

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.