

## Ganymede Moon-Erweiterung - Regeln (Seite 1 von 3)

### Komponenten:

- 8 Spieltableaus (4 "Mond-Tableaus" und 4 "Rat von Ganymed"-Tableaus)
- 16 Berater-Plättchen
- 10 Marker:

4-mal Mond-Erde-Raumstraße	1-mal Erde-Mars-Raumstraße
1-mal Händler	1-mal Virus
1-mal Upgrade	1-mal Startspieler
	1-mal Monolith

- 6 Holz-Meeple: 4 Berater (grau), 1 Präsident (schwarz), 1 VIP (weiß)

### Vorbereitungen:

- 1) Jeder Spieler platziert sein "Mond"-Tableau zur Linken und sein "Rat von Ganymed"-Tableau zur Rechten seines Haupt-Tableaus.  
Jeder setzt 1 "Mond-Erde-Raumstraßen"-Marker auf sein Mond-Tableau.  
Der Startspieler legt den neuen Startspieler-Marker auf sein Haupt-Tableau.
- 2) Jeder Spieler setzt 1 grauen Meeple auf den Mond.  
Übrige Holzteile und Marker kommen in die Tischmitte.
- 3) Mischt die Berater-Plättchen und deckt davon 5 auf, die eine Auslage bilden.  
Die restliche Berater-Plättchen bilden einen verdeckten Nachziehstapel.

### Das Konzept der Erweiterung:

- Die Erweiterung bringt 2 wesentliche Modifikationen für Ganymed, die über die 2 neuen Tableaus und die Berater ins Spiel kommen.
- Um machtvolle Fähigkeiten und andere Wege für Siegpunkte zu erhalten, muss man Berater vom Mond zum Ganymed bewegen.
- Der Mond hilft beim einfacheren Anwerben von Siedlern, wenn man sich auf die Siedler-Plättchen stützt bei seiner Strategie.

- Neue Meeple sind:



- 4 graue BERATER
- 1 schwarzer PRÄSIDENT
- 1 weisser VIP

### 1) Der Mond:

Der Mond ist der Startpunkt der Berater:

- Auf dem Mond beginnt Dein Berater seine Bewegung und dorthin kehrt er vom Ganymed zum Ende Deines Zuges zurück, nachdem Du zuvort 1 Berater-Plättchen aus der Auslage genommen hast.

Siedler-Limit auf dem Mond und Zusatz-Slot dort:

- Der Mond kann bis zu 4 Siedler aufnehmen, d.h., über den 4. Slot oben auf dem Mond-Tableau.
- Beim Ausführen der Aktion "Wähle 1 Siedler-Plättchen" darfst Du dieses am Mond-Slot anlegen. Du darfst seinen Effekt multiplizieren, wie auch im Grundspiel. Sind alle 4 Siedler-Slots belegt, darfst Du ein neues Plättchen am Mond-Slot platzieren (wenn Du willst). In diesem Fall wirfst Du das bisher dort liegende Siedler-Plättchen ab.
- Siedler, die über den Mond-Slot kommen, platzierst Du auf dem Mond. Wenn Du Siedler auf den Mond bringst, darfst Du dessen Farbe selbst bestimmen - die Farbe auf dem Plättchen ist nicht relevant.

Die Mond-Erde Raumstraße:

- Ist zu Beginn Deines Zuges mind. 1 Siedler auf dem Mond, darfst Du einen davon kostenlos zur Erde versetzen (soweit dort Platz ist). Berater und Präsident können in dieser Weise nicht bewegt werden.

### 2) Berater:

Spezialregeln für Deinen Berater:

- ➔ Dein Berater kann kein Shuttle benutzen. Er hat eine andere Option.
- ➔ Berater zählen nicht zum Limit an Siedlern an ihrem jeweiligen Standort.
- ➔ Erreicht ein Berater den Ganymed, kehrt er danach zum Mond zurück, sobald der Spielzug des aktiven Spielers endet. Dadurch wird ein anderer Berater motiviert, die lange Reise zum Ganymed anzutreten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 06.08.19

## Ganymede Moon-Erweiterung - Regeln (Seite 2 von 3)

### Wie wird ein Berater bewegt?

- Berater bewegen sich NUR mittels Effekt "Bewegungs-Pfeil"  oder über den Basis-Effekt,  wenn Bewegung gewählt wurde:

Bewegungs-Pfeile kann man wie folgt erhalten:

- Aktion 1 "Wähle 1 Siedler-Plättchen": wenn das Siedler-Plättchen einen Bewegungs-Pfeil zeigt.
- Aktion 2 "Nutze ein Shuttle": wenn die Shuttle-Karte einen Bewegungs-Pfeil zeigt oder ein Basis-Effekt darauf als Bewegung genutzt wird.
- Aktion 3 "Wirf Plättchen ab für Basisaktionen": wenn Du eine Bewegung wählst für den Abwurf eines Plättchens.
- Reputations-Leiste: wenn Du Bewegung wählst, nachdem Dein Marker auf dem Basis-Symbol (Zahnrad) anhält.
- Siedler-Schiffe: wenn Du das Schiff mit dem Doppelbewegungs-Bonus abheben lässt.

### Spezial-Fähigkeiten der Berater:

➔ Abhängig von ihrem jeweiligen Standort (außer dem Mond) gilt:

#### ➔ ERDE:

Ist während Deines Zuges der Berater-Meeple auf der ERDE, darfst Du 1 Siedler-Schiff von der Hand mit einem Siedler-Schiff auf Deinem Tableau austauschen ODER vertausche die beiden Schiffe auf Deinem Tableau untereinander.

Evtl. Siedler auf Schiffen wandern auf das neue Schiff am selben Ort.

#### ➔ MARS:

Ist während Deines Zuges der Berater-Meeple auf dem MARS und Du nutzt ein Mars-Shuttle, ist dessen Effekt um 1 stärker.  
(zB. legst Du 2. Shuttle mit blauem Symbol an, hast du dessen Effekt nun 3-mal).

#### ➔ GANYMED:

Willst Du den Berater-Meeple auf den GANYMED bringen, musst Du zusätzlich zur Bewegung 1 Handkarte abwerfen (unter Nachziehstapel der Siedler-Schiffe legen). Platziere den Berater auf Ganymed, nicht auf einem der Siedler-Schiffe dort.

Zum Ende Deines Spielzuges mit dem BERATER auf Ganymed gilt:

- ➔ Nimm 1 Berater-Plättchen aus der offenen Auslage und platziere es auf "Rat von Ganymed"-Feld mit niedrigster Nummer. Erhalte Feldbonus:  
*1 bis 3 ungleiche Boni / sofortiges TAKE OFF\**
- ➔ Ab jetzt wirkt dieser Berater mit seinen Fähigkeiten (siehe unten).
- ➔ Mehr als 4 Berater-Plättchen kann man nicht besitzen. Aber man kann seinen Berater immer noch zur Erde oder zum Mars bewegen.
- ➔ Hast Du im selben Zug die Crew eines Siedler-Schiffs komplettiert, darfst Du wählen, ob Du vor oder nach der Ausführung der TAKE OFF-Effekte des Schiffs ein Berater-Plättchen wählst.
- ➔ Fülle die offene Auslage auf 5 Plättchen auf.
- ➔ Bewege den Berater-Meeple vom Ganymed zum Mond zurück.

Der Fähigkeiten der 16 Berater:

1	A. Weber Ph.D	9	Marty Simon
2	Ahu-Lani	10	Michelle de la Rose
3	Ashwatthama	11	Mr. Wu
4	Ayati	12	Ms. Chau
5	Chahrazad	13	Ms. Lee
6	Ender	14	Nakkia
7	Hipt Liber	15	Noor
8	James King	16	Tarak Freeman

\*Abheben

### Ganymede Moon-Erweiterung - Regeln (Seite 3 von 3)

- 1) Du hast sofort einen weiteren Spielzug.
- 2) Sofort: Platziere den "Upgrade"-Marker auf dem Slot mit dem blauen Symbol unterhalb Deines Tabelaues.  
Permanent: Nutzt Du ein Shuttle mit blauem Symbol, hast Du dessen Effekt 1-mal zusätzlich. Passt Du in Deinem Zug mind. 1 Siedler an (über Mond-Slot die Farbe geändert), wandert der "Upgrade"-Marker nach rechts zum nächsten Symbol (max. 1-mal im Zug). Kommt der Marker beim TAKE OFF-Symbol an, hebt 1 Siedler-Schiff sofort ab und der "Upgrade"-Marker kommt in die Schachtel.
- 3) Sofort: Platziere den "Virus"-Marker auf einem gegnerischen Siedler-Schiff.  
Permanent: Das Schiff braucht 1 zusätzlichen Siedler beliebiger Farbe zum TAKE OFF. Es kann nicht durch einen TAKE OFF-Bonus abheben. Das Schiff kann nicht getauscht werden. Konnte das Schiff regelkonform abheben, kommt der "Virus"-Marker in die Schachtel.
- 4) Sofort: Nimm den "VIP"-Siedler (weiß) und setze ihn auf die Erde.  
Permanent: Der VIP ist ein Dummy-Siedler für jede Farbe und zählt mit beim Limit des Standortes. Nach Nutzung kommt er in die Schachtel.
- 5) Sofort: Erhalte 2 Reputations-Schritte ODER hole 1 Siedler beliebiger Farbe vom Vorrat zum Mars.  
Irgendwann, wenn Du ein Schiff abwirfst, das eine Tier-Darstellung zeigt, wirken beide Effekte. Zeige in dem Fall die Karte den Mitspielern vor und schiebe sie dann unter den Schiffs-Nachziehstapel.
- 6) Sofort: Platziere den "Monolith"-Marker auf dieses Berater-Plättchen. Während Deines Zuges, wenn Du 1 Siedler jeder Farbe auf dem Mars hast und den Berater-Meeple auch dort, setze den Monolith auf Phobos. Phobos ist der kleine Planet neben dem Mars. Ab dann gilt:  
Später permanent: Wenn Du ein Mars-Shuttle nutzt, darfst Du es an eine beliebige Spalte unterhalb Deines Tabelaues anlegen.
- 7) Sofort: Platziere den "Trader"-Marker zwischen 2 Mars-Shuttle in der Spielauslage.  
Permanent: Wenn Du ein Mars-Shuttle neben dem Marker nimmst, darfst Du seinen Effekt in "Basic" wandeln, also irgendeinen Bonus aus den 5 möglichen. Der "Trader"-Marker bleibt an seiner Position.
- 8) Sofort: Platziere den "Erde-Mars Raumstraßen"-Marker zwischen Erde und Mars.  
Permanent: Zu Beginn Deines Zuges darfst Du kostenlos 1 Siedler von der Erde zum Mars bewegen, wenn das Limit dort eingehalten wird.
- 9) Sofort: Wähle ein beliebiges Erde-Shuttle und setze es an den passenden Slot unterhalb Deines Tabelaues. Keine weiteren Effekte!
- 10) Sofort: Platziere den "President"-Meeple (schwarz) auf den Mond. Er bewegt sich wie ein Berater, zählt aber auf die Limite mit. Der Präsident kann keine Raumstraße benutzen. Erreicht der Präsident Ganymed, kommt er auf sein Berater-Plättchen "Michelle de la Rose" und bringt 5 SP zum Spielende.
- 11) Permanent: 1-mal je Zug bei Shuttle-Nutzung darfst Du 2 Siedler der selben Farbe bewegen, auch wenn einer der beiden Siedler eine andere Farbe hat.
- 12) Permanent: Wann immer ein Siedler im All verschwindet, kommt er auf Deinen Mond. Du musst auch kein Siedler-Plättchen entfernen, wenn eine Shuttle-Bedingung das fordert. Du musst also auch keines haben.
- 13) Permanent: Wenn Du ein Erde-Shuttle nutzt, darfst Du 1 der transport. Siedler direkt auf eines der Siedler-Schiffe auf Ganymede setzen.
- 14) Sofort: Ziehe 4 Siedler-Schiffe ODER tausche 1 Schiff aus der Hand mit einem schon früher komplettierten Schiff. Hast Du eine Schiffs-Karte abgeworfen, die einen TAKE OFF-Bonus (rechts unten auf Karte) enthielt, um ein Berater-Plättchen zu erhalten, führe beide Aktionen aus. In diesem Fall zeigst Du die abgeworfene Karte vor, bevor sie unter den Nachziehstapel der Schiffe kommt.
- 15) Permanent: Wenn Du die Aktion 3 "Wirf Siedler-Plättchen ab ..." ausführst, erhältst Du 1 zusätzlichen Bonus.
- 16) Sofort: Hole vom allg. Vorrat bis zu 3 Siedler beliebiger Farben auf Deinen Mond.