsfeld, einen Explorer benachbart und eine Station (gleiche Farbe) ebenfalls benachbart. Sie würde demnach eine Präsenzbedingung von **3** erfüllen.

Kosten zahlen: Zahle die angegebenen Baumaterialkosten in den allgemeinen Vorrat und stelle den Ausbau in eine der drei Auskerbungen deiner somit ausgebauten Station.

Belohnung erhalten: Erhalte schließlich die angegebene Belohnung.



Erhalte einen Expertenplan vom Expertenplan.



Erhalte ein Radarplättchen.



Verbrenne (entferne) einen Sturm von deinem Tableau oder deiner Expeditionsablage.



Erhalte sofort einen Explorer. Außerdem erhältst du in der Planungsphase immer einen zusätzlichen Explorer vom gekennzeichneten Bereich.

Sobald du mit diesem Ausbau der Stufe 2 eine deiner Stationen erweitert hast, steht dir eine neue Basis zur Verfügung.

Die Basis gibt dir zwar keinen Expeditionsvorschuss, sie bietet dir allerdings einen weiteren Platz, um einen Sturm abzulegen.

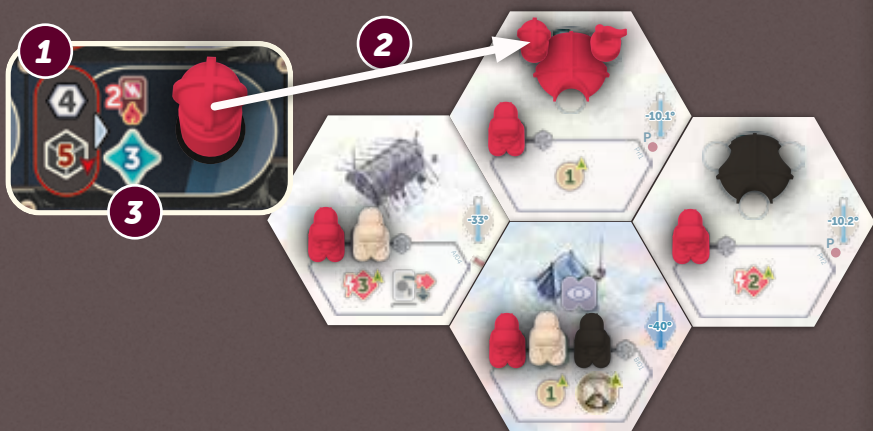


Bsp.: Rodrigo erweitert eine ausgebaute Station mit der zweiten Ausbaustufe.

(1) Er erfüllt die Präsenzbedingung von „4“, da drei Explorer benachbart und einer am gleichen Feld sind. Er zahlt 5 Baumaterial in den allgemeinen Vorrat.

(2) Er nimmt den Ausbau und stellt ihn zur Station auf das Stationsfeld.

(3) Schließlich erhält er die Belohnung. Er entfernt einen Sturm von seiner Expeditionsablage und einen Sturm von seinem Tableau. Bei Spielende erhält er drei Siegpunkte für diesen Ausbau.



d.) Radarplättchen einsetzen



Nimm ein Radarplättchen von deinem Tableau und lege es in den allgemeinen Vorrat. Führe anschließend die folgenden Schritte – **Radar-Effekte aktivieren** & **Karten kaufen** – in beliebiger Reihenfolge aus.

Radar-Effekte aktivieren: Jeden Effekt mit einem Radar-Symbol kannst du jetzt in beliebiger Reihenfolge ausführen. Das Radar-Symbol findest du auf Projektkarten und auf Expeditionskarten von deinem Tableau. Fühst du den Radar-Effekt einer Expeditionskarte aus, dann lege die Karte anschließend auf deine Expeditionsablage. Fühst du den Radar-Effekt einer Projektkarte aus, dann drehe die Karte um 60° um anzuzeigen dass du den Effekt in dieser Runde bereits genutzt hast. Wenn du dich entscheidest einen Effekt auszuführen, musst du den kompletten Effekt ausführen und somit auch alle Kosten bezahlen.

Zu Spielbeginn hast du bereits eine Karte mit Radar-Effekt in deinem Expeditionsdeck: Wirf eine Karte von deiner persönlichen Auslage in die allgemeine Ablage ab. Erhalte ein Baumaterial. Lege die Karte anschließend in deine Expeditionsablage.



Radar Effect

Expeditionskarten und Projektkarten kaufen: Du darfst in beliebig viele Karten von deiner persönlichen Auslage kaufen. Zahle für eine Expeditionskarte die Kosten, überprüfe gegebenenfalls ob die Bedingung zum Kauf erfüllt ist und lege die Karte anschließend verdeckt auf dein Expeditionsdeck. Kaufst du eine Projektkarte, dann zahle die Kosten in den allgemeinen Vorrat und lege die Karte anschließend rechts neben dein Tableau.

Aufbau Projektkarte:



Belohnung nach dem Kauf: 1 Baumaterial

Kosten: 6 Münzen

Effekt

Siegpunkte bei Spielende

Aufbau Expeditionskarte:



Effekt

Siegpunkte bei Spielende

Expeditionsvorschuss

Kosten: 10 Energie
Bedingung: Du hast bereits zwei Projektkarten gespielt

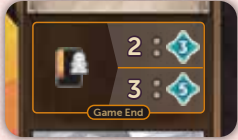
EFFEKTYPEN BEI GESPIELTEN PROJEKTKARTEN:



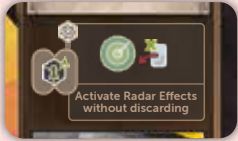
Dauerhafter Effekt: Sobald du die Karte von deiner Auslage gespielt hast, ist der Effekt für das restliche Spiel aktiv.



Radareffekt: Diesen Effekt kannst du einmal pro Runde aktivieren, wenn du ein Radarplättchen für den Effekt "Radar-Effekte aktivieren & Karten kaufen" einsetzt. Drehe die Karte danach um 60°.



Spielende: Dieser Effekt wird bei der Punktwertung beim Spielende aktiv und gibt je nach Erfüllungsgrad Siegpunkte.



Aktionsfeld: Dieser Effekt wird über das Aktionsfeld aktiviert und steht nur dir zur Verfügung. Es gelten die Regeln für Aktionsfelder.



Rundeneffekt: So lange die Karte auf deinem Tableau offen ausliegt ist dieser Effekt aktiv.

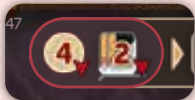


Radareffekt: Diesen Effekt kannst du einmal pro Runde aktivieren, wenn du ein Radarplättchen für den Effekt "Radar-Effekte aktivieren & Karten kaufen" einsetzt. Lege die Karte danach auf deine Expeditionsablage ab.



Soforteffekt: Führe den Effekt aus, sofort nachdem du die Karte in der Vorbereitungsphase auf dein Tableau legst.

BEISPIELE FÜR KOSTEN UND BEDINGUNGEN:



Zahle vier Münzen und wirf zwei Karten von deiner Auslage ab.



Bedingung: Habe zumindest drei Ausbauten gebaut. Zahle zwölf Energie.



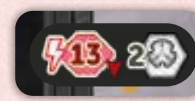
Bedingung: Habe zumindest drei Ingenieurssymbole. Zahle acht Energie.



Zahle vier Münzen und ein Baumaterial.



Bedingung: Habe zumindest zwei Projektkarten gespielt. Zahle fünfzehn Energie.



Bedingung: Habe zumindest zwei Stationen gebaut. Zahle dreizehn Energie.

Bsp.: Rodrigo möchte eine Projektkarte und eine Expeditionskarte von seiner persönlichen Auslage kaufen.

(1) Er setzt ein Radarplättchen ein.

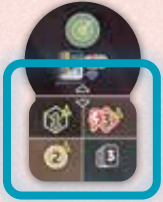
(2) Er nutzt erst den Radar-Effekt von der Expeditionskarte seines Tableaus. Er wirft eine Karte von seiner Auslage auf die allgemeine Ablage (ist nicht abgebildet) und erhält zwei Münzen und ein Baumaterial. Da er den Effekt genutzt hat, legt er die Karte auf seine Expeditionsablage.

(3) Da er jetzt genügend Münzen hat, kauft er die Projektkarte um vier Münzen. Er erhält als Belohnung ein Radarplättchen. Die Projektkarte legt er in den dafür vorgesehenen Bereich rechts von seinem Tableau.

(4) Rodrigo hat soeben die zweite Projektkarte gespielt. Er erfüllt somit die angegebene Bedingung der Expeditionskarte. Er zahlt sieben Energie und legt die Karte verdeckt auf sein Expeditionsdeck.



Radarplättchen als freie Aktion



Neben einer Aktion in deinem Zug kannst du jederzeit als freie Aktion ein oder auch mehrere Radarplättchen abwerfen, um dafür drei Energie, zwei Münzen, drei Karten (vom allgemeinen Stapel) oder ein Baumaterial zu erhalten.

e.) Pilotin oder Mechaniker aktivieren

Beim Spielaufbau werden zufällig zwei Expertenaktionen ausgelegt. Eine ist der Pilotin und die andere dem Mechaniker zugeordnet. Du erkennst die Zuordnung an dem entsprechenden Symbol.

Sobald du eine Pilotin oder einen Mechaniker erworben und auf deinem Tableau ausliegen hast, kannst du als Aktion das Plättchen auf die graue Rückseite drehen und die entsprechende Expertenaktion ausführen. Du kannst somit jede Pilotin und jeden Mechaniker genau einmal nutzen.

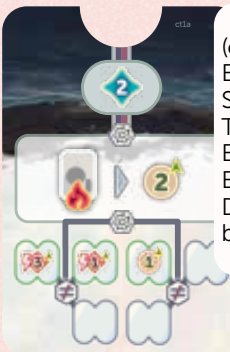


Pilotin

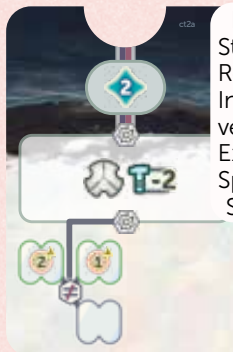


Mechaniker

Expertenaktionsplättchen verfügen über Aktionsfelder die mit einem Explorer aktiviert werden können und geben an, welche Expertenaktion die Pilotin bzw. der Mechaniker ausführen kann. Hier die Erklärung der Expertenaktionen:



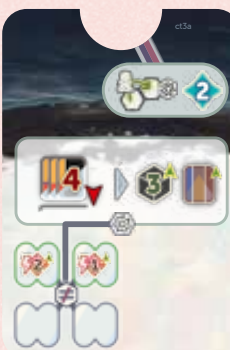
Verbrenne (entferne) eine Expeditionskarte (kein Sturm) von deinem Tableau oder deiner Expeditionsablage. Erhalte zwei Münzen. Dieser Experte ist bei Spielende zwei Siegpunkte wert.



Baue eine Station von deiner Reserve um zwei Ingenieurssymbole vergünstigt. Dieser Experte ist bei Spielende zwei Siegpunkte wert.



Zahle sechs Energie. Erhalte zwei Baumaterial, zwei Münzen und kaufe eine Projektkarte. Dieser Experte ist bei Spielende zwei Siegpunkte wert.



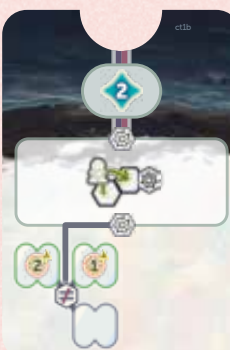
Versetze einen Explorer von einer Landschaft auf ein freies Aktionsfeld einer benachbarten Landschaft und führe die Aktion aus. Eine Bewegung in oder aus dem Meteorit ist nicht erlaubt. Dieser Experte ist bei Spielende zwei Siegpunkte wert.



Erhalte zwei Baumaterial. Dieser Experte ist bei Spielende zwei Siegpunkte wert.



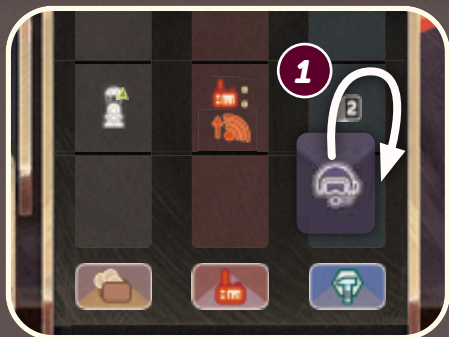
Erweitere eine Station mit einem Ausbau. Verringere für diesen Ausbau die Präsenzbedingung um drei. Dieser Experte ist bei Spielende zwei Siegpunkte wert.



Versetze einen Explorer auf ein freies Aktionsfeld einer benachbarten Landschaft und führe die Aktion aus. Dieser Experte ist bei Spielende zwei Siegpunkte wert.



Erhalte sechs Energie. Dieser Experte ist bei Spielende zwei Siegpunkte wert.



Bsp.: Rodrigo setzt als Aktion seine Pilotin ein.
 (1) Er dreht das Plättchen auf die Rückseite.
 (2) Als Aktion erhält er - wie auf dem Expertenaktionsplättchen angegeben - sechs Energie.

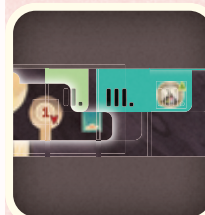


f.) Passen

Kannst oder willst du keine Aktion mehr ausführen, musst du passen. Lege alle Stürme und Expeditionskarten von deinem Tableau auf deine Expeditionsablage. Falls du einen Explorer nicht einsetzen willst, kannst du ihn in die nächste Runde mitnehmen. Alle übrigen Explorer und Stationen musst du verwenden.

Wenn du als letzte Person gepasst hast und somit die Runde beendest, dann überprüfe ob jetzt ein Meilenstein gewertet wird. Meilensteine werden am Ende der dritten, fünften und sechsten Runde gewertet.

Gebt anschließend den Startmarker an die im Uhrzeigersinn nächste Person weiter und schiebt den Rundenmarker um ein Feld weiter. Am Ende der fünften Runde, wenn du den Rundenmarker zur letzten Runde schiebst, erhalten alle ein Forecastplättchen. Beginnt die neue Runde mit der Vorbereitungsphase.



IV. MEILENSTEIN

Nach der Aktionsphase der dritten, fünften und sechsten Runde, werten alle am Spiel teilnehmenden Personen einen Meilenstein. Für die erste Wertung, also am Ende der dritten Runde, stehen dir noch alle drei Meilensteinkarten zur Wertung zur Verfügung: Zwei allgemeine Meilensteinkarten und deine persönliche Meilensteinkarte.

Jede Meilensteinkarte hat vier Spalten. Die ersten beiden Spalten zählen für die Wertung „I.“ die mittleren Spalten für die Wertung „II.“ und die letzten beiden Spalten für die Wertung „III.“

Wertung I.: Nimm den Meilenstein „I.“ und lege ihn zur gewählten Meilensteinkarte. Hast du die Bedingung oder die Bedingungen der ersten Spalte erfüllt, dann lege die Seite mit den niedrigeren Siegpunkten nach oben zur Meilensteinkarte. Hast du die Bedingung oder die Bedingungen der zweiten Spalte erfüllt, dann lege die Seite mit den höheren Siegpunkten nach oben aus.

Die **Wertungen II. und III.** werden auf gleiche Art und Weise mit den entsprechenden Spalten durchgeführt. Allerdings stehen dir zuvor gewertete Meilensteinkarten nicht mehr zur Verfügung!

Erfüllst du die Bedingungen keiner Meilensteinkarte, dann lege stattdessen das Meilensteinplättchen in die Box.



Übersicht Bedingungen von Meilensteinkarten

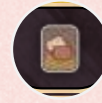
Eine Bedingung wird als Kombination aus einem Symbol und einer Zahl dargestellt. Das Symbol gibt die Kategorie an. Die Zahl gibt an wie oft du diese Kategorie zumindest erfüllt haben musst, um die Bedingung zu erfüllen.



Anzahl an Ingenieuren auf deinem Tableau. Missionsleiter in der selben Spalte zählen dazu. Zu Spielbeginn hast du bereits einen Ingenieur.



Anzahl an Funker auf deinem Tableau. Missionsleiter in der selben Spalte zählen dazu. Zu Spielbeginn hast du bereits einen Funker.



Anzahl an Investorinnen auf deinem Tableau. Missionsleiter in der selben Spalte zählen dazu. Zu Spielbeginn hast du bereits eine Investorin.



Anzahl an Missionsleitern auf deinem Tableau. Es werden Missionsleiter von allen drei Spalten deines Tableaus gezählt.



Anzahl an beliebigen Experten auf deinem Tableau. Zu Spielbeginn hast du bereits drei Experten.



Anzahl an Schritten die du auf der Expeditionsleiste aufgestiegen bist.



Anzahl an Stationen die du bereits gebaut hast.



Anzahl an Ausbauten die du bereits gebaut hast. Die Ausbaustufe ist dabei irrelevant.



Anzahl an Projektkarten die du bereits gespielt hast.



Dein errichtetes Stationsfeld mit der höchsten Zahl an Ingenieurssymbolen.



Anzahl an Karten in deinem Expeditionsdeck. Startkarten und Stürme zählen mit.



Anzahl an Explorer auf deinen Projektkarten.



Anzahl an Stürme die du aus deinem Expeditionsdeck verbrannt/entfernt hast.



Anzahl deiner Explorer und Stationen auf Landschaften in diesem Temperaturbereich.



Anzahl an Landschaften mit zumindest einem deiner Explorer oder eine deiner Stationen.



Anzahl an Explorer die nicht auf einer Landschaft oder Meteorit sind. Also Explorer auf Projektkarten, dem Hafen oder auf Expertenaktionsplättchen.

SPIELEND

Das Spiel endet nach der dritten Meilensteinwertung am Ende der sechsten Runde. Addiert nun als Schlusswertung eure Gesamtpunkte in folgenden Bereichen:

- Experten:** Für jeden vierten und fünften Experten in jeder der drei Spalten auf deinem Tableau erhältst du zwei Siegpunkte. Zähle zusätzlich einen Siegpunkt für jeden Missionsleiter. Die Expertenaktionsplättchen geben an, ob Pilotinnen und Mechaniker ebenfalls Siegpunkte wert sind. Addiere auch diese Siegpunkte dazu.
- Expeditionsleiste:** Addiere die erreichten Siegpunkte auf der Expeditionsleiste.
- Stationsfelder:** Addiere die Siegpunkte deiner gebauten Stationsfelder.
- Stationen:** Addiere die Siegpunkte der entfernten Stationen von deinem Tableau.
- Ausbauten:** Addiere die Siegpunkte aller entfernten Ausbauten.
- Minuspunkte für Ausbauten:** Erhalte drei Minuspunkte für jede eigene ausgebaute Station die benachbart an einer bereits von dir ausgebauten Station liegt.
- Expeditionskarten:** Addiere die Siegpunkte aller Expeditionskarten von deinem Deck.
- Projektkarten:** Addiere die Siegpunkte aller Projektkarten. Dazu zählen auch Siegpunkte aus Spielende-Effekten.
- Meilensteine:** Addiere die Siegpunkte aller erreichten Meilensteine.



Hier findest du ein Wertungsblatt und die Möglichkeit die Wertung online durchzuführen.

Das Expeditionsteam mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt das Team mit den meisten Münzen. Herrscht immer noch Gleichstand, dann teilen die Teams den Sieg.

METEORIT

Es stehen dir für das Spiel die folgenden sechs Meteoriten zur Verfügung. Zusätzliche Spielvorbereitungsschritte und Effekte werden hier erklärt. Meteoriten gelten als erschlossen sobald eine erschlossene Landschaft an den Meteoriten angrenzt. Die Anzahl an eigenen Explorer und Stationen benachbart zum Meteorit ergeben deine Präsenz.



Spielvorbereitung: Du benötigst keine zusätzlichen Vorbereitungsschritte.

Aktion: Um auf ein Aktionsfeld von diesem Meteorit zu setzen, benötigst du eine Präsenz von „3“. Das bedeutet, du musst zumindest drei Explorer oder Stationen benachbart vom Meteorit haben. Als Aktion erhältst du zwei Münzen und den entsprechenden Setzbonus.



Spielvorbereitung: Bilde mit den 4 Meteorexpeditionen eine offene Auslage.

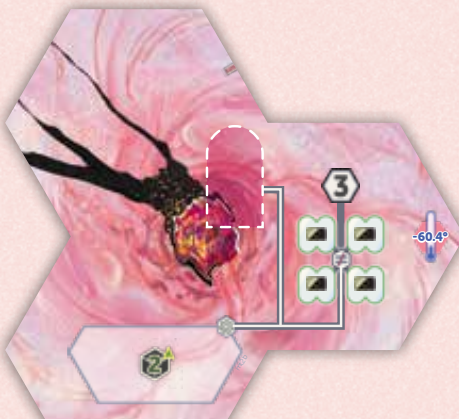
Aktion: Um auf ein Aktionsfeld von diesem Meteorit zu setzen, benötigst du eine Präsenz von „3“. Du wählst eine der vier offen ausliegenden Karten und legst sie sofort auf dein Expeditionsdeck. Außerdem erhältst du ein Forecastplättchen.

Sobald du diese Karte aufdeckst, bleibt sie für das restliche Spiel am Tableau! Sie zählt in allen Belangen als gekaufte Karte in deinem Deck.



Spielvorbereitung: Bilde mit den 4 Meteorprojekten eine offene Auslage.

Aktion: Um auf ein Aktionsfeld von diesem Meteorit zu setzen, benötigst du eine Präsenz von „3“. Du wählst eine der vier offen ausliegenden Karten und legst sie sofort zu den gespielten Projekten. Außerdem erhältst du zwei Schritte auf der Expeditionsleiste.



Spielvorbereitung: Lege für jede Person das vierte Meilensteinplättchen auf den Meteorit und bilde mit vier zufälligen Meilensteinkarten eine offene Auslage.

Aktion: Um auf ein Aktionsfeld von diesem Meteorit zu setzen, benötigst du eine Präsenz von „3“. Du erhältst dein viertes Meilensteinplättchen, zwei Baumaterial und wählst eine Meilensteinkarte. Diese Meilensteinkarte darfst du nur bewerten.

Das vierte Meilensteinplättchen darfst du zusätzlich in einer Meilensteinphase zu einer noch nicht gewerteten Meilensteinkarte legen – sofern du die Bedingungen erfüllst.



Spielvorbereitung: Du benötigst keine zusätzlichen Vorbereitungsschritte.

Aktion: Um auf ein Aktionsfeld von diesem Meteorit zu setzen, benötigst du eine Präsenz von „6“ bzw. von „4“. Du erhältst bei Spielende die entsprechenden Siegpunkte und als Aktion erhältst du ein Baumaterial und ziehe zwei Karten vom Nachziehstapel für deine persönliche Auslage.



Spielvorbereitung: Du benötigst keine zusätzlichen Vorbereitungsschritte.

Aktion: Dieser Meteorit hat kein Aktionsfeld. Die Aktion kann nur ausgeführt werden, wenn du eine Station benachbart legst (siehe „Station bauen“ auf Seite 11). Du erhältst 5 Energie.

Spielende: Überprüfe bei Spielende eure Präsenz. Hast du die meiste Präsenz, erhältst du 5 Siegpunkte. Der zweite Platz erhält 2 Siegpunkte. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand beteiligten Personen die angegebenen Siegpunkte.

SOLO SPIEL GEGEN ARKA

Du kannst das Spiel auch solo gegen Arka spielen. Befolge dafür den allgemeinen Aufbau für zwei Personen. Führe außerdem den persönlichen Aufbau bis zu Schritt 12 aus. Fahre mit folgendem Schritt 13 fort:

- 13** Nimm den Startmarker und 4 zufällige Meilensteinkarten. Wähle 3 davon und lege sie oberhalb des Expertenplans aus. Die vierte Meilensteinkarte kannst du in die Spielebox zurücklegen - sie wird nicht gebraucht.

Aufbau für Arka



1

Nimm das Arka Tableau und lege 4 persönliche Stationsfelder, 5 Stationen, 15 Explorier, 3 Meilensteinplättchen und alle Ausbauten einer Farbe neben das Tableau.

2

Nimm einen Explorier und stelle ihn auf das erste Feld des Expeditionspfades. Stelle einen Explorier auf das Startfeld des Rondells. Stelle den Expeditionsmarker auf das erste Feld der Expeditionisleiste. Den Energiemarker benötigt Arka nicht.

3

Mische die Arka-Meilensteinkarten und lege drei davon unterhalb des Tableaus aus. Die restlichen Arka-Meilensteinkarten benötigst du für diese Partie nicht.

4

Nimm alle 9 Arka-Aktionskarten mit einem Stern und mische je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad zufällige Arka-Aktionskarten ohne Stern dazu.

Standard: 0-1 Arka-Aktionskarten ohne Stern

Legendär: 2-3 Arka-Aktionskarten ohne Stern

Episch: 4 Arka-Aktionskarten ohne Stern

Bilde daraus einen verdeckten Stapel und lege ihn wie abgebildet neben das Tableau. Lass daneben etwas Platz für die aufgedeckten Aktionen und darunter etwas Platz für einen Ablagestapel.

Ablauf für Arka

Du führst alle Phasen wie gewohnt aus. Für Arka hingegen entfällt die Vorbereitungs- und Planungsphase. Arka ist somit nur in der Aktionsphase aktiv und wertet auch am Ende der dritten, fünften und sechsten Runde Meilensteine.

I. VORBEREITUNG

II. PLANUNG

III. AKTION

IV. MEILENSTEIN

Aktionsphase für Arka

Wenn Arka am Zug ist führt sie immer die Aktionen einer Aktionskarte aus oder passt. Wie viele Sterne Arka in der aktuellen Runde spielt, ist am Expeditionspfad angegeben. Zu Beginn spielt Arka drei Sterne. Immer wenn Arka am Zug ist, deckst du die oberste Karte vom Aktionskartenstapel auf und führst die angegebenen Aktionen aus. Falls du eine Aktion nicht ausführen kannst, dann bewege den Explorer im Rondell einen Schritt weiter. Lege die Aktionskarten leicht versetzt offen neben den Aktionskartenstapel ab. So kannst du schnell überprüfen wie viele Sterne Arka bereits in der laufenden Runde gespielt hat. Sollte der Aktionskartenstapel leer sein, mische alle abgelegten Karten zu einem neuen Stapel. Wenn Arka am Zug ist und bereits die angegebene Anzahl an Sterne gespielt hat, dann passt sie. Lege am Ende der Runde alle ausliegenden Aktionskarten in Arka's Ablage.

Die meisten Aktionskarten beinhalten mehrere Aktionen. Führe die Aktionen von oben nach unten aus.

Rondell: In der Mitte des Tableaus findest du ein Rondell. Die meisten Aktionskarten haben als erste Aktion eine Bewegung des Explorers im Rondell. Bewege den Explorer entsprechend viele Schritte im Uhrzeigersinn und führe alle Aktionen aus, die der Explorer überquert.



Diese Aktion bedeutet: Bewege den Explorer im Rondell einen Schritt im Uhrzeigersinn.



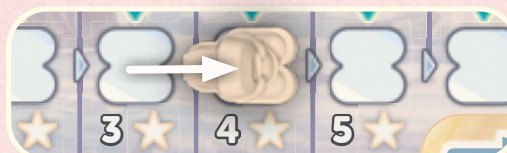
Überquerst du diese Aktion, dann ziehe für Arka so viele Karten vom allgemeinen Nachziehstapel, wie Investorensymbole auf dem Tableau vorhanden sind. Lege die Karten links neben dem Tableau verdeckt ab.

Die Karten haben keinen Effekt, lediglich die Siegpunkte zählen bei Spielende.



Überquerst du diese Aktion, dann bewege den Expeditionsmarker so viele Schritte vorwärts wie Funksymbole am Tableau vorhanden sind.

Bewegst du den Expeditionsmarker über das letzte Feld hinaus, dann beginne wieder am Anfang und erhalte einen Schritt auf dem Expeditionspfad.



Arka spielt ab sofort 4 Sterne pro Runde.



Überquerst du diese Aktion, dann nimm einen beliebigen Ausbau und stelle ihn in den markierten Bereich neben der Aktion.

Jeder Ausbau ist bei Spielende 4 Siegpunkte wert.



Nimm den weitesten links verfügbaren Funker. Falls keiner verfügbar ist, nimm einen Missionsleiter.



Nimm den weitesten links verfügbaren Ingenieur. Falls keiner verfügbar ist, nimm einen Missionsleiter.



Nimm die weiteste links verfügbare Investorin. Falls keine verfügbar ist, nimm einen Missionsleiter.



Station bauen: Nimm das Stationsfeld entsprechend der Ingenieurssymbolanzahl +1 und eine Station. Baue neben der kältesten Landschaft. Grenze dabei an möglichst viele Landschaften an. Bei Gleichstand entscheidest du. Sind mehrere Stationsfelder verfügbar, dann nimm das kälteste. Ist kein Stationsfeld verfügbar, dann nimm das nächst niedrigere.



Station bauen, wenn zumindest 3 Ingenieurssymbole vorhanden sind: Diese Aktion funktioniert genau gleich wie „Station bauen“, allerdings wird sie nur ausgelöst, wenn Arka zumindest 3 Ingenieurssymbole auf ihrem Tableau hat.



Nimm den obersten am weitesten links verfügbaren Experten. Falls es eine Pilotin oder ein Mechaniker ist, lege sie oder ihn in die Spalte mit den meisten Experten. Bei Gleichstand entscheidest du.



Nimm einen Explorer und erschließe die nächst mögliche Landschaft (achte auf die rote Markierung). Arka erhält kein Radarplättchen.



Nimm einen Explorer und stelle ihn auf die Landschaft mit den meisten freien Aktionsfeldern. Bei Gleichstand auf die kälteste. Wähle bevorzugt eine Münzbelohnung und dann eine Energiebelohnung. Arka führt die Aktion nicht aus und nimmt sich auch keinen Platzierungsbonus. Arka ignoriert den Meteoriten.



Nimm einen Explorer und stelle ihn auf ein Expertenaktionsplättchen. Wähle das Feld mit der höchsten Münzbelohnung. Falls alle besetzt sind, wähle die höchste Energiebelohnung. Bei Gleichstand das weiter links befindliche Feld. Arka führt die Aktion nicht aus, sondern belegt nur das Feld.



Führe die Spezialaktion der nächsten Arka-Meilensteinkarte aus.



Führe die Spezialaktionen aller noch nicht gewerteten Arka-Meilensteinkarten aus.

Arka-Meilensteine

Am Ende der dritten, fünften und sechsten Runde wertet Arka, genau wie du, einen Meilenstein. Arka hat ihre eigenen Meilensteinkarten. Arka wertet immer von links nach rechts. Die Bedingung für die geringeren Siegpunkte hat Arka immer erfüllt. Zur Übererfüllung und somit zur Wertung mit der höheren Siegpunkte-Seite, muss Arka die angegebene Bedingung im Vergleich zu dir erfüllen. Drehe die Meilensteinkarte, nachdem sie gewertet wurde, um. Lege den Meilenstein mit der entsprechenden Seite auf die verdeckte Karte.

Arka's Siegpunktewertung

Addiere für Arka folgende Siegpunkte:

1. Siegpunkte für Experten (vierter und fünfter Experte einer Spalte zählt 2 Siegpunkte)
2. Für jeden Ausbau erhält Arka 4 Siegpunkte.
3. Für jeden Schritt auf der Expeditionsleiste erhält Arka 1 Siegpunkt (je 5 Siegpunkte werden am Pfad festgehalten).
4. Addiere alle Siegpunkte von gespielten Karten (links vom Tableau). Für Karten mit Spielende-Effekt gilt immer der niedrigere der beiden Werte als erfüllt.
5. Addiere alle Siegpunkte von den Arka-Meilensteinkarten.

SYMBOLSPRACHE

Expeditionskarten



Rundeneffekt: Zählt als Funker-, Ingenieurs- oder Investorensymbol solange die Karte auf dem Tableau liegt.



Radareffekt: Wirf eine Karte von deiner Auslage ab, erhalte ein Baumaterial.



Radareffekt: Zähle deine Explorer und Stationen im angegebenen Gradbereich. Erhalte dafür je eine Energie.



Soforteffekt am Tableau: Lege einen Sturm von einer Basis ab oder erhalte ein Baumaterial.



Soforteffekt am Tableau: Tausche diese Karte mit einer von der Ablage oder erhalte eine Münze.



Rundeneffekt am Tableau: Projektkarten kosten eine Münze weniger.



Rundeneffekt am Tableau: Erhalte immer ein Baumaterial wenn du eine Karte dauerhaft aus deinem Deck entfernst/verbrennst.



Radareffekt: Kaufe eine Expeditionskarte um vier Energie weniger. Lege sie wie üblich auf dein Deck.



Radareffekt: Erhalte zwei Energie für jeden Sturm auf deinen Basen.



Radareffekt: Entferne eine Karte (kein Sturm) von deinem Tableau oder deiner Ablage dauerhaft aus deinem Deck. Erhalte ein Baumaterial.



Radareffekt: Erhalte eine Münze pro zwei Investorensymbolen (abgerundet).



Radareffekt: Kaufe eine Projektkarte um zwei Münzen weniger.



Radareffekt: Zahle sieben Energie, erhalte drei Baumaterial.



Radareffekt: Erhalte zwei Energie für jeden Missionsleiter.



Radareffekt: Wirf eine Karte von deiner Auslage ab. Erhalte zwei Münzen und ein Baumaterial.

Projektkarten mit Spielende-Effekt



Anzahl an Experten eines bestimmten Typs. Missionsleiter zählen auch.



Anzahl an Missionsleitern, egal in welcher Spalte.



Anzahl an Experten insgesamt, unabhängig vom Typ. Du startest bereits mit drei.



Anzahl an entfernten Stürmen aus deinem Deck.



Anzahl an gekauften Projektkarten.



Anzahl an gekauften Expeditionskarten. Startkarten zählen nicht.



Anzahl an Explorer auf deinen Projektkarten.



Anzahl an Explorer auf diesem Aktionsfeld.



Anzahl deiner Explorer und Stationen auf Landschaften in diesem Gradbereich.



Anzahl an Stationsfeldern mit mindestens 5 Ingenieurssymbolen.



Anzahl an ausgebauten Stationen.

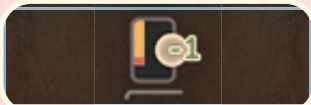


Anzahl an gebauten Stationen.



Anzahl an Ausbauten.

Projektkarten mit dauerhaftem Effekt



Projektkarten kosten eine Münze weniger beim Kauf.



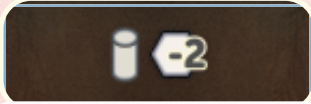
Baust du eine Station, erhalte ein Baumaterial.



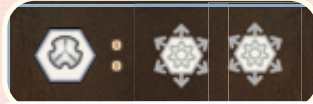
Entfernst du eine Karte, erhältst du ein Baumaterial.



Stationen kosten ein Baumaterial weniger.



Beim Ausbau einer Station benötigst du zwei Präsenz weniger.



Erhalte zwei unterschiedliche benachbarte Aktionen beim Bau einer Station.

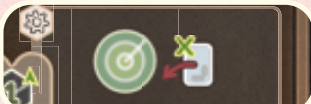


Baust du eine Station um mindestens ein Ingenieurssymbol weniger, dann erhalte zwei Baumaterial.

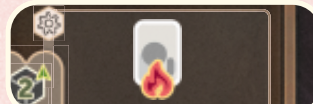


Baust du eine Station oder stellst einen Explorer benachbart zu dem Meteorit, dann erhalte ein Baumaterial.

Projektkarten mit Aktionsfeld oder Radareffekt



Aktiviere Radareffekt ohne die Expeditionskarten abzulegen und ohne Projektkarten zu drehen.



Verbrenne (entferne) eine Expeditionskarte vom Tableau oder deiner Ablage.



Bewege einen Explorer von einer anderen Projektkarte auf eine Landschaft und aktiviere die Aktion.



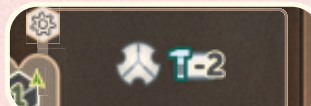
Baue eine Station um drei Präsenz weniger.



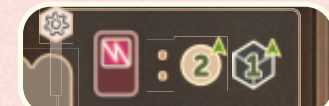
Führe die Aktion von einer deiner Stationen aus.



Erhalte eine Münze für je zwei Investorensymbole.



Baue eine Station um zwei Ingenieurssymbolen vergünstigt.



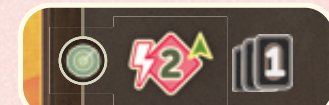
Erhalte zwei Münzen und ein Baumaterial pro Sturm.



Erhalte eine Münze für jeden deiner Explorer und Stationen auf der angegebenen Gradzahl.



Kaufe eine Station zu den angegebenen Kosten und lege sie in deine Reserve.



Radareffekt: Erhalte zwei Energie und ziehe eine Karte vom allgemeinen Nachziehstapel.

Landschaften



Erhalte eine Münze.



Erhalte drei Energie.



Erhalte eine Karte vom Nachziehstapel.



Erhalte einen Schritt auf der Expeditionsleiste.



Erhalte ein Baumaterial.



Erhalte ein Radarplättchen.



Erhalte ein Forecastplättchen.



Kaufe eine Expeditionskarte und lege sie auf dein Expeditionsdeck.



Kaufe einen Missionsleiter.



Führe die Aktion von einer deiner Stationen aus.



Zahle drei Energie und erhalte einen Experten.



Verbrenne eine Karte vom Tableau oder deiner Ablage. Erhalte zwei Münzen und zwei Karten vom Nachziehstapel.

Sixty Below wird in **6 Runden** zu je **3 Phasen** gespielt. Meilensteinwertung am Ende der dritten, fünften und sechsten Runde.

I. VORBEREITUNG

II. PLANUNG

III. AKTION

IV. MEILENSTEIN

I. Karte ziehen: Karte auf Tableau legen ODER Karte ablegen. Falls du die Karte ablegst, beendest du das „Karte ziehen“. Falls du die Karte auf dein Tableau legst, entscheide ob du eine weitere Karte ziehst oder das „Karte ziehen“ beendest.
Forecastplättchen: Du darfst jederzeit ein Forecastplättchen abgeben, um die eben gezogene Karte oder eine ausliegende Karte auf die Expeditionsablage zu legen. Du darfst danach das „Karte ziehen“ fortsetzen.
Expeditionsvorschuss: Erhalte in beliebiger Reihenfolge von ausliegenden Expeditionskarten und von den Basen einen Expeditionsvorschuss.

II. Explorer: Erhalte 2 Explorer vom allgemeinen Vorrat und stelle sie in deine Reserve.

Karten: Ziehe 5 Karten vom allgemeinen Nachziehstapel. Behalte eine davon oder zahle zwei Energie und behalte zwei davon. Lege die gewählte Karte oder Karten in die persönliche Auslage.

III. a) Aktionsfeld aktivieren: Setze einen Explorer von deiner Reserve auf ein Aktionsfeld.

b) Station bauen: Nimm eine Station von deiner Reserve sowie ein Stationsfeld entsprechend der Anzahl deiner Ingenieurssymbole. Lege das Stationsfeld an eine erschlossene Landschaft an. Aktiviere eine benachbarte Aktion.

c) Station ausbauen: Nimm einen Ausbau und zahle die Materialkosten. Stelle den Ausbau zu einer Station. Überprüfe die Präsenzbedingung und ob die jeweilige Ausbaustufe bereits möglich ist (erst Stufe 1, dann 2, dann 3).

d) Radarplättchen: Aktiviere alle Radar-Effekte und kaufe Karten von deiner Auslage. Du kannst das Radarplättchen auch alternativ jederzeit als freie Aktion abwerfen um einen der angegebenen Boni zu erhalten.

e) Pilotin und Mechaniker: Drehe das Plättchen auf die Rückseite und führe den verknüpften Effekt vom Expertenaktionsplättchen aus.

f) Passen: Lege alle Karten von deinem Tableau ab. Hast du als letzter gepasst, dann gib den Startmarker im Uhrzeigersinn weiter und überprüfe ob ein Meilenstein gewertet wird. Führt gegebenenfalls erst die Meilensteinwertung durch und schiebt danach den Rundenmarker um eine Position weiter. War dies die letzte Runde, dann führt die Schlusswertung durch.

IV. Meilenstein: Wähle eine Meilensteinkarte die du jetzt wertest. Lege dein Meilensteinplättchen mit der passenden Seite nach oben auf diese Karte. Diese Meilensteinkarte steht dir zur Wertung nicht mehr zur Verfügung.

NAME:				
 Experten				
 Expeditionsleiste				
 Stationsfelder				
 Stationen				
 Ausbauten				
 Minuspunkte				
 Expeditionskarten				
 Projektkarten				
 Meilensteine				
SUMME:				



Digitaler
Wertungsblock

Autoren: Alexander Pfister & Peter Prinz
Illustration & Gestaltung: Martin Mottet

© 2026 Nanox Games e.U.
 Ignaz Graf-Gasse 7
 A-2540 Bad Vöslau
 Österreich
www.nanox.games

