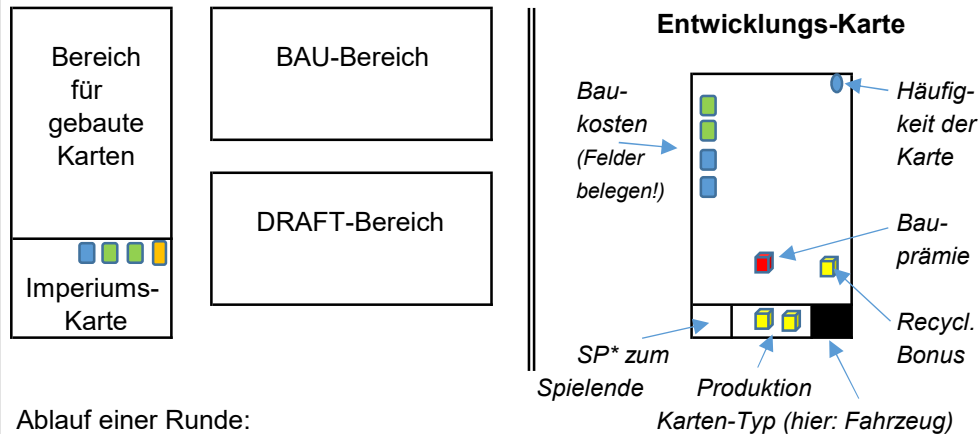


Es werden 4 Runden zu je 3 Phasen gespielt.

Jeder Spieler hat seinen Spielbereich wie folgt (siehe links) gegliedert:



Ablauf einer Runde:

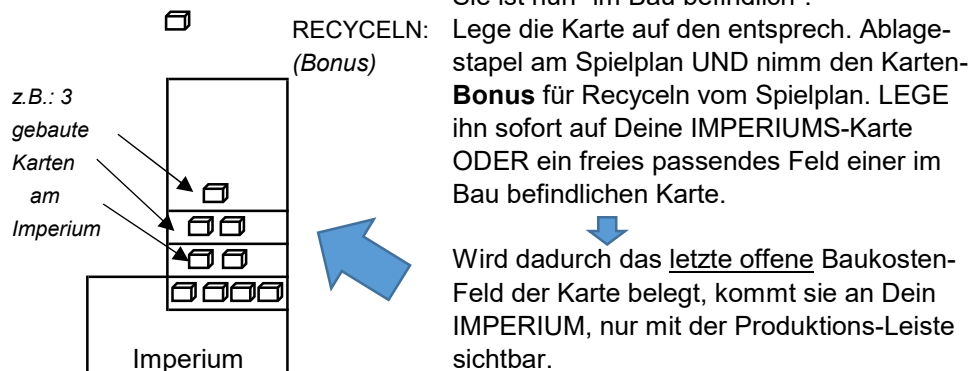
A: DRAFTEN

gleichzeitig

- Jeder Spieler erhält verdeckt 7 Entwicklungs-Karten UND wählt 1 Karte aus, die er verdeckt vor sich ablegt. Die Restkarten reicht man in Runden 1 + 3 nach LINKS, sonst nach RECHTS weiter.
- Sind alle Spieler soweit, decken sie ihre jeweils gewählte Karte auf und legen diese in ihren DRAFT-Bereich.
- Danach nehmen sie die zu ihnen gedrafteten Karten auf. Es wird solange weiter gedraftet, bis jeder Spieler 7 Karten in seinem DRAFT-Bereich liegen hat.

B: PLANUNG

gleichzeitig



C: PRODUKTION

gleichzeitig

- Für jede der 5 Ressourcen-Arten produzieren die Spieler gleichzeitig entsprechende Ressourcen. Die Reihenfolge der Ressourcen (lt. Plan) ist zwingend.
- Produktion JEDER Ressource hat 3 Schritte (I, II, III).

I: PRODUKTION: Jeder Spieler zählt die Symbole der aktuell produzierten Ressource auf seiner Imperiums-Karte + Entwicklungskarten im Imperium. Einige Karten haben ein Produktions-Symbol, das sich auf einen bestimmten Karten-Typ (z.B. Fahrzeug) bezieht. Jede Karte im Imperium bringt Dir ggf. jetzt entsprechende Ressourcen ein.

Z.B.: x Jede Karte vom Typ Fahrzeug bringt 1 blaue Ressource.

II: MACHT-BONUS: Nennt Eure Produktions-Mengen. Wer allein mehr von dieser Ressource als jeder andere Spieler hat, erhält den MACHT-Bonus: Gemäß dem Symbol auf dem Feld des Ressourcen-Vorrats ist das ein Investor (blauer runder Marker) oder eine Generalin (roter runder Marker).

III: BAUEN: Nimm die produzierten Ressourcen aus dem Vorrat und verteile sie sofort auf Felder Deiner im Bau befindlichen Karten / Imperiums-Karte. Generell gelten Ressourcen als unbegrenzt vorhanden. Ggf. ist irgendein Material als Ersatzwürfel einzusetzen.

Komplett belegte Karten sind GEBAUT.

→ Die Würfel sowie Personen-Plättchen darauf => Vorrat.

→ Bau-Prämie (falls vorgesehen) der Karte nehmen.

→ Die Karte kommt sofort INS IMPERIUM, nur mit Produktions-Leiste sichtbar. Man kann die gleiche Karte mehrfach haben.

IMPERIUMS-Karte:



- Sobald Du 5 Ressourcen** auf Deiner IMPERIUMS-Karte hast, TAUSCHE diese sofort in 1 KRYSTALLIUM (JOKER für jede Ressource), das Du auf der Imperiums-Karte unbegrenzt lagern kannst.
- Ressourcen auf der IMPERIUMS-Karte können NUR NOCH in Krystallium getauscht werden, Krystallium kann jedoch jederzeit eingesetzt werden. Bestimmte Felder erfordern Krystallium bzw. eine Person (z.B. Investor).

JEDERZEIT: Du kannst im Bau befindliche Karten abwerfen und nimmst den Recycling-Bonus, der auf die IMPERIUMS-Karte kommt. Würfel und Personen der recycelten Karte gehen verloren.

- Sind alle Spieler fertig, wird die nächste Ressource produziert.

Rundenende:

- Nach der Produktion der 5. Ressource kommt der Rundenanzeiger auf seine andere Seite und zieht 1 Feld voran. Weiter geht es mit Phase A.

SPIELENDENDE: Nach der 4. Runde werden Siegpunkte errechnet.

- Zählt direkte SP auf Karten im Imperium, die sich weder auf Personen noch auf Karten-Typen beziehen.
- Zählt kombinierte SP, die sich auf die Anzahl Karten eines bestimmten Karten-Typs in Eurem Imperium beziehen.

z.B. 3 SP für Forschungs-Karten (GRÜN)

- 1 SP für jede Eurer Generalinnen (rot)
Bonus-SP für Generalinnen

- 1 SP für jeden Eurer Investoren (blau)
Bonus-SP für Investoren

- Krystallium und im Bau befindliche Karten = 0 SP.

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteteiligte mit den meisten Karten im Imperium ist besser.


Bei weiterem Patt zählen die meisten Personen im Besitz, danach ist der Sieg als geteilt anzusehen.

VARIANTE für das Spiel zu ZWEIT:

- Beim DRAFTEN erhaltet Ihr je 10 statt 7 Karten.
Sobald jeder Spieler nur noch 3 Karten hält, endet das Draften und diese Karten kommen auf den Ablagestapel für Entwicklungs-Karten.

Karten-Typen der Entwicklungs-Karten:

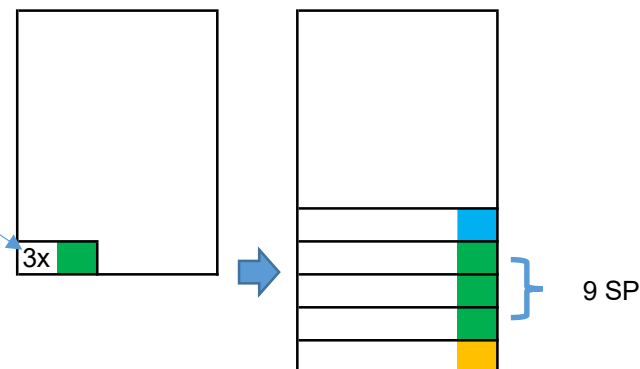
Infrastruktur 

Fahrzeug (Panzer) 

Forschung 

Projekt 

Entdeckung 



SP zum Spielende:

*Ist 1 Investor oder 1 Generalin abgebildet, erhöhen sich für deren Marker in Deinem Besitz die SP um diesen Wert bei der Wertung zum Spielende.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.01.26