

# EVACUATION

VLADIMÍR SUCHÝ

## ANLEITUNG

*Die Sonne dehnt sich aus und wird schon in wenigen Jahren alles Leben auf der Erde verglühen.*

*Doch es gibt Hoffnung: Ein Planet, reich an Pflanzen, Nahrung und Sauerstoff, liegt nur wenige Lichtjahre entfernt und eure Raumfahrt ist endlich weit genug fortgeschritten, dass ihr dorthin umsiedeln könnt.*

*Euch bleibt nur wenig Zeit, die Erde zu evakuieren und eine neue blühende Zivilisation zu errichten. Es gilt, die besten Siedlungsplätze und reichhaltigsten Rohstoffvorkommen in der neuen Welt zu erschließen.*

**Autor:** Vladimír Suchý

**Grafikdesign und Illustrationen:** Michal Peichl

**Produktionskoordinatorin:** Kateřina Suchá

**Redaktion:** Jason Holt

**Deutsche Ausgabe**

**Grafiksatz:** Jessy Töpfer

**Redaktion und Übersetzung:** Sebastian Hein  
und Irina Siefert

Pegasus Spiele GmbH, A, Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Delicious Games.

© 2023 Delicious Games. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



**Pegasus Spiele**

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)

# SPIELMATERIAL



1 Spielbrett



4 Spieltableaus



1 Beiblatt



80 Aktionskarten



9 Bonuskarten



21 Stadionkarten



16 Zielkarten\*



18 Infrastrukturkarten



4 Übersichtskarten



4 Modulkarten Aufträge\*



1 Modulkarte Linienvorherrschaft\*



7 Solokarten\*\*\*



1 Wertungsblock\*



4 Alte Welt-Abdeckplättchen\*\*



21 Raumschiffe



36 Technologien (9 je Set)



1 Solo-plättchen\*\*\*



6 Modulplättchen Linienvorherrschaft\*



48 Fabriken (12 je Farbe)



44 Produktionsstätten (11 je Farbe)



20 Straf-/ Bonusplättchen



12 Produktionsmarker (3 je Set)

90 kleine Ressourcen (Wert 1, 30 je Typ)  
25 große Ressourcen (Wert 3, 10 Stahl, 10 Energie, 5 Nahrung)

100 Marker (25 je Farbe)



1 Jahresmarker

\* Diese Komponenten werden nur für den Punktemodus benötigt (ab Seite 16).

\*\* Diese Komponenten werden nur für die Variante Fortgeschrittene Aktionen benötigt (Seite 16).

\*\*\* Diese Komponenten werden nur für das Solospiel benötigt (ab Seite 18).



- 1 Legt das Spielbrett in die Mitte eurer Spielfläche.
- 2 Wählt jeweils 1 Farbe und nehmt euch alle Materialien dieser Farbe: 1 Stadion, 12 Fabriken, 11 Produktionsstätten und 25 Marker. Legt eure Produktionsstätten auf je 1 Kontinent der Alten Welt, sodass sie mit den Symbolen auf dem Spielbrett übereinstimmen. Legt die 2 Produktionsstätten mit 3 Symbolen auf die nächstgelegenen Felder im Meer. Nehmt je 1 Übersichtskarte.
- 3 Legt 2 eurer Marker auf das Startfeld der Fortschrittsleiste. Diese sind eure Fortschrittsmarker.
- 4 Legt je 1 Spieltableau so vor euch aus, dass die Orientierung der Alten und Neuen Welt mit der des Spielbretts übereinstimmt. (Liegt die Neue Welt auf dem Spielbrett links, muss sie auch auf auf dem Spieltableau links liegen.)

# SPIELVORBEREITUNG



**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice)  
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.  
**Dein Pegasus Spiele Team**

- 5** Sortiert die Technologien in 4 Sets, erkennbar an der Zahl im oberen rechten Kreis (1, 2, 3, 4). Jede Person erhält zufällig 1 Set.  
Nehmt jeweils alle 9 Technologien eures Sets. Legt die 3 Technologien mit 1 Punkt (○) zufällig in die untere Reihe eures Spieltableaus, die mit 2 Punkten (○○) zufällig in die mittlere Reihe und die mit 3 Punkten (○○○) zufällig in die obere Reihe.
  - 6** Legt auf eurem Spieltableau je 1 Marker auf das Startfeld der Aktionsleiste. Dies ist euer Aktionsmarker.
  - 7** Legt auf eurem Spieltableau je 1 Produktionsmarker jeder Farbe auf Feld 0 der Produktionsleiste der Neuen Welt.
  - 8** Nehmt euch jeweils 10 Aktionskarten und legt sie verdeckt neben euer Spieltableau. Ihr markiert damit im Spiel eure Aktionen. Die Vorderseiten der Aktionskarten benötigt ihr nur im Spiel mit der Variante Fortgeschrittene Aktionen.
  - 9** Legt jeweils das Stadion eurer Farbe (erkennbar am farbigen unteren Rand) neben die Seite Alte Welt eures Spieltableaus.
  - 10** Mischt die übrigen 17 Stadien und bildet einen verdeckten Stadionstapel. Deckt die obersten 3 Stadien auf und legt sie an die gekennzeichneten Felder neben den Stadionstapel.
  - 11** Mischt die 21 Raumschiffe und bildet einen verdeckten Raumschiffstapel. Deckt die obersten 3 Raumschiffe auf und legt sie an die gekennzeichneten Felder oberhalb des Raumschiffstapels.
  - 12** Sortiert die Infrastrukturen nach Stufe I und Stufe II. Mischt die Karten jeder Stufe unabhängig voneinander. Bildet dann den Infrastrukturstapel, indem ihr die Karten von Stufe I auf die Karten von Stufe II legt. Deckt die obersten 3 Infrastrukturen auf und legt sie an die gekennzeichneten Felder neben den Infrastrukturstapel.
- 

Stufe 1



Stufe 2
- 13** Lege den Jahresmarker auf Feld 1 der Jahresleiste.
  - 14** Wählt zufällig 1 der beiden Bonuskarten mit Flagge und legt sie offen auf das Bonusfeld des Spielbretts. Mischt alle Bonuskarten ohne Flagge, zieht davon 3 und legt sie offen auf die schon ausliegende Bonuskarte. Ihr dürft euch die 4 Bonuskarten jederzeit ansehen, nicht aber ihre Reihenfolge ändern.
  - 15** Legt alle Ressourcen und die Bonus-/Strafplättchen neben das Spielbrett.
  - 16** Bestimmt zufällig, in welcher Reihenfolge ihr spielt und legt entsprechend je 1 Marker auf die Reihenfolgeleiste. Die Reihenfolge kann sich im Spielverlauf ändern.

## SPIELÜBERBLICK

In Evacuation müsst ihr eure Produktionsstätten von der Alten Welt evakuieren und die Neue Welt besiedeln. Beide Welten sind dabei voneinander unabhängig. Wenn ihr eine Aktion auf der Alten Welt durchführt, stehen euch also nur die Ressourcen auf der Alten Welt zur Verfügung und umgekehrt.

Ihr müsst Raumschiffe bauen, mit denen ihr die Bevölkerung und Fabriken der Alten Welt evakuieren könnt. Doch je mehr Produktionsstätten ihr evakuiert, desto weniger Ressourcen stehen euch auf der Alten Welt zur Verfügung.

Auf der Neuen Welt siedelt ihr zum einen die Bevölkerung und Fabriken an, die ihr von der Alten Welt herüber transportiert habt. Zum anderen baut ihr zusätzliche Fabriken und klonst eure Bevölkerung, um auf der Neuen Welt ein Imperium zu schaffen.

Je nachdem, welche Aktionen ihr ausführt, bewegt ihr euch auf der Fortschrittsleiste nach vorne. Dadurch dürft ihr auf besseren Feldern siedeln und eure Produktion verschiebt sich auf die Neue Welt. Von Jahr zu Jahr benötigt ihr dort mehr Ressourcen, dafür benötigt ihr weniger auf der Alten Welt.

Ziel des Spiel ist es, alle Produktionsstätten von der Alten Welt auf die Neue Welt zu evakuieren, auf der Neuen Welt möglichst viele Ressourcen zu produzieren und zusätzlich genügend Stadien zu bauen, um die Zufriedenheit der Bevölkerung zu garantieren.

Ihr könnt Evacuation im Rennmodus oder im Punktemodus spielen. Für eure ersten Partien empfehlen wir euch den Rennmodus, der in dieser Anleitung zuerst erklärt ist. Ab Seite 16 findet ihr die Änderungen für den Punktemodus, sowie Varianten und Module. Ab Seite 18 wird das Solospiel erklärt.

## SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 4 Jahre (Durchgänge) oder endet vorzeitig, wenn 1 Person alle Zielbedingungen erfüllt. Jedes Jahr besteht aus folgenden 7 Phasen:

- 1. EINKOMMEN** – Ihr produziert Ressourcen und eure Bevölkerung verbraucht Nahrung. Prüft in späteren Jahren, ob ihr die angegebene Anzahl Stadien in der Neuen Welt habt.
- 2. AKTIONEN** – Ihr führt in der Zugreihenfolge Aktionen durch, bis alle passen.
- 3. TRANSPORT** – Ihr schickt eure Raumschiffe von einer zur anderen Welt – dabei transportiert ihr Bevölkerung, Fabriken, Stadien und Ressourcen.
- 4. ZUGREIHENFOLGE** – Ihr passt die Zugreihenfolge an.
- 5. FORTSCHRITT** – Ihr schreitet auf der Fortschrittsleiste voran.
- 6. BONUS** – Habt ihr die auf der Bonuskarte abgebildeten Machtpunkte, erhaltet ihr einen Bonus.
- 7. JAHRESENDE** – Ihr deckt neue Karten auf.

## RESSOURCEN

Lagert Ressourcen beider Welten getrennt voneinander auf den beiden zugehörigen Seiten eures Spieltableaus. Im Detail bedeutet dies:



Produziert ihr Ressourcen auf der Alten Welt, legt sie auf die Seite Alte Welt eures Spieltableaus. Produziert ihr Ressourcen auf der Neuen Welt, legt sie auf die Seite Neue Welt eures Spieltableaus.



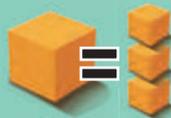
Zahlt Ressourcen von der Welt (Seite eures Spieltableaus), auf der ihr etwas baut, eine Fabrik vorbereitet oder Bevölkerung klonst.



Erhaltet ihr durch einen Effekt Ressourcen, dürft ihr euch entscheiden, auf welche Welt ihr die Ressourcen legt.



Erlaubt euch ein Effekt, Ressourcen zu tauschen, muss der Tausch innerhalb einer Welt stattfinden.



1 große Ressource zählt als 3 kleine Ressourcen. Ihr dürft sie jederzeit eintauschen. Vergesst dabei nicht, zu welcher Welt die Ressourcen gehören.

## SPIELZIEL

Die erste Person, die auf der Neuen Welt die beiden rechts abgebildeten Zielbedingungen erreicht (oder überschreitet), leitet das Spielende ein. Alternativ endet das Spiel nach 4 Jahren.

**Wichtig:** Am Spielende erhaltet ihr Strafen für noch nicht evakuierte Produktionsstätten auf der Alten Welt. Es gewinnt, wer anschließend alle Zielbedingungen bestmöglich erfüllt.

Die Zielbedingungen auf der Neuen Welt sind wie folgt:



**Mindestens 3 Stadien**



**Die Produktion aller Ressourcen auf der Neuen Welt beträgt 8 oder mehr.**



# 1 – EINKOMMEN

In dieser Phase produzieren beide Welten Ressourcen. Anschließend verbraucht eure Bevölkerung Nahrung. Ab Jahr 3 fordert die Bevölkerung der Neuen Welt zusätzlich Unterhaltung. Diese Phase könnt ihr alle gleichzeitig durchführen.

**Produktion Alte Welt:** Produziert Ressourcen entsprechend der Produktionsstätten, die auf dem **Spielbrett** auf der Seite Alte Welt liegen. Legt sie auf die Seite Alte Welt eurer Spieltableaus.

**Produktion Neue Welt:** Produziert Ressourcen entsprechend eurer **3 Produktionsmarker** (bei Spielbeginn 0). Legt sie auf die Seite Neue Welt eurer Spieltableaus.

**Bevölkerung verbraucht Nahrung:** Die Bevölkerung verbraucht so viel Nahrung, wie rechts (Alte Welt) und links (Neue Welt) neben der Jahresleiste abgebildet ist. Legt entsprechend viel Nahrung von der jeweiligen Seite eurer Spieltableaus zurück in den Vorrat. (In Jahr 1 sind es 5 Nahrung auf der Alten Welt.)

**Hinweis:** Ihr müsst Nahrung abgeben, wenn ihr könnt.



**Unterhaltung:** Prüft in Jahr 3 und Jahr 4, ob ihr auf der Neuen Welt mindestens so viele Stadien habt, wie links neben der Jahresleiste angegeben.

**Strafen:** Nehmt euch je 1 Strafplättchen für jede Nahrung, die ihr nicht zahlen konntet und für jedes Stadion, das euch auf der Neuen Welt fehlt. Die Strafplättchen reduzieren am Spielende eure Siegchancen.

**Beispiel:** In Jahr 1 produziert die Alte Welt 7 Nahrung, 7 Stahl und 7 Energie. Die Neue Welt produziert noch nichts.

Anschließend verbraucht die Bevölkerung der Alten Welt 5 Nahrung und die Bevölkerung der Neuen Welt 0 Nahrung.

Ihr benötigt noch keine Stadien.

Am Ende der Einkommensphase solltet ihr also je 2 Nahrung, 7 Stahl und 7 Energie auf der Seite Alte Welt eurer Spieltableaus haben (und keine Ressourcen auf der Neuen Welt).

## PRODUKTION



**Die Produktionsstätten der Alten Welt** produzieren die farblich abgebildeten Ressourcen (unabhängig davon, ob Bevölkerung oder Fabriken abgebildet sind). Jede Bevölkerung und jede Fabrik produzieren je 1 Ressource (auf einem Plättchen mit Bevölkerung befinden sich immer 2 Bevölkerung).

**Beispiel:** Die links abgebildeten Produktionsstätten produzieren zusammen 2 Stahl und 1 Energie.



**Produktionsfelder der Neuen Welt** enthalten **Fabrikfelder** und **Bevölkerungsfelder**. Sie produzieren erst dann Ressourcen, wenn sich Bevölkerung bzw. Fabriken darauf befinden.



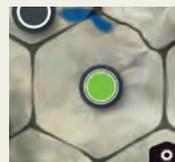
**Fabriken** erhöhen die Produktion der Neuen Welt, wenn sie Fabrikfelder der Neuen Welt besiedeln. Befinden sich Fabriken auf eurem Spieltableau, produzieren sie keine Ressourcen.



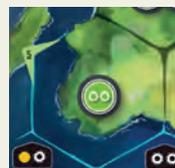
**Bevölkerung** erhöht die Produktion der Neuen Welt, wenn sie Bevölkerungsfelder der Neuen Welt besiedelt. Befindet sich Bevölkerung auf eurem Spieltableau, produziert sie keine Ressourcen.



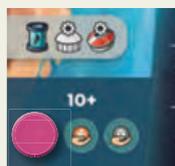
Ein **Fabrikfeld** musst du mit 1 Fabrik deiner Wahl besiedeln. Erhöhe dann den Produktionsmarker der entsprechenden Ressource um 1.



Ein **Bevölkerungsfeld** musst du mit 1 Bevölkerung besiedeln. Erhöhe dann den Produktionsmarker der entsprechenden Ressource um 1.



Manche Bevölkerungsfelder enthalten Punkte. Besiedelst du ein solches Feld, erhöhe den entsprechenden Produktionsmarker um 1 je Punkt.



Erreicht ein Produktionsmarker den Wert 10, setze ihn zurück auf 0 und lege 1 deiner Marker auf das entsprechende 10er Feld.

(Erreicht er erneut 10, wiederhole dies. Es gibt kein Limit.)



## 2 – AKTIONEN

Ihr spielt solange in der Reihenfolge, die durch die Reihenfolgeleiste vorgegeben wird, bis ihr alle gepasst habt. Dann endet die Aktionsphase.

Kommst du an die Reihe, führe entweder 1 Aktion durch oder passe. Danach ist die nächste Person an der Reihe. Wenn du passt, darfst du in dieser Aktionsphase keine weiteren Aktionen durchführen.

Es gibt 10 verschiedene Aktionen, die aus mehreren Teilaktionen bestehen können.

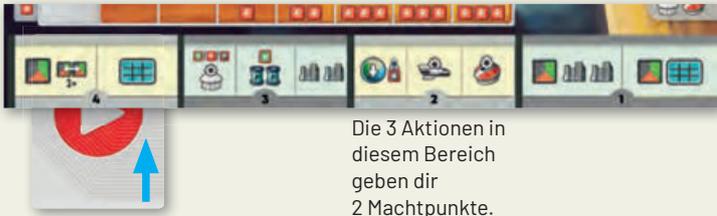
Jede Aktion ist einem Bereich mit einer Zahl zugeordnet (1, 2, 3 oder 4). Die Zahl hat keinen Einfluss auf die Aktion und gibt lediglich an, wie viele Machtpunkte du für die Aktion erhältst. Diese benötigst du in der Fortschrittsphase (siehe Seite 12). Je stärker die Aktion ist, desto weniger Machtpunkte erhältst du dafür.

In den Bereichen 1 und 4 gibt es je 2 Aktionen, in den Bereichen 2 und 3 je 3 Aktionen. Die Aktionen sind durch senkrechte graue Striche voneinander getrennt.

Führst du 1 Aktion durch, handle die folgenden Schritte nacheinander ab:

1. Wähle 1 Aktion aus und schiebe 1 Aktionskarte unter den entsprechenden Bereich.  
**Wichtig:** Ab der 4. Aktionskarte, die du unter einen Bereich schiebst, musst du 1 Energie bezahlen.

### Aktionsleiste



Die 3 Aktionen in diesem Bereich geben dir 2 Machtpunkte.

**Hinweis:** Denkt daran, dass ihr nur die Rückseiten der Aktionsmarken verwendet. Ihr markiert damit ausschließlich eure Aktionen.

2. Bewege deinen Aktionsmarker auf das nächste Feld der Aktionsleiste. Ab der dritten Aktion musst du soviel Energie bezahlen, wie auf dem Feld abgebildet ist. Liegt der Marker bereits auf dem 7. Feld (+), lasse ihn dort liegen und bezahle für jede weitere Aktion erneut 3 Energie.

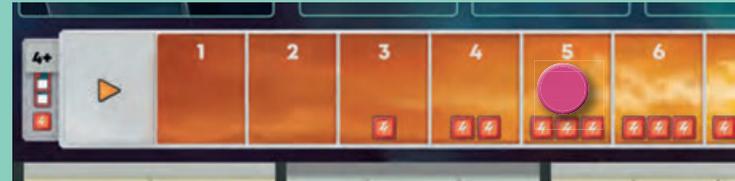


3. Handle alle Teilaktionen der gewählten Aktion ab. Eine Erklärung aller Teilaktionen folgt auf den nächsten Seiten.

## AKTIONSLEISTE

Dein Aktionsmarker beginnt auf Feld 0 ▶ der Aktionsleiste.

Mit jeder Aktion, die du durchführst, musst du deinen Aktionsmarker 1 Feld weiterbewegen. Ab der dritten Aktion musst du die abgedruckten Energiekosten bezahlen.

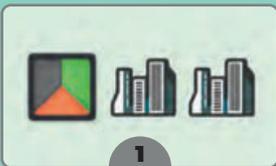


Der Fortschritt deiner Fortschrittsmarker gibt an, von welcher Welt du die Energie bezahlen musst.

Zu Spielbeginn musst du die Energie von der Alten Welt bezahlen. Sobald einer deiner Fortschrittsmarker den zweiten Wendepunkt übersprungen hat, darfst du Energie für deine Aktionen von beiden Welten bezahlen (du darfst für die gleiche Aktion Energie von beiden Welten kombinieren). Hat auch dein zweiter Fortschrittsmarker den zweiten Wendepunkt übersprungen, musst du die Energie von der Neuen Welt bezahlen.



## ALLE VERFÜGBAREN AKTIONEN



Führe 1× die Teilaktion **Ressource erhalten** und 2× die Teilaktion **Infrastruktur entwickeln** durch.



Führe 1× die Teilaktion **Ressource erhalten** und 1× die Teilaktion **Technologie erforschen** durch.



Führe 1× die Teilaktion **Fabrik vorbereiten** durch.



Führe 1× die Teilaktion **Bevölkerung klonen** durch.



Führe 2× die Teilaktion **Infrastruktur entwickeln** durch.



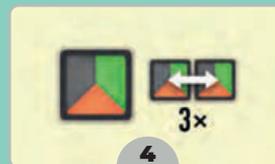
Führe 1× die Teilaktion **Produktionsfeld besiedeln** durch.



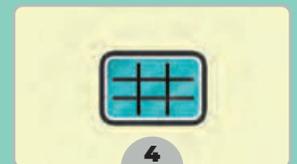
Führe 1× die Teilaktion **Raumschiff bauen** durch.



Führe 1× die Teilaktion **Stadion bauen** durch.



Führe 1× die Teilaktion **Ressource erhalten** und 3× die Teilaktion **Ressource tauschen** durch.



Führe 1× die Teilaktion **Technologie erforschen** durch.

# DETAILS TEILAKTIONEN



## Infrastruktur entwickeln

Wähle 1 der folgenden 2 Möglichkeiten:

- A) Nimm 1 der 3 offen ausliegenden Infrastrukturkarten auf deine Hand. Decke dann 1 neue Infrastrukturkarte auf. Du darfst 1 Ressource zahlen, um 1 bis 3 Infrastrukturkarten abzulegen und neu aufzudecken (siehe Seite 9).
- B) Spiele 1 Infrastrukturkarte von deiner Hand aus. Bezahle die in der oberen linken Ecke angegebenen Kosten mit Ressourcen der Neuen Welt. Lege die Karte offen vor dir aus. Erfüllst du die auf der Karte angegebene Bedingung, erhöhe sofort die angegebenen Produktionsmarker. Erfüllst du die Bedingung noch nicht, erhöhe die Produktionsmarker, sobald du die Bedingung erfüllst.

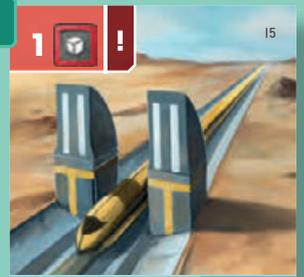
Kosten

15

Bedingung

Produktion

**Beispiel:** Wenn du diese Karte ausspielst, musst du 1 Stahl von der Neuen Welt bezahlen. Lege die Karte offen vor dir aus. Sobald du die abgebildete Bedingung erfüllst (Bevölkerung auf 2 Produktionsfeldern in der Wüste), erhöhe deinen Produktionsmarker für Stahl um 2.



Du darfst keine Infrastrukturkarten mit derselben Illustration ausspielen, die du bereits ausliegen hast (auch dann nicht, wenn die Effekte unterschiedlich sind). Das Ausrufezeichen auf einer Karte zeigt an, dass es mindestens 1 andere Karte mit dieser Illustration gibt.



## Technologie erforschen

Wähle 1 der 3 Spalten und erforsche die Technologie der niedrigsten Stufe, die du noch nicht vollständig erforscht hast.

Zu Spielbeginn musst du Technologien der Stufe 1 erforschen.

1 Aktion Technologie erforschen reicht aus, um 1 Stufe 1 Technologie vollständig zu erforschen. Lege 1 deiner Marker auf das Forschungsfeld dieser Technologie, um anzuzeigen, dass du sie erforscht hast.

Stufe 2 und 3 Technologien darfst du nur dann erforschen, wenn du die in der jeweiligen Spalte unterhalb liegenden Technologien bereits vollständig erforscht hast.

Stufe 2 und 3 Technologien musst du jeweils zweimal erforschen.

Erforscht du eine solche Technologie das erste Mal, lege 1 deiner Marker auf das linke Forschungsfeld - erforscht du sie erneut, verschiebe ihn auf das rechte Forschungsfeld. Erst wenn der Marker auf dem rechten Forschungsfeld liegt, gilt die Technologie als vollständig erforscht.

**Beispiel:** In der Abbildung unten sind bereits 4 Technologien vollständig erforscht. Eine fünfte wurde bereits einmal erforscht, weshalb ein Marker auf dem linken Forschungsfeld liegt.



# TECHNOLOGIEN

Ihr habt jeweils 1 eigenes Technologieset, das aus 9 Technologien besteht. Jede Technologie hat 1 oder 2 Forschungsfelder. Liegt ein Marker auf dem rechten Forschungsfeld, gilt die Technologie als vollständig erforscht. Oben links zeigt euch eine Abbildung an, welche Art von Effekt die Technologie hat. Die Punkte oben rechts geben an, in welche Reihe du die Technologie bei der Spielvorbereitung legen musst.

Technologien darfst du erst nutzen, nachdem du sie erforscht hast. Die meisten Technologien haben einen dauerhaften Vorteil, sobald du sie vollständig erforscht hast.

Technologien mit diesem Blitzsymbol haben Soforteffekte. Handle sie ab, sobald du die Technologie vollständig erforscht hast.

Art des Effekts

Forschungsfelder

Reihe

Technologieset 1

**Effekt**

Erhalte 1 Energiefabrik. Alle deine Energiefabriken produzieren 1 mehr.

# DETAILS TEILAKTIONEN



## Produktionsfeld besiedeln

Wähle 1 noch unbesiedeltes Produktionsfeld der Neuen Welt und besiedle es. Dies erlaubt dir, Bevölkerung und Fabriken von der Seite Neue Welt deines Spieltableaus auf das Spielbrett zu legen und dadurch deine Produktion der Neuen Welt zu erhöhen. Du musst ein Produktionsfeld eines Landschaftstyps wählen, den du bereits besiedeln darfst (siehe Box rechts).



Jedes Produktionsfeld der Neuen Welt zeigt 1 oder mehrere Fabrik- und/oder Bevölkerungsfelder. Möchtest du 1 Produktionsfeld besiedeln, musst du alle Fabrik- und Bevölkerungsfelder darauf einmal besiedeln. Hast du ein Produktionsfeld besiedelt, erhöhe danach sofort die entsprechenden Produktionsmarker.



Um ein Fabrikfeld zu besiedeln, musst du 1 Fabrik von der Seite Neue Welt deines Spieltableaus auf das Fabrikfeld legen. Du darfst dich für einen Fabriktyp deiner Wahl entscheiden. Hast du keine Fabrik auf der Seite Neue Welt deines Spieltableaus, darfst du dieses Feld nicht besiedeln.



Um ein Bevölkerungsfeld zu besiedeln, musst du 1 Bevölkerung von der Seite Neue Welt deines Spieltableaus auf das Bevölkerungsfeld legen. Zusätzlich musst du 1 Stahl bezahlen (von der Neuen Welt). Hast du keine Bevölkerung oder kein Stahl auf der Seite Neue Welt, darfst du dieses Feld nicht besiedeln.

Zur Erinnerung: Falls sich Punkte auf einem Bevölkerungsfeld befinden, erhöhst du deine Produktion um die Anzahl dieser Punkte.



Einige Produktionsfelder zeigen zusätzliche Siedlungssymbole (siehe links). Diese Felder darfst du nur dann besiedeln, wenn du alle abgebildeten Symbole hast. Du erhältst Siedlungssymbole z. B. durch die Position deiner Fortschrittsmarker.

## LANDSCHAFTSTYPEN

Die Neue Welt hat 4 Landschaftstypen: Steppe, Wüste, Wald und Ozean.



Steppe

Wüste

Wald

Ozean

Zu Spielbeginn darfst du lediglich die Steppe besiedeln. Durch Fortschritt auf der Fortschrittleiste darfst du im weiteren Spielverlauf auch die anderen Landschaftstypen besiedeln (siehe Seite 13).

**Beispiel:** Du möchtest ein Produktionsfeld im Wald besiedeln. Du darfst Produktionsfelder im Wald erst dann besiedeln, wenn du mindestens 1 deiner Fortschrittsmarker über den zweiten Wendepunkt gezogen hast. Beachte, dass du 2 Siedlungssymbole benötigst. In diesem Fall geben dir deine beiden Fortschrittsmarker die benötigten Symbole.

Um dieses Feld zu besiedeln legst du 1 Fabrik von der Seite Neue Welt deines Spieltableaus auf das Fabrikfeld sowie 2 Bevölkerung auf die 2 Bevölkerungsfelder. Für jede Bevölkerung bezahlst du 1 Stahl von der Neuen Welt, insgesamt also 2.

Schließlich erhöhst du deine Produktion der Neuen Welt. Das Bevölkerungsfeld ohne Punkte erhöht deine Energieproduktion um 1, das Bevölkerungsfeld mit 2 Punkten erhöht deine Energieproduktion um 2. Die Fabrik erhöht deine Energieproduktion nochmals um 1 – in Summe erhöhst du sie also um 4.



## Raumschiff bauen

Wähle 1 der 3 ausliegenden Raumschiffe. Entscheide dich für eine Welt, auf der du das Raumschiff bauen möchtest und bezahle alle aufgedruckten Kosten (in der linken oberen Ecke) von dieser Welt. Lege das Raumschiff dann oberhalb der Welt über dein Spieltableau, von der du die Ressourcen bezahlt hast. (In den allermeisten Fällen baust du Raumschiffe auf der Alten Welt.) Decke dann 1 neues Raumschiff auf. Du darfst 1 Ressource zahlen, um Raumschiffe abzuwerfen und neu aufzudecken (siehe Seite 9).



## Stadion bauen

Wähle 1 der 3 ausliegenden Stadien. Entscheide dich für eine Welt, auf der du das Stadion bauen möchtest und bezahle alle aufgedruckten Kosten (am oberen Rand) von dieser Welt. Lege das Stadion dann neben die Welt deines Spieltableaus, von der du die Ressourcen bezahlt hast. Decke dann 1 neues Stadion auf. Du darfst 1 Ressource zahlen, um Stadien abzuwerfen und neu aufzudecken (siehe Seite 9).

# DETAILS TEILAKTIONEN

## AUSTAUSCHEN UND AUFDECKEN VON INFRASTRUKTUREN, RAUMSCHIFFEN UND STADIEN

Immer wenn du 1 Infrastruktur, Stadion oder Raumschiff aus der Auslage nimmst, musst du danach die verbliebenen 2 Karten ggf. entlang der Pfeile verschieben, um das hinterste Feld der Reihe frei zu machen. Decke dann 1 Infrastruktur, Stadion bzw. Raumschiff vom Stapel auf und lege es auf das hinterste Feld.

 Bevor du etwas aus der Auslage nimmst, darfst du 1 Ressource deiner Wahl von einer Welt deiner Wahl bezahlen, um 1 bis 3 ausliegende Infrastrukturen, Stadien bzw. Raumschiffe unter ihren jeweiligen Stapel in einer Reihenfolge deiner Wahl abzulegen. Fülle die Auslage anschließend nach den üblichen Regeln auf. Gefällt dir auch die neue Auslage nicht, darfst du die Aktion verfallen lassen und nichts nehmen. Du bekommst dafür keine Energie zurück.



### Fabrik vorbereiten

Nimm 1 deiner Fabriken aus deinem Vorrat und lege sie auf dein Spieltableau auf eine Welt deiner Wahl. Du musst für die Fabrik 1 Ressource bezahlen, die dem Typ der Fabrik entspricht. Du musst die Ressource von der Welt bezahlen, auf die du deine Fabrik gelegt hast.

## FABRIKEN

Eine vorbereitete Fabrik liegt auf deinem Spieltableau, ohne dort irgendeine Ressourcen zu produzieren. Sie „wartet“ darauf, dass du damit ein Feld der Neuen Welt besiedelst. Fabriken, die auf der Seite Alte Welt deines Spieltableaus liegen, musst du zunächst mit Raumschiffen auf die Seite Neue Welt transportieren. Die Fabriken sind limitiert. Hast du eine bestimmte Art nicht mehr in deinem Vorrat, darfst du auch keine Fabrik der entsprechenden Ressource vorbereiten und auch keine Produktionsstätte evakuieren, die eine solche Fabrik zeigt (siehe Seite 10).



### Bevölkerung klonen

Nimm 2 deiner Marker aus deinem Vorrat und lege sie als Bevölkerung auf die Neue Welt deines Spieltableaus. Du musst dafür 1 Nahrung von der Neuen Welt bezahlen. (Du darfst diese Teilaktion auch dann durchführen, wenn deine Bevölkerung der Neuen Welt noch 0 beträgt.)

## DEINE MARKER

Marker auf der Seite Neue Welt deines Spieltableaus stellen Bevölkerung dar, die darauf „wartet“, die Neue Welt zu besiedeln. Die Marker sind nicht limitiert. Sollten sie euch ausgehen und ihr benötigt weitere, verwendet einen adäquaten Ersatz. **Hinweis:** Ihr verwendet die Marker außerdem auf diversen Bereichen und Leisten, um verschiedene Werte anzuzeigen.



**Hinweis:** Bevölkerung klonen darfst du nur auf der Neuen Welt. Fabriken vorbereiten und Stadien bauen darfst du hingegen auf beiden Welten.



### Ressource tauschen

Nimm dir 1 Ressource deiner Wahl und lege sie auf eine Welt deiner Wahl. Lege von der gleichen Welt 1 Ressource ab. Du darfst darauf verzichten, eine Ressource zu tauschen.



### Ressource erhalten

Nimm dir 1 Ressource deiner Wahl und lege sie auf eine Welt deiner Wahl.

# 3 – TRANSPORT

Mit euren Raumschiffen transportiert ihr Ressourcen, Fabriken, Stadien und Bevölkerung von der Seite Alte Welt eures Spieltableaus auf die Seite Neue Welt. Handelt in dieser Phase die folgenden Schritte gleichzeitig ab:

## 1. Beladet eure Raumschiffe in der Alten Welt

Beladet eure Raumschiffe, die über der Alten Welt liegen. Auf jedem Raumschiff ist angegeben, was du darauf transportieren darfst. Jedes Raumschiff hat Platz für:

- A) 1 oder 2 evakuierte Produktionsstätten,**
- B) 1 oder 2 Gebäude** (Fabriken und/oder Stadien),
- C) 1 bis 5 Ressourcen.**

**Wichtig:** Schiffe, die in der Neuen Welt sind, dürft ihr nicht beladen.

### A) Produktionsstätten evakuieren und verladen

Entscheide dich für jeden Platz im Raumschiff für 1 Produktionsstätte der Alten Welt, die du evakuieren und verladen möchtest. Der Landschaftstyp der Produktionsstätte muss zum Platz im Raumschiff passen (siehe Box rechts).

Ist auf der Produktionsstätte eine Fabrik abgebildet, nimm dir 1 entsprechende Fabrik aus deinem Vorrat und lege sie in dein Raumschiff. Sind auf der Produktionsstätte 2 Bevölkerung abgebildet, lege 2 deiner Marker aus dem Vorrat als Bevölkerung auf das Raumschiff. Drehe dann die Produktionsstätte auf ihre Rückseite, um anzuzeigen, dass du sie evakuiert hast.

### B) Gebäude verladen

Entscheide dich für jeden Platz im Raumschiff für 1 Fabrik oder 1 Stadion, das du verladen möchtest. Die Fabrik kann eine vorbereitete Fabrik sein, die auf der Alten Welt deines Spieltableaus liegt. Alternativ darfst du eine Produktionsstätte evakuieren und verladen, auf der eine Fabrik abgebildet ist. Der Landschaftstyp der Produktionsstätte ist in diesem Fall egal. Nimm dir die abgebildete Fabrik aus dem Vorrat und lege sie in dein Raumschiff. Drehe dann die Produktionsstätte auf ihre Rückseite, um anzuzeigen, dass du sie evakuiert hast.

Verlädst du ein Stadion, nimm es von neben deinem Spieltableau und lege es auf das Raumschiff.

**Wichtig:** Die 2 Produktionsstätten im Ozean darfst du nicht verladen. Sie werden durch Fortschritt auf der Fortschrittsleiste bewegt (siehe Seite 12).

### C) Ressourcen verladen

Entscheide dich für jeden Platz im Raumschiff für 1 Ressource, die du verladen möchtest, und lege sie auf das Raumschiff.

#### Hinweise:

- Du darfst eine Produktionsstätte nicht evakuieren und verladen, wenn auf ihr eine Fabrik abgebildet ist und du keine entsprechende Fabrik in deinem Vorrat hast.
- Für eine evakuierte Produktionsstätte erhältst du in der Einkommensphase keine Ressourcen mehr.
- Bei Spielende erhältst du Strafen für alle Produktionsstätten, die du nicht evakuiert hast.



## LANDSCHAFTSTYPEN VON PRODUKTIONSSTÄTTEN

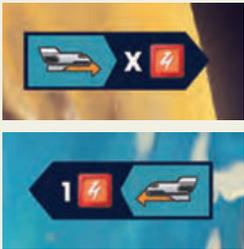
Jeder Platz für evakuierte Produktionsstätten im Raumschiff gibt einen bestimmten Landschaftstyp (Savanne, Gebirge oder Meer) vor. Du darfst diesen Platz nur mit einer Produktionsstätte beladen, die diesen Landschaftstyp hat. Du erkennst den Landschaftstyp einer Produktionsstätte am farbigen Rand um die Produktionsstätte herum.

**Hinweis:** Einige Produktionsstätten gehören zu 2 Landschaftstypen, du darfst sie in einen Platz des einen oder anderen Landschaftstyp laden.





**Beispiel:** Dein Raumschiff hat Platz für 1 Produktionsstätte vom Landschaftstyp Meer, für 1 Gebäude und für 2 Ressourcen. Du evakuierst und verlädst zunächst die Produktionsstätte am Meer, auf der 2 Bevölkerung abgebildet sind. Dafür legst du 2 Marker aus deinem Vorrat als Bevölkerung auf dein Raumschiff. Anschließend drehst du die Produktionsstätte auf ihre Rückseite. Sie belegt den Platz für eine evakuierte Produktionsstätte vom Landschaftstyp Meer. Danach evakuierst und verlädst du die Produktionsstätte in der Savanne, auf der eine Nahrungsfabrik abgebildet ist. Dafür legst du 1 Nahrungsfabrik aus deinem Vorrat auf dein Raumschiff. Du hast zwar keinen Platz für eine evakuierte Produktionsstätte vom Landschaftstyp Savanne, du darfst die Fabrik aber im Platz für Gebäude unterbringen. Schließlich drehst du die Produktionsstätte auf ihre Rückseite. Zusätzlich lädst du 2 Energie in dein Raumschiff, die den Platz für Ressourcen belegen.



**2. Bewegt eure Raumschiffe**

Für jedes Raumschiff, dass von der Alten Welt zur Neuen Welt fliegen soll, müsst ihr die auf dem Raumschiff angegebenen Energiekosten bezahlen (auch wenn das Raumschiff nicht vollständig beladen ist). Für Raumschiffe, die von der Neuen Welt zur Alten Welt fliegen, müsst ihr nur 1 Energie je Raumschiff bezahlen.

Die Energie müsst ihr von der Welt bezahlen, auf der das Raumschiff startet. Wollt oder könnt ihr die Kosten nicht bezahlen, fliegt das Raumschiff nicht. Ihr dürft es dann in Schritt 1 nicht beladen.

**3. Entladet eure Schiffe**

Entladet nun eure Schiffe. Nehmt alle Fabriken, Stadien, Bevölkerung (Marker) und Ressourcen und legt sie auf die Seite Neue Welt eures Spieltableaus.

Dies verändert noch nicht eure Produktion der Neuen Welt. Ihr müsst mit den Fabriken und der Bevölkerung zunächst die Neue Welt besiedeln.

**Wichtig:** Dieser Schritt findet nach dem 2. Schritt statt - es ist also nicht möglich, Energie auf die Neue Welt zu transportieren, um damit Raumschiffe in die Alte Welt zu bewegen.

Eure Raumschiffe bewegen sich zudem nur einmal. Habt ihr sie zur Neuen Welt geschickt, können sie erst im nächsten Jahr zurück zur Alten Welt bewegen.



# 4 – ZUGREIHENFOLGE

Bestimmt jetzt die neue Zugreihenfolge. Je mehr Zufriedenheit ihr habt, desto früher seid ihr am Zug. Zufriedenheit erhaltet ihr für Stadien und erforschte Technologien. Zählt alle Zufriedenheit-Symbole zusammen. Wer am meisten Zufriedenheit hat, setzt den eigenen Marker auf die 1, wer am zweitmeisten Zufriedenheit hat auf die 2, usw.

Haben mehrere von euch die gleiche Zufriedenheit, tauscht ihr untereinander die Reihenfolge.



Zufriedenheit



Alte Zugreihenfolge



Neue Zugreihenfolge



**Beispiel:** Blau hat 2 Zufriedenheit, alle anderen haben noch 0 Zufriedenheit. Blau setzt seinen Marker entsprechend auf die 1. Alle anderen Farben tauschen untereinander die Reihenfolge (gelb auf die 2, weiß auf die 3, pink auf die 4).

# 5 – FORTSCHRITT

In dieser Phase bewegt ihr eure Fortschrittsmarker entsprechend eurer **Machtpunkte** auf der Fortschrittsleiste voran. Handelt nacheinander die folgenden Schritte ab:

### 1. Parkt eure Fortschrittsmarker

Bewegt alle Fortschrittsmarker von ihrem aktuellen Feld auf das nebenstehende Feld der Parkspur (die transparente Spur, siehe Abbildung Seite 13). Überspringt diesen Schritt im 1. Jahr.

### 2. Bewegt eure Fortschrittsmarker

In der neuen Zugreihenfolge müsst ihr nun eure Fortschrittsmarker bewegen.

Bestimmt dafür zunächst die Anzahl eurer Machtpunkte. Für jede Aktionskarte, die ihr in der Aktionsphase unter euer Spieltableau geschoben habt, erhaltet ihr die entsprechende Anzahl Machtpunkte (1, 2, 3 oder 4).



Teilt dann die Machtpunkte auf eure beiden Fortschrittsmarker auf und bewegt sie für jeden Machtpunkt um 1 Feld auf der Fortschrittsleiste vorwärts.

Es ist erlaubt, einen Fortschrittsmarker nicht zu bewegen. Lege ihn dann auf ein nebenstehendes freies Feld von 1 Fahrspur. Es ist jedoch nicht erlaubt, Machtpunkte verfallen zu lassen.

Die Fortschrittsleiste ist in 3 Spuren unterteilt: 2 Fahrspuren und 1 Parkspur. Auf jedem Feld der Fahrspuren darf zu jedem Zeitpunkt nur 1 Fortschrittsmarker liegen. (Dies ist nur für die beiden Zielfelder eurer Bewegung relevant - unterwegs dürft ihr belegte Felder durchqueren.) Beendet einer eurer Fortschrittsmarker seine Bewegung auf einem besetzten Feld einer Fahrspur, weil ihr ihn z. B. nicht weiterbewegen möchtet oder könnt, legt ihn stattdessen auf die Parkspur.

Manche Felder der Fahrspuren enthalten Siedlungssymbole (☀️, 🏠), die für das Besiedeln der Neuen Welt benötigt werden. Diese Symbole stehen euch solange zur Verfügung, wie euer Fortschrittsmarker auf dem entsprechenden Feld liegt.

Auf der Fortschrittsleiste befinden sich 4 Wendepunkte. Überspringt sie, wenn ihr eure Fortschrittsmarker bewegt. Überspringt einer eurer Fortschrittsmarker einen solchen Wendepunkt, handelt sofort den zugehörigen Effekt ab (siehe nächste Seite).



**Beispiel:** Deine Machtpunkte betragen im oben gezeigten Fall 8 (1+1+2+4). Du musst deine beiden Fortschrittsmarker in Summe 8 Felder weiterbewegen.



**Beispiel:** Du musst deine Fortschrittsmarker um 8 Felder bewegen. Du bewegst den ersten Marker um 5 Felder und überspringst dabei den zweiten Wendepunkt. Du handelst sofort dessen Effekt ab. Deinen zweiten Marker bewegst du um 3 Felder. Dein Marker liegt jetzt auf einem Feld mit Soforteffekt: Du darfst sofort 1 Technologie erforschen.



Landet einer eurer Marker auf einem Feld mit Soforteffekt, handelt diesen sofort nach den üblichen Regeln ab (siehe Seite 7 und 8).

## FORTSCHRITTSLEISTE

**Parkspur:** Hier dürfen mehrere Marker liegen.

**3+ Spur:** Verwendet diese Fahrspur nur im Spiel mit 3 oder mehr Personen. (Dies ist die Fahrspur mit weniger Siedlungssymbolen.)

**Felder:** Auf jedem Feld der Fahrspuren darf nur 1 Marker liegen.

**Soforteffekt:** Landet dein Marker auf diesem Feld, handle den Effekt ab. Es gibt die Soforteffekte ,  und .

**Siedlungssymbole:** Liegen deine Marker auf Feldern mit Siedlungssymbolen, hast du die abgebildeten Siedlungssymbole, die für das Besiedeln der Neuen Welt benötigt werden. Bewegst du die Marker später weiter, stehen dir die Siedlungssymbole nicht mehr zur Verfügung.

**Wendepunkt:** Überspringe ihn, wenn du deine Fortschrittsmarker bewegst. Handle sofort den zugehörigen Effekt ab.



## WENDEPUNKTE

Auf der Fortschrittsleiste befinden sich 4 Wendepunkte. Diese gelten nicht als Felder. Überspringe sie mit deinen Fortschrittsmarkern. Jeder Wendepunkt hat 2 Effekte. Handle den ersten Effekt () ab, wenn du deinen ersten Fortschrittsmarker über den Wendepunkt ziehst. Handle den zweiten Effekt () ab, wenn du deinen zweiten Fortschrittsmarker über den Wendepunkt ziehst.



### Wendepunkt 1

Effekt 1 und 2 sind identisch: Drehe 1 Produktionsstätte im Meer auf die Rückseite. Dadurch reduziert sich die Produktion der Alten Welt in zukünftigen Jahren.



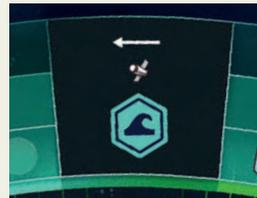
### Wendepunkt 2

Effekt 1: Du darfst nun Produktionsfelder in der Wüste besiedeln.  
Effekt 2: Nimm 1 Produktionsstätte aus dem Meer der Alten Welt, die du bereits auf die Rückseite gedreht hast, und lege sie auf die Seite Neue Welt deines Spieltableaus. Erhöhe dann alle 3 Produktionsmarker um je 1.



### Wendepunkt 3

Effekt 1: Du darfst nun Produktionsfelder im Wald besiedeln.  
Effekt 2: Nimm 1 Produktionsstätte aus dem Meer der Alten Welt, die du bereits auf die Rückseite gedreht hast, und lege sie auf die Seite Neue Welt deines Spieltableaus. Erhöhe dann alle 3 Produktionsmarker um je 1.



### Wendepunkt 4

Dieser Wendepunkt hat nur 1 Effekt. Solltest du deinen zweiten Fortschrittsmarker darüber ziehen, passiert nichts. Effekt 1: Du darfst nun Produktionsfelder im Ozean besiedeln.



Der zweite Wendepunkt gibt zudem vor, von welcher Welt du Energie für deine Aktionen bezahlen musst. Hast du noch mit keinem deiner Fortschrittsmarker den zweiten Wendepunkt übersprungen, musst du Energie stets von der Alten Welt bezahlen. Hast du mit deinem ersten Fortschrittsmarker, aber noch nicht mit dem zweiten Fortschrittsmarker, den zweiten Wendepunkt übersprungen, darfst du Energie von einer Welt deiner Wahl bezahlen (auch in Kombination, falls du 2 oder mehr Energie bezahlen musst). Hast du mit deinen beiden Fortschrittsmarkern den zweiten Wendepunkt übersprungen, musst du Energie stets von der Neuen Welt bezahlen.

**Wichtig:** Zwischen deinen beiden Fortschrittsmarkern darf maximal 1 Wendepunkt liegen. Du darfst deinen vorderen Fortschrittsmarker also erst dann über den zweiten Wendepunkt ziehen, wenn der hintere Marker den ersten Wendepunkt übersprungen hat.

Erreicht einer deiner Fortschrittsmarker das Ende der Fortschrittsleiste, lasse ihn auf dem letzten Feld der Leiste liegen. Du musst in diesem Fall deinen zweiten Fortschrittsmarker für jeden Machtpunkt bewegen, bis auch dieser das Ende der Leiste erreicht hat. Auf den Feldern am Ende der Leiste dürfen je 2 Fortschrittsmarker liegen.

# 6 – BONUS

## STRIKTE BONI

Handelt in Zugreihenfolge die oberste Bonuskarte ab.  
 Vergleicht dazu jeweils die Summe eurer Machtpunkte mit den beiden Zahlen auf der Bonuskarte. Habt ihr genau so viele Machtpunkte, wie eine der beiden Zahlen, erhaltet ihr den nebenstehenden Bonus.  
 Alle Boni werden auf dem Beiblatt erklärt.

**Beispiel:** Du hast in Summe 7 Machtpunkte, was exakt der oberen Zahl auf der Bonuskarte entspricht. Du darfst den oberen Bonus ausführen.  
 Hättest du stattdessen 10 Machtpunkte, erhieltest du den unteren Bonus.



## VARIANTE: GROSSZÜGIGE BONI

In euren ersten Partien empfehlen wir euch folgende Variante - einigt euch zu Spielbeginn, ob ihr mit den Standardregeln (Strikte Boni) oder dieser Variante spielen möchtet.  
 Ihr erhaltet den oberen Bonus, wenn ihr die abgebildete Anzahl an Machtpunkten oder weniger habt.  
 Ihr erhaltet den unteren Bonus, wenn ihr die abgebildete Anzahl Machtpunkte habt oder eure Machtpunkte zwischen den beiden Werten liegen.  
 Habt ihr mehr Machtpunkte als die untere abgebildete Zahl, erhaltet ihr keinen Bonus.

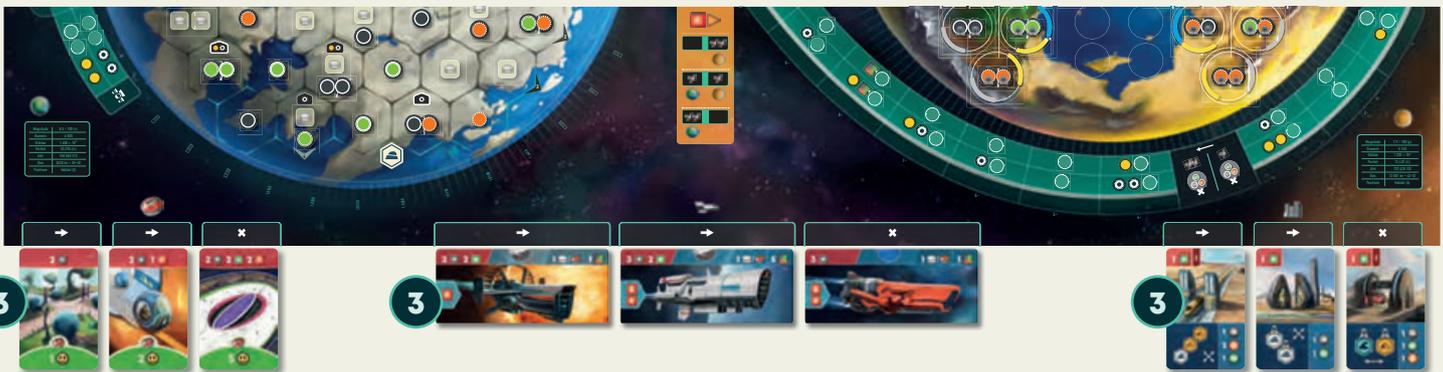
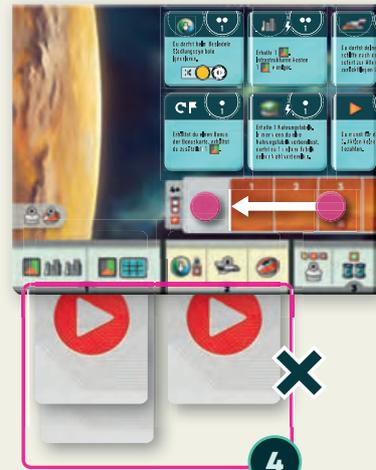
Ihr erhaltet diesen Bonus, wenn ihr 0 bis 6 Machtpunkte habt.

Ihr erhaltet diesen Bonus, wenn ihr 7 bis 13 Machtpunkte habt.



# 7 – JAHRESENDE

- Handelt nacheinander die folgenden Schritte ab:
1. Bewegt den Jahresmarker auf das nächste Feld der Jahresleiste.
  2. Legt die oberste Bonuskarte in die Schachtel zurück.
  3. Legt die Infrastruktur, das Raumschiff und das Stadion, die auf dem X-Feld liegen, zurück in die Schachtel. Bewegt die übrigen Karten entlang der Pfeile nach rechts und deckt für die freigewordenen hinteren Plätze je 1 neue Infrastruktur, 1 neues Raumschiff und 1 neues Stadion auf.
  4. Legt alle eure Aktionskarten zurück neben euer Spieltableau und bewegt euren Aktionsmarker zurück auf das Startfeld.
- Überspringt diese Phase im 4. Jahr.



# SPILENDE

## Spielendebedingungen Rennmodus

Das Spiel endet am Ende des 4. Jahres. Im Rennmodus kann das Spielende vorzeitig eingeleitet werden, wenn von einer Person alle 3 Produktionsmarker der Neuen Welt einen Produktionswert von mindestens 8 erreicht haben und diese Person 3 oder mehr Stadien auf der Neuen Welt hat.

Dies geschieht für gewöhnlich in der Aktionsphase. Erfüllt eine Person die Bedingungen, spielt ihr die laufende Runde zu Ende, sodass ihr alle gleich oft am Zug gewesen seid. Falls ihr bereits gepasst habt, dürft ihr keinen Zug mehr durchführen. Danach endet die Aktionsphase sofort und es findet eine finale Transportphase statt. Dann endet das Spiel.

Werden die Bedingungen in einer anderen Phase erfüllt, endet das Spiel stattdessen am Ende dieser Phase.

## Strafen und Boni

Nun erhaltet ihr Strafen und Boni:

-  für jedes Strafplättchen.
-  für jede Produktionsstätte auf der Alten Welt, die ihr nicht evakuiert habt.
-  für jedes Stadion, das ihr zu wenig habt (ihr benötigt mindestens 3 Stadien auf der Neuen Welt).
-  für die Person mit der höchsten Zufriedenheit. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Personen diesen Bonus. In diesem Fall erhält niemand den Bonus für die zweithöchste Zufriedenheit.
-  für die Person mit der zweithöchsten Zufriedenheit. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Personen diesen Bonus.

Ausnahme: Im Spiel zu zweit erhält die Person mit der höheren Zufriedenheit +1.

Bewegt euren niedrigsten Produktionsmarker für jede Strafe auf der Produktionsleiste um 1 nach unten. Liegen 2 oder 3 Produktionsmarker auf dem gleichen Wert, entscheidet euch für einen davon.

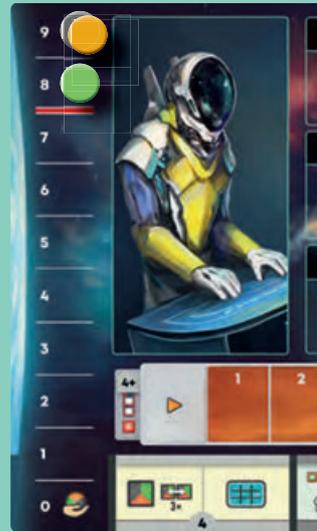
Bewegt euren niedrigsten Produktionsmarker für jeden Bonus auf der Produktionsleiste um 1 nach oben. Liegen 2 oder 3 Produktionsmarker auf dem gleichen niedrigsten Wert und ihr erhaltet einen Bonus von +2, bewegt genau 2 Marker um jeweils 1 Feld nach oben.

## Gewonnen

Erfüllt eine Person noch immer alle Spielendebedingungen, gewinnt sie das Spiel. Erfüllen mehrere Personen alle Bedingungen, gewinnt von den beteiligten Personen diejenige, die die höchste Zufriedenheit hat. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die beteiligten Personen den Sieg.

Erfüllt niemand von euch alle Bedingungen, vergleicht jeweils euren niedrigsten Produktionsmarker. Die Person, deren niedrigster Produktionsmarker den höchsten Wert hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer 3 oder mehr Stadien auf der Neuen Welt hat und wenn auch dann Gleichstand herrscht, wer die höhere Zufriedenheit hat.

Bei erneutem Gleichstand vergleicht den zweitniedrigsten Marker und schließlich den niedrigsten Marker.



**Beispiel:** Ihr befindet euch im 3. Jahr. Alle deine Produktionsmarker haben einen Wert von 8 oder höher. Sobald du zudem 3 Stadien auf der Neuen Welt hast, leitest du das Spielende ein.





## Machtpunkte

Für die Aktionskarten, die du verdeckt unter dein Spieltableau geschoben hast, erhältst du Machtpunkte nach den üblichen Regeln. Für Aktionskarten, die du offen ausgespielt hast, erhältst du die aufgedruckten Machtpunkte.

Manche Aktionskarten zeigen mehrere Optionen an - entscheide dich sowohl in der Fortschrittsphase als auch in der Bonusphase für einen Wert deiner Wahl. (Dieser darf in der Fortschrittsphase ein anderer sein als in der Bonusphase.)

Wir empfehlen, mit der Variante *Großzügige Boni* auf Seite 14 zu spielen.

## Jahresende

Legt am Ende des Jahres alle gespielten Aktionskarten ab und mischt den Ablagestapel zurück in den Aktionsstapel.

Zieht dann jeweils 3 Karten, sodass ihr insgesamt 7 Aktionskarten auf der Hand habt. Wählt davon wie in der Spielvorbereitung je 4 Karten aus, die ihr behalten möchtet und legt die übrigen 3 Karten ab. Für eine bessere Übersicht könnt ihr die Einkommensphase des nächsten Jahres durchführen, bevor ihr eure Entscheidung trifft.



**Beispiel:** Die offen ausgespielten Aktionskarten geben dir 4 (3+1) Machtpunkte. Die verdeckt ausgespielten Aktionskarten geben dir 7 (3+2+2) Machtpunkte. In Summe hast du also 11 Machtpunkte.



# MODULE

Die nachfolgenden Module geben euch eine zusätzliche Möglichkeit, Punkte im Punktemodus zu erzielen. Ihr könnt Module und die Variante: *Fortgeschrittene Aktionen* kombinieren.

Hier einige Empfehlungen vom Autor, welche Elemente miteinander kombiniert besonders gut funktionieren:

- Rennmodus, einfache Aktionen, strikte Boni
- Punktemodus, fortgeschrittene Aktionen, großzügige Boni
- Punktemodus, fortgeschrittene Aktionen, großzügige Boni, Aufträge und Linienvorherrschaft



Zieht am Ende der Spielvorbereitung zufällig 3 Aufträge und legt sie offen neben das Spielbrett.

Die erste Person, die das an der linken Seite des Auftrags angegebene Ziel erfüllt, nimmt die Karte auf die Hand.

Hast du eine Auftragskarte auf der Hand, darfst du sie in der Aktionsphase zusätzlich zu 1 Aktion ausspielen, indem du die angegebenen Kosten (oben links) von der Neuen Welt bezahlst. Dann darfst du sofort die Produktion der Neuen Welt wie angegeben erhöhen. Am Spielende erhältst du zudem die angegebenen Punkte.

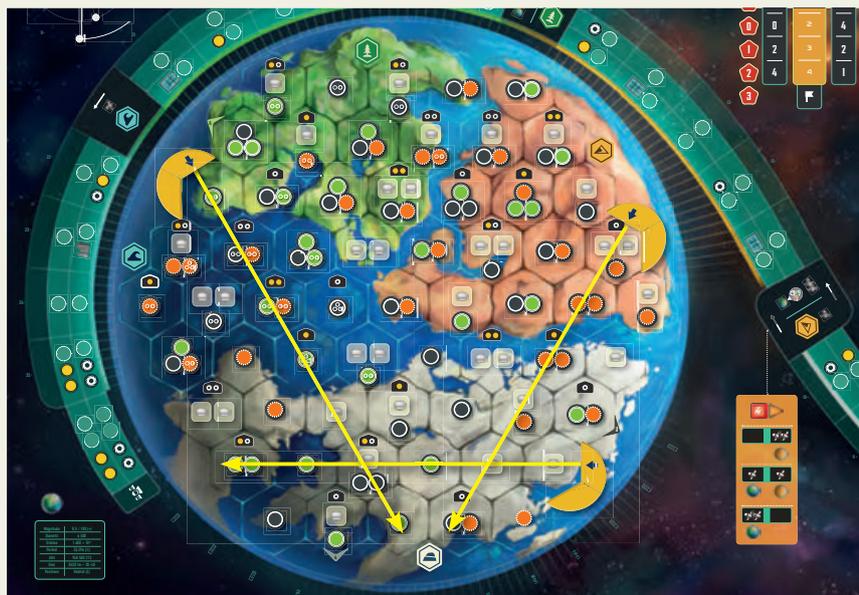
**Beispiel:** Hast du 5 Technologien vollständig erforscht, darfst du die oben abgebildete Karte nehmen. In der Aktionsphase darfst du sie für 2 Stahl spielen, um deine Nahrungsproduktion der Neuen Welt um 1 zu erhöhen und am Spielende 5 Punkte zu erhalten.

## LINIENVORHERRSCHAFT



Legt die Modulkarte Linienvorherrschaft am Ende der Spielvorbereitung mit einer zufälligen Seite nach oben neben das Spielbrett. Legt die Modulplättchen Linienvorherrschaft mit einer zufälligen Seite so auf das Spielbrett, dass sie an die abgebildeten Produktionsfelder angrenzen. Beachtet dafür die Markierungen am Rande des Spielbretts. Legt die Modulplättchen so, dass sie keine anderen Produktionsfelder überdecken. Dadurch entstehen 3 fiktive Linien. Am Spielende erhält die Person mit den meisten, zweitmeiste bzw. drittmeisten besiedelten Produktionsfeldern auf diesen Linien 6, 4 bzw. 1 Punkt(e) (zu zweit 4 und 0 Punkte). Personen mit 0 besiedelten Produktionsfeldern auf den Linien erhalten stets 0 Punkte. Bei Gleichstand teilt ihr euch die Punkte der entsprechenden Plätze, indem ihr sie zunächst addiert und dann durch die Anzahl der Personen teilt und ggf. abrundet.

Tipp: Legt die anderen 3 Modulplättchen für eine bessere Übersicht an das andere Ende jeder Linie.



Das Solospiel spielst du im Punktemodus. Du kannst mit oder ohne die Variante *Fortgeschrittene Aktionen* spielen.

Im Solospiel spielst du gegen einen durch die Solokarten gesteuerten Gegner. Es gelten im weitesten Sinne die Regeln für das Spiel zu zweit, mit nachfolgenden Anpassungen. Dein Gegner wird Stadien bauen und die Neue Welt besiedeln. Aber er benötigt kein Spieltableau.

## Spielvorbereitung

Bereite die Reihenfolgeleiste und die Fortschrittsleiste vor, als würden 3 Personen mitspielen. Verwende dazu deine Marker, die Marker deines Gegners sowie Marker einer zusätzlichen neutralen Farbe. Lege deinen Reihenfolgenmarker auf Feld 1 der Reihenfolgeleiste, deinen Gegner auf Platz 2 und die neutrale Farbe auf 3.

Diese neutralen Marker sollen den Wettkampf um die Reihenfolge und die Fortschrittsleiste erhöhen. Du spielst dennoch ohne die 3+ Spur der Fortschrittsleiste, wie im Spiel zu zweit.

Lege alle Stadien mit 4 und 5 Zufriedenheit zunächst beiseite, mische die restlichen Stadien und lege wie gewohnt 3 davon offen aus.

Mische die beiseite gelegten Stadien vor der Phase „Jahresende“ des 2. Jahres in den Stadionstapel.

Lege die Solokarte mit der roten 3 zunächst beiseite. Mische dann alle anderen Solokarten und bilde einen verdeckten Stapel. Lege diesen Stapel neben dein Spieltableau, sodass du ihn gut erreichen kannst.

Lege zuletzt das Soloplättchen an eine die Ecke der Tundra, die im Beispiel unten rechts angezeigt ist.



## Zugreihenfolge

Bestimme die Zugreihenfolge nach den normalen Regeln. Beachte dabei folgende Änderungen:

- Die Zufriedenheit deines Gegners ergibt sich ausschließlich durch seine gebauten Stadien.
- Behandle den Reihenfolgenmarker der unbeteiligten Farbe so, als hätte er eine Zufriedenheit, die 2,5 unter der Zufriedenheit deines Gegners läge.

Folglich gilt:

Hast du die gleiche Zufriedenheit wie dein Gegner, tauscht ihr eure Reihenfolge. Hast du 1 oder 2 Zufriedenheit weniger als dein Gegner, lege deinen Marker auf Feld 2 - hast du 3 oder weniger Zufriedenheit als dein Gegner, lege deinen Marker auf Feld 3.

## Wahl der Zielkarten

Die Verteilung der Zielkarten erfolgt wie folgt:

1. Mische alle Zielkarten und bilde 2 Stapel mit je 4 Karten.
2. Wähle aus dem 1. Stapel 1 Karte aus, die du behältst. Entferne zufällig 1 Karte aus dem 2. Stapel. Wähle dann 1 von 3 Karten aus dem 2. Stapel aus, die du behältst und entferne zufällig 1 Karte aus Stapel 1.
3. Wiederhole Schritt 2, sodass du insgesamt 4 Karten gewählt hast. Entscheide dich für 3 dieser Karten, mit denen du das Spiel bestreitest. Lege die vierte und alle entfernten Karten zurück in die Schachtel.

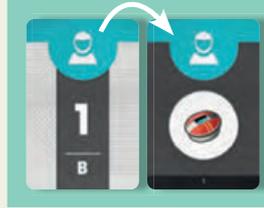
## Aktionsphase

Dein Gegner wird in jedem Jahr alle Aktionen auf den Solokarten durchführen, außer der untersten des Stapels.

Decke im Zug deines Gegners die oberste Solokarte vom Stapel auf und lege sie neben den Stapel. Die aufgedeckte Karte und die oberste Karte des Stapels ergeben zusammen die Aktion deines Gegners.

Die oberste Karte des Stapels zeigt dafür eine Zahl an, die für die auf der aufgedeckten Karte abgebildeten Aktion relevant ist. Zeigt die oberste Karte stattdessen ein X, führt dein Gegner in diesem Zug keine Aktion durch.

Ausnahme: Ist die Aktion Besiedeln, gilt das X als 4.



Lege das Raumschiff der entsprechenden Nummer unter den Stapel der Raumschiffe und fülle dann die Auslage nach den üblichen Regeln auf. Eine 1 entspricht dem Raumschiff rechts, eine 2 dem mittleren Raumschiff, eine 3 dem Raumschiff links.



Identisch zur vorherigen Aktion, nur für Infrastrukturkarten.



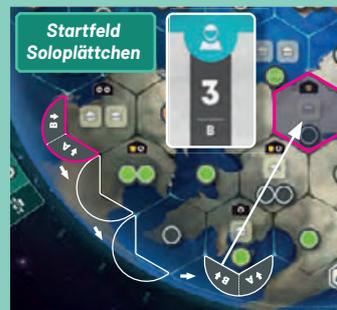
Identisch zur vorherigen Aktion, nur für Stadien.



Lege einen Marker deines Gegners auf ein Produktionsfeld der Neuen Welt. Das Soloplättchen gibt vor, wo der Marker hingelegt werden soll. Betrachte dafür sowohl die Zahl als auch den Buchstaben

auf der obersten Karte des Stapels der Solokarten. Bewege das Soloplättchen zunächst so viele Ecken gegen den Uhrzeigersinn weiter, wie die Zahl angibt.

Zähle dann ebenso viele Felder ins Landesinnere, in Pfeilrichtung vom angegebenen Buchstaben aus. Ist das Produktionsfeld bereits besiedelt, siedelt dein Gegner nicht.



**Beispiel:** Die oberste Karte des Stapels der Solokarten zeigt eine 3 und ein B. Bewege das Soloplättchen 3 Felder gegen den Uhrzeigersinn (siehe Abbildung). Gehe dann, beginnend beim Buchstaben B, 3 Felder ins Landesinnere und lege auf das Zielfeld einen Marker deines Gegners.

## Fortschritt

Die Fortschrittsmarker deines Gegners und der neutralen Farbe bewegen sich wie folgt:

Im 1. und 3. Jahr: Dein Gegner bewegt seine Marker um so viele Felder, wie die größere Zahl auf der Bonuskarte angibt. Die neutralen Marker bewegen sich um so viele Felder, wie die kleinere Zahl auf der Bonuskarte.

Im 2. und 4. Jahr: Die Marker deines Gegners und die neutralen Marker bewegen sich um die höhere Zahl der Bonuskarte.

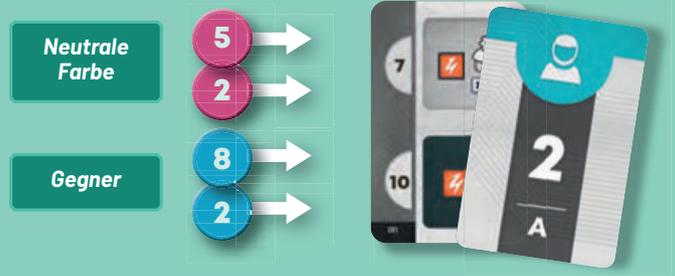
Der vordere Marker deines Gegners und der neutralen Farbe bewegt sich um so viele Felder, wie die Zahl auf der letzten Karte des Solostapels (X ist in diesem Fall eine 4) - der jeweils andere Marker bewegt sich um die restlichen Felder.

### Wertung

Die Wertung erfolgt wie im Spiel zu zweit, wobei du nur deine Punkte bestimmen musst. Versuche, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. 60 Punkte sind ein guter Wert für den Anfang, aber auch 80 Punkte und mehr sind möglich. Versuche, dich immer weiter zu verbessern.

**Hinweis:** Ihr könnt die Solokarten auch im Spiel zu zweit verwenden, um eine dritte Person zu simulieren, die Produktionsfelder blockiert und Raumschiffe, Infrastrukturen und Stadien nimmt.

**Beispiel:** Die Bonuskarte des 1. Jahres zeigt eine 7 und eine 10. Dein Gegner hat blau, die neutrale Farbe ist pink. Bewege in diesem Fall die blauen Marker um 10 Felder. Da die letzte (unterste) Karte des Solostapels eine 2 zeigt, bewege den vorderen blauen Marker um 2 Felder und den hinteren um 8 Felder. Bewege analog den vorderen pinken Marker ebenfalls um 2 Felder und den hinteren Marker um 5 Felder.

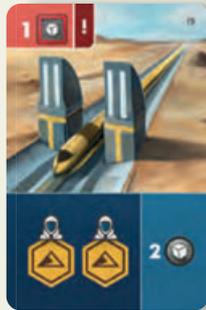


## ANHANG

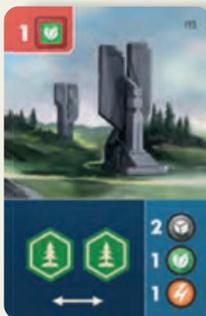
### INFRASTRUKTUREN



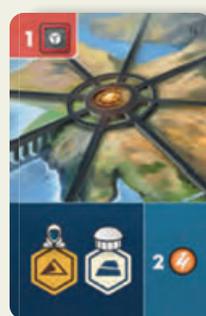
Du musst 4 Produktionsfelder der Steppe besiedelt haben.



Du musst 2 Produktionsfelder der Wüste besiedelt haben, die mindestens je 1 Bevölkerung enthalten.



Du musst 2 Produktionsfelder im Wald besiedelt haben, die in derselben horizontalen Linie sind.



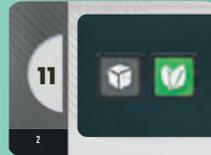
Du musst 2 Produktionsfelder besiedelt haben: 1 in der Wüste mit mindestens 1 Bevölkerung und 1 in der Steppe mit mindestens 1 Fabrik.



Du musst 2 Produktionsfelder in der Steppe und 1 im Wald besiedelt haben, die in derselben diagonalen Linie sind. Die Abbildung zeigt 2 Möglichkeiten.



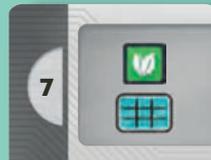
### BONUSEFFEKTE



Erhalte 1 Stahl und 1 Nahrung. Lege sie jeweils auf eine Welt deiner Wahl.



Erhalte 1 Bevölkerung auf der Seite Neue Welt deines Spieltableaus. Erhalte 1 Stahl und 1 Nahrung. Lege sie jeweils auf eine Welt deiner Wahl.



Erhalte 1 Nahrung. Lege sie auf eine Welt deiner Wahl. Erforsche 1 Technologie.



Entwickle 2 Infrastrukturen. Erhalte 1 Fabrik (ohne die Kosten zu bezahlen). Du darfst sie auf die Seite Neue Welt deines Spieltableaus legen.



Erhalte 1 Raumschiff (ohne die Kosten zu bezahlen).



Erforsche 1 Technologie. Besiedle 1 Produktionsfeld der Neuen Welt.



Besiedle 1 Produktionsfeld der Neuen Welt. Du darfst dabei in den Landschaftstyp siedeln, den du erst auf dem nächsten Wendepunkt freischalten würdest, zum Beispiel Wüste, obwohl du erst in der Steppe siedeln dürftest.

# SYMBOLE

# GERNE VERGESSEN



Ressource deiner Wahl



Produktion deiner Wahl



Nahrung



Produktion Nahrung



Energie



Produktion Energie



Stahl



Produktion Stahl



Neue Welt



Besiedle 1 Produktionsfeld der Neuen Welt



Alte Welt



Bevölkerung



Baue 1 Raumschiff



Raumschiff



Bewege deine Raumschiffe



Baue 1 Stadion.



Stadion



Bereite 1 Fabrik deiner Wahl vor.



Fabrik deiner Wahl



Bereite 1 Stahlfabrik vor.



Stahlfabrik



Bereite 1 Nahrungsfabrik vor.



Nahrungsfabrik



Bereite 1 Energiefabrik vor.



Energiefabrik



Aktion



Lege 1 Marker aus deinem Vorrat als Bevölkerung auf die Seite Neue Welt deines Spieltableaus.



Infrastruktur



Zufriedenheit



Erforsche 1 Technologie



Tausche 1 Ressource (auf derselben Welt).



Positive Punkte



Minuspunkte

1. Besiedelst du ein Produktionsfeld, musst du für jede Bevölkerung dieses Feldes 1 Stahl bezahlen.
2. Bereitest du eine Fabrik vor, musst du 1 Ressource des Typs der Fabrik bezahlen. Es gibt keine zusätzlichen Kosten, wenn du mit der Fabrik die Neue Welt besiedelst.
3. Die 2 Produktionsstätten im Meer darfst du nicht verladen. Sie werden durch Fortschritt auf der Fortschrittsleiste auf die Neue Welt gebracht.
4. Wird eine Produktionsstätte mit einer Fabrik in den Platz für Produktionsstätten eines Raumschiffs verladen, verbraucht dies keinen Platz für Gebäude. Dies gilt auch umgekehrt.
5. Für Raumschiffe, die von der Alten Welt zur Neuen Welt fliegen, musst du die abgebildete Menge Energie von der Alten Welt bezahlen. Für Raumschiffe, die von der Neuen Welt zur Alten Welt fliegen, musst du nur 1 Energie von der Neuen Welt bezahlen.
6. Deine Fortschrittsmarker dürfen auf der Fortschrittsleiste maximal 1 Wendepunkt zwischen sich haben.
7. Im Rennmodus: Wird das Spielende in der Aktionsphase ausgelöst, spielt die laufende Runde zu Ende, sodass alle gleich oft an der Reihe waren. Dann endet die Aktionsphase sofort und es findet eine finale Transportphase statt. Wird das Spielende in einer anderen Phase ausgelöst, endet das Spiel am Ende dieser Phase.
8. Ist der Effekt einer Aktionskarte, etwas zu bauen oder eine Fabrik vorzubereiten, musst du die normalen Kosten bezahlen - von der entsprechenden Welt - es sei denn die Aktionskarte gibt andere Kosten an.

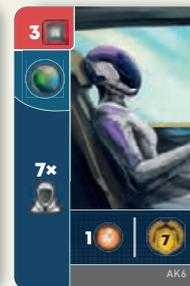
# MODULKARTEN AUFTRÄGE



Um diesen Auftrag auf die Hand zu nehmen, musst du mindestens 3 Infrastrukturen ausgespielt und erfüllt haben.



Um diesen Auftrag auf die Hand zu nehmen, muss mindestens 1 deiner Ressourcenmarker auf 5 oder höher liegen.



Um diesen Auftrag auf die Hand zu nehmen, musst du mindestens 7 Bevölkerungsfelder der Neuen Welt besiedelt haben.



Um diesen Auftrag auf die Hand zu nehmen, musst du mindestens 3 Fabriken auf der Neuen Welt haben.