



# PLUTOCRACY

SPACE IS TIME IS MONEY IS POWER

A GAME BY CLAUDIO BIERIG - DEVELOPED BY DOPPELDENKSPIELE

# WILLKOMMEN BEI PLUTOCRACY



Irgendwann hatte die Menschheit es doch geschafft, die Erde gänzlich unbewohnbar zu machen. Allein die Besiedlung der restlichen Planeten im Sonnensystem sicherte ihr Überleben. Die Großkonzerne - und nicht die sich auflösenden Staaten - organisierten die Kolonisierung des Sonnensystems und übernahmen die vollständige Kontrolle des interplanetaren Handels. Nach zwei Jahrhunderten unerbittlicher Auseinandersetzungen einigten sich die vier übriggebliebenen Konzerne auf die Gründung einer höchsten Autorität im Sonnensystem: den Plutokratischen Rat.

## RAUM IST ZEIT

Nach kurzer Zeit stellte der Rat neue Regeln für den interplanetaren Handel auf. Handelslizenzen wurden – wenig überraschend – nur an die vier großen Konzerne vergeben. Da diese über ähnliches technologisches Know-How verfügten, ist die Optimierung der Handelsrouten seither der wichtigste Schlüssel, um die Planeten so schnell wie möglich zu beliefern und die größten Gewinne zu erzielen.



## ZEIT IST GELD

Die neu besiedelten Planeten benötigten die Ressourcen so dringend, dass die lokalen Parlamente beschlossen, ihre Planeten in der Farbe der benötigten Ressource anstrahlen zu lassen, um Lieferzeiten noch weiter zu verkürzen. Als universelles Zahlungsmittel etablierte sich dabei eine anfangs belächelte Währung: Der Space Euro.



## GELD IST MACHT

Geld war der wahre Schlüssel zur Macht. Die Sitze in den Parlamenten der Planeten waren einfach zu kaufen und die regelmäßig stattfindenden Wahlen übersetzten den dortigen Einfluss der Handelskonzerne direkt in den Plutokratischen Rat. Und Einfluss im Plutokratischen Rat bedeutete Macht über das Sonnensystem, was wiederum zu größeren Profiten führte... der ewige Kreislauf der Plutokratie.

Als nahezu ebenso wichtig wie die Kontrolle über die Parlamente der Planeten stellte sich aber das Wohlwollen der vier Societies auf der Erde heraus. Wie diese es geschafft hatten, wieder bewohnbare Habitate auf der Erde zu errichten und so viel Einfluss auf den Plutokratischen Rat zu erlangen, blieb all jenen ein Rätsel, die nicht diesen elitären Kreisen angehörten.



# INHALTSVERZEICHNIS

Willkommen bei Plutocracy .....	02
Spielübersicht .....	02
Spielmaterial .....	03
Spielertableau .....	03
Spielaufbau .....	04
Spielablauf .....	06
Spielzüge und Aktionen .....	06
(1) Ressourcen verkaufen .....	06
(2) Ressourcen kaufen .....	06
(3) Sitze in einem Parlament kaufen .....	07
(4) Ein Alien vom Asteroiden retten .....	07
(5) Societies auf der Erde beitreten .....	07
(6a) Fliegen .....	08
(6b) Passen .....	08
Ereignisse .....	08
Rotation .....	08
Wahlen .....	09
Preisanpassung .....	09
Spielende .....	09
Varianten .....	10
Zeitdruck .....	10
Startauktion .....	10
Regelanmerkungen .....	11
Credits .....	11

Wie sind diese Regeln aufgebaut?  
Die Spielregeln werden in den weißen Kästen erklärt.

**Wichtig:** hebt besonders wichtige Regeln hervor.

**Anmerkung:** enthält weitere Regelerläuterungen.

Beispiele sind in weißer Schrift neben hübschen Bildern.



Hintergrundgeschichten sind kursiv und in weißer, kleinerer Schriftart.

„Es ist verboten, Pluto als 'Zwergplaneten' zu bezeichnen. Pluto ist 'der ultimative Himmelskörper'.“ [Dekret des Plutokratischen Rats, 2 n.P.C]

## SPIELÜBERSICHT

In Plutocracy leiten 2 bis 4 Spielerinnen jeweils einen großen Handelskonzern und fliegen mit ihrem Raumschiff von Planet zu Planet, um Ressourcen zu kaufen und zu verkaufen. Indem sie zu einem höheren Preis verkaufen als sie einkaufen, verdienen die Spielerinnen Geld: Space Euros (S€). Sie brauchen diese S€, um Sitze für ihre Abgeordneten in den Parlamenten der Planeten zu kaufen.

In drei Wahlen entsenden die Spielerinnen, die die Mehrheit der Abgeordneten auf einem Planeten stellen, Ratsmitglieder in den Plutokratischen Rat.

Ebenso wichtig wie die Wahlen sind die Societies auf der Erde: Wenn Spielerinnen die jeweiligen Beitrittsbedingungen der Societies erfüllen, können sie diesen beitreten und ebenfalls Ratsmitglieder in den Plutokratischen Rat entsenden.

**Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Ratsmitglieder im Plutokratischen Rat zu stellen.**

# SPIELMATERIAL

Dieses Regelheft und 1 Regelheft in Englisch.



1 Erdenscheibe & 5 Planetenscheiben



10 Preismarker (jeweils 2x: Sauerstoff, Carbon, Uran, Pflanzen, Wasser)



4 Ereignismarker: ROTATE (Rotation), PRICES (Preise), ELECT (Wählt), THE END (Das Ende)



1 Asteroidenmarker, 4 Alienmarker, 1 Würfel



Cubes, die für 10, 5 oder 1 Einheit(en) einer Ressource oder S€ stehen:



4 Auktionsmarker für die Variante STARTAUKTION (siehe S.10)



Für jede Spielerin in ihrer Farbe:

- 1 Spielertableau (siehe unten)
- 1 Raumschiff, 1 Zeitscheibe, 1 Retiredscheibe (Passenscheibe) und 3 Aufkleber



Klebt die Aufkleber auf das Raumschiff, die Zeitscheibe und die Retiredscheibe. Wählt für das Raumschiff jeweils das Symbol des Spielertableaus mit der gleichen Farbe!

- 4 Societyscheiben 
- 18 Oktagonen, die für je 1 Abgeordneten oder 1 Ratsmitglied stehen 
- 5 Oktagonen, die für je 5 Ratsmitglieder stehen 
- 1 persönlicher THE END Marker für die Varianten (siehe VARIANTEN, S.10) 

## SPIELERTABLEAU

Das Spielertableau zeigt den Namen, die Farbe und das Symbol des jeweiligen Konzerns ①, die Aktionen, die eine Spielerin während ihres Zuges ausführen kann ②, 5 Bereiche für die unterschiedlichen Ressourcen ③ und 1 Bereich für S€ ④.

Um anzuzeigen wie viele S€ und Ressourcen sie besitzen, legen die Spielerinnen Cubes im Wert von 1, 5 oder 10 Einheiten auf den entsprechenden Bereich, ein silberner Cube kann also entweder für 5 Einheiten einer Ressource oder für 5 S€ stehen, je nachdem, wo er liegt.

**Wichtig:** Es können nur 5 Einheiten einer jeden Ressource geladen werden. S€ sind keine Ressource und können unbegrenzt geladen werden.



Horizon hat 5 Einheiten Uran und 2 Einheiten Carbon geladen. Sie besitzt 17 S€.

„Commander“, begann Carl, „warum können wir nicht mehr Uran laden und es einfach im Wassertank verstauen?“ Der Commander warf einen besorgten Blick auf ihren neuen Kadetten Carl. „Lernt man im Training nichts mehr über getrennte und begrenzte Lagerkapazitäten und die Risiken einer Kontamination oder Überladung?“

# SPIELAUFBAU

1) Legt das **Spielbrett** aus. Es zeigt eine Hexkarte des Sonnensystems mit den Bahnen der Planeten und der Erde ① sowie der Flugbahn des Asteroiden ②, den Plutokratischen Rat ③ und die Zeitleiste ④.

**Anmerkung:** In diesem Spiel bezieht der Begriff Planet die Erde nicht mit ein.

2) Platziert die **Ereignismarker** auf die folgenden Felder der Zeitleiste:

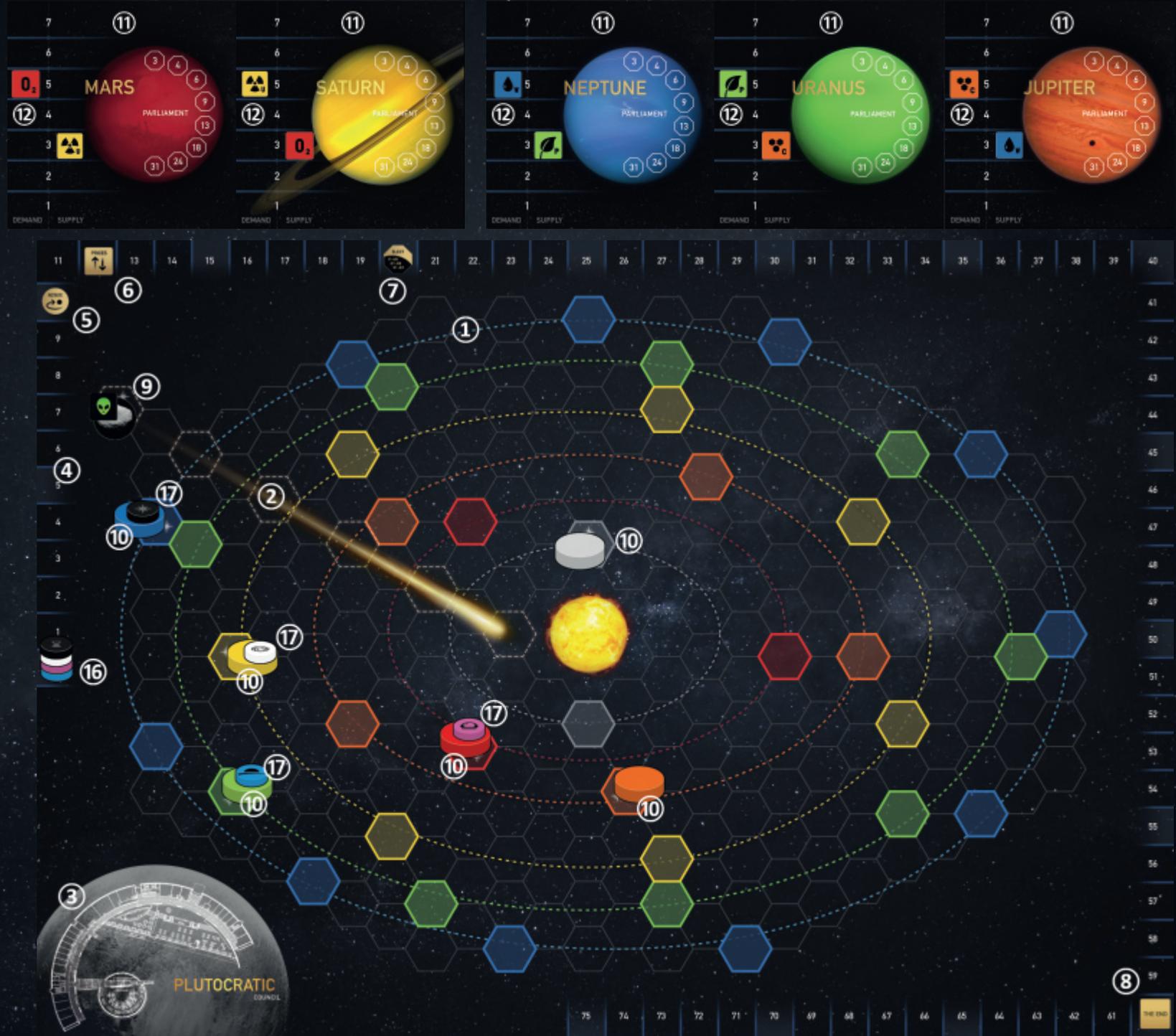
# Players	11	14	17
ROTATE ⑤	10	10	10
PRICES ⑥	20	15	12
ELECT ⑦	25	25	20
THE END ⑧	75	75	60

**Anmerkung:** Die Startpositionen der Ereignismarker stehen auch auf den Rückseiten der Marker.

3) Platziert den **Asteroidenmarker** auf dem äußersten Hexfeld seiner Flugbahn (das mit einem hellen Stern markiert ist) und legt 1 **Alienmarker** für jede Spielerin auf den **Asteroiden** ⑨.

4) Platziert die **Planetenscheiben** und die **Erdenscheibe** auf das Hexfeld auf ihrer jeweiligen Bahn, das mit einem hellen Stern markiert ist ⑩.

5) Platziert die **Planetenbretter** und das **Erdenbrett** in der dargestellten Reihenfolge neben dem Spielbrett ⑪.



Fahrt mit dem Standardaufbau fort, wenn dies eure erste Partie ist. Wählt in weiteren Partien zwischen A) Standardaufbau und B) Zufälliger Aufbau.

## A) STANDARDAUFBAU

6) Platziert die Preismarker wie dargestellt auf Feld 5 und 3 der DEMAND (Nachfrage)- und SUPPLY (Angebot)-Spalte auf den Planetenbrettern ⑫.

7) Jede Spielerin wählt eine Farbe. Wählt bei 2 Spielerinnen aus schwarz und weiß, bei 3 Spielerinnen aus schwarz, weiß und pink und bei 4 Spielerinnen aus allen Farben.  
Jede Spielerin legt das entsprechende **Spielertableau** ⑬ vor sich und legt die **Oktagone und Scheiben ihrer Farbe** ⑭ bereit.

8) Jede Spielerin erhält **12 S€** und legt die entsprechenden Cubes auf den S€-Bereich ihres Spielertableaus ⑮. Legt die restlichen Cubes neben dem Spielbrett als allgemeinen Vorrat bereit.

9) Stapelt die **Zeitscheiben** in der dargestellten Reihenfolge auf Feld 0 der Zeitleiste ⑯ und platziert die **Raumschiffe wie dargestellt** auf den Planetenscheiben ⑰.  
Jetzt ist alles vorbereitet, um loszuspielen. Lest weiter bei SPIELABLAUF, S.6.

## B) ZUFÄLLIGER AUFBAU

6) Platziert auf jedem Planetenbrett einen **Preismarker** der jeweiligen Planetenfarbe auf Feld 5 der DEMAND-Spalte (also Sauerstoff auf dem Mars, Uran auf Saturn, Carbon auf Jupiter, Pflanzen auf Uranus und Wasser auf Neptun) ⑫.

7) Verteilt die verbleibenden 5 **Preismarker** zufällig auf den Planetenbrettern und platziert sie auf Feld 3 der SUPPLY-Spalte. Wenn dadurch auf einem Planeten zwei gleiche Preismarker liegen, tauscht den Preismarker der SUPPLY-Spalte zufällig mit dem der SUPPLY-Spalte eines anderen Planeten so, dass dies nicht mehr der Fall ist.

8) Für einen besseren Überblick sortiert anschließend die **Planetenbretter** auf dem Tisch entsprechend ihrer Nachfrage. Im Standardaufbau fragen z.B. Mars und Saturn die jeweiligen Ressourcen des anderen nach, Uranus fragt die Ressourcen von Neptun nach, Jupiter von Uranus und Neptun von Jupiter (siehe ⑪).

9) Um a) die Startpositionen der Planetenscheiben und b) die Startpreise zu bestimmen, benötigt ihr den **Würfel**. Würfelt für jeden Planeten einmal, beginnend mit dem äußersten (Neptun).

a) Bewegt die **Planetenscheibe** im Uhrzeigersinn auf ihrer Bahn um so viele Positionen (also Hexfelder in der Planetenfarbe) wie der Würfel anzeigt.

b) Habt ihr eine 1-3 gewürfelt, verschiebt den **Preismarker** der DEMAND-Spalte des Planeten auf 4 und den Preismarker in der SUPPLY-Spalte auf 2. Habt ihr eine 4-9 gewürfelt, belastet die Preismarker auf 5 bzw. 3, habt ihr eine 10-12 gewürfelt, verschiebt sie auf 6 bzw. 4.

10) Jede Spielerin wählt eine Farbe, legt das entsprechende **Spielertableau** ⑬ vor sich und legt die **Oktagone und Scheiben ihrer Farbe** ⑭ bereit.

11) Jede Spielerin erhält **12 S€** und legt die entsprechenden Cubes auf den S€-Bereich ihres Spielertableaus ⑮. Legt die restlichen Cubes neben dem Spielbrett als allgemeinen Vorrat bereit.

12) Bestimmt zufällig eine Startspielerin. Diese Spielerin wählt einen der 5 Planeten als Startposition und legt ihr **Raumschiff** auf die entsprechende Planetenscheibe und ihre **Zeitscheibe** auf Feld 0 der Zeitleiste. Die anderen Spielerinnen verfahren gleichermaßen im Uhrzeigersinn. Die Zeitscheibe auf Feld 0 der Zeitleiste legen sie jeweils obenauf.

**Anmerkung:** Mehrere Spielerinnen können auf demselben Planeten starten.

**Anmerkung:** Die Spielerin, die zuletzt ihre Startposition wählt, ist die erste, die Aktionen ausführt, da ihre Zeitscheibe obenauf liegt (siehe SPIELABLAUF, S.6).

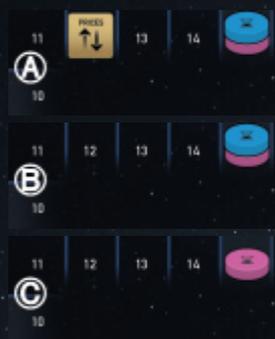
Jetzt ist alles vorbereitet, um loszuspielen. Lest weiter bei SPIELABLAUF, S.6.



# SPIELABLAUF

Während des Spiels ist immer die Spielerin am Zug, die am wenigsten Zeit verbraucht hat. Dies wird durch die Zeitscheiben auf der Zeitleiste angezeigt. Befinden sich Zeitscheiben mehrerer Spielerinnen auf dem gleichen Feld (wie z.B. zu Spielbeginn), gilt, dass diejenige Spielerin weniger Zeit verbraucht hat, deren Zeitscheibe weiter oben liegt.

Während des Spiels werden die Ereignismarker: ROTATE, PRICES, ELECT und THE END so behandelt, als wären sie Zeitscheiben einer Spielerin. Wenn sie „am Zug“ sind, wird das dazugehörige Ereignis ausgeführt (siehe EREIGNISSE, S.8).



Der Ereignismarker PRICES ist am Zug. Nach diesem Ereignis ist zuerst Horizon (blau) und dann Cosmos (pink) am Zug.

*“Ich verstehe ja, dass Preisanpassungen und Wahlen einzelne Ereignisse sind, aber sollten sich Planeten nicht stetig bewegen, anstatt alle 10 Zeiteinheiten?”*  
*“Der einzige Sinn von Zeit ist, dass nicht alles gleichzeitig passiert, mein junger Carl!”*  
*philosophierte der Commander.*

# SPIELZÜGE UND AKTIONEN

*“Genug der Fragen, nun ist es an der Zeit für dich zu handeln, Carl!”*

In ihrem Zug kann eine Spielerin die folgenden Aktionen - abhängig davon, wo sich ihr Raumschiff befindet - in der angegebenen Reihenfolge ausführen.

- (1) Ressourcen verkaufen
- (2) Ressourcen kaufen
- (3) Sitze in einem Parlament kaufen
- (4) Ein Alien vom Asteroiden retten
- (5) Societies auf der Erde beitreten
- (6) (a) Fliegen oder (b) Passen

**Wichtig:** Die Aktionen (1) bis (5) sind optional, aber eine Spielerin muss am Ende ihres Zuges immer entweder (6a) fliegen oder (6b) passen.

**Anmerkung:** Nachdem eine Spielerin geflogen ist oder gepasst hat, ist die Spielerin (oder der Ereignismarker) am Zug, die am wenigsten Zeit verbraucht hat.

**Anmerkung:** Es ist möglich, dass eine Spielerin mehrere Züge am Stück hat.

# (1) RESSOURCEN VERKAUFEN

Diese Aktion ist nur möglich, wenn sich das Raumschiff der Spielerin auf einem Planeten befindet. Die Spielerin kann die Ressource verkaufen, die auf dem Preismarker der DEMAND-Spalte des entsprechenden Planeten abgebildet ist. Dafür legt die Spielerin eine oder mehrere Einheiten dieser Ressource von ihrem Spielertableau in den allgemeinen Vorrat. Für jede verkaufte Einheit erhält sie so viele S€ aus dem allgemeinen Vorrat, wie in der DEMAND-Spalte durch den Preismarker angezeigt ist. Nachdem die komplette Verkaufen-Aktion abgeschlossen ist, wird der Preismarker der DEMAND-Spalte 1 Feld nach unten verschoben, sofern möglich.



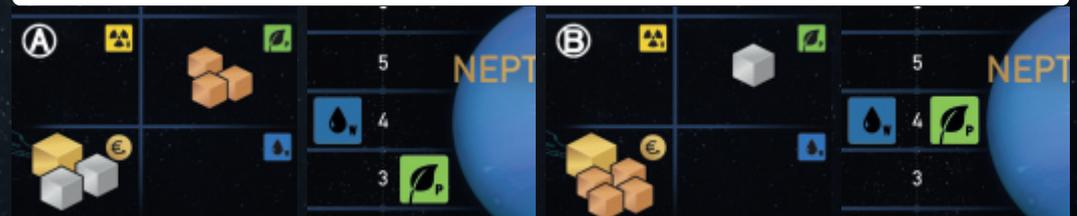
Horizon verkauft 2 Wasser auf Neptun für jeweils 5 S€ und erhält insgesamt 10 S€. Dann sinkt der DEMAND-Preis für Wasser auf 4.

# (2) RESSOURCEN KAUFEN

*“Das Weltall ist unendlich, aber dein Frachtraum nicht!”* [Glückskeks aus einem marsianischen Trucker-Restaurant]

Diese Aktion ist nur möglich, wenn sich das Raumschiff der Spielerin auf einem Planeten befindet. Die Spielerin kann die Ressource kaufen, die auf dem Preismarker der SUPPLY-Spalte des Planeten abgebildet ist. Dafür legt die Spielerin eine oder mehrere Einheiten dieser Ressource aus dem allgemeinen Vorrat auf ihr Spielertableau. Für jede gekaufte Einheit zahlt sie so viele S€ in den allgemeinen Vorrat, wie in der SUPPLY-Spalte durch den Preismarker angezeigt ist. Nachdem die komplette Kaufen-Aktion abgeschlossen ist, wird der Preismarker der SUPPLY-Spalte 1 Feld nach oben verschoben, sofern möglich.

**Wichtig:** Jede Spielerin kann maximal 5 Einheiten einer Ressource laden. S€ können unbegrenzt geladen werden.



Horizon kauft 2 Pflanzen für je 3 S€. Da sie schon 3 Pflanzen geladen hat, kann sie nicht mehr kaufen. Dann steigt der SUPPLY-Preis für Pflanzen auf 4.

### (3) SITZE IN EINEM PARLAMENT KAUFEN

*"Bekanntmachung 329: Und die nächsten 2 Sitze im Parlament gehen an... Cosmos Corporation! Die Menschen von Neptun danken für die großzügige Zuwendung!"*

Diese Aktion ist nur möglich, wenn sich das Raumschiff der Spielerin auf einem Planeten befindet.

Die Spielerin kann einen oder mehrere Sitze im Parlament des entsprechenden Planeten kaufen. Dafür legt die Spielerin die in den Parlamentssitzen angezeigten S€ von ihrem Spielertableau in den allgemeinen Vorrat und besetzt die gekauften Sitze mit Abgeordneten ihrer Farbe.

**Wichtig:** Es muss immer zuerst der billigste freie Parlamentssitz gekauft werden.



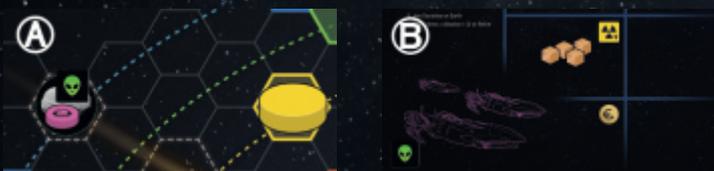
Horizon kauft 2 Sitze in Neptuns Parlament für insgesamt 10 S€ und besetzt sie mit ihren Abgeordneten.

### (4) EIN ALIEN VOM ASTEROIDEN RETTEN

Diese Aktion ist nur möglich, wenn sich das Raumschiff der Spielerin auf dem Asteroiden befindet und die Spielerin bisher noch kein Alien gerettet hat.

Die Spielerin nimmt 1 Alienmarker vom Asteroiden und platziert ihn auf ihrem Spielertableau.

**Anmerkung:** Ein Alien zu retten ist die Beitrittsbedingung für die Scientist-Society (siehe SOCIETIES AUF DER ERDE BEITRETEN, S.7).



Cosmos ist auf dem Asteroiden und legt 1 Alien vom Asteroiden auf ihr Spielertableau.

*"Logbucheintrag des Commanders. Cosmos Corporation: N232, ZE 28: Wir sind immer noch nicht in der Lage mit der außerirdischen Lebensform zu kommunizieren, die wir vor 5 ZE von dem Asteroiden gerettet haben. Ist ihr Schiff auf diesem riesigen Felsbrocken zerschellt, oder waren sie Teil eines religiösen Selbstmordkommandos?*

*Philosophische Fragen, mit denen sich die Scientist-Society beschäftigen soll... Überlassen wir ihnen das Ding. Das Wichtigste ist, dass die Society uns in den Plutokratischen Rat bringt."*

### (5) SOCIETIES AUF DER ERDE BEITRETEN

Diese Aktion ist nur möglich, wenn sich das Raumschiff der Spielerin auf der Erde befindet.

Wenn die Spielerin die Beitrittsbedingung einer Society erfüllt (siehe unten), darf sie sofort 3 (wenn Sie die erste Spielerin ist, die diese Bedingung erfüllt), oder 2 Ratsmitglieder (wenn sie die Zweite ist) in den Plutokratischen Rat entsenden. Um anzuzeigen, dass sie der Society beigetreten ist, legt sie eine ihrer Societyscheiben auf das entsprechende Feld auf dem Erdenbrett.

**Wichtig:** Eine Spielerin kann mehreren Societies in einem Zug beitreten, aber jeder Society im Spiel nur einmal. Jeder Society können insgesamt nur 2 Spielerinnen beitreten.

**Beitrittsbedingungen für die Societies:**

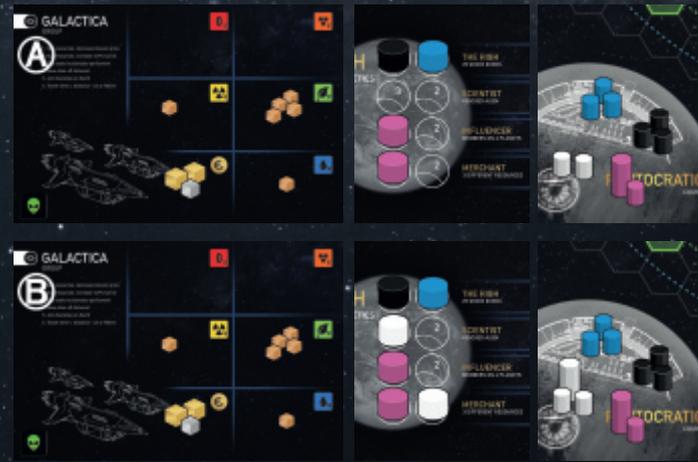
**Die High-Society:** Mindestens 25 S€ geladen haben.

**Scientist-Society:** Ein Alien gerettet haben.

**Influencer-Society:** Abgeordnete auf mindestens 4 unterschiedlichen Planeten haben.

**Merchant-Society:** Mindestens 3 unterschiedliche Ressourcen geladen haben.

**Anmerkung:** Nach einem Beitritt behalten die Spielerinnen S€ / Alien / Abgeordnete / Ressourcen.



Galactica (weiß) ist auf der Erde und erfüllt die Beitrittsbedingungen, um der High-, der Scientist- und der Merchant-Society beizutreten. Da jede Society nur 2 Spielerinnen aufnimmt, kann Galactica nur der Scientist- und der Merchant-Society beitreten. Somit entsendet sie insgesamt 5 Ratsmitglieder in den Plutokratischen Rat. Das Alien und die Ressourcen verbleiben auf ihrem Spielertableau.

*"Manche behaupten, die Societies wurden von den Gründern des Plutokratischen Rats selbst erfunden, um ihren Einfluss für immer zu sichern. Andere wiederum sagen, die Societies existierten schon lange vor der Kolonisierung der Planeten. Das einzige was wir sicher wissen ist, dass das Leben auf der Erde außerhalb ihrer Oasen die Hölle ist." [aus "Geld.Macht.Geschichte"]*

## (6a) FLIEGEN

„Wenn Raum gleich Zeit ist, warum gilt dann Zeit gleich Raum + 2? Was stimmt nicht mit diesem Universum?“ „Das Universum“, antwortete der Commander „ist nicht das Problem, es sind wie immer die Menschen. Sie brauchen zusätzlich Zeit, um die optimale Geschwindigkeit zu erreichen.“

Um zu fliegen, bewegt die Spielerin ihr Raumschiff auf ein neues Hexfeld, auf dem sich entweder bereits ein Planet/die Erde/der Asteroid befindet, oder das eine mögliche Position dieser Himmelskörper ist (d.h. ein farbiges Hexfeld bzw. eines mit gestricheltem Rand). Das Raumschiff kann nicht zur oder durch die Sonne fliegen.

Für jedes Hexfeld, das das Raumschiff dabei zurücklegt, verbraucht die Spielerin 1 Zeiteinheit. Pro Flug werden zudem 2 zusätzliche Zeiteinheiten (für Start und Landung) verbraucht.

Die Spielerin bewegt somit ihre Zeitscheibe um die geflogene Distanz + 2 Zeiteinheiten auf der Zeitleiste nach vorne. Sollten auf dem neuen Feld bereits Zeitscheiben (oder Ereignismarker) liegen, legt die Spielerin ihre Zeitscheibe obenauf.

**Wichtig:** Eine Spielerin darf freiwillig mehr Zeit verbrauchen (verbummeln) als nötig wäre (siehe hierzu auch das Beispiel unten).

**Wichtig:** Eine Spielerin darf kein Hexfeld als Flugziel wählen, das so weit entfernt ist, dass ihre Zeitscheibe durch den Flug den Ereignismarker THE END überschreiten würde. Gibt es unter diesen Umständen kein neues erlaubtes Ziel für das Raumschiff, muss die Spielerin passen.

**Anmerkung:** Eine Spielerin darf auch auf Hexfelder fliegen, auf denen sich andere Raumschiffe befinden.



Horizon (blau) fliegt auf das Feld, auf das Uranus als nächstes rotieren wird. Die Distanz ist 1 Hexfeld. Horizon verbraucht also mindestens 3 Zeiteinheiten. Sie verbummelt aber noch 3 Zeiteinheiten zusätzlich (insgesamt also 6), um dort auf die Rotation zu warten.

## (6b) PASSEN

Der Commander war müde. Immer diese Fliegerei und diese dummen Kadetten... „Ich werde mich zur Ruhe setzen“, dachte sie, „und mache einen letzten Flug zum Pluto um noch einmal vom süßen Duft der Macht zu kosten.“

Wenn eine Spielerin nicht mehr fliegen kann oder entscheidet, dass sie ihre Position nicht mehr verbessern kann, dann passt sie und setzt sich zur Ruhe.

Die Spielerin entfernt dazu ihr Raumschiff vom Spielbrett und ersetzt ihre Zeitscheibe durch die Retiredscheibe ihrer Farbe. Die Spielerin wird keine Aktionen mehr durchführen, aber in weiteren Wahlen berücksichtigt.

## EREIGNISSE ROTATION

„Die ganze Welt dreht sich um mich, denn ich bin nur ein Egoist, der Mensch der mir am nächsten ist, bin ich, ich bin ein Egoist.“

[Irischer Rockstar aus einem längst vergessenen Land]

Wenn der ROTATE-Marker am Zug ist, bewegen sich alle Planetenscheiben und die Erdscheibe auf ihren jeweiligen Bahnen im Uhrzeigersinn um eine Position (farbiges Hexfeld) weiter. Zudem bewegt sich der Asteroidenmarker eine Position (gestricheltes Hexfeld) weiter in Richtung Sonne.

Raumschiffe auf den Planeten/der Erde/dem Asteroiden werden mit den Himmelskörpern mitbewegt. Wenn ein Himmelskörper auf ein Hexfeld bewegt wird, auf dem bereits Raumschiffe sind, werden diese auf die Scheiben des Himmelskörpers gelegt.

Bewegt dann den ROTATE-Marker auf der Zeitleiste 10 Felder nach vorne. Wenn er dabei den THE END-Marker überschreitet, entfernt ihn aus dem Spiel.

**Wichtig:** Mit der 6. Rotation stürzt der Asteroid und alle auf ihm befindlichen Aliens in die Sonne und werden aus dem Spiel entfernt. Spielerinnen, deren Raumschiffe sich in dieser Situation auf dem Asteroiden befinden, scheiden aus dem Spiel aus.



Alle Planeten und die Erde bewegen sich um eine Position auf ihrer Bahn weiter, der Asteroid in Richtung Sonne. Galactica (weiß) rotiert mit der Erde und Cosmos (pink) bewegt sich mit dem Asteroiden. Horizon (blau) landet auf Uranus. Der ROTATE-Marker wird auf Feld 30 der Zeitleiste bewegt und auf Imperials (schwarz) Zeitscheibe gelegt.



Die nächste Rotation erfolgt also noch bevor Imperial wieder am Zug ist, was bedeutet, dass Imperial sich zu Beginn seines Zuges auf Jupiter befindet.

# WAHLEN

“Warum werden diese Wahlen als frei, gleich und fair bezeichnet?“, fragte Carl den Commander. “Frei, weil kein Krieg geführt wird; gleich, weil die Regeln klar formuliert und allgemein bekannt sind; fair, denn je mehr Geld du investierst, desto größer sind deine Gewinnchancen. Das ist es, was eine Plutokratie ausmacht“, antwortete der Commander..

Wenn der ELECT-Marker am Zug ist, werden die Mehrheiten in den Parlamenten aller Planeten ermittelt und Ratsmitglieder in den Plutokratischen Rat wie folgt entsandt:

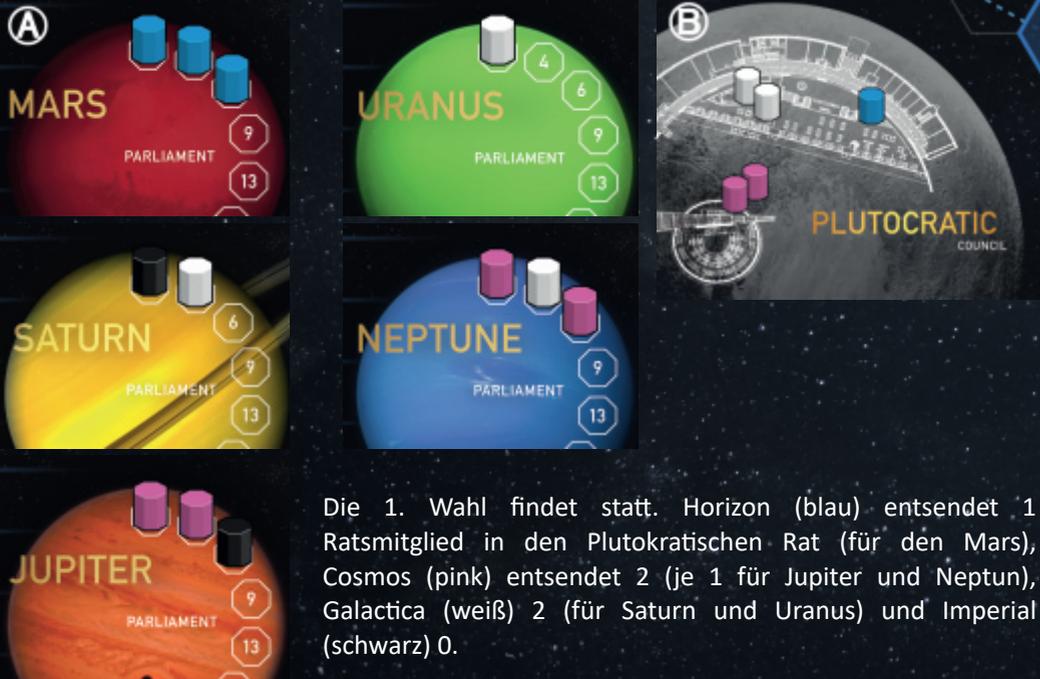
**Bei der 1. und 2. Wahl:** Die Spielerin mit den meisten Abgeordneten auf einem Planeten entsendet 1 Ratsmitglied in den Plutokratischen Rat.

**Bei der 3. Wahl:** Die Spielerin mit den meisten Abgeordneten auf einem Planeten entsendet 2, die Spielerin mit den zweitmeisten Abgeordneten 1 Ratsmitglied in den Plutokratischen Rat.

Bei einem Gleichstand gewinnt die Spielerin, die zuletzt einen Sitz gekauft hat.

Bewegt dann den ELECT-Marker auf der Zeitleiste für 2/3/4 Spielerinnen um 25/25/20 Felder nach vorne. Wenn er dabei den THE END-Marker überschreitet, entfernt ihn in aus dem Spiel.

**Anmerkung:** Die 3. Wahl wird auch dann ausgeführt, wenn alle Spielerinnen zuvor gepasst haben.



Die 1. Wahl findet statt. Horizon (blau) entsendet 1 Ratsmitglied in den Plutokratischen Rat (für den Mars), Cosmos (pink) entsendet 2 (je 1 für Jupiter und Neptun), Galactica (weiß) 2 (für Saturn und Uranus) und Imperial (schwarz) 0.

# PREISANPASSUNG

“Der Plutokratische Rat hebt das Gesetz von Angebot und Nachfrage aus, indem er die Preise diktiert. Unser Wirtschaftssystem ist eine Planwirtschaft und kein freier Markt.“ [aus der mittlerweile verbotenen 5. Edition von “Geld.Macht.Geschichte”]

Wenn der PRICES-Marker am Zug ist, werden auf allen Planetenbrettern die Preismarker auf den DEMAND-Spalten um 1 Feld nach oben verschoben, sofern möglich, die Preismarker auf den SUPPLY-Spalten um 1 Feld nach unten, sofern möglich.

Bewegt dann den PRICES-Marker auf der Zeitleiste für 2/3/4 Spielerinnen um 20/15/12 Felder nach vorne. Wenn er dabei den THE END-Marker überschreitet, entfernt ihn in aus dem Spiel.



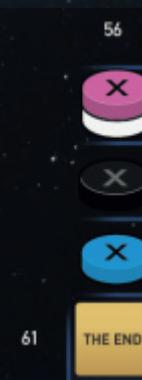
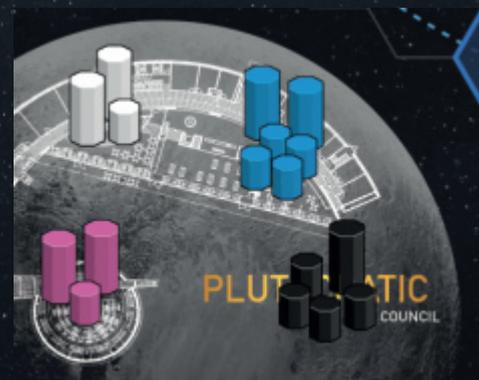
Auf dem Mars steigt der DEMAND-Preis um 1. Der SUPPLY-Preis für Uran kann nicht mehr sinken, da der Marker bereits auf 1 liegt.

# SPIELENDE

“Geld ist wertlos! Ressourcen sind nutzlos! Alles was wir wollen ist Macht!” [aus der Rede des Commanders der Galactica Group beim dritten Plutokratischen Rat - SolarLeaks]

Das Spiel endet, wenn der THE END-Marker am Zug ist. Dies ist bei 2/3/4 Spielerinnen nach 75/75/60 Zeiteinheiten nach der 3. Wahl der Fall.

Die Spielerin mit den meisten Ratsmitgliedern im Plutokratischen Rat gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt die Spielerin, die weniger Zeit verbraucht hat.



Bei Spielende gewinnt Horizon (blau) das Spiel mit 14 Ratsmitgliedern. Zweite ist Cosmos (pink) - sie hat weniger Zeit verbraucht als Galactica (weiß). Imperial (schwarz) ist mit 9 Ratsmitgliedern vierte.

# VARIANTEN ZEITDRUCK

*Zeit ist gleich für alle. Aber für einige ist sie gleicher als für andere.*

**Überblick:** In der Zeitdruck-Variante haben Spielerinnen unterschiedlich viele Zeiteinheiten im Spiel zur Verfügung, je nachdem wie viel Realzeit sie für ihre (Spiel-)Züge brauchen. Wir empfehlen diese Variante für Spielrunden, in denen immer diejenige gewinnt, die sich am meisten Realzeit zum Nachdenken herausnimmt.

**Material:** Diese Variante benutzt die persönlichen THE END-Marker aller Spielerinnen. Zusätzlich müssen die Spielerinnen eine Stoppuhr, ihr Handy oder etwas anderes benutzen, um die reale Zeitdauer eines Zuges messen zu können.

**Ergänzung zum Spielaufbau:** Am Ende des Spielaufbaus platzieren die Spielerinnen in beliebiger Reihenfolge ihre persönlichen THE END-Marker auf dem Ereignismarker THE END.

## Änderungen am Spielablauf:

- Jede Spielerin hat 90 Sekunden Realzeit für ihren Zug. Wenn sie nach 90 Sekunden ihren Zug nicht beendet hat, wird Ihr persönlicher THE END-Marker 1 Feld auf der Zeitleiste rückwärts bewegt (z.B. von 75 auf 74) und sie erhält weitere 90 Sekunden, um ihren Zug zu beenden. Dies wiederholt sich so lange, bis eine Spielerin ihren Zug beendet hat, d.h., wenn sie geflogen ist und ihre Zeitscheibe entsprechend auf der Zeitleiste weiterbewegt hat.
- Eine Spielerin darf kein Hexfeld als Flugziel wählen, das so weit entfernt ist, dass ihre Zeitscheibe durch den Flug den persönlichen THE END-Marker überschreiten würde. Gibt es unter diesen Umständen kein neues erlaubtes Ziel für das Raumschiff, muss die Spielerin passen.
- Bewegt sich während eines Zuges der persönliche THE END-Marker einer Spielerin auf ihre Zeitscheibe, scheidet diese Spielerin aus dem Spiel aus.

**Spielende - Neue Gleichstandsregel:** Bei einem Gleichstand an Ratsmitgliedern bei Spielende gewinnt diejenige Spielerin, bei der der Abstand zwischen ihrer Retiredscheibe und ihrem persönlichen THE END-Marker auf der Zeitleiste kleiner ist. Sollte weiterhin Gleichstand bestehen, gewinnt die Spielerin, die insgesamt weniger Zeit verbraucht hat.



Bei Spielende haben alle drei Spielerinnen die gleiche Anzahl an Ratsmitgliedern im Plutokratischen Rat. Galactica (weiß) gewinnt den Gleichstand, da sie unter den Spielerinnen mit dem größten Abstand zwischen der Retiredscheibe und dem persönlichen THE END-Marker am wenigsten Zeit verbraucht hat. Cosmos (pink) ist Zweite, Imperial (schwarz) Dritte.

# STARTAUKTION

*„Warum müssen wir immer zuerst wählen“ jammerte Carl.  
„Das Leben ist kein Ponyhof“ antwortete der Commander.*

**Überblick:** Beim ZUFÄLLIGEN AUFBAU kann es vorkommen, dass einige Startpositionen besser scheinen als andere. In der STARTAUKTION-Variante bieten Spielerinnen um die Startreihenfolge mit Zeiteinheiten. Nach der Versteigerung haben die Spielerinnen somit unterschiedlich viele Zeiteinheiten für den restlichen Spielablauf zur Verfügung. Wir empfehlen diese Variante für erfahrene Spielrunden, in denen immer diejenige gewinnt, die bei zufälligem Spielaufbau am meisten jammert.

**Material:** Diese Variante benutzt die persönlichen THE END-Marker aller Spielerinnen und die Auktionsmarker 1st bis 4th.

**Änderungen am Spielaufbau:** Nach Schritt 11) des ZUFÄLLIGEN AUFBAUS, S.5, platzieren die Spielerinnen in beliebiger Reihenfolge ihre persönlichen THE END-Marker auf dem Ereignismarker THE END.

An Stelle von Schritt 12) werden folgende Schritte durchgeführt, damit die Spielerinnen auf ihre favorisierte Position in der Startreihenfolge bieten können (ob sie z.B. lieber als erste, zweite oder dritte Spielerin einen Planeten als Starthex für ihr Raumschiff wählen):

- Platziert die Auktionsmarker entsprechend der Spieleranzahl (z.B. die Marker 1st, 2nd und 3rd bei 3 Spielerinnen) neben dem Spielbrett.
- Wählt zufällig eine Spielerin, die die Auktion beginnt.
- Diese Spielerin bietet auf ihre favorisierte Position in der Startreihenfolge: Dazu legt sie ihre Zeitscheibe neben den Auktionsmarker (zum Beispiel 2nd, wenn sie als Zweite einen Startplaneten auswählen möchte). Zusätzlich gibt sie ein Gebot an Zeiteinheiten auf diese Position ab, indem sie entsprechend viele Oktagone neben diesen Auktionsmarker legt (ein Gebot von 0 ist erlaubt).
- Im Uhrzeigersinn sind reihum alle Spielerinnen an der Reihe, die ihre Zeitscheibe vor sich liegen haben. Sie geben dann
  - entweder ein Gebot für eine Position in der Startreihenfolge ab, die noch kein Gebot erhalten hat (wie in c) beschrieben) oder
  - erhöhen ein bestehendes Gebot, indem sie ihre Zeitscheibe und mehr Oktagone neben den Auktionsmarker legen. Eine Spielerin, die überboten wurde, nimmt ihre Zeitscheibe und alle ihre gebotenen Oktagone zurück und muss erneut ein Gebot abgeben, wenn sie im Laufe der Versteigerung am Zug ist.
- Wenn sich auf allen Auktionsmarkern die Zeitscheibe einer Spielerin befindet, nimmt jede Spielerin ihre Zeitscheibe zurück, nimmt sich den ersteigerten Marker und bewegt ihren persönlichen THE END-Marker auf der Zeitleiste entsprechend der Anzahl der gebotenen Oktagone rückwärts (z.B. von 75 auf 72 bei einem finalen Gebot von 3).
- Die Spielerin mit dem 1st-Marker wählt dann zuerst einen Startplaneten, platziert ihr Raumschiff darauf und ihre Zeitscheibe auf Feld 0 der Zeitleiste. Dann ist die Spielerin mit dem 2nd-Marker dran usw.

**Änderungen am Spielablauf:** Eine Spielerin darf kein Hexfeld als Flugziel wählen, das so weit entfernt ist, dass ihre Zeitscheibe durch den Flug den persönlichen THE END-Marker überschreiten würde. Gibt es unter diesen Umständen kein neues erlaubtes Ziel für das Raumschiff, muss die Spielerin passen.

**Spielende - Neue Gleichstandsregel:** Bei einem Gleichstand an Ratsmitgliedern bei Spielende gewinnt diejenige Spielerin, bei der der Abstand zwischen ihrer Retiredscheibe und ihrem persönlichen THE END-Marker auf der Zeitleiste kleiner ist. Sollte weiterhin Gleichstand bestehen, gewinnt die Spielerin, die insgesamt weniger Zeit verbraucht hat.



Horizon (blau) bietet mit 1 Oktagon auf die vierte Startposition. Im Uhrzeigersinn bietet Galactica (weiß) mit 1 Oktagon auf die erste Position, Cosmos (pink) bietet mit 3 Oktagonen auf die vierte - das bedeutet, Horizon nimmt ihre Zeitscheibe und ihr Oktagon zurück. Imperial (schwarz) bietet mit 0 Oktagonen auf die zweite Startposition.



Dann ist Horizon wieder am Zug und bietet mit 1 Oktagon auf die zweite Position. Imperial nimmt ihre Zeitscheibe zurück. Galactica und Cosmos bieten nicht, da ihre Zeitscheiben nicht mehr vor ihnen liegen. Zuletzt bietet Imperial mit 0 Oktagonen auf die dritte Position. Da nun keine Spielerin mehr eine Zeitscheibe vor sich liegen hat, endet die Auktion.



Die Spielerinnen bewegen ihre persönlichen THE END-Marker auf der Zeitleiste wie dargestellt. Galactica darf nun als erste Spielerin einen Planeten als Startposition für ihr Raumschiff wählen und legt ihre Zeitscheibe auf das Feld 0 der Zeitleiste. Dann sind Horizon, Imperial und zuletzt Cosmos am Zug.

## REGELANMERKUNGEN

*Was passiert, wenn eine Spielerin „aus dem Spiel ausscheidet“?* – Diese Spielerin entfernt alle ihre Spielsteine (Scheiben und Oktagon) aus dem Spiel, nimmt nicht an der Endabrechnung teil und sollte während des restlichen Spiels die anderen Spielerinnen mit Drinks versorgen.

*Sind das endlich alle Fragen, Carl?* – Ja, Commander.

*Was soll ich tun, wenn weitere Fragen aufkommen?* – Schau auf Boardgamegeek nach!

## CREDITS

### ARTWORK

Ein großes Dankeschön an Shaahin! Ohne ihn und seine Geduld wäre das Spiel immer noch funktional, aber definitiv hässlich.

Der auf dem Spielbrett abgebildete Plutokratische Rat ist das “parliament for the sami people”. Das Copyright liegt bei Stein Halvorsen Arkitekter, Oslo, Norwegen.

Die Raumschiffe auf den Spielertableaus wurden von Fryewerk erschaffen.

### SPIELETESTS

Als uns Claudio das Spiel zum ersten Mal präsentierte, haben wir es sofort gemocht. Dank der Unterstützung durch unsere Spieletesterinnen stehen die Chancen gut, dass auch andere das Spiel mögen werden:

Christoph H., Julian S., Jonathan S., Florian D., Wolfgang K., Sabine L., Oliver K., Miriam K., Sarah H., Philipp T., Ahmad S., Peter B., Eva S., Volker D., Thomas M., Gregor R., Arne K.

### REGELTESTERINNEN

Ohne die wertvollen Rückmeldungen und Korrekturen der folgenden Personen wären die Regeln immer noch verständlich, aber nur für die Spieleentwickler selbst.

Christoph H., Florian D., Ahmad S., Peter B., Thomas M., Doris S.-E.

