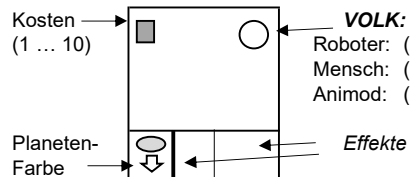


ZIEL: Das Spiel ist sofort gewonnen, wenn eine Partei* 1 von 3 Optionen erfüllt:
Habe 3 gleichfarbige / 4 verschiedene / 5 beliebige Einfluss-Scheiben.

Option A - Einen Diplomaten anwerben:

Erhalte EINFLUSS** u.a.

- 1) WÄHLE 1 Karte v. d. Hand, spiele sie an deine Seite des Planeten-Tableaus am farblich passenden Platz aus. Ab 2 Karten am selben Platz liegen diese überlappend aufeinander und gelten als Reihe.
- 2) BEZAHLE die Karten-Kosten in Krediten (grau).
Jede schon dort liegende Karte verbilligt die Kosten um 1, max. auf 0 herunter.
- 3) Wende die EFFEKTE an, von links nach rechts.



VOLK:

Roboter: (Zange)
Mensch: (Hand)
Animod: (Pfote)



MOBILISIEREN:

Ziehe oberste Karte vom Diplomaten-Stapel und lege sie ans Tableau auf deiner Seite an.
OHNE Effekte-Nutzung.



SEITE WECHSELN:

Nimm oberste Diplomaten-Karte einer fremden Reihe und lege sie bei dir an, OHNE Effekte.



BONUS-MARKER: Effekt sofort nutzen, Marker ablegen.



VERBANNEN:

Wirf oberste Karte von eigener / fremder Reihe ab (je nach Symbol).

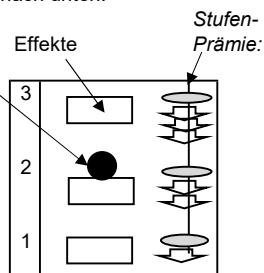
Option B - Eine Technologie entwickeln:

- 1) WIRF 1 Karte v.d. Hand ab + entwickle 1 Technologie passend zum Volk der Karte.
- 2) ZAHLE Kosten für Stufe 1 - 5 in Zenithium.
- 3) RÜCKE deinen Tech.-Marker auf neue Stufe vor. Man kann keine Stufe überspringen.
- 4) Wende EFFEKT DER NEUEN Stufe UND ALLER niedrigeren (bereits vorher erreichten) Stufen dieses Volkes an. Abwicklung von oben nach unten.

➔ **BONUS:** Wer zuerst die Technologie-Stufe 2 erreicht, erhält den Bonus dort. Man wendet ihn an, nachdem man den Effekt der Stufe 2 angewandt hat (und vor dem Effekt der Stufe 1).

STUFEN-PRÄMIE: nach Anwendung aller Effekte

▼ Sobald ALLE deine 3 Völker mind. Tech.-Stufe 1 / 2 / 3 erreicht haben, erhalte 1 / 2 / 3 Einfluss auf genau EINEN beliebigen Planeten.



Option C - Privileg-Abzeichen nehmen:

WIRF 1 Karte von der Hand an und erhalte je nach VOLK der Karte:

Roboter: (Zange) ➔ Privileg-Abzeichen + 1 Zenithium
Mensch: (Hand) ➔ Privileg-Abzeichen + 3 Kredite
Animod: (Pfote) ➔ Privileg-Abzeichen + Mobilisiere



2 Diplomaten (verdeckt ziehen und anlegen).

➔ Das Privileg-Abzeichen erhöht dein Hand-Limit auf 5 (silber) bzw. 6 (gold).

➔ Erhältst du das Privileg-Abzeichen und die andere Partei* hat es schon, dann NIMM es und LEG es mit SILBERNER SEITE nach oben vor dir ab.

➔ Hast du SILBERNES Abzeichen schon, so DREHE es auf GOLD nach oben.

➔ Hast du das Abzeichen schon auf GOLD, passiert nichts.

BEENDE den Spielzug:

- 1) FÜLLE deine Handkarten gemäß pers. Limit auf (normal: 4, silber: 5, gold: 6). Hast du ggf. aber zuvor schon mehr Karten als dein Limit, wirfst du nichts ab.
- 2) Aktualisiere das Planeten-Tableau mit ggf. erforderlichen neuen Einfluss-Scheiben in der Mitte dort (sind nicht limitiert).

Spielende:

Das Spiel endet sofort mit dem Sieg der betreffenden Partei, wenn das ZIEL (siehe Anfang KSR) erfüllt ist.

Hinweise:

Überschüssiger Einfluss auf dem Planeten-Tableau geht verloren.

Wenn die andere Partei* mir etwas geben muss, das sie nicht hat, gibt sie mir soviel wie möglich.

Material ist im Prinzip unbegrenzt. Falls Einfluss-Scheiben, Kredite oder Zenithium ausgehen, behelft euch mit beliebigem Ersatz.

*Partei oder Spieler

*Erreicht eine Einfluss-Scheibe deinen Kontrollbereich, hast du sie errungen und du legst sie beiseite für deine Ziel-Erfüllung.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.06.25