

Matthias Prinz & Martin Kallenborn

PACIFICA

Die Stadt am Meeresgrund

Für 2 Personen
ab 10 Jahren

Baut die versunkene Unterwasserstadt PACIFICA wieder auf! Euch wird je eine Hälfte der Stadt anvertraut. Schätze, Bevölkerung, Ressourcen, Architektur, Wissen, Maschinen, Stadtfest und Vielfalt: In diesen acht Kategorien messt und vergleicht ihr euren Erfolg.

Gewinnt ihr in einer Kategorie die Oberhand, belohnt euch die Bevölkerung von PACIFICA mit einem „Idol“. Ein Idol ist in der Unterwasserwelt ein wertvolles Abzeichen, das eure Errungenschaft für die Ewigkeit festhält ... Oder zumindest so lange, bis euer Gegenüber euch übertrifft.

SPIELZIEL

Bei *PACIFICA* spielt ihr Karten aus verschiedenen Kategorien aus und baut damit eure Stadthälfte. Die Karten zeigen Symbole. Habt ihr in einer Kategorie eine bestimmte Anzahl Symbole erreicht, erhaltet ihr das Idol dieser Kategorie. Wer zuerst **5 Idole** ODER **3 gesicherte Idole** in seiner Stadthälfte hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

112 Karten (7 Kategorien à 16 Karten)

8 Idole (Drehscheiben)

32 Aktiviert-Marker



16 x SCHÄTZE



16 x BEVÖLKERUNG



16 x RESSOURCEN



16 x ARCHITEKTUR



16 x WISSEN



16 x MASCHINEN



16 x STADTFEST



VOR DEM ERSTEN SPIEL

Löst vorsichtig alle Teile aus den Tableaus. Steckt dann die 8 Idole (Drehscheiben) zusammen. Sie bestehen aus zwei Teilen:

einem Kreis

und einem angeschnittenen Kreis




Legt die zwei farblich passenden Teile aufeinander und befestigt sie mit den beiliegenden Plastiknieten, sodass ihr eine zusammengesetzte Drehscheibe in jeder Farbe erhaltet.

SPIELVORBEREITUNG

- Sortiert die Karten nach ihren Rückseiten, mischt die einzelnen Stapel und legt sie verdeckt nebeneinander in der Mitte zwischen euch aus. Haltet euch dabei an diese Reihenfolge:



- Legt die 8 Idole gut sichtbar an den Rand der Spielfläche. Stellt alle Idole so ein, dass die Zahl „3“ sichtbar ist. Eine Ausnahme ist das hellgraue Vielfalts-Idol. Dieses muss die Zahl „1“ zeigen.
- Die Aktiviert-Marker  legt ihr ebenfalls griffbereit neben die Spielfläche.
- Wer die letzte Partie verloren hat, darf in dieser Partie den ersten Zug machen. Ist es eure erste Partie, beginnt, wer zuletzt am Meer war.
- Wer von euch als Zweites seinen Zug machen wird, zieht jetzt 2 Karten von beliebigen Stapeln auf die Hand. Dies können auch 2 Karten vom gleichen Stapel sein.



SPIELABLAUF

Ihr seid immer abwechselnd am Zug. Wer am Zug ist, führt **3 Aktionen** aus. Diese dürft ihr in beliebiger Reihenfolge ausführen und auch mehrfach dieselbe Aktion wählen. Ihr könnt aus diesen Aktionsmöglichkeiten wählen:

- A) 1 Karte ziehen**
- B) 1 Karte ausspielen**
- C) Bis zu 2 Karten aktivieren**

Beispiel:

Sarah spielt zuerst 1 Karte aus. Dann spielt sie noch 1 Karte aus. Zuletzt aktiviert sie bis zu 2 Karten.

ODER Sie aktiviert zuerst bis zu 2 Karten. Dann zieht sie 1 Karte. Zuletzt spielt sie 1 Karte aus.

ODER Sie zieht 3 Karten nach.

ODER Sie aktiviert bis zu 6 Karten.

ODER ...

Es ist jedoch nicht erlaubt, die Aktion „Bis zu 2 Karten aktivieren“ aufzuteilen, also z.B. die erste Karte zu aktivieren, dann 2 Karten zu ziehen und dann die zweite Karte zu aktivieren.

A) 1 Karte ziehen

Zieht von einem beliebigen Stapel 1 Karte auf die Hand.

Handkartenlimit: Ihr dürft maximal 3 Karten auf der Hand halten. Habt ihr bereits 3 Karten auf der Hand und möchtet trotzdem nachziehen, müsst ihr zuerst eine Karte ausspielen.

B) 1 Karte ausspielen

Wählt 1 eurer Handkarten und legt sie in eurer Stadthälfte (also auf eurer Seite des Spielfelds) aus. Beachtet dabei, dass die Karte unterhalb des Stapels mit der passenden Kategorie gelegt werden muss. Welcher Kategorie eine Karte angehört, erkennt ihr am farbigen Rand, dem obersten Symbol auf der linken Seite oder an der Rückseite der Karte. Liegen in eurer Stadthälfte bereits andere Karten dieser Kategorie, legt ihr die neue Karte unterhalb davon aus, sodass alle Karten ständig sichtbar sind (siehe Beispiel nächste Seite).

Beispiel:

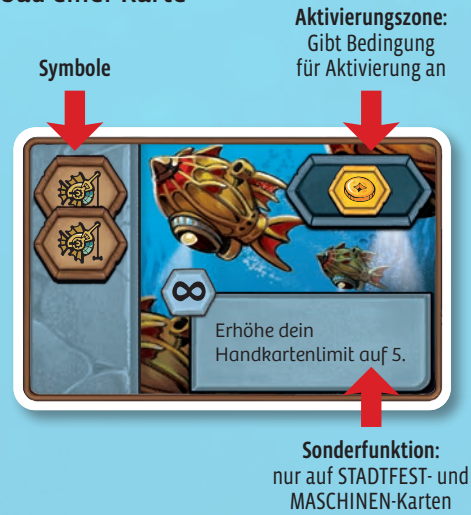
Max spielt eine MASCHINEN-Karte in seine Stadthälfte. Er legt sie unterhalb des MASCHINEN-Stapels und seine dort bereits ausgespielte Karte.



C) Bis zu 2 Karten aktivieren

Aktiviert bis zu 2 Karten, indem ihr einen Aktiviert-Marker auf die Aktivierungszone legt. Dazu müsst ihr gegebenenfalls Bedingungen erfüllen.

Aufbau einer Karte



Es gibt drei Arten, wie Karten aktiviert werden:

- **Bereits aktiviert**
- **Bedingung erforderlich**
- **Abgabe erforderlich**



Bereits aktiviert

Karten mit grüner Aktivierungszone und einem weißen Häkchen darin kommen bereits aktiviert ins Spiel. Das bedeutet, dass Symbole und Sonderfunktionen direkt nach dem Ausspielen gültig sind.



Bedingung erforderlich

Karten mit grauer Aktivierungszone kommen inaktiv ins Spiel. Sie müssen durch die Aktion „Karte aktivieren“ aktiviert werden. Dazu müsst ihr die in der Aktivierungszone abgebildeten Symbole auf anderen aktivierten Karten in eurer Stadthälfte **besitzen**.

Beispiel:

Um diese Karte zu aktivieren und damit das **STADTFEST**-Symbol und die **Sonderfunktion** zu erhalten, muss Sarah mindestens 1 **BEVÖLKERUNGS**-Symbol und 1 **SCHÄTZE**-Symbol auf einer ihrer anderen **aktivierten** Karten besitzen.



Abgabe erforderlich

Karten mit roter, gezackter Aktivierungszone kommen ebenfalls inaktiv ins Spiel. Sie müssen auch durch die Aktion „Karte aktivieren“ aktiviert werden. Dazu müsst ihr die in der Aktivierungszone abgebildete Bedingung nicht nur besitzen, sondern die entsprechende(n) Karte(n) **abgeben**. Abgeben bedeutet, die Karte aus eurer Stadthälfte zu entfernen und sie unter den entsprechenden Stapel zu legen.

Beispiel:

Um diese Karte zu aktivieren und damit die 3 **ARCHITEKTUR**-Symbole zu erhalten, muss Sarah eine ihrer anderen **aktivierten** Karten abgeben, die mindestens 1 **MESSING**-Symbol zeigt.



Mit der Aktion „Bis zu 2 Karten aktivieren“ aktiviert ihr also nacheinander (!) bis zu zwei Karten. Es ist erlaubt, die erste Karte zu aktivieren und deren Symbole dann sofort zu nutzen, um die zweite Karte zu aktivieren.

Sonderfunktionen werden immer genau im Moment der Aktivierung gültig.



Die Sonderfunktionen von **MASCHINEN-Karten** tragen dieses Symbol und gelten **permanent** – also so lange, wie die aktivierte Karte in eurer Stadthälfte liegt.



STADTFEST-Karten tragen dieses Symbol und erlauben einen **einmaligen Effekt**. Ein solcher Effekt wird zum Zeitpunkt der Aktivierung ausgeführt, ihr dürft ihn also nicht „aufsparen“ und später einsetzen.

DIE IDOLE

Für jede der 7 Kategorien gibt es 1 Idol. Ihr nehmt euch das Idol einer Kategorie, wenn ihr die angegebene Mindestanzahl an entsprechenden Symbolen in eurer Stadthälfte vorweisen könnt. Zu Beginn sind das 3 Symbole.

ACHTUNG! Ihr zählt nur Symbole auf aktivierten Karten.

Das Idol legt ihr in eure Stadthälfte unter die entsprechende Kategorie. Dreht dann die Scheibe eine Stufe höher, sodass die nächsthöhere Zahl sichtbar wird. Nehmt ihr das Idol aus der Mitte, dreht ihr also von der Zahl 3 auf die Zahl 5.



Idol erobern und sichern

Am Anfang des Spiels sind Idole leicht zu bekommen, weil sie nur 3 Symbole erfordern. Dafür sind sie bei euch zunächst alles andere als sicher. Mit nun 5 Symbolen dieser Art in der gegnerischen Stadthälfte kann das Idol von eurem Gegenüber erobert werden. Auch in diesem Fall wird das Idol eine Stufe höher gedreht, sodass die nächsthöhere Zahl sichtbar wird. Hat nun jemand von euch 5 Symbole erreicht, kommt

das Idol in die Stadthälfte dieser Person und wird auf die Zahl 7 gedreht.



Das Idol kann jetzt nur noch ein letztes Mal erobert werden. Wer 7 Symbole einer Art besitzt, nimmt sich das entsprechende Idol und wendet es, sodass nun die Rückseite sichtbar ist. Ihr besitzt jetzt ein **gesichertes Idol**. Es bleibt für den Rest des Spiels in eurer Stadthälfte liegen.



WICHTIG! Besitzt ihr ein Idol, könnt ihr natürlich auch selbst versuchen, es eine oder mehrere Stufen höher zu drehen. Damit macht ihr es eurem Gegenüber schwerer, das Idol von euch zu erobern.

Das Idol der Vielfalt

Das achte Idol ist keiner der 7 Kategorien zugeordnet. Um es zu bekommen, benötigt ihr mindestens 1 Symbol von jeder der 7 Kategorien.

Um es zu **sichern**, müsst ihr **2 Symbole** jeder Kategorie haben.



Die Regel der Idole: Was man hat, hat man!

Es kann passieren, dass ihr ein Idol gewinnt, aber im späteren Verlauf des Spiels Karten abgebt, die das entsprechende Symbol zeigen und so dann weniger Symbole habt, als für das Idol ursprünglich notwendig waren. In diesem Fall gilt die Regel: Was man hat, hat man! Ihr müsst Idole also nur wieder abgeben, wenn euer Gegenüber sie von euch erobert.

SPIELLENDE

Wer **5 Idole** ODER **3 gesicherte Idole** in seiner Stadthälfte hat, beendet das Spiel sofort und gewinnt.

WICHTIGE HINWEISE

- **RESSOURCEN** ist die einzige Kategorie, die **zwei verschiedene Symbole** hat:

Stein



Messing



Um die Anzahl der Symbole für das RESSOURCEN-Idol zu ermitteln, werden aber beide gleich behandelt: Sowohl **Stein** als auch **Messing** zählen dann als **1 RESSOURCEN-Symbol**.

Wichtig ist die Unterscheidung dagegen für Karten anderer Kategorien, bei der ihr entweder Stein oder Messing als Bedingung braucht.

- Ihr müsst euch die Unterschiede der Kategorien nicht genau merken. Beachtet einfach den korrekten Spielaufbau und diese **Faustregel**: Die Kategorien sind „**von günstig nach teuer**“ sortiert. Das heißt, **SCHÄTZE** kommen oft aktiviert ins Spiel, **STADTFESTE** eher selten. Karten einer „teuren“ Kategorie sind aber tendenziell stärker als Karten einer „günstigen“ Kategorie.
- Wir empfehlen, in eurem Spielzug die **Aktionen laut mitzuzählen** („Eins, zwei, drei“), damit ihr zwischendrin nicht vergesst, wie viele Aktionen ihr bereits ausgeführt habt.

Ihr kennt jetzt alle Regeln und könnt anfangen, zu spielen.

Auf den folgenden Seiten findet ihr noch ein ausführliches Beispiel eines kompletten Spielzugs. Wenn ihr tiefer ins Spiel einsteigen wollt, lest auf S. 10 und 11 dieser Anleitung, was die Stärken und Schwächen der einzelnen Kategorien sind und wie sie miteinander zusammenhängen.

Ausführliches Beispiel für einen Spielzug:

AKTION 1

Sarah ist am Zug. Als erste ihrer drei Aktionen wählt sie „1 Karte ziehen“. Sie entscheidet sich, vom Stapel BEVÖLKERUNG zu ziehen.

The game board is divided into two main sections: a light green top section for player MAX and a light blue bottom section for player SARAH. In the top section, there is a yellow circle labeled 'MAX' and a stack of green checkmark tiles. In the bottom section, there is a yellow circle labeled 'SARAH' and a stack of grey tiles with numbers 1, 3, and 5. A red arrow points from the 'BEVÖLKERUNG' (Population) deck to Sarah's hand. Sarah's hand is shown in a white box labeled 'Sarahs Handkarten:' and contains two cards. The first card is a blue card with a yellow circle and a green arrow. The second card is a blue card with a yellow circle and a green arrow, which is highlighted with an orange border. The board also features several other cards and tiles, including a stack of green checkmark tiles, a stack of grey tiles with numbers 1, 3, and 5, and a stack of blue tiles with numbers 1, 3, and 5.

AKTION 2

Als zweite Aktion wählt sie „1 Karte ausspielen“.

The game board is the same as in Action 1, but now Sarah's hand is shown in a white box labeled 'Sarahs Handkarten:' and contains one card. The card is a blue card with a yellow circle and a green arrow, which is highlighted with an orange border. A red arrow points from this card to the 'BEVÖLKERUNG' (Population) deck. The board also features several other cards and tiles, including a stack of green checkmark tiles, a stack of grey tiles with numbers 1, 3, and 5, and a stack of blue tiles with numbers 1, 3, and 5.

DIE KATEGORIEN

Hier könnt ihr euch einen Überblick über die Besonderheiten der Kategorien verschaffen, um noch erfolgreicher zu bauen.



SCHÄTZE

- Klingt komisch, aber: SCHÄTZE gibt es in PACIFICA oft umsonst. Die Hälfte dieser Karten kommen bereits aktiviert ins Spiel.
- SCHÄTZE-Symbole braucht ihr in fast allen anderen Kategorien. Oft müsst ihr SCHÄTZE-Karten wieder abgeben, um Platz für stärkere Karten zu machen.
- Kommen SCHÄTZE-Karten nicht aktiviert ins Spiel, braucht ihr BEVÖLKERUNG, um sie zu aktivieren.



BEVÖLKERUNG

- Mehr als die Hälfte der BEVÖLKERUNGS-Karten kommen aktiviert ins Spiel.
- Sie werden oft als Bedingung für stärkere Karten benötigt (vor allem SCHÄTZE).
- Euer Volk benötigt Wohnraum. Daher braucht ihr ARCHITEKTUR-Symbole als Bedingung.



RESSOURCEN

- RESSOURCEN werden oft als Bedingung für ARCHITEKTUR-Karten benötigt.
- Fast immer müsst ihr Stein und Messing nicht nur besitzen, sondern auch abgeben.
- Messing ist seltener als Stein. Messing ist jedoch unverzichtbar für einige starke ARCHITEKTUR-Karten, die zu den besten Karten im Spiel gehören.



ARCHITEKTUR

- ARCHITEKTUR-Karten bringen schnell viele ARCHITEKTUR-Symbole ein, denn meistens sind gleich 2 oder 3 abgebildet.
- Diese Karten kosten aber auch RESSOURCEN, die immer auch abgegeben werden müssen.



WISSEN

- WISSEN-Karten bereichern alle Kategorien, denn oft ist neben einem WISSEN-Symbol ein Symbol einer anderen Kategorie abgebildet.
- Mit WISSEN könnt ihr euch schnell in die Breite vergrößern.



MASCHINEN

- MASCHINEN-Karten zeichnen sich dadurch aus, dass sie eine **dauerhafte Sonderfunktion** bringen, **nachdem** sie aktiviert wurden.
- Wenn Sonderfunktionen euch erlauben, Karten zu ziehen, dann zieht ihr diese immer von beliebigen Stapeln auf die Hand, sofern nicht anders angegeben.



STADTFEST

- STADTFESTE bringen euch Sonderfunktionen, die ihr genau **1 Mal** ausführen könnt und zwar **sofort** bei der Aktivierung.
- Wenn Sonderfunktionen euch erlauben, Karten zu ziehen, dann zieht ihr diese immer von beliebigen Stapeln auf die Hand, sofern nicht anders angegeben.
- Erhaltet ihr über Sonderfunktionen „kurzzeitig“ Symbole, sind diese virtuell und verfallen sofort nach der Aktivierung wieder. Gegebenenfalls erobert ihr mit der kurzfristig erhöhten Symbol-Anzahl aber ein Idol oder dürft ein Idol in eurem Besitz eine Stufe höher drehen.



DIE AUTOREN:



Matthias Prinz und **Martin Kallenborn** leben in St. Wendel im Saarland und sind seit über 30 Jahren befreundet. Gemeinsam haben sie bereits etliche Spiele erdacht, unter anderem „Redcliff Bay Mysteries“, das bei KOSMOS erschienen ist. Wenn sie nicht an Spielen arbeiten, sind sie als Geschäftsführer in der Software-Branche tätig. *PACIFICA* ist ihr erstes Zwei-Personen-Spiel.

Illustration: Amber Scharf

Grafik: Sensit Communication GmbH

Techn. Produktentwicklung: Carsten Engel

Redaktion: Tobias Gayer

© 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Autoren und Verlag danken allen, die beim Testspielen und Regellesen mitgewirkt haben. Ein besonderer Dank geht an Kathi Kallenborn, Ramona Prinz, Nils Stamer, den Legendary Gamer's Club St. Wendel und das Bruder Jakob St. Wendel.

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 683665

KURZÜBERSICHT

Spielzug

3 beliebige Aktionen (auch mehrfach):

- A) 1 Karte ziehen
- B) 1 Karte ausspielen
- C) Bis zu 2 Karten aktivieren

Idole



Spielende

5 Idole in eigener Stadthälfte
oder
3 gesicherte Idole in eigener Stadthälfte

Kategorien

SCHÄTZE



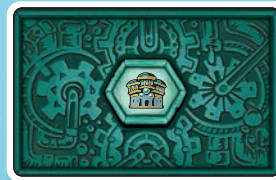
BEVÖLKERUNG



RESSOURCEN



ARCHITEKTUR



WISSEN



MASCHINEN



STADTFEST

