

Ganymede Moon-Erweiterung - Regeln (Seite 1 von 3)

Komponenten:

- 8 Spieltableaus (4 "MOND-Tableaus" und 4 "Rat von Ganymed"-Tableaus)
- 16 Berater-Plättchen
- 10 Marker:

4-mal MOND-ERDE-Raumstraße	1-mal ERDE-MARS-Raumstraße
1-mal Händler	1-mal Virus
1-mal Upgrade	1-mal Startspieler
	1-mal Monolith

- 6 Holz-Meeple: 4 Berater (grau), 1 Präsident (schwarz), 1 VIP (weiß)

Vorbereitungen:

- 1) Jeder Spieler platziert sein "MOND"-Tableau zur Linken und sein "Rat von Ganymed"-Tableau zur Rechten seines Haupt-Tableaus.
Jeder setzt 1 "MOND-ERDE-Raumstraßen"-Marker auf sein MOND-Tableau.
Der Startspieler legt den neuen Startspieler-Marker auf sein Haupt-Tableau.
- 2) Jeder Spieler setzt 1 grauen Meeple auf den MOND.
Übrige Holzteile und Marker kommen in die Tischmitte.
- 3) Mischt die Berater-Plättchen und deckt davon 5 auf, die eine Auslage bilden.
Die restliche Berater-Plättchen bilden einen verdeckten Nachziehstapel.

Das Konzept der Erweiterung:

- Die Erweiterung bringt 2 wesentliche Modifikationen für GANYMED, die über die 2 neuen Tableaus und die Berater ins Spiel kommen.
- Um machtvolle Fähigkeiten und andere Wege für Siegpunkte zu erhalten, muss man Berater vom MOND zum GANYMED bewegen.
- Der MOND hilft beim einfacheren Anwerben von Siedlern, wenn man sich auf die Siedler-Plättchen stützt bei seiner Strategie.

- Neue Meeple sind:  4 graue BERATER
1 schwarzer PRÄSIDENT
1 weisser VIP

1) Der MOND:

Der MOND ist der Startpunkt der Berater:

- Auf dem MOND beginnt Dein Berater seine Bewegung und dorthin kehrt er vom GANYMED zum Ende Deines Zuges zurück, nachdem Du zuvor 1 Berater-Plättchen aus der Auslage genommen hast.

Siedler-Limit auf dem MOND und Zusatz-Slot dort:

- Der MOND kann bis zu 4 Siedler aufnehmen, d.h., über den 4. Slot oben auf dem MOND-Tableau.
- Beim Ausführen der Aktion "Wähle 1 Siedler-Plättchen" darfst Du dieses am MOND-Slot anlegen. Du darfst seinen Effekt multiplizieren, so wie im Grundspiel. Sind alle 4 Siedler-Slots belegt, darfst Du ein neues Plättchen am MOND-Slot platzieren (wenn Du willst). In diesem Fall wirfst Du das bisher dort liegende Siedler-Plättchen ab.
- Siedler, die über den MOND-Slot kommen, platzierst Du auf dem MOND. Wenn Du Siedler auf den MOND bringst, darfst Du deren Farbe selbst bestimmen - die Farbe auf dem Siedler-Plättchen ist nicht relevant.

Die MOND-ERDE-Raumstraße:

- Ist zu Beginn Deines Zuges mind. 1 Siedler auf dem MOND, darfst Du einen davon kostenlos zur ERDE versetzen (soweit dort Platz ist). Berater und Präsident können in dieser Weise nicht bewegt werden.

2) Berater:

Spezialregeln für Deinen Berater:

- ➔ Dein Berater kann kein Shuttle benutzen.
- ➔ Berater zählen nicht zum Limit an Siedlern an ihrem jeweiligen Standort.
- ➔ Erreicht ein Berater den GANYMED, kehrt er nach der Aktion zum MOND zurück, sobald der Spielzug des aktiven Spielers endet.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 31.08.19

Ganymede Moon-Erweiterung - Regeln (Seite 2 von 3)

Wie wird ein Berater bewegt?

- Berater bewegen sich NUR mittels Effekt "Bewegungs-Pfeil"  oder über den Basis-Effekt,  wenn Bewegung gewählt wurde:

Bewegungs-Pfeile kann man wie folgt erhalten:

- Aktion 1 "Wähle 1 Siedler-Plättchen": wenn das Siedler-Plättchen einen Bewegungs-Pfeil zeigt.
- Aktion 2 "Nutze ein Shuttle": wenn die Shuttle-Karte als Effekt einen Bewegungs-Pfeil zeigt oder ein Basis-Effekt darauf als Bewegung genutzt wird.
- Aktion 3 "Wirf Plättchen ab für Basisaktionen": wenn Du eine Bewegung wählst für den Abwurf eines Plättchens.
- Reputations-Leiste: wenn Du Bewegung wählst, nachdem Dein Marker auf dem Basis-Symbol (Zahnrad) anhält.
- Siedler-Schiffe: wenn Du das Schiff mit dem Doppelbewegungs-Bonus abheben lässt.

Spezial-Fähigkeiten der Berater:

➔ Es ist erlaubt, den Berater an mehreren** Orten zu nutzen, die er im selben Spielzug besucht bzw. wo er auch schon ist. Je nach Ort gilt:

➔ Berater verweilt auf der ERDE:

Ist der Berater schon auf der ERDE oder er kommt zur ERDE, darfst Du 1 Siedler-Schiff von der Hand mit einem Siedler-Schiff auf Deinem Tableau austauschen ODER vertausche die beiden Schiffe auf Deinem Tableau untereinander.
Evtl. Siedler auf Schiffen wandern auf das neue Schiff am selben Ort.

➔ Berater verweilt auf dem MARS:

Ist der Berater schon auf dem MARS oder er kommt zum MARS, und Du nutzt ein MARS-Shuttle, ist dessen Effekt um 1 stärker.
(zB. legst Du 2. Shuttle mit blauem Symbol an, hast du dessen Effekt nun 3-mal).

➔ Berater reist zum GANYMED:

Willst Du den Berater-Meeple auf den GANYMED bringen, musst Du zusätzlich zur Bewegung 1 Handkarte abwerfen (unter Nachziehstapel der Siedler-Schiffe legen). Platziere den Berater auf Ganymed, nicht auf einem der Siedler-Schiffe dort.

Zum Ende Deines Spielzuges mit dem BERATER auf GANYMED gilt:

- ➔ Nimm 1 Berater-Plättchen aus der offenen Auslage und platziere es auf "Rat von Ganymed"-Feld mit niedrigster Nummer. Erhalte Feldbonus: *1 bis 3 ungleiche Boni / sofortiges TAKE OFF**
- ➔ Ab jetzt wirkt dieser Berater mit seinen Fähigkeiten (siehe unten).
- ➔ Mehr als 4 Berater-Plättchen kann man nicht besitzen. Aber man kann seinen Berater immer noch 1-mal zur ERDE oder zum MARS bewegen.
- ➔ Hast Du im selben Zug die Crew eines Siedler-Schiffs komplettiert, darfst Du wählen, ob Du vor oder nach der Ausführung der TAKE OFF-Effekte des Schiffs ein Berater-Plättchen wählst.
- ➔ Fülle die offene Auslage auf 5 Plättchen auf.
- ➔ Setze den Berater-Meeple vom GANYMED zum MOND zurück.

Der Fähigkeiten der 16 Berater und (Siegpunkte):

1	A. Weber Ph.D	(0)	9	Marty Simon	(1)
2	Ahu-Lani	(2)	10	Michelle de la Rose	(0)
3	Ashwatthama	(3)	11	Mr. Wu	(1)
4	Ayati	(1)	12	Ms. Chau	(2)
5	Chahrazad	(2)	13	Ms. Lee	(1)
6	Ender	(1)	14	Nakkia	(1)
7	Hipt Liber	(2)	15	Noor	(2)
8	James King	(2)	16	Tarak Freeman	(1)

*Abheben **It. Verlag so korrekt

Ganymede Moon-Erweiterung - Regeln (Seite 3 von 3)

- 1) Du hast sofort einen weiteren Spielzug.
- 2) Sofort: Platziere den "Upgrade"-Marker auf dem Slot mit dem blauen Symbol unterhalb Deines Tabelaues.
Permanent: Nutzt Du ein Shuttle, das an den Slot mit Upgrade kommt, nutzt Du dessen Effekt 1-mal zusätzlich. Passt Du in Deinem Zug mind. 1 Siedler an (über MOND-Slot die Farbe geändert), wandert der "Upgrade"-Marker nach rechts zum nächsten Symbol (max. 1-mal im Zug). Kommt der Marker beim TAKE OFF-Symbol an, hebt 1 Siedler-Schiff sofort ab und der "Upgrade"-Marker kommt in die Schachtel zurück.
- 3) Sofort: Platziere den "Virus"-Marker auf einem gegnerischen Siedler-Schiff.
Permanent: Das Schiff braucht 1 zusätzlichen Siedler beliebiger Farbe zum TAKE OFF. Es kann nicht durch einen TAKE OFF-Bonus abheben. Das Schiff kann nicht getauscht werden. Konnte das Schiff regelkonform abheben, kommt der "Virus"-Marker in die Schachtel zurück.
- 4) Sofort: Nimm den "VIP"-Siedler (weiß) und setze ihn auf die ERDE.
Permanent: Der VIP ist ein Dummy-Siedler für jede Farbe und zählt mit beim Limit des Standortes. Nach Nutzung eines Siedlerschiffs kommt er in die Schachtel zurück. Bei Shuttle-Nutzung verstärkt er dessen Effekt +1.
- 5) Sofort: Erhalte 2 Reputations-Schritte ODER hole 1 Siedler beliebiger Farbe vom Vorrat zum MARS. Wenn Du zum Erwerb des Berater-Plättchens ein Schiff von der Hand abgeworfen hattest, das eine Tier-Darstellung zeigt, wirken beide Effekte. Zeige in dem Fall die Karte den Mitspielern vor und schiebe sie dann unter den Schiffs-Nachziehstapel.
- 6) Sofort: Platziere den "Monolith"-Marker auf dieses Berater-Plättchen.
Während Deines Zuges, wenn Du 1 Siedler jeder Farbe auf dem MARS hast und den Berater-Meeple auch dort, setze den Monolith auf PHOBOS. PHOBOS ist der kleine Planet unterhalb vom MARS. Ab dann gilt: Wenn Du ein MARS-Shuttle nutzt, darfst Du es an einen beliebige Slot unterhalb Deines Tabelaues anlegen mit allen Effekten.
- 7) Sofort: Platziere "Trader"-Marker zwischen 2 MARS-Shuttles in der Auslage.
Permanent: Wenn Du ein MARS-Shuttle neben dem Marker nimmst, darfst Du seinen Effekt in "Basis" wandeln, also irgendeinen Bonus aus den 5 möglichen. Der "Trader"-Marker bleibt an seiner Position.
- 8) Sofort: Platziere den "ERDE-MARS-Raumstraßen"-Marker zwischen ERDE und MARS.
Permanent: Zu Beginn Deines Zuges darfst Du kostenlos 1 Siedler von der ERDE zum MARS bewegen, wenn das Limit dort eingehalten wird.
Das kann auch ein Siedler sein, der im aktuellen Zug vom MOND zur Erde kam.
- 9) Sofort: Wähle ein beliebiges ERDE-Shuttle und setze es an den passenden Slot unterhalb Deines Tabelaues. Keine weiteren Effekte!
- 10) Sofort: Platziere den "Präsident"-Meeple (schwarz) auf den MOND. Er bewegt sich wie ein Berater, zählt aber auf die Siedler-Limite mit. Der Präsident kann keine Raumstraße benutzen. Erreicht der Präsident GANYMED, kommt er auf sein Berater-Plättchen "Michelle de la Rose" und bringt 5 SP zum Spielende.
- 11) Permanent: 1-mal je Zug bei Shuttle-Nutzung darfst Du 2 Siedler der selben Farbe transportieren, auch wenn einer der beiden Siedler eine andere Farbvorgabe auf dem Shuttle hat.
- 12) Permanent: Wann immer ein Siedler im All verschwindet, kommt er auf Deinen MOND. Du musst auch kein Siedler-Plättchen entfernen, wenn eine Shuttle-Bedingung das fordert. Du musst also auch keines haben.
- 13) Permanent: Wenn Du ein ERDE-Shuttle nutzt, darfst Du 1 der transport. Siedler direkt auf eines der Siedler-Schiffe auf GANYMED setzen.
- 14) Sofort-Aktionen: Ziehe 4 Siedler-Schiffe ODER tausche 1 Schiff aus der Hand mit einem schon früher komplettierten Schiff. Hast Du eine Schiffs-Karte abgeworfen, die einen TAKE OFF-Bonus (rechts unten auf Karte) enthielt, um das "Nakkia"-Plättchen zu erhalten, führe ggf. beide Sofort-Aktionen aus: Du zeigst die abgeworfene Karte vor, bevor sie unter den Nachziehstapel der Schiffe kommt.
- 15) Permanent: Wenn Du die Aktion 3 "Wirf Siedler-Plättchen ab ..." ausführst, erhältst Du 1 zusätzlichen Bonus (1 von 5 möglichen).
- 16) Sofort: Hole vom allg. Vorrat bis zu 3 Siedler beliebiger Farben auf Deinen MOND.