



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

ON MARS (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

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

Siehe **Missionskarten (Kolonisierungsphase)**

SPIELAUFBAU

→ Siehe **Seiten 4-6** in der Anleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ Arbeits- & Wohnbereich:

Kolonisten im **Wohnbereich** sind **verfügbar**.
Kolonisten im **Arbeitsbereich** sind **nicht verfügbar**.

Wenn du **reist**, kommen alle Kolonisten aus deinem **Arbeitsbereich** am Ende der Runde in deinen **Wohnbereich** zurück.

→ Baubereich eines Bots:

Das Feld eines Bot und jedes freie angrenzende Feld.

→ Etwas erhalten:

Wenn Du **Ressourcen** oder **Kristalle** erhältst, kommen diese aus dem **Vorrat**. **Nur** wenn das **Warenlager-Symbol** angezeigt wird, nimmst Du von dort.

Siehe **Kristalle erhalten (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Lagerkapazität (Schlüsselbegriff)**

→ Feldlimit:

Auf keinem Feld darf am Ende eines Zuges **mehr als 1 Holzteil** stehen. Holzteile sind: **Bots, Rover, Kolonisten** oder **Gebäudefortschritt-Marker**.

→ Gebäudekomplex:

Eine Gruppe **verbundener Gebäude** desselben Typs. Die Anzahl der Gebäude bestimmt dessen Größe. Einzelne Gebäude sind keine Komplexe.

→ Kolonielevel:

Die Zahl unterhalb des Koloniemarkers im LSS (Life Support System) zeigt den aktuellen Kolonielevel. Die 4 LSS-Anzeigemarker stellen die Anzahl der Gebäude pro Typ in der Kolonie dar.

→ Kristalle:

Sie werden für Sonderaktionen und als Energie für Bots genutzt.

→ Kristalle erhalten:

Lege neue Kristalle unter dein Depot. Sie stehen dir noch nicht zur Verfügung! Erst am Ende der Runde werden Kristalle in dein Depot eingelagert und können genutzt werden.

Kapazität im Depot: Überschüssige Kristalle werden abgelegt!

Siehe **Etwas erhalten (Schlüsselbegriff)**

→ Lagerkapazität:

Pro Ressource hast Du eine Lagerkapazität von **1 + die Anzahl deiner Unterkünfte**. Es ist nicht erlaubt, etwas aus dem Warenlager zu nehmen, wenn du **nicht genug Platz** im Lager hast!

→ LSS-Belohnungen:

Diese Plättchen sind wichtige Punkte-Lieferanten!

→ Mineralien:

Sie können als Joker anstelle jeder anderen Ressource verwendet werden (außer Kristalle!).

Ausnahme: Erfüllen eines Erdenvertrags!

→ Spielerreihenfolge:

Siehe Plätze der **Spielermarker** auf der **Reihenfolgeleiste** (1-8).

TECHNOLOGIEN NUTZEN

Du kannst die **Technologien aller Spieler** verwenden. Nutzt jemand deine Technologie, erhältst Du **1 Sauerstoff**. Platziere diesen oben auf deinem Tableau. Am Ende des Zuges des Spielers, der deine Technologie genutzt hat, darfst Du wählen:

01. Lagere diesen **Sauerstoff** ein.

02. Gib diesen Sauerstoff wieder ab, um die verwendete **Technologie kostenlos zu entwickeln**, inklusive eventueller Boni.

Siehe **Lagerkapazität (Schlüsselbegriff)**
Siehe **1.4 Forschung & Entwicklung (Hauptakt. im Orbit)**

MARS-KREISLAUF DES BAUENS

01. Unterkünfte für Kolonisten erfordern Sauerstoff.

02. Sauerstoff zu generieren erfordert Pflanzen.

03. Pflanzen zu züchten erfordert Wasser.

04. Wasser aus Eis zu gewinnen erfordert Energie.

05. Energie zu erzeugen erfordert Mineralien.

06. Der Abbau von **Mineralien** erfordert Kolonisten.

KOLONIESTATUS ANPASSEN (LSS)

Sobald alle **4 LSS-Anzeige-Marker auf/über** dem **Kolonielevel-marker** liegen, steigt der Kolonielevel am Ende der Runde um 1 Stufe. Dies löst mehrere Effekte aus:

01. Leere die **Auslage der Baupläne** und lege **12 neue** aus.

02. Fülle den **Techbereich** wieder auf.

2 Spieler: **Überspringe diesen Schritt!**

03. Fülle das **Warenlager** wieder auf.

2 Spieler: **Die oberste Reihe bleibt leer!**

04. Kolonielevel 2-3: Werte die Fortschrittswürfel

05. Kolonielevel 3: Bewege den Verbleibende-Missionen-Marker um 1 Feld nach rechts.

SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus **2 Phasen**:

I. Kolonisierungsphase

II. Shuttlephase

[I] KOLONISIERUNGSPHASE

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

Der Spielplan teilt sich in **2 Bereiche**: Den **Orbit (Raumstation)** und die **Kolonie (Mars)**. Es stehen dir ausschließlich Aktionen auf deiner aktuellen Spielplanseite zur Verfügung.

HAUPTAKTIONEN (ALLGEMEINE REGELN)

01. Kein roter Kolonist auf Aktionssymbol (oben):

Befindet sich oben auf dem Aktionssymbol kein roter Kolonist, kannst Du die Aktion einfach durchführen.

02. Roter Kolonist auf Aktionssymbol (oben):

Befindet sich oben auf den Aktionssymbolen ein roter Kolonist, musst Du 1 Kolonisten aus deinem **Wohnbereich** auf ein **Aktionsfeld** der Aktion stellen.

→ **Ohne Kolonist** aus dem **Wohnbereich** kannst Du diese Aktion nicht durchführen.

→ **Befinden sich bereits Kolonisten anderer Spieler auf Aktionsfeldern dieser Aktion?** Zahle pro **Mitspieler**, der ebenfalls Kolonisten auf dieser Aktion hat entweder **1 Kristall** (aus deinem Depot) oder stelle **1 weiteren Kolonisten** aus deinem **Wohnbereich** in deinen **Arbeitsbereich**.

2-Spieler-Spiel: Hier zahlst Du für **jeden bereits anwesenden Kolonisten, inklusive deinen eigenen!**

→ **Alle Aktionsfelder sind besetzt?** Stelle alle Kolonisten des Spielers, der die meisten Kolonisten auf dieser Aktion hat, in dessen Arbeitsbereich zurück. Dann greift die vorherige Regel.

Bei Gleichstand kommen alle beteiligten Kolonisten zurück in den **Arbeitsbereich ihrer Besitzer**.

03. Petrofarbener Kolonist auf Aktionssymbol (unten):

Du kannst beliebig viele Kolonisten aus deinem **Wohnbereich** in deinen **Arbeitsbereich** stellen, um die **Aktion zu verbessern**.

04. Kristalle (unten):

Manche Aktionen lassen sich nur mit **Kristallen** verbessern.

Siehe **Arbeits- & Wohnbereich (Schlüsselbegriff)**

MISSIONSKARTEN

Den Spielern stehen zu Beginn **3 Missionskarten** zur Verfügung. Die dort angegebenen Aktionen geben **Boni** und läuten das **Spielende** (abhängig vom Kolonielevel) ein.

Jedes Mal, wenn die angezeigte Aktion ausgeführt wird, wird der **Missionsanzeigemarker** nach links bewegt. Sobald der Marker 0 erreicht, gilt die Mission als erfüllt.

Sobald alle **3 Missionen erfüllt** sind, bewegt sich der **Verbleibende-Missionen-Marker** um 1 Feld weiter. Sobald er auf 0 fällt, wird das **Spielende** eingeläutet.

Abhängig vom Kolonielevel auch eher möglich.

Siehe **Spielende**

[II] SHUTTLEPHASE

Das **Shuttle** bewegt sich **um 1 Feld** entlang seiner Route. Es wird von der **Kolonie** in den **Orbit** oder umgekehrt reisen, sobald es das jeweils **rote Feld** erreicht. Sobald das Shuttle zwischen den Spielplanseiten reist, können die Spieler entscheiden kostenfrei mitzureisen.

ORBIT >>> KOLONIE

01. Wähle **1 der 2 Erkundungsplättchen** und lege es auf ein freies Feld in **genau 3 Feldern Entfernung** zu deinem Rover.

Zu Spielbeginn befindet sich dein Rover in der Garage **unter der zentralen Mine**.

02. Ersetze das **Erkundungsplättchen** vom Stapel.

03. Bewege alle Kolonisten von **Kolonie-Aktionsfeldern** in deinen Wohnbereich.

04. Bewege alle Kolonisten aus deinem **Arbeitsbereich** in deinen Wohnbereich.

05. Wähle einen neuen Platz in der **Spielerreihenfolge** auf der anderen Seite und erhalte ggfs. den Bonus.

KOLONIE >>> ORBIT

01. Deine **fortschr. Gebäude** produzieren ihre **Ressourcen**.

02. Bewege alle Kolonisten von **Orbit-Aktionsfeldern** in deinen Wohnbereich.

03. Bewege alle Kolonisten aus deinem **Arbeitsbereich** in deinen Wohnbereich.

04. Wähle einen neuen Platz in der **Spielerreihenfolge** auf der anderen Seite und erhalte ggfs. den Bonus.

Zu Beginn des Spiels reist das Shuttle am Ende jeder Runde. Diese Frequenz nimmt mit **steigendem Kolonielevel** ab.

Du kannst **Schiffe in deinem Hangar** ausgeben, um wie mit einem Shuttle zu reisen. Der **Shuttle-Marker** wird dabei nicht bewegt!

Siehe **Spielerreihenfolge (Schlüsselbegriff)**

PRIVATE ZIELE

→ Du kannst pro Partie **nur 1 private Zielkarte** erfüllen.

Private Zielkarten (erfüllt oder nicht) können auch als je 1 **Kristall** ausgegeben werden.

SPIELLENDE

Das Spielende wird ausgelöst, wenn am Ende der Kolonisierungsphase...

→ **Kolonielevel 1-2:** 3 Missionskarten erfüllt sind

→ **Kolonielevel 3:** 2 Missionskarten erfüllt sind

→ **Kolonielevel 4:** 1 Missionskarte erfüllt ist

→ **Kolonielevel 5:** 0 Missionskarten erfüllt sind.

Die aktuelle Runde wird noch beendet. Anschließend spielt ihr eine letzte Runde, allerdings **ohne Shuttlephase**.

Auch in der letzten Runde kommen erhaltene **Kristalle** wie üblich ins Depot.

Siehe **Endwertung**

ENDWERTUNG

01. 1/2/4/7/11 **GP** für 1/2/3/4/5 **Fortschrittswürfel** im Fortschrittsbereich (wie bei der Erhöhung des Kolonielevels).

02. 3 **GP** pro **Schiff im Hangar**.

03. Stelle alle **Kolonisten** von deiner aktuellen Spielplanseite und aus deinem **Arbeitsbereich** zurück in deinen **Wohnbereich** soweit wie möglich. Felder in deinem **Wohnbereich** müssen von unten nach oben aufgefüllt werden. Du erhältst **GP** in Höhe der Zahl, die neben deinem am weitesten oben liegenden Kolonisten angegeben ist.

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

05. **GP** für **fortschrittliche Gebäude**, 3 Punkte für Level 1-Karten und 5 Punkte für Level 3-Karten.

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

06. Jeder **Wissenschaftler** bringt 3 **GP** für jedes Fortschrittliche Gebäude des angegebenen Typs auf dem Mars.

Unabhängig davon, wem das fortschrittliche Gebäude gehört!

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

→ **Gleichstandsbrecher:** Kristalle > fortschrittliche Gebäude > Würfel im Fortschrittsbereich > der Sieg wird geteilt.

AKTIONEN IM DETAIL

Sobald Du deine Aktion ausgeführt hast, legst Du deinen **Spieler-Marker** auf der Spielerreihenfolgeleiste hin.

[1] HAUPTAKTIONEN IM ORBIT

[1.1] LANDUNGSKAPSEL STARTEN

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

Kosten: Keine Kosten, Verbesserung **nicht** möglich.

01. Führe alle Schritte des Reisens zur Kolonie durch, aber lasse das Legen eines Entdeckungsplättchens weg.

Hinweis: In der **Shuttlephase** kannst du wie üblich reisen.

Siehe **Shuttlephase**

[1.2] BAUPLAN ERWERBEN

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

Kosten: 1 Kolonisten einsetzen, Verbesserung möglich.

01. Wähle **1 Bauplan** aus der Auslage.

02. Lege den Bauplan neben dein Spielertableau.

03. Erhalte die **Ressource** oder **Kristall** (unten rechts).

04. Stelle einen **Gebäudefortschritt-Marker** auf die Karte.

Lücken in der Auslage werden **nicht** aufgefüllt.

→ **Verbesserte Aktion:** Führe die Aktion pro Kolonist, den Du in deinen Arbeitsbereich stellst, nochmals durch.

Du hast **maximal 8 Gebäudefortschritts-Marker**.

*Eine Karte mit Gebäudefortschritts-Marker darauf ist noch immer **nur ein Bauplan**, bis der Marker auf dem Mars platziert wird. **Nicht realisierte Baupläne** kosten dich am Ende GP!*

Siehe **LSS (Life Support System)**
Siehe **Hauptaktionen (Allgemeine Regeln), 03. Regel**
Siehe **2.2 Ein Gebäude aufwerten (Hauptakt. der Kolonie)**
Siehe **Endwertung**

[1.3] NEUE TECHNOLOGIE ERLERNEN

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

Kosten: Keine Kosten, Verbesserung möglich.

01. Wähle 1 verfügbares **Techplättchen** aus dem Techbereich.

02. Zahle die abgebildete **Ressource/n**.

03. Lege das Plättchen in die **linke Spalte** deines Labors.

*Sind **beide Plätze belegt**, kannst Du keine Tech nehmen! Jeder Spieler kann **nur 1 Techplättchen** jedes Typs haben!*

04. Erhalte den **Bonus** des Feldes.

→ **Verbesserte Aktion:** Führe die Aktion pro Kolonist, den Du in deinen Arbeitsbereich stellst, nochmals durch.

*Die **untere Reihe** ist **kostenlos**. Mineralien können auch als Batterien ausgegeben werden. Genommene Technologien werden **nicht** sofort aufgefällt!*

Siehe **Mineralien (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Technologien nutzen**
Siehe **Hauptaktionen (Allgemeine Regeln), 03. Regel**
Siehe **Endwertung**

[1.4] FORSCHUNG & ENTWICKLUNG (F&E)

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

Kosten: 1 Kolonisten einsetzen, Verbesserung möglich.

01. Zahle die **Kosten** der Entwicklung.

Die **Kosten** (Symbole) für die Entwicklung stehen **über der Spalte**, in die entwickelt wird (meist Sauerstoff).

02. Ziehe das **Techplättchen** in ein rechts angrenzendes Feld.

03. Erhalte den **Bonus** des Feldes (wenn vorhanden).

Du kannst **1 Tech 2x** oder **2 Techs je 1x** entwickeln.

→ **Verbesserte Aktion:** Pro Kolonist, den Du in deinen Arbeitsbereich stellst, **nur 1 weiteren Verbesserungsschritt**.

Siehe **Hauptaktionen (Allgemeine Regeln), 03. Regel**
Siehe **Endwertung**

[1.5] NACHSCHUB

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

Kosten: Keine Kosten, Verbesserung möglich.

01. Nimm **1 Ressource** oder **1 Kristall** aus dem **Warenlager**.

→ **Verbesserte Aktion:** Führe die Aktion pro Kolonist, den Du in deinen Arbeitsbereich stellst, nochmals durch.

*Es ist **nicht** erlaubt, etwas aus dem Warenlager zu nehmen, wenn du **nicht genug Platz** hast, um es zu lagern!*

Siehe **Kristalle erhalten (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Lagerkapazität (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Hauptaktionen (Allgemeine Regeln), 03. Regel**

[2] HAUPTAKTIONEN DER KOLONIE

[2.1] KONTROLLZENTRUM NUTZEN

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

Kosten: Keine Kosten, Verbesserung möglich.

Nutze bis zu **2 Bewegungspunkte (BP)** zum Bewegen deines **Rovers** und bis zu **2 BP** für deine **Bots**.

01. Rover (=Forscher & Sammler) sammeln Kristalle **beim Überqueren** ein und können Entdeckungs-/Forschungsplättchen auf Feldern, **auf denen sie stoppen**, einsammeln.

*Jeder Spieler kann **nur 1 Forschungsplättchen** jedes Typs haben!*

02. Bots (=Konstrukteure) zerstören Plättchen und Kristalle auf den Feldern, auf denen sie **stoppen**.

→ **Verbesserte Aktion:** Erhalte für deinen **Rover –ODER– einen deiner Bots** 1 **BP** pro abgegebenem Kristall.

Siehe **Feldlimit (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Technologien nutzen (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Hauptaktionen (Allgemeine Regeln), 03. Regel**

[2.2] EIN GEBÄUDE BAUEN

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

Kosten: 1 Kolonisten einsetzen, Verbesserung *nicht* möglich.

01. Wähle ein **Gebäude** (aus der Auslage oder Unterkünfte von deinem Spielertableau).
02. Zahle die **Kosten** (siehe Auslage oder Tableau).

Mine: Der Kolonist muss aus deinem **Wohnbereich** stammen!

03. Lege das Gebäude auf ein unbebautes Feld, entweder...
→ **A:** angrenzend an ein Plättchen gleicher Art (erfordert 1 Techplättchen)
→ **B:** genau 2 Felder entfernt von einem Plättchen gleicher Art.

*Gebäude werden **immer gleich ausgerichtet!** Unterkünfte verschiedener Spieler bilden **keinen Komplex!***

Auf dem gewählten Feld: **Bots** oder **Rover** werden *verdrängt*, **Kristalle** oder **Plättchen** *zerstört*.

04. Hat das Plättchen Pfeile, lege Kristalle auf die leeren Felder.
05. **Erhalte Ressourcen** entsprechend des neuen Gebäudes.
06. Lege Fortschrittswürfel, falls Du einen Komplex errichtest.
07. Passe das LSS an.

WIRD DAS NEUE GEBÄUDE GEBRAUCHT?

Das Gebäude wird gebraucht, wenn der entsprechende LSS-Marker **unterhalb des Kolonielevelmarkers** liegt. Baust Du ein Gebäude, das gebraucht wird, erhältst Du 2 Boni:

01. Den Bonus der entsprechenden **LSS-Belohnung**.
02. 1 der 4 Standard-Boni neben den Belohnungsplättchen:
→ Nutze **2 BP** um deine **Bots** zu bewegen (verbesserbar).
→ Nimm **1 Kristall** (unter dein Depot).
→ Nimm **1 Mineral** (aus dem Vorrat).
→ Hole **1 Kolonisten** von einem **Aktionsfeld**/deinem **Arbeitsbereich** in deinen **Wohnbereich** zurück.

*Siehe **Baubereich eines Bots** (Schlüsselbegriff)
Siehe **Gebäudekomplex** (Schlüsselbegriff)
Siehe **Kristalle erhalten** (Schlüsselbegriff)
Siehe **Hauptaktionen (Allgemeine Regeln)**, 03. Regel
Siehe **2.1 Kontrollzentrum nutzen***

EINEN KOMPLEX ERRICHTEN

Ein Komplex wird ähnlich wie ein einzelnes Gebäude errichtet, jedoch mit folgenden Ausnahmen:

01. Du brauchst eine **entsprechende Technologie**. Die Stufe der Technologie (angegeben in der Spalte) muss **mindestens der Anzahl der bereits bestehenden Gebäude** entsprechen, an die Du (direkt oder indirekt) anbauen möchtest.

*Diese Technologie kann auch **von anderen Spielern** stammen!*

02. Du erhältst **1 Ressource pro Gebäude** in dem Komplex.
03. **Das 1. Mal pro Typ**, wenn Du einen Komplex **bildest** oder **vergrößerst**, legst Du deinen **Fortschrittswürfel** vom Spielertableau in den **Fortschrittsbereich**.

*Siehe **Technologien nutzen***

[2.3] EIN GEBÄUDE AUFWERTEN

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

Kosten: 1 Kolonisten einsetzen, Verbesserung *nicht* möglich.

01. Wähle einen **Bauplan** und das passende bereits errichtete **Gebäude**:
→ **Stufe 1-Baupläne:** 1 Gebäude
→ **Stufe 3-Baupläne:** 1 Gebäude eines Komplex aus 3 oder mehr Gebäuden
02. Zahle **1 Mineral**.
03. Stelle den **Gebäudefortschritt-Marker** von der Karte auf das Plättchen.

***Bots** und **Rover** oder **Kolonisten** werden *verdrängt* – auf ein **angrenzendes Feld** bzw. in ihren **Wohnbereich**.*

04. Aufgewertete Gebäude ermöglichen weitere **Aktionsfelder** für **Sonderaktionen**.

*Siehe **Baubereich eines Bots** (Schlüsselbegriff)
Siehe **Technologien nutzen**
Siehe **Hauptaktionen (Allgemeine Regeln)**, 03. Regel
Siehe **1.2 Bauplan erwerben**
Siehe **Sonderaktionen***

[2.4] EIN SCHIFF EMPFANGEN

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

Kosten: Keine Kosten, Verbesserung *möglich*.

01. Zahle **1 Pflanze** und **1 Wasser**.
02. Bewege ein beliebiges Schiff in deinen Hangar.
03. Erhalte **2 Kolonisten** oder **1 Kolonisten & 1 Bot**.
→ Platziere den Bot auf einer deiner **leeren Unterkünfte**.

***Zwei Vorteile:** Ein weiterer **Lagerplatz für Kristalle** und eine weitere **Sonderaktion** wird freigeschaltet.*

- **Verbesserte Aktion:** Führe die Aktion pro Kolonist, den Du in deinen Arbeitsbereich stellst, nochmals durch.

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

*Siehe **Hauptaktionen (Allgemeine Regeln)**, 03. Regel
Siehe **Sonderaktionen***

[2.5] WISSENSCHAFTLER / ERDVERTRAG NEHMEN

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

Kosten: 1 Kolonisten einsetzen, Verbesserung *nicht* möglich.
Nur 1 Kolonist pro Spieler möglich!

*Jeder **Wissenschaftler** bringt dir bei Spielende **3 GP pro fortschrittlichem Gebäude** seines **Typs aller Spieler!***

01. Wähle eine **Karte**.
02. Zahle die angegebenen **Kosten** unter der Karte.
03. Lege **Karte & Wissenschaftler** neben dein Spielertableau.
04. Lege am Ende deines Zuges einen **Vertrag deiner Wahl** im unteren Bereich nach (Kosten sind nun oben sichtbar).

*Siehe **Hauptaktionen (Allgemeine Regeln)**, 03. Regel*

[3] SONDERAKTIONEN

Pro Zug: 1 Hauptaktion und (optional) 1 Sonderaktion.

Alle Sonderaktionen sind in deinem Depot aufgelistet. Zu Spielbeginn sind aber **nur 3 freigeschaltet**. Wenn Du ein Schiff aus deinem Depot entfernst, schaltest Du auch die Sonderaktion daneben frei.

Die meisten Sonderaktionen sind bereits durch Hauptaktionen bekannt. Die unterste jedoch nicht: **Nutze die Aktion eines deiner fortschrittlichen Gebäude**.

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

→ **Wissenschaftler verfügbar:** Hast Du den **passenden Wissenschaftler** und stellst ihn auf die Gebäudekarte, dann ist die Sonderaktion kostenlos.

*Mit einem **Wissenschaftler** kannst Du auch **Gebäudeaktionen auf Karten anderer Spieler** aktivieren! Allerdings erhältst Du **auch der Besitzer der Karte** die Sonderaktion jede Runde **kostenlos**, solange der **Wissenschaftler** dort arbeitet.*

*Siehe **2.4 Ein Schiff empfangen**
Siehe **2.5 Wissenschaftler / Erdvertrag nehmen***