

PLUTOCRACY PASSENGERS

In Plutocracy: Passengers Multiplayer, use the 12 normal Passenger and the 8 Favor cards. Do not use the 1st Class Passengers. Players can use the Seat Card with the side showing the words "Favor" and "Destination" to place received Favors and Passengers.

Important: In these rules the term planet always includes Earth.

SETUP

If this is your first time playing the expansion perform the **BASIC SETUP** detailed in the main rules. Then place the following 5 Favors face up next to the Main Board: Alchemy, Subsidy, Hyper Drive, Quantum Physics, Astro Jump and place 1 S€ on each card.

Place Passengers next to the Planet Boards as follows: To Earth Mars; to Mars Earth; to Jupiter Neptune; to Saturn Jupiter; to Uranus Saturn and to Neptune Uranus. Shuffle the remaining Passengers and form a face down deck.

In later games, perform steps 1) - 11) of the **RANDOM SETUP** detailed in the main rules and then:

11.1) Arbitrarily select 5 of the 8 Favors and place them face up next to the Main Board with 1S€ on each of them. Return the remaining 3 Favors back to the box.

11.2) Shuffle the 12 Passengers and form a face down deck. Draw 1 Passenger for each planet and place it next to the Planet Board.

Discard and redraw if the Passenger matches the planet.

Conclude the setup with step 12) by having players choose their starting positions.

ADDITIONAL ACTIONS

At any time during their turn, but not after traveling or passing, a player may perform one or more of the following, additional actions in any order.

PICK UP PASSENGERS

If the player does not have a Passenger and is on a planet, they may pick up a Passenger from that planet and place it next to their Seat Card ("Destination"). Then draw a new Passenger for this planet. Discard and redraw if the Passenger matches the planet. If the Passenger deck is empty, shuffle the discard pile and form a new deck.

Important: This action is not allowed on a player's first turn.

DISCARD PASSENGERS

If a player is on a planet, they may discard a Passenger matching this planet. If they don't already have a Favor in their possession, the player may choose one of the displayed Favors, receive the S€ on the card and place the Favor next to their Seat Card ("Favor"). Then they must put 1 S€ from their own reserve on each of the remaining displayed Favors, otherwise they cannot take the Favor.

Important: A player may not take a Favor they used during this turn.

USE A FAVOR

A player may use a Favor in their possession. After using the Favor, they place the card back in the card display face up.

Important: Players may place back a Favor without using it.

THE FAVORS

Alchemy: Exchange any 3 units of resources (can be distinct) on your Player Board against any other 3 units of resources. Respect the storage limit of 5 units per resource.

Quantum Physics: If you are on a possible position of a planet one position left or right to its current position on its orbit, you may perform all actions as if you were on that planet.

Astro Jump: Instead of traveling, place your Spaceship on the Asteroid, or any possible position of its trajectory. This ends your turn. Since you have used 0 time, you immediately start your next turn.

Lobbyism: If you are on a planet, place 1 Member of your color on the cheapest seat available in the planetary parliament without paying for it.

Subsidy: Take 8 S€. You may not use this money to pay for taking this Favor.

Election Fraud: Immediately place 1 Councilor of your color in the Plutocratic Council.

Speculation: When selling, choose an amount of resources you want to discard. Then roll the 12-sided die for each unit discarded and gain S€ according to the die roll instead of the regular **DEMAND** price. The **DEMAND** price does not decrease after completing the sell action.

Hyper Drive: When taking this card, roll the 12-sided die and place it on the card. When using this Favor, you may reduce your travel time up to the number of time units corresponding to the die roll. Your travel time cannot be below 0 time units.

PLUTOCRACY PASSENGERS SOLO

In Plutocracy: Passengers Solo you play alone with a reduced set of rules and material.

Important: In these rules the term *planet* always includes Earth.

SETUP

1) Choose one of the following scenarios, they are ordered from easy to difficult. Place the Planet disks on the hexes featuring a bright star and move them the indicated number of positions in clockwise order on their orbit.

Scenario	E,M,J,S,U,N
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

Scenario	E,M,J,S,U,N
Gamma	1,1,3,5,2,3
Snake	0,1,2,1,2,1
Carina	0,0,2,6,1,4
Takeover	1,2,4,6,0,10
Mission Impossible	0,2,3,5,4,10

2) Place the **ROTATE** token on field 10, the **PRICES** token on field 20 and the **THE END** token on field 45 of the time track (this marks 120 time units).

3) Place the Boards of Earth, Mars,... face down above the Main Board. The Price tokens are not used.

4) Shuffle the 18 Passenger cards and form a face down Passenger deck. You will form a discard pile during the game.

5) Perform the event **NEW PASSENGERS** once (see below), without moving the **PRICES** token after-wards.

6) Choose a color and place your Time disk on field 0 of the time track and your Spaceship on a planet of your choice. Place the 4 Seat cards with the side showing only the seat in front of you.

LOSING & WINNING THE GAME

You immediately lose the game if - during the **NEW PASSENGERS** event - you have to place a 4th Passenger on a Planet or if you cannot place a Passenger because the Passenger deck and discard pile are empty.

You win the game if you have performed the **NEW PASSENGERS** event one last time at time unit 120 (the **PRICES** token is on top of the **THE END** token) without meeting the losing conditions.

YOUR TURN

According to the main rules of the game, it is always either your turn or the "turn" of an event depending on who has spent the least time.

Depending on your location, you may perform the following actions in the given order.

1) DISCARD PASSENGERS

If you are on a planet, you may dis-card all Passengers matching this planet from your Seats to the dis-card pile.

2) PICK UP PASSENGERS

If you are on a planet, you may take any number of Passengers from the planet and place them to your emp-ty Seats. Passengers with a 1st Class sign must be placed on a 1st Class Seat, others may be placed on any empty Seat.

Important: Once seated, Passengers may not change Seats.

3) TRAVEL

Move your Spaceship according to the main rules of the game. Travel is mandatory at the end of your turn.

Important: You are allowed to move your Time disk past the **THE END** token.

NEW PASSENGER EVENT

When it is the "turn" of the **PRICES** token, draw a Passenger for each planet and place it on the Planet Board. Discard and redraw if the Passenger matches the planet. If the Passenger deck is empty, shuffle the discard pile and form a new deck.

Then move the **PRICES** token 20 fields forward on the time track.

Important: If you cannot draw a Passenger for a planet because there are only Passengers left that match this planet, do not place a Passenger on that planet.

TIME TRACK & ROTATION

Since you play for more than 75 time units, you use the time track multi-ple times. For instance, when you are on field 70 and spend 6 time units for traveling, you place your Time disk on field 1 of the time track.

The event **ROTATE** is executed ac-cording to the main rules of the game, but you move the **ROTATE** token from field 70 to field 5 instead of removing it from the game. Accordingly, you move the token **PRICES** from field 60 to field 5.

Thanks to Tom C., Lisa R., Gregor R., Peter B., Shaahin M., Benjamin S.!

PLUTOCRACY PASSENGERS

Spielt die Mehrspielererweiterung mit den 12 normalen Passagier- und den 8 Favorkarten. Die 1st Class Passagiere werden nicht benötigt. Benutzt die Sitzkarten mit der Seite, die die Schriftzüge "Favor" und "Destination" zeigt, um erhaltene Favors und Passagiere anzulegen.

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

AUFBAU

Wenn dies eure erste Partie mit der Erweiterung ist, nutzt den **STANDARD AUFBAU** der Hauptregeln. Legt diese 5 Favors offen neben das Spielbrett: Alchemy, Subsidy, Hyper Drive, Quantum Physics, Astro Jump und legt auf jede Karte je 1 S€. Legt Passagiere zu den Planetenbrettern: Zur Erde Mars; zum Mars Erde; zum Jupiter Neptun; zum Saturn Jupiter; zum Uranus Saturn; zum Neptun Uranus. Bildet mit den übrigen 6 Passagieren einen verdeckten Stapel.

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

11.1) Wählt 5 der 8 Favors aus, legt sie offen neben das Spielbrett und auf jeden davon 1 S€.

Die 3 übrigen Favors werden nicht benutzt.

11.2) Mischt die 12 Passagiere und bildet einen verdeckten Stapel. Zieht für jeden Planeten 1 Passagier und legt ihn zu dem 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 an ihre Sitzkarte ("Destination") anlegen. 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 dafür einen Favor aus der Auslage zusammen mit den S€ auf der Karte nehmen. Dann müssen sie 1 S€ aus 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

Spieler 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 auf deinem Spielertableau 3 auch unterschiedliche Einheiten von Ressourcen beliebig gegen 3 andere Einheiten. Dabei gilt die Begrenzung von 5 Einheiten je Ressource.

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 eine Position rechts oder links seiner momentanen Position auf dem Orbit befindest, darfst du alle Aktionen so durchführen, als ob du dich auf dem Planeten selbst befindest.

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

Subsidy: Nimm 8 S€. Du darfst dieses Geld nicht nutzen, um Geld auf die verbliebenen Favors zu legen.

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 jeweils für jede abgelegte Ressource und erhalte jeweils S€ 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, würfle 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 einen einsamen 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.

Scenario	E,M,J,S,U,N
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

Scenario	E,M,J,S,U,N
Gamma	1,1,3,5,2,3
Snake	0,1,2,1,2,1
Carina	0,0,2,6,1,4
Takeover	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 Planetenbretter von Erde, Mars,... umgedreht oberhalb des Spielbretts. Die Preismarker werden nicht benutzt.

4) Mische alle 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 später), 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 Sitzkarten (nur Sitz zeigend) vor dich.

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 immer entweder 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 1st Class Zeichen zu 1st 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.

Dank an Tom C., Lisa R., Gregor R., Peter B., Shaahin M., Benjamin S.!