

Ihr spielt 9 Runden = 3 Zyklen zu je 3 Runden.
In jeder Runde ist jeder Spieler 2-mal an der Reihe und nutzt je 2 Würfel.

Ablauf einer Runde:

Beginnt nun Runde 1 / 4 / 7, wird der Bonus der aktuellen Zyklus-Karte aktiviert.
Für jede der 3 Runden gibt es eine bereits ausliegende Zyklus-Karte.

- 1) Der Startspieler würfelt die 4 Würfel und alle Mitspieler stellen ihre 4 eigenen Würfel auf die selben Werte ein.
- 2) In Zugreihenfolge nutzt jeder Spieler 2 seiner 4 Würfel. Danach gibt es einen zweiten Durchgang, in dem jeder Spieler seine 2 restlichen Würfel nutzt.

Rundenende:

- Am Ende der Runden 3 / 6 / 9 bekommen die Spieler, die das Ziel der aktuellen Zyklus-Karte erreicht haben, 4 - 8 Vertrauenspunkte (VP).
- Der Startspieler-Stein wandert im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler.
- Der Rundenmarker wird um 1 Feld voran gezogen.

Spielende:

Nach 9 Runden endet das Spiel und es werden noch finale VP addiert zu den während des Spiels erhaltenen VP (Kolonieleisten, Modul-Boni, aus Zyklus-Karten und Aktionsboni).

Artefakte:  je 1 VP

Kulturelle Errungenschaften:  Gebäude: 7 / 8 / 9 VP
Statuen: 2 ... 12 VP

Kolonie Mehrheiten: Jede der 3 Kolonien separat wie folgt werten.
Zählt jeweils Anzahl Crew-Mitglieder jedes Spielers und zieht Anzahl des Spielers mit kleinster Crew davon ab.

Diff:	1	2	3	4	5+
VP:	1	3	6	10	15

Wer die meisten VP erzielt, gewinnt die Partie.
Patt: Der Beteiligte gewinnt, der die größere Crew insgesamt hat.

Die AKTIONEN mit den Würfeln:

Beachte: *Durch Abgabe von 1 - x Treibstoff kannst Du die gewählte Augenzahl um +1/-1 je gezahltem Treibstoff verändern, nicht auf "0" und nicht unter "0". 

ENTWEDER:

- 1) **BEWEGUNG:**
 - **WÄHLE 1 Deiner Würfel***, bewege Dein Schiff um genau so viele Felder im Uhrzeigersinn, wie die Augenzahl zeigt.
- 2) **LOKATION AKTIVIEREN:**
 - Erst nach der Bewegung darfst Du **1 weiteren Deiner Würfel*** nutzen, der die **Aktion** an der Lokation **ausführt**. Werte und Farben des Würfels sind ggf. relevant.
 - Du musst die gewählte Aktion ausführen, wenn möglich.

ODER:

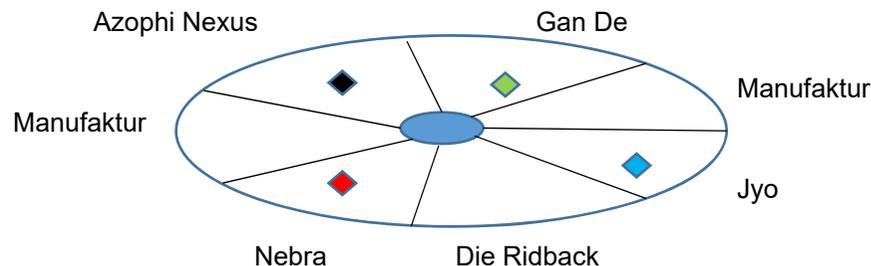
DOCKE AN ZUM TANKEN:

- Nutze 2 Deiner Würfel, um genau **1 Treibstoff** zu erhalten.

- Genutzte Würfel legst Du auf das spezielle Ablagefeld Deines Tableaus.

LOKATIONEN:

Victus und seine 7 Lokationen



Material-LIMIT: Du darfst max. 10 Materialien haben.

Jede Lokation bringt Dir Material / Treibstoff / Modul-Auswahl (Manufaktur). Passt die Würfelfarbe zur in der Lokation angezeigten Farbe, erhalte 1 VP.

(Beispiel: Grüner Würfel in "Gan De" bringt 1 VP.)

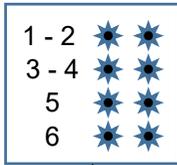
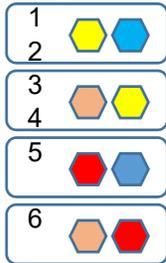
Manufakturen erlauben je nach Augenswert Zugriff auf bestimmte Module.

Azophi Nexus bringt 1 beliebiges Material + 1 Treibstoff ODER das Baurecht zu einer kulturellen Errungenschaft (Baukosten fallen an): Gebaut wird auf 1 freien Feld einer Kolonie. Kosten = 1 Ressource in Feldfarbe. 1 Crew-Mitglied wird auf die gebaute Errungenschaft gestellt.

Kolonisations-Module:

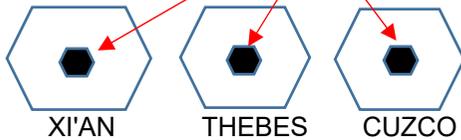
Auswahl:

Beispiel:



Auswahl-
Nutzungs-
Tabelle bei
Manufaktur

Kolonie-
Zentrum



WÄHLST Du MANUFAKTUR, gilt:

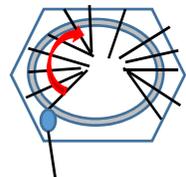
- Je nach Augenzahl* darfst Du 1 Modul aus einer bestimmten Zeile der Auswahl nehmen.
- **KOSTEN:** Je 1 Material in Farbe des gewählten Moduls und des Zielfeldes. Du **MUSST** die anfallenden Kosten zahlen können!
Beispiel: 3 Augen = Zugriff auf rosa oder gelbes Modul im Beispiel
- **BAUEN:** Platziere das Modul sofort auf einem freien Feld (Zielfeld) in 1 der 3 Kolonien. 1 Crew-Mtgl. darauf.

Max. 3 gleichfarbige Module dürfen nebeneinander liegen!
Kulturelle Errungenschaften nicht neben Kolonie-Zentrum bauen!

- Ziehe 1 Modul nach, um den leeren Platz in der Auswahl aufzufüllen.
- **Setze 1 Crew-Mitglied** auf das gebaute Modul und ermittle den **Einfluss**.
 - a. Du erhältst 0 - 3 EINFLUSS, je nach Angabe auf dem Modul.
 - b. Hast Du das Modul neben 1 oder 2 zusammenhängende Module gleicher Farbe wie das Modul gebaut, erhältst Du 1 - 2 Extra-EINFLUSS.
 - c. Hast Du das Modul neben einem Kolonie-Zentrum gebaut: +1 EINFLUSS.
- Nun setze Deinen **Marker auf der Kolonieleiste** der Kolonie (wo Du gerade 1 Modul gebaut hast) so viele **Felder vor**, wie Du EINFLUSS erhalten hast. Jedes erreichte und/oder passierte Bonus-Feld gewährt Dir 1 Kolonie-Bonus.

Auswahl:

- ➔ 1 / 3 / 5 / 8 VP
- ➔ 1 - 2 beliebige Materialien aus dem Vorrat
- ➔ 1 Artefakt vom Vorrat
- ➔ 2 Treibstoff vom Vorrat
- ➔ Setze 1 Crew-Mitglied auf ein beliebiges Koloniat.-Modul (auch auf Modul eines Mitspielers ist möglich).
- ➔ Nimm 1 beliebiges aufgedecktes Koloniat.-Modul ohne Kosten zu zahlen und baue es kostenlos.
- ➔ Nimm 1 kulturelle Errungenschaft von AZOPHI NEXUS ohne Kosten zu zahlen und baue sie kostenlos.



Startpunkt des Markers vor Feld "1"
(Die Leiste hat 12 Felder)

Kolonisationsmodul-Bonus:

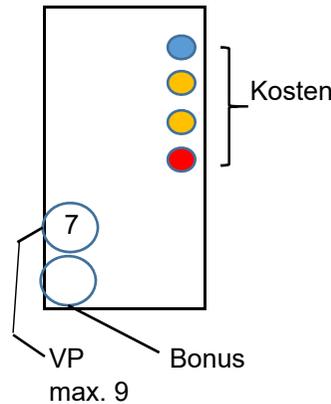
- Du erhältst den auf dem Modul angezeigten Bonus:
➔ 2 VP / 1 Artefakt / 2 Treibstoff / 2 Crew-Mitglieder statt 1 auf das Modul setzen / Recht, kein Crew-Mitglied auf das Modul einsetzen müssen

ARTEFAKTE:

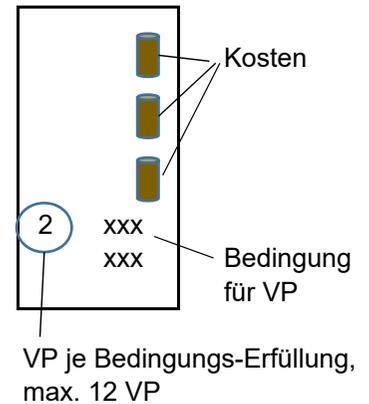
- ➔ Artefakte sind JOKER beim Bezahlen von Materialien.
- ➔ Artefakte können nicht beim Werten der kulturellen Errungenschaft "Erhalte Punkte pro Material" eingesetzt werden.
- ➔ Artefakte können nicht beim Zykluskarten-Ziel "Werfe die abgebildeten Materialien ab" anstelle von Material abgeworfen werden.
- ➔ Artefakte werden zum Bezahlen der Statuen (kult. Errungensch.) genutzt.
- ➔ Ungenutzte Artefakte sind zum Spielende je 1 VP wert.

KULTURELLE ERRUNGENSCHAFTEN:

Gebäude:



Statuen:



Hinweis für Yucata.de-Spieler:

Spielernamen



Material im eigenen Besitz (Beispiel) mit Mengenangabe (1, 2, 3 ...)

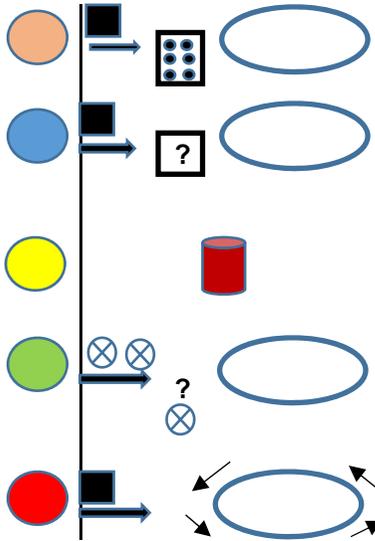
Sonderfähigkeit

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 23.02.22

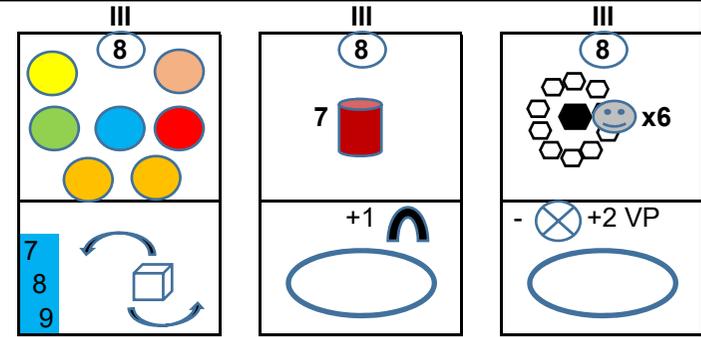
Beta Colony - Anhang

*nicht Artefakte

Individuelle Fähigkeiten je Spieler:



- +1 Nahrung (rosa), wenn Du auf JYO sammelst.
Dein schwarzer Würfel zählt als "6", wenn Du Material sammelst.
- +1 Wasser (blau), wenn Du auf NEBRA sammelst.
Beim Nehmen von Modulen darf Dein schwarzer Würfel mit einem beliebigen Wert verwendet werden.
- +1 Stahl (gelb), wenn Du auf GAN DE sammelst.
+1 Treibstoff, wenn auf AZOPHI NEXUS / RIDBACK gesammelt.
- +1 Organ. Material (alle Farben), wenn Du auf GAN DE sammelst.
Wenn Du Module nimmst, darfst Du 2 gleiche Materialien als 1 beliebiges Material verwenden. Gilt nur für das Nehmen von Modulen.
- +1 Palladium (rot), wenn Du auf JYO sammelst.
Du darfst Dein Schiff gegen den Uhrzeigersinn bewegen, wenn Du Deinen schwarzen Würfel nutzt.



ZIEL:
Werfe o.a. 7 Mat*.
ab = 8 VP.

BONUS:
Zu Beginn jeder Runde nach dem Würfeln: Jeder Spieler darf 1 Würfel auf Rückseite drehen.

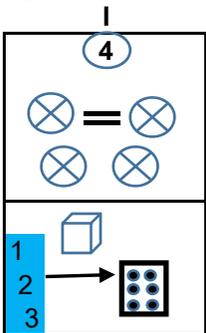
ZIEL:
Habe 7 Treibstoff = 8 VP.

BONUS:
Baust Du 1 Kol.-Modul (gekauft in Manufaktur), erhalte nun 1 Einfluss.

ZIEL:
>=6 Crew-Mtgl. auf Modulen haben, nicht an Kolon.-Zentren angrenzend. = 8 VP.

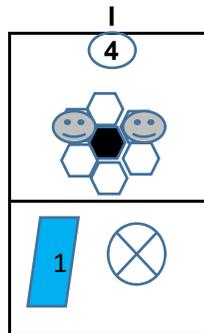
BONUS:
Wenn Du 1 Kolon.-Modul baust, das Du in Manufaktur gekauft hast, darfst Du 1 zus. Material oder Artefakt zahlen, um 2 VP zu bekommen.

Zyklus-Karten (I / II / III):



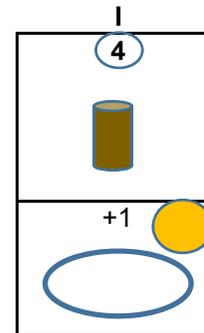
ZIEL:
>=4 gleiche Materialien besitzen = 4 VP.

BONUS:
Zu Beginn jeder Runde 1-3 nach dem Würfeln darf jeder Spieler 1 seiner Würfel in eine "6" ändern.



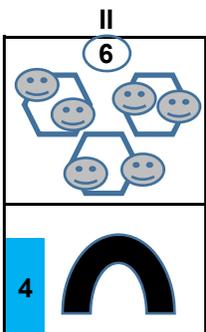
ZIEL:
>=2 Crew-Mitglieder neben demselben Kolon.-Zentrum haben = 4 VP.

BONUS:
Zu Beginn von Zyklus I: In Zugreihenfolge darf jeder Spieler 1 beliebiges Material v. Vorrat nehmen.



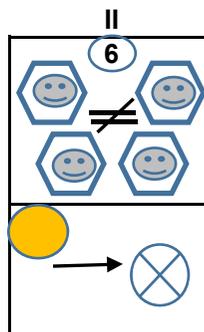
ZIEL:
Ein Artefakt haben = 4 VP.

BONUS:
+1 Polymer, wenn Du auf NEBRA sammelst.



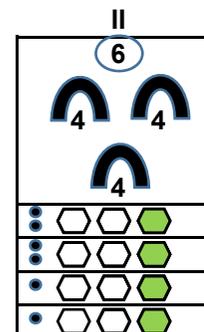
ZIEL:
>=2 Crew-Mitglieder in jeder Kolonie haben = 6 VP.

BONUS:
Zu Beginn von Zyklus II: In Zugreihenfolge erhält jeder Spieler 1 Einfluss auf beliebiger Kolonieleiste.



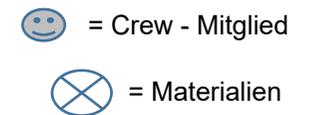
ZIEL:
Crew-Mitglieder auf >=4 Kolon.-Modulen verschied. Farben haben = 6 VP.

BONUS:
Polymer kann als beliebiges Material genutzt werden.



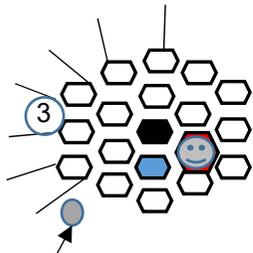
ZIEL:
>=4 Einfluss in jeder Kolonie haben = 6 VP.

BONUS:
Zu Beginn von Zyklus II: Lege 1 Modul-Plättchen in jede Reihe der Manufaktur und bilde eine dritte Spalte. Fülle normal auf. Entferne 3. Spalte am Zyklusende.



Beispiel für "MODUL bauen":

Thebes



Marker auf Kolonieleiste (Start: Feld "0")

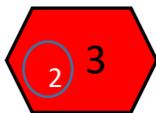
Grafiksymbol Crew-Mitglied



Artefakt = Joker



Der Spieler baut ein rotes Modul.



Das kostet 1 ROTES Material / 1 Artefakt.

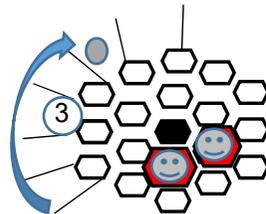


Er wählt ein BLAUES Feld am Koloniezentrum als Bauplatz. Das kostet 1 BLAUES Material / 1 Artefakt.



ERTRAG:

Modul-Bonus: 2 VP



➔ **EINFLUSS erzeugt:**

- ↓ Herkunft:
- 3** wie auf Modul rechts angegeben
- 1** benachbart zum Koloniezentrum
- 1** benachbart zu Modul-Gruppe gleicher Farbe

5 vorgezogen

➔ **3 VP erhalten** (3)

➔ **1 Crew-Mitglied auf Modul gesetzt.** (Smiley face icon)

Mehrheiten-Bonus in der Kolonie:

vorher:

Spieler (Smiley face icon)

hat 1 Crew-Mitglied mehr als kleinste Crew (0).

Diff:	1	2	3	4	5+
VP:	1	3	6	10	15

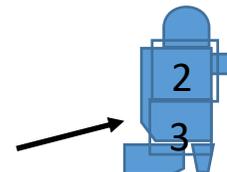
nachher:

Diff:	1	2	3	4	5+
VP:	1	3	6	10	15

Hinweis für YUCATA-Spieler:

Anzeigewerte neben dem Kolonienamen, jeweils im Crew-Symbol jedes Spielers:

1	(Smiley face icon)
1	VP



z.B. blauer Spieler

2	(Smiley face icon)
3	VP