

PLANET B

Unsere Heimat Erde ist Vergangenheit und die ersten Strapazen der neuen Kolonien auf Planet B liegen bereits hinter uns. Nur noch das Lama, der perfekte Begleiter in dieser kargen Gegend, erinnert an die ersten Schritte des Neuanfangs.

Wir sind auf diesem Planeten gelandet, um eine neue und bessere Welt zu erschaffen. Neben funktionierenden Wirtschaftszweigen, Infrastruktur und fast demokratischer Politik ist der Dodo das Symbol des Wiederaufbaus und des Lebens.

Um noch schneller weitere Triumphe zu erzielen, haben wir uns Positionen als Gouverneurinnen erkaufte. Jedoch haben wir unser einstiges Ziel aus den Augen verloren und sind gierig geworden. Jetzt interessiert uns nur noch die Macht und das eigene Konto.

Doch das versuchen wir natürlich vor unserer Bevölkerung zu verbergen, denn schließlich wollen wir noch höher hinaus und die neue Präsidentin werden.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 1 Fraktionsleiste
- 4 Tableaus
- 7 Konzernplättchen (3x A, 4x B)
- 40 Produktionsplättchen (je 10 pro Spieler*in)
- 16 Betrugsplättchen (je 4 pro Spieler*in)
- 244 Holzteile:
 - 100 Stimmzettel (25 pro Spieler*in)
 - 64 Workies (32x Crafties, 32 x Brainies)
 - 50 Container
 - 16 Scheiben (3 pro Spieler*in und 4 in weiß)
 - 10 Koffer
 - 4 Stimmungsmarker (1 pro Spieler*in)
- 120 Karten:
 - 46 Gebäude (14x A, 14x B, 14x C, 4 Zentralen)
 - 46 News-Karten (16x I, 16x II, 14x III)
 - 20 Gesetze (10x gelb, 10x blau)
 - 4 Endwertungs-Karten
 - 4 Amtskarten
- 160 Geldscheine (20x 1; 30x 2; 30x 5; 30 x 10; 30x 20; 12x 50; 8x 100)
- 1 Beutel



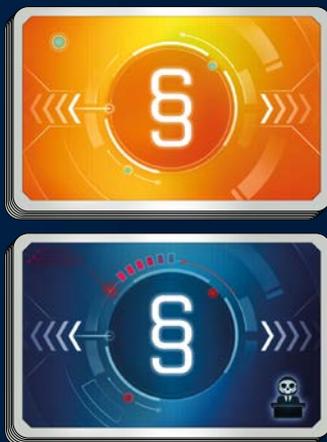
MATERIAL UND SPIELAUFBAU

Herzlich willkommen auf Planet B, er wird hoffentlich nur vorübergehend dein neues Zuhause werden. Wir erklären dir alles für 4 Spieler*innen. Die Änderungen für 2 und 3 findest du auf S. 17.

Wir beginnen mit dem Aufbau und dem Spielablauf. Danach folgen die einzelnen Aktionen. Ganz zum Schluss listen wir noch einzelne Karten auf, die etwas komplexer sind.

Wir erklären das, als würdest **du** dies alles machen. Genau so kannst du es nach dem Lesen der Regel auch deinen Mitspieler*innen erklären.

10 Zuletzt sind die **Gesetze** dran. Bilde einen gelben und blauen Stapel und misch sie getrennt voneinander. Leg sie verdeckt als Stapel zu den Amtskarten.



9 Leg den **Beutel** und die **Amtskarten** offen neben dem Geld für alle gut erreichbar aus.



8 Sortier ebenso die **News-Karten** verdeckt nach I, II und III. Dann misch die verschiedenen Stapel und leg sie auf ihren Platz unter dem Spielplan.

Deck danach jeweils die **oberste** News-Karte der 3 Stapel auf.



Rückseite



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

Achte darauf, dass du die richtige Seite verwendest. Du erkennst sie an dem Symbol  oben links.

2 Leg das **Geld**, sogenannte **Billies**, nach Werten sortiert als Vorrat aus. Das ist die Bank.



3 Leg die **Fraktionsleiste** über den Spielplan.

4 Sortier die **Konzernplättchen** jeweils mit der grauen Seite nach oben in 2 Stapel **A** und **B** (die Kennzeichnung findest du unten links auf dem Plättchen). Misch diese getrennt voneinander. Leg die 3 **A Plättchen** in zufälliger Reihenfolge auf den Spielplan.

Achtung: Das mittlere musst du auf die **rote Seite** drehen.

Die 4 **B Plättchen** legst du als Stapel mit der grauen Seite nach oben neben den Spielplan.

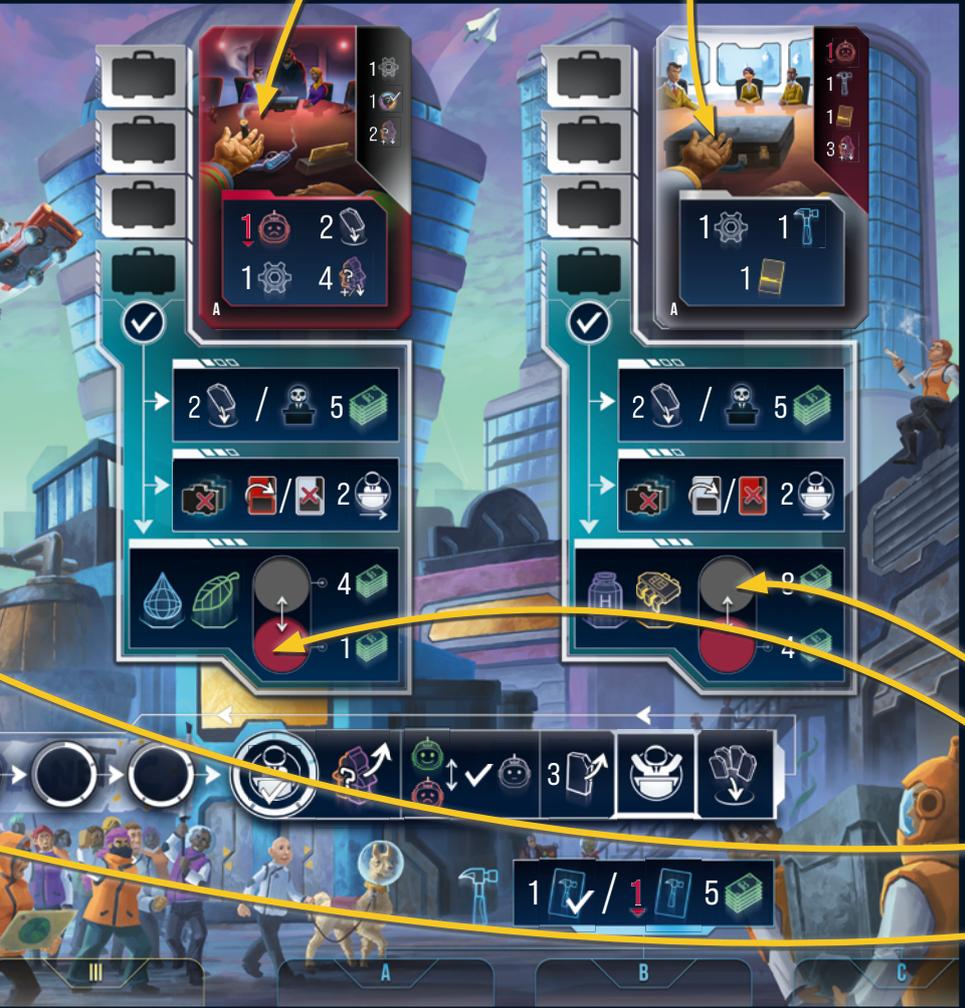
5 Leg die **Koffer**, **Container** und die sogenannten **Workies** als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

Die orangen Workies heißen **Crafties**, die lila Workies **Brainies**.

6 3 der 4 **weißen Scheiben** legst du auf die angezeigten Felder für den **Markt** (bei der linken und der rechten Seite auf das graue Feld, in der Mitte auf das rote Feld).

Die **letzte** Scheibe legst du auf das Startfeld der **Wahlleiste**.

7 Sortier die verdeckten **Gebäude** nach **A**, **B** und **C**. Misch die 3 Stapel getrennt voneinander und leg sie verdeckt auf ihren Platz unter dem Spielplan.



AUFBAU DEINES TABLEAUS

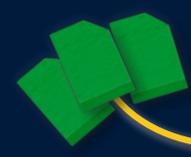
Nun fehlt nur noch der Aufbau für die einzelnen Spieler*innen. Als erstes bestimmt ihr wer beginnt. Du gibst dieser Person das Tableau mit der 1 rechts oben. Die weiteren Tableaus verteilst du im Uhrzeigersinn an die anderen Spieler*innen. Die Spieler*in links daneben bekommt also das Tableau mit der 2 usw. Die Ressourcen bei den Produktionsleisten auf den Tableaus unterscheiden sich etwas voneinander, ansonsten sind sie aber identisch.



Achtung: Du benötigst ein bisschen Platz rechts von deinem Tableau und darüber. Am meisten Platz (ca. 20cm) brauchst du links von deinem Tableau. Den folgenden Abschnitt müssen alle ausführen:

1 Such dir eine Farbe aus. Nimm dir die **4 Betrugsplättchen** und die **10 Produktionsplättchen** mit der Rückseite in **deiner Farbe**. Leg sie offen wie abgebildet über deinem Tableau bereit.

2 Leg die 25 Stimmzettel **deiner Farbe** über dein Tableau.
3 davon wirfst du sofort in den Beutel.



3 Steck den **Stimmungs-**marker **deiner Farbe** auf die neutrale Position der **Stimmungsleiste** auf deinem Tableau.

5 Nun legst du **deine Zentrale** **offen** links an dein Tableau. Dieses Gebäude steht dir von Anfang an zur Verfügung. Wie bei den Plättchen ist deine Zentrale auf der Rückseite in deiner Farbe markiert.

4 Stell **2 Brainies** und **2 Crafties** auf den dafür vorgesehenen Platz auf deinem Tableau.

Außerdem nimmst du dir **10 Billies**. Dies ist dein Startkapital, das du **offen** neben dein Tableau legst.



6 Danach legst du die **3 Scheiben** **deiner Farbe** auf die 3 Startfelder der Fraktionsleiste.

Hinweis: Stapelt die unterschiedlichen Scheiben einfach aufeinander. Es spielt keine Rolle, wer von euch oben liegt.



7 Die Endwertungs-Karte legst du ebenfalls offen neben dein Tableau. Du brauchst sie erst bei Spielende, daher hat sie keinen festen Platz neben deinem Tableau.



STARTGEBÄUDE

Jetzt müsst ihr nacheinander eure Gebäude auswählen.

Gib dazu der letzten Spieler*in so viele **A-Gebäude**, wie Personen mitspielen (im Spiel zu viert also 4 Karten). Sie sucht sich dann 1 Gebäude aus und nimmt es auf die Hand. Die anderen Gebäude gibt sie an die Spieler*in **rechts** von ihr. Das wiederholt ihr so lange, bis jede Spieler*in **genau 1 A-Gebäude** auf der Hand hat.

Danach zieht die erste Spieler*in die gleiche Anzahl Gebäude, jedoch vom B-Stapel. Sie muss sich dann 1 aussuchen und die Karten danach nach **links** weitergeben. Zum Schluss funktioniert es wieder wie bei den A-Gebäuden: Die letzte Spieler*in zieht Karten vom C-Stapel und gibt sie danach nach **rechts** weiter.

Jetzt sollte jede Spieler*in genau **1 A-, 1 B- und 1 C-Gebäude** auf der Hand halten.



SPIELABLAUF UND ZIEL

Ziel des Spiels ist es, sich möglichst viel Geld in Form von Siegpunkten in die eigene Tasche zu stecken. Dafür schließt du Deals mit Konzernen ab, um unterschiedliche Aktionen auszuführen.

Du baust Gebäude, in denen deine Workies arbeiten. Du kannst auf der Fraktionsleiste voranschreiten oder über News-Karten andere beeinflussen und deinen illegalen Machenschaften nachgehen. Aber spätestens bei der Wahl hat die Stimmung deiner Bevölkerung einen großen Einfluss auf deine Chance Präsidentin zu werden.

Ihr spielt im Uhrzeigersinn und Zug für Zug. In jedem Zug platzierst du einen Koffer bei einem Konzernplättchen und führst alle dort angegebenen Aktionen, sowie eventuell dadurch ausgelöste Aktionen der News-Karten, Gebäude oder Fraktionsleiste aus. Danach ist dein Zug beendet und die nächste Spieler*in ist an der Reihe. Sind alle Kofferfelder eines Konzernplättchens belegt, wird dieses umgedreht oder kommt aus dem Spiel. Das geht so lange, bis keine Konzernplättchen mehr übrig sind und das Spielende eingeleitet wird.

BASICS

Hier findest du eine kurze Erklärung, wie die Symbole in diesem Spiel funktionieren. Keine Sorge: was sie im Einzelnen bedeuten, erklären wir im Anschluss.

KOSTEN UND AKTIONSKÄSTEN

Jede Aktion, die ihr wählen könnt, befindet sich in einem **Aktionskasten**.

Befinden sich Kosten in 1 Aktionskasten, **musst** du diese **immer zuerst** komplett **bezahlen**, um die restlichen Aktionen im Kasten auszuführen. Kannst du die Kosten nicht bezahlen, darfst du diesen Aktionskasten nicht wählen.

Kosten erkennst du immer daran, dass der Text oder die Zahl davor **rot** ist. Bekommst du etwas oder du darfst 1 Aktion ausführen, ist die Zahl davor weiß.

Steht über einem Symbol das Wort **ALLE**, bekommen alle Spieler*innen (inklusive dir) die Aktion oder müssen etwas abgeben. Steht dort **ALLE ANDEREN**, bezieht es sich nur auf deine Mitspieler*innen, nicht dich. Wie sonst auch musst du die Kosten bezahlen können, um den Aktionskasten wählen zu dürfen. Können die Anderen die Kosten nicht bezahlen, haben sie Glück gehabt, du darfst aber dennoch den Aktionskasten auswählen.

Ansonsten musst du alle anderen Aktionen immer soweit ausführen, wie du kannst.

Wichtig: Du darfst erst die nächste Aktion beginnen, wenn du die andere **ausgeführt** hast. Jedoch darfst du dir die **Reihenfolge**, in der du die Aktionen in einem Aktionskasten ausführst, selbst **aussuchen**.



BEISPIEL
Hier musst du 5 Billies bezahlen und führst danach 3 verschiedene Aktionen aus.



Manchmal hast du bei einem Aktionskasten mehrere Optionen zur Auswahl. Wir haben das auf zwei unterschiedliche Arten abgebildet: Entweder trennt der Schrägstrich 2 **unterschiedliche Aktionen** oder er trennt 2 **Symbole**, wodurch du die Aktion auch mischen darfst.

Hier musst du dich für 1 Aktion entscheiden.

Hier darfst du Plastik und Workies mischen.

GELD UND SIEGPUNKTE

Egal ob du illegale oder legale Geschäfte abwickelst, du brauchst immer wieder **Billies**  – also Geld – dafür. Das sind die Scheine , die offen neben deinem Tableau liegen. Deine Mitspieler*innen dürfen immer wissen, wie viel Geld du hast.

Außerdem gibt es die Siegpunkte . Siegpunkte erhältst du bei unterschiedlichsten Aktionen. Dafür nimmst du dir die angegebene Anzahl Billies aus der Bank. Auch bei den Siegpunkten gelten die Werte auf der Vorderseite der Scheine (ein 5er ist also 5  wert).

Diese steckst du dir in deine eigene Tasche. *Ja, wirklich – steck sie einfach in deine Hosentasche. Stell dir vor, du hast sie auf dein geheimes Nummernkonto geschafft.* Falls du keine Tasche hast, kannst du sie natürlich einfach **verdeckt** neben dein Tableau legen.

Wichtig: Liegen Scheine  offen bei dir, sind sie . Sind sie verdeckt, sind es .

Du darfst  nicht zum Bezahlen verwenden und auch nicht mit  tauschen. Du darfst aber  und  selbstverständlich mit der Bank tauschen, damit die kleinen Scheine nicht ausgehen.

Sonderfall: Sollte euch das Geld dennoch nicht ausreichen, müsst ihr einfach echte Scheine nehmen.

BEISPIEL

Vorderseite Rückseite

5er Schein 5 Siegpunkte

STIMMUNG

Immer wieder im Spiel machst du Aktionen, die unterschiedlich gut bei deiner Bevölkerung ankommen.

Mit diesen Aktionen hebst oder senkst du die Stimmung deiner Bevölkerung.

: Du bewegst deinen Marker auf der Stimmungsleiste nach oben.

: Hier bewegst du den Marker nach unten.

Hinweis: Du musst die neutrale Position  bei deinen Schritten mitzählen.

Steht dein Marker auf dem obersten Feld der Stimmungsleiste, nimmst du dir für jede weitere positive Stimmung , die du bekommst, 2 .

Dein Marker bleibt dann einfach stehen.

Nach gleichem Prinzip funktioniert es, wenn du ganz unten stehst. Für jede weitere negative Stimmung  musst du 2  abgeben.

Sonderfall: Solltest du keine  haben, aber erhältst , bleibst du verschont. Die Kosten hast du trotzdem „bezahlt“.

Und was passiert mit der Stimmung?

Je nachdem, welche Aktionen du wählst, wird deine Stimmung im Laufe des Spiels steigen oder sinken.

Das hat zunächst keine Konsequenzen. Diese folgen später. Die Stimmungsleiste wird gewertet, sobald eine **Wahl** stattfindet. Dazu mehr auf S. 12.

DEIN ZUG: DU MACHST EINEN DEAL

Als Erstes suchst du dir ein Konzernplättchen aus, mit dem du einen **Deal** machen möchtest. Auf jedem dieser Plättchen sind Aktionen in einem Aktionskasten abgebildet, die du dann ausführst.

Du nimmst also einen **Koffer**  aus dem allgemeinen Vorrat und stellst ihn auf das oberste **freie Kofferfeld** neben einem Konzernplättchen.

Kosten gibt es nur auf der „illegalen“ **roten** Seite der Konzernplättchen. Immer, wenn du einen „illegalen“ Deal machen möchtest, kostet dich das 1 Stimme 😞.

Auf jedem Konzernplättchen ist nur 1 Aktionskasten abgebildet. Im Bereich oben rechts erkennst du, was dich auf der Rückseite des Plättchen erwarten wird. Diese Aktionen darfst du noch nicht nutzen.

Nachdem du alle dir möglichen Aktionen vom Konzernplättchen ausgeführt hast, ist dein Zug beendet und die nächste Spieler*in im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Sie nimmt dann wieder einen Koffer und setzt diesen nach dem gleichen Prinzip ein.

Wie du siehst, ist jeweils das unterste Kofferfeld farbig markiert.

Setzt du 1 **Koffer** auf das **letzte freie** Feld eines Konzernplättchens, musst du am Ende deines Zugs einen Wechsel ausführen. Keine Sorge, den Wechsel erklären wir dir am Ende der Regel (S. 16) in aller Ruhe.



WELCHE AKTIONEN GIBT ES?

Wir erklären dir nun nacheinander die verschiedenen Aktionen, die es im Spiel gibt. Sie begegnen dir an unterschiedlichsten Stellen, wie z.B. auf Gebäuden, dem Spielplan oder News-Karten. Das wird jetzt eine Weile dauern - aber am Ende ergibt alles (mehr oder weniger) Sinn, versprochen.



PRODUKTION

Diese Aktion ist deine hauptsächliche Quelle, um an Ressourcen zu gelangen. Und was wäre ein Leben ohne Fleisch?



Plastik



Iridium



Wasser



Pflanze



Wasserstoff



Computerchip



Fleisch



Beliebige Ressource

Zuerst musst du 1 **Produktionslinie** auf deinem Tableau wählen, entweder die obere **oder** die untere. Beide Produktionslinien bestehen aus je 3 Produktionsplätzen. Sie zeigen jeweils unterschiedliche Kombinationen von 3 Ressourcen.

Dann nimmst du alle Ressourcen, die in der gewählten Produktionslinie abgebildet sind und legst diese in dein **Lager**.

Dazu steckst du pro Ressource jeweils 1 **silbernen Container** in den vorgegeben Platz in deinem Tableau.

Du kannst nicht mehr als 4 Container pro Ressource haben.

Solltest du einmal mehr Ressourcen erhalten, als du Platz in deinem Lager hast, verkaufst du die überschüssigen sofort für den aktuellen Preis (siehe Ressourcen verkaufen S. 8).

Dieses Symbol findest du nicht bei der Produktion, aber auf einigen Gebäuden und News-Karten. Es bedeutet, dass du eine beliebige Ressource erhältst. Du darfst dir also eine aussuchen und steckst 1 Container in den Lagerplatz der gewählten Ressource.

Sonderfall: Sollten euch die Container ausgehen, behelft euch mit eigenen Ölfässern.





PRODUKTIONSPLÄTTCHEN

Die Ressourcen, die du bei einer Produktion bekommst, kannst du durch den Kauf neuer **Produktionsplättchen** verändern. Diese kannst du **jederzeit während deines Zuges** für 10 kaufen, **bevor oder nachdem** du eine Aktion ausgeführt hast.

Dann legst du 1 Produktionsplättchen deiner Wahl auf einen der Produktionsplätze auf deinem Tableau. Du musst also 1 Platz deiner Wahl überdecken. Du darfst auch mehrere Produktionsplättchen auf einmal kaufen. Gekaufte Produktionsplättchen darfst du zu jedem Zeitpunkt wieder in deinen Vorrat zurücklegen. Das , das du dafür bezahlt hast, erhältst du jedoch **nicht zurück**.

Tip: Kaufe das Produktionsplättchen einfach vor der Produktion, dann kannst du es direkt nutzen.

BEISPIEL

Du bezahlst 10 und kaufst ein Produktionsplättchen für . Du legst es auf dein Tableau auf das Feld mit dem .

Diese Produktionslinie löst du danach über aus. Du erhältst 1 Plastik, 1 Fleisch, 1 Pflanze und steckst diese in dein Lager.

RESSOURCEN VERKAUFEN

Ressourcen brauchst du entweder, um **Kosten** zu bezahlen oder um an zu gelangen. Du **darfst immer** in deinem Zug, entweder vor oder nach einer Aktion, **beliebig viele** Ressourcen zum **aktuellen Preis** verkaufen. Dann legst du den entsprechenden Container zurück in den allgemeinen Vorrat und nimmst dir das aus der Bank. Die Preise der Ressourcen findest du auf dem Spielplan, die Scheibe daneben gibt an, welcher Preis gerade gilt. **Fleisch** darfst du **immer für 6** verkaufen.

Wann bzw. wie sich ein Preis verändert, erklären wir erst zum Schluss (S. 16).

Wichtig: Du darfst Ressourcen **nicht** kaufen.

Hinweis: Die möglichen Preise für den Verkauf der Ressourcen findest du auch unter dem Lager auf deinem Tableau.

BEISPIEL

und darfst du aktuell für 3 verkaufen.



GEBÄUDE BAUEN

Mit dieser Aktion kannst du Gebäude aus deiner Hand bauen.

Führst du eine Bauaktion aus, wählst du zunächst **1 Gebäude** aus deiner Hand, das du bauen möchtest. Dann musst du die **Kosten** bezahlen. Dafür bekommst du Siegpunkte , diese nimmst du dir **sofort** aus der Bank und steckst sie wie zuvor beschrieben ein.

Danach legst du das Gebäude links neben dein Tableau.

Es ist somit gebaut . Du kannst dort so viel Gebäude auslegen, wie du willst. Es spielt keine Rolle, ob du es in die obere oder untere Reihe neben deinem Tableau legst.

Hast du ein Gebäude gebaut, passiert erst einmal nichts weiter. Von nun an stehen dir jedoch die darauf abgebildeten Aktionen zur Verfügung. Diese kannst du nutzen, indem du Workies auf ihre Arbeitsplätze stellst. Das erklären wir dir auf der nächsten Seite.

Falls du kein Gebäude bauen kannst oder willst, musst du stattdessen 1 Gebäude aus deiner Hand unter den entsprechenden verdeckten Stapel zurücklegen. Dafür bekommst du 5 .

Gebäudeaufbau

Kosten und Siegpunkte

Aktionskasten 1

Aktionskasten 2

2 Abteilungen mit je 2 Arbeitsplätzen

Hinweis: Eine Erinnerung für die Bauaktion und die Alternative findest du unten rechts auf dem Spielplan.



GEBÄUDE NACHZIEHEN

Nach deinem Zug ziehst du so viele Gebäude nach, bis du wieder **3 auf der Hand** hältst. Du darfst entscheiden, von welchem Stapel du ziehst.

Hinweis: Du musst also kein A Gebäude ziehen, wenn du ein A Gebäude gebaut hast.

Die 3 Stapel unterscheiden sich in den Kosten und den Workies, die sie benötigen. Einen Hinweis darauf findest du nochmals auf den Rückseiten der Gebäudekarten.

A-Gebäude kosten zwischen 4 und 10 und benötigen nur . B-Gebäude kosten zwischen 14-20 und benötigen und . C-Gebäude sind am teuersten, sie kosten zwischen 24-30 und benötigen nur .

Es gibt nur eine begrenzte Anzahl Gebäude. Es kann durchaus passieren, dass ein oder mehrere Stapel leer werden.



WORKIE AKTION

Sie machen natürlich lieber Pause auf deinem Tableau, aber ihr Name ist Programm.

Diese Aktion ermöglicht es dir, die angezeigte Anzahl Crafties oder Brainies zu **nehmen** und in deinen Vorrat zu stellen. **Oder** du kannst sie auf Gebäuden **einsetzen**, um dieses zu nutzen.

Du darfst beide Optionen in **beliebiger Kombination** ausführen. Genauso spielt es keine Rolle, ob du oder nimmst oder einsetzt.



Sollten zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als jeweils 8 oder auf deinem Tableau stehen, musst du die überschüssigen sofort zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

Hinweis: Sollten euch die Workies ausgehen, stellt euch einfach selbst auf das Tableau.

BEISPIEL

4 Du führst diese Aktion aus.
Du nimmst dir 2 und 1 und setzt danach 1 auf eines deiner Gebäude.

WORKIE EINSETZEN

Du darfst Workies auf deine Gebäude einsetzen. Dabei setzt du immer genau 1 Workie auf 1 **gleichfarbigen Arbeitsplatz**. Auf jedem Arbeitsplatz darf nur entweder 1 oder 1 stehen.

Eine Abteilung besteht je nach Gebäude aus unterschiedlich vielen zusammenhängenden Arbeitsplätzen für Workies. Du darfst Abteilungen auch zunächst vorbereiten und nur teilweise besetzen.

Sobald du eine Abteilung **vollständig besetzt** hast, musst du sofort entweder den **oberen oder unteren Aktionskasten** wählen.

Wie sonst auch, musst du zunächst die Kosten bezahlen und führst dann die Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus. Einzelne komplexe Gebäude erklären wir ab S. 18.

Manche Gebäude (wie z.B. die Zentrale), kannst du nur 1 Mal nutzen, andere (wie z.B. das Restaurant) kannst du 2 Mal aktivieren.

Workies, die du auf Gebäuden eingesetzt hast, bleiben auch nach dem Ausführen des Aktionskastens dort stehen und blockieren die Arbeitsplätze.

Hast du Workies auf alle Arbeitsplätze eingesetzt, ist das Gebäude also erst einmal belegt.

Wann du die Workies von deinen Gebäuden wieder zurück in deinen Vorrat nimmst, erklären wir dir später (S. 12).

BEISPIEL



Die Zentrale hat nur 1 Abteilung die du nur mit 1 und 1 besetzen kannst.



Das Restaurant hat 2 Abteilungen. Eine davon benötigt 1 , die andere 1 , um sie zu besetzen.

BEISPIEL



HAUTE COUTURE
3 10

RECYCLING-KLEIDUNG
1 4 2 15

Es stehen bereits 3 auf der Schneiderei. Du setzt einen weiteren ein. Damit musst du sofort 1 der beiden Aktionskästen ausführen. Die bleiben dort stehen.

WORKIES NEHMEN

Ein bedeutet, du darfst dir aussuchen, ob du Craftie oder Brainie wählst.

Ein bedeutet, dass du nehmen **und/oder einsetzen** darfst.

Ist nur oder abgebildet, darfst du nur Workies nehmen aber **nicht** einsetzen. Du nimmst einfach die angegebene Anzahl dieser Workies aus dem allgemeinen Vorrat und stellst sie auf dein Tableau.

2



Du nimmst dir 2 und stellst sie auf dein Tableau.

WORKIE ABGEBEN

Manchmal musst du auch mit Workies bezahlen.

Dann musst du die angegebene Anzahl und Art **von deinem Tableau** zurück in den Vorrat stellen. Dabei darfst du keine Workies nehmen, die auf Gebäuden stehen. Hast du nicht genug Workies auf deinem Tableau, kannst du die Kosten nicht bezahlen.

2



Du musst 2 beliebige abgeben. Du darfst auch 1 und 1 abgeben. Du gibst sie zurück in den allgemeinen Vorrat.

DIE FRAKTIONSLEISTE

Auf Planet B gibt es 3 große Fraktionen, die unterschiedliche Interessen vertreten. Je weiter du auf der jeweiligen Leiste voranschreitest, desto höher stehst du in der Gunst der Fraktion.

Mit gehst du **1 Schritt** auf der jeweiligen Fraktionsleiste **oder wer-test** diese Fraktion. Mit darfst du bei **1 beliebigen Leiste** 1 Schritt vorwärts gehen oder werten.

Hast du mehrere Aktionen, darfst du Schritte und Werten beliebig kombinieren. Erhältst du mehrere , darfst du auch auf **unterschiedlichen Leisten** Schritte vorwärts gehen und werten.



Kapitalisten-Leiste

Futuristen-Leiste

Traditionalisten-Leiste

SCHRITTE BEI FRAKTIONSLEISTEN

Ist das Symbol **ohne** einen Haken abgebildet, musst du die angegebene Anzahl **Schritte** gehen. Du kannst also **nicht werten**. Du schreitest auf 1 Leiste die angegebene Anzahl mit **deiner Scheibe** nach **rechts**.

Wie oben beschrieben hast du bei die Wahl zwischen den 3 Leisten, bei ist die Leiste vorgegeben.

Solltest du bei einer der Leisten bereits auf der **letzten** Position stehen und möchtest weiter nach vorne gehen, bleibst du stehen, aber erhältst für jeden Schritt 4 .



WERTEN

Nur wenn das Symbol **mit** Haken abgebildet ist, kannst du einen Gefallen einer Fraktion einfordern. Das bedeutet du wertest **1 der Leisten**.

Du nutzt 1 der beiden Aktionskästen neben dem Feld, auf dem dein Marker steht und führst alle Aktionen darin aus. Du darfst auch ein Feld und die dazugehörigen Aktionskasten links von deinem Marker wählen.

Danach musst du deine Scheibe wieder auf das Startfeld zurücksetzen.

BEISPIEL



Du stehst bereits auf dem letzten Feld bei der Kapitalistenleiste. Durch wertest du diese Leiste. Du entscheidest dich, lieber die 15 statt den 20 zu nehmen. Danach führst du aus, um 1 Gebäude aus deiner Hand zu bauen. Zum Schluss setzt du deine Scheibe wieder auf das Startfeld.

SCHRITTE ABGEBEN

Wie bei anderen Aktionen, kann es auch hier Kosten geben. Du musst dann die angegebene Anzahl an Schritten mit deiner Scheibe nach links gehen. Stehst du bereits auf dem Startfeld, kannst du somit die Kosten **nicht** bezahlen.



NEWS-KARTE

Spezielle Aktionen und Ereignisse, die du machst, werden direkt in den Nachrichten übertragen. Sie kommen unterschiedlich gut in deiner Bevölkerung an. Hier zeigt sich, was für eine Gouverneurin du wirklich bist.

Nutz die oberste Karte von einem der 3 Stapel: I, II oder III.

Nachdem du eine Karte gewählt hast, führst du **direkt alle** dort abgebildeten **Aktionen** aus. Wie sonst auch musst du zuvor eventuell abgebildete **Kosten** bezahlen.

Nachdem du alle Aktionen von der Karte ausgeführt hast, legst du die Karte offen unten rechts neben dein Tableau . Liegt dort bereits eine Karte, legst du die gerade gespielte offen **auf** die vorherige.



UNMORALISCHE NEWS-KARTEN

Durch das Ausspielen bestimmter Karten kann es passieren, dass du **unmoralisch** wirst. Es zählt dabei immer nur die **zuletzt** ausgespielte Karte - also die, die oben liegt. Zeigt sie dieses Symbol oben rechts, bist du unmoralisch. *Hinweis: Alle II-News-Karten sind , genau wie die Hälfte der III-News-Karten.*

Ob deine letzte Aktion unmoralisch war, spielt nur beim **Wechsel** (S. 16) und den **Amtskarten** (S. 15) eine Rolle. Aber dazu später mehr.

Hinweis: Zu Beginn liegt noch keine News-Karte bei dir. Wir glauben also, dass du (noch) nicht unmoralisch bist.

Nach deinem Zug deckst du wieder News-Karten von den Stapeln auf, von denen du eine Karte genommen hast. Damit stehen für die nächste Spieler*in wieder 3 offene News-Karten zur Verfügung. Es kann auch passieren, dass ein Stapel leer wird.

BEISPIEL



Du wählst diese News-Karte vom I-Stapel und führst sie sofort aus. Du nimmst dir also 2 Plastik. Danach legst du die Karte neben deinem Tableau ab. Am Ende deines Zuges deckst du die oberste Karte vom I-Stapel für die nächste Spieler*in auf.



STIMMZETTEL IN DEN BEUTEL WERFEN

Du wärst keine richtige Gouverneurin, wenn du dich mit deinem Amt zufrieden geben würdest. Und wo lässt sich besser der eigene Einfluss vergrößern als in der Politik?

Wirf die angegebene Anzahl **Stimmzettel** aus deinem Vorrat in den **Beutel** . Damit vergrößerst du deine Chancen, bei der nächsten Wahl ein hohes Amt zu ergattern (mehr dazu auf der nächsten Seite).

Sonderfall: Hast du nicht mehr genügend Stimmzettel in deinem Vorrat, erhältst du jeweils 1 für jeden weiteren .

Hinweis: Aktionen, bei denen du Stimmzettel in den Beutel wirfst, haben dieses Symbol . Sobald es allgemein um Stimmzettel geht nutzen wir .



BETRUGSPLÄTTCHEN KAUFEN

Diese Aktion findest du nicht auf Konzernplättchen, sondern auf deiner Zentrale und auf einigen News-Karten.

Du hast insgesamt 4 Betrugsplättchen, je 2 und 2 .

Leg entweder 1 oder 1 auf das oberste freie Feld auf dein Tableau. Du musst die angegebenen Kosten bezahlen und bekommst sofort die . Je mehr Betrugsplättchen du kaufst, desto teurer werden diese.

Auf der nächsten Seite bei „3. Durchführung der Wahl“ erklären wir dir die Funktion der Plättchen.



Steht unter dem Symbol „GRATIS“, legst du ein Betrugsplättchen ohne die Kosten zu bezahlen auf das oberste freie Feld. Du erhältst trotzdem die .



DIE WAHLEIESTE

Du bewegst die Scheibe auf der Wahleiste um die angegebene Anzahl entweder nach rechts oder nach links .

Wichtig: Siehst du nur 1 Symbol, ist die Richtung vorgegeben.

Ist die Scheibe auf der letzten Position , findet direkt **nach** deinem **Zug** eine Wahl statt.

Sonderfall: Du darfst die Aktion auch wählen, wenn die Scheibe auf der 1. Position steht. Du bewegst die Scheibe dann nicht. Dasselbe gilt, wenn sie bereits auf dem letzten Feld steht und du die Aktion nutzt. Die Wahl wird dennoch ausgeführt.

BEISPIEL



2 Du rückst die Scheibe um 2 Felder weiter. Am Ende deines Zuges findet also eine Wahl statt.

DIE WAHL

Sobald die Scheibe auf der letzten Position der Wahleiste liegt, gibt es am **Ende deines Zuges** eine Wahl. Bei diesen Wahlen geht es darum, dass ihr durch eure im Beutel gesammelten Stimmzettel um die Präsidentschaft wetteifert.

Die Wahl ist in **5 Schritte** unterteilt:

1. Workies zurücknehmen
2. Stimmungsleisten werten
3. Durchführung der Wahl
4. Auszählung und Ämter verteilen
5. Abschließen der Wahl



Die Schritte sind zur Erinnerung auch auf dem Plan abgebildet. Alle müssen diese Schritte ausführen.

1. WORKIES ZURÜCKNEHMEN

Stell alle eigenen Workies, die auf den **vollbesetzten Abteilungen** deiner Gebäude stehen, **zurück in den eigenen Vorrat**. Workies, die auf noch nicht vollständig besetzten Abteilungen stehen, **darfst** aber musst du nicht zurück in deinen eigenen Vorrat stellen.



Hinweis: Wie immer dürfen auf deinem Tableau nicht mehr als je 8 Brainies und Crafties stehen. Alle überschüssigen musst du zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

2. STIMMUNGSLEISTE WERTEN

Beim Werten deiner **Stimmungsleiste** führst du je nach **Position deines Stimmungsmarkers** den angezeigten Effekt aus, schau dir dazu einfach die Symbole direkt neben dem Marker an:



- Bei positiver Stimmung erhältst du Billies und wirfst Stimmzettel in den Beutel.
- Bei negativer Stimmung gibst du die angezeigte Anzahl ab und legst sie in den allgemeinen Vorrat zurück.
- Bei sehr schlechter Stimmung werfen alle Mitspieler*innen (**nicht du**) entsprechend zusätzliche Stimmen in den Beutel.
- Bei neutraler Stimmung passiert nichts.

Stell den Stimmungsmarker auf die **neutrale Position** der Stimmungsleiste.
Nach einer Wahl sind deine Wahlversprechen nichtig.

3. DURCHFÜHRUNG DER WAHL



Hast du 1 oder 2 gekauft, nimmst du jetzt entsprechend 1 oder 2 deiner Farbe aus deinem Vorrat und **legst sie vor dich**.

Sonderfall: Es kann passieren, dass du keine Stimmzettel mehr in deinem Vorrat hast. Dann zählst du bei deinem Wahlergebnis entweder 1 oder 2 dazu (mehr dazu bei 4. AUSZÄHLUNG).

Nun findet endlich die Wahl selbst statt. Es beginnt die Spieler*in, die die Wahl ausgelöst hat – das bist du. Du ziehst jetzt zufällig **3 Stimmzettel**  **aus dem Beutel.**



Hast du das Betrugsplättchen , ziehst du jeweils 1  mehr heraus. Hast du sogar beide, ziehst du 5 Stimmzettel heraus. Alle gezogenen  legst du vor dich (etwas Abseits von deinem Vorrat).

 Dann gibst du den Beutel an die **nächste Spieler*in im Uhrzeigersinn** weiter. Auch sie **zieht 3**  (bis zu 5, entsprechend ihrer Betrugsplättchen).

Wichtig: Reihum zieht ihr nun so lange Stimmzettel aus dem Beutel, **bis keine mehr im Beutel sind.**

Es kann also passieren, dass ihr unterschiedlich oft ziehen dürft. Falls die letzte Spieler*in mehr herausziehen dürfte, als noch drin sind, hat sie Pech gehabt, aber zieht noch alle übrigen.

BEISPIEL



- 1 **Gelb** hat 1 . Sie legt also 1 eigenen  aus ihrem Vorrat vor sich.
- 2 **Du** hast die Wahl ausgelöst. Du hast 1 , also ziehst du 4  und legst sie vor sich.
- 3 Nach dir ist **Blau** an der Reihe. Sie hat kein Betrugsplättchen und zieht daher 3 .
- 4 Dann zieht **Rot** 3  aus dem Beutel.
- 5 Anschließend zieht **Gelb** ebenfalls 3  und legt sie zu ihrer .
- 6 Es sind noch  im Beutel, daher geht es weiter. **Du** dürftest 4 ziehen. Du ziehst die letzten 2  aus dem Beutel und legst sie ebenfalls vor dich.

4A. AUSZÄHLUNG

Wer will schon eine demokratische Wahl?

Nun zählt ihr **alle eigenen** , die **vor euch liegen**. Die Spieler*in, die die **meisten eigenen**  vor sich liegen hat, gewinnt die Wahl. Ihr verteilt also die Ämter anhand der Stimmzettel, die ihr in eurer Farbe erhalten habt.



Du hast die meisten Stimmzettel: Herzlichen Glückwunsch, du bist jetzt Präsidentin!

Vize wird die zweitplatzierte Spieler*in. Das L.A.M.A. geht an den dritten Platz und der D.O.D.O. an den vierten Platz.

Gleichstandsregel: Bei einem Gleichstand an Stimmen gewinnt bei der ersten Wahl die Spieler*in mit der **höheren** Zahl oben rechts auf ihrem Spielertableau. Bei allen weiteren Wahlen gewinnt das jeweils **niedrigere Amt** den Gleichstand. Die Präsidentin verliert also jeden Gleichstand und der D.O.D.O gewinnt jeden.



BEISPIEL



Jetzt zählt ihr, wer wie viele Stimmzettel der eigenen Farbe vor sich hat:

- **Gelb** hat 2, **du** 4, **Blau** 2 und **Rot** leider 0.
- Daher gewinnst **du** die Wahl und wirst Präsidentin.
- **Blau** und **Gelb** haben jeweils gleich viel. Dies ist die erste Wahl, daher gewinnt **Gelb** durch ihr Tableau mit der 4.
- **Gelb** wird Vize und **Blau** L.A.M.A.
- **Rot** hat 0 Stimmen vor sich und wird D.O.D.O.

4B. VERTEILUNG DER ÄMTER

Verteilt nun dem Ergebnis der Wahl entsprechend die **Amtskarten**.

Jetzt erhält endlich jede das Amt, das ihr zusteht. Dadurch erhaltet ihr entsprechend  und werft eine bestimmte Anzahl an , die vor euch liegen, wieder in den Beutel. Das ist bei den Amtskarten unter **JETZT** angegeben. Geht dabei wie folgt vor:

- Präsidentin:** Du nimmst dir 25 . Danach musst du **alle**  **deiner Farbe**, die vor dir liegen, zurück in deinen Vorrat legen.
- Vize:** Du nimmst dir 10 . Du musst **alle eigenen**  sowie alle  der **Präsidentin**, die vor dir liegen, in den jeweiligen Vorrat zurückgeben.
- L.A.M.A.:** Du nimmst dir 3 . Du musst nur die  der Präsidentin, die vor dir liegen, an sie zurückgeben, also **in ihren Vorrat** zurücklegen.
- D.O.D.O.:** Du nimmst dir 1 . Du musst nur die  der Präsidentin, die vor dir liegen, an sie zurückgeben, also **in ihren Vorrat** zurücklegen.



BEISPIEL



- 1** Du hast die Präsidentin bekommen und nimmst dir 25 . Danach legst du die 4  vor dir zurück in deinen Vorrat.
- 2** **Gelb** nimmt sich die Vize-Karte und 10 . Sie gibt alle  in deinen Vorrat zurück, ihre  legst sie zurück in ihren Vorrat.
- 3** **Blau** nimmt sich die L.A.M.A Karte und 3 . **Rot** die D.O.D.O Karte und 1 . Danach nehmen **Blau** und **Rot** jeweils alle  vor sich und geben sie zurück in deinen Vorrat. **Blau** hat keine , muss also nichts weglegen.

Jede Amtskarte ist in 2 Bereiche aufgeteilt. Oben findest du die „Jetzt“ Aktion, welche ihr gerade durchgeführt habt. Die eigene führt jede von euch nach jeder Wahl 1 Mal aus. Die andere, untere Aktion erklären wir euch auf der Seite rechts.

5. DIE WAHL ABSCHLIESSEN

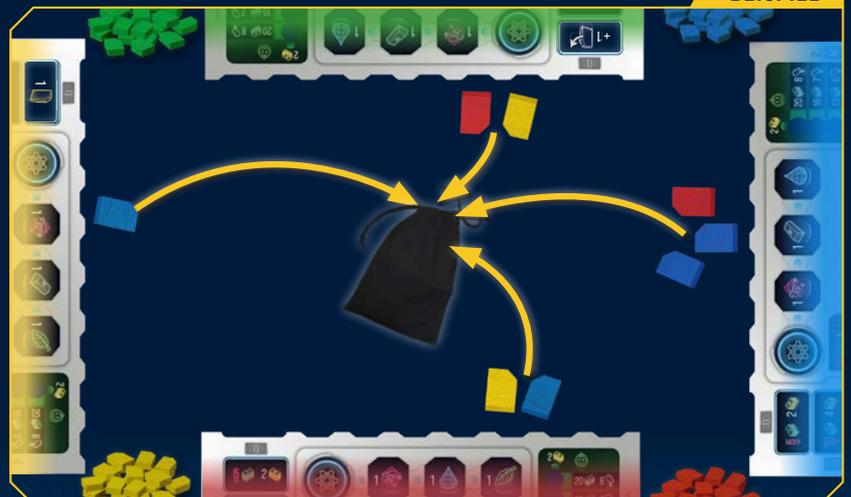


Zuletzt nehmt ihr alle , die noch vor den Spieler*innen liegen und werft sie zurück in den Beutel.

Die Präsidentin hat also wieder alle  in ihrem Vorrat und keinen im Beutel. Der Vize hat etwas weniger als vorher im Beutel und D.O.D.O und L.A.M.A haben keine verloren.

Sonderfall: , die du über  erhältst, werden mit den anderen gemeinsam ausgezählt. Bist du also D.O.D.O oder L.A.M.A geworden, kommen diese am Ende der Wahl auch in den Beutel.

BEISPIEL



Jetzt legst du die Scheibe auf der Wahlleiste wieder auf das Startfeld. Im Anschluss an die Wahl ist nun die nächste Spieler*in nach dir (du hattest die Wahl ausgelöst) mit ihrem Zug dran. Nun geht es wie bisher der Reihe nach weiter.

ÄMTER

Jedes Amt hat noch eine weitere Aktion, die im unteren Kasten abgebildet ist. Diese musst du, solange du das Amt hast, **1 Mal in deinem Zug** ausführen. Diese Aktion führst du entweder vor oder nach einer anderen Aktion aus. Jedes Amt hat dabei unterschiedliche Möglichkeiten:

PRÄSIDENTIN



Als Präsidentin musst du eine Entscheidung treffen, die alle Spieler*innen betrifft. Du erhältst Gesetzentwürfe, die du entweder annehmen oder ablehnen musst.

In deinem Zug ziehst du 1 Gesetz. Bist du **unmoralisch** , ziehst du 1 **blaues** Gesetz. Ansonsten ziehst du 1 **gelbes** Gesetz.



Du liest das Gesetz laut vor. Dann musst du dich entscheiden, ob du den linken oder rechten Aktionskasten wählst. Du erhältst das, was unter „Präsidentin“ steht, deine Mitspieler*innen das, was unter „alle anderen“ steht. Danach legst du das Gesetz wieder verdeckt unter den Stapel.

Erinnerung: Du bist unmoralisch, wenn deine oberste News-Karte oben rechts dieses Symbol zeigt: .

BEISPIEL



Du bist die Präsidentin. Am Anfang deines Zugs ziehst du dieses Gesetz. Du entscheidest dich für den Kohleausstieg, wählst also die linke Aktion.

Du bekommst nun 1 Schritt auf der Futuristen-Leiste oder darfst diese werten. Du führst die gewählte Aktion sofort aus. Alle deine Mitspieler*innen bekommen 1 Schritt auf der Futuristen-Leiste. Auch hier gilt: Wer sich schon auf dem letzten Feld der Leiste befindet, bekommt stattdessen 4 .

VIZE



Bist du , nimmst du dir 6 . Ansonsten machst du 1 Schritt auf einer beliebigen **Fraktionsleiste** .

L.A.M.A.



[Leading Authority of Mischiefous Actions]

Bist du , nimmst du dir 3 . Ansonsten bekommst du 1 positive Stimmung .

D.O.D.O.



[Director of Diminutive Orders]

Bist du , nimmst du dir 1 . Ansonsten wirfst du 1 Stimmzettel  in den Beutel.

Tipp: Gerade am Anfang empfehlen wir euch, die Aktion eures Amtes zu Beginn eures Zuges auszuführen.

DER WECHSEL

Sobald die Konzerne genug Deals abgeschlossen haben, bieten sie euch nochmals etwas andere Deals an.

Hast du das **letzte freie** Kofferfeld eines Konzernplättchens belegt, findet direkt nach deinem Zug ein **Wechsel** statt.

Wichtig: Steht die Scheibe auf der Wahlleiste bereits auf dem letzten Feld, findet der Wechsel dennoch **vor** der Wahl statt.

Du musst dann **nach dem Zug** folgende Schritte ausführen:

1. Zunächst erhältst du entweder 2 oder, falls du unmoralisch bist, 5 .
2. Dann legst du alle Koffer von diesem Konzernplättchen zurück in den allgemeinen Vorrat.
3. Wie angegeben, **drehst** du entweder das Plättchen um oder **entfernst** es. Es kommt dabei darauf an, ob das Konzernplättchen mit der grauen Seite oder roten Seite oben liegt.



Falls du ein Konzernplättchen entfernt hast, nimmst du das nächste vom Stapel und legst es auf den freigewordenen Platz. Dabei musst du es auch auf die richtige Seite drehen. Auf dem Spielplan erkennst du, ob es die graue oder rote Seite ist.

In der Mitte kommen die Konzernplättchen also zuerst auf der roten Seite ins Spiel, links und rechts mit der grauen Seite.

Hinweis: Zu Beginn liegen 3 A-Konzernplättchen auf dem Spielplan. Diese ersetzt ihr nach und nach durch die 4 B-Konzernplättchen.

4. Als Nächstes musst du die Scheibe auf der Wahlleiste um 2 Schritte **vorwärts** bewegen.
5. Zum Schluss passt du noch den Marktwert der Rohstoffe unter dem Konzern an. Dazu bewegst du die Scheibe auf das freie Feld.

Wichtig: Der Preis, für den ihr die Ressourcen verkaufen könnt, verändert sich somit. Du bist nicht mehr an der Reihe und musst auf deinen Zug warten, um zu verkaufen.

Hinweis: Liegt das Konzernplättchen jetzt auf der roten Seite, muss auch die Scheibe auf dem roten Marktfeld sein.

SPIELENDE

Wenn du alle Schritte abgehandelt hast, geht das Spiel mit der nächsten Spieler*in weiter. Das Spielende wird eingeleitet, wenn das **letzte Konzernplättchen auf den Spielplan gelegt wird**.

Dann macht jede Spieler*in noch genau 1 Zug. Das bedeutet: Die Spieler*in, die den Wechsel ausgelöst hat, wird den letzten Zug im Spiel ausführen. Es kann also passieren, dass ihr insgesamt unterschiedlich viele Züge gemacht habt.

Wenn die letzte Spieler*in ihren Zug abgeschlossen hat, folgt die **Endwertung**. Jede Spieler*in geht dabei wie auf der Endwertungs-Karte angezeigt vor:

ENDWERTUNG	
3	→ 1
1	→ 2
1	→ 2
1	→ 2
PRÄSIDENTIN	→ 20
MEISTE	→ 15
ZWEIFTE MEISTE	→ 8

1. Verkaufe alle noch übrigen **Ressourcen** in deinem Vorrat zum aktuellen Marktwert.
2. Wechsle dein **Geld**: Für je 3 bekommst du 1 . Übriges Geld legst du zurück in den Vorrat.
3. Für jeden Schritt auf den 3 Fraktionsleisten, den du gemacht hast, erhältst du 2 .
4. Wenn du auf der Stimmungsleiste im positiven Bereich stehst, erhältst du 2 für jeden Schritt, den du zu entfernt bist. Bist du im negativen Bereich, musst du für jeden Schritt 2 abgeben.
5. Die **Präsidentin** erhält 20 .

6. Zählt zusammen die Stimmzettel im Beutel aus. Die Spieler*in mit den **meisten**  **im Beutel** erhält 15 , die Spieler*in mit den zweitmeisten erhält 8 . Hier gilt dieselbe Gleichstandsregelung wie bei der Wahl (S.13).
- Sonderfall:** Hat niemand oder nur 1 Spieler*in  im Beutel, entfallen die anderen Plätze.
7. Zum Schluss drehst du **alle** deine  auf die Vorderseite und zählst die **Werte der Scheine** zusammen. Wer von euch am meisten Siegpunkte auf das eigene Konto (in die eigene Tasche) schaffen konnte, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt die gierigere Spieler*in.

DEIN ZUG: ZUSAMMENFASSUNG

- Du musst **1 Koffer** zu einem Konzern stellen und **alle Aktionen in dem Aktionkasten** ausführen. Die Reihenfolge darfst du selbst wählen. Jedoch musst du 1 Aktion komplett ausführen, bevor du die nächste beginnst.
- Du darfst beliebig oft und beliebig viele **Ressourcen** zum aktuellen Marktpreis verkaufen.
- Du darfst beliebig viele **Produktionsplättchen** kaufen und auf dein Tableau legen.
- Du musst deine **Amtskarte** nutzen.
- Nach deinem Zug ziehst du auf 3 Gebäudekarten nach und deckst eventuell neue News-Karten auf.
- Falls du einen Koffer auf das letzte Konzern-Feld setzt, musst du einen **Wechsel** ausführen.
- Eventuell findet jetzt eine Wahl statt.

ÄNDERUNGEN FÜR 2 UND 3 SPIELER*INNEN

2-3 

Alle Regeln bleiben auch bei weniger Spieler*innen bestehen. Folgende Änderungen gibt es:

SPIELAUFBAU

Leg den Spielplan mit der Seite für 2-3  aus. Das Symbol findest du oben links oben auf dem Spielplan.

Hinweis: Ein **Wechsel** findet also schon beim 3. Koffer statt.

Leg die Amtskarte D.O.D.O. zurück in die Schachtel.

Nur bei 2 Spieler*innen:

- **Entferne** zufällig 1 B Konzernplättchen und leg es zurück in die Schachtel.
- Leg alle Stimmzettel einer Farbe, die nicht am Spiel teilnimmt, neben dem Spielplan bereit.

Legt dann alle übrigen Tableaus und Holzteile in Spieler*innenfarben zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht.

ÄNDERUNG DER WAHL BEI 2 SPIELER*INNEN

Wenn ihr zu zweit spielt, gibt es für die Wahl einen „**Dummy**“. Der Dummy bekommt eine der beiden Farben, die nicht am Spiel teilnehmen. Ihr benötigt dafür nur die 25  dieser Farbe.

Der Dummy spielt nur bei der Wahl und der Endwertung eine Rolle. Er sammelt keine .

Vor jeder Wahl (nicht bei Spielbeginn) gebt ihr für den **Dummy** 9  seiner Farbe in den Beutel. Der Dummy kann durch Effekte, die alle betreffen, Stimmzettel verlieren oder dazugewinnen (beispielsweise durch die schlechte Stimmung bei Spieler*innen). Bei der Wahl ist der Dummy immer **nach euch** an der Reihe. Ihr zieht für ihn 3 Stimmzettel aus dem Beutel, als ob er eine Spieler*in wäre.

Das Auszählen der Stimmzettel und die Amtsvergabe funktioniert genau gleich wie im Spiel zu dritt.

Der Dummy kann also auch Präsidentin werden, auch dann muss er wie eine Spieler*in entsprechend  in den Vorrat zurücknehmen. Wird er L.A.M.A, kommen seine  also auch wieder in den Beutel.

Sollte der Dummy bei Beginn einer Wahl bereits alle  im Beutel haben, bekommt er keine weiteren dazu.

Bei der ersten Wahl verliert der Dummy jeden Gleichstand. Beim Spielende kann auch der Dummy die meisten oder zweitmeisten Stimmzettel im Beutel haben und euch dadurch  wegnehmen.

ERKLÄRUNG BESONDERER KARTEN

GEBÄUDE

ARCHITEKTURBÜRO

AUSSCHREIBUNG: Wirf beliebig viele (0-3) deiner Gebäude  aus deiner Hand ab und leg sie verdeckt zurück unter den entsprechenden Stapel. Außerdem erhältst du 25 . Wie sonst auch ziehst du nach dem Zug auf 3 Gebäude nach.



FERTIGHAUS: Bezahl 3 Iridium. Bau 1  aus deiner Hand, du musst keine  bezahlen. Du bekommst wie sonst auch beim Bau die , die oben links auf den Gebäuden angegeben sind.

BAUUNTERNEHMEN

UMNUTZUNG: Du musst 1 deiner gebauten Gebäude  zerstören, also zurück in die Schachtel legen.

Dafür bekommst du die  zurück, die es zum Bau gekostet hat. Du darfst auch die Zentrale zerstören, erhältst dann aber kein . Du darfst auch das Bauunternehmen selbst zerstören. Stehen noch Workies auf dem Gebäude, musst du sie in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Außerdem hast du 1 Bauaktion .



SCHWARZBAU: Bezahl 2 Iridium. Zieh das oberste Gebäude vom B Stapel und leg es wie beim Gebäudebau neben dein Tableau. Du musst kein  bezahlen, erhältst aber die  von dem Gebäude.

CASINO

GLÜCKSSPIEL: Zieh 3 Stimmzettel aus dem Beutel. Pro  deiner Farbe erhältst du 10  und 2 . Danach kommen die 3  zurück in die Vorräte der jeweiligen Spieler*innen, **nicht** in den Beutel.



MUSEUM

NIEDLICHE SKULPTUR: Bezahl 2 Iridium. Dann wirfst du für jeden gemachten Schritt auf den 3 Fraktionsleisten, 1 Stimmzettel  in den Beutel. Also maximal 12 . Außerdem bekommst du 20 .



KRAFTWERK

SOLARENERGIE: Nutze 1 kompletten Aktionskasten von einem deiner anderen gebauten Gebäude.

Es spielt dabei keine Rolle, ob es besetzt ist oder nicht.

Außerdem bekommst du 1 Schritt bei den Futuristen.



KRANKENHAUS

IMPFGUNG: Du musst 1 Workie, den du bereits auf **1 deiner** gebauten Gebäude gesetzt hast, zurücknehmen (nicht vom Krankenhaus selbst).

Außerdem bekommst du 1 Schritt bei den Futuristen.



ZELLREGENERATION: Bezahl 1 Wasserstoff. Du musst eine deiner genutzten News-Karten  nochmals nutzen. Danach legst du diese oben auf deinen Stapel, als ob du sie normal gespielt hättest.

Wie sonst auch **musst** du die Kosten der News-Karte bezahlen, um sie nutzen zu können.

Außerdem erhältst du 2 .

SKYHOOK

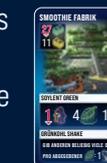
GEBÄUDE-EXPORT: Du musst eines deiner gebauten Gebäude zerstören. Du darfst auch den Skyhook oder die Zentrale zerstören. Stehen noch Workies auf dem Gebäude, musst du sie in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Dafür wirfst du 3  in den Beutel und nimmst dir 30 .



SMOOTHIE FABRIK

GRÜNKOHL SHAKE: Du musst 1-4 Pflanzen aus deinem Lager an beliebige Mitspieler*innen verschenken. Du darfst sie nicht wie normale Kosten bezahlen und einfach in den Vorrat zurücklegen. Sie dürfen die Pflanzen nicht ablehnen. Wie immer, falls ihr Lager schon voll ist, verkaufen sie die Pflanzen für den aktuellen Preis und erhalten . Du musst die Pflanzen nicht gleichmäßig aufteilen.

Pro Pflanze, die du abgegeben hast, nimmst du dir 10  und wirfst 1 Stimmzettel in den Beutel.



STADION

SPORTWETTE: Zieh 3 Stimmzettel aus dem Beutel. Pro  deiner Farbe erhältst du 15 . Danach kommen die 3 Stimmzettel zurück in die Vorräte der jeweiligen Spieler*innen, nicht in den Beutel.



WELTRAUMHAFEN

WARENEXPORT: Verkaufe bis zu **2 beliebige** Ressourcen aus deinem Lager, du erhältst das Dreifache des aktuellen Marktwerts.

Beispiel: Du verkaufst 1 Fleisch für 6  und 1 Pflanze für 4 . Du erhältst also 30 .



NEWS-KARTEN

„ICH NEHM DIE NUMMER 3“

Du ziehst 1 der beiden verdeckten oben aufliegenden Gesetze. Es spielt dabei keine Rolle, ob du  bist oder nicht. Dann führst du die Karte aus wie eine Präsidentin (S. 15 „Präsidentin“): Du erhältst alles, was unter „Präsidentin“ steht, deine Mitspieler*innen das unter „alle anderen“.

Du darfst diese News-Karte auch spielen, wenn du die Präsidentin bist. Dadurch kannst du also 2 Gesetze in einem Zug ausspielen.



PFLERGEROBOTER

Siehe **KRANKENHAUS: IMPFUNG**. Anstatt einem Workie zurückzunehmen, darfst du auch einen Brainie  nehmen.



MISSACHTUNG DES PARLAMENTS

Zuerst musst du 2 beliebige Schritte auf der Fraktionsleiste zurückgehen (diese können auch bei 2 verschiedenen Fraktionen sein).

Dann wertest du eine beliebige Fraktionsleiste. Im Gegensatz zu sonst bewegst du deinen Fraktionsmarker dann aber nicht zurück auf das Startfeld.

Alternativ zum Werten darfst du wie immer auch 1 Schritt machen.

Außerdem bewegst du die Scheibe auf der Wahlleiste um 1 nach rechts.



ÜBERRASCHENDE ERBSCHAFT

Siehe **BAUUNTERNEHMEN: SCHWARZBAU**. Jedoch ziehst du vom **A Stapel**.



UMBAUARBEITEN

Siehe **BAUUNTERNEHMEN: UMNUTZUNG**.



WAFFENTEST

Setze zuerst deinen Stimmungsmarker auf das unterste Feld. Falls du bereits dort stehst, bleibt er einfach wo er ist.

Danach erhältst du auf allen 3 Leisten je 2 Schritte. Außerdem sinkt die Stimmung bei all deinen Mitspieler*innen um jeweils 1.



SYMBOLÜBERSICHT

Hier findest du nochmals alle Symbole aufgelistet.
Bei einigen davon kann es sich auch um Kosten handeln, wenn die Zahl davor rot ist.



Nimm dir Billies (Geld) [S. 6].



Nimm dir Siegpunkte [S. 6].



Beweg deinen Stimmungsmarker nach oben oder unten [S. 6].



Nimm dir Container und steck ihn zum gleichen Symbol in deinem Lager [S. 7].



Nimm dir Container und steck sie in einen beliebigen freien Platz in deinem Lager [S. 7].



Führ eine der beiden Produktionslinien aus [S. 7].



Optional: Kauf 1 Produktionsplättchen für 10 und leg es auf dein Tableau [S. 8].



Bau 1 Gebäude aus deiner Hand [S. 8].



Ein gebautes Gebäude [S. 8].



Setz oder nimm in beliebiger Kombination Crafties und Brainies [S. 9].



Nimm dir Crafties oder Brainies [S. 10].



Nimm dir beliebige Workies [S. 10].



Nutz offene News-Karten [S. 11].



Eine ausgespielte News-Karte [S. 11].



Werte eine beliebige Fraktionsleiste oder geh einen Schritt [S. 10].



Werte die angegebene Fraktionsleiste oder geh dort einen Schritt [S. 10].



Geh einen Schritt auf einer beliebigen Leiste [S. 10].



Geh einen Schritt auf der angegebenen Leiste [S. 10].



Wirf Stimmzettel aus deinem Vorrat in den Beutel [S. 11].



Zieh Stimmzettel aus dem Beutel [S. 11].



Bezahl die Kosten und leg Betrugsplättchen auf dein Tableau [S. 11].



Beweg den Wahlmarker nach links oder rechts [S. 12].



Zieh und nutz ein gelbes oder blaues Gesetz [S. 15].



Du bist unmoralisch, wenn deine oberste News-Karte dieses Symbol zeigt. Es ist eine Bedingung [S. 11, 15, 16].



Entferne alle Koffer neben 1 Konzernplättchen [S. 16].



Du musst das Konzernplättchen auf die andere Seite drehen [S. 16].



Du musst das Konzernplättchen zurück in die Schachtel legen und ein neues hinlegen [S. 16].



Diese Symbole findest du auf dem Spielplan neben der Walleiste [S. 12].

Für viele gute Tests, Kritik und Korrekturen, bedankt sich der Verlag herzlich bei den fleißigen Testspieler*innen auf diversen Events, Spielabenden und natürlich dem regulären Treffen. Vielen Dank. Johannes Natterer bedankt sich ebenfalls bei: Thoms, Kathrin, Nico, Gaile, Vogel, Flo, Laura, Helmut und Vicky. Aber ganz besonders beim überragendem Redakteur Johannes N. und natürlich beim restlichen HiG Team.