

### Galileo Project - Spielhilfe

Dein Spielzug in 3 Schritten:

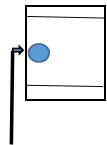
**1) Optional: EINFLUSS-Marker BEWEGEN:**



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

**2) AKTION AUSFÜHREN:**

**1 ausliegenden Charakter kaufen.**



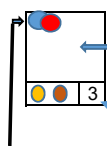
Sofort nutzen und abwerfen.

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.

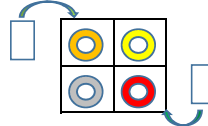
**1 ausliegenden Roboter kaufen.**



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.



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

**1 Technologie entwickeln.**



**3) Optional: BEANSPRUCHE 1 ZIEL-Plättchen:**

- Sind Bedingungen eines Zieles erfüllt? Gegen Abgabe von Energie (1:1) kann Ziel-Bedingung reduziert werden.
- 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:

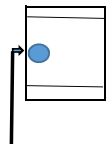
**1) Optional: EINFLUSS-Marker BEWEGEN:**



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

**2) AKTION AUSFÜHREN:**

**1 ausliegenden Charakter kaufen.**



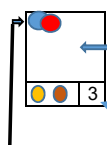
Sofort nutzen und abwerfen.

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.

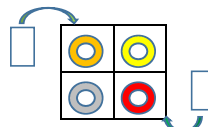
**1 ausliegenden Roboter kaufen.**



Art der Fähigkeit

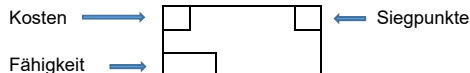
Zuordnungen zu Monden Level

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.



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

**1 Technologie entwickeln.**



**3) Optional: BEANSPRUCHE 1 ZIEL-Plättchen:**

- Sind Bedingungen eines Zieles erfüllt? Gegen Abgabe von Energie (1:1) kann Ziel-Bedingung reduziert werden.
- 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