

Wir kommen ins Spiel

Die zweite Runde beginnt, wenn alle Spieler über Teleport! im Spiel sind. Jeder Zug eines Spielers besteht jetzt aus zwei Phasen.

Die Optionsphase: Planung, Entwicklung, Handel

In dieser Phase seines Spielzuges nimmt jeder Spieler so viele Optionen wahr, wie innerhalb von 90 Sekunden (bzw. „einer angemessenen Zeit“, wenn ohne Sanduhr gespielt wird) möglich sind:

- R-Einheiten aus eigenem Bestand auf Territorien verteilen oder umverteilen.
- In wirtschaftliche Entwicklung (ED) investieren (Hinweis: Pro Zug kann jeweils eine Entwicklungsstufe – jedoch auf mehreren Territorien gleichzeitig erreicht werden). Siehe auch Beispiele unten.
- Bis zu 5 Punkte auf dem Zählring (gegen 5 EU pro Punkt) kaufen bzw. bei Geldbedarf an die Bank (zum gleichen Punktwert) zurückgeben.
- Gildebesitzer können bei jedem eigenen Zug 3 R-Einheiten (kostenfrei) aus dem Gilde-Stapel (GS) in ihren persönlichen Sonderbestand (PS) überführen.
- Handelsgeschäfte tätigen, wie Kauf oder Tausch von Ressourcen (1 R-Einheit = etwa 5 EU).

Spieler können sich auf jede Form von Handelsgeschäften verständigen. Auch ist der Handel mit Territorien und/oder OPs-, MISSION- und EINFLUSS-Karten gestattet. ED-Einheiten können hingegen einzeln nur bei der Administration erworben werden und nur im Falle der Veräußerung eines kompletten Territoriums samt Urkunde und kompletten R-Sätzen können auch entsprechende ED-Einheiten den Besitzer direkt wechseln.

Tipp: Geschickte Vorbereitung verlockender Angebote kann durchaus über Sieg oder Niederlage entscheiden.

R-Einheiten & ED

Ressourcen und wirtschaftliche Entwicklung

- ED (Economic Development) steigert die von besuchenden Mitspielern zu entrichtenden Konferenzgebühren.
- Ein kompletter Satz aller 5 R-Einheiten qualifiziert für den Status ENTWICKELT.
- Zwei komplette Sätze sind für den Status SUPER-ENTWICKELT erforderlich.
- Die jeweils an die Administration zu entrichtenden Prämien sind auf der Vorderseite der Besitzurkunden aufgeführt. Pro Zug wird einem Spieler nur jeweils ein Entwicklungsstatus je Territorium gewährt. Vor Verleihung des Status SUPER-ENTWICKELT muss ein Territorium also bereits ENTWICKELT sein und über zwei komplette Sätze R-Einheiten verfügen.

Hinweis: Territorien mit geringerem Punktwert können kostengünstiger entwickelt werden – führen aber dennoch zum Gewinn von 5 Punkten auf dem Zählring. Die Konferenzgebühren sind allerdings entsprechend niedriger.



Wasser

Nahrung

Energie

UCP

Rüstung

Der Richtpreis für R-Einheiten liegt bei zunächst 5 EU pro Einheit; Angebot und Nachfrage werden jedoch für Fluktuation sorgen.

