

PLANET UNKNOWN



SPIELANLEITUNG



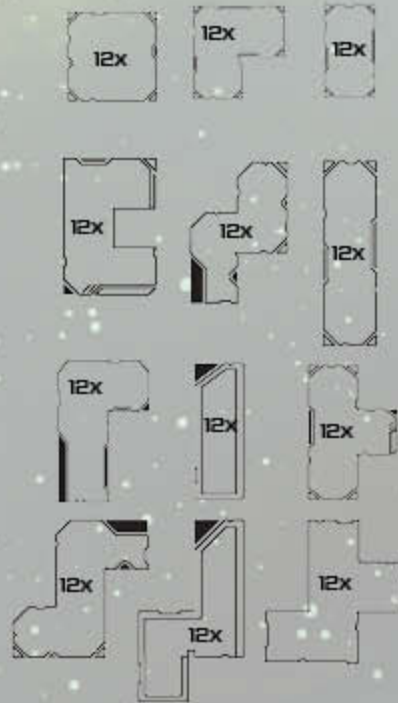
STROHMANN
GAMES

SPIELMATERIAL

1 Raumstation
(S.U.S.A.N.)



144 Plättchen



8 Planeten



8 Konzerne



Vordersseite: Standardseite
Rückseite: Spezialseite



30 Ressourcenmarker

1 Kommandomarker



14 Rover



38 Rettungs-
kapseln



80 Meteoriten



80 Bonus-
plättchen

12 Sektormarker



28 Zielkarten

28 Einzelziele



28 Nachbarziele



38 Bevölkerungskarten

9 x Stufe 1



9 x Stufe 2



9 x Stufe 3



9 x Stufe 4



1 Wartungsblock



80 Ereignisse



20 grüne
Meldungen



20 orange
Meldungen



20 rote
Meldungen



Ereignis-Modul

INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial	2
Spielaufbau	3
Spielablauf	4-8
Module	9
Solo-Modus	10
Spezialkonzerne	11-13
Spezialplaneten	14
Häufig gestellte Fragen	15
Glossar	18

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Spielt Ihr Planet Unknown zum ersten Mal, verwendet am besten nur die Standardplaneten („KSB-4168“) und Standardkonzerne („Universal Coalition“).

Spielt gerne mit den Spezialplaneten und Spezialkonzernen, sobald Ihr etwas besser mit dem Spiel vertraut seid.

SPIELIDEE

Die Ressourcen der Erde sind erschöpft. Im Zuge des Weltraum-Erforschungsprogramms wurdet ihr auserwählt, unbekannte Planeten zu erschließen und so die Zukunft der Menschheit zu sichern.

SPIELZIEL

Sammele die meisten Medallien, um zu gewinnen. Baue dazu deinen Planeten effizient aus, schreibe auf deinen Ressourcenlisten voran, sammle Rettungskapseln ein, besetzte Meteoriten und behaupte dich gegen die Planeten links und rechts von dir.

RAUMSTATION VORBEREITEN

Legt vor Spielbeginn die **PLÄTTCHEN** in die **RAUMSTATION**. Die Raumstation besteht aus mehreren kuchenstückförmigen **SEKTOREN**. Legt in jeden Sektor 2 Stapel mit je 12 Plättchen in zufälliger Reihenfolge in den passenden Schacht. Jeder Stapel muss aus gleichförmigen Plättchen bestehen.

In den Inneren Kreis der Raumstation legt ihr immer die kleinen Plättchen und in den äußeren Kreis die großen Plättchen. Damit die Raumstation von Partle zu Partle unterschiedlich aufgebaut ist, könnt ihr den Inneren Kreis herausnehmen und drehen.



Folgt entweder dem im Beispiel rechts gezeigten Aufbau oder ordnet die Plättchen anders an. In jedem Sektor muss aber ein Stapel mit kleinen und ein Stapel mit großen Plättchen liegen.

SPIELAUFBAU

- 1.) Stellt die vorbereitete Raumstation in die Mitte des Tisches.
- 2.) Nehmt euch jeweils 1 **PLANETEN**, 1 **KONZERN**, die 2 **SEKTORMARKER** einer Farbe und 5 **RESSOURCENMARKER** (je 1 in Schwarz, Blau, Grün, Rot und Weiß).
- 3.) Wählt jeweils für euch selbst, ob ihr mit der Standard- oder Spezialsseite eures Planeten und/oder Konzerns spielen möchtet. Die Standardseite hat den niedrigsten Schwierigkeitsgrad von 1. Bei der Spezialsseite kann der Schwierigkeitsgrad höher sein. Bsp.: Schwierigkeit 3
- 4.) Legt euren Planeten und Konzern mit der jeweils gewählten Seite nach oben vor euch und legt eure Ressourcenmarker auf die untersten Felder der farblich passenden Ressourcenlisten.
- 5.) Nehmt euch jeweils so viele **RETTUNGSKAPSELN** und **ROVER**, wie auf eurem Planeten und Konzern angegeben, und verteilt sie auf die vorgesehenen Plätze. Bsp.: 2 x Rover
- 6.) Legt jeweils 1 eurer Sektormarker auf euren Konzern. Legt euren anderen Sektormarker genau vor einen Sektor der Raumstation, in gleichen Abständen zueinander.

7.) Legt zufällige **BEVÖLKERUNGSKARTEN** bereit: Nehmt von jeder Stufe (1, 2, 3 und 4) immer 1 Karte mehr, als ihr Spieler seid. Beispiel: Im Spiel zu viert nehmt ihr von jeder Stufe 6 Karten. Sortiert die Karten nach Stufe und legt sie als verdeckte Stapel bereit. Die übrigen Bevölkerungskarten kommen zurück in die Schachtel.

8.) Legt die **METEORITEN** und **BONUSPLÄTTCHEN** bereit.

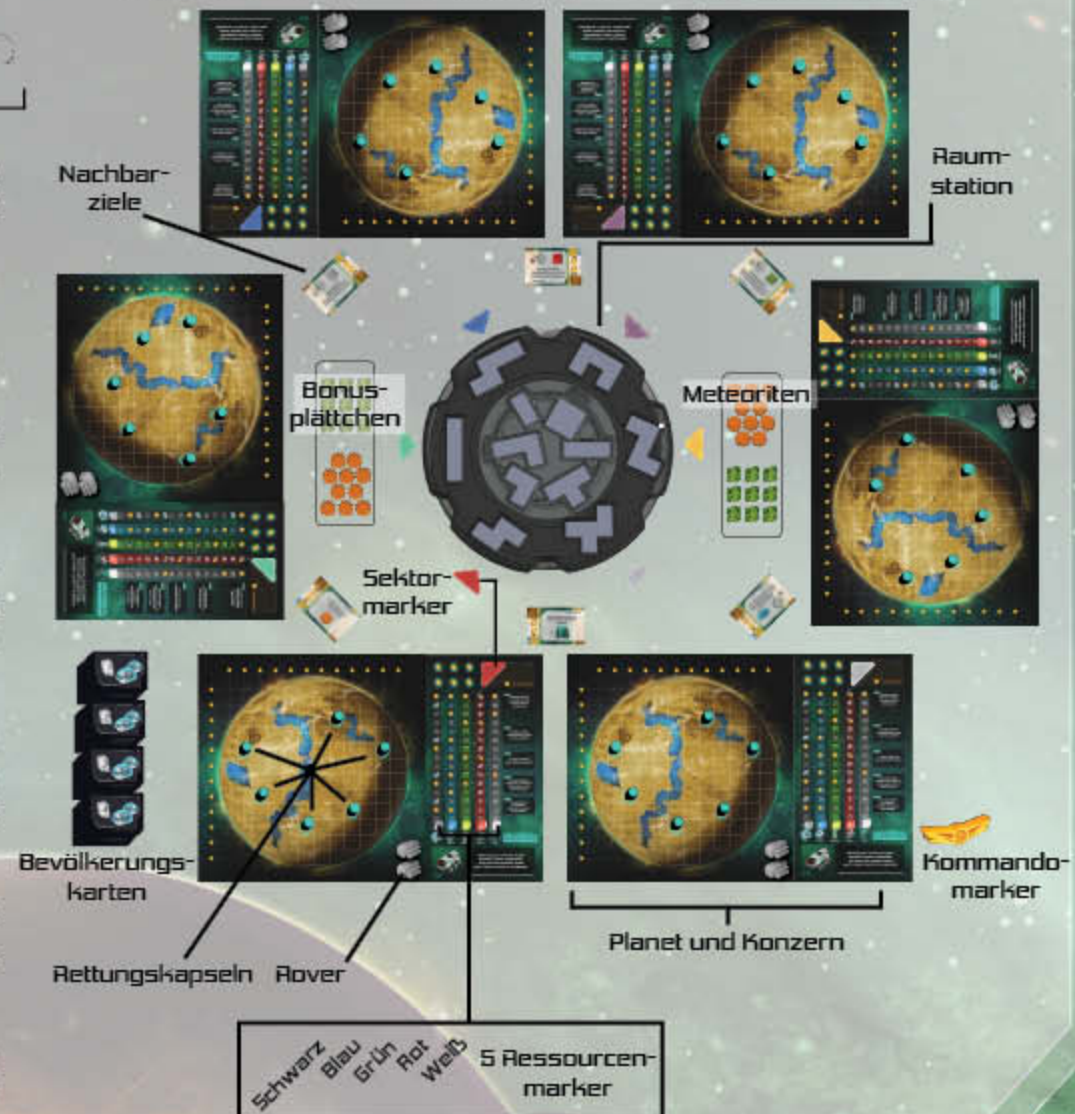
9.) Mischt die **ZIELKARTEN**. Seht in der Tabelle unten nach, wie viele Karten ihr verwendet, auf welche Seite ihr sie dreht und wie ihr sie auslegt.

	Kartenseite	Anzahl und Position
3-8 Spieler	Nachbarziel	Nehmt so viele Karten, wie ihr Spieler seid, und legt jeweils 1 Karte zwischen 2 Spieler.
2 Spieler	Nachbarziel	Legt 3 Karten zwischen euch beide.
Solomodus	Einzelziel	Nimm 4 Karten, wähle 3 davon aus, und lege sie vor dich.

10.) Bestimmt zufällig, wer beginnt. Dieser Spieler ist der Kommandant und nimmt sich den **KOMMANDOMARKER**.



BEISPIEL FÜR DEN SPIELAUFBAU



SPIELABLAUF

Ihr spielt über mehrere Runden. Zu Beginn jeder Runde dreht der Kommandant die Raumstation **beliebig** weit, sodass sein Sektormarker auf einen einzigen **SEKTOR** zeigt. Er darf sie zum Beispiel 1 Sektor weit drehen, 3 Sektoren weit oder einmal komplett im Kreis.

Anschließend müsst ihr **alle** jeweils 1 der beiden Plättchen aus dem Sektor wählen, auf den euer eigener Sektormarker zeigt. Das tut ihr gleichzeitig.



Hinweis: Ihr dürft Plättchen in die Hand nehmen und ausprobieren, ob sie auf euren Planeten passen, bevor ihr eines wählt. Dadurch könnt ihr aber bereits das nächste Plättchen im Stapel sehen. Falls euch das stört, verzichtet auf diese Option.

Legt euer gewähltes Plättchen jeweils auf euren Planeten und folgt dabei den **Legeregeln** (siehe rechts). Ihr dürft es auch auf die Rückseite drehen und legen. Die Vorder- und Rückseiten der Plättchen sind identisch.

Jedes Plättchen besteht aus 2 Abschnitten. Jeder Abschnitt besteht aus **Feldern** einer **Gebietsart**. Außerdem zeigt jeder Abschnitt 1 **Ressource** passend zur Gebietsart.



Nachdem ihr euer Plättchen gelegt habt, seht nach, welche beiden Ressourcen es zeigt, und rückt auf eurem Konzern die entsprechenden Ressourcenmarker jeweils 1 Feld vor (die Anzahl der Felder des Plättchens spielt hierbei keine Rolle – ihr rückt die Marker immer nur 1 Feld vor).

Ihr dürft dabei entscheiden, welchen Ressourcenmarker ihr zuerst vorrückt. In manchen Situationen kann es von Vorteil sein, einen bestimmten Marker zuerst vorzurücken.



Hinweis: Für die Energie-Ressource gibt es keine Ressourcenliste und auch keinen Marker. Sie funktioniert anders als die übrigen 5 Ressourcen (Bevölkerung, Wasser, Biomasse, Rover und Technologie) (siehe Seite 7).

Hast du ein Plättchen mit einem Meteoriten-Symbol auf deinen Planeten gelegt, musst du **sofort** einen **METEORITEN** auf dieses Meteoritensymbol legen. Bei der Wertung am Spielende darfst du die Reihen und Spalten, in denen mindestens ein Meteorit liegt, nicht werten!



Nachdem ihr alle jeweils ein Plättchen genommen, es auf euren Planeten gelegt und eure Ressourcenmarker vorgerückt habt, gebt den Kommando-Marker nach links weiter und beginnt eine neue Runde.

SPIELEND

Das Spiel endet auf 2 Arten:

- A) Ein Spieler kann kein Plättchen aus seinem Sektor regelkonform auf seinen Planeten legen, **oder**
- B) Ein Sektor ist leer, nachdem ein Plättchen daraus genommen wurde.

A) Kann ein Spieler keines der beiden Plättchen aus seinem Sektor regelkonform auf seinen Planeten legen, spielt die aktuelle Runde noch zu Ende. Alle, die kein Plättchen aus ihrem Sektor regelkonform legen können, wählen trotzdem ein Plättchen daraus und rücken die entsprechenden Ressourcenmarker für beide Ressourcen auf dem Plättchen vor, legen das Plättchen aber **nicht** auf ihren Planeten. Geht danach zur Wertung über (siehe Seite 7).

Hinweis: Zeigt dieses Plättchen eine Energie-Ressource rücktst du den Marker der anderen Ressource des Plättchens doppelt vor. Zeigt dieses Plättchen eine Wasser-Ressource, rücktst du den Wassermarker vor, auch wenn du in diesem Fall kein Eisfeld überdeckt hast (siehe Seite 5).

B) Sind beide Stapel deines Sektors leer, nachdem du ein Plättchen daraus genommen hast, spielt die aktuelle Runde noch zu Ende. Geht danach zur Wertung über (siehe Seite 7).

LEGEREGELN

VON AUSSEN NACH INNEN: Dein erstes Plättchen musst du an den Rand deines Planetenrasters legen.

ANGRENZEND ANLEGEN: Nachdem du dein erstes Plättchen gelegt hast, musst du alle anderen Plättchen immer so legen, dass sie waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) an mindestens 1 anderes Plättchen angrenzen.

KEINE ÜBERLAPPUNG: Du darfst Plättchen nicht übereinanderlegen.

INNERHALB DES RASTERS: Du darfst Plättchen nicht so legen, dass sie über das Planetenraster hinausragen.

AUSRICHTUNG AM RASTER: Du darfst Plättchen nicht schräg legen, sondern musst sie immer an den Linien des Planetenrasters ausrichten.

ZERSTÖREN VON ROVERN UND RETTUNGSKAPSELN: Überdeckst du mit einem Plättchen Rettungskapseln oder Rover, werden diese Rettungskapseln und Rover zerstört und kommen zurück in die Schachtel.

Landfeld

Eisfeld

Das erste Plättchen musst du an den Rand legen.

Alle weiteren Plättchen musst du an mindestens 1 anderes Plättchen waagrecht oder senkrecht angrenzend anlagern.



Hinweis: Für Plättchen mit der Wasser- oder Energie-Ressource gelten zusätzliche Legeregeln (siehe Seite 6 und 7).

RESSOURCEN



Zu jeder Ressourcenleiste gibt es einen farblich passenden **RESSOURCENMARKER**. Alle Marker liegen zu Spielbeginn auf Feld 0. Im Laufe des Spiels rückst du deinen Marker vor. Rückst du deinen Marker auf oder über ein Feld vor, das einen Bonus zeigt, erhältst du diesen Bonus sofort (falls möglich).



Medaillen: Am Spielende erhältst du Medaillen von deinen Ressourcenleisten. Je nachdem wo deine Ressourcenmarker liegen. Du erhältst bei jeder Leiste die Medaillen von dem obersten Feld, das dein Ressourcenmarker erreicht oder überschritten hat.



Synergieschub: Du erhältst diesen Bonus sofort, sobald du deinen Marker auf oder über ein Feld mit diesem Bonus vorrückst: Rücke 1 beliebigen Ressourcenmarker 1 Feld vor. Falls du deinen Marker dabei auf ein Feld mit einem weiteren Bonus rückst, erhältst du auch diesen.

Erreicht ein Ressourcenmarker das oberste Feld seiner Leiste, erhältst du am Spielende die höchstmögliche Anzahl an Medaillen von dieser Ressourcenleiste. Du rückst deinen Marker im Laufe des Spiels aber nicht mehr weiter vor, wenn du ein Plättchen mit der entsprechenden Ressource auf deinen Planeten legst.

Die Rover-Ressource ist dabei eine Ausnahme.

Liegt dein Rovermarker bereits auf dem obersten Feld der Roverleiste, wenn du ihn vorrücken würdest, erhältst du so viele Roverbewegungen, wie über der Leiste angegeben.



Neben den Medaillen und Synergieschüben gibt es auf einigen Ressourcenleisten auch besondere Meilensteine als Bonus.

BEVÖLKERUNG



„Der Wettlauf um Innovationen und Entdeckungen erfordert Manpower.“



Rückst du deinen Bevölkerungsmarker auf oder über einen Bevölkerungsmellenstein vor, nimm dir den Bevölkerungskarten-Stapel der entsprechenden Stufe. Wähle 1 Karte davon aus und lege die übrigen wieder als verdeckten Stapel zurück.



Hast du eine Karte mit dem Hinweis „Sofort“ gewählt, erhältst du sofort den auf ihr beschriebenen Bonus.



Hast du eine Karte mit dem Hinweis „Spielende“ gewählt, halte sie bis zum Spielende geheim und lege sie verdeckt neben deinen Konzern.

Erreichen mehrere Spieler innerhalb einer Runde den gleichen Bevölkerungsmellenstein, wählt eure Karten in Zugreihenfolge, beginnend beim Kommandanten.

Spielt ihr mit den Modulen oder Spezialkonzernen, kann es vorkommen, dass ein Stapel bereits leer ist, wenn du den entsprechenden Meilenstein erreichst. In diesem Fall erhältst du keine Bevölkerungskarte.

WASSER

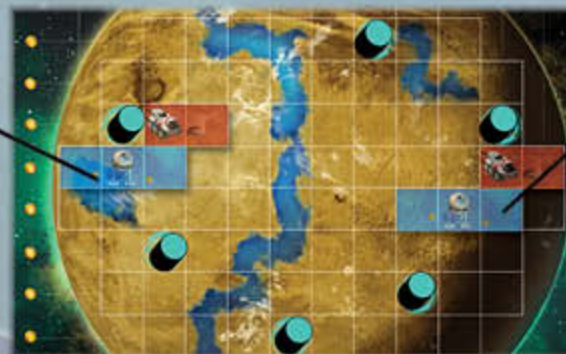


„Wasser ist kein Meilenstein, den es zu erreichen gilt. Es ist die Grundlage allen Lebens.“

Für Plättchen mit der Wasser-Ressource gelten die üblichen Legeregeln. Um nach dem Legen auch deinen Wassermarker vorzurücken, gilt es aber noch eine weitere Regel zu beachten: Du musst das Plättchen so auf deinen Planeten legen, dass mindestens 1 Wasserfeld des Plättchens ein Eisfeld des Planeten überdeckt. Dieses Wasserfeld muss nicht das Feld mit der Wasser-Ressource sein.

Du darfst das Plättchen auch so legen, dass keines seiner Wasserfelder ein Eisfeld überdeckt, doch dann darfst du deinen Wassermarker nicht vorrücken.

Beispiel: Das Plättchen liegt regelkonform und dein Wassermarker rückt vor.



Beispiel: Das Plättchen liegt regelkonform, dein Wassermarker rückt aber nicht vor.

Hinweis: Auf der Wasserleiste gibt es keine Meilensteine, aber viele Medaillen.



BIOMASSE

„Biomasse ist der biologische Beweis dafür, dass nichts verschwendet wird.“



Rückst du deinen Biomassemarker auf oder über einen Biomasse-Mellenstein vor, erhältst du ein **Bonusplättchen** und legst es sofort nach den üblichen Legeregeln auf deinen Biomasse-Planeten.

Bonusplättchen bestehen aus 1 Biomassefeld. Da sie aber keine Biomasse-Ressource zeigen, rückst du deinen Biomassemarker nicht vor. Bonusplättchen helfen dir dabei, Reihen und Spalten auf deinem Planeten zu vervollständigen.



ROVER

„Das Team zur Beseitigung von Meteoriten ist allzeit bereit.“



Rover-Meilenstein

Rückst du deinen Rovermarker auf oder über einen Rover-Mellenstein vor, stelle sofort einen Rover von deinem Konzern auf ein beliebiges Feld deines soeben gelegten Plättchens. Liegt auf diesem Plättchen ein Meteorit, darfst du deinen Rover direkt auf diesen Meteoriten stellen, um ihn sofort einzusammeln und auf deinen Konzern zu legen.

Hinweis: Egal aus welchem Grund du einen Rover erhältst (z.B. auch durch eine Karte oder einen Synergieschub), du stellst ihn immer auf das zuletzt gelegte Plättchen, selbst wenn es keine Rover-Ressource zeigt.

Roverbewegung:

Rückst du deinen Rovermarker auf oder über ein Feld mit einer Zahl vor, erhältst du entsprechend viele Roverbewegungen und darfst dadurch deine Rover insgesamt genau so viele Felder weit bewegen.

Feld mit mehreren Boni: Du erhältst 3 Roverbewegungen und 1 Synergieschub.

- 1 Roverbewegung entspricht 1 Feld im Planetenraster.
- Du darfst deine Rover sowohl über Plättchen und Bonusplättchen als auch über das Planetenraster selbst bewegen.
- Du darfst deine Rover nur waagrecht oder senkrecht auf angrenzende Felder bewegen.
- Du darfst deine Roverbewegungen beliebig auf deine Rover aufteilen.
- Du darfst deine Rover auch rückwärts bewegen.
- Du musst nicht alle verfügbaren Roverbewegungen verwenden, sondern darfst sie auch teilweise verfallen lassen.
- Es darf immer nur 1 Rover gleichzeitig auf demselben Feld stehen.
- Hat dein Rovermarker das oberste Feld der Roverleiste erreicht, erhältst du trotzdem für jede weitere Rover-Ressource auf Plättchen, die du auf deinen Planeten legst, so viele Roverbewegungen, wie über der Leiste angegeben (X^∞).

Meteoriten und Rettungskapseln einsammeln:

Bewegst du deinen Rover auf oder über Felder mit Meteoriten oder Rettungskapseln, sammelst du sie ein und legst sie auf den Wertungsbereich oben rechts auf deinem Konzern.

Überdeckst du einen Rover (mit einem Plättchen, einem Bonusplättchen oder durch ein Ereignis mit einem Meteoriten), wird dieser Rover zerstört und kommt zurück in die Schachtel. Es ist möglich, dass alle deine Rover zerstört werden.

Rückst du deinen Rovermarker auf oder über einen Rover-Mellenstein vor und hast keinen Rover mehr auf deinem Konzern, stellst du keinen Rover auf deinen Planeten.

Beispiel:

Du tust 4 Roverbewegungen auf 2 Rover auf. Du bewegst den einen Rover 3 Felder weit und sammelst so 1 Rettungskapsel ein, den anderen Rover bewegst du 1 Feld weit.



TECHNOLOGIE



„Technologie schützt uns vor unserer Umgebung.“

Stufe 3

Technologie-Meilenstein

Rückst du deinen Technologiemarker auf oder über einen Technologie-Mellenstein vor, schaltest du eine Technologie frei. Sie gilt bis zum Spielende, sofern nicht anders angegeben. Technologien bringen große Vorteile.

Hinweis: Eine Technologie ist nur verfügbar, solange dein Technologiemarker auf oder über dem entsprechenden Mellenstein liegt. Rückst du deinen Technologiemarker unter den Mellenstein zurück, kannst du diese Technologie zunächst nicht mehr nutzen.

Die Technologien des Standardkonzerns „Universal Coalition“:

Stufe 1: Du musst Plättchen nicht mehr angrenzend legen.

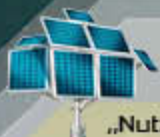
Stufe 2: Du darfst Bonusplättchen aufbewahren und erst am Spielende legen.

Stufe 3: Erhältst du Roverbewegungen, erhältst du 1 Roverbewegung zusätzlich.

Stufe 4: Rücke deinen Wassermarker beim Legen von entsprechenden Plättchen 2 Felder vor (statt 1).

Hinweis: Du rückst deinen Wassermarker 2 Felder vor und erhältst den Bonus von jedem Feld, das er dabei erreicht oder überschreitet. Diese Technologie gilt nur beim Legen von Plättchen, nicht wenn du durch Synergieschübe, Ereignisse oder nicht gelegte Plättchen auf der Wasserleiste voranschreitest!

Stufe 5: Lege bei Meteoritensymbolen keine Meteoriten mehr auf deinen Planeten.



ENERGIE

„Nutzt man sie richtig, ist Energie der Schlüssel zu mehr Effizienz.“

Für diese Ressource gibt es keine Ressourcenleiste. Stattdessen darfst du jedes Mal, wenn du ein Plättchen mit einer Energie-Ressource legst, einen anderen Ressourcenmarker 1 Feld vorrücken. Dabei hast du die Wahl aus folgenden Ressourcen:

- 1) Du darfst die andere Ressource des soeben gelegten Plättchens wählen;
Oder
- 2) Du darfst 1 beliebige Ressource aus einem Gebiet wählen, das senkrecht oder waagrecht an das gesamte Gebiet mit der Energie-Ressource des soeben gelegten Plättchens angrenzt.

Hinweis: Ein *Gebiet* ist eine zusammenhängende Gruppe aus Feldern derselben Gebietsart, die waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) aneinander angrenzen.

Beispiel 1)

Du legst ein Plättchen mit einer Energie- und Bevölkerungsressource. An dieses Plättchen grenzt kein anderes Plättchen an. Du wählst also die andere Ressource dieses Plättchens (Bevölkerung) und rückst deinen Bevölkerungsmarker vor. Insgesamt rückst du deinen Bevölkerungsmarker somit um 2 Felder vor: Einmal durch die Energie-Ressource und einmal durch die Bevölkerungsressource.



Beispiel 2)

Du legst ein Plättchen mit einer Energie- und Bevölkerungsressource angrenzend an andere Plättchen an. Du wählst eine der Ressourcen in den Gebieten, die senkrecht oder waagrecht an das Gebiet mit dieser Energie-Ressource angrenzen (hier: Bevölkerung, Technologie oder Wasser), und rückst den entsprechenden Ressourcenmarker 1 Feld vor. Die Rover-Ressource darfst du nicht wählen, da das Rover-Gebiet nicht senkrecht oder waagrecht an das Gebiet mit der Energie-Ressource angrenzt.



Hinweis: Das Gebiet mit der Wasser-Ressource muss kein Eisfeld überdecken, damit du durch eine Energie-Ressource den Wasser-Ressourcenmarker vorrücken darfst.

WERTUNG

Am Spielende müsst Ihr folgende Schritte ausführen, bevor Ihr zur Wertung übergeht:

- Habt Ihr Bonusplättchen aufbewahrt, legt sie auf euren Planeten.
- Nutzt Technologien mit dem Hinweis „Spielende“.
- Nutzt die Bevölkerungskarten mit dem Hinweis „Spielende“, die euch Ressourcenmarker vorrücken lassen.

Zählt jeweils, wie viele Medaillen ihr erhaltet.

- A) Du erhältst für jede **Reihe und Spalte** deines Planeten, in der kein leeres Feld und kein Meteorit ist, 1, 2 oder 3 Medaillen (neben der Reihe oder Spalte angegeben). Ein Feld mit einer Rettungskapsel auf dem Planeten zählt als leeres Feld.
- B) Du erhältst bei jeder **Ressourcenleiste** die Medaillen vom obersten Feld, das dein Marker erreicht oder überschritten hat.
- C) Du erhältst 1 Medaille für jede **eingesammelte Rettungskapsel** und 1 Medaille für je 3 **eingesammelte Meteoriten** (abgerundet). Bevölkerungskarten können die Anzahl der erhaltenen Medaillen erhöhen.
- D) Du erhältst die Medaillen deiner **Bevölkerungskarten** mit dem Hinweis „Spielende“.
- E) Du erhältst die Medaillen deiner erfüllten **Einzelziele**. (Nur im Solomodus oder falls Ihr mit dem Einzelziel-Modul spielt.)
- F) Du erhältst Medaillen von deinen **Nachbarzielen**: Vergleiche deinen Planeten mit dem Planeten links bzw. rechts von dir und erhalte die entsprechenden Medaillen bei Sieg oder Gleichstand. (Überspringe diesen Schritt im Solomodus.)



Zählt eure erhaltenen Medaillen zusammen. Wer die meisten Medaillen hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer weniger leere Felder in seinem Planetenraster hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gewinnt, wer weniger Meteoriten auf dem Planeten liegen hat.

WERTUNGSBEISPIEL

Du löst das Spielende aus, da du keines der Plättchen aus deinem Sektor regelkonform legen kannst. Du wählst das rechts abgebildete Plättchen mit einer Wasser- und Energie-Ressource und rückst dadurch deinen Wassermarker 2 Felder vor. Da du das Plättchen nicht auf deinen Planeten legst, kannst du deine freigeschaltete Stufe-4-Technologie beim Vorrücken des Wassermarkers nicht nutzen. Aus demselben Grund ignorierst du auch das Meteoritensymbol.



Nachdem ihr die Runde zu Ende gespielt habt, ggf. eure aufbewahrten Bonusplättchen auf eure Planeten gelegt und eure Technologien und Bevölkerungskarten für das Spielende genutzt habt, geht ihr zur Wertung über. Entfernt am besten eure Rover und alle nicht eingesammelten Rettungskapseln von eurem Planeten, um die Wertung zu vereinfachen.



F(1). Nachbarziel links:
Dein größtes Rover-Gebiet ist 21 Felder groß. Es ist größer als das des Planeten links von dir. Du erhältst also die Medaillen bei „Sieg“.
5 Medaillen



F(2). Nachbarziel rechts:
Sowohl auf deinem Planeten als auch auf dem Planeten rechts von dir liegen 3 Biomasse-Ressourcen am Rand. Du erhältst also die Medaillen bei „Gleichstand“.
2 Medaillen

A. Reihen und Spalten
15 Medaillen

C(1). Rettungskapseln
4 Medaillen

C(2). Meteoriten
1 Medaille

B. Ressourcenleisten
Bevölkerung
1 Medaille

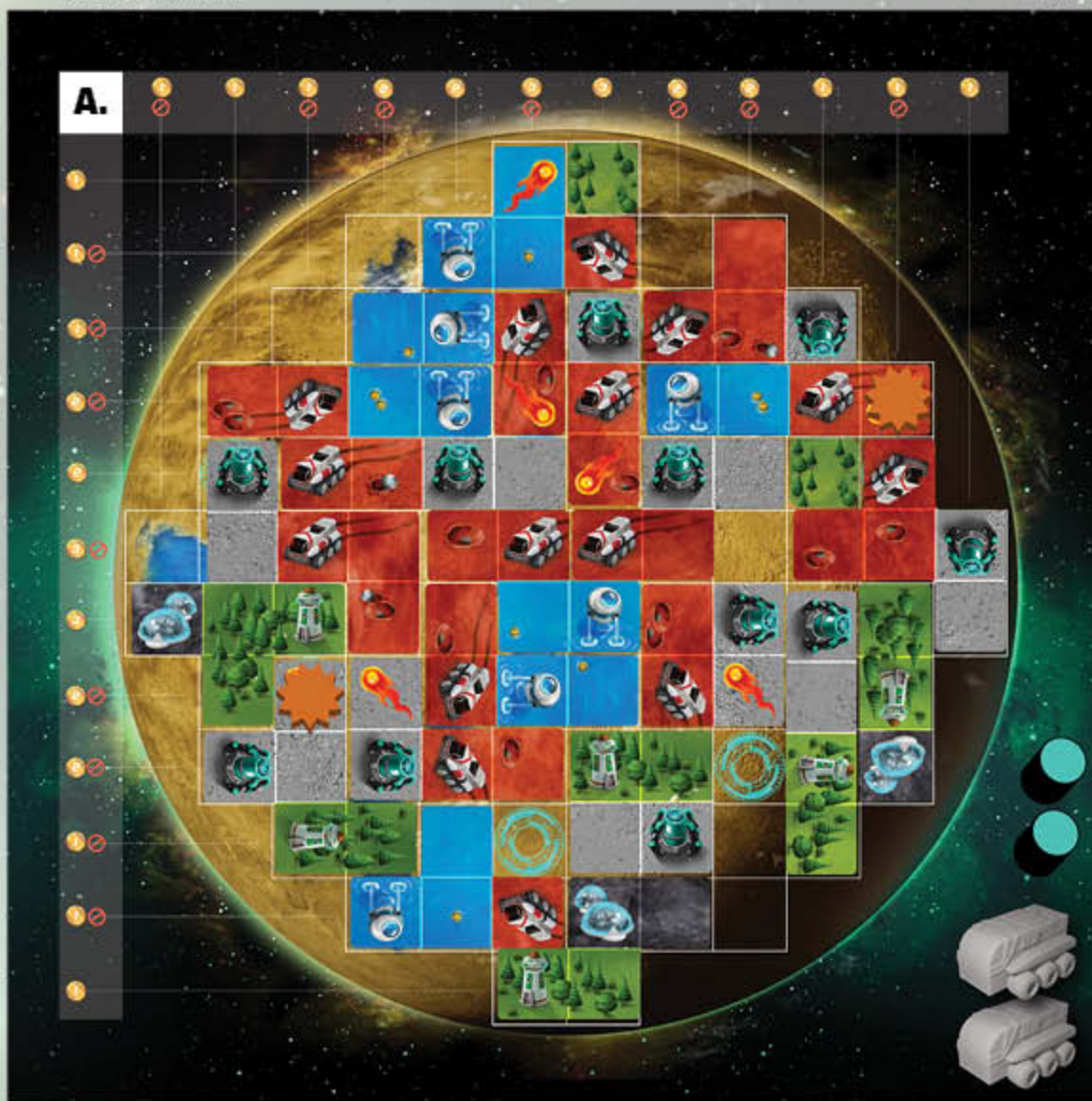
Wasser
7 Medaillen

Biomasse
1 Medaille

Rover
5 Medaillen

Technologie
1 Medaille

= 15 Medaillen




D. Bevölkerungskarten
1 Medaille

Reihen und Spalten (1 + 2 + 3 je Reihe / Spalte)	15
Ressourcen (vom obersten erreichten Feld)	15
Rettungskapseln (je Kapsel im Wertungsbereich *)	4
Meteoriten (je 3 eingesammelte Meteoriten *)	1
Bevölkerungskarten (mit dem Hinweis „Spielende“)	1
Ziele (Einzel- und Nachbarziele)	7
* Bevölkerungskarten können die Wertung verbessern.	
SUMME	43

MODULE

VARIANTE FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Um das Spiel zu zweit strategischer und planbarer zu gestalten, dreht die Raumstation immer genau 1 Sektor im Uhrzeigersinn weiter, statt sie beliebig weit zu drehen. Alle anderen Regeln bleiben unverändert.



EINZELZIEL-MODUL

Die Zielkarten sind doppelseitig. Im Mehrspielerspiel verwendet ihr immer die „Nachbarziel“-Seite und im Solospiel immer die „Einzelziel“-Seite.

Ihr könnt im Mehrspielerspiel zusätzlich die Einzelziele verwenden: Bevor ihr beim Spielbau die Nachbarziele auslegt, nehmt euch jeweils 2 Einzelziele und wählt 1 davon aus. Die nicht gewählten kommen zurück in die Schachtel. Danach legt ihr mit den verbleibenden Karten die Nachbarziele aus. Haltet eure Einzelziele geheim. Am Spielende erhaltet ihr Medallien für sie, falls ihr sie erfüllt habt.



EREIGNIS-MODUL

Ihr spielt mit einem Stapel aus 20 Ereignissen. Jede Runde deckt ihr 1 Ereignis auf und führt es aus. Die Ereignisse stehen für die Schwierigkeiten, auf die ihr beim Erschließen eurer Planeten stoßt.

Im Mehrspielerspiel könnt ihr die Ereignisse optional hinzufügen, im Solospiel musst du sie immer verwenden.

ÄNDERUNGEN AM SPIELAUFBAU

- 1) Trennt die Ereignisse in 3 Stapel auf, sortiert nach grünen, orangen und roten Meldungen.
- 2) Im Mehrspielerspiel entfernt ihr alle Ereignisse mit dem Symbol für den Solomodus.
- 3) Nehmt insgesamt 20 zufällige Karten von den drei verschiedenen Stapeln. Ihr entscheidet selbst, wie viele einfachere grüne und orange Meldungen und wie viele anspruchsvollere rote Meldungen ihr verwendet. Mischt diese Karten anschließend und legt sie als verdeckten Ereignisstapel bereit.



ÄNDERUNGEN AM SPIELABLAUF

Jede Runde, nachdem ihr die Raumstation gedreht habt, zieht ihr das oberste Ereignis vom Stapel und führt es aus. **Jedes Ereignis muss von allen Spielern ausgeführt werden, falls möglich** (sofern auf der Karte nichts anderes angegeben ist). Würde ein Ereignis direkt das Spielende auslösen, ignoriert es der betroffene Spieler stattdessen.

Der restliche Rundenablauf bleibt unverändert.

ÄNDERUNGEN AM SPIELLENDE

Ihr löst das Spielende auch aus, sobald ihr das letzte Ereignis vom Stapel zieht. Spielt die aktuelle Runde noch zu Ende und geht dann zur Wertung über.

SOLOMODUS

SPIELAUFBAU

- 1) Folge dem Spielbau für das Mehrspielerspiel. Du benötigst aber keine Sektormarker und auch nicht den Kommandomarker. Drehe die Raumstation so, dass ein zufälliger Sektor zu dir zeigt.
- 2) Mische die Einzelziele. Nimm 4 davon und wähle 3 aus, die du behältst. Lege die anderen Ziele zurück in die Schachtel.
- 3) Stelle den Ereignisstapel zusammen (siehe Ereignis-Modul S. 8).



ÄNDERUNGEN AM SPIELABLAUF

Der Spielablauf entspricht dem Mehrspielerspiel mit folgenden Änderungen:

- 1) Drehe die Raumstation Jede Runde Immer genau 1 Sektor Im Uhrzeigersinn weiter.
- 2) Nachdem du die Raumstation gedreht hast, ziehe 1 Ereignis und führe es aus, falls möglich. Würde ein Ereignis direkt das Spielende auslösen, Ignoriere es stattdessen.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

SPIELEND

Im Solomodus versuchst du einen Zielwert zu erreichen oder zu übertreffen, den du selbst festlegst: Passe dazu den Grundwert von 60 Medallien an, indem du dem Ereignisstapel bestimmte Arten von Meldungen hinzufügst. Richte dich dazu nach der folgenden Tabelle:

	Grundwert	60 Medallien	
	Rote Meldungen	Orange Meldungen	Grüne Meldungen
0-2	0	0	0
3-6	-6	-1	+3
7-10	-7	-2	+8
11-14	-8	-3	+8
15+	-11	-4	+12

Beispiel-Ereignisstapel	8 rote Meldungen [-7 Medallien]	3 orange Meldungen [-1 Medallien]	8 grüne Meldungen [+8 Medallien]
-------------------------	------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------------

	Grundwert	60 Medallien
Anpassung durch den Ereignisstapel		-7 - 1 + 8 = -2 Medallien
Beispiel-Zielwert		58 Medallien

Nachdem du bei der Wertung deine Medallien gezählt hast, vergleiche dein Ergebnis mit dem Zielwert und sieh nach, wie gut du dich geschlagen hast:

- 15 Medallien - Kritischer Fehlschlag. Wir werden uns einen neuen unbewohnten Planeten suchen müssen ...
- 10 Medallien - Gibt es außer dir überhaupt noch andere Überlebende?
- 5 Medallien - Wir haben nicht viel, aber wenigstens werden wir überleben.
- Zielwert - Mission erfüllt! Gut gemacht.
- +5 Medallien - Ausgezeichnete Arbeit. Man sollte dich befördern!
- +10 Medallien - Das ist der wahrscheinlich beste Planet, den wir je gesehen haben.
- +15 Medallien - Dank dir blickt die Menschheit in eine glorreiche Zukunft. Bravo!

SPEZIALKONZERNE

Die Konzerne haben alle eine Standard- und eine Spezialselte. Verwendet Ihr die Standardselte, spielt Ihr alle mit dem gleichen Konzern und den gleichen Regeln. Die Spezialselte bringt Abwechslung ins Spiel, und Ihr habt jeweils unterschiedliche Konzerne mit eigenen Regeln. Die Spezialkonzerne sind auf den folgenden Selten erklärt.

Ihr könnt entweder alle mit der Standardselte oder Spezialselte spielen, oder Ihr verwendet unterschiedliche Selten.

Republic

Stufe 5

Sieh dir am Spielende alle verbliebenen Bevölkerungskarten an und nimm 2 davon.

Stufe 4

Immer wenn du einen Bevölkerungsmellenstein erreichst, erhältst du auch 1 Synergieschub.

Stufe 3

Ab sofort darfst du für 1 Roverbewegung 1 Rover von einer Bevölkerungsressource zu einer anderen teleportieren.

Stufe 2

Immer wenn du einen Bevölkerungsmellenstein erreichst, nimmst du 1 zufällige Karte der nächsthöheren Stufe mit in die Auswahl.

Beispiel:

Du hast die Stufe-2-Technologie freigeschaltet und erreichst einen Stufe-3-Bevölkerungsmeilenstein. Du nimmst alle Bevölkerungskarten der Stufe 3 und 1 zufällige Karte der Stufe 4 und wählst 1 davon, die du behältst. Lege die übrigen Karten wieder zurück in ihren jeweiligen Stapel.

Stufe 1

Wählst du ein Plättchen mit Bevölkerungsressource, erhalte sofort Roverbewegungen entsprechend deinem Rovermarker (noch bevor du das Plättchen auf deinen Planeten legst). Liegt dein Rovermarker noch nicht auf einem Feld mit einer Zahl, erhältst du keine Roverbewegungen.

Republic: Erreichst du einen Bevölkerungsmellenstein, rücke 1 anderen Ressourcenmarker 1 Feld zurück (M) - Ignoriere dabei eventuelle Boni, auf denen dieser Ressourcenmarker dadurch landet).

Vorteil:

7 Bevölkerungsmellensteine

Nachteil:

1 Rover, Marker rücken zurück

Erreichst du einen Bevölkerungsmellenstein, rücke 1 anderen Ressourcenmarker 1 Feld zurück (ignoriere dabei Boni).

Stufe 5

SIEH DIR ALLE VERBLEIBENDEN BEVÖLKERUNGSKARTEN AN UND BEHALTE 2 DAVON. (SPIELENDE)

Stufe 4

ERREICHST DU EINEN BEVÖLKERUNGSMEILENSTEIN, ERHALTE 1 SYNERGIESCHUB.

Stufe 3

TELEPORTIERE 1 ROVER ZWISCHEN ZWEI BEVÖLKERUNGSRESSOURCEN. KOSTEN: 1 ROVERBEWEGUNG.

Stufe 2

ERREICHST DU EINEN BEVÖLKERUNGSMEILENSTEIN, NIMM 1 KARTE DER NÄCHSTHÖHEREN STUFE MIT IN DIE AUSWAHL.

Stufe 1

WÄHLST DU EIN PLÄTTCHEN MIT BEVÖLKERUNGSRESSOURCE, ERHALTE ROVERBEWEGUNGEN ENTSPRECHEND DEINEM ROVERMARKER.

REPUBLIC

Wormhole Corp.

Stufe 5

Du darfst deine Bonusplättchen alternativ auch auf Meteoriten legen und sie damit zerstören (auch am Spielende).



Stufe 4

Du darfst Bonusplättchen aufbewahren und erst am Spielende legen.

Stufe 3

Erhalte einmal pro Runde 2 Bonusplättchen statt 1, falls du 1 Bonusplättchen erhältst.

Stufe 2

Du darfst Bonusplättchen auf Plättchen legen. Du darfst die Technologie zum Beispiel nutzen, um Biomasse-Gebiete zu verbinden. Du darfst Bonusplättchen aber (noch) nicht auf Meteoriten legen (siehe Stufe 5).



Stufe 1

Hat dein Biomassemarker das oberste Feld erreicht, darfst du ihn auf Feld 0 legen, damit du wieder auf der Leiste vorrücken und Boni erhalten kannst.

Wormhole Corp.: Du darfst deinen Biomassemarker beim Plättchenlegen nur vorrücken, falls du ein Biomasse-Gebiet erweiterst. Rückst du deinen Biomassemarker vor, wähle immer nur 1 der beiden abgebildeten Boni.

Beispiel:

Du rückst deinen Biomassemarker vor und wählst, ob du entweder ein Bonusplättchen erhalten oder deinen Bevölkerungsmarker vorrücken möchtest.

Du darfst beim Vorrücken immer 1 von zwei Boni auswählen. Medaillen ignorierst du dabei, sie zählen aber wie üblich bei der Wertung am Spielende.

Vorteil:

Zusätzliche Bonusplättchen

Nachteil:

Einschränkungen beim Plättchenlegen

Du darfst deinen Biomassemarker beim Plättchenlegen nur vorrücken, falls du ein Biomasse-Gebiet erweiterst.

Rückst du deinen Biomassemarker vor, wähle immer nur 1 Bonus.

Stufe 5

ZERSTÖRE METEORITEN, INDEM DU BONUSPLÄTTCHEN DARAUFLIEGST.

Stufe 4

DU DARFST BONUSPLÄTTCHEN AUFBEWAHREN UND ERST AM SPIELENDE LEGEN.

Stufe 3

ERHALTE 2 BONUSPLÄTTCHEN STATT 1. (1X PRO RUNDE)

Stufe 2

DU DARFST BONUSPLÄTTCHEN AUF PLÄTTCHEN LEGEN.

Stufe 1

HAT DEIN BIOMASSEMARKER DAS OBERSTE FELD ERREICHT, DARFST DU IHN AUF FELD 0 LEGEN.

WORMHOLE CORP.

„Wir haben in die Besten der Besten investiert, um den Wettlauf in Sachen Entdeckung und Innovation zu gewinnen.“

„Wir haben einen Weg gefunden, die Ausbreitung von Biomasse auf dem Planeten zu beschleunigen.“

Stufe 5

Du darfst einmal pro Runde 1 bereits eingesammelte Rettungskapsel versetzen.

Stufe 4

Du musst keine Roverbewegung ausgeben, um deinen Rover auf Energiefelder zu bewegen.

Stufe 3

Immer wenn du ein Plättchen mit einer Energie-Ressource legst, darfst du 1 bereits eingesammelte Rettungskapsel versetzen.

Stufe 2

Versetze sofort 3 bereits eingesammelte Rettungskapseln. Du darfst dies nicht wiederholen, wenn du den Mellenstein ggf. ein zweites Mal erreichst.

Stufe 1

Dein Rover darf sich ab sofort auch diagonal bewegen.

Cosmos Inc.: Du darfst Rettungskapseln beim Einsammeln auf deine Ressourcenleisten oder deinen Wertungsbereich stellen. Ressourcenmarker überspringen Rettungskapseln beim Vorrücken. Ignoriere durch Rettungskapseln abgedeckte Boni und Medaillen.

Hinweise:

- 1) Du darfst die Rettungskapseln so auf Ressourcenleisten stellen, dass der Ressourcenmarker mehrere Rettungskapseln auf einmal überspringt.
- 2) Am Spielende erhältst du nur Medaillen für Rettungskapseln in deinem Wertungsbereich. Du kannst deine Technologien nutzen, um sie gegen Ende des Spiels in deinen Wertungsbereich zu versetzen.

Vorteil:

Schnelleres Vorrücken

Nachteil:

Rettungskapseln auf Ressourcenleisten werden nicht gewertet, nur 1 Rover, abgedeckte Boni und Medaillen werden ignoriert

Du darfst Rettungskapseln beim Einsammeln auf deine Ressourcenleisten oder deinen Wertungsbereich stellen. Ressourcenmarker überspringen Rettungskapseln beim Vorrücken. Ignoriere durch Rettungskapseln abgedeckte Boni und Medaillen.

„Wir nutzen alles, was uns zur Verfügung steht, um uns einen Vorteil zu verschaffen. Die Rettungskapseln sind dabei von großem Nutzen.“

Beispiel:

Du rückst deinen Blomassemarker 1 Feld vor. Dabei überspringt er die Rettungskapsel auf dem nächsten Feld. Du erhältst nicht den Synergieschub, da die Rettungskapsel ihn abdeckt. Du erreichst aber den Blomasse-Mellenstein.



Stufe 5
VERSETZE 1
EINGESAMMELTE
RETTUNGSKAPSEL.
(1X PRO RUNDE)

Stufe 4
ROVER DÜRFEN SICH
KOSTENLOS AUF
ENERGIEFELDER
BEWEGEN.

Stufe 3
LEGST DU EIN
PLÄTTCHEN MIT
ENERGIE-RESSOURCE,
VERSETZE 1 EINGESAM-
MELTE RETTUNGSKAPSEL.

Stufe 2
VERSETZE SOFORT
3 EINGESAMMELTE
RETTUNGSKAPSELN.
(1X PRO SPIEL)

Stufe 1
DEIN ROVER DARF SICH
DIAGONAL BEWEGEN.

**COSMOS
INC.**

Stufe 5

Rücke einmal pro Runde deinen Rovermarker 1 Feld vor.

Stufe 4

Bewegt sich ein Rover, der einen Meteoriten geladen hat, auf ein Wasserfeld, zerstörst du diesen Meteoriten (siehe unten, C). Der Meteorit kommt zurück in die Schachtel.

Stufe 3

Nimm dir, Immer wenn du einen Meteoriten einsammelst (= in deinen Wertungsbereich legst), 1 Bonusplättchen.

Stufe 2

Du erhältst für jeden deiner Rover, der am Rundenanfang einen Meteoriten geladen hat, 1 zusätzliche Roverbewegung.

Stufe 1

Du musst Plättchen mit Rover-Ressource nicht mehr angrenzend an andere Plättchen legen.

Horizon Group: Um einen Meteoriten einzusammeln (und ihn in deinen Wertungsbereich zu legen), muss dein Rover ihn zuerst aufladen, ihn zu einer Rover-Ressource bringen und ihn dann dort abladen.

Hinweise:

Jeder Rover darf genau 1 Meteoriten geladen haben. Stellst du einen Rover auf einen Meteoriten oder bewegt er sich auf oder über einen Meteoriten, lädt er diesen Meteoriten auf. Lege ihn dazu auf den Rover (siehe unten, A).

Bewegt sich ein Rover, der einen Meteoriten geladen hat, auf oder über eine Rover-Ressource, lädt er den Meteoriten ab (siehe unten, B) - du legst ihn in deinen Wertungsbereich.

Vorteil:

4 Rover

Nachteil:

Auf- und Abladen von Meteoriten

Um einen Meteoriten einzusammeln, muss dein Rover ihn zuerst aufladen und ihn dann auf einer Rover-Ressource abladen.

„Unsere Rover-Flotte wurde auf das Doppelte vergrößert und steht bereit.“



Stufe 5
RÜCKE DEINEN
ROVERMARKER
1 FELD VOR.
(1X PRO RUNDE)

Stufe 4
ZERSTÖRE
1 METEORITEN, INDEM
DU IHN AUF EINEM
WASSERFELD ABLÄDST.

Stufe 3
SAMMELST DU EINEN
METEORITEN EIN,
ERHALTE
1 BONUSPLÄTTCHEN.

Stufe 2
ERHALTE
1 ROVERBEWEGUNG
FÜR JEDEN ROVER,
DER EINEN METEORITEN
GELADEN HAT.
(AM RUNDENANFANG)

Stufe 1
DU MUSST
PLÄTTCHEN MIT ROVER-
RESSOURCE NICHT MEHR
ANGRENZEND AN ANDERE
PLÄTTCHEN LEGEN.

**HORIZON
GROUP**

Jump Drive

Technologie F:

Ziehe sofort einmalig 3 Nachbarzeile und wähle 1 davon. Dieses Ziel gilt für alle Spieler, d.h. am Spielende werden alle Planeten miteinander verglichen.

Technologie E:

Wähle sofort einmalig 1 Ressourcenmarker und erhalte alle Boni in seiner Reihe. Eine Reihe besteht aus den 6 Feldern, die auf den Ressourcenleisten auf derselben Höhe sind.

Technologie D:

Ab sofort darfst du beim Plättchenlegen die Technologie-Ressource und das -Gebiet eines beliebigen Plättchens wie eine Energie-Ressource bzw. -Gebiet behandeln. Das gilt nicht am Spielende, wenn du dein gewähltes Plättchen nicht mehr legen kannst.

Technologie C:

Ab sofort darfst du einmal pro Runde bei einem Synergieschub den gewählten Ressourcenmarker 2 Felder vorrücken.

Technologie B:

Ab sofort darfst du einmal pro Runde für 1 Roverbewegung 1 Rover auf ein Feld derselben Gebietsart teleportieren.

Technologie A:

Ab sofort darfst du einmal pro Runde, wenn du ein Bonusplättchen erhältst, stattdessen 1 Synergieschub nutzen.

Jump Drive: Du darfst eingesammelte Rettungskapseln alternativ auf eine beliebige Technologie stellen, um diese freizuschalten, statt auf deinen Wertungsbereich.

Vorteil:

mehr Flexibilität, 6 Technologien

Nachteil:

Rettungskapseln auf der Technologieleiste werden nicht gewertet, 1 Rover

Du darfst eingesammelte Rettungskapseln entweder auf Technologien stellen, um sie in beliebiger Reihenfolge freizuschalten, oder auf deinen Wertungsbereich.

Hinweise:

Du darfst Technologien sofort nutzen, nachdem du sie freigeschaltet hast.

Bei diesem Konzern willst du deinen Technologiemarken nicht zu weit vorrücken, weil es auf der Technologieleiste weiter oben weniger Medaillen gibt.

SPEZIALKONZERNE

ZIEHE 3 ZIELE UND WÄHLE 1 DAVON, DAS FÜR ALLE SPIELER GILT. (1X PRO SPIEL)

WÄHLE 1 RESSOURCEN-MARKER UND ERHALTE ALLE BONI IN SEINER REIHE. (1X PRO SPIEL)

DU DARFST BEIM PLÄTTCHENLEGEN BEI 1 PLÄTTCHEN TECHNOLOGIE WIE ENERGIE BEHANDELN.

RÜCKE BEI EINEM SYNERGIESCHUB DEN GEWÄHLTEN RESSOURCEN-MARKER 2 FELDER VOR (STATT 1). (1X PRO RUNDE)

TELEPORTIERE 1 ROVER AUF EIN FELD DERSELBEN GEBIETSART. KOSTEN: 1 ROVERBEWEGUNG. (1X PRO RUNDE)

ERHALTE 1 SYNERGIESCHUB STATT 1 BONUS-PLÄTTCHEN. (1X PRO RUNDE)

JUMP DRIVE

Oasis Ultd.

Stufe 5

Du erhältst ab sofort 1 Synergieschub, immer wenn du ein Plättchen mit Wasser-Ressource legst.

Stufe 4

Du erhältst ab sofort 1 Bonusplättchen, immer wenn du ein Plättchen mit Wasser-Ressource legst.

Stufe 3

Du rückst ab sofort deinen Wassermarker immer 1 Feld vor, wenn du ein Plättchen (auch ohne Wasser-Ressource) nicht auf Eisfelder legst.

Stufe 2

Du erhältst für jeden deiner Rover, der am Rundenanfang auf einem Wasserfeld steht, 1 zusätzliche Roverbewegung.

Stufe 1

Überspringe beim Vorrücken Ressourcenmarker, die im Weg sind. Beim Überspringen mithilfe dieser Technologie muss der Ressourcenmarker auf seiner eigenen Ressourcenleiste bleiben (siehe Beispiel unten).

Oasis Ultd.: Rücke deinen Wassermarker 1 Feld vor für jedes Wasserfeld, das ein Eisfeld überdeckt.

Rückst du deinen Wassermarker auf andere Ressourcenleisten vor, erhältst du die Boni von dort.

Hinweise:

Du rückst deinen Wassermarker nicht einfach gerade nach oben vor, sondern entlang der speziellen Wasserleiste. Ist beim Vorrücken ein anderer Ressourcenmarker im Weg, kannst du deinen Ressourcenmarker nicht vorrücken.

Du erhältst am Spielende für jeden Ressourcenmarker nur die Medaillen seiner zugehörigen Leiste.

Vorteil:

Ressourcenmarker springen, mehr Medaillen auf der Wasserleiste

Nachteil:

Lange, spezielle Wasserleiste

Rücke deinen Wassermarker für jedes Wasserfeld, das ein Eisfeld überdeckt, 1 Feld vor.

Rückst du deinen Wassermarker auf andere Ressourcenleisten vor, erhältst du die Boni von dort.

OASIS ULTD.

Stufe 5 LEGST DU EIN PLÄTTCHEN MIT WASSER-RESSOURCE, ERHALTE 1 SYNERGIESCHUB.

Stufe 4 LEGST DU EIN PLÄTTCHEN MIT WASSER-RESSOURCE, ERHALTE 1 BONUSPLÄTTCHEN.

Stufe 3 LEGST DU EIN PLÄTTCHEN NICHT AUF EISFELDER, RÜCKE DEINEN WASSERMARKER 1 FELD VOR.

Stufe 2 ERHALTE 1 ROVERBEWEGUNG FÜR JEDEN ROVER AUF EINEM WASSERFELD. (AM RUNDENANFANG)

Stufe 1 ÜBERSPRINGE BEIM VORRÜCKEN RESSOURCENMARKER, DIE IM WEG SIND.

„Wir haben Kontakt zu einer anderen galaktischen Zivilisation aufgenommen. Sie ist bereit, Ihre Technologien mit uns zu teilen. Im Austausch für unsere Rettungskapseln.“

„Wir haben das Potenzial, uns die Elektrolyse und andere Kernfunktionen des Planeten zunutze zu machen. Doch der Weg dahin ist noch ungewiss.“

Beispiel Stufe 1:

Du legst dein Plättchen so, dass 2 Wasserfelder jeweils Eisfelder überdecken. Der Biomassemarker ist dem Wassermarker beim Vorrücken im Weg, sodass dein Wassermarker nicht vorrücken kann. Hast du aber die Stufe-1-Technologie freigeschaltet, überspringst du den Biomassemarker und rückst deinen Wassermarker ungehindert 2 Felder vor – erst auf das Wasser-/Roverfeld und dann auf das Wasser-/Technologiefeld. Du erhältst dabei den Bonus vom Wasser-/Roverfeld (1 Roverbewegung).



Die Planeten haben alle eine Standard- und eine Spezialseite. Verwendet ihr die Standardseite, spielt ihr alle mit dem gleichen Planeten und den gleichen Regeln. Die Spezialseite bringt Abwechslung ins Spiel, und ihr habt jeweils unterschiedliche Planeten, die manchmal ein besonderes Planetenraster oder eigene Regeln zum Legen von Plättchen haben. Die Spezialplaneten sind auf den folgenden Seiten erklärt. Ihr könnt entweder alle mit der Standardseite oder Spezialseite spielen, oder ihr verwendet unterschiedliche Seiten.

Wichtig: Ihr müsst die eigenen Regeln zum Legen von Plättchen der Spezialplaneten immer einhalten, falls möglich. Ignoriert sie aber, falls sie alleinig das Spielende auslösen würden.

SPEZIALPLANETEN

„Die besondere Herausforderung von K-273 ist das Eis. Da die Eisplatten instabil sind und sich bewegen, sollten wir nicht gleichzeitig auf Land- und Eismassen bauen.“

273° ist der Gefrierpunkt von Wasser in Kelvin.



K-273

Du darfst ein Plättchen nicht so legen, dass es sowohl Eis- als auch Landfelder überdeckt.



„Diese Zivilisation ist bisher friedlich. Das könnte sich aber ändern, wenn wir versucht oder gezwungen sind, ihre Städte zu zerstören.“

Die Personifikation der Erde in der griechischen Mythologie.



GAIA

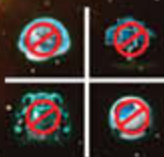
Für jede Stadt, die du nicht überdeckt hast, erhältst du am Spielende 2 Medaillen. Werte die Reihen und Spalten wie üblich.

Du darfst Städte überdecken, um dadurch Reihen oder Spalten zu vervollständigen, erhältst dann am Spielende aber weniger Medaillen für Städte.



„Das raue Klima hat den Planeten in vier Quadranten unterteilt. Die Elemente sind nur mit uns, solange sie nicht gegen uns sind.“

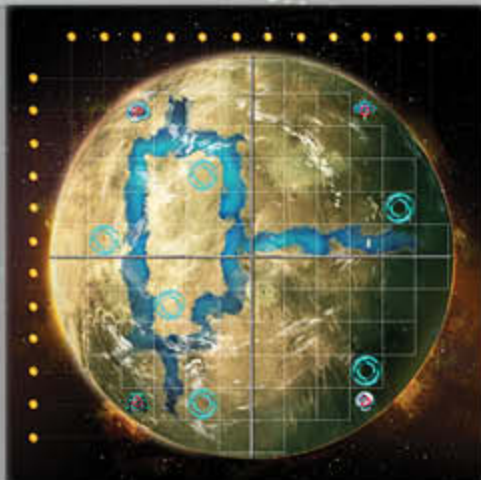
Die griechische Göttin für den Wechsel der vier Jahreszeiten.



PERSEPHONE

Jeder Quadrant zeigt eine verbotene Ressource, die du dort nicht legen darfst.

Du darfst ein Plättchen so legen, dass es in mehreren Quadranten liegt, solange du dabei die besonderen Legeregeln beachtest.



„In dem Ring herrschen stürmische Winde, daher muss alles unbedingt gut befestigt werden.“

Das japanische Wort für „Sturm“.



ARASHI

Legst du ein Plättchen auf den Planetenring, muss mind. 1 seiner Felder außerhalb des Planetenrings liegen.

Der Planetenring erstreckt sich über die beiden längsten waagerechten Reihen. Du darfst keine Bonusplättchen auf den Planetenring legen.



„Auf diesem Planeten gibt es kein Eis, aber ein pulsierendes Netz aus elektrischem Strom. Wir sollten diese Energie zu unserem Vorteil nutzen.“

Das griechische Wort für „Stein“ oder „Fels“.



PETRA

Du darfst die Felder mit Stromlinien wie Energiefelder behandeln. Es gibt keine Eisfelder.

Am Spielende zählen nicht überdeckte Felder mit Stromlinien als Energiefelder.



„Ein gigantischer Graben teilt den Planeten in zwei Hälften. Das erschwert die Bebauung und Fortbewegung erheblich.“

Der tiefe Abgrund in der griechischen Mythologie.



TARTARUS

Du darfst Plättchen nicht auf den Graben legen. Rover dürfen sich nicht waagrecht oder senkrecht über den Graben bewegen.

Es gibt zwei sichtbare Lücken, an denen sich Rover diagonal über den Graben bewegen dürfen, falls du die entsprechende Technologie freigeschaltet hast.



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

ALLGEMEIN

Was bedeutet das Schlosssymbol auf jeweils einem der Sektormarker?

Ihr könnt diesen Sektormarker an der Raumstation verwenden, um anzudeuten, dass ihr euren Zug beendet habt. Dreht ihn dazu einfach um, sodass das Schloss nach oben zeigt.

Was passiert, wenn ich auf meiner Rover- oder Bevölkungsleiste über einen Meilenstein zurückrücke?
Du behältst den Bonus des zuvor erreichten Meilensteins (Rover oder Bevölkerungskarte) und erhältst ihn sogar noch einmal, wenn du den Meilenstein erneut erreichst. Allerdings kannst du nicht mehr Rover erhalten, als auf deinem Konzern angegeben.

Kann ich einen zerstörten Rover wieder zurückbekommen?
Nein. Du hast immer nur so viele Rover zur Verfügung, wie auf deinem Konzern angegeben. Ein zerstörter Rover kommt zurück in die Schachtel.

Was passiert, wenn ich auf meiner Bevölkungsleiste einen Meilenstein erreiche, aber keine Bevölkerungskarte dieser Stufe mehr verfügbar ist?
Du erhältst in diesem Fall keine Karte für diesen Meilenstein.

Kann der Kommandant das Spiel beenden, indem er bewusst einen Sektor auswählt, dessen Plättchen er beide nicht mehr legen kann?
Ja, das ist erlaubt. Du darfst als Kommandant einen beliebigen Sektor wählen.

Zählt ein Feld mit einer Rettungskapsel auf dem Planeten bei der Wertung als leeres Feld?
Ja. Enthält die Reihe oder Spalte eines Planeten eine Rettungskapsel, wird sie nicht gewertet.

ZIELE

Zählen Bonusplättchen bei Zielen mit, für die Biomasse-Gebiete relevant sind?
Bonusplättchen vergrößern Biomasse-Gebiete, zählen allein jedoch nicht als eigenes Biomasse-Gebiet.

Bekommen Nachbarn Medaillen für Nachbarziele, wenn sie beide das Ziel mit jeweils 0 erfüllen?
Ja, auch in diesem Fall erhalten sie beide die Punkte für den Gleichstand.

Wenn in einem Ziel ein Gebiet von 2x5 Feldern gefordert ist, ist die Ausrichtung des Ziels flexibel (5x2 Felder)?
Ja, das Gebiet muss nur eine Größe von mindestens 2x5 Feldern haben, egal ob waagrecht oder senkrecht.

BEVÖLKERUNGSKARTEN

Werte ich eingesammelte Meteoriten doppelt, wenn ich Meteoritenverträge habe?
Nein. Du wertest alle Meteoriten nur einmal, allerdings verbesserst du die Zahl der Medaillen, die du erhältst, entsprechend der Anzahl der Meteoritenverträge, die du am Spielende besitzt.

Wie werden Handelsverträge gewertet?
Du bekommst insgesamt einmal so viele Punkte wie auf den Handelsverträgen angegeben, je nachdem wie viele Handelsverträge du am Spielende besitzt.

Wann rücke ich bei den Bevölkerungskarten „Planetenlotterie“ und „Glücksspielabgabe“ den Ressourcenmarker um 1 Feld vor?
Beide Karten werden erst am Spielende ausgeführt. Du darfst dadurch erhaltene Boni natürlich trotzdem noch verwenden (Roverbewegungen, Bonusplättchen, usw.).

EREIGNISSE

Wenn auf einem Ereignis „Erhalte 1 zusätzlichen Rover“ steht, gilt dann immer noch das Rover-Limit meines Konzerns?
Nein. Diesen Rover erhältst du tatsächlich zusätzlich zu den Rovern deines Konzerns. Beachte, dass diese Karte nur für den Solomodus verwendet wird.

Autoren: Ryan Lambert und Adam Rehberg

Illustrationen: Yorgo Manis

Grafikdesign: Yorgo Manis und Adam Rehberg

Originalversion

Copyright Adam's Apple Games 2020. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Version

Copyright Strohmänn Games 2022 - Marcel Straub, Schnellwalder Str. 54, 51087 Köln, unter Lizenz von Adam's Apple Games, LLC. Alle Rechte vorbehalten.

Übersetzung und Lektorat:

Board Game Circus (Lisa Prohaska, Frank Thuro)

Redaktionelle Überarbeitung Spielanleitung:

Marcel Straub

Danksagungen

Adam's Apple danken allen Unterstützern auf Kickstarter!

Strohmänn Games sagt vielen Dank an den Hase im Glück Verlag für die Nutzung des Meepio -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo.

www.strohmänn-games.de





**STROHMANN
GAMES**


GLOSSAR

Bonus - Alle Symbole auf Ressourcenleisten außer Medaillen.

 **Medaille** - Am Spielende erhältst du so viele Medaillen, wie die Zahl auf diesem Symbol anzeigt.

 **Synergieschub** - Rücke 1 beliebigen Ressourcenmarker 1 Feld vor.

 **Vorrücken** - Schlebe 1 Ressourcenmarker auf seiner Leiste die angegebene Anzahl Felder nach oben. Rückst du ihn dabei auf oder über ein Feld mit Bonus, erhältst du ihn sofort, falls möglich.

 **Zurückrücken** - Schlebe 1 Ressourcenmarker auf seiner Ressourcenleiste die angegebene Anzahl Felder nach unten. Du erhältst dabei keinen Bonus.



Plättchen - Sie zeigen immer Felder von 2 verschiedenen Gebietsarten und die 2 entsprechenden Ressourcen.





Ressource - eines der beiden Symbole auf einem Plättchen.

Gebietsart - Es gibt 8 verschiedene Gebietsarten, passend zu den 8 Ressourcen.

Meilenstein - Ein besonderer Bonus, der zu einer bestimmten Ressourcenleiste gehört.


Feld - Ein 1x1 großer Bereich auf dem Planetenraster, einem Plättchen oder Bonusplättchen. Bonusplättchen bestehen insgesamt nur aus 1 Feld.


 **Bonusplättchen** - Sie zeigen ein 1x1 großes Biomassefeld, aber keine Biomasse-Ressource. Erhältst du ein Bonusplättchen, musst du es sofort auf deinen Planeten legen, außer du hast die Technologie freigeschaltet, dass du sie bis zum Spielende aufbewahren darfst. Wenn von „Plättchen“ die Rede ist, sind Bonusplättchen nicht inbegriffen.

 **Gebiet** - Eine zusammenhängende Gruppe aus Feldern derselben Gebietsart, die waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) aneinander angrenzen. Auch ein einzelnes Feld gilt bereits als Gebiet (mit Ausnahme von Bonusplättchen). Die Größe des Gebiets entspricht der Anzahl an Feldern darin.

Roverbewegung - Du darfst deine Roverbewegungen auf mehrere Rover aufteilen. Rover dürfen sich sowohl über Plättchen und Bonusplättchen als auch über das Planetenraster selbst bewegen. Rover dürfen sich auch rückwärts bewegen.

Einsammeln - Sammelst du etwas ein, nimm es von deinem Planeten und lege es auf den Wertungsbereich oben rechts auf deinem Konzern, sofern nicht anders angegeben.

 **Zerstören** - Wird etwas zerstört, entferne es dauerhaft aus dem Spiel und lege es zurück in die Schachtel.

 **Verbot** - Dieses Symbol kennzeichnet Einschränkungen, die du beachten musst, falls möglich. Ignoriere sie aber, falls nur durch sie das Spielende ausgelöst werden würde.

Häufige Formulierungen bei Technologien und Konzernen:

Am Rundenanfang (Oasis ULTD, Horizon Group): Ermittle zum Beginn jeder Runde, was du durch den Effekt dieser Technologie erhältst, falls du die Voraussetzungen dieser Technologie erfüllst.

Einen Meteoriten aufladen/geladen haben (Horizon Group): Du darfst Meteoriten auf deinen Rover legen, wenn er sich auf oder über sie bewegt.

Einen Meteoriten abladen (Horizon Group): Erreicht ein Rover, der einen Meteoriten geladen hat, eine Rover-Ressource, lege diesen Meteoriten auf deinen Konzern.

Erhalte 1 Bonusplättchen (Oasis ULTD, Horizon Group, Wormhole Corp.): Nimm dir 1 Bonusplättchen aus dem Vorrat und lege es sofort auf deinen Planeten. Falls du die entsprechende Technologie freigeschaltet hast, darfst du es stattdessen aufbewahren.

Erhalte Roverbewegungen (Republic, Horizon Group, Oasis ULTD): In dieser Runde hast du zusätzlich entsprechend viele Roverbewegungen zur Verfügung.


Du musst Plättchen nicht mehr angrenzend legen (Universal Coalition, Horizon Group): Die Regel, dass du Plättchen waagrecht oder senkrecht angrenzend an andere Plättchen anlegen musst, gilt für dich nicht mehr. Die restlichen Legeregeln gelten weiterhin wie auch die zusätzlichen Legeregeln von Spezialplaneten, Spezialkonzernen oder Ereignissen.


Rettungskapsel versetzen (Cosmos): Versetze eine bereits eingesammelte Rettungskapsel auf deine Ressourcenleiste oder den Wertungsbereich deines Konzerns.


Bonusplättchen aufbewahren (Universal Coalition, Wormhole Corp): Lege das Bonusplättchen neben deinen Konzern und lege es erst zum angegebenen Zeitpunkt auf deinen Planeten.


Rover teleportieren (Jump Drive, Republic): Nimm 1 Rover von einem Feld und bewege ihn auf ein beliebiges anderes Feld. Er bewegt sich dabei nicht über andere Felder zwischen Start- und Zielfeld.

Erhältst du Roverbewegungen: +X Roverbewegungen (Universal Coalition, Makeshift): Zähle X zur Zahl von dem Feld mit deinem Rovermarker hinzu.

 **Schwierigkeit** - Die Spezialplaneten und Spezialkonzerne haben einen höheren Schwierigkeitsgrad, da sie mehr Regeln haben oder mehr Strategie erfordern.

 **Solomodus** - Spielmaterial mit diesem Symbol wird nur im Solomodus verwendet.

 **Sofort** - Führe Effekte mit diesem Symbol sofort aus.

 **Spielende** - Führe Effekte mit diesem Symbol erst am Spielende aus. Erfüllst du die Voraussetzungen, erhältst du bei der Wertung die gezeigten Medaillen.

 **Mehrere Boni** - Du erhältst 3 Roverbewegungen und 1 Synergieschub.

 **Eingesammelte Rettungskapsel**