

**Allgemeiner Spielbau:**

- 1) Legt den Haupt-Spielplan in die Mitte.
  - 2) Mischt die **Roboter-Karten** und bildet einen verdeckten Stapel auf dem vorgesehenen Feld auf dem Plan.  
Deckt 5 Karten davon auf und legt sie in die vorgesehene Reihe auf dem Plan.
  - 3) Mischt die **Charakter-Karten** und bildet einen verdeckten Stapel auf dem vorgesehenen Feld auf dem Plan.  
Deckt 5 Karten davon auf und legt sie in die vorgesehene Reihe auf dem Plan.  
In Partie zu dritt: Alle Karten mit Angabe "4" entfernen.  
In Partie zu zweit: Alle Karten mit Angabe "3+" / "4" unten links entfernen.
  - 4) Nehmt die 12 **Technologie-Plättchen** und sortiert sie nach Nummern, also 1a, 2a, 3a, 4a. Es gibt von jeder Art 3 Stück. Entscheidet zufällig, ob je Art die a- oder b-Seite gilt. Legt je 3 gleiche Plättchen auf 1 der 4 vorgesehenen Plätze auf dem Plan. Die 1er-Plättchen kommen auf den oberem Platz usw..  
In Partie zu zweit/dritt: Es werden nur 2 Plättchen je Art platziert.
  - 5) Nehmt das **"Star-Z"-Plättchen** mit Seite a oder b und legt es auf den vorgesehenen Platz auf dem Plan.
  - 6) Nehmt zufällige 4 **"Ziel-Plättchen"** und legt sie zufällig auf die 4 dafür vorgesehenen Plätze auf dem Plan. Übrige Ziele werden nicht gebraucht.
  - 7) Bildet einen Stapel aus den 10 **Robotik-Projektkarten** mit der Seite oben, die im Mittelteil keine Symbole zeigt. Den Stapel legt Ihr neben den Plan.
  - 8) Legt die orangen und grünen Poker-Chips (**Megacredits**) und die **Energie-Marker** auf die vorgesehenen Plätze auf dem Plan.
- ▼ Jeder Spieler darf immer nur max. 10 Megacredits (MC) und 5 Energie-Marker auf seinem Tableau lagern.

**Spieler-Ausstattung:**

- 9) Bestimmt den Startspieler, der das Tableau mit Nummer 1 (rechts oben) nimmt. Die anderen Mitspieler erhalten eins der anderen ident. Tableaus.
- 10) Jeder Spieler bekommt jeweils passend zu seiner Spielerfarbe: 1 Einfluss-Marker, 4 Entwicklungs-Marker, 4 Ziel-Marker, 4 Roboter-Modifizierer (1 für jede Roboter-Art), 4 Mond-Modifizierer.
- 11) Auf jedem der 4 Monde seines Tableaus legt jeder Spieler 1 seiner Entwickl.-Marker auf die "0". Die 4 Ziel-Marker legt man neben den Haupt-Spielplan.
- 12) Jeder Spieler hält seine Marker neben seinem Tableau bereit.
- 13) Nehmt so viele Robotik-Projektkarten wie Spielerzahl+1 entspricht und legt diese in Reihe mit der Seite nach oben, die im Mittelteil Symbole zeigt. Beginnend mit dem letzten Spieler und dann gg. Uhrzeigersinns nimmt jeder Spieler 1 dieser Karten, die zeigt, mit wie vielen Ressourcen er startet und welchen Level (unten rechts, 1 - 5) sein erstes Robotik-Projekt hat. Man nimmt sich angezeigte MC / Energie-Marker. Übriges Projekt auf Zug-Stapel.

Das Spiel wird in der Art gespielt, dass immer reihum 1 Zug gemacht wird, bis das Spielende ausgelöst wird.

**Ablauf eines Zuges in 3 Schritten:**

Zu Beginn Deines ersten Zuges im Spiel setzt Du Deinen Einfluss-Marker auf der Erde- oder Marsleiste auf den Einfluss-Wert Deiner Robotik-Projektkarte.

**1) EINFLUSS-Marker bewegen (optional):**

Bewege Deinen Einfluss-Marker auf den selben Wert der jeweils anderen Einfluss-Leiste. Kosten: 1 Megacredit (MC).

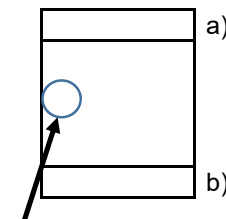
**2) AKTION ausführen (Pflicht):**

Es steht GENAU 1 von 3 Möglichkeiten zur Wahl (A / B / C):

**ENTWEDER: A: Wirb 1 Charakter an:**

- 1) **Wähle 1 der ausliegenden Charakter-Karten** und erhalte die Anwerbe-Effekte, also Einfluss bzw. manchmal MC.

- Je nach Position des Charakters bei Anwerbung reduziere den Anwerbe-Einfluss um 1 - 3. Steht Dein Marker auf "0", wähle die Leiste "Erde / Mars".
- Sollte Dein Einfluss-Marker jetzt rechnerisch >10 kommen, erhalte pauschal 1 MC als Entschädigung.



Anwerbe-Effekt

Charakter-Fähigkeiten:  
a) sofort (3 ... 6)  
b) Spielende

- 2) **Führe die Fähigkeit des Charakters aus**, abhängig von der Art (Farbe) der Einflussleiste, wo dein Einfluss-Marker aktuell steht. ENTWEDER führe die sofortige Fähigkeit aus ODER ignoriere. Wirf die Karte ab. ODER lege die Karte unter Dein Tableau, den unteren Streifen sichtbar lassend. Zum Spielende erhältst Du den Effekt nach Zahlung von 1 MC.



Dazu MUSS Dein Einfluss-Marker auf der Einfluss-Leiste mit SELBER FARBE (blau / rot) stehen wie die Fähigkeit.

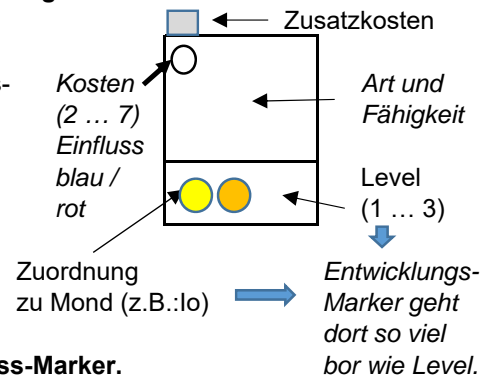
- ▼ Zunächst darf man max. 2 Karten am Tableau unterschieben. Hast Du mehr Karten zum Unterschieben, als erlaubt, wirf 1 beliebige ab.

**ODER: B: Erwirb 1 Roboter:**

Führe in Reihenfolge diese Schritte aus:

**1) Wähle 1 Roboter-Karte aus der Auslage und zahle die Kosten.**

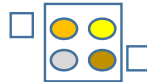
Dazu benötigst Du ausreichend Einfluss auf der geforderten Einfluss-Leiste (blau / rot). Zusätzlich sind 1 - 3 Einfluss extra erforderlich, je nach Position des Roboters in der Auslage.

**2) Reduziere entsprechenden Einfluss-Marker.**

Du kannst gg. Abgabe von MC (1:1) die Einfluss-Kosten bis auf "0" senken.

**3) Lege die Roboter-Karte neben zugewiesenem Mond aus.**

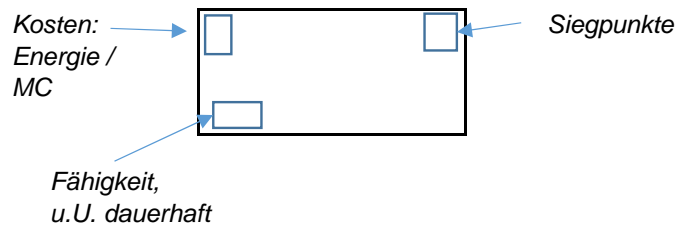
Gibt es 2 Monde zur Auswahl, suche einen davon aus.

**4) Führe die Fähigkeiten des Roboters aus.****5) Bewege Deinen Entwicklungs-Marker lt. Level des Roboters vor.****ODER: C: Entwickle 1 Technologie:**

Wähle 1 Technologie und zahle ihre Kosten. Lege sie oberhalb Deines Tableaus ab. Führe ihren Sofort-Effekt aus, wenn vorhanden.

Zum Spielende gibt es noch Siegpunkte.

Du darfst nicht mehrmals eine identische Technologie (z.B.: 1a) entwickeln.

**3) BEANSPRUCHE ein Ziel-Plättchen (optional):**

- Solltest Du die Bedingungen eines Zieles erfüllen, das Du noch nicht hast, dann setze 1 Deiner verfügbaren Ziel-Marker linksbündig dort auf ein freies Feld unterhalb des Zieles ein.
- ZIEL-Bedingungen REDUZIEREN:  
Je 1 abgegebene Energie verringert sich die Ziel-Bedingung um 1.
- Mit dieser Aktion kannst Du genau 1 Ziel-Erfüllung beanspruchen. Könntest Du ein weiteres Ziel erfüllen, geht das erst in einem späteren Zug.

**Ende eines Spielzuges:**

Wurde 1 Karte aus der Auslage der Roboter / Charaktere genommen, rücken die anderen linksbündig auf und es wird 1 neue passende Karte zugefügt.

- Modifizierer:
- Bekommst Du einen Mond-Modifizierer, darfst Du ihn auf einen Deiner Roboter legen ODER einem Deiner Robotik-Projekte zuweisen. Der Roboter muss einen freien Platz (unten auf Karte) haben.



- Nun verschiebe den Roboter zu dem gerade per Modifizierer zugewiesenen Mond. Dadurch verlierst Du die Entwicklung beim bisherigen Mond in entsprechender Höhe und gewinnst diese beim neu zugewiesenen Mond dazu.

*Beispiel:* Du platzierst Deinen Ganymede-Mond-Modifizierer auf 1 Roboter am Mond "Europa" mit Level 4. Daher verlierst Du 4 Felder bei Europa und gewinnst 4 Felder bei Ganymede.

- ▽ Ein Roboter-Modifizierer kann nicht auf einen Roboter / Projekt bewegt werden, wo schon ein Roboter-Modifizierer ist. Ein platzierter Modifizierer kann nicht mehr bewegt werden.

Platzierst Du einen Roboter-Modifizierer auf einem eigenen Roboter, passiert nichts sofort. Weitere Roboter dieses Typs sind aber stärker, nachdem Du sie erworben hast.

Modifizierer (Fortsetzung):

- Hast Du einen Roboter-Modifizierer UND einen Mond-Modifizierer einem Deiner **Robotik-Projekte** zugewiesen, ist es **ERFÜLLT**.



- Hast du schon Dein Robotik-Projekt erfüllt und erhältst nun noch Modifizierer, darfst Du ein neues Projekt starten: Nimm dazu 1 Projekt-Karte mit der Rückseite nach oben und setze den Modifizierer darauf.

Damit wird es zum Roboter. Du erhältst Einfluss und ggf. eine Fähigkeit.



Lege den Roboter an den passenden Mond an.

### Spielende:

- Das Spiel endet, sobald ...

ENTWEDER der letzte Charakter in der Auslage platziert wird  
ODER ein Spieler mind. 10 Roboter kontrolliert.  
Die laufende Runde wird regulär zu Ende gespielt.

- Nun muss jeder Spieler je eigenem untergeschobenem Charakter 1 MC zahlen. Nicht bezahlbare Charakter werden entfernt.

### Es gibt noch SP ...

- von Entwicklungs-Markern: SP im Stern, der auf dem Segment ist, der 4 Monde: wo der Entwicklungs-Marker anliegt.
- von Charaktern: SP der untergeschobenen Charaktere (unterer Rand)
- von Technologien: oben rechts dort angezeigt
- von Zielen: unterhalb des eigenen Ziel-Markers im Stern angezeigt

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

*Patt: Wer den meisten Einfluss (Erde / Mars) hat, siegt.*

*Andernfalls ist der Sieg als geteilt anzusehen.*

Hinweis zu den Monden "Europa" und "Callisto" (Fehler in engl. Regel):

- Beim Zurückgehen des Entwicklungs-Markers erhält man nie Energie oder Modifizierer. Beides kann man nur bei Vorwärts-Bewegungen erhalten.

### Roboter-Fähigkeiten:

- Je mehr Roboter selber Art man besitzt, desto stärker ist ihre Fähigkeit bei Neuerwerb. Erwirbst Du einen Roboter, hat er die Fähigkeit in Stärke X. X = Anzahl selber Art inkl. ihm selbst.

Mineur: Er bringt MC gemäß X.  
z.B.: Du erwirbst den 3. Mineur = 3 MC Einnahme.

Bauarbeiter: Nimm 1 Charakter innerhalb der ersten X Charaktere in der Auslage von links zählend.  
X = Anzahl Bauarbeiter, die Du inkl. dem neuen hast.  
Wähle Fähigkeit des gewählten Charakters, egal wo Dein Einfluss-Marker ist. Es gibt aber keinen Anwerbe-Effekt.

Star-Z: Je nach Anzahl dieses Roboters inkl. dem neuen in Deinem Besitz kannst Du aus 1 - X Boni des Star-Z-Plättchens genau EINEN wählen. X = Anzahl an Star-Z.



Techniker: Er erhöht Level eines Roboters.  
Wirbst Du einen Techniker an, erhöht sich der Level EINES Deiner Roboter (inkl. diesem) ODER Deines Robotik-Projekts um X (Anzahl der Techniker-Rob. im Besitz).

- MAX-Level eines Roboters ist "6". Nur mit der Technologie 3a ist "7" möglich.

**Die 4 Monde und ihre Effekte:****Io:**

Feld: Bevor Du 1 Roboter erwirbst, darfst Du 2 MC ausgeben, um ...

1 - 3 1 bei den Kosten zu sparen. Das darfst Du mehrfach tun.

4 - 6 2 bei den Kosten zu sparen. Das darfst Du mehrfach tun.

7 - 9 3 bei den Kosten zu sparen. Das darfst Du mehrfach tun.

10 - 12 4 bei den Kosten zu sparen. Das darfst Du mehrfach tun.

13 alle Kosten zu sparen (also Einfluss).

Der gekaufte Roboter muss zur Farbe Deines Einfluss-Markers passen.  
NUR wenn der Einfluss-Marker auf "0" ist, hast Du freie Wahl.

**Europa:**

Feld: Erreichst / passierst Du Feld ...

1 - 3 "3", erhalte 1 Energie.

4 - 7 "6", erhalte 1 Energie.

8 - 11 "9", erhalte 1 Energie.

12 Immer, wenn Du Energie aus gibst, sparst Du 1 Energie.  
Das gilt auch bei Ziel-Markern.

Setzt Du Deinen Entwicklungs-Marker zurück, kann er nur bei späterem Vorwärtzug erneut Energie-Boni erhalten, wenn er erneut ein Bonus-Feld erreicht / überschreitet.

Das Rückwärtsziehen bringt keine Boni (siehe französische Regel).

**Ganymede:**

Feld:

1 - 3 Du darfst nun statt 2 bis zu 3 Charaktere am Tableau unterschieben.

4 - 7 Wenn Du 1 Charakter anwirbst, dann darfst Du 1 seiner 2 Fähigkeiten ausführen (egal, wo Dein Marker bei Einfluss ist).  
Dein Limit an untergeschobenen Charakteren ist 3.

8 - 10 Wenn Du 1 Charakter anwirbst, dann darfst Du 1 seiner 2 Fähigkeiten ausführen (egal, wo Dein Marker bei Einfluss ist).  
Dein Limit an untergeschobenen Charakteren ist 5.

11 - 14 Wenn Du 1 Charakter anwirbst, dann darfst Du seine sofortige Fähigkeit ausführen. Schiebe den Charakter unter Dein Tableau.  
Dein Limit an untergeschobenen Charakteren ist 5.

15 Wenn Du 1 Charakter anwirbst, dann darfst Du seine sofortige Fähigkeit ausführen. Schiebe den Charakter unter Dein Tableau.  
Dein Limit an untergeschobenen Charakteren ist 6.

Bewegst Du Deinen Entwicklungs-Marker rückwärts und Dein Unterschiebe-Limit reduziert sich, musst Du zum Zugende entsprechend Charaktere abwerfen.

**Callisto:**

Feld:

1 - 4 Bewegt sich Dein Entwicklungs-Marker auf / über Feld "2", dann platziere 1 Deiner Modifizierer (Mond-Zuweisung oder Roboter) auf einen Roboter bzw. ein Robotik-Projekt.  
Spielende: 1 SP je Roboter, von dem Du die meisten seiner Art hast.

5 - 8 Bewegt ... auf / über Feld "7", ... - Spielende: 2 SP je Roboter ...

9 - 13 Bewegt ... auf / über Feld "12", ... - Spielende: 3 SP je Roboter ...

14 Spielende: 4 SP je Roboter ...

Beim erneuten Voranziehen auf / über "2" / "7" / "12" gilt erneut Platzg.-Effekt.