

SARAH'S

VISION



EUROPA 2163AD

Automatisierte Transportsysteme, fliegende Autos, unbegrenzte Energie, nahtloser Informationsfluss ...

Die Gesellschaft wird weiterhin vom Technologiefortschritt verändert, verblüfft und beeinflusst.

Die Menschheit steuert rasant auf einen gewaltigen katalytischen, technologischen Umbruch zu, der Wissen und Systeme demokratisiert und den Menschen ermöglichen kann, ein wahrlich erfülltes Leben zu führen. Dies führt zu gesellschaftlichen Veränderungen, die jegliche Vorstellungskraft übersteigen – denn es ist ein Moment der Singularity.

Aber eine Gruppe widersetzt sich. Eine kleine Elite will zurück in das dunkle Zeitalter der frühen 2000er Jahre, in denen sie alle Macht besaßen.

Einzig die Agency steht ihnen im Weg. Du übernimmst die Rolle der Spezialagenten der Agency, die sich für die Sicherheit der Menschen in der Zukunft einsetzen und ihnen ermöglichen, ihr Leben frei zu leben und sich in dieser komplexen, sich ständig verändernden neuen Welt in einen Sinn der Leichtigkeit eingebettet zu finden. Schlüsselfiguren sind einige wenige High Potential Individuals (HPIs). Sie haben die Fähigkeit, eine neue Technologie, das MindNet, zu kreieren, welche die Welt näher an die "Singularity" heranführt ... aber damit werden sie auch zu Zielscheiben. Die Agency ist dafür verantwortlich, das bestmögliche Ergebnis für die Gesellschaft der Zukunft sicherzustellen und den Schutz dieser Bürger zu gewährleisten. Um mehr über die Welt im Jahr 2163 zu erfahren, besuchen Sie www.baloise.com/sarahsvision.

Sarah's Vision spielt 150 Jahre in der Zukunft und ist ein kooperatives Gesellschaftsspiel rund um Strategie- und Ressourcenmanagement in einer Welt jenseits aller Vorstellungskraft. Es gilt limitierte Ressourcen richtig einzusetzen, während mächtige Kräfte die Gesellschaft zu untergraben versuchen, um uns in die dunklen Zeiten des frühen 21. Jahrhunderts zurückzusetzen.

Die Spieler übernehmen die Rolle von Spezialagenten der Agency und müssen eine Reihe von narrativ getriebenen

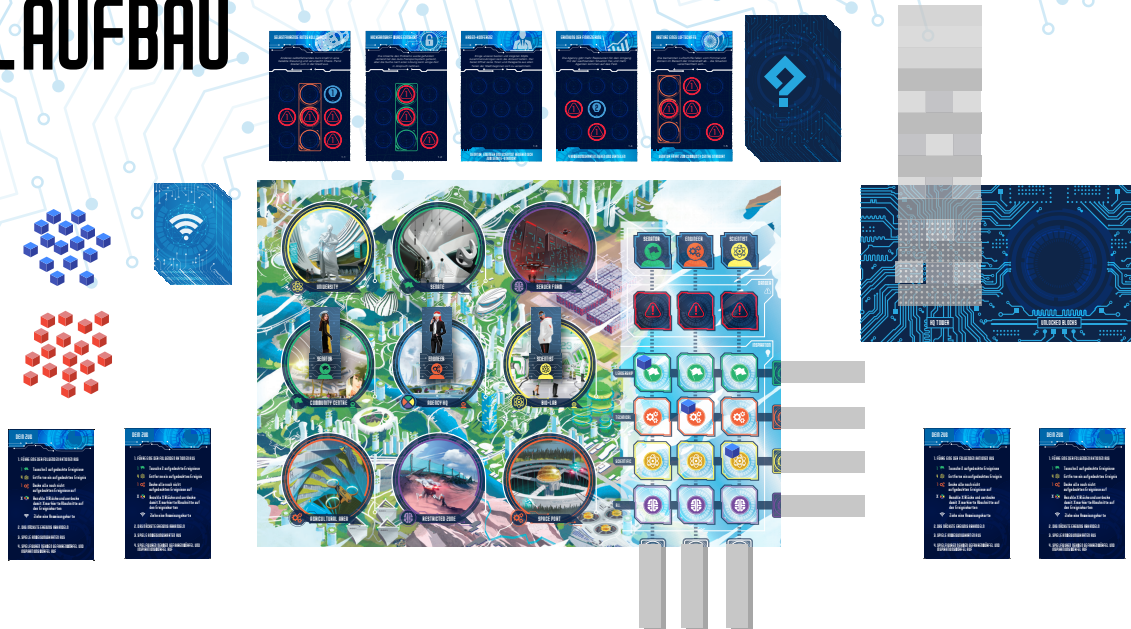
Ereignissen bewältigen. Am Ende jeder Runde wird das neue Hauptereignis ausgelöst und die drei besonderen Bürger geraten in Gefahr, es sei denn, die Spieler können sie davor bewahren.

Damit ihnen dies gelingt, müssen die Spieler die Ressourcen der Agentur geschickt auswählen und abwägen, wann sie einzusetzen sind.

KOMPONENTEN

- 46 Ressourcenblöcke
- 1 Beutel
- 1 Headquarter (HQ) Board
- 1 City Board
- 40 Gefahrenwürfel (Danger)
- 40 Inspirationswürfel (Inspiration)
- 69 Ereigniskarten (23 Karten pro Szenario 1 – 3)
- 26 Anweisungskarten
- 8 Spielfigurenplättchen
- 6 Rollenplättchen (Scientist, Engineer, Senator)
- 3 Spielfigurenhalterungen
- 4 Referenzkarten
- 1 Zugmarker

SPIELAUFBAU



1. Die Spieler ziehen so lange Ressourcenblöcke aus dem Beutel, bis sie 2 zweifarbige Blöcke haben, und platzieren diese dann am unteren Ende der Engineer-Spalte auf dem Inspirationsraster. Der Vorgang wird für die Scientist- und die Senator-Spalte wiederholt. Danach wird je 1 einfarbiger Block herausgesucht und an das Ende der gleichfarbigen Reihe auf den Inspirationsraster gelegt.
2. Je 1 Inspirationswürfel wird nun jeweils auf das Leadership-Feld der Senator-Spalte, auf das Technical-Feld der Engineer-Spalte und auf das Scientific-Feld platziert.
3. Die verbleibenden Ressourcenblöcke werden in Dreiersets flach auf dem HQ-Board aufgestapelt, bis ein Turm (HQ-Turm) entsteht, der 12 Blöcke hoch ist. Jede neue Ebene aus drei parallelen Blöcken sollte dabei um 90° zur vorigen Ebene gedreht werden.
4. Wählt 3 der 8 Spielfigurenplättchen aus und steckt diese auf die Spielfigurenhalterungen. Die Spielfiguren werden auf den markierten Bereichen auf dem City Board platziert.
5. Die Gefahren- und Inspirationswürfel werden so neben das Spielbrett gelegt, dass alle Spieler sie gut erreichen können.
6. Jeder Spieler erhält eine Referenzkarte.
7. Die Anweisungskarten werden gemischt und gestapelt. Der Stapel wird verdeckt neben das Spielbrett gelegt, so dass ihn alle Spieler gut erreichen können.
8. Es werden nun ein Szenario und der dazugehörige Ereignisstapel gewählt. Für das erste Spiel wird das Szenario 1 gewählt. Dabei müssen die Karten so angeordnet werden, dass das Ereignis 1 die oberste Karte des Ereignisstapels ist und Ereignis 20 die unterste. Es werden nun die obersten 5 Ereigniskarten vom Ereignisstapel gezogen und offen ausgelegt, so dass Ereignis 1 am weitesten vom Ereignisstapel entfernt liegt und Ereignis 5 dem restlichen Stapel am nächsten ist. Beachte, dass es in dem Ereigniskartenstapel mehrere Story-Karten gibt, die sich deutlich von den Ereigniskarten unterscheiden.

Variante für erfahrene Spieler

Wenn einer der Spieler das ausgewählte Szenario schon einmal ganz durchgespielt hat, entferne die Story-Karten aus dem Ereignisstapel. Anschließend werden die Ereigniskarten zufällig angeordnet. Hierfür wird vor dem Ziehen und Aufdecken der obersten 5 Ereigniskarten der Ereignisstapel gründlich gemischt.

SPIELABLAUF

Spielübersicht

Das Spiel verläuft über mehrere Züge. Die Gruppe entscheidet, welcher Spieler den ersten Zug macht. Dieser erhält den Zugmarker und beginnt das Spiel. Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, bekommt der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) den Zugmarker und beginnt seinen Zug. Ein Zug gestaltet sich wie folgt:

1. Eine Aktion ausführen
2. Ein Ereignis ausführen
3. Anweisungskarten spielen
4. Gefahr und Inspiration ausführen

Im Verlauf des Spiels werden Ereignisse dafür sorgen, dass Gefahrenwürfel auf verschiedene Standorte auf dem City Board verteilt werden und dass sich die Spielerfiguren des Engineers, des Scientist und des Senators über das City Board bewegen. Dabei versuchen die Spieler, die Ereignisse mit Aktionen und Anweisungskarten zu beeinflussen, um zu verhindern, dass eine Spielfigur ihren Zug an einem Standort mit einem oder mehreren Gefahrenwürfel beendet. Für Aktionen und Anweisungskarten wird bezahlt, indem Ressourcenblöcke in bestimmten Farben aus dem HQ-Turm gezogen und dann wieder oben auf dem Turm abgelegt werden. Wenn die Spieler zu viele Ressourcenblöcke verbrauchen, oder nicht vorsichtig genug sind, bricht der Turm zusammen und die Stadt wird von einer Katastrophe überrollt!

Niederlage

Sobald eine Spielfigur 5 oder mehr Gefahrenwürfel in ihrer Gefahrenzone hat, ist das Spiel verloren!

Sieg

Alle 20 Ereignisse des Szenarios wurden komplett ausgeführt, und alle Spielerfiguren haben nicht mehr als 4 Gefahrenwürfel in ihrer Gefahrenzone.



AKTIONEN

Spieler dürfen während ihres Zuges eine der folgenden Aktionen ausführen (wie auf den Referenzkarten beschrieben).

1 Vertausche 2 Ereigniskarten

Diese Aktion kann die Reihenfolge der bevorstehenden Ereignisse günstiger gestalten



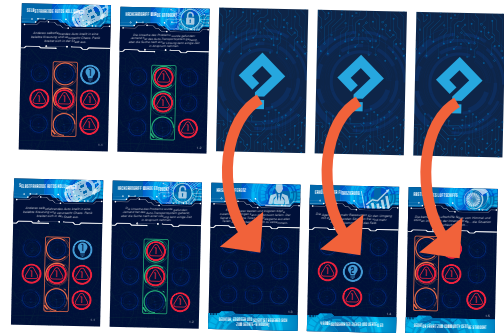
4 Entferne 1 aufgedecktes Ereignis

Diese Aktion kann das Eintreten eines besonders schlimmen Ereignisses verhindern



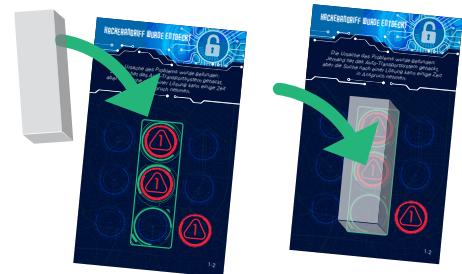
1 Decke bis zu 5 Ereigniskarten auf

Diese Aktion hilft dabei, einige Züge im Voraus zu planen



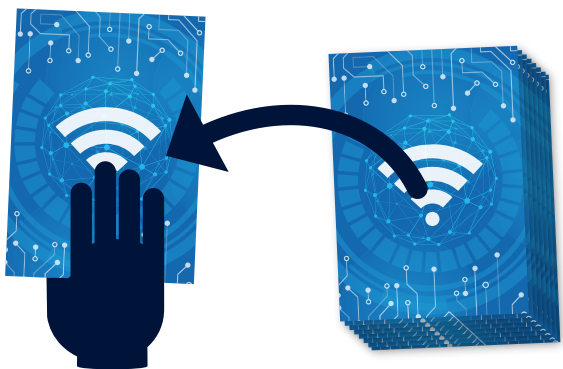
X Bezahle X Blöcke und verdecke damit X markierte Abschnitte auf den Ereigniskarten

Platziere für diese Aktion verbrauchte Blöcke auf den markierten Abschnitten der Ereigniskarten, die der Farbe der Blöcke entsprechen. Bei der Ausführung dieser Ereignisse werden somit verdeckte Texte und Symbole ignoriert. Hier darfst du so viele Blöcke wie du möchtest einsetzen und diese auch in jeglichen Kombinationen auswählen. Nach der Ausführung werden alle so platzierten Blöcke oben auf den HQ-Turm gelegt. Diese Aktion ist besonders effektiv, wenn mehrere Blöcke während der gleichen Aktion platziert werden können



Ziehe 1 Anweisungskarte

Diese Aktion ist nützlich, wenn keine der anderen Aktionen von Vorteil ist



Will der aktive Spieler zum Beispiel die Aktion „Entferne 1 aufgedecktes Ereignis“ ausführen, muss er 4 gelbe Blöcke aus dem HQ-Turm ziehen und dann wieder oben auf dem Turm ablegen.

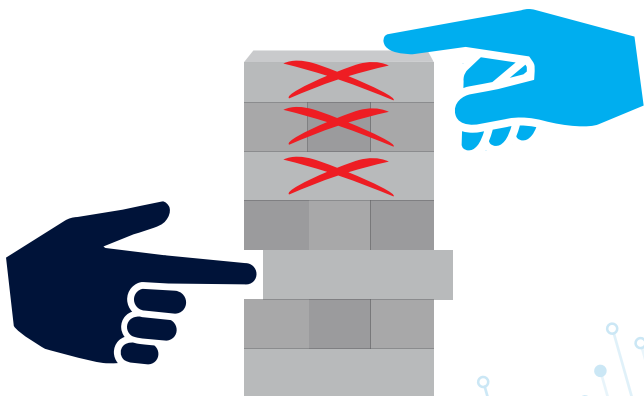
Beim Entfernen der Blöcke aus dem HQ-Turm darf der aktive Spieler nur eine Hand benutzen und nur einen Block auf einmal berühren. Vor dem Ziehen darf jedoch geprüft werden, welche Blöcke lose sind.

Der aktive Spieler

Der aktive Spieler ist die Person, die gerade am Zug ist, ausser beim Bezahlen und Ausführen von Anweisungskarten (siehe Seite 9); in diesem Fall ist der aktive Spieler die Person, die die Anweisungskarte gespielt hat.

Für Aktionen bezahlen

Die Kosten für diese Aktionen beziehen sich auf Ressourcenblöcke der jeweiligen Farbe, die der aktive Spieler aus dem HQ-Turm ziehen und dann wieder oben auf dem Turm ablegen muss. Es dürfen keine Blöcke aus den obersten 3 Ebenen des Turms gezogen werden.



Eine helfende Hand bieten

Beim Ziehen von Ressourcenblöcken aus dem HQ-Turm darf der Spieler, der im Uhrzeigersinn neben dem aktiven Spieler sitzt, einen einzelnen Finger benutzen, um den HQ-Turm zu stabilisieren.

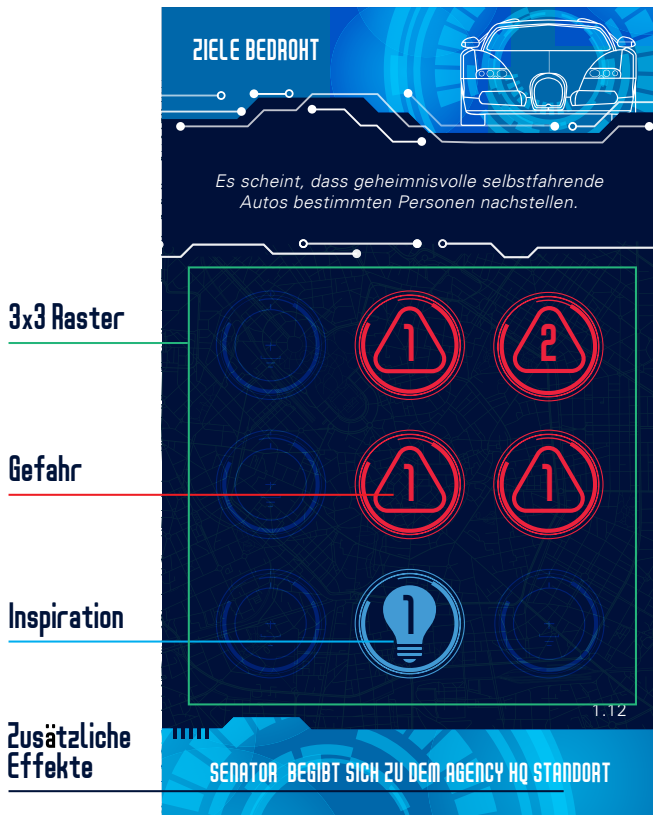
Der Zusammenbruch des HQ-Turms

Bricht der HQ-Turm zusammen, wird er sofort in einer zufälligen Konstellation wieder aufgebaut, und die nächsten 5 Ereignisse werden ausgeführt. Die Spieler dürfen während der Ausführung dieser 5 Ereignisse keine Anweisungskarten spielen oder Aktionen ausführen. Sollten die Spieler danach noch nicht verloren haben, werden 5 Ereigniskarten gezogen und verdeckt ausgelegt, um die eben ausgeführten Ereignisse zu ersetzen.

EREIGNISSE AUSFÜHREN

Nach dem Ausführen einer Aktion tritt das Ereignis ein, das am weitesten vom Ereignisstapel entfernt liegt. Die Effekte auf der Ereigniskarte werden dabei von oben nach unten ausgeführt.

Sobald das Ereignis ausgeführt worden ist, kommt es auf den Ereignis-Ablagestapel neben dem Ereignisstapel und die verbleibenden Ereigniskarten werden weitergeschoben, um den freigewordenen Platz einzunehmen. Dann wird eine fünfte Ereigniskarte gezogen und verdeckt nachgelegt.



3x3-Raster

Das Raster auf den Ereigniskarten entspricht dem 3x3-Raster der Standorte auf dem City Board. Bezieht sich ein Symbol auf einen bestimmten Abschnitt des Rasters, so bezieht es sich auf den entsprechenden Standort auf dem City Board.

Gefahr

Gefahr wird im Spiel durch Gefahrenwürfel dargestellt, die auf den von den Ereigniskarten angegebenen Standorten platziert werden. Die Nummer im roten Kreis gibt die Anzahl der zu platzierenden Gefahrenwürfel an.

Inspiration

Inspiration wird im Spiel durch Inspirationswürfel dargestellt, die auf den von den Ereigniskarten angegebenen Standorten platziert werden. Die Nummer im blauen Kreis gibt die Anzahl der zu platzierenden Inspirationswürfel an.

Ausführen von noch verdeckten Ereigniskarten

Wenn eine Ereigniskarte, die nun an der Reihe ist, noch verdeckt daliegt dann decke sie gleich auf und handle das Ereignis ab.

Zusätzliche Effekte

Zusätzliche Effekte, die durch Ereigniskarten verursacht werden, werden ganz unten auf der Ereigniskarte angezeigt. Zum Beispiel bewirkt dieses Ereignis, dass sich die Senator-Spielfigur zum Agency HQ-Standort bewegt.

Story-Karten

Immer wenn du eine Story-Karte vom Ereigniskartenstapel ziehst, musst du sie den anderen Spielern vorlesen. Danach platzierst du sie aufgedeckt in der Nähe des City Board, um mit anderen Story-Karten vom Stapel eine visuelle Geschichte/Erzählung zu bilden.

ANWEISUNGSKARTEN SPIELEN

Die Spieler dürfen beliebig viele Anweisungskarten aus ihrer Hand spielen. Sobald eine Anweisungskarte ausgeführt worden ist, wird sie auf den Ablagestapel neben dem Anweisungsstapel gelegt. Wenn die letzte Karte vom Anweisungsstapel gezogen wurde, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt ausgelegt, um daraus einen neuen Anweisungsstapel zu machen.

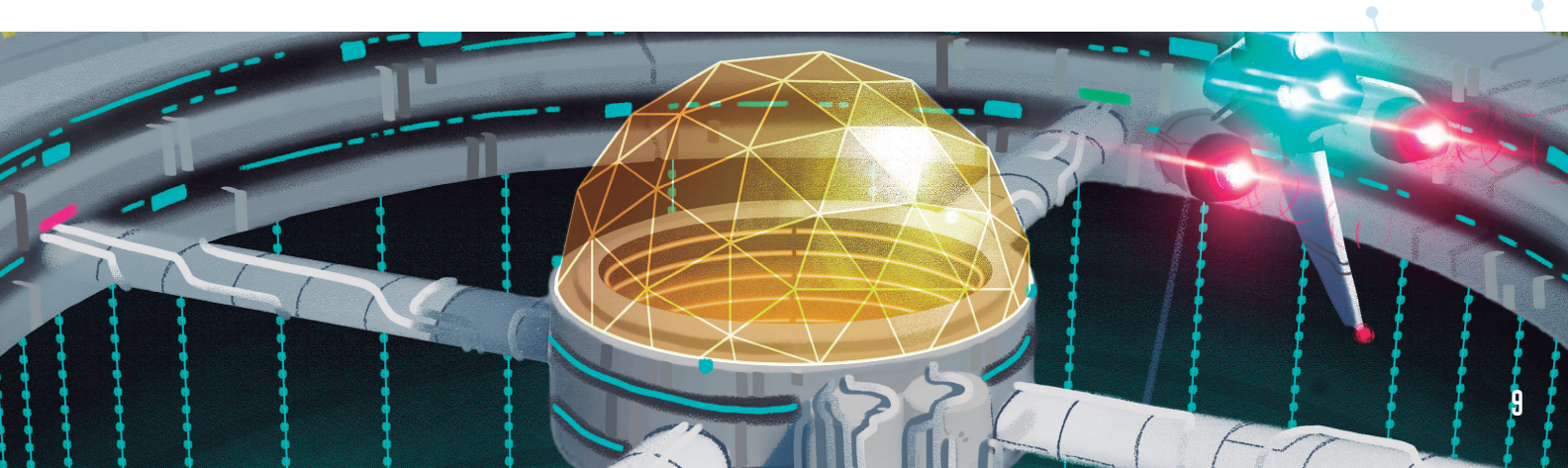
Anweisungskarten verteilen

Wenn ein Ereignis die Spieler dazu auffordert, Anweisungskarten zu ziehen und zu verteilen, werden die Karten im Uhrzeigersinn verteilt, wobei der aktive Spieler die erste Karte erhält. Es werden so viele Karten verteilt, wie auf der ausgeführten Ereigniskarte angegeben sind.

Anweisungskarten spielen

Die Kosten einer Anweisungskarte sind in der rechten oberen Ecke angegeben. Um eine Anweisungskarte zu spielen, müssen die Spieler entsprechend der angegebenen Zahl lila Blöcke aus dem Turm ziehen (und dann wieder oben ablegen) und/oder A.I.-Inspirationswürfel (Artificial Intelligence / künstliche Intelligenz) in der geforderten Anzahl ausgeben.

In dieser Phase können von jedem beliebigen Spieler beliebig viele Anweisungskarten gespielt werden.



GEFAHR UND INSPIRATION ERHALTEN



Befinden sich Gefahrenwürfel auf demselben Standort wie eine Spielfigur, werden diese alle in die Gefahrenzone dieser Spielfigur gelegt. Befinden sich mehrere Spielfiguren auf demselben Standort, so entscheidet der aktive Spieler, wie die Gefahrenwürfel auf die betroffenen Gefahrenzonen der einzelnen Spielfiguren verteilt werden.

Sobald ein Standort 4 oder mehr Gefahrenwürfel enthält, verteilt der aktive Spieler diese so lange auf die Gefahrenzonen der Spielfiguren (in beliebiger Kombination), bis kein Standort mehr als 3 Gefahrenwürfel hat. Befinden sich Inspirationswürfel auf demselben Standort wie eine Spielfigur, werden sie alle auf das Inspirationsraster gelegt: in die Reihe, die dem Typ des Standorts entspricht, auf dem die Inspirationswürfel lagen, und in die Spalte, die der Spielfigur auf diesem Standort entspricht. Hat ein Standort

mehrere Typen, so entscheiden die Spieler selbst, welche Inspiration die Spielfiguren erhalten sollen. Befinden sich Inspirationswürfel auf demselben Standort wie mehrere Spielfiguren, entscheiden die Spieler, in welche Spalte die Inspirationswürfel gelegt werden.

Am Ende dieser Phase werden alle Inspirationswürfel, die sich nicht auf Standorten mit Spielfiguren befinden, entfernt.

INSPIRATION UND FREIGESCHALTETE RESSOURCENBLÖCKE

Sobald alle 4 Abschnitte einer Spalte oder alle 3 Abschnitte einer Reihe auf dem Inspirationsraster einen oder mehrere Inspirationswürfel enthalten, werden die Ressourcenblöcke am Ende der entsprechenden Spalte oder Reihe in den Abschnitt für Unlocked Blocks (freigeschaltete Ressourcenblöcke) auf das HQ-Board gelegt. Für das Freischalten von Ressourcenblöcken auf diese Art müssen keine Inspirationswürfel bezahlt werden.

Beim Bezahlen von Aktionen oder Anweisungskarten können freigeschaltete Blöcke benutzt werden, anstatt Blöcke aus dem HQ-Turm zu ziehen. Die so benutzten Blöcke werden ebenfalls oben auf den HQ-Turm gelegt.

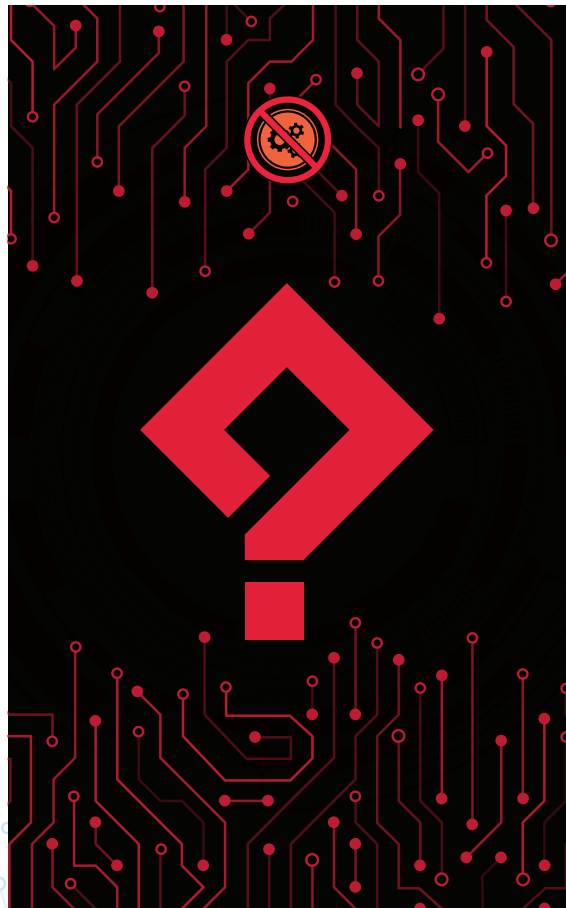
Anstatt Blöcke aus dem HQ-Turm zu ziehen, können auch Inspirationswürfel im Verhältnis 1:1 ausgegeben werden. Leadership-Inspiration kann anstelle von grünen Blöcken benutzt werden, Technical-Inspiration anstelle von orangefarbenen Blöcken und Scientific-Inspiration anstelle von gelben Blöcken. A.I.-Inspiration kann anstelle von lilafarbenen Blöcken benutzt werden.

Ein Spieler kann also die Aktion „Entferne 1 aufgedecktes Ereignis“, die 4 gelbe Ressourcen kostet, ausführen, indem er einen gelben Block aus dem HQ-Turm zieht, einen gelben Block aus dem Abschnitt für Unlocked Blocks auf dem HQ-Board nimmt und oben auf dem Turm ablegt und dann zweimal Wissenschaftsinspiration ausgibt.

REGELN FÜR SPEZIFISCHE SZENARIEN

„Black Swan“-Ereignisse (Szenario 2)

„Black Swan“-Ereignisse haben einen anderen Kartenrücken als die übrigen Ereigniskarten. Im Spiel werden sie wie normale Ereigniskarten behandelt, jedoch mit einer Ausnahme: „Black Swan“-Ereignisse können nicht durch die Aktion „Decke bis zu 5 verborgene Ereigniskarten auf“ aufgedeckt werden.



Publisher: Baloise Group

M. Kaiser
R. Hernández
M. Thomas
R. Brunazzi

Game Design: ITB

Anthony Howgego
Archie Edwards
Peter Blenkharn

Illustrationen

Marco Luna Villela

Spielerzählung & Kreative Leitung: The Storytellers

Jonathan Bentley
Amy Clarkson
Robert Tennant



theStorytellers®

Ein spezieller Dank geht an:

Playtesting & Game Consulting:

Shut Up & Sit Down

Baloise Spieltester:

Deutschland

Sascha Backhaus
Michelle Krupkat
Franziska Büssow
Tan Chung
Björn Denis
Kerstin Feller
Kerstin Heger
Florian Hörniß
Florian Klatt
Alexander Lehr
Simone Litz
Katrin Michel
Denis Novak

Luxemburg

Tina-Jeanette Petersen
Alain Heinen
Johnny Bonyeme
Monique Duchscher
Laurence Fransen
Bruno Gossart
Gwenael Le Goff
Nathalie Masson

Belgien

Benjamin Bastiaensen
Maxime Crab
Wendy De Page
Lieven De Vleeschouwer

Danielle Liefferinckx
Moniek Schelstraete
David Van Damme
Laura Van der Veken
Nico Vinken
Mireille Wevers

Schweiz und Liechtenstein

Francheska Angelova
Margherita Balsamo
Jonathan Ben-Shlomo
Matthias Biri
Jo Bleyen
Roger Borer
Stefan Busse
Alexia Cadalbert
Milar Fuhrman
Stefan Gärtner
Markus Held
Silvan Huber
Christian Hug
Caroline Humbel
Manfred Hunziker
Judith Keller
Daniel Keller
Beat Knechtli
Fabian Koch
Marijana Laudanovic
Rocky Lonigro
Markus Metz
Barbara Moser
Thierry Notz
Marita Nüsslein
Markus Oppliger
Patrick Pensa
Jeanette Popken
Sandra Schmid
Alex Siegrist
Torsten Warnecke
Amos Winteler
Achim Wolter
Daniel Zanger

