Ganymede (KSR v1.0)



(1) Reputations-Marker (Würfel) auf Leistenbeginn
(2) Für 2/3/4 Spieler Vorrat 7/10/13 Siedler je Farbe
(3) 4 Start-Siedlerplättchen (Siedler + Shuttle) und
(4) je 4 Erde-/Mars-Shuttles (Karten) offen auslegen
(5) 3 Siedler-Schiffe offen auslegen. Jedem Spieler 4 geben, 2 wählen und verdeckt auf Tableau legen, gemeinsam aufdecken. Übrige Karten einmischen.

Spieler-Tableau



(A) Platz für 3 Siedler-Plättchen, mit denen Siedler auf der Erde rekrutiert werden können
(B) Erde: max. 6 Siedler warten auf Shuttle zum Mars
(C) Mars: max. 5 Siedler für Shuttle zu Ganymede
(D) Startplatz für 2 Siedler-Schiffe
(E) Platz für gesammelte Shuttle-Karten, nach Symbolen sortiert

Spielablauf

Ab Startspieler reihum führt jeder Spieler eine der drei folgenden Aktionen aus:

- -> Siedler-Plättchen wählen
- -> Shuttle-Karte spielen, Siedler bewegen
- -> Siedler-Plättchen für Basis-Aktionen abgeben

Die Auslage von Plättchen und Karten wird immer sofort aufgefüllt, wenn ein Teil entnommen wird. Ggf. Vorrat aus abgegebenen S.-Plättchen neu bilden.

Siedler-Plättchen wählen

und auf freien Platz am Tableau legen (sind alle belegt muss eines abgegeben werden). Effekt des Plättchens so oft ausführen, wie gleiches Symbol auf eigenen Siedler-Plättchen zu sehen ist (1-3x, mit Moon bis 4x).

Shuttle-Karte spielen, Siedler bewegen

Offene Karte nur wählen, wenn alle abgebildeten Siedler am Startort (Erde oder Mars) vorhanden sind (weiß = Farbe beliebig). Bei manchen Karten muss ein Siedler-Plättchen abgegeben werden.

Siedler zum Ziel bewegen.
Siedler, die dort (Mars / beide Siedler-Schiffe) keinen Platz haben, kommen zum Vorrat („*lost in space*“).

Karte unten gemäß Symbol an Tableau anlegen. Den **Effekt unten** auf der Karte darf man so oft ausführen, wie man an diesem Platz Karten liegen hat.

Ein **Siedler-Schiff startet** am Zugende, wenn 3 gleiche / 4 verschiedene Siedler an Bord sind:

- Siedler vom Schiff gehen in den Vorrat
- Ggf. Effekt des Schiffs (unten rechts) nutzen, Karte offen rechts neben Tableau legen
- neues Siedler-Schiff nehmen und eines aus der Hand auf freien Tableau-Platz legen

Siedler-Plättchen für Basis-Aktionen abgeben

Gib beliebige Siedler-Plättchen ab und wähle genauso viele Basis-Aktionen.

steht für eine der folgenden **5 Basis-Aktionen**:

1 Siedler *rekrutieren* (vom Vorrat auf Erde)

Anpassung: Tausch mit Figur im Vorrat, ggf. gezeigte Farbe muss beteiligt sein

1 Siedler entlang eines Pfeils *bewegen*

Reputations-Marker 1 Feld vor, ggf. wenn Würfel auf dem Feld zu stehen kommt!

1 *Siedler-Schiff* (offen oder verdeckt vom Stapel) auf die Hand nehmen, Limit: 4 Karten bei Zugende

Sofort-Start eines Siedler-Schiffs

Am Ende der Reputations-Leiste sowie bei Vervollständigung einer Gruppe von 5 Karten mit verschiedenen Symbolen startet am Zugende ein Siedler-Schiff ungeachtet seiner aktuellen Besatzung.

Spielende

- Wenn ein Spieler sein 4. Siedler-Schiff startet oder
- ein verdeckter Shuttle-Kartenstapel (Erde oder Mars) aufgebraucht ist.

wird die Runde beendet, so dass jeder Spieler gleich oft am Zug war. Addiert die Siegpunkte:

- SP von gestarteten Siedler-Schiffen
- auf Reputationsleiste erreichter SP-Stand
- 1 SP je Siedler auf nicht gestarteten Schiffen
- mit Moon-Erweiterung: SP der Berater im Rat

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.
Gleichstand: > Siedler auf Mars > Siedler auf Erde

Ganymede: Moon

Weitere Vorbereitungen:

- 5 Berater-Plättchen offen in Auslage, Token bereithalten, Startspieler erhält „1"-Plättchen
- Spieler-Tableau links um Mond, rechts um Rat von Ganymede erweitern, Raumstraße zwischen Mond und Erde legen, Berater (grau) auf Mond

Der Mond

- bietet 4. Slot für Siedler-Plättchen. Hierüber rekrutierte Siedler starten auf dem Mond (Limit: 4), Farbe der Figuren frei wählbar!
- Raumstraße: zu Beginn des Zuges 1 Siedler Mond --> Erde, gilt nicht für Berater / Präsident

Berater

- zählt nicht gegen das Limit des jeweiligen Ortes
- reist nicht per Shuttle, ist somit auch nicht zur Erfüllung einer Shuttle-Bedingung geeignet
- bewegt sich nur mit Effekt  bzw. 
- Reise Mars --> Ganymede kostet zusätzlich eine Schiffskarte (Hand) zurück unter den Stapel, Figur auf Ganymede, NICHT auf ein Schiff stellen!

Fähigkeit des Beraters, abhängig vom Ort:

- **Erde**: eine Siedler-Schiffskarte mit Handkarte tauschen oder beide Schiffe auf Tableau vertauschen, Siedler bleiben wo sie sind
- **Mars**: Effekt eines Mars-Shuttles einmal mehr ausführen
- **Ganymede**: am Ende des Zuges offenes Berater-Plättchen auf freies Feld mit niedrigster Nummer legen, auf Feld angezeigten Bonus erhalten, siehe -> Fähigkeiten der Berater-Plättchen
  Im selben Zug gestartete Siedler-Schiffe können vor oder nach dem Berater abgehandelt werden.
  Berater-Figur zurück auf den Mond stellen.

Fähigkeiten der Berater-Plättchen (SP)

A. Weber Ph.D (0): spiel einen weiteren Zug

Ahu-Lani (2): Upgrade-Token unten an Tableau an erste Karten-Spalte legen, gibt Shuttle dort +1 Effekt. Wurde dabei *Anpassung* gespielt, Token nach rechts schieben, beim 5. Mal -> Sofort-Start

Ashwatthama (3): Virus-Token auf gegnerisches Schiff, benötigt zum Start 1 Siedler beliebiger Farbe mehr. Sofort-Start und Tausch des Schiffs per Berater auf Erde verboten. Nach Start Virus aus Spiel nehmen.

Ayati (1): VIP-Siedler (weiß) auf Erde. Ersetzt jede Farbe. Wenn Bewegung mit Shuttle +1 Effekt

Chahrazad (2): Siedler auf Mars rekrutieren oder 2x Reputation. Wurde ein Schiff mit abgebildetem Tier abgegeben (vorzeigen), darfst du beides tun.

Ender (1): Monolith-Marker auf Plättchen legen. Sind Berater und 1 Siedler jeder Farbe auf Mars versammelt, Monolith auf Phobos (kl. Mars-Mond) legen. Danach darf jedes Mars-Shuttle ungeachtet seines Symbols an beliebigen Platz gelegt werden.

Hipt Liber (2): Händler-Token zwischen zwei Mars-Shuttles der Auslage positionieren. Ein Shuttle daneben hat einen beliebigen Basis-Effekt.

James King (2): Raumstraße Erde-Mars legen. Zu Beginn jedes Zuges: 1 Siedler Erde --> Mars

Marty Simon (1): lege sofort ein Erde-Shuttle bei Dir ab, ohne Siedler zu bewegen / den Effekt zu nutzen.

Michelle De La Rose (0): Präsident (schwarz) auf Mond. Bewegt sich wie Berater, zählt aber gegen Ortslimit. Erreicht er Ganymede, zählt er 5 SP.

Mr. Wu (1): einmal pro Zug kann ein Paar gleich-farbiger Siedler einen anderen im Shuttle ersetzen.

Ms. Chau (2): Wann immer ein Siedler eines Spielers „*lost in space*" ist, darfst du ihn auf dem Mond rekrutieren. Du musst nie Siedler-Plättchen für Shuttleflüge abgeben.

Ms. Lee (1): Nach Nutzung eines Erde-Shuttles: setze einen der Siedler an Bord auf eines deiner Schiffe.

Nakkia (1): Ziehe 4 Siedler-Schiffe oder tausche ein Schiff von der Hand mit einem bereits gestarteten. Wurde ein Schiff mit Effekt (unten rechts) abgegeben (vorzeigen), darfst du beides tun.

Noor (2): Bei Zugoption Siedler-Plättchen abgeben +1 Basis-Aktion

Tarak Freeman (1): Rekrutiere bis zu 3 beliebige Siedler auf dem Mond.