

# REORLD

Ein Brettspiel in zwei Kapiteln von **Wolfgang Kramer** und **Michael Kiesling**  
für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren

Entwicklung: **Viktor Kobilke**

Illustration: **Michael Menzel**



Endlich! ExoFox 5 hat den Planeten Eurybia analysiert und bestätigt, dass er derzeit der einzig brauchbare Kandidat für Projekt Reworld ist. Leider können wir nicht länger warten. Uns läuft die Zeit davon. Admiral, Ihre Aufgabe ist es, Eurybia bestmöglich vorzubereiten, damit die Bevölkerungsflotte bei ihrem Eintreffen einen bewohnbaren Planeten vorfindet. Wir planen den Aufbau mehrerer Städte in unterschiedlichen Klimazonen sowie ein planeten-umspannendes Verteidigungsnetz.

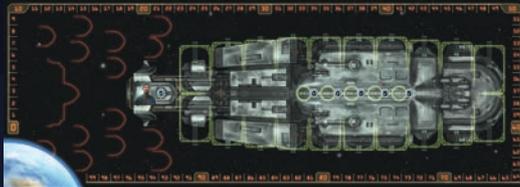
Zunächst müssen Sie auf Colossus Station die hierfür notwendigen Module erwerben und an Ihren Frachter ankoppeln.

Dann müssen Sie die lange Flugreise nach Eurybia absolvieren. Da Sie diese jedoch im Kälteschlaf verbringen, bekommen Sie davon sicher nichts mit. Sobald Sie aber in Eurybias Orbit eingeschwenkt sind, muss alles ganz schnell gehen. Dort bleibt keine Zeit für kurzfristige Änderungen. Je vorausschauender Sie also die Module an die Andockvorrichtungen ihres Frachters gekoppelt haben, desto effektiver wird der Aufbau unserer neuen Heimatwelt erfolgen können.

Ach, und noch was: Sie sind nicht der Einzige, dem dieser Auftrag erteilt wurde. Also geben Sie Ihr Bestes. Dann wird es mit Sicherheit Ihr Name sein, der auf ewig mit der Rettung der Menschheit verbunden bleiben wird. Viel Glück!

## SPIELMATERIAL

### 1 Spielplan



### 4 Frachter

je 1 pro Spieler



### 4 Punktemarker

je 1 pro Spieler



### 100 Modulplättchen

Vorderseite:  
**Modul**

Rückseite:  
**Besiedlung**

16 Satelliten



20 Shuttles



25 Terrabots



39 Bautrupps



### 30 Offizierskarten

je 6 x



### 14 Bevölkerungsschiffe



### 1 Rundenmarker



### 1 Stoffbeutel



### 1 finales Bevölkerungsschiff



### 1 Start-spieler-marker



### 20 Stadtschilder

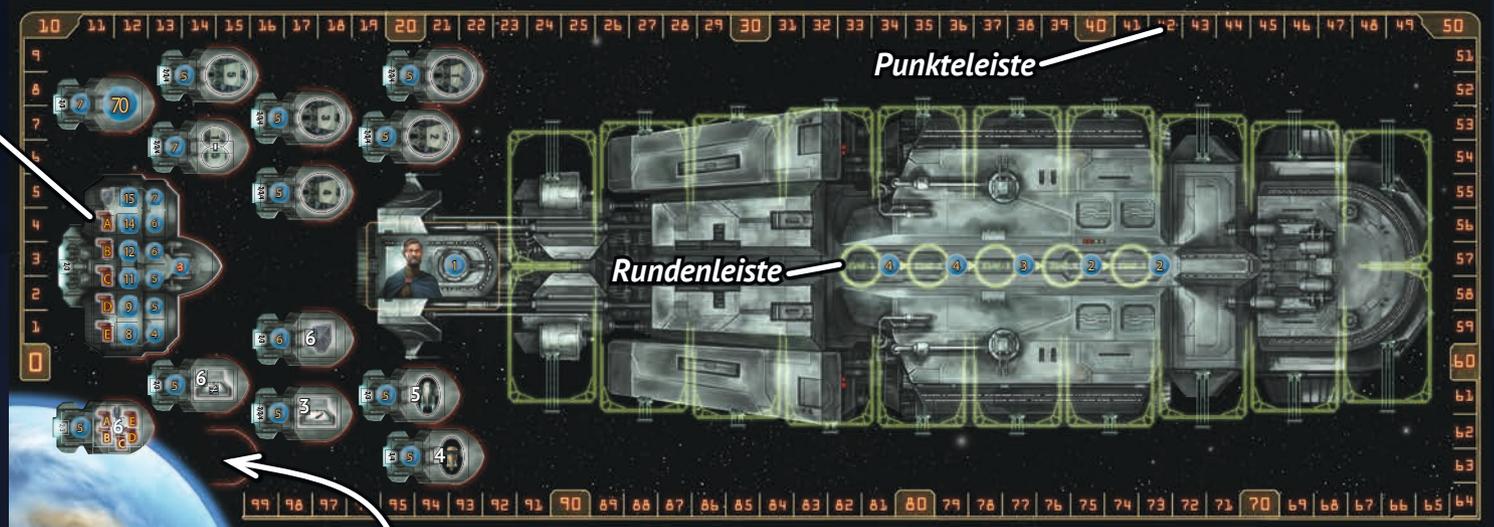
je 4 pro Geländetyp und jedes mit einem eigenen Namen



# SPIELVORBEREITUNG

1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

2 Legt das **finale Bevölkerungsschiff** auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan und zwar mit der Seite nach oben, die eurer Spielerzahl entspricht:



3 Legt die 14 **Bevölkerungsschiffe** in beliebiger Anordnung auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan. Einige Schiffe müssen mit einer bestimmten Seite nach oben liegen. Welche Seite nach oben zeigen muss, hängt von der Spielerzahl ab und ist am Heck jedes Schiffes angegeben.



4 Jeder Spieler wählt einen **Frachter** und legt ihn so vor sich ab, dass der Bug vom Spieler weg zeigt. Links und rechts von jedem Frachter sollte so viel Platz wie möglich sein (da hier im Laufe des Spiels lange Reihen aus Plättchen entstehen). Der Bereich links von jedem Frachter heißt **Kopplungsbereich**. Der Bereich rechts von jedem Frachter heißt **Besiedlungsbereich**.



5 Jeder Spieler erhält den **Punktmarker** in der Farbe seines Frachters und legt ihn auf Feld 0 der **Punkteleiste**.



6 Füllt die 100 **Modulplättchen** in den **Stoffbeutel** und mischt sie gut durch. Legt den Stoffbeutel dann neben dem Spielplan bereit.



7 Sortiert die 20 **Stadtschilder** nach ihrer Art. Es gibt 5 Arten. Jede Art erkennt ihr an ihrem Hintergrundgelände und dem Anfangsbuchstaben ihres Namens (A, B, C, D oder E). Bildet für die 4 Plättchen jeder Art einen Vorrat neben dem Spielplan.



8 Legt den **Rundenmarker** auf das linke Feld der **Rundenleiste**.



9 Legt die 30 **Offizierskarten** neben dem Spielplan bereit.



10 Bestimmt einen Startspieler, der den **Startspielermarker** erhält und auf seinem Frachter abstellt.



# DAS KONZEPT

Reworld ist ein ungewöhnliches Spiel, das in zwei Kapitel unterteilt ist. Die folgende Übersicht ist als Einführung in das Spielkonzept gedacht und kann zur Hilfe genommen werden, wenn ihr das Spiel anderen erklären wollt. Die ausführlichen Regeln beginnen auf Seite 6.

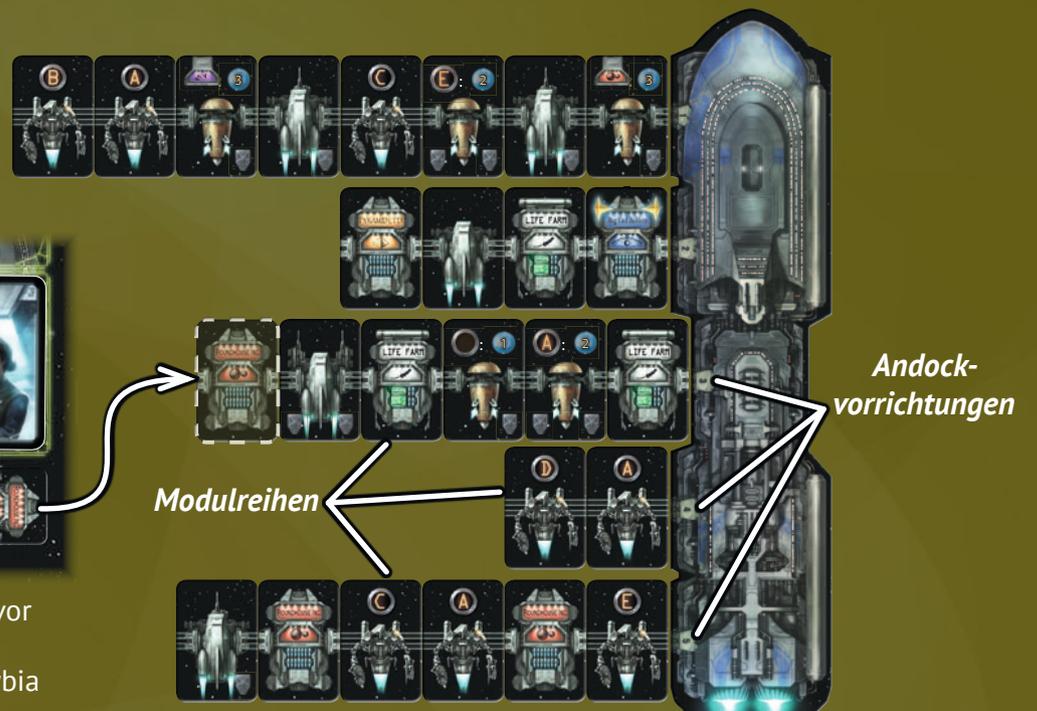
## KAPITEL EINS: COLOSSUS STATION



Das erste Kapitel spielt im Erdorbit auf *Colossus Station*, wo eure Frachter vor Anker liegen.

Mit **Offizierskarten** erwerbt ihr hier **Module**, die ihr später benötigt, um Eurybia bewohnbar zu machen: Terrabots, Satelliten, Shuttles und Bautrupps.

Jedes Modul, das ein Spieler dabei erwirbt, muss er sofort an das offene Ende einer seiner 5 **Modulreihen** ankoppeln. Diese entstehen an den **Andockvorrichtungen** links neben seinem Frachter und werden im Laufe von Kapitel Eins immer länger.



Nach der fünften Runde endet Kapitel Eins und jeder von euch macht sich mit seinem Frachter auf den Weg nach Eurybia. Da ihr aber den Flug im Kälteschlaf verbringt, bekommt ihr von der Reise nichts mit.

## KAPITEL ZWEI: DIE BESIEDLUNG

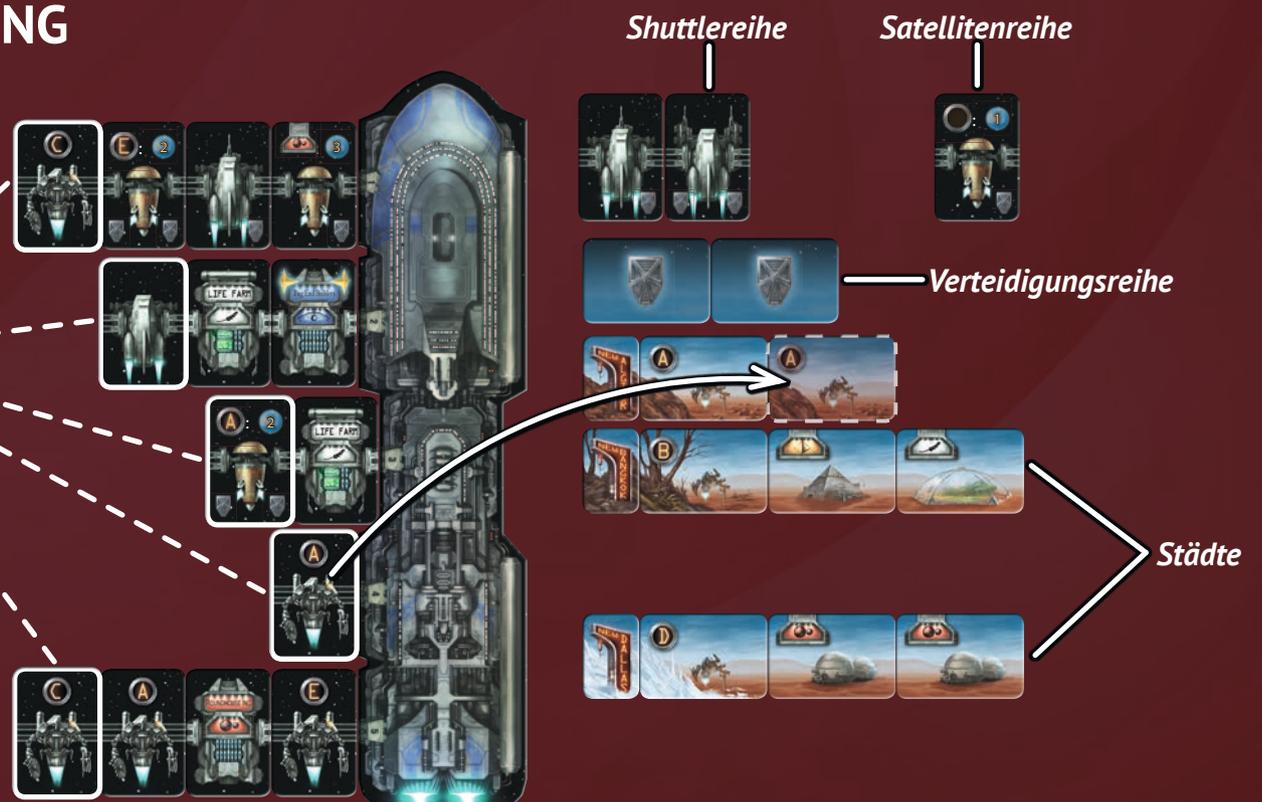
Kapitel Zwei setzt ein, nachdem eure Frachter in eine Umlaufbahn um Eurybia eingeschwenkt sind. Nun koppelt ihr abwechselnd jeweils ein Modul von euren Frachtern ab und nutzt es, um Eurybia bewohnbar zu machen.

Allerdings darf jeder immer nur eines der Module abkoppeln, die sich momentan **am Ende** seiner **Modulreihen** befinden.

Jedes abgekoppelte Modul muss seiner Art entsprechend sofort genutzt werden, um die Besiedlung voranzutreiben. Zumeist bedeutet das, dass es umgedreht und im eigenen **Besiedlungsbereich** abgelegt wird.

Auf diese Weise können vor jedem Spieler:

- bis zu 5 **Städte**
- eine **Verteidigungsreihe**
- eine **Shuttlereihe** und
- eine **Satellitenreihe** entstehen.



Grundlegend werden die unterschiedlichen Module auf folgende Arten verwendet:

**Terrabots** werden benötigt, um Städte zu gründen. Es gibt 5 Arten von Terrabots (A bis E). Jede Art kann einen bestimmten Geländetyp bearbeiten. Pro Geländetyp (=Buchstabe) kann jeder Spieler jeweils eine eigene Stadt gründen.



**Bautrupps** dienen dazu, die eigenen Städte auszubauen. Es gibt Bautrupps von 5 unterschiedlichen **Baufirmen** und 1 **Agrarfirma**.



Pro eigener Stadt gilt: Es dürfen nur Bautrupps **einer** Baufirma genutzt werden. Und diese darf nicht bereits in anderen eigenen Städten vertreten sein.



Bautrupps der Agrarfirma dürfen hingegen in **allen** eigenen Städten eingesetzt werden.

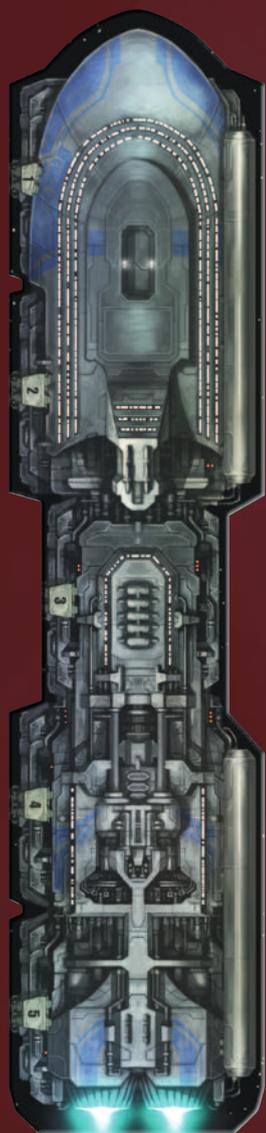
**Shuttles** werden benötigt, um Bautrupps in die Städte zu transportieren (da Bautrupps nicht selbstständig fliegen können).



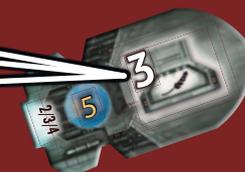
**Satelliten** geben direkt Punkte, je nachdem, wie gut die jeweilige Aufgabe im Moment der Abkopplung erfüllt ist.



**Alternativ** können Satelliten und die meisten Shuttles genutzt werden, um das Verteidigungsnetz mit Schilden zu verstärken.



Während ihr die Besiedlung vorantreibt, nähert sich auch die Bevölkerungsflotte Eurybia. Jedes Bevölkerungsschiff hat eine Voraussetzung. Wer diese Voraussetzung jeweils als Erster erfüllt, erhält das Schiff und dessen Punkte.



**Tip:** Wenn ihr nicht genug Platz für größere Städte habt, legt die Plättchen überlappend hin, so dass der linke Teil jedes Plättchens sichtbar bleibt.



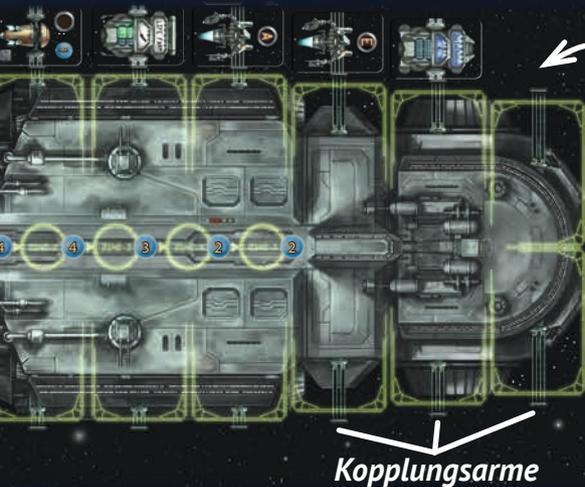
Sobald sämtliche Modulplättchen von den Frachtern in die *Besiedlungsbereiche* versetzt wurden, erreicht auch das finale Bevölkerungsschiff Eurybia. Nun erhalten noch die Spieler Punkte, die die meisten Schilde zum Verteidigungsnetz beigetragen haben, und die Spieler, die in den verschiedenen Geländetypen jeweils die größten Städte errichtet haben. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt.

# SPIELABLAUF

## KAPITEL EINS: COLOSSUS STATION

Kapitel Eins wird über 5 Runden gespielt. Jede Runde beginnt mit der folgenden Rundenvorbereitung:

### Vorbereitung am Anfang jeder Runde



**1** Zieht nacheinander **Modulplättchen** aus dem **Stoffbeutel** und legt an jeden **Kopplungsarm** von Colossus Station je eines davon. Füllt dabei zunächst von links nach rechts die oberen 10 und dann die unteren 10 **Kopplungsarme**. Stellt sicher, dass jedes Plättchen mit der **Vorderseite** nach oben liegt (also das jeweilige Modul zeigt). Sobald sich an jedem der 20 **Kopplungsarme** je 1 Modul befindet, legt den Stoffbeutel zur Seite.

**2** Mischt die 30 **Offizierskarten** und teilt verdeckt an jeden Spieler eine bestimmte Anzahl an Karten aus:

Zu *zweit* erhält jeder 13 Karten.

Zu *dritt* erhält jeder 9 Karten.

Zu *viert* erhält jeder 7 Karten.



Legt die übrigen Karten (4 Karten zu zweit, 3 Karten zu dritt, 2 Karten zu viert) als verdeckten **Ablagestapel** neben den Spielplan. Dann nimmt jeder Spieler seine zugeteilten Karten verdeckt auf die Hand.

### Rundenablauf

Der Spieler mit dem Startspielermarker beginnt die Runde mit seinem Zug. Dann läuft die Runde reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Immer, wenn du mit deinem Zug an die Reihe kommst, musst du eine oder mehrere Offizierskarten einsetzen, um entweder:

**A)** 1 Modul *oder*

**B)** den Startspielermarker zu erwerben (falls noch möglich).

Dann ist der Spieler zu deiner Linken am Zug.

Falls du in deinem Zug nichts erwerben kannst oder möchtest, musst du:

**C)** deine restlichen Offizierskarten abwerfen und aus der Runde aussteigen.

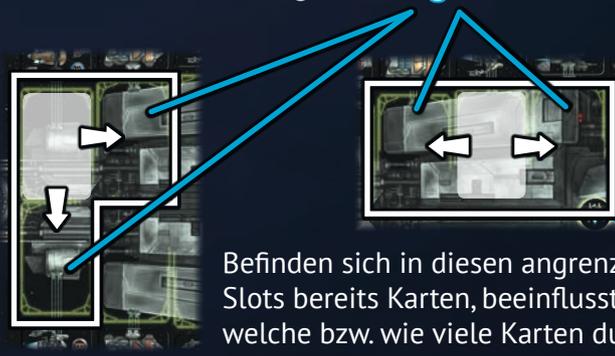
Sobald alle Spieler ausgestiegen sind, endet die Runde. Dann wird die nächste Runde vorbereitet, indem neue Module auf den Spielplan gelegt und die Offizierskarten wieder an die Spieler ausgeteilt werden.

#### A) Erwirb 1 Modul



Jedes Modul auf Colossus Station ist mit seinem eigenen **Karten-slot** verbunden. Um ein Modul zu erwerben, musst du eine oder mehrere Offizierskarten von deiner Hand **offen** in seinem Slot ablegen und dabei folgende Regeln beachten.

Jeder Karten-slot besitzt genau **2 angrenzende** Karten-slots.



Befinden sich in diesen angrenzenden Slots bereits Karten, beeinflusst das, welche bzw. wie viele Karten du im Karten-slot des Moduls ablegen musst.

Falls es **keine** angrenzenden Karten gibt, lege im Slot des Moduls **1 Karte deiner Wahl** ab.



**Achtung:** Das **Startspielerfeld** gilt nicht als Karten-slot und beeinflusst diese daher nicht.

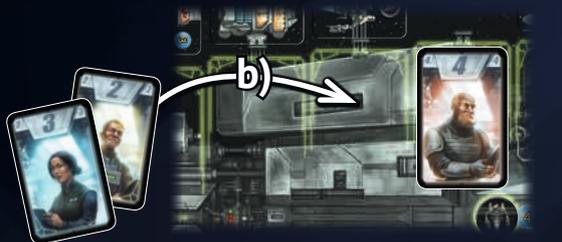


Falls in **einem** der angrenzenden Slots mindestens eine Karte liegt, lege im Slot des Moduls entweder:

a) **1 Karte** ab, die der **obersten Karte** dieses angrenzenden Slots genau entspricht, oder



b) **2 Karten deiner Wahl** ab.



Falls du b) wählst, musst du entscheiden, welche der 2 Karten du als **oberste** Karte auf die andere legst, da im Folgenden allein die oberste Karte relevant ist.



Die oberste Karte, die du im Slot des Moduls abgelegt hast, bestimmt mit seiner Zahl, an welcher *Andockvorrichtung* (1 bis 5) deines Frachters du das Modul nun ankoppeln musst. Nimm das Modul also vom Spielplan und lege es an der entsprechenden *Andockvorrichtung* an. Falls dort bereits eine *Modulreihe* entstanden ist, lege das Modul am offenen Ende dieser *Modulreihe* an.



Falls in **beiden** angrenzenden Slots bereits Karten liegen, musst du die jeweils oberste Karte beider Slots bedienen. Auch hier darfst du aber jede benötigte Karte durch je 2 Karten deiner Wahl ersetzen. Daher gibt es folgende Möglichkeiten:

Falls die jeweils obersten Karten der angrenzenden Slots **identisch** sind, lege im Slot des Moduls entweder:

a) **1 Karte** ab, die diesen beiden **obersten Karten** genau entspricht oder

b) **2 Karten deiner Wahl** ab.



Falls sich die jeweils obersten Karten der angrenzenden Slots von einander **unterscheiden**, lege im Slot des Moduls entweder:

c) **2 Karten** ab, die genau diesen beiden **obersten Karten** entsprechen, oder

d) **3 Karten** ab, von denen mindestens eine irgendeiner dieser **obersten Karten** genau entspricht, oder

e) **4 Karten deiner Wahl** ab.



**Auch hier gilt:** Immer wenn du mehr als eine Karte in einem Slot ablegst, entscheidest du, welche davon die oberste sein soll.



**Achtung:** Jedes Mal, wenn du einen **Terrabot** erwirbst, erhältst du auf der Punkteleiste sofort so viele **Punkte**, wie es der Rundenmarker in der Mitte des Spielplans gerade anzeigt: In der ersten und zweiten Runde = 4 Punkte, in der dritten Runde = 3 Punkte, in der vierten und fünften Runde = 2 Punkte.



## B) Erwirb den Startspielermarker

Sollte das *Startspielerfeld* auf Colossus Station noch leer sein, lege dort **1 Karte** deiner Wahl aus deiner Hand **verdeckt** ab. Dafür erhältst du sofort **1 Punkt** auf der Punkteleiste sowie den Startspielermarker, den du auf deinem Frachter abstellst.



## C) Steige aus der Runde aus

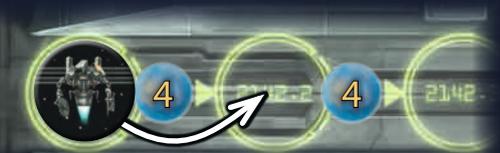
Falls du in deinem Zug keine Offizierskarten ausspielen kannst oder möchtest, **musst** du stattdessen aus der Runde aussteigen. Solltest du noch Offizierskarten auf der Hand haben, erhältst du für jede davon sofort **1 Punkt** auf der Punkteleiste und musst sie dann verdeckt auf den *Ablagestapel* abwerfen. Für den Rest der Runde wird dein Zug übersprungen.



## Rundenende

Sobald alle Spieler ausgestiegen sind, endet die Runde. Führt im Anschluss die folgenden Schritte durch:

- Entfernt vom Spielplan alle dort übriggebliebenen Module und legt sie in die Schachtel zurück.
- Sammelt alle Offizierskarten ein, die auf dem Spielplan liegen, und legt sie auf den *Ablagestapel*.
- Schiebt den Rundenmarker 1 Feld nach rechts und bereitet dann die nächste Runde vor.



Nach der fünften Runde (wenn der Rundenmarker nicht weiter nach rechts geschoben werden kann und der Stoffbeutel leer ist) endet Kapitel Eins. Fahrt dann mit Kapitel Zwei fort.

# KAPITEL ZWEI: DIE BESIEDLUNG

Kapitel Zwei beginnt mit dem Zug des Spielers, der den Startspielermarker besitzt. Dann läuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Immer, wenn du mit deinem Zug an die Reihe kommst, musst du:

- A)** genau 1 Modul von einer deiner Modulreihen abkoppeln und es sofort nutzen
- B)** und danach prüfen, ob du die Voraussetzungen eines oder mehrerer Bevölkerungsschiffe erfüllst.

Dann ist der Spieler zu deiner Linken am Zug.

Sobald du kein Modul mehr abkoppeln kannst, wird dein Zug für den Rest des Spiels übersprungen.

Sobald kein Frachter mehr über Module verfügt, erreicht das finale Bevölkerungsschiff Eurybia und das Spiel endet.

## A) Kopple 1 Modul ab

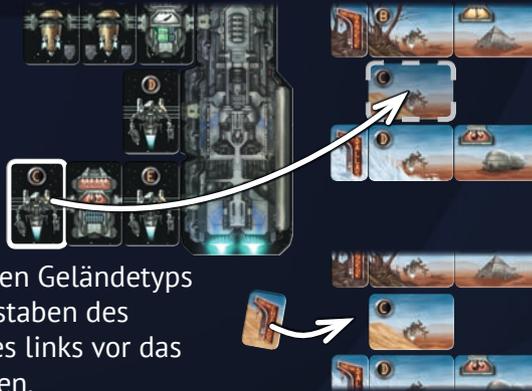
Wähle eine deiner Modulreihen, kopple davon das am **weitesten links** liegende Modul ab und nutze es sofort. Die Verwendungsmöglichkeiten jedes Moduls sind im Folgenden beschrieben.

**Terrabots** Terrabots werden benötigt, um Städte zu gründen. Es gibt 5 Arten von Terrabots (A bis E). Jede Art kann einen bestimmten Geländetyp bearbeiten.

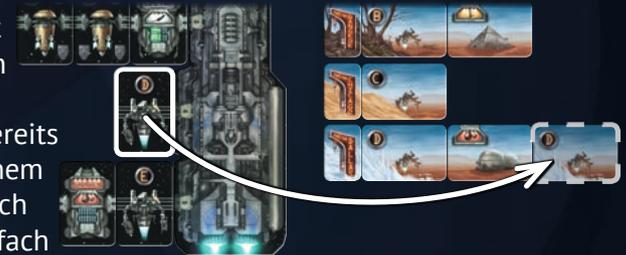


Wenn du einen Terrarobot abkoppelst, **drehe** ihn sofort **um** und lege ihn in deinen **Besiedlungsbereich**:

- Falls es der **erste** Terrarobot seiner Art ist (=Buchstabe), den du abkoppelst, gründest du damit automatisch eine neue Stadt. Lege ihn daher in eine eigene Reihe, wähle dann vom Vorrat ein **Stadtschild** des zugehörigen Geländetyps (dessen Name mit dem Buchstaben des Terrabots beginnt) und lege es links vor das umgedrehte Terrarobot-Plättchen.



- Falls der Terrarobot einen Buchstaben trägt, für dessen Geländetyp du bereits eine Stadt in deinem Besiedlungsbereich hast, lege ihn einfach am Ende dieser Stadt an. (Pro Geländetyp darfst du nur eine Stadt gründen.)



**Shuttles** Shuttles kannst du verwenden, um **entweder** a) das Verteidigungsnetz auszubauen **oder** b) Baurupps in deine Städte zu transportieren.



### a) Baue das Verteidigungsnetz aus

Wenn du ein Shuttle abkoppelst und dich entscheidest, es für den Ausbau des Verteidigungsnetzes einzusetzen, musst du es sofort **umdrehen** und in die **Verteidigungsreihe** deines **Besiedlungsbereiches** legen. (Falls es das erste Plättchen ist, das du für die Verteidigung nutzt, lege es oberhalb deiner Städte ab, um dort deine **Verteidigungsreihe** zu beginnen.)



Auf der Rückseite jedes Shuttles sind entweder kein, 1 oder 2 Schilde abgebildet. ▶



Wie viele Schilde ein Shuttle auf seiner Rückseite hat, ist unten auf seiner Vorderseite angegeben. ▶

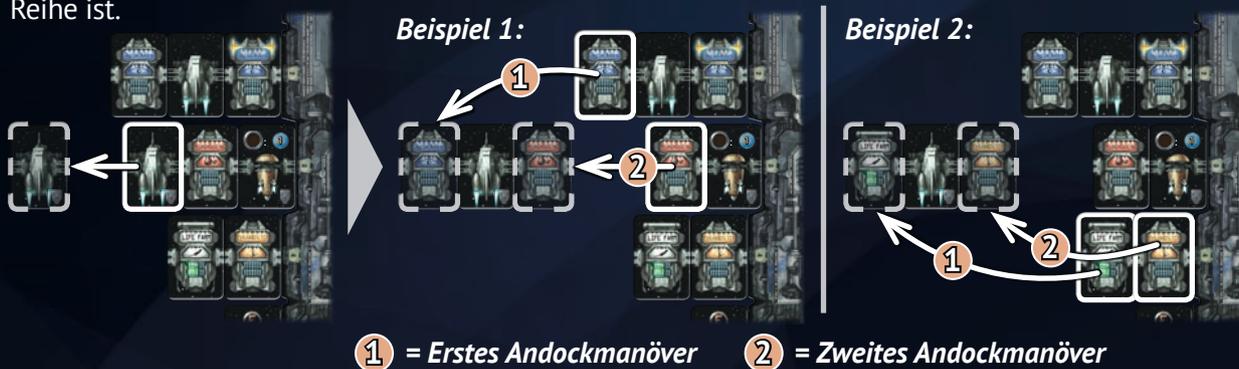


**Achtung:** Die Shuttles, die keine Schilde besitzen, dürfen **niemals** zum Ausbau des Verteidigungsnetzes eingesetzt werden. Sie dürfen ausschließlich zum Transportieren von Baurupps verwendet werden (*siehe folgende Seite*).

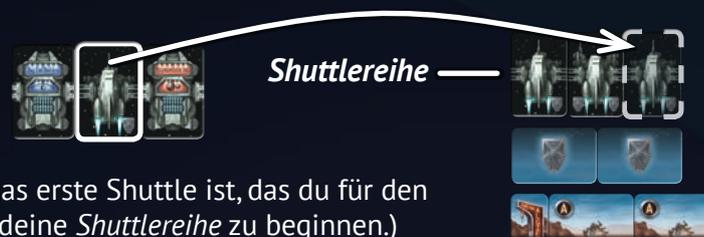
## b) Transportiere Bautrupps

Ein Shuttle kann bis zu 2 Bautrupps transportieren, indem diese an seine Kopplungsarme angedockt werden.

Wenn du also ein Shuttle abkoppelst und dich entscheidest, es für den Transport zu nutzen, führe zunächst bis zu 2 *Andockmanöver* aus. Bei jedem *Andockmanöver* kannst du je 1 Bautrupps vom Ende einer Modulreihe nehmen und an einen Kopplungsarm des Shuttles andocken. Es ist egal, von welcher deiner Modulreihen der Bautrupps stammt, solange er momentan das am weitesten links liegende Modul dieser Reihe ist.



**Spezialfall:** Normalerweise darfst du nur dann ein Modul abkoppeln, wenn es das am weitesten links liegende Modul seiner *Modulreihe* ist. Es gibt jedoch eine Ausnahme: Du darfst ein **Shuttle** auch dann abkoppeln, wenn links von ihm noch ein einzelner Bautrupps liegt, vorausgesetzt dieser Bautrupps ist das am weitesten links liegende Modul der Reihe und wird von diesem Shuttle dann auch tatsächlich transportiert. (Das erste *Andockmanöver* ist dann bereits abgeschlossen.)



Nachdem du bis zu 2 Bautrupps an dein Shuttle angedockt hast (es kann auch nur eines oder gar keines sein), lege das Shuttle und seine Bautrupps in deinen *Besiedlungsbereich*:

- Lege die **Bautrupps (in beliebiger Reihenfolge)** an deine Städte an, indem du die Regeln befolgst, die unten im Abschnitt „Bautrupps“ erläutert werden.
- Lege dann das Shuttle mit der **Vorderseite nach oben** an deine *Shuttlereihe* an. (Falls es das erste Shuttle ist, das du für den Transport genutzt hast, lege es am oberen Ende deines *Besiedlungsbereiches* ab, um dort deine *Shuttlereihe* zu beginnen.)

**Bautrupps** Bautrupps dienen dazu, deine Städte auszubauen. Es gibt Bautrupps von 5 unterschiedlichen **Baufirmen**



**Achtung:** Bautrupps können nicht selbstständig fliegen. Sie müssen mit Shuttles in deinen *Besiedlungsbereich* transportiert werden (siehe oben).

Jeden transportierten Bautrupps musst du wie folgt an deine Städte anlegen:

Falls es ein Bautrupps der **Agrarfirma** ist, drehe ihn um und lege ihn an eine Stadt **deiner Wahl** an.



Falls es ein Bautrupps einer **Baufirma** ist, drehe ihn um und beachte folgende Regeln:

- Falls es der **erste** Bautrupps dieser Baufirma ist, lege ihn an eine Stadt deiner Wahl an, in der noch **kein** Plättchen irgendeiner **Baufirma** liegt.
- Falls du bereits eine Stadt hast, in der sich mindestens ein Plättchen dieser Baufirma befindet, lege den Bautrupps an genau diese Stadt an.



- Falls du keine Stadt hast, an die du das Plättchen anlegen kannst, lege es in die Schachtel zurück.



**Achtung:** Von jeder **Baufirma** gibt es je einen besonderen Bautrupps mit gelben Markierungen (☀️). Wenn du einen solchen Bautrupps an eine Stadt anlegst, erhältst du **pro Plättchen**, das sich in dieser Stadt befindet, sofort **1 Punkt** (einschließlich des Stadtschildes und des besonderen Bautrupps).

**Beispiel:**



Falls du einen Bautrupps hast, der als am weitesten links liegendes Modul quasi eine *Modulreihe* blockiert (weil du ihn nicht transportieren kannst oder möchtest), so musst du ihn irgendwann entsorgen. Dies kannst du alternativ in deinem Zug tun, indem du ihn abkoppelst (statt eines anderen Moduls) und ihn in die Schachtel zurücklegst.



**Satelliten** Satelliten kannst du verwenden, um **entweder** a) das Verteidigungsnetz auszubauen **oder** b) Punkte für ihre jeweilige Aufgabe zu erhalten.



**a) Baue das Verteidigungsnetz aus**

Wenn du einen Satelliten abkoppelst und dich entscheidest, ihn für den Ausbau des Verteidigungsnetzes einzusetzen, musst du ihn sofort **umdrehen** und in die **Verteidigungsreihe** deines **Besiedlungsbereiches** legen. (Falls es das erste Plättchen ist, das du für die Verteidigung nutzt, lege es oberhalb deiner Städte ab, um dort deine **Verteidigungsreihe** zu beginnen.)



Auf der Rückseite jedes Satelliten sind entweder 1 oder 2 Schilde abgebildet. 

Wie viele Schilde ein Satellit auf seiner Rückseite hat, ist unten auf seiner Vorderseite angegeben. 

**b) Erfülle die Aufgabe des Satelliten und erhalte Punkte**

Wenn du einen Satelliten abkoppelst und dich entscheidest, seine Aufgabe zu erfüllen, so erhältst du sofort die entsprechenden Punkte (siehe rechts).

Die Aufgabe jedes Satelliten bezieht sich auf den Fortschritt in deinem **Besiedlungsbereich**. Zumeist gibt es dabei Punkte für bestimmte Plättchen und je mehr du davon bereits in deinem **Besiedlungsbereich** hast, desto mehr Punkte erhältst du.

**Eine Übersicht der Satelliten findest du auf Seite 12.**

Lege den Satelliten dann mit der **Vorderseite nach oben** an die **Satellitenreihe** in deinem Besiedlungsbereich an. (Falls es der erste Satellit ist, dessen Aufgabe du erfüllst, lege ihn am oberen Ende deines **Besiedlungsbereiches** ab, um dort deine **Satellitenreihe** zu beginnen.)



**Beispiel: Marie** koppelt den **A: 2**-Satelliten ab und entscheidet sich dafür, dessen Aufgabe zu erfüllen. Die Aufgabe lautet: „Pro **A**-Symbol in deinem Besiedlungsbereich erhältst du 2 Punkte“. Da **Marie** in ihrem Besiedlungsbereich momentan 3 Plättchen mit dem **A**-Symbol hat, erhält sie also sofort 6 Punkte. Dann legt sie den Satelliten mit der Vorderseite nach oben an ihre Satellitenreihe an.

**B) Prüfe, ob du die Voraussetzungen von Bevölkerungsschiffen erfüllst**

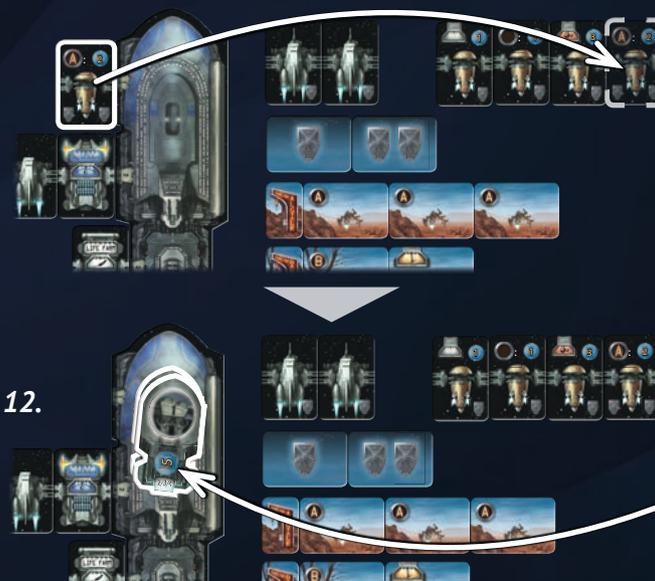
Jedes Bevölkerungsschiff auf dem Spielplan hat eine Voraussetzung, die du während der Besiedlung erfüllen kannst. Prüfe daher immer am Ende deines Zuges - nachdem du ein Modul abgekoppelt und genutzt hast - ob du eine oder mehrere dieser Voraussetzungen erfüllst.

**Beispiel (Fortsetzung):** Dadurch, dass **Marie** den Satelliten von Modulreihe „1“ abgekoppelt, dessen Punkte erhalten und ihn angelegt hat, erfüllt sie nun die Voraussetzungen der folgenden zwei Schiffe:

Nimm vom Spielplan jedes Schiff, dessen Voraussetzung du jetzt tatsächlich erfüllst. Dafür erhältst du sofort die darauf aufgedruckten Punkte auf der Punkteleiste. Dann lege das Schiff auf deinen Frachter. Beachte, dass immer nur der Spieler das entsprechende Schiff und dessen Punkte erhält, der die Voraussetzung als **Erster** erfüllt.

**Eine Übersicht der Bevölkerungsschiffe findest du auf Seite 12.**

**Hinweis:** Bevölkerungsschiffe, deren Voraussetzungen von keinem Spieler erfüllt werden, verbleiben einfach auf dem Spielplan.



Sie ist die Erste, deren Modulreihe „1“ leer ist. 

Und sie hat in ihrer Satellitenreihe als Erste 4 Satelliten. 

Daher nimmt sie die beiden Schiffe vom Spielplan, erhält dafür insgesamt 10 Punkte und legt sie dann auf ihren Frachter.

Danach ist der nächste Spieler mit seinem Zug an der Reihe.

Sobald du alle deine **Modulreihen** geleert hast (sich also keine Module mehr in deinem **Kopplungsbereich** befinden), wird dein Zug für den Rest des Spiels übersprungen.

# SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald die *Kopplungsbereiche* aller Spieler leer sind.

Nun erreicht noch das finale Bevölkerungsschiff Eurybia. Nehmt es vom Spielplan und handelt seine 6 **Kategorien** ab:

= Größter Beitrag zum Verteidigungsnetz  
 = Größte Stadt in Geländetyp „A“  
 = Größte Stadt in Geländetyp „B“  
 = Größte Stadt in Geländetyp „C“  
 = Größte Stadt in Geländetyp „D“  
 = Größte Stadt in Geländetyp „E“

In jeder dieser Kategorien erhalten die Spieler auf der Punkteleiste Punkte für ihren jeweiligen Rang: *Zu viert* werden Punkte für den 1., 2. und 3. Rang vergeben.

*Zu dritt* werden Punkte für den 1. und 2. Rang vergeben.

*Zu zweit* werden nur Punkte für den 1. Rang vergeben.

## Größter Beitrag zum Verteidigungsnetz:

- Der Spieler, der in seiner *Verteidigungsreihe* die **meisten Schilde** hat, erhält die Punkte des 1. Rangs.
- Der Spieler mit den zweitmeisten Schilden erhält die Punkte des 2. Rangs.
- Der Spieler mit den drittmeisten Schilden erhält die Punkte des 3. Rangs.

## Größte Stadt in jedem der 5 Geländetypen:

- Der Spieler, dessen Stadt des jeweiligen Geländetyps (=Buchstabe) aus den **meisten Plättchen** besteht, erhält die Punkte des 1. Rangs.
- Der Spieler mit den zweitmeisten Plättchen erhält die Punkte des 2. Rangs.
- Der Spieler mit den drittmeisten Plättchen erhält die Punkte des 3. Rangs.

Bei Gleichstand **teilen** sich die daran beteiligten Spieler die entsprechenden Ränge. Daher müsst ihr die Punkte dieser Ränge zunächst **zusammenzählen** und sie dann durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler teilen. Jeder dieser Spieler erhält das Ergebnis (abgerundet) als Punkte (*siehe Beispiele unten*).

**Achtung:** In jeder Kategorie, an der ein Spieler **gar nicht beteiligt** ist (weil er kein einziges Plättchen in der entsprechenden Reihe hat), **verliert er 3 Punkte** (und belegt auch keinen Rang).



Beispiele für Gleichstände im Spiel zu viert:

20 10 4  
**Marie:**   
**Jimi:**   
**Lew:**   
**Henri hat gar keine Schilde.**

**Marie** erhält **20 Punkte** für den 1. Rang.  
**Jimi** und **Lew** teilen sich den 2. und 3. Rang und erhalten je **7 Punkte**, da die Punkte des 2. und 3. Rangs zusammengezählt und durch 2 geteilt werden:  $(10 + 4) \div 2 = 7$ .  
**Henri** verliert **3 Punkte**.

18 10 4  
**Lew:**   
**Henri:**   
**Jimi:**   
**Marie:**

**Lew** und **Henri** teilen sich den 1. und 2. Rang und erhalten je **14 Punkte**, da die Punkte des 1. und 2. Rangs zusammengezählt und durch 2 geteilt werden:  $(18 + 10) \div 2 = 14$ .  
**Jimi** und **Marie** teilen sich den 3. Rang und erhalten je **2 Punkte**, da die Punkte des 3. Rangs durch 2 geteilt werden:  $4 \div 2 = 2$ .

16 8 4  
**Lew:**   
**Henri:**   
**Jimi:**   
**Marie:**

**Lew, Henri** und **Jimi** teilen sich den 1., 2. und 3. Rang und erhalten je **9 Punkte**, da die Punkte des 1., 2. und 3. Rangs zusammengezählt und durch 3 geteilt werden:  $(16 + 8 + 4) \div 3 = 9$  (abgerundet).  
**Marie** geht leer aus.

Nachdem die Punkte der 6 Kategorien verteilt worden sind, gewinnt der Spieler, der nun insgesamt die meisten Punkte hat.

Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der sich mehr Bevölkerungsschiffe sichern konnte.

Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

# ÜBERSICHT DER SATELLITEN



Pro Terrarot-Plättchen, das den abgebildeten Buchstaben zeigt und in deinem *Besiedlungsbereich* liegt, erhältst du 2 Punkte.



Pro unterschiedlicher **Firma** (Agrar- und Baufirmen), die mit mindestens einem Bautrupp in deinem *Besiedlungsbereich* vertreten ist, erhältst du 2 Punkte.



Wähle **eine** deiner Städte. Multipliziere die Anzahl der Terrarot-Plättchen mit der Anzahl der Bautrupps in dieser Stadt und erhalte das Ergebnis als Punkte.



Wähle **eine** deiner Städte. Pro Plättchen in dieser Stadt erhältst du 1 Punkt (einschließlich des Stadtschildes).



Pro Bautrupps-Plättchen, das die abgebildete Baufirma zeigt und in deinem *Besiedlungsbereich* liegt, erhältst du 3 Punkte.



Pro Terrarot-Plättchen in deinem *Besiedlungsbereich* erhältst du 1 Punkt.



Pro Schild in deiner *Verteidigungsreihe* erhältst du 1 Punkt.



Pro Bautrupps-Plättchen (Agrar- und Baufirmen) in deinem *Besiedlungsbereich* erhältst du 1 Punkt.

# ÜBERSICHT DER BEVÖLKERUNGSSCHIFFE



Nimm dieses Schiff, falls du der Erste bist, der in *Modulreihe „1“* kein Modul mehr liegen hat.



Nimm dieses Schiff, falls du der Erste mit einer Stadt bist, die aus mindestens 8 Plättchen besteht (einschließlich des Stadtschildes).



Nimm dieses Schiff, falls du der Erste bist, der in seinem *Besiedlungsbereich* mindestens 3 Bautrupps der **Agrarfirma** hat.



Nimm dieses Schiff, falls du der Erste bist, der in *Modulreihe „2“* kein Modul mehr liegen hat.



Nimm dieses Schiff, falls du der Erste bist, der in seiner *Verteidigungsreihe* mindestens 6 (5) Schilde hat.



Nimm dieses Schiff, falls du der Erste bist, der in seinem *Besiedlungsbereich* Bautrupps von 6 (5) **unterschiedlichen** Firmen liegen hat (Agrar- und Baufirmen).



Nimm dieses Schiff, falls du der Erste bist, der in *Modulreihe „3“* kein Modul mehr liegen hat.



Nimm dieses Schiff, falls du der Erste bist, der in *Modulreihe „4“* kein Modul mehr liegen hat.



Nimm dieses Schiff, falls du der Erste bist, der in seiner *Shuttlereihe* mindestens 5 (4) Shuttles hat.



Nimm dieses Schiff, falls du der Erste bist, der in seinem *Besiedlungsbereich* alle 6 der folgenden Reihen begonnen hat: die *Verteidigungsreihe* und jede der 5 Städte. (Zu viert reichen hierfür 5 dieser 6 Reihen.)



Nimm dieses Schiff, falls du der Erste bist, der in *Modulreihe „5“* kein Modul mehr liegen hat.



**Hinweis:** Du kannst die obigen Schiffe auch dann bekommen, falls du kein einziges Modul in der jeweiligen Modulreihe platziert hast (dennoch musst du dafür auf deinen eigenen Zug in Kapitel Zwei warten).



Nimm dieses Schiff, falls du der Erste bist, der in seinem *Kopplungsbereich* gar kein Modul mehr liegen hat.



Nimm dieses Schiff, falls du der Erste bist, der in seiner *Satellitenreihe* mindestens 5 (4) Satelliten hat.



Nimm dieses Schiff, falls du der Erste bist, der auf der Punkteleiste den Wert 70 (60) erreicht oder überschreitet. (Das gilt auch, falls dies aufgrund der Punkte anderer Bevölkerungsschiffe erfolgt.)

## Impressum

**Autoren:** Wolfgang Kramer und Michael Kiesling | **Illustration:** Michael Menzel | **Redaktion, Entwicklung, Spielanleitung und Layout:** Viktor Kobilke  
**Copyright:** © 2017 Plan B Games Europe GmbH, Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Deutschland  
 Alle Rechte vorbehalten. | [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)  
 eggertspiele ist eine Marke der Plan B Games Europe GmbH  
**Vertrieb:** Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland | [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

