



ON MARS

ALIEN INVASION
A SOMEWHAT COOPERATIVE EXPANSION

Diese Erweiterung für *On Mars* ist in Kapitel unterteilt, die entwickelt worden sind, um die Spielerfahrung mit einem anderen Spielmodus zu bereichern. Der größte Unterschied besteht darin, dass die meisten Kapitel kooperativ sind, das heißt, jedes Kapitel hat ein bestimmtes Ziel und wenn dieses von der Gruppe nicht erreicht wird, verliert ihr alle das Spiel. Wenn ihr dem Handlungsbogen folgen wollt, solltet ihr die Kapitel der Reihe nach spielen und sie bei Fehlschlag wiederholen. Das ist jedoch nicht zwingend notwendig und kann sich als schwierig herausstellen, da jedes Kapitel eine andere Spieleranzahl voraussetzt. Der Spielablauf jedes Kapitels ist individuell und ihr könnt die Kapitel

in beliebiger Reihenfolge spielen oder Teile überspringen; dann ergibt nur die Geschichte nicht so viel Sinn.

Die meisten Kapitel sind so entworfen, dass einige Aspekte des kompetitiven Grundspiels gar nicht vorkommen. Wenn ihr also die Regeln des Grundspiels neuen Spielern erklären müsst, kann dies den Lernprozess vereinfachen. Wir empfehlen jedoch nachdrücklich, dass ihr die Regeln des Grundspiels gut beherrscht, bevor ihr ein Kapitel dieser Erweiterung lest und anderen erklärt, da in den Kapiteln nicht alle Regeln des Grundspiels ersetzt wurden und einige noch immer in Kraft sind.

KAPITEL 1: INVASION

3-5 SPIELER (1 VS. 2-4) ; SCHWIERIGKEIT: MODERAT



Endlich läuft alles rund auf dem Roten Planeten. Die Kolonie ist aufgebaut, bietet Schutz für uns empfindliche Menschen und wird mit frisch aufgearbeitetem Sauerstoff versorgt. Unser Nahrungsbedürfnis wird mit Gewächshäusern auf dem Planeten gestillt, die obendrein echten, frischen Sauerstoff produzieren. Rohstoffe werden aus Minen gewonnen, die durch unsere eigenen Stromerzeugungsaggregate betrieben werden. Das ist der Traum der Menschheit: Einen anderen Planeten zu erreichen, eine Flagge zu hissen und ihn unseren zu nennen! Es war nicht so leicht wie in den Sci-Fi-Geschichten, in denen man einen Umzugswagen auf einen Klasse-M-Planeten schickt und am nächsten Tag einzieht. Wir mussten alles Stück für Stück aufbauen und oft zwischen Mars und Erde hin- und herreisen.

Die UNO (Vereinte Nationen) haben es endlich geschafft, den Großteil nicht nur der Menschen selbst – das ist der einfache Teil –, sondern auch die meisten ihrer politischen Führer hinter einem Projekt zu vereinen, als sie DOME (Department of Operations and Mars Exploration) gründeten. Oh, ich liebe Akronyme! Ausnahmsweise hat selbst der kleinste Teil der Menschheit diese neue Technik namens Kooperation ausprobiert. Jedenfalls haben sich alle beteiligt, sobald die Diskussion „Terraforming oder Schutzbehauptungen“ beendet war. Eigentlich war das Ergebnis bereits im Vorfeld klar. Natürlich hatten zunächst einige Leute fantasievolle Ideen, wie man die Marsoberfläche und -atmosphäre in eine niedliche kleine Erde umwandeln kann, aber derzeit ist unsere Wissenschaft noch nicht so weit, um das zeitnah umzusetzen – geschweige denn in naher Zukunft damit zu beginnen.

Der Mars hat einfach keinen ausreichend magnetischen Charakter, um eine nennenswerte Atmosphäre zu generieren, die ihn vor der mörderischen Strahlung dieses gelben Sterns im Herzen der Zentrifuge, die wir Sonnensystem nennen, schützen kann.

Die Idee des Terraformens wurde also vorerst viviseziert und für spätere Untersuchungen in Formaldehydlösung aufbewahrt. DOME schuf indessen eine Linse, um die Erdlinge auf ein Ziel zu fokussieren, fungierte selbst als Hornhaut und beschützte unsere gemeinsame Vision vor Staub und Dreck, der unweigerlich in einer Gesellschaft so vieler Milliarden starrsinniger Individuen und noch starrsinnigerer Gruppen von Individuen aufkommen muss. Irren ist menschlich, aber eine Gruppe Menschen ist in der Lage, die eigenen Fehler tief in die Seiten der Geschichtsbücher einzuprägen. So schwierig es war, die Mission, auf den Mars auszuwandern, zu meistern, liegt doch DOMEs wahrer Erfolg darin, dass es stets mit neuem Spielzeug wedelte, um die katzenhafte Aufmerksamkeit der Gesellschaft lange genug zu fokussieren, sodass wir den Fußspuren (na gut, den Roverspuren) unserer robotischen Pioniere folgen konnten.

Das witzige an Science Fiction ist, wie prophetisch sie am Ende zu sein scheint. So viele wissenschaftliche Vorgänge und Entdeckungen haben ihren Kern in Science Fiction. Und wenn das Unglück unausweichlich anklopft, hat uns etwa ein Ray Bradbury oder eine Octavia Butler bereits ganz ähnliche Geschichten über derartige Kataklysmen erzählt. Die Details bestehen darin, woher die Überraschungen stammen. Wie viele Sci-Fi Märchen berichten nicht davon, wie die diversen Kulturen der Erde endlich durch eine gemeinsame Bedrohung, einen Eindringling von außen, vereint werden? Oder all die seltsamen Wege, wie wir Erstkontakt herstellen und wie diese ersten Kommunikationsversuche erfolgreich waren und entziffert worden sind? Gerade in Filmen und Serien sprechen doch die Aliens praktischerweise bereits die Sprache des Zielpublikums und nicht etwa Gebrabbel mit Untertiteln.

So einfach war es nicht, aber die Nachricht, die wir von den Aliens erhalten haben, hatte genug Inhalt und eine deutliche Absicht, sodass unsere besten Linguisten mit etwas Vorbereitungszeit in der Lage waren, sie zu entschlüsseln. Jedenfalls etwas davon. Vielleicht haben die Aliens ja wirklich unsere Medien konsumiert. Ich hätte schwören können, dass einige Elemente ihrer Nachricht Themen erfolgreicher Geschichten aus vergangenen Jahrtausenden wiederholten.

Ohne Frage, das Wesentliche der Übertragung war deutlich:

[Menschen] ist nicht erlaubt, sich in der Galaxie auszubreiten. Der menschliche [Virus/Krebs] ist bösartig und vermehrt sich, indem er seine Umgebung zerstört. Menschen müssen auf eigenem Planeten bleiben, um restliches Leben in der Galaxie zu schützen.

Was für ein Schlag ins Gesicht! Wir Menschen sollen so eine Art Infektion oder bösartiger Tumor sein, der geheilt werden muss? Ja gut, vielleicht ist da was dran, aber wir Menschen sind nicht dafür bekannt, kampflös aufzugeben und DOME und der Rest von uns haben zu viel investiert und zu hart gearbeitet, um wie ein Pflaster entfernt zu werden.

ALIENSPIELMATERIAL



1 Alientableau



5 Alientechplättchen



5 Alienmine
5 Alienunterkunft



4 Level 1-Alienbauplankarten



4 Aliengebäudefortschritt-Marker



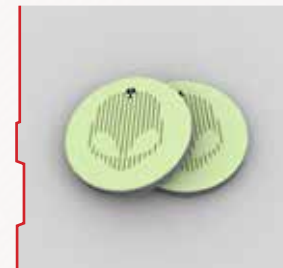
20 Aliensoldaten



1 Alienwissenschaftler



5 rote Mehrfach-Aktionsplättchen

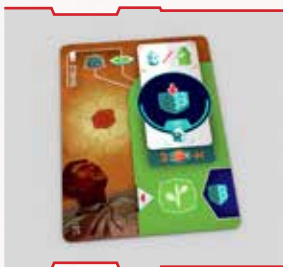


10 grüne Einfach-Aktionsplättchen



10 F&E-Korruptionsplättchen

MENSCHENSPIELMATERIAL



4 Level 1-Verteidigungsbauplankarten



2 Sabotageplättchen
10 Schildplättchen



4 Wachbots
1 Schutz-Exosuit



3 Techplättchen



1 Alientruppenanzeiger

KAPITELAUFBAU

In diesem Kapitel spielt ein Spieler den die Invasion überwachenden Aliencommander. Daher können bis zu fünf Spieler mitspielen. Einigt euch entweder darauf, wer der Aliencommander ist, oder lasst den Zufall entscheiden. Baut nach den On Mars-Regeln für die Anzahl von Menschenspielern auf mit folgenden Änderungen:

1. Überspringt Schritt 3 des Grundspiel-Spieleraufbaus: die GP einzelner werden nicht gezählt.
2. Wählt einen GP-Marker beliebiger Farbe und legt ihn auf die 0 der GP-Anzeige. Das ist der gemeinsame Wertungsmarker der Menschen.
3. Legt den Alientruppenanzeiger auf Feld 20 der Punkteanzeige.
4. Weist einem Menschenspieler die Aufgabe zu, den Spielstand zu verwalten. Dieser Spieler hält alle GP des Menschenteams fest und den Alientruppenanzeiger aktuell, sodass er zur Anzahl der Aliensoldaten auf dem Spielplan passt.
5. Teilt die Verteidigungsbauplankarten zufällig und gleichmäßig an die Menschenspieler aus. Bei 3 Menschenspielern legt ihr die 4.

Karte offen links neben die Bauplanauslage. Ihr erhaltet, so als hättet ihr die Karte im Spiel durch eine *Bauplan erwerben*-Aktion bekommen, auch die in der unteren rechten Kartenecke dargestellte Belohnung und stellt einen Gebäudefortschritt-Marker auf die Karte.

- a. Der Spieler mit dem *Schutz-Exosuit*-Bauplan nimmt auch den Schutz-Exosuit und das Schutz-Exosuit-Techplättchen.
- b. Der Spieler mit dem *Wachbot*-Bauplan nimmt auch die 4 Wachbots und das Wachbot-Techplättchen.
- c. Der Spieler mit dem *Schild*-Bauplan nimmt auch die 10 Schildplättchen und das Schild-Techplättchen.
- d. Der Spieler mit dem *Sabotage*-Bauplan nimmt auch die 2 Sabotageplättchen.

ALIENAUFBAU (siehe Abbildung unten)

- I. Lege das Alientableau vor dich.
 - a. Bedecke jedes der 4 dunkelroten Zusatzaktionsfelder mit einem passenden Mehrfach-Aktionsplättchen. Die rote Seite fungiert als Abdeckung der Zusatzaktion.
 - b. Lege das 5. Mehrfach-Aktionsplättchen mit den zwei roten Seiten in den Vorrat für Mehrfach-Aktionsplättchen.
 - c. Stelle den Alienwissenschaftler in die obere rechte Ecke.
 - d. Stelle 4 der Aliensoldaten in die obere linke Ecke des Tableaus; die 16 übrigen werden vorerst beiseite gelegt.
- II. Lege die Alienbauplankarten in eine persönliche Auslage links neben dein Tableau.
 - a. Staple die 10 F&E-Korruptionsplättchen auf der linken Seite der F&E-Korruptionskarte.
 - b. Stelle einen Aliengebäudefortschritt-Marker auf jede Karte.
- III. Nimm 3 Kristalle, lege sie zu deinem Tableau.
- IV. Lege 1 Alienunterkunftsplättchen auf das mittlere Hexfeld ganz rechts auf dem Spielplan; staple die anderen bei deinem Tableau, wie unten dargestellt.
- V. Staple die 5 Alientechplättchen, 10 Einfach-Aktionsplättchen und 5 Alienminenplättchen neben deinem Tableau als deine Reserve.



ZIELE UND SIEG-/NIEDERLAGE-BEDINGUNGEN

Die Menschenspieler arbeiten als ein Team daran, die Einmischung des Aliencommanders und die Verteilung seiner Alientruppen zu verhindern. Das Spielende wird **nicht** eingeleitet, wenn der Verbleibende-Missionen-Marker das Ende seiner Leiste erreicht hat.

MENSCHEN

Das Team siegt sofort (der Zug muss nicht beendet werden), sobald ihr gemeinsam 100 GP erreicht habt.

ALIENS

Du siegst sofort (der Zug muss nicht beendet werden), sobald du alle 20 Aliensoldaten eingesetzt hast.

SPIELVERLAUF

Jede Runde besteht noch immer aus zwei Phasen: Kolonisierungs- und Shuttlephase. Der Ablauf der Kolonisierungsphase ist jedoch anders: Nach jedem Zug eines Menschenspielers erhält der Aliencommander einen Zug. Die Zugfolge in einem Spiel zu fünft (also 1 Alien- und 4 Menschenspieler) läuft also folgendermaßen ab:

1. Menschenspieler 1
2. Aliencommander
3. Menschenspieler 2
4. Aliencommander
5. Menschenspieler 3
6. Aliencommander
7. Menschenspieler 4
8. Aliencommander

ZUG EINES MENSCHENSPIELERS

Nutzt nur Menschenspielmaterial. Aktionen und Effekte, die es euch erlauben Material anderer Spieler (z. B. das Techplättchen eines anderen) zu nutzen, schließen nicht das Alienspielmaterial ein.

WICHTIGE REGEL:

Zusätzlich darf der Aliencommander jedes Mal, wenn ihr ein Techplättchen eines Teammitglieds (eines anderen Menschenspielers) nutzt, ein Alientechplättchen entwickeln.

ÄNDERUNGEN AN ORBITALSTATION-AKTIONEN UND WERTUNG

BAUPLAN ERWERBEN

Im Spiel zu viert (3 Menschenspieler): Der erste Menschenspieler, der einen Bauplan erwirbt, muss die Verteidigungsbauplankarte links neben der Auslage nehmen. Diese Karte wird nicht durch eine Karte vom Stapel ersetzt; die Auslage ist wieder bei den üblichen 6 Bauplankarten. Erhaltet die Belohnung in der unteren rechten Kartenecke und stellt einen Gebäudefortschritt-Marker auf die Karte.

Wenn ihr eine normale Bauplankarte erhaltet, verliert ihr sofort ihren GP-Wert. **Dabei könnt ihr negative Werte erhalten! Behaltet daher immer im Blick, wie tief unter 0 GP ihr seid.** Erhaltet ihr eine Verteidigungsbauplankarte, verliert ihr keine GP.

NEUE TECHNOLOGIE ERLERNEN

Erhaltet sofort 1 GP, wenn ihr eine neue Technologie erlernt.

FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG (F&E)

Erhaltet jedes Mal sofort 1 GP, wenn ihr ein Techplättchen nach rechts schiebt. Schiebt ihr ein Techplättchen in die letzte Spalte, erhaltet zusätzlich 3 GP (bspw. 1 + 3 = insgesamt 4 GP).

NEUE MENSCHEN-TECHNOLOGIEN



WACHENBEWEGUNG

Erhöht die Anzahl der Aktivierungen, die das Fortschrittliche Wachbot-Gebäude liefert.



EXOSUIT-BEWEGUNG

Erhöht die Anzahl der Aktivierungen, die das Fortschrittliche Schutz-Exosuit-Gebäude liefert.



SCHILD

Erhöht die Anzahl der eingesetzten Schilde, wenn das Fortschrittliche Schild-Gebäude genutzt wird.



Beispiel: Blau hat einen +1-Bonus durch ihr Schild-Techlevel und nimmt daher 2 Schildplättchen, um sie einzusetzen. Der Aliencommander hat bereits schlauerweise alle weiteren Entwicklungen dieser Technologie blockiert, indem er ein F&E-Korruptionsplättchen darauf platziert hat. Also muss **Blau** dieses erst entfernen, dem Aliencommander zurückgeben und das 1. Schildplättchen in ihren eigenen Vorrat legen. Dann legt **Blau** das 2. Schildplättchen auf ihr Schildtech-Plättchen, um es zu schützen.



Beispiel: Lila nutzt sein Fortschrittliches Sabotage-Gebäude. Alle Menschenspieler sind sich einig, dass der Aliencommander plant, ein Gebäude zu bauen und sie wollen es verhindern. **Lila** bedeckt ein Gebäude bauen auf dem Alientableau mit einem Sabotageplättchen. Das sollte der Kolonie etwas Zeit verschaffen!

ÄNDERUNGEN AN HAUPTAKTIONEN DER KOLONIE UND WERTUNG

EIN GEBÄUDE BAUEN

Ihr könnt kein Gebäude auf einem Hexfeld mit einem aktiven (stehenden) Aliensoldaten darauf bauen.

Wachbots und der Schutz-Exosuit werden genau wie Rover und Bots durch neue Gebäude verdrängt. Das gilt auch für alle betäubten (liegenden) Aliensoldaten.

Beim Bau einer Unterkunft erhaltet ihr sofort 3 GP, anstatt bei Spielende Kolonisten zu werten.

EIN GEBÄUDE AUFWERTEN

Ihr könnt kein Gebäude auf einem Hexfeld mit einem aktiven (stehenden) Aliensoldaten aufwerten. Liegt dort ein betäubter Aliensoldat, dürft ihr das Gebäude aufwerten und der Alienspieler wählt, wohin sein Soldat verdrängt wird.

Liegt auf dem Gebäude ein Schildplättchen, geht dieses zurück an den Spieler mit der Schild-Verteidigungsbauplankarte.

Wurde für die Aufwertung des Gebäudes eine Verteidigungsbauplankarte mit einem Techplättchen darauf genutzt, legt das Techplättchen auf ein leeres Feld in die Spalte ganz links im Labor. Sind bereits beide Felder belegt, kann diese Bauplankarte jetzt nicht für die Aufwertung eines Gebäudes genutzt werden.

Wachbots und der Schutz-Exosuit werden genau wie Rover und Bots durch aufgewertete Gebäude verdrängt. Das gilt auch für alle betäubten (liegenden) Aliensoldaten.

Wertet ihr ein Gebäude mit einer normalen Bauplankarte auf, erhaltet ihr sofort ihren doppelten GP-Wert.

Wertet ihr ein Gebäude mit einer Verteidigungsbauplankarte auf, erhaltet ihr sofort 3 GP.

Hat jemand den zum Fortschrittlichen Gebäude passenden Wissenschaftler, erhaltet ihr sofort 3 GP.

EIN SCHIFF EMPFANGEN UND SHUTTLEREISE

Empfangt ihr ein Schiff, erhaltet ihr sofort 3 GP. Entfernt ihr ein Schiff aus dem Hangar, verliert ihr sofort 3 GP.

WISSENSCHAFTLER ODER ERDENVERTRAG NEHMEN

Stellt ihr einen Wissenschaftler ein, erhaltet ihr sofort 3 GP für jedes passende Fortschrittliche Gebäude, das bereits auf der Marsoberfläche steht.

Nehmt ihr eine Erdenvertragskarte, verliert ihr sofort ihren GP-Wert. Erfüllt ihr eine Erdenvertragskarte, erhaltet ihr sofort den verlorenen GP-Wert zurück und zusätzlich ihren GP-Wert.

SONDERAKTIONEN

Entscheidet ihr, eine Sonderaktion auszuführen, nimmt der Aliencommander ein Einfach-Aktionsplättchen aus seinem Vorrat und legt es auf das Feld auf dem Alientableau.



FORTSCHRITTLICHE GEBÄUDE NUTZEN

Die Aktionen der neuen Bauplankarten sind wie folgt:



SCHILD

Setzt 1 Schildplättchen (+ Techlevel) ein; ihr könnt nicht mehr Schilde einsetzen, als ihr Plättchen habt. Jedes Einsetzen bewirkt eine der folgenden Optionen:

- Neutralisiert ein F&E-Korruptionsplättchen, das sich auf einem Techplättchen eines Menschenspielers befindet. Das Korruptionsplättchen geht zurück zum Aliencommander, das Schildplättchen in den eigenen Vorrat.
- Legt das Schildplättchen auf das Techplättchen eines Menschenspielers, um es vor F&E-Korruption zu schützen.
- Legt das Schildplättchen auf das Gebäude eines Menschenspielers, um Aliensoldaten am Einmarschieren zu hindern.



SABOTAGE

Nutzt ein verfügbares Sabotageplättchen, um ein freies Aktionsfeld auf dem Alientableau abzudecken und es unbenutzbar zu machen. Das Plättchen verbleibt dort, bis der Aliencommander sein Tableau zurücksetzt.



WACHBOTS

Aktiviert Wachbots bis zu 2 Mal (+ Techlevel). Jede Aktivierung bewirkt eine der folgenden Optionen:

- Stellt einen Wachbot (der sich noch nicht auf der Marsoberfläche befindet) auf eine Unterkunft. Befinden sich bereits auf allen Unterkünften Holzfiguren, stellt den Bot stattdessen auf ein benachbartes Hexfeld.
- Bewegt einen Wachbot um 1 Hexfeld. Alle Aliensoldaten auf dem neuen Feld werden verdrängt.
- Betäubt alle Aliensoldaten (legt sie hin), die benachbart zu 1 Wachbot sind.



SCHUTZ-EXOSUIT

Aktiviert den Schutz-Exosuit bis zu 2 Mal (+ Techlevel). Jede Aktivierung bewirkt eine der folgenden Optionen:

- Stellt den Schutz-Exosuit auf eine Unterkunft. Befinden sich bereits auf allen Unterkünften Holzfiguren, stellt ihn stattdessen auf ein benachbartes Hexfeld.
- Bewegt den Schutz-Exosuit um 1 Hexfeld. Liegt auf dem neuen Feld bereits ein betäubter Aliensoldat, wird dieser sofort zum Alientableau zurückgelegt. Befindet sich ein aktiver (stehender) Aliensoldat auf dem neuen Feld, kann der Schutz-Exosuit das Feld nur betreten, wenn er noch mindestens 1 Aktion übrig hat, um den Aliensoldaten zurück auf das Alientableau zu legen (siehe nächste Option).
- Legt 1 Aliensoldat auf dem gleichen Hexfeld wie der Exosuit zurück auf das Alientableau.

VERTEIDIGUNGSBAUPLAN-AKTIONEN UND ALIENSOLDATEN

Denkt daran, den Alientruppenanzeiger vorzurücken, wenn ein Aliensoldat vom Spielplan genommen wird und ihn zu reduzieren, wenn Aliensoldaten auf den Plan kommen.

Der Exosuit und die Wachbots verhalten sich ähnlich wie die Standardbots und -rover. Alle vier können sich über besetzte Hexfelder bewegen, aber ihre Bewegung nicht in einem solchen beenden, mit Ausnahme des Wachbots und des Schutz-Exosuits, wie oben beschrieben.

Alle Aliensoldaten, die durch einen Menschenspieler zurück auf das Alientableau gelegt worden sind, können im nächsten Zug des Aliencommanders neu verteilt werden. Immer, wenn ein Aliensoldat verdrängt wird, entscheidet der Alienspieler, wohin er unter Berücksichtigung der Grundspielregeln verdrängt wird.

Nutzt ihr den Verteidigungsbauplan eines anderen Spielers mit einem passenden Techplättchen, erhält der Besitzer des Bauplans und Techplättchens wie gewohnt 1 Sauerstoff vom Vorrat.

SPIELENDE

Es gibt keine Schlusspielwertung. Alle Wertungen geschehen während des Spiels.



Beispiel: Ihr Wachbot-Techlevel verleiht **Gelb** einen +1 Bonus. **Gelb** nutzt ihr Fortschrittliches Wachbot-Gebäude für 3 Aktivierungen (2 + 1) der Wachbots. **Gelb** bewegt den Wachbot neben einem Aliensoldaten in dessen Feld, um ihn in die Nähe der anderen Soldaten zu "schubsen". Dann nutzt **Gelb** die 2 anderen Aktivierungen, um einen Wachbot 1 Hexfeld in das Getümmel zu schicken, damit er benachbart zu nun 3 Aliensoldaten ist. Mit der letzten Aktivierung betäubt sie somit alle 3 Aliens.



Beispiel: **Gelb** hat ihren Wachbot genutzt, um einige Aliensoldaten zu betäuben. Jetzt möchte **Grün** so viele wie möglich entfernen und nutzt 3 Aktivierungen seines Fortschrittlichen Schutz-Exosuit-Gebäudes (2 + 1 für seinen Techlevel). **Grün** nutzt die 1. Aktivierung, um den Schutz-Exosuit 1 Hexfeld auf einen betäubten Aliensoldaten zu bewegen. Der Soldat geht sofort auf das Alientableau zurück (**Grün** muss keine Aktivierung dafür ausgeben, da er bereits betäubt war). **Grün** nutzt dann seine 2. Aktivierung, um den Schutz-Exosuit auf das Hexfeld des aktiven Aliensoldaten zu bewegen. Schließlich nutzt er seine 3. Aktivierung, um diesen Soldaten zurück zum Alientableau zu schicken (hätte er keine 3. Aktivierung gehabt, hätte er das Feld nicht betreten dürfen.)

ZUG DES ALIENCOMMANDERS

Du nutzt nur dein eigenes Spielmaterial. Da du der einzige Alienspieler bist, kannst du nicht das Material anderer Spieler mitbenutzen.

In deinem Zug darfst du nur **eine einzige** dieser drei Optionen wählen:

- Ein Aktionsfeld freischalten
- Aktionen ausführen
- Dein Tableau zurücksetzen

Mit Abstand am häufigsten wirst du wohl die Option *Aktionen ausführen* wählen.

EIN AKTIONSFELD FREISCHALTEN

Gib 2 Kristalle aus, um permanent ein zusätzliches Aktionsfeld auf deinem Tableau freizuschalten: Entferne das Zusatzaktionsfeld-Abdeckungsplättchen und drehe es um, sodass es zu einem Mehrfach-Aktionsplättchen wird und staple es auf dem Vorrat für Mehrfach-Aktionsplättchen auf deinem Tableau.



Ein Zusatzaktionsfeld-Abdeckungsplättchen



AKTIONEN AUSFÜHREN

Führe Folgendes in beliebiger Reihenfolge aus:

- Du musst mindestens 1 Aktionsplättchen nutzen.
- Du darfst deinen Alienwissenschaftler nutzen.

AKTIONSPLÄTTCHEN NUTZEN

Nutze 1 Einfach- und/oder 1 Mehrfach-Aktionsplättchen.

Damit ein Einfach-Aktionsplättchen genutzt werden kann, muss es auf dem Tableau vorrätig sein.

1. Gib 1 Kristall aus, wie auf dem Tableau abgebildet.

2. Lege das Einfach-Aktionsplättchen auf ein beliebiges freies Aktionsfeld auf deinem Tableau.

Dabei kann es sich um eines der anfangs verfügbaren Aktionsfelder handeln oder um ein zusätzlich freigeschaltetes Aktionsfeld (diese sind rot, damit sie beim Aufbau abgedeckt werden; sie sind nicht auf die Nutzung von Mehrfach-Aktionsplättchen beschränkt.)

3. Führe die Aktion aus, die auf dem abgedeckten Aktionsfeld angegeben ist.



Ein Einfach-Aktionsplättchen

WICHTIG:

Wenn du nur noch Einfach-Aktionsplättchen übrig hast, aber keine Kristalle mehr zum Bezahlen, musst du das Plättchen auf ein Aktionsfeld legen und passen.

Damit ein Mehrfach-Aktionsplättchen genutzt werden kann, muss es auf dem Tableau vorrätig sein.

1. Lege das Mehrfach-Aktionsplättchen auf ein beliebiges freies Aktionsfeld auf deinem Tableau. Dabei kann es sich um eines der anfangs verfügbaren Aktionsfelder handeln oder um ein zusätzlich freigeschaltetes.

2. Führe die auf dem Aktionsfeld angegebene Aktion aus.

Denk daran, du kannst Einfach- und/oder Mehrfach-Aktionplättchen nutzen, aber du musst mindestens eines nutzen. Nutzt du beide und außerdem noch den Alienwissenschaftler (*Siehe Nutze deinen Wissenschaftler, Seite 10*), kannst du diese 3 Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, solange jede einzelne davon abgeschlossen ist, bevor die nächste beginnt.



Ein Mehrfach-Aktionsplättchen

AKTIONEN DES ALIENTABLEAUS

Zu Beginn des Spiels verfügbare Aktionen (Aktionsfelder):



1. EIN GEBÄUDE BAUEN:

Dies funktioniert genau wie die normale Aktion mit der Ausnahme, dass in jedes freie Hexfeld gebaut werden darf. Die Beschränkung, dass das Gebäude 2 Hexfelder von einem bestehenden Gebäude entfernt sein muss, gibt es nicht. Die Aliengebäude funktionieren ähnlich wie ihre menschlichen Gegenstücke:



ALIENUNTERKUNFT:

Füge die Anzahl an Aliensoldaten deinem Tableau hinzu, die der neuen Größe deines Unterkunfts komplexes entspricht (modifiziert durch das aktuelle Level der Verstärkungs-Technologie).



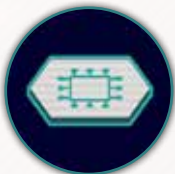
ALIENMINE:

Erhalte die Anzahl an Kristallen, die der neuen Größe deines Minenkomplexes entspricht.



2. BAUPLAN ERHALTEN:

Dies funktioniert genau wie die normale Aktion mit der Ausnahme, dass du eine Alienbauplankarte wählen musst. Lege sie aus der persönlichen Auslage links vom Alientableau auf die rechte Seite des Tableaus. Erhalte, wie sonst auch, die Belohnung, die in der unteren rechten Ecke abgebildet ist und stelle den Aliengebäudefortschritt-Marker darauf.



3. NEUE TECHNOLOGIE ERLERNEN:

Dies funktioniert genau wie die normale Aktion.



UNTERKUNFT:

Erhöht die maximale Größe deines Unterkunfts komplexes.



VERSTÄRKUNG:

Erhöht die Anzahl an Aliensoldaten, die du deinem Alientableau hinzufügen kannst, wenn du Unterkünfte baust.



STATIONIERUNG:

Erhöht die Anzahl an Aliensoldaten, die du auf dem Spielplan einsetzen kannst, wenn du die Einsatzaktion ausführst.



4. FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG (F&E):

Dies funktioniert genau wie die normale Aktion mit der Ausnahme, dass du nur einmal entwickelst anstatt zweimal.

Zusätzlich darf der Aliencommander jedes Mal, wenn ein Menschenspieler ein Techplättchen eines Teamkollegen nutzt, eines seiner eigenen entwickeln.



Beispiel: Du legst ein Mehrfach-Aktionsplättchen auf deine Ein Gebäude bauen-Aktion. Du baust eine zweite Alienunterkunft, weit entfernt von deiner ersten, auf der anderen Seite der Menschenkolonie und erhältst 1 Aliensoldaten, den du deinem Tableau hinzufügen darfst. Jetzt haben die Aliens 2 separate Unterkunfts komplexe der Größe 1. Hätten die Komplexe Größe 2 oder 3, würdest du 2 oder 3 Soldaten erhalten.



ALIENTABLEAU-BELOHUNGSSYMBOL



Füge 1 Aliensoldaten deinem Alientableau hinzu.



Erhalte 1 Kristall.



Beispiel: Du zahlst 1 Kristall, um ein Einfach-Aktionsplättchen auf deine F&E-Aktion zu legen. Du schiebst deine Verstärkungs-Technologie um 1 Feld nach rechts und fügst 1 weiteren Aliensoldaten zu deinem Tableau hinzu.



Beispiel: Du legst ein Mehrfach-Aktionsplättchen auf deine Aktiviere Fortschrittliches Gebäude-Aktion. Du siehst, dass **Blau** ihre Fähigkeit, die F&E der Menschen vor deiner Korruption zu schützen, maximieren möchte. Also legst du ein F&E-Korruptionsplättchen auf ihr Schild-Techplättchen. Sie kann diese Technologie nun nicht mehr entwickeln, bis sie deine Einmischung rückgängig macht!



Beispiel: Du zahlst 1 Kristall, um ein Einfach-Aktionsplättchen auf deine Soldaten auf leere Hexfelder neben deine Gebäude senden-Aktion zu legen. Deine Stationierungs-Tech verleiht dir +1. Du darfst also 2 Aliensoldaten einsetzen (1 + 1). Du beschließt, sie aufzuteilen und setzt jeweils 1 neben 2 deiner Gebäude.



5. GEBÄUDE AUFWERTEN:

Dies funktioniert genau wie die normale Aktion. Alienbauplankarten werten Gebäude folgendermaßen auf:



ALIENINFEKTION:

Bewege pro Menschenspieler 1 ihrer Kolonisten aus ihren Wohnbereichen in ihren Arbeitsbereich.



WACHSAM:

Bewege das Shuttle 1 Feld in eine beliebige Richtung; allerdings kannst du nicht ändern, welchem Weg es folgt. Anders formuliert: Du kannst es beschleunigen oder verlangsamen, aber nicht seine Richtung ändern.



ENTFÜHRUNG:

Schicke einen Menschenwissenschaftler zurück zu seiner Wissenschaftlerkarte.



F&E-KORRUPTION:

Lege ein F&E-Korruptionsplättchen auf ein Techplättchen eines Menschentableaus. Diese Technologie kann nicht mehr entwickelt werden, bis ein (beliebiger) Menschenspieler ein Schildplättchen einsetzt, um das F&E-Korruptionsplättchen zu entfernen. Das Techplättchen kann jedoch weiter genutzt werden, um die passende Aktion zu verbessern. Zielst du auf eine geschützte Technologie ab, gib das Schildplättchen dem Spieler mit der Schild-Verteidigungsbauplankarte zurück und lege das F&E-Korruptionsplättchen zurück in deinen Vorrat; in diesem Fall wird das Techplättchen nicht korumpiert.



6. FORTSCHRITTLICHES GEBÄUDE AKTIVIEREN:

Wähle eine Alienbauplankarte, die noch nicht umgedreht worden ist und auf der kein Wissenschaftler steht. Drehe diese Karte nach Benutzung um. Dieses Gebäude kannst du nicht wieder aktivieren, bis du dein Tableau zurückgesetzt hast.



DEINEN ALIENWISSENSCHAFTLER AKTIVIEREN

Nur möglich, wenn dein Alienwissenschaftler auf dem Tableau ist.

Bewege den Alienwissenschaftler von deinem Tableau zu dem Aktionsfeld auf der Alienbauplankarte, die nicht umgedreht worden ist, um das Fortschrittliche Gebäude zu aktivieren.

Hinweis: Setze dein Tableau zurück, um den Alienwissenschaftler wieder zu nutzen.



7. KRISTALLE STEHLEN:

Stiehl bis zu 2 Kristalle vom Spielplan (von der Marsoberfläche und/oder aus dem Warenlager). Denk daran: Kristalle können nicht im gleichen Zug genutzt werden, in dem sie erhalten wurden.

Die folgenden Aktionen musst du freischalten, bevor du sie nutzen kannst (Zusatzaktionsfelder):



8. SOLDATEN AUF LEERE HEXFELDER NEBEN DEINE GEBÄUDE SENDEN:

Platziere Aliensoldaten in Höhe von 1 + deinem Stationierungs-Techlevel. Sie müssen von deinem Tableau kommen und auf leeren Hexfeldern neben deinen Gebäuden platziert werden. (Die Felder dürfen dabei keine anderen Holzfiguren beinhalten.) Du kannst deine „Stationierungspunkte“ wie du möchtest um deine Gebäude herum verteilen.



9. SOLDATEN IN DEINEN GEBÄUDEN EINSETZEN:

Platziere Aliensoldaten in Höhe von 1 + deinem Stationierungs-Techlevel. Sie müssen von deinem Tableau kommen und auf deine Gebäude gesetzt werden. Du kannst deine „Stationierungspunkte“ wie du möchtest auf deine Gebäude verteilen, aber du darfst keine Soldaten auf Hexfelder mit einem Gebäudefortschritt-Marker setzen. (Auch dürfen die Felder keine anderen Holzfiguren beinhalten.)



10. SOLDATEN BEWEGEN:

Bewege Aliensoldaten in Höhe von 1 + deinem Mobilisierungs-Techlevel. Du darfst deine „Bewegungspunkte“ beliebig auf deine Aliensoldaten auf dem Spielplan aufteilen. Aliensoldaten dürfen sich nicht auf ein Gebäude mit einem Schildplättchen darauf oder auf ein Fortschrittliches Gebäude bewegen. Sie dürfen sich durch Hexfelder mit anderen Holzfiguren bewegen, dürfen ihre Bewegung aber dort nicht beenden. Betritt ein Aliensoldat ein Feld mit einem Entdeckungs- oder Forschungsplättchen oder einem Kristall, wird dieses/r zerstört (nimm es vom Spielplan). Du kannst auch Bewegungspunkte ausgeben, um betäubte Soldaten zu reaktivieren: 1 Bewegungspunkt richtet 1 Aliensoldaten auf.

DAS TABLEAU ZURÜCKSETZEN

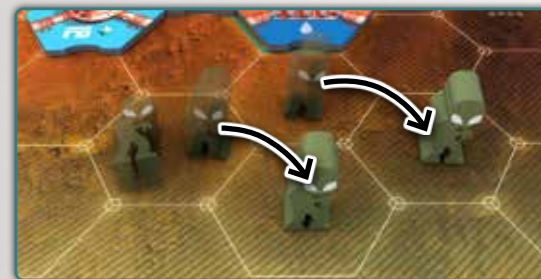


Diese Option kannst du nur wählen, wenn du nur noch 2 oder weniger freie Aktionsfelder auf deinem Tableau oder 0 Aktionsplättchen übrig hast. Oder um es anders auszudrücken: Du kannst diese Option nicht wählen, wenn du 3 oder mehr freie Aktionsfelder hast oder wenn eine der folgenden Aussagen zutrifft:

- Du hast Einfach-Aktionsplättchen in deinem Vorrat.
- Du hast Mehrfach-Aktionsplättchen in deinem Vorrat.

Um dein Tableau zurückzusetzen, führe folgende Schritte aus (in beliebiger Reihenfolge):

- Sammle alle Einfach-Aktionsplättchen von deinem Tableau ein und lege sie in deine Reserve (neben dem Tableau) zurück. Sie sind ausgegeben und du kannst sie nicht nutzen, bis du sie zurückerhältst. Die Einfach-Aktionsplättchen auf dem Vorratsfeld verbleiben auf dem Tableau.
- Sammle alle Mehrfach-Aktionsplättchen von deinem Tableau ein und staple sie in deinem Vorrat für Mehrfach-Aktionsplättchen. Du darfst sie in deinem nächsten Zug wieder verwenden.
- Sammle alle Sabotageplättchen von deinem Tableau ein und gib sie dem Menschenspieler mit der *Sabotage*-Verteidigungsbauplankarte zurück.
- Lege den Alienwissenschaftler zurück auf dein Tableau.
- Falls Alienbauplankarten umgedreht sind, drehe sie wieder auf die Vorderseite.



Beispiel: Du legst ein Mehrfach-Aktionsplättchen auf deine Soldaten bewegende Aktion. Deine Mobilisierungs-Tech verleih dir insgesamt 3 Bewegungspunkte. Du nutzt 1 Bewegungspunkt, um einen betäubten Soldaten wieder aufzustellen, dann 1 weiteren, um denselben 1 Feld zu bewegen. Den letzten Bewegungspunkt nutzt du, um einen anderen Soldaten 1 Feld zu bewegen.



Beispiel: Auf deinem Tableau ist nur noch 1 Aktionsfeld frei, also beschließt du, dein Tableau zurückzusetzen. Du entfernst all deine genutzten Einfach-Aktionsplättchen und behältst die ungenutzten. Die Mehrfach-Aktionsplättchen legst du auf ihr Vorratsfeld zurück und entfernst das Sabotageplättchen, das auf deinem Fortschrittlichen Gebäude aktivieren-Feld lag. Auch erhältst du deinen Alienwissenschaftler zurück.

KAPITEL 2: AUSBRUCH

2-4 SPIELER (KOOPERATIV) ; SCHWIERIGKEIT: SCHWER

Nachdem die Anspannung durch das Abwehren der Eindringlinge abgeklungen war, nahmen wir so etwas wie ein schwaches Notsignal wahr. Neugierde, beflügelt von der Zuversicht, dass wir alle marsfremden Gefahren abwenden konnten (außer der klassischen menschlichen Inkompetenz), führte uns zu der Stelle, an der ein kleiner Satellit begraben war. Er ist tief in den roten Sand eingeschlagen und hätte schon eine Ewigkeit hier liegen können. Er war tief vergraben – tief genug, dass sein Einschlagskrater weder die Aufmerksamkeit unzähliger Astronomen und Exoplanet-Liebhaber noch unserer Mustererkennungsalgorithmen auf sich gezogen hat. Man musste nah genug sein, um sein schwaches Piepsen zu „hören“.

Nachdem wir ihn ausgegraben hatten und den Satelliten mit unseren eigenen Augen sehen konnten, war unser erster Gedanke, den Aushang mit den vermissten Satelliten am Schwarzen Brett unserer Kolonie zu prüfen; jedenfalls in der digitalen Variante. Es wurde rätselhaft, als wir keine Einträge von Satellitenbahnen über diesem Bereich des Mars finden konnten – vielleicht sind die Einträge auch verschwunden. Unsere Datenbankexperten haben sogar um mehrere Ecken gedacht und versucht, nach vom Kurs abgekommenen Satellitenstarts beider Planeten zu suchen, mit dem Gedanken, dass dieser hier einfach keine richtige Umlaufbahn gefunden hatte. Vielleicht war es auch mein Highschoolbiologiegequatsche, aber ich schlug vor, dass man manchmal etwas zerlegen muss, um daraus zu lernen. Vielleicht habe ich aber auch zu viele Krimis gelesen, die auf Autopsien basieren...

Zunächst: alle Erkennungsmerkmale des Patienten beachten. Keine Identifikationsmerkmale außer einem verblassten Logo: SCOOP XI. Es war nicht mal klar, wie alt dieses Ding war oder wo es her kam. War es rezent genug, um von einer der privaten Weltraumgesellschaften zu stammen? Oder war es alt genug, um von einer der alten nationalen Weltraumorganisationen zu sein?

Zeit für den ersten Schnitt. Es war... überraschend leer. Keine Blackbox (es ist doch niemals einfach). Alle internen Systeme sind im Laufe der Zeit schon fast zu Staub zerfallen. Das einzige darin, was intakt schien, war eine kleine Kapsel. Wir waren entschlossen, dieses Rätsel zu lüften, also lösten wir die Kapsel aus der Halterung, die sie kaum noch hielt. So viele Augen betrachteten dieses Objekt! Daher ist mir nicht klar, wieso es so lange gedauert hat, bis wir die Fakten zusammen gesetzt bekamen: ein Standard ISO 7010 Biogefährdungslogo und ein Riss in der Kapsel. Blicke wanderten umher, aber wir waren uns schnell einig, dass die geringfügige Atmosphäre, unsere Anzüge und der lange Zeitraum, der gewiss bereits vergangen war, ausreichend waren, um alle Bedenken hierüber abzuschütteln. Also wiesen wir den Rover an, das Bergungsgut für weitere Analysen einzusammeln und zu lagern.

Zurück im Labor zeigte die Forensik der Überreste, dass das gesamte zersetzte Innenleben des Satelliten aus organischem Plastik und Polymeren bestanden hat. Tatsächlich wies das Erosionsmuster darauf hin, dass die Ablation schnell passiert ist und von dem Riss in der Kapsel ausging. Zu spät merkten wir, dass unsere Einstellung zur Quarantäne von potentiell gefährlichem biologischem Material viel zu lax war und dass es noch immer ein Risiko geben könnte. Wir überwandten unsere Scham und Schande und riefen eilig den Notfalldekontaminationsdienst unserer Abteilung an. Wir hofften, dass, was immer es war, auf dem Mars nicht überlebt haben könnte und dass die Lagerung im Boden es dennoch anfällig für die brutalen Marswinter gemacht hat, sodass es nun keine weitere Gefahr für uns darstellt.

Es braucht wirklich nur menschliche Hybris, um eine Epidemie auf einem neuen Planeten zu starten.

Einige Kolonisten leiden nun an einer schlimmen Form der Hypergerinnung und die Ärzte sagen, es handle sich um eine bisher unbekannte Krankheit. Antikoagulationsmedikamente wurden verabreicht, aber die Symptome blieben bei jedem einzelnen Patienten bestehen. Voranalysen von Blutproben haben noch kein Pathogen identifiziert, aber die feste Koagulation von Erythrozyten (roten Blutzellen; Entschuldigung, ich lasse mich mitreißen) verspricht einen Übeltäter in Virusgröße... oder kleiner. Ein subviraler Erreger vielleicht? Ein Prion?

Wie dem auch sei, wir durchforsten gerade die Krankengeschichten, Hintergrundinformationen und sogar die persönlichen Logs der Patienten, um die Quelle des Syndroms zu finden. Die Anzahl der Erkrankten steigt mit alarmierender Geschwindigkeit und wir müssen herausfinden, was es ist. Könnte es das sein, was in der Biogefährdungskapsel war? Wenn wir bald kein Pathogen und, noch wichtiger, kein Heilmittel finden, fährt DOME mit seiner Investition in diese Kolonie eine große Pleite ein.

SPIELMATERIAL



1 Zeitleistenaufgabe
1 Zeitmesser



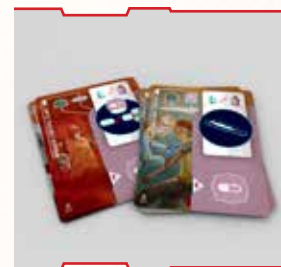
16 Infektionskarten



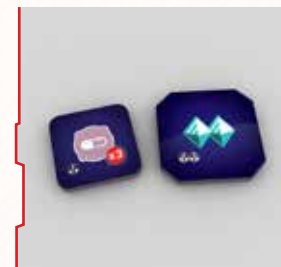
1 Mikrobiologie-
Wissenschaftlerkarte



1 Mikrobiologie (Wissenschaft-
ler)



2 Level 1-Bauplankarten
2 Level 3-Bauplankarten



10 Entdeckungsplättchen
4 LSS-Belohnungsplättchen



15 Medizin-Ressourcenplätt-
chen; 4 Impfstoffplättchen



6 Kapitel 2-Missionskarten
1 doppelseitige 12/14 Karte



1 Medizin-Techplättchen
7 Krankenhaus-Gebäudeplättchen



KAPITELAUFBAU

Anders als in Kapitel 1 spielen hier alle zusammen im gleichen Team. Der Aufbau ist wie im Grundspiel mit folgenden Änderungen:

1. Lasst die folgenden Grundspielmaterialien in der Schachtel (nutzt stattdessen die Äquivalente aus der Materialliste von Kapitel 2 für den Aufbau, außer es ist in den weiteren Schritten angegeben):
 - Entdeckungsplättchen
 - Fortschrittswürfel und GP-Marker
 - Wissenschaftler- und Erdenverträge-Tableau
 - Wissenschaftlerkarten
 - Wissenschaftler
 - Vertragskarten
 - LSS-Belohnungsplättchen
 - Missionskarten
 - Privatzielkarten 13 und 15
2. Stattet das Warenlager in Schritt 2 des Grundspelaufbaus nicht mit Kristallen aus. Legt stattdessen 2 Medizin-Ressourcenplättchen auf die Kristallfelder und lasst das 3. frei.
3. Beim Aufbau der Bauplanauslage in Schritt 4 des Grundspelaufbaus:
 - a. Legt nach dem Mischen der Level 1-Karten die 2 neuen Level 1-Bauplankarten oben auf den Stapel [in beliebiger Reihenfolge].
 - b. Legt nach dem Mischen der Level 3-Karten die 2 neuen Level 3-Bauplankarten oben auf diesen Stapelteil [in beliebiger Reihenfolge].
 - c. Jede Reihe der Auslage besteht in Kapitel 2 aus 7 anstatt aus 6 Karten.
 - d. Nachdem die 7 Karten der Auslage aufgedeckt worden sind, legt das Medizintechplättchen auf seinen Platz auf der *Seuchenkontrollklinik*-Bauplankarte.
4. Wenn im Grundspiel in Schritt 5 die Wissenschaftlerauslage bestückt werden soll, legt stattdessen die Mikrobiologe-Wissenschaftlerkarte und den Wissenschaftlermarker neben die Gebäudeauslage. Beachtet, dass die Kosten für diesen Wissenschaftler (2 Medizin) auf der Karte stehen.
5. Stapelt beim Aufbau des Gebäudeplättchenhalters in Schritt 9 des Grundspelaufbaus auch die Krankenhausplättchen verdeckt neben der Gebäudeauslage.
6. Nutzt beim Aufbau der Missionskarten in Schritt 11 des Grundspelaufbaus die für dieses Kapitel spezifischen Missionskarten:
 - a. Legt eine zufällige rote Missionskarte offen auf Missionsfeld A auf dem Spielplan.
 - b. Legt eine zufällige blaue Missionskarte offen auf Missionsfeld B auf dem Spielplan.
 - c. Legt die doppelseitige 12 /14 -Karte mit der 14 oben auf Missionsfeld C auf dem Spielplan. Nutzt für ein schwereres Spiel die 12. Hier wird die Anzahl der infizierten Kolonisten festgehalten.
7. Überspringt Schritt 3 der Spielervorbereitung des Grundspiels komplett: GP werden nicht gezählt.
8. Überspringt Schritt 13 der Spielervorbereitung des Grundspiels: Fortschrittswürfel werden nicht genutzt.
9. Platziert die Zeitleistenaufgabe mit der Seite mit 12 Feldern oben so, dass sie die Felder des Fortschrittsbereichs in der unteren rechten Ecke des Spielplans überdeckt.
10. Legt den Zeitmesser mit der Sanduhrseite oben auf das zu eurer Spieleranzahl passende Feld der Zeitleistenaufgabe (2 Spieler: 12, 3 Spieler: 10, 4 Spieler: 8).
11. Mischt den Stapel der Infektionskarten und legt ihn verdeckt oben neben den Spielplan.



Beispiel: Grün zieht diese Karte vom Infektionsstapel. Ein Kolonist in einer Mine oder einem Wohnbereich erkrankt. Sie beratschlagt sich mit den anderen und entscheidet, einen Kolonisten in einer von **Blaus** Minen hinzulegen.



Beispiel: Gelb hat eine Keine Infektion-Karte in ihrem Zug gezogen. Jetzt zieht **Lila** in seinem Zug die andere Keine Infektion-Karte. Glücklicherweise werden keine weiteren Kolonisten infiziert; jedoch werden alle Infektionskarten wieder in den Stapel gemischt. Ihr wisst nicht, was die nächste Karte bringt!



Beispiel: Es ist Lilas Zug und er möchte eine Mine aufwerten, die gerade von einem von **Gelbs** infizierten Kolonisten besetzt ist. Dadurch wird **Gelbs** infizierter Kolonist zurück zu **Gelbs** Wohnbereich geschickt. Am Ende von **Lilas** Zug stecken alle infizierten Kolonisten diejenigen an, die sich ein Feld mit ihnen teilen, also hat dieser Kolonist leider seinen Mitbewohner angesteckt, bevor **Gelb** die Gelegenheit hatte, sie umzusetzen. Die Kolonisten in den anderen Wohnbereichen sind nicht betroffen.

ZIELE UND SIEG-/NIEDERLAGEBEDINGUNGEN

Erreicht gemeinschaftlich in einer begrenzten Anzahl an Runden beide Ziele auf den Missionskarten und verhindert, dass der Ausbruch 12/14 Kolonisten infiziert.

Die **Gruppe verliert**, wenn **eine** der folgenden Bedingungen eintritt:

- 12/14 Kolonisten oder alle Kolonisten im Spiel sind bei Zugende eines Spielers infiziert.
- Der Zeitmesser verlässt die 1 (muss auf die 0 ziehen) auf der Zeitleistenaufgabe.

Die **Gruppe gewinnt sofort**, wenn **alle** der folgenden Bedingungen eintreten:

- Ihr habt gemeinschaftlich beide Ziele auf den Missionskarten erreicht.
- Weniger als 12/14 Kolonisten sind infiziert.

KAPITEL 2 MISSIONSKARTEN



Entwickelt das Medizin-Techplättchen bis zum Ende des Labors.



Habt 5 Medizin.



Baut 5 Krankenhäuser.



Habt 2 Impfstoffe.



Wertet 3 Fortschrittliche Krankenhäuser auf.




Habt alle 4 Krankenhausbaupläne (gebaut oder nicht).

SPIELVERLAUF

Ignoriert alle GP-Wertungen in diesem Kapitel: Zählt überhaupt keine GP.

KOLONISIERUNGSPHASE

Außer in Runde 1: Dreht zu Beginn des Zugs jedes Spielers eine Karte des Infektionsstapels um.

- Zeigt die Karte zwei mögliche Orte, wählt einen Kolonisten (beliebigen Spielers, aber stehend und nicht geimpft) in einem der Orte und legt ihn hin. (Liegende Kolonisten sind infiziert und machen nichts, außer die Krankheit zu verbreiten.) Ist dort niemand zum Hinlegen, wählt einen Kolonisten im Wohnbereich irgendeines Spielers. Ist auch dort niemand, passiert nichts.
- Zeigt die Karte das *Keine Infektion*-Symbol , infiziert sich kein Kolonist; behält diese Karte sichtbar. Sobald beide *Keine Infektion*-Karten sichtbar sind, mischt alle Infektionskarten (die umgedrehten und die verbliebenen) und bildet einen neuen Stapel.

Der aktive Spieler darf nun eine schnelle Quarantäne ausrufen und die Kolonisten in den Wohnbereichen (auch den 4 Startplätzen) umsetzen, um Gesunde von Kranken zu trennen. Dafür ist dies der einzige Moment; ihr dürft eure Kolonisten nicht im Zug eines anderen Spielers umsetzen!

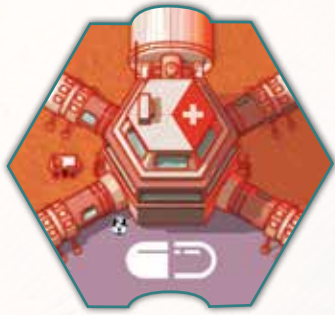
MEDIZIN



Jederzeit während eures Zugs und so oft ihr wollt, könnt ihr Medizin einsetzen. Jedes Medizin-Ressourcenplättchen richtet 1 Kolonisten wieder auf (es muss nicht der eigene sein); eingesetzte Plättchen kommen zurück zum Vorrat. Platziert die Medizinplättchen neben eurem Tableau. Für Medizin gilt das übliche Lagerlimit: 1 + die Anzahl der gebauten Unterkünfte.

HAUPTAKTIONEN DER ORBITALSTATION UND DER KOLONIE

Infizierte Kolonisten tragen zu den Kosten einer  Aktion bei und sind noch immer infiziert, auch wenn sie zurück zu ihren Arbeitsbereichen geschickt werden, weil die Aktionsfelder voll sind.



EIN GEBÄUDE BAUEN: KRANKENHÄUSER

Das erste Krankenhaus der Partie muss immer benachbart zu einer eigenen Unterkunft gebaut werden. Alle weiteren Krankenhäuser werden nach den normalen Regeln gebaut. Das Krankenhaus kostet beim Bau 1 Mineral.

Krankenhäuser produzieren Medizin.

KOLONIESTATUS ANPASSEN

Wenn ihr der Auslage in Schritt 2 Baupläne hinzufügt, denkt daran, dass in Kapitel 2 jede Reihe 7 Bauplankarten hat und nicht 6.

Füllt die Spalte ganz links im Warenlager auf, bis sich dort 2 Medizin befinden (statt 3 Kristalle).

ZUGENDE

Am Ende eures Zugs infizieren sich alle Kolonisten, die einen Arbeitsbereich, ein Aktionsfeld, einen Wohnbereich oder die 4 Startfelder mit einem infizierten Kolonisten teilen und werden hingelegt. Infizierte Kolonisten können keine anderen Gebiete infizieren.

SHUTTLEPHASE

Verringert zu Beginn der Shuttlephase den Zeitmesser um 1.

SONDERAKTION: FORTSCHRITTLICHES GEBÄUDE NUTZEN

Beachtet, dass alle neuen Fortschrittlichen Gebäude bei Erhalt 1 Medizin bereitstellen. Die neuen Bauplankartenaktionen sind die folgenden:



MIKROBIOLOGIE-LABOR:

Zahlt 2 Kristalle, um 1 Medizin herzustellen, die aus dem allgemeinen Vorrat genommen wird. Diese Kosten gelten zusätzlich zu den üblichen Kosten für eine Sonderaktion.



APOTHEKE:

Stellt 1 Medizin her, die aus dem allgemeinen Vorrat genommen wird.



SEUCHENKONTROLLKLINIK:

Rückt das Medizin-Techplättchen 1 Feld vor. Die einzige Möglichkeit, dieses Techplättchen zu entwickeln, besteht durch dieses Gebäude oder andere Spieler, die diese Technologie nutzen.

Legt beim Aufwerten des Gebäudes das Medizin-Techplättchen auf ein leeres Feld in der Spalte ganz links im Labor. Sind beide Felder bereits belegt, kann diese Aktion nicht genutzt werden.



IMPFZENTRUM:

Stellt 1 Impfstoff her. Verabreicht ihn einem beliebigen Kolonisten (es muss nicht der eigene sein). Ob infiziert oder nicht, stellt den Kolonisten für den Rest des Spiels auf das Impfstoffplättchen. Dieser Kolonist ist nun vor zukünftigen Infektionen

sicher. Es gibt nur 4 Impfstoffplättchen. Sind alle verbraucht, können keine weiteren hergestellt werden.

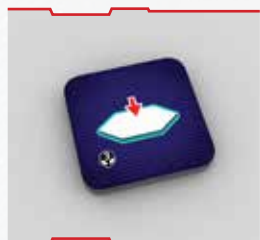


Beispiel: Grün wertet ein Krankenhaus zu einer Seuchenkontrollklinik auf (Fortschrittliches Gebäude). Sie legt das Medizin-Techplättchen, das sie mit dem Bauplan erhalten hat, in ein leeres Feld in der linken Spalte ihres Labors. Wären beide Felder voll gewesen, hätte sie diese Aktion nicht machen können! Das nächste Mal, wenn sie dieses Gebäude nutzt, steigt auch das Techplättchen ein Level auf.



Beispiel: Gelb nutzt ihr Impfzentrum, um 1 Impfstoffplättchen herzustellen. Dieses nutzt sie, um **Blaus** kranken Bergarbeiter zu heilen. Sie stellt den Kolonisten auf das Plättchen, um zu zeigen, dass dieser immun gegen zukünftige Infektionen ist.

SPIELMATERIAL



10 Entdeckungsplättchen



6 Vandalismuskarten



10 Blackoutplättchen

BENÖTIGTES MATERIAL AUS KAPITEL 2

- 1 Zeitleistenauflage
- 1 Zeitmesser
- 4 LSS-Belohnungsplättchen



KAPITEL 3: BLACKOUT

2-4 SPIELER (KOOOPERATIV) ; SCHWIERIGKEIT: MODERAT

Ich schreibe dies im Akkubetrieb, also fasse ich mich kurz. (Kein Grund, mit den Augen zu rollen.) Es kommt kein Strom mehr von unseren Generatoren und es scheint an irgendeinem starken elektromagnetischen Feld zu liegen. Das ist sehr verdächtig auf einem Planeten, der für seine schwache, induzierte Magnetosphäre bekannt ist. Jetzt ist unser Hauptverdächtiger die Solaraktivität oder etwas noch schändlicheres – es wäre so einfach zu prüfen, wenn unsere Ausrüstung Saft hätte. Ich hasse den Gedanken, dass da noch immer außerirdische Eindringlinge herumschleichen und unsere Kolonie zum Ziel von Vandalismus und Guerillakrieg machen. Aber nach allem, was unsere Ingenieure mit ihren batteriebetriebenen Geräten berichten, scheint es das plausibelste Szenario zu sein. Insbesondere, da der gesamte Strom weg ist, mein Kompass jedoch noch funktioniert. Das ist eine Suche nach der Nadel im Heuhaufen!

KAPITELAUFBAU

Obwohl hier Aliens vorkommen, spielen alle Spieler im gleichen Team. Der Aufbau ist wie im Grundspiel mit folgenden Änderungen:

1. Lasst die folgenden Grundspielmaterialien in der Schachtel. (Nutzt stattdessen die Äquivalente aus der Materialliste oben für den Aufbau, außer es ist in den weiteren Schritten angegeben):
 - Entdeckungsplättchen
 - Spieler-Fortschrittswürfel
 - LSS-Belohnungsplättchen
 - Privatzielkarten 13 und 15
 - Missionskarte 4
2. Überspringt Schritt 3 der Spielervorbereitung des Grundspiels komplett: GP werden nicht gezählt.
3. Überspringt Schritt 13 der Spielervorbereitung des Grundspiels: Fortschrittswürfel werden nicht genutzt.
4. Platziert die Zeitleistenauflage mit der Seite mit 12 Feldern oben so, dass sie die Felder des Fortschrittsbereichs in der unteren rechten Ecke des Spielplans überdeckt.
5. Legt den Zeitmesser mit der Alienseite oben auf das zu eurer Spieleranzahl passende Feld der Zeitleistenauflage: 2 Spieler: 6; 3 Spieler: 7; 4 Spieler: 8.

ZIELE UND SIEG-/NIEDERLAGE-BEDINGUNGEN

Arbeitet zusammen, um den Aliensaboteur zu finden.

Die **Gruppe verliert**, wenn **eine** der folgenden Bedingungen eintritt:

- 5 Gebäudfelder gleichzeitig haben Blackoutplättchen mit Kolonisten auf sich liegen.
- Keiner hat einen verfügbaren Kolonisten, um ihn bei Bedarf einem Blackoutplättchen zuzuweisen.
- Das Spiel endet, bevor ihr gewinnt.

Die **Gruppe gewinnt**, wenn **alle** der folgenden Bedingungen eintreten:

- Ihr habt das Alien geschnappt: Ihr habt den Zeitmesser auf der Zeitleistenauflage von der 1 wegbewegt (er muss die 0 erreichen). Dafür müsst ihr eine bestimmte Anzahl von Zielen basierend auf eurer Spieleranzahl erreichen:
 - **Spiel zu zweit:** 6 Missions- und/oder Privatzielkarten.
 - **Spiel zu dritt:** 7 Missions- und/oder Privatzielkarten.
 - **Spiel zu viert:** 8 Missions- und/oder Privatzielkarten.

Anders als im Grundspiel darf hier jeder Spieler alle 3 seiner Privatziele erfüllen.

SPIELVERLAUF

KOLONISIERUNGSPHASE

Deckt bei Zugende jedes Spielers eine Karte vom Vandalismusstapel auf. Sie stellt entweder einen Gebäudetyp oder ein Alien dar.

ALIEN

Wenn die aufgedeckte Vandalismuskarte ein Alien darstellt (siehe rechts), konntet ihr den Akt verhindern, bevor Schaden entstanden ist: Mischt alle 6 Vandalismuskarten, um einen neuen Stapel zu bilden. Es gibt keinen anderen Effekt.



GEBÄUDE

Wenn die aufgedeckte Vandalismuskarte ein Gebäude darstellt, haben die Aliens diesen Gebäudetyp beschädigt. (Fortschrittliche Gebäude sind immun gegenüber Vandalismus und Blackout.) Im Grundspiel gibt es zwei Status pro Gebäude:

- **Normal** (nur das Gebäudeplättchen, vielleicht mit einem Meeple darauf)
- **Fortschrittlich** (mit einem Gebäudefortschritt-Marker darauf)

In diesem Kapitel gibt es **vier** mögliche Status pro Gebäude:

- **Normal** (nur das Gebäudeplättchen, vielleicht mit einem Meeple darauf)
- **Beschädigt** (mit einem Blackoutplättchen)
- **Blackout** (mit einem auf dem Blackoutplättchen liegenden Kolonisten)
- **Fortschrittlich** (mit einem Gebäudefortschritt-Marker darauf)

Die aufgedeckte Vandalismuskarte zeigt den Gebäudetyp, den die Aliens sabotieren wollen; wie auf der Karte dargestellt, gibt es jedoch für jedes Gebäude eine Folge aus 2 Schritten: Zunächst müssen sie das Gebäude beschädigen, dann erst können sie einen Blackout verursachen. Weil ein Blackout das Ziel ist, geht folgendermaßen vor, um die Vandalismuskarte abzuhandeln:

1. Gibt es ein Gebäudefeld dieses Typs, das nur **beschädigt** ist, beenden die Aliens ihren Job und verursachen einen **Blackout**: Legt einen Kolonisten aus dem Wohnbereich eines beliebigen Spielers (es muss kein eigener sein) auf das Blackoutplättchen (**Hinweis**: Handelt es sich um eine Mine, müsst ihr stattdessen den Kolonisten nutzen, der bereits dort ist). Dadurch ist dieses Gebäude außer Betrieb: Es zählt nicht mehr als Teil eines Komplexes, kann weder produzieren noch aufgewertet werden. **Wenn jetzt 5 Gebäudefelder im Blackout sind, verliert ihr das Spiel.**
2. Gibt es anderenfalls Gebäudefelder dieses Typs, die **normal** sind (also weder beschädigt, im Blackout oder fortschrittlich), **beschädigen** die Aliens ein Gebäude: Legt ein Blackoutplättchen auf ein Gebäudefeld des auf der Karte gezeigten Typs (eurer Wahl). Dies verursacht keinen direkten Effekt und jeder kann das Blackoutplättchen entfernen, indem er das Gebäudefeld aufwertet.
3. Befinden sich allerdings **alle** Gebäudefelder dieses Typs im Blackout, werden die Aliens stattdessen versuchen, einen Blackout an einem **Unterkunftsfeld** zu verursachen:
 - a. Gibt es eine Unterkunft, die nur **beschädigt** ist, beenden die Aliens ihren Job und verursachen einen **Blackout**, genau wie in Schritt 1 oben.
 - b. Anderenfalls finden die Aliens den Spieler mit den **wenigsten Unterkünften im Blackout** (bei Gleichstand wählen sie den Spieler, der früher dran kommt), der noch immer normale Unterkünfte hat. Die Aliens **beschädigen** eine Unterkunft dieses Spielers, wie in Schritt 2 oben.
 - c. Befinden sich allerdings **alle** Unterkünfte im **Blackout**, hat die Vandalismuskarte keinen Effekt. *Diesmal hatten wir Glück; nächstes Mal planen die Aliens besser!*

BLACKOUT UND VANDALISMUS REPARIEREN

Immer wenn ihr eine Missions- oder Privatzielkarte erfüllt, verringert sich der Zeitmesser um 1 Feld auf der Zeitleistenaufgabe. Außerdem könnt ihr eine der folgenden Optionen für ein Gebäudefeld nutzen:

- Entfernt einen Kolonisten, der auf einem Blackoutplättchen liegt und schickt ihn in den passenden Arbeitsbereich zurück. (**Hinweis**: Bei einem Minenfeld wird er stattdessen aufgestellt.)
- Entfernt ein Blackoutplättchen, auf dem kein Kolonist liegt; gebt ihn in den Vorrat zurück.

Ziele zu erreichen ist in diesem Kapitel die einzige Möglichkeit, den Zeitmesser zu bewegen. Hier bewegt er sich NICHT automatisch am Ende jeder Runde. Die Spieler dürfen nicht mehr als ein Privatziel pro Zug erfüllen.



Beispiel: Ihr zieht die Generator-Vandalismuskarte. Sie kommt zum ersten Mal, also legt ihr ein Blackoutplättchen auf ein beliebiges normales Generatorfeld, um es als **beschädigt** zu kennzeichnen.



Beispiel: Einige Runden später. In der Zwischenzeit habt ihr die Alien Karte gezogen und den Vandalismusstapel neu gemischt. Ihr zieht wieder eine Generator-Vandalismuskarte. Da es bereits ein beschädigtes Generatorfeld gibt, müsst ihr irgendeinen Kolonisten im Spiel auswählen und ihn auf das Blackoutplättchen auf dem Generatorfeld legen. Damit hat dieser Generator nun einen **Blackout**.

Denkt daran: Wenn ein Gebäude beschädigt ist, kann es entweder durch die Verbesserung zu einem Fortschrittlichen Gebäude oder das Erfüllen einer Missions- oder Privatzielkarte repariert werden.

Wenn ein Gebäude im Blackout ist, ist die einzige Möglichkeit, den Kolonisten zu entfernen und es in den beschädigten Zustand zurück zu versetzen, eine Missions- oder Privatzielkarte zu erfüllen.

KAPITEL 4: MONOLITH

1 SPIELER ; SCHWIERIGKEIT: ANPASSBAR

Natürlich waren es die Aliens! Entschuldigung, ja, ich weiß, dass wir technisch gesehen alle Aliens hier sind, aber nach den traditionellen Erdspielregeln, haben wir hier zuerst unsere Flagge gehisst und ich bin mit dem Konsum von zu viel Sci-Fi aufgewachsen. Ich kann mir nicht helfen, ich werde sie weiter Aliens nennen. Wir sind weniger als eine Generation davon entfernt, echte Marsgeborene zu haben. Das ist jetzt unsere Heimat, also werden wir sie verteidigen. Weiter geht's!

Ja, es waren die Aliens und ja, es war vorsätzliche Sabotage. Und mein Vergleich mit Guerilla war ziemlich treffend, weil sie immer noch dabei sind, unsere Operationen bei jeder Gelegenheit zu stören. Dieser erste Akt war einer von vielen, wie es scheint. Wir haben die Verbindung zu einem führerlosen Rover verloren. Also hat sich ein kleines Team mit einem weiteren Rover zu seiner letzten bekannten Position aufgemacht.

Als wir dort ankamen, mussten wir den Kilometerstand nicht prüfen, um zu wissen, dass wir hier die Verbindung verloren haben. Die Spuren des Fahrzeugs machten eine plötzliche und scharfe 100°-„Wende“ und sahen auf einmal so aus, als hätte eine Bestie seine Klauen in den Marsboden geschlagen, um einem Sturm zu trotzen.

Die Ingenieure grübeln noch und versuchen mit plausiblen Hypothesen aufzuwarten, wieso die Aliens das gemacht haben könnten, aber die Mechaniker interessiert nur, den Rahmen auszubeulen, die gebrochene Achse zu ersetzen, neue Reifen anzubringen und die zertrümmerten Teile der Karosserie auszutauschen. Ich versuchte, sie zu überzeugen, ein paar Details in guter, alter Zweiter Weltkrieg-Manier anzubringen – etwas, um Alienguerrillas optisch abzuschrecken. Vielleicht fremdartig aussehende Gorillas? Ach, sie würden es sowieso nicht verstehen.

Eine andere Gruppe berichtet nun, dass ein Kolonist beim Checkin nach einer extrem banalen und routinemäßigen Aufgabe nicht auftauchte. Es ist noch nicht so lange her, dass die einzigen Verdächtigen für ein Verbrechen menschliche Achtlosigkeit oder Marswetter waren. Ich kann nicht glauben, dass Aliens – verdammte Aliens! – jetzt die Standardantwort ist. Boulevardzeitungen der Jahrhundertwende hätten einen Heidenspaß.

Trotz alledem bellt die Erde uns immer noch Befehle entgegen: Verbessert dies! Forscht daran! Wir können nur hoffen, dass sie etwas gegen diese aufkeimende Militärsituation tun, aber es ist ein Naturgesetz, dass sich Befehle schneller verschicken lassen als Truppen. Befehle brauchen schon 3 bis 22 Minuten, um uns zu erreichen, je nachdem, wo sich Mars und Erde auf dem Solarkarussell relativ zueinander befinden. Truppen könnten mehrere hundert Sols (das sind Marstage, die nur zwei Drittel einer Stunde länger sind als Erdentage) brauchen, bis sie hier sind und das schließt nicht mal die Zeit ein, die die Machthaber brauchen, um eine Entscheidung zu fällen und sie ausführen. Also schätze ich, dass wir zupacken müssen und sehen, was wir mit der roten Murmel erreichen können, auch wenn die anderen, uneingeladen aufgetauchten Kids mit Stahlkugeln schießen.

SPIELMATERIAL



12 Aufwertungszielkarten



12 Erdenvertrag-Zielkarten



8 Tech-Zielkarten



6 Wissenschaftlerzielkarten



4 Entdeckungszielkarten



16 Sabotagekarten

BENÖTIGTES MATERIAL AUS KAPITEL 2

- 1 Zeitleistenauflage (Alienseite oben)
- 1 Zeitmesser



KAPITELAUFBAU

Wie kommt es, dass keiner da ist, wenn etwas erledigt werden muss? Du bist allein, mein Freund, und kümmerst dich um alles, um deine Heimat zu retten.

Dieses Kapitel wird solo gespielt: Erreiche die Ziele, die du setzt, alleine. Nutze hierfür **nicht** die Soloregeln von On Mars. Der Aufbau ist wie im Grundspiel mit folgenden Änderungen:

1. Wenn du das Warenlager in Schritt 2 des Grundspiels aufbaust, baue es für ein Spiel zu zweit auf.
2. Wenn du in Schritt 12 des Grundspielaufbaus die Missionsanzeigewürfel bereit legst, lege sie auf die Zahl, die der Hälfte der Zielanzahl eines Spiels zu zweit entspricht (aufgerundet).
3. Lege die Zeitleistenauflage unter den Spielplan, mit der Seite mit 15 Feldern oben.
4. Lege den Zeitmesser mit der Sanduhrseite oben auf das Feld 0 der Zeitleistenauflage.
5. Nutze die Fortschrittswürfel einer ungenutzten Spielerfarbe als Vorrat für Sabotagewürfel.
6. Misch den Sabotagestapel, dann lege die 2 obersten Karten offen aus, sodass sie eine fortlaufende Sabotagereihe bilden. Zeigen beide Karten unten denselben Buchstaben, lege einen Sabotagewürfel auf das Feld ganz links auf der linken Karte.
7. Teile die Zielkarten aus Kapitel 4 in ihre 5 Stapel auf.
8. Ziehe eine zufällige Karte aus 2 der 5 Kapitel 4-Zielstapel. Wähle dann aus jedem der 3 anderen Kapitel 4-Zielstapel je eine Karte aus (du kannst das Kapitel schwieriger machen, indem du mehr Karten zufällig ziehst und leichter, indem du mehr gezielt wählst). Lege diese Karten offen vor dich.



ZIELE UND SIEG-/NIEDERLAGE-BEDINGUNGEN

Erreiche in 15 Runden mindestens 4 der 5 Ziele. Das Ende des Spiels wird **nicht** ausgelöst, wenn der Verbleibende-Missionen-Marker das Ende seiner Leiste erreicht.

- Du verlierst, wenn der Zeitmesser von der 14 auf die 15 der Zeitleistenauflage wandert und du keine 4 Ziele erfüllt hast.
- Du gewinnst, wenn du mindestens 4 von 5 Zielen erfüllt hast.

Jeder der 5 Zielstapel enthält einen anderen Zieltyp:

Stapel 1: Nutze eine bestimmte Bauplankarte, um ein Gebäude auf Level 3 aufzuwerten.

Stapel 2: Erfülle eine bestimmte Erdenvertragskarte.

Stapel 3: Entwickle eine bestimmte Technologie bis zum Maximum.

Stapel 4: Erziele mindestens 9 GP mit einem bestimmten Wissenschaftler.


Stapel 5: Erhalte mind. die angegebene Anzahl von Entdeckungs- und/oder Forschungsplättchen.



SPIELVERLAUF

SABOTAGEPHASE

In diesem Kapitel gibt es nach der Kolonisierungs- und vor der Shuttlephase eine Sabotagephase. Diese Phase verläuft wie folgt:

1. Erhöhe den Zeitmesser um 1.
2. Wenn der Zeitmesser auf ein Feld mit dem Alien -Symbol gezogen wurde, führe eine Sabotagekarte mit 2 Würfeln darauf wie folgt aus (führe Karten von links nach rechts aus):
 - a. Wende die Effekte auf der Karte an.
 - b. Wirf die Karte ab und lege die Würfel in den Vorrat zurück.
3. Füge nun rechts eine weitere Karte vom Sabotagestapel der Reihe hinzu. Wenn andere Karten in der Sabotagereihe unten denselben Buchstaben wie die neue Karte zeigen, füge einer Karte mit diesem Buchstaben 1 Sabotagewürfel auf dem leeren Feld am weitesten links hinzu.



PROMOKARTE FÜR DAS GRUNDSPIEL: LICHTSIGNAL



Dieser Bauplan wertet ein Gebäude in einem Komplex mindestens der Größe 3 auf. Je nachdem ob es gebaut wurde oder nicht, bringt/kostet es 5 GP bei Spielende.

- Nach Erhalt: Nimm 1 Batterie
- Wertet einen Generator auf
- Passender Wissenschaftler– F&E Ingenieur

Fortschrittliche-Gebäude-Aktion: Führe eine der folgenden Aktionen aus:

- Werte 1 Gebäude nach den üblichen Regeln auf. Kann Tech nutzen.
- Baue ein beliebiges Gebäude nach den üblichen Regeln. Für das Bilden oder Vergrößern eines Komplexes ist Tech nötig.

Hinweis: Diese Aktion kann nicht verbessert werden, indem Kolonisten in den Arbeitsbereich geschickt werden.

SPIELENDE

Egal, ob du gewonnen hast, füge Folgendes deiner auf der Wertungsleiste festgehaltenen GP-Endwertung hinzu:

Erhalte GP für die Anzahl der 5 Zielkarten, die du erfüllt hast:

- 0 erfüllt: -50 GP
- 1 erfüllt: -25 GP
- 2 erfüllt: -15 GP
- 3 erfüllt: 0 GP
- 4 erfüllt: 25 GP
- 5 erfüllt: 50 GP

Jede erfüllte Missionskarte ist 10 GP wert.

Vergleiche deine Wertung mit folgender Liste, um zu sehen, wie du dich geschlagen hast:

- ≥ 150 GP: Sternenkind
- ≥ 125 GP: Planetenbezwinger
- ≥ 100 GP: Pionier
- ≥ 75 GP: Kundschafter
- ≥ 50 GP: Reisender
- ≤ 50 GP: Verloren im Weltraum

MITWIRKENDE

AUTOR:

VITAL LACERDA

GRAFIK:

IAN O'TOOLE

GRAFIKDESIGN & 3D-ILLUSTRATIONEN:

IAN O'TOOLE

SPIELREGEL & GESCHICHTE:

NATHAN MORSE

LAYOUT & 3D-ILLUSTRATIONS:

JOÃO TERESO, ALEX COLBY

DEUTSCHE SPIELREGEL:

LISA P. REITZ

KORREKTURLESER:

ARND ROTHKAMP, STEPHANIE BORON,
MARKUS BATTERMANN, STEFAN BONGERS,
MICHAEL EMRICH

PROJEKTMANAGER:

RANDAL LLOYD, RICK SOUED

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

Asier Villanueva (A7VM), Bruna Cristina Borges, Chris Seibert, Dan Vargas, Davis Everson-Rose, Flávio M. Oota, Janusz Franas, Joe 'Rambleshanks' Harrison, Jorge Garcia, Julián "The Alien" Pombo, Luís Henrique Godeguez, Luiz Barreto, Mathias Bjerregaard, Mathias Lang, Micha Flores, Miranda Robinson, Robert Addorisio, Rodrigo Mendonça Lima, Scott Campbell, Scott Hill, Shelley Danielle, Sylvia Rubio, Thomas Berggren, William Aukes

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

Folgt uns auf Facebook:
www.facebook.com/EagleGryphon/

Folgt uns auf Twitter: @EagleGryphon



©2021 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, Building #5.
Leitchfield, KY 42754

Alle Rechte vorbehalten.
www.eagle-gryphon.com