

PROJECT X

REGELHEFT

WIR SCHREIBEN DIE MITTE DES 20IGSTEN JAHRHUNDERTS.
DIE MENSCHHEIT HAT GERADE ERST BEGONNEN, HINTER DEN
SCHLEIER DES KOSMOS ZU BLICKEN. NEUE ERKENNTNISSE IN
ASTROPHYSIK, CHEMIE, QUANTENMECHANIK UND WEITEREN
FORSCHUNGSGBIETEN 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 PROJEKTL EITER 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
SYMBOLE	4
SPIELAUFBAU ALLGEMEIN	5
SPIELAUFBAU PRO SPIELER	7
ZIEL UND WERTUNG	8
ABLAUF	11
BEVOR ES LOS GEHT	11
BESTIMMT DEN STARTSPIELER	11
AKTIONEN	11
ZUSÄTZLICHE MÖGLICHKEITEN DES AKTIVEN SPIELERS	13
ENDE DER RUNDE	14
ZWISCHEN DEN RUNDEN	14
AKTIONEN IM DETAIL	15
TRANSAKTION: TECHNOLOGIE KAUFEN	15
TRANSAKTION: TECHNOLOGIE VERKAUFEN	15
TRANSAKTION: TECHNOLOGIE EINBAUEN	15
TECHNOLOGIE INNERHALB DES RAUMHAFENS SCHIEBEN	16
PROJEKTASSISTENT VORRÜCKEN	16
AGENTENKARTE/N NEHMEN	16
FREIE AKTION	16
TECHNOLOGIE AUS SEKUNDÄRMARKT NEHMEN	16
PROJEKTTABLEAU IM DETAIL	17
PROJEKTLLEITER IM DETAIL	20
TECHNOLOGIEN IM DETAIL	21
SPIELBRETT IM DETAIL	22

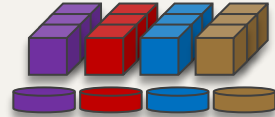
MATERIAL

1x SPIELBRETT



STARTSPIELER
MARKER

3x PROJEKTASSISTENTEN /SP



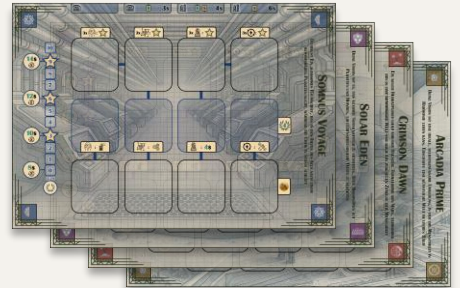
1x PUNKTEMARKER /SP



4x
PROJEKTLEITER



15x RUNDENKARTEN



4x PROJEKT-BOARD



56x NEUTRALE
TECHNOLOGIEN



4x SIGNATURE TECHNOLOGIEN /SP

GELD IM WERT VON 100\$



30x CREWMITGLIEDER

32x AGENTENKARTEN



AKTIONSMARKER



32x SILBER
16x GOLD

13x AUSZEICHNUNGEN



SYMBOLE

TECHNOLOGIE ARTEN



ANTRIEB



WISSENSCHAFT



LEBENSERHALTUNG



ENERGIE

KOMBOS



SOLAR



STRAHLUNGS-
SCHUTZ



BIOLOGIE



NEUROLOGIE



ASTRONOMIE



FUSIONS-
TECHNOLOGIE

AKTIONS-SYMBOLE



AKTION
AUSFÜHREN



TRANSAKTION
AUSFÜHREN



TECHNOLOGIE
VERSCHIEBEN



PROJEKT-
ASSISTENT
BEWEGEN

EFFEKTE / BENEFITS



PROJEKT-
ASSISTENT
ERHALTEN



GRATIS TECH
AUS DEM
SEKUNDÄRMARKT



1 ODER 2
AGENTENKARTEN
NEHMEN



AUS BANK
AUF CREW
BIETEN



CREW VOM STAPEL
ERHALTEN INKL. 1ST
BELOHNUNG



GOLDENEN
AKTIONSMARKER
ERHALTEN



EINFLUSS
ERHALTEN



EINFLUSS
ABGEBEN

WEITERE SYMBOLE



ZWISCHEN
DEN RUNDEN



TECH EINBAU
ERLAUBT



TECH VERKAUF
ERLAUBT



SEKUNDÄR
MARKT



HANGAR

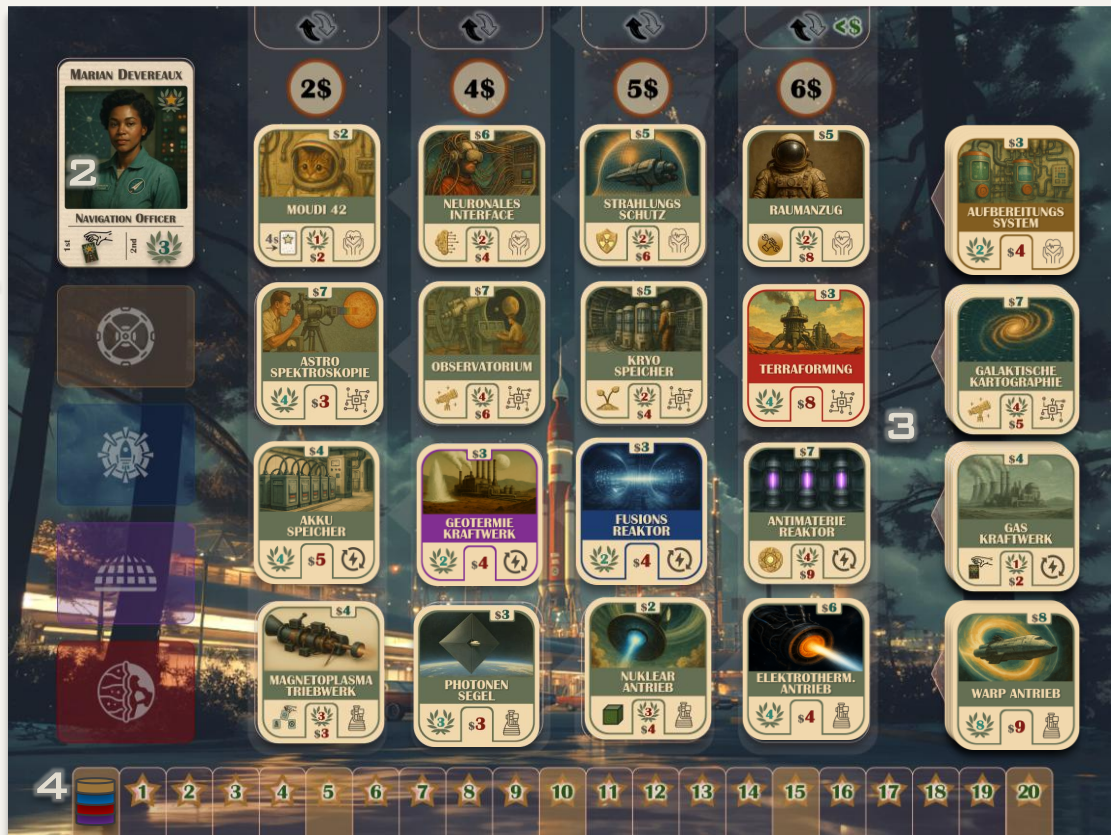
SYMBOLE FÜR SIEGPUNKTE



START-
RAMPE

SPIELAUFBAU ALLGEMEIN

SEKUNDÄRMARKT:
PLATZ FREI LASSEN FÜR VERKAUFTE TECHNOLOGIEN



SPIELAUFBAU ALLGEMEIN

1. LEGT DAS **SPIELBRETT** IN DIE MITTE DES TISCHS
2. MISCHT DIE **CREWKARTEN** UND LEGT DEN STAPEL NEBEN DAS SPIELBRETT ZIEHT DIE OBERSTE KARTE UND LEGT SIE AUF DAS DAFÜR VORGEGEHENE FELD
3. NEHMT ALLE TECHNOLOGIEN **ENTSPRECHEND DER SPIELERZAHL UND KLEINER** AUS DEM VORRAT.
DIE SPIELERZAHL IST AUF DER RÜCKSEITE ANGEGBEN.



2 SPIELER



3 SPIELER



4 SPIELER

NEHMT DIE **SIGNATURE TECHS DER MITSPIELENDE SPIELERFARBEN** EBENFALLS DAZU.



SORTIERT DIE TECHNOLOGIEN
NACH IHRER ART.

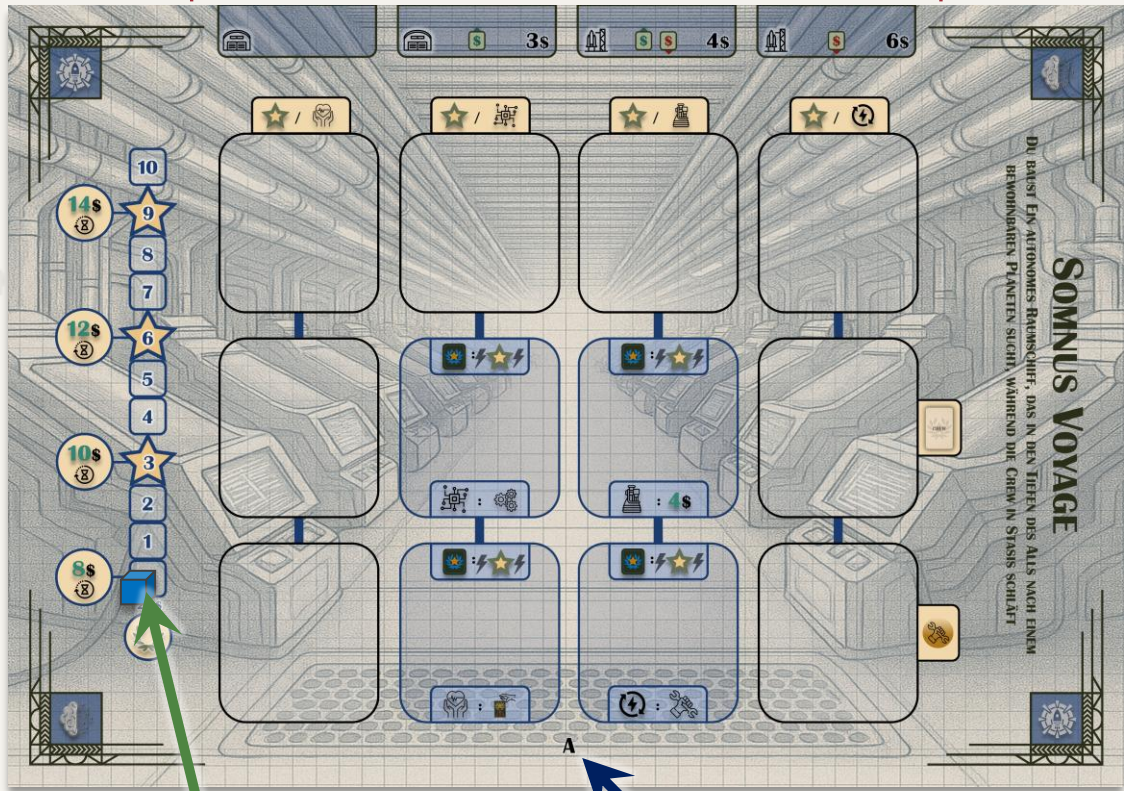
MISCHT UND VERTEILT NUN DIE VIER GLEICH GROSSEN STAPEL AUF DIE VIER MIT DEM JEWEILIGEN **SYMBOL BEKENNZEICHNETEN NACHZUGSFELDER** RECHTS AUF DEM SPIELBRETT. DIE VORDERSEITE ZEIGT NACH OBEN.

VERTEILT JEWEILS DIE OBERSTEN VIER **TECHNOLOGIEN AUF DIE MARKTFELDER** LINKS DAVON. DAS OBERSTE KOMMT AUF DAS GÜNSTIGSTE FELD GANZ LINKS UND AUFSTIEGEND.

4. JEDER SPIELER LEGT SEIN **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 AUFSTIEGENDER 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.**

SPIELAUFBAU PRO SPIELER

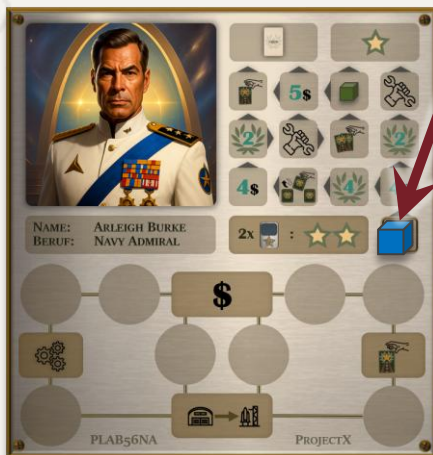
RAUMHAFEN:
PLATZ FREI LASSEN FÜR GEKAUFTE TECHNOLOGIEN



ALLE SPIELER SPIELEN MIT DER SELBEN SEITE A ODER B

1 PROJEKTASSISTENT AUF FELD D DER EINFLUSSLEISTE

1 PROJEKTASSISTENT AUF DAS ASSISTENTEN STARTFELD



- 1 PROJEKTTABLEAU
- 1 PROJEKTLITER
- 3 PROJEKTASSISTENTEN GEM. PROJEKTFARBE
- 1 PUNKTEMARKER GEM. PROJEKTFARBE
- 8 AKTIONSMARKER SILBER **BEREIT**
- 4 AKTIONSMARKER GOLD **BEISEITE**
- 1 AGENTENKARTE
- 8 \$



ZIEL UND WERTUNG

DU SCHLÜPFST IN DIE ROLLE EINES VON VIER PROJEKTL EITERN, DIE SICH DER AUFGABE VERSCHRIEBEN HABEN, DIE MENSCHHEIT VOR DEM SICHEREN UNTERGANG ZU BEWAHREN. JEDER VON EUCH VERFOLGT EINES VON VIER KONKURRIERENDEN RETTUNGSPROJEKTEN, DAS ES VOM REISSBRETT BIS ZUR UMSETZUNG IN DER REALITÄT ZU BRINGEN GILT.

ZU DIESEM ZWECK ERWIRBST DU TECHNOLOGIEN AUF EINEM ZENTRALEN MARKT. NACH DEM KAUF DURCHLAUFEN DIESE IN DEINEM RAUMHAFEN MEHRERE STATIONEN: VON DER ANLIEFERUNG IM HANGAR ÜBER DIE INTERNE WEITERENTWICKLUNG BIS HIN ZUR ABSCHUSSRAMPE, VON DER AUS SIE INS ALL BEFÖRDERT UND DAUERHAFT IN DEIN RETTUNGSPROJEKT INTEGRIERT WERDEN.

DOCH NICHT JEDE TECHNOLOGIE SCHAFFT DIESEN WEG. MANCHE MUSST DU WIEDER VERÄUSERN, UM LIQUIDE MITTEL FREIZUSETZEN ODER WEIL SICH BESSERE OPTIONEN ERÖFFNEN. ANDERE VERSCHWINDEN AUF DUNKLEN WEGEN: EIN KORRUPTER HANGARMITARBEITER VERKAUFT SIE OHNE DEIN WISSEN AN DIE KONKURRENZ, WIEDER ANDERE WERDEN DIR SCHLICHT GESTOHLLEN.

PARALLEL DAZU STELLST DU EINE SCHLAGKRÄFTIGE CREW FÜR DEIN RETTUNGSPROJEKT ZUSAMMEN. DIE RICHTIGEN SPEZIALISTEN ZUR RICHTIGEN ZEIT KÖNNEN DEN ENTSCHEIDENDEN UNTERSCHIED MACHEN.

ZUSÄTZLICH STEHEN DIR FLEISSIGE PROJEKTASSISTENTEN ZUR VERFÜGUNG, DIE DIR IM PASSENDEN MOMENT TAKTISCHE VORTEILE VERSCHAFFEN. AUCH AGENTEN KANNST DU AUSSENDEN. RICHTIG EINGESETZT LIEFERN AUCH SIE HÖCHST WERTVOLLE DIENSTE.

WICHTIGE REGELN

AUCH WENN ES WILD UND TEILWEISE UNKONVENTIONELL ZU UND HER GEHT, GIBT ES DENNOCH EIN PAAR WICHTIGE REGELN ZU BEACHTEN.

1. ES KANN **NICHT ZWEIMAL DIESELBE TECHNOLOGIE** INS PROJEKT EINGEBAUT WERDEN
2. SIGNATURE TECHNOLOGIEN DÜRFEN **NUR AUF FELDER DER ENTSPRECHENDEN FARBE** EINGEBAUT WERDEN.
3. NUR DER **AKTIVE SPIELER** KANN AUF CREWMITGLIEDER BIETEN
4. WIEVIEL **GELD** MAN HAT IST EINE **ÖFFENTLICHE INFORMATION**

KEINE SORGE, DIE REGELN WERDEN IN DEN ENTSPRECHENDEN KAPITELN AUSFÜHRLICHER ERKLÄRT.

ZIEL UND WERTUNG

SPIELENDE

DAS SPIEL ENDET, NACH DER FÜNFTEN RUNDE ODER SOBALD DER ERSTE SPIELER SEIN PROJEKTTABLEAU VOLL HAT. IN DIESEM FALL WIRD DIE AKTUELLE RUNDE NOCH ZU ENDE GESPIELT.

UM PROJECT X ZU GEWINNEN MUSST DU AM ENDE MEHR SIEGPUNKTE ALS DEINE MITSTREITER GESAMMELT HABEN.

SIEGPUNKTE MIT EINEM BLITZSYMBOL WERDEN SOFORT GEWERTET DIE RESTLICHEN SIEGPUNKTE WERDEN AM ENDE DES SPIELS WIE FOLGT GEWERTET:

THEMATISCHE TECHNOLOGIE KOMBINATIONEN

GEWISSE TECHNOLOGIEN VERFÜGEN ÜBER EIN THEMATISCHES, GOLDENES SYMBOL. SOBALD ES EIN SPIELER SCHAFFT, **ZWEI UNTERSCHIEDLICHE TECHNOLOGIEN MIT DEMSELBEN SYMBOL** IN SEIN PROJEKT EINZUBAUEN, ERHÄLT ER DIE ENTSPRECHENDE AUSZEICHNUNG. ES IST EIN WETTLAUF, DENN DER SCHNELLERE BEKOMMT MEHR **SIEGPUNKTE** FÜR DIE AUSZEICHNUNG. DIESELBE TECHNOLOGIE KANN AUCH FÜR MEHRERE KOMBOS GENUTZT WERDEN.



3 STERNE =
3 SIEGPUNKTE

CREW MITGLIEDER

JEDES CREWMITGLIED IST EIN **SIEGPUNKT** WERT

FLEISSIGE PROJEKTASSISTENTEN

DER PROJEKASSISTENT HAT DIE MÖGLICHKEIT AUF EINEM DER BEIDEN OBERSTEN FELDER DIREKT EINEN **SIEGPUNKT** ZU HOLEN. DER BLITZ SIGNALISIERT, DASS DIE PUNKTE SOFORT GEZÄHLT WERDEN.



*„DAS ANDERE FELD GIBT ZWAR EINE CREW-KARTE, WELCHE NEBST DEM **SIEGPUNKT** NOCH BENEFITS GIBT. DIESES FELD IST JEDOCH SCHWIERIGER ZU ERREICHEN.“*

ZIEL UND WERTUNG

SPEZIFISCHE PROJEKTFÜHRER ZIELE

JEDER PROJEKTFÜHRER VERFÜGT ÜBER EIN SPEZIFISCHES ZIEL. IST DIESES BEI SPIELERREICHUNG ERREICHT, GIBT ES DAFÜR **ZWEI ZUSÄTZLICHE SIEGPUNKTE**.



EINE FUSIONS-
TECHNOLOGIE
AUSZEICHNUNG HABEN



EINE ASTRONOMIE
AUSZEICHNUNG HABEN



ZWEI BELIEBIGE
AUSZEICHNUNGEN HABEN



VIER CREW- MITGLIEDER
HABEN

VERTIKALE REIHEN DERSELBEN TECHNOLOGIE ART

SEITE A: PRO PASSENDE TECHNOLOGIE ART IN DER VERTIKALEN REIHE GIBT ES **EINEN SIEGPUNKT**.



SEITE B: FÜR JEDE VOLLSTÄNDIGE VERTIKALE REIHE DERSELBEN TECHNOLOGIE ART GIBT ES **EINEN SIEGPUNKT**.

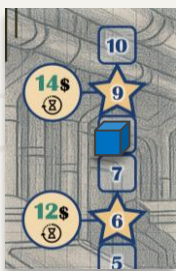


SIGNATURE TECHNOLOGIEN

JEDE EINGEBAUTE SIGNATURE TECHNOLOGIE GIBT **EINEN SIEGPUNKT**. DER BLITZ SIGNALISIERT, DASS DIE PUNKTE SOFORT GEZÄHLT WERDEN.



EINFLUSS



BEI SPIELERREICHUNG WERDEN DIE STERNEN-SCHWELLEN GEZÄHLT, FÜR JEDE SCHWELLE DIE ÜBERSCHRITTEN IST, GIBT ES **EINEN SIEGPUNKT**.

DER BLAUE SPIELER BEKOMMT IM BEISPIEL **2 SIEGPUNKTE**.



SAVIOR OF HUMANITY

DER SPIELER, DER DAS SPIEL BEENDET, BEKOMMT DIE «SAVIOR OF HUMANITY» AUSZEICHNUNG. DIESE IST **3 SIEGPUNKTE** WERT.

TIEBRAKER

BEI GLEICHSTAND GEWINNT DER SPIELER MIT MEHR EINFLUSS. BESTEHT WEITERHIN GLEICHSTAND, ENTSCHEIDET DAS GELD, SONST UNENTSCHEIDEN.

ABLAUF

BEVOR ES LOSGEHT

LIEST DEN TEXT AUF DER RUNDENKARTE DER AKTUELLEN RUNDE UND HANDELT DIESEN AB, GEWISSE KARTEN GEBEN EN BONUS ZU BEGINN DER RUNDE, ANDERE WÄHREND DER RUNDE UND ANDERE BEI RUNDENENDE. 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 UND KANN ZUSÄTZLICH AGENTENKARTEN SPIELEN UND AUF DAS AUSLIEGENDE CREWMITGLIED BIETEN.

BESTIMMT DEN STARTSPIELER

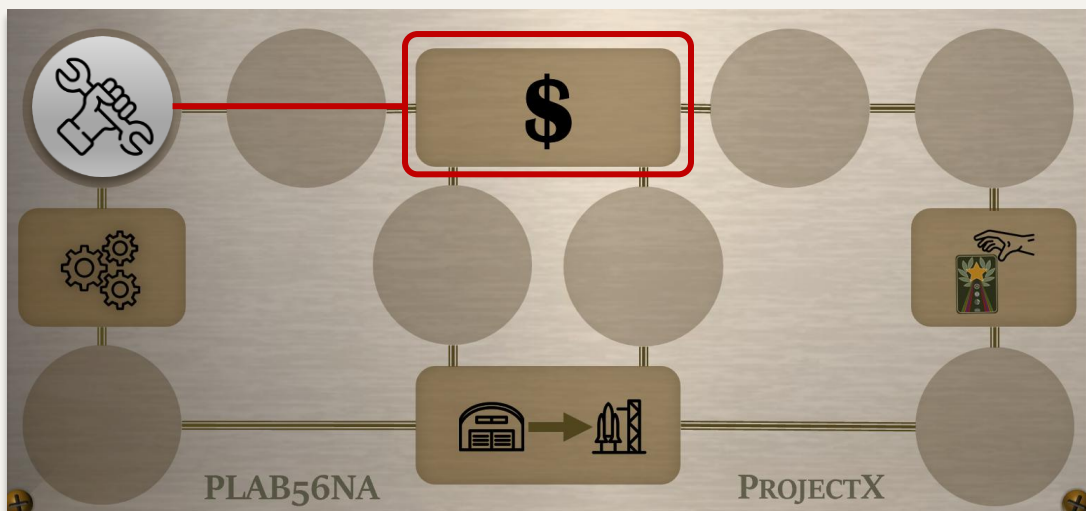


STARTSPIELER IST, WER ALS LETZTES EINE STERNSCHNUPPE GESEHEN HAT. DER STARTSPIELER ERHÄLT DEN STARTSPIELERMARKER.

AKTIONEN

UM EINE AKTION AUSZUFÜHREN, WÄHLT DER AKTIVE SPIELER EIN LEERES FELD IM AKTIONSBEREICH SEINES PROJEKTL EITERS, AUF DEM ER EINEN AKTIONSMARKER PLATZIERT. DANN WÄHLT ER EINE DER ZWEI MÖGLICHEN AKTIONEN, DIE MIT DEM FELD VERBUNDEN SIND.

DER SPIELER ENTSCHEIDET SICH FÜR EINE TRANSAKTIONS-AKTION.



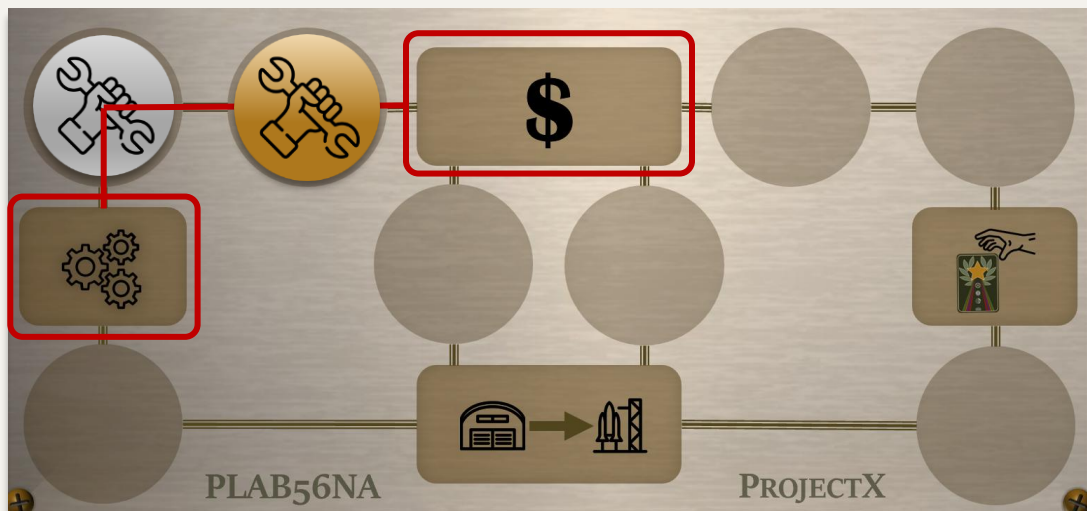
ABLAUF

ES KÖNNEN NIE MEHR ALS 8 AKTIONSMARKER BESESSEN UND PLATZIERT WERDEN.

MARKER, DIE AUF EINER LINIE LIEGEN BLOCKIEREN DIESE NICHT!

SPIELER KÖNNEN IM LAUFE DES SPIELS SILBERNE DURCH GOLDENE MARKER ERSETZEN. DER GOLDENE MARKER ERMÖGLICHT ES DEM SPIELER BEIDE VERBUNDENEN AKTIONEN AUSZUFÜHREN.

DER SPIELER ENTSCHEIDET SICH IM BEISPIEL FÜR EINE TRANSAKTIONS-AKTION UND EIN VORRÜCKEN MIT DEM PROJEKTASSISTENTEN. DER SILBERNE AKTIONSMARKER VOM LETZTEN ZUG BLOCKIERT DIE AKTION NICHT.



DURCH BESTIMMTE ELEMENTE IM SPIEL, KANN EINE GRATIS-AKTION AUSGELÖST WERDEN. ES DARF EINE BELIEBIGE DER 4 MÖGLICHKEITEN GEWÄHLT WERDEN, OHNE DASS EIN MARKER PLATZIERT WERDEN MUSS. DIES PASSIERT IMMER ZUSÄTZLICH ZUR STANDARD-AKTION. ES KANN ALSO NICHT SEIN, DASS EIN SPIELER IN SEINEM ZUG KEINEN MARKER PLATZIERT.

DIESE GRATISAKTIONEN SIND MIT FOLGENDEM SYMBOL GEKENNZEICHNET:



ABLAUF

ZUSÄTZLICHE MÖGLICHKEITEN DES AKTIVEN SPIELERS

DER AKTIVE SPIELER KANN NEBST DEM AKTIONSMARKER PLATZIEREN NOCH FOLGENDE SACHEN MACHEN:

GELD AUF CREWMITGLIEDER BIETEN

IN JEDER RUNDE WIRD AUF DIE OFFEN AUF DEM SPIELBRETT AUSLIEGENDE CREWKARTE GEBOTEN. AM ENDE DER RUNDE ERHÄLT DIE PERSON MIT DEM HÖCHSTEN GEBOT DIESE KARTE. **SIE ZÄHLT EINEN SIEGPUNKT.** ZUSÄTZLICH GEWÄHRT DIE KARTE BELOHNUNGEN FÜR DAS HÖCHSTE UND DAS ZWEITHÖCHSTE GEBOT.



UM AUF EINE KARTE ZU BIETEN LEGT DER AKTIVE SPIELER EINEN BELIEBIGEN BETRAG AUF DEN SEINER SPIELFARBE ENTSPRECHENDEN BEREICH.

DAS BIETEN IST FREIWILLIG.

AGENTENKARTEN SPIELEN

DER AKTIVE SPIELER KANN NEBST SEINER REGULÄREN AKTION AGENTENKARTEN AUSSPIELEN UND DEN EFFEKT EINMALIG AUSFÜHREN. DIE GESPIELTE KARTE KOMMT DANACH AUF EINEN ZENTRALEN ABLAGESTAPEL.

GEWISSE AGENTENKARTEN KÖNNEN AUCH GESPIELT WERDEN, WENN MAN NICHT AM ZUG IST. DIESE SIND MIT (SOFORT) GEKENNZEICHNET.

DAS SPIELEN VON AGENTENKARTEN IST FREIWILLIG.

ES KÖNNEN AUCH AGENTENKARTEN AUSGESPIELT WERDEN, DIE GERADE ERST GEZOGEN WURDEN.



ABLAUF

ENDE DER RUNDE

DIE RUNDE ENDET, SOBALD ALLE SPIELER GEPASST ODER KEINE AKTIONSMÖGLICHKEITEN MEHR HABEN.

ZWISCHEN DEN RUNDEN



1. CREWMITGLIED ERWERBEN



DER MEISTBIETENDE ERHÄLT DIE KARTE (**SIEGPUNKT**) UND DIE BELOHNUNG FÜR DEN ERSTEN PLATZ.

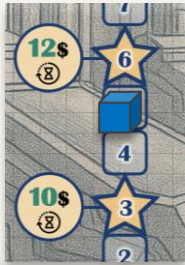
DER ZWEITHÖCHST BIETENDE BEKOMMT DIE BELOHNUNG FÜR DEN ZWEITEN PLATZ.

BEI GLEICHSTAND BEKOMMT NIEMAND DIE KARTE UND BEIDE BETEILIGTEN SPIELER DIE BELOHNUNG FÜR DEN 2TEN PLATZ. DIE ANDEREN BEKOMMEN NICHTS. DIE KARTE WIRD ABGERÄUMT

BEI GLEICHSTAND AUF DEM ZWEITEN PLATZ ERHÄLT KEINER DIE DER AM GLEICHSTAND BETEILIGTEN DIE BELOHNUNG FÜR DEN ZWEITEN PLATZ

DECKT EINE NEUE KARTE FÜR DIE NÄCHSTE RUNDE AUF.

2. EINKOMMEN ERHALTEN



ERHALTET GELD ENTSPRECHEND DES ÜBERSCHRITTENEN SCHWELLWERTS AUF Eurer EINFLUSSLEISTE.

DER SPIELER IM BEISPIEL ERHÄLT 10\$.

3. TECHNOLOGIEMARKT AUFRÄUMEN

ALLE AUF DEM MARKT AUSLIEGENDEN TECHNOLOGIEN KOMMEN UNTER DEN NACHZUG-TECHNOLOGIESTAPEL. DIE VOM GÜNSTIGSTEN FELD ZU UNTERST UND DANN AUFSTEIGEND. DANACH WERDEN DIE OBERSTEN VIER TECHNOLOGIEN DES STAPELS AUF DEN MARKT GELEGT. DIE OBERSTE AUF GÜNSTIGSTE FELD, DANN AUFSTEIGEND.

4. AKTIONSMARKER AUS DEM AKTIONSBEREICH ENTFERNEN

5. AUSLIEGENDE AGENTENKARTEN IN DEN STAPEL MISCHEN UND 3 NEUE AUSLEGEN

6. STARTSPIELERMARKER WEITERGEBEN

7. WERTET DIE AKTUELLE RUNDENKARTE UND DREHT SIE ANSCHLIESSEND UM

AKTIONEN IM DETAIL

AKTIONEN KÖNNEN AUF FOLGENDE ARTEN GETRIGGERT WERDEN:

1. AKTIONSMARKER
2. EFFEKT AUF PROJEKTTABLEAU
3. EFFEKT BEIM VORRÜCKEN DES PROJEKTASSISTENTEN
4. EFFEKT AUF EINER TECHNOLOGIE (BEIM EINBAU DER TECHNOLOGIE)
5. EFFEKT AUF AGENTENKARTEN



TRANSAKTION: TECHNOLOGIE KAUFEN

KAUFE EINE TECH VOM MARKT ODER SEKUNDÄRMARKT UND ZAHLE AN DIE BANK ODER KAUF VON EINEM MITSPIELER UND ZAHLE AN IHN. DIE PREISE SIND IN DER JEWELIGEN VERTIKALEN REIHE DES MARKTES ODER DEM RAUMHAFEN-FELD DES MITSPIELERS ANGEGBEN.

GEKAUFTE TECHNOLOGIEN KOMMEN AUF DAS LINKE FELD DES RAUMHAFENS. WENN DAS FELD BEREITS BESETZT IST, WIRD DIE DARAUF LIEGENDE TECHNOLOGIE NACH RECHTS GESCHOBEN.

WENN EINE TECHNOLOGIE VOM MARKT GEKAUFT WIRD, RUTSCHEN ALLE TECH'S NACH UND EINE NEUE DERSELBEN KATEGORIE WIRD VOM NACHZIEHSTAPEL AUFGEDECKT.



TRANSAKTION: TECHNOLOGIE VERKAUFEN

LEGE DIE TECH AUS EINEM FELD AUS DEM RAUMHAFEN, DAS DIESE AKTION ERLAUBT IN DEN SEKUNDÄRMARKT UND ERHALTE **GELD ENTSPRECHEND DER GRÜNEN ZAHL** OBEN AUF DEM TECH PLÄTTCHEN. 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 AUSSCHIEDEN UND DEFINITIV AUS DEM SPIEL SIND.



TRANSAKTION: TECHNOLOGIE EINBAUEN

BAUE DIE TECH AUS EINEM FELD DES RAUMHAFENS, DAS DIESE AKTION ERLAUBT IN DEINEM PROJEKTTABLEAU EIN. **ZAHLE GELD UND GEBEBENENFALLS EINFLUSS ENTSPRECHEND DEN ROTEN ZAHLEN UNTEN AUF DEM TECH PLÄTTCHEN** . ACHTUNG! DIE TECHNOLOGIEN MÜSSEN VON UNTEN ENTLANG DEN LINIEN EINGEBAUT WERDEN!

NACH DEM EINBAU ERHÄLTST DU SOFORT DIE EFFEKTE ENTSPRECHEN DEN SYMBOLEN AUF PROJEKTTABLEAU UND AUF DER TECHNOLOGIE SELBST.

➤ SIEHE KAPITEL **PROJEKTTABLEAU 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



PROJEKTASSISTENT VORRÜCKEN

RÜCKE EINEN PROJEKTASSISTENTEN AUF DEM PROJEKTLER-**TABLEAU** EINEN SCHRITT WEITER. ACHTUNG! DU DARFST DEN ASSISTENTEN NUR ENTLANG DER PFEILE BEWEGEN!



AGENTENKARTE/N NEHMEN

NIMM EINE/ZWEI 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.



FREIE AKTION

DIESES SYMBOL ERMÖGLICHT ES DIR, EINE BELIEBIGE AKTION SOFORT AUSZUFÜHREN. ZAHLE DIE ALLFÄLLIGEN KOSTEN, Z.B. FÜR DEN EINBAU EINER TECHNOLOGIE.



TECHNOLOGIE AUS SEKUNDÄRMARKT NEHMEN

DU DARFST SOFORT EINE BELIEBIGE TECHNOLOGIE AUS DEM SEKUNDÄRMARKT IN DEIN RAUMHAFEN NEHMEN OHNE DIE ÜBLICHEN KOSTEN ZU BEZAHLEN. SIE MUSS IM RAUMHAFEN PLATZ HABEN!

PROJEKTTABLEAU IM DETAIL

EINFLUSS



EINFLUSS IST NEBST DEM GELD EINE WEITERE RESSOURCE. GEWISSE TECHNOLOGIEN KÖNNEN NUR DURCH ABGABE VON EINFLUSS INS PROJEKT EINGEBAUT WERDEN.

EIN SPIELER KANN NICHT MEHR ALS 10 HABEN.

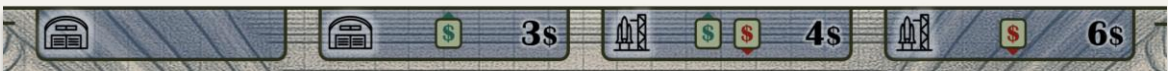
BEI RUNDENENDE GIBT'S EINKOMMEN ENTSPRECHEND DEM ÜBERSCHRITTENEN SCHWELLWERT.

EINFLUSS KANN JEDERZEIT IM VERHÄLTNISS 2/1 IN GELD UMGEWANDELT WERDEN.

DER RAUMHAFEN

TECHNOLOGIEN, DIE DU AUF DEM MARKT ERWIRBST, KOMMEN **ZUERST IN DEN RAUMHAFEN**. SIE KOMMEN IMMER AUF DAS ERSTE FELD GANZ LINKS (HANGAR1). TECHNOLOGIEN, DIE DA BEREITS LIEGEN WERDEN EIN FELD WEITERGESCHOBEN. DIE DADURCH VERSCHOBENE TECHNOLOGIE SCHIEBT DIE NÄCHSTE EBENFALLS USW. BESTEHT ZWISCHEN ZWEI TECHNOLOGIEN EINE LÜCKE, WIRD DIE TECHNOLOGIE RECHTS DAVON NICHT WEITERGESCHOBEN. DIE LÜCKE WIRD GESCHLOSSEN.

IST DER RAUMHAFEN BEREITS VOLL, KANN **KEINE** WEITERE TECHNOLOGIE GEKAUFT ODER AUS DEM SEKUNDÄRMARKT GENOMMEN WERDEN.



DAS ERSTE FELD DES RAUMHAFENS:
HIER KOMMEN
**NEU ERSTEIGERTE
TECHNOLOGIEN**
HIN.

DAS ZWEITE
FELD DES
RAUMHAFENS:
VON HIER
DÜRFEN
TECHNOLOGIEN
VERKAUFT
WERDEN. DIE
MITSPIELER
KÖNNEN DIR DIE
HIER LIEGENDE
TECHNOLOGIE
FÜR **3\$**
ABKAUFEN.

DAS DRITTE
FELD DES
RAUMHAFENS:
VON HIER
DÜRFEN
TECHNOLOGIEN
**VERKAUFT ODER
EINGEBAUT**
WERDEN. DIE
MITSPIELER
KÖNNEN DIR DIE
HIER LIEGENDE
TECHNOLOGIE
FÜR **4\$**
ABKAUFEN.

DAS VIERTE
FELD DES
RAUMHAFENS:
VON HIER
DÜRFEN
TECHNOLOGIEN
EINGEBAUT
WERDEN. DIE
MITSPIELER
KÖNNEN DIR DIE
HIER LIEGENDE
TECHNOLOGIE
FÜR **6\$**
ABKAUFEN.

BEMERKUNG:

GEGEN DAS WEGKAUFEN EINER TECHNOLOGIE DURCH EINEN MITSPIELER KANN MAN SICH NORMALERWEISE NICHT WEHREN.

PROJEKTTABLEAU IM DETAIL

TECHNOLOGIE EINBAUEN

TECHNOLOGIEN, WELCHE AUF EINEM RAUMHAFEN-FELD LIEGEN, DIE DAS EINBAUEN ERLAUBEN *, KÖNNEN DURCH EINE ENTSPRECHENDE AKTION EINGEBAUT WERDEN. ZAHLE DAFÜR DIE KOSTEN, WELCHE DURCH ROTE ZAHLEN AUF DER TECHNOLOGIE ANGEGEBEN SIND. KOSTEN SIND IN JEDEM FALL GELD UND ALLENFALLS AUCH EINFLUSS.



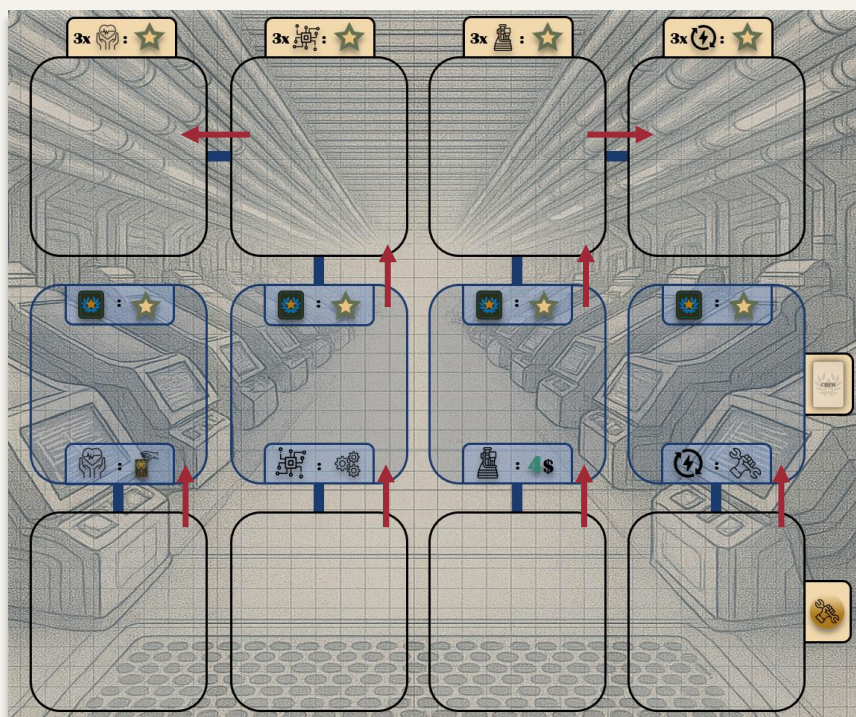
DAS
PHOTONSEGEL
KOSTET 3\$ UM ES
EINZUBAUEN



DER RAUMANZUG
KOSTET 8\$ UND
2 EINFLUSS UM
IHN EINZUBAUEN

EINBAU REIHENFOLGE

TECHNOLOGIEN DÜRFEN NUR ENTLANG DER LINIEN ZWISCHEN DEN EINBAUFELDERN, BEGINNEND IN DER UNTEREN REIHE EINGEBAUT WERDEN. DIE ERSTE TECHNOLOGIE MUSS ALSO ZWINGEND IN DER UNTERSTEN REIHE DES PROJEKT-TABLEAUS EINGEBAUT WERDEN. DANACH KANNST DU ENTSCHEIDEN, OB DU DIE NÄCHSTE FOLGEND DER LINIE ODER AUF EINEM WEITEREN FELD DER UNTERSTEN REIHE EINBAUEN WILLST.



PROJEKTTABLEAU IM DETAIL

SIGNATURE TECHNOLOGIE FELDER

JEDES PROJEKT HAT VIER SPEZIFISCHE SIGNATURE TECHNOLOGIEN IN DER JEWEILIGEN SPIELERFARBE. DIESE **MÜSSEN** IN DIE DAFÜR VORGEGEHENEN FELDER EINGEBAUT WERDEN (MITTLERE HORIZONTALE REIHE).

MERKE: BLAU IN BLAU, ROT IN ROT, VIOLETT IN VIOLETT, BRAUN IN BRAUN

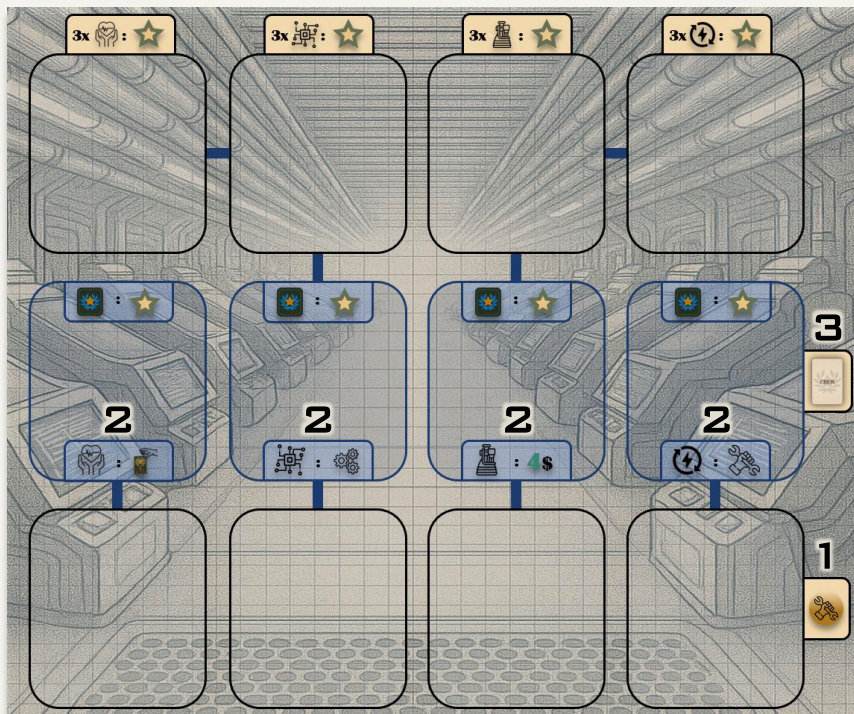
ENTSPRECHEND KÖNNEN AUCH KEINE SIGNATURE TECHNOLOGIEN ANDERER SPIELER INS EIGENE PROJEKT EINGEBAUT WERDEN (MAN KANN SIE ABER IM RAUMHAFEN HABEN UND HANDELN).

IN DIE FARBIGEN FELDER DÜRFEN NEUTRALE TECHNOLOGIEN EINGEBAUT WERDEN, SOMIT VERBAUT MAN SICH ABER EINEN PLATZ FÜR EINE EIGENE SIGNATURE TECHNOLOGIE PERMANENT.

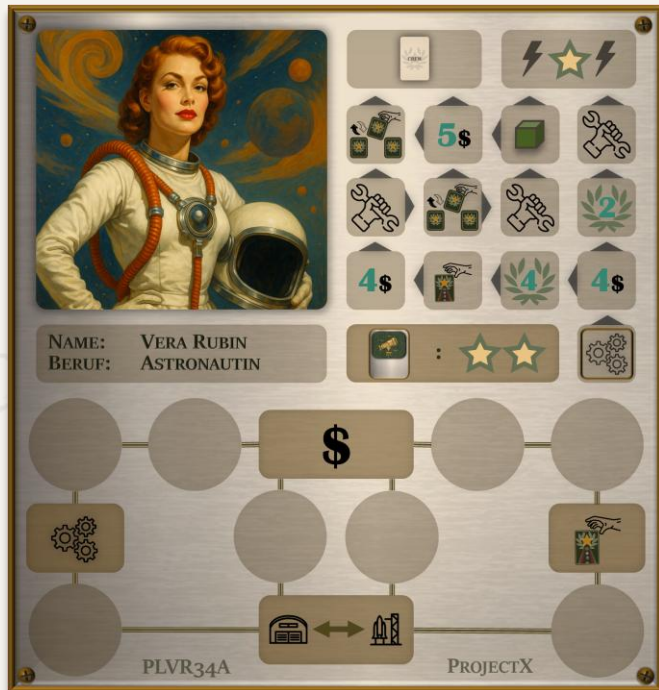
EFFEKTE

DAS EINBAUEN VON TECHNOLOGIEN KANN EFFEKTE AUSLÖSEN:

1. ERHALTE EINEN GOLDENEN AKTIONSMARKER WENN DIE UNTERSTE REIHE VOLL IST.
2. ERHALTE DEN BONUS WENN DIE **ART DER SIGNATURE-TECHNOLOGIE** PASST.
3. ERHALTE 4 EINFLUSS, WENN DIE MITTLERE REIHE VOLL IST



PROJEKTLERITER IM DETAIL



PROJEKTASSISTENZ

NAME, BERUF
SIEGPUNKT BEDINGUNG
STARTFELD PROJEKTASSISTENT

AKTIONSBEREICH

PROJEKTASSISTENZ



ERHÄLT EIN SPIELER WÄHREND DES SPIELS EIN ZAHNRADSYMBOL, DARF EIN PROJEKTASSISTENT EIN FELD ENTLANG DER PFEILE VORRÜCKEN UND ERHÄLT SOFORT DEN ENTSPRECHENDEN BONUS. ERREICHT ER DAS OBERE FELD, ERHÄLT ER AUCH DIESEN BONUS UND WIRD DANACH VOM TABLEAU ENTFERNT.



DURCH EFFEKTE MIT EINEM WÜRFELSYMBOL, KÖNNEN NEUE ASSISTENTEN AUF DEM STARTFELD PLATZIERT WERDEN. IST DIESES BESETZT, DARF DER ASSISTENT DANEBCEN PLATZIERT WERDEN.

MAXIMAL ZWEI PROJEKTASSISTENTEN DÜRFEN GLEICHZEITIG IM SPIEL SEIN, ES DARF JEDOCH IMMER NUR EINER BEWEGT WERDEN.

AUF DEM TRACK DÜRFEN ASSISTENTEN NICHT ANDERE ÜBERSPRINGEN ODER AUF EIN BEREITS BESETZTES FELD PLATZIERT WERDEN.

AKTIONSBEREICH

IST EIN SPIELER AM ZUG, PLATZIERT ER AKTIONSMARKER AUF EINEM FREIEN FELD UM DIE DAMIT VERBUNDENE(N) AKTION(EN) AUSZULÖSEN.

➤ SIEHE KAPITEL [ABLAUF/AKTIONEN](#)

SPEZIFISCHE SIEGPUNKT BEDINGUNG

JEDER PROJEKTLERITER VERFÜGT ÜBER EINE SPEZIFISCHE BEDINGUNG EINEN WEITEREN SIEGPUNKT ZU ERLANGEN.

➤ SIEHE KAPITEL [WERTUNG](#)

TECHNOLOGIEN IM DETAIL

FARBEN

ES GIBT INSGESAMT 5 FARBEN. EINE FARBE PRO SPIELER (BLAU, ROT, BRAUN, VIOLETT) UND EINE NEUTRALE FARBE (GRÜN).

JEDE FARBE DARF ZU JEDER ZEIT VON JEDEM SPIELER GEKAUFT UND VERKAUFT WERDEN.

DIE SPIELER DÜRFEN ALLERDINGS NUR IHRE EIGENE UND DIE NEUTRALE FARBE IN IHR PROJEKT EINBAUEN.



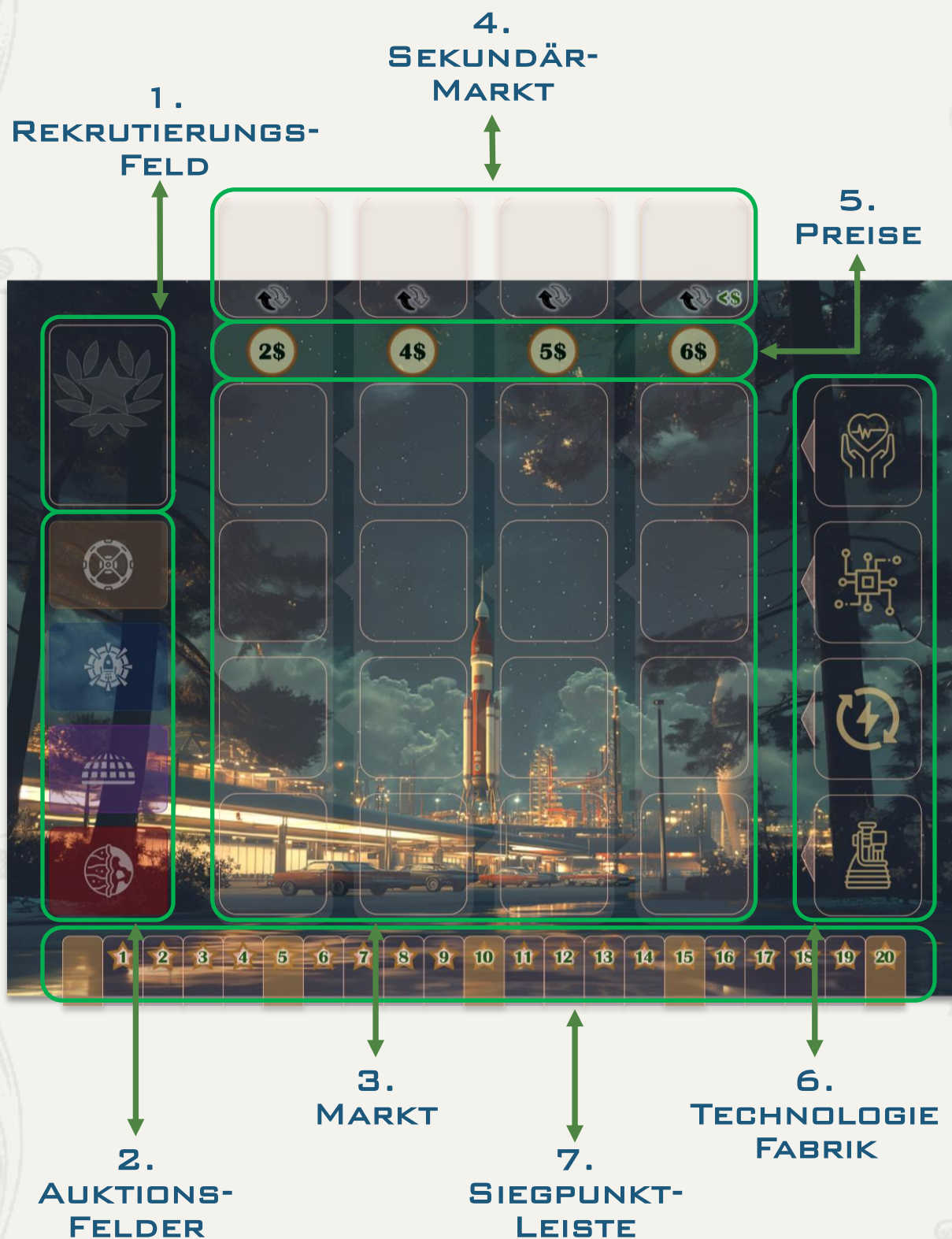
BEREICHE



EFFEKTE BEIM EINBAUEN

- | | | | |
|--|---|--|---|
| | PLATZIERE EIN PROJEKTASSISTENT AUF DEM ASSISTENTEN STARTFELD | | ERHALTE EINE AGENTENKARTE AUS DER AUSLAGE ODER STAPEL |
| | TAUSCHE EINEN DEINER SILBRIGEN DURCH EINEN GOLDENEN AKTIONSMARKER | | ERHALTE EINFLUSS ENTSPRECHEND DER ZAHL |
| | ERHALTE KOSTENLOS EINE BELIEBIGE TECHNOLOGIE AUS DEM SEKUNDÄRMARKT | | BIETE 4\$ AUS DER BANK AUF DAS CREWMITGLIED |
| | ERHALTE EINE AUSZEICHNUNG, WENN DU 2 TECHS MIT DEMSELBEN GOLDENEN KOMBO-SYMBOL EINGEBAUT HAST | | |

SPIELBRETT IM DETAIL



SPIELBRETT IM DETAIL

1. REKRUTIERUNGSFELD

HIER LIEGT IMMER EIN OFFEN AUSLIEGENDES CREWMITGLIED. WÄHREND DER RUNDE KANN AUF DIESES GEBOTEN WERDEN UM ES ZU REKRUTIEREN. ES GIBT AUCH EFFEKTE, DIE ES EINEM ERLAUBEN EIN CREWMITGLIED DIREKT ZU REKRUTIEREN. IN DIESEM FALL WIRD DAS FELD SOFORT MIT EINER NEUEN CREWKARTE BESETZT.

2. AUKTIONSFELDER

PRO SPIELERFARBE EIN FELD IN DAS DIE SPIELER IHRE GEBOTE FÜR DIE CREWMITGLIEDER LEGEN.

3. MARKT

HIER AUSLIEGENDE TECHNOLOGIEN KÖNNEN ERWORBEN WERDEN. WIRD EINE TECHNOLOGIE GEKAUFT, RÜCKEN DIE ANDEREN NACH LINKS NACH. AUF DAS 6\$ FELD KOMMT DANN EINE NEUE TECH VOM STAPEL RECHTS DAVON.

4. SEKUNDÄRMARKT

HIER KOMMEN VON SPIELER VERKAUFTE TECHNOLOGIEN HIN. SIE KOMMEN IMMER AUF DAS 6\$ FELD. WEITERE VERKAUFTE TECHNOLOGIEN SCHIEBEN DIE ANDEREN NACH LINKS. SIND ALLE 4 FELDER VOLL, WIRD DIE TECH GANZ LINKS BEIM NACHRÜCKEN ENTFERNT UND IST DANN KOMPLETT AUS DEM SPIEL.

5. PREISE

DIE PREISE 2\$,4\$,5\$,6\$ GELTEN JEWEILS FÜR ALLE ERWERBBAREN TECHNOLOGIEN DIE SICH IN VERTIKALER LINIE UNTERHALB (MARKT) UND OBERHALB (SEKUNDÄRMARKT) DES PREISES BEFINDEN.

6. TECHNOLOGIE FABRIK

HIER KOMMEN DIE NACH IHRER ART SORTIERTEN UND GEMISCHTEN TECHNOLOGIEN HIN. SIE BILDEN DEN NACHZIEHSTAPEL FÜR DEN MARKT. BEI RUNDENENDE KOMMEN DIE IM MARKT AUSLIEGENDEN TECHNOLOGIEN UNTEN IN DEN STAPEL UND ES KOMMEN VIER NEUE TECHNOLOGIEN VOM STAPEL AUF DEN MARKT.

7. SIEGPUNKTLEISTE

HIER WERDEN DIE SIEGPUNKTE GEZÄHLT.