

Krzysztof Wolicki & Grzegorz Okliński

MARTIANS:

A STORY OF CIVILIZATION



1-4

90-120'

14+



Unsere nächste Marsmission ist auf dem Weg!

Dank der Zusammenarbeit der Internationalen Raumfahrtagentur mit mehreren privaten Raumfahrtunternehmen wird das Jahr 2030 als das Jahr in die Geschichte eingehen, in dem die Kolonisierung des Mars begann. Wir werden auf die Erfahrungen früherer unbemannter und privat finanzierter Missionen zum Roten Planeten bauen, und die Mission dieses Mal zu einem Erfolg machen.

Das Ziel dieser Mission besteht im Wesentlichen darin, die Infrastruktur für zukünftige Missionen aufzubauen, die für die Kolonisierung, die bereits in wenigen Jahren erfolgen soll, erforderlich ist. Wir werden sich selbst versorgende Camps errichten, mit deren Hilfe die Menschheit den Roten Planeten erkunden und erobern wird. Von dort aus wird es nur noch ein Katzensprung sein, auch den Rest des Sonnensystems zu erkunden. Diese Camps wurden von unseren besten Wissenschaftlern mithilfe der Erkenntnisse einer der gescheiterten Marsmissionen entwickelt. Es war ein ziemlich dramatisches Unterfangen, eine Reality-Show, die das Leben der ersten Kolonisten auf dem Mars zeigen sollte. Aber etwas ging gehörig schief und rief unzählige Zweifel unter den Sponsoren hervor. Außerdem entbrannte eine öffentliche Debatte darüber, ob die Besiedelung des Mars überhaupt sinnvoll ist.

Glücklicherweise konnten die Wissenschaftler auf Basis der in der Show gesammelten Informationen eine riesige Datenbank erarbeiten, die wertvolles Wissen über

die Lebensbedingungen auf dem Mars enthält sowie ein besseres Verständnis für die vitalen Lebenserhaltungssysteme entwickeln. Nach vielen erfolglosen Versuchen, Kontakt mit der Kolonie aufzunehmen, oder zumindest Lebenszeichen mithilfe von Satellitenbildern aufzuspüren, wurden die Teilnehmer der Show letztendlich für tot erklärt. Experten zufolge waren die Gründe für das Scheitern eine Kombination aus menschlichen Fehlern, fehlerhaften Lebenserhaltungssystemen und einer mangelhaften Ausbildung, um diese reparieren und warten zu können.

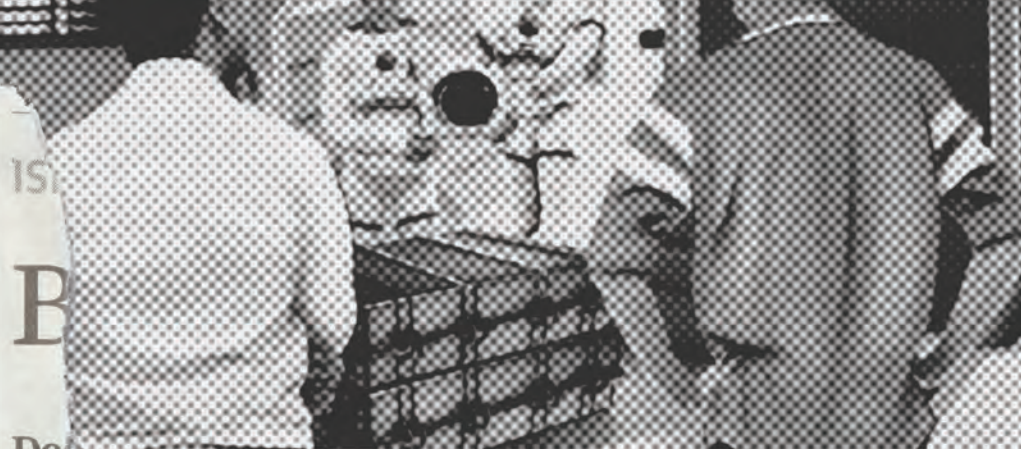
Nicht ohne Grund liegt die Landezone unserer Mission also ganz in der Nähe des Camps der ersten Kolonisten. Durch detaillierte Wetterberichte und Bodenanalysen sollten wir die Risiken dieser Mission minimieren können. Wichtiger ist jedoch, dass wir durch die Erkundung des alten Camps vielleicht doch noch erfahren können, was den ersten Kolonisten zugestoßen ist, nachdem der Kontakt abbrach. Der Plan sieht vor, die bereits bestehende Infrastruktur zu unseren Zwecken weiter zu verwenden.

Personalentscheidungen der Marsmission sorgen für Kontroversen

1. November 2030

Die Kolonisierung des Mars schreitet voran und wird auf lange Sicht mit Personal unterschiedlichster Herkunft und Ausbildung aufgestockt. Im Gegensatz zu anderen Raumfahrtprogrammen besteht dieses nicht nur aus speziell ausgebildeten Experten. Um den Erfolg der Mission zu gewährleisten, müssen Spezialisten aus verschiedensten Fachrichtungen einbezogen werden. Dazu zählen Biochemiker ebenso wie Arbeiter aus der Mitte der Gesellschaft. Zudem galt es, Freiwillige in den Kader aufzunehmen, die sich auf riskante Expeditionen jenseits der sicheren Gebiete des Mars begeben sollten. Zunächst fanden sich daher jedoch nur sehr wenige Freiwillige. Die Kontroverse rührt daher, weil deshalb auch Strafgefangenen, die ihre zivilen Rechte verwirkt hatten, die Bewerbung auf einen Platz für diese "Ausflüge" gestattet wurde. Der Gedanke, einmal wieder "frei" zu sein, war offenbar sehr verlockend, so groß war die Zahl der Bewerber aus den Gefängnissen. Die Öffentlichkeit goutierte dieses Vorgehen überhaupt nicht, da man in den Sträflingen eine Gefahr für die anderen Missionsteilnehmer sah. Der Direktor der Raumfahrtagentur versicherte daher, dass die Sträflinge in speziellen Unterkünften untergebracht werden würden, was das Risiko minimieren würde und die perfekte Ausgangslage für Erkundungen der Kolonisten darstellen würde.

Wir fokussieren unsere Bemühungen daher weiterhin auf den Aufbau der technischen Einrichtungen und Unterkünfte. Diese müssen schnellstmöglich auf maximale Produktivität gebracht werden, um allen Kolonisten stabile Lebensbedingungen zu bieten.



Do

ASSO




```
FUNCTION ();  
if (vis.Leng >  
1)= vals[1].Tr  
}
```

```
AZY(#F23456);  
fun {
```

Landung erfolgreich!

Die Mannschaft, bestehend aus Teilnehmern verschiedener privater Konzerne, die mit der Internationalen Raumfahrtagentur Verträge geschlossen haben, ist (auf mehrere Landekapseln verteilt) sicher gelandet. Der Aufbau der Infrastruktur hat bereits begonnen.

Das hierzu nötige Material ist bereits im Vorfeld auf den Weg geschickt worden und hat die Landung auf dem Mars ebenfalls unbeschadet überstanden. Die Sauerstoffgeneratoren arbeiten innerhalb der vorgesehenen Parameter und die Aufbauarbeiten verlaufen nach Plan. Einer sicheren Landung der noch folgenden Missionen steht also nichts mehr im Weg.

Die Arbeiter konzentrieren sich derzeit auf technische Aufbauten, die das Personal beherbergen und ihnen die Durchführung von Studien ermöglichen sollen, sowie die Produktion von Nahrung sicherstellen werden. Anschließend wird die Infrastruktur erweitert und für die noch folgenden Kolonisten vorbereitet.

Das erste auf dem Mars geborene Baby

15. Juli 2031

Derweil beobachten Experten die dank steigender Budgets wie Pilze aus dem Boden schießenden neuen Marsmissionen mit großer Sorge.

Ihrer Ansicht nach ist die bestehende Infrastruktur auf dem Mars noch nicht für eine weitere Welle neuer Kolonisten bereit. Rufe, den Aufbau der Infrastruktur durch das vorhandene Personal zu beschleunigen, stehe man skeptisch gegenüber, da dies das gesamte Vorhaben

in Gefahr bringen könnte. Hoffentlich wird bald eine Einigung erzielt. Dessen ungeachtet sei nochmals auf die Besonderheit dieses Tages hingewiesen, der nur durch die enge Zusammenarbeit von Regierungsbehörden und privaten Investoren möglich wurde. Die Geburt eines Kindes auf dem Mars, in stabilen, künstlich geschaffenen Lebensbedingungen, ist der unzweifelhafte Beweis, dass die Eroberung des Roten Planeten auf dem richtigen Weg ist.



INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	4
SPIELMATERIAL	5
Grundspiel	6
Kickstarter-Ausgabe	7
SPIELAUFBAU	8
Allgemeiner Spielaufbau	8
Solo-Variante	9
Kooperative Variante	9
Semi-Kooperative Variante	10
Kompetitive Variante	10
SPIELABLAUF	12
VERSORGUNGSPHASE	12
ARBEITSPHASE	13
Ereigniskarten	13
Wetterkarten	14
Energieproduktion	14
Aktionen	14
Erholung	15
Gebäude bieten verschiedene Aktionen	15
Zugreihenfolge	15
Expertenkarten	15
Warenlieferung	15
QUARTIERPHASE	16
Bevölkerungswachstum	16
Sauerstoff	16
Krankheiten	16
Hunger	16
Alle Marker entfernen	17
SPIELEND	17
FUNKTIONEN DER MARSANLAGEN	18
RTG	18
Moxie v.3 Generator	18
Anlagenbau	18
Krankenhaus	18
Kläranlage	18
Ausgrabungsstätte	18
Landekapsel	20
Gewächshäuser	20
Ausbildungszentrum	21
Labor	21
Energieanlagen	21
Beschreibung der Technologien	22
Beschreibung der Assistentenkarten	22
Beschreibung der Expertenkarten	22
Beschreibung der Wetterkarten	23
CREDITS UND KONTAKT	23
SPIELRUNDENÜBERSICHT	24

SYMBOLE

	Vorräte		Konzerntechnologien
	Trinkwasser		Saattyp
	Medizin		Ernte
	Nahrung		Energieproduktion
	Energiemarker (Kristall)		Auftragskarte oder Aktion einer Missionskarte
	Regolithmarker (Kristall)		Regolithuntersuchungskarte
	Verschmutztes Eis-Marker (Kristall)		Regolithuntersuchung
	Krankheit		Experte
	Hunger		Assistent
	Sauerstoff		Ereignis
	Geburtenrate		Wetter
	Gesperrt		Änderung der Zugreihenfolge
	Credit		Nimm den Markertyp vom Spielbrett
	Ereignis		Lege den Markertyp auf das Spielbrett
	Kolonist Rundenmarker eines Spielers		Solarzellen
	Tod		Kinetische Energie
	Bauen Aktionen ausführen nicht erlaubt		Langarmkran
	Entwicklung Aktionen kosten +1 Zeiteinheit		Molekularsensor
	Ansehenspunkt		DNS-Modifizierung
	Ausgrabung eines Kristalls Entweder Regolith oder/und Verschmutztes Eis		Wetterbericht
	Kosten in Form von Zeiteinheiten X steht für variable Kosten, die von der jeweiligen Aktion abhängen		Medizin
	Forschung		CO2-Umwandler
			Nachwuchs-Management



Jede Seite des **doppelseitig bedruckten Spielbretts** bietet die gleichen Funktionalitäten. Das Layout ist nur ein anderes, um sich eurem Tischaufbau anzupassen.

Das Spielbrett stellt die Marskolonie dar und ist in verschiedene Bereiche unterteilt:

- 1 4 QUARTIERE (Q1-Q4), unterteilt in
 - 1a UNTERER WOHNBEREICH
 - 1b WOHNBEREICH
 - 1c KRANKENSTATION

➤ GEBÄUDE:

- 2a MOXIE Mars Oxygen In-Situ Resource Utilisation Experiment Generator
- 2b KRANKENHAUS
- 2c KLÄRANLAGE
- 2d AUSBILDUNGSZENTRUM
- 2e RTG Radioisotope Thermoelectric Generator
- 2f AUSGRABUNG
- 2g LANDEKAPSEL
- 2h LABOR
- 2i GEWÄCHSHÄUSER
- 2j SOLARANLAGEN
- 2k WINDPARK
- 2l ANLAGENBAU

➤ 3 AUSGRABUNGSSTÄTTE

➤ 4 ANSEHENS-/PUNKTELEISTE

➤ 5 ZYKLUSLEISTE



GRUNDSPIEL

EXPERTEN-KARTEN [10]

2x Chemiker, 2x Pharmazeutin,
2x Ingenieur, 2x Arzt,
2x Ernährungswissenschaftler,



ASSISTENTEN-KARTEN [12]

4x Botanikerin, 4x Geologe
4x Wissenschaftler,



REGOLITH-UNTERSUCHUNGSKARTEN [18]



EREIGNIS-KARTEN [20]

(mit 0 gekennzeichnet)



WETTER-KARTEN [10]



AUFTRAGS-KARTEN [24]



Ereigniskarten sind auf ihrer Rückseite mit der jeweiligen Zyklusnummer [1-4] versehen.

Ereigniskarten 0:

- Versagen der Hydraulik,
- Quarantäne,
- Besucher,
- Das Leck,
- Unzufriedenheit,
- Die Kluft,
- Versagen der Lenkung,
- Staubhose,
- Sonneneruption [4],
- Verlust keimfreier Luft,
- RTG-Ausfall,
- Feuer,
- Druckverlust,
- Fehlerhafte Ausrüstung,
- Samen,
- Vergiftung,
- Ventile.

SPIELERHILFEN [4]



SAAT-TAFELN [6]



FORSCHUNGSTAFELN [12]



MISSIONSKARTEN [4]



AUFLISTUNG DER MISSIONEN AUS DEM GRUNDSPIEL:

[Es werden nur die Ereignis-karten 0 verwendet]

- Neuer Zeitplan
- Staubteufel
- Botanik-Kapsel
- Kraftfeld

MARKER



REGOLITH-MARKER [10 Kristalle]



ENERGIE-MARKER [30 Kristalle]



VERSCHMUTZTES-EIS-MARKER [10 Kristalle]



VORRATS-MARKER [10]



NAHRUNGS-MARKER [8]



MEDIZIN-MARKER [5]



TRINKWASSER-MARKER [8]

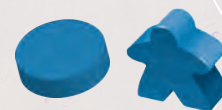


AUSGRABUNGS-MARKER [37]



ZYKLUS-MARKER [1]

RUNDE SPIELERMARKER [8x4] UND AKTIONSMARKER [3x4] in den vier Spielerfarben



DOPPELSEITIGE KOLONISTEN-MARKER [16] in den vier Spielerfarben



KONZERNTABLEAUS [4] in den vier Spielerfarben

TOKENS



HUNGER-MARKER [12]



SAUERSTOFF-MARKER [8]



KRANKHEITS-MARKER [8]



NACHWUCHS-MARKER [12]



EREIGNIS-MARKER [4]



BAU-MARKER [4]



ENTWICKLUNGS-MARKER [8]



CREDIT-MARKER [28]

SPERR-MARKER [8+8]



STARTSPIELER-MARKER [1]



AUSGRABUNGS-MASCHINE [1]



GEHEIME ZIEL-KARTEN [12]



"BEWEIS FÜR LEBEN" Regolithuntersuchungskarten [4]



ASTRONAUTENFIGUREN [3] IN DEN VIER SPIELER-FARBEN

Diese Figuren ersetzen die Meeple des Grundspiels



3D ZYKLUSMARKER [1]

Der Fußabdruckmarker ersetzt die weiße Holzscheibe des Grundspiels.



3D AUSGRABUNGSMASCHINE [1]

Diese Miniatur ersetzt den Holzmarker des Grundspiels.



3D STARTSPIELER-MARKER [1]

Dieser Marker ersetzt den Pappmarker des Grundspiels.

MISSIONS-KARTEN [9]



EREIGNIS-KARTEN [24]

(versehen mit den Zahlen 1-5)



DOPPELSEITIGER SPIELPLAN

Nur für die Missionen „Marsgesicht“ und „Die dunkle Seite des Mars“.



BEACHTET, dass die Ereigniskarten in der rechten unteren Ecke eine Zahl haben, die angibt in welcher Mission sie verwendet werden. Ereigniskarten mit der Zahl 0, können in jeder beliebigen Mission verwendet werden. Die Zahl einer Mission befindet sich neben dem Missionstitel der Missionskarte. Beispielsweise hat die Mission „Die Phobos-Mission“ die Zahl 3 und entsprechend müssen zusätzlich zu den Ereigniskarten mit der Zahl 0 die Ereigniskarten mit der Zahl 3 verwendet werden. Die Mission „Botanik-Kapsel“ hat die Zahl 0 und verwendet daher nur die Ereigniskarten des Grundspiels.

AUSGRABUNGSS-MARKER [20]

Nur für die Mission „Marsgesicht“.



AUFLISTUNG DER ZUSÄTZLICHEN MISSIONEN UND DER DAZUGEHÖRIGEN EREIGNISKARTEN: [Nur Kickstarter-Ausgabe]

Mars One

[Es werden die Ereigniskarten **0** und **1** verwendet]
Ereigniskarten **1** : Südeingang, Der Sender, Der Schlüssel, S.O.S., Das Tagebuch, Der Arzt, Die Speisekammer, Die Unterkünfte.

Flüchtlinge

[Es werden die Ereigniskarten **0** und **2** verwendet]
Ereigniskarten **2** : Der Agent, Der verzweifelte Mann, Strahlungswirkung, Unvorsichtiger Umgang.
Verwende die grauen Astronautenfiguren **[3]**.

Die Phobos-Mission

[Es werden die Ereigniskarten **0** und **3** verwendet]
Ereigniskarten **3** : Verwirrung, Harte Landung, Treibstoffleck, Kommunikationsausfall.

Marsgesicht

[Es werden die Ereigniskarten **0** und **4** verwendet]
Ereigniskarten **4** : Die Lawine, Fremdenführer, Die Höhle, Der Gipfel.
Verwendet den zusätzlichen Spielplan und die Ausgrabungsmarker **[20]**.

Die dunkle Seite des Mars

[Es werden die Ereigniskarten **0** und **5** verwendet]
Ereigniskarten **5** : Unwillkommene Gäste, Lebensmitteldiebstahl, Bedrohung, Sabotage.
Verwendet den zusätzlichen Spielplan.

[Es werden nur die Ereigniskarten **0** verwendet]:

Die unterirdische Kolonie

Katastrophe

Vastitas Borealis

Das Ende



FLÜCHTLINGSFIGUREN [3]

Diese Figuren ersetzen die Meeple des Grundspiels.

SPIELÜBERBLICK

In *Martians: A Story of Civilization* übernehmen die Spieler die Kontrolle über Konzerne, die in die Schaffung einer Marskolonie investiert haben und nun versuchen sie aufzubauen und zum Erfolg zu führen. Jeder Spieler verfügt über eine Anzahl Kolonisten, die in der Kolonie arbeiten und verschiedene Aufgaben übernehmen, wie die Nahrungsproduktion, den Anlagenbau oder den Abbau von Mineralien. Die Spieler führen in Zügen ihre Aktionen auf dem Hauptbereich des Spielbretts aus, um die Kolonie am Leben zu erhalten. Anschließend kehren ihre Kolonisten zurück in die Kolonie, um die Früchte ihrer harten Arbeit zu ernten, so dass die Kolonie weiter funktionieren kann. Während des Spiels werden die Spieler neue Anlagen bauen, neue Materialien zutage fördern und die Marskolonie vergrößern.

Martians ist ein Worker-Placement-Spiel für 1-4 Spieler und kann auf 4 verschiedene Arten gespielt werden:

- Solo
- Kooperativ
- Semi-Kooperativ
- Kompetitiv

Könnt ihr eine blühende Kolonie auf dem Mars errichten?



Martians aufzubauen ist unkompliziert. Der allgemeine Aufbau ist für alle Varianten gleich, auch wenn es ein paar kleine Unterschiede gibt, je nachdem welche Variante gespielt werden soll. Das Spiel wird entsprechend den Vorgaben unter „ALLGEMEINER SPIELAUFBAU“ aufgebaut und anschließend entsprechend der Vorgaben der jeweiligen Variante angepasst oder ergänzt.

ALLGEMEINER SPIELAUFBAU

➤ **1** Das Spielbrett  wird so in die Mitte des Tisches gelegt, dass es für alle Spieler gut erreichbar ist. Beide Seiten des Spielbretts sind von der Funktionalität her gleich, die Spieler können sich nach Belieben für eine Seite entscheiden. Besitzen die Spieler die zusätzlichen Gebäudefiguren, werden diese nun auf den entsprechenden Gebäudeabbildungen auf dem Spielbrett platziert.

➤ **2** Entsprechend der Spieleranzahl wird eine Anzahl Sperrmarker auf die Aktionsfelder der Gebäude gelegt, beginnend mit dem ersten Aktionsfeld von rechts.

SPIELERANZAHL	4	3	2	1
MOXIE-GENERATOR	—	—	1	1
ANLAGENBAU	—	1	2	2
AUSGRABUNGSSTÄTTE	—	1	2	2
LANDEKAPSEL	—	1	2	2



➤ **3** Es wird jeweils ein Baumarker  auf das erste Aktionsfeld der folgenden Gebäude gelegt:

- Krankenhaus
- Kläranlage
- Ausbildungszentrum
- Labor



➤ **4** Es werden *Entwicklungsmarker*  auf alle freien Aktionsfelder der folgenden Gebäude gelegt:

- Krankenhaus
- Kläranlage
- Ausbildungszentrum
- Labor



BITTE BEACHTEN:

Entwicklungsmarker werden nur auf das zweite und dritte Aktionsfeld der *Gewächshäuser* gelegt (das erste Aktionsfeld bleibt frei).

➤ **5** Die 37 Ausgrabungsmarker werden verdeckt gemischt und anschließend verdeckt auf die farblich gekennzeichneten Felder der Ausgrabungsstätte  gelegt. Die obersten drei Hexfelder haben eine hellgraue Farbe – die auf diese Felder gelegten Marker werden aufgedeckt. Die Ausgrabungsmaschine wird auf den obersten aufgedeckten Ausgrabungsmarker gesetzt.

➤ **6** Die folgenden Marker werden jeweils in gemeinsamen Vorräten neben das Spielbrett gelegt:

- Sauerstoff-, Hunger-, Krankheits-, Credits- und Nachwuchsmarker
- Energie-, Regolith- und Verschmutztes-Eis-Marker (Kristalle)
- Trinkwasser-, Vorrats-, Medizin- und Nahrungsmarker

➤ **7** Die 6 Saattafeln werden entsprechend ihres Typs in 3 Stapel aufgeteilt und offen auf die entsprechenden Felder neben die Gewächshäuser  gelegt.

➤ **8** Die Regolithuntersuchungskarten werden zu einem Kartenstapel

gemischt und dieser verdeckt auf das entsprechende Feld  auf dem Spielbrett gelegt.

➤ KICKSTARTER-AUSGABE

Die 4 Spezialkarten „Beweis für Leben“ werden in den Regolithuntersuchungskartenstapel gemischt.

➤ **9** Die Karte „Stabile Wetterverhältnisse“ wird offen auf das entsprechende Feld auf dem Spielbrett, neben die Energieanlagen, gelegt.  Anschließend werden die restlichen Wetterkarten zu einem Kartenstapel gemischt und dieser verdeckt neben das Spielbrett gelegt.

➤ **10** Die Ereigniskarten werden entsprechend ihrer Rückseiten (versehen mit 1-4) sortiert. Anschließend werden diese vier Hauptstapel einzeln gemischt und für jeden *Zyklus* 2 Karten gezogen. Die restlichen Karten werden zurück in die Spielschachtel gelegt, während die gerade zusammengestellten Stapel (4 Stapel mit jeweils 2 Karten) verdeckt neben das Spielbrett gelegt werden. Der *Zyklusmarker* wird auf den Ereigniskartenstapel für den ersten *Zyklus* gelegt .



➤ **11** Die Spieler legen entsprechend der Spieleranzahl Energiemarker, Expertenkarten, Assistentenkarten und Forschungstafeln auf das Spielbrett.

SPIELERANZAHL	4	3	2	1
ENERGIEMARKER	6	5	4	4
EXPERTENKARTEN	6	5	4	4
ASSISTENTENKARTENSTAPEL	12	9	6	6
KARTEN, DIE IM 1. ZYKLUS GEZOGEN WERDEN	6	5	4	4
FORSCHUNGSTAFELN	6	5	4	4

➤ Die Spieler legen die entsprechende Anzahl Energiemarker aus dem allgemeinen Vorrat auf den RTG-Bereich.  **9**

➤ Die Forschungstafeln werden zu einem Stapel gemischt und dieser verdeckt neben das Spielbrett gelegt. Anschließend ziehen die Spieler entsprechend der oben stehenden Tabelle eine Anzahl Forschungstafeln und legen sie offen auf das Spielbrett.  **10**

➤ Die Expertenkarten werden zu einem Kartenstapel gemischt und dieser verdeckt neben das Spielbrett gelegt. Anschließend ziehen die Spieler entsprechend der oben stehenden Tabelle eine Anzahl Expertenkarten und legen sie offen auf das Feld neben dem Ausbildungszentrum.  **11**

➤ Die Assistentenkarten werden entsprechend ihres Typs sortiert. Von jedem Assistenten werden so viele Karten genommen wie Spieler am Spiel teilnehmen und zu einem Kartenstapel gemischt. Zum Beispiel wird dieser Kartenstapel bei 3 Spielern insgesamt 9 Karten beinhalten (3 jedes Typs). Der Kartenstapel wird verdeckt neben das Spielbrett gelegt und die nicht benötigten Assistentenkarten zurück in die Spielschachtel. Anschließend ziehen die Spieler entsprechend der oben stehenden Tabelle eine Anzahl Assistentenkarten und legen sie offen auf das Feld neben dem Ausbildungszentrum.  **11**

SOLO.1

SOLO-VARIANTE

SPIELDAUER: 4 ZYKLEN



Die Solo-Variante ist ähnlich der kooperativen Variante, mit der Ausnahme, dass der Solo-Spieler einen einzelnen Konzern kontrolliert und zwei Sätze Aktionsmarker, runde Spielermarker sowie Kolonistenmarker verwendet.

- ✦ **1** Der Spieler nimmt sich ein Konzerntableau sowie 1 zu dieser Farbe gehörenden runden Spielermarker (dieser wird von nun an als Ansehensmarker bezeichnet). Außerdem nimmt er sich Aktionsmarker, Kolonistenmarker sowie *Runde* Spielermarker von zwei anderen Konzernen. Er hat nun Aktionsmarker, Kolonistenmarker sowie runde Spielermarker in 2 unterschiedlichen Farben (zum Beispiel Rot und Blau) und 1 Ansehensmarker in der Farbe seines Konzerns (zum Beispiel Gelb).

Die runden Spielermarker (einer beliebigen Farbe) werden verwendet, um anzuzeigen welche Energieanlagen der Spieler gebaut, welche Ziele (sofern vorhanden) er erreicht und welche Technologien er entwickelt hat. Die beiden Sätze Aktions- und Kolonistenmarker werden verwendet, um Aktionen auf dem Spielbrett und in der Kolonie anzuzeigen.

- ✦ Der Spieler legt alle Aktions- und Kolonistenmarker einer Farbe (Blau) links neben das Konzerntableau und alle Aktions- und Kolonistenmarker der anderen Farbe (Rot) rechts neben das Konzerntableau. Die runden Spielermarker (Rot und Blau) werden oberhalb des Konzerntableaus bereitgelegt.
- ✦ Der Spieler legt den Startspielermarker links neben das Konzerntableau, um anzuzeigen welcher der Konzerne zuerst agiert.
- ✦ Die Reihenfolge, in der die Konzerne agieren (in anderen Varianten: die Zugreihenfolge), kann dadurch geändert werden, dass der Startspielermarker zwischen den beiden Konzernen verschoben wird. Zum Beispiel beginnt in der ersten *Runde* der blaue Konzern, während in der zweiten *Runde* der rote Konzern beginnt (entsprechend dem Symbol für den Zugreihenfolgenwechsel auf der *Zyklusleiste*).
- ✦ **2** Der Spieler entscheidet sich dafür entweder eine Mission zu spielen oder Auftragskarten zu erfüllen.
- ✦ Entscheidet der Spieler sich eine Mission zu spielen, wählt er eine der Missionskarten aus und nimmt die auf dieser Karte unter „Vorbereitungen“ angegebenen Anpassungen vor. Dabei darf er nicht vergessen die ggf. zusätzlich notwendigen Ereigniskarten zu verwenden.
- ✦ Entscheidet der Spieler sich Auftragskarten zu verwenden, mischt er die Auftragskarten, zieht 4 davon (entsprechend der kompetitiven Variante für 2 Spieler) und legt sie offen aus. Die restlichen Auftragskarten werden als verdeckter Stapel neben das Spielbrett gelegt.
- ✦ **3** Der Spieler beginnt das Spiel mit 5 Credits, 10 Energie- und 2 Vorratsmarkern. Da die Solo-Variante der kooperativen Variante gleicht, werden alle Ressourcen inkl. der Credits geteilt.
- ✦ **4** Der Spieler benötigt für die Solo-Variante nur zwei Quartiere – wir empfehlen die Verwendung der Quartiere Q1 und Q2. Es kann jedoch eine beliebige Kombination zweier Quartiere verwendet werden.
- ✦ **5** Der Spieler legt 2 Sauerstoffmarker in die Quartiere (einen in Q1 und den anderen in Q2).

- ✦ **6** Der Spieler legt den Ansehensmarker (zum Beispiel Gelb) auf der Ansehensleiste auf die Zahl 2. In der Solo-Variante stellt diese Leiste die Zufriedenheit der Kolonie dar.

- ✦ **7** Der Spieler legt jeweils einen Kolonistenmarker seiner beiden Farben (Blau und Rot) auf die Felder für *Runde 4* der *Zyklusleiste*. Anschließend wird auf beide Marker jeweils ein runder Sperrmarker gelegt.



KOOP.2

KOOPERATIVE VARIANTE

SPIELDAUER: 4 ZYKLEN



Jeder Spieler teilt sich die Kolonie mit den anderen Spielern, ebenso werden alle Ressourcen geteilt. Dies beinhaltet Kristalle, Credits, Nahrung, Medizin, usw. Auch die Kolonietechnologien werden geteilt (Nachwuchsmanagement, CO2-Umwandler, Medizin), die Konzerntechnologien und die Energieanlagen hingegen werden nicht geteilt – sie bleiben individuell.

- ✦ **1** Jeder Spieler erhält ein Konzerntableau und einen Satz Holzmarker in einer Farbe (runde Spielermarker und Aktionsmarker). ➤ **12**
- ✦ **2** Jeder Spieler legt einen seiner Kolonistenmarker auf eins der Felder für *Runde 4* der *Zyklusleiste*. Anschließend wird auf jeden der Marker ein runder Sperrmarker gelegt. ➤ **13**
- ✦ **3** Ein zufällig bestimmter Spieler wird zum Startspieler. Alternativ wird der Spieler zum Startspieler, der zuletzt einen Film über die Kolonisierung des Mars gesehen oder ein Buch darüber gelesen hat. Der Startspieler erhält den **STARTSPIELERMARKER**. ➤ **14**
- ✦ **4** Der Startspieler erhält 2 Credits, der zweite Spieler 3 Credits, der dritte Spieler 4 Credits und der vierte Spieler 5 Credits. ➤ **15**
- ✦ **5** Für jeden Spieler werden 5 Energie- und 1 Vorratsmarker in den gemeinsamen Vorrat gelegt. ➤ **16**
- ✦ **6** Die Spieler legen einen runden Spielermarker in einer beliebigen Farbe auf der Ansehensleiste auf die Zahl 2. In dieser Variante stellt diese Leiste die Zufriedenheit der Kolonie dar. ➤ **17**
- ✦ **7** Die Spieler wählen gemeinsam eine Mission aus, die sie spielen möchten, und nehmen die auf der Missionskarte unter „Vorbereitungen“ angegebenen Änderungen vor. Dabei dürfen sie nicht vergessen die ggf. zusätzlich notwendigen Ereigniskarten zu verwenden.

Die Spieler legen pro Spieler jeweils 1 Sauerstoffmarker in unterschiedliche Quartiere der Kolonie (einen in Q1, einen in Q2, usw.).

SEMI:KOOP.3

SEMI-KOOPERATIVE VARIANTE

SPIELDAUER: 4 ZYKLEN



Jeder Spieler teilt sich die Kolonie sowie die Kolonietechnologien wie in der kooperativen Variante mit den anderen Spielern. In der semi-kooperativen Variante sind jedoch alle Ressourcen, Energieanlagen und Konzerntechnologien individuell und werden nicht geteilt. Es gibt keinen gemeinsamen Vorrat an Ressourcen. Allerdings ist das **Ver/leihen und Tauschen von Vorräten, Trinkwasser, Medizin, Nahrung, Kristallen und Ansehenspunkten erlaubt.** Der Spieler mit den meisten *Ansehenspunkten* gewinnt das Spiel, selbst wenn das Missionsziel nicht erfüllt wurde. Alternativ können die Spieler entscheiden, dass das Missionsziel erfüllt werden muss, damit einer der Spieler gewinnen kann.

- 1 Jeder Spieler erhält ein Konzerntableau und einen Satz Holzmarker in einer Farbe (runde Spielermarker und Aktionsmarker). 12
- 2 Jeder Spieler legt einen seiner Kolonistenmarker auf eins der Felder für *Runde 4 der Zyklusleiste*. Anschließend wird auf jeden der Marker ein runder Sperrmarker gelegt. 13
- 3 Ein zufällig bestimmter Spieler wird zum Startspieler. Alternativ wird der Spieler zum Startspieler, der zuletzt einen Film über die Kolonisierung des Mars gesehen oder ein Buch darüber gelesen hat. Der Startspieler erhält den **STARTSPIELERMARKER**. 14
- 4 Der Startspieler erhält 2 Credits, der zweite Spieler 3 Credits, der dritte Spieler 4 Credits und der vierte Spieler 5 Credits. 15
- 5 Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 5 Energiemarkern und 1 Vorratsmarker. 16
- 6 Die Spieler legen einen runden Spielermarker in einer beliebigen Farbe auf der Ansehensleiste auf die Zahl 2. In dieser Variante stellt diese Leiste das Ansehen der Spieler innerhalb der Kolonie dar. 17
- 7 Die Spieler wählen gemeinsam eine Mission aus, die sie spielen möchten, und nehmen die auf der Missionskarte unter „Vorbereitungen“ angegebenen Änderungen vor. Dabei dürfen sie nicht vergessen die ggf. zusätzlich notwendigen Ereigniskarten zu verwenden.
- 8 Die Spieler legen pro Spieler jeweils 1 Sauerstoffmarker in unterschiedliche Quartiere der Kolonie (einen in Q1, einen in Q2, usw.).

KOMP.4

KOMPETITIVE VARIANTE

SPIELDAUER: 5 ZYKLEN



In der kompetitiven Variante sind alle Ressourcen, Technologien und Kolonien individuell und es wird nichts geteilt. Allerdings ist das **Ver/leihen und Tauschen**

von Vorräten, Trinkwasser, Medizin, Nahrung, Kristallen und Ansehenspunkten erlaubt.

- 1 Jeder Spieler erhält ein Konzerntableau und einen Satz Holzmarker in einer Farbe (runde Spielermarker und Aktionsmarker). 12
 - 2 Jeder Spieler legt einen seiner Kolonistenmarker auf eins der Felder für *Runde 4 der Zyklusleiste*. Anschließend wird auf jeden der Marker ein runder Sperrmarker gelegt. 13
 - 3 Ein zufällig bestimmter Spieler wird zum Startspieler. Alternativ wird der Spieler zum Startspieler, der zuletzt einen Film über die Kolonisierung des Mars gesehen oder ein Buch darüber gelesen hat. Der Startspieler erhält den **STARTSPIELERMARKER**. 14
 - 4 Der Startspieler erhält 2 Credits, der zweite Spieler 3 Credits, der dritte Spieler 4 Credits und der vierte Spieler 5 Credits. 15
 - 5 Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 5 Energiemarkern und 1 Vorratsmarker. 16
 - 6 Die Spieler legen einen runden Spielermarker in einer beliebigen Farbe auf der Ansehensleiste auf die Zahl 2. In dieser Variante stellt diese Leiste das Ansehen der Spieler innerhalb der Kolonie dar. 17
 - 7 Die Spieler mischen alle Auftragskarten zu einem Kartenstapel und legen ihn verdeckt neben das Spielbrett. Anschließend ziehen sie entsprechend der Spieleranzahl Karten von diesem Kartenstapel und legen sie offen neben das Spielbrett.
- | | | | |
|----------------|---|---|---|
| SPIELERANZAHL | 4 | 3 | 2 |
| AUFTRAGSKARTEN | 6 | 5 | 4 |
- 8 Jeder Spieler legt einen seiner runden Spielermarker in eins der Quartiere der Kolonie, um anzuzeigen welches der Quartiere seine Kolonie ist. Anschließend legt er 1 Sauerstoffmarker in seine Kolonie.



Handelt es sich bei dieser Ausgabe des Spiels um die **Kickstarter-Ausgabe**, können die Spieler sich entscheiden die optionalen geheimen Zielkarten zu verwenden.

Jeder Spieler erhält drei geheime Zielkarten und wählt davon 1 aus, die er behalten möchte. Anschließend gibt er die restlichen 2 an den Spieler zu seiner Linken (Uhrzeigersinn) weiter. Jeder Spieler behält dann 1 dieser 2 Karten und wirft die andere ab. Nun hat jeder Spieler 2 geheime Ziele – Eins von dem ein anderer Spieler weiß und eins von dem nur der Spieler selbst weiß. Am Ende der Partie müssen die Spieler ihre geheimen Zielkarten überprüfen, um zu sehen ob sie die Vorgaben dieser Karten erfüllt haben. Wurden die Zielkarten erfüllt, erhält der Spieler die entsprechende Anzahl *Ansehenspunkte*.

Geheime Ziele werden am Ende der Partie gezählt – Hat ein Spieler für eines der Ziele die entsprechende Anzahl Ressourcen oder Mitarbeiter (Experten und/oder Assistenten) in seinem persönlichen Vorrat, erhält er die *Ansehenspunkte* für diese Karte.



Martians: A Story Of Civilization wird über eine Anzahl Zyklen gespielt, die durch die jeweilige Variante (z.B. kooperativ, semi-kooperativ usw.) vorgegeben ist. Jeder Zyklus besteht aus 3 Phasen:

- Versorgungsphase
- Arbeitsphase
- Quartierphase

Die Versorgungsphase erlaubt es den Spielern das Spielbrett für den nächsten *Zyklus* zurückzusetzen. Zu Beginn des ersten *Zyklus* gibt es keine Versorgungsphase. Während der Arbeitsphase führen die Spieler in Zügen abwechselnd ihre Aktionen aus.

Je nachdem wie viele Kolonisten den Spielern zur Verfügung stehen, besteht die Arbeitsphase aus 3 oder 4 *Runden*. Die Spieler beginnen das Spiel mit 3 Kolonisten, können jedoch einen vierten Kolonisten erhalten, wenn sie die entsprechenden Bedingungen erfüllen. Auch können sie einen Kolonisten verlieren, wenn sie sich nicht ausreichend um die Kolonie kümmern. Während der Arbeitsphase führen die Spieler Aktionen auf dem Hauptbereich des Spielbretts aus, nach denen die Kolonisten in die Kolonie zurückkehren, um die für das Überleben benötigten Ressourcen dorthin zu bringen.

In der Quartierphase überprüfen die Spieler den Zustand der Kolonie und ermitteln Strafen oder Belohnungen entsprechend diesem Zustand.

Zu Beginn der ersten und dritten *Runde* der Arbeitsphase finden die Schritte Ereignis, Wetter und Produktion statt. Ausgenommen von dieser Regel ist die erste *Runde* des ersten *Zyklus* (d.h. zu Beginn des Spiels).

• Zyklus 1: ! (keine Versorgungsphase)

- Arbeitsphase *Runde 1*
- Arbeitsphase *Runde 2*
- Ereigniskarte aufdecken, Wetterkarte aufdecken, Energie produzieren
- Arbeitsphase *Runde 3*
- Quartierphase

• Zyklus 2:

- Versorgungsphase: Teil 1 - 4
- Arbeitsphase *Runde 1*
- Arbeitsphase *Runde 2*
- Ereigniskarte aufdecken, Wetterkarte aufdecken, Energie produzieren
- Arbeitsphase *Runde 3*
- Quartierphase

• Zyklus 3:

- Versorgungsphase: Teil 1 - 4
- Arbeitsphase *Runde 1*
- Arbeitsphase *Runde 2*
- Ereigniskarte aufdecken, Wetterkarte aufdecken, Energie produzieren
- Arbeitsphase *Runde 3*
- Arbeitsphase *Runde 4*
(nur wenn der/die Spieler den Kolonistenmarker für *Runde 4* auf der *Zyklusleiste* freigeschaltet hat/haben)
- Quartierphase

• Zyklus 4:

- Versorgungsphase: Teil 1 - 4
- Arbeitsphase *Runde 1*
- Arbeitsphase *Runde 2*
- Ereigniskarte aufdecken, Wetterkarte aufdecken, Energie produzieren
- Arbeitsphase *Runde 3*
- Arbeitsphase *Runde 4*
(nur wenn der/die Spieler den Kolonistenmarker für *Runde 4* auf der *Zyklusleiste* freigeschaltet hat/haben)
- Quartierphase



RUNDE 1
AB DEM ZWEITEN ZYKLUS:
WETTER
EREIGNIS
PRODUKTION

RUNDE 2

ZUGREIHEN-
FOLGE

RUNDE 3

WETTER
EREIGNIS
PRODUKTION

RUNDE 4

HÄNGT VON DER
KOLONIE-
GRÖSSE AB

7 ALLGEMEINE REGELN

- **1** Die Spieler dürfen sich zu jeder Zeit alle offen ausliegenden Stapel ansehen (Forschungstafeln, Experten- und Assistentenkartenstapel, Auftragskarten).
- **2** Sobald ein Ereignis die Funktion eines Spielelements temporär (zum Beispiel bis zum Ende dieses *Zyklus* oder bis zum Ende dieser *Runde*) beeinflusst, legen die Spieler einen Ereignismarker auf dieses Spielelement, um daran zu erinnern. Der Ereignismarker wird entfernt, sobald der Effekt des Ereignisses nicht mehr eintritt.
- **3** Alle Marker stehen in unbegrenzter Menge zur Verfügung. Sollte ein Markertyp einmal zur Neige gehen, kann jeder beliebige andere Markertyp an dessen Stelle verwendet werden.
- **4** Sollte der Stapel der Regolithuntersuchungskarten oder der Forschungsstapel keine Karten bzw. Tafeln mehr enthalten, wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt.

VERSORGUNGSPHASE

7 FINDET ERST AB ZYKLUS 2 STATT

Zu Beginn eines *Zyklus* müssen die Spieler das Spielbrett für den anstehenden *Zyklus* zurücksetzen. Dies beinhaltet:

1. Bevölkerungszahl – Anzahl der Nachwuchsmarker prüfen
2. Bedarfsmarker in die Kolonien legen
3. Karten und Tafeln auffüllen
4. Kolonistenmarker von der *Zyklusleiste* entfernen

• 1 Bevölkerungszahl

1. Wenn die Spieler die Technologie *Nachwuchsmanagement* entwickelt haben, legen sie einen *Nachwuchsmarker* in die Quartiere.



Nachwuchsmanagement: Zu Beginn eines *Zyklus* wird 1 *Nachwuchsmarker* in die Quartiere gelegt.



2. Die Spieler überprüfen die Anzahl der *Nachwuchsmarker* in den Quartieren. Befinden sich drei *Nachwuchsmarker* in den Quartieren, wird der vierte Kolonist freigeschaltet (der Sperrmarker für *Runde 4* auf der *Zyklusleiste* wird von ihm entfernt). Der zusätzliche Kolonist kann nun während der Arbeitsphase eingesetzt werden. Ein *Zyklus* verläuft nun über 4 *Runden* statt über 3.

In der kooperativen, semi-kooperativen und der Solo-Variante wird immer nur 1 *Nachwuchsmarker* in die Kolonie gelegt. Da die Spieler die Kolonie mit den

anderen Spielern teilen, profitieren alle davon. Wenn sich also 3 Nachwuchsmarker in der Kolonie befinden, schalten alle Spieler ihren vierten Kolonisten frei. In der kompetitiven Variante schalten nur die Spieler den vierten Kolonisten frei, in deren eigenen Quartieren sich 3 Nachwuchsmarker befinden.



Wird ein vierter Kolonist freigeschaltet, muss 1 zusätzlicher Hungermarker in die Quartiere dieser Kolonie gelegt werden, um den höheren Bedarf nach Nahrung anzuzeigen.

ACHTUNG: Ein Spieler kann nie mehr als 4 Kolonisten zur selben Zeit haben.

2 Bedarfsmarker in die Kolonie legen

Diese Marker repräsentieren den benötigten Bedarf, um die Kolonie problemlos am Leben zu erhalten. Ohne Sauerstoff werden die Kolonisten ersticken, ohne Nahrung werden sie verhungern und ohne Medizin werden sie krank werden.

Die Spieler legen die folgende Anzahl Sauerstoff-, Krankheits- und Hungermarker in die Quartiere:

SOLO.1 KOOP.2 SEMI-KOOP.3				
SPIELERANZAHL	4	3	2	1
SAUERSTOFFMARKER	4	3	2	2
KRANKHEITSMARKER	4	3	2	2
HUNGERMARKER	8	6	4	4

Die Marker werden, beginnend beim ersten Quartier (Q1) und endend beim vierten Quartier (Q4), von links nach rechts (jeweils ein Marker jedes Typs) in die Quartiere gelegt. Müssen mehr Marker gelegt werden als Quartiere vorhanden sind, werden die übrigen Marker wieder beginnend bei Q1 gelegt. **BEISPIEL:**

In einem 2-Spieler-Spiel:

Q1, Q2: 1 Sauerstoff-, 1 Krankheits-, 1 Hungermarker
Q3: 1 Hungermarker Q4: 1 Hungermarker

In einem 3-Spieler-Spiel:

Q1, Q2: 1 Sauerstoff-, 1 Krankheits-, 2 Hungermarker
Q3: 1 Sauerstoff-, 1 Krankheits-, 1 Hungermarker
Q4: 1 Hungermarker

In einem 4-Spieler-Spiel:

Q1, Q2, Q3, Q4: 1 Sauerstoff-, 1 Krankheits-, 2 Hungermarker

KOMP.4 Jeder Spieler legt 1 Sauerstoff-, 1 Krankheits- und 2 Hungermarker in sein Quartier.

ZUSÄTZLICHE MODIFIKATIONEN DER ZU LEGENDEN BEDARFSMARKER

BEVÖLKERUNGSZAHL

WENN SICH DIE BEVÖLKERUNGSZAHL DER KOLONIE ERHÖHT, MUSS WÄHREND DER VERSORGUNGSPHASE 1 HUNGERMARKER MEHR IN DIE QUARTIERE GELEGT WERDEN.

WENN SICH DIE BEVÖLKERUNGSZAHL DER KOLONIE VERRINGERT, MUSS WÄHREND DER VERSORGUNGSPHASE 1 HUNGERMARKER WENIGER IN DIE QUARTIERE GELEGT WERDEN.

TECHNOLOGIEN

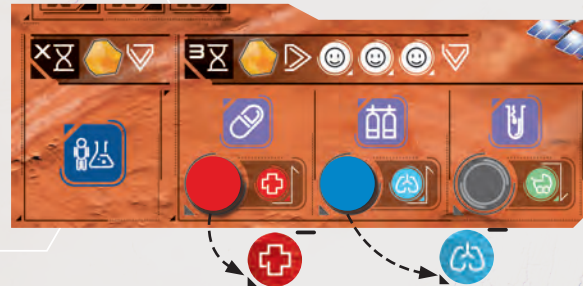
Modifikationen durch zuvor entwickelte Technologien, die sich auf dem Spielbrett befinden (Kolonietechnologien).



Medizin: Es wird 1 Krankheitsmarker weniger in die Quartiere gelegt.



CO2-Umwandler: Es wird 1 Sauerstoffmarker weniger in die Quartiere gelegt.



SOLO.1 KOOP.2 SEMI-KOOP.3

In diesen Varianten kann jede Technologie nur einmal durch die Spieler entwickelt werden (es befindet sich nur ein runder Spielermarker auf dem Feld der entwickelten Technologie).

KOMP.4

In dieser Variante gelten die Modifikationen nur für diejenigen Spieler, die die entsprechenden Technologien entwickelt haben.

3 Karten und Tafeln auffüllen

1. Die Spieler ziehen 1 Expertenkarte und 1 Assistentenkarte von ihren jeweiligen Kartenstapeln und legen sie offen auf die entsprechenden Felder des Ausbildungszentrums.

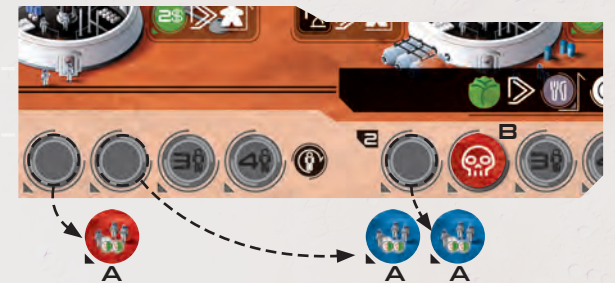
2. Die Spieler ziehen 2 Forschungstafeln vom Forschungsstapel und legen sie offen auf das entsprechende Feld der Landekapsel.

3. (Nur SOLO.1 oder KOMP.4 – wenn keine Missionen verwendet werden)

Die Spieler ziehen 2 Auftragskarten vom Auftragskartenstapel und legen sie offen neben das Spielbrett.

4 Kolonistenmarker von der Zyklusleiste entfernen

Die Spieler nehmen ihre Kolonistenmarker von der Zyklusleiste zurück. Jeder Spieler, dessen Kolonist aufgrund von Vernachlässigung gestorben ist (der Kolonistenmarker auf der Zyklusleiste zeigt auf der sichtbaren Seite einen Totenkopf), belässt seinen Kolonistenmarker auf der Zyklusleiste. Zusätzlich muss der Spieler sich entscheiden auf welche Runde der tote Kolonist gelegt werden soll. Dies bedeutet, dass der Spieler in der gewählten Runde keinen Zug ausführen darf.



A Diese Marker gehen zurück in den Vorrat der Spieler.

B Dieser Marker verbleibt bis zum Ende der Partie auf der Zyklusleiste. Zusätzlich muss der Spieler sich entscheiden, auf welche Runde der Marker gelegt werden soll.

ARBEITSPHASE

WICHTIG!

Zu Beginn der ersten Runde (nur im ersten Zyklus) werden weder eine Wetter- noch eine Ereigniskarte aufgedeckt. Außerdem wird keine Energie produziert.

In der Arbeitsphase führen die Spieler Aktionen aus, um Materialien zu produzieren und die Vorräte ihrer Kolonien zu verwalten sowie um Missionsziele zu erfüllen. Die Spieler führen ihre Aktionen in Zügen aus, beginnend beim Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn. Zu Beginn der ersten und dritten Runde müssen die Spieler eine Ereigniskarte sowie eine Wetterkarte ziehen und anschließend Energie produzieren. Die Produktion von Energie hängt vom Wetter ab, dementsprechend müssen diese Aktionen in der richtigen Reihenfolge ausgeführt werden.

EREIGNISKARTEN

(nur erste und dritte Runden)

Die Spieler müssen die oberste Karte vom Ereigniskartenstapel des aktuellen Zyklus (angezeigt durch den Zyklusmarker) ziehen und sie laut vorlesen. Sie müssen ihre Anweisungen und Konsequenzen befolgen. Es kann hilfreich sein einen Ereignismarker auf dem entsprechenden Spielbereich oder auf jedes

Konzerntableau zu legen, um die Spieler daran zu erinnern, dass der Effekt der Ereigniskarte aktiv ist.

Ereigniskarte SONNENERUPTION - Die Aktionsmarker werden von den Aktionsfeldern entfernt, jedoch nicht aus den Quartieren.

WETTERKARTEN (nur erste und dritte Runden)

Nachdem die Spieler die Ereigniskarte abgehandelt haben, müssen sie das Wetter für die nachfolgenden Runden bestimmen. Dazu ziehen sie eine Karte vom Wetterkartenstapel und legen sie offen auf das Wetterfeld auf dem Spielbrett. Das Wetter kann die Aktionen Energieproduktion, Ernte und Ausgrabung beeinflussen. Denkt daran die Auswirkungen der Wetterkarte mit einzubeziehen, wenn ihre diese Aktionen ausführt.

ENERGIEPRODUKTION (nur erste und dritte Runden)

Nachdem das Wetter bestimmt wurde, erhält jeder Spieler Energie entsprechend seiner gebauten Energieanlagen. Dabei müssen die Modifikationen der Wetterkarte sowie der eigenen entwickelten Technologien mit einbezogen werden.

BEISPIEL FÜR DIE ENERGIEPRODUKTION UNTER BERÜCKSICHTIGUNG DES WETTERS UND DER ENTWICKELTEN TECHNOLOGIEN DER SPIELER



BLAUER SPIELER

Der blaue Spieler besitzt zwei Solaranlagen, die jeweils 2 Energieeinheiten produzieren. Außerdem hat der Spieler in einem vorherigen Zug die Technologie entwickelt, die die Produktion jeder Solaranlage um 1 Energieeinheit erhöht. Das derzeitige Wetter hat keine Auswirkungen auf diese Anlage, als produziert der Spieler insgesamt 6 Energiemarker.

ROTER SPIELER

Der rote Spieler besitzt eine Solaranlage, die 2 Energieeinheiten produziert und einen Windpark, der ebenfalls 2 Energieeinheiten produziert. Bisher hat dieser Spieler keine Technologien entwickelt, die die Energieproduktion dieser Anlagen erhöht. Das derzeitige Wetter beeinflusst den Windpark und erhöht seine Energieproduktion um 1 Energieeinheit, also produziert dieser Spieler insgesamt 5 Energiemarker.



ARBEITSAKTIONEN

IN JEDER RUNDE FÜHRT JEDER SPIELER EINEN ZUG IN ZUGREIHENFOLGE AUS.

DIE ANZAHL DER RUNDEN IN EINEM ZYKLUS HÄNGT VON DER GRÖSSE DER KOLONIE AB.

ZUG EINES SPIELERS = 3 ZEITEINHEITEN FÜR AKTIONEN

Während seines Zuges erhält ein Spieler 3 Zeiteinheiten (außer er hat die Technologie DNS-Modifizierung erforscht, Seit 22), die er für Aktionen aufwenden kann. Jede Aktion kostet eine bestimmte Anzahl Zeiteinheiten, die auf dem Spielbrett neben der jeweiligen Aktion angegeben ist.

1X KOSTEN VON 1 ZEITEINHEIT 2X KOSTEN VON 2 ZEITEINHEITEN

X KOSTEN SIND BEI DER TECHNOLOGIE ODER AUF DEM KONZERNTABLEAU ANGEZEIGT

Die vollständige Beschreibung aller Aktionen der Anlagen befindet sich ab Seite 18 in dieser Anleitung.

UM EINE AKTION AUF DEM SPIELBRETT AUSZUFÜHREN, MUSS DER SPIELER EINE DER ANLAGEN AUSWÄHLEN UND EINEN SEINER AKTIONSMARKER ENTWEDER AUF EIN FREIES AKTIONSFELD ODER EIN FELD MIT ENTWICKLUNGSMARKER SETZEN.

Setzt ein Spieler einen seiner Aktionsmarker auf ein Feld mit Entwicklungsmarker, kostet ihn das Ausführen seiner Aktion 1 zusätzliche Zeiteinheit (wird zum Beispiel der Aktionsmarker auf ein Entwicklungsfeld der Kläranlage gesetzt, kostet die Aktion 2 Zeiteinheiten anstatt 1).



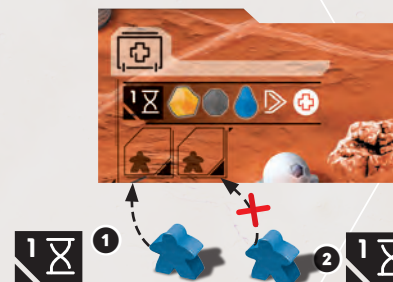
Befindet sich ein Baumerker auf einem der Aktionsfelder einer Anlage (entsprechend des Spielaufbaus sollte es das Feld ganz links sein), dürfen die Spieler keine Aktionsmarker auf die Aktionsfelder dieser Anlage setzen.



ENTWICKLUNGSMARKER (UNFERTIGES GEBÄUDE)

Gebäude, deren Errichtung begonnen aber noch nicht beendet wurde, sind mit Entwicklungsmarkern versehen. Ein Spieler kann seinen Aktionsmarker auf ein Aktionsfeld mit Entwicklungsmarker legen, allerdings kostet dies ihn 1 zusätzliche Zeiteinheit. Dies stellt dar, dass die Kolonisten zwar in einem unfertigen Gebäude ihre Arbeit verrichten können, jedoch durch die Bauarbeiten nur langsam vorankommen.

EIN SPIELER DARF NICHT MEHR ALS 1 SEINER AKTIONSMARKER IN EIN GEBÄUDE SETZEN..



ES IST NICHT ERLAUBT EINEN AKTIONSMARKER AUF EINEN SPERRMARKER ZU SETZEN.



EIN SPIELER DARF EINEN SEINER AKTIONSMARKER NICHT VON EINEM AKTIONSFELD AUF EIN ANDERES VERSETZEN.



Ein Spieler, der einen Aktionsmarker auf ein anderes Aktionsfeld versetzen möchte, muss zuvor die Aktion „Erholung“ ausführen.

ES IST NICHT ERLAUBT:

- einen Aktionsmarker auf das Aktionsfeld eines Gebäudes zu setzen und mit diesem die gleiche Aktion mehrmals auszuführen.
- einen Aktionsmarker auf das Aktionsfeld eines Gebäudes zu setzen, für dessen Aktion der Spieler nicht über die erforderlichen Ressourcen verfügt.
- die Aktion eines Gebäudes zu nutzen, ohne einen Aktionsmarker auf eines der Aktionsfelder zu setzen.

AKTION „ERHOLUNG“

UM AKTIONSMARKER VOM SPIELBRETT ZURÜCKZUNEHMEN, MUSS EIN SPIELER DIE AKTION „ERHOLUNG“ DURCHFÜHREN. DAMIT KANN ER ZUM PREIS 1 ZEITEINHEIT BELIEBIG VIELE AKTIONSMARKER VOM SPIELBRETT ZURÜCKNEHMEN. DIES BETRIFFT ABER NICHT AKTIONSMARKER IN DER KOLONIE, DIE AUFGRUND VON MANGELHAFTER VERSORUNG IN DIE KOLONIE GESETZT WERDEN MUSSTEN.

AKTIONSKOSTEN

1 Zeiteinheit

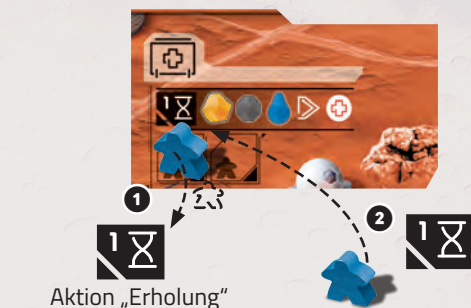
ACHTUNG: Die Aktion „Erholung“ entfernt keine Aktionsmarker aus der Kolonie, die aufgrund einer Strafe dorthin gesetzt werden mussten.



BEISPIEL: SETZE IM GLEICHEN ZUG 2 AKTIONSMARKER IN EIN GEBÄUDE



BEISPIEL: AUS DER VORIGEN RUNDE BEFINDET SICH BEREITS EIN AKTIONSMARKER AUF EINEM AKTIONSFELD



GEBÄUDE BIETEN VERSCHIEDENE AKTIONEN

Ein Spieler, der seinen Aktionsmarker auf das Aktionsfeld eines Gebäudes setzt, kann dessen Aktionen nutzen, indem er die jeweiligen Kosten bezahlt.

Die Spieler können hierbei ihre Zeiteinheiten frei und in beliebiger Reihenfolge ausgeben. Nicht jede Aktion kostet Zeiteinheiten (z.B. einen Assistenten kaufen), daher bedeuten 3 Zeiteinheiten nicht immer auch 3 mögliche Aktionen. Ein Spieler kann nach dem Setzen eines Aktionsmarkers mehr als 1 Aktion in einem Gebäude ausführen, aber darf die gleiche Aktion nicht mehrfach nutzen.

Zum Beispiel kann der Spieler während der gleichen Aktion im Anlagenbau für den Einsatz von 3 Zeiteinheiten die Aktionen Bauen, Entwicklung und Anlagenbau ausführen.

➤ Wenn ein Spieler Geld oder eine Ressource produziert, wird sie in den Vorrat des Spielers oder in der kooperativen Variante in den gemeinsamen Vorrat gelegt.

BEISPIEL

Der blaue Spieler beschließt, die ihm in diesem Zug zur Verfügung stehende Zeit für eine Aktion in der Landekapsel auszugeben. Die Aktion „Forschen“ kostet 2 Zeiteinheiten und die Aktion „Vorräte“ kostet 1 weitere Zeiteinheit. Somit führt der Spieler zwei verschiedene Aktionen in dem gleichen Gebäude mit nur einem Aktionsmarker aus und erhält dafür 8 Credits und 1 Vorratsmarker.



ZUGREIHENFOLGE

Die Züge jeder Runde werden – beginnend beim Startspieler – nacheinander im Uhrzeigersinn ausgeführt. **Wenn jeder Spieler in der aktuellen Runde einen Zug ausgeführt hat, wird der Startspielermarker an den nächsten Spieler (links vom Startspieler) weitergegeben. Dadurch beginnt jede Runde ein anderer Spieler.**

EXPERTENKARTEN

Wenn ein Spieler über Expertenkarten verfügt, kann

er sie als Aktion während seines Zuges einsetzen. **Ein Spieler darf seine Experten nur einmal pro Runde einsetzen.**

WARENLIEFERUNG

KOLONISTENMARKER

Ein Kolonistenmarker repräsentiert die Angestellten, die für den Konzern des Spielers arbeiten, und dient als Zugmarker für den Spieler. Nachdem ein Zug beendet wurde, schickt der Spieler den Kolonisten zurück in die Quartiere (= legt den Kolonistenmarker auf die *Zyklusleiste*). Der Kolonistenmarker wird immer von links aus gesehen auf das erste freie Feld der aktuellen *Runde* gelegt.

Zu Beginn verfügt jeder Spieler über drei Kolonistenmarker, was für drei Züge pro *Zyklus* steht. Wenn die Bevölkerung der Kolonie wächst, erhält der Spieler einen zusätzlichen Kolonistenmarker und damit auch einen weiteren Zug. Ein Rückgang der Bevölkerung (durch einen verstorbenen Kolonisten) zieht entsprechend wieder einen Zug pro *Zyklus* ab.

Nachdem ein Spieler seine Aktionen abgehandelt hat, muss er einen seiner Kolonistenmarker auf die aktuelle *Runde* der *Zyklusleiste* legen (auf das erste freie Feld von links). Dies bedeutet, dass der Kolonist seine Arbeiten abgeschlossen hat und nützliche Ressourcen in die Kolonie zurückgebracht hat. Damit kann der Spieler 2 Waren in die Kolonie liefern, um Bedürfnisse zu decken. Zum Beispiel kann ein Spieler 2 Nahrungsmarker in die Kolonie bringen und im Gegenzug 2 Hungermarker aus der Kolonie entfernen und erhält dafür die entsprechenden *Ansehenspunkte*.

Ein Spieler, der

- **Medizin** liefert, entfernt einen Krankheitsmarker aus einem beliebigen Quartier.
- **Nahrung** liefert, entfernt einen Hungermarker.

Anmerkung: Es kann keine Nahrung, Medizin oder Sauerstoff in ein Quartier geliefert werden, das diese Ressource nicht benötigt.

BEISPIEL:

Nachdem Spieler Blau seinen Zug abgehandelt hat, verfügt er über die folgenden Ressourcen: 1 Medizinmarker und 2 Nahrungsmarker. Der Spieler entscheidet, dass die zurückkehrenden Kolonisten 1 Medizinmarker und 1 Nahrungsmarker in die Kolonie bringen. Dafür entfernt der Spieler 1 Krankheitsmarker und 1 Hungermarker aus beliebigen Quartieren. Hierfür erhält er 5 *Ansehenspunkte*. Wenn Waren geliefert werden, ist es egal, in welche Quartiere die Marker gelegt werden, es sei denn ihr spielt die kompetitive Variante.



KOMP.4

In der kompetitiven Variante dürfen die Spieler Waren ausschließlich in die eigenen Quartiere liefern.

QUARTIERPHASE

DER LETZTE TEIL EINES ZYKLUS BESTEHT DARIN, ZU ÜBERPRÜFEN, OB DIE VORAUSSETZUNGEN FÜR EIN ÜBERLEBEN IN DER KOLONIE GEWÄHRLEISTET SIND UND WIE GUT DIE BEDÜRFNISSE BEFRIEDIGT WURDEN. IN DIESER PHASE SOLLTE JEDES QUARTIER NACHEINANDER BETRACHTET WERDEN, BEGINNEND MIT DEM QUARTIER GANZ LINKS (Q1) BIS HIN ZU DEM QUARTIER GANZ RECHTS (Q4). JEDES QUARTIER HAT EINE ANGEGEBENE PRIORISIERUNG DER BEDÜRFNISSE (VON 1 BIS 4).

- 1 SAUERSTOFFRESERVE Sauerstoffmarker
- 2 KRAKENSTATION Krankheitsmarker
- 3 WOHNBEREICH Hungermarker
- 4 UNTERER WOHNBEREICH Nachwuchsmarker



BEVÖLKERUNGSWACHSTUM

Hierzu kommt es nur dann, wenn die Spieler die Bedürfnisse der Kolonisten voll erfüllt haben. Das bedeutet, es dürfen keine Sauerstoff-, Krankheits- oder Hungermarker in den Quartieren liegen. In diesem Fall legen die Spieler einen Nachwuchsmarker in eines der Quartiere. (Es ist unwichtig in welches der Quartiere, aber nachdem die Spieler sich auf eines geeinigt haben, werden die Marker bis zum Ende der Partie immer dort

abgelegt.)

KOMP.4

In der Kompetitiven Variante dürfen nur die Spieler, die alle Sauerstoff-, Krankheits- und Hungermarker aus ihren Quartieren entfernen konnten, einen Nachwuchsmarker legen.

1 : SAUERSTOFF

Wenn ein Sauerstoffmarker übrig bleibt, bedeutet das den Tod der Kolonisten in diesen Quartieren. Der Spieler muss einen seiner Kolonistenmarker auf der Zyklusleiste auf die Seite mit dem Totenkopf drehen. Der Marker bleibt so bis zum Ende der Partie liegen. Lediglich seine Position auf der Zyklusleiste kann sich ändern. Im Todesfall werden die nachfolgenden Schritte 2 und 3 in diesen Quartieren übersprungen.

Beachtet, dass es nur einen Kolonistenmarker je Farbe in jeder Runde geben darf – egal ob tot oder lebendig.



SOLO.1

In der Solo-Variante bewegt der Spieler einen Aktionsmarker jeder Farbe.

KOOP.2 SEMI:KOOP.3

In diesen Varianten muss jeder Spieler einen seiner Kolonistenmarker auf der Zyklusleiste auf die Seite mit dem Totenkopf drehen. Es ist egal welcher Kolonist umgedreht wird, da die Spieler in der Versorgungsphase weiterhin entscheiden dürfen in welchem Zug der tote Kolonist gelegt wird.

KOMP.4

In der kompetitiven Variante muss nur der Spieler, der keinen Sauerstoff besorgen konnte, einen seiner Kolonistenmarker auf die Seite mit dem Totenkopf drehen.

2 : KRANKHEITEN

Wenn sich ein Krankheitsmarker in der Kolonie befindet, müssen die Spieler einen ihrer Aktionsmarker aus ihrem Vorrat in die Krankenstation setzen. Wenn ein Spieler in seinem Vorrat keine Aktionsmarker mehr hat, muss er einen seiner Aktionsmarker vom Spielbrett entfernen und ihn anschließend in die Krankenstation setzen. Der Spieler darf entscheiden, von wo er seinen Aktionsmarker entfernt.



DER AKTIONSMARKER VERBLEIBT SO LANGE IN DER KRAKENSTATION, BIS DER SPIELER IN EINEM DER FOLGENDEN ZÜGE 1 ZEITEINHEIT AUSGIBT, UM IHN WIEDER HERAUSZUNEHMEN. DIESE ZEITEINHEIT GILT ZUSÄTZLICH ZU DEN KOSTEN DER AKTION „ERHOLUNG“. MIT DER AKTION „ERHOLUNG“ KANN DER SPIELER KEINE AKTIONSMARKER AUS DER KRAKENSTATION ZURÜCKNEHMEN.

3 : HUNGER

Wenn sich ein Hungermarker in der Kolonie befindet, müssen die Spieler einen ihrer Aktionsmarker aus dem Vorrat in den Wohnbereich setzen. Wenn ein Spieler in seinem Vorrat keine Aktionsmarker mehr hat, muss er einen seiner Aktionsmarker vom Spielbrett entfernen und ihn anschließend in den Wohnbereich setzen. Der Spieler darf entscheiden, von wo er seinen Aktionsmarker entfernt.



DER AKTIONSMARKER VERBLEIBT SO LANGE IM WOHNBEREICH, BIS DER SPIELER IN EINEM DER FOLGENDEN ZÜGE 2 CREDITS AUSGIBT, UM IHN WIEDER HERAUSZUNEHMEN. DIESE AKTION KOSTET KEINE ZEITEINHEITEN. MIT DER AKTION „ERHOLUNG“ KANN DER SPIELER KEINE AKTIONSMARKER AUS DER KRAKENSTATION ZURÜCKNEHMEN.

Die folgenden Abläufe gelten gleichermaßen für in der Kolonie auftretenden Hunger und Krankheiten (ganz gleich wie hoch die Anzahl der Marker ist). Die Aktionsmarker müssen entsprechend in den Wohnbereich oder die Krankenstation gesetzt werden.

SOLO.1

In der Solo-Variante setzt der Spieler einen Aktionsmarker jeder Farbe.

KOOP.2 SEMI:KOOP.3

In der kooperativen und der semi-kooperativen Variante müssen alle Spieler einen Aktionsmarker setzen, da sie sich die Kolonie teilen.

KOMP.4

In der kompetitiven Variante muss jeder Spieler, der einen Krankheits-/Hungermarker in seiner Kolonie hat, einen Aktionsmarker setzen.

4 : ALLE MARKER ENTFERNEN

Nachdem die Schritte Sauerstoff, Krankheiten und Hunger abgehandelt wurden, entfernen die Spieler alle Marker dieser drei Typen aus den Quartieren. Nachwuchsmarker bleiben liegen. Befinden sich die Spieler im letzten *Zyklus*, werden keine Marker aus den Quartieren entfernt, da sie für die Siegbedingungen wichtig sein können.

AM ENDE DER QUARTIERPHASE WIRD DER ZYKLUSMARKER AUF DEN NÄCHSTEN EREIGNISKARTENSTAPEL GELEGT.

In der kompetitiven Variante werden im fünften *Zyklus* keine Ereigniskarten gezogen. Stattdessen wird der *Zyklusmarker* zurück in die Spielschachtel gelegt.

IM LETZTEN ZYKLUS EINER PARTIE WERDEN KEINE MARKER AUS DEN QUARTIEREN ENTFERNT. SIE KÖNNEN FÜR DIE SIEGBEDINGUNGEN AUSSCHLAGGEBEND SEIN.

AKTIONSMARKER, DIE AUF DAS SPIELBRETT GESETZT WURDEN, KOMMEN NICHT AUTOMATISCH AM RUNDEN- ODER ZYKLUSENDE IN DIE VORRÄTE DER SPIELER ZURÜCK!

SIEGBEDINGUNGEN

Am Ende des letzten *Zyklus* müssen die Spieler überprüfen, ob sie die Siegbedingungen erfüllt haben. Diese Bedingungen sind von der gewählten Variante abhängig.

SOLO.1 SOLO-VARIANTE



Am Ende des vierten *Zyklus* – es sei denn die Missionskarte gibt etwas anderes vor – überprüft der Spieler, ob er die Bedingungen der Mission erfüllt hat. Zusätzlich dürfen sich keine Sauerstoff-, Krankheits- oder Hungermarker in den Quartieren befinden. Wenn eine der Bedingungen nicht erfüllt wurde, hat der Spieler verloren und die Marsmission ist gescheitert.

Wenn der Spieler sich dafür entschieden hat, Auftragskarten anstatt einer Missionskarte zu erfüllen, notiert er sich seinen Punktestand, der sich noch wie folgt verändern kann:

- ❖ Für jeden Sauerstoff-, Krankheits- oder Hungermarker in den Quartieren, verliert der Spieler jeweils 3 *Ansehenspunkte*.
- ❖ Für jeden toten Kolonisten auf der *Zyklusleiste*, verliert der Spieler jeweils 3 *Ansehenspunkte*.
- ❖ Für je 3 Energiemarker in seinem Besitz, erhält der Spieler jeweils 1 *Ansehenspunkt*.
- ❖ Hat der Spieler den vierten Kolonistenmarker freigeschaltet, erhält er 2 *Ansehenspunkte*.

KOOP.2 KOOPERATIVE VARIANTE



Am Ende des vierten *Zyklus* – es sei denn die Missionskarte gibt etwas anderes vor – überprüfen die Spieler, ob sie die Bedingungen der Mission erfüllt haben. Zusätzlich dürfen sich keine Sauerstoff-, Krankheits- oder Hungermarker in den Quartieren befinden. Wenn eine der Bedingungen nicht erfüllt wurde, haben die Spieler verloren und die Marsmission ist gescheitert.

SEMI:KOOP.3 SEMI-KOOPERATIVE VARIANTE



Am Ende des vierten *Zyklus* – es sei denn die Missionskarte gibt etwas anderes vor – überprüfen die Spieler, ob sie die Bedingungen der Mission erfüllt haben. Zusätzlich dürfen sich keine Sauerstoff-, Krankheits- oder Hungermarker in den Quartieren befinden. In dieser Variante ist es möglich das Spiel früher zu beenden, wenn alle Bedingungen bereits erfüllt sind und sich keine Marker mehr in den Quartieren befinden.

Wenn eine der Bedingungen nicht erfüllt wurde, haben die Spieler ihre Mission nicht erfolgreich abgeschlossen, dennoch gewinnt der Konzern, der die meisten *Ansehenspunkte* in der Kolonie gesammelt hat, das Spiel. Wenn zwei Spieler die gleiche Anzahl *Ansehenspunkte* haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Credits. Optional verlieren alle Spieler gemeinsam.

Zusätzlich erhält jeder Spieler für je 3 *Energiemarker* in seinem Besitz jeweils 1 *Ansehenspunkt*.

KOMP.4 KOMPETITIVE VARIANTE



Am Ende des fünften *Zyklus* gewinnt der Konzern, der die meisten *Ansehenspunkte* gesammelt hat. Wenn zwei Spieler die gleiche Anzahl *Ansehenspunkte* haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Credits. Am Ende des Spiels können sich die *Ansehenspunkte* noch wie folgt ändern:

- ❖ Für jeden Sauerstoff-, Krankheits- oder Hungermarker in den Quartieren eines Spielers, verliert dieser Spieler jeweils 3 *Ansehenspunkte*.
- ❖ Für jeden eigenen toten Kolonisten auf der *Zyklusleiste*, verliert der Spieler jeweils 3 *Ansehenspunkte*.
- ❖ Für je 3 Energiemarker in seinem Besitz, erhält der Spieler jeweils 1 *Ansehenspunkt*.
- ❖ Hat ein Spieler seinen vierten Kolonistenmarker freigeschaltet, erhält er 2 *Ansehenspunkte*.
- ❖ Die Spieler erhalten zusätzliche Punkte für Bau- und Entwicklungsmarker in ihrem Besitz:

Baupionier

Alle Spieler mit den meisten Baumarkern erhalten jeweils 5 *Ansehenspunkte*, Spieler mit den zweitmeisten Baumarkern jeweils 3 *Ansehenspunkte*.

Baumeister

Alle Spieler mit den meisten Entwicklungsmarkern erhalten jeweils 5 *Ansehenspunkte*, Spieler mit den zweitmeisten Entwicklungsmarkern jeweils 3 *Ansehenspunkte*.

KICKSTARTER-AUSGABE

Die Spieler decken ihre geheimen Zielkarten auf und prüfen, ob sie die Ziele erfüllt haben. Jeder Spieler, der die Vorgaben seiner Karte erreichen konnte, erhält die auf der Karte angegebene Zahl *Ansehenspunkte*.

FUNKTIONEN DER MARSANLAGEN

Die Anlagen auf dem Spielbrett bieten den Spielern die Möglichkeit, verschiedene Aktionen auszuführen. Jede dieser Aktionen kostet Zeiteinheiten, um sie auszuführen. Einige Anlagen bieten mehrere mögliche Aktionen. Jede Anlage hat ihre eigenen Aktionsfelder auf welche die Spieler ihre Aktionsmarker setzen.

Wenn auf einem der Aktionsfelder einer Anlage ein Baumerker liegt, kann das Gebäude erst verwendet werden, nachdem der Baumerker entfernt wurde (Hierfür muss die Aktion „Bauen“ im Anlagenbau ausgeführt werden.)

Spieler können zwar Aktionsfelder nutzen, auf denen ein Entwicklungsmarker liegt (solange sich kein Baumerker auf einem der Aktionsfelder der Anlage befindet), aber wenn sie dies tun, kostet sie diese Aktion 1 zusätzliche Zeiteinheit.
Beispiel: Ein Spieler wählt im Labor die Aktion Konzerntechnologie und setzt seinen Aktionsmarker auf ein Feld mit Entwicklungsmarker. Diese Aktion würde nun 4 statt der üblichen 3 Zeiteinheiten kosten.

Jeder Spieler kann zu jeder Zeit nur 1 Aktionsmarker in einer Anlage haben.

RTG [RADIOISOTOPE THERMOELECTRIC GENERATOR]



Der RTG ist ein kleiner Energiegenerator mit einer beschränkten Kapazität an Energiemarkern. Einmal pro *Runde* kann ein Spieler nur 1 Energiemarker aufnehmen.

Energie vom RTG aufzunehmen ist keine Aktion und benötigt keine Zeiteinheiten. Ein Spieler muss keinen seiner Aktionsmarker auf den RTG setzen, um ihn nutzen zu können.

BEFINDEN SICH KEINE ENERGIEMARKER MEHR AUF DEM GENERATOR, KÖNNEN DIE SPIELER KEINE ENERGIEMARKER NEHMEN. DIE ENERGIE DES RTG WIRD WÄHREND DES SPIELS NICHT WIEDER AUFGEFRISCHT.

AKTION

Der Spieler nimmt 1 Energiemarker.

AKTIONSKOSTEN

1 Ansehenspunkt.



MOXIE V.3 GENERATOR [MARS OXYGEN IN SITU RESOURCE UTILIZATION EXPERIMENT]



Die einzige Funktion des MOXIE-Generators ist, Sauerstoff für die Kolonisten zu produzieren.

AKTION

Der Spieler entfernt 1 Sauerstoffmarker aus einem beliebigen Quartier und erhält 2 *Ansehenspunkte*. In der kompetitiven Variante darf der Spieler den Sauerstoffmarker nur aus seinem eigenen Quartier entfernen.

AKTIONSKOSTEN

1 Zeiteinheit, 1 Energiemarker



FANLAGENBAU



Hier können drei verschiedene Aktionen ausgeführt werden. Jede dieser Aktionen hat die gleichen Kosten. Die Spieler können eine neue Anlage bauen, eine bestehende Anlage ausbauen, eine Energieanlage bauen oder eine Kombination hieraus ausführen (solange der Spieler genug Zeiteinheiten und Ressourcen zur Verfügung hat).

AKTION 1 : BAUEN

(Der Bau einer Anlage erlaubt ihre Verwendung.)

Der Spieler entfernt 1 Baumerker von einer beliebigen Anlage und erhält 3 *Ansehenspunkte*. In der kompetitiven Variante nimmt der Spieler den Marker auf.

AKTION 2 : ENTWICKLUNG

(Der Ausbau einer Anlage ermöglicht es, dass hier ausgeführte Aktionen weniger Zeit benötigen.)

Der Spieler entfernt 1 Entwicklungsmarker von einer beliebigen Anlage und erhält 3 *Ansehenspunkte*. In der kompetitiven Variante nimmt der Spieler den Marker auf.

AKTION 3 : ANLAGENBAU

(Der Bau einer Energieanlage ermöglicht es dem Spieler in jeder 1. und 3. *Runde* Energiemarker zu produzieren.)

Der Spieler legt einen seiner runden Spielermarker auf eine Energieanlage seiner Wahl. Sollte sich dort bereits einer seiner oder der Marker eines anderen Spielers befinden, legt er seinen Marker einfach auf diesen Marker und bildet so einen Stapel.

AKTIONSKOSTEN

1 Zeiteinheit, 1 Energiemarker, 1 Regolithmarker und 1 Vorratsmarker

WICHTIG

Jeder Spieler kann maximal 2 Energieanlagen bauen (In der Solo-Variante darf der Spieler 4 bauen).



KRANKENHAUS



Im Krankenhaus können Krankheiten bekämpft werden. Ein Krankenhaus muss erst gebaut werden, bevor es verwendet werden kann.

AKTION

Der Spieler erhält 1 Medizinmarker.

AKTIONSKOSTEN

1 Zeiteinheit, 1 Energiemarker, 1 Vorratsmarker und 1 Trinkwassermarker.



KLÄRANLAGE



Die Kläranlage wandelt Verschmutztes-Eis-Marker in Trinkwasser um. Eine Kläranlage muss erst gebaut werden, bevor sie verwendet werden kann.

AKTION

Der Spieler erhält 2 Trinkwassermarker.

AKTIONSKOSTEN

1 Zeiteinheit, 1 Energiemarker und 1 Verschmutztes-Eis-Marker.



AUSGRABUNGSSTÄTTE



In der Ausgrabungsstätte bauen die Kolonisten Ressourcen ab. Die beiden hier verfügbaren Ressourcen sind Regolithmarker (rote Kristalle) sowie Verschmutztes-Eis-Marker (blaue Kristalle). Jeder Ausgrabungsmarker zeigt eine oder beide Ressourcen auf der Vorderseite. Der Spieler darf von den abgebildeten Kristallen bis zu 2 Stück fördern. Wenn beide Sorten abgebildet sind, darf der Spieler trotzdem nur bis zu 2 Kristalle fördern.

WICHTIG

Ein Spieler, der die Aktion „Ausgrabung“ ausführt, muss die Ausgrabungsmaschine immer auf einen anderen Marker bewegen.

Der Spieler darf die Aktion **bevor oder nachdem er die Ausgrabungsmaschine bewegt hat** nur von dem Feld aus ausführen, auf dem sie steht.

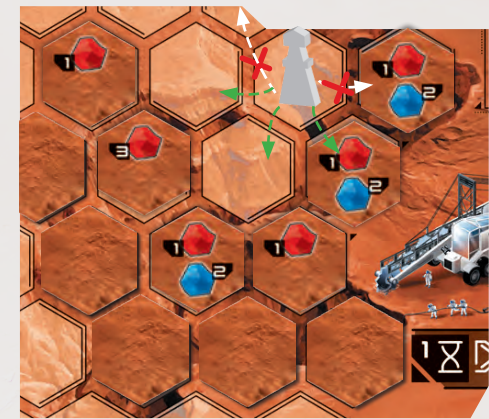
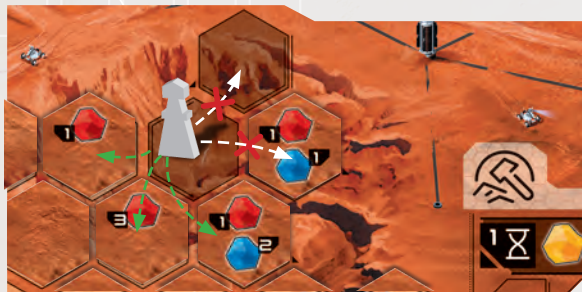
Der Spieler darf die Maschine **in jede Richtung bewegen**. Solange es noch verdeckte Ausgrabungsmarker gibt, **darf sie nicht in eine Richtung bewegt werden, welche die Distanz zwischen ihr und diesen Ausgrabungsmarkern vergrößern würde**. Wenn es keine verdeckten Ausgrabungsmarker mehr gibt, gilt dies nicht mehr. Alle verdeckten Ausgrabungsmarker, die **am Ende der Bewegung** der Ausgrabungsmaschine zu dieser benachbart liegen, werden aufgedeckt.

BEISPIEL

Ein Spieler beginnt die Aktion mit der Ausgrabungsmaschine auf der Startposition. Er entscheidet sich vom Ausgrabungsmarker, auf dem die Maschine steht, 2 Regolithmarker zu fördern. Danach bewegt er die Ausgrabungsmaschine auf einen benachbarten Marker unter Beachtung der Regel, dass sie sich nicht weiter von unaufgedeckten Markern entfernen darf. Nach der Bewegung werden alle benachbart zur Ausgrabungsmaschine liegenden Ausgrabungsmarker aufgedeckt.



BEISPIEL: Ein Spieler, der die Aktion „Ausgrabung“ ausführt, muss die Ausgrabungsmaschine immer auf einen anderen Marker bewegen.



AKTION: AUSGRABUNG

Der Spieler erhält bis zu 2 Marker (Kristalle) wie auf dem Ausgrabungsmarker, auf dem die Ausgrabungsmaschine steht, angegeben.

Anschließend wird der Ausgrabungsmarker aus dem Spiel entfernt – ganz egal, ob alle darauf angegebenen Ressourcen gefördert wurden oder nicht.

Wenn der Spieler über die Technologie „Langarmkran“ verfügt, kann er statt vom Ausgrabungsmarker, auf dem die Ausgrabungsmaschine steht, von einem benachbarten Marker fördern. Die maximale Anzahl förderbarer Kristalle ändert sich nicht.

Wenn der Spieler über eine Assistentenkarte „Geologe“ verfügt, darf er ein Maximum von 3 Kristallen fördern (ggf. begrenzt durch die Anzahl der verfügbaren Kristalle auf dem Marker), statt der maximal gültigen 2.

AKTIONSKOSTEN

1 Zeiteinheit und 1 Energiemarker.

Zusätzlich – als Teil der Ausgrabungsaktion – darf ein Spieler die Aktion „Regolithuntersuchung“ durchführen, sofern er Regolithmarker gefördert hat. Für jeden geförderten Regolithmarker, darf er 1 Regolithuntersuchungskarte vom Kartenstapel ziehen. Die Aktion „Regolithuntersuchung“ darf nicht auf verschmutztes Eis angewendet werden.

↳ **AKTION: REGOLITHUNTERSUCHUNG** (OPTIONAL)

Der Spieler zieht 1 Regolithuntersuchungskarte für jeden Regolithmarker, den er durch die Aktion „Ausgrabung“ gefördert hat. Diese Karten werden vor den anderen Spielern geheim gehalten.

\$ **AKTIONSKOSTEN**

1 Zeiteinheit (unabhängig von der Anzahl der geförderten Regolithmarker).

Wenn der Spieler über die Technologie

„Molekularsensor“ verfügt, darf er 1 zusätzliche Regolithuntersuchungskarte beim Durchführen der Aktion „Regolithuntersuchung“ ziehen. Er zieht 1 zusätzliche Karte – unabhängig davon, wie viele Regolithmarker untersucht werden.

BEISPIEL

Der blaue Spieler hat 2 Regolithmarker gefördert und die Ausgrabungsmaschine anschließend auf einen benachbarten Ausgrabungsmarker bewegt. Zusätzlich erweitert er die Förderung mithilfe der Aktion „Regolithuntersuchung“, indem er 1 zusätzliche Zeiteinheit ausgibt. Der Spieler zieht 2 Regolithuntersuchungskarten (jeweils 1 pro gefördertem Regolithmarker) sowie 1 weitere für die Technologie, die er zuvor auf seinem Konzerntableau entwickelt hat. Der Inhalt der Karten bleibt geheim, außer die Spieler spielen die Kooperative Variante.



↳ **LANDEKAPSEL**



Die Landekapsel ermöglicht es den Kolonisten Missionen durchzuführen und die für ihre Aktivitäten auf dem Mars benötigten Vorräte zu erhalten. Die möglichen Aktionen sind:

- Forschung
- Vorräte
- Missionsdurchführung

↳ **AKTION 1: FORSCHUNG**

Durch Forschung sichert sich der Spieler einen Etat von der Raumfahrtbehörde. Um diese Aktion auszuführen, wählt der Spieler eine aufgedeckte Forschungstafel und verbraucht die angegebenen Zeiteinheiten sowie Materialien, um die angezeigte Belohnung zu erhalten. Dies wird im Allgemeinen den Einsatz von Regolith, verschmutztem Eis oder eine Kombination aus Regolithuntersuchungskarten beinhalten.

Der Spieler wirft eine Forschungstafel ab, um die angegebene Zahl an Credits zu erhalten.

\$ **AKTIONSKOSTEN**

Die auf der Forschungstafel angegebenen Ressourcen und Zeiteinheiten.

Die benutzten Karten/Tafeln werden auf einen Ablagestapel gelegt.

Wenn der Spieler über eine Assistentenkarte „Wissenschaftler“ verfügt, reduzieren sich seine Zeiteinheitskosten um 1 (bis zu einem Minimum von 1), wenn er die Aktion „Forschung“ ausführt.

BEISPIEL

Ein Spieler hat eine Regolithuntersuchungskarte (gelbes Mineral) und entscheidet sich, für die Raumfahrtbehörde zu forschen. Nachdem er eine entsprechende Tafel vom Forschungsstapel genommen hat, gibt er 2 Zeiteinheiten aus, wirft die Regolithuntersuchungskarte (gelbes Mineral) sowie die Forschungstafel ab und erhält 10 Credits von der Bank.



↳ **AKTION 2: VORRÄTE**

Der Spieler kann Vorratsmarker für das Ausgeben von Zeiteinheiten erhalten.

Der Spieler erhält 1 oder 2 Vorratsmarker.

\$ **AKTIONSKOSTEN**

1 oder 2 Zeiteinheiten – eine je genommenem Vorratsmarker (maximal 2).

↳ **AKTION 3: MISSIONSDURCHFÜHRUNG**

Spieler können in der Landekapsel auch die Aktion „MISSIONSDURCHFÜHRUNG“ ausführen. Die genaue Aktion hängt davon ab, ob mit einer Missionskarte gespielt wird oder mit Auftragskarten. Wird eine Missionskarte verwendet, sind Kosten und Belohnung auf der Karte angegeben. Wenn der Spieler eine Auftragskarte erfüllen möchte, sind die Kosten und die Belohnung in Form von *Ansehenspunkten* auf der Karte angegeben.

Der Spieler führt die Aktion „Missionsdurchführung“ aus – entweder erfüllt er eine Auftragskarte oder führt eine Aktion der Missionskarte aus.

\$ **AKTIONSKOSTEN**

Wie auf der Auftragskarte oder der Missionskarte angegeben.

Der Spieler darf durch das Setzen eines Aktionsmarkers auf ein Feld der Landekapsel beliebige (oder alle) der oben genannten Aktionen ausführen. Er darf jedoch keine der Aktionen zweimal ausführen (Wenn er zum Beispiel Vorräte erhalten hat, ist ein zweites Ausführen dieser Aktion nicht erlaubt.)

↳ **GEWÄCHSHÄUSER**



In den Gewächshäusern wird die Nahrung, die die Kolonisten vor dem Hungertod bewahrt, angebaut. Es gibt zwei mögliche Aktionen im Gewächshaus: „Ernten“ oder „Saat tauschen“.

↳ **AKTION 1: ERNTE**

Die Aktion Ernte ermöglicht es dem Spieler, die auf seiner Saattafel (auf seinem Konzerntableau) angegebene Menge an Nahrungs- und/oder Medizinmarkern zu produzieren.

Wenn sich auf dem Konzerntableau keine Saattafel befindet,

ist die auf dem Tableau aufgedruckte Standardmenge gültig. Die Saattafeln ermöglichen, je nach gewähltem Saatgut, eine effizientere Produktion von Nahrung und/oder Medizin.

Der Spieler produziert die Menge an Nahrung wie auf dem Konzerntableau aufgedruckt oder auf seiner Saattafel angegeben.

Wenn der Spieler über eine Assistentenkarte „Botanikerin“ verfügt, produziert er 1 zusätzlichen Nahrungsmarker.

💰 AKTIONSKOSTEN

Wie auf dem Konzerntableau oder der Saattafel angegeben plus 1 Zeiteinheit.

Denkt daran, dass die aktuelle Wetterkarte die Nahrungsmittelproduktion beeinflussen kann. Zum Beispiel kann Sonnenaktivität die Produktion erhöhen, wohingegen während eines Sandsturms für die Produktion mehr Energie benötigt wird.

➡️ AKTION 2: SAAT TAUSCHEN

Die Aktion „Saat tauschen“ ermöglicht es dem Spieler seine bestehende Nahrungsproduktion zu ändern, indem er eine der auf dem Spielbrett verfügbaren Saattafeln nimmt.

Wenn der Spieler noch keine Saattafel hat, legt er sie auf sein Konzerntableau auf den vorgesehenen Platz. Wenn er bereits eine Saattafel hat, tauscht er die bereits auf dem Konzerntableau liegende mit der neuen aus. Die alte Saattafel wird zurück auf den entsprechenden Platz auf dem Spielbrett gelegt.

Der Spieler erhält oder tauscht eine Saattafel und lege sie auf sein Konzerntableau.

💰 AKTIONSKOSTEN

1 Energiemarker, 1 Zeiteinheit.

Ein Spieler darf zu jeder Zeit nur 1 Saattafel auf seinem Konzerntableau liegen haben.



AUSBILDUNGSZENTRUM



Das Ausbildungszentrum ermöglicht dem Spieler Zugriff auf Experten und Assistenten, mit deren Hilfe Aktionen effizienter ausgeführt werden können und/oder die Spezialaktionen ins Spiel bringen. Jeder Spieler

kann mehr als 1 Experten des gleichen Typs nutzen – ihre Effekte addieren sich dann auf. Hat ein Spieler zum Beispiel 2 Geologen, darf er bis zu 4 Marker fördern. Das Ausbildungszentrum muss erst gebaut werden, bevor es verwendet werden kann.

➡️ AKTION

Der Spieler wählt einen Experten oder Assistenten von einem der offen ausliegenden Stapel und lege ihn auf sein Konzerntableau. Er darf nur über 2 Karten jeden Typs verfügen.

Anmerkung: Experten- und Assistentenkarten sind auf der nächsten Seite beschrieben. Wenn sie einmal auf das Konzerntableau gelegt wurden, können sie nicht mehr entfernt werden.

💰 AKTIONSKOSTEN

2 Credits

Konzerntableaulimit: Maximal 2 Experten- und 2 Assistentenkarten.

➡️ ASSISTENTEN

Ein Spieler, der über einen Assistenten verfügt, erhält einen festgelegten Bonus auf seine Aktionen.

➡️ EXPERTEN

Ein Spieler mit einer Expertenkarte kann sie einmal pro *Runde* (NICHT pro Aktion) einsetzen, indem er die auf der Expertenkarte angegebenen Kosten bezahlt, die Belohnung erhält und anschließend die Karte umdreht.

Zu Beginn der nächsten *Runde* des Spielers wird die Karte dann wieder zurückgedreht.

KOMP.4

In der Kompetitiven Variante können die Spieler ihre Assistenten und Experten nicht einsetzen, um die Quartiere der anderen Spieler zu beeinflussen (um zum Beispiel Hungermarker zu entfernen).



LABOR



Das Labor ermöglicht es den Spielern Kolonie- oder Konzerntechnologien weiterzuentwickeln, um von ihnen während der Partie zu profitieren. Jeder Konzern hat Zugriff auf die gleichen Technologien, aber es liegt bei den Spielern, welche davon sie erforschen

wollen. Das Labor muss erst gebaut werden, bevor es verwendet werden kann.

➡️ AKTION 1: KOLONIETECHNOLOGIE

Alle Kolonietechnologien haben die gleichen Kosten – der Spieler legt lediglich einen runden Spielermarker auf das Spielbrett, um anzuzeigen welche Technologie er erforschen möchte. In der kompetitiven Variante darf jeder Spieler jede Technologie nur einmal erforschen. Wenn mehrere Spieler die gleiche Technologie erforscht haben, werden die runden Spielermarker einfach aufeinander gestapelt. In der Solo-Variante, der kooperativen Variante und der semi-kooperativen Variante dürfen Technologien nur ein einziges Mal erforscht werden (und nicht einmal je Spieler/Konzern).

Der Spieler entwickelt eine Kolonietechnologie, indem er auf dem Spielbrett einen runden Spielermarker auf das entsprechende Feld legt. Hierfür erhält er 3 *Ansehenspunkte*.

💰 AKTIONSKOSTEN

1 Energiemarker, 3 Zeiteinheiten.

➡️ AKTION 2: KONZERNTESCHNOLOGIE

Konzerntechnologien werden in ähnlicher Weise abgehandelt, aber jede Erforschung hat unterschiedliche Zeitkosten. Die benötigten Zeiteinheiten stehen auf den Konzerntableaus. Die Spieler dürfen jede ihrer Technologien nur einmal erforschen.

Der Spieler entwickelt eine Konzerntechnologie, indem er auf seinem Konzerntableau einen runden Spielermarker auf das entsprechende Feld legt.

💰 AKTIONSKOSTEN

1 Energiemarker und die für die entsprechende Konzerntechnologie auf dem Konzerntableau angegebenen Zeitkosten.

Wenn der Spieler über eine Assistentenkarte

„Wissenschaftler“ verfügt, reduzieren sich seine Zeiteinheitenkosten um 1 (bis zu einem Minimum von 1), wenn er eine Aktion im Labor ausführt.



ENERGIEANLAGEN

Die Energieanlagen haben keine Aktionsfelder. Dafür haben sie Felder, um den Eigentümer anzuzeigen. Wenn ein Spieler eine Energieanlage mit Hilfe des Anlagenbaus baut, legt er einen seiner runden Spielermarker – je nachdem welchen Anlagentyp er baut – auf das entsprechende Feld. Ein Spieler darf nicht mehr als 2 Energieanlagen bauen, aber kann den Typ frei wählen (zum Beispiel zweimal Sonnenkraft, zweimal Wind oder je einen der beiden Typen). In der Solo-Variante darf ein Spieler bis zu 4 Energieanlagen bauen.

Wenn eine Energieanlage mehr als einem Spieler gehört, werden die runden Spielermarker einfach aufeinander gestapelt.

Während der Energieproduktion eines *Zyklus* (vor den *Runden* 1 und 3) muss darauf geachtet werden, welche Energieanlagen von den aktuellen Wetterbedingungen betroffen und ob entsprechende Konzerntechnologien vorhanden sind.

BESCHREIBUNG DER TECHNOLOGIEN

Während des Spiels haben die Spieler die Möglichkeit ihre Kolonie zu verbessern, indem sie im Labor Technologien erforschen. Sie können Kolonietechnologien und Konzerntechnologien entwickeln. Jede hat ihre eigenen Vorteile und Kosten.

❧ KOLONIETECHNOLOGIEN



MEDIZIN

Wenn ein Spieler über die Technologie „Medizin“ verfügt, legt er während der Versorgungsphase 1 Krankheitsmarker weniger in die Kolonie. In der kooperativen Variante bedeutet dies eine Verringerung der Marker für alle Spieler, da sie sich die Kolonie teilen. In der kompetitiven Variante legt der Spieler während der Versorgungsphase keinen Krankheitsmarker in seine eigene Kolonie.



CO₂ UMWANDLER

Wenn ein Spieler über die Technologie „CO₂-Umwandler“ verfügt, legt er während der Versorgungsphase 1 Sauerstoffmarker weniger in die Kolonie. In der kooperativen Variante bedeutet dies eine Verringerung der Marker für alle Spieler, da sie sich die Kolonie teilen. In der kompetitiven Variante legt der Spieler während der Versorgungsphase keinen Sauerstoffmarker in seine eigene Kolonie.



NACHWUCHS-MANAGEMENT

Wenn ein Spieler über die Technologie „Nachwuchs-Management“ verfügt, erhöht er die Geburtenrate in seiner eigenen Kolonie (oder in der gemeinsamen Kolonie, wenn sich die Spieler eine Kolonie teilen).

❧ KONZERNTÉCHNOLOGIEN

Konzerntechnologien sind immer nur für den individuellen Spieler nutzbar – sie werden niemals mit den anderen Spielern geteilt. Jede Weiterentwicklung wird auf dem Konzerntableau vermerkt. Die Kosten in

Zeiteinheiten, um eine Technologie zu erforschen, wird links neben der Entwicklung angezeigt, die Vorteile rechts davon.



LANGARMKRAM

Der Langarmkran ermöglicht es einem Spieler, auf einem an die Ausgrabungsmaschine angrenzenden Feld zu fördern, nicht nur auf dem Feld, auf dem sie steht. Es gelten hierbei dieselben Bewegungs- und Ausgrabungs-Regeln – der Spieler darf die Ausgrabungsmaschine nicht in eine Richtung bewegen, die die Distanz zwischen ihr und noch unaufgedeckten Ausgrabungsmarkern vergrößern würde. Der Langarmkran kostet 1 Zeiteinheit und 1 Energiemarker.



WETTERBERICHT

Der Wetterbericht ermöglicht es einem Spieler, die oberste Karte des Wetterkartenstapels anzusehen (sogar direkt nach der Erforschung dieser Technologie). Er kann diese Information den anderen mitteilen, wenn er dies möchte. In der kompetitiven Variante ist dies jedoch nicht ratsam. Der Wetterbericht kostet 1 Zeiteinheit und 1 Energiemarker.



DNS-MODIFIZIERUNG

Die DNS-Modifizierung gibt dem Spieler eine zusätzliche Zeiteinheit pro Zug, die er ab dem **nächsten Zug nutzen kann. So stehen ihm statt der normalen 3 Zeiteinheiten nun 4 Zeiteinheiten zur Verfügung.** Die DNS-Modifizierung kostet 3 Zeiteinheiten und 1 Energiemarker.



SOLARZELLEN

Die Technologie „Solarzellen“ verbessert die Kapazität der Solaranlagen eines Spielers. Für jede Solaranlage, die er besitzt, wird die Kapazität um 1 Energiemarker erhöht. Die Entwicklung der Solarzellen kostet 1 Zeiteinheit und 1 Energiemarker.



KINETISCHE (WIND)ENERGIE

Die Technologie „Kinetische Energie“ verbessert die Kapazität der Windparks eines Spielers. Für jeden Windpark, den er besitzt, wird die Kapazität um 1 Energiemarker erhöht. Die Entwicklung der Technologie „Kinetische (Wind)Energie“ kostet 1 Zeiteinheit und 1 Energiemarker.



MOLEKULARSENSOR

Spieler, die über einen Molekularsensor verfügen, dürfen während der Ausgrabung eine zusätzliche Regolithuntersuchungskarte ziehen, wenn sie die Aktion „Regolithuntersuchung“ ausführen. Sie ziehen 1 zusätzliche Karte, ganz gleich wie viele Regolithmarker sie fördern. Wichtig: Die Spieler dürfen für Verschmutztes-Eis-Marker keine Regolithuntersuchungskarten ziehen. Die Entwicklung der Technologie „Molekularsensor“ kostet 1 Zeiteinheit und 1 Energiemarker.

ASSISTENTENKARTEN



❧ BOTANIKERIN

Der Spieler erhält +1 Nahrungsmarker, wenn er die Aktion „Ernte“ in den Gewächshäusern ausführt.



❧ GEOLOGE

Der Spieler fördert 1 zusätzliche Ressource, wenn er die Aktion „Ausgrabung“ ausführt (Die zusätzliche Ressource muss auf dem Ausgrabungsmarker vorhanden sein).



❧ WISSENSCHAFTLER

Die Zeitkosten für die Aktion „Forschung“ sind um 1 Zeiteinheit gesenkt (bis auf ein Minimum von 1), wenn sie mit dem Glaskolbensymbol versehen sind.

EXPERTENKARTEN



❧ ERNÄHRUNGS-WISSENSCHAFTLER

Der Spieler kann 2 Credits, 1 Nahrungsmarker und 1 Energiemarker bezahlen, um insgesamt 2 Hungermarker aus beliebigen Quartieren zu entfernen. Er erhält 2 Ansehenspunkte.



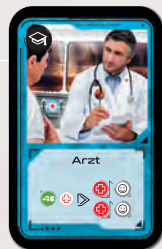
❧ INGENIEUR

Der Spieler kann 2 Credits und 1 Energiemarker bezahlen, um 1 Sauerstoffmarker aus beliebigen Quartieren zu entfernen. Er erhält 1 Ansehenspunkt.



PHARMAZEUTIN

Der Spieler kann 4 Credits, 1 Vorratsmarker und 1 Trinkwassermarker bezahlen, um 1 Medizinmarker zu erhalten.



ARZT

Der Spieler kann 4 Credits und 1 Medizinmarker bezahlen, um 2 Krankheitsmarker aus beliebigen Quartieren zu entfernen. Er erhält 2 Ansehenspunkte.



CHEMIKER

Der Spieler kann 2 Credits, 1 Energiemarker und 1 Verschmutztes-Eis-Marker bezahlen, um 1 Trinkwassermarker zu erhalten.

KICKSTARTER-AUSGABE

In der Kickstarter-Ausgabe sind 3 weitere Experten enthalten.



KRAFTWERKSLEITER

Der Spieler kann 2 Credits und 2 Energiemarker bezahlen, um 2 Ansehenspunkte zu erhalten.



EXPERTE FÜR BODENANALYSEN

Der Spieler kann 2 Credits, 1 Energiemarker und 1 Regolithmarker bezahlen, um 2 Regolithuntersuchungskarten zu ziehen.



BAUMEISTER

Der Spieler kann 4 Credits bezahlen, um eine der Aktionen des Anlagenbaus auszuführen. Er muss dafür die angegebenen Ressourcen und 1 zusätzliche Zeiteinheit bezahlen. Der Ablauf ist der gleiche als wenn der Spieler einen seiner Aktionsmarker auf ein Aktionsfeld des Anlagenbaus gesetzt und die Aktion Bauen ausgeführt hätte.

WETTERKARTEN



STABILE WETTERVERHÄLTNISSE

Keine Modifikationen.



SONNENAKTIVITÄT

Die Aktion „Ernte“ kostet -1 Energiemarker.

Solaranlagen produzieren +1 Energiemarker



SONNENAKTIVITÄT

Die Aktion „Ernte“ gibt +1 Nahrungsmarker.

Solaranlagen produzieren +1 Energiemarker.



WIND

Windparks produzieren +1 Energiemarker.



SANDSTURM

Die Aktion „Ernte“ gibt -1 Nahrungsmarker.

Solaranlagen und Windparks produzieren -1 Energiemarker.



SANDSTURM

Die Aktion „Ernte“ kostet +1 Energiemarker.

Solaranlagen und Windparks produzieren -1 Energiemarker.



ERDBEBEN

Die Aktion „Ausgrabung“ gibt -1 Rohmaterialmarker.

CREDITS



REDIMP GAMES

Prosta 244
43-376 Kalna
contact@redimp.pl
www.redimp.pl

SPIELDESIGN KRZYSZTOF WOLICKI GRZEGORZ OKLIŃSKI

GRAFIKDESIGN Paweł Niziołek

ILLUSTRATIONEN

Maciej Żumirski • Monika Jaworska

REGELHEFTDESIGN

Karolina Lewanowicz, GRAMATURY

KORREKTURLESER

Andy Lewis • Joseph Pilkus • Mihir Shah

ÜBERSETZUNG INS DEUTSCHE

Pierre Dierks • Peer Lagerpusch • Karsten Schulmann

LEKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Vera Brust • Markus Klapper

Ich widme das Spiel meinen wundervollen Kindern, Wiktoria und Kinga, und danke ihnen für ihre Geduld und Nachsicht während der Zeit, in der ich dieses Spiel entwickelt habe.

Weiterer Dank für ihre große Hilfe gilt den nachfolgenden Personen: Rafał Żaba, Maciej Bożek, Szymon Luszczak, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Łupieżowiec Sebastian, Michał Libera, Andrzej Kuplowski, Rafał Kimla, Mikołaj Mirewski, Michał Waszek, Paweł Panek und allen anderen, die den Prototyp auf verschiedenen Veranstaltungen getestet haben.

— Krzysztof

Ich muss ebenso den nachfolgenden Personen für ihre Unterstützung danken: Kamil Gójski, Mariusz Marszał, Emil Kowalczyk, Weronika Popielarczyk, Olga Głowacka, Marianna Oklińska und allen anderen, die den Prototyp auf verschiedenen Veranstaltungen getestet haben.

— Grzegorz

SPIELRUNDENÜBERSICHT

VERSORGUNGS- PHASE

1 WIRD ERST AB DEM 2. ZYKLUS GESPIELT

In der Kompetitiven Variante führt jeder Spieler die Schritte 1 und 2 für seine eigenen Quartiere aus.

1. Wenn die Technologie  **NACHWUCHS-MANAGEMENT** erforscht wurde, fügen die

Spieler der Kolonie  hinzu. Wenn   

in der Kolonie liegen, entfernen die Spieler  vom Bereich für die 4. Runde der Zyklusleiste.



2. Die Spieler legen    Marker wie folgt in die Quartiere:

SOLO.1 / KOOP.2 / SEMI:KOOP.3   

SPIELERANZAHL	4	3	2	1
SAUERSTOFFMARKER	4	3	2	2
KRANKHEITSMARKER	4	3	2	2
HUNGERMARKER	8	6	4	4

Die Marker werden, beginnend beim ersten Quartier (Q1) und endend beim vierten Quartier (Q4) (in der Solo-Variante nur in Q1 und Q2), von links nach rechts in die Quartiere gelegt. Es wird jeweils ein Marker jedes Typs in jedes Quartier gelegt. Müssen mehr Marker gelegt werden als Quartiere vorhanden sind, werden die übrigen Marker wieder beginnend bei Q1 in die Quartiere gelegt.

KOMP.4

Jeder Spieler legt 1 Sauerstoff-, 1 Krankheits- und 2 Hungermarker in sein Quartier.

Wenn sich die Bevölkerungszahl erhöht hat: +1 Hungermarker.

Wenn die Bevölkerungszahl gesunken ist: -1 Hungermarker.

Die Spieler setzen die erforschten Technologien   ein, um Sauerstoff und Krankheiten zu reduzieren.

3. Die Spieler füllen Karten und Tafeln auf:

 +1 Expertenkarte

 +1 Assistentenkarte

 +2 Forschungstafeln

 +2 Auftragskarten

4. Die Spieler entfernen ihre Kolonistenmarker  von der Zyklusleiste.

 Tote Kolonisten verbleiben auf dem Spielbrett, können aber durch den jeweiligen Spieler verschoben werden. Der Spieler entscheidet, auf welche Runde der Zyklusleiste der Marker des toten Kolonisten gelegt wird. Das bedeutet, dass der Spieler in der gewählten Runde seinen Zug nicht ausführen darf.

ARBEITSPHASE

✦ WICHTIG!

Zu Beginn der 1. Runde (und nur im 1. Zyklus einer Partie) decken die Spieler keine Wetterkarte und keine Ereigniskarte auf und es wird keine Energie produziert.

1. EREIGNISKARTEN

(NUR ERSTE UND DRITTE RUNDEN)

Die Spieler ziehen und handeln eine neue Ereigniskarte ab.



2. WETTERKARTEN

(NUR ERSTE UND DRITTE RUNDEN)

Die Spieler ziehen und spielen eine neue Ereigniskarte.



3. ENERGIEPRODUKTION

(NUR ERSTE UND DRITTE RUNDEN)

Die Spieler erhalten Energie von den gebauten Anlagen   Die Anzahl der Energiemarker wird durch die erforschten Technologien   modifiziert.



Die Anzahl der Energiemarker wird durch die Wetterkarte  modifiziert.

4. ARBEITSAKTIONEN

Während einer Runde führen die Spieler in Zugreihenfolge je einen Zug aus. Die Anzahl der Runden eines Zyklus hängt von der Größe der Kolonie ab.

ZUG EINES SPIELERS = 3 ZEITEINHEITEN FÜR AKTIONEN

Wenn die Technologie  **DNS-MODIFIZIERUNG** erforscht wurde: +1 Zeiteinheit

Die Spieler wechseln sich in Zügen (Aktionsmarker  setzen) ab, beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn. Jede Aktion kostet eine gewisse Anzahl Zeiteinheiten. Jeder Spieler darf zu jeder Zeit nur 1 Aktionsmarker in einer Anlage haben.

 **Baumarker:** Das Gebäude ist noch nicht verfügbar.

Wird entfernt durch die Aktion:

 **Entwicklungsmarker:** Kosten um +1 Zeiteinheit erhöht.

Wird entfernt durch die Aktion:

 **Sperrmarker:** Auf diesen Marker darf kein Aktionsmarker gesetzt werden.

 **Experten:** Ein Spieler kann während seines Zuges die Kartenfähigkeit als Aktion ausführen (jede kann nur einmal pro Runde benutzt werden).

Aktion „Erholung“ (Kosten = 1 Zeiteinheit): Ein Spieler kann beliebig viele seiner Aktionsmarker vom Spielbrett zurückholen (aber NICHT aus der Krankenstation oder dem Wohnbereich).

WARENLIEFERUNG (Am Ende des Zuges eines Spielers) Nachdem ein Spieler alle Zeiteinheiten ausgegeben hat, legt er einen seiner Kolonistenmarker auf eins der Felder der aktuellen Runde der  Zyklusleiste. Der Spieler kann 1 oder 2 Waren in die Quartiere liefern.

Nachdem der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, wird der Startspielermarker weitergegeben.

QUARTIERPHASE

In dieser Phase sollte jedes Quartier einzeln nacheinander abgehandelt werden, beginnend mit dem Quartier auf der linken Seite (Q1). Jedes der Quartiere durchläuft die Schritte in der Prioritätenreihenfolge 1-4.

In der kompetitiven Variante handelt jeder Spieler diese Schritte für seine eigenen Quartiere ab.

✦ BEVÖLKERUNGSWACHSTUM

Hierzu kommt es nur dann, wenn die Spieler die Bedürfnisse der Kolonisten voll erfüllt haben. Das bedeutet, es dürfen keine Sauerstoff-, Krankheits- oder Hungermarker in den Quartieren liegen. In diesem Fall legen die Spieler einen Wachstumsmarker in eines der Quartiere.

✦ 1 : SAUERSTOFF



Wenn noch ein Sauerstoffmarker in der Kolonie liegt, müssen die Spieler einen ihrer Kolonistenmarker auf der Zyklusleiste auf die Seite mit dem Totenkopf drehen. Im Todesfall werden die nachfolgenden Schritte 2 und 3 in diesen Quartieren übersprungen.

✦ 2 : KRANKHEITEN



Wenn ein Krankheitsmarker in einer Kolonie liegt, müssen die Spieler einen ihrer Aktionsmarker aus ihrer Reserve (bevor der Aktionsmarker vom Spielbrett genommen werden muss) in die Krankenstation setzen.

✦ 3 : HUNGER



Wenn ein Hungermarker in einer Kolonie liegt, müssen die Spieler einen ihrer Aktionsmarker aus ihrer Reserve (bevor der Aktionsmarker vom Spielbrett genommen werden muss) in den Wohnbereich setzen.

✦ 4 : ALLE MARKER ENTFERNEN

Nachdem die Schritte Sauerstoff, Krankheiten und Hunger abgehandelt wurden, entfernen die Spieler alle Marker dieser drei Typen aus den Quartieren. Wachstumsmarker bleiben liegen. Befinden sich die Spieler im letzten Zyklus, werden keine Marker aus den Quartieren entfernt, da sie für die Siegbedingungen wichtig sein können.

AM ENDE DER QUARTIERPHASE WIRD DER ZYKLUSMARKER AUF DEN NÄCHSTEN EREIGNISKARTENSTAPEL GELEGT.

In der kompetitiven Variante werden im fünften Zyklus keine Ereigniskarten gezogen. Stattdessen wird der Zyklusmarker zurück in die Spielschachtel gelegt.

IM LETZTEN ZYKLUS EINER PARTIE WERDEN KEINE MARKER AUS DEN QUARTIEREN ENTFERNT. SIE KÖNNEN FÜR DIE SIEGBEDINGUNGEN AUSSCHLAGEBEND SEIN. AKTIONSMARKER, DIE AUF DAS SPIELBRETT GESETZT WURDEN, KOMMEN NICHT AUTOMATISCH AM RUNDEN- ODER ZYKLUSENDE IN DIE VORRÄTE DER SPIELER ZURÜCK!