

Spieler  
1-4

min



■ strategisch ■ postapokalyptisch ■ kartenbasiert

# BIOSPHERE

*Dürfen wir noch hoffen?*

[10/23]



**Basis Spiel**

Am Abgrund + Mensch gegen Maschine



Alter  
10+



## 1 ÜBERBLICK

### 1.1 DIE GESCHICHTE

Die letzten Tage der Menschheit sind gekommen. Kriege, ökologische Desaster und nukleare Katastrophen haben dem Planeten schwer zugesetzt und die Erde nahezu unbewohnbar gemacht.

In den Ruinen der einstigen Zivilisation hausen die wenigen verbliebenen Menschen und kämpfen – oftmals gegeneinander – ums nackte Überleben. Hunger, Gewalt und Not sind allgegenwärtig. In dieser düsteren Welt, in der die Hoffnung auf ein lebenswertes Dasein von Tag zu Tag mehr schwindet, scheint plötzlich die Utopie eines neuen Zusammenlebens auf:

#### **DAS PROJEKT BIOSPHÄRE 5**

Aber wird es den rivalisierenden Clans tatsächlich gelingen, eine neue dauerhafte Heimat für die Menschheit zu schaffen? Und wenn ja, welcher der verfeindeten Gruppen wird die Menschheit in diese blühende Zukunft führen?

# BIOSPHERE 5

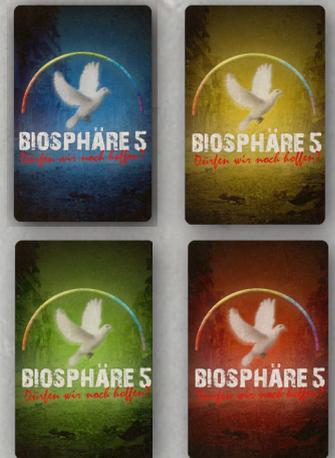
Basisspiel



## 1.2 SPIELBESCHREIBUNG UND SPIELMATERIAL

**BIOSPHERE 5** ist ein leicht zu erlernendes kartenbasiertes Spiel für 1-4 Spieler (Alter 10+) vor postapokalyptischem Hintergrund. Jeder Spieler hat sein eigenes Kartendeck mit je 25 Karten, ein Spielbrett und zwei Aktionsmarker. Derjenige, dem es als erstes gelingt die *Biosphäre 5* zu errichten gewinnt das Spiel. Die Spieldauer schwankt je nach Spielverlauf und Spieleranzahl zwischen 15 und 40 Minuten.

Einmal vertraut mit den Grundmechaniken des Basisspiels (→ S. 2-17) findet sich auf → S. 18-23 die taktisch ausgefeiltere Erweiterung "Am Abgrund". Mit "Mensch gegen Maschine" (→ S. 24-31) liegt auch eine Einspielervariante vor.

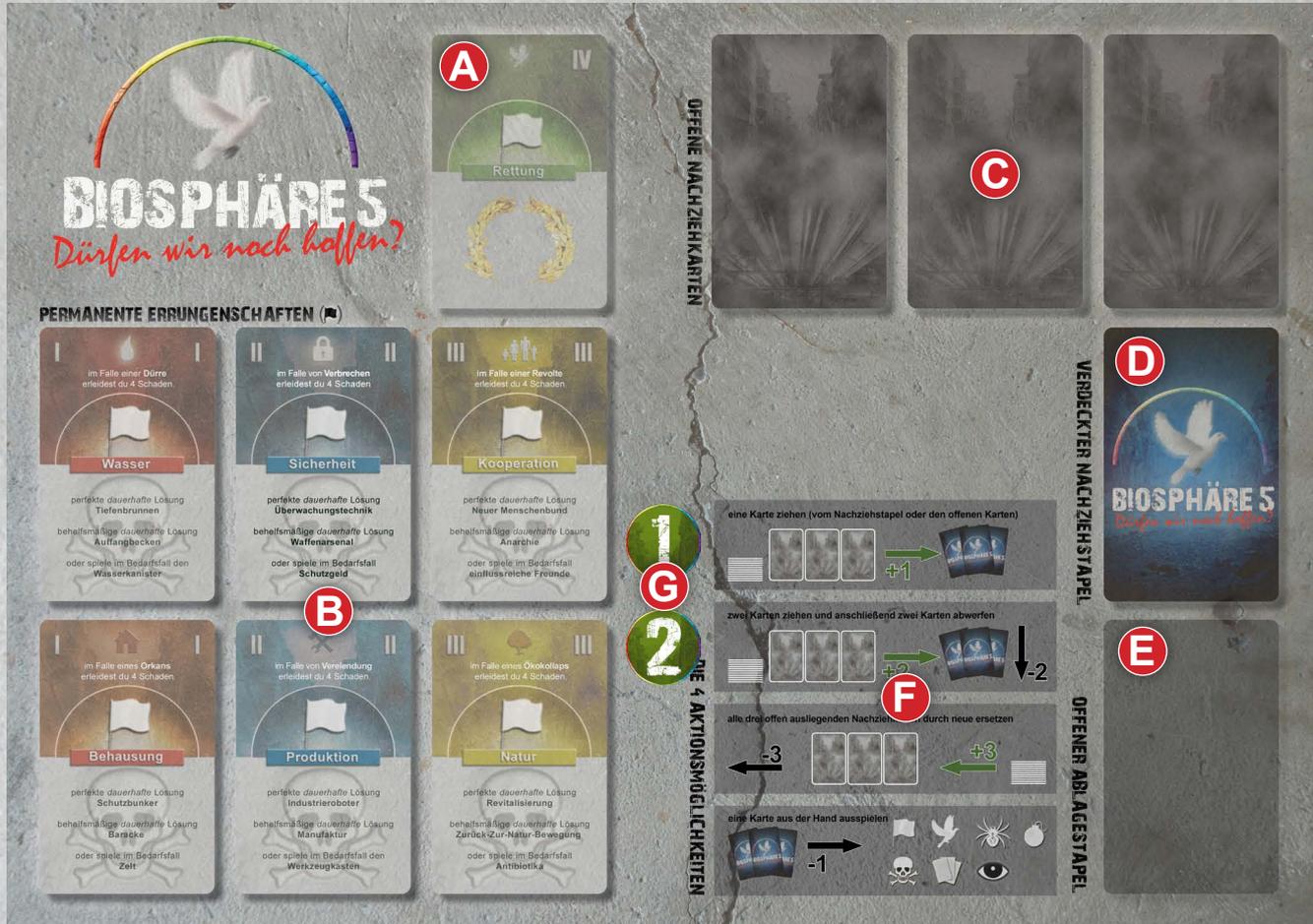


**Abb. 1:** Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler einen identischen Satz von 25 verschiedenen Spielkarten.



**Abb. 2:** Mit den beiden Aktionsmarkern können die Spieler anzeigen, welche Spielzüge sie diese Runde gewählt haben.

Abb. 3



## Das Spielbrett

### ERLÄUTERUNGEN

Um das Ziel des Spiels zu erreichen - das Ausspielen der **Biosphäre 5-Karte (A)** -, müssen die Spieler sechs spezifische Probleme lösen. Die Lösungen für diese Aufgaben heißen **Errungenschaften** und werden auf der linken Seite des Spielplans gesammelt **(B)**.

Jedes Mal, wenn Karten gezogen werden, hat man die Wahl, entweder von **den drei offenen Karten (C)** oder

verdeckt vom **Nachziehstapel (D)** zu ziehen. Karten, die gespielt werden oder abgeworfen werden, kommen auf den **Ablagestapel (E)**. Jede Runde besteht aus zwei Zügen. Wie auf dem Spielbrett angezeigt gibt es gibt es **4 Aktionsmöglichkeiten (F)**. Die beiden **Aktionsmarker** zeigen an, welche davon jeder Spieler in seinem Zug gewählt hat **(G)**.

## 1.3 ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spieles ist es, die Menschheit zu retten, indem die Biosphäre 5 errichtet wird. Dafür müssen zunächst in sechs verschiedenen Bereichen der Zivilisation bestimmte Probleme gelöst werden. Bei vorzeitigem Ausscheiden aller anderer Spieler kann evtl. ein Sieg errungen werden, ohne die Biosphäre bereits gebaut zu haben.

## 1.4 SPIELAUFBAU UND START

Jeder Spieler erhält einen Spielplan, zwei Aktionsmarker und einen Satz Karten. Die Karten werden gemischt und die drei obersten offen ausgelegt. Der Spieler mit den wenigsten roten Karten ist der Startspieler. Die grüne Biosphäre 5/ Anschlagkarte entspricht zwei roten Karten. Im Falle eines Unentschiedens beginnt der jüngste Spieler das Spiel. Alle Spieler starten ohne Handkarten. Sonderregeln gibt es für die → **2.5. SPIELVERSIONEN MIT DREI ODER VIER SPIELERN**.



**Abb. 4:** Die Biosphäre-5/Anschlagkarte ist die wichtigste Karte des Spiels. Wird die obere Biosphäre-5-Option gespielt, endet das Spiel.



## 2 SPIELABLAUF

### 2.1 SPIELPHASEN

Während seines Spielzugs hat jeder Spieler zwei Aktionen. Für jede Aktion gibt es 4 Möglichkeiten → **Abb. 5** (Seite 7). Dabei darf keine Aktion verfallen gelassen werden:

#### 1. eine Karte ziehen (vom Nachziehstapel oder den offenen Karten) (A)

Handkarten dürfen nicht gezeigt werden.

Sobald der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

Ein Spieler darf maximal acht Karten auf der Hand haben; überschüssige Karten müssen am Ende des jeweiligen Spielzugs abgelegt werden (nicht am Ende der Aktion). → **2.4. KARTEN ABWERFEN**.

#### 2. zwei Karten nehmen und anschließend zwei Karten ablegen (B)

Sowohl offene als auch Karten vom Nachziehstapel können hier frei gewählt werden.

#### 3. alle drei offen ausliegenden Nachziehkarten durch neue ersetzen (C)

Die entfernten Karten wandern auf den Ablagestapel.

#### 4. Eine Karte aus der Hand ausspielen (D)

Karten dürfen nur aus der Hand gespielt werden. Auch die Option 4 kann zweimal gewählt werden, allerdings kann dabei nur eine permanente Errungenschaft (■) gespielt werden (→ **2.3.1 ERRUNGENSCHAFTEN**).

Ob eine Karte grundsätzlich gespielt werden darf oder nicht, hängt von der Stufe der Karte und der erreichten Zivilisationsstufe des Spielers ab (→ **2.3. KARTENMERKMALE**).

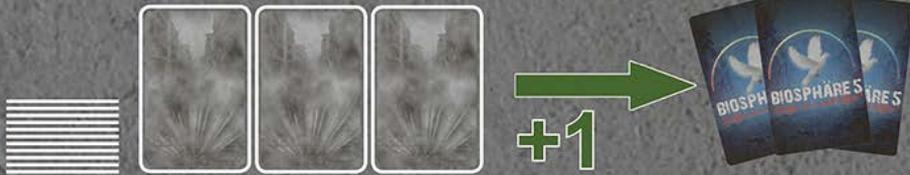
Während Errungenschaften auf den entsprechenden Teil des Spielbretts gelegt werden, werden alle anderen gespielten Karten am Ende der Aktion auf den Ablagestapel gelegt.

Wenn am Ende des Spielzugs (nicht der Aktion) weniger als drei offene Karten ausliegen, werden diese mit Karten aus dem Nachziehstapel auf drei aufgefüllt. Die jeweils gewählte Aktion (1-4) sollte um Irritationen zu vermeiden vor dem Ausführen angekündigt werden. Dies kann sowohl durch mündliche Ansagen als auch durch die zur Verfügung stehenden Aktionsmarker geschehen.

Abb. 5

A

eine Karte ziehen (vom Nachziehstapel oder den offenen Karten)



B

zwei Karten ziehen und anschließend zwei Karten abwerfen



C

alle drei offen ausliegenden Nachziehkarten durch neue ersetzen



D

eine Karte aus der Hand ausspielen



Die 4 Aktionsmöglichkeiten

## 2.2 SPIELEND

Sobald es einem Spieler gelingt, die Biosphäre 5 zu errichten, endet das Spiel sofort und der entsprechende Spieler gewinnt das Spiel.

Als Voraussetzung für das Ausspielen der grünen Biosphäre 5-Karte müssen allerdings zuvor fünf beliebige Karten aus der Hand abgelegt werden. Außerdem müssen die beiden Level-III-Probleme „Natur“ und „Kooperation“ zu diesem Zeitpunkt abgeschlossen sein (alle anderen Probleme sind egal, vgl. → **2.3. KARTENMERKMALE**). Bei nur zwei (übrigen) Spielern ist es

möglich, dass einer von ihnen ausscheidet und das Spiel endet, ohne dass die Biosphäre gespielt wurde → **2.4. KARTEN ABWERFEN**. Wenn ein Spieler während des eigenen Zuges ausscheidet, gewinnt der Gegner. Das Gleiche gilt, wenn dies während des gegnerischen Zuges geschieht, vorausgesetzt, die Biosphären-/Angriffskarte befindet sich auf der Hand des aktiven Spielers. Ist das nicht der Fall, endet das Spiel unentschieden.





### OBERER KARTENTEIL

Die Spieloptionen im oberen Teil der Karte dienen zur Lösung der Problemfelder der Stufen I-IV.

Jede Karte verfügt über **zwei Spieloptionen**. Der Spieler entscheidet, welche er benutzt. **Achtung:** Die beiden Optionen können unterschiedliche Zivilisationsstufen haben!

### UNTERER KARTENTEIL

Die Spieloptionen im unteren Teil der Karte sind - mit Ausnahme von *Neue Hoffnung* - eher destruktiv gegen die Mitspieler gerichtet.

### Die Spielkarte

#### ERLÄUTERUNGEN

Auf jeder Stufe gibt es zwei verschiedene **Problemfelder (A)**, die gelöst werden müssen, um die nächste Zivilisationsstufe zu erreichen. Auf Stufe II sind das: Sicherheit und Produktion. Jede Kartenoption ist einer der **Zivilisationsstufen I-IV (B)** zugeordnet.

Die römischen Zahlen zeigen dann an, ob eine Karte bereits gespielt werden darf. Die Lösungen für die Problemfelder sind nicht zwingend permanente Errungenschaften. Aber nur Karten mit einem **Flaggensymbol** sind von Dauer (C). Karten mit einem **Handsymbol** helfen zwar auch, kommen aber nach einmaligen Gebrauch auf den Ablagestapel.

Jedes Problem der Zivilisationsstufen I-III kann auf drei Arten gelöst werden, die sich darin unterscheiden, wie **zuverlässig** sie sind (D).

Gelbe **Behelfslösungen (E)** und regenbogenfarbene **perfekte Lösungen**, die als Errungenschaften gespielt wurden, bieten dauerhaften Schutz vor Katastrophen (im Gegensatz zum Abwerfen von Rettungskarten, die nur einmal helfen).

Für jedes der Probleme auf den Stufen I-III gibt es eine bestimmte Art von **Katastrophe (F)**. Darüber hinaus bietet jede Stufe eine weitere Spieloption (Stufe I: *Neue Hoffnung*, II: *Spionage*, III: *Sabotage* und IV: *Angriff*).

## 2.3 KARTENMERKMALE

Jede Karte verfügt über zwei Möglichkeiten, die auf dem oberen und unteren Teil der Karte dargestellt sind (→ **Abb. 6**, Seite 9). Der jeweilige Spieler wählt aus, welche der beiden Möglichkeiten er nutzen möchte. Um eine Kartenoption höher als Zivilisationsstufe I spielen zu können, müssen beide Errungenschaften der

darunter liegenden Stufe abgeschlossen sein. **Ausnahme:** Mindestens eine Karte der gewünschten Stufe wurde bereits gespielt und liegt noch aus (Errungenschaften niedriger Stufen können zerstört sein). Karten der Stufe I, also z.B. alle → **2.3.2 RETTUNGSKARTEN**, können jederzeit eingesetzt werden.

Abb. 7

Abb. 7: Beispiel #1: Oftmals eine starke Kombination

Mit dem Spielen des *Auffangbeckens* (A) in seiner ersten Aktion löst der blaue Spieler die roten Level-I-Probleme, was es ihm in der zweiten Aktion ermöglicht, überraschend die Level-II-Aktion *Spionage* (B) zu spielen.

**Bitte beachten:** Da es generell nicht erlaubt ist, zwei Errungenschaften in einem Zug → **2.1 DIE SPIELPHASEN** zu spielen, ist es nicht möglich, im zweiten Zug *Industrieroboter* (C) zu spielen.



#1: Auffangbecken und Spionage spielen



### 2.3.1 ERRUNGENSCHAFTEN

Errungenschaften sind an ihrem hellen Flaggensymbol zu erkennen. Sie dürfen nicht mit Rettungskarten (dunkles Hand-symbol) verwechselt werden. Erstere haben die Aufgabe, Katastrophen dauerhaft zu verhindern und mit ihrer Hilfe werden höhere Zivilisationsstufen erreicht. Wenn Errungenschaften gespielt werden, werden sie offen ausgelegt und bleiben dort liegen. Errungenschaften stellen entweder eine behelfsmäßige (gelber Halbkreis, → **Abb. 6**, Seite 9) oder eine perfekte Lösung für ein bestimmtes Problem dar (regenbogenfarbener Halbkreis; unterer Teil der Karte ist grün). Es nicht erlaubt ist, eine Behelfslösung später durch eine perfekte Lösung zu ersetzen (oder umgekehrt). Solange also eine Errungenschaft einer bestimmten Kategorie („Wasser“/„Behausung“/„Produktion“/„Sicherheit“/„Natur“/„Gemeinschaft“) bereits ausliegt, kann keine andere Errungenschaft derselben Kategorie mehr gespielt werden.

**Hinweis:** Wie bereits oben mehrfach erwähnt, darf in einem Zug nicht mehr als eine Errungenschaft gespielt werden.



### 2.3.2 RETTUNGSKARTEN

Rettungskarten, die auf der Hand gehalten werden, können helfen, Katastrophen zu bekämpfen (→ **2.3.3 KATASTROPHEN**). Dies geschieht, indem man sie als direkte Reaktion auf eine bestimmte Katastrophe aus der Hand abwirft. Die Karte wandert am Ende der Aktion auf den Ablagestapel.

Im Gegensatz zu Errungenschaften, die dauerhaft schützen, ist die Hilfe durch Rettungskarten nur einmalig.

Rettungskarten können auch als Reaktion auf selbst verursachte Katastrophen abgeworfen werden.

Das Ablegen von Rettungskarten zählt nicht als Zug.



**Abb. 8: Rettungskarten** gibt es für alle Arten von Katastrophen.



### 2.3.3 KATASTROPHEN

Im Laufe des Spiels müssen die Spieler Lösungen in den sechs Bereichen „Wasser“, „Behausung“, „Sicherheit“ usw. finden, zu denen es jeweils auch eine spe-

zifische Katastrophe gibt. Katastrophen dürfen nur gespielt werden, wenn ein Spieler die entsprechende (Zivilisations-) Stufe → **2.3 KARTENMERKMALE** besitzt.

Abb. 9



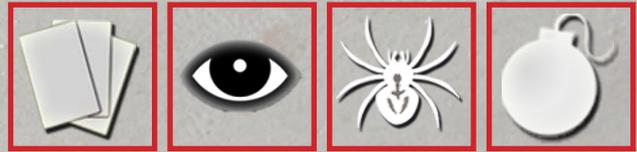
Abb. 9: Beispiel #2:  
Ein überraschender Angriff

Obwohl es nicht erlaubt ist, eine Katastrophe ohne jeglichen Schutz zu spielen, können Katastrophen dennoch ohne eine damit verbundene Errungenschaft gespielt werden, wenn gleichzeitig eine entsprechende **Rettungskarte (A)** abgelegt wird.

Ein solcher Angriff kann sich als sehr überraschend und höchst effektiv erweisen, kostet allerdings zwei Handkarten.

Im vorliegenden Beispiel scheitert diese Aktion jedoch, da der blaue Spieler die **Rettungskarte Mächtige Freunde (B)** auf der Hand hat.

#2: Das Spielen einer Katastrophe und der entsprechenden Rettungskarte



### 2.3.4 ANDERE AKTIONEN

Eine Katastrophe betrifft alle Spieler (einschließlich des Spielers, der sie ausgelöst hat). Alle Spieler müssen jeweils vier Karten abwerfen, wenn die Katastrophe gespielt wird. Dies kann jedoch durch ausliegende Errungenschaften oder durch das Abwerfen der entsprechenden Rettungskarte (→ **2.3.2 RETTUNGSKARTEN**) vermieden oder zumindest abgemildert werden.

Die Folgen der Katastrophe treten für alle gleichzeitig ein und werden reihum geprüft. Der Spieler, der die Katastrophe gespielt hat, ist als letztes betroffen. Es ist nicht erlaubt, eine Katastrophe ohne Schutz zu spielen (→ **Abb. 9**). Mit anderen Worten, man kann keine Katastrophe spielen, wenn man in der Folge selbst vier Karten abwerfen müsste.



**Abb. 10. Katastrophen** bedeuten in der Regel, dass Karten abgeworfen werden.

Andere Aktionen zielen in der Regel darauf ab, den Gegnern zu schaden. Ob eine andere Aktion gespielt werden kann oder nicht, hängt, wie oben erklärt, von der Stufe ab, die auf dem entsprechenden Teil der Karte aufgedruckt ist.

*Neue Hoffnung* ist zweimal im Stapel. Als Stufe-I-Karte ist ihr Ausspielen nicht an eine Zivilisationsstufe gebunden. Mit Hilfe von *Neue Hoffnung* werden genau drei Karten nachgezogen. Dabei kann frei vom Nachziehstapel oder von den offenen Karten gezogen werden.

**Beachte:** Die offenen Karten werden erst am Ende der Aktion wieder aufgefüllt.



**Abb. 11: Neue Hoffnung** ist die alternative Spieloption von *Tiefenbrunnen* (und von *Schutzbunker*).

**Spionage** 👁 ermöglicht es, sich die Karten eines anderen Spielers anzusehen und eine Karte zu bestimmen, die abgeworfen werden muss.

Diese Aktion der Stufe II ist nur möglich, wenn die entsprechende Zivilisationstufe aktuell erreicht ist.



**Abb. 12:** *Spionage* wird oft benutzt, um die gegnerische *Biosphäre 5/Anschlags*-Karte abwerfen zu lassen.



**Abb. 13:** Das Spielen von *Sabotage* erzwingt das Abwerfen von drei zufälligen Karten.

**Sabotage** 🕷 ermöglicht es, drei zufällige Karten aus der Hand eines anderen Spielers abwerfen zu lassen. Falls dieser Spieler weniger als drei Karten auf der Hand hat, greifen die Regeln von → **2.4. HANDKARTEN ABWERFEN**.

Wie bei allen oben beschriebenen Aktionen kann *Sabotage* (Stufe III) erst gespielt werden, wenn die Zivilisation auf Stufe II abgeschlossen ist oder eine Stufe-III-Errungenschaft zu diesem Zeitpunkt ausliegt.

**Hinweis:** Es ist erlaubt, *Spionage* oder *Sabotage* gegen einen Spieler zu spielen, der keine (oder nicht genügend) Karten hat. Wie üblich müssen fehlende Karten kompensiert werden, wie im nächsten Abschnitt → **2.4. HANDKARTEN ABWERFEN** beschrieben.

**Anschlag** 💣 ist eine mächtige Spieloption, die (da selbst Stufe I) unabhängig von der Zivilisationsstufe gespielt werden kann.

*Anschlag* ist die alternative Option zu *Biosphäre-5*. Die Karte *Biosphäre-5/Anschlag* ist nur einmal im Deck verfügbar! *Anschlag* zerstört gezielt eine Errungenschaft. Sie kann nicht gegen Spieler eingesetzt werden, die keine Errungenschaft haben.



**Abb. 14:** *Anschlag* wird oft mit einer Katastrophe gespielt.

## 2.4 HANDKARTEN ABWERFEN

Die Spieler müssen nicht nur Karten abwerfen, wenn eine der Katastrophen oder *Spionage* bzw. *Sabotage* gespielt wird, sondern auch, wenn sie am Ende ihres Zuges mehr als acht Karten auf der Hand haben. Außer bei *Sabotage* und *Spionage* entscheidet der Spieler selbst, welche Karten abwirft. Die Karten wer-

den eine nach der anderen abgelegt. Hat ein Spieler nicht genügend Karten zum Ablegen, ist er gezwungen, dies durch das Zerstören einer entsprechenden Anzahl seiner Errungenschaften auszugleichen. Fehlen z. B. zwei Karten, so muss er stattdessen zwei bereits ausliegende Errungenschaften opfern.

Abb. 15



### Beispiel #3: Karten abwerfen

Abb. 15: Der gelbe Spieler (unten, gelb umrandet) spielt *Orkan* (A) und ist durch den Besitz des bereits gespielten *Schutzbunkers* (B) völlig sicher. Gleichzeitig muss der blaue Spieler (oben) vier Karten abwerfen, da er weder einen dauerhaften Schutz für das Behausungsproblem (C) noch eine spezielle Rettungskarte zur Verfügung hat (seine rote Rettungskarte der Stufe I *Wasserkanister* (D) kann nur im Falle einer *Dürre* verwendet werden). Da er nur drei Handkarten hat, muss er nicht nur alle abwerfen, sondern auch das Fehlen einer vierten Karte durch die Zerstörung seines *Auffangbeckens* (E) kompensieren.

**Hinweis:** Da Gelb die *Biosphäre* auf der Hand hält (F), verlore der blaue Spieler das Spiel, wenn Gelb in diesem Zug einen zweiten *Orkan* spielen würde → 2.2 SPIELLENDE.

#3: Karten abwerfen

## Hinweis:

Handkarten müssen zuerst abgeworfen werden und können nicht durch das Opfern von Errungenschaften gerettet werden. Beim Zerstören von Errungenschaften entscheidet der betroffene Spieler frei, welche er opfern will.

Sind nicht genügend Errungenschaften vorhanden, scheidet der betreffende Spieler aus dem Spiel aus. Eventuell endet das Spiel dann aber trotzdem mit einem Unentschieden → **2.2 SPIELENDE**.

Während des Spiels ist es nicht erlaubt, sich die Karten auf dem Ablage- oder Nachziehstapel anzusehen, aber die anderen Spieler dürfen fragen, welche Karten der Spieler in diesem Zug abgelegt hat.

Die verbleibenden Karten der Nachziehstapeln dürfen immer von allen nachgezählt werden.



Auch wenn **BIOSPHERE 5** zunächst als Spiel für zwei Spieler konzipiert wurde, kann es sehr gut auch von drei oder sogar vier Spielern zugleich gespielt werden. Wird sich für die Jeder-gegen-jeden-Variante entschieden, sind dazu auch keine Regeländerungen nötig. Wir möchten darüber hinaus aber die folgenden Varianten vorschlagen:

## 2.5 3- UND 4-SPIELER-VERSION

### 3-Spieler-Version

Im Gegensatz zur 2-Spieler-Variante können *Spionage*, *Sabotage* und *Angriff* nur gegen die links sitzenden Spieler gerichtet werden, während Katastrophen weiterhin alle Spieler betreffen. Der Spieler, der zuerst die *Biosphäre* errichtet, gewinnt das Spiel. Wenn zwei der drei Spieler vorzeitig ausscheiden, gewinnt der einzige verbleibende Spieler, vorausgesetzt er ist *nicht* selbst am Zug. Nur wenn er eine Biosphäre-5-Karte auf der Hand hat, gewinnt er auch, wenn er am Zug ist. Ohne Sieger endet das Spiel unentschieden.

### 4-Spieler-Version

Jeweils zwei Spieler bilden ein Team. In jedem Team wird ein Startspieler bestimmt. Die Mannschaft, die zusammen weniger of-

fen liegende rote Karten hat, beginnt. Nach dem ersten Spieler des Startteams folgen die beiden Spieler der anderen Mannschaft. Schließlich folgt der zweite Spieler der Startmannschaft. Diese Reihenfolge gilt während des gesamten Spiels.

Gelingt es einem Spieler, die Biosphäre zu errichten, gewinnen er und sein Team das Spiel. Scheiden einzelne Spieler aus, gibt es zunächst keine besonderen Regeln zu beachten. Wird jedoch ein Team komplett besiegt, kommt es darauf an, welches Team am Zug war bzw. ob der aktive Spieler die Biosphärenkarte auf der Hand hat.

**Hinweis:** Wie in allen anderen Versionen betreffen Katastrophen alle Spieler. Außerdem ist es nicht erlaubt, anderen die eigenen Karten zu zeigen oder geheime Absprachen zu treffen.





### 3.1 SPIELBESCHREIBUNG, SPIELMATERIAL UND SPIELSTART

Während das Grundspiel hauptsächlich dazu dient, die allgemeinen Spielprinzipien zu verstehen, eröffnet die Erweiterung „Am Abgrund“ eine Vielzahl zusätzlicher taktischer Möglichkeiten: Jetzt muss nicht nur der Gegner besiegt, sondern auch das „Unheil“ bekämpft werden. Um die neuen Herausforderungen zu meistern, stehen den Spielern zusätzlich vier Anführer zur Seite.

Am Spielaufbau ändert sich nicht viel: Die 25 Karten des Grundspiels werden jeweils um drei (gleiche) neue Karten ergänzt (→ **Abb. 16**). Außerdem kommen ein modifizierter Spielplan und zwei Erweiterungsleisten („Unheil“ auf der linken und „Die Anführer“ auf der rechten Seite) zum Einsatz (→ **Abb. 18**). Auf der „Anführer“-Leiste werden jeweils auf den Feldern mit dem Wert Null ein würfelförmiger Marker

der entsprechenden Farbe platziert. Der rote Unheilsmarker kommt ebenfalls auf den Wert Null, allerdings auf der entsprechenden Leiste links.



**Abb. 16:** Die neue Karte: *Führungsstärke/Machtdemonstration*. Jeder Spieler bekommt drei davon in sein Deck.



**Abb. 17:** Das neue Material: alle Spieler erhalten vier kleine Würfel (die die aktuelle Stufe der jeweiligen Anführer markiert) und ein Marker der den Grad des *Unheils* anzeigt.

**UNHEIL**

8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1  
0

**ZUNAHME DES UNHEILS**

- Wenn der Nachziehstapel leer ist: +2
- Beim Kartenabwerfen: +1 für jede fehlende Ereigniskarte
- Wenn "Anschlag" gespielt wird: +1 für die Angreifer, +2 für den Angegriffenen
- Wenn "Spionage" oder "Sabotage" gespielt wird: beide Spieler: +1
- Wenn am Ende des Zuges die Biosphäre-Karte eine der drei ausliegenden Karten ist: +1

**PERMANENTE ERRUNGENSCHAFTEN (P)**

**Wasser**  
Im Falle einer Dürre erleidet du 4 Schaden  
perfekte dauerhafte Lösung: Tiefenbrunnen  
behaltensfähige dauerhafte Lösung: Auffangbecken  
oder spiele im Bedarfsfall den Wässerkartenstapel

**Sicherheit**  
Im Falle von Verbrechen erleidet du 4 Schaden  
perfekte dauerhafte Lösung: Überwachungstechnik  
behaltensfähige dauerhafte Lösung: Waffenarsenal  
oder spiele im Bedarfsfall Schutzgeld

**Kooperation**  
Im Falle einer Revolte erleidet du 4 Schaden  
perfekte dauerhafte Lösung: Neuer Menschenbund  
behaltensfähige dauerhafte Lösung: Anarchie  
oder spiele im Bedarfsfall politische Rechte 3 Schilde

**Behausung**  
Im Falle eines Orkans erleidet du 4 Schaden  
perfekte dauerhafte Lösung: Schutzmauer  
behaltensfähige dauerhafte Lösung: Baracke  
oder spiele im Bedarfsfall Zeit

**Produktion**  
Im Falle von Verarmung erleidet du 4 Schaden  
perfekte dauerhafte Lösung: Industriemaschinen  
behaltensfähige dauerhafte Lösung: Manufaktur  
oder spiele im Bedarfsfall den Werkzeugkasten

**Natur**  
Im Falle eines Ökologikollaps erleidet du 4 Schaden  
perfekte dauerhafte Lösung: Revitalisierung  
behaltensfähige dauerhafte Lösung: Zurück zur Natur-Bewegung  
oder spiele im Bedarfsfall Antiseptika

**OFFENE NACHZIEHKARTEN**

**IV** **IV**

**RETTUNG**

**DIE 5 AKTIONSMÖGLICHKEITEN**

1. eine Karte ziehen (vom Nachziehstapel oder den offenen Karten) → +1

2. zwei Karten ziehen und anschließend zwei Karten abwerfen → +2, -2

3. alle drei offenen ausliegenden Nachziehkarten durch neue ersetzen → -3, +3

4. eine Karte aus der Hand ausspielen → -1

5. Handkarten in Höhe der Unheilstufe abwerfen, um das Unheil um einen Punkt zu senken

**OFFENER ABLAGESTAPEL**

**ANFÜHRER**

**STRATEGIE**

- Taktikkraften  
Zieh 6 neue Karten und lege anschließend 3 Karten ab.
- Die Falle  
Such dir eine Karte aus deinem Nachziehstapel. Lege sie den Stapel danach neu.
- Der große Plan  
Zieh maximal 8 Karten.

**KOMMANDANT**

- Die Plagge heilen  
Verleihe eine Zonen-Option einer deiner bereits erschienenen Ereigniskarten.
- Truppenkonzentration  
Wechsle gepackte Karten werden in diesem Zug nicht abgeworfen.
- Der Sieg ist nah!  
Die Zone anheben und steigen auf Stufe 3.

**KÄMPFER**

- Normalerweise aufgeben  
Ein Gegner muss 2 Karten abwerfen.
- Verzweifelte Entscheidung  
Wird 1-3 Karten abgeworfen.
- Ein Gegner muss 2 Karten mehr als du abwerfen.
- Besteige sie alle  
Ein Gegner wird all seine Handkarten abgeworfen.

**FANATIKER**

- Hoffungsschimmer  
Verleihe dein Unheil an eine Stufe.
- Ohne Zögern  
Senke dein Unheil auf 4. Greife die Unheilstufe eines Mitspielers um 1.
- Endlich wahr!  
Senke dein Unheilstufe eines Spielers um 2.

## Das Spielbrett "Am Abgrund"

### ERLÄUTERUNGEN

Mit Hilfe der neuen "Unheils"-Erweiterungsleiste (A) und dem entsprechenden Marker (B) dokumentiert jeder Spieler seinen Unheils-Status. Die fünf Auslöser, die zu einer Erhöhung des Unheils führen, sind unterhalb der Skala aufgeführt (C).

Mithilfe der neuen fünften Aktion kann nun das Unheil direkt verringert werden (D).

Die Erweiterungsleiste "Die Anführer" (E) enthält vier verschiedenfarbige Anführer mit spezifischen

Fähigkeiten, die an die jeweils erreichte Stufe (0-3) gebunden sind. Die Stufe Null stellt nur den Startpunkt dar und ist nicht mit besonderen Fähigkeiten verknüpft. Marker in der jeweils entsprechenden Farbe dokumentieren die jeweils erreichte Stufe.

Ein Stufenaufstieg wird jeweils durch den Einsatz der Kartenoption *Führungsstärke* realisiert. Die alternative Option *Machtdemonstration* ermöglicht den Einsatz einer bereits erreichten Fähigkeit.



## 3.2 UNHEIL

Jeder Spieler beginnt mit einer Unheilstufe von 0. Ein Spieler dessen Unheil am Ende einer Aktion den Wert von 8 erreicht hat, scheidet aus dem Spiel aus. Dies kann auch zwei Spieler gleichzeitig betreffen.

Die Unheilstufe kann sich auf fünf Arten erhöhen:

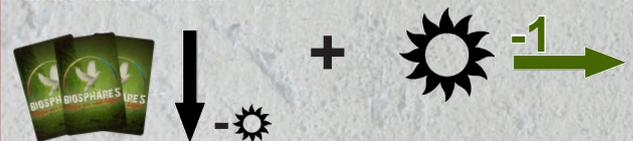
1. Wenn der Nachziehstapel leer ist, erhöht sich das Unheil sofort um 2.
2. Wenn der Mangel an Handkarten nicht durch das Zerstören von bereits gespielten Errungenschaften zu kompensieren ist, erhöht sich das Unheil um 1 für jede fehlende Errungenschaft.
3. Wenn *Anschlag* gespielt wird, erhöht sich das Unheil des Angreifers um 1, das des Angegriffenen um 2.

4. Wenn *Spionage* oder *Sabotage* gespielt wird, erhöhen sich die Stufen des Angreifers und des Angegriffenen um jeweils 1.

5. Wenn die Karte *Biosphäre/Anschlag* eine der drei ausliegenden offenen Karten am Ende eines Zuges ist (nicht einer Aktion), erhöht sich die Unheilstufe um 1.

Unheil kann auch verringert werden. Dazu erlaubt „*Am Abgrund*“ eine 5. Aktionsmöglichkeit: die Reduzierung des Unheils um einen Punkt. Die ursprüngliche Unheilstufe zeigt dabei die Anzahl der Handkarten an, die dafür abgeworfen werden müssen (→ **Abb. 19**).

Handkarten in Höhe der Unheilstufe abwerfen, um Unheil um einen Punkt zu senken



**Abb. 19: Das Unheil senken** - die neue 5. Option in „*Am Abgrund*“



### 3.3 DIE ANFÜHRER

Vier Anführer (*Stratege, Kommandant, Kämpfer und Fanatiker* → **Abb. 21-24**, Seite 22-23) bringen neue taktische Möglichkeiten ins Spiel.

Alle Anführer starten auf Fähigkeitsstufe Null (von maximal 3). Um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erreichen und damit eine neue Fähigkeit zu erhalten, muss *Führungsstärke* gespielt werden. Dies ist die obere Option der neuen (lila) Spielkarte (→ **Abb. 20**). Aber auch der untere Teil der gleichen Karte, *Machtdemonstration*, wird benötigt - und zwar immer dann, wenn eine Fähigkeit tatsächlich eingesetzt werden soll. Bitte beachten, dass neben der Fähigkeit der aktuell erreichten Stufe auch immer Fähigkeiten aus den unteren Stufen aktiviert werden können.



**Abb. 20: Führungsstärke / Machtdemonstration** ist nur drei Mal im Deck vorhanden

### 3.4 ABWEICHUNGEN VON DEN REGELN DES BASISSPIELS

Alle Regeln des ursprünglichen Grundspiels bleiben gültig. Allerdings kann das Spiel nun nicht mehr durch unzureichende Handkarten bzw. Errungenschaften verloren werden. Stattdessen kommt es zu einer Erhöhung des Unheils (→ **3.2 UNHEIL**, Punkt 2). Neu ist, dass durch das Erreichen der Unheilstufe 8 ein Ausscheiden aus dem Spiel erfolgt.

## 3.5 DIE FÄHIGKEITEN DER ANFÜHRER

### 3.5.1 DER STRATEGE



**Abb. 21:** Der **Strategie** bringt neue Kartenziehoptionen ins Spiel.

#### **Stufe 1 - Taktiktreffen**

Ziehe 5 neue Karten und lege anschließend 3 Karten ab.

#### **Stufe 2 - Die Falle**

Such dir eine Karte aus deinem Nachziehstapel. Mische den Stapel danach neu.

**Hinweis:** Die Karte darf nicht aus dem Ablagestapel genommen werden.

#### **Stufe 3 - Der große Plan**

Ziehe maximal 8 Karten.

**Hinweis:** Die Karten werden nacheinander gezogen. Das Nachziehen kann jederzeit abgebrochen werden.

### 3.5.2 DER KOMMANDANT



**Abb. 22:** Der **Kommandant** erlaubt gespielte Karten erneut zu benutzen.

#### **Stufe 1 - Die Flagge hissen**

Verwende die zweite Option einer deiner bereits errichteten Errungenschaften.

**Hinweis:** Die Errungenschaft bleibt weiterhin auf dem Spielfeld liegen.

#### **Stufe 2 - Truppenkonzentration**

Weitere gespielte Karten werden in diesem Zug nicht abgeworfen.

**Hinweis:** Anstelle die Karte auf den Ablagestapel zu legen, nimm sie am Ende der Aktion zurück auf die Hand.

#### **Stufe 3 - Der Sieg ist nah!**

Alle deine Anführer steigen auf Stufe 3.

### 3.5.3 DER KÄMPFER



**Abb. 23:** Der **Kämpfer** erzwingt das Abwerfen von Handkarten.

#### **Stufe 1** - *Niemals aufgeben!*

Ein Gegner muss 2 Handkarten abwerfen.

#### **Stufe 2** - *Verbrannte Erde*

Wirf 1-3 Karten ab: Ein Gegner muss 2 Karten mehr als du abwerfen.

#### **Stufe 3** - *Besiege sie alle!*

Ein Gegner wirft all seine Handkarten ab.

**Hinweis:** Die betroffenen Spieler entscheiden selbst, welche Karte(n) sie abwerfen.

Fehlende Handkarten müssen kompensiert werden.

### 3.5.4 DER FANATIKER



**Abb. 24:** Alle Fähigkeiten des **Fanatikers** haben mit dem Erhöhen und Senken des Unheils zu tun.

#### **Stufe 1** - *Hoffnungsschimmer*

Verringere dein Unheil um eine Stufe.

#### **Stufe 2** - *Ohne Zögern*

Setze dein Unheil auf 4. Erhöhe die Unheilstufe eines Mitspielers um 1.

#### **Stufe 3** - *Endlich wahr!*

Erhöhe die Unheilstufe eines Spielers um 2.

# BIOSPHERE 5

*Mensch gegen Maschine*

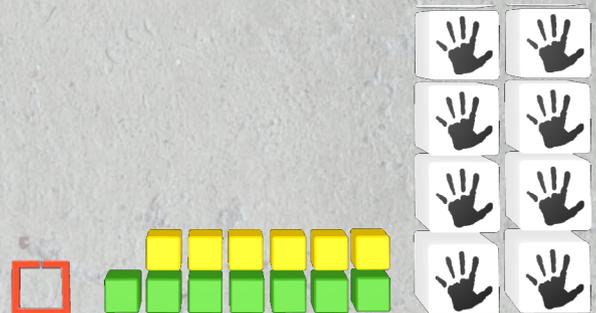


## 4.1 SPIELBESCHREIBUNG, SPIELMATERIAL UND SPIELSTART

Da es im Solospiel „*Mensch gegen Maschine*“ keinen echten Gegner gibt, funktioniert diese Variante des Spiels - trotz vieler Ähnlichkeiten zum Grundspiel - doch etwas anders.

Zunächst wird das Basisspiel um zwei zusätzliche Spielleisten ergänzt. Links wird die Leiste „*Handkarten*“ und rechts die „*Errungenschaften*“ angelegt. Dann wird ein separater Satz Karten, der den Nachziehstapel der Maschine darstellt, gemischt und neben das Spielbrett gelegt. Anschließend werden die acht Würfel mit den schwarzen Handkartensymbolen, sieben grüne Markierungswürfel für perfekte Errungenschaften sowie sechs gelbe, die Behelfslösungen repräsentieren, neben den Spielplan gelegt. Schließlich wird der rote Farbmarker

auf die Zwei der Handkarten-Erweiterungsleiste gelegt. Durch Erhöhen bzw. Verringern der Starthandkartenstufe der Maschine kann das Spiel mehr oder weniger anspruchsvoll gestaltet werden. Die Maschine wird immer der Startspieler sein.



**Abb. 25:** Zusätzlich zu den beiden Erweiterungsleisten werden der quadratische Marker für das Handkartenlevel sowie sieben grüne, sechs gelbe Anzeiger und die acht Rettungskarten-Würfel benötigt.

Abb. 26



## Das Spielbrett Mensch gegen Maschine

### ERLÄUTERUNGEN

Wie viele Handkarten die Maschine aktuell hat, ist an der Position eines **roten, quadratischen Markers (A)** auf der **Erweiterungsleiste "Handkarten" (B)** zu erkennen. Der Marker zeigt zugleich an, wie viele **Würfel** benutzt werden müssen, um zu überprüfen, ob die Maschine über Rettungskarten verfügt (C) → **4.6 AUF RETTUNGSKARTEN PRÜFEN**. Die Errungenschaften der Maschinen werden auf einer neuen **Leiste**

**"Errungenschaften" (D)** dokumentiert. Behelfsmäßige werden durch **gelbe Würfel**, perfekte Lösungen durch **grüne** angezeigt (E).

Die **Spielreihenfolge** der Maschine ist am unteren Rand angegeben (F).

Karten, die gespielt oder von der Maschine abgeworfen wurden, kommen auf den **Ablagestapel (G)**.

Die Karte Biosphäre 5/ Anschlag wird, sofern sie nicht direkt benutzt wird, an einem **Extraplatz** abgelegt (H) → **4.3 MASCHINENTAKTIK**.

## 4.2 WIE DIE MASCHINE SPIELT



Sobald die Maschine an der Reihe ist, deckt sie bis zu vier Karten vom Nachziehstapel auf. Die Anzahl der zu ziehenden Karten hängt von der aktuellen Handkartenstufe ab. Bei einer Handkartenstufe von null bis eins entspricht die Anzahl der aufzudeckenden Karten exakt dieser Stufe. Eine zweite Karte wird erst möglich, wenn die Handkartenstufe drei erreicht ist. Bei einer Handkartenstufe von fünf oder sieben erhöht sich diese Zahl auf drei oder sogar vier (→ **Abb. 27**).



**Abb. 27:** Die Anzahl der Karten, die die Maschine zum Ausspielen zur Verfügung hat, steigt mit dem Handkartenlevel.

**Hinweis:** Wenn der Nachziehstapel im Laufe des Spiels leer wird, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

Nach dem Aufdecken der Karten wird geprüft, welche der Karten gemäß den Spielregeln eine spielbare Option hat (→ **2.3.1 KARTENMERKMALE**). Da nur eine Möglichkeit genutzt werden kann entscheiden bei mehreren Spielmöglichkeiten die

Regeln der Maschinentaktik (→ **4.3 MASCHINENTAKTIK**), welche davon zum Zuge kommt. Alle nicht benutzten Karten werden am Ende des Automatenzuges abgeworfen. Falls keine Karte passt (oder keine aufgedeckten Karten vorhanden sind), wird der Handkartenwert der Maschine um zwei erhöht (→ **4.3 MASCHINENTAKTIK**).

## 4.3 MASCHINENTAKTIK

Die Maschine folgt einer bestimmten hierarchischen Ordnung (→ **Abb. 28 / Abb. 29**).

**Abb. 28:** Die **Spielreihenfolge** ist durch die Maschinentaktik genau festgelegt.



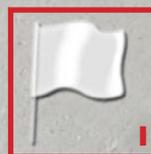
Zunächst versucht die Maschine *Biosphäre 5* zu spielen. Sind Zivilisationsstufe III und Handkartenlevel 5 erreicht, gewinnt die Maschine damit das Spiel.



Wenn *Biosphäre 5* nicht möglich ist, und der Gegner der Maschine mehr Errungenschaften hat, wählt die Maschine

immer die Option „Anschlag“. Dabei greift die Maschine die Errungenschaft des Gegners mit dem höchsten Wert an (→ 4.4 KARTENWERT). Ist keine der beiden Spieloptionen möglich, wird die Biosphären-/Angriffskarte rechts oben neben die Erweiterungsleiste „Errungenschaften“ gelegt. Danach wird der Wert der Handkarte um zwei erhöht und der Zug der Maschinen ist beendet. Solange sie auf dem Tisch liegt, ist die Biosphären-/Angriffskarte

immer eine Option für die Maschine. Sinkt die Handkartenstufe der Maschine jedoch auf Null, wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt. Ebenso führen *Spionage* und *Sabotage* zum Ablegen der Karte.



Im nächsten Schritt wird geprüft, ob spielbare Errungenschaften aufgedeckt wurden. Stehen mehrere zur Auswahl, entscheidet der Kartenwert (→ 4.4 KARTENWERT).

Abb. 29

**Beispiel #3: Die Maschine spielt Neue Hoffnung**

Die Maschine prüft zuerst, ob *Biosphere* oder *Anschlag* (A) gespielt werden soll. Beides ist aber nicht der Fall. Da ihre Handkartenstufe acht ist (B), werden vier Karten aufgedeckt. Eine dieser Karten kann nicht gespielt werden (C), weil die Zivilisationsstufe III nicht erreicht ist. Auch die beiden Errungenschaften (E, H) sind nicht nutzbar, da beide Problemfelder bereits gelöst sind (D). Die hochwertigste Spieloption ergibt sich mit *Neue Hoffnung* (E). Zwar erhöht sich die Anzahl der Handkarten nicht, da bereits 8 (B) erreicht ist, es können jedoch drei neue Karten aufgedeckt werden - die sich hier aber als nicht spielbar erweisen (F) (alles Level-III-Karten). So bleibt nur die Möglichkeit, *Dürre* (G) oder *Verarmung* (H) zu spielen, wobei *Verarmung* wegen des höheren Kartenwerts gewählt wird.

### #3 Die Maschine spielt neue Hoffnung

Wird eine perfekte Errungenschaft gespielt, muss ein grüner Würfel auf das entsprechende Symbol der „Errungenschaften“-Leiste gelegt werden. Behelfslösungen werden durch gelbe Würfel angezeigt.



Sind keine Errungenschaften spielbar, entscheidet sich die Maschine für *Sabotage*, *Spionage* und *Neue Hoffnung* (in dieser Reihenfolge) - vorausgesetzt natürlich, dass eine entsprechende Zivilisationsstufe erreicht wurde!

Wird die Option *Neue Hoffnung* gewählt, erhöht sich der Handkartenwert der Maschine um zwei und es werden drei weitere Karten vom Nachziehstapel aufgedeckt. Von allen nun spielbaren Karten, die zur Verfügung stehen, wird die Karte mit dem höchsten Wert ausgewählt, um den eigentlichen Zug auszuführen. Eine zweite aufgedeckte *Neue Hoffnung* kann in diesem Zug jedoch nicht gewählt werden. Anschließend werden alle aufgedeckten Karten auf den Ablagestapel gelegt und der Zug der Maschine endet. Sollte die Maschine *Spionage* spielen, muss ihr menschlicher Gegner die Karte mit dem höchsten Kartenwert abwerfen. Spielt die Maschine *Sabotage*, muss ihr menschlicher

Gegenspieler seine Handkarten mischen, bevor er die obersten drei ablegen muss. Besitzt der Spieler nicht genügend Handkarten, muss die fehlende Anzahl nach den Regeln des Grundspiels kompensiert werden (→ **2.4 KARTEN ABWERFEN**). Anders als im Grundspiel gewinnt die Maschine in diesem Fall immer, wenn Handkarten und Errungenschaften zusammen nicht ausreichen.



Sollte all dies nicht möglich sein, werden Katastrophen eine Option. Sie kommen zum Zuge, wenn der eigene Schutz der Maschine die Schutzstufe des Gegners übersteigt oder beider Kontrahenten einen behelfsmäßigen Schutz erreicht haben. In letzterem Fall muss die Maschine aber über mehr Handkarten verfügen. Kommen mehrer Katastrophen in Frage entscheidet der → **4.4 KARTENWERT**. Sollte die Maschine Handkarten abwerfen müssen, wird ein Rettungskarten-Check nötig → **4.6 AUF RETTUNGSKARTEN PRÜFEN**.



Wenn keine der oben genannten Spieloptionen greift, wird das Handkartenlevel der Maschine mittels des entsprechenden Markers der Maschine um zwei erhöht - die Handkartenobergrenze von acht bleibt dabei bestehen.

**Beispiel #4:**  
Orkan zweimal gegen die Maschine spielen

Erster Orkan (A): Die Maschine hat nur die Behelfslösung *Baracke* (gelber Würfel (B)). Mit zwei Handkarten (C) darf sie zwei Rettungswürfel versuchen: Ein Würfel zeigt das passende Symbol (D) und es muss nur eine Karte abgeworfen werden. Zweiter Orkan (E): Es gibt keine Möglichkeit mehr, nach Rettungskarten zu suchen und die Maschine muss zwei weitere Karten abwerfen. Sie hat aber nur eine. In der Folge wird die Errungenschaft mit dem niedrigsten Wert zerstört, in diesem Fall: die *Baracke* (B). Schließlich muss auch die Biosphärenkarte (F) abgeworfen werden, da das Handkartenlevel auf Null gesunken ist.



#4: Orkan zweimal gegen die Maschine spielen

**4.4 KARTENWERT**

Die Maschine ordnet alle Spielkarten in drei Gruppen: 1. Die „perfekten Errungenschaften“ (einschließlich Biosphäre) sind die hochwertigsten. Danach kommen 2. die „behelfsmäßigen Errungenschaften“ gefolgt von 3. den „Rettungskarten“ an letzter Stelle. Die Rangfolge der Karten richtet sich demnach nur nach der oberen Spieloption der jeweiligen Karte.

Innerhalb dieser drei Hauptklassen wird dann der Zivilisationsaspekt wichtig. Beginnend mit der niedrigsten Kategorie „Behausung“ geht es über „Wasser“, „Produktion“, „Sicherheit“, „Natur“ und „Gemeinschaft“ kontinuierlich bis zur höchsten Kategorie „Rettung“. Diese Rangfolge entspricht der Anordnung der Symbole auf der Leiste „Errungenschaften“ (→ Abb. 26 D).

## 4.5 REIHENFOLGE DER ZU ZERSTÖREN DEN ERRUNGENSCHAFTEN

Wie im Grundspiel müssen bereits erreichte Errungenschaften zerstört werden, sobald die Maschine mehr Karten abwerfen muss als sie auf der Hand hat. Beginnend mit dem untersten der verfügbaren Behelfslösungsmarker werden die gelben Würfel entfernt, um dann, falls diese nicht ausreichen, zum Entfernen der Marker für perfekte Errungenschaften (grüne Würfel) überzugehen (auch hier wieder von unten nach oben). Diese Reihenfolge entspricht dem des → 4.4 KARTENWERTS.

## 4.6 AUF RETTUNGSKARTEN PRÜFEN



Sobald die Maschine Handkarten abwerfen muss, weil eine Katastrophe gespielt wurde, kann der Verlust von Karten durch Werfen von Rettungswürfel verhindert werden. Die Anzahl dieser Rettungswürfel entspricht dabei dem Handkartenwert der Maschine. Zeigt mindestens ein Würfelwurf eine schwarze Hand, so ist eine Rettungskarte gefunden und es minimiert sich der durch die Katastrophe ausgelöste Schaden auf eins, was heißt der Handkartenwert sinkt nur um 1. Bei einer zweiten

„Katastrophe“ in der zweiten Aktion darf allerdings nicht mehr gewürfelt werden. Es werden also keine Rettungskarten mehr geprüft und die Maschine muss den vollen Schaden tragen.

## 4.7 AKTIONEN GEGEN DIE MASCHINE

Beim Spielen von *Spionage* werden entsprechend der Handkartenstufe Karten aufgedeckt. Der menschliche Angreifer darf eine Karte wählen und diese auf den Ablagestapel legen. Die übrigen Karten werden zurück unter den Nachziehstapel der Maschine gemischt. Liegt die Biosphäre-Karte offen aus entfällt dieser Prozess und die Wahl fällt automatisch auf diese. Abschließend wird das Handkartenlevel der Maschine in beiden Fällen um eine Karte reduziert.

*Sabotage* wird gespielt, indem die drei obersten Karten des Nachziehstapels der Maschine direkt auf ihren Ablagestapel gelegt werden. Liegt die Biosphären-Karte offen aus, wird stattdessen diese und die obersten zwei Karten angelegt. Der Handkartenwert der Maschine wird im Anschluss um drei reduziert.

*Anschlag* kann wie in den Regeln des Grundspiels beschrieben gespielt werden.

## 4.8 AM ABGRUND

„Mensch gegen Maschine“ und „Am Abgrund“ können leicht kombiniert werden. Die Elemente der Erweiterung werden dabei nur auf der Seite des menschlichen Spielers verwendet. Für die Maschine wird auf alle Elemente der Erweiterung verzichtet (d.h. keine zusätzlichen Karten, keine Unheilsleiste und keine Anführer). Für den Menschenspieler gelten hingegen die Regeln und Möglichkeiten der Erweiterung „Am Abgrund“.

## 4.9 SCHLUSSWERTUNG

Die Runden bis zum Spielende werden gezählt. Im Falle eines Sieges werden diese am Ende verdreifacht und von 127 abgezogen. Bei einer Niederlage zählen die Runden einfach. 100 Siegpunkte ist der maximal erreichbare Wert.



## BESONDEREN DANK AN

*Brian Simpson*  
für das Testspielen über  
all die Jahre



*Gernot Langer* für die Hilfe bei der  
Erstellung der englischen Anleitung

## TABLETOPIA.COM

**BIOSPHERE 5** und all seine  
Komponenten können  
getestet werden auf:  
[tabletopia.com/games/biosphere-5](http://tabletopia.com/games/biosphere-5)



**AUTOR UND KONTAKT**  
(Spiel, Design, Regeln und Konzept)



Stefan Wenz  
Bahnhofstraße 48  
67454 Haßloch, Deutschland

[justgoodgames@gmx.de](mailto:justgoodgames@gmx.de)  
+49 152-01708331

