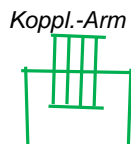


Kapitel EINS - Colossus Station (C.S.):

5 Runden

- ☀Bereitet Runde vor:**
- * Zieht nacheinander 20 Modul-Plättchen aus dem Stoffbeutel und legt an jeden Kopplungs-Arm von C.S. eines davon. Befüllung erfolgt von links nach rechts oben, dann unten. Die Plättchen müssen ihre Vorderseite (Bild) zeigen.



- * Mischt die 30 Offiziers-Karten und teilt sie verdeckt aus: Bei 2 / 3 / 4 Spielern erhält jeder 13, 9, 7 Karten. Restkarten bilden verdeckten Ablagestapel neben dem Plan.

- ☀Ablauf jeder Runde:**
- * Beginnend mit dem Startspieler geht es immer reihum im Uhrzeigersinn.
 - * Wer am Zug ist, MUSS 1 - x Offiziers-Karten einsetzen: ENTWEDER A) 1 Modul erwerben. ODER B) Startspielermarker (falls möglich) erwerben. ODER C) Eigene restliche Offiziers-Karten abwerfen und aus der Runde aussteigen.

- A) Erwerb 1 Modul:**
- * Jedes Modul auf C.S. ist mit seinem eigenen Karten-Slot verbunden. Zum Erwerb MUSST Du 1 - x Offiziers-Karten (je nach Situation am Slot) offen in diesen Slot ablegen.

Fall a): Die beiden Nachbar-Slots sind leer (Startspielerfeld zählt nicht).

Du legst nur 1 Offiziers-Karte im Slot des Wunschmoduls ab.

Fall b): Nur einer der beiden Nachbar-Slots ist belegt.

Du legst nur 1 Offiziers-Karte im Slot des Wunschmoduls ab, allerdings mit identischem Offizier wie oberster im Nachbar-Slot. ODER Du legst 2 beliebige Karten im Slot des Wunschmoduls ab.

Fall c): Beide Nachbar-Slots sind belegt.

Sind beide Nachbar-Offiziere IDENTISCH, gilt:

Du legst 1 zu den Nachbar-Offizieren identische Karte im Slot ab. ODER Du legst 2 beliebige Karten im Slot des Wunschmoduls ab.

Sind beide Nachbar-Offiziere NICHT IDENTISCH, gilt:

Du legst 2 zu den Nachbar-Offizieren identische Karten im Slot ab. ODER Du legst 3 beliebige Karten im Slot ab, 1 davon IDENTISCH (muss nicht oben liegen) zu 1 obersten Offizier im Nachbar-Slot. ODER Du legst 4 beliebige Karten im Slot ab.

- * Die oberste Karte im Slot des gewünschten Moduls bestimmt mit ihrer Zahl (1 - 5), an welcher Andock-Vorrichtung Deines Frachters das Modul anzukoppeln ist.

Ist es nicht das erste Modul dort, lege es am offenen Reihen-Ende an.

- * Hast Du einen TERRABOT (A, B, C, D, E) erworben, erhältst Du sofort so viele Punkte, wie lt. Rundenanzeiger anfallen (4-4-3-2-2).



B) Erwerb Startsp.-Marker:

- * Ist das Startspielerfeld auf C.S. noch leer (ohne Karte), lege dort 1 Karte Deiner Wahl aus der Hand verdeckt ab. Du erhältst sofort 1 Punkt und den Startspieler-Marker, den Du auf Deinem Frachter ablegst.

C) Steige aus der Runde aus:

- * Wirf Deine restlichen Offiziers-Karten verdeckt auf den Ablagestapel ab und erhalte sofort je Karte 1 Punkt. Du wirst für den Rest der Runde übersprungen.

Runden-Ende:

- * Sind alle Spieler ausgestiegen, endet die Runde.
 - ⇒ Übriggebliebene Module am Spielplan => in Schachtel.
 - ⇒ Alle Offiziers-Karten auf dem Spielplan => Ablagestapel.
 - ⇒ Rundenmarker um 1 Feld vorschieben und neue Runde starten.
 - ⇒ ERST NACH der 5. Runde geht es mit Kapitel ZWEI weiter.

Kapitel ZWEI - Die Besiedlung:

... bis alle Kopplungsbereiche der Spieler leer sind

- * Beginnend mit dem Startspieler geht es immer reihum im Uhrzeigersinn.
- * Wer am Zug ist, führt (MUSS) die Schritte A) und B) aus.

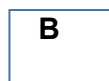
A) Kopple 1 Modul ab:

- * Kopple aus einer eigenen Modulreihe das am weitesten LINKS liegende Modul ab und nutze es sofort. Wer kein Modul mehr zum Abkoppeln hat, wird übersprungen. ANSTATT ein Modul abzukoppeln, kannst Du alternativ einen Bau-Trupp (ganz links liegend) entsorgen.

Terrabots:

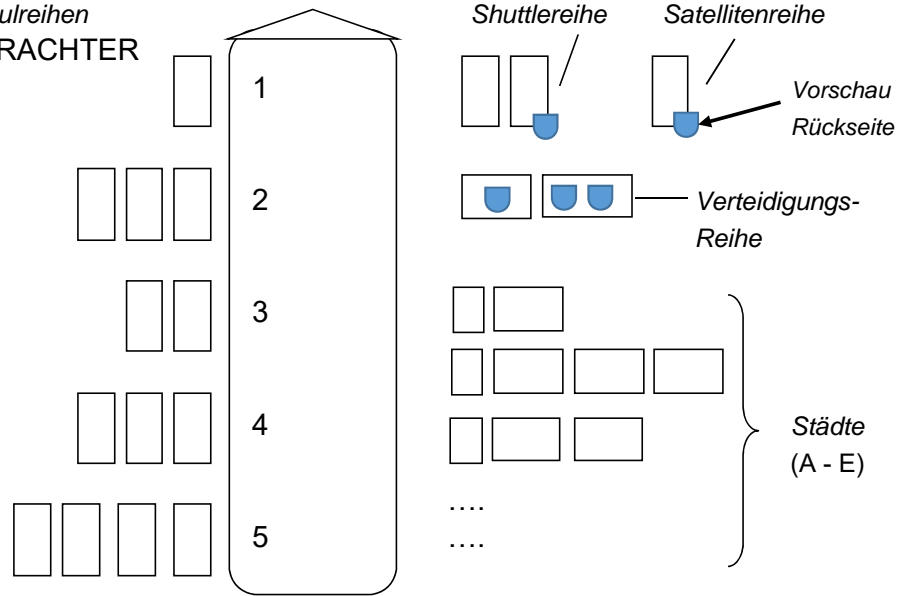


New Berlin



- * Drehe den Terrabot um (Gelände sichtbar) und gründe in Deinem Siedlungsbereich eine neue Stadt, wenn Buchstabe des Terrabots erstmals bei Dir auftaucht.
- * Wähle dazu vom Vorrat ein STADTSCHILD des passenden Geländetyps (wie Terrabot) und lege es links vor den Terrabot.
- * Spätere weitere Terrabots kommen ans jeweilige Ende der Stadt, wo ihr Buchstabe schon vorkommt.

5 Modulreihen
am FRACHTER



Satelliten:

* ENTWEDER a) Baust Du das Verteidigungsnetz aus.
ODER b) Du erhältst Punkte für ihre jeweilige Aufgabe.

a) Verteidigungsnetz ausbauen:

* Shuttle (Rückseite oben) in Verteidigungsreihe legen, wenn 1 - 2 Schilde sichtbar sind.

b) Aufgabe erfüllen:

* Satellit mit Vorderseite nach oben in eigene Satellitenreihe legen. Lt. Erfüllungsgrad der Aufgabe gibt es Punkte (Regel, Seite 12).

B) Bevölkerungsschiffe auf Voraussetzungen überprüfen:

* Du darfst jedes Bevölkerungs-Schiff vom Spielplan nehmen, dessen Vorgaben erfüllt sind. Trage die entspr.SP ab + lege das Schiff auf Deinen Frachter. Nur der 1. Spieler, der die Voraussetzungen eines Schiffes erfüllt, erhält dessen Punkte.

Spielende:

* Sind die Kopplungsbereiche aller Spieler leer, endet das Spiel. Das finale Bevölkerungsschiff erreicht Eurybia. Nehmt es vom Plan + wertet es wie folgt.



In jeder der 6 Kategorien erhalten die Spieler Punkte für ihren Rang. Zu viert, dritt, zweit werden Punkte jeweils für die Ränge 1 - 3 / 1 - 2 / 1 vergeben.

- ➔ Größter Beitrag zur Verteidigung: Anzahl Schilde entscheidet.
 - ➔ Größte Stadt im Vergleich der Spieler in jedem der 5 Geländetypen A - E werten: Meiste Plättchen in der Stadt entscheiden über die Größe.
Patt: Beteiligte teilen sich die Punkte (ggf. abgerundet) der Ränge.
Beispiel: Es gibt 2 Zweitplatzierte. Sie teilen sich die Punkte von Rang 2 + 3.
 - ➔ In jeder der 6 Kategorien verliert man 3 Punkte, wenn man kein einziges Plättchen dafür vorweisen kann.
- Es gewinnt der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte erreicht hat.
Patt: Beteiligter mit mehr Bevölkerungsschiffen siegt. Sonst: Geteilter Sieg.

*Spezialfall: Ein Bataillon ganz links in einer Modulreihe kann von einem Shuttle transportiert werden, das direkt rechts neben ihm liegt.

Shuttles:

* ENTWEDER a) Baust Du das Verteidigungsnetz aus.
ODER b) Du transportierst 1 - 2 Bataillone in Deine Städte.

a) Verteidigungsnetz ausbauen:

* Shuttle mit Rückseite nach oben in Verteidigungs-Reihe legen, wenn 1 - 2 Schilde sichtbar sind. Schilde = SP bei Satelliten-Aufg. / Bevölk.-Schiffen.

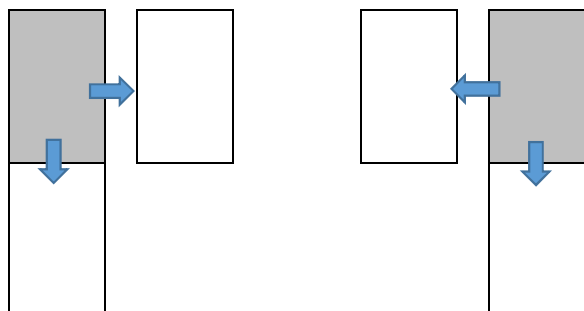
b) Transport von Bataillon:*

* Lege bis zu 2 Bataillone an die Kopplungs-Arme des gewählten Shuttles. Das machst Du, indem Du jeweils vom Ende einer Modulreihe 1 Bataillon entfernst und an das Shuttle ankoppelst.
* Das SHUTTLE kommt auf deinen Frachter.

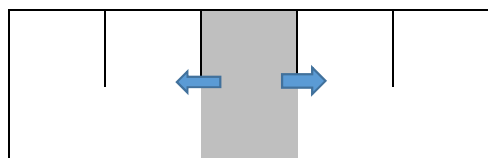
* Lege die Bataillone in beliebiger Reihenfolge offen an Deine Städte wie folgt an: Wenn Agrarfirma: umdrehen (Gelände oben) und an beliebige Stadt anlegen. Sonstiger Trupp (es gibt 5 Firmen): Trupp kommt umgedreht zur Stadt, wo er schon vorkommt oder er kommt als **erster seiner Art** in beliebige Stadt. GELBE Markierung auf Trupp: 1 Punkt je Plättchen nun in der Stadt (inkl. Stadtschild + neuem Trupp). Jede Stadt hat nur Bataillone EINER Baufirma und ggf. beliebig viele Agrar-Bataillone (WEISS).

Definitionen zu Nachbar-Slots:

Rand-Slots: Neue Karte im Slot



Sonstige Slots:

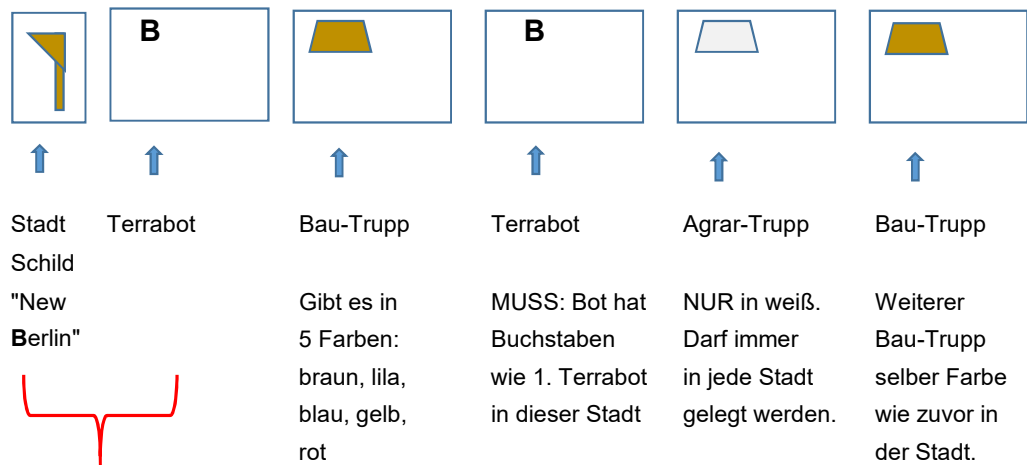


- Fall a)** 2 Nachbar-Slots sind LEER. Lege 1 Offizier im Slot des gewünschten Moduls ab.

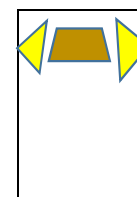
- Fall b)** Nur 1 Nachbar-Slot ist BELEGT. Lege 1 Offizier im Slot des gewünschten Moduls ab, der identisch ist zu dem Offizier im Nachbar-Slot.
ODER lege 2 beliebige Offiziere ab.

- Fall c)** Beide Nachbar-Slots sind BELEGT. → Wenn GLEICHE Offiziere in Slots:
Lege 1 identischen Offizier ab.
ODER lege 2 beliebige Offiziere ab.
→ Wenn UNGLEICHE Offiziere in Slots:
Lege je 1 identischen Offizier ab.
ODER lege 3 beliebige Offiziere ab,
wovon mind. 1* passt zu 1 Nachbar-Offizier (*muss nicht oben sein).
ODER lege 4 beliebige Offiziere ab.

Beispiel für eine Stadt:



ZWINGEND für Stadtgründung:
Schild mit selbem Stadtbuchstaben wie der Terrabot



Hat der Bau-Trupp gelbe Markierungen, erhalte sofort bei Einbau in der Stadt 1 SP je Plättchen und Stadtschild in der Stadt inkl. diesem selbst.

Wertungs-Beispiel mittels finalem Bevölkerungsschiff:

	Siegpunkte für		Wer im Spiel zu zweit die größte Stadt mit Buchstaben "B" hat, bekommt 12 SP.
	Rang 1	Rang 2	
		15 7	
	A	14 6	
2 / 3	B	12 6	
Pers.	C	11 5	-3 Wer keine Plättchen in einer gewerteten Stadt hat, verliert 3 SP. Das gilt auch für 0 Verteidungsschilde.
	D	9 5	
	E	8 4	

Zu dritt werden Rang 1 und 2 vergeben.
Zu zweit wird nur Rang 1 vergeben.