

Spielziel: Die meisten Punkte nach 6 Runden durch Gebäude und Forschung

Spielvorbereitung

- 1) Den Plan aus 10 Teilen (4Spieler) oder Teil 1-7(2-3 Spieler) zusammen setzen
- 2) Forschungstablea neben Spielplan, Basistechnologien darauf, 6 Ausbautechnologien ziehen und oben auf Plan legen, 1 Allianzmarker oben auf Spalte 1.
- 3) Wertungstableau mit 6 Rundenwertungen und 2 Endwertungen belegen.
- 4) Spieleranzahl+3 Rundenbooster auslegen
- 5) Aktionsmarker, Gaiaplaneten, schwarzen Planeten, Machtsteine, Q.I.C auslegen
- 6) Jeder Spieler wählt ein Volk, nimmt das Tableau und setzt seine Gebäude darauf, legt Gebäude, Machtsteine und setzt Credit-, Wissen-, Erzmarker, setzt Markierungen auf Forschungsbereiche (FB) und nimmt sich die Anfangsressourcen..
- 7) Jeder spieler wählt einen Rundenbooster

Spielablauf

- 1 **Einkommen:** Nimm Credit, Erz, Macht, Q.I.C für alle „Offenen Hände“ auf Tableau und Rundenbonus. Macht nehmen (Pfeil): Machtsteine alle von Topf I in Topf II schieben. Topf I leer, schieben von Topf II nach Topf III. Ohne Pfeil: Machtsteine in Topf I.
- 2 **Gaia:** Verschiebe die Machtsteine im grünen Gaia-Bereich in Bereich 1 (Terraner: Bereich 2) des Machtbereichs. Grüne Planeten unter Gaiaformer setzen.
- 3 **Aktionen:** Alle Spieler führen reihum je 1 Aktion aus bis alle gepasst haben.
 - 3.1 **Kolonisieren:** Mine vom Vorrat links, Kosten zahlen, auf erreichbaren Planeten bauen. (Machtbonus Mitspieler siehe ausbauen) Erreichbar bis zur maximalen Entfernung von vorhandenem durch den FB Navigation plus 2 Felder pro abgegebener Q.I.C.. Der Zielplanet muss evtl. terraformt werden entsprechend mit Schritten laut Völkertableau zu Kosten in FB Terraforming je Schritt. Lila Planeten sind nicht terraformbar, grüne Planeten gegen 1 Q.I.C.
 - 3.2 **Gaia-Projekt starten:** Einen verfügbaren Terraformer auf einen lila Planeten setzen. Kosten entsprechend FB Gaia-Forming.
 - 3.3 **Gebäude ausbauen:** Gebäude ersetzen: Minen durch Handelshäuser, Handelshäuser durch Forschungslabor oder Regierungssitz, Forschungslabor durch Akademie. Kosten zahlen, ersetzttes Gebäude auf rechtesten freien Platz. Andere bis Entfernung 2: Machtbonus für wertvollstes Gebäude. Machtpunkte nehmen, Machtpunkte-1 Siegpunkte zahlen oder ganz verzichten. Forschungslabor/Akademie: 1 Basistechnologie nehmen oder diese überbauen mit Ausbautechnologie und 1 Allianzmarker. Forschungsmarker darüber erhöhen bzw. einen beliebigen erhöhen. Höchster nur einer und umdrehen eines Allianzmarkers grün auf grau.
 - 3.4 **Allianz gründen:** Gebäude Wert min.7 (Machtpunkte wie Tableau). Darf nicht benachbart zu anderer eigenen Allianz sein. Mit Satelliten auf kürzestem Weg verbinden und für jeden Satelliten einen Machtstein abgeben. Allianzmarker aussuchen und Belohnung darauf nehmen.
 - 3.5 **Forschung:** 4 Wissen abgeben und einen beliebigen Forschungsmarker um 1 Stufe erhöhen. Eventuelle Gewinne sofort nehmen.
 - 3.6 **Macht- & Q.I.C.-Aktionen:** Auf einem 8-eckigen Feld auf Forschungstableau angegebene Menge Machtsteine von III nach I schieben und die Aktion durchführen, dann dieses Feld für diese Runde abdecken. Oder Q.I.C. Abgeben, die angegebene Aktion durchführen und Feld abdecken.
 - 3.7 **Sonderaktion:** 8-eckige orangene Felder auf Tableau, Rundenbonus oder Technologie können einmal pro Runde genutzt werden und werden dann abgedeckt.
 - 3.8 **Passen:** Der erste nimmt den Startspieler. Rundenbonus zurücklegen. Gibt es einen Passen-Bonus, dann diesen nehmen. Anderen Rundenbonus nehmen.
- 4 **Rundenende:** Macht-/Q.I.C.- Aktionen frei schalten, 1 Rundenwertungsplättchen entfernen

Spielende

Schlusswertungsplättchen auswerten. 4 Punkte je FB Stufe 3-5. Je 1 Punkt für 3 Ressourcen. Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 16.11.2017

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de