

6 billion

Vorbereitung s. OR

Spielerreihenfolge pro Runde – Marker aus Behälter ziehen

Spielzug aktiver Spieler:

1) Kostenlose Verdopplung

- Bev.marker ein Platz weiter schieben -
Nur 1 Marker pro Partei pro Planet!
Spieler entscheidet Reihenfolge, muß fragen, ob **VETOKARTE** gespielt wird.

Muß für alle in Frage kommenden Populationen und Planeten gemacht werden, *außer*

- Wachstumslimit des Planeten (roter Kreis) ist erreicht oder überschritten
- oder die Summe 1 wird erreicht oder überschritten durch vorhandene Populationen - Marker zählen
eine Stufe vor Limit = 1/2
zwei Stufen vor Limit = 1/4

2) Eigene Emigranten / Neue Kolonien

aus Wartezone(n) „1“ auf entsprechende Bevölkerungszone(n) „1“ versetzen.

- Marker von „2“ der Wartezone bzw. kombiniert je 1 von Colony / Migrants kommt auf „2“ der entsprechenden Bevölkerungszone.
- 2 Marker von „x2“ (Merkur°, Pluto°) kommen auf „1“ der Bevölkerungszone
° Marker für Wartezone können über mehrere Runden gesammelt werden.

3) Eine oder zwei Aktionen

- Aktionskarten spielen und ausführen -
oder alle Handkarten abwerfen.

4) Eine Karte abwerfen, optional

- *offen* auf Ablagestapel

5) Handkarten auf sechs ergänzen

- jeweils Wahl aus drei offenen Karten (vom Stapel ergänzen) oder oberster verdeckter Karte vom Stapel.

Neutrale Partei (hat keine Karten)

- Kontrolle durch Spieler mit geringster Anzahl
 - Bevölkerungsmarker
 - Marker Neue Kolonien und Auswanderer in Wartezone(n)
 - Siegpunkte
 - nächsten Spieler (Kriterien absteigend, bei Gleichstand jeweils nächstes Kriterium).
- Spielzug s. 1) und 2)
3) Platzierung eines Emigrantenmarkers.
Gleiche Regeln wie für Spieler – *außer Entfernung egal.*

aktiver Spieler **Aktionskarten a**
und **Antwortkarten r** (s.u.)
andere Spieler (Spielreihenfolge beachten!)
Vetokarten c nur jeweils 1 Karte gegen Aktion
bzw. Kostenlose Verdopplung
Antwortkarten r nur jeweils 1 Karte als
Reaktion auf Vetokarte / Antwortkarte
„Kettenreaktion“ möglich

Details s. Karten bzw. unten

Neue Kolonien / Emigranten Ⓛ Ⓜ Marker in Wartezone
Emigranten nur für Planeten *ohne eigene*
Bevölkerung – aber fremde Bevölkerung *muß*
dort vorhanden sein. Ⓛ Entfernung vom
Ursprungsplaneten beachten
[2 Karten (= 2 Aktionen) nötig für zwei Marker
auf „x2“ Zonen oder einen auf „2“ Zone]

GENERIERUNG: Bevölkerung < 8 wird halbiert
Bevölkerung = 8 oder 16 generiert eine Billion
„kostenlos“, wird halbiert für zwei
Bevölkerung >= 32 generiert 1 oder 2 Billionen
„kostenlos“

Entdeckung – Karte vom entsprechenden Stapel ziehen,
entweder
Aufdecken – 1 Kolonie gratis, Entfernung egal (Aktion)
oder
Bis Spielende behalten – doppelte Punktzahl laut Karte
Wer bereits eine Discoverykarte hat, kann wählen,
welche er behält, andere *unter* Discovery Stapel.

Sonderfall „Friedensvertrag“:

Wer Bevölkerung nur auf der Erde hat, muß einer gespielten Karte zustimmen, die diese Bevölkerung betrifft.
Falls keine Zustimmung, muß anderer Spieler die Karte zurück nehmen oder abwerfen, nach eigener Wahl.

Zusatzregel

Karten spielbar als Aktions/Veto/Antwortkarte
oder
Symbolkarte für **Discovery Track**, gilt als Aktion.

Pro Karte ein Feld vorwärts. ~~Veto~~
Zwei Karten für „Blatt“-Symbol gelten als zwei Aktionen, Doppelblatt-Karte ist eine Aktion.
Spezialfähigkeiten zur Beeinflussung der Reihenfolge s. DT

Statt einer können zwei Entdeckungskarten behalten werden.

SPIELENDEN sofort,

wenn Bevölkerung auf Erde oder Asteroidengürtel 1024 erreicht
oder mindestens eine Bevölkerung auf jedem Planeten ist.

Sieger: Höchste Gesamtsumme Siegpunkte, setzt sich zusammen aus
bisher erreichten Punkten, Punkten laut Entfernungstabelle und
„Geheimauftrag“ sowie evtl. ungespielter Entdeckungskarte(n) und
Punkten laut DT bei Verwendung der Zusatzregel.
Neutrale erhalten keine eigenen Siegpunkte, gelten aber für Punkte laut
Entfernungstabelle.