

 1-4
  60-150
 

VON *Vladimír Suchý* ARTWORK *Michal Pechl*

Die Sonne bläht sich auf und wird bald alles Leben auf der Erde auslöschen. Ein grüner Planet liegt in Reichweite – du planst den Umzug.

DAS IST BESONDERS

Du verwaltest Ressourcen und Produktionsanlagen der Alten und der Neuen Welt **getrennt**. Je schneller du deine Anlagen auf die Neue Welt verlagerst, desto weniger produzierst du noch auf der Erde – die Herausforderung ist die richtige **Balance**.



Dazu wählst du zwischen gleich teuren, aber unterschiedlich starken Aktionen, die entweder schnellen **Fortschritt** durch Machtpunkte oder einen starken **Rundenbonus** auslösen.

WORUM GEHT'S

- **Zwei getrennte Vorräte** – Ressourcen der Alten und der Neuen Welt sind **nicht mischbar**. Gebaut wird mit den Ressourcen der Welt, auf der das Gebaute landet. **Raumschiffe** transportieren Ressourcen, Bevölkerung und Produktionsanlagen in die Neue Welt.
- **Fortschrittsleiste**: zwei Marker, angetrieben von Machtpunkten. Sie schalten Landschaften frei, liefern **Siedlungssymbole** und bestimmen, aus welcher Welt du Aktions-Energie zahlst.

DEIN ZUG

1 Einkommen.

Beide Welten produzieren getrennt Nahrung, Stahl und Energie, dann verbrauchen beide Welten getrennt Nahrung. Ab Jahr 3 zusätzlich Stadien prüfen (siehe Spielplan).

2 Aktionen – reihum je 1 Aktion, bis alle gepasst haben oder passen mussten.

Jede Aktion kostet 1-4 Energie – zu Beginn zahlbar aus der Alten Welt, je nach Stand der Fortschrittsleiste später aus beiden oder nur noch aus der Neuen Welt.

3 Transport.

Erst beladen, dann Energie zahlen und fliegen, dann entladen. Rückflug kostet 1 Energie und geht nur leer.

4 Zugreihenfolge anpassen – meiste Zufriedenheit zuerst (Stadien + Technologien).

5 Fortschritt – so viele Felder ziehen, wie du Machtpunkte hast, frei auf beide Marker verteilt.

6 Bonus – deine Machtpunkte müssen eine der beiden Summen der Bonuskarte **exakt treffen**.

*Für den Einstieg empfiehlt sich die Variante **Großzügige Boni** – da reicht es, unter der Zielvorgabe zu bleiben.*

7 Jahresende – Auslagen, Aktionskarten und Aktionsmarker zurücksetzen.

SPIELENDEN

Im Rennmodus sobald jemand **alle 3 Produktionsmarker auf 8+** und **3 Stadien** auf der Neuen Welt hat, oder nach **Jahr 4**.

Erreicht das jemand in der Aktionsphase, wird diese zu Ende gespielt und es folgt nur noch eine finale Transportphase – keine Bonusphase mehr. Sonst endet das Spiel sofort mit der aktuellen Phase.

BEIM SETUP BEACHTEN

- **Technologien**: Ziffer 1-4 zufällig ziehen – Zeile vorgegeben, Position **zufällig**.
- **Infrastruktur**: Stapel I und II **getrennt** mischen, I kommt auf II.
- **Bonuskarten**: 1 zufällige mit Flagge nach unten, 3 ohne Flagge darüber. Anschauen jederzeit erlaubt.
- **Startkontinent**: Produktionsanlagen- und Bevölkerungsplättchen verteilen – die **2 Ozeanfelder** wandern separat per Fortschritt in die Neue Welt.

WIE MAN PUNKTE MACHT

Am Spielende zählt dein **niedrigster Produktionsmarker**. Auf ihn werden die folgenden Strafen und Boni angewendet.

NICHT EVAKUIERTE STÄTTEN

–1 je Produktionsstätte auf der Alten Welt



STRAFPLÄTTCHEN

–1 je in den Einkommensphasen erhaltenem Strafplättchen



FEHLENDE STADIEN

–1 je fehlendes Stadion auf der Neuen Welt, maximal –3



ZUFRIEDENHEIT

+2 / +1 für die meiste / zweitmeiste (zu zweit: +1 für die meiste)



STAHL BEIM BESIEDELN NICHT VERGESSEN

Jede **Bevölkerung**, die du auf ein Feld der Neuen Welt setzt, kostet zusätzlich **1 Stahl** aus der Neuen Welt. Fabriken kosten beim Besiedeln nichts mehr.



ENERGIE FÜR DIE SCHIFFE RESERVIEREN

Jedes Raumschiff hat **Energiekosten**, zahlbar aus der Welt, in der es startet.



ENERGIEPRODUKTION IN DER ALTEN WELT NICHT ZU FRÜH ABBAUEN

Solange **kein** Marker den 2. Wendepunkt passiert hat, zahlst du Aktions-Energie aus der **Alten Welt**. Erst mit einem Marker drüben darfst du mischen, mit beiden **musst** du aus der Neuen Welt zahlen.



AKTIONEN STREUEN

Die **4. Aktion** und jede weitere im selben Bereich kostet zusätzlich **1 Energie extra**.



TECHNOLOGIEN SCHNELL ENTWICKELN

Sie wirken für den Rest des Spiels – früh entwickelt zahlt sich mehrfach aus.
Stufe 1 wird mit **einer Entwicklungsaktion** freigeschaltet, Stufe 2 und 3 mit jeweils **zwei**.



ZUGREIHENFOLGE SICHERT ATTRAKTIVE PLÄTZE AUF DEM ZIELPLANETEN

In der Fortschrittsphase bewegt ihr **nacheinander** je beide Marker. Wer früher dran ist, sichert sich die Felder mit den passenden **Siedlungssymbolen**.

Achtung! Deine beiden Marker dürfen maximal **1 Wendepunkt** voneinander entfernt sein – der vordere darf nicht beliebig weit vorpreschen.



INFRASTRUKTUR-BEDINGUNGEN GENAU LESEN

Geometrische Bedingungen meinen **auf einer Linie**, nicht zwingend direkt nebeneinander. Achte auf das Symbol: manche Karten verlangen **Bevölkerung**, manche **Fabriken**, manchen ist es egal.



INFRASTRUKTUR AUF VORRAT NEHMEN

Bezahlt wird erst beim **Ausspielen** – Karten auf die Hand nehmen kostet nichts. Und die Bedingung muss beim Ausspielen noch **nicht** erfüllt sein: die Produktion steigt automatisch, sobald du sie später erfüllst.



LETZTEN SIEDEL-BONUS EINPLANEN

Unter den Jahresboni ist oft auch **Besiedle 1 Produktionsfeld** dabei. Endet das Spiel nicht vorher, plane ein, dass du damit in Jahr 4 noch einmal siedeln kannst.

VARIANTEN

- **Fortgeschrittene Aktionen** ersetzen die Standardaktionen durch eine Hand aus 7 Aktionskarten (4 behalten).
- **Punktemodus** spielt immer volle 4 Jahre und wertet am Ende niedrigsten Produktionsmarker, Zielkarten und Zufriedenheit.

Stand: 24.08.2026