

DONALD X VACCARINO

MOON COLONY *Bloodbath*



OFFIZIELLE BEDIENUNGS- ANLEITUNG

ERKLÄRT ALLES, WAS IHR
ZUM SPIELEN WISSEN MÜSST.



alea

Städte auf dem Mond! Das wird die Krönung der Menschheit sein.
Endlich nicht mehr an die Erde gebunden, sondern der Mond als unser Sprungbrett zu den Sternen.
Die Raketen sind mit Vorräten und Kolonisten* beladen, die Roboter programmiert und einsatzbereit.
Alles wurde bis ins aller kleinste Detail geplant – es besteht absolut keine Gefahr, zu scheitern.
Auf zum Mond!

In diesem Spiel baut ihr eure eigene Mondkolonie auf, bevor sie allmählich zugrunde geht.
 Im Spielverlauf erweitert ihr den gemeinsamen Ablaufstapel, der das Spiel vorantreibt und verschiedene Effekte auslöst: meist negative, die oft tödlich für eure Bewohner enden, manchmal positive und gelegentlich solche, mit denen ihr eure Kolonie weiter ausbauen könnt.

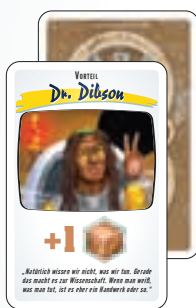
Das Spiel endet, wenn eine der Mondkolonien keine Bewohner mehr hat oder ihr das Ende des Ereignisstapels erreicht. **Wer dann die meisten Überlebenden hat, gewinnt!**

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Spielmaterial



90 Gebäude-karten



25 Vorteils-karten



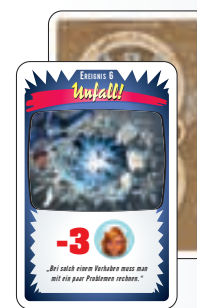
25 Twist-karten



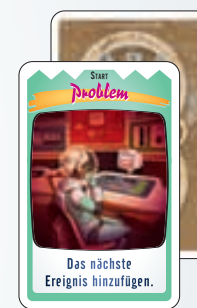
20 Entwicklungs-karten



20 Roboter-karten



13 Ereignis-karten



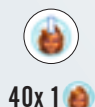
7 Start-karten



5 Kolonietafeln



„Die Gravitation des Mondes wird hervorragend für meine Gliazellen sein.“
 – Dr. Brain



40x 1



35x 5



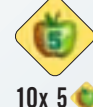
40x 1



20x 5



40x 1



10x 5



40x 1



20 Aktionsmarker



1 Robotermarker



1 Twistmarker

Die Marker in diesem Spiel sind nicht begrenzt, die Karten hingegen schon. Falls euch Marker ausgehen, nehmt bitte geeigneten Ersatz.

Vorbereitung & Materialüberblick



Mischt die Gebäudekarten und legt sie als einen verdeckten Stapel bereit.

Nehmt jeweils 4 Gebäudekarten auf die Hand.

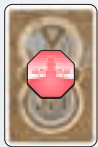
Sucht euch jeweils einen Wissenschaftler aus (*ihre Fähigkeiten sind identisch*) und nehmt euch die entsprechende **Kolonietafel**. Legt 30 , 4 und 4 auf die passenden Bereiche eurer Kolonietafel. Nehmt euch die 5 Vorteilskarten eures gewählten Wissenschaftlers sowie 4 Aktionsmarker.



Mischt die **Twistkarten** zu einem verdeckten Stapel und deckt 2 zufällige davon auf. Ist dies eure erste Partie? Dann verwendet nur Twistkarten, auf denen das Wort „Twist“ oben in Weiß steht (*sie sind einfacher*). Schaut euch alle die beiden Twistkarten an. Mischt sie dann mit den 2 Startkarten „Problem“ und den 4 Startkarten „Arbeit“ zusammen („Einsamkeit“ wird nur in der Solo-Variante verwendet). Das ergibt den anfänglichen **Ablaufstapel**.



Legt den Twistmarker auf den Stapel der übrigen Twistkarten (um zu markieren, dass dies der Twiststapel ist).



Mischt die **Roboterkarten** zu einem verdeckten Stapel. Legt den Robotermarker auf den Roboterstapel (um zu markieren, dass dies der Roboterstapel ist).



Legt die **Entwicklungskarten** als aufgedeckten Stapel bereit. (Ihr könnt sie alphabetisch sortieren, um schnell die richtige Karte zu finden, wenn ihr sie braucht.)



Legt die **Ereigniskarten** ebenfalls als aufgedeckten Stapel bereit, nach Nummern sortiert und mit der niedrigsten Nummer oben.

Legt die übrigen , , und als **Vorrat** in die Tischmitte.

Somit habt ihr: einen verdeckten Gebäudestapel, einen verdeckten Ablaufstapel, verdeckte Stapel mit Robotern und Twists (*jeweils markiert*) sowie offene Stapel mit den Entwicklungs- und Ereigniskarten. Lasst neben dem Gebäude- und dem Ablaufstapel jeweils Platz für einen offenen Ablagestapel.

In diesem Spiel könnt ihr verschiedene **Arten von Ressourcen** haben:



Das sind die **Bewohner** eurer Mondkolonie. Einige leben in der eigentlichen Mondbasis (*der Kolonietafel*), andere in den Gebäuden, die ihr im Verlauf des Spiels baut. Euer Ziel ist es, am Spielende die meisten zu haben.



Das ist **Geld**, mit dem ihr Gebäude und manchmal andere Dinge bezahlt. Bewahrt es auf eurer Kolonietafel auf.



Das ist **Nahrung**, mit der ihr die Bewohner in euren Gebäuden versorgt. Bewahrt sie auf eurer Kolonietafel auf. Ohne Nahrung verhungern Bewohner.



Das sind **Kisten** mit Materialien in eurer Mondkolonie. Sie selbst haben keinen Wert, können aber von Gebäuden, Entwicklungen oder Twists verwendet werden. Sie werden immer auf Gebäude gelegt, sie liegen nie auf eurer Kolonietafel. Wer ein Gebäude verliert, verliert auch die Kisten darauf.

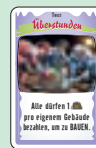


Das sind eure Baupläne für neue Gebäude. Eure **Handkarten** sind geheim, abgelegte Karten jedoch offen.

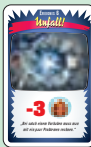
Das sind alle **Arten von Karten**, die in den Ablaufstapel kommen können:



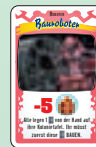
Die Startkarten „Arbeit“ und „Problem“ gibt es in jeder Partie.



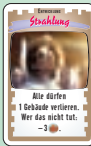
Twists verändern das Spiel auf irgendeine Weise. Normalerweise gibt es nur zwei, die zu Beginn in den Ablaufstapel kommen; manchmal kann es aber auch mehr geben.



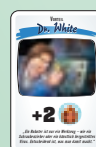
Ereignisse treten ein, während ihr an euren Mondkolonien arbeitet.



Roboter sind freundliche, mechanische Diener, die langweilige Aufgaben für euch erledigen, leider mit dem sehr hohen Risiko, eine Fehlfunktion zu haben, die reihenweise eure Bewohner dahinrafft ...



Entwicklungen sind positive oder negative Dinge, die ihr dem Ablaufstapel hinzufügen könnt.



Vorteile sind besondere Boni, die nur die Person erhält, der die Karte gehört, niemand sonst. Legt eure Vorteile als offenen Stapel neben eurer Kolonietafel bereit.

Spielablauf



Ablauf-
stapel



Ablage-
stapel

In jedem Spielzug wird die nächste Karte des Ablaufstapels aufgedeckt und offen auf den zugehörigen Ablagestapel gelegt. Dann führt ihr **alle gleichzeitig** die Anweisungen auf der Karte aus.

Danach ist der Spielzug beendet und ihr deckt die nächste Karte auf.

Kurzum: Karte aufdecken, alle führen sie aus, nächste Karte aufdecken usw. Dies macht ihr solange, bis das Spiel endet (siehe *Spielende* auf Seite 7).

Falls der **Ablaufstapel** nach einem Spielzug leer ist, mischt ihr den Ablagestapel zu einem neuen Ablaufstapel und spielt weiter. Ihr mischt ihn also nur dann neu, wenn ihr die nächste Karte aufdecken müsst, aber keine übrig ist; denn eine Karte kann auch dann dem Ablaufstapel hinzugefügt werden, wenn er leer ist (wodurch die hinzugefügte Karte als nächste aufgedeckt wird).

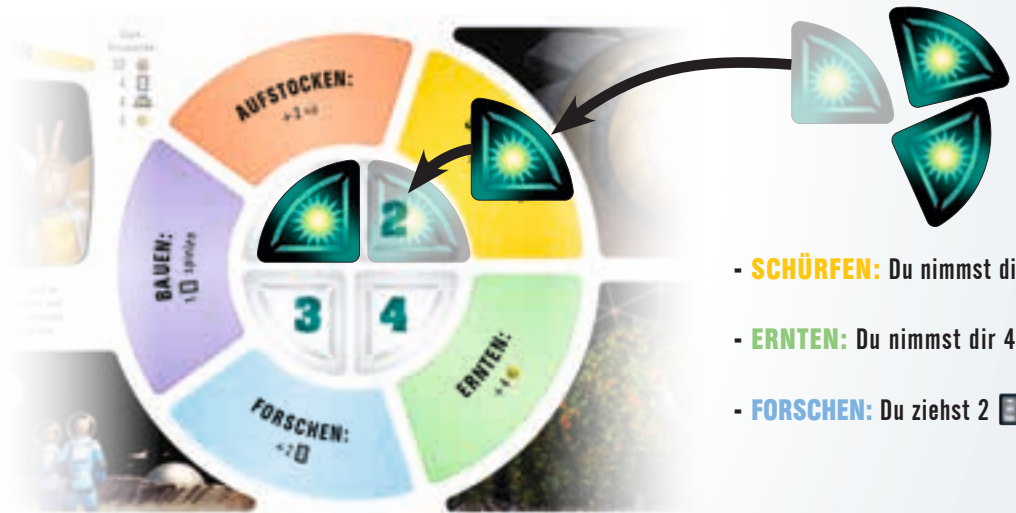
Arbeit

Es gibt von Beginn an **4 Karten „Arbeit“** im Ablaufstapel. Wird eine davon aufgedeckt, wählt ihr gleichzeitig eine Aktion auf eurer Kolonietafel und legt einen Aktionsmarker darauf. Danach führt ihr eure gewählte Aktion aus und verschiebt dann den Aktionsmarker auf das erste freie Feld in der Mitte – so seht ihr, wer fertig ist und wie viele Arbeit-Karten noch im Ablaufstapel sind.

Ihr dürft dieselbe Aktion immer wieder wählen, es gibt keine Begrenzung. Wer **BAUEN** gewählt hat, legt die zu bauende Karte verdeckt vor sich, sodass alle, die **BAUEN**, ihre Karte gleichzeitig aufdecken können. Manchmal ist es egal, dass andere wissen, was man baut. In diesem Fall kann man seine Karte direkt offen auslegen und ihre Kosten begleichen.

Es gibt diese **5 Aktionen**:

- **AUFSTOCKEN:** Du nimmst dir 2 . Lege sie auf beliebige deiner Gebäude. Du kannst beide auf dasselbe Gebäude legen oder je eine auf zwei verschiedene Gebäude. werden immer auf Gebäude gelegt, eure Kolonietafel kann sie nicht aufnehmen.
- **BAUEN:** Spiele 1 Karte von deiner Hand. Bezahle die -Kosten in der linken oberen Ecke. Bringe die Karte vor dir „ins Spiel“; führe alle SPIELEN-Anweisungen auf ihr aus.



- **SCHÜRFEN:** Du nimmst dir 4 .
- **ERNTEN:** Du nimmst dir 4 .
- **FORSCHEN:** Du ziehst 2 .

Wenn du eine Aktion ausführst, können einige deiner Gebäude **Fähigkeiten auslösen**. Diese Fähigkeiten sind entsprechend der Aktion farbkodiert: Eine gelbe Fähigkeit auf einem Gebäude gehört zu „SCHÜRFEN“ und wird jedes Mal ausgelöst, wenn du die SCHÜRFEN-Aktion ausführst. Hast du mehrere Gebäude, die bei derselben Aktion auslösen, bestimmst du ihre Reihenfolge und kannst sie beliebig vor oder nach der eigentlichen Aktion ausführen.

Beispiel: Du hast die Gebäude Restaurant, Kita und Silica-Mine im Spiel, als „Arbeit“ aufgedeckt wird. Du wählst **ERNTEN** und beschließt, zuerst die +4 durch **ERNTEN** zu erhalten, um dann 1 dieser für +4 durch das Restaurant auszugeben. Hättest du eine auf der Kita, könntest du sie für +4 ausgeben. Da du dort jedoch keine Kiste hast, kannst du die Fähigkeit der Kita nicht nutzen. Deine Silica-Mine spielt in dieser Situation keine Rolle, da sie nicht bei **ERNTEN** auslöst.

Immer wenn der Ablaufstapel neu gemischt wird, entfernt ihr eure Aktionsmarker von eurer Kolonietafel (weil es wieder 4 Karten „Arbeit“ im Stapel gibt).

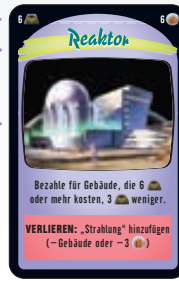


Gebäude

Kosten: Die Menge an , die du ausgeben musst, um das Gebäude zu BAUEN.

Name: Wie das Gebäude heißt.

Abbildung: Wie es aussieht!



Bewohner: Die Anzahl der , die in dem Gebäude leben. Du legst -Marker niemals auf das Gebäude, denn die  sind bereits „in“ dem Gebäude – nur wenn du das Gebäude verlierst, erhältst du entsprechend viele  auf deine Kolonietafel.

Fähigkeiten: Dinge, die das Gebäude für dich tut, solange es im Spiel ist.



Die **Eisen-Mine** sagt „SCHÜRFEN: +1 “. Das heißt, jedes Mal, wenn du die Aktion SCHÜRFEN nutzt, erhältst du zusätzlich 1 . Du kannst sie auf die Eisen-Mine selbst oder auf eines deiner anderen Gebäude legen. Die Eisen-Mine sagt zudem „SPIELEN: 1 Vorteil hinzufügen“. Das heißt, wenn du die Eisen-Mine BAUST, darfst du eine deiner Vorteilskarten dem Ablaufstapel hinzufügen. Das passiert nur einmal, danach ist die Eisen-Mine einfach ein praktisches Ding, das Kisten erzeugt.



Die **Kartoffelfarm** sagt „ERNTEN: +2 “. Also erhältst du jedes Mal, wenn du ERNTEN nutzt, 2 weitere , zusätzlich zu den normalen 4  der Aktion. Sie sagt auch „Du darfst  als  ausgeben.“ Das gilt in jeder Situation, in der du  aus gibst.



Beispiel: Wenn du eine Grünkohlfarm BAUST, erlaubt sie dir, zu ERNTEN. Dadurch erhältst du sofort +4  und zusätzlich +1  durch die obere Fähigkeit der Grünkohlfarm.



„Selbst in ferner Zukunft, wenn wir andere Planeten kolonisiert haben, wird diese erste große Eroberung des Weltraums niemals vergessen werden.“
– Dr. Banerjee



„Sie werden nie merken, dass ich auf dem Mond bin. Und falls doch, werden sie mich nie finden. Und falls doch, bin ich im Vorteil. Und falls nicht, besiege ich sie trotzdem. Und falls nicht, nehme ich sie mit mir.“
– Dr. Brain

Vorteile

Vorteile sind persönliche Gefallen, die ihr einfordert.

Ihr habt jeweils ein eigenes Set aus 5 Vorteilen – die Karten sind gleich, nur auf euren jeweiligen Wissenschaftler bezogen.

Die Anweisung „1 Vorteil hinzufügen“ bedeutet, dass du eine Vorteilskarte deiner Wahl dem Ablaufstapel hinzufügst. Sie kommt oben auf den Stapel und wird normalerweise als Nächstes aufgedeckt. Fortan befindet sie sich im Ablaufstapel: Jedes Mal, wenn er gemischt wird, ist dein Vorteil darin und wird irgendwann erneut aufgedeckt werden.



Deine Vorteile gelten nur für dich.

Beispiel: Durch den „+2 “-Vorteil von Dr. Kaneko erhält nur Dr. Kaneko diese 2 , niemand sonst.

Vorteile sind keine Handkarten und können nicht abgelegt werden. Das Einzige, was du mit ihnen tun kannst, ist, sie dem Ablaufstapel hinzuzufügen – jedoch nur, wenn dich etwas ausdrücklich „1 Vorteil hinzufügen“ lässt.

Entwicklungen



Das sind Karten, die ihr dem Ablaufstapel hinzufügen könnt und die euch alle betreffen. Anweisungen, die Entwicklungen hinzufügen, geben in Klammern an, was diese tun.

Zum Beispiel sagt das Gebäude Markt:

„SPIELEN: ‚Handel‘ hinzufügen (– für +2).
Und tatsächlich steht auf der Entwicklungskarte
„Handel“: „Du darfst 1 ausgeben für +2.“

„Was das bloße Vergnügen angeht, ist
Essen kaum zu übertreffen. Man kann
dreimal am Tag essen und trotzdem
wird es niemals langweilig.“
– Dr. Dibson



Wenn du eine Entwicklungskarte hinzufügst, suche sie aus dem bereitgelegten Entwicklungsstapel und lege sie *oben* auf den Ablaufstapel.

Wenn eine Entwicklung vom Ablaufstapel aufgedeckt wird, führt ihr alle aus, was darauf steht: Wird zum Beispiel „Handel“ aufgedeckt, *habt ihr alle die Möglichkeit, 1 auszugeben, um 2 zu ziehen. Die meisten Anweisungen sind optional, manche jedoch nicht.*

Von jeder Entwicklung gibt es zwei Exemplare. Wenn du aufgefordert wirst, ein drittes Exemplar hinzuzufügen, passiert stattdessen nichts.

Probleme & Ereignisse



Es gibt von Beginn an 2 Karten „Problem“ im Ablaufstapel. Wird eine davon aufgedeckt, fügt ihr die nächste Ereigniskarte hinzu. Legt sie *oben* auf den Ablaufstapel, womit sie als nächstes aufgedeckt wird. Die Ereignisse werden immer in derselben Reihenfolge, gemäß den Nummern oben auf den Karten, hinzugefügt: zuerst „Hunger“, dann „Papierkram“ und so weiter. Der Text auf den Problem-Karten ist blau, um daran zu erinnern, dass er nur einmal gilt – nicht einmal pro Person.



Papierkram: Alle nehmen 1 Gebäudekarte vom Nachziehstapel auf die Hand und legen dann 2 Karten ihrer Wahl von der Hand ab. Hat ein Spieler keine oder nur 1, nimmt er trotzdem die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie sogleich wieder auf den Ablagestapel.

Hinweis: Wer das Gebäude „Hacker-Versteck“ hat, ist dagegen immun und führt keine der beiden Anweisungen durch – auch nicht, wenn man das gerne würde.

Durch einige Ereignisse verliert ihr , siehe Seite 7.

Es gibt folgende Ereignisse:



Hunger: Alle verlieren so viel , wie es der Anzahl eigener Gebäude entspricht. Deswegen ist wichtig. Denn für jedes Gebäude, für das du keine abgeben kannst, verlierst du 1 . Falls du keinerlei verloren hast, erhältst du +2 auf deine Kolonietafel.

- Hunger betrifft euch alle gleichzeitig.
- Du verlierst die , auch wenn du das nicht möchtest – *die Leute müssen nun mal essen.*
- Falls du keine verlierst, erhältst du +2 , selbst wenn du gar keine ausgeben musstest.
- , die du verlierst, verlierst du auf einmal, als eine große Abgabe. Wenn du dadurch ein Gebäude verlierst, musstest du zuvor trotzdem dafür abgeben.



Fehlfunktion: Hierdurch wird 1 zufälliger Roboter hinzugefügt. Nehmt die oberste Karte vom Roboterstapel und legt sie *oben* auf den Ablaufstapel – sie wird somit als nächstes aufgedeckt. **Achtung!** Es wird nur 1 Roboter hinzugefügt – nicht 1 pro Person.

„Leck“, „Erhitzte Gemüter“, „Unfall“, „Luftschleusentest“, „Mondbeben“, „Stromausfall“:

Alle verlieren die angegebene Menge an .

Offenbar ist der Weltraum nicht ganz ungefährlich.



Bedienungsanleitung: Alle Probleme sind endlich gelöst, und wer die meiste hat (auf Gebäuden + Kolonietafel), gewinnt. Siehe *Spielende* auf Seite 7. *Als Neulinge werdet ihr vermutlich nicht so lange durchhalten, aber das kommt mit der Erfahrung.*

Twists



In jeder Partie werden zwei **Twistkarten** in den anfänglichen Ablaufstapel gemischt. Weitere Twists kommen nur durch den Roboter „Empfindsame KI“ hinzu.

Twists haben ausschließlich Fähigkeiten, die für euch alle gelten. Befolgt die Anweisungen. Manche sind optional, andere nicht – dies ist jeweils angegeben.

Roboter



Roboter werden durch das Ereignis „Fehlfunktion“ und durch das Gebäude „Bunker“ dem Ablaufstapel hinzugefügt. Leider spielen die Roboter ziemlich verrückt – es ist einfach nicht möglich, diese Dinger ohne Kinderkrankheiten in Betrieb zu nehmen, weshalb ihre Auswirkungen meist negativ (*und recht tödlich*) sind.

Wenn ein Roboter aufgedeckt wird, verliert ihr alle zunächst die angegebene Menge an 🧠. Siehe *Bevölkerung verlieren* unten auf dieser Seite.

Danach befolgt ihr die restlichen Anweisungen auf dem Roboter. Sie können optional sein, sind es meistens jedoch nicht – dies ist jeweils angegeben.

„Gib einem Hungernden einen Fisch, und er wird einmal satt. Gib ihm jedoch eine Fischfangmaschine, und er wird nie wieder hungern.“
– Dr. White



Bevölkerung verlieren & Spielende

Immer wenn du 🧠 abgeben musst, nimmst du sie von deiner Kolonietafel. Hast du nicht genug 🧠 auf deiner Kolonietafel, verlierst du ein Gebäude und legst die darauf aufgedruckte Menge an 🧠 auf deine Kolonietafel. Hast du dann immer noch nicht genug 🧠 auf deiner Kolonietafel, verlierst du weitere Gebäude, bis es reicht. Sobald du genug 🧠 auf deiner Kolonietafel hast, gibst du die geforderte Menge an 🧠 ab.

Du verlierst ein Gebäude, indem du es auf den Gebäude-Ablagestapel legst, seine aufgedruckte Anzahl an 🧠 auf deine Kolonietafel legst und alle VERLIEREN-Fähigkeiten dieses Gebäudes ausführst. Außerdem verlierst du alle Kisten, die auf dem Gebäude liegen. VERLIEREN-Fähigkeiten können einiges auslösen – handle alles vollständig ab, bevor du entweder ein weiteres Gebäude verlierst oder die geforderte Menge an 🧠 abgibst.

- Du kannst ein Gebäude **nicht freiwillig verlieren**, nur weil du es möchtest, sondern du musst dazu gezwungen werden – entweder weil du 🧠 abgeben musst und nicht genug auf deiner Kolonietafel hast, oder weil du ausdrücklich angewiesen wirst, ein Gebäude zu verlieren. Verlierst

du ein Gebäude auf diese Weise, legst du seine 🧠 trotzdem immer auf deine Kolonietafel.

- Wenn du ein Gebäude verlieren musst, darf es ein beliebiges deiner Gebäude sein – du wählst es aus. Dafür spielt es keine Rolle, wie viel 🧠 es hat.

Wenn jemand mehr 🧠 verlieren muss als möglich, oder sämtliche 🧠 auf Gebäuden und der Kolonietafel verliert, ist diese Mondkolonie gescheitert. Damit endet das Spiel sofort (*und die Menschheit gibt ihre hochmütigen Pläne zur Besiedlung des Mondes auf*). Alle anderen zählen nun ihre übrigen 🧠 auf ihrer Kolonietafel und die aufgedruckten 🧠 auf ihren Gebäuden zusammen. Wer insgesamt die meisten 🧠 hat, gewinnt!

Das Spiel endet ebenfalls, wenn ihr das Ereignis „Bedienungsanleitung“ auf den Ablaufstapel legt und es damit eintritt. (*Die Mondkolonien sind ein Erfolg und alle anfänglichen Probleme überwunden.*) Auch in diesem Fall gewinnt, wer insgesamt die meisten 🧠 hat – also 🧠 auf der Kolonietafel und 🧠 aufgedruckt auf den Gebäuden.

Weitere Regeln

Wenn ihr angewiesen werdet, etwas zu tun, führt davon **so viel wie möglich** aus! Alles, was ihr nicht ausführen könnt, lasst ihr. Fähigkeiten wie „Du darfst 1  ausgeben, um ...“ haben jedoch nur eine Wirkung, wenn die  tatsächlich ausgegeben wird.

Fähigkeiten müssen ausgeführt werden, außer es ist ausdrücklich anders angegeben, z. B. durch „Alle dürfen ...“ oder „Du darfst ...“.

Karten, die dem Ablaufstapel hinzugefügt werden, werden immer oben auf den Stapel gelegt. Sollen **zwei oder mehr Karten gleichzeitig hinzugefügt** werden, mischt sie vorher, damit sie in zufälliger Reihenfolge aufgedeckt werden. Es ist möglich, eine Karte hinzuzufügen, wenn der

Ablaufstapel leer ist. Denn er wird immer erst gemischt, wenn ihr eine Karte aufdecken müsst, aber keine vorhanden ist.

Wenn ihr eine Gebäudekarte ziehen müsst, **der Stapel jedoch leer ist**, mischt den Gebäude-Ablagestapel zu einem neuen Stapel.

Ihr dürft weder den Gebäude- noch den Ablauf-Ablagestapel durchsuchen.

Alle Fähigkeiten funktionieren **nur einmal pro Auslöser**. Es ist nicht möglich, mehrere  auf einmal auszugeben, außer die Fähigkeit erlaubt dies ausdrücklich.

Solo-Variante



Du kannst *Moon Colony Bloodbath* auch solo spielen. Bereite das Spiel wie üblich vor, mische aber die Startkarte „Einsamkeit“ in den anfänglichen Ablaufstapel.

Versuche einfach, das Ereignis „Bedienungsanleitung“ zu erreichen. Gelingt dir das, gewinnst du. Andernfalls entspricht deine Punktzahl dem Ereignis mit der höchsten Nummer, das du hinzugefügt hast, bevor deine Kolonie dem Mondboden gleichgemacht wurde.

Erreichst du regelmäßig die Bedienungsanleitung, kannst du weiterspielen. Statt der Bedienungsanleitung fügst du fortan immer 1 Roboter hinzu, wenn du die nächste Ereigniskarte hinzufügen sollst. Deine Punktzahl ist die Anzahl zusätzlicher Roboter, die du hinzugefügt hast, bis du verlierst.



Die Karte „Einsamkeit“ bezieht sich auf die kleinen Symbole am unteren Rand mancher Gebäude, die bisher keine Bedeutung hatten. Auf diese Weise werden die Entwicklungskarten für die Solo-Variante angepasst, denn gute Entwicklungen sind total großartig, schlechte völlig furchtbar – „Einsamkeit“ gleicht das aus:

Jedes Mal, wenn du Einsamkeit aufdeckst, erhältst du 3  pro -Gebäude, das du im Spiel hast, und verlierst 3  pro -Gebäude, das du im Spiel hast.



„Die Menschen machen sich Sorgen, dass KI ein Bewusstsein erlangen könnte. Doch das Bewusstsein ist der Teil des Gehirns, der sich die Leistungen des übrigen Gehirns zuschreibt. Worüber machen wir uns also Sorgen?“
– Dr. White



„Der Verstand eines Menschen und der eines Roboters unterscheiden sich erheblich voneinander. Roboter verzichten auf unnütze Dinge wie Emotionen und fokussieren sich darauf, genau eine Sache wirklich gut zu können.“
– Dr. Kaneko

Anhang: Robotek



Automatische Türen: Legt diese Karte sichtbar aus, um anzuzeigen, dass sie die nächste aufgedeckte „Arbeit“ beeinflusst. Sobald die nächste „Arbeit“ aufgedeckt wird, legt ihr die „Automatischen Türen“ ab: Während der nächsten „Arbeit“ haben Gebäude keine Fähigkeiten – auch keine SPIELEN-Fähigkeiten! Vor der nächsten „Arbeit“ funktionieren Gebäude normal. Gibt es keine „Arbeit“ mehr, bevor der Ablaufstapel das nächste Mal gemischt wird, haben die „Automatischen Türen“ keine Auswirkung.



Bauroboter: Die auf deine Kolonietafel gelegte Karte ist die nächste Karte, die du BAUEN musst, egal, ob durch „Arbeit“ oder einen anderen Effekt BAUEN. Taucht der „Bauroboter“ erneut auf, ohne dass du zwischenzeitlich BAUEN konntest, lege eine weitere deiner Gebäudekarten auf deine Tafel. Du kannst bei der nächsten BAUEN-Gelegenheit dann (nur) eine von diesen bauen. Und bei der nächsten BAUEN-Gelegenheit dann die nächste usw.

Achtung: Die Karten, die du durch diesen Roboter auf deiner Kolonietafel liegen hast, interagieren in keiner Weise mit den Karten, die aufgrund der „Vermessung“ (= schwarze Twistkarte) halb unter deiner Tafel liegen.



Bergbauroboter: Hierdurch erhältst du 1 für jede „Aluminium-Mine“, „Eisen-Mine“, „Helium-3-Mine“, „Silicia-Mine“, „Staub-Mine“ und/oder „Titan-Mine“, die du hast.



Bohrroboter: Falls du beschließt, ein Gebäude zu verlieren, legst du dessen aufgedruckte auf deine Kolonietafel und führst dessen VERLIEREN-Fähigkeit aus, falls sie eine hat.



Empfindsame KI: Der Text ist blau, um daran zu erinnern, dass nur 1 Twist hinzugefügt wird – nicht 1 pro Person. Fügt den Twist erst hinzu, nachdem alle den Verlust der vollständig ausgeführt haben. Der hinzugefügte Twist kommt oben auf den Ablaufstapel und wird als nächstes aufgedeckt. Niemand erhält +2 durch „Handelsposten“ – schließlich hat die „Empfindsame KI“ den Twist hinzugefügt, niemand von euch.



Lagerroboter: Falls alle deine Gebäude bereits 1 oder mehrere haben, erhältst du leider keine Gratis-.



Lieferdrohne: Falls du keine Handkarten hast, kannst und musst du keine Karte nach links geben, erhältst aber trotzdem eine von der Person rechts von dir.



Reparaturroboter: Legt diese Karte sichtbar aus, um anzuzeigen, dass sie die nächste aufgedeckte „Arbeit“ beeinflusst. Sobald die nächste „Arbeit“ aufgedeckt wird, legt ihr den „Reparaturroboter“ ab und niemand darf während der nächsten „Arbeit“ BAUEN. Zu anderen Zeitpunkten dürft ihr weiterhin BAUEN, etwa durch „Innovation“. Gibt es keine „Arbeit“ mehr, bevor der Ablaufstapel das nächste Mal gemischt wird, hat der „Reparaturroboter“ keine Auswirkung.



Roboter-Butler: Falls du keine hast, verlierst du auch keine.



Roboter-Freund: Diese Aktion ist zusätzlich und wird nicht mit einem Aktionsmarker markiert, damit weiterhin klar ist, wie viele Karten „Arbeit“ noch im Ablaufstapel sind.



Servierroboter: Falls du nur 1 hast, verlierst du diese 1. Hast du gar keine, verlierst du nichts. Aber du verlierst trotzdem 4 – das ist der Preis für diese kleinen Köstlichkeiten.



Stapelroboter: Du musst keine ausgeben. Aber für jede , die du auszugeben beschließt, verlierst du 2 weniger durch den Stapelroboter. Du darfst mehr als 3 ausgeben – aber das wirst du nicht wollen.

„Glaubenssätze sind die falschen Dinge, an die Menschen glauben. Fakten sind die wahren Dinge.“
– Dr. Banerjee

Anhang: Gebäude



Aluminium-Mine: Wenn du SCHÜRFEN ausführst und kein hast, kannst du zuerst die Aluminium-Mine auslösen, um durch sie +5 zu erhalten, und danach erst die eigentliche SCHÜRFEN-Aktion ausführen, für die du +4 erhältst.



Brennstoffzellen: Beachte, dass du zuerst die +2 durch AUFSTOCKEN nehmen und 1 davon auf die Brennstoffzellen legen kannst. Auf diese Weise kannst du dann 1 ausgeben für +4 , 1 Karte ziehen und anschließend 1 Karte ablegen.



Bunker: Der hinzugefügte Roboter ist wie gehabt ein zufälliger vom Roboterstapel. Lege ihn auf den Ablaufstapel, wodurch er normalerweise als nächstes aufgedeckt wird.



Flagge: Falls du keine hast und dies dein einziges Gebäude ist, verlierst du trotzdem. Denn die Flagge hat keine .



Forschungsdepot: „Jederzeit“ bedeutet wirklich zu jeder Zeit. Zum Beispiel könntest du, direkt nachdem „Papierkram“ vom Ablaufstapel aufgedeckt wurde, entscheiden, 1 vom Forschungsdepot auszugeben, um 1 zu ziehen. Du könntest das Forschungsdepot sogar sofort erneut nutzen (bis zur Anzahl der darauf), bevor du schließlich „Papierkram“ ausführst.



Hacker-Versteck: Du ziehst keine Karte für „Papierkram“ und legst keine Karten ab für „Papierkram“. Die Fähigkeit des Hacker-Verstecks zählt – ob du möchtest oder nicht. Du kannst also nicht entscheiden, „Papierkram“ nicht zu ignorieren.



Handelsposten: Jede Karte, die du persönlich dem Ablaufstapel hinzufügst, bringt dir +2 ein; dies schließt Vorteile, Entwicklungen, Roboter und Ereignisse ein.



Kartoffelfarm: Jedes Mal, wenn du ausgeben kannst, darfst du stattdessen ausgeben. Du kannst nicht anderweitig als benutzen, zum Beispiel verlierst du durch Budgetkürzungen weiterhin 2 , ungeachtet deiner . Du kannst und in beliebiger Kombination ausgeben. Umgekehrt erlaubt dir die „Kartoffelfarm“ jedoch nicht, als auszugeben.



Küche: Beachte, dass du zuerst die +2 durch AUFSTOCKEN nehmen und 1 davon auf die „Küche“ legen kannst, um 1 dann für +4 auszugeben.



Lagerhaus: Hiermit kannst du 1 von einem Gebäude auf ein anderes Gebäude versetzen.



Markt: Beachte, dass du zuerst die +4 durch ERNTEN nehmen kannst, um 2 davon dann für +4 durch den „Markt“ auszugeben.



Mondhotel: Dies zählt jedes Mal, wenn du + erhältst. Wenn du zum Beispiel ERNTEN ausführst, und eine „Grünkohlfarm“ hast, erhältst du +4 durch ERNTEN und +1 durch die „Grünkohlfarm“. Das „Mondhotel“ würde dir in diesem Fall +2 einbringen.



Montagelinie: Wenn du dieses Gebäude verlierst, darfst du ein Gebäude **BAUEN**. Die „Montagelinie“ ist dann jedoch nicht mehr im Spiel, um das neue Gebäude günstiger zu machen.



Organbank: Du kannst 1 von der Organbank ausgeben, anstatt 3 durch ein Ereignis „Unfall“ zu verlieren. Die Organbank funktioniert nicht bei anderen Effekten, durch die du verlierst; du kannst sie ausschließlich bei „Unfällen“ verwenden.



Radarantenne: Falls du dieses Gebäude zweimal hast, und du zu Beginn von „Arbeit“ keine Karten auf der Hand hast, ziehst du entsprechend 2.



Reaktor: Der Reaktor lässt dich weniger für ein Gebäude (mit Kosten 6 oder mehr) bezahlen. Solche Effekte verändern jedoch nicht die eigentlichen Gebäudekosten, du musst nur weniger bezahlen.
(Siehe „Bausätze“ und „Großer Plan“ auf Seite 12.)



Recyclinganlage: Falls du 2 oder mehr Karten auf einmal ablegst, zum Beispiel durch „Papierkram“, erhältst du +1 für jede dieser Karten.



Restaurant: Beachte, dass du zuerst die +4 durch **ERNTEN** nehmen kannst, um 1 davon dann für +4 durch das Restaurant auszugeben.



Solarmodule: Da du die Reihenfolge von Fähigkeiten bestimmst, könntest du zum Beispiel ein „Behelfslabor“ **BAUEN**, seine **SPIELEN**-Fähigkeit ausführen, um 2 auf deine Solarmodule zu legen, und danach die Solarmodule nutzen, um + zu erhalten.



Startplattform: Du könntest zum Beispiel die Fähigkeit „1 Vorteil hinzufügen“ der „Organbank“ wiederholen oder die Fähigkeit „+2“ der „Mondbetonfabrik“.

*„Sag nicht ‚das kalte, gleichgültige Vakuum‘. Voll der Stimmungskiller. Der Weltraum will nichts Böses. Er ist Freiheit. Er ist Raum!“
– Dr. Dibson*

Anhang: Entwicklungen

Alle Fähigkeiten, die dich etwas ausgeben lassen, haben für dich keinen Effekt, wenn du die angegebene Sache nicht tatsächlich ausgibst. Hast du z. B. keine 2, bringt dir „Touristen“ nichts.



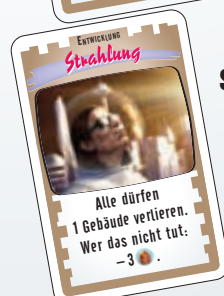
Budgetkürzungen: Falls du nur 1 hast, verlierst du dieses 1. Hast du gar kein, freu dich darüber, dass dich die „Budgetkürzungen“ diesmal nicht betroffen haben.



Innovation: Du musst das Gebäude trotzdem bezahlen.



Reparaturen: Falls du keine hast, betrifft dich diese Karte nicht.



Strahlung: Falls du beschließt, ein Gebäude zu verlieren, legst du dessen aufgedruckte auf deine Kolonietafel und führst dessen **VERLIEREN**-Fähigkeit aus.

Anhang: Twists



Bausätze: Du legst 1 🧱 ab, um überhaupt BAUEN zu dürfen; das Gebäude musst du trotzdem bezahlen. Du kannst die 🧱 ablegen, selbst wenn du danach kein Gebäude auf der Hand hast, das bis zu 4 🏠 kostet. Gebäude, die verringern, wie viel du bezahlst (wie der „Reaktor“), ändern nicht die Kosten und beeinflussen nicht, was durch „Bausätze“ gebaut werden kann.



Großer Plan: Du legst 1 🌐 ab, um überhaupt BAUEN zu dürfen; das Gebäude musst du trotzdem bezahlen. Du kannst die 🌐 ablegen, selbst wenn du danach kein Gebäude auf der Hand hast, das 5 🏠 oder mehr kostet. Gebäude, die verringern, wie viel du bezahlst (wie der „Reaktor“), ändern nicht die Kosten und beeinflussen nicht, was durch „Großer Plan“ gebaut werden kann.



Ingenieure: Falls du beschließt, ein Gebäude zu verlieren, legst du dessen aufgedruckte 🧠 auf deine Kolonietafel und führst dessen VERLIEREN-Fähigkeit aus.



Risikoforschung: Du kannst die 2 🧠 bezahlen, selbst wenn du nicht genügend 🧠 auf deiner Kolonietafel hast; dadurch würdest du ein Gebäude verlieren.



Überstunden: Du musst das Gebäude, das du hierdurch baust, trotzdem bezahlen.



Vermessung: Du schiebst entweder eine Karte halb unter deine Kolonietafel, unabhängig davon, wie viele dort bereits liegen. Hierfür erhältst du nichts. Oder du legst alle diese Karten auf den Ablagestapel und erhältst dafür je +8 🏠. Karten, die du so halb unter deine Kolonietafel schiebst, interagieren in keiner Weise mit Karten, die durch den „Bauroboter“ oben auf deiner Kolonietafel liegen. Hast du zudem eine „Recyclinganlage“ ausliegen, erhältst du für alle abgelegten Karten noch +1 🏠 mehr.



„Ich liebe Psychologie.
Jemanden zu etwas aufzufordern, damit er am Ende das
Gegenteil tut. Sich über jemanden lustig zu machen,
damit er Jahre später ein besserer Mensch wird.
Einfach großartig.“
– Dr. Kaneko

DANKE, dass ihr dieses Spiel getestet habt:
Matthew Engel, Dibson T. Hoffweiler, Ben King,
Steveie King, Billy Martin, Myke Madsen,
Destry Miller, Thomas Tang, Kevin White

© 2024/2026 Rio Grande Games
All Rights Reserved.



Game Design: Donald X. Vaccarino
Art & Graphic Design: Franz Vohwinkel
Übersetzung: Spielboost – Sebastian Wenzlaff
Deutsche Bearbeitung: André Maack, Tristan Schwennsen

Rio Grande Games, PO Box 1033
Placitas, NM 87043, USA
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service

