

ON MARS

Nach dem Erfolg der unbemannten Rover-Missionen gründeten die Vereinten Nationen das Department of Operations and Mars Exploration (DOME). Im Jahre 2037 trafen die ersten Siedler auf dem Mars ein. In den Jahren danach wurde das Mars-Basislager errichtet und private Forschungsunternehmen begannen mit dem Aufbau einer autarken Kolonie.




Als Chefastronaut eines dieser Unternehmen willst du ein Pionier bei der Entwicklung der größten und fortschrittlichsten Kolonie auf dem Mars sein, indem du sowohl die Ziele der DOME-Mission als auch die private Agenda deines Unternehmens erfüllst.

Am Anfang bist du stark abhängig vom Nachschub von der Erde und musst häufig zwischen der Mars-Raumstation und der Oberfläche des Planeten hin- und herreisen.

Wenn die Kolonie mit der Zeit wächst, baust du Minen, Generatoren, Wasserextraktoren, Gewächshäuser, Sauerstoffkondensatoren und Unterkünfte. Das Ziel ist es, eine autarke Kolonie aufzubauen, unabhängig von irgendeiner terrestrischen Organisation. Das erfordert Wasser, Luft, Energie und Nahrung – die Dinge, die wir zum Überleben brauchen.

Traust du dich, die größte Herausforderung der Menschheit anzunehmen?

INHALTSVERZEICHNIS

Spielübersicht	2	Hauptaktionen der Kolonie	12	Missionen	19
Spielmaterial	3	Kontrollzentrum	12	Privatziele	19
Spielaufbau	4	Bots	12	SHUTTLEPHASE	19
Spielervorbereitung	6	Rover	12	Zur Kolonie reisen	20
Mineralien	7	Ein Gebäude bauen	13	In den Orbit reisen	20
Wichtige Erläuterungen	7	LSS-Gebäude	13	Ende des Spiels	21
Spielverlauf	8	Fortschrittsbereich	13	Solospiel	22
KOLONISIERUNGSPHASE	8	Verdrängungsregel	13	2-Spieler-Spiel	24
AKTIONEN AUF DEM SPIELPLAN	8	Technologie zum Bauen nutzen	14	Erste-Kolonisten-Variante	24
Petrolfarbener Kolonist 	8	Minen	15	Space-Oddity-Variante	24
Kristall 	8	Lebenserhaltungssystem (LSS)	15	Mitwirkende	24
Roter Kolonist 	9	Koloniestatus anpassen	16		
Hauptaktionen der Orbitalstation	9	Ein Gebäude aufwerten	16		
Landungskapsel	9	Ein Schiff empfangen	17		
Bauplan erwerben	10	Wissenschaftler oder Erdenvertrag nehmen	17		
Neue Technologie erlernen	10	Erdenverträge	17		
Forschung und Entwicklung (F&E)	11	Marskristalle	18		
Techplättchen nutzen	11	SONDERAKTIONEN	18		
Nachschub	11	Tech mit Kolonisten verbessern	18		
		Wissenschaftler und Fortschrittliche Gebäude	18		

SPIELÜBERSICHT

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt, die jeweils aus zwei Phasen bestehen, der **KOLONISIERUNGSPHASE** und der **SHUTTLEPHASE**.

In der **KOLONISIERUNGSPHASE** macht jeder Spieler einen Zug, in dem er seine Aktionen durchführt. Welche Aktionen ein Spieler durchführen kann, hängt davon ab, auf welcher Seite des Spielplans er sich befindet. Sind die Spieler auf der Raumstation im Orbit, können sie Baupläne nehmen, Technologien kaufen und entwickeln und Vorräte aus dem Warenlager nehmen. Befinden sich die Spieler in der Kolonie auf der Planetenoberfläche, können sie mit ihren Bots Gebäude bauen, diese Gebäude mit Bauplänen aufwerten, Wissenschaftler und neue Verträge nehmen, neue Schiffe empfangen und mit ihren Rovern die Oberfläche des Planeten erforschen.

In der **SHUTTLEPHASE** können die Spieler zwischen der Planetenoberfläche und der Raumstation im Orbit hin- und herreisen.

Alle Gebäude auf dem Mars sind voneinander abhängig und einige von ihnen werden für das Wachstum der Kolonie benötigt. Unterkünfte für die Siedler zu bauen erfordert Sauerstoff, Sauerstoff zu generieren erfordert Pflanzen, Pflanzen zu züchten erfordert Wasser, Wasser aus Eis zu gewinnen erfordert Energie, Energie zu erzeugen erfordert das Abbauen von Mineralien und das Abbauen von Mineralien erfordert Kolonisten.

Die Fähigkeit der Kolonie zu verbessern, diese Materialien zu produzieren, ist überlebenswichtig. Wenn die Kolonie wächst, werden mehr Unterkünfte für die Kolonisten benötigt, so dass sie die

lebensfeindlichen Bedingungen auf dem Mars überleben können.

Während des Spiels versuchen die Spieler Missionen zu erfüllen. Sobald insgesamt drei Missionen erfüllt wurden, endet das Spiel.

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler zum Aufbau der ersten Kolonie auf dem Mars beitragen. Im Spiel wird dies dadurch dargestellt, dass die Spieler Gelegenheitspunkte (GP) erreichen. Der Spieler mit den meisten GP am Ende des Spiels wird zum Sieger erklärt.



EAGLE-GRYPHON
GAMES

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



4 Spielertableaus



1 Referenzhandbuch und
4 Spielhilfen



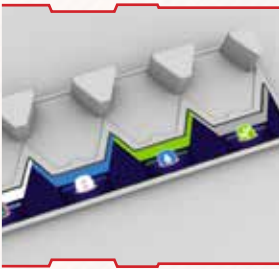
5 Startgebäudeplättchen



30 Gebäudeplättchen



20 Unterkunftsplättchen,
5 je Spielerfarbe



1 Gebäudeplättchenhalter



1 Wissenschaftler- und
Erdenverträge-Tableau



8 Forschungsplättchen und
19 Entdeckungsplättchen



16 Techplättchen und
4 Unterkunfts-Techplättchen



3 Missionsanzeigewürfel und
1 Verbleibende-Missionen-
Marker



3 Missionsmarker



8 LSS-Belohnungsplättchen



1 Shuttle- und
1 Kolonielevelmarker



12 Erste-Kolonisten-Karten und
6 Erste-Kolonisten-Plättchen



6 Wissenschaftlermarker



20 Ressourcenplättchen jeden
Typs und 30 Kristalle



4 LSS-Anzeige-Marker



48 Kolonisten,
12 je Spielerfarbe



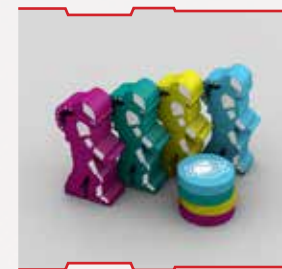
4 Rover,
1 je Spielerfarbe



20 Schiffe und 20 Fortschritts-
würfel, 5 je Spielerfarbe



16 Bots, 4 je Spielerfarbe



4 Spielermarker und 4 GP-
Marker, 1 je Spielerfarbe



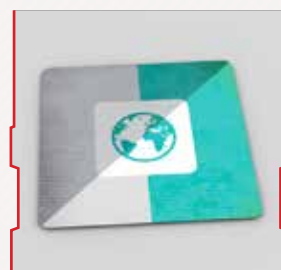
32 Gebäudefortschritt-
Marker, 8 je Spielerfarbe



24 Bauplankarten



6 Wissenschaftlerkarten



12 Erdenvertragskarten



16 Privatzielkarten



9 Missionskarten



12 Solokarten

Alles Spielmaterial ist begrenzt, außer Ressourcen und Kristallen. Geht euch im Spiel eins von beiden aus, benutzt bitte einen Ersatz.

SPIELAUFBAU

Lege den Spielplan in die Mitte des Tisches. Der Plan ist in zwei Abschnitte unterteilt: Die linke Seite des Plans stellt die Raumstation im Orbit über dem Mars **[Orbit]** dar. Der Rest des Spielplans stellt die Kolonie **[Kolonie]** auf der Planetenoberfläche dar.

ORBITSEITE

1. Mische die Entdeckungsplättchen und lege sie verdeckt in einem Stapel neben den Spielplan. Decke die 2 obersten Plättchen auf und lege sie auf das Erkundungsfeld.



2. Lege jeweils 3 der folgenden Dinge auf die Felder des Warenlagers, je eine pro Feld: Kristalle, Batterien, Wasser, Pflanzen und Sauerstoff. **Hinweis:** Im 2-Spieler-Spiel jeweils nur 2 von jedem.

3. Nimm die Techplättchen. Lege die mit der Unterkunft darauf beiseite (eine in jeder Spielerfarbe).



Sortiere die übrigen in zwei Sätze, getrennt nach der Farbe ihrer Rückseite. Mische einen Satz und lege jeweils ein Plättchen zufällig offen in ein Feld des Techbereichs. Mische die 8 übrigen Techplättchen (die Unterkünfte nicht mit eingeschlossen) und lege sie als zwei verdeckte Stapel neben den Techbereich.

Hinweis: 2-Spieler-Spiel. Benutze nur einen Satz Plättchen. Der 2. Satz kommt aus dem Spiel.



4. Trenne die Bauplankarten in zwei Stapel, je nach Farbe auf ihrer Rückseite: Level 1 (blau) und Level 3 (orange). Mische jeden Stapel einzeln und lege ihn verdeckt neben den Spielplan, so dass die Level 1-Karten oben auf den Level 3-Karten liegen. Nimm die obersten 6 Karten vom Stapel und lege sie aufgedeckt als Auslage neben den Spielplan.

AUFBAU FÜR 4 SPIELER

Der Spielplan stellt ein Computerdisplay dar, auf dem die Kolonisierung des Planeten in Echtzeit von Satelliten im Orbit überwacht wird.

4



KOLONIESEITE

5. Lege das Wissenschaftlertableau neben den Spielplan. Lege die 6 Wissenschaftlerkarten in folgender Reihenfolge von links nach rechts auf die Felder des Spielplans: Geologe, F&E-Ingenieur, Hydrologe, Biochemiker, Geochemiker und Systemingenieur. Lege die Karten in den oberen Teil jedes Feldes, so dass sie das Kristallsymbol abdecken und der untere Teil des Feldes (der die Kosten zeigt) sichtbar bleibt. Lege dann die Wissenschaftlermarker auf die passenden Karten.



6. Lege die Erdenverträge als verdeckten Stapel neben das Wissenschaftlertableau. Es ist nicht nötig, sie zu mischen.



7. Nimm die Startmine (die mit dem S auf der Rückseite) und lege sie auf das markierte Feld in der Mitte des Spielplans.
8. Nimm die übrigen Startgebäude (mit dem S auf der Rückseite) und lege sie zufällig auf die markierten Hexfelder des Spielplans, wie in der Abbildung zu sehen. Stelle sicher, dass die Ausrichtung der Plättchen gleich ist (die Kerbe sollte Richtung Spielplan-Unterkante zeigen).
Hinweis: Beachte, dass die Unterkünfte während der Spielvorbereitung platziert werden.

9. Stelle den Gebäudeplättchenhalter neben die Wissenschaftlerkarten. Sortiere die restlichen Gebäude je nach Typ in Stapel. Mische jeden Stapel einzeln und lege ihn mit dem Bild des Gebäudes nach unten auf das entsprechende Feld.
10. Nimm die Forschungsplättchen und sortiere sie nach Typ (Farbe und Buchstabe). Lege sie offen auf die markierten Hexfelder des Spielplans (so dass alle eines Typs zusammen in einer Ecke des Spielplans liegen).

11. Nimm die Missionskarten und sortiere sie je nach Typ in zwei Stapel: kurz und lang. Mische jeden Stapel einzeln und bestimme zufällig 2 kurze und 1 lange (für das kurze Spiel) oder 1 kurze und 2 lange (für das lange Spiel).

Hinweis: In deiner ersten Partie solltest du die **Erste-Kolonisten-Variante** (s. Seite 24) benutzen.

Lege die Missionskarten offen auf die markierten Felder des Spielplans. Nimm für jede Mission den Missionsmarker des Feldes und lege ihn zu der zur Missionskarte gehörenden Aktion.



Für ein kurzes Spiel gewählte Missionkarten. 2 kurze und 1 lange.

12. Lege für jede Missionskarte einen Missionsanzeigewürfel neben die Missionskarte, auf das Feld, das der Spieleranzahl entspricht.



13. Stelle den Verbleibende-Missionen-Marker auf das Feld 3 der Missionsanzeige.
14. Lege alle Kristalle und Ressourcen als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

LEBENSERHALUNGSSYSTEM (LSS)

15. Lege den Koloniellevelmarker auf die linke Seite der zweiten Reihe (Feld ganz links; Reihe 2)
16. Lege die 4 LSS-Anzeigemarker in die entsprechenden Felder der unteren Reihe (Reihe 1).
17. Mische die LSS-Belohnungsplättchen und lege 4 zufällig bestimmte offen in die oberen Felder. Lege die restlichen zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht benötigt.



SPIELERTABLEAU

Dein Spielertableau stellt die Anzeige deiner Hauptunterkunft dar und ist in verschiedene Bereiche unterteilt:



A. LAGER Hier werden deine Ressourcen gelagert. Im Spiel gibt es fünf verschiedene Ressourcen: Mineralien, Batterien, Wasser, Pflanzen und Sauerstoff. Die Anzahl an Ressourcen jeden Typs, die du auf deinem Spielertableau lagern kannst, entspricht der Anzahl deiner Unterkunftsplättchen auf dem Spielplan plus eins (d.h. hast du eine Unterkunft, kannst du jeweils 2 einer Ressourcentyp lagern). Es ist sehr wichtig, in welcher Reihenfolge die Ressourcen auf deinem Tableau liegen. Eine Ressource links von einem Pfeil ist nötig, um das Gebäude des Typs rechts neben dem Pfeil zu bauen. Zum Beispiel brauchst du Energie (d.h. die Ressource „Batterie“), um den Wasserextraktor zu bauen oder Wasser, um das Gewächshaus zu bauen usw..



B. LABOR

Hier platzierst und entwickelst du Technologien, die du erforscht.



C. WOHNBEREICH

Hierhin kommen deine Kolonisten. Zu Spielbeginn hast du Platz für 4 Kolonisten, wovon 3 Felder belegt sind. Du erhältst 2 zusätzliche Felder für jede Unterkunft, die du baust.



D. ARBEITSBEREICH

Hierhin können Kolonisten geschickt werden, um einige deiner Aktionen zu verbessern. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl an Kolonisten, die du in deinem Arbeitsbereich haben kannst.



E. DEPOT

Dein Depot hat 8 Felder zum Lagern deiner Kristalle. Anfangs stehen dir aber nur 3 Felder zur Verfügung, weil deine Schiffe 5 der Felder brauchen.



F. HANGAR

Hierhin versetzt du im Spiel deine Privatschiffe aus dem Depot.



SPIELERVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält Folgendes:

- 1 Spielertableau.
- 1 Spielermarker
- 1 GP-Marker: kommt auf das Feld 0 der GP-Anzeige.
- 1 Ressource jeden Typs: kommen jeweils auf das entsprechende Feld deines Spielertableaus (A).
- 1 Kristall: wird ins Depot gelegt (E).
- 1 Unterkunfts-Techplättchen (wurde vorher zur Seite gelegt): wird auf das mittlere Feld der zweiten Spalte in deinem Labor platziert (B).
- 5 Schiffe: werden auf die oberen 5 Felder des Depots gesetzt.
- 5 Unterkunfts-Gebäude: 4 kommen auf ihre Plätze auf der rechten Seite deines Spielertableaus; eins kommt mit der Gebäudeseite nach oben auf eine der Unterkunfts-Startpositionen, entsprechend der Spieleranzahl (wie im Bild rechts zu sehen und auf den markierten Feldern des Spielplans zu erkennen). Die Unterkünfte sollten so auf das Spielfeld gelegt werden, dass ihre jeweiligen Besitzer sie gut erreichen können.
- 4 Bots: Du setzt 3 neben dein Spielertableau und 1 auf deine Unterkunft auf dem Spielplan.
- 8 Gebäudefortschritt-Marker: werden neben dein Spielertableau gelegt.
- 12 Kolonisten: 3 werden in deinen Wohnbereich gelegt, die 9 übrigen neben das Spielertableau.
- 1 Rover: wird neben dein Spielertableau gelegt.

- 5 Fortschrittswürfel: jeweils 1 wird unter jede Ressource platziert.

- 3 Privatzielkarten: Mische die Privatzielkarten und gib jedem Spieler 3 verdeckt. Die Spieler sollten sich ihre eigenen Karten anschauen, aber sie vor den anderen Spielern geheimhalten. Lege die restlichen in die Schachtel zurück.



2 Spieler



3 Spieler



4 Spieler

Der Spieler, der den Film **“Der Marsianer”** am häufigsten gesehen hat, wird der Startspieler.



Im Uhrzeigersinn stellt jeder Spieler, beginnend beim Startspieler, seinen Spielermarker auf ein freies Feld (1-8) der Reihenfolgeleiste und erhält sofort den Bonus dieses Feldes (s. Seite 2 im Referenzhandbuch).

Der Spieler, dessen Spielermarker auf dem höchstnummerierten Feld der Reihenfolgeleiste steht, stellt das Shuttle auf eines der roten Reisefelder (mit der Nummer 1 darin), Er kann dabei frei entscheiden, ob auf der Kolonie- oder auf der Orbitseite.



Mögliche Startpositionen des Shuttles.

Beispiel: Hinstellen des Shuttles



Blau hat sich entschieden, dass das Shuttle auf der **Orbitseite** starten soll.



Mineralien

Mineralien sind eine häufig benötigte Ressource auf der Marsoberfläche. Sie werden für verschiedene Dinge benötigt und können auch **anstelle jeder anderen Ressource** (außer Kristallen) verwendet werden. Die Ausnahme dabei ist das Erfüllen eines Erdenvertrages (s. Seite 3 im Referenzhandbuch).

WICHTIGE ERLÄUTERUNGEN

• Immer wenn du im Spiel etwas **erhältst**, wird dies aus dem allgemeinen Vorrat genommen. Nimm es nur aus dem Warenlager, wenn du explizit aufgefordert wirst, das zu tun und das Warenlager-Symbol abgebildet ist.



- Ressourcen kommen in dein **Lager** (bis zu deinem Maximum).
- Kolonisten kommen in deinen **Wohnbereich** (wenn ein Feld verfügbar ist). Das Maximum deines Wohnbereichs ist 4, plus 2 je weiterer Unterkunft, die du gebaut hast. Alle Kolonisten, die aufgrund von Platzmangel nicht in den Wohnbereich gestellt werden können, kommen stattdessen neben dein Spielertableau.
- Alle **erhaltenen Kristalle** werden in das Feld unter deinem Depot gelegt; du kannst sie nicht in der Runde verwenden, in der du sie erhältst. Verschiebe diese Kristalle zu Beginn deines nächsten Zuges in dein Depot. Ist dort nicht genug Platz, lege die überschüssigen Kristalle in den allgemeinen Vorrat zurück.
- Immer wenn die du Kosten für etwas **zahlen** musst (Ressource oder Kristall), nimm diese von deinem Spielertableau und lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück.

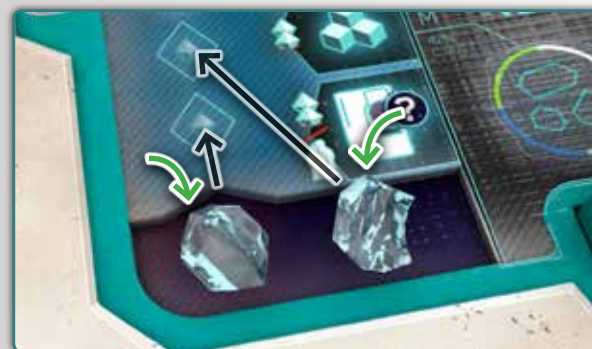
- Eine Gruppe verbundener Gebäude gleichen Typs wird als **Gebäudekomplex** bezeichnet. Die Anzahl der Gebäude im Komplex gibt seine Größe an. Ein einzelnes Gebäude, das nicht mit einem anderen Gebäude des gleichen Typs verbunden ist, ist kein Komplex.
- Etwas in **Spielerreihenfolge** zu tun heißt, dass ihr in der Reihenfolge der Spielermarker auf der Reihenfolgeleiste vorgeht, beginnend bei der 1 und zuletzt die 8.
- Ein **leeres Feld** ist ein Feld auf dem Spielplan, in dem nichts liegt.



Ein leeres Feld.

- **Auf keinem Feld** kann am Ende eines Spielerzugs **mehr als ein Teil** stehen. (Teile sind Bots, Rover, Kolonisten oder Gebäudefortschritt-Marker.)

KRISTALLE ERHALTEN



Erhaltene Kristalle kommen zunächst unter dein Depot und werden erst zu Beginn deines Zuges in dein Depot versetzt.

EIN GEWÄCHSHAUS-KOMPLEX



Hinweis: Der Generator ist kein Komplex, da er ein eigenständiges Gebäude ist.

SPIELVERLAUF

Jede Runde ist in zwei Phasen unterteilt:

KOLONISIERUNGSPHASE:

In Spielerreihenfolge macht jeder Spieler einen Zug, in dem er 1 Hauptaktion und optional 1 Sonderaktion durchführt.

SHUTTLEPHASE:

Das Shuttle reist entweder zwischen Orbit und Kolonie oder bewegt sich näher zum Reisen.

Spielerreihenfolge:

Im Bild unten ist die Spielerreihenfolge: **Lila**, **Grün**, **Gelb** und **Blau**.



KOLONISIERUNGSPHASE

In dieser Phase führen alle Spieler einen Spielzug aus. Die Reihenfolge, in der die Spieler Züge machen, wird durch die Reihenfolge der Spielermarker auf den Reihenfolgeleiste festgelegt, beginnend beim Feld ganz links auf der **Orbitseite** (1) und dann nach rechts fortschreitend bis zum Feld ganz rechts auf der **Kolonieseite** (8).

In deinem Zug musst du eine **Hauptaktion** durchführen. Zusätzlich kannst du eine **Sonderaktion**, entweder vor oder nach deiner Hauptaktion, durchführen. Sonderaktionen werden auf Seite 18 beschrieben.

Wenn du in deinem Zug etwas zu einer der **Missionskarten** beiträgst, erhältst du 1 oder 2 Kristalle, wie auf der Missionskarte angegeben. Siehe Seite 19 für weitere Details zu den Missionskarten.

Hast du deinen Zug gemacht, lege deinen **Spielermarker** hin, als Erinnerung daran, dass du deinen Zug gemacht hast. Dann ist der nächste Spieler am Zug.

AKTIONEN AUF DEM SPIELPLAN

Es gibt eine Anzahl verschiedener Hauptaktionen, die du auf dem Spielplan durchführen kannst. Steht dein Spielermarker auf der Orbitseite des Spielplans, stehen dir nur die Orbitalstation-Aktionen zur Verfügung.

Wenn dein Spielermarker dementsprechend auf der Kolonieseite des Spielplans steht, stehen dir nur die Kolonieaktionen zur Verfügung.

Einige Aktionen haben das Symbol **roter Kolonist** und/oder **petrolfarbener Kolonist** und/oder einen Kristall.



PETROLFARBENER KOLONIST:

Dieses Symbol findet man unten auf einigen Aktionssymbolen. Es zeigt an, dass einer oder mehrere deiner Kolonisten in deinen Arbeitsbereich gestellt werden können, um die Wirkung der Aktion zu verbessern. Wenn du reist, kommen alle Kolonisten in deinem Arbeitsbereich am Ende der Runde in deinen Wohnbereich zurück. Details finden sich in der Beschreibung der jeweiligen Aktionen.



KRISTALL:

Befindet sich dieses Symbol unten auf der Aktion heißt das, dass diese Aktion durch das Bezahlen von Kristallen verbessert werden kann. Details finden sich in der Beschreibung der jeweiligen Aktionen.

Beispiel: Petrolfarbener Kolonist

Blau wählt die Aktion **Nachschub** und entscheidet sich, 1 Wasser zu nehmen. Er verbessert dann die Aktion, indem er zwei seiner Kolonisten in seinen Arbeitsbereich schickt. Dadurch erhält er 1 zusätzliches Wasser und auch 1 Kristall.





ROTER KOLONIST:

Dieses Symbol findet sich oben auf einigen Aktionssymbolen und zeigt an, dass du einen deiner Kolonisten aus deinem Wohnbereich auf eines der Felder der Aktion stellen musst, um die Aktion durchzuführen.

Befinden sich momentan keine Kolonisten anderer Spieler auf den Aktionsfeldern dieser Aktion, gibt es keine zusätzlichen Kosten für das Durchführen. Ansonsten musst du für jeden anderen Spieler mit Kolonisten auf diesen Aktionsfeldern je 1 Kristall bezahlen, oder je einen Kolonisten aus deinem Wohnbereich in deinen Arbeitsbereich stellen. Die Anzahl an Kolonisten in einer Farbe ist egal, nur die Anzahl verschiedener Farben ist wichtig. Sind Kolonisten in zwei oder mehr Farben anwesend, kannst du beim Bezahlen Kolonisten und/oder Kristalle beliebig kombinieren.

2-Spieler-Spiel: Die zusätzlichen Kosten für das Durchführen der Aktion betragen 1 Kristall/ Kolonisten für jeden Kolonisten (deine und die des Mitspielers), der schon auf Aktionsfeldern steht.

Aktionen ohne dieses Symbol bedeuten, dass du die Aktion machen kannst, ohne einen Kolonisten hinzustellen. Sage einfach an, dass du die Aktion machst und führe sie dann durch.

Beispiele: Platzierungen



Lila ist dran und möchte die Aktion **Bauplan erwerben** durchführen. Zwei der Aktionsfelder sind momentan belegt (1 **Blau** und 1 **Gelb**), also muss **Lila** insgesamt 2 einer beliebigen Kombination aus Kristallen/ Kolonisten (die von seinem Wohnbereich in seinen Arbeitsbereich gestellt werden) zahlen. Er entscheidet sich, 1 Kristall zu zahlen und stellt 1 Kolonisten in seinen Arbeitsbereich. Er könnte alternativ 2 Kristalle zahlen oder 2 Kolonisten in seinen Arbeitsbereich stellen.

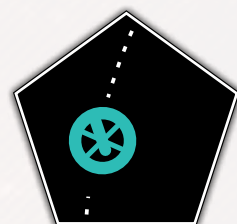
Sind alle Aktionsfelder belegt, bevor du die Aktion durchführst, entfernst du alle Kolonisten des Spielers mit den meisten Kolonisten auf diesen Aktionsfeldern (das können deine eigenen sein). Stelle die Kolonisten in den Arbeitsbereich des Besitzers zurück. Zahle dann alle Kosten, entsprechend der Anzahl verschiedener Farben anderer Spieler.



Blau ist am Zug und möchte die Aktion **Ein Gebäude Bauen** durchführen. Alle Aktionsfelder sind momentan belegt (1 **Blau**, 1 **Lila** und 1 **Gelb**). Da bei den meisten Kolonisten Gleichstand herrscht, kommen alle zurück in den Arbeitsbereich des jeweiligen Besitzers. Jetzt stehen keine Kolonisten auf der Aktion, also muss **Blau** für das Durchführen der Aktion nichts zahlen.



Grün ist am Zug und will die Aktion **Ein Gebäude aufwerten** durchführen. Alle Aktionsfelder sind momentan belegt (2 **Lila** und 1 **Grün**), also kommen **Lilas** Kolonisten (der Spieler mit den meisten) zurück in ihren Arbeitsbereich. Der einzig verbleibende Kolonist gehört **Grün**, also verursacht das Durchführen der Aktion keine zusätzlichen Kosten.



HAUPTAKTIONEN DER ORBITALSTATION



LANDUNGSKAPSEL:

Landungen mit Kapseln sind langsam, gefährlich, teuer und einsam, aber manchmal deine beste Option. Mache auf eigenes Risiko weiter!

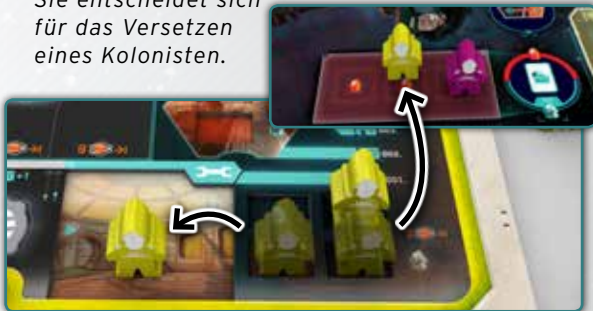
Diese Aktion ermöglicht es dir zur Kolonie zu reisen. Befolge die auf Seite 20 beschriebenen Schritte der Shuttlephase, aber lasse Schritt 1 (Ein Entdeckungsplättchen legen) weg. Nachdem du

ein Feld der Reihenfolgeleiste auf der Kolonieseite gewählt hast, lege deinen Spielermarker hin. So zeigst du an, dass du diese Runde bereits deinen Zug gemacht hast. Reist in dieser Runde das Shuttle

vom Mars zur Oberfläche, kannst du normal darin mitreisen. **Hinweis:** Diese Aktion wird dir anfangs komisch vorkommen. Der Nutzen dieser Aktion wird klar, sobald du ein paar Runden gespielt hast.

Beispiel: Einen Bauplan erwerben

Gelb will einen Bauplan. Weil **Lila** dort schon einen Kolonisten hat, kostet sie dies entweder 1 Kristall oder sie muss einen Kolonisten aus ihrem Wohnbereich in den Arbeitsbereich versetzen. Sie entscheidet sich für das Versetzen eines Kolonisten.



Sie nimmt den Bauplan Metallvorkommen aus der Auslage und legt einen ihrer Gebäudefortschritt-Marker darauf.



Sie erhält dann 1 Mineral, welches sie in ihr Lager legt. Weil die

Aktion verbessert werden kann, könnte sie sich entscheiden, ihren verbleibenden Kolonisten in den Arbeitsbereich zu schicken, um einen zusätzlichen Bauplan zu erhalten.

Beispiel: Neue Technologie lernen



Lila entscheidet, eine neue Technologie zu lernen. Er wählt die Technologie Wasser. Da sie in der mittleren Reihe des Techbereichs liegt, zahlt er 1 Batterie. Er entscheidet, sie in das untere Feld der Spalte 1 seines Labors zu legen und erhält den Bonus dieses Felds (einen Kristall erhalten).



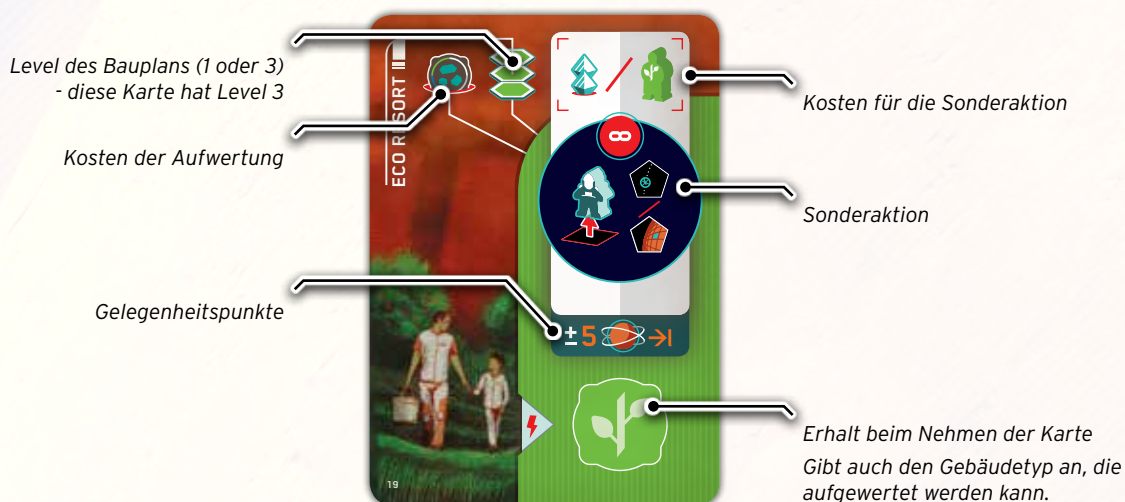
BAUPLAN ERWERBEN:

Die Erde schickt Baupläne, um die Gebäude aufzuwerten und sie effektiver zu machen. Mehr Baupläne werden verfügbar, wenn sich die Kolonie vergrößert und mehr Finanzierungsmittel zur Verfügung stehen.

Mit dieser Aktion kannst Du 1 der verfügbaren Bauplankarten aus der Auslage nehmen. Diese Baupläne sind für das Aufwerten von Gebäuden erforderlich (s. Seite 16), was neue Sonderaktionen ermöglicht. Lege die Karte offen neben dein Spielertableau und stelle einen deiner Gebäudefortschritt-Marker auf die Karte (hast Du allerdings keine Gebäudefortschritt-Marker mehr, kannst Du keinen Bauplan nehmen. Ziehe dann auch keine Ersatzkarte.) Nimm dir die unten rechts auf der Karte abgebildete Ressource oder den Kristall.

Hinweis: Solange der Gebäudefortschritt-Marker auf der Karte liegt, kann die abgebildete Aktion nicht durchgeführt werden. Der Marker wird entfernt, wenn du ein Gebäude mit dem Bauplan aufwertest.

Verbesserte Aktion: Für jeden Kolonisten, den du beim Durchführen deiner Aktion in deinen Arbeitsbereich stellst, kannst du einen zusätzlichen Bauplan nehmen. Dabei gelten die oben beschriebenen Regeln.



NEUE TECHNOLOGIE LERNEN:

Technologieplättchen ermöglichen es dir, bestimmte Aktionen durchzuführen oder zu verbessern. Je weiter entwickelt sie sind, desto effektiver werden sie. Am Spielende bringen Techplättchen auch Punkte.

Nimm 1 Techplättchen aus dem Techbereich und lege es auf eines der beiden Felder der am weitesten links liegenden Spalte in deinem Labor. Liegt bereits auf beiden Feldern ein Plättchen, kannst du die Aktion nicht durchführen.

Die Kosten für das Nehmen eines Plättchens hängen von seiner Position im Techbereich ab. Ein Plättchen aus einem der unteren Felder zu nehmen ist gratis. Ein Plättchen aus einem mittleren Feld zu nehmen kostet 1 Batterie. Ein Plättchen aus einem der drei oberen Felder zu nehmen kostet 1 Batterie und 1 Ressource deiner Wahl. Techplättchen werden nicht nachgefüllt, bis sich der Kolonielevel erhöht (s. Seite 16).

Hast du das Plättchen in dein Labor gelegt, erhältst du sofort den abgebildeten Bonus des Feldes, auf dem du das Plättchen platziert hast. Einige der Aktionen haben auch ein petrolfarbenes Kolonistensymbol, was bedeutet, dass diese Aktion durch Verwendung zusätzlicher Kolonisten wie üblich verbessert werden kann. Die Erklärung dieser Symbole befindet sich im Referenzhandbuch.

Verbesserte Aktion: Stellst du beim Durchführen der Aktion einen Kolonisten in deinen Arbeitsbereich, kannst du ein zweites Techplättchen nehmen. Auch dafür gelten die oben beschriebenen Regeln.

Hinweis: Jeder Spieler kann nur 1 Techplättchen jeden Typs haben.



FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG (F&E):

Alle Technologien werden in der Raumstation im Orbit des Mars entwickelt. Diese Technologien werden dann auf der Planetenoberfläche sinnvoll eingesetzt.

Diese Aktion ermöglicht dir die Entwicklung von Techplättchen auf deinem Spielertableau, indem du sie nach rechts verschiebst. Du kannst entweder ein Techplättchen zweimal oder 2 Techplättchen je einmal entwickeln. Entwickelst du 1 Plättchen zweimal, handele beide Bewegungen einzeln ab.

Verschiebe das Techplättchen auf ein angrenzendes leeres Feld rechts von seiner aktuellen Position und zahle die über der Spalte angegebenen Kosten, in die das Plättchen verschoben wird, um das Plättchen so zu entwickeln.

Verschiebst du ein Techplättchen auf ein Feld mit einer Abbildung, erhältst du sofort den abgebildeten Bonus (siehe Referenzhandbuch).

Hinweis: Erhältst du für eine Entwicklung Ressourcen, kannst du diese Ressourcen nutzen, um die andere Entwicklung zu bezahlen.

Hinweis: Die Zahl über jeder Spalte ist der Technologielevel jedes Plättchens in dieser Spalte. Am Ende des Spiels ist jedes deiner Techplättchen so viele GP wert, wie unterhalb der Spalte angegeben.

Verbesserte Aktion: Entwickle für jeden Kolonisten, den du beim Durchführen dieser Aktion in deinen Arbeitsbereich versetzt, ein Techplättchen in deinem Labor einmal. Du kannst auf diese Art das gleiche Plättchen mehrfach entwickeln und du kannst ein Plättchen auch dann entwickeln, wenn du es in der Hauptaktion nicht entwickelt hast.

Beispiel: Entwickeln einer Technologie

Grün wählt diese Aktion und stellt einen Kolonisten auf das Aktionsfeld. Da auf den Aktionsfeldern dort keine weiteren Kolonisten stehen, verursacht das Durchführen dieser Aktion Zusatzkosten. Für ihre ersten zwei Entwicklungen entwickelt sie zunächst ihr Wasser-Techplättchen auf Level 3 (kostet 1 Sauerstoff), zieht es auf das Feld mit dem abgebildeten Mineral und erhält 1 Mineral.

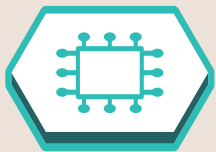


Sie würde sie gerne weiter entwickeln, aber die beiden angrenzenden Felder sind momentan belegt. Also entwickelt sie ihr Generator-Techplättchen auf Level 5 durch das Bezahlen 1 Minerals, das sie gerade erhalten hat (anstatt Sauerstoff) und 1 Pflanze. Sie verschiebt ihr Plättchen auf das Feld mit dem Bauplan-Bild und erhält sofort den Bonus des Feldes (1 oder mehr Baupläne erwerben). Abschließend könnte sie sich entscheiden, einen zusätzlichen Kolonisten in ihren Arbeitsbereich zu schicken, um eine weitere Entwicklung durchzuführen zu, solange sie die dafür nötigen Ressourcen hat.

Beispiel: Nachschub

Grün wählt die Nachschub-Aktion, wodurch sie 1 Ressource oder 1 Kristall nehmen kann.

Aber sie verbessert die Aktion, indem sie zwei Kolonisten in ihren Arbeitsbereich schickt, damit sie so 2 zusätzliche Dinge vom Warenlager nehmen kann. Sie entscheidet sich, 2 Kristalle und 1 Wasser zu nehmen. Beachte, dass ihre aktuelle max. Lagerkapazität für Ressourcen 2 ist, da sie nur 1 Unterkunft auf dem Spielplan hat.



TECHPLÄTTCHEN NUTZEN:

Einige Male im Spiel kann ein Bonus/eine Aktion effektiver gemacht werden, wenn ein Spieler das entsprechende

Techplättchen (mit dem passenden Symbol) besitzt (z.B. beim Durchführen einer bestimmten Aktion oder Erhalten eines Bonus). Je höher das Level des Techplättchens, desto größer ist sein Effekt.

Du kannst ein beliebiges Techplättchen nutzen, entweder dein eigenes **oder das eines Mitspielers.**

Benutzt du das Techplättchen eines anderen Spielers, erhält dieser Spieler 1 Sauerstoff aus dem allgemeinen Vorrat und legt diesen oben auf sein Spielertableau.

Am Ende deines Zuges hat dieser Spieler die Möglichkeit, das benutzte Techplättchen - gratis - sofort zu entwickeln (inklusive dem Erhalten des Bonus eines Feldes, auf welches das Plättchen verschoben wird). Macht er das, kommt der gerade erhaltene Sauerstoff in den allgemeinen Vorrat zurück. Kann oder will er das Techplättchen nicht entwickeln, behält er den Sauerstoff.



NACHSCHUB:

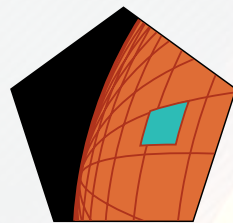
Die Ressourcen von der Erde sind knapp und im Warenlager ist der Platz begrenzt. Mehr Ressourcen werden ankommen, wenn die Kolonie wächst.

Diese Aktion ermöglicht es dir, 1 Ressource oder 1 Kristall aus dem Warenlager zu nehmen und in dein Lager/Depot zu legen.

Verbesserte Aktion: Für jeden Kolonisten, den du in dieser Aktion in deinen Arbeitsbereich stellst, nimmst du 1 zusätzliche Kristall/Ressource aus dem Warenlager.

Erinnerung: Die Lagerkapazität von Kristallen (die Anzahl der freien Felder in deinem Depot) und von Ressourcen (entsprechend der Anzahl deiner Unterkünfte plus eins) ist begrenzt.

Hinweis: Es ist dir nicht möglich, etwas aus dem Warenlager zu nehmen, wenn du nicht genug Platz hast, um es zu lagern.



HAUPTAKTIONEN DER KOLONIE



KONTROLLZENTRUM:

Der erste unbemannte Rover, der erfolgreich auf dem Mars landete, war im Juli 1997 der Soujourner. Später, im Juli 2004, landeten die Rover Spirit und Opportunity auf dem Mars. Curiosity landete 2012 auf dem Mars und ist immer noch funktionstüchtig. Den Rovern verdanken wir die meisten Informationen und Daten, die wir über die Planetenoberfläche gesammelt haben.

Diese Aktion ermöglicht es dir, deinen Rover zu bewegen. Du hast 2 Bewegungspunkte zum Bewegen deiner Bots und 2 Bewegungspunkte zum Bewegen deines Rovers. Du kannst das in beliebiger Reihenfolge machen. Du könntest einen Bot 1 Feld bewegen, dann deinen Rover, dann den anderen Bot (oder auch den gleichen).

Für jeden Bewegungspunkt kannst du deinen Bot/Rover in ein benachbartes Feld bewegen.

Jeder Kristall, den du vor dem Durchführen dieser Aktion in deinem Depot hast, kann ausgegeben werden, um 1 zusätzlichen Bewegungspunkt für deine Bots oder deinen Rover zu erhalten.

Hinweis: Bots und Rover können ein Feld durchqueren, auf dem sich ein Fortschrittliches Gebäude, ein Kolonist oder ein anderer Bot oder Rover befinden, aber ihre Bewegung nicht in einem solchen Feld beenden.



BOTS: Bots sind Aufräumer und Bauarbeiter. Beendet ein Bot seine Bewegung auf einem Feld mit einem Entdeckungs- oder Forschungsplättchen, wird es zerstört und kommt aus dem Spiel. Beendet ein Bot seine Bewegung auf einem Feld mit einem Kristall, kommt der Kristall zurück in den allgemeinen Vorrat.

Das Feld, auf dem der Bot steht und alle angrenzenden Felder werden als Baubereich dieses Bots bezeichnet. Das ist wichtig für das Bauen und Aufwerten von Gebäuden (s. Seiten 13 und 16).



ROVER: Rover bewegen sich über den Spielplan und sammeln Kristalle, indem sie darüberziehen oder auf einem Feld mit Kristall anhalten bzw. Entdeckungs- und Forschungsplättchen, nur wenn sie darauf anhalten.

Zu Spielbeginn befindet sich der Rover auf der Startmine im Zentrum des Spielplans, auch wenn der Spielstein, der ihn darstellt, noch neben deinem Spielertableau steht. Bewegst du deinen Rover zum ersten Mal im Spiel, stellst du deinen Rover zuerst auf die Startmine und zählst dann von dort aus die Hexfelder.

Du kannst auch ein Rover-Techplättchen benutzen, um zusätzliche Bewegungspunkte in Höhe des Levels des Techplättchens zu erhalten.

Du kannst sämtliche Kristalle, die du überquerst oder auf denen du landest, einsammeln. Nimm sie vom Spielplan und lege sie in das Feld unter deinem Depot, so als wenn du sie gerade erhalten hättest (du kannst sie in dieser Runde nicht ausgeben). Sie kommen am Ende deines Zuges in dein Depot.

Hast du alle deine Bewegungen durchgeführt und befindet sich dein Rover auf einem Feld mit einem Entdeckungs- oder Forschungsplättchen, kannst du das Plättchen vom Spielplan nehmen, um den Bonus zu erhalten, so lange du die folgenden Voraussetzungen erfüllst:

- Du darfst nicht bereits ein Forschungsplättchen mit der gleichen Farbe und mit dem gleichen Buchstaben besitzen.
- Du musst sämtliche Kosten bezahlen, die mit dem Bonus verbunden sind.
- Du musst in der Lage sein, zumindest einen Teil des Bonus' nutzen zu können. Kannst du das nicht, kann dein Rover seine Bewegung nicht auf diesem Feld beenden.

Erhältst du ein Plättchen, setze es sofort ein, indem du die entsprechenden Kosten bezahlst und lege es in deine Auslage (Entdeckungsplättchen werden verdeckt hingelegt). Entdeckungs- und Forschungsplättchen können benötigt werden, um eine deiner Missionskarten zu erfüllen.

Das Referenzhandbuch enthält eine detaillierte Übersicht über alle Entdeckungs- und Forschungsplättchen.

ROVERTECHNOLOGIE NUTZEN



Bewegst du deinen Rover, kannst du seine Reichweite vergrößern, indem du das entsprechende Techplättchen nutzt (alle Regeln für das Nutzen von Techplättchen s. Seite 11).

Beispiel:



Nutzt du dein Rover-Techplättchen mit Level 3, erhältst du 3 Bewegungspunkte, also 5 insgesamt.



Lila bewegt seinen Rover 5 Felder. Unterwegs sammelt er einen Kristall ein und erhält zum Schluss das Entdeckungsplättchen.



EIN GEBÄUDE BAUEN:

Das Bauen wichtiger Gebäude ist absolut bedeutsam für die Entwicklung der Kolonie, die Ankunft neuer Schiffe auf dem Planeten und dem Empfang neuer Kolonisten. Das Produktionsniveau von Energie, Wasser, Nahrung und Sauerstoff muss erhöht werden, um die notwendigen Bedingungen für die Selbstversorgung der Einwohner auf dem Mars zu schaffen. Firmen, die zu diesen Verbesserungen beitragen, werden mit Ressourcen und Anerkennung belohnt.

Diese Aktion ermöglicht es dir, dem Mars ein neues Gebäude hinzuzufügen. So kannst du ein Gebäude platzieren:

- Entweder angrenzend zu einem vorhandenen Gebäude gleichen Typs, um einen Komplex zu bilden oder auszubauen. Das erfordert das Nutzen eines Techplättchens.
- Oder genau 2 Hexfelder entfernt von einem vorhandenen Gebäude gleichen Typs, ohne dass es angrenzend zu einem vorhandenen Gebäude gleichen Typs liegt.

Hinweis: Deine Unterkünfte und die deiner Mitspieler werden als Gebäude unterschiedlichen Typs betrachtet.

Führe folgende Schritte durch:

- Wähle aus, welches Gebäude du bauen willst. Entweder eins der Plättchen neben dem Spielplan (Mine, Generator, Wasserextraktor, Gewächshaus, Sauerstoffkondensator) oder die Unterkunft auf der untersten Position deines Spielertableaus.
- Zahle die auf der Bauübersicht angegebenen Kosten. Die Kosten einer Mine sind weiter unten aufgeführt. Für Unterkünfte sind die Kosten 1 Sauerstoff (steht auf den Rückseiten der Unterkunftsplättchen).
- Lege das neue Plättchen (mit der gleichen Ausrichtung wie bereits gelegte Plättchen) auf ein Feld, in dem sich noch kein Gebäude befindet und das sich im Baubereich eines deiner Bots befindet (im Feld des Bots oder einem an den Bot angrenzenden).
 - Legst du das Gebäude angrenzend an ein oder mehrere Gebäude des gleichen Typs (und bildest oder vergrößerst einen Komplex), musst du ein Techplättchen des entsprechenden Typs und dem entsprechenden Level benutzen (s. Seite 14).
 - Legst du das Plättchen genau 2 Felder weit weg von einem Gebäude gleichen Typs, wird kein Techplättchen benötigt. Dies ist keine Bildung eines Komplexes.
- Sind auf dem von dir gelegtem Gebäudeplättchen Pfeile abgebildet, lege 1 Kristall aus dem allgemeinen Vorrat in jedes angrenzende, leere Feld, auf das die Pfeile zeigen. Decke dann das Plättchen auf. Stelle sicher, dass die richtige Ausrichtung erhalten bleibt.
- Erhalte so viele dem Gebäude entsprechende Ressourcen, wie der neuen Größe des Komplexes entspricht (d.h. der Anzahl zusammenhängender Felder mit Plättchen die dem entsprechen, das du gerade gelegt hast). Hast du das Gebäude nicht benachbart zu einem Gebäude gelegt, erhältst du stattdessen 1 Ressource.

Hast du eine Unterkunft gebaut, erhältst du Kristalle anstatt Ressourcen.

Die folgenden Regeln gelten beim Bauen außerdem:

- Wenn du im Spiel zum ersten Mal einen Komplex bildest oder vergrößerst, versetze den Fortschrittswürfel für das entsprechende Gebäude unten von deinem Spielertableau auf das zu deiner Farbe passende Feld unterhalb des entsprechenden Gebäudes im Forschungsbereich.



Hinweis: Du versetzt nur einen Fortschrittswürfel, wenn du einen Komplex bildest oder vergrößerst (2 oder mehr verbundene Gebäude gleichen Typs). Baust ein alleinstehendes Gebäude, das nicht mit einem Gebäude gleichen Typs verbunden ist, **darfst du keinen** Fortschrittswürfel versetzen.

Hinweis: Baust du einen Unterkunfts-Komplex, **darfst du keinen** Würfel versetzen.

FORTSCHRITTSBEREICH:

Unten rechts auf dem Spielplan ist der Fortschrittsbereich. Bei der ersten und zweiten Erhöhung des Kolonielevels und bei Spielende bringen hier platzierte Würfel Punkte (s. Randbemerkung auf S. 16).



- Hast du 1 Mine gebaut, musst du 1 Kolonist aus deinem Wohnbereich auf die Mine stellen. Hast du keine Kolonisten in deinem Wohnbereich, kannst du keine Mine bauen. Dieser Kolonist ist von nun an ein Minenarbeiter und produziert Mineralien, wenn du in den Orbit reist (s. Seite 20).
- Hast du ein LSS-Gebäude gebaut, ziehe den zum Gebäudetyp passenden Marker auf der LSS-Leiste ein Feld weiter nach oben, falls möglich. Dafür kann es LSS-Belohnungen geben (s. Seite 15).

LSS-GEBÄUDE:

LSS-Gebäude sind entscheidend für die Kolonie. Sie sind im LSS-Bereich des Spielplans abgebildet. Es gibt 4 Typen von LSS-Gebäuden:



Generator



Wasserextraktor



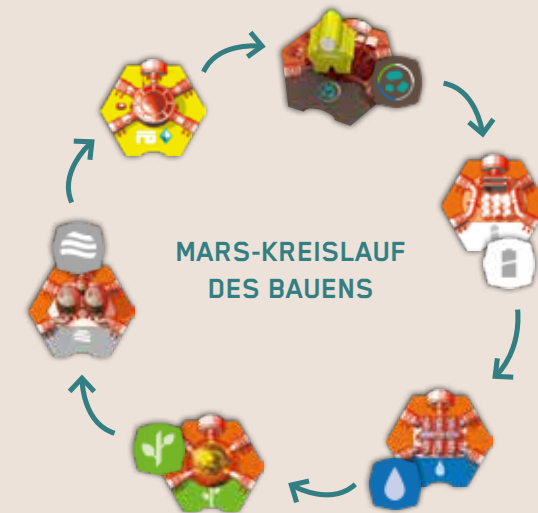
Gewächshaus



Sauerstoffkondensator

VERDRÄNGUNGSREGEL:

- Baust du auf einem Kristall ein Gebäude oder wertest eins darauf auf, lege den Kristall in den allgemeinen Vorrat zurück.
- Baust du auf einem Entdeckungs- oder Forschungsplättchen ein Gebäude oder wertest eins darauf auf, lege es in den allgemeinen Vorrat zurück.
- Baust du auf einem Bot oder einem Rover ein Gebäude oder wertest eins darauf auf, muss der Besitzer dieser Spielfigur sie von ihrer aktuellen Position zum nächsten verfügbaren Feld versetzen (entweder ein leeres Feld oder ein Gebäude mit keinem Teil darauf).



Unterkünfte für Kolonien zu bauen erfordert Sauerstoff, Sauerstoff zu generieren erfordert Pflanzen, Pflanzen zu züchten erfordert Wasser, Wasser aus Eis zu gewinnen erfordert Energie, Energie zu erzeugen erfordert das Abbauen von Mineralien und das Abbauen von Mineralien erfordert Kolonisten.

Beispiel: Ein Gebäude bauen



Lila möchte einen Sauerstoffkondensator bauen. Das kostet 1 Pflanze, die an den Vorrat bezahlt wird.



Die vier möglichen Standorte für das Gebäude sind oben abgebildet.

- 1 Gehört das Sauerstoff-Techplättchen einem Spieler, kann **Lila** die Tech nutzen, um in einem der Hexfelder einen Sauerstoffkondensator-Komplex zu bilden (einen Komplex der Größe 2).
- 2 Gehört das Sauerstoff-Techplättchen keinem Spieler oder **Lila** entscheidet, es nicht zu nutzen, kann **Lila** einen neuen, alleinstehenden Sauerstoffkondensator bauen.



Für das übrige Beispiel gehen wir davon aus, dass **Lila** das Sauerstoff-Techplättchen hat, um einen Komplex bilden zu können.



Lila entscheidet, den neuen Sauerstoffkondensator neben einen bestehenden zu bauen und bildet so einen Komplex.



Kristalle werden in alle leeren Felder gelegt, auf die ein Pfeil auf der Rückseite des neuen Gebäudes zeigt. Dann wird das Plättchen aufgedeckt.

Lila erhält 2 Sauerstoff (weil es sich um einen 2er-Sauerstoffkondensator-Komplex handelt). Allerdings hat er nur eine Lagerkapazität für 1 weiteres, also kommt 1 in den Vorrat zurück.



Weil dies das erste Mal im Spiel ist, dass **Lila** einen Sauerstoffkondensator-Komplex gebildet oder vergrößert hat, darf er einen seiner Fortschrittswürfel von seinem Spielertableau in den Fortschrittsbereich legen.



Der Sauerstoffmarker im LSS wird nach oben gezogen um anzuzeigen, dass jetzt 2 Sauerstoffkondensatoren auf dem Mars stehen. Dies löst die Wertung des LSS aus, wie auf der nächsten Seite beschrieben.

TECHNOLOGIE ZUM BAUEN NUTZEN:

Baust du ein Gebäude, so dass ein Komplex gebildet oder vergrößert wird (d.h. du legst ein Gebäude neben ein Gebäude gleichen Typs), musst du ein entsprechendes Techplättchen verwenden. Um z.B. ein Gewächshaus angrenzend an ein anderes Gewächshaus zu legen, musst du ein Gewächshaus Techplättchen nutzen.

Der Level des Techplättchens muss gleich oder höher der Gesamtanzahl an Gebäuden sein, mit denen du das neue Gebäude verbindest. Verbindest du das neue Gebäude mit einem vorhandenen Gebäudekomplex, zählt jedes Gebäude in diesem Komplex als 1 Gebäude, auch wenn dieses Gebäude nicht direkt mit dem neuen Gebäude verbunden ist. Siehe Seite 11 mit den kompletten Regeln für die Benutzung von Techplättchen.

Beispiele:

Einen Wasserextraktor angrenzend an einen anderen Wasserextraktor zu bauen erfordert die Nutzung eines Wasser-Techplättchens mit mindestens dem Level 1, weil du mit 1 anderen Wasserextraktor verbindest.



Einen Wasserextraktor zwischen einen einzelnen Wasserextraktor und einen Komplex aus 2 Wasserextraktoren zu bauen erfordert die Nutzung eines Wasser-Techplättchens mit mindestens dem Level 3, weil du mit 3 anderen Wasserextraktoren verbindest.



Einen Wasserextraktor angrenzend an mindestens ein Plättchen eines Komplexes von Wasserextraktoren der Größe 3 zu bauen erfordert die Nutzung eines Wasser-Techplättchens mit mindestens dem Level 3, weil du (direkt und indirekt) mit 3 Wasserextraktoren verbindest.





MINEN:

Ressourcen abzubauen wird eins der lukrativsten Geschäfte auf dem Mars sein. Privatunternehmen werden um die Schürfrechte in den profitabelsten Regionen des Planeten konkurrieren.

Minen funktionieren auf verschiedene Arten. Sie sind nicht Teil des LSS und die Mineralien, die sie produzieren, können nicht vom Warenlager erworben werden. Minen werden genau so wie andere Gebäude gebaut, aber anstatt für das Legen des Plättchens Ressourcen zu bezahlen, musst du 1 Kolonisten von deinem Wohnbereich auf die Mine legen, nachdem sie gelegt wurde. Hast du keinen Kolonisten in deinem Wohnbereich, kannst du die Mine nicht bauen.

Zusätzlich zu den Mineralien, die du für das Legen der Mine erhältst, produzieren deine Kolonisten auch 1 Mineral jedes Mal wenn du in den Orbit reist (s. Seite 20).

Das Bilden oder Vergrößern eines Minen-Komplexes ermöglicht es dir, deinen Würfel wie üblich in den Fortschrittsbereich zu legen.

Auch wenn ein Kolonist in einer Mine arbeitet, gehört die Mine nicht einem bestimmten Spieler. Deshalb kann jeder Spieler eine Mine mit dem Kolonisten eines anderen Spielers darauf aufwerten (s. Seite 16).

Beispiel: Eine Mine bauen



Gelb will eine neue Mine bauen. Das Minen-Techplättchen ist momentan nicht im Spiel, also kann sie keinen Minenkomplex bilden.



Stattdessen baut sie eine alleinstehende Mine.



Um das zu machen, stellst sie einen ihrer Kolonisten von ihrem Wohnbereich auf die Mine. Der Bot wird in ein nahegelegenes Feld verdrängt.



Sie erhält 1 Mineral.

LEBENSERHALTUNGSSYSTEM (LSS)



Die Reihe, in der der Kolonielevelmarker liegt, zeigt den aktuellen Bedarf der Kolonie an. Bei Spielbeginn ist jeweils ein Gebäude jeden Typs auf dem Spielplan und die Kolonie erwartet von jedem zwei. Spieler die helfen, diesen Bedarf zu decken (indem sie das entsprechende Gebäudeplättchen legen), erhalten einen Bonus. Allerdings bringt es dir keinen Bonus, den Marker weiter vor den Kolonielevelmarker vorzurücken, weil die Kolonie diesen Typ von Gebäude gerade nicht braucht.

Das LSS repräsentiert die wichtigsten Gebäude, die das Überleben auf dem Mars sichern und ermöglichen, dass mehr Kolonisten eintreffen. Es zeigt auch den aktuellen Kolonielevel an, welcher der Reihe entspricht, die sich aktuell unterhalb des Kolonielevelmarkers befindet. Bei Spielbeginn liegt der Marker in der zweiten Reihe, also ist der Kolonielevel 1.

Jede Spalte stellt ein Untersystem des LSS dar und zeigt, wie viele Gebäude eines bestimmten Typs auf dem Spielplan gebaut wurden. Jedes Mal wenn ein Gebäudeplättchen auf den Spielplan gelegt wird, ziehst du den Marker 1 Feld in seiner Spalte nach oben, außer wenn er ganz oben in der Spalte liegt.

Das erste Mal, wenn ein LSS-Gebäude eines Typs gebaut wird (d.h. der Marker von der untersten Reihe in die Reihe darüber gezogen wird), erhält der Spieler, der das Gebäude gebaut hat, 2 GP.

Befand sich der Marker, bevor er bewegt wurde, unter der Reihe mit dem Kolonielevelmarker, erhält der

Spieler, der den Marker versetzt, zwei zusätzliche Boni:

- GP entsprechend des LSS-Belohnungsplättchens ganz oben in der Spalte mit dem Marker. (Entferne nicht das LSS-Plättchen.)
- Einen der oben links im LSS abgebildeten Boni.



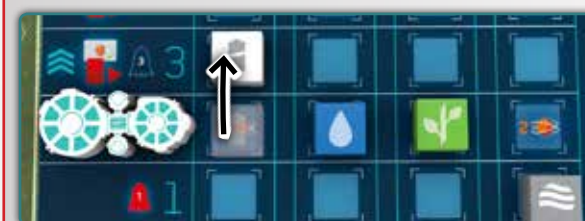
Die LSS-Belohnungsplättchen und alle anderen Boni werden im Referenzhandbuch erklärt.

Das aktuelle Kolonielevel bestimmt außerdem, wie häufig das Shuttle reist. Dies wird auf der nächsten Seite detailliert erklärt.

Beispiele: LSS-Belohnungen



Du baust einen Generator. Erhalte LSS-Belohnungen, weil sich der Marker vor dem Bauen unterhalb des Kolonielevelmarkes befand.



Du baust noch einen Generator. Erhalte keine LSS-Belohnungen, weil sich der Marker nicht unterhalb des Kolonielevelmarkes befand.

Beispiel: Koloniellevel-Erhöhung



Ein Gewächshaus wird gebaut. Jetzt sind von jedem LSS-Gebäude zwei auf dem Mars. Der Koloniellevel erhöht sich auf Level 2!

Beispiel: Fortschrittsbereich werten



Lila hat 3 Fortschrittswürfel und erhält 4.
Gelb hat 1 Fortschrittswürfel und erhält 1.
Grün hat 1 Fortschrittswürfel und erhält 1.
Blau hat keine Fortschrittswürfel und erhält 0.

Beispiel: Ein Gebäude aufwerten

Grün wertet den Wasserextraktor mit dem Privatschiff-Bauplan auf. Das kostet 1 Mineral.



Grün stellt den Gebäudefortschritt-Marker vom Spielplan auf das Gebäude.

KOLONIESTATUS ANPASSEN

Immer wenn alle Marker in eine Reihe mit dem Koloniellevelmarker (oder höher) gezogen wurden, wird der Koloniestatus am Ende deines Zuges angepasst.

Führe folgende Schritte durch:

1. Ziehe den Koloniellevelmarker eine Reihe nach oben.
2. Neue Bauplankarten werden in die Auslage gelegt.
 - Hat die Kolonie Level 2 erreicht, entferne alle verbleibenden Baupläne aus der Auslage (lege sie zurück in die Schachtel) und lege die 12 obersten Bauplankarten vom Stapel in die Auslage (die übrigen 6 Level 1-Karten und 6 Level 3-Karten).
 - Hat die Kolonie Level 3 erreicht, entferne alle verbleibenden Level 1-Baupläne aus der Auslage (lege sie zurück in die Schachtel) und lege die 6 verbleibenden Level 3-Karten vom Stapel in die Auslage.
3. Fülle sämtliche leeren Felder des Techbereichs mit neuen Techplättchen vom Stapel auf (fülle die Felder von unten nach oben auf).

Hinweis: Lasse diesen Schritt im 2-Spieler-Spiel weg.



EIN GEBÄUDE AUFWERTEN:

Der einzige Weg, eine autarke Kolonie auf dem Mars aufzubauen, ist das Aufwerten von Basisgebäuden zu Fortschrittlichen Gebäuden, die die neueste terrestrische und marsianische Technologie nutzen.

Diese Aktion ermöglicht es dir einen vorher genommenen Bauplan zu nutzen, um eines der Gebäude auf dem Spielplan zu einem Fortschrittlichen Gebäude aufzuwerten.

- Jedes Gebäude kann nur einmal aufgewertet werden.
- Jeder Bauplan kann nur einmal genutzt werden.

Fortschrittliche Gebäude produzieren Ressourcen, wenn du in den Orbit reist und bringen auch eine spezielle Aktion, die als Sonderaktionen genutzt werden kann (s. Seite 18).

Das Symbol oben links auf dem Bauplan zeigt den Typ und die Minimalgröße des Gebäudes an, das aufgewertet werden kann.

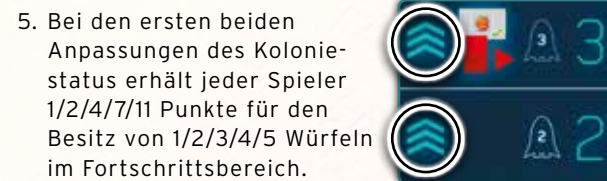
Ein Level-1 Bauplan kann genutzt werden, um jedes der entsprechenden Gebäude aufzuwerten.

Ein Level-3 Bauplan kann genutzt werden, um ein entsprechendes Gebäude aufzuwerten, wenn es Teil eines Komplexes mit der Größe 3 oder größer ist.

Um ein Gebäude aufzuwerten, muss es sich im Baubereich einer deiner Bots befinden. Rüstest du eine Unterkunft auf, kannst du nur eine deiner Unterkünfte aufwerten, nicht die eines anderen Spielers.

4. Fülle das Warenlager mit Kristallen und Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat auf, bis jeweils 3 ausliegen.

Hinweis: Im 2-Spieler-Spiel füllst du nur je 2 wieder auf.



6. Ist der Koloniellevel nun 3 oder höher, verschiebe den Verbleibende-Missionen-Marker ein Feld nach rechts (s. Seite 19). Falls der Verbleibende-Missionen-Marker bereits auf Feld 1 war, wird nun das Spielende eingeleitet.

Führe die folgenden Schritte durch, um aufzuwerten:

1. Wähle einen Bauplan und ein passendes Gebäude.
2. Zahle 1 Mineral in den allgemeinen Vorrat.
3. Nimm den Gebäudefortschritt-Marker vom Bauplan und lege ihn auf das Gebäudeplättchen, das du aufwertest.
 - Ist ein Rover oder ein Bot auf dem Plättchen, befolge die Verdrängungsregeln auf Seite 13.
 - Ist ein Kolonist auf dem Plättchen, stelle den Kolonisten zurück in den Wohnbereich des Besitzers. Ist dort kein Platz für ihn, lege ihn zurück in den Vorrat des Spielers.

Benutzt du ein entwickeltes Techplättchen (deines oder das eines anderen Spielers) beim Durchführen dieser Aktion, kannst du diesen Prozess entsprechend der Höhe des Levels des benutzten Techplättchens wiederholen. D.h. wenn du eine Level 2-Technologie nutzt, kannst du bis zu 3 Aufwertungen durchführen.





EIN SCHIFF EMPFANGEN:

Sobald vernünftige Bedingungen auf dem Planeten geschaffen wurden, kommen neue Schiffe mit der nächsten Generation Kolonisten und Maschinen an, die bei der Erweiterung der Kolonie helfen sollen.

Diese Aktion ermöglicht es dir, 1 deiner Privatschiffe von deinem Depot in deinen Hangar zu versetzen. Die Kosten dafür betragen 1 Wasser und 1 Pflanze (ein Hinweis darauf findet sich unter deinen Schiffen im Depot).

Führst du die Aktion durch, erhältst du:

- entweder 1 Kolonisten und 1 Bot
- oder 2 Kolonisten.

Stelle die neuen Kolonisten auf leere Felder in deinem Wohnbereich, falls möglich.

Stelle einen neuen Bot auf eine deiner Unterkünfte, die gerade leer ist. Ist keine deiner Unterkünfte leer, stelle den Bot auf das nächste verfügbare freie Feld

neben einer deiner Unterkünfte.

Verbesserte Aktion: Versetze für jeden Kolonisten, den du beim Durchführen dieser Aktion in deinen Arbeitsbereich stellst, 1 weiteres Schiff. Du musst 1 Wasser oder 1 Pflanze für jedes Schiff bezahlen und erhältst die Boni, wie üblich.

Hinweis: Du kannst diese Aktion nicht mit Kolonisten verbessern, die du gerade im Zug erhalten hast.

Die **maximale Anzahl** an Schiffen, die du aus deinem Depot entfernen kannst, entspricht immer dem aktuellen Koloniellevel.

Schiffe in deinem Hangar sind am Spielende Punkte wert, aber du kannst eins während der Shuttlephase abgeben, um zu reisen (s. Seiten 19 und 20).

Beispiel: Ein Schiff empfangen



Der Koloniellevel ist momentan 3. Du hast bereits 2 Schiffe empfangen, von denen du eines zum Reisen abgeworfen hast. Es verbleibt noch 1 in deinem Hangar. Wählst du diese Aktion erneut, kannst du nur 1 neues Schiff empfangen. Du kannst die Aktion nicht verbessern, da du bereits 2 Schiffe aus deinem Depot genommen hast und das Limit momentan 3 ist.



EINEN WISSENSCHAFTLER ODER ERDENVERTRAG NEHMEN:

Es ist falsch zu versuchen eine autarke Kolonie auf einem abgelegenen Planeten ohne Wissenschaftler zu errichten. Das Wissen über und das Studium des Unbekannten liegen in ihrer Hand. Tatsächlich sind sie die Pioniere aller Expeditionen auf der Erde oder einem Planeten.

Zu Spielbeginn stehen nur die 6 Wissenschaftler in der Auslage zur Verfügung. Wenn sie genommen werden, werden sie durch Vertragskarten ersetzt.

Diese Aktion hat nur ein Feld pro Spieler. Du kannst diese Aktion nicht wählen, wenn dort bereits ein Kolonist von dir steht. Du zahlst immer noch alle zusätzlichen Kosten um diese Aktion durchzuführen, abhängig von der Anzahl verschiedener Farben anderer Spieler mit einem Kolonisten auf den Aktionsfeldern.



Hinweis: Anders als bei anderen Aktionen werden diese Aktionsfelder nicht geleert, wenn sie voll sind. Du musst deine Kolonisten mit anderen Mitteln zurückholen (z.B. wenn du reist - s. Seite 20).

1. Wähle eine Karte aus der Auslage und zahle die auf der Auslage angegebenen Kosten. (Die Kosten für den Geologen lauten, dass du 2 Kolonisten von deinem Wohnbereich in deinen Arbeitsbereich versetzen musst.)
2. Nimm die Karte und lege sie offen vor dir ab. Hast du einen Wissenschaftler genommen, nimm auch den Wissenschaftlermarker auf der Karte.
3. Fülle am Ende deines Zuges das Feld in der Auslage mit einer **Vertragskarte deiner Wahl** auf. Du kannst sie frei anschauen und eine auswählen, die du willst. Lege den Vertrag auf die untere Hälfte des Feldes (die alten Kosten für den Wissenschaftler werden abgedeckt und der Kristall bleibt sichtbar).



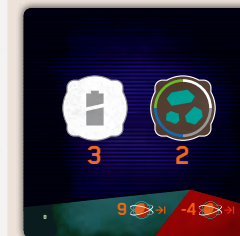
Wissenschaftler werden auf der nächsten Seite erklärt.

ERDENVERTRÄGE

Kosten für das Nehmen: 1 Kristall.

Wenn du am Spielende einen Vertrag erfüllst, erhältst du die auf ihm abgebildeten GP. Erfüllst du ihn nicht, verlierst du stattdessen die abgebildeten GP.

Es gibt 2 Arten von Verträgen:



Lieferverträge:

Hast du einen dieser Verträge genommen, kannst du im Spiel jederzeit Kristalle und Ressourcen von deinem Spielertableau auf den Vertrag legen

Alles was du zum Erfüllen des Vertrages bekommst, kannst du direkt auf die Karte legen, unabhängig von deinem Spielertableau. Um diesen Vertrag zu erfüllen, müssen bei Spielende alle angezeigten Kristalle und Ressourcen auf der Karte liegen. Mineralien können beim Erfüllen eines Vertrages nicht anstelle einer anderen Ressource verwendet werden.



Aufwertungsverträge:

Um diese Vertragsart zu erfüllen, musst du bei Spielende einen Gebäudefortschritt-Marker auf einem Gebäude mit dem abgebildeten Typ haben, das Teil eines Komplexes mit der Mindestgröße 4 ist.

MARSKRISTALLE (MARSINUM):

Zu Spielbeginn hast du in deinem Depot Platz, um 3 Kristalle zu lagern. Das kann durch das Empfangen von Schiffen erhöht werden. Kristalle werden benötigt, um **Sonderaktionen** zu bezahlen.

Erinnerung: Alle erhaltenen Kristalle kommen auf das Feld unter deinem Depot. Du kannst sie nicht in der Runde ausgeben, in der du sie erhältst.

Marsinum ist ein neuer Kristall, der auf dem Mars zum ersten Mal gefunden wurde. Es besteht aus radioaktiven Isotopen, die eine bisher unbekannte Kristallstruktur bilden. Durch seine Struktur kann es in seinem Kristallnetz große Mengen Energie konzentrieren, wodurch es nicht nur radioaktiv, sondern auch sehr instabil und gefährlich ist. Wenn aber richtig damit umgegangen wird, ist es eine Energiequelle bisher ungesehener Kraft.

Marsinum wird vor allem zur Energieversorgung der Rover und Bots genutzt, aber es wird auch zum Tausch gegen Gefälligkeiten verwendet. Die Kristalle werden langsam sehr wertvoll auf dem Mars. Ich habe diese Kristalle als Währung für das Spiel erschaffen, weil ich nicht glaube, dass während der ersten 100 Jahre der Marskolonisation Geld verwendet werden wird. Ich stelle mir gerne vor, dass diese Energie nicht entdeckt wird, bevor wir einen anderen Planeten erreicht haben und das ist die Geschichte, die ich mit dem Spiel erzählen möchte.

Bevorzugt ihr einen realistischeren Ansatz, können die Kristalle Uran sein. Uran, ein sehr radioaktives Schwermetall, dass als Quelle konzentrierter Energie verwendet wird und schon auf dem Mars gefunden wurde. Es ist selten, energiegeladen und kann einfach gehandelt werden.

Beispiel: Sonderaktionen



Lila hat im Spiel bereits 1 Schiff empfangen. Jetzt stehen ihm 4 mögliche Sonderaktionen zur Verfügung.

Beispiel: Einen Wissenschaftler nutzen



In seinem Zug will Blau die Aktion Privatschiff nutzen, die Grün gehört.

Blau hat den Hydrologen, also kann er das. Blau stellt den Hydrologenmarker auf Grüns Bauplankarte und führt dann die Aktion kostenlos durch. In ihrem Zug kann Grün die Aktion des Gebäudes ebenfalls kostenlos als ihre Sonderaktion durchführen.

SONDERAKTIONEN

Einmal pro Zug, vor oder nach deiner Hauptaktion, kannst du eine der dir zur Verfügung stehenden Sonderaktionen durchführen.

Deine Sonderaktionen sind neben den Feldern in deinem Depot abgebildet. Eine Aktion steht dir zur Verfügung, so lange du kein Schiff auf diesem Feld hast (d.h. bei Spielbeginn hast du nur Zugriff auf die untersten 3 Sonderaktionen in deinem Depot).

Jede Aktion ist mit einer bestimmten Anzahl an Kristallkosten verbunden. Du musst diese Anzahl an Kristallen bezahlen, um die Aktion durchführen zu können.

Die verschiedenen Sonderaktionen werden im Referenzhandbuch erklärt.



MIT KOLONISTEN TECH VERBESSERN

Einige Fortschrittliche Gebäude-Aktionen haben unten das petrolfarbene Kolonistensymbol. Das heißt, dass du Kolonisten in deinen Arbeitsbereich entsenden kannst, um vorübergehend den Level der Tech zu erhöhen, wenn du die Aktion durchführst.

Zum Beispiel:

Du aktivierst die Sonderaktion des Konzentrators. Dadurch kannst du einen Sauerstoffkondensator bauen. Du möchtest einen vorhandenen Sauerstoffkondensator-Komplex von 3 auf 4 vergrößern. Das erfordert ein Techplättchen mit Level 3, aber du hast nur ein entsprechendes Plättchen mit Level 2. Du versetzt 1 Kolonisten aus deinem Wohnbereich in deinen Arbeitsbereich. So erhältst du das zusätzliche Level, das dir fehlt.

WISSENSCHAFTLER UND FORTSCHRITTLICHE GEBÄUDE

Eine deiner Sonderaktionen besteht darin, eins deiner Fortschrittlichen Gebäude für die Kosten von 2 Kristallen zu nutzen. Hast du einen Wissenschaftler, kannst du ihn in einem Fortschrittlichen Gebäude arbeiten lassen, das seiner Spezialisierung entspricht, **auch in einem Gebäude, das einem Mitspieler gehört.**

Das machst du, indem du den Wissenschaftlermarker (auch von einer anderen Bauplankarte) auf die Bauplankarte versetzt, bevor du die entsprechende Sonderaktion durchführst.



So lange der Wissenschaftler in einem Gebäude arbeitet, können der Besitzer des Wissenschaftlers und der Besitzer des Gebäudes die Sonderaktion des Gebäudes kostenlos durchführen.

Ein Wissenschaftler muss in einem Gebäude arbeiten, bis er zum Arbeiten in ein anderes Gebäude versetzt wird.

Wissenschaftler bringen bei Spielende auch GP, abhängig von der Anzahl Fortschrittlicher Gebäude des angegebenen Typs auf dem Mars.

MISSIONEN



Beim Spielaufbau werden 3 Missionskarten auf den Spielplan gelegt. Jede Missionskarte zeigt ein Ziel für die Kolonie an. Trägst du etwas zu diesem

Ziel bei, nimm dir für jeden Beitrag die auf der Karte abgebildeten Kristalle und lege sie unter dein Depot. Verschiebe den Missionsanzeigewürfel ein Feld nach unten. Wurden alle Anforderungen der Mission erfüllt (d.h. der Würfel hat das Feld mit dem Häkchen erreicht), nimm die Karte aus dem Spiel und verschiebe den Verbleibende-Missionen-Marker 1 Feld nach rechts.

Siehe Referenzhandbuch für Details zu den Missionen.

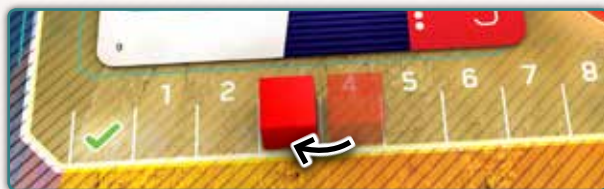
PRIVATZIELE



Du beginnst das Spiel mit 3 Privatzielkarten, von denen jede anzeigt, welche Anforderungen du zum Erfüllen dieses Ziels erreichen musst. Jedes Privatziel wird im Referenzhandbuch ausführlich erklärt.

Erreichst du die Anforderungen der Karte in einem deiner Züge in der Kolonisierungsphase, kannst du das Ziel erfüllen, indem du die Karte offen neben dein Spielertableau legst und eine der abgebildeten Belohnungen nimmst.

Missionen kommen von der Erde und geben die wichtigsten Schritte der Kolonisierung vor.



Sobald 3 Missionen von allen Spielern kollektiv erfüllt wurden, wird das Ende des Spiels ausgelöst (s. Seite 21).

Hinweis: Die Anzahl der zur Auslösung des Spielendes notwendigen Missionen kann aufgrund des Kolonielevels reduziert werden (siehe Kasten rechts).

Jedes Unternehmen hat seine eigenen Prioritäten.

Jeder Spieler kann nur ein Privatziel pro Partie erfüllen.

In deinem Zug kannst du außerdem ein Privatziel von deiner Hand abwerfen (lege es verdeckt in die Schachtel zurück) und es wie einen Kristall nutzen. Das kannst du vor oder nach dem Erfüllen deines Privatziels machen (oder gar kein Ziel erfüllen und alle Karten als Kristalle benutzen).

Hinweis: Du wirfst die Karte ab und nutzt sie als Kristall. Du wirfst nicht die Karte ab, um einen Kristall zu nehmen.



Erreicht die Kolonie Level 3, ist die zum Auslösen des Spielendes nötige Anzahl erfüllter Missionen 2.



Bei Kolonielevel 4 ist die zum Auslösen des Spielendes nötige Anzahl erfüllter Missionen 1.



Bei Kolonielevel 5 wird das Spielende ausgelöst, auch wenn keine Missionen erfüllt wurden.

Ziehe in allen Fällen den Verbleibende-Missionen-Marker ein Feld vor um anzuzeigen, wie viele noch benötigt werden.

SHUTTLEPHASE

Ziehe zu Beginn dieser Phase das Shuttle entlang der Pfeile in Richtung der Spielplanmitte. Steht das Shuttle bereits auf dem roten Reisefeld (1), das der Spielplanmitte am nächsten ist, reist es stattdessen.

Wenn das Shuttle reist, stelle es auf das Reisefeld auf der gegenüberliegenden Seite des Spielplans, angezeigt durch den aktuellen Kolonielevel.

Beginnt die Kolonie, immer autarker zu werden und weniger abhängig von Ressourcen von der Erde zu sein, reist das Shuttle weniger häufig.

Dann entscheiden sich in Spielerreihenfolge alle Spieler, ob sie reisen wollen oder nicht. Alle Spieler können in dieser Phase reisen, egal ob das Shuttle gereist ist oder nicht.

Reist das Shuttle und dein Spielermarker steht auf der Seite, von der das Shuttle gestartet ist, kannst du einen Platz auf dem Shuttle ergattern und kostenlos reisen. Ansonsten kannst du immer noch reisen, aber um dies zu tun, musst du ein Schiff aus deinem Hangar entfernen (und zurück in die Spielschachtel legen).

Entscheidest du dich dafür, nicht zu reisen, stelle deinen Spielermarker wieder hin. Du erhältst nicht nochmal den Bonus dieses Spielerreihenfolgefeldes.

Entscheidest du dich zu reisen, führst du die folgenden Schritte durch:

Beispiel: Shuttlephase

Der Kolonielevel ist momentan 2 und das Shuttle ist momentan in Reisefeld 1 der Orbitseite.



In der Shuttlephase reist das Shuttle und wird in das Reisefeld 2 auf der Kolonieseite gestellt.

Beispiel: Ein Entdeckungsplättchen legen



Dies sind die möglichen Felder, auf die ein Entdeckungsplättchen legen kann. **Lila**

Beispiel: Produktion



Reist **Gelb** in den Orbit, produzieren ihre Mine und ihr Generator. Sie erhält 1 Mineral und 1 Batterie.

ZUR KOLONIE REISEN



1. Stelle deinen Spielmarker auf das Erkundungsfeld



- a. Lege 1 der offenen Entdeckungsplättchen auf dem Erkundungsfeld auf ein leeres Feld, das genau 3 Felder von deinem Rover entfernt ist. Ist dein Rover noch nicht auf dem Spielplan wird angenommen, dass er auf der Startmine in der Spielfeldmitte steht. Steht dir kein Feld zum Legen des Plättchens zur Verfügung, wird es nicht gelegt und Schritt b wird übersprungen.
- b. Decke ein neues Entdeckungsplättchen vom Stapel auf.

Hinweis: Stellst du Kolonisten zurück in deinen Wohnbereich und sind dort nicht genug Felder für sie, lege die überschüssigen zurück in deinen persönlichen Vorrat neben deinem Spielertableau.

3. Stelle deinen Spielmarker auf ein leeres Feld der Reihenfolgeleiste auf der Kolonieseite. Du kannst den auf dem Feld abgebildeten Bonus erhalten (siehe Referenzhandbuch). Bringt der Bonus einen anderen Bonus, nimm auch diesen. Ist ein Bonus mit Kosten verbunden, müssen die Kosten gezahlt werden, um den Bonus zu erhalten.

2. Versetze deinen Spielmarker auf das Feld Kolonisten zurückholen.



- a. Versetze alle Kolonisten auf den Aktionsfeldern auf der Kolonieseite des Spielplans zurück in deinen Wohnbereich (hast du das Spiel auf der Orbitseite begonnen, hast du das erste Mal, wenn du zur Kolonie reist, dort keine Kolonisten).
- b. Versetze alle Kolonisten in deinem Arbeitsbereich zurück in deinen Wohnbereich.



IN DEN ORBIT REISEN



1. Versetze deinen Spielmarker auf das Produktionsfeld.



Jedes deiner Fortschrittlichen Gebäude auf dem Mars produziert 1 Ressource, entsprechend des Gebäudetyps. Jedes deiner Fortschrittlichen Gebäude, das auf einer Unterkunft steht, produziert einen Kristall und jeder deiner Kolonisten/jedes deiner Fortschrittlichen Gebäude auf einer Mine produziert 1 Mineral.

Hinweis: Stellst du Kolonisten zurück in deinen Wohnbereich und sind dort nicht genug Felder für sie, lege die überschüssigen zurück in deinen persönlichen Vorrat neben deinem Spielertableau.

2. Versetze deinen Spielmarker auf das Feld Kolonisten zurückholen.



- a. Stelle alle deine Kolonisten von der Orbitseite des Spielplans zurück in deinen Wohnbereich.
- b. Stelle alle Kolonisten in deinem Arbeitsbereich zurück in deinen Wohnbereich.

3. Stelle deinen Spielmarker auf ein leeres Feld der Spielerreihenfolgeanzeige auf der Orbitseite. Du kannst den auf dem Feld abgebildeten Bonus nutzen (siehe Referenzhandbuch). Bringt der Bonus einen anderen Bonus, nimm auch diesen. Ist ein Bonus mit Kosten verbunden, müssen diese Kosten bezahlt werden, um den Bonus zu erhalten.



SPIELENDE

Wurden am Ende der Kolonisierungsphase insgesamt 3 Missionskarten erfüllt (bzw. 2 Missionen bei Kolonielevel 3, 1 Mission bei Kolonielevel 4 oder keine Missionen bei Kolonielevel 5), wird das Ende des Spiels ausgelöst. Spielt die aktuelle Runde zu Ende und spielt dann noch eine weitere Runde. Lasst in der letzten Runde die Shuttlephase weg (nur Kolonialisierungsphase).



Jeder Spieler legt erhaltene Kristalle auch in der letzten Runde wie üblich ins Depot.

Berechne zum Schluss die Punkte jedes Spielers wie folgt:

1/2/4/7/11 GP für 1/2/3/4/5 Fortschrittswürfel im Fortschrittsbereich, wie bei der Erhöhung des Kolonielevels.

3 GP für jedes Schiff in deinem Hangar.

Stelle alle Kolonisten von der Spielplanseite, wo sich dein Spielermarker befindet und aus deinem Arbeitsbereich zurück in deinen Wohnbereich. Felder in deinem Wohnbereich müssen von unten nach oben aufgefüllt werden. Ist dort nicht genug Platz, lege den Überschuss in deinen persönlichen Vorrat. Du erhältst GP in Höhe der Zahl, die neben deinem am weitesten oben liegenden Kolonisten angegeben ist.

Jedes Techplättchen in deinem Labor ist so viele GP wert, wie die Zahl unter der Spalte, in der es liegt, angibt.

GP für Fortschrittliche Gebäude, 3 Punkte für Level 1-Karten und 5 Punkte für Level 3-Karten. Verliere 3 Punkte für jeden nicht

gebauten Level 1-Bauplan und 5 Punkte für jeden nicht gebauten Level 3-Bauplan.

Jeder Wissenschaftler bringt 3 GP für jedes Fortschrittliche Gebäude des angegebenen Typs auf dem Mars, unabhängig davon, wem es gehört.

Erhalte oder verliere GP für jede Erdenvertragskarte, wie auf der Karte angegeben - abhängig davon, ob du sie erfüllt hast oder nicht. (Du kannst jetzt noch beliebig viele Ressourcen oder Kristalle auf diese Verträge legen.)

Nachdem die Punkte am Spielende mit den im Spiel erzielten verrechnet wurden, wird der Spieler mit den meisten GP zum Sieger erklärt.

Gibt es einen Gleichstand, ist der daran beteiligte Spieler mit den meisten Kristallen der Sieger. Herrscht immer noch Gleichstand, ist Spieler mit den meisten Fortschrittlichen Gebäuden der Sieger. Herrscht immer noch Gleichstand, ist der Spieler mit den meisten Würfeln im Fortschrittsbereich der Sieger. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

BEISPIELE: WERTEN

Kolonisten



Grün erhält 10 GP für ihre Kolonisten.

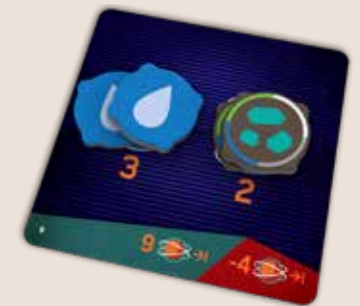


Fortschrittliche Gebäude

Grün erhält 8 GP für ihre Fortschrittlichen Gebäude (3 + 3 - 3 + 5).

Erdenverträge

Grün verliert 4 GP für einen unvollständigen Erdenvertrag (1 Wasser fehlt).



Technologie



Grün erhält 18 (1+4+4+9) GP für ihre Techplättchen.



Wissenschaftler

Grün erhält 6 GP für ihren Hydrologen (2 aufgewertete Gewächshäuser).



SOLOSPIEL

Im Solospiel konkurrierst du direkt mit einem Gegner: Lacerda.

Um das Spiel zu gewinnen, müssen alle Ziele eines Levels erfüllt sein. Die Soloziele befinden sich auf der nachfolgenden Seite.

Spiele entsprechend den normalen Spielregeln für 2 Spieler, mit den folgenden Ausnahmen:

AUFBAU

Suche dir selbst eine Farbe aus und eine für das Unternehmen von Lacerda. Baue beide Spielertableaus und den Spielplan wie im 2-Spieler-Spiel auf, mit zwei Ausnahmen:

- Lacerda bekommt keine Privatzielkarten.
- Statt Lacerdas Bot auf seine Unterkunft zu stellen, stelle ihn auf das Symbol der Mine im Fortschrittsbereich.

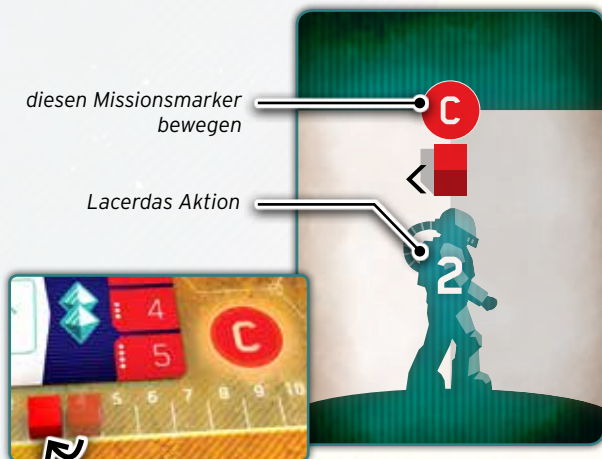
Mische außerdem das Solodeck und lege es gut erreichbar ab. Mische die Erste-Kolonisten-Plättchen und wähle zufällig eines aus. Das ist das Startfeld der Reihenfolgeleiste für Lacerda. Wähle dann ein Feld der Reihenfolgeleiste für dich selbst (oder ein zufälliges). Du erhältst wie üblich den Bonus. Das Shuttle startet im roten Feld; auf der gleichen Seite wie Lacerda.



KOLONISIERUNGSPHASE

Decke in Lacerdas Zug die oberste Karte vom Solostapel auf. Er führt eine Aktion durch (Details unten). Dann wird die Karte abgeworfen.

Ist der Solostapel leer, mische die abgeworfenen Karten neu, um einen neuen Stapel zu bilden, wenn Lacerda den nächsten Zug macht. Decke dann wie immer die oberste Karte auf. Hast du den Stapel einmal gemischt (er wurde das 2. Mal durchgespielt), macht nicht nur Lacerda eine Aktion, sondern du bewegst auch den Missionsleistenwürfel ein Feld nach unten. Für das Beitragen zur Mission erhält er wie üblich die Kristalle.



SHUTTLEPHASE

- Lacerda reist immer mit dem Shuttle, außer auf der neusten Solokarte ist ein X neben dem Würfel oben auf der Karte. In diesem Fall reist er nicht.



Reist Lacerda, wähle zufällig ein Spielerreihenfolgefeld aus (benutze die Erste-Kolonisten-Plättchen für die passende Spielplanseite oder eine andere Bestimmungsmethode). Führe die Reise wie üblich durch, mit folgenden Ausnahmen:

- Reist er in den Orbit, lässt Lacerda beide Schritte aus.



- Legt er ein Entdeckungsplättchen, wählt Lacerda immer das im Erkundungsfeld ganz links liegende. Es wird 3 Felder weg von seinem Rover, in Richtung des nächsten Forschungsplättchen, und so weit wie möglich weg von **deinem** Rover gelegt. Reist Lacerda zur Kolonie, baut er nach dem Wählen eines Feldes auf der Reihenfolgeleiste ein Gebäude (idealerweise einen Komplex), entsprechend den Regeln von **Aktion 1** - Ein Gebäude bauen (siehe unten).



Lacerda legt ein Entdeckungsplättchen.

SONDERREGELN FÜR LACERDA

- Lacerda hat immer so viele Kolonisten, wie er braucht (benutze eine andere Farbe, wenn ihm seine Farbe ausgeht). Bei Spielende werden für die Wertung alle Felder seines Wohnbereichs als belegt betrachtet.
- Lacerda führt keine Sonderaktionen durch.
- Erhöht sich der Kolonielevel, am Ende eines Spielerzuges, baut Lacerda eine Unterkunft (falls möglich einen Komplex) und empfängt ein neues Schiff. Er verwendet nie sein eigenes Schiff, sondern behält sie zum Werten.
- Lacerda nimmt oder lagert keine Ressourcen. Er bezahlt für das Durchführen von Aktionen keine Ressourcen.
- Lacerda erhält wie üblich Kristalle (Unterkünfte bauen, Unterkunfts-Bauplan nehmen, zu Missionen beitragen etc.). Die Anzahl an Kristallen ist wie üblich durch die Anzahl an Feldern in seinem Depot begrenzt.

- Baut Lacerda ein LSS-Gebäude und hat einen Kolonisten auf dem Aktionsfeld. Einen Wissenschaftler nehmen, wählt er die Belohnung für das Zurückholen des Kolonisten. Hat er dort keinen Kolonisten, erhält er stattdessen einen Kristall.



- Wenn Lacerda dieses Plättchen wertet, dann behandle den Wohnbereich so, als wäre er voll mit Kolonisten.
- Lacerda nutzt, wenn verfügbar, immer Tech. Du erhältst wie üblich ein Sauerstoff, wenn er Tech nutzt.
- Bewegt er seinen Bot, bewegt er ihn zum nächsten Feld der LSS-Reihenfolge (Mine > Energiegenerator > Wasserextraktor > Gewächshaus > Sauerstoffkondensator > zurück zur Mine, etc.).

REIHENFOLGELEISTEN-BONI



Lacerda nimmt das Meistvorhandene. Bei Gleichstand nimmt er das ganz links (zuerst Kristalle). Alle genommenen Ressourcen kommen in den allgemeinen Vorrat



Lacerda nimmt ein Techplättchen, wie für die Aktion NEUE TECHNOLOGIE LERNEN auf der nächsten Seite beschrieben.



Da Lacerda immer alle benötigten Kolonisten hat, bewegt er stattdessen seinen Rover (siehe unten).



Bewege Lacerdas Bot entsprechend der Regeln oben.



Lacerda nimmt einen Bauplan wie für die Aktion BAUPLAN ERWERBEN auf der nächsten Seite beschrieben.

KOSTEN FÜR DAS PLATZIEREN VON KOLONISTEN UND UNGÜLTIGE BEWEGUNGEN

Lacerda muss immer einen Kolonisten auf Aktionen stellen, die einen Roten Kolonisten zeigen. Er zahlt die zusätzlichen Kosten mit Kristallen. Er kann nicht mit Kolonisten zahlen. Hat er nicht genug Kristalle, um zu zahlen oder ist der Zug den er macht, aus irgendeinem Grund nicht möglich (kein Platz in seinem Labor um mehr Techs zu lernen, keine Baupläne verfügbar, Wissenschaftlerfeld ist schon belegt etc.), dann bewegt er seinen Rover, statt eine Aktion durchzuführen.

LACERDAS ROVER BEWEGEN

Immer wenn Lacerda seinen Rover bewegt, bewegt dieser sich zum nächsten Plättchen (entweder Forschung oder Entdeckung), das er einsammeln kann. Beachte Entdeckungsplättchen, die Ressourcen bringen nicht, da sie Lacerda nicht nützen. Bei Gleichstand, siehe den Abschnitt *Entscheidungen treffen* auf S. 23. Er nutzt sämtliche verfügbare Tech und zahlt, falls nötig, Kristalle. Erreicht er ein Plättchen, wird es sofort ausgewertet.

ORBITSEITE - LACERDAS AKTIONEN

Die Zahl im Astronautenbild gibt an, welche Aktion Lacerda durchführt.



AKTION 1. BAUPLAN ERWERBEN: Nimm den Bauplan des Typs, der Lacerdas Wissenschaftler wertet. Bei Gleichstand nimm die Karte ganz links in der Reihe mit den meisten Karten (bei Gleichstand die untere).



AKTION 2. NEUE TECHNOLOGIE LERNEN: Lacerda nimmt die billigste, bzw. die am weitesten links, wenn es mehr als eine gibt. Lege sie in Lacerdas Labor, oberes Feld zuerst. Nimm den normalen Bonus (bzgl. Warenlagerpriorität s.o.).



AKTION 3. FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG (F&E): Lacerda entwickelt die höchstentwickelte Tech, die einmal entwickelt werden kann, dann die niedrigstentwickelste Tech, die einmal entwickelt werden kann. Gibt es bei zwei Techs Gleichstand, entwickle die untere.



NACHSCHUB: Lacerda macht diese Aktion nur in der Shuttlephase, wenn sein Astronaut auf das Nachschub-Feld der Reihenfolgeleiste oder beim Legen eines Techplättchen in das passende Feld seines Labors gestellt wird.



LANDUNGSKAPSEL: Diese Aktion macht er nie.

KOLONIESEITE - LACERDAS AKTIONEN



AKTION 1. EIN GEBÄUDE BAUEN: Lacerda baut immer das Gebäude, das zu dem Symbol auf dem sein Bot ist, passt. Aber nur, wenn der LSS-Marker für das Gebäude unter dem aktuellen Kolonielevel ist.

Steht sein Bot auf einem Symbol für ein Gebäude, dessen Marker über dem aktuellen Kolonielevel ist, baut er das in der Reihenfolge nächste Gebäude, außer der Marker des Gebäudes ist über dem aktuellen Kolonielevel usw.. Er baut immer eine Mine, wenn sie in der Reihenfolge das nächste ist.

Beim Bauen versucht Lacerda immer, den größtmöglichen Komplex unter Verwendung aller verfügbaren Techs zu bilden. Gibt es mehr als einen möglichen Gebäudestandort, gehe wie unten beschrieben (Entscheidungen treffen) vor.

Ziehe den Bot nach dem Bauen auf das nächste Symbol in der Reihenfolge, hinter dem gerade gebauten Gebäude.



AKTION 2. EIN GEBÄUDE AUFWERTEN: Lacerda nutzt einen seiner Baupläne und wertet ein Gebäude irgendwo auf dem Spielplan auf. Ist die Aufwerten-Tech im Spiel, nutzt er sie, um so viele Gebäude wie möglich aufzuwerten.

Gibt es mehr als einen Bauplan zum Aufwerten, zieht er den vor, der mehr GP durch seine Wissenschaftler bringt.



AKTION 3. EINEN WISSENSCHAFTLER ODER EINEN ERDENVERTRAG NEHMEN: Lacerda nimmt den Wissenschaftler, der ihm die meisten potentiellen GP bringt, basierend auf der Anzahl der Bauplankarten, die jeder Spieler besitzt (egal ob schon zum Aufwerten benutzt oder nicht). Sobald er zwei Wissenschaftler hat, nimmt er stattdessen einen Vertrag (den, der die meisten GP bringt). Seine Verträge gelten automatisch als erfüllt.

Nach dem Nehmen einer Wissenschaftler- oder Vertragskarte, mischt Lacerda den Vertragsstapel und füllt die Auslage mit der obersten Karte auf.

DAS KOLONIELEVEL ERHÖHT SICH

Immer wenn das passiert, platziert Lacerda entsprechend der Regeln oben eine Unterkunft und nimmt dann 1 Bot, der auf sein Spielertableau kommt. Er kommt nie auf den Spielplan, aber zählt bei LSS-Belohnungen oder Missionen.

ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN

Im Spiel kommt es vor, das Lacerda mehr als eine Möglichkeit hat. Dann musst du immer die Aktion wählen, die Lacerda die meisten Vorteile bringt. Wenn es eine solche nicht gibt, gib jeder der Möglichkeiten eine Zahl und ziehe solange Karten vom Solostapel, bis eine der Zahlen aufgedeckt wird und wähle diese Option. Mische die Karten dann wieder in den Stapel.

Beispiel: Bauen



Sein Bot steht auf dem Pflanzensymbol. Die Kolonie ist auf Level 1 und es stehen bereits 2 Gewächshäuser auf dem Plan, also möchte er stattdessen einen Sauerstoffkondensator bauen. Aber es stehen schon 2 auf dem Spielplan, also baut er stattdessen eine Mine.

SOLO ZIELE

Das sind die Spielziele:

Level 1 - Erste Kolonisten

- Erreiche mindestens Kolonielevel 3
- Erfülle mindestens 1 Vertrag
- Erfülle 1 Privatzielkarte
- Besitze ein Techplättchen mit Level 6
- Erreiche mehr GP als Lacerda

Level 2 - Nächste Generation

- Erreiche mindestens Kolonielevel 3
- Erfülle mindestens 2 Verträge, 1 von jeder Art
- Erfülle 1 Privatzielkarte
- Besitze mindestens 2 Forschungsplättchen
- Baue mindestens 4 Unterkünfte
- Schlage Lacerda um 10 oder mehr GP

Level 3 - Alles in Ordnung

- Erreiche mindestens Kolonielevel 4
- Erfülle mindestens 2 Verträge, 1 von jeder Art
- Erfülle 1 Privatzielkarte
- Besitze Kolonisten und/oder Gebäudefortschritt-Marker auf mindestens 3 Minen
- Besitze mindestens 5 Fortschrittliche Gebäude
- Schlage Lacerda um 20 oder mehr Punkte

Eine Marsianische Kartoffel Überlebenszenario

- Erreiche mindestens Kolonielevel 3
- Erfülle den Größe 4 Gewächshaus-Vertrag
- Erfülle den Liefervertrag über Pflanzen und Mineralien (#11)
- Nimm den Biochemiker
- Besitze mindestens 3 Gewächshäuser mit einem Fortschrittlichen Gebäude
- Erweitere 1 Gewächshauskomplex mit mindestens der Größe 5
- Besitze mindestens 5 Pflanzen im Lager
- Nimm mindestens 2 Forschungsplättchen
- Deine Gewächshaus-Tech hat Level 6
- Beende das Spiel im Orbit
- Schlage Lacerda um 30 oder mehr GP

2-SPIELER-SPIEL

1. Beim Aufbau legst du nur 2 Kristalle und 2 je Ressource in das Warenlager.
2. Beim Aufbau legst du die 8 übrigen Techplättchen in die Schachtel zurück.
3. Siehe Seite 6 für die Start-Anordnung der Unterkünfte.
4. Die zusätzlichen Kosten für das Stellen eines Kolonisten auf ein Aktionsfeld entsprechen der bereits auf dem Aktionsfeld befindlichen Anzahl an Kolonisten (deine und die deines Mitspielers) für die gewählte Aktion.
5. Lasse das Auffüllen des Techbereichs weg, da es dafür keine Plättchen mehr gibt.
6. Füllst du das Warenlager mit Kristallen und Ressourcen aus dem allgemein Vorrat auf, fülle jeweils bis auf 2 auf.

SPACE-ODDITY-VARIANTE

Wenn in dieser Variante das Spielende ausgelöst wird, spielt nur bis zum Ende der aktuellen Kolonisierungsphase. Denkt daran, dass wenn der Spieler das Spielende auslöst, der als letzter in der Kolonisierungsphase seinen Zug macht, das Spiel sofort nach seinem Zug endet.

MITWIRKENDE

Autor:

Vital Lacerda

Grafik:

Ian O'Toole

Grafikdesign & 3D-Illustrationen:

Ian O'Toole

Spielregel & 3D-Illustrationen:

João Tereso, Vital Lacerda

Deutsche Spielregel:

Steven Becker, Dominic Büttner, Uwe Bursik, Thomas Guggenberger, Dominik Krister

Assistenz - Grafik (deutsche Spielregel):

Christian Opperer

Offizielles Erklärvideo (Englisch):

Gaming Rules!

Projektmanager:

Randal Lloyd, Rick Soued

Spielertester:

Emanuel Diniz, Julián Pombo, Krys Bigosinski, Matthew Kury, Paul Eugene Gipson III, Rafael Pires, Renuka Bhalerao

ERSTE-KOLONISTEN-VARIANTE

Spielst du zum ersten Mal, wird empfohlen, die 3 Missionskarten unten, die Erste-Kolonisten-Plättchen und die Erste-Kolonisten-Karten zu verwenden.

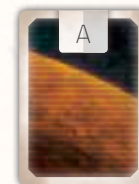
1. Benutze die folgenden Missionskarten:



Die Missionsmarker sollten auf die folgenden Aktionen gestellt werden: Einen Bauplan erwerben, Einen Wissenschaftler nehmen und Kontrollzentrum.

2. **Erste-Kolonisten-Plättchen:** Statt ein Feld auf der Reihenfolgeleiste zu wählen, mische die Plättchen und gib jedem Spieler zufällig eins davon. Die Spieler stellen ihren Spielermarker

dann auf das angegebene Feld der Reihenfolgeleiste und erhalten den Bonus des Feldes (wie im Referenzhandbuch beschrieben).



3. **Erste-Kolonisten-Karten:** Mische beim Spielaufbau die A-Karten und teile jedem Spieler zufällig eine aus, die sie vor den anderen Spielern geheim halten. Lege die übrigen in die Schachtel zurück. Mische die B-Karten und lege sie verdeckt in der Nähe ab. Jede A-Karte zeigt 4 Typen von Gebäuden. Decke deine Karte auf, sobald du eines der auf deiner Karte abgebildeten Gebäude baust. Lege sie in die Schachtel zurück und ziehe dann die zwei obersten Karten vom B-Stapel. Jede B-Karte zeigt eine Aufgabe. Hast du die Aufgabe erfüllt, decke die Karte auf, erhalte die angegebene Belohnung und lege die Karte in die Schachtel zurück. Du kannst jede Runde nur eine Aufgabe erfüllen.

Auf dem Mars werden die meisten Menschen Entscheidungsträger, Wissenschaftler, Politiker, Poeten, Philosophen oder Künstler sein. Sie haben meistens intellektuelle Berufe und überlassen die körperliche Arbeit Maschinen. Alle körperliche Arbeit, die sie ausüben, dient nur der Unterhaltung und körperlichen Fitness, wie Sport oder Training.

Strahlung, Kälte und Sauerstoffmangel werden sie in ihre Unterkünfte treiben.

Der Autor bedankt sich für das Testen des Spiels, Kommentare und Vorschläge herzlich bei:

Alan Castree, Brandon Graham, Carlos Paiva, Catarina Sarmento, Cassandra Witiver, Chris Arnold, Chris Giovingo, Christophe Gaudin, Dan Zilkha, Dave Fazekas, David Bock, David Kwee, Euan Denniston, Gert Delen, Ian Gent, Ian O'Toole, Inês Pires, Jake Blomquist, Jason Grantz, João José Gois, João Tereso, Johnny Hollander, Juan Ottonello, Larry Eisenstein, Luca Giordano, Govind Krishna, Kiran Wagle, Malcolm King, Marcos Pereira da Silva, Marlene Fernández, Marne Braun, Mateusz Kaczmarczyk, Max Zehentbauer, Mitchell Chiappalone, Michael Varela Da Silva, Mohamad Sobh, Neilan Naicker, Nicola Bocchetta, Nicholas P, Nils Urdahl, Nikola Stojanovski, Pablo Fontanilla, Paul Grogan, Paul Incao, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Peter Dringautzki, Randal Lloyd, Rand Lemley, Ricardo Almeida, Roman Babkin, Russ DeLuca, Sandra Sarmento, Sofia Passinhas, W. Shan Cheng, Warren Adams, William Aukes, Sharaf Alshareef, Shay Rickman, Thomas Berggren, Tim Kirkwood.

Ein großes Dankeschön auch an meine Discord-Gruppe, für die großartigen und ausgiebigen Diskussionen und Vorschläge rund um das Spiel. Vielen Dank auch der BGG-Community für ihre Unterstützung. Ohne alle diese Menschen wäre das Spiel nicht realisierbar gewesen.

Meine ganze Liebe an meine wunderbaren Töchter Catarina und Inês und meiner Muse und besten Freundin, meiner Frau Sandra, für ihre Geduld, Unterstützung und Inspiration.

Bei Fragen schickt eine Mail an:
customer-service@eagle-gryphon.com

Folgt uns auf Facebook:

www.facebook.com/EagleGryphon/

Folgt uns auf Twitter: @EagleGryphon



©2019 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, building #5.
Leitchfield, KY 42754

All Rechte vorbehalten.

www.eagle-gryphon.com