

# EMINENT DOMAIN

Ein Deckbau-Strategiespiel für 2-4 Raumfahrer ab 10 Jahren von Seth Jaffee



## EINLEITUNG

**Aufbruch zu neuen Welten, um die eigenen Herrschaftsansprüche zu vergrößern! Besiedelt friedlich nahe gelegene Planeten oder greift sie mit euren Raumschiffen an. Produziert Rohstoffe zum Handeln und forscht nach neuen Technologien, um am Ende den größten Einfluss zu erzielen!**

**In Eminent Domain hängt euer spielerischer Erfolg mit der Zusammensetzung eures Kartendecks zusammen. Zu Spielbeginn habt ihr alle die gleiche Ausgangslage. In jedem Zug könnt ihr eine Aktion ausführen und danach die Funktion einer Rolle nutzen. Dabei nehmt ihr eine zusätzliche Karte dieser Rolle und vergrößert so euer Kartendeck.**

**Im Laufe des Spiels gewinnt ihr mehr und mehr Einfluss: durch Entdecken neuer Planeten, reges Handeln und Erforschen neuer Technologien. Der Spieler mit dem größten Einfluss wird bei Spielende zum Herrscher über die neuen Welten ausgerufen.**

# SPIELMATERIAL



ZENTRALE KARTENAUSLAGE **X 1**



ROLLENKARTEN **X 96**



PLANETENKARTEN **X 27**



STARTPLANETEN **X 6**

Erkennbar am silbernen S in der rechten unteren Ecke der Kartenvorderseite und dem Wort START in der rechten unteren Ecke der Kartenrückseite.



## BONUSPLANETEN X 9

Erkennbar am silbernen Dreieck in der rechten unteren Ecke der Kartenvorderseite.



## TECHNOLOGIEKARTEN X 39

Je 13 pro Planetentyp



## RAUMSCHIFFE X 35

Die unterschiedlichen Größen haben im Spiel keine Bedeutung.



## ROHSTOFFE X 24

6x Nahrung, 6x Wasser, 6x Eisen, 6x Silizium



## SPIELERHILFEN X 4

Rückseiten 3x neutral, 1x Startspieler



## EINFLUSSPLÄTTCHEN X 32

24x schwarz, 8x blau

# SPIELVORBEREITUNG

Trennt die 5 verschiedenen Typen von Rollenkarten – Erkunden, Angreifen, Besiedeln, Produzieren/Handeln, Forschen – und legt sie jeweils als einen offenen Stapel auf das entsprechende Ablagefeld der zentralen Kartenauslage. **JEDER SPIELER** erhält 1 **ROLLENKARTE** „POLITIK“. Gebt nicht verteilte Rollenkarten „Politik“ zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt. Darüber hinaus erhält jeder Spieler folgende **9 ROLLENKARTEN**:

1x **Angreifen** 2x **Erkunden**  
2x **Besiedeln** 2x **Forschen**  
2x **Produzieren/Handeln**

Diese in der Summe 10 Karten mischt jeder Spieler und bildet daraus seinen Nachziehstapel.

Teilt jedem Spieler zufällig 1 **START-PLANETEN** zu, den ihr mit der Planetenseite nach unten in die eigene Kartenauslage legt. Gebt nicht verteilte Startplaneten zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Mischt die Planetenkarten und legt sie als Stapel mit der Planetenseite nach unten neben die zentrale Kartenauslage. Dies ist der Nachziehstapel der Planetenkarten.

Teilt jedem Spieler zufällig 1 **SPIELERHILFE** zu (Die Spielerhilfe mit der Rückseite „Startspieler“ muss immer verwendet werden!). Der Spieler, der die Spielerhilfe mit der Rückseite



„Startspieler“ erhält, beginnt das Spiel. Gebt nicht benötigte Spielerhilfen zurück in die Schachtel.

Legt die 8 blauen Einflussplättchen an die Seite, ihr braucht sie zunächst nicht. Platziert die 24 schwarzen Einflussplättchen in der Nähe der zentralen Kartenauslage.

Trennt die Technologiekarten nach den drei unterschiedlichen Planetentypen (unten rechts auf der Karte abgebildet ). Platziert die 3 Stapel neben der zentralen Kartenauslage. Ihr dürft diese Stapel jederzeit durchsehen.

Abschließend zieht jeder Spieler 5 Karten von seinem Nachziehstapel. Nun kann das Spiel beginnen.

### VEREINFACHTER SPIELEINSTIEG:

Für einen einfacheren Spieleinstieg empfehlen wir, eure erste Partie ohne Technologiekarten und ohne Bonusplaneten zu spielen (siehe **VARIANTEN** Seite 14).

### WAS BEDEUTET DECKBAUSPIEL?

In diesem Spiel baut sich jeder Spieler sein eigenes „Kartendeck“ zusammen, indem er Zug für Zug neue Karten nimmt. Sein „Deck“ besteht aus den Handkarten, einem eigenen Nachziehstapel, einem eigenen Ablagestapel (auf dem ausgespielte Karten gesammelt werden) und offenen Karten, die dauerhaft in der eigenen Auslage liegen. Wenn ein Spieler Karten nachziehen muss und sein Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt er seinen Ablagestapel und bildet daraus seinen neuen Nachziehstapel. Bei Spielende werden sämtliche Karten des Decks eines Spielers zur Ermittlung des Gewinners herangezogen.



# SPIELZUG EINES SPIELERS

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Während deines Spielzugs durchläufst du folgende 3 Phasen:

1. Aktionsphase (optional)
2. Rollenphase (verpflichtend)
3. Aufräumphase (verpflichtend)

In der 1. und 3. Phase agierst nur du, in der 2. Phase dürfen auch deine Mitspieler etwas tun.

## 1. AKTIONSPHASE (OPTIONAL)

**SPIELE** höchstens **1 DEINER HANDKARTEN** aus und führe die darauf beschriebene Aktion aus.

Du darfst auf das Ausspielen einer Karte in dieser Phase verzichten.

Lege die ausgespielte Karte nach dem Ausführen der Aktion auf deinen Ablagestapel.



## 2. ROLLENPHASE (VERPFLICHTEND)

**WÄHLE EINE DER 6 ROLLEN** (Erkunden, Angreifen, Besiedeln, Produzieren, Handeln, Forschen) und führe ihre Funktion aus.

**NIMM** zunächst **EINE KARTe DER GEWÄHLTEN ROLLE** von der zentralen Kartenauslage (falls möglich) und lege sie vor dir aus. Du darfst nun deine gewählte **ROLLE VERSTÄRKEN**, indem du weitere Karten (Rollenkarten/Technologiekarten) mit demselben Symbol aus deiner Hand ausspielst.

Identische Symbole auf bereits entdeckten Planeten und Technologiekarten in deiner Kartenauslage verstärken deine gewählte Rolle ebenfalls.

**FÜHRE DIE FUNKTION DER ROLLE AUS.** Berücksichtige alle in deiner Auslage liegenden Symbole dieser Rolle und den Anführerbonus (Details dazu siehe Rollenkarten ab Seite 9).

## 1. NIMM EINE ROLLENKARTE VON DER ZENTRALEN KARTENABLAGUNG



## 2. VERSTÄRKE DIE GEWÄHLTE ROLLE MIT KARTEN AUS DEINER HAND

Eine Rolle kann selbst dann gewählt werden, wenn deren Nachziehstapel aufgebraucht ist. In dieser Situation haben die Rollen Produzieren, Handeln und Forschen einen auf der zentralen Kartenauslage angegebenen Anführerbonus.

Im Anschluss hat im Uhrzeigersinn **JEDER MITSPIELER** die Wahl zu passen oder dieser Rolle zu folgen.

**PASSEN:** Falls der Spieler passt, zieht er 1 Karte von seinem Nachziehstapel.

**FOLGEN:** Der Spieler darf beliebig viele Karten mit Symbolen der aktuellen Rolle ausspielen und ebenfalls deren Funktion nutzen (jedoch nicht den Anführerbonus). Er darf sogar der Rolle folgen, ohne eine Karte der aktuellen Rolle auszuspielen. Auch er darf in beiden Fällen identische Symbole auf Planeten- und Technologiekarten in seiner Kartenauslage berücksichtigen.

**JEDER SPIELER** legt seine während dieser Rollenphase **AUSGESPIELTEN KARTEN** auf seinen **ABLAGESTAPEL** (ausgenommen jene Karten, die als Kolonien unter Planeten liegen).

## 3. AUFRÄUMPHASE (VERPFLICHTEND)

**WIRF BELIEBIG VIELE HANDKARTEN AB** und **PASSE** deine **HANDKARTENZAHL** deinem **HANDKARTENLIMIT AN**.

Du darfst beliebig viele deiner Handkarten auf deinen Ablagestapel legen. Nicht abgeworfene Karten verbleiben auf der Hand. Passe die Zahl deiner Handkarten an dein aktuelles Handkartenlimit an. Ziehe entsprechend viele Karten von deinem Nachziehstapel nach oder lege überzählige Karten aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel. **DAS ANPASSEN DEINER HANDKARTENZAHL ERFOLGT NUR IN DEINER EIGENEN AUFRÄUMPHASE, NICHT IN DER DEINER MITSPIELER!**

Das bei Spielbeginn für alle Spieler gültige Handkartenlimit beträgt 5 Karten. Durch das Erkunden bestimmter Planeten (diese liegen dann in der eigenen Kartenauslage) kann das Handkartenlimit erhöht werden.

Ihr könnt euren eigenen Ablagestapel jederzeit im Spiel durchsehen.

# SPIELENDE

Das **SPIELENDE** wird eingeleitet, wenn entweder die **SCHWARZEN EINFLUSSPLÄTTCHEN ODER EINE VORGEGBENE ANZAHL AN STAPELN DER ROLLENKARTEN** (s. Tabelle) **AUFGEBRAUCHT** sind. Spielt die Runde zu Ende, sodass alle Spieler gleich häufig am Zug waren. Der Spieler rechts vom Startspieler ist als Letzter am Zug.

Wenn die Einflussplättchen aufgebraucht sind, verwendet bei weiterem Bedarf die 8 blauen, zur Seite gelegten Einflussplättchen. Reichen auch diese nicht aus, greift auf nicht genutzt Raumschiffe und Rohstoffe als Zählhilfe zurück.

SPIELERZAHL	SPIELENDE
2 Spieler	1 Stapel aufgebraucht
3 Spieler	1 Stapel aufgebraucht
3 Spieler Variante *	2 Stapel aufgebraucht
4 Spieler	2 Stapel aufgebraucht

\* siehe Abschnitt Varianten „Erweitertes 3-Personen Spiel“

## ERMITTLUNG DES GEWINNERS

**ZÄHLT** eure **EINFLUSSPLÄTTCHEN MIT DEN EINFLUSSPUNKTEN** auf euren **TECHNOLOGIEKARTEN** und auf euren **ENTDECKTEN PLANETEN ZUSAMMEN**. Der Spieler mit den **MEISTEN EINFLUSSPUNKTEN GEWINNT** das Spiel. Herrscht Gleichstand, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Rohstoffe und Raumschiffe übrig hat. Herrscht immer noch Gleichstand, könnt ihr nur durch eine weitere Partie Eminent Domain den Gewinner ermitteln.

# PLANETENKARTEN

Planetenkarte Vorderseite – entdeckter Planet

Planetenkarte Rückseite – unentdeckter Planet



Jedes Rollensymbol auf einem erkundeten Planeten in der eigenen Kartenauslage kann in der Rollenphase zum Verstärken der Rolle verwendet werden.  
Auf jedem Rohstoffplatz kann genau ein Rohstoff gelagert werden; das Symbol gibt den Typ des Rohstoffes an.

Planeten, die als Planetenbonus das Symbol  aufweisen, erhöhen das Handkartenlimit des Spielers um 1.

## ROLLENKARTEN

### POLITIK

#### AKTION:

Spielst du diese Karte aus, **NIMM 1 BELIEBIGE ROLLENKARTE** von der zentralen Kartenauslage **AUF DEINE HAND**. Gib die Karte „Politik“ zurück in die Schachtel. Sie wird in dieser Partie nicht mehr benötigt. Politikkarten können nur in der Aktionsphase ausgespielt werden!



### ERKUNDEN

#### AKTION:

**ZIEHE 2 KARTEN** von deinem Nachziehstapel auf deine Hand.

#### ROLLE:

**NIMM** vom Nachziehstapel der Planetenkarten **1 PLANETENKARTE** weniger als du -Symbole offen in deiner Auslage liegen hast (auf Rollenkarten, Planetenkarten und Technologiekarten). Du darfst dir beide Seiten der Planetenkarte(n) ansehen. Wähle 1 Planetenkarte aus und lege sie mit der Rückseite (unentdeckter Planet) in deine Auslage. Die restlichen Planetenkarten werden mit der Planetenseite nach oben auf einem eigenen Ablagestapel gesammelt. Ist der Nachziehstapel der Planetenkarten aufgebraucht, mische den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel.



#### ANFÜHRERBONUS:

Sieh dir 1 Planetenkarte zusätzlich an. (Du darfst Planetenkarten entsprechend der Anzahl der offen in deiner Auslage liegenden -Symbole ziehen.)

### ANGREIFEN

#### AKTION (WÄHLE EINE DER BEIDEN MÖGLICHKEITEN AUS):

- **NIMM 1 RAUMSCHIFF** aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deine Auslage. (Die unterschiedliche Größe der Raumschiffe ist ohne Bedeutung.)

- **GREIFE 1 PLANETEN AN:** Lege entsprechend den Angriffskosten (Zahl neben dem Raumschiffsymbol auf der Rückseite der Planetenkarte) Raumschiffe aus deiner Auslage zurück in den allgemeinen Vorrat und drehe diese Planetenkarte auf die Vorderseite (entdeckter Planet).

#### ROLLE:

**NIMM DIR FÜR JEDES -SYMBOL EIN RAUMSCHIFF** aus dem allgemeinen Vorrat.

#### ANFÜHRERBONUS:

**ANSTATT RAUMSCHIFFE** zu nehmen darfst du **1 PLANETEN ANGREIFEN** (gleicher Ablauf wie bei Aktion).

#### WICHTIG:

Wenn ein Spieler dieser Rolle folgt, darf er keinen Planeten angreifen, sondern nur Raumschiffe nehmen! Ihr dürft nur Planeten in der eigenen Auslage angreifen. Liegen bei einem angegriffenen Planeten Kolonien, legt diese Karten auf euren Ablagestapel. Berücksichtigt die in der rechten oberen Ecke einer Planetenkarte notierten Einflusspunkte erst bei Spielende.



## BESIEDELN

#### AKTION (Wähle eine der beiden Möglichkeiten aus):

- **GRÜNDE 1 KOLONIE:** Lege die Besiedeln-Karte als Kolonie unter einen unentdeckten Planeten in deiner Auslage. Lege die Karte so, dass deine Mitspieler jederzeit erkennen können, wie viele Kolonien bereits auf diesem Planeten existieren.
- **BESIEDLE 1 PLANETEN:** Liegen Kolonien entsprechend den Besiedlungskosten (Zahl neben dem -Symbol auf der Rückseite der Planetenkarte) unter einem noch nicht entdeckten Planeten, drehe diese Planetenkarte auf die Vorderseite (entdeckter Planet). Lege alle Kolonien dieses Planeten auf deinen Ablagestapel.

**BEACHTET:** Jedes -Symbol in eurer Auslage auf entdeckten Planeten bzw. auf der Technologiekarte „Fruchtbarer Boden“ reduziert die Zahl der benötigten Kolonien zum Besiedeln eines Planeten um 1.

#### ROLLE:

**GRÜNDE KOLONIEN:** Verteile alle gespielten Karten mit -Symbol beliebig unter unentdeckte Planeten in deiner Auslage. Lege die Karten so, dass deine Mitspieler jederzeit erkennen können, wie viele Kolonien bereits auf deinen Planeten existieren.

#### ANFÜHRERBONUS:

**BESIEDLE 1 PLANETEN ANSTATT KOLONIEN ZU GRÜNDEN** (gleicher Ablauf wie bei Aktion).



### WICHTIG:

Folgt ein Spieler dieser Rolle, darf er keinen Planeten besiedeln, sondern nur Kolonien gründen. Ihr dürft auch mehr Kolonien als benötigt auf einem Planeten gründen.

Berücksichtigt die in der rechten oberen Ecke einer Planetenkarte notierten Einflusspunkte erst bei Spielende.

Spieler A hat einen unentdeckten Planeten mit 3 Kolonien in seiner Auslage. Zum Besiedeln werden 4 Kolonien benötigt. Zusätzlich hat er einen entdeckten Planeten mit einem -Symbol in seiner Auslage. Wählt Spieler A in einem späteren Zug in seiner Aktions- oder Rollenphase Besiedeln, kann er diese Planetenkarte auf die Vorderseite drehen.

## PRODUZIEREN

### AKTION:

LEGE 1 ROHSTOFF auf einen FREIEN ROHSTOFFPLATZ eines entdeckten Planeten in deiner Auslage.

### ROLLE:

LEGE PRO -SYMBOL in deiner Auslage 1 ROHSTOFF auf einen FREIEN ROHSTOFFPLATZ eines entdeckten Planeten in deiner Auslage.

### ANFÜHRERBONUS:

Es gibt keinen Anführerbonus, solange noch mindestens 1 Karte „Produzieren/Handeln“ vorrätig ist. Ist der Kartenstapel „Produzieren/Handeln“ aufgebraucht: + 1 -Symbol (auf zentraler Kartenauslage abgebildet).

### WICHTIG:

Die verfügbare Rohstoffsorte (Silizium, Wasser, Nahrung, Eisen) eines Planeten wird auf dem Rohstoffplatz angezeigt. Sie ist bei ein paar wenigen Technologiekarten von Bedeutung. Produzieren kann nur mit -Symbol verstärkt oder gefolgt werden. Die Rohstoffe sind nicht limitiert. Nutzt beliebigen Ersatz, falls eine Rohstoffsorte ausgeht.

## HANDELN

### AKTION:

LEGE 1 ROHSTOFF eines Planeten aus deiner Auslage ZURÜCK in den allgemeinen Vorrat. NIMM dir dafür 1 EINFLUSSPLÄTTCHEN aus dem Vorrat.

### ROLLE:

LEGE PRO -SYMBOL 1 ROHSTOFF eines Planeten aus deiner Auslage ZURÜCK in den allgemeinen Vorrat. Nimm dir FÜR JEDEN ZURÜCKGELEGTEN ROHSTOFF 1 EINFLUSSPLÄTTCHEN aus dem Vorrat.



### ANFÜHRERBONUS:

Es gibt keinen Anführerbonus, solange noch mindestens 1 Karte „Produzieren/Handeln“ vorrätig ist. Ist der Kartenstapel „Produzieren/Handeln“ aufgebraucht: + 1 -Symbol (auf zentraler Kartenauslage abgebildet).

### WICHTIG:

Du bekommst Einflussplättchen nur für zurückgelegte Rohstoffe, nicht für die Anzahl der -Symbolen. Handeln kann nur mit -Symbol verstärkt oder gefolgt werden.

## FORSCHEN

### AKTION:

**ENTFERNE BIS ZU 2 DEINER HANDKARTEN** aus dem Spiel. Das darf auch die ausgespielte Karte „Forschen“ sein. Gib die Karten zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.

### ROLLE:

Es gibt 3 Stapel von Technologiekarten, die mit den 3 Planetentypen korrespondieren:



**WÄHLE 1 BELIEBIGE TECHNOLOGIEKARTE** aus einem der 3 Technologiekartenstapel aus und nimm diese Karte auf deine Hand. Berücksichtige dabei, dass jede Technologiekarte eine bestimmte Anzahl an -Symbolen und eine vorgegebene Zahl eines bestimmten Planetentyps (nur entdeckte Planeten werden berücksichtigt) benötigt, die in deiner Auslage liegen müssen.

TECHNOLOGIE-LEVEL	ANZAHL PLANETEN IDENTISCHEN TYP	AUSLIEGENDE FORSCHUNGSSYMBOL
Level 1	1 Planet	3 Forschungssymbole
Level 2	2 Planeten	5 Forschungssymbole
Level 3	3 Planeten	7 Forschungssymbole



### ANFÜHRERBONUS:

Es gibt keinen Anführerbonus, solange noch mindestens 1 Karte „Forschen“ vorrätig ist. Ist der Kartenstapel „Forschen“ aufgebraucht: + 1 -Symbol (auf zentraler Kartenauslage abgebildet).

### WICHTIG:

**6 DER TECHNOLOGIEKARTEN** werden nicht auf die Hand genommen, sondern in die Auslage des Spielers gelegt. Diese Karten sind doppelseitig und haben die Bezeichnung „PERMANENT“. Wählt ein Spieler eine solche Karte aus, muss er sich sofort entscheiden, welche der beiden Seiten für ihn für den Rest des Spieles Gültigkeit haben soll.

Level 2 und Level 3 Technologiekarten haben zusätzlich Einflusspunkte. Berücksichtigt diese Punkte erst bei Spielende.

Du darfst die Rolle „Forschen“ auch wählen, nur um eine weitere Rollenkarte „Forschen“ zu erhalten, ohne eine Technologiekarte zu nehmen.



### ANMERKUNGEN ZU DEN TECHNOLOGIEKARTEN:

Technologiekarten werden in der Aktions- oder Rollenphase wie Rollenkarten aus der Hand ausgespielt und danach auf den eigenen Ablagestapel gelegt (Ausnahme: die 6 Technologiekarten mit der Bezeichnung „permanent“).

**AKTION:** Führe die auf der Technologiekarte beschriebene Aktion aus.

**ROLLE:** Nutze die auf der Technologiekarte oben links abgebildeten Symbole, um entsprechende Rollen zu verstärken.

### ANMERKUNGEN ZU BESTIMMTEN TECHNOLOGIEKARTEN:

**Besseres Besiedeln:** „Besiedle 1 Planeten.“ ist optional. Wählst du „+1 Kolonie“, lege diese Karte unter einen unentdeckten Planeten.

**Waffenladen:** Raumschiffe sind keine weitere Rohstoffsorte.

**Marktviefalt:** Wählst du in der anschließenden Rollenphase die Rolle „Handeln“, erhältst du zusätzlich **PRO GEHANDELTEN** Rohstoffsorte 1 Einflussplättchen.

**Spezialisierung:** Wählst du in der anschließenden Rollenphase die Rolle „Handeln“, erhältst du zusätzlich **PRO GEHANDELTEN** Rohstoff der **AUSGEWÄHLTEN SORTE** 1 Einflussplättchen.

**Gentechnologie:** Beachte, dass du bei dieser Technologiekarte 1 Einflussplättchen **PRO PRODUZIERTEM** Rohstoffsorte in diesem Spielzug bekommst!

**Terraforming:** -Symbole auf entdeckten Planeten bzw. auf der Technologiekarte „Fruchtbarer Boden“ reduzieren in diesem Fall **NICHT** die benötigte Zahl der Kolonien um jeweils 1!

**Verbrannte Erde:** Nimm das Raumschiff, das auf dem Planeten platziert wird, aus dem allgemeinen Vorrat.

**Anpassungsvermögen:** Das -Symbol der Rollenkarten „Forschen“ wird zum Jokersymbol. Du darfst Karten der Rolle „Forschen“ zum Verstärken und zum Folgen jeder Rolle nutzen.

**Rationalisierung und Effizienz:** Du darfst die Handkarte(n) jederzeit in deinem Spielzug entfernen, auch vor oder nach der Aufräumphase, aber **NICHT WÄHREND** der Aufräumphase.

## WICHTIGE BEGRIFFE

<b>ANFÜHRER:</b>	Der Spieler, der die aktuelle Rolle ausgewählt hat.
<b>ANGREIFEN:</b>	Das Entdecken eines Planeten gegen Abgabe von Raumschiffen.
<b>AUSLAGE:</b>	Der Bereich, in dem alle Karten (einzeln, in Stapeln, offen oder verdeckt), Raumschiffe und Einflussplättchen eines Spielers ausliegen.
<b>BESIEDELN:</b>	Das Entdecken eines Planeten durch Abgabe ausliegender Kolonien.
<b>EINFLUSS:</b>	Der Spieler mit dem größten Einfluss bei Spielende gewinnt das Spiel. Einfluss bekommt man über die Rolle Handeln (in Form von Plättchen) sowie über Planeten- und Technologiekarten (Wert jeweils auf der Karte vermerkt).
<b>FOLGEN:</b>	Das Ausspielen von Karten mit Symbolen der vom Mitspieler gewählten Rolle anstatt zu passen.
<b>KOLONIE:</b>	Eine Karte mit einem  -Symbol unter einem unentdeckten Planeten.
<b>PASSEN:</b>	Das Nachziehen einer Karte vom eigenen Nachziehstapel anstatt der vom Mitspieler gewählten Rolle zu folgen.
<b>VERSTÄRKEN:</b>	Das Ausspielen weiterer Karten (Rollen- und/oder Technologiekarten) bzw. das Nutzen von Planeten- oder permanenten Technologiekarten der eigenen Auslage mit demselben Symbol wie die ausgewählte Rollenkarte.

## VARIANTEN

### VEREINFACHTER SPIELEINSTIEG

Spielt in der ersten Partie **OHNE TECHNOLOGIEKARTEN**. Zusätzlich nehmt ihr dann die Rollenkarten „Forschen“ und die 3 Planeten mit dem -Symbol aus dem Spiel. Die Spielregeln bleiben unverändert. Die Grundmechanismen des Spiels können mit dieser Variante leichter erlernt werden. Für ein weiteres schrittweises Heranführen an die Technologiekarten könnt ihr in der Folgepartie nur die Technologiekarten Level 1 verwenden (Denkt daran, dass auch die Rollenkarten „Forschen“ und die 3 Planeten mit dem -Symbol wieder ins Spiel genommen werden!).

### ERWEITERTES 3-PERSONEN SPIEL

Wer zu dritt eine längere Spieldauer wünscht, kann folgende Regelmodifikation ausprobieren: Entfernt beim Spielaufbau jeweils 2 Rollenkarten von jedem Stapel (Ausnahme: Angreifen nur 1!). Das Spielende wird eingeleitet, wenn entweder die Einflussplättchen oder **ZWEI** beliebige Stapel der Rollenkarten aufgebraucht sind.

## BONUSPLANETEN:

Durch die Bonusplaneten kommen 2 neue Planetentypen ins Spiel.

Der eine Planetentyp (3x im Spiel) liefert 6 Einflusspunkte am Spielende, kann jedoch nicht für den Erwerb von Technologiekarten genutzt werden und weist keine Rohstoffplätze und Rollensymbole auf.



Der andere Planetentyp (6x im Spiel)

- liefert 2 Einflusspunkte am Spielende,
- weist ein Rollensymbol auf,
- kann einen **BELIEBIGEN** Rohstoff lagern (Bei jedem Produzieren kann ein anderer Rohstoff gewählt werden.).

Zusätzlich bietet dieser Planetentyp folgenden Vorteil bei der Rolle „Forschen“: Beim Erwerb von Technologiekarten kann dieser Planetentyp als ein beliebiger der 3 benötigten Planetentypen eingesetzt werden („Joker“).



### WICHTIG:

Pro Technologiekartenerwerb darf **HÖCHSTENS 1** solcher Planet als „Joker“ verwendet werden. Dieser Planetentyp darf nur für Technologiekarten Level 2 oder 3 benutzt werden. Zumindest einen entdeckten Planeten des für die Technologiekarte benötigten Typs muss der Spieler in seiner Auslage haben.

## IMPRESSUM

**AUTOR:** Seth Jaffee

**ILLUSTRATIONEN:** Gavan Brown, Eric J. Carter, Ryan Johnson, James Wolf Strehle, Patrick McEvoy, Jeremy Deveraturda

**GRAFIKDESIGN:** Gavan Brown, Hans-Georg Schneider, Christine Conrad

**DEUTSCHE BEARBEITUNG:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg  
unter der Lizenz von Tasty Minstrel Games, L.L.C. Tucson, AZ  
Copyright © 2012 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.



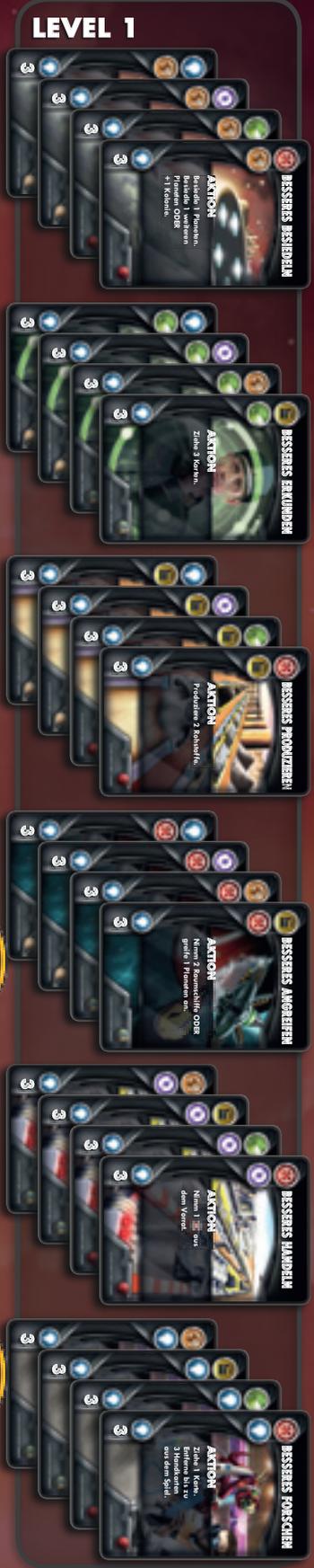
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele

15

# KURZÜBERSICHT ZU DEN TECHNOLOGIEKARTEN



## LEVEL 1

BESSERES BESIDELN

**AKTION**  
Zieh 1 Karte aus  
deiner Hand.  
Fühle 1 Planeten-  
Platz aus.  
Platzes ODER  
+1 Punkte.

BESSERES ERKUNDEN

**AKTION**  
Zieh 3 aus  
deiner Hand.

BESSERES PRODUZIEREN

**AKTION**  
Produziere 2 Rohstoffe.

BESSERES ANGEHEIßEN

**AKTION**  
Nimm 1 Rohstoff  
aus deiner Hand  
oder Spiel.

BESSERES MADELN

**AKTION**  
Zieh 1 Karte  
aus deiner Hand  
oder Spiel.

BESSERES FORSCHEN

**AKTION**  
Zieh 3 Karten  
aus deiner Hand  
oder Spiel.



## LEVEL 2

DATERNETZWERK

**AKTION**  
Zieh 2 Karten  
aus deiner Hand.  
Viele Handkarten  
aus dem Spiel.

MEISTERHAFT

**AKTION**  
Nimm 1 Karte  
aus deiner Hand  
oder Spiel.

SPEZIALISIERUNG

**AKTION**  
Nimm 1 Karte  
aus deiner Hand  
oder Spiel.

WAFERBLADER

Du darfst dich  
permanente  
Rohstoffe wie  
Einkaufsplanken  
handeln.

RATIONALISIERUNG

Du darfst immer  
permanente  
Rohstoffe zum  
Tauschen aus dem  
Spiel entfernen.



## LEVEL 2

TERRAFORMING

**AKTION**  
Nimm 2 Karten  
aus deiner Hand  
oder Spiel.  
Liesen man dauerhaft  
auf dem Planeten  
handeln, bis alle  
Linsen dort.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

**AKTION**  
Nimm 2 beliebige  
Rohstoffe von der  
Hand oder Spiel  
oder deine Hand.

GENIEKNOX

**AKTION**  
Nimm 1 Karte  
aus deiner Hand  
oder Spiel.

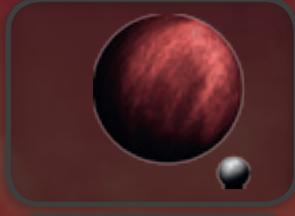
FRUCHTBARER BODEN

PERMANENT

ÜBERFLUSS

PERMANENT

Planeten, die du  
angehört  
haben, sind  
permanente  
Linsen im Spiel.



## LEVEL 2

ERKUNDUNGSTEAM

**AKTION**  
Nimm 2 Rohstoffe  
aus deiner Hand  
oder Spiel.  
Nimm 2 Rohstoffe  
aus deiner Hand  
oder Spiel.  
Nimm 2 Rohstoffe  
aus deiner Hand  
oder Spiel.  
Nimm 2 Rohstoffe  
aus deiner Hand  
oder Spiel.

MONTLASCHUNG

**AKTION**  
Nimm 2 Rohstoffe  
aus deiner Hand  
oder Spiel.  
Nimm 2 Rohstoffe  
aus deiner Hand  
oder Spiel.  
Nimm 2 Rohstoffe  
aus deiner Hand  
oder Spiel.  
Nimm 2 Rohstoffe  
aus deiner Hand  
oder Spiel.

ANGEHESSTENBEL

**AKTION**  
Gehe bis zu  
2 Rohstoffen aus  
deiner Hand  
oder Spiel.

IMPERIALISMUS

PERMANENT

VERBÄNNTE ERDE

PERMANENT

2 auf Angehört  
haben, sind  
permanente  
Linsen im Spiel.



## LEVEL 3

ANPASSUNGSVERMÖGEN

Du darfst Karten  
aus deiner Hand  
oder Spiel zum  
Tauschen aus dem  
Spiel entfernen.

EFFIZIENZ

Du darfst immer  
permanente  
Rohstoffe zum  
Tauschen aus dem  
Spiel entfernen.



## LEVEL 3

ZWIERBACHT

PERMANENT

Zieh 1 Rohstoff  
aus deiner Hand  
oder Spiel.  
Liesen man  
dauerhaft  
auf dem Planeten  
handeln, bis alle  
Linsen dort.

BÜROKRATIE

PERMANENT

Oder du den  
Angehört  
haben, sind  
permanente  
Linsen im Spiel.



## LEVEL 3

LOGISTIK

PERMANENT

Spieler die  
Angehört  
haben, sind  
permanente  
Linsen im Spiel.

PRODUKTIVITÄT

PERMANENT

Du darfst in deiner  
Hand oder Spiel  
1 Rohstoff  
aus deiner Hand  
oder Spiel.

VORDERSEITE

RÜCKSEITE

VORDERSEITE

RÜCKSEITE

VORDERSEITE

RÜCKSEITE

VORDERSEITE

RÜCKSEITE

VORDERSEITE

RÜCKSEITE

VORDERSEITE

RÜCKSEITE