



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!

GAIA PROJECT (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

In Gaia Project spielen die Spieler unterschiedliche Zivilisationen, die mittels Terraforming Planeten nach ihren Ansprüchen formen können. Der Spieler, der sein Volk in 6 Runden am besten entwickelt und so die meisten Siegpunkte sammelt, gewinnt.

SPIELAUFBAU

→ Siehe Seite 4-7 im Regelheft.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Macht:** Spieler müssen Macht von Schale 1 in Schale 2, und anschließend (wenn Schale 1 leer ist) von Schale 2 in Schale 3 bewegen. Nur Macht in Schale 3 kann eingesetzt werden und wird anschließend in Schale 1 verschoben.

„Macht erhalten“ vs. „Machtsteine erhalten“:

- **Macht erhalten** = Macht in Schalen verschieben
- **Machtsteine erhalten** = neue Steine in Schale 1 legen

→ **Ressourcen-Grafiken mit weißer Outline:** Erhalte die Ressource sofort.

→ **Nähere Umgebung:** bis zu 2 Reichweite eigener Planeten.

PHASEN EINER RUNDE (6X)

[1] EINKOMMEN

→ Erhalte alle Ressourcen, die mit einer Hand dargestellt werden (vom Playerboard, Rundenbooster, Tech-Tiles, etc.).

[2] GAIA-PHASE

*Neuen Spielern erklärst du diese Phase am besten **nach** der Aktionsphase.*

→ Macht gemäß dem Pfeil von Gaia-Project in eine Schale bewegen.

→ Gaiaformer von Transdim-Planeten nehmen, Gaiaplanet-Marker auflegen und mit dem Gaiaformer reservieren.

[3] AKTIONEN

[3.1] MINE ERRICHTEN (VON LINKS)

Kosten, Entfernung (Navigationsleiste) und Terraforming (Terraformingleiste) beachten.

Siehe hierzu auch **3.10 Freie Aktionen – QIC:** Ausgeben für +2 Reichweite.

[3.2] GAIA PROJECT STARTEN

Gaiaformer vorhanden und Transdim-Planet in Reichweite.

Macht **aus Schalen 1-3** in Gaia Project schieben (Gaia-Leiste beachten) und Gaiaformer auf den Transdim-Planeten legen. Der Planet wird in der Gaia-Phase der nächsten Runde umgewandelt.

Gaiaformer „reservieren“ Transdimplaneten für eine Fraktion, zählen aber nicht als Gebäude in Reichweite für andere Spieler.

[3.3] BESTEHENDE GEBÄUDE AUFWERTEN

Kosten zahlen und Gebäude austauschen.

→ **Handelszentren:** Wenn in näherer Umgebung von anderen Spielern, kostet der Handelsposten weniger Geld.

→ **Regierungssitz:** Fraktionsfähigkeit wird freigeschaltet.

→ **Forschungslabore oder Akademie:** Erhalte 1 Tech-Tile (max. 1 pro Sorte) und schreite 1 Position auf der jeweiligen Forschungsleiste voran. Die unteren 3 Tech-Tiles ermöglichen einen Aufstieg in einer beliebigen Forschungsleiste.

*Die **Akademie** muss nicht von links nach rechts gebaut werden. Der Spieler darf entscheiden, welche Akademie er zuerst baut.*

[3.4] ALLIANZ GRÜNDEN

Eine Gruppe aus Gebäuden im Wert von mindestens 7 Macht und Verbindungen durch Satelliten.

→ 1 Macht (aus beliebiger Schale) ausgeben, um 1 Satelliten auf Weltraumfeldern (ohne Planeten) zu bauen. Dies beliebig oft innerhalb dieser Aktion wiederholen.

*Ein Spieler muss so **wenig** Planeten und Satelliten wie möglich nutzen. Satelliten verschiedener Spieler dürfen sich auf demselben Feld befinden. Allianzen eines Spielers dürfen sich nicht berühren.*

Allianzen werden durch Allianz-Anzeigeplättchen verdeutlicht. Anschließend erhält der Spieler einen Allianzmarker seiner Wahl inkl. der Belohnung auf der grünen Seite.

[3.5] FORSCHUNGSFortschritt

4 Wissen ausgeben und 1 Stufe auf einer beliebigen Forschungsleiste aufzusteigen und Bonus erhalten.

*Durch einen **normalen** Forschungsfortschritt (**ohne** den Bau von **Forschungslaboren** oder **Akademien**) erhält der Spieler **kein** Tech-Tile.*

AUSBAU-TECH-TILE NEHMEN

Ein Spieler kann das Ausbau-Tech-Tile nehmen, wenn er alle 3

der folgenden Voraussetzungen erfüllt:

- Auf Stufe 4 oder 5 der jeweiligen Forschungsleiste stehen.
 - 1 unverbrauchten Allianzmarker besitzen (grüne Seite).
 - 1 nicht abgedecktes Basis-Tech-Tile besitzen.
- Der Allianzmarker wird umgedreht und das Ausbau-Tech-Tile auf ein Basis-Tech-Tile gelegt. Dessen Funktion wird damit deaktiviert.

*Anschließend kann der Spieler in einer **beliebigen** Forschungsleiste 1 Feld vorrücken.*

→ Um auf Stufe 5 aufzusteigen, muss man einen grünen Allianzmarker verbrauchen.

Nur 1 Spieler kann Stufe 5 erreichen!

[3.6] MACHT- BZW. QIC-AKTIONEN (S.23)

Kosten in Macht zahlen, mit Aktionsmarker abdecken und Effekt nutzen.

QIC-AKTIONEN

→ 4x = Tech-Tile nehmen und Leiste voranschreiten

→ 3x = Einen Allianzmarker noch mal werten

→ 2x = 3 Siegpunkte + 1 pro unterschiedlicher kolonisierter Planetenart.

[3.7] SONDERAKTIONEN (1X PRO RUNDE)

→ Orangener Hintergrund, falls vorhanden.

→ Mit Aktionsmarker abdecken.

[3.8] PASSEN

Rundenbooster nehmen und auf die rote Seite legen. Aktuellen Rundenbooster ablegen.

Optional: Auf nächsten freien Platz auf der Zugreihenfolgeleiste für die nächste Runde bewegen.

→ 1. Spieler, der in dieser Runde passt: Startspielermarker nehmen.

[3.9] PASSIVE AKTION: MACHTGEWINN

Max. 1x pro gebautem Gebäude.

→ Sobald ein Gegenspieler in **näherer Umgebung** (bis zu Reichweite 2 eigener Planeten) ein Gebäude baut oder aufwertet, kann ein Spieler passiv Macht gewinnen. Er erhält Macht je nach Art des eigenen Gebäudes (siehe Spielertableau) und muss dafür Siegpunkte in Höhe der Macht minus 1 ausgeben.

Beispiel: Um Machtgewinn über ein Handelszentrum zu ermöglichen, erhält der Spieler 2 Macht für 1 Siegpunkte (2-1=1).

*Dies ist **nie** für den aktiven Spieler, der baut, möglich.*

[3.10] FREIE AKTIONEN

→ **QIC:** Ausgeben für +2 Reichweite oder einen grünen Planeten zu terraformen.

→ Ressourcen tauschen gemäß Umrechnungstabelle.

→ Jederzeit genau 1 Macht aus Schale 2 „zerstören“, um 1 Macht von Schale 2 in Schale 3 zu bewegen, auch wenn Schale 1 nicht leer ist.

[4] CLEAN UP-PHASE

Aktionsmarker von Aktionen entfernen, Rundenbooster auf grüne Seite drehen, altes Wertungsplättchen dieser Runde umdrehen.

ENDE DES SPIELS

Nach Runde 6: Siegpunkte je nach Fortschritt erhalten.

→ 4 Siegpunkte für jeden Fortschritt auf Stufe 3, 4 und 5 auf dem Forschungstableau.

→ 1 Siegpunkt für 3 Ressourcen (Geld, Forschung, Erz) in beliebiger Konstellation.

→ Bei Gleichständen: Erfüllen mehrere Spieler eine Bedingung auf gleiche Weise, teilen sie sich die Siegpunkte wie folgt.

Beispiel: Haben die beiden ersten Spieler die Bedingung gleich gut erfüllt, dann teilen sie sich 18+12=30 Punkte, so dass jeder von ihnen 15 Siegpunkte erhält.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.