

PLUTOCRACY: PASSENGERS

Spielt die Mehrspielererweiterung mit den 12 normalen Passagieren und den 8 Favors. Die First Class-Passagiere und die 4 Sitz-Karten werden nicht benutzt.

Wichtig: In diesen Regeln bezieht der Begriff *Planet* die Erde mit ein.

AUFBAU

Wenn dies eure erste Partie mit der Erweiterung ist, nutzt den STANDARDAUFBAU der Hauptregeln, spielt mit den folgenden 5 Favors und legt Passagiere wie folgt aus.

Favors: Alchemy, Subsidy, Hyper Drive, Quantum Physics und Astro Jump (legt auf jede Karte je 1 S€).

Passagiere: Zur Erde: Mars, zum Mars: Erde, zum Jupiter: Neptun, zum Saturn: Jupiter, zum Uranus: Saturn, und zum Neptun: Uranus.

In weiteren Partien führt Schritte 1) - 11) des ZUFÄLLIGEN AUFBAUS aus den Hauptregeln aus und danach:

11.1) Wählt beliebige 5 der 8 Favors aus, mit denen ihr spielt und legt die 3 übrigen Karten zurück in die Schachtel.

Legt die 5 Favors offen neben das Spielbrett und

legt auf jeden je 1 S€.

11.2) Mischt die 12 Passagiere und bildet einen verdeckten Stapel. Zieht für jeden Planeten einen Passagier und legt ihn neben das Planetenbrett. Falls er dem Planeten entspricht, legt ihn ab und zieht einen neuen Passagier.

Beendet den Aufbau mit Schritt 12), der Wahl der Startpositionen.

ZUSÄTZLICHE AKTIONEN

In ihrem Zug können Spieler jederzeit folgende, zusätzliche Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen, aber nicht nach dem Fliegen oder Passen.

PASSAGIER AUFNEHMEN

Wenn sich Spieler auf einem Planeten befinden und keinen Passagier an Bord haben, dürfen sie einen Passagier von diesem Planeten aufnehmen und neben ihr Spielertableau legen. Zieht für diesen Planeten direkt einen neuen Passagier vom Passagierstapel nach. Falls er dem Planeten entspricht, legt ihn ab und zieht einen neuen. Wenn der Stapel leer ist, mischt den Ablagestapel und bildet einen neuen Passagierstapel.

Wichtig: Diese Aktion ist nicht im ersten Zug eines Spielers möglich.

PASSAGIER ABLEGEN

Wenn sich Spieler auf einem Planeten befinden, dürfen sie einen zum Planeten passenden Passagier ablegen. Wenn sie keinen Favor haben, dürfen sie sich einen Favor aus der Auslage zusammen mit den 5€ auf der Karte nehmen. Dann müssen sie 1 € von ihrem eigenen Vorrat auf jeden der in der Auslage verbliebenen Favors legen. Können sie das nicht, dürfen sie den Favor nicht nehmen.

Wichtig: Spieler dürfen keinen Favor nehmen, den sie diese Runde genutzt haben.

FAVOR NUTZEN

Spiele dürfen einen Favor, den sie besitzen, nutzen. Danach legen sie den Favor offen in die Auslage zurück.

Wichtig: Spieler dürfen einen Favor zurücklegen, ohne ihn zu nutzen.

DIE FAVORS

Alchemy: Tausche 3 beliebige Einheiten von Ressourcen gegen 3 andere Einheiten auf deinem Spielertableau. Dabei musst du die Begrenzung von 5 Einheiten je Ressource beachten.

Lobbyism: Wenn du dich auf einem Planeten befindest, besetze den billigsten freien Sitz mit einem Abgeordneten ohne dafür zu bezahlen.

Quantum Physics: Wenn du dich auf einer möglichen Position eines Planeten rechts oder links seiner momentanen Position auf dem Orbit befindest, darfst du alle Aktionen so durchführen, als ob du dich auf dem Planeten selbst befändest.

Astro Jump: Anstatt zu fliegen, bewege dein Raumschiff sofort auf den Asteroiden oder irgendeine mögliche Position auf seiner Laufbahn. Damit endet dein Zug.

Subsidy: Nimm 8 €. Du darfst dieses Geld nicht nutzen, um diesen Favor damit zu bezahlen.

Election Fraud: Entsende sofort 1 Ratsmitglied in den Plutokratischen Rat.

Speculation: Beim Verkaufen wähle eine Anzahl von Ressourcen, die du ablegst. Würfle mit dem 12-seitigen Würfel für jede abgelegte Ressource und erhalte jeweils € dem Wurf entsprechend anstatt des regulären DEMAND-Preises. Der Preismarker der DEMAND-Spalte wird danach nicht nach unten verschoben.

Hyper Drive: Wenn du diese Karte nimmst, würfelle mit dem 12-seitigen Würfel und lege ihn auf die Karte. Wenn du diesen Favor nutzt, darfst du deine Flugzeit um bis zu so viele Einheiten reduzieren, wie der Würfel anzeigt. Deine Flugzeit ist mindestens 0 Zeiteinheiten.

PLUTOCRACY: PASSENGERS SOLO

Plutocracy: Passengers Solo ist eine Variante für 1 Spieler, die mit reduzierten Regeln und Material auskommt.

Wichtig: In diesen Regeln bezieht der Begriff *Planet* die Erde mit ein.

AUFBAU

1) Wähle eines der folgenden - von leicht nach schwierig sortierten - Szenarien. Platziere die Planetenscheiben, indem du diese von dem jeweiligen Hexfeld, das mit einem Stern markiert ist, im Uhrzeigersinn um die jeweils angegebene Anzahl an Positionen bewegst.

<u>Szenario</u>	<u>E,M,I,S,U,N</u>
Orion	0,1,0,6,2,3
Vela	1,0,0,6,3,4
Canis Major	1,0,0,2,4,4
Pegasus	1,0,1,4,7,8
Late snake	0,0,2,5,1,2
Gamma	1,1,3,5,2,3
Snake	0,1,2,1,2,1
Carina	0,0,2,6,1,4
Überholmanöver	1,2,4,6,0,10
Mission Impossible	0,2,3,5,4,10

2) Platziere den ROTATE-Marker auf Feld 10, den PRICES-Marker auf Feld 20 und den

THE END-Marker auf Feld 45 der Zeitleiste (dies markiert 120 Zeiteinheiten). Der ELECT-Marker wird nicht benutzt

3) Platziere die Bretter von Erde, Mars,... umgedreht oberhalb des Spielbretts. Die Preismarker werden nicht benutzt.

4) Mische die 18 Passagiere und bilde einen verdeckten Passagierstapel. Während des Spiels wirst du auch einen Ablagestapel bilden.

5) Führe einmal das Ereignis NEUE PASSAGIERE durch (siehe Rückseite), ohne danach den PRICES-Marker zu versetzen.

6) Wähle eine Farbe und platziere deine Zeitscheibe auf Feld 0 der Zeitleiste. Platziere dein Raumschiff auf einen Planeten deiner Wahl und lege die 4 Sitze vor dich.

DAS SPIEL VERLIEREN & GEWINNEN

Du verlierst das Spiel sofort, wenn du bei einem NEUE PASSAGIERE Ereignis einen 4ten Passagier zu einem Planeten legen müsstest oder falls du keinen Passagier legen kannst, weil Passagier- und Ablagestapel leer sind.

Du gewinnst das Spiel, wenn du das Ereignis NEUE PASSAGIERE ein letztes Mal bei Zeiteinheit 120 durchführst - der PRICES-Marker liegt auf dem THE END-Marker - ohne, dass du das Spiel dabei verlierst.

SPIELABLAUF & DEIN ZUG

Entsprechend den Hauptregeln bist entweder immer du oder ein Ereignis am Zug, je nachdem wer am wenigsten Zeit "verbraucht" hat.

Je nachdem, wo sich dein Raumschiff befindet, kannst du in deinem Zug folgende Aktionen in dieser Reihenfolge durchführen.

1) PASSAGIERE ABLEGEN

Wenn du auf einem Planeten bist, darfst du alle Passagiere von deinen Sitzen, die diesem Planeten entsprechen, auf den Ablagestapel legen.

2) PASSAGIERE AUFNEHMEN

Wenn du auf einem Planeten bist, darfst du von diesem Passagiere zu deinen freien Sitzen legen. Dabei müssen Passagiere mit einem First Class-Zeichen zu First Class-Sitzen, andere zu einem beliebigen freien Sitz gelegt werden.

Wichtig: Passagiere dürfen nicht umgesetzt werden.

3) FLIEGEN

Bewege dein Raumschiff entsprechend den Hauptregeln. Beachte, dass du am Ende deines Zuges fliegen musst.

Wichtig: Du darfst deine Zeitscheibe über den THE END-Marker hinaus bewegen.

DAS EREIGNIS NEUE PASSAGIERE

Wenn der PRICES-Marker am Zug ist, ziehe nacheinander für jeden Planeten einen Passagier und lege ihn auf das Planetenbrett. Falls er dem Planeten entspricht, lege ihn ab und ziehe einen neuen. Wenn der Passagierstapel leer ist, mische den Ablagestapel und bilde einen neuen. Dann versetze den PRICES-Marker um 20 Felder auf der Zeitleiste nach vorne.

Wichtig: Wenn du für einen Planeten keinen Passagier ziehen kannst, weil es nur noch Passagiere, die diesem Planeten entsprechen, gibt, lege keinen Passagier zum Planeten.

ZEITLEISTE & ROTATION

Da du mehr als 75 Zeiteinheiten spielst, benutzt du die Zeitleiste mehrmals. Wenn du zum Beispiel auf Feld 70 bist und 6 Zeiteinheiten verbrauchst, bewegst du deine Zeitscheibe auf Feld 1 der Zeitleiste.

Das Ereignis ROTATE wird entsprechend den Hauptregeln ausgeführt, allerdings bewegst du den ROTATE-Marker von Feld 70 auf Feld 5 anstatt ihn aus dem Spiel zu nehmen. Der PRICES-Marker wird von Feld 60 auf Feld 5 bewegt.

Wir danken Tom C., Benjamin S, Gregor R., Peter B., Shaahin M.