

Armando Canales

THE COST



Spielanleitung



THE COST

Ein Spiel von Armando Canales
für 2 - 4 Spieler

INHALT

1. Einleitung	2
2. Spielmaterial.....	3
3. Spielvorbereitung	6
4. Spielablauf und allgemeine Konzepte	8
5. Spielende und Wertung.....	18

1. EINLEITUNG

Asbest und dessen Verwendung haben eine lange Geschichte. Als natürlich vorkommendes Mineral wurde Asbest einst für seine scheinbar wundersam widerstandsfähigen und verstärkenden Eigenschaften gefeiert, bevor es 1987 von der *Internationalen Agentur für Krebsforschung der Weltgesundheitsorganisation* als krebserregend eingestuft wurde.

Jedoch wurde Asbest noch bis 2011 in Kanada abgebaut und verwendet. Der Import von Asbest-beihaltenden Materialien wurde einige Jahre fortgesetzt, bis die Regierung von Kanada 2016 beschloss, Asbest und Asbest-beihaltende Materialien ab 2018 zu verbieten. Erst als ein generelles Verbot (das Ausnahmen beinhaltet) am 30. Dezember 2018 in Kraft trat, hat Kanada tatsächlich den Import, die Verwendung, den Verkauf oder Handel des Minerals oder mit dem Mineral hergestellte Produkte verboten.

Dieser seltsame Zwiespalt zwischen dem Anerkennen der schädlichen Effekte des Minerals und der Verlockung des möglichen Profits ist keinesfalls neu in der Industrie oder einzigartig bei Asbest. Als Spieleautoren und Spieler hat uns dies aber zum Nachdenken angeregt. Was uns wirklich die Augen geöffnet hat war die Tatsache, dass bei Beginn der Entwicklung dieses Spiels 2017 das kanadische Verbot immer noch nicht in Kraft getreten war und in den USA solch ein Bann noch nicht einmal existierte (auch noch nicht 2019). Dies ist keine „alte“ Geschichte wie der Bann von PCB oder DDT, sondern ein bis heute laufender Prozess an Verordnungen, Lobbyismus und Gesetzgebungen.

The Cost ist ein herausforderndes ökonomisches Spiel, das die Spieler in die Rolle von Firmen setzt, die in der Asbestindustrie tätig sind. Die Spieler versuchen, ein Vermögen in der Asbestindustrie anzuhäufen, in dem sie Asbest abbauen, verarbeiten und verschiffen, auch wenn dabei Arbeiter sterben können. Der Spieler, der am Ende das meiste Geld besitzt, ist der „Gewinner“.

Definition

Technisch gesprochen ist Asbest selbst kein Mineral. Stattdessen wird der Begriff einer Gruppe an Mineralen zugesprochen, deren Kristalle in faseriger Form vorkommen. Es entstammt aus metamorphem Gestein und findet sich auf jedem Kontinent rund um die Welt. Es ist widerstandsfähig gegenüber Hitze, Feuer und Elektrizität.

Es gibt sechs Asbest-Arten:

- Chrysotil, Weißasbest
- Anthrophyllit, Braunasbest
- Krokydololith, Blauasbest – am schädlichsten für Menschen
- Anthrophyllit
- Tremolit
- Aktinolith

Einige historische Fakten

- Zwischen 3000-2000 v. Chr. wurden ägyptische Pharaonen in Asbestkleidung gewickelt.
- Finnische Tontöpfe von 2500 v. Chr. beinhalten Asbestfasern, um sie vermutlich zu stabilisieren und feuerbeständig zu machen.
- 456 v.Chr. berichtet der griechische Historiker Herodot über die Verwendung von Asbestleinentüchern für Verbrennungen auf Scheiterhaufen.
- 1095 warfen Ritter im Ersten Kreuzzug in Asbestbeutel verpacktes brennendes Material über die Mauern von belagerten Städten.
- 1280 schrieb Marco Polo über mongolische Kleidung, die nicht brennen wollte und besuchte später eine chinesische Asbestmine.
- 1725 brachte Benjamin Franklin eine aus feuerfestem Asbest gefertigte Geldbörse nach England. Die Geldbörse ist nun Teil der Sammlung des Naturhistorischen Museums in London.

Gewöhnliche Produkte, die Asbest beinhalten oder beinhaltet haben:

Zement, Kabelisolierung, Dachziegel und Bodenbeläge, Wärmeisolierung, Auto- und Flugzeugkupplungen, Bremsplatten und -beläge, Schallschutzmaterial, feuerfeste Handschuhe, feuerabweisende Stoffe (wie Vorhänge und Decken), künstliche Asche und Glut in gasbetriebenen Feuerstellen.

Gesundheitsbeeinträchtigungen durch Kontakt mit Asbest

Zwischen dem Kontakt mit Asbest und der Diagnose vergeht eine lange Zeit, meist 10 bis 40 Jahre. Einige Gesundheitsbeeinträchtigungen sind:

- Asbestose, deren Folge eine dauerhaft geschädigte Lunge ist (eine Vernarbung des Lungengewebes)
- Lungenkrebs
- Mesotheliom, Krebs im Brustkorb und im Bindegewebe
- andere Formen des Krebs, unter anderem im Kehlkopf, Mundrachen, Magen und Darm und der Niere
- Pleuraplaque, durch die das Lungengewebe vernarbt
- kleine Pleuraergüsse (Ansammlung von Flüssigkeit um die Lunge)

The Cost wird über vier Spielrunden gespielt. Es ist jedoch möglich, dass das Spiel früher endet, wenn Gesundheits- und Sicherheitsvorschriften die Industrie stilllegen.

In jeder Runde wählen die Spieler für sich einen Staat, in dem sie agieren und ihre Aktionen ausführt. Die Wahl löst ein Ereignis aus und beeinflusst die Wirtschaft des Staates. Die Spieler nutzen ein innovatives System, das ihnen drei Aktionen für die Runde zuweist. Sie können Minen und Mühlen bauen, staatliche Subventionen erhalten, sowie Schienen und Häfen errichten. Nachdem die Spieler diese Aktionen ausgeführt haben, dürfen sie Geld in Rohstoffe der verschiedenen Staaten umwandeln, wobei jeder Staat eigene Tauschwerte bietet. Danach nutzen die Spieler ihre Betriebe und Infrastruktur, um Asbest abzubauen und zu verarbeiten, und um es über Schienen und Häfen um die Welt zu transportieren. Die Spieler können dabei auch in ihre eigenen Firmen investieren, um sich Vorteile zu verschaffen.

Wenn die Spieler Asbest abbauen oder verarbeiten, müssen sie sich entscheiden, auf Kosten der Arbeiter schnell maximale Profite zu

erwirtschaften oder ihr hart erworbenes Vermögen zu opfern, um die Todeszahlen zu verringern und so die Industrie zu erhalten. Nachdem der gesamte Asbest in der Runde verkauft wurde, räumen die Spieler auf und bestimmen die neue Spielerreihenfolge entsprechend der Wünsche derjenigen, die auf schnelle Gewinne gesetzt haben.

The Cost gehört zum Genre der **Serious Games** – es ist ein Spiel, das zum Nachdenken anregt.

2. SPIELMATERIAL

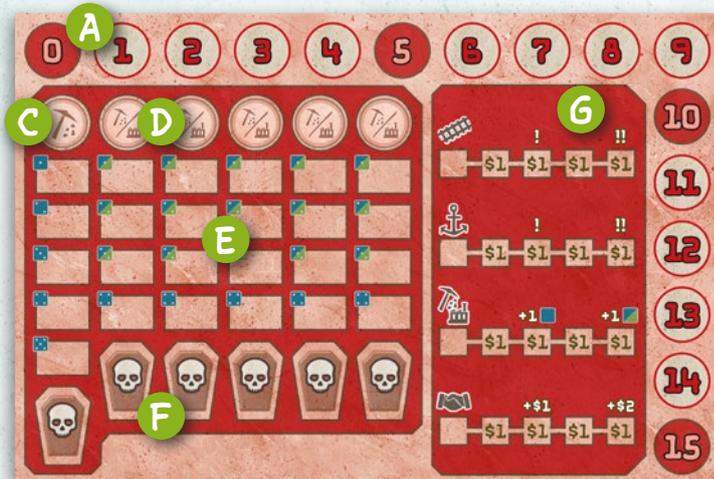
Jedes *The Cost*-Exemplar enthält:

- 4 Spielerpläne
- 4 Staaten (Papppläne)
- 1 Aktionsplan
- 12 blaue Rohasbestwürfel
- 12 grüne Würfel „raffinierter Asbest“
- 60 Münzen in 4 Werten (1, 5, 10, 20)
- 50 orange Arbeiter
- 4 Spielermarker (je 1 in 4 Spielerfarben)
- 16 rote politisches Klima-Marker
- 16 blaue politisches Klima-Marker
- 4 graue politisches Klima-Anzeiger
- 16 Investitionsanzeiger (je 4 in 4 Spielerfarben)
- 1 grauer Schwellenmarkt-Anzeiger
- 4 graue Nachfrageanzeiger
- 32 nationale Plättchen (8 Häfen, 24 Schienen)
- 6 Aktionsplättchen (2 Minenaktionen, 2 Schienenaktionen, 1 Mühlenaktion, 1 Hafenaaktion)
- 4 Sätze mit Spielerplättchen, je 32 Stück (4 Rohstoffanzeiger, 12 Schienen, 6 Minen, 5 Mühlen, 5 Häfen)
- 4 Sätze mit Länderplättchen, je 13 Stück (7 Minen/Mühlen, 6 Ereignisse: 3 Schienen, 2 Häfen, 1 Unterstützung)
- 8 Spielhilfen (Deutsch und Englisch)
- 2 Spielanleitungen (Deutsch und Englisch)



Die Spielerpläne

Jeder Spieler bekommt einen eigenen **Spielerplan in *The Cost***. Am oberen und rechten Rand verläuft die Rohstoffleiste **A**, auf der während des Spiels die verfügbaren Rohstoffe der bis zu vier Staaten markiert werden. Die Spieler markieren die Anzahl an Rohstoffen mit den **Rohstoffanzeigern B** der Staaten (die jeweils deren Anfangsbuchstaben zeigen). Besitzt ein Spieler mehr als 15 Rohstoffe eines Staats, dreht er den Anzeiger auf die Seite mit dem „+“ **U**.



Auf der linken Seite befindet sich der Bereich der **Minen und Mühlen C**. Die Spieler können während des Spiels bis zu sechs **Minen**, fünf **Mühlen** oder eine beliebige Mischung an **Minen und Mühlen** betreiben. Oben in jeder Spalte platzieren sie die **Minen- und Mühlenplättchen** der verschiedenen Staaten **D**, darunter die **Arbeiter**, die in den **Minen und Mühlen** arbeiten **E**, und ganz unten begraben sie **verstorbene Arbeiter F**.

Rechts vom Bereich der **Minen und Mühlen** befindet sich der **Investitionsbereich G**. Jeder Spieler kann auf vier verschiedene Arten investieren: in **Schienen**, in **Häfen**, in **Minen/ Mühlen** und in den **Schwellenmarkt**. Auf den vier **Leisten** zeigen **Investitionsanzeiger H** den Fortschritt der **Investitionen** der Spieler an.



Die Staaten im Spiel

Es gibt vier **Staaten** in *The Cost*. Jeder Plan stellt einen anderen Staat dar. Pro Spieler wird ein Plan verwendet; somit wird bei 4 Spielern mit allen vier Plänen gespielt, bei 3 Spielern mit drei und bei 2 Spielern nur mit zwei Plänen.

Im unteren Bereich werden die „Felder“ des Staats gezeigt, mit **Hafendreiecken A**, **Schienendreiecken B**, **Industriegeländen C** und dem heimischen **Asbestmarkt D**. Zu Beginn des Spiels werden sieben **Minen/Mühlenplättchen E** des Staats auf die entsprechend nummerierten Felder gelegt, zusammen mit **blauen und roten Markern für das politische Klima F**.



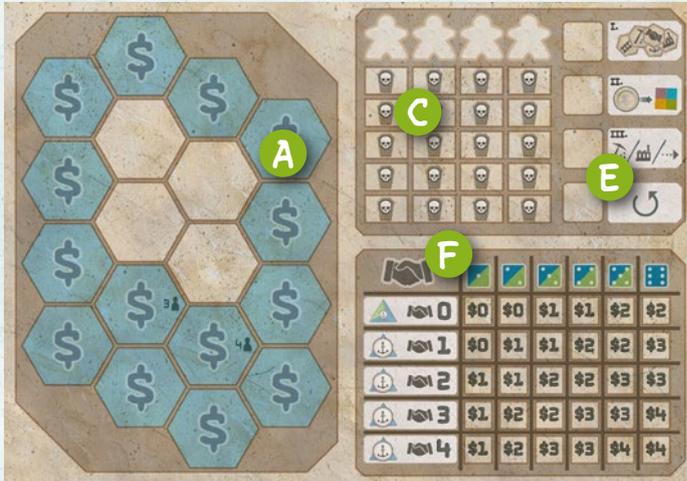
Oben links befinden sich die **Tauschwertleiste G** mit den sechs **Ereignisplättchen H** und die **Nachfrageleiste I** mit dem **Nachfrageanzeiger J**.

Rechts befindet sich die **Übersicht des politischen Klimas K** des Staats. Hier markiert der **Anzeiger des politischen Klimas L** auf den beiden Spalten die **aktiven Effekte**. Zudem liegen die **Marker des politischen Klimas** auf dem **Lagerplatz** unterhalb der Spalten (wenn diese von den **Industriegeländen** entfernt wurden).



Der Aktionsplan

Der **Aktionsplan** besteht aus drei verschiedenen Bereichen. Links befindet sich der Aktionsbereich **A**. Hier planen die Spieler ihre Aktionen, die sie später ausführen werden. Die sechs **Aktionsplättchen** **B** werden auf die vier inneren Sechseckfelder und die beiden Sechseckfelder mit den kleinen Markierungen **3** (bei 3 Spielern) und **4** (bei 4 Spielern) gelegt.



Oben rechts befindet sich der Bereich der Spielerreihenfolge **C**. Die Spieler markieren die Reihenfolge mit ihren **Spielermarkern** **D** und die aktuelle Spielrunde mit einem der Würfel auf der Phasenleiste **E**.

Unten rechts befindet sich der Schwellenmarkt **F**. Hier können die Spieler immer Roh- und raffinierten Asbest verkaufen. Der **Schwellenmarkt-Anzeiger** **G** zeigt die aktuelle wirtschaftliche Lage des Markts an.

RÜCKSEITE



Die Sätze der Spielerplättchen & die Spielhilfen

Zusätzlich zu den Rohstoffanzeigern bekommt jeder Spieler einen Satz mit 28 **Spielerplättchen**: 12 Schienen **A**, sechs Minen **B**, fünf Mühlen **C** und fünf Häfen **D** in ihrer Spielerfarbe. Nur die Minen haben eine eigene Rückseite **E**. Zusätzlich erhält jeder Spieler eine **Spielhilfe** **F**. Darauf werden zur Erinnerung der Spielablauf und weitere wichtige Informationen aufgelistet.



RÜCKSEITE

Die Würfel

The Cost beinhaltet 24 **Asbestwürfel**: blauen Rohasbest und grünen raffinierten Asbest.



Das Geld

Das Spiel beinhaltet 60 **Münzen** in vier Werten (1, 5, 10, 20). Die Spieler erhalten Geld aus dem Vorrat und zahlen alle Geldbeträge immer in den Vorrat zurück. Sie können Geld für die Rohstoffe der vier Staaten ausgeben; Geld bestimmt aber auch den Sieger des Spiels. Die Spieler bezahlen sich niemals gegenseitig und dürfen während des Spiels auch nicht miteinander mit Geld oder Rohstoffen handeln.



Die Arbeiter

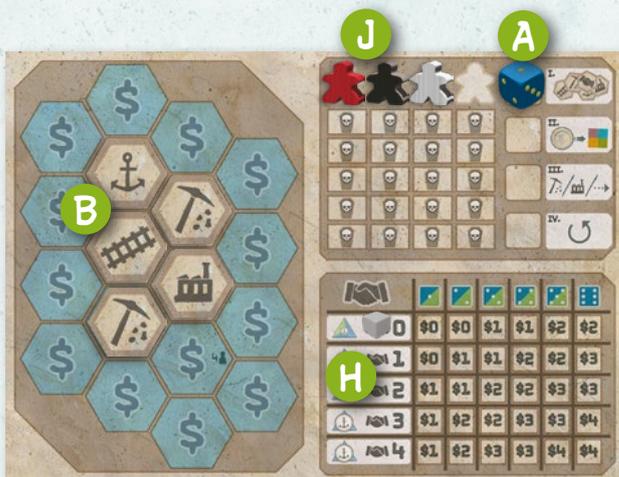
Die **Arbeiter** arbeiten in den Minen und Mühlen der Spieler und werden dazu auf die Spielerpläne gestellt. Es gibt 50 Arbeiter in *The Cost*.



Nationale Plättchen

Müssen die Spieler nicht von ihnen kontrollierte **nationale Häfen** **A** und **nationale Schienen** **B** auf den Plänen der Staaten platzieren, verwenden sie diese Plättchen.





3. SPIELVORBEREITUNG

- A** Ein Spieler legt den **Aktionsplan** bereit. Er legt einen beliebigen **Würfel** auf das oberste Feld der Phasenleiste, so dass er die „1“ für die erste Spielrunde anzeigt. *Dieser Würfel zeigt immer die aktuelle Spielrunde an.*
- B** Ein Spieler mischt die **Aktionsplättchen** verdeckt und legt sie wie folgt in zufälliger Reihenfolge offen auf die Aktionsfelder:
- Bei 2 Spielern entfernt er zunächst eine **Minenaktion** und eine **Schienenaktion**. Er legt die Plättchen auf die vier „leeren“ inneren Sechseckfelder.
 - Bei 3 Spielern entfernt er zunächst eine **Schienenaktion**. Er legt die Plättchen auf die vier „leeren“ inneren Sechseckfelder und das „\$“-Feld mit der Markierung **3**.
 - Bei 4 Spielern legt er die Plättchen auf die vier „leeren“ inneren Sechseckfelder und die beiden „\$“-Felder mit den Markierungen **3** und **4**.
- Nicht genutzte Aktionsplättchen werden in die Schachtel zurückgelegt.

- C** Die Spielerzahl bestimmt die Anzahl an **Staaten** im Spiel. Bei 4 Spielern werden alle vier Pläne verwendet. Bei 3 Spielern werden nur drei Pläne verwendet; bei 2 Spielern nur zwei. Die Spieler suchen sich die Staaten entweder aus oder ziehen sie zufällig. Nicht genutzte Pläne werden in die Schachtel zurückgelegt.
- D** Jeder Staat hat seine eigene Farbe. Ein Spieler nimmt für jeden verwendeten Staat die farblich zugehörigen beidseitigen **Minen/Mühlenplättchen**. Er legt sie entsprechend der Nummern (1-7) auf die passenden Industriegelände. Es spielt keine Rolle, welche Seite der Plättchen offen ausliegt.
- E** Ein Spieler nimmt für jeden verwendeten Staat die sechs **Ereignisplättchen**. Er mischt die verdeckten Plättchen eines Staats und legt sie dann in zufälliger Reihenfolge von rechts nach links offen auf die Felder der Tauschwertleiste. Auf jedem Staat bleibt danach das linke Feld der Leiste frei, so dass dessen Zahl sichtbar ist.
- A** Ein Spieler nimmt pro verwendetem Staat je vier blaue und rote **politische Klima-Marker** und mischt sie in der Hand. Er legt je einen Marker in zufälliger Reihenfolge auf die **Minen/Mühlenplättchen** des Staats. Der Spieler legt den übriggebliebenen Marker auf den Lagerplatz der Übersicht des politischen Klimas. Er legt den Anzeiger des politischen Klimas auf das unterste Feld der Leiste, deren Farbe mit der des Markers auf dem Lagerplatz übereinstimmt. Der dazugehörige Effekt des politischen Klimas ist zu Spielbeginn in dem Staat aktiv.
- G** Ein Spieler legt die **Nachfrageanzeiger** für jeden verwendeten Staat auf das linke Feld der Nachfrageleiste.
- H** Ein Spieler legt den **Schwellenmarkt-Anzeiger** auf das Feld „0“ des Schwellenmarkts.
- I** Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt den **Spielerplan** und alle Plättchen und Marker dieser Farbe. Er legt alle **Schienen-, Minen-, Mühlen- und Hafentplättchen** neben seinen Spielerplan. Jeder Spieler legt die **Rohstoffanzeiger** der verwendeten Staaten auf das Feld „0“ der Rohstoffleiste. Die nicht genutzten Rohstoffanzeiger werden in die Schachtel zurückgelegt. Dann legt jeder Spieler die **Investitionsanzeiger** auf die vier linken Felder der Leisten des Investitionsbereichs. Abschließend bekommt jeder Spieler **\$2 als Startgeld**.
- J** Ein Spieler nimmt alle **Spielermarker** und mischt sie in der Hand. Er legt sie in zufälliger Reihenfolge von links nach rechts auf die Felder der Spielerreihenfolge und legt damit die Reihenfolge für die erste Spielrunde fest.
- K** Die Spieler legen die übrigen **Würfel, Münzen, Arbeiter** und **nationalen Schienen & Hafentplättchen** in separaten Haufen als Vorrat bereit. Alle Spielmaterialien, mit Ausnahme der **Minen** und **Mühlen** der Spieler, sind nicht limitiert. Werden im seltenen Fall mehr Teile benötigt als dem Spiel beiliegen, müssen vorübergehend andere Dinge als Ersatz genommen werden.
- L** *The Cost* kann nun beginnen!

4. SPIELABLAUF UND ALLGEMEINE KONZEPTE

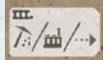
Eine Partie *The Cost* läuft über vier Spielrunden. Jede Spielrunde besteht aus vier Phasen:



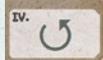
Phase 1: Aktionen wählen



Phase 2: Geld in Rohstoffe umwandeln



Phase 3: Asbest abbauen, verarbeiten oder transportieren / Investieren oder passen



Phase 4: Aufräumen

In der vorgegebenen Spielerreihenfolge führen die Spieler eine Phase nach der anderen aus.

Nachdem die Spieler das **Aufräumen** beendet haben, beginnen sie eine neue Spielrunde. Nach vier Spielrunden endet das Spiel und der Gewinner wird bestimmt. In seltenen Fällen endet das Spiel vorzeitig, falls alle Staaten den Asbesthandel aufgrund zu hoher Todeszahlen innerhalb ihrer Grenzen verbieten. Siehe dazu **Die Nachfrageleiste** weiter unten.

Zunächst werden zwei wichtige allgemeine Konzepte in *The Cost* erklärt: das *politische Klima* und die *Nachfrageleiste* der Staaten.



Politisches Klima

Der durch Spieleraktionen ausgeführte Bau von Asbest-Minen und -Mühlen hat Auswirkungen auf das politische Klima eines Staats. Alle Änderungen des politischen Klimas treten sofort in Kraft oder enden unmittelbar, wenn das politische Klima bestimmt wird.

Das politische Klima jedes Staats wird auf der dazugehörigen Übersicht markiert. Es sind *entweder* Effekte der linken *oder* der rechten Spalte aktiv, niemals von beiden gleichzeitig. Innerhalb einer Spalte sind immer alle Effekte der Felder aktiv, *die vom Anzeiger markiert werden und darunter liegen*. Es ist möglich, dass in einem Staat vorübergehend keine Effekte aktiv sind und der Anzeiger auf dem Lagerplatz unterhalb der beiden Spalten liegt. Alle Staaten beginnen das Spiel mit je einem aktiven Effekt, wie in der Spielvorbereitung beschrieben.

Die verschiedenen Effekte des politischen Klimas werden jeweils in den Kapiteln der betroffenen Aktionen beschrieben.

Beispiel: Wie durch den Anzeiger des politischen Klimas markiert, können die Spieler die beiden Effekte **Zusätzliche Rohstoffe** (1) und **Hoher Bedarf beim Asbestabbau** (2) in der roten Spalte nutzen.



Die Nachfrageleiste



Die Nachfrageleiste jedes Staats dient verschiedenen Zwecken.

Auf der Leiste wird die Nachfrage an grünen raffinierten Asbestwürfeln im Staat angezeigt. Die sichtbare Zahl *direkt rechts* vom Nachfrageanzeiger zeigt den maximalen Wert an. Werden grüne raffinierte Asbestwürfel an den Staat verkauft, legen die Spieler die Würfel auf die Felder der Nachfrageleiste - beginnend mit Feld „1“ und weiter mit Feld „2“ usw. Wird ein Würfel auf das Feld direkt rechts neben dem Nachfrageanzeiger gelegt, ist die Nachfrage für diese Runde gedeckt und der Staat kauft vorerst keinen raffinierten Asbest mehr ein. Die Spieler entfernen verkaufte Asbestwürfel auf der Nachfrageleiste während des Aufräumens in Phase 4, so dass sie in der folgenden Runde voraussichtlich erneut Asbest an den Staat verkaufen können.

Jedes Mal, wenn ein Arbeiter im Staat stirbt, müssen die Spieler den Nachfrageanzeiger ein Feld nach rechts versetzen. Auf diese Weise wird die Nachfrage in dem Staat sofort *dauerhaft* gesenkt. Erreicht der Nachfrageanzeiger ein Feld mit einem bereits gelieferten Asbestwürfel, hat das keine Auswirkungen auf dem bereits stattgefundenen Verkauf.



Steigt die Anzahl an Todesfällen, hat dies jedoch weitere Konsequenzen. Sinkt die Nachfrage auf 0 (wenn der Nachfrageanzeiger das Feld „1“ auf der Leiste erreicht), wird der Staat keinen weiteren raffinierten Asbest kaufen und keine weiteren Subventionen an die Spieler ausgeben (Geld oder Rohstoffe). Sollte ein Spieler eine Subventionsaktion für den Staat erhalten, muss er entweder durch das Zahlen von \$3 eine andere Aktion nutzen oder er muss auf die Aktion verzichten.

Erreicht der Nachfrageanzeiger Feld „0“ der Leiste, erkennt der Staat den hohen Preis („*The Cost*“) und verbietet sofort den Handel mit Asbest innerhalb seiner Grenzen. Der Plan des Staats und alle Holzteile darauf werden aus dem Spiel entfernt und zusammen mit den Minen und Mühlen der Spieler auf dem Plan zurück in die Schachtel gelegt. Die Spieler legen die nationalen Schienen und Häfen wieder in den Vorrat und ihre Schienen und Häfen neben die Spielerpläne. Abschließend entfernen sie auch alle nummerierten Minen/Mühlenplättchen des Staats von ihren Plänen. Sie legen die lebenden Arbeiter aus den jeweiligen Spalten zurück in den Vorrat, behalten aber die toten Arbeiter bis zum Ende des Spiels neben ihrem Spielerplan. Die Spieler müssen sich im weiteren Spiel auf die übrigen Staaten beschränken, dürfen aber die geleerten Spalten auf ihren Spielerplänen bei Bedarf für neue Minen oder Mühlen verwenden.

Verursachen die Spieler viele Todesfälle in ihren Minen und Mühlen und verbieten somit alle Staaten den Asbesthandel, endet das Spiel vorzeitig.

Beispiel: In Pecora haben die Spieler beim Abbau und der Verarbeitung des Asbests bereits zwei Arbeiter sterben lassen (A). Ein Spieler hat einen grünen raffinierten Asbestwürfel an Pecora verkauft (B), so dass ohne weiteren Todesfall die Spieler in dieser Spielrunde noch zwei weitere grüne raffinierte Asbestwürfel an Pecora verkaufen dürfen.



Phase 1: Aktionen wählen



In dieser Phase führen die Spieler in Reihenfolge in einem Staat ihrer Wahl je ein Ereignis aus und dürfen dann bis zu drei Aktionen ausführen.

Zuerst wählt der Spieler einen Staat. Er nimmt dort das auf der Tauschwertleiste am weitesten links liegende Ereignisplättchen.

Anmerkung: Wurden bereits alle Ereignisplättchen des Staats genommen, darf der Spieler trotzdem den Staat wählen. Er nimmt dann ein beliebiges Plättchen aus dem Vorrat als Ersatz und führt später kein Ereignis im Staat aus.

A) DREI AKTIONEN AUSWÄHLEN

Der Staat mit dem gewählten Ereignisplättchen gilt nun als aktiver Staat. Der Spieler legt das Ereignisplättchen auf eine leere Ecke mit drei verbundenen Aktionsfeldern auf dem Aktionsplan, so dass es drei Aktionssymbole teilweise abdeckt. Die Spieler dürfen ein Ereignisplättchen niemals auf ein anderes Plättchen legen. Sie lassen die gespielten Ereignisplättchen bis zum Ende des Spiels auf dem Aktionsplan liegen, so dass sie die weitere Auswahl der Spieler beschränken. Bei 2 oder 3 Spielern gibt es einige Ecken mit drei Subventionsaktionen. Die Spieler dürfen diese Felder nicht wählen.

Beispiel: Marion wählt Rutland und nimmt das Plättchen für den Bau von nationalen Schienen **A**.

Sie legt das Plättchen auf eine Ecke des Aktionsplans, so dass sie die Aktionen zum Bau einer Mine, den Bau von Schienen und für Subventionen bekommt **B**. Da Marion, Angelika und Nicole zu dritt spielen, darf keiner von ihnen die Ecken mit drei Subventionsaktionen wählen **C**.



Offene und bebaute Dreiecke: In allen vier Staaten werden die Spieler nationale Schienen und Häfen sowie ihre eigenen Schienen, Häfen, Minen und Mühlen bauen. Um diese Plättchen zu bauen, müssen die Spieler normalerweise offene Felder wählen. Als *offen* gelten die Dreiecke in einem Staat, auf denen keine Plättchen der Spieler (Mine, Mühle, Schiene oder Hafen) oder keine nationalen Plättchen liegen (Schiene oder Hafen) und auch nicht das Dreieck mit dem heimischen Markt. Die von 1 bis 7 nummerierten Minen/Mühlenplättchen der Staaten, die zu Spielbeginn auf den Industriegeländen gelegt werden, sind nur Platzhalter und gelten nicht als gebaute Minen oder Mühlen! Sobald ein Plättchen eines Spielers oder ein nationales Plättchen auf ein Dreieck gelegt wurde, gilt das Dreieck als *bebaut*.

Beispiel: In UGL liegen bereits zwei nationale Schienen **A** und Nicles Mine **B**. Alle anderen Dreiecke gelten noch als offen, inklusive der Industriegelände mit den nummerierten Minen/Mühlenplättchen von UGL **C**.



B) DAS EREIGNIS AUSFÜHREN

Nun führt der Spieler das Ereignis des Plättchens im gewählten Staat aus. Kann der Spieler das komplette Ereignis nicht ausführen, da nicht mehr genug offene Dreiecke im Staat verfügbar sind, legt er so viele Plättchen wie möglich. Nur wenn er gar keine Plättchen legen kann, lässt er das Ereignis aus.

BAU VON NATIONALEN SCHIENEN (dieses Plättchen gibt es dreimal pro Staat): Der Spieler legt zwei graue nationale Schienenplättchen auf offene Schienendreiecke im aktiven Staat. Alternativ darf der Spieler ein nationales Schienenplättchen auf ein offenes Industriegelände des Staats legen. In diesem Fall entfernt der Spieler das nummerierte Minen/Mühlenplättchen und den darauf liegenden Marker des politischen Klimas und legt diese zurück in die Schachtel; sie werden im laufenden Spiel nicht mehr benötigt.

Effekt des politischen Klimas:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler die folgende Wahl:



Effektive Infrastruktur: Wenn der Spieler eine nationale Schiene auf ein offenes Industriegelände des Staats legt, darf er eine weitere Schiene auf ein offenes Schienendreieck oder Industriegelände des Staats legen.

Beispiel: Als Marion das Ereignis ausführt **A**, legt sie zwei nationale Schienenplättchen in Rutland **B**.



BAU EINES NATIONALEN HAFENS (dieses Plättchen gibt es zweimal pro Staat): Der Spieler legt ein graues nationales Hafenplättchen auf ein offenes Hafendreieck im aktiven Staat.

UNTERSTÜTZUNG DES SCHWELLENMARKTS (dieses Plättchen gibt es einmal pro Staat): Der Spieler versetzt den Schwellenmarkt-Anzeiger auf der Tabelle des Schwellenmarkts um eine Reihe nach unten. Auf diese Weise erhöhen sich die Zahlungen für Lieferungen an den Schwellenmarkt.

Beispiel: Nicole hat Pecora gewählt und das Ereignisplättchen Unterstützung des Schwellenmarkts auf den Aktionsplan gelegt. Sie versetzt den Schwellenmarkt-Anzeiger auf die zweite Reihe der Tabelle.

	0	\$0	\$0	\$1	\$1	\$2	\$2
	1	\$0	\$1	\$1	\$2	\$2	\$3
	2	\$1	\$1	\$2	\$2	\$3	\$3
	3	\$1	\$2	\$2	\$3	\$3	\$4
	4	\$1	\$2	\$3	\$3	\$4	\$4

Beispiel: Als Subvention wählt Marion in Rutland Rohstoffe **A**. Leider ist der Effekt der zusätzlichen Rohstoffe nicht aktiv **B**, so dass sie 3 Rutland-Rohstoffe erhält **C**. Marion versetzt ihren Rutland-Rohstoffanzeiger auf das Feld „3“ **D**.



C) AKTIONEN AUSFÜHREN

Nachdem er das Ereignis ausgeführt hat, darf der Spieler nach eigener Wahl alle, einige oder auch keine der drei mit dem Ereignisplättchen markierten Aktionen ausführen. Er darf pro markiertem Aktionssymbol jede Aktion nur einmal ausführen. Nur wenn er ein Symbol mehrfach gewählt hat *oder durch Bezahlen ändert* (siehe unten), darf er eine bestimmte Aktion wiederholen. **Der Spieler darf die Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.** Die Auswirkungen einer Aktion treten umgehend in Kraft und können somit die weiteren Aktionen des Spielers im selben Zug beeinflussen.

Anmerkung: Der Spieler darf \$3 zahlen, um eine gewählte Aktion in eine andere gewünschte Aktion zu ändern. Er muss die neue Aktion weiterhin im aktiven Staat ausführen. Der Spieler darf auf diese Weise jede der drei gewählten Aktionen für \$3 ändern.

Die folgenden fünf Aktionen stehen zur Wahl.

SUBVENTION: Der Spieler nimmt entweder \$1 aus dem Vorrat *oder* erhält Rohstoffe des aktiven Staats. Die Anzahl an Rohstoffen entspricht dem aktuellen *Tauschwert* des aktiven Staats. Dies ist die sichtbare Zahl direkt links vom am weitesten links liegenden Ereignisplättchen oder die letzte Zahl der Leiste, wenn keine Ereignisplättchen mehr auf der Leiste liegen. Der Spieler markiert die Anzahl an Rohstoffen auf seinem Spielerplan mit dem Rohstoffanzeiger des aktiven Staats.

Anmerkung: Wenn, wie oben für die Nachfrageleiste erklärt, ein Staat keine weiteren Subventionen an die Spieler ausgibt, bekommt der Spieler auch keine Subventionen mehr, wenn er für \$3 eine der anderen Aktionen in Subvention ändert.

Effekt des politischen Klimas:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler die folgende Wahl:



Zusätzliche Rohstoffe: Wenn der Spieler dank der Subvention im Staat Rohstoffe erhält, verdoppelt er die Anzahl an Rohstoffen.

Abbau und Verarbeitung von Asbest

Nach dem Abbau der Mineralvorkommen, für gewöhnlich durch Tagebau, müssen die Asbestfasern vom Erz extrahiert werden. Normalerweise beträgt der Asbestanteil nur 10% des abgebauten Erzes. Die Trennung der Fasern durch den Raffinierungsprozess wird Trockenvermahlung genannt. Es bedarf mehrerer Schritte, in denen das Erz vorsichtig aufgebrochen und das Asbest daraus befreit wird.

In *The Cost* werden Minen verwendet, um Rohasbest (blaue Würfel) abzubauen, um es entweder direkt zu verkaufen oder in Mühlen weiterzuverarbeiten. Jede Mine darf pro Spielrunde nur einmal verwendet werden.

Die Mühlen werden dazu verwendet, um Rohasbest in raffinierten Asbest (grüne Würfel) zu verarbeiten, um den Profit zu erhöhen. Jede Mühle darf mehrmals in einer Spielrunde verwendet werden.

BAU EINER MINE: Mit dieser Aktion baut der Spieler eine Mine im aktiven Staat.

1. Zuerst muss der Spieler die neue Mine bezahlen. Eine Mine kostet 2 Rohstoffe des aktiven Staats. Diese Kosten werden auf 1 Rohstoff reduziert, wenn es die *erste* Mine des Spielers im laufenden Spiel ist.
2. Nachdem der Spieler die Kosten bezahlt und den Rohstoffanzeiger auf seinem Spielerplan entsprechend angepasst hat, wählt er im aktiven Staat zum Bau seiner Mine ein *offenes Industriegelände*. Der Spieler nimmt das nummerierte Minen/Mühlenplättchen des Staats vom Dreieck und legt es mit der *Minenseite nach oben* auf eins der Felder in seinem Bereich für Minen und Mühlen. Baut der Spieler seine erste Mine des Spiels, legt er das nummerierte Plättchen in die erste Spalte, ansonsten in eine beliebige andere Spalte. *Der Spieler nutzt die erste Spalte nur für seine erste Mine des Spiels.*

3. Der Spieler legt den Marker für das politische Klima, der auf dem nummerierten Minen/Mühlenplättchen lag, auf den Lagerplatz der Übersicht des politischen Klimas des Staats. Das politische Klima wird sofort wie folgt angepasst:

- Liegen sowohl rote und blaue Marker auf dem Lagerplatz, entfernt der Spieler diese Marker im Verhältnis von 1:1 und legt jedes Paar mit einem roten und einem blauen Marker zurück in die Schachtel. Auf diese Weise liegen immer nur Marker einer Farbe auf dem Lagerplatz.
- Abhängig von der Farbe und der Anzahl an Markern versetzt der Spieler den Anzeiger des politischen Klimas in der farblich passenden Spalte auf das entsprechend nummerierte Feld. Liegen keine Marker auf dem Lagerplatz, legt der Spieler den Anzeiger des politischen Klimas vorübergehend auf den Lagerplatz.
- Es sind nun *alle* Effekte des politischen Klimas des Staates aktiv, die in der Spalte des Anzeigers liegen, beginnend mit dem Feld des Anzeigers und allen darunter liegenden Feldern. Liegt der Anzeiger auf dem Lagerplatz, sind vorübergehend keine Effekte des politischen Klimas aktiv.

4. In jeder Mine darf nur eine bestimmte Anzahl an Arbeitern arbeiten. Zu Beginn des Spiels liegt das Beschäftigungslimit jeder Mine bei drei Arbeitern. Dieses Limit kann auf vier Arbeiter ansteigen, wenn der unten genannte Effekt des politischen Klimas aktiv wird.

Nun stellt der Spieler Arbeiter für die neue Mine ein und stellt sie auf die Felder unterhalb des Minenplättchens. Er muss mindestens einen Arbeiter einstellen, darf aber entsprechend des Beschäftigungslimits bis zu drei Arbeiter einstellen. **Das Einstellen von Arbeitern ist kostenlos.**

Ausnahme: Für die erste gebaute Mine des Spielers gilt ein Beschäftigungslimit von vier Arbeitern, solange diese in Betrieb ist. Die erste Spalte besitzt dafür ein zusätzliches Feld. Sollte diese Mine im Laufe des Spiels entfernt werden, wenn der entsprechende Staat den Asbesthandel verbietet, darf der Spieler die erste Spalte für eine weitere Mine verwenden. Diese Mine kostet erneut 2 Rohstoffe und für sie gilt das geringere Beschäftigungslimit aller Minen.

Anmerkung: In allen Minen des Spielers muss immer mindestens ein lebender Arbeiter sein, nachdem er die Möglichkeit für Einstellungen hatte.

Effekt des politischen Klimas:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler die folgende Wahl:



Hoher Bedarf für Asbestabbau: Das Beschäftigungslimit für Minen steigt im Staat auf vier Arbeiter (bzw. auf fünf Arbeiter für die erste Mine des Spielers).

Anmerkung: Außer durch den Tod eines Arbeiters darf der Spieler keine lebenden Arbeiter aus einer Mine entfernen. Stellt er aufgrund des erhöhten Beschäftigungslimits vier Arbeiter ein, bedeutet das aber auch, dass er den überzähligen Arbeiter nicht abgeben muss, wenn das Beschäftigungslimit wieder auf drei Arbeiter sinkt.

5. Der Spieler legt eins seiner Minenplättchen mit der aktiven Seite nach oben auf das gewählte Industriegelände des aktiven Staats . Dieses Dreieck beinhaltet nun die Mine des Spielers.

Beispiel: 1. Marion baut eine Mine in Rutland **A**. Da es ihre erste Mine des Spiels ist, zahlt sie nur 1 ihrer Rutland-Rohstoffe **B**. 2. Marion wählt das Industriegelände „5“ und legt das Minen/Mühlenplättchen „5“ des Staats mit der Minenseite nach oben auf ihre erste Minenspalte **C**. 3. Marion legt den blauen Marker für das politische Klima auf den Lagerplatz **D** und versetzt den Anzeiger ein Feld nach oben **E**, so dass nun die beiden Effekte „1“ und „2“ aktiv sind. 4. Sie stellt drei Arbeiter ein (auch wenn das Beschäftigungslimit für die erste Mine vier Arbeiter erlaubt) und stellt sie auf die Felder unterhalb der Mine **F**. 5. Schließlich legt Marion eins ihrer roten Minenplättchen auf das Industriegelände **G**.



BAU EINER MÜHLE: Mit dieser Aktion baut der Spieler eine Mühle im aktiven Staat.

1. Zuerst muss der Spieler die neue Mühle bezahlen. Eine Mühle kostet 4 Rohstoffe des aktiven Staats.

2. Nachdem der Spieler die Kosten bezahlt und den Rohstoffanzeiger auf seinem Spielerplan entsprechend angepasst hat, wählt er im aktiven Staat ein *offenes* Industriegelände zum Bau seiner Mühle. Der Spieler nimmt das nummerierte Minen/Mühlenplättchen des Staats vom Dreieck und legt es mit der *Mühlenseite* nach oben auf eins der Felder in seinem Minen und Mühlen-Bereich.

3. Der Spieler legt den Marker des politischen Klimas, der auf dem nummerierten Minen/Mühlenplättchen lag, auf den Lagerplatz der Übersicht des politischen Klimas des Staats. Das politische Klima wird sofort angepasst (siehe Schritt 3 oben beim Bau einer Mine).

4. Wie in den Minen darf auch in den Mühlen nur eine bestimmte Anzahl an Arbeitern arbeiten. Zu Spielbeginn gilt für Mühlen ein Beschäftigungslimit von zwei Arbeitern. Der Spieler stellt nun Arbeiter in der neuen Mühle ein und stellt sie auf die Felder unterhalb des Mühlenplättchens. Er muss mindestens einen Arbeiter einstellen, darf aber entsprechend des Beschäftigungslimits auch zwei Arbeiter einstellen. **Das Einstellen von Arbeitern ist kostenlos.**

Anmerkung: In allen Mühlen des Spielers muss immer mindestens ein lebender Arbeiter sein, nachdem er die Möglichkeit für Einstellungen hatte.

Effekt des politischen Klimas:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler die folgende Wahl:



Hoher Bedarf für Asbestverarbeitung: Das Beschäftigungslimit für Mühlen steigt im Staat auf drei Arbeiter.

Anmerkung: Wie für Minen gilt auch für Mühlen, dass der Spieler überzählige Arbeiter nicht abgeben muss, wenn das Beschäftigungslimit wieder auf zwei Arbeiter sinkt.

5. Der Spieler legt eins seiner Mühlenplättchen auf das gewählte Industriegelände des aktiven Staats. Dieses Dreieck beinhaltet nun die Mühle des Spielers.

BAU VON SCHIENEN: Der Spieler legt zwei eigene Schienenplättchen auf offene Schienendreiecke im aktiven Staat. Alternativ darf der Spieler ein eigenes Schienenplättchen auf ein offenes Industriegelände des Staats legen. In diesem Fall entfernt der Spieler das nummerierte Minen/Mühlenplättchen und den darauf liegenden Marker des politischen Klimas und legt diese zurück in die Schachtel; sie werden im laufenden Spiel nicht mehr benötigt.

Effekt des politischen Klimas:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler folgende Wahl:



Effektive Infrastruktur: Wenn der Spieler eine eigene Schiene auf ein offenes Industriegelände des Staats legt, darf er eine weitere Schiene auf ein offenes Schienendreieck oder Industriegelände des Staats legen.



Privatisierung: Der Spieler darf nationale Schienen im Staat austauschen. Er entfernt die grauen Plättchen vom Spielplan und legt dort stattdessen seine Schienenplättchen.

Beispiel: Marion baut Schienen in Rutland. Sie legt zwei ihrer roten Schienenplättchen auf offene Dreiecke. Wäre der Privatisierungseffekt aktiv, hätte Marion auch eins oder beide nationale Schienenplättchen gegen eigene Plättchen austauschen dürfen.



BAU EINES HAFENS: Der Spieler legt ein eigenes Hafenplättchen auf ein offenes Hafendreieck im aktiven Staat.

Effekt des politischen Klimas:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler die folgende Wahl:



Privatisierung: Der Spieler darf einen nationalen Hafen im Staat austauschen. Er entfernt das graue Plättchen vom Spielplan und legt dort stattdessen eins seiner Hafenplättchen.

Nachdem der Spieler seine drei Aktionen ausgeführt hat, dreht er das Ereignisplättchen auf dem Aktionsplan auf die Rückseite. Nachdem alle Spieler in dieser Phase an die Reihe gekommen sind, setzen sie das Spiel mit der nächsten Phase fort.

Beispiel: Nachdem Marion ihre drei Aktionen ausgeführt hat, dreht sie das Ereignisplättchen auf dem Aktionsplan auf die Rückseite.



Phase 2: Geld in Rohstoffe umwandeln



In Reihenfolge hat jeder Spieler die Möglichkeit, Geld in Rohstoffe umzuwandeln.

Der Spieler darf Geld für eine Anzahl an Rohstoffen beliebiger Staaten eintauschen. Für je \$1 bekommt der Spieler eine Anzahl an Rohstoffen entsprechend des aktuellen Tauscherts des gewählten Staates (siehe oben bei Subvention).

Es gibt keine Beschränkung, wie oft der Spieler Geld in Rohstoffe umwandeln darf. Außerdem darf der Spieler Rohstoffe in jedem Staat umwandeln, bis er genügend Rohstoffe hat oder ihm das Geld ausgeht. Der Spieler muss kein Geld in Rohstoffe umwandeln.

Nachdem der Spieler an erster Stelle der Reihenfolge alle gewünschten Umwandlungen vollzogen hat, kommt der nächste Spieler an die Reihe usw. Nachdem alle Spieler einmal aktiv waren, setzen sie das Spiel mit der nächsten Phase fort.

Anmerkung: Die Spieler dürfen niemals Rohstoffe in Geld umwandeln.

Beispiel: Marion zahlt insgesamt \$3 **A**, um 4 UGL-Rohstoffe **B** für \$2 und 3 Pecora-Rohstoffe **C** für \$1 einzutauschen.



Phase 3: Asbest abbauen, verarbeiten oder transportieren / Investieren oder passen



Die Spieler führen in dieser Phase mehrere Aktionsrunden durch. Pro Aktionsrunde führt jeder Spieler in Reihenfolge eine Aktion aus.

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muss er, wenn möglich, eine der Aktionen *Asbest abbauen*, *verarbeiten* oder *transportieren* ausführen. Nur wenn ein Spieler weder *Asbest abbauen*, *verarbeiten* oder *transportieren* kann, darf er *investieren* oder muss er *passen*. Investiert oder passt der Spieler, muss er in einer folgenden Aktionsrunde aufgrund der Aktion eines Mitspielers eventuell wieder *Asbest verarbeiten* oder *transportieren*.

Phase 3 endet zu Beginn einer Aktionsrunde, wenn kein Spieler mehr *Asbest abbauen*, *verarbeiten* oder *transportieren* kann. Mit anderen Worten: Wenn alle Spieler - beginnend mit dem Spieler an erster Stelle der Reihenfolge - nur noch *investieren* dürfen, dann investiert niemand mehr, da die Phase nun endet.



INVESTIEREN ODER PASSEN

Kann der Spieler während einer Aktionsrunde keine der Aktionen *Asbest abbauen*, *verarbeiten* oder *transportieren* ausführen, darf er entweder *passen* oder in einen von vier Effekten *investieren*.

Anmerkung: Der Spieler muss eine der Aktionen *Asbest abbauen*, *verarbeiten* oder *transportieren* ausführen, wenn dies für ihn möglich ist.

Passt der Spieler, nimmt er weiterhin an den folgenden Aktionsrunden teil.

Um zu investieren, wählt der Spieler eine der vier Leisten in seinem Investitionsbereich. Er bezahlt entweder \$1 oder \$2, um auf der Leiste 1 oder 2 Felder vorwärts zu ziehen.

Erreicht einer der Marker das zweite \$1-Feld seiner Leiste, erhält der Spieler einen dauerhaften Investitionseffekt. Erreicht der Marker das vierte \$1-Feld der Leiste, erhält der Spieler stattdessen den zweiten (besseren) Investitionseffekt. Für jeden Investitionseffekt gilt, dass die Effekte nicht kumulativ sind.

Die verschiedenen Investitionseffekte werden jeweils in den Kapiteln der betroffenen Aktionen beschrieben.

Beispiel: Marion kann keine der Aktionen *Asbest abbauen*, *verarbeiten* oder *transportieren* ausführen, so dass sie stattdessen \$1 in die *Schienenvollmacht* investiert. Sie versetzt ihren Investitionsanzeiger auf das zweite Feld der Leiste und erhält *Schienenvollmacht 1* **A**.



Güteklassen und Qualität

Die gewöhnlichste Methode zur Klassifizierung von Asbest ist die „Quebec Standard Dry Classification“-Methode. Dieser Standard verwendet neun Faser-Güteklassen von Klasse 1 bis Klasse 9, im Wesentlichen basierend auf der Länge der ungebrochenen Fasern. Die Länge der Fasern bestimmt letztlich deren Verwendung und damit direkt ihren kommerziellen Wert.

ASBEST ABBAUEN: Der Spieler baut Rohasbest ab, um ihn später zu verkaufen oder zu verarbeiten.

1. Der Spieler wählt eine seiner aktiven Minen, mit der er in dieser Runde noch kein Asbest abgebaut hat (das Plättchen zeigt die aktive Seite).
2. Entsprechend der Spielregeln beim Bau der Mine darf der Spieler Arbeiter einstellen. Um *Asbest abbauen* zu können, benötigt der Spieler in der Mine mindestens einen lebenden Arbeiter. Jedes Mal, wenn der Spieler Arbeiter einstellen darf, muss er das gültige Beschäftigungslimit beachten und darf nicht mehr Arbeiter einstellen, als das Limit zulässt. Der Spieler muss nur lebende Arbeiter berücksichtigen, tote Arbeiter ignoriert er beim Beschäftigungslimit.

Anmerkung: In allen Minen des Spielers muss immer mindestens ein lebender Arbeiter sein, nachdem er die Möglichkeit für Einstellungen hatte.

3. Der Spieler entscheidet sich nun für einen *unsicheren* oder *sicheren* Abbau von Asbest. Das kann Auswirkungen auf die Nachfrageleiste des Staats haben, in dem sich die Mine befindet.

Unsicherer Abbau von Asbest:

- Die Kosten für einen unsicheren Abbau von Asbest betragen einen toten Arbeiter. Der Spieler legt einen der Arbeiter in der Mine auf den Sarg unterhalb der Spalte dieser Mine (er stapelt die toten Arbeiter, wenn es nicht der erste tote Arbeiter ist). Die toten Arbeiter bleiben solange auf dem Sarg liegen, wie der Spieler die Mine betreibt.
- Dann versetzt er seinen Spielermarker auf der Spielreihenfolge um ein Feld nach unten. Dies wird seine Position in der Spielerreihenfolge der nächsten Spielrunde beeinflussen, siehe weiter unten.
- Abschließend versetzt der Spieler den Nachfrageanzeiger des Staats um ein Feld nach rechts. Entsprechende Auswirkungen treten umgehend in Kraft (siehe Die Nachfrageleiste weiter oben).

Anmerkung: Tote Arbeiter zählen weder beim Einstellungslimit für Arbeiter mit, noch beeinflussen sie den Würfelwert beim Abbau des Asbests.

Sicherer Abbau von Asbest:

- Die Kosten für den sicheren Abbau von Asbest betragen 2 Rohstoffe des Staates pro Arbeiter, in dem sich die Mine befindet - und zwar pro Arbeiter in der Mine, sowohl lebend als auch tot. Der Spieler versetzt den Rohstoffanzeiger des Staats auf seinem Spielerplan entsprechend der gezahlten Rohstoffe.

Der Spieler legt einen blauen Rohasbestwürfel auf sein Minenplättchen auf dem entsprechenden Staatsplan (nicht auf das nummerierte Minenplättchen auf seinem Spielerplan), so dass der Würfel einen Wert entsprechend der Anzahl an lebenden Arbeitern anzeigt, die zu Beginn dieser Aktion auf der Mine standen (bevor der Spieler die Kosten für einen unsicheren Abbau gezahlt hat) plus einen Bonus auf den Würfelwert entsprechend der aktiven Effekte des politischen Klimas und der Investitionseffekte (siehe unten) bis zu einem Maximum von 6 (der höchste Würfelwert). In **The Cost** stellt der Würfelwert auf abstrakte Weise die Güteklasse von Asbest dar.

Effekt des politischen Klimas:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler die folgende Wahl:



Effektiver Abbau: Der Spieler erhält +1 auf den Würfelwert für jeden im Staat abgebauten blauen Rohasbestwürfel.

Investitionseffekt:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler folgende Wahl:



Verbesserter Abbau: Ab Feld +1 erhält der Spieler +1 auf den Würfelwert für jeden abgebauten blauen Rohasbestwürfel. Auf Feld +1 erhält er stattdessen +1 auf den Würfelwert für jeden abgebauten blauen Rohasbestwürfel und für jeden verarbeiteten grünen raffinierten Asbestwürfel.

Anmerkung: Sind beide Effekte aktiv, erhält der Spieler +2 auf den Würfelwert für jeden abgebauten blauen Rohasbestwürfel.

4. Jede Mine darf in einer Spielrunde nur einmal Asbest abbauen. Somit dreht der Spieler sein Minenplättchen im Staat auf die genutzte Seite. Er lässt den blauen Rohasbestwürfel auf dem Plättchen liegen.

Damit ist die Aktion Asbest abbauen beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Beispiel: 1. Marion wählt ihre Mine in Rutland, um Asbest abzubauen **A**. 2. Sie stellt zwei weitere Arbeiter ein, um in der Mine zu arbeiten **B**. 3. In dieser Mine sind in vorherigen Spielrunden bereits zwei Arbeiter gestorben **C**. Da Marion nur 5 Rutland-Rohstoffe besitzt **D**, kann sie die Kosten von 10 Rohstoffen für einen sicheren Abbau von Asbest nicht zahlen (für insgesamt fünf Arbeiter, drei lebend und zwei tot). Somit muss Marion ein weiteres Mal Asbest unsicher abbauen. Ein Arbeiter stirbt, den sie auf den Sarg unterhalb der Mine legt **E**. Sie versetzt ihren Spielermarker um ein Feld nach unten auf der Spielerreihenfolge **F** und versetzt auch den Nachfrageanzeiger für Rutland um ein Feld nach rechts (somit sinkt die Nachfrage nach raffiniertem Asbest) **G**. Marion legt einen blauen Rohasbestwürfel auf das Minenplättchen in Rutland **H**. Der Würfelwert beträgt „4“, da drei Arbeiter den Asbest abgebaut haben und Marion bereits den Investitionseffekt Verbesserter Abbau besitzt **I**. 5. Schließlich dreht Marion ihr Minenplättchen in Rutland auf die genutzte Seite **J**, da sie die Mine nur einmal pro Spielrunde nutzen darf.



 **ASBEST VERARBEITEN:** Der Spieler verarbeitet Rohasbest in raffinierten Asbest.

1. Der Spieler wählt eine seiner Mühlen, auf dem aktuell ein blauer Rohasbestwürfel liegt (der durch eine vorherige Transportaktion an die Mühle geliefert wurde, siehe unten). Entsprechend der Spielregeln beim Bau der Mühle darf der Spieler Arbeiter einstellen. Um Asbest verarbeiten zu können, benötigt der Spieler in der Mühle mindestens einen lebenden Arbeiter. Wie beim Asbestabbau muss er das gültige Beschäftigungslimit beachten und dabei die lebenden Arbeiter berücksichtigen; tote Arbeiter ignoriert er beim Beschäftigungslimit.

Anmerkung: In allen Mühlen des Spielers muss immer mindestens ein lebender Arbeiter sein, nachdem er die Möglichkeit für Einstellungen hatte.

2. Der Spieler entscheidet sich nun für eine *unsichere* oder *sichere* Verarbeitung von Asbest. Das kann Auswirkungen auf die Nachfrageleiste des Staats haben, in dem sich die Mühle befindet. Um Asbest unsicher oder sicher zu verarbeiten, folgt der Spieler denselben Spielregeln wie oben beim Asbestabbau.
3. Der Spieler entfernt den blauen Rohasbestwürfel von der Mühle und ersetzt ihn durch einen grünen raffinierten Asbestwürfel. Dieser Würfel zeigt einen Wert entsprechend der Anzahl an lebenden Arbeitern an, die zu Beginn dieser Aktion auf der Mühle standen (bevor der Spieler die Kosten für einen unsicheren Abbau gezahlt hat) plus einen Bonus auf den Würfelwert entsprechend der aktiven Effekte des politischen Klimas und der Investitionseffekte (siehe unten).

Effekt des politischen Klimas:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler folgende Wahl:



Effektive Verarbeitung: Der Spieler erhält +1 auf den Würfelwert für jeden im Staat verarbeiteten grünen raffinierten Asbestwürfel.

Investitionseffekt:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler folgende Wahl:



Verbesserte Verarbeitung: Auf Feld  erhält er +1 auf den Würfelwert für jeden verarbeiteten grünen raffinierten Asbestwürfel (und für jeden abgebauten blauen Rohasbestwürfel).

Anmerkung: Bei der Verarbeitung des Rohasbests in raffinierten Asbest ändern sich die Würfelwerte meist. Die beiden Sorten (Farben) sollten nicht als dasselbe Produkt angesehen werden. Vielmehr werden beide Asbestsorten in eigenen Qualitätsklassen eingestuft.

Anmerkung: Im Gegensatz zu Minen dürfen die Mühlen mehrmals pro Spielrunde verwendet werden.

Damit ist die Aktion Asbest verarbeiten beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.



ASBEST TRANSPORTIEREN: Der Spieler transportiert Asbest von einem Ort zu einem Ziel, um Geld zu verdienen.

Der Spieler nutzt dabei folgende Regeln zum Transport und zur Bezahlung: Jeder Asbestwürfel gehört dem Spieler, auf dessen

Mine oder Mühle der Würfel liegt. Der Besitzer eines blauen Rohasbestwürfels kann am Ende des Transports wechseln, wenn die Zielmühle einem Mitspieler gehört. Der Spieler wählt einen seiner Asbestwürfel und das Ziel, zu dem er den Würfel transportieren wird.

Anmerkung: Ein Spieler darf keinen blauen Rohasbestwürfel von seiner Mühle abtransportieren. Er muss den Rohasbest erst in der Mühle zu einem grünen raffinierten Asbestwürfel verarbeiten (siehe oben bei Asbest verarbeiten).

Heimische Ziele darf der Spieler wie folgt wählen:

- Blaue Rohasbestwürfel darf er zu einer heimischen Mühle eines beliebigen Spielers transportieren, die nicht bereits einen Würfel aufweist.
- Grüne raffinierte Asbestwürfel darf er zum heimischen Markt transportieren.

Ausländische Ziele darf der Spieler wie folgt wählen:

- Blaue Rohasbestwürfel darf er zu einem heimischen Hafen transportieren, von dort zu einem ausländischen Hafen und weiter zu einer ausländischen Mühle eines beliebigen Spielers, die nicht bereits einen Würfel aufweist.
- Grüne raffinierte Asbestwürfel darf er zu einem heimischen Hafen transportieren, von dort zu einem ausländischen Hafen und weiter zu einem ausländischen Markt.
- Blaue Rohasbestwürfel oder grüne raffinierte Asbestwürfel darf er zu einem heimischen Hafen transportieren und von dort zum Schwellenmarkt.

Anmerkung: Der Spieler darf grüne raffinierte Asbestwürfel nur zum Markt eines Staats transportieren, wenn dieser Staat noch Bedarf an raffinierten Asbest hat, also leere Felder auf der Nachfrageleiste (siehe oben bei Die Nachfrageleiste).

In jedem Staat transportiert der Spieler die Asbestwürfel von einem Dreieck zu einem verbundenen, benachbarten Dreieck entlang der aufgedruckten Schienenverbindungen und Industriegelände, bis das heimische Ziel oder ein Hafen für ein ausländisches Ziel erreicht wurde, um den Asbestwürfel vom Hafen in einen anderen Staat oder zum Schwellenmarkt zu transportieren. Es sind nicht alle Dreiecke über Schienen miteinander verbunden. Es gibt keine Beschränkung bei der Länge des Transports, **solange keins der Dreiecke mehr als einmal betreten wird.**

Gebaute Plättchen, weder Schienen, Häfen, Minen oder Mühlen (sowohl nationale oder den Spielern gehörig) blockieren den Transport nicht. Stattdessen können diese Plättchen die Richtung des Transports wie folgt bestimmen:

- Jedes Mal, wenn der Spieler einen seiner Asbestwürfel transportiert, wählt er zuerst das Ziel. Dann muss er bei jedem Schritt entlang der aufgedruckten Schienenverbindungen von einem Dreieck zu einem benachbarten Dreieck die folgende Rangfolge für die Bewegung beachten. Nur wenn der Spieler dadurch auf ein Dreieck gezwungen wird, durch das er nicht mehr zum gewünschten Ziel kommt, ignoriert er diese Rangfolge: höchste Schienenvollmacht > niedrige Schienenvollmacht > gebaute Schienenplättchen > offene Dreiecke.
- Bis der Spieler das Ziel oder einen Hafen zu einem ausländischen Ziel erreicht hat, muss er den Asbestwürfel nach Möglichkeit über Dreiecke mit gebauten Schienenplättchen statt offenen Dreiecken transportieren. Er darf durch offene Dreiecke und mit Minen oder

Mühlen bebaute Industriegelände sowie gebaute Häfen ziehen, als wären dies offene Dreiecke. Hat er die Wahl zwischen mehreren gebauten Schienenplättchen, nimmt er das Dreieck mit der höheren Schienenvollmacht (siehe unten für den Investitionseffekt), solange der Spieler dadurch weiterhin zum gewählten Ziel kommt. Gibt es einen Gleichstand bei der Schienenvollmacht, oder nur eine Wahl offener Dreiecke, darf der Spieler zwischen den am Gleichstand beteiligten Dreiecken wählen.

Anmerkungen: Nationale Schienen gelten als gebaut, haben aber keine Schienenvollmacht. Da Industriegelände mit Ausnahme darauf gebauter Schienen und Häfen immer als offene Dreiecke gelten, kann es sein, dass ein Spieler den Asbestwürfel bereits auf ein zum Ziel-Industriegelände benachbartes Dreieck transportiert hat, nun aber erst noch einen längeren Umweg nehmen muss, bevor er am Ziel ankommt, um den Vollmachten und gebauten Schienen regelkonform zu folgen.

Investitionseffekt:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler folgende Wahl:



Schienenvollmacht: Ab Feld erhält der Spieler Schienenvollmacht 1. Auf Feld erhält er stattdessen Schienenvollmacht 2.

Anmerkung: Entsprechend der Schienenvollmacht muss der Spieler beim Transport der Asbestwürfel entlang der Schienen diese absteigende Rangfolge beachten: Schienenvollmacht 2 > Schienenvollmacht 1 > gebaute Schiene > offenes Dreieck.

- Um einen Asbestwürfel zu einem ausländischen Ziel oder dem Schwellenmarkt zu transportieren, wählt der Spieler einen heimischen Hafen, um den Ursprungsstaat zu verlassen. Dann liefert er den Asbestwürfel entweder an den Schwellenmarkt oder wählt einen Hafen eines anderen Staats, um dort den Transport zum gewünschten Ziel fortzusetzen. Sowohl beim Verlassen als auch beim Betreten eines Staats muss der Spieler den Hafen mit der höchsten Hafenvollmacht wählen, ansonsten einen gebauten Hafen vor einem offenen Hafen. Auf den Schienen zum Hafen und vom ausländischen Hafen zum gewählten Ziel folgt der Spieler den Spielregeln für Schienen, außer wenn er dazu gezwungen wird, über bestimmte Dreiecke zu ziehen, um den entsprechenden Hafen zu erreichen. Bei einem Transport über Häfen darf der Spieler denselben Staat nicht über einen Hafen verlassen und wieder über einen anderen Hafen betreten. Außerdem muss der Transport zwischen genau zwei Staaten erfolgen, dem Ursprungsstaat und dem Zielstaat. Die anderen Staaten dürfen dabei nicht betreten, durchquert und wieder verlassen werden.

Investitionseffekt:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler folgende Wahl:



Hafenvollmacht: Ab Feld erhält der Spieler Hafenvollmacht 1. Auf Feld erhält er stattdessen Hafenvollmacht 2.

Anmerkung: Die Hafenvollmacht regelt die Rangfolge, durch welchen Hafen der Spieler einen Staat beim Transport des Asbestwürfels zu einem ausländischen Ziel verlassen und betreten darf: Hafenvollmacht 2 > Hafenvollmacht 1 > gebauter Hafen > offenes Dreieck.

Beim Transport des Asbestwürfels erhalten die Besitzer der genutzten Schienen und Häfen folgendes Einkommen:

- Der Besitzer jeder Schiene, über die der Asbestwürfel transportiert wird, bekommt \$1 aus dem Vorrat.

Effekt des politischen Klimas:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler die folgende Wahl:



Lukratives Transporteinkommen:

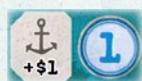
Das Einkommen für genutzte Schienen im Staat beträgt nun \$2 anstatt \$1.

- Der Besitzer des Hafens, über den der Asbestwürfel den Ursprungsstaat verlassen bzw. den Zielstaat betreten hat, bekommt \$1 aus dem Vorrat.

Anmerkung: Transportiert der Spieler einen Asbestwürfel durch einen gebauten Hafen, nutzt diesen Hafen aber nicht zum Verlassen oder Betreten eines Staats, erhält der Besitzer kein Einkommen.

Effekt des politischen Klimas:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler folgende Wahl:



Lukratives Hafeneinkommen: Das Einkommen für genutzte Häfen im Staat beträgt nun \$2 anstatt \$1.

Liefert der Spieler den Asbestwürfel am Zielort ab, bekommt er für den Transport folgendes Einkommen.

- Transportiert der Spieler einen blauen Rohasbestwürfel zu einer beliebigen Mühle, bekommt er \$1 pro Würfelwert aus dem Vorrat. Dann lässt der Spieler den Asbestwürfel unverändert auf der Mühle liegen.

Beispiel: Hat der blaue Rohasbestwürfel einen Wert von 3, bekommt Marion für den Transport zur Mühle \$3 aus dem Vorrat.

- Transportiert der Spieler einen grünen raffinierten Asbestwürfel zum Markt eines Staats, bekommt er \$2 pro Würfelwert aus dem Vorrat. Dann legt der Spieler den Asbestwürfel auf die Nachfrageleiste des Staats (siehe oben bei Die Nachfrageleiste).

Beispiel: Hat der grüne raffinierte Asbestwürfel einen Wert von 2, bekommt Nicole für den Transport zum Markt \$4 aus dem Vorrat. Sie legt den Asbestwürfel dann auf ein freies Feld der Nachfrageleiste des Staats.

- Transportiert der Spieler einen blauen Rohasbestwürfel oder einen grünen raffinierten Asbestwürfel zum Schwellenmarkt, geschieht Folgendes:

- ❖ Hat der Spieler den Asbestwürfel über einen *offenen* Hafen (ohne Hafenplättchen) transportiert, bekommt er immer ein Einkommen aus dem Vorrat **basierend auf der obersten Reihe** der Schwellenmarkttabelle. Die Höhe des Einkommens basiert auf dem Würfelwert des Asbests wie in der Tabelle angegeben.

- ❖ Hat der Spieler den Asbestwürfel über einen *gebauten* Hafen transportiert, schaut der Spieler nach der Position

Beispiel: Angelika hat drei schwarze Schienen und eine schwarze Mühle in Rutland gebaut, mit der sie bereits einen grünen raffinierten Asbestwürfel mit dem Wert „3“ verarbeitet hat **A**. Nun transportiert sie den Asbestwürfel von ihrer Mühle zum heimischen Markt in Rutland. So gerne Angelika alle ihre Schienen nutzen würde, muss sie einen anderen Weg wählen: Marion hat bereits Schienenvollmacht 2 **B**, so dass Angelika statt ihrer beiden Schienen rechts oberhalb der Mühle Marions Schienen unterhalb der Mühle nutzen muss **C** und nur eine ihrer eigenen Schienen nutzen kann **D**, bevor sie am Ziel ankommt **E**. Marion erhält \$2 für ihre Schienen und Angelika bekommt insgesamt \$7: für ihre Schiene \$1 und für den grünen raffinierten Asbestwürfel \$6. Angelika legt den Asbestwürfel auf die Nachfrageleiste von Rutland **F**. Außer dass sie der



Schienenvollmacht folgen muss, darf Angelika diesen langen Weg für den Transport des Asbests wählen; sie ist nicht dazu gezwungen, die erste mögliche Schienenverbindung zum Ziel zu nehmen **G**.



Beispiel: Nicole transportiert einen blauen Rohasbestwürfel mit Wert „3“ von ihrer Mine in UGL **A** zu ihrer Mühle in Pecora **B**. Weder Angelika noch Nicole haben eine Schienen- oder Hafenvollmacht, so dass Nicole freie Wahl entlang der gebauten Dreiecke hat. Pecoras Effekt des politischen Klimas für ein lukratives Hafeneinkommen ist aktiv **C**, so dass Nicole insgesamt \$7 für den Transport erhält (\$2 für ihre Schienen **D**, \$2 für das Betreten von Pecora über ihren Hafen **E** und \$3 für den Transport des Rohasbests zu ihrer Mühle). Angelika erhält



insgesamt \$3, da Nicole UGL über Angelikas Hafen verlässt **F** und dann die zwei Schienen in Pecora nutzt **G**. Alternativ hätte Nicole den Rohasbest auch zu Angelikas Mühle transportieren können, indem sie den nationalen Hafen und ihre eigenen Schienen in Pecora genutzt hätte. Damit hätte sie insgesamt \$6 erhalten, Angelika nur \$1. Aber in diesem Fall wäre der Besitz des blauen Rohasbestwürfels an Angelika gegangen und sie hätte durch das Verarbeiten und den Verkauf des raffinierten Asbests am heimischen Markt, einem der ausländischen Märkte oder dem Schwellenmarkt eventuell mehr verdient **H**.



Beispiel: Marion transportiert ihren blauen Rohasbestwürfel mit Wert „4“ von ihrer Mine in Rutland zum Schwellenmarkt **A**. Da sie die höchste Schienenvollmacht und Angelika die Hafenvollmacht 1 besitzt, nutzt Marion ihre eigenen Schienen und die nationalen Schienen zu Angelikas Hafen **B**. Marion erhält insgesamt \$5 (\$2 für ihre Schienen und \$3 für den Schwellenmarkt, da sie einen gebauten Hafen genutzt hat **C**); Angelika erhält \$2 für ihren

	0	\$0	\$0	\$1	\$1	\$2	\$2
	1	\$0	\$1	\$1	\$2	\$2	\$3
	2	\$1	\$1	\$2	\$2	\$3	\$3
C	3	\$1	\$2	\$2	\$3	\$3	\$4
	4	\$1	\$2	\$3	\$3	\$4	\$4

genutzten Hafen. Aufgrund Angelikas Hafenvollmacht muss Marion Angelikas und nicht den nationalen Hafen nutzen **D** (und erhält keinen \$1 für ihre dritte Schiene).



des Schwellenmarktanzeigers auf der Tabelle und dem Würfelwert des Asbests. Der Spieler bekommt das angegebene Einkommen entsprechend der Tabelle aus dem Vorrat.

Investitionseffekt:

Ist der Effekt aktiv, hat der Spieler folgende Wahl:



Verbesserter Schwellenmarkt: Ab Feld **+\$1** erhält der Spieler immer +\$1, wenn er einen Asbestwürfel an den Schwellenmarkt liefert. Auf Feld **+\$2** erhält er stattdessen immer +\$2, wenn er einen Asbestwürfel an den Schwellenmarkt liefert.

Nachdem die Spieler Phase 3 beendet haben, setzen sie das Spiel mit der nächsten Phase fort.

Phase 4: Aufräumen



Haben die Spieler die vierte Spielrunde beendet, endet das Spiel und die Spieler gehen direkt zum Kapitel *Spielende* weiter unten. Am Ende der ersten drei Spielrunden führen die Spieler die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

Spieler die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Der Spieler, der die meisten Arbeiter in dieser Spielrunde getötet hat, wird entsprechend der Spielfiguren auf der Spielerreihenfolge bestimmt. Dieser Spieler wählt seine Position in der Spielerreihenfolge für die nächste Spielrunde.

Danach wählt der Spieler, der die zweitmeisten Arbeiter getötet hat, eine der übrigen freien Positionen usw.

Gibt es während dieses Schritts einen Gleichstand bei der Anzahl an getöteten Arbeitern, wählt der Spieler zuerst einen neuen freien Platz, der in der aktuellen Reihenfolge weiter vorne platziert ist.

Alle Spieler, die keine Arbeiter getötet haben, dürfen ihren neuen Platz nicht wählen. Stattdessen behalten sie untereinander die relative Position in der Spielerreihenfolge und werden auf die übrigen freien Plätze einsortiert.

2. Die Spieler drehen alle ihre Minen in den Staaten auf die aktive Seiten , damit sie diese in der kommenden Spielrunde wieder nutzen können.
3. Die Spieler entfernen alle grünen raffinierten Asbestwürfel von den Nachfrageleisten der Staaten.
4. Ein Spieler dreht den Würfel auf der Phasenleiste so, dass er die nächste Spielrunde anzeigt (von „1“ auf „2“ usw.) und legt ihn auf das erste Feld der Phasenleiste. Die Spieler setzen **The Cost** mit Phase 1 der nächsten Spielrunde fort.

5. SPIELENDE UND WERTUNG

Nach Abschluss der vierten Spielrunde endet das Spiel. In seltenen Fällen endet das Spiel vorzeitig, falls alle Staaten den

Beispiel: Angelika hat in dieser Runde keine Arbeiter getötet, Marion hat einen und Nicole zwei Arbeiter getötet **A**. Somit hat Nicole die meisten Arbeiter getötet und wählt zuerst: Sie möchte erste in der neuen Spielerreihenfolge sein. Marion kommt als nächste an die Reihe und wählt den zweiten Platz. Angelika bleibt nur der dritte Platz **B**.



Asbesthandel aufgrund zu hoher Todeszahlen innerhalb ihrer Grenzen verbieten (siehe Die Nachfrageleiste auf S. 8).

Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnen alle daran beteiligten Spieler.

Jedoch sollten die Spieler nun auch einmal auf die Staaten und ihre Spielerpläne schauen. Was ist passiert? Gibt es wirklich einen „Gewinner“? Hat jemand keine Todesfälle durch den Abbau und die Verarbeitung von Asbest verursacht? Hat wirklich jemand darauf geachtet, seine Arbeiter immer sicher arbeiten zu lassen?

Eine abschließende Information:

Die folgenden namhaften Staaten erlauben weiterhin die Verwendung von Asbest (Stand 2019): Brasilien / China / Indien / Russland / Die Vereinigten Staaten von Amerika

Armando Canales

THE COST

Autor: Armando H. Canales

Co-Autoren: Lyndon M. Martin, Brian A. Willcutt

Entwicklung: Uli Blennemann, Henning Kröpke

Graphik: Harald Lieske

Layout: Vladimir Krist

© 2020 Spielworxx • Nielände 12 • D-48727 Billerbeck

www.spielworxx.de



© 2020 Spielworxx