

JULIÁN POMBO

PAMPERO KLARER HIMMEL

Überblick

Klarer Himmel ist eine Sammlung von Zusatzzielen der Kickstarter-Kampagne. Sie inkludiert zusätzliches Material, das mit dem Grundspiel kompatibel ist, sowie 3 neue Module:

- Privatindustrien
- Investitionsabsichten
- Unternehmen

Entscheidet gemeinsam, mit welchen Modulen und Regeln von *Klarer Himmel* ihr spielen wollt. Die Inhaltsangabe auf der nächsten Seite hilft euch bei der Entscheidung.

Inhaltsangabe

Inhaltsangabe	2
Privatindustrien	3–4
Material	3
Vorbereitung	3
Ablauf	4
Erfülle 1 Privatindustrie-Vertragsplättchen	4
Verkaufe Batterien an Privatindustrien	4
Spezialkarte „Aktion“ der Privatindustrien	4
Spezialkarte „Wertung“ der Privatindustrien	4
Strommastbonus-Plättchen des Grundspiels	4
Parkplatzpläne	5
Material	5
Vorbereitung	5
Symbole auf dem Parkplatzplan	5
Spezialkartenpläne	5
Material	5
Vorbereitung	5
Investitionsabsichten (Ziele)	6–7
Material	6
Vorbereitung	6
Zielkarten nutzen	6
Zielkarten erklärt	6–7
Unternehmen	8–9
Material	8
Vorbereitung	8
Unternehmensplättchen nutzen	8
Unternehmensplättchen erklärt	8–9
Bonus-Wertungsplättchen	10–11
Material	10
Vorbereitung	10
Übersicht der Wertungsplättchen	10–11

Privatindustrien

Unternehmen benötigen immer mehr Energie. Mit **Privatindustrien** versorgt ihr diese Unternehmen durch **Batterien** mit **Energie**.

Material



Vorbereitung

- 1 Spielt ihr *Pampero* mit **Privatindustrien**, legt die *Wohnungs-Vertragsplättchen* des Grundspiels für Sektor A2 in die Schachtel zurück und ersetzt sie durch die 6 *Wohnungs-Vertragsplättchen der Privatindustrien*.
- 2 Legt die *Wohnungs-Vertragsplättchen der Privatindustrien* zufällig auf die 5 Felder A1 bis A5 für *Standard-Vertragsplättchen* in Sektor A2 auf dem Spielplan (nicht auf die Felder für *Fern-Vertragsplättchen* in Sektor A2). Legt das übrige *Vertragsplättchen* in die Schachtel zurück.
- 3 Mischt die *Spezialkarte „Wertung“* der *Privatindustrien* in den Stapel der *Spezialkarten „Wertung“*. Mischt die *Spezialkarte „Aktion“* der *Privatindustrien* in den Stapel der *Spezialkarten „Aktion“*.
- 4 Mischt die 9 *Privatindustrie-Marktkarten* verdeckt und legt sie als Stapel neben Sektor A2. Deckt die obersten 2 *Marktkarten* auf und legt sie neben den Stapel.



Ablauf

Die **Privatindustrien** bringen 2 neue Aktionen in die Partie: „Erfülle 1 **Privatindustrie-Vertragsplättchen**“ und „Verkaufe **Batterien** an **Privatindustrien**“.

Erfülle 1 Privatindustrie-Vertragsplättchen

Du erfüllst **Privatindustrie-Vertragsplättchen** auf dieselbe Weise wie **Standard-Vertragsplättchen**. Rücke wie üblich deinen **Einkommensmarker** vor, usw.

Nimm anschließend an das Erfüllen eines **Privatindustrie-Vertragsplättchens** 1 **Preismarker**, der mit der **Privatindustrie** des erfüllten **Vertragsplättchens** übereinstimmt und lege ihn auf deinem **Netztableau** in der Spalte des **Vertragsplättchens** so, dass er zwischen den beiden Einkommenswerten der Spalte liegt.

Liegt bereits ein **Preismarker** derselben **Privatindustrie** auf deinem **Netztableau**, rücke stattdessen diesen **Preismarker** in die Spalte des am weitesten rechts liegenden **Vertragsplättchens** mit übereinstimmender **Privatindustrie**. Anders gesagt: Liegt das **Vertragsplättchen**, das du gerade erfüllt hast, weiter rechts als der damit übereinstimmende **Preismarker**, rücke den **Preismarker** in die entsprechende Spalte vor.

Beachte: Um ein **Vertragsplättchen** zu erfüllen, musst du in seinem Sektor einen **Strommast** gebaut haben oder für die Nutzung eines anderen **Strommasts** bezahlen. Üblicherweise baut ihr euren 1. **Strommast** bei der Vorbereitung in Sektor A2, solange kein **Unternehmensplättchen** das verbindet (siehe „**Unternehmen**“, S. 8).

Verkaufe Batterien an Privatindustrien

Um **Batterien** an eine **Privatindustrie** zu verkaufen, musst du bereits ein übereinstimmendes **Privatindustrie-Vertragsplättchen** auf deinem **Netztableau** haben. *Willst du z.B. Batterien an die Forstwirtschaft verkaufen, musst du bereits ein **Privatindustrievertragsplättchen der Forstwirtschaft** und den entsprechenden **Preismarker** auf deinem **Netztableau** haben.*

Nutze eine **Aktionskarte** aus dem Grundspiel, mit der du „Verkaufe auf einem ausländischen Markt“ ausführen darfst (z.B. **Aktionskarte A4**). Für eine genaue Erklärung von „Verkaufe auf einem ausländischen Markt“, siehe S. 16 der Anleitung des Grundspiels. **Du musst die Aktionskarte auf ein Aktionskarten-Feld der Zone A auf deinem Unternehmenstableau** auspielen.

Wähle 1 der beiden offenen **Privatindustrie-Marktkarten** und zahle die angegebene Anzahl an **Batterien** an den Vorrat.

Werte **Privatindustrie-Marktkarten** auf dieselbe Weise wie **Auslandsmarktkarten**.

Beispiel: Gelb will 2 **Batterien** an die Forstwirtschaft verkaufen. Gelb hat bereits 1 erfülltes **Vertragsplättchen der Forstwirtschaft** (in Spalte 2). Gelb spielt die **Spezialkarte „Aktion“ SA6** (wodurch Gelb „Verkaufe auf einem ausländischen Markt“ ausführen darf) auf das ganz rechte **Aktionskarten-Feld A** in der oberen Reihe des **Unternehmenstableaus** aus. Die Aktion kostet folglich \$ 0. Gelb wählt eine offene **Privatindustrie-Marktkarte der Forstwirtschaft** mit 2 **Batterien** und legt 2 eigene **Batterien** in den Vorrat zurück. Gelb erhält \$ 12 (**Einkommen** auf beiden Seiten des **Preismarkers** plus \$ 5 für die **Marktkarte**: \$ 3 + \$ 4 + \$ 5 = \$ 12).

Spezialkarte „Aktion“ der Privatindustrien

Spielt du diese Karte, wählst du 1 der 3 möglichen Aktionen:

1. Erfülle 1 **Privatindustrie-Vertragsplättchen**.

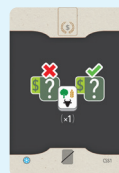
2. Erhalte das **Einkommen**, das rechts von deinem am weitesten rechts liegenden **Preismarker** angegeben ist.

3. Rücke 1 deiner **Preismarker** bis zu 2 Spalten vor. Du kannst einen **Preismarker** nicht über deinen zuletzt gebauten **Strommast** hinausrücken.



Spezialkarte „Wertung“ der Privatindustrien

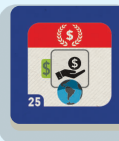
Nutze diese Karte während einer Wertungsphase und erhalte den rechten Wert eines **Preismarkers** deiner Wahl auf deinem **Netztableau**.



Strommastbonus-Plättchen des Grundspiels

Nutzt dieses **Strommastbonus-Plättchen** aus dem Grundspiel, um wie im Referenzheft (siehe **Plättchen 24 und 25 auf S. 6**) beschrieben Symbole von übereinstimmenden **Auslandsmarktkarten** zu werten. Alternativ dürft ihr damit auch **Privatindustrien** werten (allerdings nicht beides). Überprüf euer **Netztableau** auf den am weitesten rechts liegenden **Preismarker** und erhaltet Geld entsprechend den Werten **links und rechts** des **Preismarkers**.

Beispiel: Grün hat einen **Forstwirtschaft-Preismarker** in Spalte 4. Folglich erhält Grün bei der **Schlusswertung** \$ 11 (\$ 5 + \$ 6).



Parkplatzpläne

Die *Parkplatzpläne* in *Klarer Himmel* bieten alternative Boni.

Material



1 Parkplatzplan für Parteien zu zweit



1 Parkplatzplan für Parteien zu dritt/viert

Vorbereitung

Legt den eurer Anzahl entsprechenden *Parkplatzplan* über den *Parkplatz* auf dem Spielplan.

Symbole auf dem Parkplatzplan



Baue auf dem Feld eines eigenen *Windparks* einen 2. und erhalte *Energie*.

1 *Energie* für Zone A,

2 *Energie* für Zone B,

4 *Energie* für Zone C.



Erhalte \$ 1 für jedes *Vertragsplättchen* auf deinem *Netztableau*.



Produziere *Batterien* wie in der *Konsolidierungsphase* nach den üblichen Regeln (siehe *Anleitung* S. 18), erhalte jedoch 1 *Batterie* weniger.



Nimm 1 offen ausliegende *Spezialkarte* „*Aktion*“ oder die oberste Karte vom Stapel der *Spezialkarten* „*Aktion*“.

Spezialkartenpläne

Die 2 *Spezialkartenpläne* bieten Felder für offen ausliegende *Spezialkarten*.

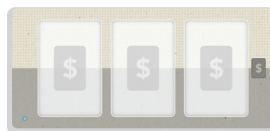
Material



2 Spezialkartenpläne

Vorbereitung

Legt die *Spezialkartenpläne* dort aus, wo ihr üblicherweise die 6 offen ausliegenden *Spezialkarten* auslegt.



Legt die offen ausliegenden *Spezialkarten* „*Wertung*“ auf den *Spezialkartenplan* statt auf den Tisch.



Legt die offen ausliegenden *Spezialkarten* „*Aktion*“ auf den *Spezialkartenplan* statt auf den Tisch.

Investitionsabsichten (Ziele)

Geld von Investoren kommt nie ohne Verpflichtungen. Investoren wollen etwas für ihr Kapital, doch kannst du ihre Voraussetzungen erfüllen, geben sie dir einen netten Bonus!

Material



Vorbereitung

Ihr zieht alle je 2 **Zielkarten**. Seht sie euch beide an, legt 1 verdeckt in euren Spielbereich und werft die andere verdeckt ab.

Zielkarten nutzen

Zielkarten wertest du in einer **Wertungsphase** oder in Schritt 4 der Schlusswertung am Ende der Partie. Das Symbol oben auf den Karten gibt an, dass du sie spätestens in der Schlusswertung in Schritt „4. Zahle deine Investoren aus“ wertest. Werte die Karten, bevor du deine Investoren auszahlst.

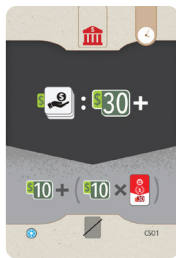
Zielkarten mit dem Uhrensymbol sind für längere Partien empfohlen. *Siehe S. 4 der Anleitung des Grundspiels für längere Partien.*

Um eine **Zielkarte** zu werten, musst du ihre Voraussetzung in der Mitte der Karte erfüllen. Die **Zielkarten** sind im Folgenden erklärt.

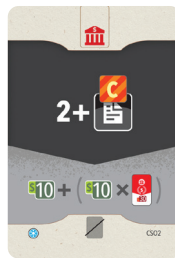
Die Belohnung für alle **Zielkarten** sind \$ 10 plus \$ 10 für jedes **Kapitalplättchen** (des Grundspiels) auf deinem **Netztableau**.

Wichtig: **Zielkarten** wertest ihr in **Wertungsphasen** zuletzt.

Zielkarten erklärt



Die Summe aller deiner **Einkommensmarker** ist mind. \$ 30.



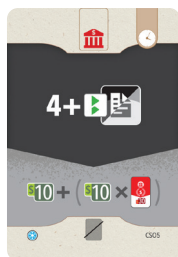
Habe mind. 2 **Vertragsplättchen** der Zone C.



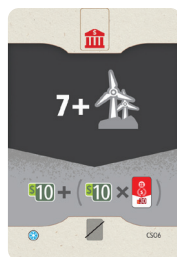
Habe mind. 2 **Transformatoren** je 2 **Transformatoren** in Sektor B1 und B2.



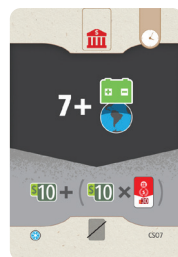
Habe mind. 5 **Vertragsplättchen** mit 2 Symbolen (zähle die **Vertragsplättchen**, nicht die Symbole).



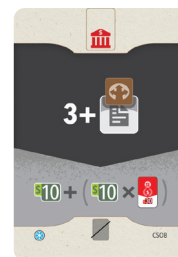
Habe mind. 4 **Lukrative Vertragsplättchen** (zähle nur die **Vertragsplättchen**, nicht die **Symbole**).



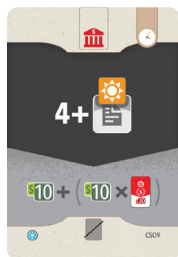
Habe mind. 7 **Windparks** auf dem Spielplan.



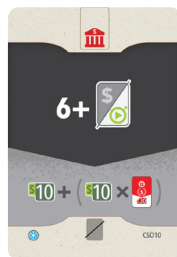
Habe mind. 7 **Batterien** auf erfüllten **Auslandsmarktkarten** und/oder **Privatindustrie-Marktkarten**.



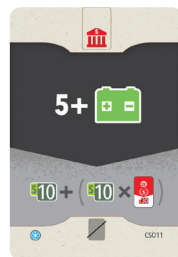
Habe mind. 3 **Fern-Vertragsplättchen**.



Habe mind. 4 **Solar-Vertragsplättchen**.



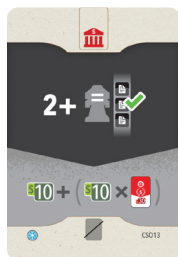
Habe mind. 6 **Spezialkarten**. Da du **Spezialkarten** „**Wertung**“ nur 1-mal nutzen kannst, zählen sie nur, falls sie nicht gewertet sind.



Habe mind. 5 **Batterien**.



Verdecke mind. 5 **Energie** mit **Netzwerkplättchen**. Jede Verbindung zählt nur 1-mal.



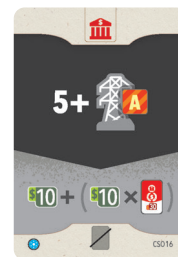
Habe mind. 2 Spalten vollständig mit **Vertragsplättchen** gefüllt.



Habe **Transformatoren** im Wert von mind. 15 **Energie** auf dem Spielplan.



Alle deine **Einkommensmarker** liegen auf mind. \$ 5 **Einkommen**.



Habe mind. 5 **Strommasten** in Zone A.

Unternehmen

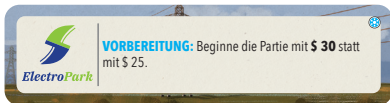
Führe ein privates **Unternehmen**, das Aufträge für die Regierung ausführt, um Infrastruktur für erneuerbare Energie zu bauen.

Material

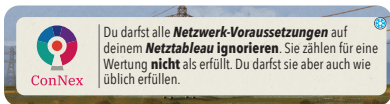


Unternehmensplättchen nutzen

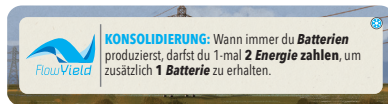
Unternehmensplättchen erklärt



Beginne die Partie mit \$ 30 statt mit \$ 25.



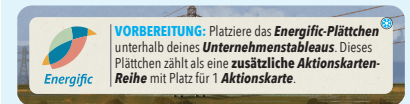
Beim Platzieren neuer **Vertragsplättchen** darfst du alle **Netzwerk-Voraussetzungen** auf deinem **Netztableau** ignorieren.



Wann immer du in der **Konsolidierungsphase Batterien** produzierst, darfst du 1-mal **2 Energie zahlen**, um zusätzlich **1 Batterie** zu erhalten. Spielt ihr mit eingeschränkter Lagerkapazität für **Batterien** (siehe S. 19 der *Anleitung des Grundspiels*), musst du ausreichend Lagerplatz für die **Batterie** haben.

Vorbereitung

Nehmt euch alle je 2 zufällige **Unternehmensplättchen**. Legt 1 offen auf den freien Bereich oberhalb der Felder für die **Strommastbonus-Plättchen** aus Zone A auf eurem **Unternehmenstableau** und werft das andere ab. Folgt den Regeln für die Vorbereitung auf dem Plättchen, das ihr behaltet.




Platziere dieses Plättchen unterhalb deines **Unternehmenstableaus**. Dieses Plättchen zählt als eine zusätzliche Reihe, die Platz für 1 **Aktionskarte** hat. Die Kosten für Karten sind \$ 5 für A, \$ 8 für B und \$ 15 für C. Du hast nun eine 3. Reihe, aus der du in der **Konsolidierungsphase** Karten zurücknimmst.





Wann immer du eine **Aktionskarte** spielst, darfst du 1 zusätzliche **Aktionskarte verdeckt** in dieselbe Reihe legen. Diese Karte hat keinen Effekt, sie belegt nur ein **Aktionskarten-Feld**.
In jeder **Reihe** kann **max. 1** verdeckte Karte liegen.

Du darfst **2 Aktionskarten** gleichzeitig ausspielen, 1 wie üblich und 1 verdeckt. In jeder Reihe kann max. 1 verdeckte **Aktionskarte** liegen. Du darfst diese Karte wie üblich in der **Konsolidierungsphase** zurücknehmen oder wann immer du alle **Aktionskarten** zurücknimmst. Das Feld mit der verdeckten **Aktionskarte** zählt als belegt. Hast du das **Strommastbonus-Plättchen** mit dem du **2 Aktionskarten** ausspielen darfst, darfst du insgesamt **3 Aktionskarten** ausspielen, 1 davon verdeckt.




1-mal pro Runde: Tausche 1 **Aktionskarte** auf deinem **Unternehmenstableau** mit einer von deiner Hand. Drehe dieses Plättchen für diese Runde um, um anzuzeigen, dass du es genutzt hast.

1-mal pro Jahr (Runde): Tausche 1 **Aktionskarte** auf deinem **Unternehmenstableau** mit einer von deiner Hand.



Baust du einen **Strommast**, darfst du auch **diagonal** angrenzende **Strommastbonus-Plättchen** wählen.

Baust du einen **Strommast**, darfst du auch diagonal angrenzende **Strommastbonus-Plättchen** wählen.




Du darfst auf dem **Strommastbonus-Plan** Felder von **1 Zone** höher wählen. Tust du das, nimm 1 aufgedruckten Bonus **ODER** nimm 1 **Strommastbonus-Plättchen** und 1 verdecktes „X“-Plättchen und lege beide auf dein **Unternehmenstableau**.

Du darfst auf dem **Strommastbonus-Plan** Felder von 1 Zone höher wählen. Nimm entweder 1 aufgedruckten Bonus auf dem **Strommastbonus-Plan** ODER nimm 1 **Strommastbonus-Plättchen** und lege es wie üblich auf dein **Unternehmenstableau**. Nimm außerdem 1 ungenutztes **Strommastbonus-Plättchen** mit einem „X“ darauf aus dem Grundspiel und lege es so nahe wie möglich an das eben gelegte **Strommastbonus-Plättchen**.



VORBEREITUNG: Stelle deinen **Bulldozer** in den **Öffentlichen Bereich**.
Du musst deinen **Bulldozer** bewegen, **bevor** du baust statt danach.
Du **musst** neue **Bulldozer** in den **Öffentlichen Bereich** oder auf den **Parkplatz** stellen. Die Anderen können deine **Bulldozer** nicht bewegen.

Stelle deinen **Bulldozer** bei der Vorbereitung in den **Öffentlichen Bereich**. Du musst deinen **Bulldozer** bewegen, **bevor** du baust statt danach. Das ist der einzige **Bulldozer**, mit dem du bauen kannst. Neue **Bulldozer** musst du in den **Öffentlichen Bereich** oder auf den **Parkplatz** stellen. Die Anderen können deine **Bulldozer** nicht bewegen.




KONSOLIDIERUNG: Erhältst du **Einkommen**, darfst du den Effekt von 1 beliebigen **Verbindungsplättchen**, das bereits auf einer **Aktionskarte** auf deinem **Unternehmenstableau** liegt, ausführen.

Erhältst du **Einkommen**, erhalte den Bonus von 1 beliebigen **Verbindungsplättchen**, das bereits auf einer **Aktionskarte** auf deinem **Unternehmenstableau** liegt.




KONSOLIDIERUNG: Erhältst du **Einkommen**, erhältst du für jede Spalte mit **2 oder mehr Einkommensmarkern** zusätzlich \$ 1.

Der Bonus von \$ 1 ist pro Spalte, nicht pro **Einkommensmarker**.



VORBEREITUNG: Beginne die Partie mit \$ 10 statt mit \$ 25.
VORBEREITUNG: Stelle 1 zusätzlichen **Windpark** neben deinen **Start-Windpark**.
VORBEREITUNG: Erhalte **2 Energie** ODER **1 Energie** und \$ 3.

Beginne die Partie mit nur \$ 10. Stelle während der Vorbereitung 1 zusätzlichen **Windpark** neben deinen **Start-Windpark**. Erhalte entweder **2 Energie** oder **1 Energie** und \$ 3.

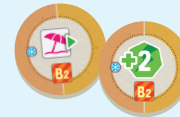


VORBEREITUNG: Nimm die 3 **HighWind-Verbindungsplättchen**. Baust du einen **Windpark** im übereinstimmenden Sektor, darfst du das entsprechende **Verbindungsplättchen** spielen.
Diese Plättchen zählen **nicht** für Wertungen.

Nimm die entsprechenden **Verbindungsplättchen** des Unternehmens. Wann immer du einen **Windpark** im entsprechenden Sektor baust, darfst du 1 dieser **Verbindungsplättchen** nutzen. Sie zählen niemals für eine Wertung.




Rücke deinen **Einkommensmarker „Industrie“** um 1 Schritt vor oder erhalte **2 Energie**.



Rücke deinen **Einkommensmarker „Erholung“** um 1 Schritt vor oder erhalte **2 Energie**.



Rücke deinen **Einkommensmarker „Gewerbe“** um 1 Schritt vor oder erhalte **1 Batterie**.



VORBEREITUNG: Beginne die Partie **ohne Infrastruktur**, **ohne Energie** und **ohne Batterien**.
VORBEREITUNG: Beginne die Partie mit \$ 40 statt mit \$ 25.
VORBEREITUNG: Stelle deinen **Start-Bulldozer** in einen beliebigen Sektor.

Platziere keine Infrastruktur (**Windparks** oder **Strommasten**). Beginne die Partie mit \$ 40, ohne **Energie** und ohne **Batterien**. Stelle deinen **Start-Bulldozer** in einen beliebigen Sektor.

Bonus-Wertungsplättchen

Diese Plättchen bieten zusätzliche Wertungsmöglichkeiten. *Beachtet, dass ihr diese Plättchen nicht in Solo-Partien nutzen könnt.*

Material



Vorbereitung

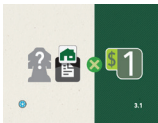
Zieht während der Vorbereitung 1 dieser *Wertungsplättchen* und legt es neben dem Spielplan neben die anderen 2 *Wertungsplättchen* für die Schlusswertung. Wertet am Ende der Partie alle 3 Plättchen.

Alternative Regeln für die Vorbereitung:

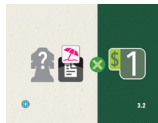
- 1) Spielt ohne *Spezialkarten* „Wertung“.
- 2) Mischt die *Wertungsplättchen* des Grundspiels, zieht 1 und legt es auf das Feld „I“ am Ende der *Zeitleiste*.
- 3) Mischt die *Wertungsplättchen* von *Klarer Himmel*, zieht 3 und legt sie zufällig auf das Feld „II“ sowie die beiden Felder für die Schlusswertung.

Beachtet: Diese *Wertungsplättchen* sind breiter als die des Grundspiels, da sie keine aktuellen Mehrheiten werten. Sie decken den Indikator auf dem Spielplan ab.

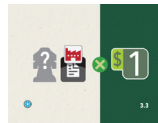
Übersicht der Wertungsplättchen



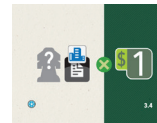
Werte jedes *Wohnungsvertragsplättchen* entsprechend dem Wert seiner Spalte.



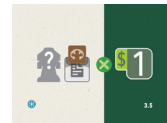
Werte jedes *Erholungsvertragsplättchen* entsprechend dem Wert seiner Spalte.



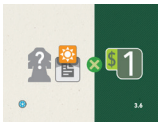
Werte jedes *Industrie-Vertragsplättchen* entsprechend dem Wert seiner Spalte.



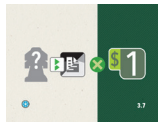
Werte jedes *Gewerbe-Vertragsplättchen* entsprechend dem Wert seiner Spalte.



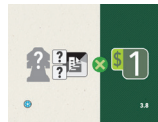
Werte jedes *Fern-Vertragsplättchen* entsprechend dem Wert seiner Spalte.



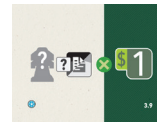
Werte jedes *Solar-Vertragsplättchen* entsprechend dem Wert seiner Spalte.



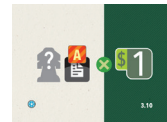
Werte jedes *Lukrative Vertragsplättchen* entsprechend dem Wert seiner Spalte.



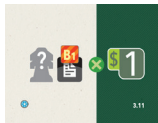
Werte jedes *Vertragsplättchen mit 2 Marktsymbolen* entsprechend dem Wert seiner Spalte.



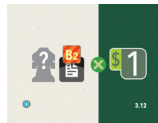
Werte jedes *Vertragsplättchen mit 1 Marktsymbol* entsprechend dem Wert seiner Spalte.



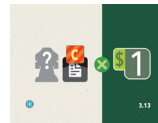
Werte jedes *Vertragsplättchen der Zone A* entsprechend dem Wert seiner Spalte.



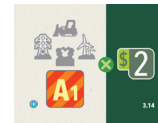
Werte jedes *Vertragsplättchen* des Sektors *B1* entsprechend dem Wert seiner Spalte.



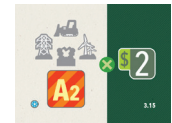
Werte jedes *Vertragsplättchen* des Sektors *B2* entsprechend dem Wert seiner Spalte.



Werte jedes *Vertragsplättchen* der *Zone C* entsprechend dem Wert seiner Spalte.



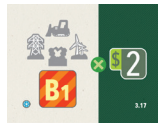
Erhalte für jeden *Strommast, Windpark, Transformator* und *Bulldozer* deiner Farbe in *Sektor A1* je \$ 2.



Erhalte für jeden *Strommast, Windpark, Transformator* und *Bulldozer* deiner Farbe in *Sektor A2* je \$ 2.



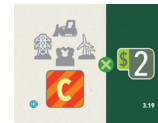
Erhalte für jeden *Strommast, Windpark, Transformator* und *Bulldozer* deiner Farbe in *Sektor A3* je \$ 2.



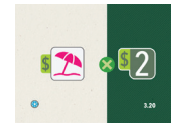
Erhalte für jeden *Strommast, Windpark, Transformator* und *Bulldozer* deiner Farbe in *Sektor B1* je \$ 2.



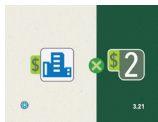
Erhalte für jeden *Strommast, Windpark, Transformator* und *Bulldozer* deiner Farbe in *Sektor B2* je \$ 2.



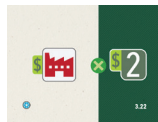
Erhalte für jeden *Strommast, Windpark, Transformator* und *Bulldozer* deiner Farbe in *Zone C* je \$ 2.



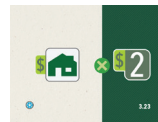
Erhalte das *Einkommen* deines *Einkommensmarkers* „*Erholung*“ doppelt.



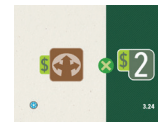
Erhalte das *Einkommen* deines *Einkommensmarkers* „*Gewerbe*“ doppelt.



Erhalte das *Einkommen* deines *Einkommensmarkers* „*Industrie*“ doppelt.



Erhalte das *Einkommen* deines *Einkommensmarkers* „*Wohnungen*“ doppelt.



Erhalte das *Einkommen* deines *Einkommensmarkers* „*Abgelegen*“ doppelt.



Werte vollständig mit *Vertragsplättchen* gefüllte Spalten wie folgt:
 Spalten 1 + 2: \$ 20
 Spalten 3 + 4: \$ 35
 Spalte 5: \$ 10
 Spalte 6: \$ 12
 Spalte 7: \$ 15.



PAMPERO

KLARER HIMMEL

EIN SPIEL VON **JULIÁN POMBO**

ILLUSTRATIONEN VON **IAN O'TOOLE**

GRAFISCHE GESTALTUNG DER ANLEITUNG VON **KATHERINE BOILS**

LEKTORAT VON **NATHAN MORSE & IAN O'TOOLE**

PROJEKTMANAGEMENT DURCH **KEVIN BRUSKY**

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG VON **PAUL WILHELM**, UNTERSTÜTZT

VON **MARKUS JOST**, FÜR THE GEEKY PEN