MAGNASTORM



FÜR CATERINA

Ein Spiel für 2 – 4 Personen
ab 12 Jahren
70 – 100 Minuten

Unter dir liegt der Planet Magnastorm. Die Ruhe, die er im unendlichen Weltall ausstrahlt, täuscht. Immer wieder zucken Blitze vom gigantischen Magnetsturm durch die dichte Atmosphäre zu deiner Raumstation herauf.

Dein Erkundungstrupp ist währenddessen auf der Oberfläche unterwegs und berichtet von erstaunlichen Funden vergangener Kulturen. Eine hochentwickelte Zivilisation hat hier gelebt, aber vermutlich haben ihr die zunehmenden Stürme immer stärker zugesetzt, so dass ein Überleben hier nicht mehr möglich war.

Für dich und dein Team gilt es möglichst viel Wissen der untergegangenen Zivilisation zu bergen, um es deiner eigenen Bevölkerung zukommen zu lassen. Andere haben die gleichen Pläne.
Der Wettlauf beginnt …

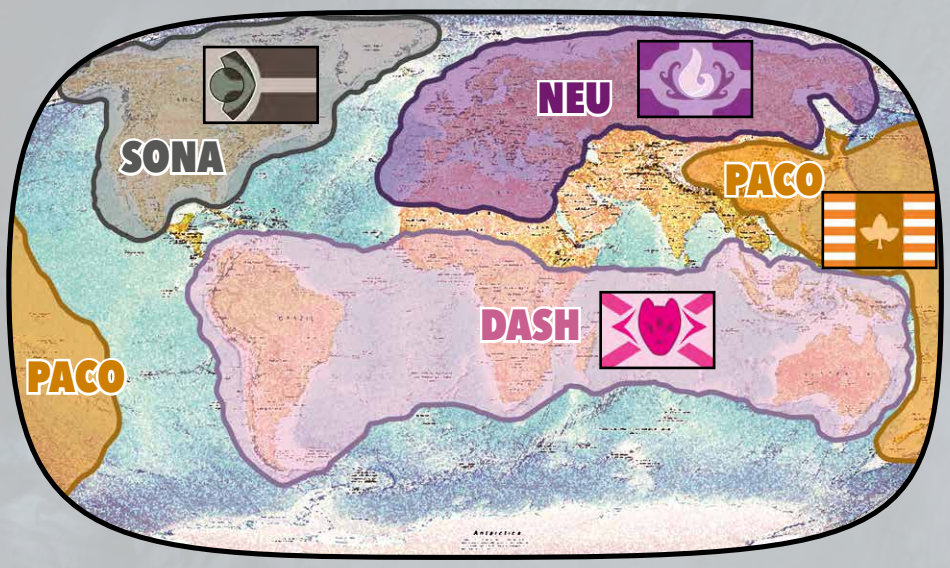
facebook.com/feuerlandspiele

FEUERLAND

DIE GESCHICHTE VON MAGNASTORM

Als die Fernerkundungsschiffe der Erdallianz den neuen Planeten entdecken, fällt ihnen zuerst der gigantische, leuchtende Magnetsturm auf, der unter einer hellen Wolkendecke wütet. Die Oberfläche dagegen wird von einer bedrückenden Düsternis verhüllt.





Im Jahr 2340 wird die Erde von vier Machtblöcken kontrolliert, die sich zu einer kooperativen Allianz zusammengeschlossen haben: **NEU** (New Europe), **SONA** (States of North Amerika), **PACO** (Pacific Confederation), **DASH** (Democratic Alliance of the Southern Hemisphere).

Der Planetarische Rat der Erde beauftragt die Explorationsgesellschaften der vier Machtblöcke den Planeten auf lohnenswerte Rohstoffe zu untersuchen.

Als die ersten Bodeneinheiten die Oberfläche des Planeten erreichen, machen sie eine erstaunliche Entdeckung: Überreste einer fremden Zivilisation deuten darauf hin, dass der Planet nicht immer öd und leer war. Eine Apokalypse muss den Planeten drastisch verändert und die damalige Kultur ausgelöscht haben.





Überrascht von diesen unerwarteten Erkenntnissen richtet die Allianz ein Verwaltungs- und ein Forschungszentrum im Orbit des Planeten ein, um neben der Ausbeutung der Rohstoffe auch die Vergangenheit der verlorenen Kultur zu erforschen.

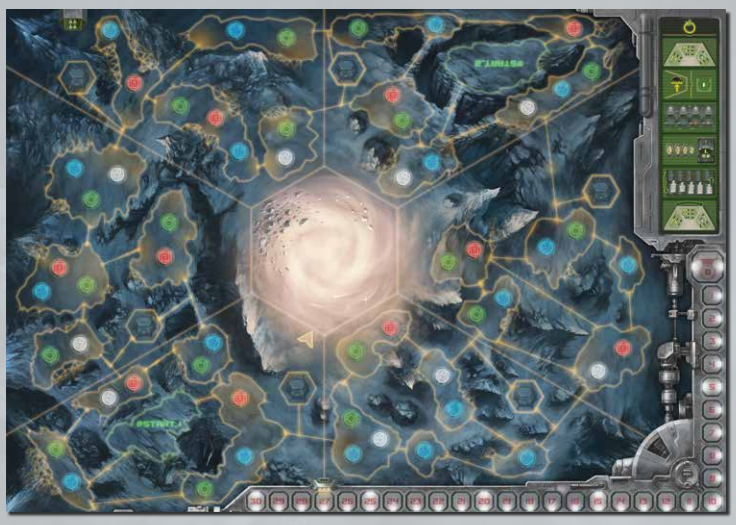


Als Vertreter einer von vier Forschungsgruppen macht ihr euch mit eurem Team auf, Ansehen im Namen eurer Föderation und für euch persönlich zu erwerben.
Von eurem Lander aus blickt ihr auf Magnastorm herab.

SPIELMATERIAL

ALLGEMEINES MATERIAL

- ***1 Spielplan*** *(zweiseitig, eine Seite für 2 und 3 Spieler, eine für 4 Spieler)*



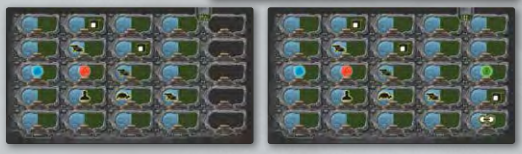
- ***1 Zentrumsscheibe für den Spielplan***
  zeigt 3 grüne ruhige Sektoren und 3 rote Sturm-Sektoren



- ***1 Aktionsplan*** *(zweiseitig, für 2 und 3 Spieler bzw. für 4 Spieler) …*



- ***… mit 2 Aktionstableaus***
  (zweiseitig)



- ***1 Forschungsplan*** *(mit Einbuchtungen für 4 Aufträge)*
  (zweiseitig, eine Seite für 2 und 3 Spieler, eine für 4 Spieler)



- ***1 Startspielerplättchen***



- ***16 Commanderplättchen***



8 Verwaltungs-Commander (vorn) (hinten)



8 Forschungs-Commander (vorn) (hinten)

- ***8 Auftragskarten*** *(Sortiert die 8 englischen Karten aus.)*



4 Forschungs-Aufträge (vorn) (hinten)



4 Sektoren-Aufträge (vorn) (hinten)

- ***16 Commanderkarten***



8 Verwaltungs-Commander (vorn) (hinten)



8 Forschungs-Commander (vorn) (hinten)

- ***15 neutrale gelbe Gefolgsleute***



- ***je 25 neutrale CreditCubes in 2 Farben*** *(gelb / schwarz)*



- ***4 Abdeckplättchen*** *für das Spiel zu zweit*



(vorn) (hinten)

- ***120 Artefaktkarten*** *(30 bronzene, 60 silberne, 30 goldene)*



- ***1 Stoffbeutel***



MATERIAL IN JEDER DER 4 SPIELERFARBEN

- ***1 Spielertableau***



- ***3 Transmitterstationen***



- ***10 Schildkröten***



- ***1 Scoutfahrzeug***



- ***14 Markierungssteine***



- ***5 Gefolgsleute***



- ***25 CreditCubes***



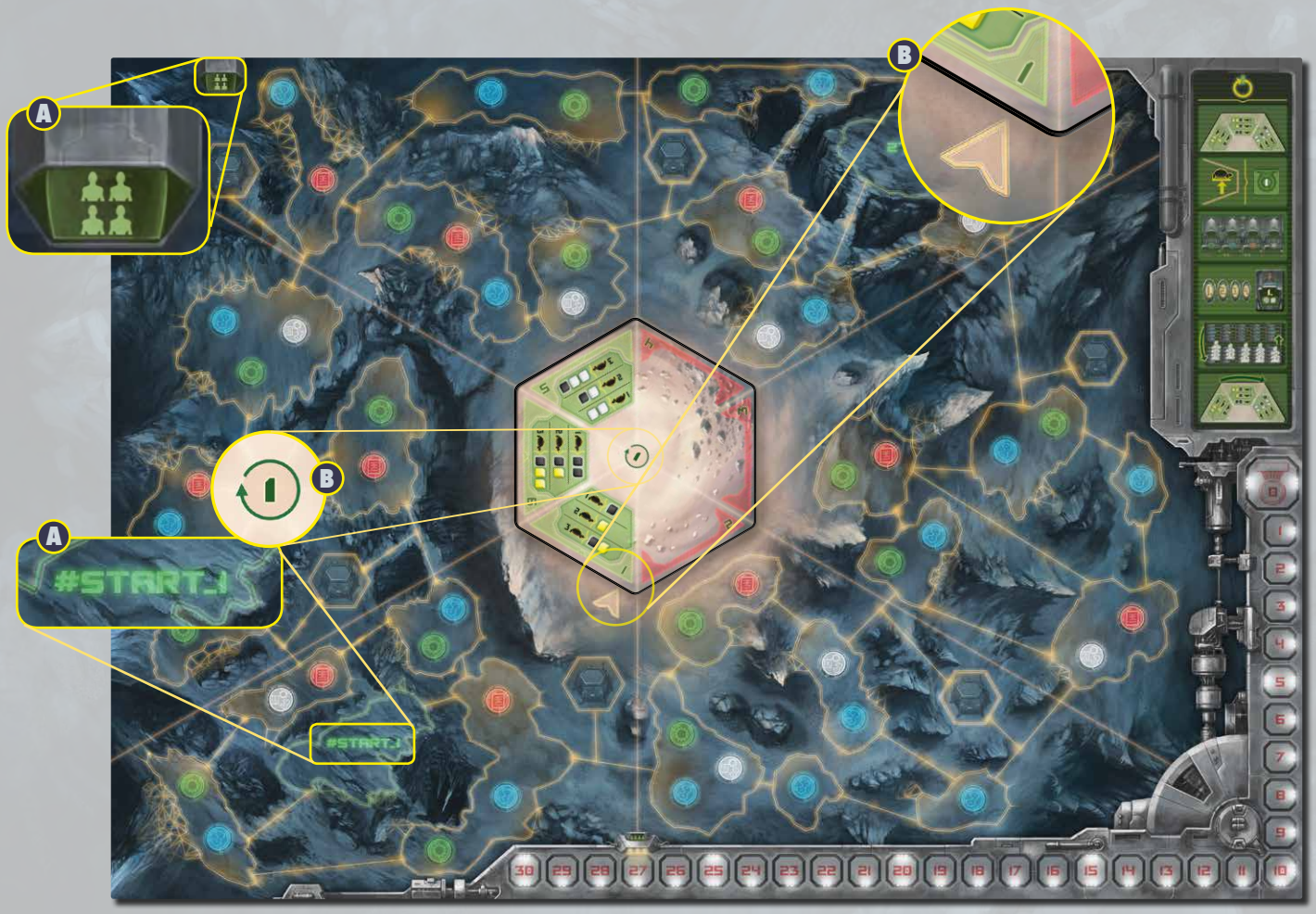
SPIELAUFBAU ALLGEMEIN

Die folgenden Bilder zeigen die Variante für 4 Spieler. Änderungen bei 2 oder 3 Spielern könnt ihr einfach aus dem Text ableiten.



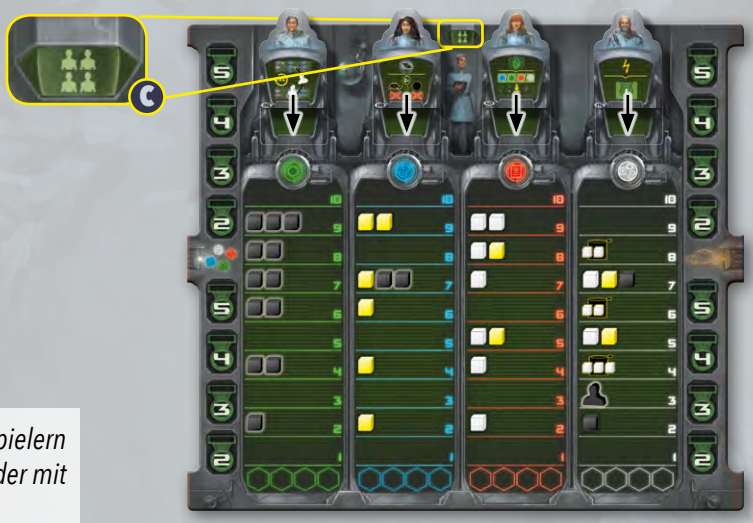
A Breitet den Spielplan zwischen euch aus. In einem Spiel zu viert verwendet ihr die Seite mit der **Markierung für 4 Spieler**, in einem Spiel zu zweit oder zu dritt verwendet ihr die Seite mit der entsprechenden Markierung für 2 oder 3 Spieler.
Entscheidet euch, ob ihr das Spiel auf dem **Startgebiet** #START_1 oder #START_2 beginnen möchtet. Für das erste Spiel empfehlen wir das Startgebiet #START_1 im Sektor unten links zu verwenden.

B Dreht die **Zentrumsscheibe** so, dass die Zahl in der Mitte der Scheibe eurem gewählten Startgebiet entspricht. Legt die Scheibe in das Zentrum des Plans. Rotiert die Zentrumsscheibe, so dass der Rundenanzeiger auf dem Spielplan auf die Rundenzahl „1" zeigt.



C Legt den **Forschungsplan** neben den Spielplan. In einem Spiel zu viert verwendet ihr die Seite mit der Markierung für 4 Spieler. In einem Spiel zu zweit oder zu dritt verwendet ihr die Seite mit der entsprechenden Markierung für 2 oder 3 Spieler.
Im Spiel zu zweit legt ihr zusätzlich Abdeckplättchen auf die Felder mit der Zahl 3.







Im Spiel mit 2 Spielern deckt ihr die Felder mit der Zahl 3 ab.

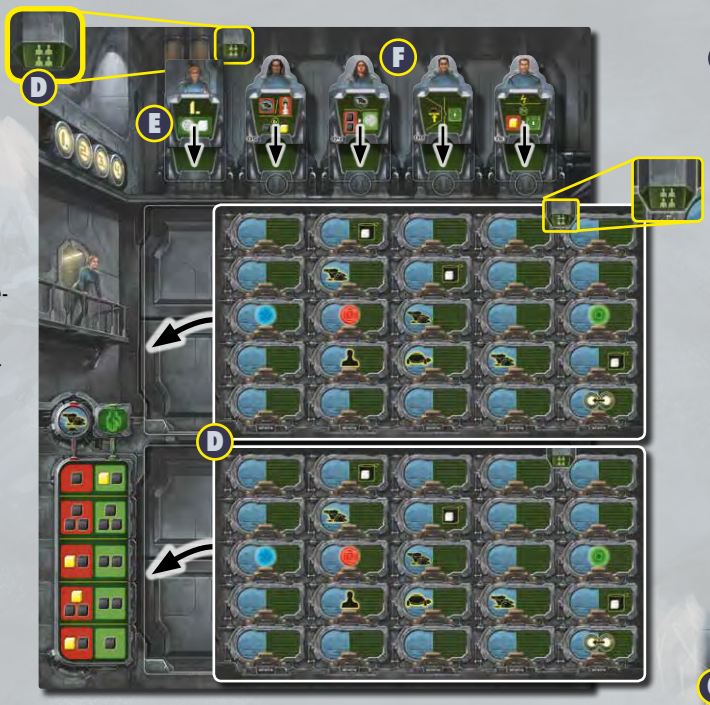
Mischt die **8 Forschungs-Commanderplättchen** und legt davon **4 zufällig** auf die leeren Plätze oben auf dem Forschungsplan.

In einem Spiel zu zweit oder zu dritt benötigt ihr nur 3 Plättchen *(der dunkle rechte Platz, hier nicht abgebildet, wird nicht besetzt)*. Die restlichen Commanderplättchen werden für das Spiel nicht benötigt.



SPIELAUFBAU ALLGEMEIN (FORTSETZUNG)

D Legt den **Aktionsplan** ebenfalls neben den Spielplan und legt die beiden **Aktionstableaus** auf den Aktionsplan. In einem Spiel zu viert verwendet ihr wiederum die Seiten mit der Markierung für 4 Spieler, in einem Spiel zu zweit oder zu dritt die anderen Seiten.

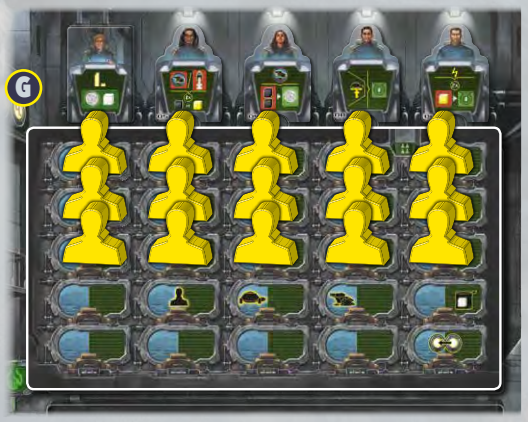




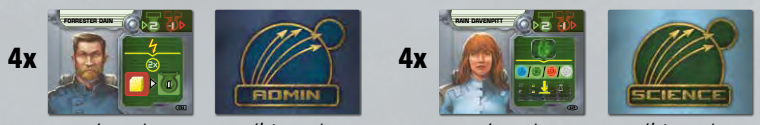
E Legt das Startspielerplättchen auf den Commanderplatz oben ganz links auf dem Aktionsplan.

F Mischt die **8 Verwaltungs-Commanderplättchen** verdeckt. Legt **4** davon **zufällig** auf die leeren Plätze oben auf dem Aktionsplan und deckt sie auf.
In einem Spiel zu zweit oder zu dritt benötigt ihr nur 3 Plättchen *(der dunkle rechte Platz, hier nicht abgebildet, wird nicht besetzt)*. Die restlichen Commanderplättchen werden für das Spiel nicht benötigt.

G Setzt unter jedes Commanderplättchen und unter das Startspielerplättchen *(ganz links)* **3 neutrale (gelbe) Gefolgsleute** auf die oberen Plätze des oberen Aktionstableaus.



H Sucht für alle Commanderplättchen im Spiel die dazugehörige **Commanderkarte** heraus und legt sie offen aus.
Die restlichen Commanderkarten werden für das Spiel nicht benötigt.

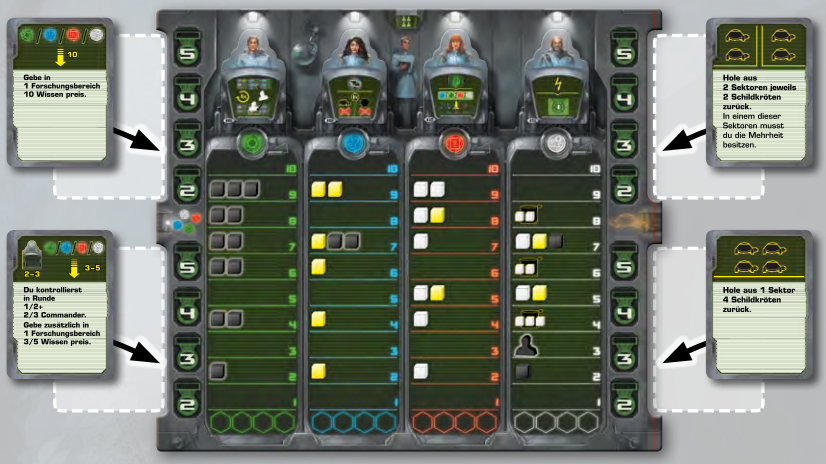


(vorn) *(hinten)* *(vorn)* *(hinten)*

I Mischt die **Forschungs-Auftragskarten** und legt davon 2 **zufällig** offen in die Einbuchtungen an der **linken** Seite des Forschungsplans.

J Mischt die **Sektoren-Auftragskarten** und legt davon 2 **zufällig** offen in die Einbuchtungen an der **rechten** Seite des Forschungsplans.

Die restlichen Auftragskarten braucht ihr nicht für das Spiel. Legt sie in die Schachtel zurück.



K Legt die 25 schwarzen CreditCubes in den **schwarzen Beutel** und fügt von den gelben und von jeder **teilnehmenden Spielerfarbe** noch je 3 Stück hinzu.



Die gezeigten CreditCubes kommen bei 4 Spielern in den Beutel.

K Legt die restlichen **gelben CreditCubes** und die **CreditCubes** in den **teilnehmenden Spielerfarben** neben dem Spielplan bereit, sie bilden den allgemeinen Vorrat. Legt die CreditCubes der nicht-teilnehmenden Spielerfarben in die Schachtel zurück.



L Legt die Artefaktkarten beiseite, ihr benötigt sie erst am Spielende.



SPIELAUFBAU SPIELER

Ⓜ Sucht euch eine **Spielerfarbe** aus und nehmt euch das dazugehörige Spielertableau und die dazugehörigen Spielsteine.



Die Spielerfarbe könnt ihr unter anderem an der Farbe der Credit-Cubes in diesen Feldern erkennen.

Setzt eure **Figuren** und **2 CreditCubes eurer Farbe** auf die entsprechenden Felder eures Spielertableaus. *(Der Raumtransporter oben auf eurem Spielertableau dient als Ablage für die verschiedenfarbigen CreditCubes in eurem Besitz.)*



5 Gefolgsleute

2 CreditCubes

8 Markierungssteine

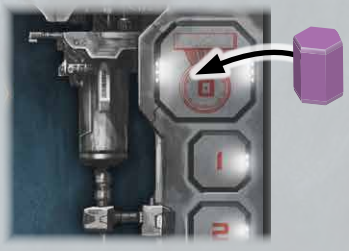
3 Transmitter-stationen

10 Schildkröten

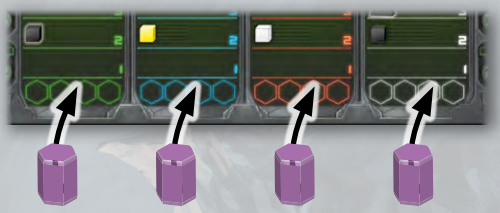
Ⓝ Stellt euer **Scoutfahrzeug** auf das gewählte **Startgebiet** auf dem Spielplan.



Ⓞ Setzt **1 Markierungsstein** auf das Feld 0 der **Ansehensleiste** auf dem Spielplan.



Ⓟ Setzt auf dem **Forschungsplan** je **1 Markierungsstein** auf Stufe 0 in jede Forschungsspalte (bei 2 oder 3 Spielern nur in 3 Spalten).





Ⓠ Ein weiterer **Markierungsstein** wird für die Anzeige der **Zugreihenfolge** *(auf dem Aktionsplan)* benötigt.



Im Spiel mit 2 oder 3 Spielern wird je 1 Markierungsstein nicht benötigt. Legt sie in die Schachtel.

SPIELZIEL

Ihr werdet im Laufe des Spiels mit eurem Scoutfahrzeug über den Planeten fahren, um dort sogenannte Schildkröten abzusetzen. Diese Schildkröten sammeln Ressourcen und nebenbei erforscht ihr dabei die untergegangene Zivilisation, was euch in den Forschungsbereichen aufsteigen lässt. Die abgesetzten Schildkröten und das Wissen in den Forschungsbereichen sind wichtige Voraussetzungen, um Aufträge zu erfüllen.

Ziel des Spieles ist es, als erster **27 Ansehenspunkte** *(Ansehen)* zu erlangen *(im Spiel zu **dritt** sind es **23 Ansehen**, zu **zweit 25**, siehe Spielende).*



Ansehen wird durch Orden repräsentiert.



Ansehen erwerbt ihr im Wesentlichen durch:

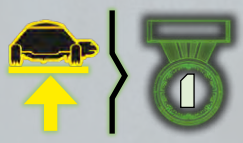
- **Das Erfüllen von Aufträgen:** Ihr könnt bis zu 4 Aufträge im Spiel erfüllen. Wer einen Auftrag zuerst erfüllt, erhält dafür das meiste Ansehen.



- **Die Übernahme der Kontrolle eines Commanders:** Für jeden Commander, den ihr übernehmt, bekommt ihr Ansehen.



- **Die Sektormehrheit am Ende einer Runde:** Wer am Ende einer Runde die alleinige Mehrheit an Schildkröten in einem Sektor hat, bekommt dafür 1 Ansehen.



- **Das Errichten von Transmitterstationen:** Jede Transmitterstation, die ihr errichtet, bringt euch 2 Ansehen.



STARTAUFSTELLUNG

1) Startreihenfolge

Lost einen Startspieler aus und setzt beginnend mit dem Startspieler im Uhrzeigersinn einen eurer Markierungssteine auf die Position der Zugleiste *(der Startspieler auf die 1, der nächste Spieler auf die 2, usw.)*



***Grau** ist Startspieler.*

2) Gefolgsleute in die Kommandozentrale einsetzen

Beginnend mit dem Startspieler und dann entsprechend der Zugreihenfolge setzt ihr einen eurer Gefolgsleute auf einen freien Platz auf dem oberen Aktionstableau ein. Für alle Spieler gilt, dass sie beim Spielaufbau ihren Gefolgsmann nicht in einen Bereich *(Spalte)* setzen dürfen, in dem schon ein anderer Spieler einen Gefolgsmann platziert hat *(nur der erste hat die freie Auswahl)*. Setzt eure Gefolgsleute unterhalb eines neutralen gelben Gefolgsmannes ein.



***Grau** darf zuerst einen Gefolgsmann einsetzen, gefolgt von **Lila**, **Rosa** und **Orange**.*

3) Wissen in der Forschung erhalten

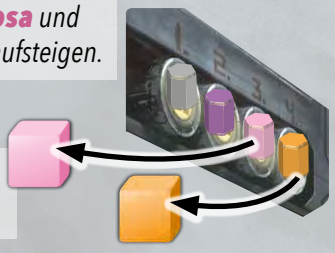
In **umgekehrter Zugreihenfolge** rückt ihr 1 eurer Markierungssteine auf die Stufe 1 in einem der Forschungsbereiche vor.
Es startet also der Spieler auf der letzten Position und der Startspieler kommt zum Schluss. Auch hier gilt, dass in jedem Bereich nur 1 Markierungsstein vorgerückt werden darf.



***Orange** an letzter Position darf zuerst in einem Forschungsbereich aufsteigen, gefolgt von **Rosa** und **Lila**. **Grau** als Startspieler darf als letzter aufsteigen.*

4) Boni für Zugreihenfolge nehmen

Die Spieler an Position 3 und 4 bekommen jeweils 1 CreditCube in ihrer Farbe aus dem allgemeinen Vorrat. *(Legt sie zu euren anderen auf euer Spielertableau.)*



***Rosa** und **Orange** bekommen jeweils einen CreditCube in ihrer Farbe.*

SPIELVERLAUF

Rundenablauf

Jede Runde besteht aus **zwei Phasen**. In der **ersten Phase** führt ihr in der Reihenfolge der Zugleiste *(beginnend mit der Position 1)* nacheinander so lange jeweils einen Zug aus, bis das obere Aktionstableau frei von Gefolgsleuten ist. Wenn der letzte Gefolgsmann vom oberen Aktionstableau auf das untere gesetzt wurde, endet die erste Phase. Die **zweite Phase** dient der Verwaltung.

PHASE 1: SPIELZÜGE

Wenn ihr am Zug seid, müsst ihr euch für eine von zwei Aktionsmöglichkeiten entscheiden und könnt als Option **anschließend** noch 1 Auftrag erfüllen. Die beiden Aktionsmöglichkeiten, von denen ihr genau 1 ausführen müsst, sind:

1) Einen Commander übernehmen oder **2) Eine Aktion auf dem unteren Aktionstableau ausführen**

1) Einen Commander übernehmen (oder das Startspielerplättchen erwerben)

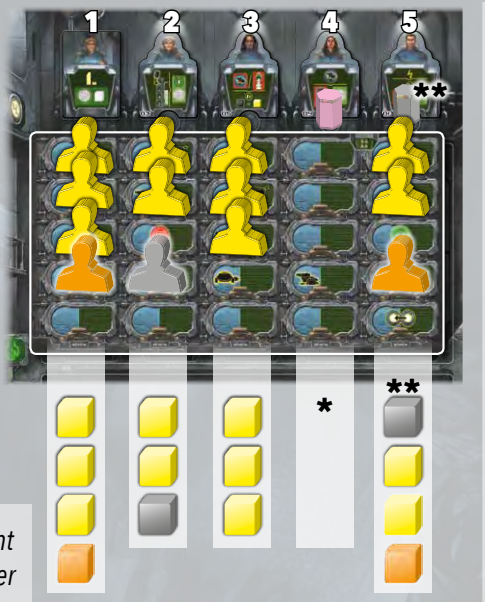
Um diese Aktion auszuführen, müsst ihr **für jeden Gefolgsmann**, der auf dem oberen Aktionstableau unterhalb des Commanders steht, **einen CreditCube** der entsprechenden Farbe an den allgemeinen Vorrat **bezahlen**. Nehmt dann diese Gefolgsleute vom oberen Tableau und setzt sie auf beliebige freie Plätze auf dem unteren Aktionstableau ein. *(Das Einsetzen auf dem unteren Tableau hat keine Auswirkungen, außer dass ihr diese Plätze für spätere Aktionen blockiert.)*

Stellt einen eurer **Markierungssteine** unter das Commander-Plättchen. Nehmt euch die zum Commander gehörende Karte und legt sie vor euch ab. Ihr erhaltet sofort das auf der Karte in grün angegebene Ansehen. Von nun an steht euch der Commander mit seiner Fähigkeit zur Verfügung. *(Wenn der Commander einen Sofort-Effekt hat, dann könnt ihr ihn jetzt einmalig nutzen. Siehe Seite 16 für die Erklärung der Karten.)*

Ein Commander, der **keine Gefolgsleute** auf dem oberen Tableau unter sich stehen hat, kann **nicht übernommen** werden, d.h. in jeder Runde kann jeder Commander nur höchstens einmal übernommen werden.

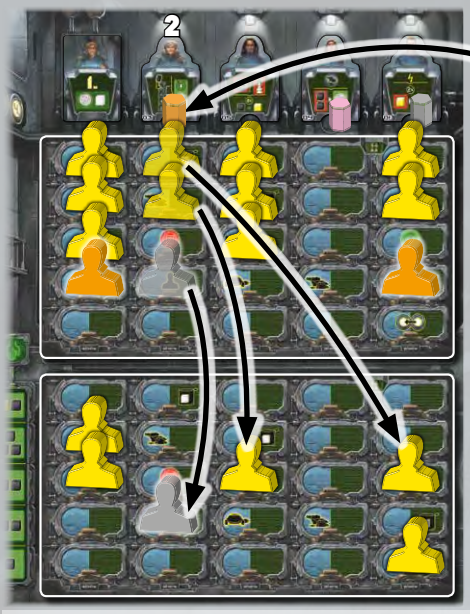
Wenn bereits ein **Markierungsstein** unter dem Commander steht, dieser also bereits durch einen anderen Spieler kontrolliert wird, müsst ihr einen **zusätzlichen CreditCube** in dieser Farbe an den allgemeinen Vorrat abgeben, um den Commander zu übernehmen. Euer Mitspieler nimmt dann seinen Markierungsstein zurück und gibt euch die Karte des Commanders. Dabei verliert er das auf der Karte in **rot** angegebene Ansehen. Ihr stellt, wie oben beschrieben, einen eurer Markierungssteine unter den Commander und erhaltet das auf der Karte in **grün** angegebene Ansehen.

In dieser Situation müsst ihr folgende CreditCubes abgeben, um das Startspielerplättchen zu erwerben bzw. die Commander zu übernehmen:



* *Übernahme nicht möglich, da unter dem Commander keine Gefolgsleute mehr stehen.*

** *Da der Commander aktuell von **Grau** kontrolliert wird.*



***Orange** stellt einen seiner Markierungssteine unter das Commanderplättchen, um die Kontrolle anzuzeigen.*

***Orange** übernimmt den Commander **2**. Er zahlt **2 gelbe** und **1 grauen** CreditCubes und stellt die 3 Gefolgsleute vom oberen Tableau auf beliebige freie Plätze des unteren Tableaus.*



Der Commander in der Spalte ganz links hat eine besondere Funktion. Wer ihn übernimmt, wird in der folgenden Runde neuer **Startspieler**. Nimm dir das Startspielerplättchen und erhalte den darauf abgebildeten Bonus. Einen Markierungsstein setzt du dort nicht ein. *(Nimm das Plättchen zur Erinnerung zu dir, in der Verwaltungsphase legst du es wieder zurück an seinen Platz.)*



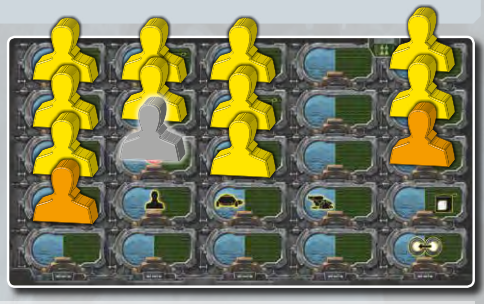
*Dann nimmt **Orange** sich die entsprechende Commanderkarte und erhält das in **grün** angegebene Ansehen (2). Von nun an kann er die Fähigkeit des Commanders nutzen.*

Einen Commander, der aktuell unter eurer Kontrolle steht, dürft ihr nicht *(nochmal)* übernehmen.

2) Eine Aktion auf dem unteren Aktionstableau ausführen

Um eine Aktion auf dem unteren Aktionstableau auszuführen, nehmt ihr einen **neutralen gelben** Gefolgsmann oder einen Gefolgsmann der **eigenen Farbe** vom oberen Tableau und setzt ihn auf einen **beliebigen freien Platz** auf dem unteren Aktionstableau ein.

Erst wenn **keine** neutralen gelben oder Gefolgsmänner in eurer Farbe auf dem oberen Tableau mehr stehen, dürft ihr einen Gefolgsmann **in der Farbe eines Mitspielers** versetzen.



***Grau** darf in dieser Situation einen **neutralen gelben** oder seinen **eigenen Gefolgsmann** nach unten setzen, aber keinen der **orangefarbenen** Gefolgsleute.*

Das untere Aktionstableau bietet euch wiederum **zwei Aktionsmöglichkeiten**, von denen ihr **genau eine ausführen** dürft:

A) Euer SCOUTFAHRZEUG BEWEGEN (und eine Schildkröte absetzen)



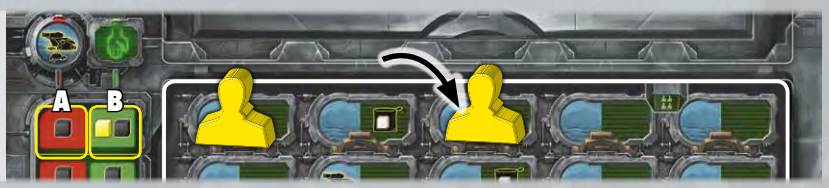
ODER

B) CREDITCUBES ERHALTEN



Die Zeile, in der ihr den Gefolgsmann eingesetzt habt, bestimmt dabei, was ihr für die Bewegung bezahlen müsst bzw. welche CreditCubes ihr erhaltet.

***Lila** setzt einen Gefolgsmann in diese Zeile. Wählt er Aktion (**A**), dann zahlt er die in dieser Zeile links angezeigten CreditCubes. Wählt er Aktion (**B**), dann erhält er die in dieser Zeile links angezeigten CreditCubes.*



A) SCOUTFAHRZEUG BEWEGEN (und Schildkröte absetzen)

Unter dem Scoutfahrzeug-Symbol sind die Kosten für die Aktion angezeigt. Schaut in die Zeile, in der ihr den Gefolgsmann eingesetzt habt. Gebt die CreditCubes der entsprechenden Farbe an den allgemeinen Vorrat ab, die links in der **roten Anzeige** dieser Reihe gezeigt werden. Die Farbe **Schwarz** steht immer für eure **eigene Farbe**! Anschließend dürft ihr mit eurem Scoutfahrzeug eine Bewegung ausführen.



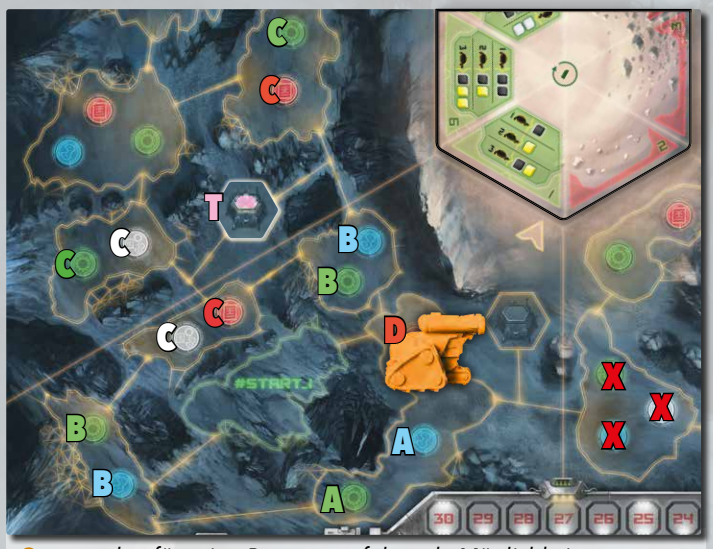
***Lila** zahlt **1 eigenen** CreditCube für die Aktion.*

Bewegung des Scoutfahrzeuges

Ein Scoutfahrzeug kann mit einer Bewegung auf ein anderes Feld innerhalb seines aktuellen Gebietes ziehen oder über eine Verbindungslinie auf ein Feld in einem angrenzenden Gebiet. Als Felder gelten alle runden Forschungssymbole auf dem Spielplan. Ein Gebiet besteht aus 1–3 Feldern. Sofern das Scoutfahrzeug seine Bewegung auf einem **Feld ohne Schildkröte** beendet, könnt ihr dort eine Schildkröte absetzen *(dafür müsst ihr ggf. extra Kosten bezahlen, die auf dem Spielertableau angegeben sind).*

Details zur Bewegung

- Ihr dürft eure Bewegung auch auf einem Feld beenden, auf dem bereits eine eigene oder fremde Einheit steht. Steht dort bereits eine Schildkröte, dürft ihr dort keine weitere Schildkröte hinzusetzen.
- Befindet sich bereits mindestens eine **Transmitterstation** auf dem Spielplan, dürft ihr eure Bewegung bei einer dieser Stationen starten, wenn ihr dem Besitzer einen CreditCube eurer Wahl gebt. *(Gehört euch die Station selbst, so müsst ihr euch nichts bezahlen.)*
  Ihr dürft aber nicht über ein Transmitterfeld hinwegziehen, auch wenn dort noch keine Transmitterstation steht.
- Ihr dürft euer **Scoutfahrzeug nicht** in einen der drei **roten Sturm-Sektoren** hineinbewegen.
- **Befindet** sich euer Scoutfahrzeug bereits in einem der drei **Sturm-Sektoren**, dann müsst ihr euer Scoutfahrzeug in einen ruhigen Sektor hineinbewegen, sofern möglich. Ist das nicht möglich, dann müsst ihr euch im Uhrzeigersinn in Richtung des nächsten ruhigen Sektors bewegen.
- **In die Sturm-Sektoren dürft ihr keine Schildkröten absetzen.**



***Orange** hat für seine Bewegung folgende Möglichkeiten:*
***A:** Er kann sein Scoutfahrzeug auf ein anderes Feld innerhalb seines aktuellen Gebietes bewegen.*
***B:** Er kann sein Scoutfahrzeug auf ein Feld in einem angrenzenden Gebiet bewegen.*
***C:** Er kann die Transmitterstation (T) nutzen und von dort aus auf ein Feld in einem angrenzenden Gebiet ziehen. (Er muss dafür aber **Rosa** als Besitzer der Transmitterstation einen beliebigen CreditCube geben.)*
***D:** Er darf sein Scoutfahrzeug auf dem gleichen Feld stehen lassen, muss aber dennoch die Kosten für die Bewegung zahlen.*
***X:** Er darf sich **nicht** nach rechts in den rot (X) gekennzeichneten Sturm-Sektor bewegen.*
***Tipp:** In der Regel empfiehlt es sich auf ein Feld ohne Schildkröte zu ziehen, um dort eine eigene Schildkröte abzusetzen!*

Schildkröten

Beendet ihr eure Bewegung *(oder bleibt ihr)* auf einem Feld ohne Schildkröte, dann dürft ihr dort 1 eigene Schildkröte eurer Wahl absetzen. Die ersten beiden Schildkröten auf eurem Tableau *(von links)* dürft ihr kostenfrei absetzen. Für die weiteren müsst ihr beim Absetzen die angezeigten CreditCubes abgeben.

Wenn ihr eine Schildkröte auf ein Feld absetzt, dann rückt ihr sofort euren Markierungsstein auf dem **Forschungsplan** in der Spalte mit der gleichen Farbe **einen Schritt nach oben**. Ist dieses ein **weißes** Feld, so dürft ihr **in einer beliebigen Spalte** einen Schritt aufsteigen. Rückt ihr auf dem Forschungsplan auf ein Feld mit Bonus vor, so dürft ihr euch diesen Bonus sofort und einmalig nehmen *(meistens erhaltet ihr CreditCubes)*. Ihr könnt folgende Boni erhalten:

- 1 CreditCube der **eigenen Farbe**
- 1 **gelben** CreditCube
- 1 CreditCube einer **beliebigen Spielerfarbe** *(keinen gelben!)*
- 2 bzw. 3 aus **dem Beutel gezogene** CreditCubes
- 1 eigenen **Gefolgsmann** einsetzen *(Details siehe S. 10)*

(Den Bonus erhaltet ihr aber erst, nachdem ihr die Schildkröte eingesetzt und die Kosten dafür bezahlt habt.)



Das Einsetzen der Schildkröte kostet 1 eigenen CreditCube.

***Orange** nutzt die Transmitterstation, um von dort aus in das nächste Gebiet zu ziehen und beendet seine Bewegung auf einem **roten** Feld. (Er zahlt **Rosa** als Besitzer der Transmitterstation einen beliebigen CreditCube dafür.)*



*Nach dem Einsetzen der Schildkröte auf dem **roten** Feld rückt **Orange** auf dem Forschungsplan im **roten** Bereich um eine Stufe hoch und nimmt sich den dort angezeigten Bonus: Einen CreditCube in beliebiger Spielerfarbe (weiß).*

Transmitterstationen

Wenn ihr euch entlang einer Verbindungslinie in einen Sektor hineinbewegt, die mit einem freien Platz für eine Transmitterstation verbunden ist, dann könnt ihr dort eine Transmitterstation errichten. Dazu nehmt ihr eine beliebige Station von eurem Spielertableau und zahlt die daneben angezeigten CreditCubes. Setzt die Station auf den freien Platz und erhaltet sofort 2 Ansehen. *(Im gleichen Zug darfst du auch noch eine Schildkkröte absetzen.)*



***Grau** bewegt sein Scoutfahrzeug in ein Gebiet des angrenzenden Sektors. Da die Verbindungslinie, über die er sich bewegt, mit einem freien Platz für eine Transmitterstation (T) verbunden ist, zahlt er einen eigenen CreditCube, um die obere Transmitterstation von seinem Tableau dort auf dem freien Platz einzusetzen. Dafür erhält er 2 Ansehen.*

B) CREDITCUBES ERHALTEN

Anstatt euer Scoutfahrzeug zu bewegen, könnt ihr euch CreditCubes nehmen. Schaut in die Reihe, in der ihr den Gefolgsmann eingesetzt habt. Ihr bekommt die CreditCubes der entsprechenden Farbe aus dem allgemeinen Vorrat, die links in der **grünen Anzeige** in dieser Reihe gezeigt werden. Die Farbe **Schwarz** steht immer für eure **eigene Farbe**!

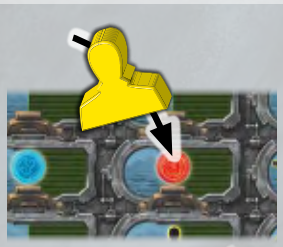


***Lila** bekommt **1 gelben** und 1 eigenen **lila** CreditCube für die Aktion.*

Bonusfelder

Manche Plätze auf dem unteren Aktionstableau zeigen einen Bonus. Ihr erhaltet diesen Bonus, wenn ihr einen Gefolgsmann auf diesem Platz einsetzt.

Manche Boni erhaltet ihr aber nur, wenn ihr euch beim Einsetzen für eine bestimmte Aktion (**A) SCOUTFAHRZEUG BEWEGEN** oder **B) CREDITCUBES ERHALTEN**) entscheidet. Müsst ihr eure Aktion bezahlen, dann müsst ihr sie zuerst bezahlen, bevor ihr den Bonus erhaltet.



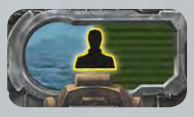
*Der Spieler darf im **roten** Forschungsbereich um eine Stufe aufsteigen.*

Diese Boni sind gültig für die Aktionen **A) und B)**





Ihr rückt sofort auf dem **Forschungsplan** in der Spalte der entsprechenden Farbe mit eurem Markierungsstein einen Schritt nach oben. Rückt ihr auf ein Feld mit einem Ertrag vor, so dürft ihr euch diesen Ertrag sofort und einmalig nehmen.



Ihr dürft sofort einen Gefolgsmann von eurem **Spielertableau** nehmen und auf einen freien Platz auf dem oberen oder unteren Aktionstableau einsetzen. Setzt ihr ihn oben ein, dann müssen in der Spalte, in der ihr ihn einsetzt, noch andere Gefolgsleute vorhanden sein. *(Ihr dürft ihn auf dem oberen Tableau nicht in eine leere Spalte einsetzen!)* Setzt ihr ihn unten ein, löst ihr damit keine weitere Aktion aus. *Der neue Gefolgsmann bringt euch keine zusätzliche Aktion, aber im weiteren Spielverlauf kann es vorteilhaft sein, wenn ein weiterer Gefolgsmann in eurer Farbe auf dem Aktionstableau steht.*



Dieser Bonus lässt euch um 1 Position auf der **Zugleiste** vorrücken *(nur im Spiel zu viert)*. Tauscht die Position eures Markierungssteines mit der eures Vordermannes. Die neue Zugreihenfolge gilt ab eurem nächsten Zug, d.h. die Spieler nach euch machen noch ihren Zug in der alten Reihenfolge.



***Lila** bekommt den Bonus und tauscht seinen Stein mit **Grau**. **Rosa** und **Orange** spielen normal weiter, dann ist **Lila** wieder am Zug.*

Diese Boni sind nur gültig für die Aktion **A)**



Ihr dürft in der **Bewegung** mit eurem Scoutfahrzeug bis zu zwei Gebiete weit ziehen. Ansonsten gelten die oben beschriebenen Regeln für die Bewegung und das Absetzen von Schildkröten. *(Dieser Bonus erlaubt euch nicht das Absetzen einer zusätzlichen Schildkröte!)*



Wenn ihr am **Ende eurer Bewegung** eine Schildkröte absetzt, dann dürft ihr eine zusätzliche Schildkröte auf demselben Feld absetzen. *(Es müssen dann auch die üblichen Kosten für das Einsetzen der zusätzlichen Schildkröte bezahlt werden.)* Euren Markierungsstein auf dem Forschungsplan rückt dennoch nur um ein Feld nach oben.

Dieser Bonus ist nur gültig für die Aktion **B)**



Ihr dürft zusätzlich zu den CreditCubes, die ihr durch die Aktion erhaltet, einen CreditCube zufällig aus dem **Beutel ziehen**. Zieht ihr einen **schwarzen CreditCub**e, legt ihr ihn wieder in den Beutel zurück und nehmt euch stattdessen aus dem allgemeinen Vorrat einen **CreditCube eurer Farbe**. Andernfalls behaltet ihr den CreditCube. *(Es kommt kein Ersatz in den Beutel.)*

Wenn ihr mit einer Aktion sowohl einen Bonus von einer Commanderkarte als auch von dem Aktionsfeld erhaltet, dann wird der Bonus von der Commanderkarte zuerst ausgewertet.

Freie Tauschaktion

Jederzeit in eurem Zug dürft ihr **drei beliebige** CreditCubes in **einen anderen** beliebigen CreditCube eintauschen. *(Ihr tauscht mit dem allgemeinen Vorrat. Die abgegebenen CreditCubes müssen nicht die gleiche Farbe haben.)*



Die freie Tauschaktion ist auf dem Spielertableau vermerkt.

Tableau voll

In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass es auf dem unteren Tableau keine freien Plätze mehr zum Einsetzen gibt. In diesem Fall dürft ihr den Gefolgsmann auf ein bereits besetztes Feld in der **untersten Zeile** einsetzen.

AUFTRÄGE



Am Ende eures Zuges dürft ihr **genau 1 Auftrag erfüllen**. Setzt bei Auftragserfüllung 1 eurer Markierungssteine von eurem Spielertableau auf das höchste freie Ansehensfeld neben der Auftragskarte und rückt auf der Ansehensleiste entsprechend viele Felder vor. Es gibt zwei Arten von Aufträgen:

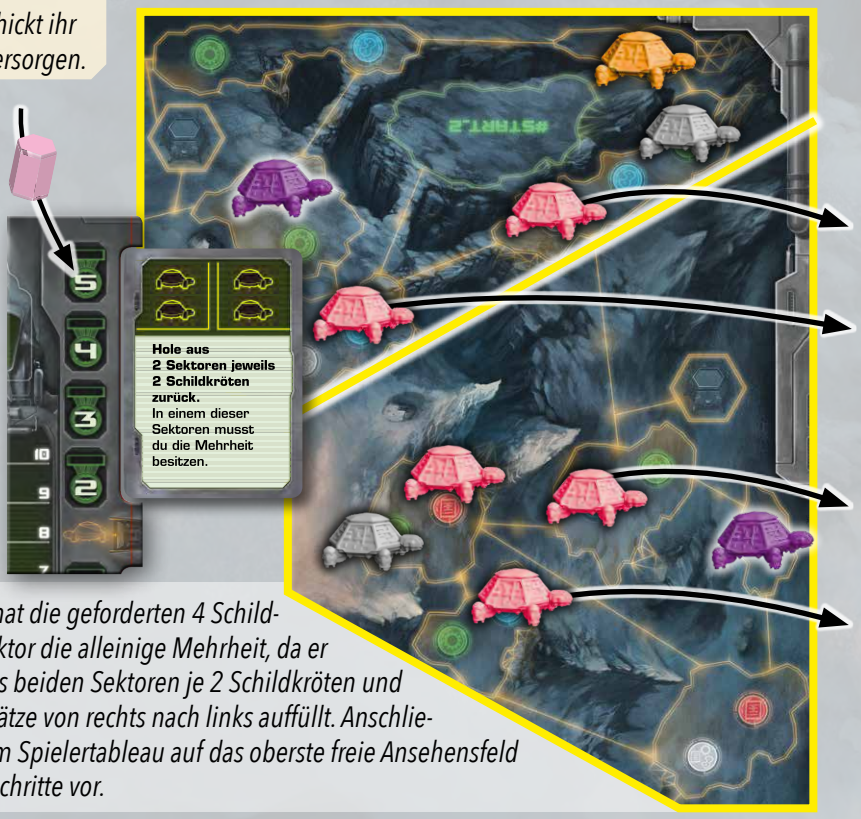
Sektoren-Aufträge (Schildkröten zurückholen)

Die Allianz ist immer hungrig nach Rohstoffen! Nachdem eure Schildkröten genug geerntet haben, schickt ihr sie vollbeladen zurück, um die Fabriken der Allianz zu versorgen.

Nehmt die für die Erfüllung des Auftrags notwendigen Schildkröten vom Spielplan und stellt sie zurück auf euer Spielertableau. Dabei müsst ihr die freien Plätze auf eurem Spielertableau immer von rechts nach links auffüllen.

Details

- Ihr dürft die Schildkröten für die Auftragserfüllung auch aus **Sturm-Sektoren** zurückholen.
- Wenn eine **Mehrheit** gefordert ist, dann ist damit die alleinige, einfache Mehrheit gemeint.
- Die zurückgeholten Schildkröten stellt ihr auf die freien Plätze auf eurem **Spielertableau**, die am **weitesten rechts** liegen.



Rosa *kann den abgebildeten Auftrag erfüllen, denn er hat die geforderten 4 Schildkröten (2 Schildkröten in 2 Sektoren) und im unteren Sektor die alleinige Mehrheit, da er dort allein die meisten Schildkröten besitzt. Er nimmt aus beiden Sektoren je 2 Schildkröten und stellt sie auf sein Spielertableau zurück, wobei er freie Plätze von rechts nach links auffüllt. Anschließend stellt er einen seiner Markierungssteine von seinem Spielertableau auf das oberste freie Ansehensfeld neben dem Auftrag und rückt auf der Ansehensleiste 5 Schritte vor.*

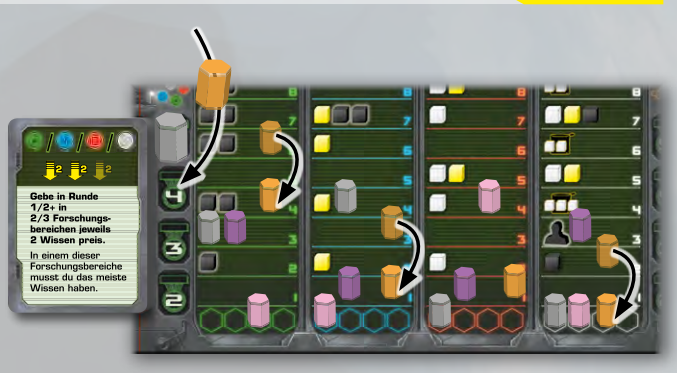
Forschungs-Aufträge (Forschungsmarker herabsetzen)

Die Menschheit auf der Erde dürstet nach Neuigkeiten! Indem ihr euer Wissen mit der Allgemeinheit teilt, stillt ihr dieses Verlangen und vergrößert euer Ansehen.

Setzt für die Erfüllung des Auftrags einen oder mehrere eurer Markierungssteine in den Forschungsbereichen um die geforderte Anzahl an Stufen herab. Die Bedingungen für das Erfüllen dieser Aufträge sind meistens an die aktuelle Rundenzahl geknüpft und es wird in der Regel mit fortschreitendem Spiel schwieriger sie zu erfüllen.

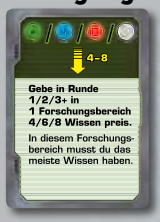
Details

- Beim **Herabsetzen** eines Forschungsmarkers erhaltet ihr **keinen Bonus**.
- Wenn ihr in einem Forschungsbereich **erneut aufsteigt**, könnt ihr auch wieder **Boni** erhalten.
- Wenn das „meiste Wissen" gefordert ist, dann ist damit das **alleinige meiste Wissen** in dem betreffenden Foschungsbereich gemeint.

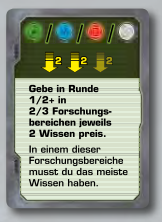


Orange *kann in Runde 3 den unteren Forschungsauftrag erfüllen und setzt dafür 3 seiner Forschungsmarker um 2 Stufen herab. Anschließend stellt er einen seiner Markierungssteine von seinem Spielertableau auf das oberste freie Ansehensfeld neben dem Auftrag und rückt auf der Ansehensleiste 4 Schritte vor.*

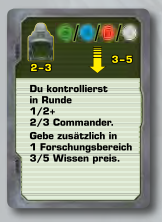
Bedingungen mit Rundenzahl



In **Runde 1** müsst ihr einen eurer Forschungsmarker um 4 Stufen herabsetzen, in **Runde 2** um 6 Stufen und **ab Runde 3** um 8 Stufen.



In **Runde 1** müsst ihr zwei eurer Forschungsmarker um jeweils 2 Stufen herabsetzen, **ab Runde 2** müssen es drei Forschungsmarker sein, die ihr um jeweils 2 Stufen herabsetzt.



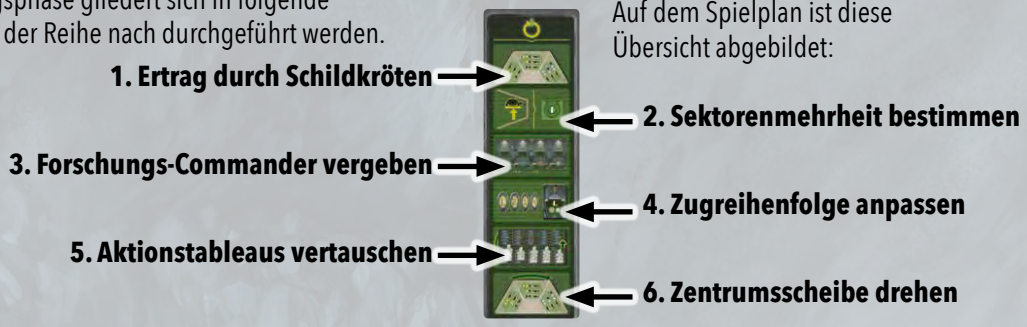
In **Runde 1** müsst ihr mindestens 2 Commander kontrollieren und einen eurer Forschungsmarker um 3 Stufen herabsetzen, **ab Runde 2** müsst ihr mindestens 3 Commander kontrollieren und einen eurer Forschungsmarker um 5 Stufen herabsetzen. *(Es spielt dabei keine Rolle, ob es sich um Verwaltungs- oder um Forschungs-Commander handelt. Ihr müsst die Commander nicht abgeben.)*

Wenn der **letzte Gefolgsmann** vom **oberen Aktionstableau** auf das untere gesetzt wurde, endet die erste Phase.
Führt dann die zweite Phase aus: **Verwaltung**.

PHASE 2: VERWALTUNG

Die Verwaltungsphase gliedert sich in folgende Abschnitte, die der Reihe nach durchgeführt werden.

Auf dem Spielplan ist diese Übersicht abgebildet:





1) Ertrag durch Schildkröten
Vergleicht die Anzahl eurer Schildkröten in jedem der drei grünen ruhigen Sektoren mit der entsprechenden Tabelle auf der Zentrumsscheibe und nehmt euch die passende Anzahl an CreditCubes.
(Die Schildkröten bleiben auf dem Plan stehen.)

*Für den **oberen Sektor** bekommen: **Lila** und **Rosa** 1 gelben CreditCube für ihre 2 Schildkröten. **Orange** und **Grau** 1 CreditCube in eigener Farbe für ihre 1 Schildkröte.*

*Für den **rechten Sektor** bekommen: **Rosa** 2 gelbe CreditCubes und 1 in eigener Farbe für 3 Schildkröten, alle anderen Spieler 2 CreditCubes in eigener Farbe für ihre 1 Schildkröte.*

*Im **unteren Sektor** steht keine Schildkröte. Hier bekommen die Spieler nichts.*



*In dem Beispiel oben bekommt **Rosa** 1 Ansehen für die Mehrheit im rechten Sektor. Im oberen Sektor hat kein Spieler die alleinige Mehrheit, da sowohl **Rosa** als auch **Lila** dort 2 Schildkröten haben.*



2) Sektorenmehrheit bestimmen
Vergleicht untereinander die Anzahl eurer Schildkröten in jedem der **drei ruhigen grünen Sektoren**. Für jeden Sektor, indem ihr die alleinige, einfache Mehrheit an Schildkröten stehen habt, bekommt ihr **1 Ansehen**.

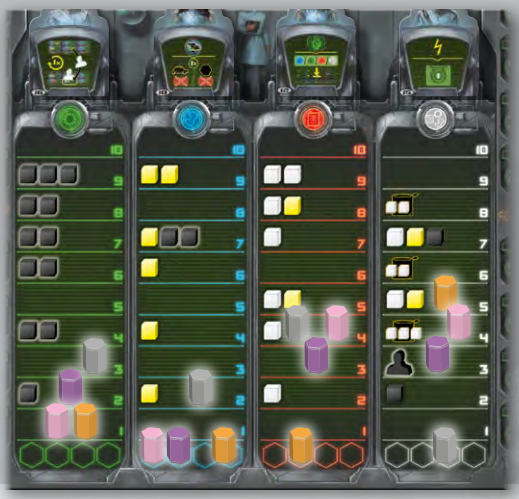


3) Forschungs-Commander vergeben

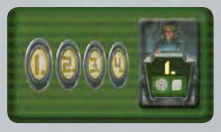
Vergleicht für jeden Forschungsbereich den Stand eurer Forschungsmarker. Wessen Marker in einem Bereich höher als alle seiner Mitspieler steht, nimmt sich die entsprechende Commanderkarte und damit die Kontrolle über ihn. *(Ihr stellt keinen Markierungsstein unter den Forschungs-Commander.)* Ihr erhaltet sofort das auf der Karte in **grün** angegebene Ansehen. Von nun an steht euch der Commander mit seiner Fähigkeit zur Verfügung.
(Wenn der Commander einen Sofort-Effekt ⚡ *hat, dann dürft ihr ihn jetzt einmalig nutzen.)*

Wurde der Commander bislang von einem anderen Spieler kontrolliert, so muss er euch die Karte übergeben und er verliert das auf der Karte in **rot** angegebene Ansehen. Wurde der Commander bereits von euch kontrolliert, so erhaltet ihr das Ansehen nicht nochmal. *(Wenn der Commander einen Sofort-Effekt hat, dann dürft ihr diesen nicht nochmal nutzen.)*

Bei Gleichstand der Führenden in einem Bereich erhält niemand die Kontrolle über den dazugehörigen Commander. Ist seine Karte im Besitz eines Spielers, so muss er die Karte zurückgeben und verliert das auf der Karte in **rot** angegebene Ansehen.

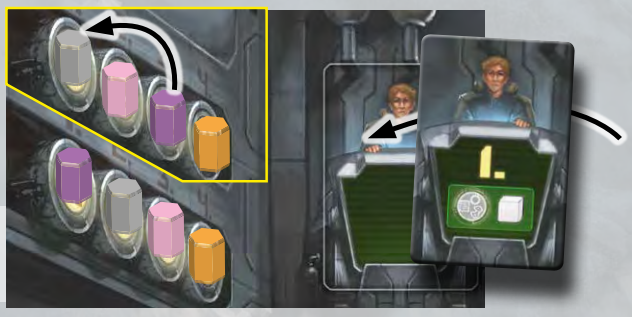


Grau übernimmt die Kontrolle des Commanders der grünen und der blauen Spalte. Er nimmt sich deren Karten und erhält dafür 4 Ansehen. Der rote Commander wird von keinem Spieler kontrolliert. (War er im Besitz eines Spielers, so muss dieser die Karte zurückgeben.) Orange erhält die Kontrolle über den weißen Commander, nimmt sich dessen Karte und erhält 2 Ansehen. Für jede Karte, die die Spieler abgeben, verlieren sie 1 Ansehen.



4) Zugreihenfolge anpassen

Hat ein Spieler die Startspielermarke bei sich liegen, so stellt er seinen Markierungsstein auf die Position 1 der Zugleiste. Dafür werden die Steine seiner Mitspieler um eine Position nach hinten verschoben, soweit notwendig. Anschließend legt er die Startspielermarke wieder zurück auf das Aktionstableau.



Lila gibt die Startspielerplättchen zurück und rückt von Position 3 auf Position 1 vor. Rosa und Grau rücken jeweils eine Position nach hinten.



5) Aktionstableaus vertauschen

Nehmt das obere, leere Tableau von seinem Platz und schiebt das untere Tableau mit den Gefolgsleuten hoch. Legt nun das leere Tableau nach unten.



Nach dem Tausch der Tableaus stehen alle Gefolgsleute wieder oben.



6) Zentrumsscheibe drehen

Dreht die Zentrumsscheibe im Uhrzeigersinn um eine Position (60°), so dass jeder Bereich auf der Scheibe um einen Sektor weiterwandert.





Nach der ersten Drehung steigt der Rundenzeiger von 1 auf 2.

Nachdem die Zentrumsscheibe gedreht wurde, **endet die Runde**. Der Startspieler beginnt die neue Runde mit seiner ersten Aktion.

SPIELENDE UND GEWINNER

Sobald ein Spieler eine bestimmte Menge an Ansehen erworben hat, endet das Spiel, nachdem der letzte auf der Zugleiste seinen Zug gemacht hat. *(Wer vor ihm auf der Zugleiste steht, hat also keinen Zug mehr. Ist er selbst auf der letzten Position der Zugleiste, endet das Spiel sofort.)* Die Tabelle zeigt euch das benötigte Ansehen.

4 Spieler: 27 Ansehen  **3 Spieler: 23 Ansehen**  **2 Spieler: 25 Ansehen** 

Alternativ endet das Spiel **nach 4 Runden**, wenn bis dahin kein Spieler das nötige Ansehen erreicht hat.

Details

- Wird das Spielende in der Verwaltungsphase ausgelöst, dann wird die Verwaltungsphase noch komplett ausgeführt.
- Das Spiel ist auch dann zu Ende, wenn der auslösende Spieler später wieder Ansehen verliert und sein Ansehen unter die Endbedingung fällt.

Der Spieler mit dem meisten Ansehen ist der Gewinner und die Ränge der anderen Spieler richten sich ebenfalls nach ihrem Ansehen. Bei Gleichstand entscheidet die Position auf der Zugleiste über die Platzierung: Wer weiter vorn steht, ist auch in der Platzierung weiter vorn. *(Der Spieler, der das Spiel beendet, ist also nicht notwendigerweise der Gewinner! Er kann noch von nachfolgenden Spielern überholt werden.)*

Artefaktkarten ziehen und aufbewahren

Jeder Spieler erhält bei Spielende eine Artefaktkarte entsprechend seinem Abschneiden im Spiel *(ordnet sie nach den Vorderseiten)*: Der **Gewinner** des Spieles zieht eine **goldene** Karte, der **letzte** eine **bronzene** Karte. Alle **anderen** ziehen eine **silberne** Karte. Diese Karten sind euch nun persönlich und permanent zugeordnet! Mit ihnen werden im fortgeschrittenen Spiel die Startreihenfolge und die Startboni festgelegt.

Zur Aufbewahrung könnt ihr einen der kleinen Pastikbeutel verwenden, den ihr mit eurem Namen beschriftet. Wenn es der Besitzer des Spieles zulässt, könnt ihr die Karten auch mit nach Hause nehmen oder für ein Spieletreffen ausleihen.



1. Platz: 1 Karte in Gold | *weitere Plätze: 1 Karte in Silber* | *letzter Platz: 1 Karte in Bronze*

FORTGESCHRITTENE SPIELAUFSTELLUNG

Wenn alle Spieler bereits im Besitz von mindestens 2 Artefaktkarten sind, dann führt ihr die Punkte **1) Startreihenfolge** und **4) Boni für Zugreihenfolge nehmen** folgendermaßen aus:

1) Startreihenfolge

Jeder von euch zieht zufällig zwei aus seinen bisher erworbenen Artefaktkarten. Zählt die Stufen der beiden Karten zusammen. Derjenige mit der höchsten Summe wird Startspieler und stellt seinen Markierungsstein auf Position 1 der Zugleiste, derjenige mit der zweithöchsten Summe kommt an Position 2 usw. Bei Gleichstand kommt der Spieler mit der höchsten einzelnen Kartennummer zuerst.



Toms *Stufe ist 5 (3+2), er wird Startspieler.* ***Ronja*** *(3+1) und* ***Matthias*** *(2+2) haben beide Stufe 4. Da* ***Ronja*** *mit #212 die höchste Kartennummer von beiden hat, wird sie Zweite,* ***Matthias*** *Dritter.*

Führt **2) Gefolgsleute einsetzen** und **3) Wissen in der Forschung erhalten** wie gewohnt durch.

4) Boni für Zugreihenfolge nehmen

Nehmt euch in Zugreihenfolge alle Boni von euren Artefaktkarten. Ein Forschungssymbol lässt euch in dem entsprechenden Forschungsbereich um 1 Stufe aufsteigen, auch wenn dort bereits jemand aufgestiegen ist.



Erhalte 1 Ansehen.



Erhalte 1 CreditCube in der eigenen Farbe.



Erhalte 1 Stufenaufstieg im Forschungsbereich **Technik**.



Erhalte 1 Stufenaufstieg im Forschungsbereich **Kultur**.



Erhalte 1 Stufenaufstieg im Forschungsbereich **Medizin**.

CREDITS

Der Autor möchte sich herzlich bei seinen Freunden und Testspielern bedanken, die ihn bei der Entwicklung des Spiels unterstützt haben:
In Frankfurt: Stefan Schlösser, Martin Bickel, Marcel Brand, Jörg Wagner, Steffen König, Dominik Jetzen, Ingo Hoffmann, Thomas Papendieck, Holger Lamm, Matthias Eggert (Besonderen Dank auch an das Tandoori-Team)
In Freiburg: Martin Zeeb (SAS), Jürgen Fucker (Fuggi), René Rössler, Jan Kopietz, Jan Götz, Kirsten Grim, Rebekka Zeeb (SAS), Ferdinand Schnitzler (SAS)
In München: Gideon Lochner, Michaela Kowal, Achim Hiller, Marc Bayerdörfer, Jürgen Wilhelm, Peter Heintz, Sven Kiesinger

Die Entwicklung dieses Spiels ist durch Mechaniken von *Caylus* (William Attia) und *Die Speicherstadt* (Stefan Feld) beeinflusst worden.

Die Illustrationen stammen von Michael Menzel, das Layout hat Christof Tisch übernommen. Die Regeln wurden von Frank Heeren geschrieben, er übernahm auch die Redaktion und Realisierung des Spiels. Wir bedanken uns bei Johannes Grimm und Sascha Huning für das Lektorat der Regeln. Für die englische Version danken wir Karol Pryk, Ryan Palfreyman und Travis D. Hill.

Weitere Testspieler:
Aaron Haag, Achim Förster, Alexander Fendt, Alexander Mann-Wahrenberg, Andreas Buhlmann, Axel Gronau, Bernadette Buhlmann, Christof Tisch, Christoph Sander, David Zeman, Ed Thor, Fabian Fichter, Ferdinand Biermann, Florian Schlusnus, Frank Bleckmann, Frank Otte, Frederik Häfker, Günther Rosenbaum, Holger Siefke, Jenny Stölting, Johannes Grimm, Jonas Flade, Karsten Günther, Kevin Alexander Schmitz, Manuel Fritsch, Manuel Uzelmaier, Marcel Gehrmann, Mark Beckmann, Martin Bernpaintners, Moritz Eggert, Myriel Haute-Feuille, Nadine Nigl, Norbert Reyer, Nushine Nigl, Olaf Stölting, Oliver Herzog, Olli Mäuer, Paul Wentzel, Ramin Khalili, Rico Tilgner, Robin Clemens, Roland Engelbrecht, Ronja Uzelmaier, Sabine Ide, Sascha Huning, Simon Schutz, Stephan Rink, Thomas Schuster, Tim Pellemeier, Uli Nigl, Volker Poplawski, Walter Sorger (Westpark-Gamers)

Weitere Spiele

FEUERLAND



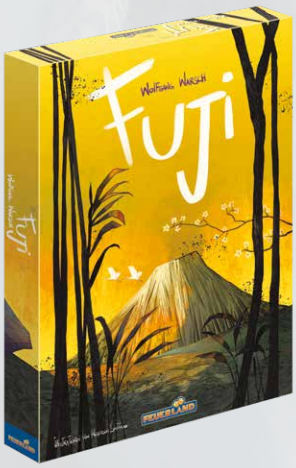
GAIA PROJECT

Das weltweit preisgekrönte und beliebte Strategiespiel **Terra Mystica** findet in **Gaia Project** seine Fortsetzung. Mit variablem Spielplan, 14 verschiedenen Rassen und diversen Siegbedingungen ist maximale Varianz im Spiel geboten.

Erlebt Terraforming in einer neuen Dimension!

Ein strategisches Terraforming-Spiel
von Helge Ostertag und Jens Drögemüller
Für 1–4 Spieler ab 14 Jahren
Spieldauer: 35 Minuten pro Spieler

FEUERLAND



FUJI

Als Gruppe von Abenteurern werdet ihr vom Ausbruch des berühmten Vulkans überrascht. Den tödlichen Lavaströmen ins rettende Dorf zu entkommen, gelingt euch nur durch geschickte Zusammenarbeit und mit ein wenig Würfelglück.

Spannende Abenteuer in aufregendem Setting!

Ein kooperatives Würfelspiel
von Wolfgang Warsch
Für 2–4 Spieler ab 10 Jahren
Spieldauer: 30–60 Minuten

LISTE DER COMMANDER

VERWALTUNGS-COMMANDER



01 **FORRESTER DAIN**
Du darfst bei Erhalt der Karte sofort und einmalig bis zu zweimal 1 gelben CreditCube abgeben, um je 1 Ansehen zu erhalten.



02 **JUSTIN B. BEEPER**
Immer wenn du dein Scoutfahrzeug bewegst, darfst du genau 1 CreditCube abgeben, um deine Bewegungchweite um 1 Gebiet zu erhöhen *(ggf. zusätzlich zu anderen Boni)*. Der CreditCube darf nicht von deiner eigenen Farbe sein.



03 **ELLEN B. OUTRIDGE**
Immer wenn du einen Auftrag erfüllst, erhältst du 1 zusätzliches Ansehen und 1 Stufenaufstieg in einem beliebigen Forschungsbereich.



04 **ADIRA OKZIL**
Immer wenn du dein Scoutfahrzeug bewegst, darfst du genau 2 CreditCubes deiner Farbe abgeben, um 1 Stufenaufstieg in einem beliebigen Forschungsbereich zu erhalten.



05 **IDRIS YAKUUL**
Immer wenn du eine Aktion **Scoutfahrzeug bewegen** oder **Commander übernehmen** bezahlst, darfst du **einen** gelben CreditCube durch einen CreditCube deiner Farbe ersetzen *(oder umgekehrt)*.



06 **MIRA MASCOVIC**
Immer wenn du dein Scoutfahrzeug bewegst, darfst du anstelle der normalen Bewegung dein Scoutfahrzeug auf ein **beliebiges Feld** in einem Gebiet stellen, in dem bereits eine *(beliebige)* **Schildkröte** steht. Dort endet deine Bewegung. Ist dieses Feld frei, dann darfst du dort nach den üblichen Regeln eine Schildkröte abstellen.



07 **AZREA BONSMAI**
Immer wenn du dein Scoutfahrzeug bewegst, darfst du am Ende deiner Bewegung genau 1 CreditCube deiner Farbe abgeben, um 1 Schildkröte zusätzlich abzusetzen. *(Ggf. zusätzlich zu anderen Boni. Es müssen die üblichen Kosten für das Einsetzen der zusätzlichen Schildkröte bezahlt werden.)*



08 **OZGÜL YILMARK**
Erhalte in der Verwaltungsphase 1 zusätzliches Ansehen für jede eigene Sektormehrheit.

FORSCHUNGS-COMMANDER



11 **FRANZKARL HUBER**
Du darfst jeden Stufenaufstieg in einem Forschungsbereich deiner Wahl durchführen.



12 **RAIN DAVENPITT**
Immer wenn du eine Aktion **CreditCubes erhalten** durchführst, erhältst du 1 zusätzlichen Stufenaufstieg in dem Forschungsbereich, in dem du am weitesten unten stehst. Bei Gleichstand entscheidest du.



13 **YUUL MBADO**
Immer wenn du eine Aktion **CreditCubes erhalten** durchführst, erhältst du 1 zusätzlichen CreditCube in einer beliebigen Spielerfarbe.



14 **JOY D. OBONDOV**
Immer wenn du CreditCubes aus dem Beutel ziehen darfst, darfst du 2 zusätzliche CreditCubes ziehen und behalten.



15 **CEDRIC J. LEBEAUX**
Du bekommst bei Erhalt der Karte sofort und einmalig 1 zusätzliches Ansehen.



16 **KIM-KIN PARK**
Du darfst 1x pro Runde einen Gefolgsmann auf ein bereits besetztes Aktionsfeld einsetzen, um die entsprechende Aktion *(inkl. vorhandenem Bonus)* durchzuführen.



17 **SAYURI MODO**
Immer wenn du eine Aktion **Scoutfahrzeug bewegen** bezahlst, bezahlst du 1 CreditCube deiner Farbe weniger.



18 **KAYSIA VASIDIS**
Du darfst 1x in deinem Zug, wenn du dein Scoutfahrzeug bewegst, die Kosten auf deinem Spielertableau für das Einsetzen einer Schildkröte oder Transmitterstation ignorieren. *(Setzt du z. B. in deinem Zug zwei Schildkröten ein, musst du eine davon bezahlen.)*



STARTSPIELER
Du erhältst sofort 1 Stufenaufstieg in einem beliebigen Forschungsbereich und einen beliebigen CreditCube *(außer gelb)*. Beim Anpassen der Zugreihenfolge in der Verwaltungsphase wirst du neuer Startspieler.