

PROJECT X

Regelheft

Wir schreiben die Mitte des 20. Jahrhunderts.
Die Menschheit hat gerade erst begonnen, hinter den Schleier des Kosmos zu blicken. Neue Erkenntnisse in Astrophysik, Chemie, Quantenmechanik und weiteren Forschungsgebieten überschlagen sich im Monatsrhythmus. Utopien werden geboren, Theorien entfalten sich, Fantasie und Wissenschaft verschmelzen.

Doch eine unheilvolle Entdeckung
überschattet plötzlich diese Zeit des Aufbruchs.
Ein Himmelskörper von unfassbarem Ausmaß rast mit sicherem Kurs
auf die Erde zu.

Es bleiben nur wenige Jahre.
Genug Zeit, um in Panik zu verfallen oder um zu handeln.
Die Menschheit setzt auf letzteres. Mit vereinten Kräften und einem
unerschütterlichen Überlebenswillen
setzt sie alles auf eine Karte:

**Die wagemutigsten wissenschaftlichen Ideen
sollen in die Tat umgesetzt werden!**

Ein Wettlauf beginnt. Monumentale Mega-Projekte sollen die Menschheit retten. Du bist einer der leitenden Köpfe dieser globalen Initiative. Du kämpfst um die besten Technologien, beeinflusst politische Strukturen und versuchst, dein Projekt rechtzeitig fertigzustellen. Doch du bist nicht allein. Auch andere Projektleiter wetteifern um die besten Innovationen, den klügsten Plan, die größte Rettung.

**Wirst du der Architekt der Zukunft?
Oder eine Fußnote im Untergang der Menschheit?**



INHALT

Material	3
Spielaufbau pro Spieler	4
Spielaufbau Allgemein	6
Spielüberblick	8
Kernhandlung und Ablauf	9
Wichtige Regeln	10
Ziel und Wertung	12
Projektassistenten und Projektleiterziele	13
Vertikale Reihen und Signaturestechnologien	14
Savior of Humanity, Einfluss und Gleichstand	15
Ablauf	16
Aktionen und Aktionsmarker	16
Crewgebote und Agentenkarten	18
Zwischen den Runden	19
Crewmitglied und Einkommen	19
Markt und Aktionsmarker	20
Agentenkarten, Startspieler und Rundenkarte	21
Aktionen im Detail	22
Technologie kaufen	22
Technologie verkaufen und einbauen	23
Weitere Aktionen	24
Projektleiter im Detail	25
Projekttableau im Detail	26
Einfluss	26
Raumhafen	27
Technologie einbauen und Einbaureihenfolge	28
Signaturestechnologiefelder und Effekte	29
Technologien im Detail	30
Boni und Effekte	32
Agentenkarten	34
Spion und Plagiat	34
Dieb, Kaufmann und Pförtner	35
Tauschhandel und Händler	36
Rundenkarten	37
Spielablauf in Kürze	38
Übersicht neutrale Technologien	39

MATERIAL

1x Spielbrett



Startspieler
Marker

1x Einflussmarker pro Spieler



2x Projektassistenten pro Spieler



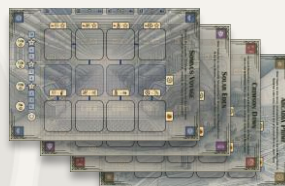
1x Punktemarker pro Spieler



4x Projektleiter



15x Rundenkarten



4x Projekttableaus



56x neutrale
Technologien



4x Signaturetechnologien pro Spieler

Geld im wert von 100\$



30x Crewmitglieder

32x Agentenkarten



Aktionsmarker



32x Silber
16x Gold

13x Auszeichnungen



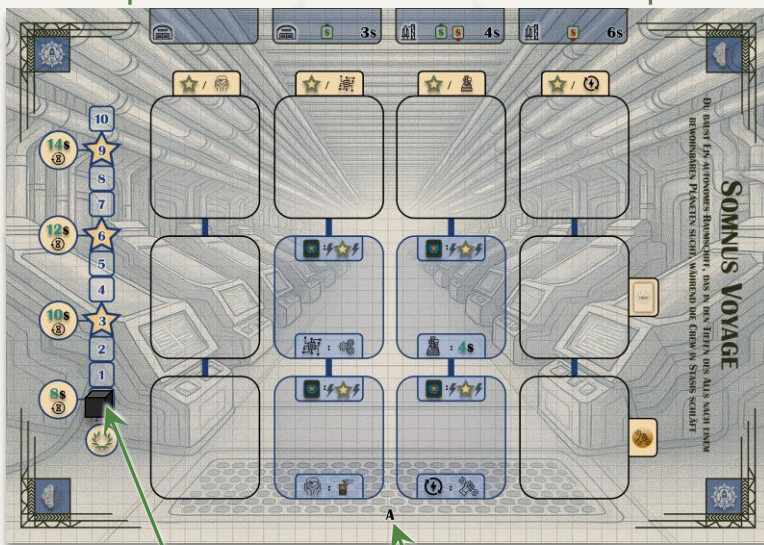
SPIELAUFBAU PRO SPIELER

Wähle ein beliebiges Projekt und einen beliebigen Projektleiter. Projekte und Projektleiter sind leicht asymmetrisch, bilden jedoch keine festen oder besonders vorteilhaften Kombinationen.

Nimm anschliessend die **4 Signaturentechnologien**, den **Punktemarker** und die **2 Projektassistenten** deiner gewählten Projektfarbe sowie **1 Einflussmarker**.

Raumhafen:

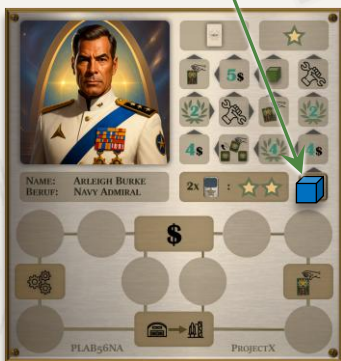
Platz frei lassen für gekaufte Technologien



Alle Spieler spielen mit derselben Seite A oder B

Einflussmarker auf Feld 0 der Einflussleiste

1 Projektassistent auf das Assistenten Startfeld



- 1 Projekttableau
- 1 Projektleiter
- 1 Einflussmarker
- 2 Projektassistenten gem. Projektfarbe
- 1 Punktemarker gem. Projektfarbe
- 8 Aktionsmarker Silber
- 1 Agentenkarte
- 8 \$



DIE PROJEKTLER

Project X spielt in einer alternativen Version unserer Geschichte. Die dargestellten Projektleiter sind reale Persönlichkeiten. Ihre Rollen innerhalb von Project X sind teilweise fiktionalisiert.



Vera Rubin - Astronautin

1928–2016

Die amerikanische Astronomin Vera Rubin gehörte zu den bedeutendsten Beobachterinnen des 20. Jahrhunderts. Ihre Untersuchungen der Rotation von Galaxien lieferten entscheidende Beobachtungshinweise auf die Existenz Dunkler Materie und veränderten damit unser Verständnis des Universums grundlegend. In der Welt von Project X führt ihr Weg nicht nur zu den Sternen – sondern mitten hinein in das Raumfahrtprogramm.



Arleigh Burke - Navy Admiral

1901–1996

Der amerikanische Marineoffizier machte sich im Zweiten Weltkrieg als Kommandeur schneller Zerstörerverbände im Pazifik einen Namen. Von 1955 bis 1961 stand er als Chief of Naval Operations an der Spitze der US Navy. Burke galt als entschlossener Kommandeur und prägte die Modernisierung der amerikanischen Marine während des beginnenden Kalten Krieges.



John Bardeen – Physiker

1908–1991

John Bardeen war einer der herausragenden Physiker seiner Zeit. Gemeinsam mit Walter Brattain und William Shockley entwickelte er bei Bell Labs den Transistor und erhielt dafür 1956 den Nobelpreis für Physik. Später wurde er für seine Arbeit zur Theorie der Supraleitung ein zweites Mal ausgezeichnet – bis heute ist er der einzige Mensch, der zweimal den Nobelpreis für Physik erhielt.



T. Keith Glennan - Politiker

1905–1995

Der Ingenieur, Hochschulmanager und Wissenschaftsadministrator Thomas Keith Glennan wurde 1958 zum ersten Administrator der neu gegründeten NASA ernannt. Unter seiner Leitung entstand aus bestehenden Forschungsorganisationen eine schlagkräftige zivile Raumfahrtbehörde. Damit gehörte Glennan zu jenen Männern, die die organisatorischen Grundlagen für das amerikanische Raumfahrtprogramm legten.

SPIELAUFBAU ALLGEMEIN

Sekundärmarkt:
Platz frei lassen für verkaufte Technologien



SPIELAUFBAU ALLGEMEIN

1. Legt das **Spielbrett** in die Mitte des Tisches
2. Mischt die **Crewkarten** und legt den Stapel neben das Spielbrett. Zieht die oberste Karte und legt sie auf das dafür vorgesehene Feld.
3. Nehmt alle Technologien **entsprechend der Spielerzahl und kleiner** aus dem Vorrat. Die Spielerzahl ist auf der Rückseite angegeben.



2 Spieler



3 Spieler



4 Spieler

Nehmt die **Signaturentechnologien der mitspielenden Spielerfarben** ebenfalls dazu.



Sortiert die Technologien nach ihrer Art.

Mischt und verteilt nun die vier gleich grossen Stapel auf die vier mit dem jeweiligen **Symbol gekennzeichneten Nachzugsfelder** rechts auf dem Spielbrett. Die Vorderseite zeigt nach oben.

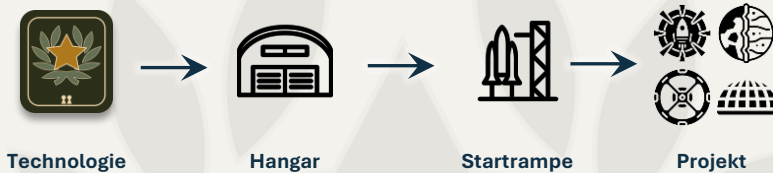
Verteilt jeweils die obersten vier **Technologien auf die Marktfelder** links davon. Das oberste kommt auf das günstigste Feld ganz links und aufsteigend.

4. Jeder Spieler legt seinen **Punktemarker** auf das Feld 0 der Punkteleiste.
5. Legt das **Geld** als zentrale Bank neben dem Spielfeld bereit.
6. Mischt die Rundenkarten und zieht blind für jede Runde eine Karte, die ihr in aufsteigender Reihenfolge auf den Tisch legt. **Deckt dann alle Karten auf.**
7. Mischt die **Agentenkarten** und deckt die obersten 3 Karten auf.
8. Sortiert die **Auszeichnungen** nach ihren Symbolen und legt sie neben dem Spielfeld bereit. Sortiert die Stapel so, dass die Auszeichnungen **mit dem meisten Sternen (Siegpunkte) zuoberst liegen.**
9. Legt die **goldenen Aktionsmarker** bereit

SPIELÜBERBLICK

Du schlüpfst in die Rolle eines von vier Projektleitern, die sich der Aufgabe verschrieben haben, die Menschheit vor dem sicheren Untergang zu bewahren. Jeder von euch verfolgt eines von vier konkurrierenden Rettungsprojekten und versucht, es rechtzeitig zu verwirklichen.

Du versuchst, über den **Markt** und andere Wege an die richtigen **Technologien** für dein Projekt zu gelangen. Nach dem Erwerb durchlaufen sie deinen **Raumhafen** mit seinen verschiedenen Stationen, vom **Hangar** bis zur **Abschussrampe**. Von dort werden sie ins All befördert und dauerhaft in dein **Projekttableau** eingebaut.



Doch nicht jede Technologie erreicht ihr Ziel. Manche verkaufst du wieder, um Geld freizusetzen oder Platz für bessere Optionen zu schaffen. Andere wechseln auf weniger freiwillige Weise den Besitzer.

Parallel dazu stellst du eine schlagkräftige **Crew** für dein Rettungsprojekt zusammen. Die richtigen Spezialisten zur richtigen Zeit können den entscheidenden Unterschied machen.



Unterstützt wirst du ausserdem von **Projektassistenten und Agentenkarten**, die dir im richtigen Moment taktische Vorteile verschaffen. Geschickt gespielt eröffnen sie dir zusätzliche Möglichkeiten und können die Pläne deiner Mitspieler empfindlich stören.



SPIELÜBERBLICK

Kernhandlung

Durch Aktionen erwirbst du Technologien vom Markt, vom Sekundärmarkt oder von deinen Mitspielern. Voraussetzung dafür ist ein freier Platz in deinem Raumhafen.

Neu erworbene Technologien werden immer auf das erste Feld des Raumhafens gelegt. Bereits dort liegende Technologien werden nach rechts weitergeschoben. Der Raumhafen besteht aus zwei Hangar- und zwei Startrampenfeldern. Ist er vollständig belegt, kannst du keine weitere Technologie erwerben.

Erreichen die Technologien ein Startrampenfeld des Raumhafens, können sie gegen Bezahlung der entsprechenden Kosten ins All befördert und in dein Projekttableau eingebaut werden. Dabei wird ihr individueller Effekt ausgelöst.

Zusätzlich kannst du Crewmitglieder rekrutieren, indem du während deines Zuges Geld auf sie bietest. Gebote zählen nicht als Aktion. Crewmitglieder bringen Siegpunkte und individuelle Vorteile.

Weitere mögliche Aktionen sind das Ziehen von Agentenkarten, das Bewegen des Projektassistenten und das Verschieben von Technologien im Raumhafen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein Projekttableau vollständig bestückt hat oder die fünfte Runde abgeschlossen wurde.

Ablauf

Wenn du an der Reihe bist, platzierst du einen Aktionsmarker und führst die gewählte Aktion aus.

Kann die Aktion nicht ausgeführt werden, verfällt sie. Der Aktionsmarker wird trotzdem platziert. Jeder Spieler setzt pro Runde insgesamt acht Aktionsmarker ein.

Zusätzlich darfst du während deines Zuges beliebig viele Agentenkarten ausspielen und auf ein Crewmitglied bieten. Beides ist freiwillig und zählt nicht als Aktion. Die Reihenfolge (Aktion/Karte/Bieten) kann beliebig gewählt werden.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Ihr spielt reihum, bis alle Spieler ihre acht Aktionsmarker platziert haben.

SPIELÜBERBLICK

Wichtige Regeln

1. Jede Technologie nur einmal

Du darfst dieselbe Technologie nicht mehr als einmal in dein Projekt einbauen.

2. Farben beim Einbau beachten

Du darfst nur neutrale Technologien und Signaturentechnologien deiner eigenen Farbe in dein Projekt einbauen. Technologien anderer Spielerfarben darfst du jedoch besitzen und handeln.

3. Eingebaut bleibt eingebaut

Einmal eingebaute Technologien können weder verschoben noch entfernt werden.

4. Neu erworbene Technologien kommen immer in Hangar 1

Bereits dort liegende Technologien werden nach rechts bis zur nächsten freien Position weitergeschoben. Ist dein Raumhafen vollständig belegt, kannst du keine weitere Technologie erwerben.

5. Technologien von Mitspielern können abgekauft werden

Kaufst du einem Mitspieler eine Technologie aus seinem Raumhafen ab, gilt dies als normale Kaufaktion. Der Mitspieler muss sie zum angegebenen Preis verkaufen.

6. Crewgebote nur während des eigenen Zuges

Du darfst nur während deines Zuges auf das ausliegende Crewmitglied bieten oder dein bestehendes Gebot erhöhen. Das Bieten zählt nicht als Aktion.

7. Einfluss kann in Geld umgewandelt werden

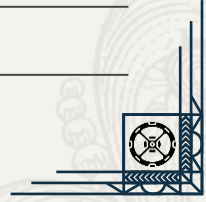
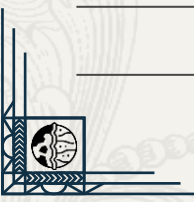
Du kannst jederzeit 2 Einfluss in 1 \$ umwandeln, auch ausserhalb deines Zuges. Umgekehrt kann Geld nicht in Einfluss umgewandelt werden. Du kannst höchstens 10 Einfluss besitzen.

8. Geld und Einfluss sind öffentliche Informationen

Die aktuellen Geld- und Einflussbestände aller Spieler müssen jederzeit einsehbar sein.



Notizen



ZIEL UND WERTUNG

Spielende

Das Spiel **endet nach der fünften Runde**. Bestückt ein Spieler sein **Projekttableau vorher vollständig**, wird das **Spielende vorzeitig ausgelöst**. Der aktive Spieler beendet zunächst seinen Zug vollständig. Anschliessend spielen die übrigen Spieler noch so lange weiter, bis alle **gleich viele Aktionsmarker platziert** haben. Danach wird die laufende Runde direkt mit der **Crewvergabe und dem Einkommen** abgeschlossen; die übrigen Schritte zwischen den Runden entfallen.

Es gewinnt, wer die meisten Siegpunkte gesammelt hat.

⚡ Siegpunkte **mit einem Blitzsymbol** werden **sofort gewertet**. ⚡
Alle übrigen Siegpunkte werden erst bei Spielende ausgewertet.

Punkte durch thematische Technologie-Kombinationen

Einige Technologien tragen unten links ein **goldenes Themensymbol**.

Hast du **2 unterschiedliche Technologien mit demselben Themensymbol** in dein Projekt eingebaut, erhältst du sofort die **oberste verfügbare Auszeichnung** dieses Themas.

Auszeichnungen bringen je nach Anzahl Sterne **1, 2 oder 3 Siegpunkte** und werden bei Spielende gewertet. Ist keine Auszeichnung dieses Themas mehr verfügbar, gehst du leer aus.

Jede neu gebildete Kombination aus zwei unterschiedlichen Technologien kann eine Auszeichnung auslösen. Eine Technologie darf dabei Teil mehrerer Kombinationen sein.



Der blaue Spieler hat bereits das Neuronale Netz eingebaut und baut nun das Neuronale Interface ein. Beide tragen dasselbe Themensymbol. Er nimmt sofort die oberste Auszeichnung dieses Themas.

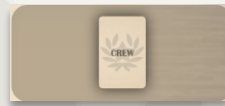
Später baut er das Digitale Archiv ein. Zusammen mit einer der beiden bereits eingebauten Technologien bildet es eine weitere Kombination und er erhält die zweite Auszeichnung dieses Themas.

ZIEL UND WERTUNG

Punkte durch Projektassistenten

Am Ende seiner Karriere erreicht dein Projektassistent eines von zwei möglichen Zielfeldern:

Wählst du den kürzeren Weg, erhältst du **1 Siegpunkt**. Dieser ist mit einem Blitzsymbol gekennzeichnet und wird daher sofort gewertet.



Wählst du den längeren Weg, erhältst du **ein Crewmitglied**. Dieses ist am Spielende **1 Siegpunkt** wert. Zusätzlich erhältst du sofort die **Belohnung** für den ersten Platz. Das Crewmitglied wird vom Nachziehstapel gezogen!

Punkte durch spezifische Projektleiterziele

Jeder Projektleiter verfügt über ein spezifisches Ziel. Hast du dieses **bei Spielende erreicht**, gibt es dafür **zwei zusätzliche Siegpunkte**.



Eine Fusions-technologie
Auszeichnung haben



Eine Astronomie
Auszeichnung haben



Zwei beliebige
Auszeichnungen haben



Vier Crewmitglieder
haben

Punkte durch Crewmitglieder



Jedes Crewmitglied in deinem Besitz ist **1 Siegpunkt** wert.

ZIEL UND WERTUNG

Punkte durch Projektziele

Projekttableau - Seite A:

Pro **passende Technologieart** in der vertikalen Reihe gibt es **1 Siegpunkt**.



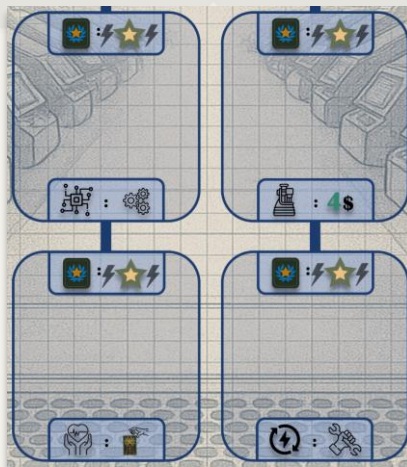
Projekttableau - Seite B:

Für jede **vollständige vertikale Reihe** derselben Technologieart gibt es **1 Siegpunkt**.



Punkte durch Signaturentechnologien

Jede eingebaute Signaturentechnologie gibt **1 Siegpunkt**. Der Blitz signalisiert, dass die Punkte sofort gezählt werden.



ZIEL UND WERTUNG

Punkte durch den Savior of Humanity

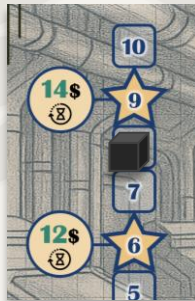
Der Spieler, der das Spielende auslöst, indem er sein Projekttableau als erster vollständig bestückt, bekommt die «**Savior of Humanity**» Auszeichnung. Sie ist **3 Siegpunkte** wert.



Punkte durch Einfluss am Ende des Spiels

Am Spielende erhältst du für **jede überschrittene Sternenschwelle** auf der Einflussleiste **1 Siegpunkt**.

Im abgebildeten Beispiel erhält der blaue Spieler **2 Siegpunkte**.



Gleichstand

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr **Einfluss** besitzt.

Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt, wer mehr **Geld** besitzt. Herrscht auch danach noch Gleichstand, **teilen** sich die beteiligten Spieler den Sieg.

ABLAUF

Bestimmt den Startspieler



Startspieler ist, wer als letztes eine Sternschnuppe gesehen hat.
Der Startspieler erhält den Startspielermarker.

Bevor es losgeht

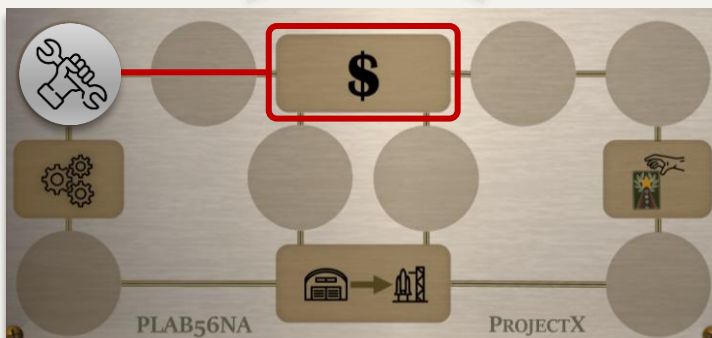
Lest den Text auf der **Rundenkarte** der aktuellen Runde und handelt diesen ab. Gewisse Karten geben einen Bonus oder Effekt zu Beginn der Runde, andere während der Runde. **Behaltet das jeweilige Rundenziel im Auge.** Es lohnt sich natürlich auch bereits auf die Ziele der künftigen Runden zu schauen.

Wer den Startspielermarker hat, macht den 1. Zug der Runde. Ihr führt eure Züge im Uhrzeigersinn durch. Der aktive Spieler muss einen **Aktionsmarker setzen**. Er kann zusätzlich **Agentenkarten spielen** und auf das ausliegende **Crewmitglied bieten**.

Reguläre Aktion

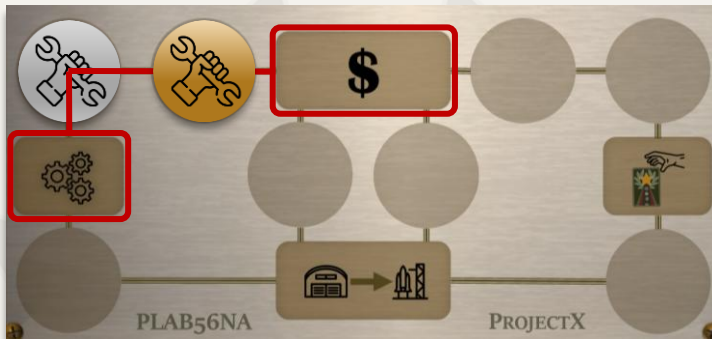
In deinem Zug **musst du genau** einen **Aktionsmarker** auf einem freien Feld im Aktionsbereich deines Projektleiters **platzieren**. Anschliessend führst du eine der beiden mit diesem Feld verbundenen Aktionen aus.

Kann die gewählte Aktion nicht ausgeführt werden, verfällt sie. Der Aktionsmarker bleibt trotzdem auf dem gewählten Feld liegen.



Der Spieler entscheidet sich in diesem Beispiel für eine Transaktions-Aktion.

Du kannst im Laufe des Spiels silberne durch **goldene Marker** ersetzen. Auch ein goldener Aktionsmarker zählt als **ein Aktionsmarker**, erlaubt dir jedoch, **beide verbundenen Aktionen** auszuführen.



ABLAUF

Zusätzliche Möglichkeiten des aktiven Spielers

Zusätzlich zu deiner regulären Aktion **darfst du** auf das offen ausliegende Crewmitglied bieten oder Agentenkarten spielen. Dies ist freiwillig, **zählt nicht als Aktion** und ist **nur während deines eigenen Zuges** erlaubt. Die Reihenfolge (Aktion/Agentenkarten/Bieten) kann beliebig gewählt werden.

Geld auf Crewmitglied bieten

Lege dazu einen beliebigen **Geldbetrag auf den Bereich deiner Spielfarbe**. Wenn du erneut an der Reihe bist, darfst du dein Gebot erhöhen.

Am Rundenende erhält der Meistbietende die Crewkarte und die Belohnung für den ersten Platz. Der Zweitplatzierte erhält die Belohnung für den zweiten Platz.



Agentenkarten spielen

Zusätzlich zu deiner regulären Aktion darfst du freiwillig **beliebig viele** Agentenkarten ausspielen und deren Effekt einmalig ausführen. Anschliessend legst du sie auf den zentralen Ablagestapel.

Mit „Sofort“ gekennzeichnete Agentenkarten darfst du auch ausserhalb deines Zuges spielen. Neu gezogene Karten dürfen im selben Zug eingesetzt werden.



ZWISCHEN DEN RUNDEN



Die Runde endet, sobald alle Spieler ihre acht Aktionsmarker platziert haben. Auch nach der fünften Runde sowie bei einem vorzeitig ausgelösten Spielende werden **Crewvergabe und Einkommen** noch durchgeführt.

Crewmitglied erwerben

Der **Meistbietende** erhält die Crewkarte und die **Belohnung für den ersten Platz**. Der **Zweitplatzierte** erhält die **Belohnung für den zweiten Platz**.



Gleichstand auf dem ersten Platz:

Niemand erhält die Crewkarte. Die beteiligten Spieler erhalten jeweils die **Belohnung für den zweiten Platz**. Alle anderen Spieler erhalten nichts. Die Crewkarte wird abgelegt.

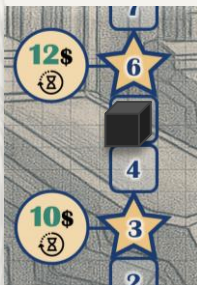
Gleichstand auf dem zweiten Platz:

Keiner der beteiligten Spieler erhält die Belohnung für den zweiten Platz.

Sind die **Belohnungen für den ersten und zweiten Platz identisch**, führt der Meistbietende seine Belohnung zuerst aus. Anschliessend erhält der Zweitplatzierte seine Belohnung, sofern diese noch verfügbar ist.

Alle gebotenen Geldbeträge gehen anschliessend an die Bank, unabhängig davon, ob ein Spieler die Crewkarte oder eine Belohnung erhält. Eine neue Karte wird aufgedeckt.

Einkommen erhalten



Erhaltet Geld entsprechend des überschrittenen **Schwellwerts auf eurer Einflussleiste**.

Der Spieler im Beispiel erhält 10\$.

ZWISCHEN DEN RUNDEN

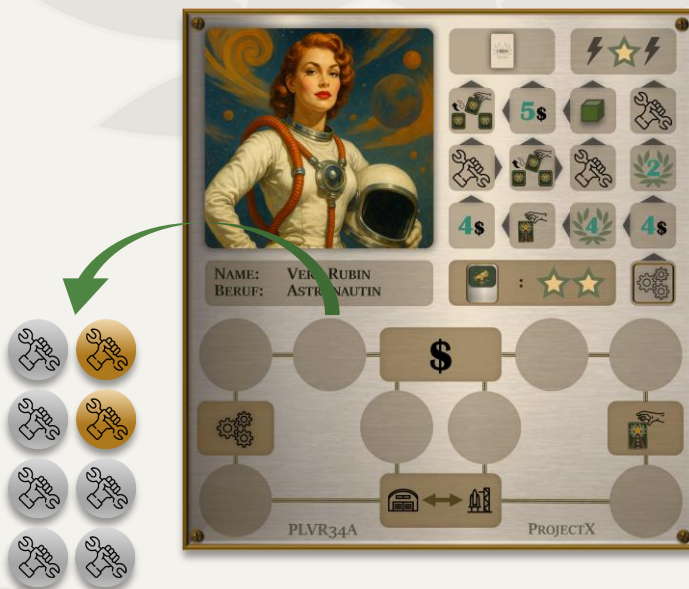
Technologiemarkt aufräumen

Legt alle ausliegenden Technologien unter den jeweiligen Nachziehstapel. Die Technologie vom günstigsten Feld kommt zuunterst, danach folgen die übrigen in aufsteigender Reihenfolge. Deckt anschliessend vier neue Technologien auf und legt sie vom günstigsten Feld aus aufsteigend aus.



Aktionsmarker bereit machen

Entfernt alle Aktionsmarker von eurem Projektleiter, sodass ihr wieder acht freie Aktionsfelder habt.



ZWISCHEN DEN RUNDEN

Agentenkarten ersetzen

Ausliegende Agentenkarten in den Stapel mischen und 3 neue auslegen



Startspielermarker weitergeben

Der Startspielermarker wird im Uhrzeigersinn weitergegeben



Rundenkarte umdrehen

Dreht die Karte der gespielten Runde um.



AKTIONEN IM DETAIL



Aktionen können auf folgende Arten ausgelöst werden:

1. Aktionsmarker



2. Effekt auf Projekttabelleau



3. Effekt beim Vorrücken des Projektassistenten



Transaktion: Technologie kaufen

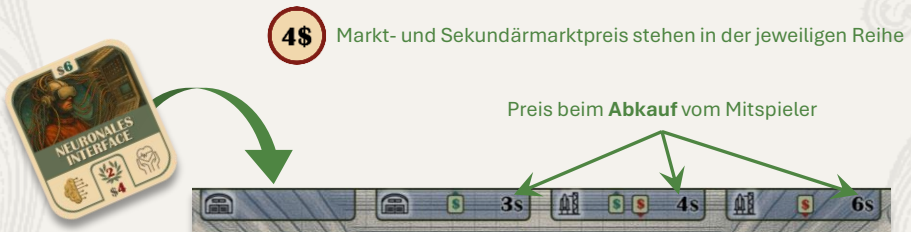


Kaufe eine Technologie vom **Markt***, vom **Sekundärmarkt*** oder von einem **Mitspieler** und bezahle den angegebenen Preis an die Bank bzw. den Mitspieler.

Die gekaufte Technologie kommt auf das **erste Feld deines Raumhafens**. Bereits dort liegende Technologien werden nach rechts bis zur nächsten freien Position verschoben.

- Beim Kauf vom **Markt*** schliessen die übrigen Technologien von rechts die entstandene Lücke. Anschliessend wird eine neue Technologie derselben Kategorie vom Nachziehstapel* aufgedeckt.

*siehe Spielaufbau Allgemein



AKTIONEN IM DETAIL

Transaktion: Technologie verkaufen



Lege die Technologie aus einem Feld des Raumhafens, das diese Aktion erlaubt, in den Sekundärmarkt und erhalte **Geld entsprechend der grünen Zahl** oben auf dem Technologieplättchen. Verkaufte Technologien kommen immer auf das **erste Feld** ganz rechts im Sekundärmarkt. Dies führt dazu, dass die Technologien im Sekundärmarkt stetig weitergeschoben und günstiger werden, bis sie am anderen Ende aus dem Sekundärmarkt ausscheiden und definitiv aus dem Spiel sind.



Transaktion: Technologie einbauen

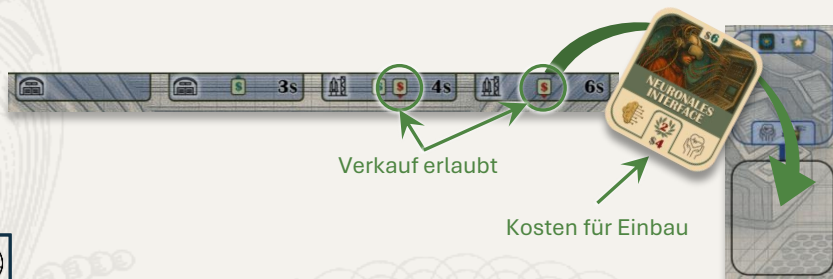


Baue die Technologie aus einem Feld des Raumhafens, das diese Aktion erlaubt, in deinem Projektableau ein. Zahle Geld und gegebenenfalls Einfluss entsprechend den roten Zahlen unten auf dem Technologieplättchen.

Achtung! Die Technologien müssen **von unten entlang den Linien eingebaut** werden!

Nach dem Einbau erhältst du sofort die Effekte entsprechend den Symbolen auf dem Projektableau und auf der Technologie selbst.

➤ **Siehe Kapitel Projektableau im Detail / Effekte und Technologien im Detail**



AKTIONEN IM DETAIL

Technologie innerhalb des Raumhafens schieben



Schiebe eine Technologie von einem beliebigen Hangar- auf ein beliebiges Startrampen-Feld oder umgekehrt. Das Zielfeld muss frei sein. Technologien dürfen **nicht getauscht** werden. Andere Technologien blockieren nicht und werden nicht bewegt.



Projektassistent vorrücken



Rücke **einen** Projektassistenten auf dem Projektleiter-Tableau einen Schritt weiter und erhalte sofort den Bonus oder Effekt. Achtung! Du darfst den Assistenten nur entlang der Pfeile bewegen!

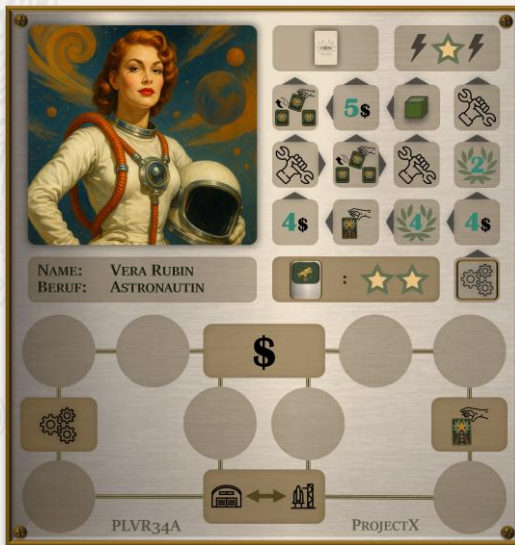


Agentenkarte/n nehmen



Nimm eine der drei ausliegenden Agentenkarten. Ziehe für die genommene eine nach. Alternativ kannst du auch Karten vom Stapel blind nehmen. Sofern du am Zug bist, können gezogene Karten sofort gespielt werden.

PROJEKTLERITER IM DETAIL



Karriereweg der
Projektassistenten

Name, Beruf
Spezifisches Projektleiterziel
Startfeld Projektassistent

Aktionsbereich

Karriereweg



Erhältst du während des Spiels ein Zahnradsymbol, darfst du einen Projektassistenten **ein Feld entlang der Pfeile vorrücken** und erhältst sofort den entsprechenden Bonus oder Effekt. Erreicht der Assistent ein **Zielfeld**, erhältst du auch dessen Bonus. Anschliessend wird der Assistent vom Tableau entfernt.

Maximal zwei Projektassistenten können gleichzeitig im Spiel sein. Es darf jedoch **immer nur einer bewegt werden**. Projektassistenten dürfen einander nicht überspringen oder auf ein bereits besetztes Feld ziehen. Ausnahme: das Startfeld.

Aktionsbereich

Bist du am Zug, platzierst du einen Aktionsmarker auf einem freien Feld, um die damit verbundene(n) Aktion(en) auszulösen.

➤ Siehe Kapitel Ablauf/Aktionen

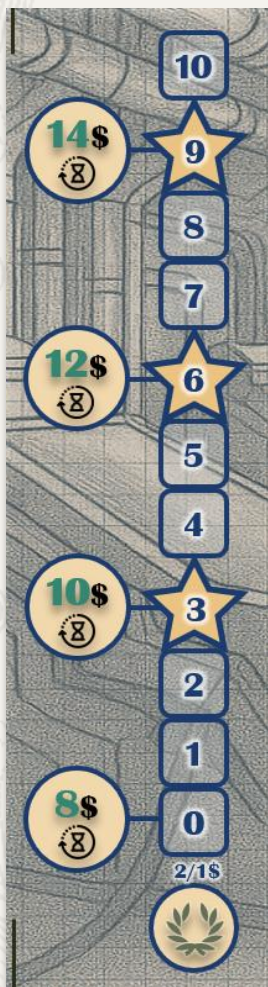
Spezifisches Projektleiterziel

Jeder Projektleiter verfügt über ein individuelles Ziel. Erfüllst du es, erhältst du 2 zusätzliche Siegpunkte.

➤ Siehe Kapitel Wertung

PROJEKTTABLEAU IM DETAIL

Einfluss



Einfluss ist neben dem Geld eine weitere Ressource. Im Spiel gibt es unterschiedliche Arten, an Einfluss zu kommen. Zum Beispiel durch Agentenkarten, den Projektassistenten oder durch den Bonus einer eingebauten Technologie.

Einfluss, den du **erhältst** erkennst du an einer **grünen Zahl im Lorbeerkrantz**, welche dir angibt, wie viel Einfluss du erhältst.



Gewisse Technologien können nur durch **Abgabe von Einfluss** ins Projekt eingebaut werden. Die Kosten sind durch eine **rote Zahl im Lorbeerkrantz** dargestellt.



Ein Spieler kann **nicht mehr als 10 Einfluss** haben.

Am Rundenende erhältst du **Einkommen** entsprechend dem überschrittenen Schwellwert.

Einfluss kann jederzeit **im Verhältnis 2:1 in Geld umgewandelt werden**, auch wenn man nicht am Zug ist.

Geld kann nicht in Einfluss umgewandelt werden.

PROJEKTTABLEAU IM DETAIL

Der Raumhafen

Neu beschaffte Technologien kommen zuerst in deinen Raumhafen. Sie werden immer auf das erste Feld ganz links (Hangar 1) gelegt. Ist dieses bereits belegt, werden die dort liegenden Technologien nach rechts bis zur nächsten freien Position weitergeschoben. Besteht zwischen zwei Technologien eine Lücke, endet die Verschiebung dort und die Lücke wird geschlossen. Ist der Raumhafen vollständig belegt, kannst du keine weitere Technologie beschaffen.

Im folgenden Beispiel lag das Photonensegel auf dem Hangar 1. Hangar 2 war leer, der Raumanzug liegt auf Startrampe 1. Durch den Kauf des Neuronalen Interface verschiebt sich das Photonensegel auf Hangar 2. Weil dieses Feld leer war, bleibt der Raumanzug wo er ist.



Hangar 1

Das erste Feld des Raumhafens: Hier kommen **neu erworbene Technologien** hin.

Hangar 2

Das zweite Feld des Raumhafens: Von hier dürfen Technologien **verkauft** werden. Die Mitspieler können dir die hier liegende Technologie für **3\$ abkaufen**.

Startrampe 1

Das dritte Feld des Raumhafens: Von hier dürfen Technologien **verkauft oder eingebaut** werden. Die Mitspieler können dir die hier liegende Technologie für **4\$ abkaufen**.

Startrampe 2

Das vierte Feld des Raumhafens: Von hier dürfen Technologien **eingebaut** werden. Die Mitspieler können dir die hier liegende Technologie für **6\$ abkaufen**.

Gegen das Wegkaufen einer Technologie durch einen Mitspieler kannst du dich normalerweise nicht wehren.

PROJEKTTABLEAU IM DETAIL

Technologie einbauen

Technologien, welche auf einem Startrampenfeld liegen, kannst du durch eine **entsprechende Aktion*** ins All befördern und final in dein Projekt integrieren. Zahle dafür die Kosten, welche durch rote Zahlen auf der Technologie angegeben sind. Kosten sind in jedem Fall Geld und allenfalls auch Einfluss.

* Transaktion: Technologie einbauen



Dieses Symbol auf dem Raumhafen-Feld zeigt an, dass von diesem Feld ein Einbau möglich ist.



Das Photonensegel kostet **3\$**, um es einzubauen



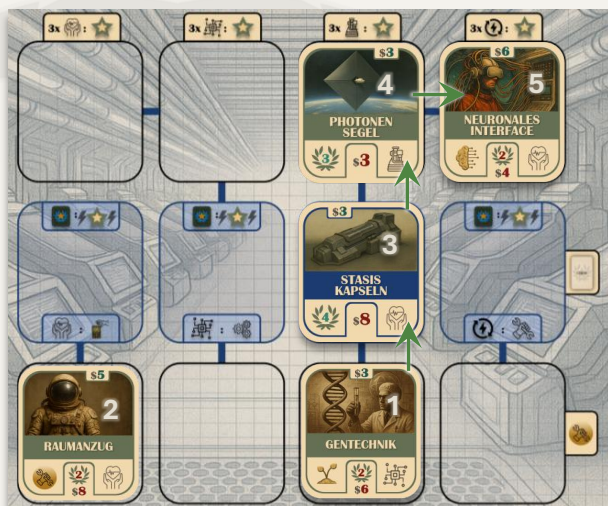
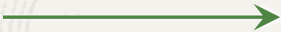
Der Raumanzug kostet **8\$ und 2 Einfluss**, um ihn einzubauen

Einbaureihenfolge

Technologien werden **von unten entlang der Verbindungslinien** eingebaut.

Die erste Technologie muss in ein Feld der untersten Reihe eingebaut werden. Danach darfst du eine weitere Technologie entweder in ein anderes Feld der untersten Reihe oder in ein mit der bereits eingebauten Technologie direkt verbundenes Feld einbauen. Ein Feld darf also nur belegt werden, wenn es **von unten her erschlossen** ist.

Beispiel eines gültigen Einbaupfads (1,2,3,4,5)



Hinweis:

Seite A und Seite B des Projekttableaus haben unterschiedliche Verbindungen.

PROJEKTTABLEAU IM DETAIL

Signaturetechnologiefelder

Jedes Projekt hat vier spezifische **Signaturetechnologien** in der jeweiligen Projektfarbe. Diese müssen in die **dafür vorgesehenen Felder** eingebaut werden.

Merke: Blau in Blau, Rot in Rot, Violett in Violett, Braun in Braun

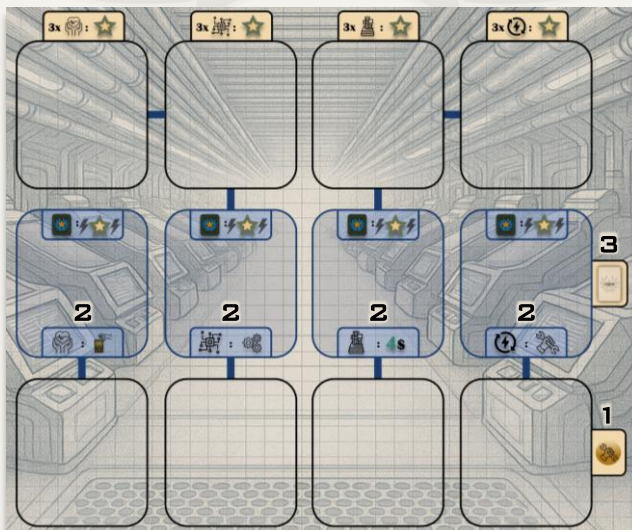
Entsprechend können auch **keine Signaturetechnologien anderer Spieler ins eigene Projekt** eingebaut werden (Du kannst sie aber im Raumhafen haben und handeln).

In die farbigen Felder **dürfen** neutrale Technologien eingebaut werden, somit verbaut man sich aber einen Platz für eine eigene Signaturetechnologie permanent.

Effekte

Das Einbauen von Technologien kann Effekte auslösen:

1. Erhalte einen goldenen Aktionsmarker, wenn die **unterste Reihe voll** ist.
2. Erhalte den Bonus oder Effekt, **wenn die Art der Technologie passt**. Dies gilt auch bei neutralen Technologien.
3. Erhalte eine Crewkarte vom Stapel und die Belohnung für den ersten Platz, wenn die **mittlere Reihe vollständig** ist.



TECHNOLOGIEN IM DETAIL

Farben

Es gibt insgesamt **fünf Farben**: vier Projektfarben mit den jeweiligen **Signaturentechnologien** sowie die **neutrale Farbe Grün**.

Technologien **jeder Farbe** dürfen von allen Spielern **gekauft, besessen und verkauft** werden.

In das eigene Projekt dürfen jedoch **nur Signaturentechnologien der eigenen Projektfarbe** sowie **neutrale Technologien** eingebaut werden.



Neutrale
Technologie



Sign.technologie
Arcadia Prime



Sign.technologie
Somnus Voyage



Sign.technologie
Crimson Dawn



Sign.technologie
Solar Eden

Bereiche

Erlös bei Verkauf an den Sekundärmarkt



Effekt / Bonus /
thematische Technologie-
Kombination

Technologieart

Kosten für Einbau
ins Projekt

Die Bedeutung der Effekt- und Bonussymbole findest du im Kapitel
«Boni und Effekte»

DIE PROJEKTE



Crimson Dawn - Eine zweite Erde aus rotem Staub

Crimson Dawn verfolgt ein radikales Ziel: Der Mars soll nicht nur besiedelt, sondern durch Terraforming schrittweise in eine lebensfreundliche Welt verwandelt werden.

Historische Inspiration

Die Idee des Terraformings wurde im 20. Jahrhundert zunehmend wissenschaftlich und populär diskutiert. Besonders der Mars galt wegen seiner Nähe, seiner Tageslänge und seiner geologischen Eigenschaften als naheliegender Kandidat. Wissenschaftler wie Carl Sagan beschäftigten sich früh mit der Frage, ob sich planetare Umweltbedingungen gezielt verändern liessen.



Somnus Voyage - Die Reise zu einer neuen Welt

Ein autonomes Raumschiff sucht in den Tiefen des Alls nach einem bewohnbaren Planeten. Die Crew verbringt den grössten Teil der jahrzehntelangen Reise in Stasis.

Historische Inspiration

Interstellare Langzeitreisen und sogenannte Generationenschiffe wurden bereits im 20. Jahrhundert als mögliche Wege zu anderen Sternen diskutiert. Da solche Reisen mit heutiger Physik Jahrzehnte oder Jahrhunderte dauern würden, tauchte auch künstlicher Tiefschlaf immer wieder als mögliche Lösung auf, um Besatzung und Ressourcen über extrem lange Zeiträume zu erhalten.



Arcadia Prime - Eine Welt, die wir selbst erschaffen

Arcadia Prime ist eine künstliche, selbstgenügsame Welt im freien Raum. Rotation erzeugt künstliche Schwerkraft, geschlossene Kreisläufe sichern das Leben ihrer Bewohner.

Historische Inspiration

Das Projekt ist direkt vom Stanford Torus inspiriert. In einer NASA- und Stanford-Studie von 1975 wurden grosse rotierende Raumkolonien untersucht, die Tausenden Menschen eine nahezu erdähnliche Umgebung bieten sollten. Solche Konzepte waren Teil einer breiteren Vision dauerhaft bewohnter Siedlungen im All.



Solar Eden - Das Sonnensystem wird zur Heimat

Solar Eden setzt auf viele kleine Lebensräume statt auf eine einzige neue Welt. Künstliche Biosphären auf Planeten und Monden schaffen lebensfreundliche Oasen im gesamten Sonnensystem.

Historische Inspiration

Geschlossene ökologische Lebenserhaltungssysteme wurden früh als Schlüssel für langfristige Raumkolonien untersucht. Ziel war es, Luft, Wasser und Nahrung möglichst vollständig in Kreisläufen zu regenerieren. Spätere Projekte wie Biosphere 2 griffen ähnliche Prinzipien auf und machten solche künstlichen Ökosysteme praktisch erlebbar.

BONI UND EFFEKTE

Agentenkarten, Projektassistenten und eingebaute Technologien können Boni oder Effekte auslösen.

Kann ein Bonus oder Effekt ganz oder teilweise nicht ausgeführt werden, weil das benötigte Spielelement nicht verfügbar ist, verfällt nur der nicht ausführbare Teil ersatzlos.



Freie Aktion

Dieses Symbol ermöglicht es dir, **eine der vier Projektleiter-Aktionen** sofort auszuführen. Zahle die allfälligen Kosten, z.B. für den Einbau einer Technologie. Die freie Aktion wird **zusätzlich zur regulären Aktion** ausgeführt und erfordert **keinen Aktionsmarker**.



Projektassistent vorrücken

Rücke einen Projektassistenten auf dem Projektleiter-Tableau einen Schritt weiter. Achtung! Du darfst den Assistenten nur entlang der Pfeile bewegen.



Agentenkarte/n nehmen

Nimm eine oder zwei der drei ausliegenden Agentenkarten. Alternativ kannst du Karten blind vom Stapel ziehen. Genommene Karten aus der Auslage werden anschliessend ersetzt. Darfst du **zwei Karten nehmen**, wird die Auslage erst **aufgefüllt**, nachdem du **beide Karten genommen hast**. Sofern du am Zug bist, dürfen neu gezogene Agentenkarten sofort gespielt werden.



Technologie aus Sekundärmarkt nehmen

Du darfst sofort eine beliebige Technologie aus dem Sekundärmarkt in deinen Raumhafen nehmen, **ohne die üblichen Kosten** zu bezahlen. Sie muss im Raumhafen Platz haben!

BONI UND EFFEKTE

Goldener Aktionsmarker



Tausche einen deiner silbernen Aktionsmarker gegen einen goldenen Aktionsmarker. Hast du in diesem Zug noch keinen Aktionsmarker platziert, darfst du den goldenen Marker noch in diesem Zug einsetzen. Andernfalls steht er dir ab deinem nächsten Zug zur Verfügung, sofern du in dieser Runde noch nicht alle acht Aktionsmarker gesetzt hast.



Crewkarte erhalten

Durch dieses Symbol erhältst du sofort eine Crewkarte **vom Stapel** und die Belohnung für den ersten Platz.



Projektassistenten erhalten

Erhalte einen weiteren Projektassistenten und platziere ihn auf dem **Startfeld für den Projektassistenten**. Sollte das Feld bereits besetzt sein, platzierst du ihn einfach daneben. Mehr als zwei Assistenten kannst du nicht im Umlauf haben. Du kannst bei diesem Symbol auch entscheiden, einen Assistenten, der bereits unterwegs ist, zurück auf das Startfeld zu nehmen.



Geld aus der Bank auf Crewmitglied bieten

Uuh! Dein Projekt scheint besonders attraktiv für Crewmitglieder zu sein. Deshalb darfst du sofort **4\$ aus der Bank** auf das Biet-Feld **deines Projektes** legen.



Einfluss erhalten

Erhalte Einfluss entsprechend der grünen Zahl im Lorbeerzweig. Du kannst nicht mehr als 10 Einfluss haben. Denke aber daran, dass du jederzeit 2 Einfluss in 1 Geld umwandeln kannst.

AGENTENKARTEN

Agentenkarten darfst du grundsätzlich nur während deines eigenen Zuges spielen.
Ausnahmen sind auf den jeweiligen Karten angegeben.

Die meisten Agentenkarten sind selbsterklärend. Nachfolgend findest du Erläuterungen zu Karten, bei denen besondere Regeln zu beachten sind.



Spion

Wähle einen Mitspieler und ziehe blind eine Agentenkarte aus seiner Hand. Du darfst dir seine Karten vorher **nicht ansehen**.



Plagiat

Kopiere den Effekt der obersten Karte des Agenten-Ablagestapels.

Solange noch keine Agentenkarte ausgespielt wurde, kann Plagiat nicht gespielt werden.

Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel neu gemischt. Die **oberste Karte bleibt dabei liegen**, damit Plagiat weiterhin gespielt werden kann.

Da du während deines Zuges mehrere Agentenkarten nacheinander spielen darfst, kannst du mit Plagiat auch eine zuvor **von dir selbst ausgespielte Karte kopieren**.

AGENTENKARTEN



Dieb

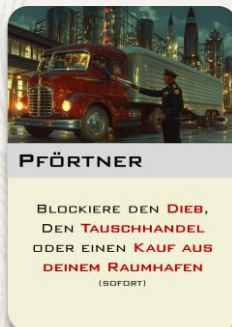
Wähle einen Mitspieler und nimm eine Technologie aus **einem seiner beiden Hangarfelder**.

In deinem Raumhafen **muss dafür Platz vorhanden sein**. Die gestohlene Technologie kommt wie eine neu erworbene Technologie **auf Hangar 1**. Bereits dort liegende Technologien werden entsprechend weitergeschoben.



Kaufmann

Kaufmann ermöglicht dir eine **freie Aktion**. Du führst die angegebene Aktion aus, ohne dafür einen Aktionsmarker zu platzieren.



Pfortner

Pfortner darf auch ausserhalb deines eigenen Zuges gespielt werden.

In älteren Prints steht «Kauf aus dem Depot». Gemeint ist damit ein Kauf aus deinem Raumhafen.

AGENTENKARTEN



Tauschhandel

Wähle einen Mitspieler und je eine Technologie aus euren Raumhäfen. **Du bestimmst**, welche Technologie dir der Mitspieler geben muss.

Bereits ins Projekt eingebaute Technologien können nicht getauscht werden.

Beim Tausch bleiben die Positionen im Raumhafen erhalten: Jede erhaltene Technologie kommt auf das Feld, auf dem zuvor die abgegebene Technologie lag.

Beispiel: Gibst du eine Technologie aus Hangar 2 ab, kommt die erhaltene Technologie auf deinen Hangar 2. Dasselbe gilt für deinen Mitspieler.



Händler

Spiele den Händler **zusammen mit einer Transaktionsaktion**.

Für diese Transaktion darfst du eine Technologie aus jedem beliebigen Feld deines Raumhafens verkaufen oder einbauen, unabhängig von den normalerweise geltenden Einschränkungen des Feldes.

Der Händler an sich löst keine Transaktionsaktion aus.

RUNDENKARTEN

Für jede Runde liegt eine Rundenkarte aus. Je nach Karte wird ein Bonus **zu Beginn der Runde** geprüft oder eine Bedingung **während der Runde** erfüllt.

Runde I – Startbonus

Die Karten der ersten Runde geben allen Spielern einen einmaligen zusätzlichen Startbonus. **Führt diesen vor dem ersten Zug aus.**

„Zu Beginn der Runde“

Steht diese Formulierung auf der Karte, wird die Bedingung einmalig zu Beginn der betreffenden Runde geprüft. Wer sie zu diesem Zeitpunkt erfüllt, erhält sofort den angegebenen Bonus.

Wird die Bedingung erst später in der Runde erfüllt, erhältst du den Bonus nicht nachträglich.



„In dieser Runde“

Steht diese Formulierung auf der Karte, bleibt die Bedingung während der gesamten Runde aktiv. Sobald du sie in dieser Runde erfüllst, erhältst du sofort den angegebenen Bonus.

Sofern auf der Karte „Nur einmal / Spieler“ steht, kann jeder Spieler den Bonus höchstens einmal erhalten.



Wichtig:

Die Formulierung auf der Karte bestimmt immer den Zeitpunkt der Prüfung:

„**Zu Beginn der Runde**“ = einmalige Prüfung.

„**In dieser Runde**“ = laufendes Rundenziel.

SPIELABLAUF IN KÜRZE

Zu Beginn der Runde

1. **Rundenkarte prüfen** und allfälligen Startbonus ausführen.
2. **Der Startspieler beginnt**, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn du am Zug bist

Du musst **einen Aktionsmarker platzieren** und eine verbundene **Aktion ausführen**. Mit einem goldenen Aktionsmarker darfst du beide verbundenen Aktionen ausführen.

Zusätzlich darfst du:

- Agentenkarten spielen
- auf das Crewmitglied bieten oder dein Gebot erhöhen

Die Reihenfolge (Marker, Agentenkarten, Bieten) ist frei wählbar.

Freie Aktionen durch Boni oder Effekte werden zusätzlich und **ohne Aktionsmarker** ausgeführt.

Zwischen den Runden

Sobald alle Spieler ihre 8 Aktionsmarker platziert haben:

1. **Crewmitglied vergeben**
2. **Einkommen erhalten**
3. **Technologiemarkt erneuern**
4. **Aktionsmarker zurücknehmen**
5. **Agentenkarten erneuern**
6. **Startspielmarker weitergeben**
7. **Rundenkarte umdrehen**

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach der **fünften Runde** oder sobald ein Spieler sein **Projekttableau vollständig bestückt** hat. Wird das Spielende vorzeitig ausgelöst, beendet der aktive Spieler seinen Zug. Danach wird weitergespielt, bis alle gleich viele Aktionsmarker platziert haben. **Crewvergabe und Einkommen** werden in **beiden Fällen** durchgeführt.

Wertung

1. **Siegpunkte mit Blitzsymbol während des Spiels**
2. **Auszeichnungen für Technologiekombinationen**
3. **Savior of Humanity**
4. **Crewmitglieder**
5. **Projektleiterziele**
6. **Projektziele**
7. **Einfluss am Ende des Spiels**

TECHNOLOGIEÜBERSICHT

Die Tabelle zeigt, wie viele Exemplare jeder neutralen Technologie je nach Spielerzahl im Spiel sind.

	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
Akku Speicher	1	1	2
Antimaterie-Antrieb	2	2	3
Antimaterie-Reaktor	1	2	3
Brennstoffzellen	2	2	2
Digitales Archiv	1	2	3
Elektrolyseanlage	1	2	3
Elektrothermischer Antrieb	1	2	3
Galaktische Kartografie	2	2	2
Gaskraftwerk	2	2	2
Gentechnik	2	2	2
Kryo Speicher	1	2	3
Magnetoplasma-Triebwerk	1	2	3
Neuronales Interface	2	2	2
Nuklearantrieb	1	1	1
Observatorium	1	1	2
Photonensegel	1	2	2
Radioaktive Zerfallsbatterien	1	2	2
Raumanzug	2	3	4
Regenerative Materialien	1	2	2
Rettungskapsel	0	1	1
Sauerstofftanks	1	1	2
Moudi 42	1	2	2
Strahlungsschutz	2	2	3
Warp Antrieb	2	2	2

PROJECT X

Idee, Game Design, Entwicklung, Illustration & Grafik

Florian Schwegler

Die visuelle Welt von Project X basiert auf meinen eigenen Ideen und Vorstellungen und wurde mit Unterstützung generativer KI umgesetzt.

Besonderer Dank

Michael Kaufmann

für die unzähligen Playtests und die wertvolle, konstruktive Kritik. Mit seinem aussergewöhnlich guten Gespür für Spielmechaniken erkennt Michi unnötige Hürden, Regelunklarheiten und holpernde Abläufe oft schon nach wenigen Zügen. Sein Feedback hat Project X entscheidend mitgeprägt.

Andi Kaufmann

für die Unterstützung rund um den Instagram-Kanal sowie bei der Foto- und Videoproduktion und dafür, Project X auch ausserhalb des Spieltisches sichtbar zu machen.

Meiner Frau Melanie und meinen Kindern

für ihre Unterstützung, Geduld und ihr Verständnis für all die Stunden, Abende und Wochenenden, die in dieses Projekt geflossen sind.

Und natürlich allen Testspielerinnen und Testspielern, die Project X gespielt, hinterfragt und mit ihrem Feedback weitergebracht haben.

Danke, dass ihr Teil von Project X seid.

