

# 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!



9 Ozeanplättchen stapeln

Sauerstoffanteil: 0% Temperatur: -30 °C Generation: TW 1 (TW-Leiste)

Spielermarker auf TW 20 (Solo: 14)

#### **SPIELERTABLEAUS**

Ressourcenproduktionen: 1 (Zeitalter der Konzerne: 0)

### **ERWEITERUNGEN**

Venus: Parameter auf 0
Präludium: 4 Karten pro Spieler
Kolonien: Spieleranzahl + 2 Kolonien
(2 Spieler: 5 Kolonien, Solo: 3 Kolonien)

**2 Konzern-** und **10 Projektkarten** pro Spieler

Spieler entscheiden sich für

1 Konzern- & 2 Präludiumkarte(n).

Zusätzlich 0-10 Projektkarten für je 3 M€;

Kolonien solo: Einkommen um 2 senken;

übrige Karten verdeckt abwerfen.

### **KONZERNE & PROJEKTE AUFDECKEN**

Ressourcen nehmen und Produktionen anpassen

2 Präludiumkarten aufdecken

#### 1. GENERATION

beginnt mit Aktionsphase des zufällig bestimmten Startspielers.

### FORSCHUNGSPHASE

- · Jeder Spieler zieht 4 Karten (Alternative: Drafting)
- · Die Spieler kaufen 0-4 Karten für je 3 M€ auf ihre Hand
- Die übrigen Karten werden verdeckt abgeworfen

Es gibt kein Handkartenlimit.

# AKTIONSPHASE

Ausgehend vom Startspieler führt jeder im Uhrzeigersinn **1-2 der folgenden Aktionen durch**, bis jeder gepasst hat. Es kann auch dieselbe Aktion 2x durchgeführt werden:

### A) Projektkarte von der Hand spielen (S. 11)

 Bedingungen (oben links) müssen erfüllt sein und Effekte müssen ausgeführt werden

Ausnahme: globale Parameter auf Maximum und Ressourcen, die nicht gesammelt werden können, sowie **rot umrandete** Symbole sind **immer** optional.

- 2. Kosten bezahlen und Soforteffekte (unten) ausführen
- 3. Karte vor dem Spieler ablegen:
  - Ereigniskarten: verdeckt stapeln
  - passive Karten: fächern, nur Symbole oben sichtbar
  - · aktive Karten: auslegen, Symbole & Aktion sichtbar
- B) Standard-Projekt vom Spielbrett nutzen (S. 13)
- C) Meilenstein beanspruchen (S. 13) nicht im Solospiel
- Ein Spieler muss die Kriterien erfüllen und 8 M€ bezahlen
- D) Auszeichnung finanzieren (S. 13) nicht im Solospiel
- Für die Wertung ist es unerheblich wer finanziert hat
- E) Aktion von aktiver Karte (blau) nutzen (S. 14)
- Jede aktive Karte kann 1x pro Generation genutzt werden (wird mit Würfel in Spielerfarbe markiert)
- F) 8 Pflanzen in 1 Grünflächenplättchen umwandeln (O2)
- G) 8 Wärme in 2°C Temperaturanstieg umwandeln
- H) Passen
- gilt für die restliche Aktionsphase dieser Generation

# NÄCHSTE GENERATION

- Würfel von aktiven Karten nehmen
- Kolonien +1 und Schiffe zurück
- Startspieler nach links weitergeben
- Generationenmarker 1 vorsetzen

# ? SIND ALLE 3 ZIELE ERREICHT?

# 4 PRODUKTIONSPHASE

- 1. Energie in Wärme umwandeln
- 2. Ressourcen erhalten, bei M€ wird TW addiert

# GLOBALE PARAMETER

Für **jede** Erhöhung steigt der **TW** des Spielers um **1**:

- <u>Wasser</u>: **1** Ozean platzieren
- <u>Sauerstoff</u>: um 1% erhöhen (z.B. durch Grünflächenplättchen)
- · Temperatur: um 2°C erhöhen
- Venus: um 2% erhöhen

# PLÄTTCHEN AUSLEGEN

- Plättchen werden mit 1 Würfel in Spielerfarbe des Besitzers markiert
- Städte nicht nebeneinander bauen
- Grünflächen müssen an eigene Plättchen angrenzen (sofern möglich, sonst frei wählen)
- Ozeane müssen in Ozeangebiete gelegt werden; kein Besitzer
- Pro angrenzendem Ozeanplättchen beim Auslegen 2 M€ nehmen, gilt auch für weitere Ozeanplättchen.

### 5\* SOLARPHASE

Die Erdregierung terraformt: Startspieler erhöht 1 beliebigen globalen Parameter, ohne Belohnung zu erhalten.

NEIN



SPIELENDE (S. 15)

Reihum Pflanzen in Grünflächen umwandeln

TW eines Spielers ist Basis seiner **Siegpunkte (SP)** 

### **AUSZEICHNUNGEN**

1<sup>ter</sup>: +5 SP, 2<sup>ter</sup>: +2 SP; Gleichstand: beide volle Siegpunkte, ggf. kein 2<sup>ter</sup>.

### **MEILENSTEINE**

je **+5 SP** 

### **PUNKTE FÜR SPIELPLAN**

- je Grünfläche +1 SP
- je Stadt +1 SP für jede angrenzende Grünfläche

### **PUNKTE FÜR KARTEN**

- dort gesammelte Rohstoffe
- Punktesymbol auf Karten

## SIEGER

Meiste **SP** (Bei Gleichstand: **M€**)

© BOARDGAMEFAN.DE