

Galileo Project - Spielhilfe

Dein Spielzug in 3 Schritten:

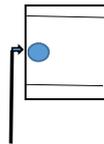
1) Optional: EINFLUSS-Marker BEWEGEN:



Versetze Deinen Einfluss-Marker auf selben Wert der anderen Leiste.

2) AKTION AUSFÜHREN:

1 ausliegenden Charakter kaufen.



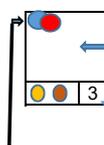
Sofort nutzen und abwerfen.

Karte unter Tableau unterschieben. Limit zunächst: 2 Karten

Die Farbe Deines Einfluss-Markers bestimmt, welche Fähigkeit nun gilt.

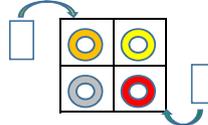
Einfluss erhalten auf aktueller Leiste Erde / Mars, MINUS evtl. 1 - 3, je nach Position der Karte in Auslage.

1 ausliegenden Roboter kaufen.



Art der Fähigkeit

Zuordnungen zu Monden Level



Kosten an Einfluss in angegebener Farbe zahlen, PLUS evtl. 1 - 3, je nach Position der Karte in Auslage. Gegen MC (1:1) kann Einfluss bezahlt werden.

- a. Roboter-Karte neben 1 der angezeigten Monde legen.
- b. Fähigkeit ausführen.
- c. Entwicklungs-Marker lt. Level auf Mondleiste vorziehen..

1 Technologie entwickeln.



3) Optional: BEANSPRUCHE 1 ZIEL-Plättchen:

- a. Sind Bedingungen eines Zieles erfüllt?
Gegen Abgabe von Energie (1:1) kann Ziel-Bedingung reduziert werden.
- b. Dann setze linksbündig 1 verfügbaren Ziel-Marker dort ein.

Ende des Spielzuges:

Wurde 1 Karte aus der Auslage genommen, rücken die übrigen nach links auf. Es wird 1 neue Karte nachgelegt.

Spielende:

Nach der Runde, in der letzter Charakter ausgelegt wurde / jemand 10 Roboter hat.

Wertung:

SP von den Leisten der 4 Monde SP von entwickelten Technologien
SP von untergeschobenen Charakteren SP von erreichten Zielen

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.03.23

Galileo Project - Spielhilfe

Dein Spielzug in 3 Schritten:

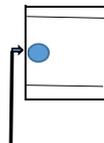
1) Optional: EINFLUSS-Marker BEWEGEN:



Versetze Deinen Einfluss-Marker auf selben Wert der anderen Leiste.

2) AKTION AUSFÜHREN:

1 ausliegenden Charakter kaufen.



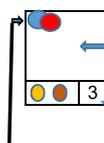
Sofort nutzen und abwerfen.

Karte unter Tableau unterschieben. Limit zunächst: 2 Karten

Die Farbe Deines Einfluss-Markers bestimmt, welche Fähigkeit nun gilt.

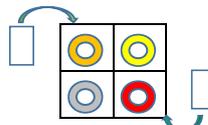
Einfluss erhalten auf aktueller Leiste Erde / Mars, MINUS evtl. 1 - 3, je nach Position der Karte in Auslage.

1 ausliegenden Roboter kaufen.



Art der Fähigkeit

Zuordnungen zu Monden Level



Kosten an Einfluss in angegebener Farbe zahlen, PLUS evtl. 1 - 3, je nach Position der Karte in Auslage. Gegen MC (1:1) kann Einfluss bezahlt werden.

- a. Roboter-Karte neben 1 der angezeigten Monde legen.
- b. Fähigkeit ausführen.
- c. Entwicklungs-Marker lt. Level auf Mondleiste vorziehen..

1 Technologie entwickeln.



3) Optional: BEANSPRUCHE 1 ZIEL-Plättchen:

- a. Sind Bedingungen eines Zieles erfüllt?
Gegen Abgabe von Energie (1:1) kann Ziel-Bedingung reduziert werden.
- b. Dann setze linksbündig 1 verfügbaren Ziel-Marker dort ein.

Ende des Spielzuges:

Wurde 1 Karte aus der Auslage genommen, rücken die übrigen nach links auf. Es wird 1 neue Karte nachgelegt.

Spielende:

Nach der Runde, in der letzter Charakter ausgelegt wurde / jemand 10 Roboter hat.

Wertung:

SP von den Leisten der 4 Monde SP von entwickelten Technologien
SP von untergeschobenen Charakteren SP von erreichten Zielen

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.03.23