

iFluence Land



8+

2-5

30 min

Begebt euch zusammen mit Baron Bite ins iFluence-Land und erlebt dort einen ganzen Tag als Influencer. Nehmt an verschiedenen Orten Videos auf, prankt und gewinnt Beliebtheit und Follower. Darüber dürft ihr aber auch das echte Leben nicht vergessen und müsst beweisen, dass ihr das Gleichgewicht zwischen Online- und echter Welt halten könnt.

Mehr über den Vampir Baron Bite, der Knoblauch liebt, und darüber, wie er in unser iFluence-Land gelangt ist, erfahrt ihr unter www.baronbite.com.

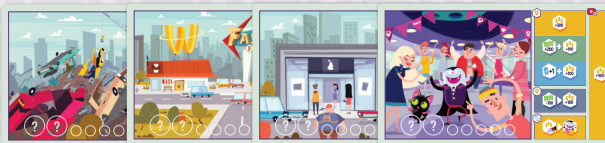
SPIELREGELN



SPIELZUBEHÖR



1 beidseitiges
Zeitbrett



4 Standortbretter



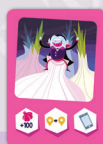
20 Spielfiguren
(jeweils 4 in den Farben
Grün, Gelb, Blau,
Orange und Rot)



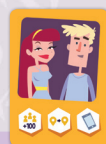
1 Zeitbrett-
figur



72 Spielkarten
mit violetter
Rückseite, davon:



12 rosa Karten
Knoblauch



12 gelbe
Karten
Follower



12 grüne
Karten
Moneten



18 orangefar-
bene Karten
Standort



12 blaue
Karten
Gegenstand



3 mehrfarbige
Karten
Joker



3 mehrfarbige
Karten
Scherz (Prank)

Rückseite Vorderseite



1 rosa-gelbe
Karte **Baron
Bite**

Rückseite Vorderseite



6 Karten **Trend**
mit blauer
Rückseite

Rückseite Vorderseite



5 Karten
Handy

Rückseite Vorderseite



4 Modifikatoren-Jetons
(1× rosa +100, 1× rosa
-100, 1× gelb +100,
1× gelb -100)

49 Jetons

**Moneten im
Wert von**

17× **100**
18× **300**
14× **1000**

47 Jetons

**Knoblauch
im Wert von**

14× **100**
18× **300**
15× **1000**

47 Jetons

**Follower im
Wert von**

14× **100**
18× **300**
15× **1000**

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, **KNOBLAUCH**, der die echte Welt symbolisiert, und **FOLLOWER**, welche die Onlinewelt symbolisieren, zu sammeln. Siegerpunkte des Spielers sind am Ende jedes Spiels die Gesamtpunkte derjenigen Ressourcen (Knoblauchknollen oder Follower), von denen er am wenigsten gesammelt hat. Für einen Spielsieg ist es daher wichtig, eine ausgewogene Anzahl beider Ressourcen zu haben. Während des Spiels können die Spieler auch Moneten sammeln und dafür verschiedene Dinge und Ressourcen kaufen, aber sie werden nicht als Siegerpunkte angerechnet, denn auch in der echten Welt sollte Geld nur als Mittel und niemals als Ziel dienen.

SPIELVORBEREITUNG

Im Folgenden erklären wir die Vorbereitung und anschließend die Regeln für das **Basisspiel**, welches für Anfänger oder für ein Spiel mit jüngeren Spielern geeignet ist. Sobald man mit dem Spiel vertraut ist oder für anspruchsvollere Spieler kann man verschiedene erweiterte Varianten (S. 9–11) hinzufügen, die das Spiel interessanter machen und mehr Variabilität bieten. Alle erweiterten Varianten sind voneinander unabhängig.

STANDORTE

Breitet die 4 Standortbretter aus **A**.




SPIELER

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich 4 Figuren dieser Farbe. Er nimmt sich eine Handy-Karte **B1** und platziert 1 Figur auf dem dritten Teil der Batterie **B2**. Anschließend platziert jeder Spieler 1 seiner Figuren (Hauptfigur) auf dem Standort Schrottplatz **B3**. Die restlichen 2 Figuren **B4** dienen dem Spieler zur Aufnahme von Videos an Standorten, vorerst legt er sie beiseite.

KARTEN **C**

Mischt alle Spielkarten mit violetter Rückseite und formt daraus mit der Vorderseite nach unten einen Abhebestapel, von dem die Spieler Karten abheben oder Karten zur Auswertung von Aktivitäten aufnehmen. Bereitet außerdem einen Platz vor, an dem die gespielten Karten abgeworfen werden und den Abwurfstapel bilden. Wenn der Abhebestapel aufgebraucht ist, wird der Abwurfstapel gemischt und bildet den neuen Abhebestapel.

ZEITBRETT **D**

Bereitet das Zeitbrett vor und dreht es auf die Seite mit der geringeren Anzahl an Zeitrunden für das Basisspiel. Stellt die Zeitbrettfigur auf das Feld mit der Zeit (00:00) .

JETONS **E**

Bereitet alle Ressourcen-Jetons vor (Moneten, Knoblauch, Follower). Sie bilden die Bank, von der die Spieler Ressourcen erlangen können.




So sieht das vorbereitete Basisspiel für 3 Spieler aus:



Die Trend-Karten, die Baron-Bite-Karte und die Jetons für die Variante MODIFIKATOREN kommen beim Basisspiel nicht zum Einsatz, ihr könnt sie in der Schachtel lassen.

SPIELABLAUF

Das Spiel erfolgt in einzelnen Zeitrunden, die als Sechsecke auf dem Zeitbrett abgebildet sind und die aktuelle Runde wird von der Figur auf dem Zeitbrett angezeigt. Nach Abschluss einer Runde rückt die Figur auf das nächste Feld. Gelangt sie auf das letzte Feld , ist das Spiel zu Ende und es wird ausgewertet.

ABLAUF EINER RUNDE

Je nachdem, auf welchem Symbol sich die Figur auf dem Zeitbrett befindet, führt ihr eine der folgenden Aktivitäten aus:



Änderung des aktuellen Trends (siehe S. 10)
Beim Basisspiel werden diese Felder nicht aktiviert und ihr rückt die Figur auf dem Zeitbrett auf das nächste Feld.

00:00

Zeitfeld
Spielrunde, in der die Spieler ihre Aktivitäten ausüben (siehe S. 4).



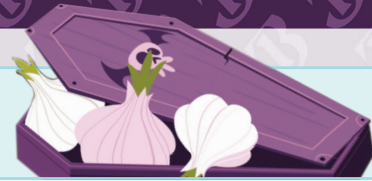
Videoauswertung
Wertet die aufgenommenen/hochgeladenen Videos aus (siehe S. 8). Rückt anschließend die Figur auf dem Zeitbrett aufs nächste Feld.



Spielende
Auswertung des Spiels und Ermittlung des Siegers (siehe S. 8).

00:00

ZEITFELD



Hauptteil des Spiels, in dem die Spieler ihre Aktivitäten ausüben. Beginnend mit dem jüngsten Spieler und dann in Uhrzeigerrichtung nimmt sich jeder Spieler **2 Karten vom Abhebestapel**. Danach spielt derjenige Spieler, der am Zug ist, (in der gleichen Reihenfolge) **beide Karten** in beliebiger Reihenfolge. Nach der Ausführung der gewählten Aktivität wirft der Spieler die Karte auf den Abwurfstapel. Nach dem Abwerfen beider Karten ist der nächste Spieler am Zug. Nach dem letzten Spieler, wenn niemand mehr Karten in der Hand hat, ist die Runde zu Ende und die Figur auf dem Zeitbrett rückt ein Feld weiter.

SPIELZUG

Der Spieler, der am Zug ist, wählt **nur ein Symbol** auf der Karte, die er in der Hand hat, und startet damit die entsprechende Aktivität. Dann wirft er die Karte auf den Abwurfstapel. Bei der Auswahl des Symbols spielt die Kartenfarbe keine Rolle, über die Funktion der Farben erfahrt ihr später mehr.

SYMBOLE

AUF DEN KARTEN

Mithilfe der Symbole auf den Karten erlangt ihr Ressourcen, verschiebt die Hauptfigur auf den Standorten, führt Aktionen aus oder verwendet das Handy.

Symbol RESSOURCEN ERLANGEN



Der Spieler nimmt sich von der Bank die **abgebildete** Ressource im Wert von 100 Follower, Knoblauchknollen oder Moneten.



Der Spieler nimmt sich von der Bank die **abgebildete** Ressource im Wert von 300 Follower oder Knoblauchknollen.

Wenn ihr eine erweiterte Version mit der Variante MODIFIKATOREN spielt, kann der Wert geändert werden (siehe S. 9).



Der Spieler nimmt sich von der Bank eine Ressource im Wert von 100 Follower, Knoblauchknollen oder Moneten nach eigener Wahl.



Das Symbol Umtausch ermöglicht es, genau 200 eigene Ressourcen einer Art gegen 400 Ressourcen der gleichen oder einer anderen Art bei der Bank umzutauschen. Kann nicht gespielt werden, wenn der Spieler nicht über 200 Ressourcen der gleichen Art verfügt (*siehe Beispiel rechts*).

BEISPIEL EINES UMTAUSCHS

200 Moneten können gegen 400 Follower eingetauscht werden



100 Moneten und 100 Follower können nicht gegen 400 Follower eingetauscht werden



Symbol HANDY AUFLADEN




Der Spieler geht mit der Figur auf der Batterieanzeige der Handy-Karte ein Feld höher (max. auf die 6).



Für die Erkundung des Standorts Geschäft geht der Spieler mit der Figur auf der Batterieanzeige der Handy-Karte gleich zwei Felder höher (*siehe S. 6*).

Symbol **PRANK** – einen Mitspieler auf den Arm nehmen



Der Spieler wählt einen beliebigen Spieler an einem beliebigen Standort und dreht die **3 obersten Karten** vom Abhebestapel um. Dann wertet er jede umgedrehte Karte so aus, dass er sich vom gewählten Spieler die entsprechenden Ressourcen (Knoblauch, Follower oder Moneten) in der auf den Kartensymbolen dargestellten Höhe nimmt, ohne jegliche Modifikatoren. Beim Symbol  nimmt er sich eine beliebige Ressource. Es kann passieren, dass auf der umgedrehten Karte keine Ressource abgebildet ist oder der Spieler diese Ressourcen gar nicht hat, dann nimmt er sich nichts. Die so umgedrehten Karten wirft er dann auf den Abwurfstapel.

Symbol **STANDORT WECHSELN**



Der Spieler rückt die Hauptfigur auf einen anderen Standort.

Symbol **AKTIVIERUNG DES STANDORTS**

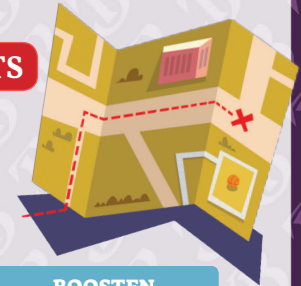


Der Spieler führt die Aktion **AKTIVIERUNG DES STANDORTS** aus (siehe S. 6).

Symbol **STANDORT WECHSELN UND AKTIVIERUNG DES STANDORTS**



Der Spieler rückt die Hauptfigur auf einen anderen Standort und führt anschließend die Aktion **AKTIVIERUNG DES STANDORTS** aus (siehe S. 6).



Symbol **HANDY VERWENDEN**



Der Spieler startet durch das Spielen dieses Symbols auf der Karte genau **eine der beiden oberen Apps** auf seinem Handy. Für das Starten einer App benötigt der Spieler **eine Batterieenergie**, die Figur auf der Batterieanzeige rückt er um ein Feld nach unten. **Wenn sich die Figur auf dem Feld 0 befindet, ist das Handy leer und die App kann nicht gestartet werden.**




Der Spieler führt die Aktion **VIDEOAUFNAHME** aus (siehe S. 6).



Der Spieler führt die Aktion **AKTIVIERUNG DES STANDORTS** aus (siehe S. 6).

BOOSTEN



Um diese App zu starten, muss der Spieler nicht das Symbol  auf der Karte spielen, sondern er kann sie starten, wenn er Ressourcen bekommt, wieder für eine Batterieenergie, und anschließend führt er die Aktion **BOOSTEN** aus (siehe S. 7).

Das Symbol Handy verwenden  befindet sich auch auf den Standortbrettern, wird aber nur bei der erweiterten Spielversion mit der Variante **CHALLENGES** verwendet (siehe S. 11).

AKTIONEN

Die Aktion **AKTIVIERUNG DES STANDORTS** kann der Spieler mithilfe der Symbole auf den Karten oder unter Verwendung des Handys ausführen, die Aktionen **VIDEO AUFNEHMEN** und **BOOSTEN** nur unter Verwendung des Handys.

Aktion **AKTIVIERUNG DES STANDORTS**



Der Spieler aktiviert den Standort, **auf dem sich seine Hauptfigur befindet**, mithilfe des Symbols auf einer Karte oder des Symbols auf einer Karte, wobei er die App Aktivierung des Standorts starten muss.

An jedem Standort kann im Basisspiel einer von zwei Bereichen aktiviert werden:

Bereich – Standorterkundung



Bereich – Einkauf am Standort



Der Spieler kauft für seine Moneten verschiedene Ressourcen, je nach Standort. Der Wert links vom Pfeil bestimmt den Preis der rechts abgebildeten Ressource, die er nach dem Bezahlen erhält.

Im Falle des Einkaufs einer Karte (Standort Geschäft) dreht er die Karten vom Abhebestapel um, bis er eine blaue Gegenstandskarte findet. Diese Karte spielt er nach den üblichen Regeln sofort und wirft

Bereich – Challenge ausrufen

Auf den Spielfeldern der einzelnen Standorte befindet sich noch der Bereich Challenge ausrufen, der in der erweiterten Variante **CHALLENGES** über das Symbol aktiviert wird (siehe S. 11).

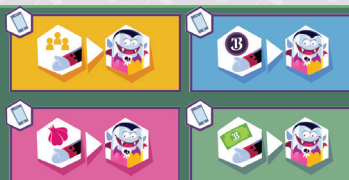
Der Spieler erkundet den Standort, an dem er sich aktuell befindet, indem er die oberste Karte vom Abhebestapel umdreht und sich Ressourcen entsprechend der Farbe der umgedrehten Karte nimmt. Dreht der Spieler eine mehrfarbige Karte um, wählt er nur eine Farbe. Wenn sich auf der Standortkarte im Bereich Standorterkundung keine solche Farbe befindet, bekommt er keine Ressourcen. Anschließend wirft er die umgedrehte Karte auf den Abwurfstapel. Anstatt der obersten Karte vom Abhebestapel kann der Spieler seine zweite, nicht gespielte Karte verwenden. Dabei verliert der Spieler die Möglichkeit, die zweite Karte separat zu spielen.

sie zusammen mit allen umgedrehten Karten auf den Abwurfstapel.

Der Spieler wird nur durch die Menge an Moneten limitiert, d. h. **er kann den Einkauf im Rahmen einer Standortaktivierung mehrfach wiederholen.**

BEISPIEL

Für 400 Moneten lädt der Spieler sein Handy gleich um 4 Energiefelder auf (Standort Schrottplatz) bzw. kann für 600 Moneten gleich 3 blaue Gegenstandskarten suchen.



Aktion VIDEO AUFNEHMEN



Der Spieler platziert oder rückt eine seiner 2 Figuren für die Videoaufnahme in die **Onlinezone** des Standorts, **an dem sich seine Hauptfigur befindet**.

BEISPIEL

Der grüne Spieler hat die Karte mit dem Symbol gespielt und im Handy für eine Energie die App gestartet. Anschließend platzierte er eine der beiden Figuren in die Onlinezone am Standort Disco.



Aktion BOOSTEN



Immer, wenn der Spieler Ressourcen erhält, kann er sich entscheiden, die Boost-App in seinem Handy zu verwenden und so das 2-fache der konkreten Ressource zu erlangen. **Wenn der Spieler im Rahmen einer Aktivität mehrere verschiedene Ressourcen erlangt, kann er nur eine davon boosten.** In jedem Falle kann er eine gerade erlangte Ressource nur 1-mal boosten, auch wenn er mehr Energie hat.

GEWINNE, DIE NICHT GEBOSTET WERDEN KÖNNEN:

- Gewinn für die Videoauswertung.
- Gewinn beim Spielen des Symbols Umtausch , da es sich nur um einen Umtausch von Ressourcen handelt.
- Ressourcen, die durch Direktkauf erworben werden (im Falle vom Kauf von Gegenständen ist, wenn sie gespielt werden, auch ihr BOOSTEN möglich, siehe Beispiel).
- Gewinne für eine erfüllte CHALLENGE, Bonus von der Baron-Bite-Karte und von der Bonuskarte Trend, wenn mit diesen Varianten gespielt wird.

BEISPIEL


Wenn der Spieler Ressourcen bekommen soll, also 100 Follower und 200 Moneten , muss er wählen, ob er nur die Follower boostet und somit 200 Follower und 200 Moneten bekommt oder die Moneten boostet und somit 100 Follower und 400 Moneten erhält. Er kann nicht beide Ressourcen gleichzeitig boosten.

BEISPIEL

Beim Einkauf von Gegenständen am Standort Geschäft kauft der Spieler 2 Gegenstände für 400 Moneten. Nach dem Umdrehen des Gegenstands Feuerwerk entscheidet er sich, dieses zu boosten, und er erhält 600 Follower (2×300 Follower), und nach dem Umdrehen des zweiten Gegenstands Knoblauchschüssel kann er diese ebenfalls boosten und 600 Knoblauchknollen erhalten (2×300 Knoblauchknollen).



VIDEOAUSWERTUNG

Wenn die Figur auf dem Zeitbrett auf das Feld  gelangt, kommt es zur Auswertung der gedrehten Videos.

Bei der Videoauswertung werden schrittweise **2 Karten vom Abhebestapel** umgedreht. An jedem Standort hat die Onlinezone eine andere Feldfarbe. Jede Karte wird so ausgewertet, dass jeder Spieler für jede Figur in einer **Onlinezone der gleichen Farbe wie die der umgedrehten Karte** den in der jeweiligen Onlinezone angezeigten Gewinn erhält.

Beim Umdrehen einer **mehrfarbigen Karte** kann sich jeder Spieler maximal eine für ihn geeignete Farbe auswählen. Wenn er beispielsweise Figuren in zwei verschiedenen Onlinezonen hat, wählt er eine davon aus.

Nach der Videoauswertung bleiben alle Figuren der Spieler in den Onlinezonen und die Figur auf dem Zeitbrett rückt auf das nächste Feld.

BEISPIEL

Werden eine Karte mit grüner Farbe und eine mehrfarbige Karte umgedreht, wobei der Spieler nur in der grünen Onlinezone eine Figur hat, erhält er den 2-fachen Gewinn.

Wenn der Spieler beide Figuren in der blauen Onlinezone am Standort Schrottplatz hat und bei der Videoauswertung zwei blaue Karten umgedreht werden, erhält der Spieler den 2-fachen Gewinn für jede Figur, also insgesamt einen 4-fachen Gewinn.



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn die Figur auf dem Zeitbrett auf das letzte Feld des Zeitbretts gelangt und es zur Spielauswertung kommt.

BESTIMMUNG DES SIEGERS

Alle Spieler zählen separat alle gesammelten Knoblauchknollen und Follower. Siegerpunkte des Spielers sind die Gesamtpunkte derjenigen Ressourcen (Knoblauchknollen oder Follower), von denen er am wenigsten gesammelt hat. Es gewinnt derjenige Spieler, der die meisten Siegerpunkte hat. Bei einem Punktegleichstand gewinnen alle mit der höchsten Anzahl an Siegerpunkten.



EIGENE EINSTELLUNGEN

Sobald man sich mit dem Basisspiel vertraut gemacht hat, kann mit folgenden Varianten gespielt werden.

HANDYBATTERIE

SPIELVORBEREITUNG

Alle Spieler stellen die Figur auf dem Batterieanzeiger der Handkarte auf den vereinbarten Wert. Je weniger Batterie zu Beginn, desto schwieriger wird das Spiel.

START-STANDORT

SPIELVORBEREITUNG

Die Hauptfigur jedes Spielers kann zum Spielbeginn an einem beliebigen Standort starten.

LÄNGERES SPIEL

SPIELVORBEREITUNG

Bereitet das Zeitbrett vor und dreht es auf die Seite mit der höheren Anzahl an Zeitrunden.

VARIANTEN FÜR EIN ERWEITERTES SPIEL

Neben eigenen Einstellungen könnt ihr das Spiel auch durch das Hinzufügen der Varianten MODIFIKATOREN, TRENDS und CHALLENGES abändern, die sich beliebig kombinieren lassen.

Variante MODIFIKATOREN

Die Modifikatoren werden durch Jetons repräsentiert:



Rückseite Vorderseite
   Modifikatoren für +100/-100 Follower


Rückseite Vorderseite
   Modifikatoren für +100/-100 Knoblauchknollen


SPIELVORBEREITUNG



Jeder Standort hat zwei Stellen zur Platzierung von Modifikatoren-Jetons. Verteilt die Modifikatoren-Jetons für das erste Spiel wie folgt:

Schrottplatz (2 Modifikatoren): -100 Follower  und -100 Knoblauchknollen 

Disco (1 Modifikator): +100 Follower 

Restaurant (1 Modifikator): +100 Knoblauchknollen 

Wenn ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr die Modifikatoren nach eigener Überlegung oder nach dem Zufallsprinzip verteilen.

SPIELABLAUF

Die Modifikatoren ändern ihren Wert bei der Verwendung einiger Gegenstandskarten. Die Kartensymbole, die von einem Modifikator beeinflusst werden, sind mit einem Fragezeichensymbol gekennzeichnet (siehe Beispiel).



BEISPIEL

Bei der Verwendung der blauen Feuerwerkskarte am Standort Schrottplatz bekommt der Spieler nur 200 Follower statt 300, wenn dort der Modifikator -100 Follower liegt.

MODIFIKATOREN UND BOOSTEN

Beim Boosten einer Ressource, die durch einen Modifikator beeinflusst wird, rechnet man zuerst den Modifikator an und multipliziert dann, also $(300 + 100) \times 2$, d. h. insgesamt 800 Ressourcen.




Variante TRENDS


Die Bonuskarten Trends haben eine blaue Rückseite. Sie spiegeln die aktuelle Stimmung in der Gesellschaft wider und zeigen, was die Leute gerade am meisten verfolgen, was ihnen am meisten gefällt. Eine umgedrehte Trend-Bonuskarte erhöht den Spielern die Höhe des Gewinns bei den Ressourcen, die auf der Trend-Karte abgebildet sind.



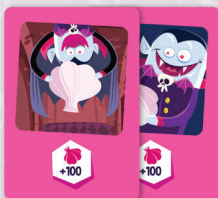
SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Trend-Bonuskarten und bildet einen Stapel aus den Trend-Karten. Die Zeitbrettfigur beginnt auf dem Feld  auf dem Zeitbrett.

SPIELABLAUF

Wenn die Zeitbrettfigur auf dem Feld  steht, dreht ihr die oberste Karte vom Trend-Kartenstapel und rückt die Figur auf dem Zeitbrett auf das nächste Feld. Die gerade umgedrehte Trend-Karte gilt für die nächsten Runden, bis die nächste Trend-Karte umgedreht wird.

Im Spiel gibt es folgende 3 Trend-Kartenarten:



KNOB- LAUCH-TREND

Erhöht alle Knoblaucheinnahmen um 100.



FOLLO- WER-TREND


Erhöht alle Followereinnahmen um 100.



OHNE TREND

Keine Ressource erlangt einen Vorteil.

IN FOLGENDEN FÄLLEN KOMMT DER TREND NICHT ZUR ANWENDUNG:

- Gewinn beim Spielen des Symbols Umtausch , da es sich nur um einen Umtausch von Ressourcen handelt.
- Beim Erlangen von Ressourcen durch Direktkauf am Standort (beim Kauf von Gegenständen und dem Erlangen von Ressourcen daraus wird der Trend angewendet).
- Gewinn für eine erfüllte CHALLENGE, als Ressourcen von Spielern und von der Bank, die bei der CHALLENGE gesetzt wurden.

TRENDS UND BOOSTEN

Wenn der Spieler die Einnahme einer Ressource boostet und eine Trend-Karte für diese Ressource aktiv ist, wertet der Spieler zuerst die Aktion BOOSTEN aus **und rechnet erst dann den Bonus für die Trend-Karte dazu.**

BEISPIEL

Beim Spielen der blauen Feuerwerkskarte erhält der Spieler 300 Follower, beim Boosten 2x 300 Follower. Wenn in der Gesellschaft ein Follower-Trend herrscht, dann erhält er noch 100 Follower extra. Insgesamt 700 Follower.

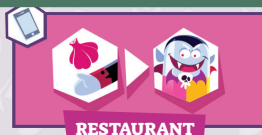


Variante Challenge

Bei dieser Variante erhält der Spieler eine weitere Möglichkeit zur Verwendung des Handys, und zwar kann er eine Challenge an dem Standort ausrufen, an dem sich seine Hauptfigur befindet. Der Spieler, der die Challenge ausruft, erhält die einzigartige Baron-Bite-Karte, die ihm Vorteile bringt, und er besitzt sie so lange, bis der nächste Spieler eine Challenge ausruft. Außerdem kann er durch Glück weitere Ressourcen erlangen, aber auch verlieren, wenn er Pech hat.



SCHROTTPLATZ



RESTAURANT





GESCHÄFT



DISCO

SPIELABLAUF

Der Spieler kann sich durch das Spielen der Karte mit dem Symbol  entscheiden, die App Challenge ausrufen zu starten. Wie bei jeder Verwendung des Handys muss er auch hier eine Batterieenergie bezahlen. Wenn er keine besitzt, kann er die App nicht starten. Außerdem kann er **keine Challenge ausrufen, wenn er am Standort allein ist**.

Anschließend fordert er **alle Spieler am gleichen Standort** zum Spiel um Ressourcen heraus, die über der Hand auf dem ersten Symbol abgebildet sind (im Falle des Symbols  wählt der Herausforderer, um welche Ressource gespielt wird). **Der Herausforderer muss diese Ressourcen in voller Höhe haben (200 Ressourcen), ansonsten kann er keine Challenge ausrufen**. Die übrigen beteiligten Spieler müssen die Ressourcen nicht haben, aber ihre Teilnahme ist Pflicht.

Jeder der Beteiligten setzt seine Jetons im Wert von 200 ausgewählten Ressourcen und aus der gemeinsamen Bank werden weitere Jetons gesetzt, ebenfalls im Wert von 200 Ressourcen. Wenn einer der Spieler (mit Ausnahme des Herausforderers) nicht genügend Ressourcen besitzt, setzt er so viele, wie er hat (100 oder nichts), doch er ist trotzdem an der Challenge um den Einsatz beteiligt.

Anschließend zieht jeder der Beteiligten, beginnend mit dem Herausforderer und dann in Uhrzeigerrichtung, **3 Karten vom Abhebestapel**. Die Challenge gewinnt der Spieler mit der höchsten Anzahl von Karten in der Farbe, die am Standort im Bereich Challenge ausrufen abgebildet ist (zum Beispiel für den Schrottplatz ist es blau).

Wenn mehrere Spieler die gleiche Anzahl von Karten haben, ziehen diese Spieler erneut 3 Karten, bis ein Sieger bleibt, der die meisten Karten in der gewünschten Farbe hat. Der Sieger erhält den gesamten Einsatz.



Nach Abschluss der Challenge nimmt sich der **Herausforderer die Baron-Bite-Karte**, egal, ob er die Challenge gewonnen hat oder nicht. Diese Karte erfüllt **nur für ihn** die gleiche Funktion wie ein TREND (siehe Variante TREND auf S. 10).

BARON-BITE-KARTE UND TRENDS

Die Baron-Bite-Karte ergänzt sich mit der aktuellen TREND-Karte (wenn auch die Variante TRENDS gespielt wird).

Wenn der Spieler 100 Knoblauchknollen erhält und aktuell der Knoblauch-Trend im Spiel herrscht, erhält er + 100 Knoblauchknollen für den TREND und, wenn er die Baron-Bite-Karte besitzt, weitere 100 Knoblauchknollen, also insgesamt 300 Knoblauchknollen.

SYMBOLE AUF DEN KARTEN

SEITE 4–5



Der Spieler nimmt sich von der Bank die **abgebildete** Ressource im Wert von 100 Follower, Knoblauchknollen oder Moneten.



Der Spieler nimmt sich von der Bank die **abgebildete** Ressource im Wert von 300 Follower oder Knoblauchknollen, korrigiert um den Modifikator, wenn er im Spiel ist.



Der Spieler nimmt sich von der Bank eine Ressource im Wert von 100 Follower, Knoblauchknollen oder Moneten nach eigener Wahl.



Das Symbol Umtausch ermöglicht es, genau 200 eigene Ressourcen einer Art gegen 400 Ressourcen der gleichen oder einer anderen Art bei der Bank umzutauschen.



Der Spieler geht mit der Figur auf der Batterieanzeige der Handy-Karte ein Feld bzw. zwei Felder höher (max. auf die 6).



Der Spieler wählt einen beliebigen Spieler und dreht die 3 obersten Karten vom Abhebestapel um, anschließend nimmt er sich vom Spieler die auf der Karte abgebildete Ressource.



Der Spieler rückt die Hauptfigur auf einen anderen Standort.



Der Spieler führt die Aktion **AKTIVIERUNG DES STANDORTS** aus.



Der Spieler rückt die Hauptfigur auf einen anderen Standort und führt anschließend die Aktion **AKTIVIERUNG DES STANDORTS** aus.



Der Spieler startet genau eine der beiden oberen Apps auf seinem Handy.

AKTIONEN

SEITE 6–7

AKTIVIERUNG DES STANDORTS

Der Spieler aktiviert die Bereiche des Standorts, auf dem sich seine Hauptfigur befindet.

Bereich – Standorterkundung

Der Spieler dreht die oberste Karte vom Abhebestapel oder verwendet seine zweite, nicht gespielte Karte und nimmt sich Ressourcen entsprechend der Farbe der umgedrehten Karte.


Bereich – Einkauf am Standort

Der Spieler kauft für seine Moneten verschiedene Ressourcen, je nach Standort. Der Wert links vom Pfeil bestimmt den Preis der rechts abgebildeten Ressource, die er nach dem Bezahlen erhält.

Bereich – Challenge ausrufen Seite 11

Der Spieler fordert alle Spieler am gleichen Standort zum Spiel um Ressourcen heraus. Gleichzeitig erhält er die Baron-Bite-Karte.

VIDEO AUFNEHMEN

Der Spieler platziert bzw. rückt eine seiner Figuren für die Videoaufnahme in die Onlinezone  des Standorts, an dem sich seine Hauptfigur befindet.

BOOSTEN

Der Spieler kann beim Gewinn von Ressourcen durch die Verwendung der App in seinem Handy das 2-fache einer konkreten Ressource bekommen.

Autorenteam:
Martin Blažko, Juraj Falát,
Rudolf Vadovič

Illustrator:
Rastislav Polenkovič

Besonderer Dank gilt:
Familie Đurić,
Team von Ludopolis s. r. o.

(C) Copyright Afinode s. r. o.
All rights reserved.
www.ifluenceland.com