

SEISMIC

Die vielbeschäftigte, aber kurzzeitige Seismic Asphalt & Paving Company - angesiedelt in der verschlafenen Stadt San Andreas / Kalifornien - hat dich zum Leiter eines seiner vielen Straßenbautrupps ernannt. Dein Job ist es, ein vollständiges Straßennetz um die Stadt herum zu bauen. Leider ist San Andreas für Erdbeben besonders anfällig, die meistens auch die von dir so liebevoll gelegten Asphaltbänder zerstören. Welcher Baurupp konnte - trotz der Beben -, die meisten Highwaystücke verbinden, wenn schließlich der Asphaltvorrat aufgebraucht ist?

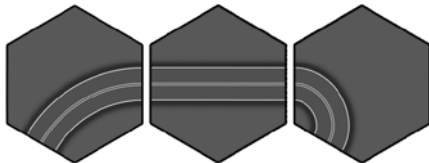
SPIELMATERIAL

Seismic ist geeignet für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren. Das Spiel dauert 30 bis 60 Minuten und enthält neben diesem Regelblatt noch: 60 Highway-Felder, 13 Kreuzungsfelder (mit Aufdruck +1 bis +6), 6 Erdbebenfelder (mit Aufdruck 1.0 bis 6.0), 1 Feld „San Andreas“, 80 „Straßenbautrupps“ (je 20 Marker in 4 Farben).

SPIELVORBEREITUNGEN

Vor Spielbeginn ist folgendes zu tun:

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden „Baurupp“-Marker.
- Das Feld „San Andreas“ wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.
- 2 gerade Highway-Felder, 2 leichte und 2 scharfe Kurven werden herausgesucht und verdeckt zu den 6 Erdbebenfeldern gemischt. Dann werden daraus zufällig 6 Felder gezogen und in die Schachtel zurückgelegt, ohne sie anzusehen. Die restlichen 6 und die übrigen Felder werden zusammengemischt und bilden den verdeckten Vorratsstapel.
- Die oberen beiden Felder des Vorratsstapels werden aufgedeckt und offen in Reichweite der Spieler bereitgelegt. Ist ein Erdbebenfeld darunter, legt man es in die Schachtel zurück und zieht ein neues Feld als Ersatz.
- Der Spieler, der einem stabilen Türrahmen am nächsten sitzt, wird Startspieler. Danach folgt die Reihenfolge dem Uhrzeigersinn.



Leichte Kurve Gerade Scharfe Kurve

SPIELABLAUF

In jedem Zug muss man 1 Feld ziehen, 1 Feld legen und darf 1 Baurupp setzen (wenn möglich).

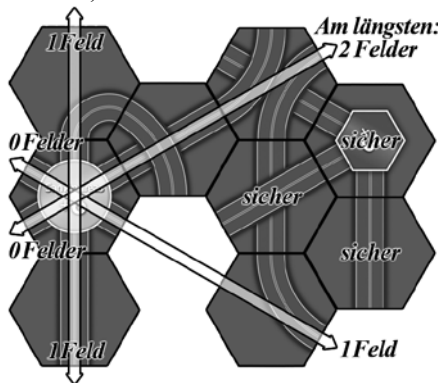
Wer an die Reihe kommt, deckt zuerst 1 Feld des Vorratsstapels auf. Aus den somit 3 offen ausliegenden Feldern wählt er nun eines aus und legt es regelgerecht an ein bereits auf dem Tisch ausliegendes Feld. Mit einem der auf ihm abgebildeten Highway-Teilstücke MUSS das neue Feld auf jeden Fall an einen bereits vorhandenen Highway anschließen. Und auch alle anderen Seiten müssen passen: Grüne Seiten müssen an andere grüne und Highways an andere Highways anschließen. Zudem darf kein ausgelegtes Feld über den Rand des Tisches hinausragen. Kann keines der 3 Felder regelgerecht angelegt werden, werden sie aus dem Spiel genommen, 3 neue vom Stapel aufge-

deckt und der Zug normal fortgesetzt.

Nachdem er ein Feld gelegt hat, darf der Spieler 1 Baurupp-Marker auf ein Highway-Teilstück dieses Feldes setzen - aber nur, wenn das betreffende Teilstück NICHT Teil eines Highway-Abschnittes ist, auf dem bereits irgendwo ein Marker steht; dessen Farbe spielt dabei keine Rolle. Legt man eine Kreuzung, darf man den Marker auch auf eines der Highway-Teilstücke legen, die aus dem zentralen, roten Sechseck herausführen - aber auch nur, wenn der angeschlossene Abschnitt noch keinen Marker besitzt. Ein Highway-Abschnitt ist eine Kette miteinander verbundener Highway-Teilstücke, an deren Enden Kreuzungen liegen können. Die Länge eines Highway-Abschnittes variiert also zwischen 1 Feld - wie das Teilstück an einer Kreuzung - und einer Kette aus Dutzenden dieser Teilstücke.

ERDBEBEN

Wird ein Erdbebenfeld vom Vorratsstapel aufgedeckt, so müssen sofort einige der ausgelegten Felder entfernt werden. Zuerst ermittelt man die Seite des San-Andreas-Felds, an der die meisten Felder in gerader Linie angelegt wurden - auch wenn diese Felder nicht direkt aneinander grenzen! Das San-Andreas-Feld ist ein Sechseck: Es gibt also 6 Möglichkeiten. Bei Gleichstand bestimmt der Spieler, der an der Reihe ist, die vom Erdbeben betroffene Seite.



Die Stärke des Bebens legt fest, wie viele Felder man auf der „erdbebengeplagten“ Seite entfernt: Ist die Stärke zum Beispiel „3.0“, werden 3 Felder abgelegt. Beginnend mit dem Feld, das an San Andreas angrenzt, bewegt man sich in gerader Linie weiter nach außen (leere Felder überspringen!). Gibt es weniger Felder als gefordert, so entfernt man nur die vorhandenen. Mit den Feldern entfernte Baurupp-Marker werden ihren Spielern zurückgegeben.

Nach dem Entfernen der Felder deckt man ein neues Feld vom Vorrat auf, so dass wieder 3 Felder offen liegen und fährt mit seinem Zug fort. Ist es ein weiteres Erdbeben-Feld, wiederholt man den gerade beschriebenen Vorgang.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn das letzte Feld gelegt wurde oder es keine weiteren unvollendeten Highway-Abschnitte mehr gibt - wenn also die beiden Enden aller Highways auf dem Tisch von einer Kreuzung oder der Tischkante abgeschlossen werden. Nun beginnt die Auswertung:

Entferne zuerst alle Baurupps von unvollendeten Highway-Abschnitten. Ein Abschnitt

gilt nur dann als vollendet, wenn seine beiden Enden durch verschiedene Kreuzungen oder San Andreas oder durch dieselbe Kreuzung, bzw. San Andreas abgeschlossen werden. Eine Highway-„Schleife“ gilt als unvollständig, wenn sie weder mit einer Kreuzung noch mit San Andreas verbunden ist.

Für jedes Teilstück eines vollständigen Highway-Abschnittes erhält der Spieler, dessen Baurupp-Marker als einziger auf einem Feld dieses Abschnittes steht, 1 Punkt. Stehen dort die Marker mehrerer Spieler, so erhält der Spieler alle Punkte, dessen Marker die Mehrheit stellen; bei Gleichstand erhalten alle Spieler die volle Punktzahl.

Verläuft ein Highway mehrfach durch dasselbe Feld, zählt dieses Feld jedes Mal 1 Punkt. Ebenfalls addiert werden die Bonus-Punkte der Kreuzungen jedes Abschnittes; San Andreas zählt 6 Punkte, wie eine „+6 Kreuzung“. Ein aus dem zentralen, roten Sechseck einer Kreuzung ragendes Teilstück wird nicht mitgezählt. Beginnt und endet ein Highway an derselben Kreuzung oder an San Andreas, zählt die Kreuzung, bzw. Stadt doppelt.

Nach der Auswertung werden alle Marker dieses Abschnittes entfernt.

Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten! Bei Gleichstand gewinnt der längste Spieler: Er ist zwischen dem Geröll wohl am besten zu sehen.

VARIANTEN

Man kann auch folgende Varianten wählen:

Das Große Beben: Das 6.0-Erdbebenfeld beiseite legen, die übrigen 5 Erdbebenfelder mit 2 Geraden, 2 leichten Kurven und 1 scharfen Kurve mischen. 5 dieser Felder legt man verdeckt in die Schachtel zurück; die anderen 5 werden in den Vorrat gemischt. Dann zieht man 5 Felder vom Vorrat, mischt das 6.0-Erdbebenfeld hinein und legt diese 6 Felder UNTER den Vorratsstapel.

Des Straßenbauers Dilemma: Hat man ein Feld gelegt, darf man statt des Baurupp-Markers noch ein weiteres Feld legen. Der folgende Spieler deckt dann 2 Felder auf.

Nachbeben: Nach Wertung eines Erdbebens darf jeder Spieler 1 ausliegendes Feld in eine neue - aber regelgerechte! - Position drehen. Zuerst der Spieler, der an der Reihe ist, und dann weiter im Uhrzeigersinn. Kein Feld darf nach einem Beben mehr als einmal gedreht werden. Baurupps auf gedrehten Feldern verbleiben auf ihrem Straßenstück, was zu mehreren Baurupps pro Highway-Abschnitt führen kann.

Zwillingsstädte: (Benötigt 2 Exemplare *Seismic*) Das erste San-Andreas-Feld wie üblich auslegen, das zweite in 8 Feldern Abstand. Dann 4 Geraden, 4 normale und 4 scharfe Kurven zu den 12 Erdbebenfeldern mischen. Aus diesen 12 Felder verdeckt in die Schachtel zurücklegen; die restlichen 12 Felder in den Vorrat mischen. Wird im Spiel ein Erdbeben gezogen, sind *beide* San-Andreas-Felder betroffen - wer an der Reihe ist, wählt, welches zuerst ausgewertet wird. Zur Ermittlung der Seite mit den meisten Feldern wird das andere San-Andreas-Feld mitgezählt, danach jedoch nicht entfernt. Ein Abschnitt, der beide San-Andreas-Felder direkt verbindet, bringt neben den beiden +6 für die Städte noch einen Bonus von +10 ein.