

SPIELMATERIAL

↗ SEITE 5

- ↘ LAUTET DERZEIT: ↘ SPERRMARKER [4+8]
- ↘ MUSS LAUTEN: ↘ SPERRMARKER [8+8]

- ↘ LAUTET DERZEIT: ↘ SAATTAFELN [8]
- ↘ MUSS LAUTEN: ↘ SAATTAFELN [6]

SPIELAUFBAU

↗ SEITE 7

↘ LAUTET DERZEIT:

Die Semi-Kooperative Variante erfordert, dass die Spieler zusammenarbeiten, um das Ziel der gewählten Mission zu erfüllen. Allerdings gewinnt nur ein Spieler, selbst wenn das Missionsziel erfüllt wurde. Der Spieler, der den höchsten Wert auf der Ansehensleiste hat, wird zum neuen Leiter der Kolonie und gewinnt das Spiel.

↘ MUSS LAUTEN:

Die Semi-Kooperative Variante erfordert, dass die Spieler zusammenarbeiten, um das Ziel der gewählten Mission zu erfüllen. Allerdings gewinnt nur ein Spieler, selbst wenn das *Missionsziel nicht erfüllt wurde*. Der Spieler, der den höchsten Wert auf der Ansehensleiste hat, wird zum neuen Leiter der Kolonie und gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

↗ SEITE 8

↘ LAUTET DERZEIT: ↘ 13

Es werden Entwicklungsmarker ↗ 13 auf all freien Aktionsfelder der folgenden Gebäude gelegt:

- ↘ Krankenhaus
- ↘ Kläranlage
- ↘ Ausbildungszentrum
- ↘ Labor
- ↘ Gewächshäuser

↘ MUSS LAUTEN: ↘ 13

Es werden Entwicklungsmarker ↗ 13 auf all freien Aktionsfelder der folgenden Gebäude gelegt:

- ↘ Krankenhaus
- ↘ Kläranlage
- ↘ Ausbildungszentrum
- ↘ Labor

BITTE BEACHTEN: Entwicklungsmarker werden nur auf das zweite und dritte Aktionsfeld der Gewächshäuser gelegt (das erste Aktionsfeld bleibt leer).

↘ LAUTET DERZEIT: ↘ 17

Der Startspieler erhält 2 Credits, der zweite Spieler 3 Credits, der dritte Spieler 4 Credits und der vierte Spieler 5 Credits. ↗ 17

↘ MUSS LAUTEN: ↘ 17

Der Startspieler erhält 2 Credits, der zweite Spieler 3 Credits, der dritte Spieler 4 Credits und der vierte Spieler 5 Credits. ↗ 17
BITTE BEACHTEN: In der Solo Variante erhält der Spieler 2 Credits.

↗ SEITE 9

↘ LAUTET DERZEIT: ↘ MUSS LAUTEN:



BITTE BEACHTEN: Im Spielaufbau auf Seite 9 sind jeweils 4 Aktionsmarker abgebildet. Dies ist jedoch falsch, es sind nur 3 Aktionsmarker pro Spieler.

DIE AKTIONSFELDER

↗ SEITE 14

↘ LAUTET DERZEIT:

Jeder Spieler kann – unabhängig von deren Typ – maximal 2 Energieanlagen kontrollieren.

↘ MUSS LAUTEN:

Jeder Spieler kann – unabhängig von deren Typ – maximal 2 Energieanlagen kontrollieren.

BITTE BEACHTEN: In der Solo Variante kann der Spieler maximal 4 Energieanlagen kontrollieren.

↗ SEITE 16

↘ LAUTET DERZEIT: ↘ GEWÄCHSHAUS ↘ MUSS LAUTEN: ↘ GEWÄCHSHÄUSER

QUARTIERPHASE

↗ SEITE 17

↘ LAUTET DERZEIT:

Wenn nicht alle Sauerstoffmarker vom auszuwertenden Quartier entfernt wurden, bedeutet das den Tod der hier anwesenden Kolonisten. Der Spieler, dem das Quartier gehört, dreht einen seiner Kolonistenmarker auf der Zyklusleiste auf die Rückseite (Totenkopf). Dieser bleibt auf seiner aktuellen Position, kann im Spielverlauf jedoch bewegt werden.

↘ MUSS LAUTEN:

Wenn nicht alle Sauerstoffmarker vom auszuwertenden Quartier entfernt wurden, bedeutet das den Tod der hier anwesenden Kolonisten. Die Spieler drehen jeweils einen ihrer Kolonistenmarker auf der Zyklusleiste auf die Rückseite (Totenkopf). Diese verbleiben bis zum Ende des Spiels mit der Totenkopf-Seite nach oben liegen, können im Spielverlauf jedoch bewegt werden.

↗ SEITE 18

↘ LAUTET DERZEIT:

↘ II : KRANKHEITEN

Wenn in dem auszuwertenden Quartier mindestens ein Krankheitsmarker liegt, werden die Kolonisten durch Krankheiten geschwächt. Jeder Spieler legt einen seiner Aktionsmarker auf die Krankenstation in diesem Quartier.

› **III : HUNGER**

Wenn in dem auszuwertenden Quartier mindestens ein Hungermarker liegt, werden die Kolonisten durch Hunger geschwächt. Jeder Spieler legt einen seiner Aktionsmarker auf den Wohnbereich dieses Quartiers.

› **MUSS LAUTEN:**

› **II : KRANKHEITEN**

Wenn in dem auszuwertenden Quartier mindestens ein Krankheitsmarker liegt, werden die Kolonisten durch Krankheiten geschwächt. Jeder Spieler legt einen seiner Aktionsmarker auf die Krankenstation in diesem Quartier.

In der Kompetitiven Variante gilt dies nur für den Spieler, dem dieses Quartier gehört.

› **III : HUNGER**

Wenn in dem auszuwertenden Quartier mindestens ein Hungermarker liegt, werden die Kolonisten durch Hunger geschwächt. Jeder Spieler legt einen seiner Aktionsmarker auf den Wohnbereich dieses Quartiers.

In der Kompetitiven Variante gilt dies nur für den Spieler, dem dieses Quartier gehört.

SPIELLENDE

› **SEITE 19**

› **LAUTET DERZEIT:**

SOLO VARIANTE

Am Ende des vierten Zyklus – sofern das Szenario nichts anderes vorgibt – überprüft der Spieler ob er die Anforderungen des Szenarios erfüllt hat.

KOOPERATIVE VARIANTE

Sofern das Szenario nichts anderes vorgibt, prüfen die Spieler am Ende des vierten Zyklus, ob sie die Anforderungen der Mission erfüllt haben.

SEMI-KOOPERATIVE VARIANTE

Sofern das Szenario nichts anderes vorgibt, prüfen die Spieler am Ende des vierten Zyklus, ob sie die Anforderungen des Szenarios erfüllt haben.

› **MUSS LAUTEN:**

SOLO VARIANTE

Am Ende des vierten Zyklus – sofern die Missionskarte nichts anderes besagt – überprüft der Spieler, ob er die Anforderungen der Mission erfüllt hat.

KOOPERATIVE VARIANTE

Sofern die Missionskarte nichts anderes besagt, prüfen die Spieler am Ende des vierten Zyklus, ob sie die Anforderungen der Mission erfüllt haben.

SEMI-KOOPERATIVE VARIANTE

Sofern die Missionskarte nichts anderes besagt, prüfen die Spieler am Ende des vierten Zyklus, ob sie die Anforderungen der Mission erfüllt haben.

MISSIONS- UND EREIGNISKARTEN

› **LISTE DER MISSIONSKARTEN DES GRUNDSPIELS [Es werden nur die Ereigniskarten 0 verwendet]:**

- › Neuer Zeitplan
- › Botanik-Kapsel
- › Staubteufel
- › Kraftfeld

› **LISTE DER EREIGNISKARTEN DES GRUNDSPIELS:**

Ereigniskarten 0 : *Versagen der Hydraulik, Quarantäne, Besucher, Das Leck, Unzufriedenheit, Die Kluft, Versagen der Lenkung, Staubhose, Sonneneruption, Verlust keimfreier Luft, RTG-Ausfall, Feuer, Druckverlust, Fehlerhafte Ausrüstung, Samen, Vergiftung, Ventile.*

› **LISTE DER ZUSÄTZLICHEN MISSIONS- UND EREIGNISKARTEN: [NUR KICKSTARTER-AUSGABE]**

- › **Mars One**
[Es werden nur die Ereigniskarten 0 und 1 verwendet]
Ereigniskarten 1 : *Südeingang, Der Sender, Der Schlüssel, S.O.S., Das Tagebuch, Der Arzt, Die Speisekammer, Die Unterkünfte.*
- › **Flüchtlinge**
[Es werden nur die Ereigniskarten 0 und 2 verwendet]
Ereigniskarten 2 : *Ereigniskarten 2: Der Agent, Der verzweifelte Mann, Strahlungswirkung, Unvorsichtiger Umgang.*
Außerdem werden die grauen Astronautenfiguren [3] verwendet.
- › **Die Phobos-Mission**
[Es werden nur die Ereigniskarten 0 und 3 verwendet]
Ereigniskarten 3 : *Verwirrung, Harte Landung, Treibstoffleck, Kommunikationsausfall.*
- › **Marsgesicht**
[Es werden nur die Ereigniskarten 0 und 4 verwendet]
Ereigniskarten 4 : *Die Lawine, Fremdenführer, Die Höhle, Der Gipfel.*

Außerdem werden das zusätzliche Spielfeld und die zusätzlichen Ausgrabungsmarker [20] verwendet.

› **Die Dunkle Seite des Mars**

[Es werden nur die Ereigniskarten 0 und 5 verwendet]
Ereigniskarten 5 : *Unwillkommene Gäste, Lebensmitteldiebstahl, Bedrohung, Sabotage.*
Außerdem wird das zusätzliche Spielfeld verwendet.

› **Die unterirdische Kolonie**

[Es werden nur die Ereigniskarten 0 verwendet]

› **Katastrophe**

[Es werden nur die Ereigniskarten 0 verwendet]

› **Vastitas Borealis**

[Es werden nur die Ereigniskarten 0 verwendet]

› **Das Ende**

[Es werden nur die Ereigniskarten 0 verwendet]

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

› **1 F:** *Stehen den Spielern alle Forschungstafeln in der Landekapsel zur Verfügung und wie kommen neue Forschungstafeln ins Spiel?*

A: Die Spieler dürfen sich jederzeit alle Forschungstafeln, die sich auf der Landekapsel befinden, ansehen und beliebige Forschungstafeln abhandeln, sofern sie die Kosten bezahlen können. Nachdem eine Forschungstafel abgehandelt wurde, wird sie aus dem Spiel entfernt. Während der Versorgungsphase kommen neue Forschungstafeln ins Spiel.

› **2 F:** *Die Regeln besagen, dass ein Experte nur einmal pro Zug eines Spielers verwendet werden darf (3-mal pro Zyklus oder 4-mal, falls der vierte Kolonistenmarker zur Verfügung steht). Kann in der Solo Variante also jeder Konzern einen vorhandenen Experten in seinem Zug verwenden (das würde dem Spieler erlauben einen Experten 6-mal bis 8-mal pro Zyklus zu verwenden)?*

A: In der Solo Variante kann ein Experte nur einmal pro Runde verwendet werden (3-mal bis 4-mal pro Zyklus). Es ist in diesem Fall irrelevant, dass der Spieler zwei Konzerne kontrolliert, da die Experten von einem Spieler eingestellt werden, nicht von einem Konzern.

› **3 F:** *Was macht man, wenn der Regolithuntersuchungskartenstapel leer ist?*

A: Der Ablagestapel wird gemischt und als neuer Kartenstapel bereitgelegt.

› **4 F:** *Welche Ereigniskarten werden in der Kompetitiven Variante verwendet?*

A: Es werden nur die Ereigniskarten des Grundspiels verwendet. Missionsspezifische Ereigniskarten werden nicht verwendet.

✦ **5 F:** Was geschieht mit dem Startspielermarker, wenn der vierte Kolonistenmarker freigeschaltet wird, zum Beispiel zu Beginn des vierten Zyklus (nur ein Spieler hat den Kolonistenmarker freigeschaltet)?

A: Dieser Fall ist nur in der Kompetitiven Variante möglich. Die Spielerreihenfolge ändert sich entsprechend der Symbole auf der Zyklusleiste. In diesem Beispiel ändert sich die Zugreihenfolge nach der dritten Runde des vierten Zyklus (der Startspielermarker wird weitergegeben). Nun darf der Spieler einen vierten Zug durchführen, der den vierten Kolonistenmarker freigeschaltet hat. Anschließend wird der Startspielermarker wieder weitergegeben und die Zugreihenfolge ändert sich erneut.

✦ **6 F:** Sind die Ressourcen im Spiel limitiert?

A: Ja, die Ressourcen im Spiel sind limitiert, allerdings gehen sie der „Bank“ sehr selten aus. Wenn die Spieler Aktionen ausführen, geben sie dafür Ressourcen aus und legen sie zurück in die „Bank“, sodass sie wiederverwendet werden können.

✦ **7 F:** Im aktuellen Zyklus musste ich einen meiner Aktionsmarker auf die Krankenstation legen, da ich nicht genug Medizin in das Quartier gebracht habe. Wenn ich es nicht schaffe, diesen im nächsten Zyklus zurückzubekommen und wieder nicht genug Medizin in das Quartier liefere, muss ich dann einen weiteren Aktionsmarker auf die Krankenstation legen? Oder erhält man Aktionsmarker automatisch am Ende des Zyklus zurück?

A: In diesem Fall musst du einen weiteren Aktionsmarker auf die Krankenstation legen. Du musst für jeden Aktionsmarker, den du aus der Krankenstation zurücknehmen möchtest, 1 Zeiteinheit bezahlen. Spieler erhalten Aktionsmarker, die sich auf der Krankenstation oder auf dem Wohnbereich befinden, nicht automatisch am Ende des Zyklus zurück. Sie verbleiben dort, bis die Spieler für ihre Rücknahme bezahlen.

✦ **8 F:** Wie viele Energieanlagen darf ich in der Solo Variante besitzen? Kann ich nur einmal pro Runde Energie vom RTG nehmen?

A: Du kontrollierst zwei Konzerne, daher darfst du insgesamt 4 Energieanlagen besitzen. Du darfst zweimal pro Runde Energie vom RTG nehmen (einmal pro Zug jedes Konzerns).

✦ **9 F:** Kann ich einen Assistenten/Experten einstellen (seine Karte im Ausbildungszentrum kaufen) und einen Assistenten/Experten, der sich bereits auf meinem Konzerntableau befindet, mit ihm ersetzen? Falls ja, lege ich den alten Assistenten/Experten dann zurück in den Stapel oder wird er ganz aus dem Spiel entfernt.

A: Assistenten und Experten, welche sich auf den Konzerntableaus der Spieler befinden, können nicht ersetzt werden. Sie besetzen die entsprechenden Felder bis zum Ende des Spiels.

✦ **10 F:** In der Semi-Kooperativen Variante kann das Spiel vorzeitig beendet werden, wenn die Anforderungen der Mission erfüllt wurden und sich in den Quartieren keine Sauerstoff-, Krankheits- sowie Hungermarker befinden. Gilt dies auch in der Solo Variante?

A: Nein, das Spiel kann nur in der Semi-Kooperativen Variante vorzeitig beendet werden. In allen anderen Varianten müssen die Spieler die vorgegebene Anzahl Zyklen bis zum Ende überleben.

✦ **11 F:** Die Regeln besagen, dass die Spieler zu Beginn des Spiels eine bestimmte Anzahl Credits erhalten, entsprechend der Zugreihenfolge für die erste Runde. Wie viele Credits erhält der Spieler in der Solo Variante zu Beginn des Spiels?

A: Der Spieler erhält zu Beginn des Spiels 2 Credits.

✦ **12 F:** Wenn ich alle meine Aktionsmarker verwendet habe, erhalte ich sie dann automatisch am Ende der Runde/des Zyklus zurück?

A: Nein! Aktionsmarker verbleiben solange auf dem Spielbrett, bis du die Aktion Erholung (Kosten: 1 Zeiteinheit) ausführst. Befinden sich alle deine Aktionsmarker auf dem Spielbrett, musst du in deinem nächsten Zug als erste Aktion die Aktion Erholung ausführen. Manchmal kann es auch passieren, dass ein Ereignis dich dazu zwingt alle deine Aktionsmarker vom Spielbrett zu nehmen.

✦ **13 F:** Wenn ich den Experten „Baumeister“ einsetze, muss ich dann zusätzlich zu den benötigten Ressourcen, um die Aktion Bauen auszuführen, 1 Zeiteinheit ausgeben?

A: Ja. Du musst alle benötigten Ressourcen ausgeben und zusätzlich 1 Zeiteinheit. Es ist genauso als würdest du die Aktion Bauen ausführen, nachdem du deinen Aktionsmarker auf das Aktionsfeld gelegt hast, allerdings ohne dies zu tun.

✦ **14 F:** Die Regeln besagen, dass die Ausgrabungsmaschine bis zu zwei Rohmaterialmarker des

Ausgrabungsmarkers, auf dem sie sich befindet, ausgraben darf. Was passiert, wenn mehr als zwei Rohmaterialmarker auf dem Ausgrabungsmarker abgebildet sind? Verbleibt ein vollständig „ausgegrabener“ Marker auf dem Spielbrett?

A: Der Ausgrabungsmarker wird aus dem Spiel entfernt, egal wie viele Rohmaterialmarker ausgegraben wurden.

✦ **15 F:** Wann kann ich die benötigten Kosten bezahlen, um meine Aktionsmarker von der Krankenstation oder den Wohnbereichen zurückzunehmen?

A: Du kannst dies jederzeit während deines Zuges tun. Du bezahlst die Kosten und erhältst einen Aktionsmarker zurück.

✦ **16 F:** Gehören die Quartiere Q1 bis Q4 bestimmten Spielern?

A: Die Quartiere werden von den Spielern immer gemeinsam genutzt, außer in der Kompetitiven Variante. Hier hat jeder Spieler sein eigenes Quartier, was durch den runden Spielermarker in der jeweiligen Spielerfarbe angezeigt wird.

✦ **17 F:** Darf ich Nahrungs- und/oder Medizinmarker in Quartiere liefern, in denen keine entsprechenden Hunger-/Krankheitsmarker liegen? Kann ich mit dem MOXIE-Generator Sauerstoff produzieren und diesen in ein Quartier liefern, das keinen Sauerstoffmarker enthält?

A: Nein. Nahrungs- und Medizinmarker können nur in Quartiere geliefert werden, in denen die entsprechenden Hunger-, bzw. Krankheitsmarker liegen. Der MOXIE-Generator kann nicht genutzt werden, wenn es keine für den Spieler zu entfernenden Sauerstoffmarker gibt.

✦ **18 F:** Können Nahrungsmarker dazu verwendet werden, um Hungermarker im Verhältnis 1:1 zu entfernen, oder muss der Ernährungswissenschaftler verwendet werden, um Nahrung in Hungerreduktion umzuwandeln?

A: Ein Spieler markiert das Ende seines Zuges, indem er einen seiner Kolonistenmarker auf die Zyklusleiste legt. Anschließend liefert dieser Kolonist eine beliebige Kombination von bis zu zwei Produkten in die Quartiere. Diese sind Nahrung und Medizin. Für jeden gelieferten Nahrungsmarker wird ein Hungermarker entfernt. Für jeden gelieferten Medizinmarker wird ein Krankheitsmarker entfernt.

✦ **19 F:** Wird die Ausgrabungsmaschine beim Aufbau des Spiels auf das oberste graue Feld gestellt, oder auf ein beliebiges graues Feld?

A: Das oberste graue Feld ist das Startfeld der Ausgrabungsmaschine.

❖ **20 F:** Kann die Ausgrabungsmaschine rückwärts bewegt werden?

A: Nein, sie kann nicht rückwärts bewegt werden. Die Distanz zwischen Ausgrabungsmaschine und verdeckten Ausgrabungsmarkern darf bei der Bewegung (unabhängig von der Bewegungsrichtung) nicht erhöht werden. Wenn die Ausgrabungsmaschine also einen verdeckten Marker in X Schritten erreichen kann, darf sie nur auf andere Marker bewegt werden, die ebenfalls X Schritte (oder weniger) entfernt sind. Die Distanz darf sich nicht erhöhen. Gleichbleibende Distanz ist erlaubt.

❖ **21 F:** Bei der Zusammenstellung des Ereignisstapels sollen den Regeln zufolge 2 Karten für jeden Zyklus ausgelegt werden. Wie passt das zum ersten Zyklus, in dem nur ein Ereignis abgehandelt wird? Die Regeln besagen, dass die Schritte Ereignis, Energieproduktion und Wetter in der ersten Runde des ersten Zyklus übersprungen werden; demnach würde eine Ereigniskarte liegen bleiben, ohne abgehandelt zu werden.

A: Es wird nur ein Ereignis in der ersten Runde des ersten Zyklus gezogen und abgehandelt, auch wenn ein Stapel aus zwei Karten gebildet wird. Auch die Schritte Energieproduktion und Wetter werden wie in den Regeln beschrieben übersprungen. Hierdurch soll eine Ausnahme in den Spieldaufbau-Regeln vermieden, und die Wahrscheinlichkeit, eine missionsbezogene Ereigniskarte zu ziehen, erhöht werden.

❖ **22 F:** Wie viele Aktionen darf jeder Spieler in einer Runde (bezogen auf die Aktionsmarker) ausführen?

A: So viele, wie er mit Zeiteinheiten, Aktionsmarkern und den jeweils für die Aktionen erforderlichen Ressourcen bezahlen kann. Zeiteinheiten und Aktionsmarker sind voneinander unabhängige Ressourcen. Wenn ein Spieler keine Zeiteinheit übrig hat, kann er keine Aktionen ausführen (d.h. Aktionsmarker einsetzen), die Zeiteinheiten kosten. Er kann in diesem Fall dennoch Aktionen ausführen, die keine Zeiteinheiten kosten, sofern er einen ungenutzten Aktionsmarker in seinem Vorrat hat (z.B. das Ausbildungszentrum). Hat der Spieler keine Aktionsmarker mehr in seinem Vorrat, kann er keine Aktionen ausführen, die einen Aktionsmarker erfordern.

❖ **23 F:** In der Kooperativen Variante werden alle Ressourcen von den Spielern geteilt - die Regeln nennen diesbezüglich nur die 10 Energie und 2 Vorratsmarker vom Spieldaufbau. Was ist mit Credits? Zu Spielbeginn erhält

jeder 2 Credits, haben die 2 Spieler zu Spielbeginn einen gemeinsamen Vorrat von 4 Credits?

A: In der Kooperativen Variante teilen sich die Spieler sämtliche Ressourcen. Dazu zählen auch Credits und Regolithuntersuchungskarten. Für 2 Spieler beträgt der gemeinsame Vorrat 5 Credits, für 3 Spieler 9 Credits und für 4 Spieler beträgt der gemeinsame Vorrat 14 Credits.

❖ **24 F:** Es gibt Ereigniskarten für 4 Zyklen (wie auf dem Kartenrücken erkennbar). Das Spiel dauert in KOMP.4 jedoch 5 Zyklen. Gibt es Ereigniskarten in Zyklus 5?

A: Im 5. Zyklus werden keine Ereigniskarten verwendet. Dies ist der kritische Zyklus, ignoriert im 5. Zyklus daher das Ereignissymbol auf der Zyklusleiste. Wenn ihr möchtet, könnt ihr im 5. Zyklus Ereignisse verwenden, indem ihr einen Ereignisstapel mit 2 Ereigniskarten bildet, die nicht anderen Zyklen zugewiesen, sondern in die Spielschachtel gelegt worden wären.

❖ **25 F:** Wer gewinnt in KOMP.4 das Spiel, wenn das Ansehen mehrerer Spieler gleich hoch ist?

A: In diesem Fall gewinnt der (an diesem Unentschieden beteiligte) Spieler mit den meisten Credits.

❖ **26 F:** Sollen die Missionen in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden? Was bedeuten in dem Zusammenhang die Zahlen neben dem Missionsnamen? (8 sind mit 0 gekennzeichnet, sowie jeweils eine mit den Zahlen 1 - 5)

A: Unabhängig von der gewählten Missionskarte werden immer die Ereignisse mit der aufgedruckten 0 verwendet. Ereignisse mit anderen Nummern gehören zu den Missionskarten mit der entsprechenden Nummer neben dem Namen der Mission. Verwendet diese Ereigniskarten wie auf Missionskarte beschrieben. Die Nummern der Missionen stellen keinerlei Reihenfolge dar. Wir empfehlen, die Missionen des Grundspiels in folgender Reihenfolge zu spielen: Neuer Zeitplan, Staubteufel, Botanik-Kapsel und zuletzt Kraftfeld.

❖ **27 F:** Wann genau wird die Versorgungsphase abgehandelt und wie hängt sie mit den 3 Symbolen auf der Zyklusleiste zusammen?

A: Die ersten drei Symbole auf der Zyklusleiste sind Teil der Versorgungsphase und werden im Rahmen selbiger abgehandelt. Diese drei Symbole sowie die gesamte Versorgungsphase werden erst ab dem zweiten Zyklus abgehandelt. Das bedeutet, dass zu Beginn der ersten

Runde des ersten Zyklus diese Symbole übersprungen werden, also keine Ereignis- und Wetterkarte gezogen, und keine Energie produziert wird. Zu Beginn dieser ersten Runde haben die Spieler nur die Startressourcen zur Verfügung. Die erste Energieproduktion findet nach der zweiten Runde des ersten Zyklus statt. Daraus ergibt sich folgender Spielablauf:

SPIELBEGINN

Zyklus 1:

(keine Versorgungsphase, siehe Seite 10 der Regeln)

- Arbeitsphase Runde 1
- Arbeitsphase Runde 2
- Ereigniskarte ziehen, Wetterkarte ziehen, Energieproduktion
- Arbeitsphase Runde 3
- Quartierphase

Zyklus 2:

- Versorgungsphase (alle 7 Schritte, siehe Seite 10 der Regeln)
- Arbeitsphase Runde 1
- Arbeitsphase Runde 2
- Ereigniskarte ziehen, Wetterkarte ziehen, Energieproduktion
- Arbeitsphase Runde 3
- Quartierphase

Zyklus 3:

- Versorgungsphase (alle 7 Schritte, siehe Seite 10 der Regeln)
- Arbeitsphase Runde 1
- Arbeitsphase Runde 2
- Ereigniskarte ziehen, Wetterkarte ziehen, Energieproduktion
- Arbeitsphase Runde 3
- Arbeitsphase Runde 4 (nur, wenn der oder die Spieler den vierten Kolonistenmarker von der Zyklusleiste durch Nachwuchs freigeschaltet hat/haben)
- Quartierphase

Zyklus 4:

- Versorgungsphase (alle 7 Schritte, siehe Seite 10 der Regeln)
- Arbeitsphase Runde 1
- Arbeitsphase Runde 2
- Ereigniskarte ziehen, Wetterkarte ziehen, Energieproduktion
- Arbeitsphase Runde 3
- Arbeitsphase Runde 4 (nur, wenn der oder die Spieler den vierten Kolonistenmarker von der Zyklusleiste durch Nachwuchs freigeschaltet hat/haben)
- Quartierphase



REDIMP GAMES

