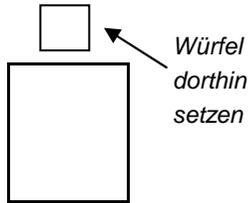


Es werden 8 Runden zu je 4 Phasen gespielt. Siegpunkte = SP.

1 - Planungs-Phase:

- ◆ Oberste Ereignis-Karte aufdecken und vorlesen.
- ◆ Alle Spieler würfeln gleichzeitig hinter ihrem Schirm ihre verfügbaren Würfel.
  - 1) Niemand darf >5 Würfel haben (inkl. Hauptquartier + Forschungsstation).
  - 2) Wer jetzt keine Würfel hat (inkl. Hauptquartier + Forschungsstation), erhält 1 Würfel vom Vorrat in seiner Spielerfarbe (wenn vorhanden).
  - 3) Gewürfelte Augen dürfen jetzt nicht mehr verändert werden.
- ◆ Die Spieler setzen hinter ihren Schirmen die Würfel auf Felder ihrer Forschungsstation ein. Es gibt 2 Arten von Feldern: Garagen (5x) und Farmen (6x). Die Kantine ist jetzt nicht verfügbar.

**GARAGEN:**

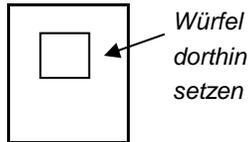


Würfel dorthin setzen

Man muss immer linksbündig seine Würfel zuweisen. Außer ganz links sind immer 1 - 3 Algen zu zahlen, allerdings erst in der **AKTIONS-Phase**, wenn der Würfel eingesetzt wird. Die erste Garage erlaubt es, den dort platzierten Würfel um 1 Auge aufzuwerten (in **AKTIONS-Phase**).

➔ Garagen dienen dazu, in der aktuellen Runde Aktionen auf **ANDEREN** Tableaus auszuführen (nicht auf Mitspieler-Tableaus).

**FARMEN:**



Würfel dorthin setzen

Man darf seine Würfel beliebig zuweisen. Einsatz erfolgt erst in der **ERNTE-Phase**. Die erste Farm erhöht den Augenwert aller anderen Farm-Würfel hier um je 3, max. bis 6 Augen je Würfel, wenn sie mit einem beliebigen Würfel belegt ist. 2. + 3. Farm erzeugen Ressourcen gemäß Anzahl Augen lt. Tabelle links unten dort.

➔ Farmen bringen später in der Runde Ressourcen.

2 - Aktions-Phase:

- ◆ Alle Spieler entfernen gleichzeitig ihre Sichtschirme.
- a) Alle Würfel, die im **HAUPTQUARTIER (HQ)** liegen, werden nun von dort eingesetzt, d.h.:
  - ◆ Einsatz von dort ist nur möglich von links nach rechts (nicht in 1. Runde).
  - ◆ Ein Würfel aus dem HQ kann nicht direkt wieder im HQ eingesetzt werden.
  - ◆ Der 1. Würfel im HQ kann auf seine ggü.-liegende -Seite gedreht werden, wenn er vom HQ aus eingesetzt wird.

b) Würfel aus der **FORSCHUNGSSTATION** VERSETZEN:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum setzen die Spieler ihre Würfel aus den GARAGEN solange reihum ein, bis alle Garagen leer sind. Jeder Spieler muss immer seine Würfel von am weitesten links einsetzen.
- ◆ Der 1. Würfel ist kostenlos, weitere Würfel kosten Algen. Kann / will man nicht zahlen, gilt: Der Würfel + alle rechts davon kommen in die Kantine.
- ◆ Für jeden so in die KANTINE versetzten Würfel erhält man 2 Wasser. Einige Aufwertungs-Plättchen modifizieren Kosten / Würfelwert.

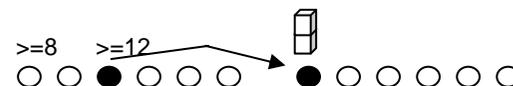
**WÜRFEL EINSETZEN ist möglich auf:**

■ Verhandlungs-Tableau: *Es gibt Boni / Fortschritte / Rückschritte.*

- Man darf auf jedes freie Feld einsetzen.
- Der Würfel bleibt bis zum Spielende dort und bringt dann 3 - 15 SP.
- Es sind jetzt die Kosten rechts neben dem Würfel zu zahlen.
- Nun sind einige Effekte in Reihenfolge abzuhandeln:

- 1) Der **Clan** (z.B. Leyrien) oberhalb der Einsatz-Spalte darf genutzt werden. Dessen Fähigkeit ist auf der Clan-Karte dort beschrieben.
- 2) Ist die Augenzahl des eingesetzten Würfels erstmals auf dem Tableau, darf man den Verhandlungs-Marker (grau) beim passenden Würfel-Symbol der **Fortschritte** fortnehmen und rechts unter ein beliebiges Symbol setzen, womit man die angezeigte Belohnung erhält.
- 3) Der Spieler prüft, ob die Augensumme aller Würfel in der gerade belegten Spalte (z.B. bei den Leyrien) einen bestimmten Wert überschreitet ODER ob 2 Würfel dort den selben Wert haben.

Hat er mehrere Bedingungen erfüllt, wählt er davon genau einen beliebigen Verhandlungs-Marker in der unteren Zeile (**Rückschritte**). Er muss nun 1 Nachteil rechts davon mit dem Verhandlungs-Marker besetzen und aus seinem Vorrat diesen Nachteil bezahlen. Er muss so setzen, dass er tatsächlich zahlen kann. Kann er nichts zahlen, setzt er trotzdem ein.



Beispiel

■ Lager: *Hier ist es möglich, Gegenstandskarten auszuspielen.*

- Man darf auf jedes freie Feld einsetzen. Der Würfel verbleibt allerdings dort bis zum Spielende.
- Ein eingesetzter Würfel muss gleiche Augenzahl wie oberhalb der Spalte haben.
- Der Spieler MUSS 1 Gegenstands-Karte von seiner Hand aktivieren (vor sich offen ablegen) und zahlt die links oben auf der Karte angegebenen Ressourcen in den allgemeinen Vorrat. Der ausgespielte Gegenstand bringt SP zum Spielende (rechts oben). Unten auf dem Gegenstand ist 1 Fähigkeit angegeben / Bonus zum Spielende.
- Zuletzt gibt es noch 1 Bonus gemäß der Lager-Reihe, wo der Würfel liegt.

Obere Reihe: Man darf 1 eigene Erntemaschine gratis auf ein beliebiges benachbartes Feld auf dem Planeten bewegen.

Mittlere Reihe: Erhalte 1 Würfel eigener Farbe aus allg. Vorrat zur Nutzung in der nächsten Runde.

Untere Reihe: Ziehe sofort 2 Gegenstands-Karten auf die Hand.

■ Hauptquartier: *Erhalte 2 Gegenstands-Karten / 5 Wasser.*

- Würfel immer ganz links dort einsetzen.
- Nach Einsatz erhält man sofort ENTWEDER 2 Gegenstands-Karten vom Nachziehstapel auf seine Hand ODER man nimmt 5 Wasser aus dem allgemeinen Vorrat.

■ Bergarbeiterlager: *Erhalte Edelsteine.*

- Man darf auf jedes freie Feld einsetzen.
- Es sind Kosten zu zahlen, um 1 - 2 Edelsteine zu erhalten: Der Wert für X abzüglich Würfelaugen = Anzahl zu zahlendes Wasser.

■ Labor: *Hier gibt es 1 neue Farm.*

- Man muss 2 Würfel mit demselben Wert gleichzeitig einsetzen.
- Der 2. Würfel muss immer auch der nächste einzusetzende sein, da wo er entnommen wird.
- Es sind 3 Algen oder 10 Wasser zu zahlen, um eine der offen auf dem Labor liegenden Farmen zu nehmen. Die Farm kommt linksbündig auf ein freies Feld der eigenen Forschungsstation in die Farmreihe (6 Plätze dort). Um Platz zu schaffen, darf man eine Farm abwerfen (aus dem Spiel).

*Beispiele: 1 Würfel kann aus dem HQ kommen, der andere aus den Garagen, oder beide Würfel aus dem HQ oder beide Würfel aus den Garagen.*

■ Gießerei: *Erhalte 1 Garagen-Aufwertungsplättchen.*

- Man darf 1 Würfel auf eines der beiden Würfelfelder einsetzen. Kosten: 2 Energie ODER 10 Wasser.
- Je nach Augenswert darf man immer das oberste Aufwertungs-Plättchen vom entsprechenden Stapel nehmen. Es kommt auf die eigene am weitesten links liegende Garage ohne bisheriges Aufwertungs-Plättchen. Der Spieler darf 1 schon platziertes Aufwertungs-Plättchen abwerfen, um Platz zu schaffen. Es ist damit aus dem Spiel.
- Aufwertungen wirken sofort.
- Evtl. leer werdende Plättchenstapel im Labor bleiben leer.

■ Steuerzentrale: *Bewege Deine Erntemaschine.*

- Hier kann man seine Erntemaschine auf ein benachbartes Feld bewegen. Kosten: 2 Energie ODER 10 Wasser.
- Die Bewegungsrichtung hängt von der Augenzahl des eingesetzten Würfels ab.
- Die Steuerzentrale muss korrekt zum Planeten ausgerichtet sein!
- Erreicht die Erntemaschine ein Feld mit 3 Wasser / 1 Edelstein, erhält man das.
- Es dürfen auf jedem Feld beliebig viele Erntemaschinen stehen.
- Die 6 Pfeile am Planetenrand erlauben das Verlassen und den Wiedereintritt auf der gegenüberliegenden Seite des Planeten.

■ Markt: *Hier kann man Ressourcen tauschen.*

- Würfel auf dem Markt erlauben, Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat zu tauschen.
- Die Augenzahl des Würfels gibt an, wie oft man dort tauschen kann. z.B.: *Es liegt ein Würfel mit 3 Augen ganz rechts. Ich tausche 2x 3 Wasser in insges. 4 Algen und 1 Energie in 2 weitere Algen.*

■ Akademie: *Hier erhält man neue Würfel für die Folgerunde.*

- Entsprechend der über den Würfelfeldern angegebenen Werte darf dort ein Würfel platziert werden.
- Man darf 1 oder 2 neue Würfel gg. Zahlung der angegebenen Kosten nehmen.
- Neue Würfel kommen auf den Platz rechts unten im Forschungslabor. Sie stehen erst in der nächsten Runde zur Verfügung. Diese Würfel können noch verloren gehen (z.B.: durch Rückschritte).

**WURDEN ALLE WÜRFEL aus dem HQ und den Garagen eingesetzt und abgewickelt, geht es zur ERNTE-PHASE.**

3 - Ernte-Phase:

- ◆ Gleichzeitig ernten alle Spieler auf dem Planeten und auf ihren Farmen.

Planet: Gemäß Position der eigenen Erntemaschine erhält man die dort angegebenen Ressourcen.

Farmen: Gemäß Augenzahl ihres Würfels darauf bringen Farmen Erträge gemäß der Tabelle links unten auf der Forschungsstation.  
Es gibt auch Farmen, die passiv Erträge generieren.

4 - Ruhe-Phase:

- ◆ Haben alle Spieler geerntet, holen sie sich ihre Würfel von den 6 Orts-Tableaus, Farmen und ihrer Kantine zurück in ihren Vorrat.

**Achtung:** Würfel auf dem Lager- / HQ-Spielplan / Verhandlungs-Tableau  
**BLEIBEN DORT LIEGEN!**

- ◆ Der STARTSPIELER-Marker wird nach links weitergegeben.  
Nun LIMIT beachten: Max. 5 Würfel (inkl. HQ), max. 8 Gegenstands-Karten.  
Überzählige Elemente sind abzuwerfen.
- ◆ Wurde gerade nicht die 8. Runde gespielt, geht es weiter mit Phase 1.

**Spielende:** *Nach Runde 8 endet das Spiel.*

- ◆ Es sind alle Ereigniskarten verbraucht.  
Nun werden die Punkte gezählt. Wer die meisten SP erzielt, gewinnt.  
Patt: siehe Seite 16 der Spielregel

**Schlusswertung:** Ihr notiert ...

- 1) SP neben eigenen Würfeln auf dem Verhandlungs-Tableau.
- 2) SP aus offenen Gegenstands-Karten und ggf. deren Wertungsboni (unten dort)
- 3) SP aus Edelsteinlager auf dem Planeten, wenn eigene Erntemaschine dort ist.  
Die Werte sind 4 / 5 / 6 / 6 / 7 / 8.  
Beachtet: Durch die 8. Ereigniskarte wurden alle Edelsteinlager aufgedeckt.
- 4) SP auf Aufwertungs- und Farmplättchen und SP auf erstem nicht belegten Garagen- und Farmplatz. Alles belegt = Bonus aus Feld ganz rechts gilt, also bei Garagen 8 SP, bei Farmen 7 SP.
- 5) 1 SP je Edelstein im eigenen Besitz.