

RYCE Empire of Sand

by Shav Braun



3-6
12+
90-180
min

SetSign
setsign.de



Ein Spiel um Ressourcen, Macht und technischen Fortschritt auf dem Mars.

1.1 Geschichte

Wir schreiben das 23. Jahrhundert. Auf der Erde herrscht Energie- und Rohstoffknappheit. Die Erde ist ausgebeutet und die Weltwirtschaft steht vor dem Zusammenbruch.

Verzweifelt werden Raumschiffe ausgeschiedt, um die Nachbarplaneten zu erkunden.

Da wird auf dem Mars eine kristalline, goldglänzende Substanz mit unglaublichem Energiegehalt entdeckt. Sie bekommt den Namen **Rich Yield Crystal Energy**, oder kurz: **RYCE**.

RYCE könnte den unersättlichen Energiehunger der Erde stillen, wenn, ... ja wenn es gelingt, den Stoff auf dem Mars zu fördern und zur Erde zu schaffen.

Jede raumfahrende Nation ist aufgerufen sich zu beteiligen und sich so einen Anteil an der Energiequelle zu sichern.

Aber die Schwierigkeiten sind beträchtlich. Die Fördertechnik muss entwickelt und zum Mars transportiert werden.

1.2 Spielziel

Jeder Spieler übernimmt eine von 6 raumfahrenden Nationen der Erde und versucht auf dem Mars durch das Errichten, Ausbauen und Übernehmen von Exaktoren, dem Erforschen von Technologien und dem Erlangen von Einfluss Siegpunkte zu erzielen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel für sich und seine Nation.

Nationen:

USA (weiß), Europa (blau), Russland (rot), Japan (gelb), China (schwarz) und Indien (grün)

Lebensfeindliche Bedingungen und Wasserknappheit in diesem **EMPIRE OF SAND** tun ein Übriges. Aber die Herausforderung wird angenommen.

Doch dann der Schock. Der Mars ist bewohnt. Die **MARSIANER** leben in unterirdischen Städten und waren von den Sensoren nicht entdeckt worden.

Die **MARSIANER** erweisen sich als kooperativ und machen eindringlich auf die Gefahren des Planeten aufmerksam. Auf die mächtigen **KRIECHER**, die sich durch die Sandwüsten des Planeten bewegen und dabei gefährliche Sandstürme verursachen.

Und auf ein mysteriöses Volk, das sich selbst **DIE BRUDERSCHAFT** nennt und das bei Konkurrenz um Rohstoffe keinen Spaß versteht.

Eine schwierige Aufgabe also, die nur mit der Unterstützung aller Beteiligten bewältigt werden kann.

Wäre da nur nicht die Rivalität der Nationen untereinander!

2. Spielüberblick

2.1 Ressourcenarten / Marsoberfläche

Der Spielplan zeigt die Oberfläche des Planeten Mars aus der Satellitenperspektive. Auf den einzelnen Sechseckfeldern (im weiteren Verlauf nur „Felder“ genannt) sind Ressourcenplätze für die 4 Ressourcenarten **1 RYCE (gold)**, **Metalle (silber)**, **Wasser (blau)**, **Uran (grün)** angegeben.



2.2 Ressourcenplätze / Extraktoren

RYCE und **Metall** kommen bei Spielbeginn auf die **Ressourcenplätze mit eckigen Symbolen 2**. Diese Ressourcen sind begrenzt und kommen nur selten durch Ereignisse erneut in das Spiel. Die Ressourcen für **Wasser** und **Uran** kommen im Spielverlauf durch das Bauen von **Extraktoren 3** (Technische Anlagen, die Ressourcen fördern können) in das Spiel und ab dann regelmäßig zu **jedem** Ereignis. Die Extraktoren müssen auf den **entsprechenden Ressourcenplätzen mit dem runden Symbol 4** gebaut werden.



2.2 Geländetypen

Die Felder bestehen aus 2 verschiedenen Geländetypen: rot-orange Sandflächen **5** und rot-braune Gebirgsflächen **6**.

2.3 Astronauten

Jeder Spieler hat 12 Figuren  in seiner Spielerfarbe, die sich **Astronauten** nennen.

2.4 Spezialeinheiten

Neben den Astronauten gibt es auch noch allgemeine **Spezialeinheiten**, die zunächst keinem Spieler gehören, und die erst im Laufe des Spiels eingesetzt werden:

1 Spezialeinheit der Erde
„Kampfroboter“

1 Spezialeinheit der Bruderschaft
„Gedankenkontrolleur“



Mehr dazu unter: **Spezialeinheiten-Bewegung (>6.4.2.3)** und **Bonus-Fraktionskarte (>6.5.4.5)**

2.5 Sandverbindung

Astronauten, Marsianer und Ressourcen können nur über Sandflächen bzw. **Sandverbindungen** bewegt bzw. transportiert werden und dürfen dabei keine rot-braunen Gebirgsflächen überqueren (Ausnahme: Tunnel).

Die Spezialeinheiten der Erde und der Bruderschaft, können unabhängig vom Geländetyp über die Felder bewegt werden, also auch über **6b**.



Beispiel: Der weiße Pfeil **6a** zeigt eine **Sandverbindung** zwischen 2 Feldern. Beim roten Pfeil **6b** gibt es **keine** Sandverbindung zwischen den beiden Feldern. Der Astronaut und der Marsianer dürfen dorthin nicht bewegt werden, können aber außen herum bewegt werden.

2.6 Tunnel

Tunnel können auf den entsprechenden Markierungen gebaut werden **7**. Tunnel schaffen eine **Sandverbindung** zwischen 2 Feldern, die durch eine oder zwei Gebirgsflächen getrennt sind.

2.7 Basisfelder

Um die Felder herum befinden sich die weißen **Basisfelder 8**. Dort können die Spieler am Anfang ihre 2 Basen **9** einsetzen. Für Basisfelder gelten bzgl. der Bewegung gesonderte Regeln.

Mehr dazu unter: **Bewegung (>6.4.2)**



2.8 Astronauten rekrutieren/einsetzen

Astronauten werden aus dem Spielervorrat auf die benachbarten Felder einer eigenen Basis eingesetzt. **Mehr dazu unter: Rekrutierung (>6.4.1)**

2.9 Transportketten / Ressourcen ernten

Ressourcen müssen über **Transportketten**, bestehend aus eigenen Astronauten, über die Felder hinweg zur eigenen Basis und damit ins Lagerhaus transportiert werden **10**. Die Astronauten bewegen sich dabei nicht. Die Menge der Ressourcen und die mögliche Länge der Transportkette ist dabei abhängig vom Technologiewert des jeweiligen Spielers. Außerdem muss man die Mehrheit auf dem abzuerntenden Feld besitzen. **Mehr dazu unter: Ernten (>6.4.3)**



2.10 Mehrheiten

Astronauten und Spezialeinheiten haben einen bestimmten **Mehrheitswert**. Die Mehrheitswerte aller Einheiten auf einem Feld werden zusammengezählt und mit anderen Spielern verglichen. Derjenige Spieler, der den größten Mehrheitswert hat, besitzt die Mehrheit auf dem Feld und damit die Ressourcen und die Siegpunkte eines ggf. dort gebauten Extraktors. **Mehr dazu unter: Mehrheitensystem (>6.4.3.1)**

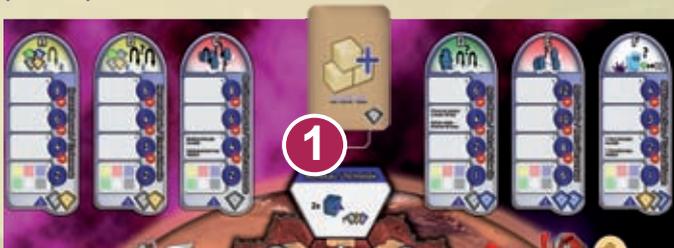
2.11 Lagerhaus

Die Ressourcen werden auf den begrenzten Plätzen im Lagerhaus des Spielers gespeichert. Von da aus können die Ressourcen z.B. in Technologie, Einfluss, Extraktoren, Astronauten-Rekrutierung oder Basis-Bewegung investiert werden. Die Plätze der Lagerhäuser können durch die Technologie X „Lagerhaus Erweiterungskarten“ erweitert werden.



2.12 Technologien

Es gibt 7 Technologien, die der Spieler im Laufe des Spiels erweitern kann (durch Abgeben von Ressourcen). Die Technologien A-F werden in Form von Säulen dargestellt, die in 4 Stufen eingeteilt sind. Die Spieler starten (außer bei 3-4 Spielern) auf der untersten Stufe. Die Stufe eines Spielers wird durch Techwürfel angezeigt, und gibt einen Wert an, der für bestimmte Aktionen genutzt werden kann, z.B. wie viele Felder sich die eigenen Astronauten bewegen dürfen. Für die Technologiestufen erhält man Siegpunkte, die auf den roten Sechsecken angegeben sind. Die Technologie X (Lagerhaus-Erweiterungskarten) **1** wird in Form von Karten dargestellt, die der Spieler erwerben und vor sich auslegen kann. Auch diese Karten sind Siegpunkte wert, die auf den Karten angegeben sind. **Mehr dazu unter: Technologie (>6.4.4)**



2.13 Einfluss bei den Fraktionen

Es gibt 3 Fraktionen auf dem Mars. Die Erde **2**, die Marsianer **3** und die Bruderschaft **4**. Diese Fraktionen haben bestimmte Vorlieben an Ressourcen. Wenn man die Fraktionen mit Ressourcen unterstützt, zeigen sich diese erkenntlich durch **Einflusskarten** **5**, die man im späteren Verlauf zu seinem Vorteil nutzen kann - zusätzlich erhält man durch Einfluss auch Siegpunkte. Fraktionen unterstützen den Spieler mit dem meisten Einfluss durch **Spezialeinheiten** (>2.4), die in die Kontrolle des Spielers übergehen. Sollte im Lauf des Spiels ein anderer Spieler mehr Einfluss bei dieser Fraktion haben, erhält dieser Spieler die Kontrolle über die Spezialeinheiten. Der Spieler mit dem geringsten Einfluss bei einer Fraktion wird in seiner Technologie beeinträchtigt. Wer den meisten und wer den geringsten Einfluss bei einer Fraktion hat, wird durch **Fraktionskarten** **6** angezeigt. **Mehr dazu unter: Einfluss (>6.5.4)**



2.14 Aktionsfelder

Es gibt 6 Aktionsfelder **7** mit 4 verschiedenen Aktionsmöglichkeiten (Bewegung, Rekrutierung, Ernten und Technologie). Der Spieler hat eine Aktionsfigur **8**, die er bei Spielbeginn auf ein beliebiges Aktionsfeld einsetzt und ab dann fortan bei jedem Zug auf eines der nächsten 3 Aktionsfelder (durch Abgeben von Ressourcen auch mehr) im Uhrzeigersinn weiterzieht. Damit legt der Spieler fest, welche Hauptaktion er in seinem Zug durchführen möchte. Daneben kann der Spieler jederzeit während seines Zuges eine oder mehrere Zusatzaktionen ausführen (abhängig vom **Technologiewert F**).



2.15 Kriecher

Zwischen den Aktionsfeldern „Technologie“ und „Bewegung“ liegt das **Kriecherfeld** **9**. Wenn ein Spieler mit seiner Aktionsfigur das Kriecherfeld überschreitet, wird ein **Kriecher-Alarm** ausgelöst, der zeitversetzt (beim nächsten Zug des Spielers) zu einem **Kriecher-Angriff** führt. Die Kriecher werden über Würfel zufällig auf dem Spielplan eingesetzt und können dazu führen, dass Astronauten entfernt werden müssen. Gleichzeitig können Kriecher aber auch zu neuen Ressourcen führen und Ereignisse auslösen.

Mehr dazu unter: Kriecher-Alarm prüfen (>6.3) und Kriecher-Angriff prüfen (>6.1)



2.16 Ereignisse / Spielrundenanzeige

In einem normalen Spiel werden 9 Ereigniskarten **10** gespielt. **Die Ereignisse werden durch Kriecher-Angriffe des Metall-Kriechers ausgelöst.** Bei jedem Ereignis wird 1 Marsianer auf den Spielplan eingesetzt und alle Extraktoren produzieren Ressourcen. **Mehr dazu unter: Ereignis auslösen (>6.1.2)**



2.17 Feld-Ressourcenlimit

Es dürfen sich maximal 4 Ressourcen von einer Ressourcenart auf einem Feld befinden.

Beispiel: 4 RYCE, 4 Metalle, 4 Wasser **und** 4 Uran auf einem Feld sind erlaubt. 5 RYCE (oder 5 Kristalle einer andere Ressourcenart) auf einem Feld sind **nicht** erlaubt.

2.18 Handkartenlimit

Jeder Spieler darf maximal 3 Einflusskarten auf der Hand halten. Überzählige Handkarten müssen bei Zugende abgeworfen werden. Ausgelegte Karten zählen nicht zum Handkartenlimit.

3. Spielaufbau

1 Spielplan Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.



14 restl. Spielmaterial

Die Wasser- und Uran-Extraktoren, sowie die Tunnel werden neben dem Spielplan bereitgehalten.

13 Einflusssteine

Die 3 Einflusssteine jedes Spielers werden jeweils auf das Startfeld (weißes Feld) der 3 Fraktionen (Erde, Marsianer, Bruderschaft) gelegt. Dabei werden alle Steine gemischt aufeinander gelegt.

12 Einflusskarten

Die Einflusskarten werden gemischt und verdeckt auf die entsprechenden Felder im unteren Bereich des Spielplans gelegt.

11 Fraktionskarten & Spezialeinheiten

Die 6 Fraktionskarten (kleine Karten mit Fraktionssymbol ohne Rückseite) und Spezialeinheiten werden neben dem Einflussbereich bereitgehalten. Die beiden orangen Plastikchips „Gedankenkontroll-Marker“ werden auf die Fraktionskarte des „Gedankenkontrollers“ gelegt.

10 Ressourcen

Abhängig von der Spieleranzahl werden die goldenen (RYCE) und silbernen Kristalle (Metalle) auf dem Spielplan verteilt. Alle blauen und grünen Kristalle (Wasser und Uran) und die restlichen goldenen und silbernen Kristalle werden neben dem Spielplan bereitgehalten.

Bei allen Spieleranzahlen →

Auf alle eckigen Ressourcenfelder (ohne Zahl) werden entsprechend der Farbe 2 goldene oder 2 silberne Kristalle gelegt.



2 Spielmaterial Jeder Spieler wählt eine Nation und erhält entsprechend seiner Farbe in seinen Spielervorrat:



6 Spieler →

Auf alle eckigen Ressourcenfelder mit Zahl 4, 5 und 6 werden je 3 Ressourcen gelegt.



5 Spieler →

Auf alle eckigen Ressourcenfelder mit Zahl 4 und 5 werden je 3 Ressourcen gelegt.



4 Spieler →

Auf alle eckigen Ressourcenfelder mit Zahl 4 werden je 3 Ressourcen gelegt.





1 Kurzspielregel

3 Siegpunktanzeiger

Die Siegpunktanzeiger der Spieler werden entsprechend der Spieleranzahl auf die Siegpunkteleiste gelegt:



9 Abdeckchips (nur bei 3-5 Spielern)

5 Spieler → Wasser- und Uransymbole mit der Zahl 6 werden abgedeckt.

3-4 Spieler → Wasser- und Uransymbole mit der Zahl 6 und 5 werden abgedeckt.

Auf den abgedeckten Stellen können **keine** Extraktoren gebaut werden.

4 Techwürfel

Die 6 Techwürfel jedes Spielers werden entsprechend der Spieleranzahl auf die **Technologien A-F** verteilt (1 Techwürfel pro Spieler und Technologie - die Stufen werden von unten nach oben gezählt).

5-6 Spieler → **Alle** Techwürfel werden jeweils auf die 1. Stufe gelegt (D.h. auf die **unterste** Stufe - mit den vorgedruckten Techwürfeln).

4 Spieler → Bei **allen** Spielern werden die Techwürfel bei **Technologie B** auf die 2. Stufe gelegt (oranger Pfeil). Bei allen anderen Technologien werden die Techwürfel auf die 1. Stufe gelegt.

3 Spieler → Bei **allen** Spielern werden die Techwürfel bei **Technologie B und Technologie D** auf die 2. Stufe gelegt (gelbe Pfeile). Bei allen anderen Technologien werden die Techwürfel auf die 1. Stufe gelegt.

5 Lagerhaus Erweiterungen

Auf das Feld der **Technologie X**, werden die **12 Lagerhaus Erweiterungskarten** gelegt. Mischen ist nicht notwendig. Es werden keine Techwürfel auf die Technologie X gelegt!

6 Ereigniskarten und Marsianer

Die Ereigniskarte „Erdbeben“ wird aussortiert und für das Anfängerspiel (~die ersten 3 Partien) nicht benötigt.

Die restlichen 23 Ereigniskarten werden entsprechend ihrer Rückseite in 3 Stapel sortiert und gemischt.

Von jedem Stapel werden 3 Karten gezogen. Die drei Karten von Phase 1 (▶) werden sofort aufgedeckt und jeweils oben links mit einem Marsianer bestückt.

Die Karten aus Phase 2 (▶▶) werden verdeckt auf die Karten von Phase 3 (▶▶▶) gelegt und bilden so einen Stapel, der zusammen mit den verbliebenen 6 Marsianern im weiteren Spielverlauf benutzt wird. Die übrigen Ereigniskarten werden für **diese** Partie nicht mehr benötigt.

Spieldauer

Ein normales Spiel dauert pro Spieler ca. 30-45 Minuten. Will man die Spieldauer um ein Drittel verkürzen, so nimmt man für jede Phase nur 2 Karten.

7 Kriecher & Koordinatenwürfel

Die 4 **Kriecherscheiben** (in der Collector's Edition: 2 Kriecherscheiben + 2 Kriecherfiguren) und die 3 **Koordinatenwürfel** werden neben dem Kriecherfeld auf dem Spielplan bereitgelegt.

8 variabler Spielfeld-Aufbau

Entfällt beim Anfängerspiel - die 37 Feldkarten werden nicht verwendet.

Der Spielaufbau für folgende Partien wird unter **Spielaufbau-Varianten (>4.)** beschrieben.



4. Spielaufbau - Varianten

Für Partien mit fortgeschrittenen Spielern stehen eine Reihe von Varianten für den Spielaufbau zur Verfügung. Bei allen Varianten wird die Ereigniskarte „Erdbeben“ beim Spielaufbau **Ereigniskarten und Marsianer (>3.6)** nicht aussortiert.

4.1 Mars für Fortgeschrittene

Die RYCE: Empire of Sand-Feldkarte (A00) wird **offen** in die Mitte des Spielplans gelegt (auf das vorgedruckte RYCE: Empire of Sand-Feld). Aus den restlichen 36 Feldkarten werden die 9 Karten mit den Wasser- **1** oder Uransymbolen **2** herausgesucht (A01-A09). Die 3 Karten mit den Uransymbolen werden gemischt und **offen** auf die vorgedruckten Felder des Spielplans, die **ebenfalls** Uransymbole zeigen, gelegt. Die Ausrichtung der Felder erfolgt zufällig. Mit den 6 Wassersymbol-Karten wird entsprechend verfahren. Die übrigen 27 Feldkarten werden gemischt und **offen** auf die noch freien, vorgedruckten Felder des Spielplans verteilt. Jeder Spieler erhält einen Tunnel, den er einmal im Spiel während seines Zuges ohne Kosten und ohne Verwenden einer Zusatzaktion einsetzen kann. Der Tunnel bleibt dann bis zum Spielende auf dem Spielplan.

4.2 Mars für Experten

Die RYCE: Empire of Sand-Feldkarte (A00) wird **offen** in die Mitte des Spielplans gelegt (auf das vorgedruckte RYCE: Empire of Sand-Feld). Aus den restlichen 36 Feldkarten werden die 9 Karten mit den Wasser- **1** oder Uransymbolen **2** herausgesucht (A01-A09). Diese 9 werden mit 9 zufälligen Karten zusammengemischt und **offen** in den 1. Ring **3** (inneren Ring) und 2. Ring **4** (mittleren Ring) des Spielplans gelegt (zufällige Verteilung und Ausrichtung). Danach werden die übrigen 18 Karten gemischt und **offen** in den 3. Ring **5** (äußeren Ring) des Spielplans gelegt (zufällige Verteilung und Ausrichtung). Jeder Spieler erhält einen Tunnel, den er einmal im Spiel während seines Zuges ohne Kosten und ohne Verwenden einer Zusatzaktion einsetzen kann. Der Tunnel bleibt dann bis zum Spielende auf dem Spielplan.

Die schwarzen Felder markieren die Ringe des Spielplans:



4.3 Extremer Mars:

Die RYCE: Empire of Sand-Feldkarte (A00) wird **offen** in die Mitte des Spielplans gelegt (auf das vorgedruckte RYCE: Empire of Sand-Feld). Die restlichen 36 Feldkarten werden gemischt und **offen** auf die vorgedruckten Felder gelegt (zufällige Verteilung und Ausrichtung). Jeder Spieler erhält 2 Tunnel, die er jeweils einmal im Spiel während seines Zuges ohne Kosten und ohne Verwenden einer Zusatzaktion einsetzen kann. Die Tunnel bleiben dann bis zum Spielende auf dem Spielplan.

4.4 Mars für Entdecker (leicht)

Die RYCE: Empire of Sand-Feldkarte (A00) wird **offen** in die Mitte des Spielplans gelegt (auf das vorgedruckte RYCE: Empire of Sand-Feld). Die restlichen 36 Feldkarten werden gemischt und **verdeckt** auf die vorgedruckten Felder gelegt (zufällige Verteilung).

Der Spielaufbau für **Abdeckchips (>3.9)** und **Ressourcen (>3.10)** findet nicht für alle Felder direkt am Anfang statt, sondern nur in dem Moment, wo die Felder entdeckt werden. Jeder Spieler erhält einen Tunnel, den er einmal im Spiel während seines Zuges ohne Kosten und ohne Verwenden einer Zusatzaktion einsetzen kann. Der Tunnel bleibt dann bis zum Spielende auf dem Spielplan.

Wie werden Karten entdeckt?

Ein **Astronaut** muss über eine **Sandverbindung** auf eine unentdeckte Feldkarte bewegt werden (gilt auch für das Einsetzen bzw. Rekrutieren von Astronauten auf benachbarten Feldern der Basis). Die Feldkarte **wird** aufgedeckt und so ausgerichtet, dass der **blaue Pfeil 6** die Seite markiert, von welcher der Astronaut die Karte betreten hat. **Ein Astronaut, der entdeckt hat, darf sich nicht weiter als auf das entdeckte Feld bewegen!** Es besteht bei dieser Variante keine Chance auf Gebirge zu treffen. Sollte die Karte Symbole für RYCE oder Metalle enthalten, werden für jedes dieser Symbole jeweils 2-3 entsprechende Ressourcen auf das Feld gelegt (siehe **Spielaufbau (>3.10)**).



Wie wird mit unentdeckten Karten verfahren?

Kriecher und Marsianer werden auch auf unentdeckte Feldkarten eingesetzt - **die Karten bleiben dabei verdeckt!** Die Spezialeinheiten der Erde und Bruderschaft können auch auf unentdeckten Feldkarten bewegt werden (auch hier keine Entdeckung!). Wird die Karte anschließend durch einen Astronauten entdeckt, bleiben die Spezialeinheiten und ggf. Ressourcen auf der Karte erhalten. Einflusskarten, die Aktionen auf benachbarten Feldern auslösen, können angewendet werden, sofern die Karte **keine** Sandverbindung erfordert.

4.5 Mars für Entdecker (schwer)

Wie „Mars für Entdecker (leicht)“, nur dass eine soeben entdeckte Feldkarte so ausgerichtet wird, dass der **rote Pfeil** die Seite des Betretens der Karte angibt. Dies bedeutet eine ca. 30% Wahrscheinlichkeit auf Gebirge zu treffen. Wenn der Astronaut beim Entdecken auf Gebirge trifft, d.h. es gibt keine direkte Sandverbindung zu dem neu entdeckten Feld, bleibt der Astronaut auf seinem ursprünglichen Feld stehen (Außer es wird direkt ein Tunnel gesetzt oder gebaut). Die Karte bleibt in jedem Fall aufgedeckt. Auch bei dieser Variante erhält jeder Spieler bei Spielbeginn 2 Tunnel.

5.1 Startspieler auslosen

Es wird ein Startspieler ausgelost, entweder zufällig, oder derjenige, der zuletzt einen Schokoriegel vom Mars gegessen hat.

5.2 Basen und Astronauten einsetzen

Erste Einsetzrunde

Der Startspieler setzt eine seiner Basen auf ein freies Basisfeld (Felder mit blauer Flagge) ein. Auf benachbarte Felder dieser Basis setzt er beliebig 2 seiner Astronauten ein. Beim Setzen der Astronauten ist zu berücksichtigen, dass es zwischen dem Basisfeld und dem benachbarten Feld eine Sandverbindung (also kein Gebirge) gibt.

Danach folgen die anderen Spieler **im** Uhrzeigersinn: Jeder setzt 1 Basis und 2 Astronauten ein.

Es gibt keine Abstandsregel zwischen Basen. Astronauten können auch auf Felder eingesetzt werden, wo sich bereits Astronauten (eigene oder fremde) befinden. Astronauten können nicht auf Basisfelder eingesetzt werden.

Wenn alle Spieler ihre erste Basis gesetzt haben, startet die zweite Einsetzrunde.

Zweite Einsetzrunde

Der Spieler, der in der ersten Einsetzrunde zuletzt seine Basis gesetzt hat, beginnt als Erster seine zweite Basis und 2 Astronauten einzusetzen.

Nach ihm folgen die anderen Spieler **entgegen** dem Uhrzeigersinn, so dass der Startspieler als Letzter seine zweite Basis einsetzen darf.

5.3 Aktionsfigur einsetzen

Haben alle Spieler ihre 2 Basen und 4 Astronauten eingesetzt, beginnt der Startspieler seinen ersten Zug mit dem Einsetzen der Aktionsfigur.

Dabei hat er die Wahl, die Aktionsfigur auf ein **beliebiges** der 6 Aktionsfelder **4** zu setzen und die entsprechende Hauptaktion durchzuführen. **Mehrere Aktionsfiguren auf einem Aktionsfeld sind erlaubt!**

Außerdem darf er zu seiner Hauptaktion noch 1 Zusatzaktion ausführen (gemäß des Technologiewerts F am Anfang).

Für die Möglichkeiten der Hauptaktionen und Zusatzaktionen kann unter Hauptaktion ausführen (>6.2) und Zusatzaktion/en ausführen (>6.5) nachgeschlagen werden.

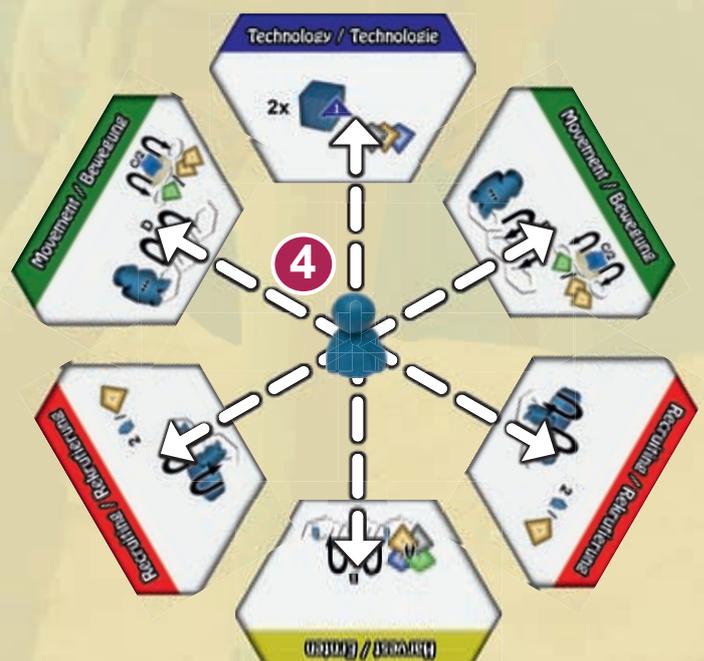
Nachdem der Startspieler die Haupt- und Zusatzaktion ausgeführt hat, folgen die anderen Spieler **im** Uhrzeigersinn.

Wenn der Startspieler wieder an der Reihe ist, ist die Einsetzphase vorüber und der Startspieler führt einen normalen Zug des **Spielablauf (>6.)** durch.



Beispiel zu 5.2 (siehe oben)

Die Felder **1** und **2** sind benachbart zu der blauen Basis. Der blaue Spieler kann seine Astronauten so verteilen, dass 1 Astronaut auf Feld **1** und 1 Astronaut auf Feld **2** steht. Der rote Spieler kann keinen Astronauten auf Feld **3** einsetzen, da es **keine** Sandverbindung zu diesem Feld von der roten Basis aus gibt. Daher setzt der rote Spieler beide Astronauten auf Feld **1** ein. Es kann aber auch sinnvoll sein, freiwillig 2 Astronauten auf ein Feld einzusetzen.



6. Spielablauf

Erläuterung zu den Kriecher:

Kriecher sind riesige Kreaturen, die sich durch die Sandwüsten des Mars bewegen.

Immer wenn ein Spieler mit seiner Aktionsfigur das Kriecherfeld überschreitet löst er einen **Kriecher-Alarm (>6.3)** aus. Das bedeutet, dass ein Kriecher auf dem Mars gesichtet wurde. Die Stelle, wo der Kriecher gesichtet wurde, wird über die 3 Koordinatenwürfel ermittelt (>6.3.1).

Dabei setzt man eine **Kriecherscheibe (>6.3.2)** auf das ermittelte Feld ein (Hinweis: in der Collector's Edition setzt man stattdessen eine Kriecherfigur ein). Wer den **Kriecher-Alarm** ausgelöst hat wird markiert. Dazu legt man eine Kriecherscheibe unter die Aktionsfigur des Spielers **4**.

Dann wird normal weitergespielt, bis der Spieler, der den **Kriecher-Alarm** ausgelöst hat, wieder an der Reihe ist. Bevor dieser Spieler eine Aktion ausführen darf, wird der **Kriecher-Angriff (Mehr dazu unter >6.1)** ausgelöst. Jeder Spieler hatte somit zwischen Kriecher-Alarm und Kriecher-Angriff 1 Aktionsmöglichkeit, um auf den **Kriecher-Alarm** zu reagieren - z.B. zum hin- oder wegbewegen seiner Astronauten.

Auch der Spieler, der den **Kriecher-Alarm** ausgelöst hat, hatte 1 Aktionsmöglichkeit, da dieser direkt nach dem **Kriecher-Alarm** noch seine Aktion durchführen konnte.

Es gibt 2 verschiedene Kriecher. Den **RYCE-** und den **Metall-Kriecher**.



Der **RYCE-Kriecher** wird über die **A-Kriecherscheiben 1** dargestellt (bzw. in der Collector's Edition über eine A-Kriecherscheibe und eine Kriecherfigur mit **goldenen** Streifen). Der RYCE-Kriecher hat einen Ertrag von 2 RYCE. Dies ist auf der Kriecherscheibe vermerkt.

Der **Metall-Kriecher** wird über die **B-Kriecherscheiben 2** dargestellt (bzw. in der Collector's Edition über eine B-Kriecherscheibe und eine Kriecherfigur mit **silbernen** Streifen). Der Metall-Kriecher hat einen Ertrag von 2 Metallen. Dies ist auf der Kriecherscheibe vermerkt. Außerdem löst der Metall-Kriecher ein Ereignis aus. Dies ist auf der Metall-Kriecherscheibe durch ein Phasensymbol „▶“ **3** vermerkt.

Wenn über das **Kriecherfeld** gezogen wird, wird immer zuerst der RYCE-Kriecher (sofern vorhanden) verwendet. Erst wenn sich der RYCE-Kriecher aktuell auf dem Spielplan befindet, wird der Metall-Kriecher verwendet. Es ist also durchaus möglich, dass 2 RYCE-Kriecher hintereinander ausgelöst werden (dadurch, dass der Kriecher-Angriff bereits durchgeführt wurde, bevor der nächste Spieler einen Kriecher-Alarm auslöst).

Nach der **Einsetzphase (>5.)** beginnt der Startspieler mit dem folgenden Ablauf:

6.1 Kriecher-Angriff prüfen

Prüfen, ob eine Kriecherscheibe **4** unter der eigenen Aktionsfigur liegt. Wenn nicht, kann dieser Punkt übersprungen werden, andernfalls folgendes ausführen:

Eine A-Kriecherscheibe unter der eigenen Aktionsfigur löst einen Kriecher-Angriff auf dem Feld aus, wo die A-Kriecherscheibe (bzw. die RYCE-Kriecherfigur) liegt. Bei einer B-Kriecherscheibe wird entsprechend der Kriecher-Angriff auf dem Feld, wo die B-Kriecherscheibe (bzw. die Metall-Kriecherfigur) liegt ausgelöst.



Alle Spieler, die auf dem Feld **5** des Kriecher-Angriffs 1 oder mehr **Astronauten** stehen haben, müssen entweder 1 Astronauten opfern (zurück in den Vorrat legen) oder 1 beliebige Ressource aus ihrem Lagerhaus abgeben (zurück in den Vorrat legen). Reihenfolge im Uhrzeigersinn beginnend mit dem Spieler, der den Kriecher-Angriff ausgelöst hat.

Die **3. Stufe der Technologie D** schützt vor Kriecher-Angriffen. Der Spieler muss in diesem Fall weder Ressource abgeben, noch einen Astronauten opfern - aber er **kann** trotzdem einen Astronauten opfern.

6.1.1 Kriecher-Ertrag

Es kommt **nur** zu einem Kriecher-Ertrag, wenn mindestens 1 Astronaut auf dem Feld geopfert wurde:

Ein RYCE-Kriecher (A-Kriecherscheibe) bringt zusätzliche 2 RYCE, ein Metall-Kriecher (B-Kriecherscheibe) 2 zusätzliche Metalle auf das Feld.

Auch wenn mehrere Astronauten (von verschiedenen Spielern) geopfert wurden, beträgt der Ertrag trotzdem nur 2 Ressourcen.

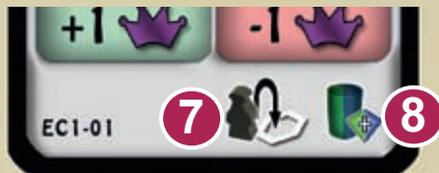
Zusätzlich immer bei Metall-Kriecher:

Durch den Kriecher-Angriff eines Metall-Kriechers wird **immer** das nächste Ereignis ausgelöst, d.h. die Ereigniskarte, die am weitesten links liegt.

6.1.2 Ereignis auslösen

6.1.2.1 Spezial-Ereignis

Wenn es sich um eine Spezial-Ereigniskarte **1** handelt, führt man das Ereignis wie auf der Karte beschrieben aus. Die **Kürzel F1-F3** beziehen sich auf die 3 Fraktionen von links nach rechts gelesen.



6.1.2.3 Marsianer einsetzen **7**

Der Marsianer wird von der Ereigniskarte genommen und auf das Feld, wo der **Kriecher-Angriff (>6.1)** des **Metall-Kriechers** stattgefunden hat, gelegt.

6.1.2.4 Produktion durchführen **8**

Alle Extraktoren produzieren. D.h. es werden auf jedes Feld, auf dem 1 Extraktor steht, die Menge an Ressourcen gelegt, die auf dem jeweiligen Extraktor angegeben sind. Grüne Extraktoren produzieren Uran, blaue Extraktoren produzieren Wasser. Extraktoren an denen **kein** Astronaut steht, produzieren ebenfalls.

Beachte dabei das **Feld-Ressourcenlimit (>2.17)**.

Wenn das Feld-Ressourcenlimit bereits erreicht ist, verfallen die übrigen Ressourcen der Produktion.

Nicht mehr genügend Ressourcen für die Produktion?

Mehr dazu unter: Häufig gestellte Fragen (>8.)

6.1.2.5. Neue Ereigniskarte

Die ausgelöste Ereigniskarte **9** wird nicht mehr benötigt und beiseite gelegt. Es wird eine neue Karte **12** vom verdeckten Ereigniskartenstapel gezogen und rechts neben die 2 offen ausliegenden Ereigniskarten **10** **11** gelegt. Anschließend wird ein Marsianer vom Vorrat auf die obere linke Ecke der neuen Karte gelegt.



6.1.3 Kriecher zurück

Unabhängig davon, ob ein Ereignis ausgelöst wurde oder nicht, werden die beteiligten Kriecherscheiben (A oder B) bzw. Kriecherfiguren zurück auf das Kriecherfeld zurückgelegt.



6.1.4 Wenn die letzte Ereigniskarte ausgelöst wurde...

...hat jeder Spieler noch einen Zug. Es werden **keine Kriecher-Alarme** mehr ausgelöst. Das Spiel endet mit dem Spieler rechts vom Spieler, der den letzten Kriecher-Angriff ausgelöst hat. **Mehr dazu unter: Spielende (>7.1)**

6.1.2.2 Forderung

Handelt es sich bei dem Ereignis um eine Forderungskarte **2**, kann sich jeder Spieler entscheiden diese Forderung zu erfüllen oder nicht. Die Forderung nicht zu erfüllen hat in der Regel negative Auswirkungen. Die Reihenfolge richtet sich nach dem **geringsten** Einfluss in der jeweiligen Fraktion.



Beispiel:

Bei **2** handelt es sich um eine Forderungskarte der Fraktion Erde. Rot hat den geringsten Einfluss **3** bei der Fraktion Erde und beginnt daher als erster sich für oder gegen eine Erfüllung der Forderung **4** nach 1 RYCE zu entscheiden. Danach folgen Blau und Gelb.



Forderung erfüllen

Wenn ein Spieler die Forderung erfüllt, dann steigt er um so viele Stufen im Einfluss der angegebenen Fraktion auf, wie im grünen Bereich **5** der Karte angegeben ist. Die Einflusssscheibe des Spielers wird entsprechend viele Felder **im Uhrzeigersinn** verschoben. Sollten sich auf dem Zielfeld schon Einflusssscheiben befinden, wird die Einflusssscheibe **bei Einflussgewinn immer oben drauf** gelegt. Der Spieler erhält außerdem, wenn es sich um ein hellgrünes Zielfeld handelt, 2 Einflusskarten. Aus denen kann sich der Spieler die beste Karte aussuchen. Die andere Einflusskarte wird **nach Belieben oben oder unten auf den Einflusskartenstapel zurückgelegt**. Befindet sich der Spieler auf einem dunkelgrünen Zielfeld, kann er sich aus 3 Einflusskarten die beste Karte aussuchen. Bei weißem oder rotem Feld werden **keine** Einflusskarten gezogen.

Forderung nicht erfüllen

Wenn ein Spieler die Forderung nicht erfüllt, dann fällt er um so viele Stufen im Einfluss der angegebenen Fraktion, wie im roten Bereich **6** der Karte angegeben ist. Die Einflusssscheibe des Spielers wird entsprechend viele Felder **gegen** den Uhrzeigersinn verschoben. Sollten sich auf dem Zielfeld schon Einflusssscheiben befinden, wird die Einflusssscheibe **bei Einflussverlust immer unten drunter** gelegt. Der Spieler erhält **keine** Karten hierfür - egal welche Farbe das Zielfeld hat.

6.2 Hauptaktion wählen

Der Spieler am Zug wählt seine Hauptaktion, in dem er seine Aktionsfigur 1-3 Aktionsfelder im Uhrzeigersinn kostenlos vorzieht, oder je 1 Ressource für jedes weitere vorgezogene Aktionsfeld abgibt. Wenn dabei über das Kriecher-Feld ① gezogen wird muss ein **Kriecher-Alarm** ausführt werden. **Auf Aktionsfeldern können beliebig viele Aktionsfiguren stehen.**



6.3.2 Kriecher setzen

Nachdem die Koordinate bestimmt ist, werden die entsprechenden Kriecherscheiben genommen. Es werden **immer zuerst** die A-Kriecherscheiben ② (bzw. A-Kriecherscheibe + RYCE-Kriecherfigur) verwendet, sofern vorhanden, erst dann die B-Kriecherscheiben ③ (bzw. B-Kriecherscheibe + Metall-Kriecherfigur). Eine Kriecherscheibe (bzw. Kriecherfigur) wird auf die erwürfelte Koordinate gelegt. Die andere Kriecherscheibe wird als „Erinnerung“ unter die eigene Aktionsfigur gelegt. Weiter passiert nichts, der Kriecher wird erst beim nächsten Zug dieses Spielers unter **Kriecher-Angriff prüfen (>6.1)** ausgeführt. Nachdem der Kriecher gesetzt wurde, führt der Spieler seine gewählte Hauptaktion aus.



6.3 Kriecher-Alarm prüfen

Wenn über das Kriecher-Feld ① gezogen wird, dann (sofern Kriecherscheiben vorhanden sind) Kriecher-Koordinate auswürfeln (3 Würfel) und Kriecher setzen.

6.3.1 Koordinate auswürfeln

Die 3 Koordinatenwürfel werden geworfen. Das Ergebnis der Würfel wird **vom hellen bis zum dunklen Würfel** ermittelt. D.h. in der Reihenfolge weiß, grau, schwarz.



Beispiel zu 6.3.1:
Es wird gewürfelt: A, 1, Ring, 1 Feld im Uhrzeigersinn.



Als Ausgangspunkt wird das Feld in der Mitte des Spielplans auf dem „RYCE: Empire of Sand“ (A00) steht genommen. Dort finden sich die Buchstaben A-F. Der Buchstabe gibt die Richtung an, d.h. bei A wird die Richtung A verwendet und man zählt 1 Feld ab, um in den 1. Ring zu gelangen. Dort wird dann dem Ring 1 Feld im Uhrzeigersinn gefolgt. Das Feld ④, das jetzt ermittelt wurde, ist die erwürfelte Koordinate. Wenn der schwarze Würfel eine 4 gezeigt hätte, wäre die Koordinate - entsprechend der gelben Pfeile - Feld ⑤ gewesen.

6.4 Hauptaktion ausführen

6.4.1 Rekrutierung

Es können so viele Astronauten **beliebig** auf angrenzende Felder der eigenen Basen neu eingesetzt werden (Sandverbindung (>2.5) berücksichtigen), wie der eigene **Technologiewert C** angibt.



Für jeweils 2 Astronauten, die eingesetzt werden, muss 1 RYCE bezahlt werden. Dies gilt auch dann wenn nur 1 Astronaut eingesetzt wird.

Es können nicht mehr Astronauten eingesetzt werden, als die Astro(nauten)-Versorgung (**Technologiewert E**) angibt.

Beispiel zu 6.4.1:
Der blaue Spieler hat einen **Technologiewert E von 4** und möchte 3 Astronauten rekrutieren. Er besitzt 2 Basen ⑥ ⑦, zu denen die Felder ⑧ ⑨ ⑩ angrenzend sind. Feld ⑪ ist nicht angrenzend, da es keine Sandverbindung zwischen dem Basisfeld und Feld ⑪ gibt. Er setzt auf jedes angrenzende Feld ⑧ ⑨ ⑩ jeweils einen Astronauten ein. Dafür bezahlt er 2 RYCE aus seinem Lagerhaus in den allgemeinen Vorrat.



6.4.2 Bewegung

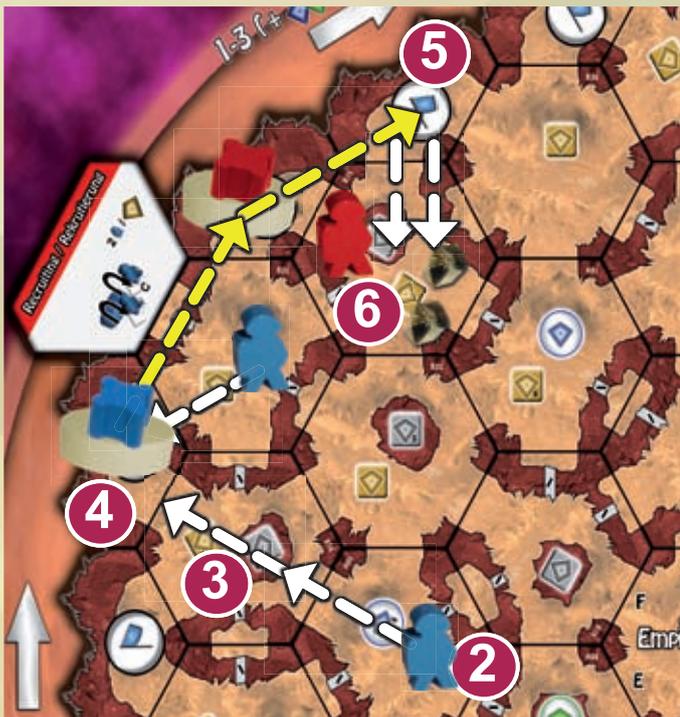
6.4.2.1 Astronauten-Bewegung

Jeder eigene Astronaut auf dem Spielplan kann um so viele Felder bewegt werden, wie der eigene **Technologiewert D** angibt. Bewegung kostet keine Ressourcen. Astronauten können nur über eine **Sandverbindung (>2.5)** auf andere Felder bewegt werden.

Astronauten können die Felder der Basen für die Bewegung nutzen, dürfen aber nicht dort stehen bleiben. Man benötigt daher mindestens einen Technologiewert D von 2, um an den Basen vorbeizuziehen.

6.4.2.2 Basis-Bewegung

Zusätzlich zur Astronauten-Bewegung kann 1 eigene Basis auf ein anderes Basisfeld versetzt werden. Die Reichweite ermittelt sich durch die **Hälfte des eigenen Technologiewerts C**. Es können dabei so viele Astronauten, wie der **Technologiewert C** angibt, aus benachbarten Feldern (**Sandverbindung >2.5**) berücksichtigen) mitversetzt und nach dem Versetzen der Basis wieder benachbart eingesetzt werden. (Kosten: 2 RYCE oder 1 Uran). **Versetzte Einheiten dürfen nicht mehr im selben Zug bewegt werden!** Astronauten können aber vorher bewegt werden, so dass diese in benachbarten Feldern zu der noch zu versetzenden Basis stehen.



Beispiel zu 6.4.2.2: Der blaue Spieler macht eine Astronauten-Bewegung und bewegt einen Astronauten vom Feld 2 zu Feld 3. Damit ist dieser Astronaut nun auf einem zu der Basis 4 benachbarten Feld. Nun führt der blaue Spieler eine Basis-Bewegung aus und gibt dafür 2 RYCE aus seinem Lagerhaus in den allgemeinen Vorrat. Der Technologiewert C des blauen Spielers ist 4. D.h. er darf seine Basis 2 Basisfelder (C geteilt durch 2) weit bewegen und dabei 4 Astronauten (C) mitversetzen. Er lädt die beiden Astronauten der benachbarten Felder ein, bewegt die Basis von Basisfeld 4 über 2 Felder auf Basisfeld 5, und lädt die beiden Astronauten auf Feld 6 aus. (Die weißen Pfeile zeigen die Bewegung der Astronauten, die gelben Pfeile die Bewegung der Basis).



6.4.2.3 Spezialeinheiten-Bewegung

Zusätzlich zur Astronauten- und/oder Basis-Bewegung können eigene Spezialeinheiten bewegt werden. Spezialeinheiten gibt es für den meisten Einfluss bei einer Fraktion. Es gibt die Erde-Spezialeinheit „Kampfroboter“, die Marsianer-Spezialeinheiten und die Bruderschaft-Spezialeinheit „Gedankenkontrollleur“.

Marsianer können durch eigene Astronauten so weit mitgenommen werden wie der **Technologiewert D** angibt. Die **Erde-Spezialeinheit** und die **Bruderschaft-Spezialeinheit** können maximal **ein** Feld bewegt werden, dafür muss die Sandverbindung **nicht** berücksichtigt werden.



Beispiel zu 6.4.2.3: Der blaue Spieler hat einen **Technologiewert D von 2** und bewegt seinen Astronauten von Feld 6 über 2 Felder zu Feld 8, wo ein Wasser-Extraktor steht. Da er den meisten Einfluss bei den Marsianer hat, darf er ebenfalls den Marsianer von Feld 6, und den Marsianer von Feld 7 zu Feld 8 mitbewegen.

Die Spezialfähigkeiten der Einheiten können hierbei direkt ohne Verbrauch einer Zusatzaktion genutzt werden. D.h. wenn z.B. die Erde-Spezialeinheit ein Feld betritt, gilt sofort ihr Mehrheitswert von +2.

Astronautenübernahme

Die Bruderschaft-Spezialeinheit kann während der Aktion Bewegung ohne Verbrauch einer Zusatzaktion einen Astronauten eines Mitspielers übernehmen. Es ist nicht möglich erst einen Astronauten zu übernehmen und sich dann noch zu bewegen. In einer weiteren Bewegungsaktion kann dann u.U. auch ein 2. Astronaut übernommen werden.



Um einen Astronauten zu übernehmen, wird ein Gedankenkontroll-Marker (oranger Plastikchip) an die Stelle des zu übernehmenden Astronauten gelegt (sofern nicht bereits beide Gedankenkontroll-Marker verwendet wurden). Auf den Marker wird dann ein eigener Astronaut aus dem Vorrat gesetzt. Es ist zu beachten, dass die übernommene Einheit auch versorgt werden muss (**Technologiewert E**)! Der übernommene Astronaut wird auf **MC1** oder **MC2** der „Gedankenkontrollleur-Fraktionskarte“ 9 gelegt, abhängig davon welcher Gedankenkontroll-Marker verwendet wurde. Gedankenkontroll-Marker können **nicht** erneut verwendet werden (außer die Spezialeinheit erhält einen neuen Besitzer oder der Astronaut wird geopfert).

6.4.3 Ernten

Um die Ressourcen vom Spielplan in das Lagerhaus zu ernten, müssen die Spieler eine **Transportkette** zwischen dem Feld mit den Ressourcen und einer eigenen Basis bilden.



Um eine **Transportkette** zu bilden, müssen alle Felder über eine **Sandverbindung (>2.5)** oder einen Tunnel verbunden sein. Auf jedem Feld der Transportkette muss sich ein eigener Astronaut befinden. Im Beispiel hat der blaue Spieler eine Transportkette vom Feld 3 über Feld 2 und Feld 1 zu seiner Basis.

Wieviele Ressourcen geerntet werden können, und wie lang eine Transportkette sein darf, wird über die Technologiewerte des jeweiligen Spielers festgelegt. Für das Ernten sind 2 Technologien zu berücksichtigen. **Technologie A** (Erntemenge) und **Technologie B** (Erntereichweite).



Beispiel zu 6.4.3:

Bei einem Spiel mit 5-6 Spielern beginnt jeder Spieler mit den Technologiewerten A von 2 und B von 2, d.h. der blaue Spieler könnte 2 Ressourcen (Technologiewert A) über 2 Felder (Technologiewert B) ernten. Also z.B. von Feld 2 in seine Basis und damit in sein Lagerhaus. Ressourcen können nur geerntet werden, wenn entsprechende Plätze im Lagerhaus frei sind. Vom Feld 3 kann der blaue Spieler nicht in seine Basis ernten, da er keine Erntereichweite von 3 hat. Es ist aber möglich sich die Ressourcen vorzulegen. D.h. die beiden Ressourcen von Feld 3 auf Feld 1 zu transportieren. Im Laufe des Spiels können diese Technologien erweitert werden, so dass es möglich wird bis zu 8 Ressourcen über 6 Felder hinweg zu ernten.

Nutzung von mehreren Transportketten und mehreren Basen

Es dürfen maximal soviele Ressourcen bewegt werden, wie der **Technologiewert A** angibt. **Derselbe** Ressourcenkristall darf maximal soweit bewegt werden wie der **Technologiewert B** angibt. Es ist aber möglich verschiedene Ressourcen jeweils über soviele Felder wie der **Technologiewert B** angibt zu bewegen und dabei auch **verschiedene** Transportketten zu verwenden. **Beide** Basen können als Zielort dienen.

Neben der Technologie, muss bei den Zielfeldern das **Feld-Ressourcenlimit (>2.17)** berücksichtigt werden. Zwischenzeitliches überschreiten des Limits ist bei der Ernten-Aktion erlaubt. Desweiteren gilt es die **Mehrheit** zu berücksichtigen.

6.4.3.1 Mehrheitensystem

Astronauten und Spezialeinheiten kämpfen **nicht** gegeneinander. Die Besitzverhältnisse von Extraktoren, Ressourcen und Feldern werden anhand von Mehrheiten bestimmt.

Astronauten haben einen Mehrheitswert von 1.

Marsianer haben einen Mehrheitswert von +1.

(+1 deswegen, da ein Marsianer nur zusammen mit einem eigenen Astronauten einen Mehrheitswert von 1 beisteuert, und auch **nur** in dem Fall, in dem der Spieler den meisten Einfluss bei den Marsianern hat, andernfalls ist der Mehrheitswert 0)

Die Spezialeinheit der Erde hat einen Mehrheitswert von +2 (auch hier +2, weil der Wert nur in Kombination mit einem eigenem Astronauten gilt).

Die Spezialeinheit der Bruderschaft hat keinen Mehrheitswert, ist aber in der Lage Astronauten von Mitspielern zu übernehmen. Diese übernommenen Astronauten haben einen Mehrheitswert von 1 (Gilt auch ohne eigenen Astronauten auf dem Feld).

Anhand dieser Werte kann der **Mehrheitswert des Feldes** bestimmt werden. Derjenige Spieler, der in einem Feld den höheren Wert hat, darf die Ressourcen dieses Feldes ernten oder besitzt den Extraktor dieses Feldes (und dadurch auch die Siegpunkte hierfür).

Pattsituation bei Feldern mit Ressourcen

Haben 1 oder mehrere Spieler den gleichen Mehrheitswert 2, dann ist jeder von ihnen in der Lage die Ressourcen zu ernten (Der Schnellere hat den Vorteil).

Pattsituation bei Feldern mit Extraktoren

Haben 1 oder mehrere Spieler den gleichen Mehrheitswert bei einem Feld mit einem Extraktor 4, dann ist jeder von ihnen in der Lage die Ressourcen zu ernten. Aber für **die Siegpunkte**, die auf dem Extraktor in einem roten Sechseck angegeben sind, gibt es einen **Tie-Breaker**.

Bei einem **Wasser-Extraktor** wird das Unentschieden dadurch aufgelöst, dass derjenige die Mehrheit hat, der bei der **Fraktion „Die Marsianer“ (F2) den meisten Einfluss** hat.

Bei einem **Uran-Extraktor** wird das Unentschieden dadurch aufgelöst, dass derjenige die Mehrheit hat, der bei der **Fraktion „Die Bruderschaft“ (F3) den meisten Einfluss** hat.

Der „meiste Einfluss“ in den Fraktionen ist **eindeutig**, da hier bei einem Unentschieden immer der Spieler, dessen Einflussscheibe oben auf liegt, den meisten Einfluss hat.

Ressourcen transportieren durch Felder 1, wo man keine Mehrheit hat, ist möglich!

Es ist nur nicht erlaubt, Ressourcen von Feldern zu bewegen, wo ein anderer Spieler die Mehrheit hat.

6.4.4 Technologie

Technologie-Bereich

Oberhalb der Marsoberfläche, in der Nähe des Aktionsfeldes „Technologie“ befindet sich der

Technologie-Bereich ⁸

Hier sind die Technologien von A-F und X aufgeführt. Diese zeigen für jeden Spieler an, wie weit seine Technologiestufe in den verschiedenen Technologien fortgeschritten ist. Dies wird bei den Technologien A-F mittels Techwürfel ² angezeigt, die auf der entsprechenden Stufe ⁶ platziert werden. Bei Technologie X erhalten die Spieler Karten, die sie vor sich ablegen.



Die Technologiestufen ⁶ werden von unten nach oben gezählt. Die niedrigste Stufe ist daher die unterste. Die Spieler können die nächsthöhere Stufe erreichen, indem sie während einer gewählten Technologie-Aktion die Kosten ¹ des Technologiefortschritts bezahlen.

Je nachdem auf welcher Stufe sich der eigene Techwürfel ² befindet, gibt die dazugehörige weiße Zahl auf blauem Grund ³ den aktuellen Technologiewert an. ⁴ gibt an, wieviele Siegpunkte **insgesamt** die Stufe dieser Technologie einbringt. D.h. die Siegpunkte der unterhalb des Techwürfel liegenden Stufen erhält der Spieler **nicht**. In einigen Fällen befindet sich auf der Techstufe ein Text, der eine **Sonderfähigkeit** ⁵ bedeutet. **Die Sonderfähigkeiten gelten auch weiterhin, wenn man eine höhere Stufe erreicht.** Die Farbe ⁷ der Technologie gibt an, bei welcher Hauptaktion die Technologie hauptsächlich genutzt wird.

Technologie-Aktion durchführen

Es dürfen **maximal 2** Technologien erweitert werden (Ausnahme: Sonderfähigkeit Technologie F - 2. Stufe).

Dafür sind die Kosten, die auf den jeweiligen Technologien angegeben sind ¹ zu bezahlen, danach können die Techwürfel ² der entsprechenden Technologien um jeweils 1 Stufe (weißes Feld) nach oben bewegt werden. Ab **sofort** gelten die neuen Technologiewerte. Bei Technologie X (Lagerhaus Erweiterungskarten) sind ebenfalls die angegebenen Kosten zu bezahlen. Man erhält hier aber eine Karte, die direkt offen vor einem ausgelegt wird. Der zusätzliche Lagerraum kann **direkt** verwendet werden.

Die dunkelblauen Kreise ³ geben den jeweiligen Technologiewert an. Dies bedeutet bei den verschiedenen Technologien folgendes:

Technologie A: Erntemenge

Gibt an, wieviele Ressourcen der Spieler maximal mit einer **Ernten-Aktion** sammeln darf.

Technologie B: Erntereichweite

Gibt an, über wieviele Felder hinweg der Spieler maximal mit einer **Ernten-Aktion** sammeln darf. Bzw. wie lang die Transportkette sein darf. Derselbe Ressourcenkristall darf maximal so viele Felder wie der Wert angibt bewegt werden.

Technologie C: Rekrutierungsmenge

Gibt an, wieviele Astronauten der Spieler maximal mit einer **Rekrutierungs-Aktion** neu einsetzen darf. Außerdem ist der Wert bei der **Basis-Bewegung** (>6.4.2.2) relevant.

Technologie D: Astro(nauten)-Reichweite

Gibt an, wieviele Felder sich der Spieler maximal mit **jedem** seiner Astronauten mit einer **Bewegungs-Aktion** bewegen darf.

Technologie E: Astro(nauten)-Versorgung

Gibt an, wieviele Astronauten der Spieler maximal auf dem Spielplan haben darf.

Technologie F: Zusatzaktionen

Gibt an, wieviele Zusatzaktionen der Spieler maximal in seinem Zug durchführen darf.

Technologie X sind **Lagerhaus Erweiterungskarten**, die die Spieler erwerben und vor sich ablegen können.

Sonderfähigkeiten ⁵

Technologie C - 2. Stufe

Erreicht der Spieler diese Stufe, ist er in der Lage Extraktoren aufzuwerten. Dies gilt auch als Voraussetzung für den Einsatz von Aufwertungen mittels Einflusskarten.

Technologie D - 3. Stufe

Die 3. Stufe der Technologie D schützt vor **Kriecher-Angriffen**. Der Spieler muss in diesem Fall weder Ressource abgeben noch einen Astronauten opfern - aber er **kann** trotzdem einen Astronauten opfern.

Technologie F - 2. Stufe

Mit dieser Sonderfähigkeit ist es dem Spieler möglich bei einer **Technologie-Aktion** 3 Technologien anstatt nur 2 zu erweitern, dies gilt auch für die Ereigniskarte „Zusätzliche Technologieaktion für alle“.

6.5 Zusatzaktion/en ausführen

Zusatzaktionen sind vor, nach oder während der Hauptaktion ausführbar (**Technologiewert F** berücksichtigen!).

Zusätzlich zur Hauptaktion können so viele Zusatzaktionen ausgeführt werden, wie der **Technologiewert F** des jeweiligen Spielers angibt. Jede **einzelne** Handels-Aktion, jede **einzelne** Einfluss-Aktion, etc. gilt dabei als **eine** Aktion.

6.5.1 Handel

Pro Zusatzaktion kann eine der folgenden Handelskonditionen angewendet werden:

Handelskonditionen mit der Bank:



1 Uran gegen 2 Metalle, oder 2 Metalle gegen 1 Uran.
2 RYCE gegen 1 Wasser, oder 2 RYCE gegen 1 Metall.

Alternativ kann auch individuell mit einem Mitspieler gehandelt werden.

6.5.2 Bau

Für die entsprechende Anzahl von Ressourcen kann man einen Tunnel oder Extraktor bauen. Ein Bau kann nur auf einem Feld stattfinden, auf dem mind. 1 eigener Astronaut steht (gilt auch bei Einflusskarten). Die Mehrheit auf dem Feld wird nicht benötigt.

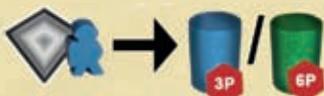
6.5.2.1 Tunnel bauen



Für 1 Uran oder 2 RYCE kann man einen Tunnel bauen. Tunnel können auf den entsprechenden Markierungen **1** gebaut werden. Tunnel schaffen eine **Sandverbindung** zwischen 2 Feldern, die durch eine Gebirgsfläche getrennt sind. 1 Tunnel reicht auch für 2 Gebirgsflächen aus, wenn diese gegenüber liegen **2**. **Tunnel können nur benachbart zu Basen oder einem eigenen Astronauten gebaut werden.**



6.5.2.2 Extraktor bauen



Es gibt 2 Arten von Extraktoren: **Wasser-Extraktoren** **3** und **Uran-Extraktoren** **4**. Diese können auf den **entsprechenden** Ressourcenplätzen mit runden Symbolen gebaut werden. Die Kosten betragen 1 Metall und 1 Astronauten (der zurück in den Vorrat gelegt wird).

Extraktoren haben 2 Seiten. Wenn Extraktoren gebaut werden, werden diese so aufgestellt, dass **die Seite mit der 1 oben ist**. Die Zahl 1 gibt auch gleichzeitig an, wieviele entsprechende Ressourcen der Extraktor produzieren kann (grüne Extraktoren produzieren Uran, blaue Extraktoren produzieren Wasser). Außerdem ist über das rote Sechseck **5** angegeben, wieviele Siegpunkte der Extraktor wert ist.

Wenn ein Extraktor gebaut wird, produziert der Extraktor automatisch die Menge der jeweiligen Ressource, die auf ihm angegeben ist.



6.5.3 Aufwertung

Wenn man die **Technologie C** auf Stufe 2 ausgebaut hat, kann man Extraktoren aufwerten. Man benötigt dafür einen Astronauten auf dem Feld, wo der Extraktor steht. Man benötigt **nicht** die Mehrheit auf diesem Feld.

6.5.3.1 Wasser-Extraktor aufwerten



Für 2 RYCE und 1 Astronauten (wird zurück in den Vorrat gelegt) kann ein Wasser-Extraktor aufgewertet werden. Dazu wird der Extraktor um 180 Grad gedreht und so aufgestellt, dass **die Zahl 2 oben ist**. Es findet direkt eine Produktion für diesen Extraktor statt. D.h. es kommen bis zu 2 zusätzliche Wasser-Ressourcen auf das Feld. **Feld-Ressourcenlimit (>2.17) berücksichtigen.**

6.5.3.2 Uran-Extraktor aufwerten



Für 1 Wasser, 1 RYCE und 1 Astronauten (wird zurück in den Vorrat gelegt) kann ein Uran-Extraktor aufgewertet werden. Dazu wird der Extraktor um 180 Grad gedreht und wieder aufgestellt, so dass **die Zahl 2 oben ist**. Es findet direkt eine Produktion für diesen Extraktor statt. D.h. es kommen bis zu 2 zusätzliche Uran-Ressourcen auf das Feld. **Feld-Ressourcenlimit (>2.17) berücksichtigen.**

6.5.4 Einfluss

Es gibt 3 einflussreiche Fraktionen auf dem Mars. Die „Erde“ (Kurz: F1), „Die Marsianer“ (F2) und „Die Bruderschaft“ (F3). Jede Fraktion hat entsprechende Vorlieben an Ressourcen.

Den **meisten Einfluss** bei einer Fraktion hat immer der Spieler, dessen Einflussscheibe **am weitesten rechts und zu oberst** auf der Skala liegt. Den **geringsten Einfluss** bei einer Fraktion hat immer der Spieler, dessen Einflussscheibe **am weitesten links und zu unterst** auf der Skala liegt.

Es werden **nur** die Siegpunkte für die Einflussstufe gewertet, wo sich die jeweiligen Einflussscheiben befinden.



6.5.4.5 Bonus Fraktionskarte

Ab dem Feld mit der lila Krone **3**, wird an den Spieler mit dem meisten Einfluss auf eine Fraktion die Bonus-Fraktionskarte vergeben. Diese zählt Siegpunkte und gibt dem Spieler die Kontrolle über eine Spezialeinheit, bzw. Spezialeinheiten. Sobald der Spieler wieder 1 Feld links vom Feld mit der lila Krone steht, muss er die Bonus-Fraktionskarte zurücklegen. Die Karte kann auch an einen anderen Spieler gehen, sobald dieser mehr Einfluss hat. Sollten mehrere Einflussmedaillen auf derselben Stufe stehen, hat die oberste Scheibe den meisten Einfluss. **Wird zum ersten Mal der Einfluss über eine Spezialeinheit der Erde oder Bruderschaft übernommen wird diese auf das „RYCE: Empire of Sand“-Feld (A00) eingesetzt.**

Sollte jemand die Kontrolle über Spezialeinheit/en übernehmen, muss geprüft werden, ob sich dadurch die Mehrheitswerte ändern, und die Siegpunkte müssen entsprechend angepasst werden.

Bei der Bruderschafts-Spezialeinheit werden die **Astronauten-Übernahmen** rückgängig gemacht. D.h. die Astronauten, die auf der Fraktionskarte unter MC1 und/oder MC2 stehen, kommen an die Stelle, wo die entsprechenden Gedankenkontroll-Marker auf dem Spielplan liegen, zurück (siehe Beispiel: weiße Pfeile). Die Astronauten, die vorher auf den Markern standen, kommen zurück in den Vorrat (siehe Beispiel: rote Pfeile). Die Marker kommen wieder auf die Fraktionskarte (siehe Beispiel: gelbe Pfeile). Das Versorgungslimit (Technologiewert E) muss überprüft werden, überschüssige zurückübernommene Astronauten müssen vom Spielplan entfernt werden – der Spieler, dem die Astronauten gehören entscheidet welche.



Die Spezialeinheiten werden nicht zurück in die Mitte gesetzt, wenn sich die Kontrolle ändert, sondern bleiben wo sie sind.

6.5.5 Einflusskarte spielen

Einflusskarten werden gespielt, wie es auf den Karten angegeben ist.

Einflusskarten bringen einmalige oder permanente Vorteile. Die Einflusskarten mit permanentem Vorteil werden vor einem ausgelegt und zählen nicht zum Handkartenlimit von 3 dazu.

6.6 Siegpunkte und Handkartenlimit prüfen (>2.18)

6.7 Zugende, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

6.5.4.1 Ressourcen abgeben und Einfluss steigern

Um den Einfluss bei einer Fraktion zu steigern, muss man die entsprechenden Ressourcen **1** abgeben. Als Belohnung wird die eigene Einflussmedaille bei dieser Fraktion 1 Feld **im Uhrzeigersinn** nach vorne gesetzt. Sollten dort bereits eine oder mehrere Einflussmedaillen liegen, wird die eigene Scheibe **oben drauf** gelegt. Befindet man sich dann auf einem hellgrünen Feld, darf man 2 Einflusskarten ziehen, sich eine davon aussuchen und die andere **auf oder unter den Einflusskartenstapel zurücklegen**. Befindet man sich auf einem dunkelgrünen Feld, darf man 3 Einflusskarten ziehen, sich eine davon aussuchen und die anderen auf oder unter den Einflusskartenstapel legen. Auf weißen und roten Feldern dürfen keine Einflusskarten gezogen werden. **Alle Einflussmedaillen, die an Einfluss gewinnen, werden immer auf dem Zielfeld oben drauf gelegt.**

6.5.4.2 Ressourcen anfordern und Einfluss mindern

Manchmal gibt es Situationen, bei denen man eine bestimmte Ressource benötigt. Daher bieten die Fraktionen an, bestimmte Ressourcen **2** abzugeben. Die eigene Einflussmedaille wird in diesem Fall bei dieser Fraktion 1 Feld **gegen** den Uhrzeigersinn gesetzt und man erhält die unter **3** angegebene Ressource ins eigene Lagerhaus. Sollten dort bereits eine oder mehrere Einflussmedaillen liegen, wird die eigene Scheibe **unten drunter** gelegt. Man erhält, egal auf welchem Einflussfeld man landet, keine Einflusskarten. **Alle Einflussmedaillen, die an Einfluss verlieren, werden immer auf dem Zielfeld unten drunter gelegt.**

6.5.4.4 Malus Fraktionskarte

Ab dem Feld mit der roten Krone **4**, wird an den Spieler mit dem geringsten Einfluss auf eine Fraktion die Malus-Fraktionskarte vergeben. Diese zählt Minussiegpunkte und blockiert den Spieler in einer Technologie. Der Spieler kann z.B. bereits die 3. Stufe einer Technologie erreicht haben, darf seine Technologie aber nur bis zur 1. Stufe nutzen, solange er die Malus-Fraktionskarte hat (der Techwürfel bleibt auf seiner Stufe stehen, und die Siegpunkte für die Technologie bleiben auch erhalten). Sobald der Spieler wieder 1 Feld rechts vom Feld mit der roten Krone steht, darf er die Malus-Fraktionskarte zurücklegen. Die Karte kann auch an einen anderen Spieler gehen, sobald dieser weniger Einfluss hat. Sollten mehrere Einflussmedaillen auf derselben Stufe stehen, hat die unterste Scheibe den geringeren Einfluss.

7. Spielende & Sieger ermitteln

7.1 Spielende

Das Spielende wird eingeläutet, wenn die letzte Ereigniskarte ausgelöst wird bzw. der letzte Marsianer auf das Spielfeld gesetzt wird. Danach ist **jeder** Spieler noch einmal am Zug. Der Spieler rechts vom Spieler, der den letzten Kriecher-Angriff ausgelöst hat, hat den letzten Zug.

7.2 Sieger ermitteln

Ist das Spiel beendet, werden die Siegpunkte für Technologie, Einfluss, Extraktoren und Karten nochmals kontrolliert. Folgende Siegpunktmöglichkeiten gibt es:

Siegpunkte für Technologien A-F

Siegpunkte für Lagerhaus-Erweiterungskarten

Siegpunkte für die 6 Fraktionskarten

Siegpunkte für Einfluss Erde

Siegpunkte für Einfluss Marsianer

Siegpunkte für Einfluss Bruderschaft

Siegpunkte für Wasser-Extraktoren

(Tie-Breaker: Einfluss Marsianer)

Siegpunkte für Uran-Extraktoren

(Tie-Breaker: Einfluss Bruderschaft)

Sieger ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Sollte ein Gleichstand bestehen, gilt die höhere Anzahl an Astronauten auf dem Spielplan. Sollte auch hier noch ein Gleichstand bestehen, gilt die höhere Anzahl an RYCE-Ressourcen im Lager. Andernfalls teilen sich die Spieler mit dem Gleichstand die Platzierung.

8. Häufig gestellte Fragen (FAQ)

Was geschieht mit nicht versorgten Astronauten?

Sobald auffällt, dass es nicht versorgte Astronauten gibt, müssen diese entfernt werden. Der Spieler, dem die Astronauten gehören, entscheidet welche er entfernt.

Was geschieht mit überzähligen Ressourcen, die das Feld-Ressourcenlimit überschreiten?

Sobald auffällt, dass es überzählige Ressourcen gibt, werden diese in den Vorrat zurückgelegt.

Können Extraktoren Aufwertungs-Karten auch ohne die entsprechende Technologie genutzt werden? Nein.

Wenn ich meine Zusatzaktionen erweitere, kann ich diese im selben Zug direkt benutzen? Ja.

Was passiert bei einer Forderungskarte, die einem +2 auf eine Fraktion gibt, darf man hier 2 Einflusskarten behalten? Nein, immer nur 1 Einflusskarte darf behalten werden.

Wenn nicht genügend Ressourcen für die Produktion der Extraktoren zur Verfügung stehen, wie geht man damit um? Es wird wie folgt vorgegangen: Man ermittelt die Besitzer der Extraktoren und produziert in Reihenfolge des Einflusses. Bei Wasser: Fraktion „Marsianer“, bei Uran: Fraktion „Bruderschaft“. D.h. der Wasser-Extraktor, dessen Besitzer den meisten Einfluss bei der Fraktion „Marsianer“ hat, produziert als erstes **komplett**. Danach produzieren die Extraktoren der Besitzer, die den zweitmeisten Einfluss haben usw. bis keine Ressourcen mehr zur Verfügung stehen. Die restliche Produktion entfällt.

Wenn die Einflusskarte Hybrid-Kriecher auf einen RYCE-Kriecher gespielt wird, wird dann auch ein Ereignis ausgelöst? Ja.

Kann ich beim Wählen meiner Hauptaktion auf dem Aktionsfeld stehen bleiben? Nein.

Können Extraktoren von anderen Spielern übernommen werden? Ja, es ist egal wer den Extraktor gebaut hat, es zählt nur die Mehrheit in dem Feld wo der Extraktor steht.

Wann gilt das Feld-Ressourcenlimit genau? Darf ich z.B. 4 RYCE über ein Feld, wo noch weiteres RYCE liegt, ernten?

Ja, das Feld-Ressourcenlimit gilt bei der Ernten-Aktion nur für das Zielfeld. Es ist erlaubt das Feld-Ressourcenlimit zwischenzeitlich zu überschreiten. Bei einem Kriecher-Ertrag oder bei einer Produktion gilt das Feld-Ressourcenlimit aber immer.

Können Tunnel bereits in der Einsetzphase gebaut werden?

Wenn man bereits durch die Spielbauvariante 1 oder 2 Tunnel bei Spielbeginn in seinem Vorrat hat, können diese auch in der Einsetzphase eingesetzt werden. Hat man keine Tunnel bei Spielbeginn, können diese in dieser Phase nicht gebaut werden.

Wenn ich verschiedene Transportketten nutzen kann, ist es dann auch möglich bei einem Technologiewert A von 2 und einem Technologiewert B von 2 auch 1 Ressource über 4 Felder zu ernten?

Nein.

Kann man freiwillig Astronauten vom Spielplan zurücknehmen? Nein.

Darf man auf die Durchführung seiner Hauptaktion verzichten? Ja.

Ist es möglich, mit einer Zusatzaktion „Handel“ oder „Einfluss“ beliebige Mengen an Ressourcen zu tauschen bzw. abzugeben? Nein, es ist z.B. **nicht** möglich mit 1 Zusatzaktion 2x 1 Uran gegen 2 Metalle zu tauschen. Und auch **nicht** möglich mit 1 Zusatzaktion bei mehreren Fraktionen Einfluss zu erwerben - bzw. ebenfalls **nicht** bei einer Fraktion mehrfach - hierfür werden mehrere Zusatzaktionen benötigt.

Spezialeinheiten-Sonderregeln:

Spezialeinheiten opfern bei Kriecher-Angriff

Beim Kriecher-Angriff können Spezialeinheiten **nicht** geopfert werden. Gedankenkontrollierte Astronauten **können** geopfert werden. Der Gedankenkontroll-Marker kommt zurück auf die Fraktionskarte und kann wiederverwendet werden. Die beiden Astronauten (vom Spielplan und von der Fraktionskarte kommen in den jeweiligen Vorrat zurück).

Versorgung von gedankenkontrollierten Astronauten

Wenn eigene Astronauten übernommen wurden, müssen diese **nicht** mehr versorgt werden. Wenn der Spieler selber Astronauten von anderen übernommen hat, muss **er** diese versorgen.

Gedankenkontrollierte Astronauten beim Bau

Gedankenkontrollierte Astronauten können auch beim Bau eingesetzt werden. Der Gedankenkontroll-Marker kommt zurück auf die Fraktionskarte und kann wiederverwendet werden. Die beiden Astronauten (vom Spielplan und von der Fraktionskarte kommen in den jeweiligen Vorrat zurück).

Feedback & Regelhilfe:

Aktuelle Informationen und häufig gestellte Fragen zum Spiel findet man auf <http://www.setsign.de>

Bei Fragen, die nicht über „Häufig gestellte Fragen (FAQ)“ geklärt werden können, einfach bei shav@setsign.de melden. Gerne natürlich auch für Feedback & Verbesserungsvorschläge.

Auf www.setsign.de findest du eine ständig aktualisierte Version der „Häufig gestellten Fragen“. Diese kann an dieser Stelle „eingeklebt“ werden.

9. Spielmaterial & Impressum

- 1x **Spielplan** (DIN A1, PVC)
- 1x **Spielregel** (DIN A4, 20 Seiten)

Spielermaterial jeweils in den Farben (rot, blau, weiß, gelb, grün, schwarz):

- 1x Wood-Plastic-Composite 25x15x10 mm als **Aktionsfigur**
- 2x Holzscheibe 25 x 8 mm / Holzgebäude, 18x18x14 mm als **Basen**
- 12x Spielfiguren aus Holz, 18x12x8 mm als **Astronauten**
- 3x Holzscheibe 15 x 4 mm als **Einflusssscheiben**
- 1x Holzzyylinder 15 x 10 mm als **Siegpunktanzeiger**
- 6x Holzwürfel 8 x 8 mm als **Techwürfel**
- 1x **Lagerhaus-Karte** (44x68mm)
- 1x **Kurzspielregel DIN A5**

Allgemeine Karten

- 54x **Einflusskarten** (18 je Fraktion) (44x68mm)
- 12x **Lagerhaus-Erweiterungskarten** (44x68mm)
- 6x **Fraktionskarten** (2 je Fraktion) (44x68mm)
- 24x **Ereigniskarten** (8 je Phase) (59x92mm)
- 37x sechseckige **Feldkarten** (Kantenlänge 40mm)

Allgemeines Spielmaterial

- 3x Holzwürfel 10 x 10 mm als **Koordinatenwürfel**
- 2x Holzscheibe 25 x 8 mm als **RYCE-Kriecher**
- 2x Holzscheibe 25 x 8 mm als **Metall-Kriecher**
- 3x grüne Holzzyylinder 20x27mm als **Uran-Extraktoren**
- 6x blaue Holzzyylinder 20x27mm als **Wasser-Extraktoren**
- 1x hellblauer, konischer Würfel, 24x24x24mm als **Erde-Spezialeinheit „Kampfroboter“**
- 9x graue Holzfigur, 21x11x8 mm als **Marsianer**
- 1x oranger, konischer Würfel, 24x24x24mm als **Bruderschaft-Spezialeinheit „Gedankenkontrolleur“**
- 18x graue Legestäbchen 5x5x25 mm als **Tunnel**
- 3x weißes Pappdreieck 22mm als **Abdeckchips**
- 2x oranger Kunststoff-Spielchip 20 mm als **Gedankenkontroll-Marker**
- 80x goldene Acryl-Kristalle (10-14 mm) als **Ressource RYCE**
- 56x silberne Acryl-Kristalle (10-14 mm) als **Ressource Metall**
- 24x blaue Acryl-Kristalle (10-14 mm) als **Ressource Wasser**
- 12x grüne Acryl-Kristalle (10-14 mm) als **Ressource Uran**

Spielmaterialunterschiede zwischen Fan Edition, Collector's Edition und Premium Edition:

Die Spielanleitung und Karten zeigen in der Regel das Material der „Fan Edition“.

Die **Collector's Edition** wertet das Spielmaterial durch 31 handgefertigte Figuren auf.

Die **Premium Edition** wertet das Spielmaterial durch 103 handgefertigte Figuren auf.

Die nachfolgende Tabelle, zeigt die Unterschiede:

	Fan Edition	Collector's Edition	Premium Edition
Basis, 12x (2x pro Spielerfarbe)			
Aktionsfigur, 6x (1x pro Spielerfarbe)			
Marsianer, 9x			
Kriecherscheiben, 2x			
Erde-Spezialeinheit „Kampfroboter“, 1x			
Bruderschaft-Spezialeinheit „Gedankenkontrolleur“, 1x			
Astronaut, 72x (12x pro Spielerfarbe)			

Die handgefertigten Figuren wurden in Hobolds Grotte gefertigt:

<http://hoboldsgrotte.blogspot.de>



Die Figurenfabrik in der die Figuren für die Collector's Edition entstanden sind.



Der Schneideplotter, der tagelang und unermüdlich die Karten geschnitten hat.



Der erste spielbare Prototyp im Jahre 2010.



Alle Rechte liegen bei SetSign.de Andrew Strzoda, Ackerstr. 10, 47918 Tönisvorst, Deutschland.

Spielerfindung, Spieleautor

Shav Braun

Titelbild (3D-Rendering)

Evgeny Shaposhnikov

Grafik und Layout

Shav Braun

Spielregel

Shav Braun

Lektoren

Dietmar Gottschick

Wolfgang Welke

Udo Möller

Markus Röhling

Evgeny Shaposhnikov

und die Gefiederte,

die nicht genannt werden möchte.

Produktion

Shav Braun

Edelgard Strzoda-Hölters

Vielen Dank an die Testspieler:

Sven Ahlheim, Sebastian Lerch, Torsten Ennenbach, Matthias Kubens, Svenja Becker, Markus Röhling, Sascha van Meurs, Silke Nikodemus, Dirk Dähler, Simone Becker, Jan Schmeer, W. Schulz-Schlitte, Isabel Schlitte, Ben Chapple, Florian Schuppan, Katharina Braun, Birgit Baer, TiM, Birgit Czeslik, Dennis Beinhoff, Patrick Leibholz, Gina Skusa, Beatrix Schilke, sowie an die Spieletreffs in Viersen, Viersen-Dülken, Kaarst, Essen und Braunschweig und an alle anderen die namentlich nicht erfasst wurden oder anonym geblieben sind.

Spielnamenzusatz „Empire of Sand“

Vorschlag von Boardgamegeek-User **Emperor's Grace**, gewählt durch die Boardgamegeek-Gemeinde.

Speziellen Dank an:

Meine Familie für sehr viel Geduld und viele entgangene gemeinsame Stunden.

Dietmar Gottschick (Numbskull Games), der mir immer Unterschlupf auf Messen und Spieletagen geboten hat und der mir mit Rat und Tat zur Seite stand.

Edelgard Strzoda-Hölters für das präzise Augenmaß beim Ausschneiden und Kleben der sechseckigen Feldkarten.

Sven Ahlheim für das Networking, Videomarketing und die Unterstützung auf Messen und Spieletreffs.

Hobold von Hobold's Grotte (<http://hoboldsgrotte.blogspot.de>) für die genialen Fimo-Figuren der Collector's Edition

Die Ehren-Marsbürgerin **Silke Nikodemus** für den „heiligen“ Beistand und die Promotion bei Spieletreffs und Messen.

Bildmaterial-Quellen:

Auf dem Spielplan, den Karten und dem Cover wurden Public Domain-Grafiken der NASA/JPL-Caltech verwendet.

Übersicht der Aktionen, Technologien und Siegpunktmöglichkeiten

Hauptaktionen

Rekrutierung (>6.4.1) **Kosten: je 2 Astronauten 1 RYCE**

So viele Astronauten auf angrenzende Felder der eigenen Basen neu einsetzen, wie der **Technologiewert C** angibt. Es können nicht mehr Astronauten eingesetzt werden, als die Astro(nauten)-Versorgung (**Technologiewert E**) angibt.

Bewegung (>6.4.2)

Astronauten-Bewegung Kosten: keine

Jeder eigene Astronaut auf dem Spielplan kann um so viele Felder bewegt werden, wie der **Technologiewert D** angibt. **Sandverbindung** berücksichtigen.

Basis-Bewegung Kosten: 2 RYCE oder 1 Uran

Zusätzlich zur Astronauten-Bewegung kann 1 eigene Basis auf ein anderes Basisfeld versetzt werden. Die Reichweite beträgt die **Hälfte des eigenen Technologiewerts C**. Es können dabei so viele Astronauten, wie der **Technologiewert C** angibt, aus benachbarten Feldern mitversetzt werden.

Spezialeinheiten-Bewegung Kosten: keine

Zusätzlich zur Astronauten- und/oder Basis-Bewegung können eigene Spezialeinheiten bewegt werden. **Marsianer** können durch eigene Astronauten so weit mitgenommen werden wie der **Technologiewert D** angibt. Die **Erde-Spezialeinheit** und die **Bruderschaft-Spezialeinheit** können maximal **ein** Feld bewegt werden, dafür muss die Sandverbindung **nicht** berücksichtigt werden.

Ernten (>6.4.3) **Ertrag: je nach Ernten-Aktion**

Es können so viele Ressourcen geerntet werden, wie der **Technologiewert A** angibt. Über wieviele Felder die Ressourcen geerntet werden können bestimmt sich über den **Technologiewert B**. Mehrheit und Sandverbindung berücksichtigen!

Technologie (>6.4.4) **Kosten: je nach Technologie**

Es dürfen **maximal 2** Technologien erweitert werden (Ausnahme: Sonderfähigkeit Technologie F - 2. Stufe). Die Kosten sind unten rechts auf den Technologien angegeben.

Zusatzaktionen

Handel (>6.5.1) **Kosten und Ertrag: je nach Handel**

Pro Zusatzaktion kann eine Handelskonditionen (siehe Kurzspielregel) angewendet werden.

Tunnel bauen (>6.5.2.1) **Kosten: 1 Uran oder 2 RYCE**

Tunnel können auf den entsprechenden Markierungen gebaut werden. Astronaut oder Basis in der Nähe notwendig!

Extraktor bauen (>6.5.2.2) **Kosten: 1 Metall und 1 Astronaut**

Extraktoren können nur auf den entsprechenden runden Ressourcenplätzen gebaut werden (Seite mit der Zahl 1 oben). Astronaut in der Nähe notwendig! Nach dem Bau produziert der Extraktor.

Wasser-Extraktor aufwerten (>6.5.3.1)

Kosten: 2 RYCE und 1 Astronaut

Technologie C - 2. Stufe notwendig. Astronaut in der Nähe notwendig! Der Extraktor wird umgedreht (Seite mit der Zahl 2 oben). Nach der Aufwertung produziert der Extraktor sofort.

Uran-Extraktor aufwerten (>6.5.3.2)

Kosten: 1 Wasser, 1 RYCE und 1 Astronaut

Technologie C - 2. Stufe notwendig. Astronaut in der Nähe notwendig! Der Extraktor wird umgedreht (Seite mit der Zahl 2 oben). Nach der Aufwertung produziert der Extraktor.

Einfluss steigern (>6.5.4.1)

Kosten: je nach Fraktion (2 RYCE, 2 Wasser oder 2 Metalle)

Die Einflussscheibe um 1 Feld nach rechts bewegen und auf dem Zielfeld oben drauf legen. Abhängig von Zielfeld 0,2 oder 3 Einflusskarten ziehen und sich 1 davon aussuchen. Die andere/n Karten oben oder unten auf den Stapel zurücklegen.

Einfluss mindern (>6.5.4.2)

Ertrag: je nach Fraktion (1 Metall, 1 RYCE, 1 Wasser)

Einflussscheibe um 1 Feld nach links bewegen und auf dem Zielfeld unten drunter legen. Keine Karten ziehen.

Einflusskarte spielen (>6.5.5) **Kosten: keine**

Die Einflusskarte, wie auf der Karte angegeben spielen.

Technologien

Technologie A: Erntemenge

Gibt an, wieviele Ressourcen der Spieler maximal mit einer **Ernten-Aktion** sammeln darf.

Technologie B: Erntereichweite

Gibt an, über wieviele Felder hinweg der Spieler maximal mit einer **Ernten-Aktion** sammeln darf. Bzw. wie lang die Transportkette sein darf. Derselbe Ressourcenkristall darf maximal so viele Felder wie der Wert angibt bewegt werden.

Technologie C: Rekrutierungsmenge

Gibt an, wieviele Astronauten der Spieler maximal mit einer **Rekrutierungs-Aktion** neu einsetzen darf. Außerdem ist der Wert bei der **Basis-Bewegung (>6.4.2.2)** relevant.

Technologie D: Astro(nauten)-Reichweite

Gibt an, wieviele Felder sich der Spieler maximal mit **jedem** seiner Astronauten mit einer **Bewegungs-Aktion** bewegen darf.

Technologie E: Astro(nauten)-Versorgung

Gibt an, wieviele Astronauten der Spieler maximal auf dem Spielplan haben darf.

Technologie F: Zusatzaktionen

Gibt an, wieviele Zusatzaktionen der Spieler maximal in seinem Zug durchführen darf.

Technologie X sind **Lagerhaus Erweiterungskarten**, die die Spieler erwerben und vor sich ablegen können.

Sonderfähigkeiten

Technologie C - 2. Stufe

Erreicht der Spieler diese Stufe, ist er in der Lage Extraktoren aufzuwerten. Dies gilt auch als Voraussetzung für den Einsatz von Aufwertungen mittels Einflusskarten.

Technologie D - 3. Stufe

Die 3. Stufe der Technologie D schützt vor **Kriecher-Angriffen**. Der Spieler muss in diesem Fall weder Ressource abgeben noch einen Astronauten opfern - aber er **kann** trotzdem einen Astronauten opfern.

Technologie F - 2. Stufe

Mit dieser Sonderfähigkeit ist es dem Spieler möglich bei einer **Technologie-Aktion** 3 Technologien anstatt nur 2 zu erweitern, dies gilt auch für die Ereigniskarte „Zusätzliche Technologieaktion für alle“.

Siegpunkte

Siegpunkte werden auf den jeweiligen Karten, Extraktoren und im Technologie- und Einflussbereich über rote Sechsecke angegeben. Folgende Siegpunktmöglichkeiten gibt es:

Siegpunkte für Technologien A-F

Siegpunkte für Lagerhaus-Erweiterungskarten

Siegpunkte für die 6 Fraktionskarten

Siegpunkte für Einfluss „Erde“ (F1)

Siegpunkte für Einfluss „Marsianer“ (F2)

Siegpunkte für Einfluss „Bruderschaft“ (F3)

Siegpunkte für Wasser-Extraktoren

Tie-Breaker: Einfluss „Marsianer“ (F2)

Siegpunkte für Uran-Extraktoren

Tie-Breaker: Einfluss „Bruderschaft“ (F3)