

Regelbuch



Among Meeples

Colonies ist ein Spiel um Ressourcen, in dem die Spieler um Vorherrschaft in Handel, Politik und technischer Entwicklung streiten.

Spielmaterial

1 Spielbrett, 5 Sichtschütze, 1 Regelbuch, 1 Startspieler Karte, 1 Zug Merker, 5 Paare Abstimmungskarten, 25 Ereigniskarten. Spielsteine und Merker in den 5 Farben : 9 Spielsteine, 25 Merker für 1 Resource, 9 Merker für 3 Ressourcen, 10 Merker für 5 Ressourcen. Kolonisten/Piraten Merker :40 Merker für 1 Kolonist/Pirat, 30 Merker für 3 Kolonisten/Piraten, 10 Merker für 5 Kolonisten/Piraten. Colonial Credits: 30 Münzen 1€, 20 Münzen 2€, 20 Münzen 5€, 30 Münzen 20€.



3-5 Spieler



Ab 14 Jahren



2-3 Stunden

Aufbau

1. Planeten unter den Spielern aufteilen

Die Verteilung der Planeten auf die Spieler ist zufällig. Die Sitzordnung am Tisch richtet sich nach der Verteilung der Planeten.

2. Startspieler bestimmen

Alle Spieler halten eine geschlossene Faust über den Tisch. Auf 3 zeigen alle Spieler gleichzeitig eine Anzahl von Fingern (0 bis 5). Der Startspieler ist der Spieler mit den meisten Fingern. Falls mehrere Spieler die meisten Finger zeigen, so wird der Spieler starten, der die höchste, nur einmal gezeigte Fingerzahl zeigt. Kann so kein Startspieler ermittelt werden, so wird die Prozedur wiederholt, bis ein Startspieler bestimmt ist. Der Startspieler bekommt die Startspieler Karte.

3. Vorbereitung des Spielbretts

Das Diagramm 1 zeigt den Grundaufbau. Es gibt keine Obergrenze für Ressourcen, Kolonisten oder Colonial Credits im Spiel. Falls keine weiteren Merker im Vorrat vorhanden sind, können die höherwertigen Merker undefiniert werden um jeweils eine größere Anzahl der an Ressourcen / Piraten / Kolonisten / Credits darzustellen.

4. Grundausrüstung je Spieler

1. Jeder Spieler bekommt den Sichtschutz in der Farbe seines Planeten.
2. Jeder Spieler erhält 2 Stimmkarten in der Farbe seines Planeten.
3. Jeder Spieler erhält je 2 Ressourcen der anderen Planeten (keine Ressourcen vom eigenen Planeten) Die Ressourcen der Spieler sind öffentlich und dürfen nicht hinter den Sichtschutz gelegt werden.
4. Jeder Spieler erhält 50 ₤ (Colonial Credits). Wie viele Credits die Spieler haben ist geheim; die Credits sollten hinter den Sichtschutz gelegt werden.
5. Jeder Spieler erhält 5 Ereigniskarten (geheim).

5. Auswahl der Ereigniskarten

Jeder Spieler wählt eine seiner Ereigniskarten und platziert sie verdeckt in der Mitte des Spielbretts. Die Verbleibenden 4 Karten werden jeweils verdeckt vor dem Sichtschutz des Spielers abgelegt. Der Stapel in der Mitte des Spielbrettes ist Ereignis-Stapel, der in den ersten 5 Runden genutzt wird. Sofern der Stapel aus weniger als 5 Karten besteht werden so lange zufällig Ereigniskarten auf den Stapel gelegt bis er aus 5 Karten besteht. Nun wird der Stapel gemischt, neben das Spielbrett gelegt und die erste Karte aufgedeckt.

Vorbereitung des Spielbretts

2. Die Technologie Marken aller Spieler in allen Technologien auf 1 setzen. Alle Spieler beginnen mit Technologie level 1 in allen Technologien.



3. Platziert Handelsmerker auf die Handelsvereinbarungen auf der niedrigsten, äußersten Zahl auf jeder Vereinbarung: Der Blaue Spieler platziert blaue Merker auf den nahen Enden seiner vier Handelsvereinbarungen auf den Feldern die 1 blauen Punkt zeigen. Die anderen Spieler verfahren entsprechend.



1. Den Runden Merker auf 1 setzen



Ereigniskarten



Handelsroute

Handelsvereinbarung

9. Der Startspieler bekommt die Startspieler Karte.



8. Jeder Spieler erhält 2 Stimmkarten



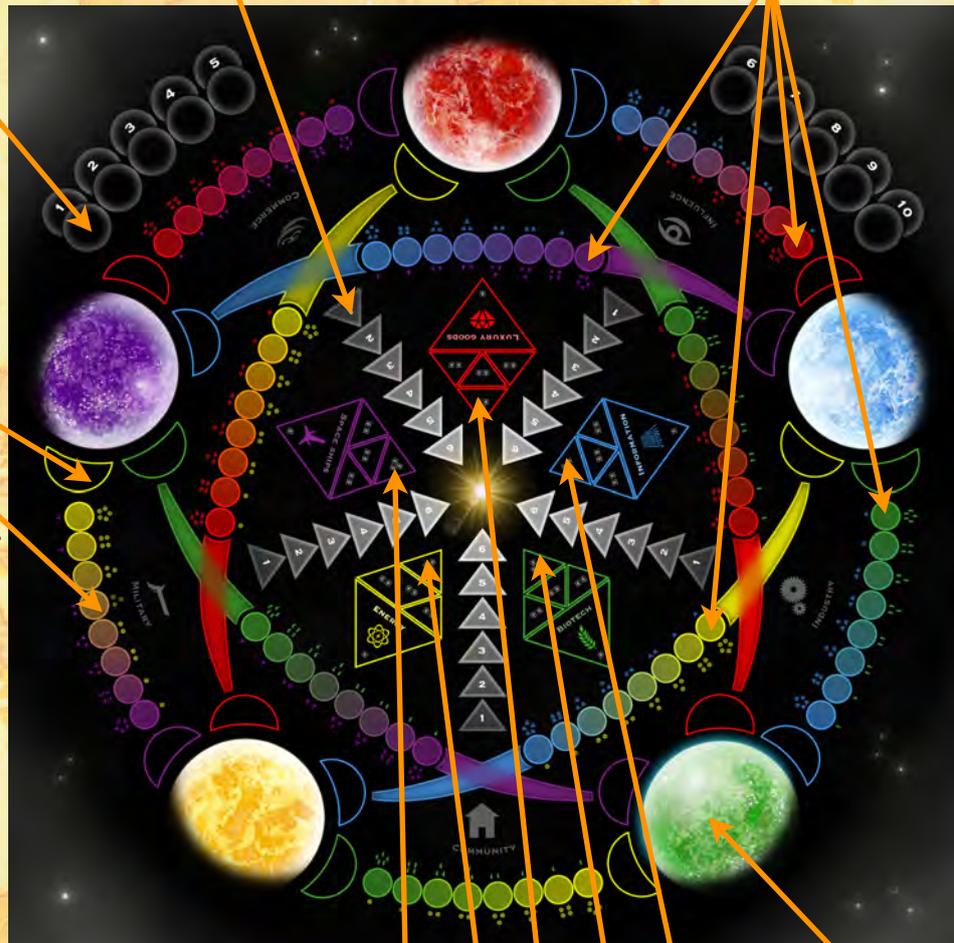
7. Platziert den Vorrat an Colonial Credits an einer Ecke des Spielbrettes. Jeder Spieler erhält 50 €.



6. Platziert den Vorrat an Kolonisten / Piraten wird an einer Ecke des Spielbrettes.

5. Platziert jeweils eine Ressource auf dem farblich passenden Feld im Obersten Regal des Marktes.

4. Der Vorrat an Ressourcen wird auf den jeweiligen Planeten platziert.



Überblick

Ziel dieses Kapitels ist einen Überblick über das Spielkonzept und den Spielablauf zu geben. Jegliche Regelinformation aus diesem Kapitel befindet sich nochmals im folgenden Kapitel "Spielablauf".

Die aufstrebenden Kolonien von Zel'Var sind das Ziel von vielen Abenteurern und Glücksrittern, die das Sonnensystem um den guten alten Planeten Erde verlassen, um Glück und Reichtum zu finden. Aber nicht alle finden was sie suchen. Viele werden desillusioniert oder unzufrieden und verlegen sich auf Piraterie entlang der profitablen Handelsrouten zwischen den 5 Planeten, sehr zum Bedauern der Führer der fünf Handelsgilden die auf das Einkommen aus dem Handel angewiesen sind um Technologien weiter zu entwickeln und damit neue Aufgaben für neu ankommende Kolonisten zu schaffen.

Ziel

Das Spiel geht über 10 Runden, die 10 Jahre darstellen, und wird von dem Spieler mit den meisten Siegpunkten gewonnen. Colonial Credits und Technologiefortschritt sind die beiden Quellen von Siegpunkten.

Ressourcen und Märkte



Jeder Spieler kontrolliert die Verwaltung eines Planeten mit Zugriff auf eine einzigartige Ressource : Information (Blau), Biotechnologie (Grün), Energie (Gelb), Raumschiffe (Purpur) und Luxusgüter (rot). Zu jeder Ressource gehört ein Markt auf dem die Spieler Ressourcen verkaufen, und unter bestimmten Umständen auch kaufen können. Je mehr Ressourcen am Markt verfügbar sind desto geringer ist der Preis beim Kauf/Verkauf.

Handelsvereinbarungen

Jeder Planet hat eine Handelsvereinbarung mit jedem der anderen vier Planeten. So haben alle Spieler Zugang zu allen fünf Ressourcen. Zu Beginn des Spiels sagen die Vereinbarungen Lieferung und Erhalt von je einer Ressource zu. Zum Beispiel ist der Status der vier Vereinbarungen des blauen Spielers das er zusagt, eine blaue Ressource an jeden Handelspartner zu liefern. Im Gegenzug ist im eine Ressource jeder anderen Farbe zugesagt.

Ereignisse

In jeder Spielrunde passieren Ereignisse, die von den Spielern durch eine Abstimmung im Rat beeinflusst werden kann. Ressourcen können dabei zusätzliche Stimmen erkaufen. Das jeweils nächste Ereignis ist ein Jahr im Voraus bekannt.

Kolonisten

Jedes Jahr erreicht eine Anzahl von Kolonisten die fünf Planeten, manchmal viele auf einmal, manchmal wenige. Die genaue Anzahl der erwarteten Kolonisten ist auch ein Jahr im voraus bekannt.

Technologien

Ressourcen und neue Kolonisten die jedes Jahr ankommen bringen Fortschritt in fünf Bereichen : Gesellschaft, Militär, Handel, Einfluss und Industrie. Diese fünf Technologien sind jeweils mit einer möglichen Aktion und einer passiven Eigenschaft verbunden.

Piraten

Am ende jeden Jahres werden unbeschäftigte Kolonisten zu Piraten, die Handelsrouten Blockieren. Falls die Piraten nicht rechtzeitig bekämpft werden stehlen sie die auf den entsprechenden Routen gehandelten Ressourcen und bringen diese unkontrolliert auf den Markt.

Zugfolge in jedem Jahr (Jede Runde)

1. **Einkommensphase.** Produktion von Ressourcen. Ankommen von Kolonisten
2. **Ereignisphase.** Abstimmung über und Abarbeiten der Ereigniskarte.
3. **Aktionsphase.** Jeder Spieler hat 3 Aktionen in Folge.
4. **Unterhaltsphase.** Handelsvereinbarungen erfüllen. Piraten platzieren.

Euterpe (Rot):

Ressource: Luxusgüter



Euterpe ist das kulturelle und kommerzielle Zentrum des Sektors, und ist Heimat einiger der besten Künstler und Kunsthandwerker der Galaxie. Die Sandwüste liefert erstklassige Materialien für Glasarbeiten und andere Luxusgüter, und warmes Wetter und gemäßigtes Klima machen Euterpe zu einem idealen Urlaubsort für alle die sich entspannen wollen, unabhängig davon ob man einen Besuch der Museen des Kunsthandwerksdistrikts oder die exotischen Tanzdarbietungen des Vergnügungsviertels genießen möchte. Man kann fast alles auf einem von Euterpe's unzähligen Märkten erhandeln, oft sogar zu einem fairen Preis, trotz der strengen Überwachung durch die Händlergilde.

Die Bewohner von Euterpe interessieren sich wenig für interplanetarische Politik. Sie bevorzugen das die Händlergilde alle Probleme löst wie sie es für richtig hält. So haben sie oft wenig Einfluss auf die Entscheidungen im Rat, oder müssen sich auf großzügige Bestechungen verlassen wenn sie eine Entscheidung für wichtig genug erachten. Da fast alle Handelsgüter des Planeten handgemacht sind gibt es sehr wenig Industrie auf dem Planeten. Dadurch haben beliebte Kunsthandwerker manchmal Probleme, eine steigende Nachfrage zu befriedigen.

Technologien und ihre Eigenschaften



Gesellschaft

EINBÜRGERUNG (EINKOMMENSPHASE). Die Gesellschaftsstufe bestimmt wie viele neu ankommende Kolonisten abgewiesen werden können, wenn sie bei den Kolonien ankommen. Für jeden ablehnbaren Kolonisten den Du einbürgerst wird erhältst Du 1 ₤.

ZUFLUCHT GEWÄHREN (AKTION). Die Gesellschaftsstufe bestimmt wie viele Piraten zu produktiven Bürgern gewandelt werden können. Für jeden Piraten der von der Handelsroute eines Gegenspielers entfernt wird erhältst Du als Belohnung eine der jeweiligen Ressourcen von der Bank deren Handel der Pirat blockiert hat. Piraten können auch von eigenen Handelsrouten entfernt werden, dies wird aber nicht von der Bank belohnt. Die von den Handelsrouten entfernten Piraten können zu den aktiven Kolonisten des Spielers hinzugefügt werden.



Militär

SEKTOR ÜBERWACHEN (BEGINN DER UNTERHALTSPHASE). Die Militärstufe bestimmt wie viele Piraten von den Handelsrouten des Spielers zu Beginn der Unterhaltungsphase entfernt werden. Über Handelsrouten die so frei werden wird in der Folge (in der gleichen Unterhaltungsphase) Ressourcen zur Erfüllung von Handelsvereinbarungen transportiert. Die Piraten werden entfernt, aus ihnen werden keine Kolonisten.

PIRATEN JAGEN (BEGINN DER UNTERHALTSPHASE). Die Militärstufe bestimmt wie viele Piraten von Handelsrouten gegnerischer Spieler entfernt werden können. Für jeden so entfernten Piraten bekommt der Spieler 1 ₤ von den Spielern von deren Handelsrouten die Piraten entfernt werden. Piraten können auch von eigenen Handelsrouten entfernt werden, ohne jedoch Einkommen zu erzeugen. Die Piraten werden entfernt, aus ihnen werden keine Kolonisten.



Handel

VERKAUFEN (UNTERHALTSPHASE). Die Handelsstufe bestimmt wie viele der eigenen Ressourcen des Spielers durch Ressourcen von anderen Spielern ersetzt werden können, wenn Handelsvereinbarungen nicht erfüllt werden können. Allerdings kann einem anderen Spieler niemals dessen Ressource zur Erfüllung einer Handelsvereinbarung geliefert werden.

Dienstreise (Aktion). Die Handelsstufe bestimmt wie viele Ressourcen der Spieler auf den jeweiligen Märkten verkaufen kann.



Einfluss

Lobbyarbeit (Ereignisphase). Die Einflussstufe bestimmt die Anzahl der freien Stimmen eines Spielers im Rat.

Handelsverhandlungen (Aktion). Die Einflussstufe bestimmt die Möglichkeiten des Spielers, Handelsvereinbarungen zu verhandeln.



Industrie

Auftragsbuch (Einkommensphase). Die Industriestufe bestimmt wie viele eigene Ressourcen des Spielers über die zum Export benötigten hinaus produziert werden.

Produktionsspitze (Aktion). Die Industriestufe bestimmt die Möglichkeiten für den Spieler, mehr eigene Ressourcen zu produzieren und gleichzeitig mehr Kolonisten anzuziehen.

Fähigkeiten		Aktionen
EINBÜRGERUNG Einkommensphase, erhalte ⌘ oder weise Kolonisten zurück	Gesellschaft 	ZUFLUCHT GEWÄHREN Rehabilitiere Piraten und erhalte Ressourcen aus dem Vorrat
SEKTOR ÜBERWACHEN Unterhaltsphase, entferne Piraten von Handelslinien	Militär 	PIRATEN JAGEN Piraten fangen; ⌘ von Mitspielern erhalten.
VERKAUFEN Unterhaltsphase, ersetze Ressourcen bei der Erfüllung von Handelsvereinbarungen	Handel 	Dienstreise Verkaufe Ressourcen auf den Märkten
LOBBYARBEIT Freie Stimmen in der Ereignisphase	Einfluss 	HANDELSVERHANDLUNGEN Handelsvereinbarungen anpassen
AUFTRAGSBUCH Einkommensphase, Produziere eigene Ressource	Industrie 	PRODUKTIONSSPITZE Produziere eigene Ressource und/oder ziehe Kolonisten an
MACHT & PRESTIGE Zum Spielende: 0-2-5-9-14-26 Siegpunkte	Technologie 	FORSCHUNG & ENTWICKLUNG Technologie anheben

Tabelle 1: Technologien und ihre aktiven und passiven Fähigkeiten.

Spielablauf

Die Regeln sind für fünf Spieler geschrieben. Abweichungen bei drei oder vier Spielern werden gesondert am Ende beschrieben.

Zugfolge

Jeder Zug hat vier Phasen:

1. **Einkommensphase.** Produktion von Ressourcen und Ankommen von Kolonisten.
2. **Ereignisphase.** Abstimmung über und Abarbeiten der Ereigniskarte. Neue Ereigniskarte aufdecken.
3. **Aktionsphase.** Jeder Spieler hat 3 Aktionen.
4. **Unterhaltsphase.**
 - A. Handelsvereinbarungen erfüllen.
 - B. Piraten Platzieren.
 - C. Startspieler weitergeben (im Uhrzeigersinn)
 - D. Zug merker weiter setzen.

Zum Ende der Aktionsphase in Zug 5 werden 5 neue Ereigniskarten wie am Anfang bereitgestellt.

1. Einkommensphase.

Produktion von Ressourcen

Die Spieler produzieren so viele eigene Ressourcen wie sie zum Export über Handelsvereinbarungen benötigen. Zusätzlich produzieren sie Ihrer Industriestufe entsprechend weitere eigene Ressourcen.

Beispiel 1.1. produktion von Ressourcen: Die Handelsvereinbarungen des roten Spielers versprechen 2 Ressourcen an Blau, 3 an Grün, 1 an Gelb und eine an Purpur. Insgesamt werden also 7 Ressourcen für den Export benötigt. Der rote Spieler hat Industrie Stufe 2. Die Ressourcen zum Export und die Industriestufe werden addiert ($7+2$), somit erhält Rot 9 rote Ressourcen.

Kolonisten erhalten

Jeder Spieler erhält Kolonisten: Die Anzahl bestimmt sich aus der aktuellen Ereigniskarte zuzüglich der Aktuellen Zugnummer. Jeder Spieler kann seine Gesellschaftsstufe nutzen, um Credits mit den Kolonisten zu erhalten oder die Anzahl

der Kolonisten zu reduzieren. Dabei kann die Stufe frei aufgeteilt werden. Je Stufe kann ein Kolonist weniger oder ein Credit gewählt werden. Kein Spieler kann mehr Credits erhalten als in Kolonisten in diesem Zug festgelegt wurden, auch wenn seine Gesellschaftsstufe die Anzahl der ankommenden Kolonisten übersteigt.

Beispiel 1.2. Kolonisten erhalten: Es ist Zug 4, und auf der aktuellen Ereigniskarte steht "5 Kolonisten". Jeder Spieler erhält 9 Kolonisten (4+5). Ein Spieler mit Gesellschaft Stufe 3 kann mit bis zu 3 Kolonisten Credits erhalten (Er erhält dann 9 Kolonisten und 3 ⌘). Oder er kann sich dafür entscheiden, bis zu 3 Kolonisten weniger zu erhalten (Er erhält dann 6 Kolonisten). Alle Kombinationen dazwischen sind auch möglich (7 Kolonisten und 1 ⌘ oder 8 Kolonisten und 2 ⌘).

2. Ereignisphase.

Die Spieler stimmen über die aktuelle Ereigniskarte ab und lassen das Ereignis eintreten. Jeder Spieler hat seiner Einflusstufe entsprechend Stimmen, und kann zusätzliche Stimmen mit Ressourcen kaufen. Jeder Spieler wählt geheim eine der beiden Abstimmungskarten aus um mit Ja oder Nein zu stimmen. Dann platziert jeder Spieler (auch geheim) eine Anzahl von Ressourcen auf der Karte. Jede so platzierte Ressource zählt als eine Stimme. Ein Spieler kann sich dafür entscheiden, keine Ressourcen zum Stimmenkauf zu verwenden. Alle zum Stimmenkauf genutzten

Bellona (Purpur): *Ressource: Raumschiffe*



Bellona ist ein unwirklicher Planet, und ein großer Teil der Bevölkerung lebt auf den Raumdocks im orbit. Die verwüstete Oberfläche des Planeten ist voll mit giftigen gasen und fungiert zumeist als Übungsplatz der Militärakademie. Nur ein paar Minen liegen verstreut auf der Oberfläche. Die Bevölkerung wird oft als unfreundlicher als der Planet beschrieben - extrem Fremdenfeindlich und oft in Scharmützel mit anderen Planeten verwickelt. Manchmal werden sogar Schiffe von der Erde angegriffen.

Nach mehrmaliger Verbannung aus dem Rat auf Grund von aggressiver Retorik (Und einmal weil mit einem Plasmagewehr auf den Sprecher geschossen wurde) ist Bellona selten an den Entscheidungen des Rates beteiligt. Der einzige Grund dafür das er von den anderen Planeten nicht endgültig ausgeschlossen wurden sind Bellona's riesigen Werften, die den Sektor mit allen Transportschiffen und einem Grossteil der Feuerkraft die gegen die Piraten benötigt wird versorgen. Die anderen Planeten sind relativ Zurückhaltend im Handel mit den Bellonern und auch die Händlergilde fordert oft zusätzliche Bezahlung für ihre Dienste.

Ressourcen gehen in den Vorrat - unabhängig vom Ausgang der Abstimmung bekommt kein Spieler Ressourcen zurück. Mit der ungenutzten Abstimmungskarte können die die Spieler anzeigen das ihre Entscheidung gefallen ist.

Der Ressourcenvorrat der Spieler ist immer öffentlich - Spieler dürfen vor einer Abstimmung feststellen, wie viele Ressourcen ihre Mitspieler haben.

Ereigniskarten haben zwei mögliche Effekte: Übernahme des offiziellen Vorschlags (als Erstes auf der Ereigniskarte), oder Übernahme des alternativen Vorschlags (als Zweites auf der Ereigniskarte).

Die Abstimmung ist immer eine Auswahl zwischen diesen beiden Vorschlägen. Sollte die Abstimmung unentschieden ausgehen wählt der Startspieler einen Vorschlag aus.

Bei einer Mehrheit von "Ja" Stimmen wird der offizielle Vorschlag akzeptiert, und betrifft den/die Spieler mit den meisten "Ja" Stimmen. Spieler können sich dafür entscheiden, statt des Effektes 4 ₤ zu erhalten.

Bei einer Mehrheit von "Nein" Stimmen wird der alternative Vorschlag akzeptiert - Alle Spieler werden vom zweiten aufgelisteten Effekt betroffen. Zusätzlich betrifft das dritte Ereignis den oder die Spieler mit den wenigsten Stimmen ("ja" oder "nein").

Nachdem alle Ereignisse abgearbeitet sind wird die nächste Ereigniskarte aufgedeckt.

Beispiel 2. Ereignis: Rot stimmt mit "Ja", bei Stufe 3 in Einfluss und kauft 5 Stimmen um auf 8 Stimmen zu kommen. Blau stimmt mit "Nein" bei Stufe 3 in Einfluss, kauft aber keine Stimmen und hat so 3 Stimmen. Grün und Gelb stimmen beide mit "nein" mit Stufe 5 in Einfluss, und beide kaufen jeweils 2 Stimmen so das beide über 7 Stimmen verfügen. Purpur stimmt mit "ja" bei Stufe 2 in Einfluss und kauft noch eine weitere Stimme um auf 3 Stimmen zu kommen. Das Ergebnis ist "nein", da 17 "nein" Stimmen (3+7+7) nur 11 "ja" Stimmen (8+3) entgegenstehen. Alle Spieler werden vom mittleren Ereignis auf der Karte betroffen, Purpur und Blau werden zusätzlich vom unteren Ereignis betroffen, da sie beide jeweils die wenigsten Stimmen (3) haben.

Am Ende der Ereignisphase in Zug 5 ist der Ereignisstapel verbraucht, und ein neuer Stapel wird wie am Anfang zusammengestellt. Falls weniger als 5 Spieler am Spiel teilnehmen wird der Stapel aus dem Vorrat auf 5 Karten aufgestockt. Dann wird der Stapel gemischt und die oberste Karte wird aufgedeckt; Dies ist die kommende Ereigniskarte.

3. Aktionsphase.

Jeder Spieler hat drei Aktionen. Die Aktionen werden in 3 Runden ausgeführt: der Startspieler beginnt mit einer Aktion, dann führen die Spieler im Uhrzeigersinn jeweils eine Aktion aus. Das ganze wiederholt sich für die zweite und dritte Aktion.

Sofern ein Spieler (aufgrund einer Ereigniskarte) nur Zwei Aktionen hat, so entfällt immer die dritte Aktion. Der Spieler führt die erste und zweite Aktion normal aus und setzt in der 3. Aktionsrunde aus.

Jedes mal wenn ein Spieler eine Aktion ausführt kann jeder der 6 möglichen Aktionen gewählt werden. Die gleiche Aktion kann beliebig oft ausgeführt werden.

Spieler Aktionen

- 🏠 **Gesellschaft – ZUFLUCHT GEWÄHREN**
Piraten rehabilitieren; Ressourcen aus dem Vorrat erhalten.
- 🏴‍☠️ **Militär – PIRATEN JAGEN**
Piraten fangen; Credits von Mitspielern erhalten.
- 🚢 **Handel – DIENSTREISE**
Ressourcen auf dem Markt gegen Credits verkaufen.
- 👁️ **Einfluss – HANDELSVERHANDLUNGEN**
Handelsvereinbarungen anpassen.
- 🏭 **Industrie – PRODUKTIONSSPITZE**
Die Ressource des Spielers produzieren und/oder Kolonisten erhalten.
- 🔬 **Technologie – FORSCHUNG & ENTWICKLUNG**
Forschungskosten bezahlen und eine Technologie um eine Stufe anheben.

Pallas (Blau):

Ressource: Information

01010111
01001001
01010011
01010100
01000101
01010011

Pallas wird fast vollständig von Ozeanen bedeckt und wurde Anfangs von Forschern besiedelt, die die einzigartigen Wettermuster studieren wollten. Vor einigen Jahrzehnten (es ist nicht genau bekannt wann) wurde der Planet von Erebos übernommen, einem Kartell das für viele Schmuggeloperationen im Sektor verantwortlich ist. Erebos nutzte die Sensoren und Supercomputer des Planeten sofort für ihre Zwecke, und inzwischen ist es fast unmöglich, irgendetwas im Sektor zu tun ohne das Erebos davon weiß. Dieses Wissen, seien es Geschäftsgeheimnisse von Firmen oder das Privatleben von Regierungsbeamten, steht jedem - natürlich gegen entsprechende Bezahlung.

Durch die Enge in den Unterwasserstädten auf Pallas, die durch die Neuankömmlinge noch klaustrophobischer erscheinen haben sich viele wieder der Piraterie zugewandt. Bisher hat Euterpe mit seinem Einfluss dafür gesorgt, das die Städte trotzdem gut versorgt werden während Schiffe mit Kolonisten zu eher erwünschten Zielen umgeleitet werden.



3.1. Gesellschaftsaktion – ZUFLUCHT GEWÄHREN

Mit der Gesellschaftsaktion konvertiert der Spieler Piraten zu Bürgern und erhält Ressourcen. Der Spieler nimmt eine Anzahl von Piraten von den Handelslinien und legt sie in den Vorrat oder zu seinen Kolonisten. Für jeden Piraten der von der Handelslinie eines Mitspielers entfernt wird erhält der Spieler eine der geblockten Handelslinie entsprechende Ressource aus dem Vorrat. Der Spieler kann auch Piraten von eigenen Handelslinien entfernen, bekommt dafür aber keine Ressourcen. Die Anzahl der entfernbaren Piraten entspricht der Gesellschaftsstufe. Der Spieler darf auch weniger Piraten entfernen. Mit dieser Aktion kann der Spieler sowohl eigene als auch fremde Ressourcen erhalten. Der Spieler hat die freie Wahl, wie viele Piraten er zu seinen Kolonisten und in den Vorrat bewegt.

Beispiel 3.1. Gesellschaftsaktion: Ein Spieler mit Gesellschaft Stufe 4 wählt die Gesellschaftsaktion und entfernt 4 Piraten von den Handelsrouten. Er entscheidet sich, 2 Piraten in Kolonisten zu wandeln, und 2 Piraten in den Vorrat zurück zu legen. Der erste Pirat blockiert eine Handelsroute zwischen einem Mitspieler und Blau und der Spieler erhält eine blaue Ressource. Der 2. Pirat hat bei einem anderen Mitspieler auch wieder Blau blockiert, und so erhält der Spieler eine weitere blaue Ressource. Der dritte Pirat blockiert die rote Handelsroute des gleichen Mitspielers. Obwohl Rot die eigene Farbe ist, erhält der Spieler eine rote Ressource. Der letzte Pirat blockiert eine Eigene Route mit Gelb, dafür erhält der Spieler keine Ressource.



3.2 Militäraktion – PIRATEN JAGEN

Mit der Militäraktion entfernt der Spieler Piraten von Handelsrouten und erhält Credits von den jeweiligen Mitspielern. Der Spieler kann je Militärstufe einen Piraten von einer Handelslinie entfernen. Die Anzahl darf der Spieler selber bestimmen. Für jeden Piraten, der den Handel zu einem Mitspieler blockiert hat bekommt der Spieler von diesem Mitspieler 1 ₤. Für Piraten die eigene Handelsrouten blockieren erhält der Spieler keine Credits.

Beispiel 3.2 Militäraktion: Ein Spieler mit Militär Stufe 5 wählt die Militäraktion und entfernt 5 Piraten vom Brett und legt sie in den Vorrat zurück. Der Spieler entfernt 1 Piraten von der Handelsroute, über die Blau von Rot mit Ressourcen versorgt wird, und erhält, sowie 1 Piraten von der Route über die Blau von Purpur versorgt wird. Weiterhin entfernt der Spieler 2 Piraten von Handelsrouten über die er selber beliefert wird. Den letzten Piraten entfernt er von der Route die Rot mit gelben Ressourcen versorgt. Insgesamt erhält der Spieler 3 ₤, zwei von Blau und 1 von Rot.



3.3 Handelsaktion – DIENSTREISE

Mit der Handelsaktion verkauft der Spieler Ressourcen und erhält Credits von der Bank. Der Spieler platziert eine Anzahl von Ressourcen von seinem Vorrat auf den jeweiligen Märkten. Der Spieler muss die Ressourcen auf den jeweils höchsten Regalen mit freien Plätzen platzieren. In Jedem Markt gibt es einen Platz auf dem obersten Regal. Für jede Ressource die auf dem obersten Regal platziert wird erhält der Spieler 3 ₤. Auf dem Mittleren Regal ist jeweils platz für 3 Ressourcen, die jeweils 2 ₤ einbringen. Auf dem Untersten Regal ist beliebig viel Platz, allerdings erhält der Spieler für hier platzierte Ressourcen nur jeweils 1 ₤. Der Spieler darf bis zu seiner Handelsstufe an Ressourcen verkaufen.

Beispiel 3.3 Handelsaktion: Ein Spieler mit Handel Stufe 4 wählt die Handelsaktion und verkauft 4 Ressourcen. Der Spieler platziert eine grüne Ressource im Obersten Regal des grünen Marktes und erhält dafür 3 ₤. 2 Rote Ressourcen platziert der Spieler im mittleren Regal des roten Marktes und erhält dafür jeweils 2 ₤. Letztlich platziert der Spieler noch eine gelbe Ressource auf dem gelben Markt. Hier sind aber das obere und mittlere Regal bereits voll, so dass der Spieler nur 1 ₤ für diesen Verkauf erhält. Insgesamt erhält der Spieler 8 ₤ (3+2+2+1) von der Bank



3.4 Einflussaktion – HANDELSVERHANDLUNGEN

Mit der Einflussaktion modifiziert der Spieler seine Handelsvereinbarungen. Der Spieler hat seiner Handelsstufe entsprechend Punkte für die Anpassung. Eine Anpassung einer Vereinbarung um einen Schritt kostet 1 Punkt. Die gleiche Vereinbarung erneut anpassen kostet 2 weitere Punkte. Die dritte Veränderung der Vereinbarung kostet zusätzlich 3 Punkte. Anpassungen können auf vier verschiedene Arten gemacht werden - die Kosten sind jeweils gleich.:

1. Beidseitige Ausweitung: beider Merker auf der Handelsvereinbarungen werden einen Schritt weiter gesetzt.
2. Einseitige Ausweitung: nur ein Merker auf der Handelsvereinbarung wird um einen Schritt weiter bewegt. Der Handelspartner erhält 1 ₤.
3. Beidseitige Einschränkung: beide Merker auf der Handelsvereinbarung werden um einen Schritt zurück bewegt.
4. Einseitige Einschränkung: nur ein Merker auf der Handelsvereinbarung wird um einen Schritt zurück bewegt. Der Handelspartner erhält 1 ₤.

Der Spieler muss nicht alle vorhandenen Anpassungspunkte einsetzen. Nicht eingesetzte Anpassungspunkte verfallen.

Beispiel 3.4 Einflussaktion: Ein Spieler mit Einfluss Stufe 5 wählt die Einflussaktion und passt eine Handelsvereinbarung um 2 Schritte und zwei Handelsvereinbarungen um jeweils 1 Schritt an. Der Spieler hat 5 Anpassungspunkte. Die gleiche Vereinbarung zwei mal anpassen kostet 3 Punkte (1+2). Somit hat er noch 2 verbleibende Punkte, mit denen er 2 Vereinbarungen jeweils um einen Schritt anpassen kann. der Spieler macht 2 beidseitige Ausweitungen in seiner Vereinbarung mit Grün für 3 Punkte und setzt beide Merker jeweils um 2 Schritte weiter. Der Spieler macht eine einseitige Anpassung in seiner Vereinbarung mit Rot, und verändert dabei nur den Teil der Vereinbarung, der sein Einkommen an Roten Ressourcen bestimmt, und bezahlt 1 ₤ an den roten Spieler. Letztlich macht der Spieler noch eine beidseitige Einschränkung bei der Vereinbarung mit Blau und setzt beide Merker um einen Schritt zurück.



3.5. Industrieaktion – PRODUKTIONSSPITZE

Mit der Industrieaktion kann der Spieler eine Anzahl seiner eigenen Ressourcen und eine Anzahl von Kolonisten produzieren. Der Spieler kann bis zu seiner Industriestufe an Ressourcen produzieren, und gleichzeitig bis zu seiner Industriestufe an Kolonisten produzieren. Die beiden Produktionen sind unabhängig von einander. Der Spieler kann mehr Ressourcen, mehr Kolonisten oder gleich viele Ressourcen und Kolonisten produzieren. Der Spieler kann weniger Kolonisten oder Ressourcen produzieren als sein Industriestufe zulässt.

Beispiel 3.5. Industrieaktion: Ein Spieler mit Industrie Level 3 wählt die Industrieaktion. Er entscheidet sich dazu, 3 eigene Ressourcen und 1 Kolonisten zu produzieren. Er hätte 0 bis 3 eigene Ressourcen und 0 bis 3 Kolonisten produzieren können.



3.6. Technologie Anheben – FORSCHUNG & ENTWICKLUNG

Mittels Technologie anheben kann der Spieler eine Technologie um eine Stufe anheben. Dabei muss er die entsprechenden Kosten für die Anhebung bezahlen und versetzt dann den Merker einen Schritt weiter. Jede Aktion erlaubt es, eine Technologie um eine Stufe anzuheben. Auch wenn der Spieler hinreichend Ressourcen hat um 2 Technologien anzuheben geht das nicht in einer Aktion. Zur Anhebung der 2. Technologie muss der Spieler eine 2. Aktion nutzen Jede Technologie ist mit zwei Ressource auf dem Spielbrett verbunden. Jede Anhebung kostet die Aktuelle Stufe beider Ressourcen sowie die gleiche Anzahl an Kolonisten.

	 Gesellschaft grün & gelb	 Militär gelb & purpur	 Handel purpur & rot	 Einfluss rot & blau	 Industrie blau & grün	 Sieg- punkte
Stufe 1						0
Stufe 2	  ★ ★	  ★ ★	  ★ ★	  ★ ★	  ★ ★	2
Stufe 3	  ★ ★ ★	  ★ ★ ★	  ★ ★ ★	  ★ ★ ★	  ★ ★ ★	5
Stufe 4	  ★ ★ ★ ★	  ★ ★ ★ ★	  ★ ★ ★ ★	  ★ ★ ★ ★	  ★ ★ ★ ★	9
Stufe 5	  ★ ★ ★ ★ ★	  ★ ★ ★ ★ ★	  ★ ★ ★ ★ ★	  ★ ★ ★ ★ ★	  ★ ★ ★ ★ ★	14
Stufe 6	  ★ ★ ★ ★ ★ ★	  ★ ★ ★ ★ ★ ★	  ★ ★ ★ ★ ★ ★	  ★ ★ ★ ★ ★ ★	  ★ ★ ★ ★ ★ ★	26

Tabelle 2: Kosten zum Anheben der Technologiestufen, sowie Siegpunktwerte am ende des Spiels.

Um zum Beispiel Industrie von Stufe 1 auf Stufe 2 anzuheben werden 2 blaue Ressourcen, 2 grüne Ressourcen und 2 Kolonisten benötigt. Die Kosten für die Anhebung von Technologien ist in Tabelle 2 zusammengefasst.

Beispiel 3.6. Technologie anheben: Ein Spieler mit Militär Stufe 3 wählt Technologie anheben und zahlt 4 purpurne Ressourcen, 4 gelbe Ressourcen und 4 Kolonisten und hebt sein Militär auf Stufe 4.

Ressourcen im Zusammenhang mit Technologie Anhebung kaufen.

Wenn ein Spieler eine Technologie anhebt darf er Ressourcen vom Markt kaufen, sofern er selber nicht genügend entsprechende Ressourcen besitzt.

Spieler dürfen keine Ressourcen für ihren Vorrat kaufen, und ausser beim Anheben von Technologien können Ressourcen nur verkauft, nie gekauft werden. Spieler müssen alle gekauften Ressourcen für die Anhebung der Technologie verwenden. Nachdem die Anhebung abgeschlossen ist darf der Spieler keine Ressourcen von den Arten besitzen, die er gekauft hat.

Spieler können nur vom Markt kaufen, niemals vom Vorrat. Ist das oberste Regal auf dem Markt einer Ressource leer so ist keine entsprechende Ressource zu verkaufen. Die Kosten für die Ressourcen entsprechen den Verkaufserlösen (3 ₤ - oberstes Regal, 2 ₤ - mittleres Regal, 1 ₤ - unterstes Regal).

Beispiel 3.6.1. Ressourcen im Zusammenhang mit Technologieanhebung kaufen: Der grüne Markt hat eine Ressource im obersten Regal und eine Ressource im mittleren Regal. Ein Spieler kann, sofern er Industrie oder Gesellschaft anheben will eine grüne Ressource für 2 ₤ sowie bei Bedarf eine zweite grüne Ressource für 3 ₤ kaufen, sofern er nach dem Anheben von Industrie oder Gesellschaft keine weiteren grünen Ressourcen besitzt.

4. Unterhaltsphase.

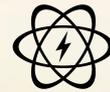
In der Unterhaltsphase müssen die Spieler zunächst ihre Handelsvereinbarungen erfüllen. Danach werden allen verbleibenden Kolonisten zu Piraten.

4A. Handelsvereinbarungen erfüllen

Spieler erfüllen ihre Handelsvereinbarungen in dem sie die entsprechende Anzahl an Ressourcen an die jeweiligen Spieler liefern. Dies geschieht im Uhrzeigersinn. Dabei werden die entsprechenden Ressourcen auf den jeweiligen Handelsrouten platziert.

Amateru (Gelb):

Resource: Energie



Die Kristallberge von Amateru sind eine der schönsten Sehenswürdigkeiten in der Galaxie. Viele Leute kommen hier zum Meditieren oder suchen hier Zuflucht. Die meisten werden mit offenen Armen empfangen. Es gibt reichlich Nahrung und Wasser für alle. Sowohl Industrie als auch Raumschiffe sind von den Amateru Kristallen als Energiequelle abhängig, aber die Amateru bevorzugen den Tausch für Nahrungsmittel oder Wasser über dem Verkauf gegen Gold. Mit wenig militärischer Macht hat sie dieses zum Hauptziel mehrerer Angriffe der Bellona gemacht, aber da Amateru auch Heimat einiger ehemaliger Piraten ist hat sich bisher immer eine spontan zusammenkommende Flotte von Raumschiffen eingemischt, und Amateru als friedliches Paradies erhalten.

Ressourcen die in ein Spieler in dieser Phase erhält können nicht zur Erfüllung von Vereinbarungen genutzt werden. Nachdem alle Ressourcen platziert wurden nehmen die Spieler ihr Einkommen von ihren Handelsrouten und platzieren es in ihrem Vorrat. Kann ein Spieler eine Handelsvereinbarung nicht erfüllen, so darf er bis zu seiner Handelsstufe an Ressourcen durch alternative Ressourcen ersetzen. Dabei darf aber nie die Ressource des empfangenden Spielers genutzt werden. Muss ein

Beispiel 4A.1. Handelsvereinbarungen erfüllen: Der blaue Spieler hat Handelsvereinbarungen nach denen er 3 Ressourcen an Grün, 2 Ressourcen an Gelb, 2 Ressourcen an Purpur und eine Ressource an Rot liefern muss. In seinem Vorrat hat der Spieler 5 blaue und 2 gelbe Ressourcen. Er hat ausserdem Handel Stufe 3. Der Spieler liefert 3 blaue Ressourcen an Grün und 2 blaue Ressourcen an gelb. Da er nun keine weiteren blauen Ressourcen besitzt ersetzt er die beiden Ressourcen für Purpur durch 2 gelbe Ressourcen; dies kann er problemlos machen - seine Handelsstufe erlaubt ihm, 3 Ressourcen zu ersetzen. Jetzt hat er keine weiteren Ressourcen und muss daher 3 € an Rot bezahlen. Falls er weniger als 3 € besitzt, so zahlt er alle seine Credits an Rot.

Falls Blau statt dessen 5 blaue und 2 purpurne Ressourcen besessen hätte, so hätten Gelb und Blau jeweils blaue Ressourcen bekommen. Nun hätte er 6 € an Purpur zahlen müssen, da er nur purpurne Ressourcen zum Ersetzen besitzt, diese aber nie an Purpur liefern darf. An Rot liefert er in der Folge eine purpurne Ressource.

Falls Blau 4 blaue, 4 grüne, 2 gelbe und 1 rote Ressource besitzt, würde er 3 blaue Ressourcen an Grün liefern. In der Folge würde er 1 blaue und 1 grüne Ressource an Gelb und 2 grüne Ressourcen an Purpur liefern. Damit hat er die kostenlosen Ersetzungen durch seine Handelsstufe aufgebraucht, und müsste neben einer grünen oder gelben Ressource noch 1 € zum Ausgleich an Rot bezahlen.

Spieler mehr Ressourcen ersetzen als seine Handelsstufe zulässt, so muss er für jede weitere ersetzte Ressource 1 € an die Bank bezahlen. Gehen einem Spieler die Ressourcen aus bevor er alle Handelsvereinbarungen erfüllt hat, so muss er für jede fehlende Ressource 3 € an den jeweiligen Handelspartner zahlen. Kann ein Spieler diese Zahlung nicht leisten, erhält der Handelspartner keinen weiteren Ausgleich, und der Spieler wird nicht weiter bestraft. Da Handelsvereinbarungen im Uhrzeigersinn erfüllt werden müssen kann kein Spieler entscheiden welcher Handelspartner Ressourcen oder Credits erhält.

Blockieren Piraten die Handelsrouten eines Spielers, so erhält er über die Blockierten Routen keine Ressourcen. Alle Ressourcen werden auf den jeweiligen Märkten platziert. Pro abgefangener Ressource wird dabei ein Pirat von der entsprechenden Handelsroute entfernt, sofern sich hier noch ein Pirat befindet.

Beispiel 4A.2. Handelsvereinbarungen erfüllen: Die Handelsroute von Grün zu Blau wird von 2 Piraten blockiert. Der grüne Spieler hat Blau 3 grüne Ressourcen versprochen, kann aber nur 2 liefern, und ersetzt die dritte durch eine gelbe Ressource. Die beiden grünen Ressourcen werden auf die höchsten freien Regalplätze des grünen Marktes, und die gelbe Ressource entsprechend auf den gelben Markt gesetzt. Beide Piraten werden von der Handelsroute entfernt, da 2 (oder mehr) Ressourcen abgefangen wurden. (Grün erhält unabhängig davon seine Ressourcen von Blau, es sei denn diese Handelsroute ist auch mit Piraten besetzt).

4B. Piraten platzieren

Hat ein Spieler in dieser Phase noch Kolonisten, werden diese zu Piraten. Piraten werden einer nach dem anderen gegen dem Uhrzeigersinn auf die Handelsrouten des Spielers verteilt. Dabei wird immer mit der rechten Handelsroute begonnen. So gesetzt Piraten blockieren nur die Lieferungen an den Spieler der sie setzt.

Beispiel 4B. Piraten platzieren: Der blaue Spieler hat 5 Kolonisten übrig, die alle zu Piraten konvertiert werden. Der erste Pirat wird auf seiner roten Handelsroute platziert. der zweite wird auf der purpurnen Route platziert. Der dritte Pirat landet auf der gelben und der vierte auf der grünen Route. Der letzte Pirat wird wieder auf der roten Route platziert. Wenn sich zu Beginn hier schon ein Pirat befunden hat, dann hat der blaue Spieler nun 3 Piraten die seine rote Handelsroute blockieren.

4C. Die Startspielerkarte wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.

4D. Der Zug Merker wird auf den nächsten Zug gesetzt.

Regeln für 4 Spieler

Einer der 5 Planeten wird nicht durch einen Spieler kontrolliert. Dieser neutrale Planet erfüllt seine Handelsvereinbarungen immer mit eigenen Ressourcen (Ressourcen werden nie ersetzt). Handelsvereinbarungen mit dem neutralen Planeten werden genau wie Vereinbarungen mit den anderen Planeten erfüllt. Ressourcen und Credits die der neutrale Planet erhält gehen direkt in den Vorrat zurück. Die Handelsrouten des neutralen Spielers werden nie durch Piraten blockiert, und der neutrale Planet ist nie von Ereignissen betroffen. Handelsvereinbarungen mit dem neutralen Planeten können niemals einseitig angepasst werden.

Regeln für 3 Spieler

Die Regeln für 3 Spieler sind analog zu denen für 4 Spieler. Allerdings existieren 2 neutrale Planeten, und die Spieler starten das Spiel mit jeweils 100 €.

Spielende und Abrechnung

Das Spiel endet nach der Unterhaltsphase der 10. Runde. Alle Spieler bekommen Siegpunkte für ihre Technologiestufen (Siehe Tabelle 1) und je 1 Siegpunkt für jeden Credit den sie besitzen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

**Erhalte 0-2-5-9-14-26 Siegpunkte für jede Technologie-Stufe.
Erhalte 1 Siegpunkt für jeden Colonial Credit.**

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Siegpunkte über Technologiestufen erspielt hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, so gewinnt der Spieler mit den meisten Ressourcen.

Elysia (Grün):

Resource: biotechnologie



Elysia ist der fruchtbarste Planet im Sektor. Die riesigen Felder mit genveränderten Pflanzen bedecken fast den ganzen Planeten, und nachdem Elysias einfallsreiche Forscher die Fleisch-Bäume perfektioniert hatten waren sie in der Lage 95% der Nahrungsversorgung für den Sektor bereit zu stellen. Durch die ansteigende Zahl von ankommenden Kolonisten wurde Elysia gezwungen ihre Produktion massiv anzuheben um die steigende Nachfrage bedienen zu können.

Obwohl Elysia dicht bevölkert ist hat er kein nennenswertes Militär, da alle anderen Kolonien auf gute Handelsbeziehungen bedacht sind um ihre Nahrungsversorgung nicht zu gefährden. Ein Nachteil ist allerdings das Elysia oft Söldner oder die anderen Kolonien bezahlen muss um seine Handelskonvoys zu beschützen.

Ereigniskarten

Ereigniskarten haben zwei mögliche Auswirkungen: Annahme des offiziellen Vorschlags (oben auf der Karte) oder Annahme des alternativen Vorschlags (mittig auf der Karte). Wenn mehrere Spieler von den Auswirkungen betroffen sind werden die Auswirkungen im Uhrzeigersinn vom Startspieler aus abgearbeitet. Bei einer Mehrheit von "ja" stimmen können die betroffenen Spieler statt der Auswirkungen der Karte auch 4 € von der Bank erhalten.

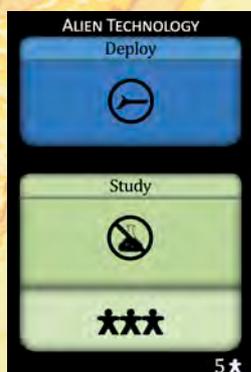
Bei Gleichstand zwischen "ja" und "nein" stimmen entscheidet der Startspieler, welcher der beiden Vorschläge angenommen wird.

In der unteren rechten Ecke aller Ereigniskarten ist die Anzahl der Kolonisten angegeben, die auf Grund des Ereignisses in der kommenden Einkommensphase auf den Planeten ankommen. Dies kann entweder 0 ★ oder 5 ★ sein. Die Gesamtzahl der ankommenden Kolonisten ist immer die Rundenzahl plus die auf der Ereigniskarte gelistete Anzahl an Kolonisten.

Wenn ein Spieler Piraten auf seinen Handelsrouten platzieren muss, dann geschieht dies immer gegen den Uhrzeigersinn, beginnend mit der rechten Handelsroute.

Wenn ein Spieler Ressourcen oder Credits bezahlen muss die er nicht besitzt, oder wenn er eine Technologie nicht herunterstufen kann wird er nicht weiter bestraft - der Effekt tritt nur soweit ein wie es dem Spieler möglich ist.

ALIEN TECHNOLOGY



Deploy (Mehrheit an ja-Stimmen)

Spieler mit den meisten Ja stimmen führen sofort eine Militäraktion aus (oder nehmen 4 €).

Study (Mehrheit an nein-Stimmen)

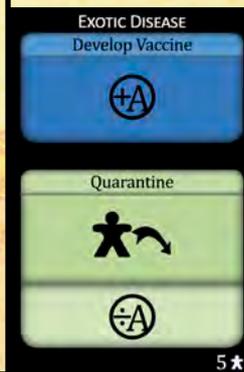
Kein Spieler kann in der nächsten Aktionsphase Technologien anheben. Spieler mit den wenigsten stimmen erhalten je 3 Kolonisten weniger.

ALIEN VISITORS**Trade**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Handelsaktion aus, oder nehmen 4 Ressourcen nach Wahl oder 4 ⌘.

Confront

Alle Spieler verlieren alle Kolonisten. Spieler mit den wenigsten Stimmen verlieren 2 Ressourcen nach Wahl.

EXOTIC DISEASE**Develop vaccine**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Aktion nach Wahl aus oder erhalten 4 ⌘.

Quarantine

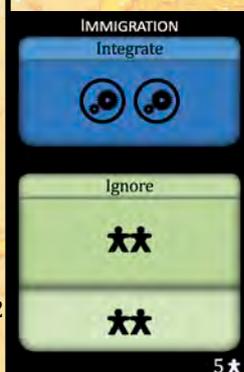
Alle Spieler verlieren alle Kolonisten. Spieler mit den wenigsten Stimmen verlieren eine Aktion und haben in der kommenden Aktionsphase nur zwei Aktionen.

APPOINT MEDIATOR**Volenteer**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine beliebige Aktion aus oder erhalten 4 ⌘.

Filibuster

Alle Spieler verlieren eine Aktion, und haben in der kommenden Aktionsphase nur 2 Aktionen. Spieler mit den wenigsten Stimmen verlieren 2 Ressourcen nach Wahl.

IMMIGRATION**Integrate**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort zwei Industrieaktionen aus oder erhalten 4 ⌘.

Ignore

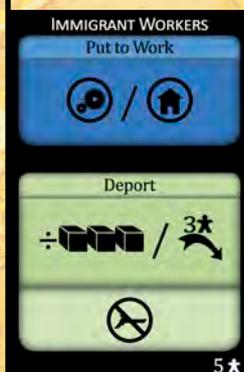
Alle Spieler erhalten 2 Kolonisten. Spieler mit den wenigsten Stimmen erhalten 2 Kolonisten zusätzlich.

CORPORATE ENVOY**Accept bribe**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Handels oder Industrieaktion aus oder erhalten 4 ⌘.

Refuse negotiation

Kein Spieler kann in der kommenden Aktionsphase eine Einflussaktion ausführen. Spieler mit den wenigsten Stimmen kann zusätzlich auch keine Industrieaktion in der kommenden Aktionsphase ausführen.

IMMIGRANT WORKERS**Put to work**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Industrie oder Gesellschaftsaktion aus oder erhalten 4 ⌘.

Deport

Alle Spieler verlieren 3 Ressourcen ihrer Wahl oder 3 Kolonisten. Spieler mit den wenigsten Stimmen können in der kommenden Aktionsphase keine Militäraktionen durchführen.

DIPLOMATIC NEGOTIATIONS**Seek peace**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Gesellschafts oder Einflussaktion aus oder erhalten 4 ⌘.

Seek war

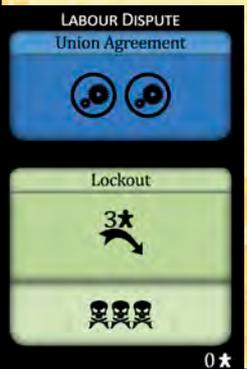
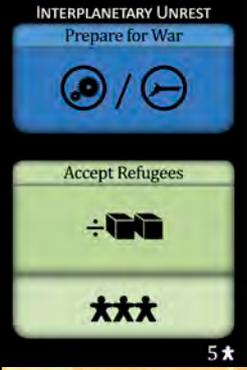
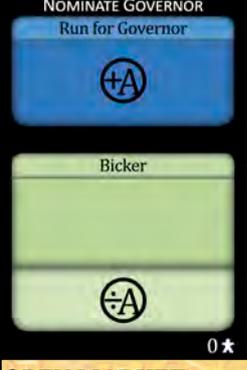
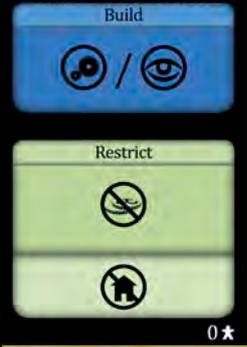
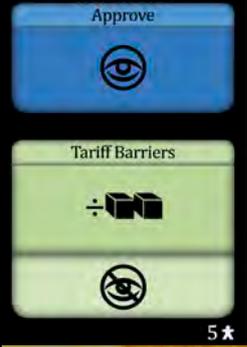
Kein Spieler kann in der kommenden Aktionsphase eine Militäraktion durchführen. Spieler mit den wenigsten Stimmen können zusätzlich auch keine Industrieaktionen ausführen.

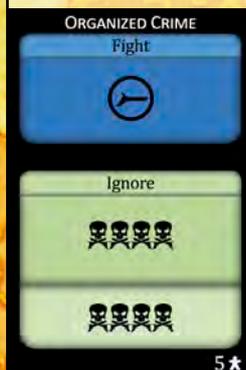
INCREASED CRIME**Police patrols**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Militär oder Einflussaktion aus oder erhalten 4 ⌘.

Ignore

Alle Spieler platzieren 4 Piraten auf ihren Handelsrouten. Spieler mit den wenigsten Stimmen können in der kommenden Aktionsphase keine Einflussaktionen ausführen.

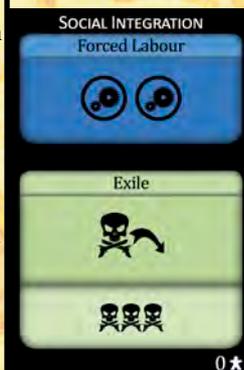
<p>INNOVATIVE STAGNATION</p>  <p>0★</p>	<p>Industrial espionage Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Technologie anheben Aktion aus oder erhalten 4 ₤.</p> <p>Outsourcing Kein Spieler kann in der kommenden Aktionsphase Industrieaktionen ausführen. Spieler mit den wenigsten Stimmen platzieren 3 Piraten auf ihren Handelsrouten.</p>	<p>LABOUR DISPUTE</p>  <p>0★</p>	<p>Union agreement Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort zwei Industrieaktionen aus oder erhalten 4 ₤.</p> <p>Lockout Alle Spieler verlieren 3 Kolonisten. Spieler mit den wenigsten Stimmen platzieren 3 Piraten auf ihren Handelsrouten.</p>
<p>INTERPLANETARY UNREST</p>  <p>5★</p>	<p>Prepare for war Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Militär oder Industrieaktion aus oder erhalten 4 ₤.</p> <p>Accept refugees Alle Spieler verlieren 2 Ressourcen ihrer Wahl. Spieler mit den wenigsten Stimmen erhalten 3 Kolonisten.</p>	<p>MERCENARY COMPANIES</p>  <p>5★</p>	<p>Hire privateers Spieler mit den meisten Ja Stimmen platzieren sofort 3 Piraten auf Handelsrouten ihrer Wahl oder erhalten 4 ₤.</p> <p>Hire militia Alle Spieler führen (der Reihe nach) eine Militäraktion aus. Spieler mit den wenigsten Stimmen können in der kommenden Aktionsphase keine Industrieaktionen ausführen.</p>
<p>INTERSTELLAR TRADE</p>  <p>0★</p>	<p>Encourage Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Handelsaktion aus oder erhalten 4 Ressourcen nach Wahl oder 4 ₤.</p> <p>Restrict Alle Ressourcen werden von allen Regalen auf allen Märkten entfernt. Spieler mit den wenigsten Stimmen können in der kommenden Aktionsphase keine Handelsaktionen ausführen.</p>	<p>NOMINATE GOVERNOR</p>  <p>0★</p>	<p>Run for governor Spieler mit den meisten Ja Stimmen führt sofort eine Aktion nach Wahl oder erhalten 4 ₤.</p> <p>Bicker Kein Effekt für alle Spieler. Spieler mit den wenigsten Stimmen verlieren eine Aktion und haben in der kommenden Aktionsphase nur zwei Aktionen.</p>
<p>JUMP GATE TECHNOLOGY</p>  <p>0★</p>	<p>Build Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Industrie oder Einflussaktion aus oder erhalten 4 ₤.</p> <p>Restrict Kein Spieler kann in der kommenden Aktionsphase Handelsaktionen ausführen. Spieler mit den wenigsten Stimmen kann darüber hinaus in der kommenden Aktionsphase keine Gesellschaftsaktionen ausführen.</p>	<p>OPEN MARKET</p>  <p>5★</p>	<p>Approve Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Einflussaktion aus oder erhalten 4 ₤.</p> <p>Tariff barriers Alle Spieler verlieren 2 Ressourcen ihrer Wahl. Spieler mit den wenigsten Stimmen kann in der kommenden Aktionsphase keine Einflussaktionen ausführen.</p>

ORGANIZED CRIME**Fight**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Militäraktion aus oder erhalten 4 ⌘.

Ignore

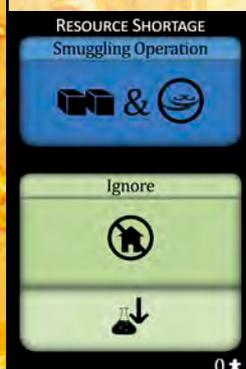
Alle Spieler platzieren 4 Piraten auf ihren Handelsrouten. Spieler mit den wenigsten Stimmen platzieren vier zusätzliche Piraten auf ihren Handelsrouten.

SOCIAL INTEGRATION**Forced labour**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort zwei Industrieaktionen durch oder erhalten 4 ⌘.

Exile

Alle Piraten werden von allen Handelsrouten entfernt. Spieler mit den wenigsten Stimmen platzieren 3 Piraten auf ihren Handelsrouten.

RESOURCE SHORTAGE**Smuggling operation**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen erhalten direkt 2 Ressourcen ihrer Wahl aus dem Vorrat und führen eine Handelsaktion aus oder erhalten 4 ⌘.

Ignore

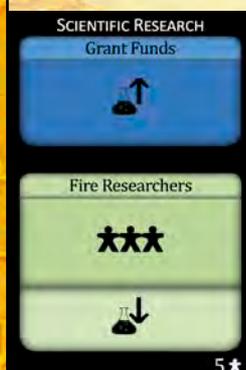
Kein Spieler kann in der kommenden Aktionsphase Gesellschaftsaktionen durchführen. Spieler mit den wenigsten Stimmen müssen eine Technologie um eine Stufe herab setzen.

TECHNOLOGICAL BREAKTHROUGH**Study**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Technologie anheben Aktion aus oder erhalten 4 ⌘.

Weaponize

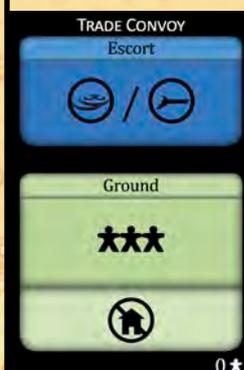
Alle Piraten werden von allen Handelsrouten entfernt. Spieler mit den wenigsten Stimmen können in der kommenden Aktionsphase keine Technologien anheben.

SCIENTIFIC RESEARCH**Grant funds**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen können eine der niedrigststufigen Technologien kostenlos um eine Stufe heraufsetzen, oder erhalten 4 ⌘.

Fire researchers

Alle Spieler erhalten 3 Kolonisten. Spieler mit den wenigsten Stimmen müssen eine Technologie um eine Stufe herab setzen.

TRADE CONVOY**Escort**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Handels oder Militäraktion aus oder erhalten 4 ⌘.

Ground

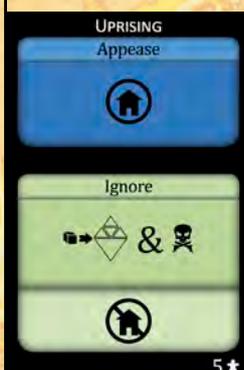
Alle Spieler erhalten 3 Kolonisten. Spieler mit den wenigsten Stimmen können in der kommenden Aktionsphase keine Gesellschaftsaktionen durchführen.

SMUGGLING RING**Turn a blind eye**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Handels oder Gesellschaftsaktion aus oder erhalten 4 ⌘.

Seize contraband

Alle Ressourcen werden von allen Regalen der Märkte entfernt. Spieler mit den wenigsten Stimmen erhalten 3 Kolonisten.

UPRISING**Appease**

Spieler mit den meisten Ja Stimmen führen sofort eine Gesellschaftsaktion aus oder erhalten 4 ⌘.

Ignore

Alle Spieler platzieren eine ihrer eigenen Ressourcen auf dem Markt und einen Piraten auf ihre Handelsrouten. Spieler mit den wenigsten Stimmen können in der kommenden Aktionsphase keine Gesellschaftsaktionen durchführen.



Among Meeples

Kontakt: info@amongmeeples.dk

Webseite: <http://amongmeeples.dk>

Grafik (Landschaften): Sean Sevestre

Design, Entwicklung & Grafik: Morten Andersen, Tina Christensen,
Robert Bonde Jensen, Lone Gram Larsen, Claes William Hart Schütt
und Troels Vastrup

Bestätigungen

Michael Harbst, No Netterstrøm – with you we are among meeples.

Bo Jørgensen – thanks for Colonies logo, networking & inspiration.

Nikolaj Wendt – thanks for networking & inspiration.

Peter Ville and Marie Krause – thanks for valuable feedback.

Special thanks to all our play testers – your feedback improved the game.

Axel Eschenburg – special thanks for translating the rule book to German.

