

# DAS MODUL „BEZIRKE“

## SPIELAUFBAU

Legt die 3 Bezirkstafeln in der Mitte des Spielbereichs bereit. Platziert dann jeweils die Waren, die auf den Tafeln bei **Bauprämie**: angegeben sind, aus dem allgemeinen Vorrat auf den entsprechenden Bezirkstafeln.

Zuletzt nimmt sich jeder Spieler, nachdem er seine Fraktion gewählt hat, noch die neuen passenden Fraktionsplättchen seiner gewählten Fraktion.



## NEUE SPIELREGELN

Bezirke sind eine besondere Art von Ort. Bezirke kann man nicht bauen. Sie verbleiben in der Mitte des Spielbereichs. Jeder Bezirk hat einen Entfernungswert. Er gilt nur für Deals, die man mit diesem Bezirk machen kann. Ebenso hat jeder Bezirk einen Widerstandswert, um ihn zu plündern.

Das führt zu folgenden Änderungen in den Spielphasen:

### PRODUKTIONSPHASE

In der Produktionsphase legt der Startspieler die Waren, die auf dem Bezirk bei **Produktion**: stehen, aus dem allgemeinen Vorrat auf den Bezirk.

### AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase kann der Spieler am Zug auf 2 Arten mit einem Bezirk interagieren:

**Einen Deal machen** - Du kannst mit einem Bezirk einen Deal machen. Dazu musst du eine **Anzahl blauer** Kontaktplättchen **abgeben**, die der **Entfernung** für **Deals** dieses Bezirkes entspricht. Lege dann 1 deiner Fraktionsplättchen auf den Deal.

**Sofort** - und in jeder Produktionsphase, **erhältst** du nun die bei **Produktion**: abgebildete Ware. Dieser Deal zählt für alle Spielbelange wie ein normaler Deal. Mehrere Spieler können ihre Fraktionsplättchen auf einem Bezirk haben.

**Einen Bezirk plündern** - Um einen Bezirk zu plündern, musst du eine **Anzahl roter** Kontaktplättchen **abgeben**, die dem **Widerstandswert** des Bezirkes entsprechen. Werf den Bezirk und alle darauf liegenden Fraktionsplättchen ab. Du erhältst **alle** Waren, die auf dem Bezirk lagen!

