

# CHIMERA STATION



EIN SPIEL VON MARK MAJOR



ILLUSTRATIONEN: BRIAN PATTERSON - REDAKTIONELLE BEARBEITUNG: SETH JAFFEE

Im intergalaktischen Handelsposten Chimera Station schickst du deine Arbeiter nicht einfach an die Arbeit... du spleißt Klauen, Tentakel und andere Teile deiner Arbeiter, damit sie im Vergleich zur Konkurrenz hervorstechen! Sammle Rohstoffe und baue Module, um den Spielplan zu erweitern und so neue Möglichkeiten zu schaffen. Erschaffe die Raumstation und übernimm ihr Kommando, um Ruhm zu ernten und den Sieg davon zu tragen!

Das Ziel von Chimera Station ist es, am Ende der fünften Runde die meisten Ruhmespunkte zu besitzen. Die primären Möglichkeiten, dies zu erreichen sind der Bau von Modulen und die Übernahme der Station durch die Kommandozentrale. Allerdings gibt es auf dem Weg dorthin viele weitere Wege Punkte zu erlangen. Halte nach Möglichkeiten Ausschau, mit denen viele Punkte gemacht werden können und überlass deinen Mitspielern nicht zu viele Profite.

# Spielvorbereitung

**A** 1 Spielplan: Platziert ihn in der Tischmitte.



**B** 2 Countdown-Marker: Platziert sie in aufsteigender Reihenfolge (1 nach oben) auf Platz B der Kommandozentrale.



**C** 4 Rundenplättchen: Platziert sie auf den dafür vorgesehenen Feldern des Spielplans.



**D** 28 (genetische) Komponenten, bestehend aus 7 Gehirnen, 7 Klauen, 7 Blättern, 7 Tentakeln: Legt sie als Vorrat neben den Spielplan.

**E** 40 Plättchen Stationsmodule: Legt sie als verdeckten Stapel in der Nähe des Reaktorbereichs neben dem Spielplan bereit. Legt 6 davon offen auf die Reaktorfelder.



**F** 22 Vorteilkarten: Mischt sie und legt 3 offen neben dem Spielplan aus.

**G** Jede Menge Geld: Legt es als Vorrat neben dem Spielplan bereit. Geld ist nicht limitiert. Sollte es einmal ausgehen, nehmt einfach beliebiges anderes Material.



**H** Viele Nahrungsmarker: Legt sie als Vorrat neben dem Spielplan bereit.



Nahrungsmarker sind nicht limitiert. Sollten sie einmal ausgehen, nehmt einfach beliebiges anderes Material.

**I** 1 Startspieler-Plättchen: Wählt zufällig einen Startspieler aus. Er erhält das Plättchen.



**J** 4 Punktemarker, einer für jeden Spieler: platziert sie auf Feld 10 der Punkteleiste.



**K** 4 doppelseitige Spielertableaus: Verteilt zufällig an jeden Spieler 1 Tableau. Wir empfehlen im ersten Spiel die A-Seite, da auf dieser Seite alle Spieler die gleichen Voraussetzungen haben. Die B-Seiten haben einzigartige Fähigkeiten für erfahrene Spieler (Mehr dazu unter „Fortgeschrittenes Spiel“ auf Seite 15).

**L** 24 Ober- und Unterkörper, 6 für jeden Spieler entsprechend der Farbe seiner Spielertableaus: Sie bilden zusammenge setzt die Arbeiter. Legt 1 / 2 zurück in die Schachtel, wenn ihr mit 3 / 4 Spielern spielt. Legt von den verbliebenen Arbeitern je 2 pro Spielerfarbe beiseite (diese müssen im Spiel erst freigeschaltet werden) und bildet aus dem Rest euren jeweiligen Anfangsbestand an Arbeitern:



- 2 Spieler: 4 pro Spieler bei 2 Spielern
- 3 Spieler: 3 pro Spieler bei 3 Spielern
- 4 Spieler: 2 pro Spieler bei 4 Spielern

**M** 4 Forschungsmarker, einer für jeden Spieler: Platziert diese auf dem „Start“-Feld (1) der Forschungsleiste eures Spielertableaus.



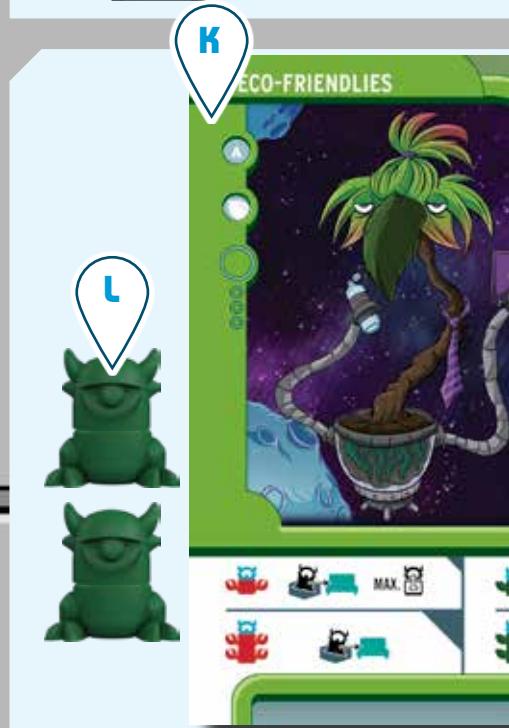
**N** 6 Start-Rohstoffkarten: Gebt sie an den Spieler rechts vom Startspieler. Genutzt werden nur die Karten entsprechend der Spielerzahl (der Rest kommt zurück in die Schachtel):

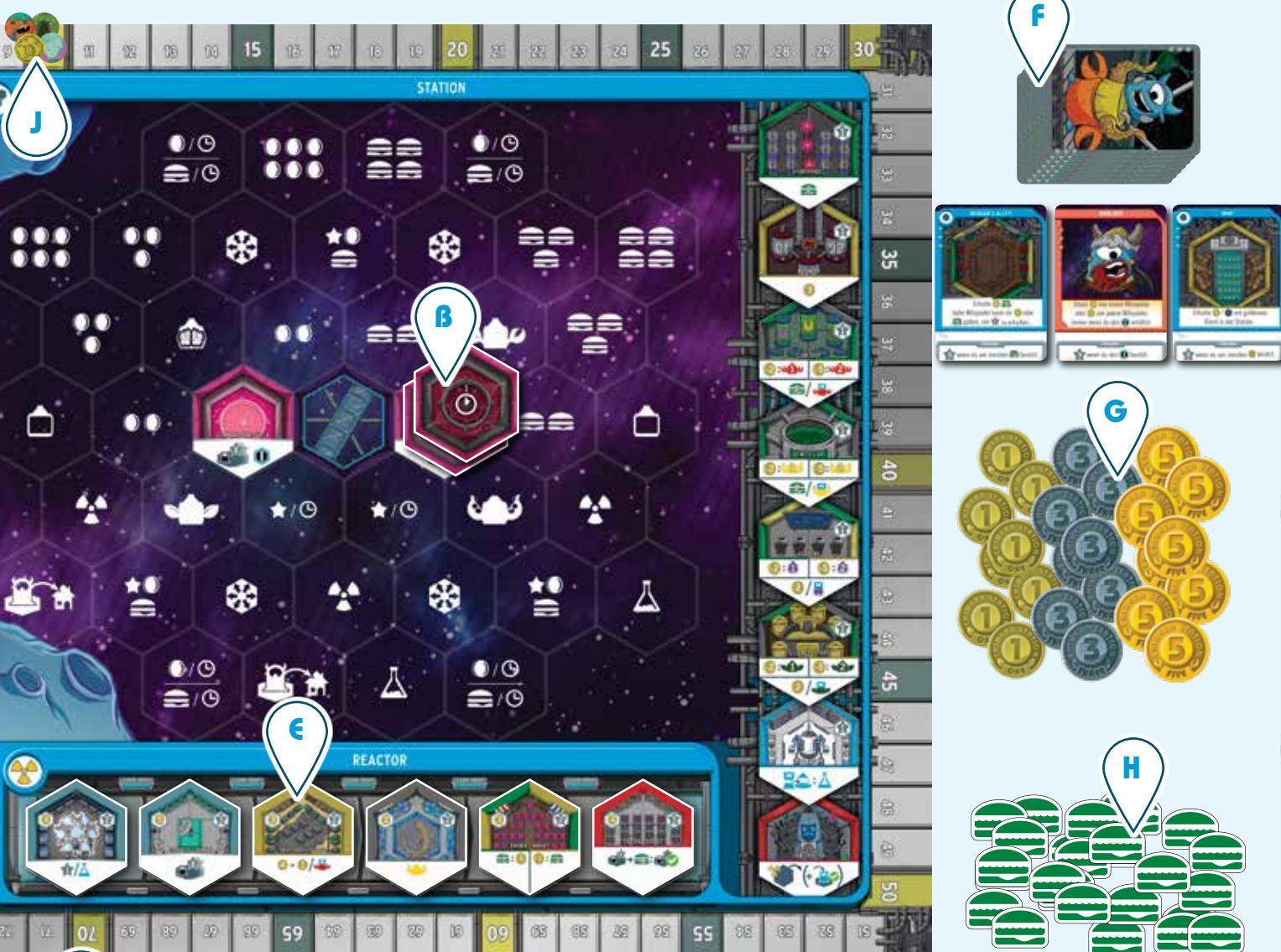


- 2 Spieler: nutzt die 2+ Karten
- 3 Spieler: nutzt die 2+ & 3+ Karten
- 4 Spieler: nutzt alle Karten

Der Spieler rechts vom Startspieler (das ist der Spieler, der als Letztes in der ersten Runde zum Zug kommt) wählt eine der Start-Rohstoffkarten aus und gibt die übrigen Karten zum nächsten Spieler rechts von ihm weiter (gegen den Uhrzeigersinn). Die folgenden Spieler wählen nacheinander 1 Karte aus und geben jeweils die übrigen Karten nach rechts weiter bis der Startspieler eine Karte gewählt hat. Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.

**O** Nehmt die auf eurer Start-Rohstoffkarte abgebildeten Rohstoffe. Falls eine Karte ein Forschungssymbol zeigt, bewegt der Spieler seinen Forschungsmarker ein Feld nach oben und nimmt sich die Belohnung des Feldes (auf Seite A ist dies eine Vorteilkarte). Behaltet die Start-Rohstoffkarte! Mit ihr kann man später den Reaktor entleeren (siehe Seite 8).





# Spielablauf

Chimera Station wird über 5 Runden gespielt. Diese sind in eine Einsetzphase, eine Spleißlaborphase und eine Fütterungsphase unterteilt. Gelegentlich ist ein wenig Buchhaltung zwischen den Runden von Nöten – damit dies nicht vergessen wird, gibt es dazu eine Erinnerung bei der Rundenanzeige.

## EINSETZPHASE

Beginnend beim Startspieler und anschließend im Uhrzeigersinn folgend setzt jeder Spieler in der Einsetzphase einen Arbeiter aus seinem persönlichen Vorrat auf einen Ort:

1. Ein Modul ODER
2. Das Spleißlabor ODER
3. Die Arbeiterlounge

Der Effekt des Ortes wird **sofort** ausgeführt und/oder der Bonus genommen.

**Module** sind sechseckige Felder auf dem Spielplan oder auf einer Vorteilskarte und bringen dem Spieler unterschiedlichste Vorteile. Die vielen unterschiedlichen Module und ihre Effekte sind in der „Module“-Sektion auf Seite 10 genauer beschrieben. Als Grundregel gilt, dass man einen Arbeiter nicht auf einem besetzten Modul einsetzen darf (außer es ist ein Klauen-Arbeiter, siehe „Klauen“ auf Seite 6).



Das **Spleißlabor** (siehe Seite 9) erlaubt das Spleißen von Komponenten aus dem eigenen Komponentenvorrat an dem hier eingesetzten Arbeiter. Es sind insgesamt 3 Felder verfügbar die jeweils nur EINEN Arbeiter aufnehmen können.

Die **Arbeiterlounge** (siehe Seite 9) ist das einzige Feld des Spielplans, auf dem die Spieler beliebig viele Arbeiter einsetzen dürfen. Jeder hier eingesetzte Arbeiter bringt entweder 1 Nahrung oder 1 Geld.

Zusätzlich können die an Arbeitern angebrachten Komponenten die Aktion beim Einsetzen des Arbeiters verändern. Weitere Informationen dazu gibt es unter „**Genetische Komponenten**“ (Seite 6). Falls ein Spieler am Zug ist und keinen Arbeiter im Vorrat hat, muss er aussetzen. Sobald alle Spieler ihre Arbeiter eingesetzt haben endet die Einsetzphase.

Anmerkung: Ein Spieler muss die Effekte des Moduls oder Spleißlabors erfüllen können, wenn er dort einen Arbeiter einsetzt. Wenn er zum Beispiel kein Geld besitzt, das Modul aber als Aktion verlangt etwas zu kaufen, darf er dort keinen Arbeiter einsetzen. Ein weiteres Beispiel: Der Spieler muss min. 1 Komponente spleißen, wenn er einen Arbeiter im Spleißlabor einsetzt.

## SPLEISSLABOR-PHASE

Während der Spleißlabor-Phase werden die hier eingesetzten Arbeiter noch einmal in alphabetischer Reihenfolge beginnend bei A eingesetzt. Der Spieler darf die Arbeiter auf jedem verfügbaren Platz *mit Ausnahme* des Spleißlabors einsetzen.

Falls er durch einen Effekt während dieser Phase einen Arbeiter in seinen Vorrat erhält, wird dieser Arbeiter eingesetzt, bevor der Arbeiter mit dem nächsten Buchstaben im Spleißlabor neu eingesetzt wird. Zur Erinnerung: In dieser Phase dürfen keine Arbeiter im Spleißlabor eingesetzt werden!



Beispiel: Andy's Arbeiter sitzt im Spleißlabor auf Platz A und Beth's Arbeiter auf Platz B.

Während der Spleißlabor-Phase setzt Andy seinen Arbeiter aus

Platz A in das Labor, um seine Forschungsleiste auf Stufe 3 zu bringen, was ihm einen weiteren Arbeiter einbringt.

Da Andy nun einen weiteren Arbeiter in seinem Vorrat besitzt, wird er diesen einsetzen bevor Beth ihren Arbeiter aus Platz B nutzen kann.

## FÜTTERUNGSPHASE

Zu Beginn der Fütterungsphase werden die Arbeiter vom Spielplan zurück in den eigenen Vorrat gelegt. Anschließend muss jeder Spieler 1 Nahrung je Arbeiter im eigenen Vorrat abgeben. Hat er nicht genug Nahrung, muss er für jede fehlende Nahrung eine an einem Arbeiter angebrachte Komponente wieder entfernen und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Hat er keine angebrachten Komponenten, verliert er stattdessen für jede noch fehlende Nahrung 2 Punkte.



## STATIONSFORTSCHRITT

Zu Beginn jeder Runde (mit Ausnahme von Runde 1) wird das Rundenplättchen der aktuellen Runde entfernt. In den Runden 2,3 und 5 verändern sich einige Aspekte des Spiels, wodurch die Weiterentwicklung der Station dargestellt wird. Die Änderungen treten in folgender Reihenfolge ein:



### RUNDE 2:

- Entfernt den ersten Countdown-Marker.

### RUNDE 3:

- Entfernt den zweiten Countdown-Marker. Platz B der Kommandozentrale ist nun für alle verfügbar.
- Legt 3 neue Vorteile zu den ausliegenden Vorteilen neben dem Spielplan (es liegen nun 6 Karten aus).
- Alle Spieler gehen einen Schritt auf der Forschungsleiste vor. Sollte mehr als ein Spieler dadurch eine Vorteilkarte bekommen, wählt sie im Uhrzeigersinn beginnend beim Startspieler.
- Ab sofort werden die Punkte für den Bau von Modulen verdoppelt.

### RUNDE 5:

- Legt 3 neue Vorteile zu den ausliegenden Vorteilen neben dem Spielplan (es liegen nun 6 oder mehr Karten aus).
- Alle Spieler gehen einen Schritt auf der Forschungsleiste vor. Sollte mehr als ein Spieler dadurch eine Vorteilkarte bekommen, wählt sie im Uhrzeigersinn beginnend beim Startspieler.
- Ab sofort werden die Punkte für den Bau von Modulen verdreifacht.

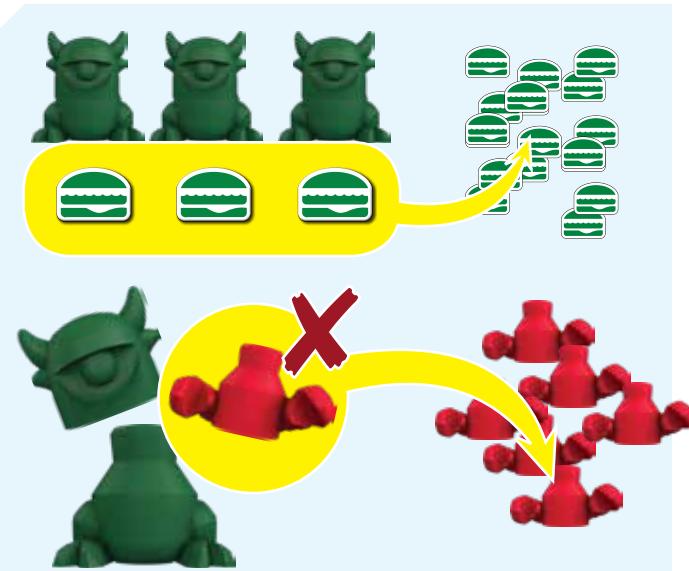
## SCHLUSSWERTUNG

Nach der letzten Runde erhalten die Spieler zusätzliche Punkte für Rohstoffe und Vorteile.

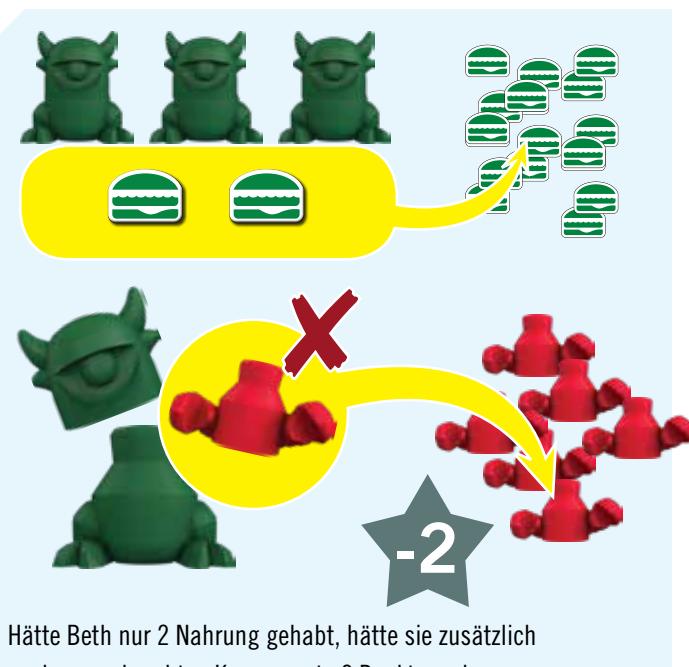
- Je 3 Münzen = 1 Punkt
- Je 2 Nahrung = 1 Punkt
- Jede Komponente (angebracht oder im eigenen Komponentenvorrat) = 2 Punkte
- Vorteilkarten geben Punkte entsprechend des Kartentextes.

## GEWINNER DES SPIELS

Der Spieler mit den meisten Punkten nach der Schlusswertung gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt unter ihnen der Spieler mit den meisten Komponenten (angebracht oder im eigenen Komponentenvorrat). Bei einem weiteren Gleichstand sollten sie sich zusammentun und gemeinsam mit dieser unaufhaltbaren Partnerschaft die Galaxie regieren.



Beispiel: Beth hat 4 Arbeiter, 3 ohne Komponenten und 1 mit einer Komponente. Während der Fütterungsphase muss sie 4 Nahrung abgeben. Beth besitzt nur 3 Nahrung und legt deswegen 1 Komponente ihres Arbeiters in den allgemeinen Vorrat zurück.



Hätte Beth nur 2 Nahrung gehabt, hätte sie zusätzlich zu der angebrachten Komponente 2 Punkte verloren.

# Genetische Komponenten

Mit genetischen Komponenten (kurz **Komponenten**) kann ein Spieler seine Arbeiter spezialisieren. Arbeiter können maximal 2 angebrachte Komponenten tragen, die in der Regel im Spleißlabor angebracht werden.

Komponenten können beliebig gemischt werden, allerdings bringen 2 gleiche Komponenten an einem Arbeiter einen komponentenabhängigen Bonuseffekt. **Immer wenn ein Spieler eine Komponente aus dem Vorrat bekommt und dieser leer ist, erhält er stattdessen 2 Punkte.**

## GEHIRNE

Gehirne erlauben es den Arbeitern effektiver, aber nicht unbedingt schwerer zu arbeiten. Wenn der Spieler einen Gehirn-Arbeiter (mit min. 1 angebrachten Gehirn) einsetzt, erhält er Punkte entsprechend des Modulpunktwerts auf dem der Arbeiter eingesetzt wurde. Wenn ein Arbeiter mit 2 angebrachten Gehirnen die Aktion „**Module befehligen**“ (siehe Seite 7) ausführt, zählen auch die von eigenen Arbeitern besetzten Module.



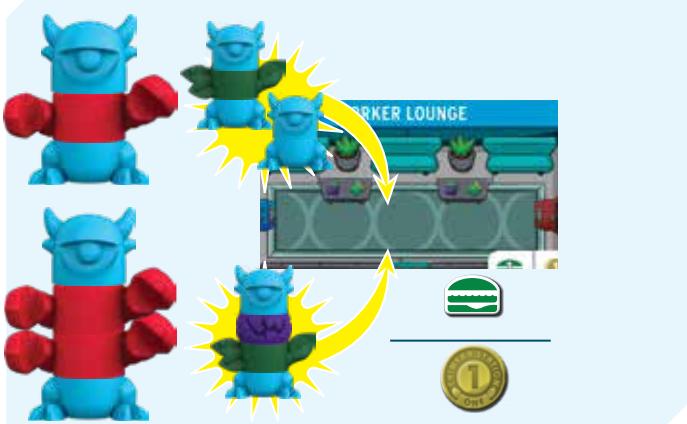
## KLauen

Klauen erlauben es, einen gegnerischen Arbeiter von einem belegten Modul zu vertreiben und es dadurch selbst zu aktivieren.

Wenn der Spieler einen Klauenarbeiter einsetzt (mit min. 1 angebrachten Klaue), darf er einen gegnerischen Arbeiter mit 0 oder 1 angebrachten Komponente von dem Modul vertreiben.

Wenn ein Arbeiter mit 2 Klauen eingesetzt wird, darf er einen beliebigen gegnerischen Arbeiter vertreiben.

*Anmerkung: Ein Spieler darf niemals einen Arbeiter aus dem Spleißlabor, der Arbeiterlounge, einer gegnerischen Vorteilskarte oder Modulen mit dem Text „Hier eingesetzte Arbeiter können nicht zurückgerufen werden.“ (Versandstation – Dispatch Station) versetzen.*

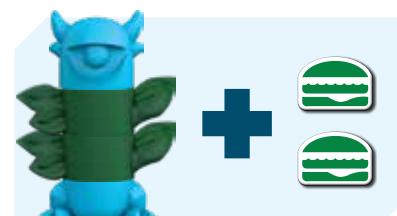


Ein vertriebener Arbeiter wird zur Arbeiterlounge versetzt, wo er seinem Besitzer 1 Nahrung oder 1 Geld einbringt.

Der Klauenarbeiter des aktiven Spielers aktiviert das besetzte Modul.

## BLÄTTER

Blätter liefern Nahrung und helfen bei der Fütterung der Arbeiter am Ende der Runde. Blätterarbeiter (mit min. einem angebrachten Blatt) benötigen keine Nahrung während der Fütterungsphase. Arbeiter mit 2 angebrachten Blättern produzieren zusätzlich 2 Nahrung zu Beginn jeder Fütterungsphase.



## TENTAKEL

Tentakel erlauben es den Arbeitern zusätzliche Rohstoffe zu erlangen. Wenn ein Spieler einen Tentakelarbeiter einsetzt und dabei Geld oder Nahrung erhält, bekommt er 1 entsprechenden Rohstoff am Ende der Aktion aus dem allgemeinen Vorrat (er kann bei Aktionsende 1 Nahrung, 1 Geld oder beides erhalten).

Wenn ein Arbeiter mit 2 angebrachten Tentakeln durch eine Aktion eine Komponente erhält, bekommt er am Ende der Aktion die gleiche Komponente noch einmal. Ist der Vorrat aufgebraucht, erhält der Spieler stattdessen 2 Punkte für jede fehlende Komponente.



# Module befehligen

Neben der Kommandozentrale erlauben auch einige Module, die „Module befehligen“-Aktion auszuführen und so Ruhm für die Arbeit der Gegner zu erlangen. Bei der Aktion „**Module befehligen**“ erhält der Spieler

Christina setzt ihren Arbeiter auf Platz A der Kommandozentrale ein. Dafür erhält sie den Startspielermarker und Punkte entsprechend der Werte der mit Arbeitern von Andy, Beth und Daniel belegten Module.



Punkte entsprechend der Werte (Zahl im Stern) aller von gegnerischen Arbeitern belegter Module. Sollte ein Spieler einen Arbeiter mit 2 Gehirnen auf einer solchen Aktion einsetzen, zählen auch von **eigenen** Arbeitern besetzte Module dazu.

Daniel setzt seinen Arbeiter auf Platz B der Kommandozentrale ein. Er bekommt den Startspielermarker nicht, erhält aber Punkte entsprechend der mit Arbeitern von Andy, Beth und Christina belegten Module.



## Ein Modul bauen

Der Konstrukteur und einige weitere Module erlauben es dem Spieler eine Aktion „**Bauen**“ auszuführen und so die Station zu erweitern. Der Spieler führt beim Bauen folgende Schritte durch:

- Wähle ein Modul vom Reaktor und zahle seine Kosten.
- Erhalte Punkte entsprechend des Modulwertes (doppelt in den Runden 3 und 4, dreifach in Runde 5).
- Platziere das Modul auf einem leeren Feld angrenzend zur Kommandozentrale oder einem schon gebauten Modul.
- Schiebe die übrigen Module im Reaktor nach rechts, so dass die am weitesten links liegenden Felder leer sind.
- Erhalte den auf dem Spielplan abgebildeten **Bonus** des überbauten Feldes des Spielplanes.



### BAUBONUS

Jedes Feld des Spielplans hat einen aufgedruckten Bonus. Beim Bau eines Moduls auf dem Feld erhält der Spieler den entsprechenden Bonus:

- , ●, ●: Erhalte Geld, Nahrung und Punkte in der aufgedruckten Anzahl.
- / ○: Erhalte Geld entsprechend der aktuellen Spielrunde.
- / ○: Erhalte Nahrung entsprechend der aktuellen Spielrunde.
- / ○: Erhalte Punkte entsprechend der aktuellen Spielrunde.
- : Erhalte eine Komponente deiner Wahl aus dem Vorrat. Ist der Vorrat dieses Typs leer, erhält stattdessen 2 Punkte.
- , ●, ●, ●: Erhalte die abgebildete Komponente aus dem Vorrat. Ist der Vorrat dieses Typs leer, erhält stattdessen 2 Punkte.
- ▲: Gehe einen Schritt auf der Forschungsleiste vor und erhält den dazugehörigen Bonus.
- : Nimm einen deiner zuvor eingesetzten Arbeiter zurück in deinen Vorrat.
- : Erhalte die aktuelle Reaktorbefehlung (siehe „Auffüllen des Reaktors“ auf Seite 8).
- : Aktiviere ein angrenzendes Modul, als wenn du dort einen Arbeiter eingesetzt hättest. Da dies eine arbeiterlose Aktivierung ist, darfst du diesen Bonus nicht dazu nutzen Module zu aktivieren die den platzierten Arbeiter betreffen würden (Autosurgeon, Biofuel Refinery, Hunting Park, Mercenary Outpost, Science Fair, Tanning Salon, Underground Lab).

# Auffüllen des Reaktors

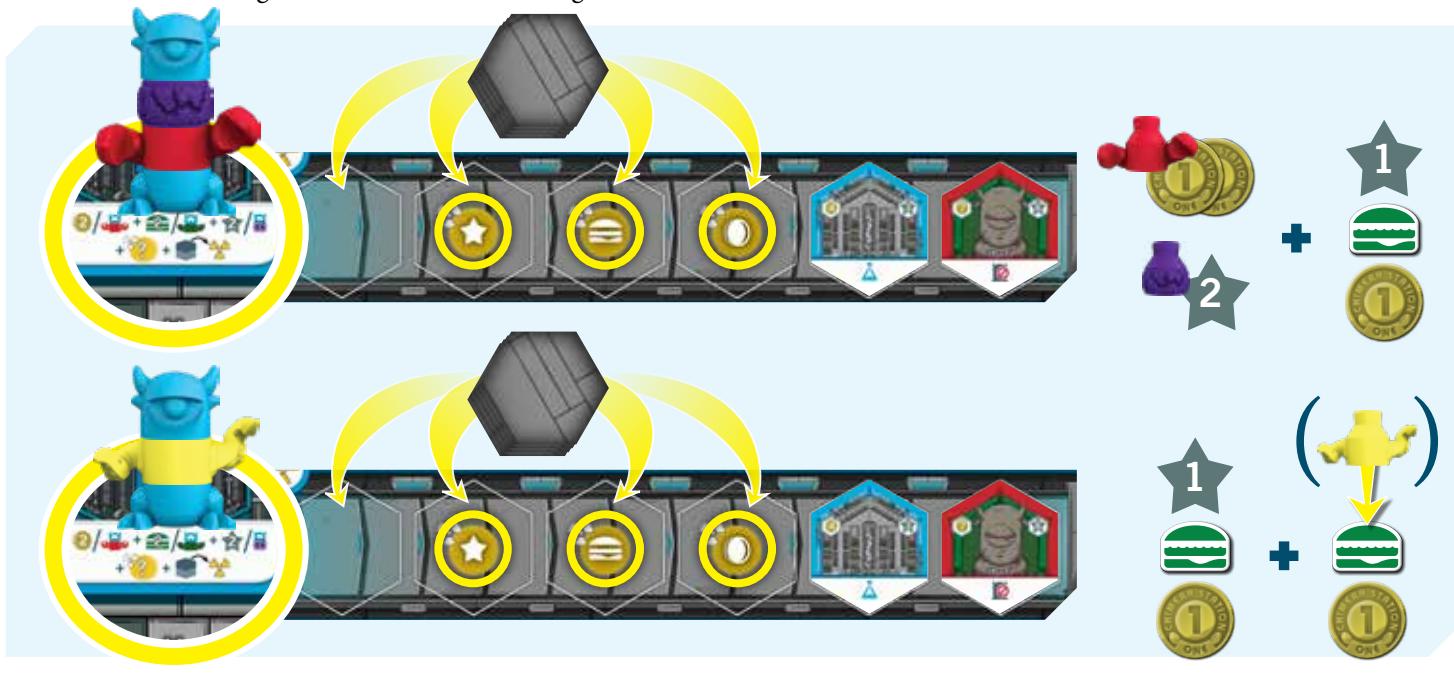


Jedes Mal wenn ein Modul gebaut wird, verbraucht sich ein Teil der Energievorräte. Wenn die Reaktorleiste leer ist, können keine neuen Module gebaut werden bis die Energie am Heizkessel wieder mit Hilfe von Kraftstoff aufgefüllt wird.

Beim Aktivieren des Heizkessels erhält man die den Komponenten des Arbeiters entsprechenden Belohnungen sowie alle im Reaktor sichtbaren Belohnungen, je nachdem wie leer der Reaktor gerade ist. Reaktorbelohnungen sind

auf dem Spielplan aufgedruckt (siehe oben). Anschließend wird der Reaktor wieder mit Modulen vom Nachziehstapel aufgefüllt. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.

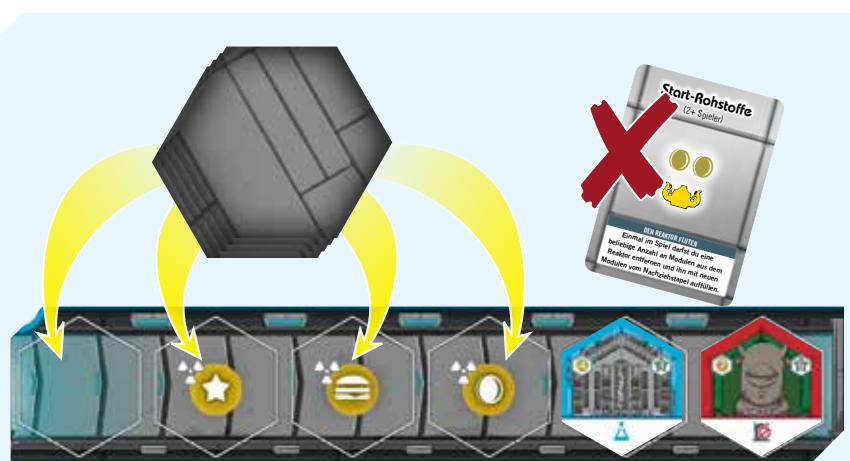
Denkt daran, dass der Tentakelarbeiter von jedem erhaltenen Rohstoff am Ende der Aktion 1 weiteren Rohstoff bekommt (inklusive Reaktorbelohnungen).



## Den Reaktor fluten

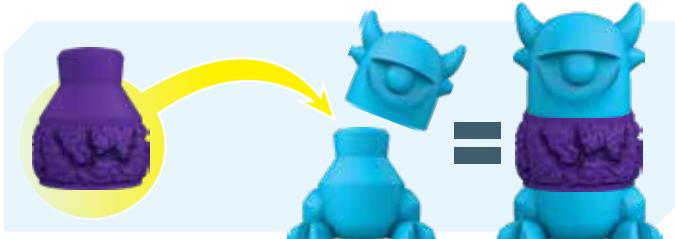
Einmal im Spiel darf man seine Start-Rohstoffkarte abwerfen um eine beliebige Anzahl an Modulen aus dem Reaktor zu entfernen. Anschließend wird der Reaktor mit neuen Modulen vom Nachziehstapel aufgefüllt. Reaktorboni werden NICHT vergeben. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.

Anmerkung: Dies geschieht zusätzlich. Der Spieler kann seinen Arbeiter vorher oder nachher einsetzen und die Aktion ausführen.



# Stichwörter

 **Anbringen:** Füge deinem Arbeiter Komponenten hinzu (max. 2 Komponenten pro Arbeiter), in der Regel aus dem eigenen Komponentenvorrat.



 **Trennen:** Entferne eine Komponente von einem deiner Arbeiter und lege sie in deinen Komponentenvorrat.



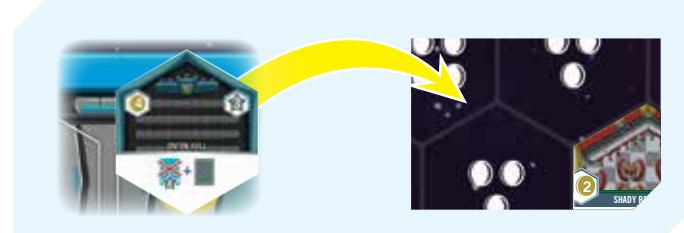
 **Spleißen:** Die Kunst vom Anbringen und Trennen der Komponenten. Das Spleißlabor ist der einzige Ort an dem man an seinen Arbeitern Komponenten anbringen und trennen kann.



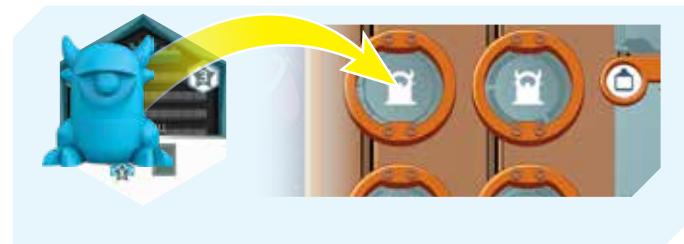
 **Verlieren:** Entferne eine Komponente von einem deiner Arbeiter und lege sie in den allgemeinen Vorrat.



 **Bauen:** Bring ein Gebäude ins Spiel. Siehe „Ein Modul bauen“ auf Seite 7 für Details.



 **Rückruf:** Nimm einen deiner zuvor eingesetzten Arbeiter zurück in deinen Vorrat.



## Spleißlabor

Wenn du einen Arbeiter im Spleißlabor einsetzt, musst du sofort Komponenten spleißen:

- Trenne eine beliebige Anzahl an Komponenten vom Arbeiter (lege sie zurück in deinen Komponentenvorrat).
- UND/ODER Bringe eine beliebige Anzahl an Komponenten aus deinem Komponentenvorrat an deinem Arbeiter an.

### Anmerkungen:

- Beim Platzieren eines Arbeiters im Spleißlabor werden die Plätze in alphabetischer Reihenfolge besetzt.
- Als Grundregel gilt: Bei jedem Arbeiter können maximal 2 Komponenten angebracht werden.
- Nach der Nutzung des Spleißlabor muss der Arbeiter anders aussehen als beim Eintritt.

## Arbeiterlounge

Im Gegensatz zu Modulen dürfen in der Arbeiterlounge beliebig viele Arbeiter eingesetzt werden. Arbeiter landen in der Arbeiterlounge, wenn sie durch Klauenarbeiter versetzt oder hier eingesetzt wurden. Wenn ein Arbeiter die Arbeiterlounge betritt, erhält er entweder 1 Geld oder 1 Nahrung nach Wahl.



# Standardmodule

## Wichtige Anmerkungen:

- Auf den folgenden Seiten werden die Module, Vorteilkarten und B-Seiten der Spielertableaus erklärt. Sollte es Widersprüche geben, so haben die Regeln der Module, Vorteilkarten und Spielertableaus Vorrang vor den Grundregeln.
- Der Startspielermarker kann nur 1x pro Runde wechseln. Der Startspieler kann versuchen den Wechsel zu verhindern, indem er eine Aktion wählt, die einem anderen Spieler den Startspielermarker geben würde. Da dieser dabei nicht den Spieler wechselt, kann damit nicht verhindert werden, dass ein Gegner sich auf einem anderen Weg doch noch den Startspielermarker sichert, sofern es möglich ist.
- Jedes Mal wenn ein Spieler durch eine Aktion eine Komponente erhält und der Vorrat leer ist, erhält er stattdessen 2 Punkte.

## Command Hub slot A (Kommandozentrale Platz A)

Führe die Aktion "Module befehligen" aus (siehe Seite 7 unter „Module befehligen“) und nimm dir den Startspielermarker.



## Academy (Akademie)

- Kaufe 1 Gehirn für 2 Geld ODER
- Kaufe 2 Gehirne für 5 Geld ODER
- Erhalte 2 Geld pro angebrachtem Gehirn am hier eingesetzten Arbeiter.



## Command Hub slot B (Kommandozentrale Platz B)

Bis Runde 3 nicht verfügbar. Befehlige Module, die von Arbeitern der Mitspieler belegt sind (siehe Seite 7 unter „Module befehligen“).



## Seed Repository (Lagerstätte für Saatgut)

- Kaufe 1 Blatt für 2 Geld ODER
- Kaufe 2 Blätter für 5 Geld ODER
- Erhalte 2 Geld pro angebrachtem Blatt am hier eingesetzten Arbeiter.



## Heizraum (Chaufferie)

Erhalte Münzen, Nahrung und/oder Punkte je nach angebrachten Komponenten des eingesetzten Arbeiters. Erhalte die aktuell sichtbaren Reaktorbefehlungen. Würf die übrigen Modulplättchen NICHT ab. Füll die leeren Plätze im Reaktor mit Modulen vom Nachziehstapel auf. Sollte dieser leer sein, werden die abgeworfenen Module gemischt, als Nachziehstapel bereit gelegt und der Reaktor vollständig aufgefüllt.



## Laboratory (Labor)

Trenne eine Komponente vom eingesetzten Arbeiter ab und lege sie in den eigenen Komponentenvorrat, um auf der Forschungsleiste 1 Feld vor zu gehen und den dortigen Bonus zu erhalten.



## Hydrokultur (Hydroponique)

Erhalte 2 Nahrung.



## Refinery (Raffinerie)

Erhalte 2 Geld.



## Claw Shop (Klauenladen)

- Kaufe 1 Klaue für 2 Geld ODER
- Kaufe 2 Klauen für 5 Geld ODER
- Erhalte 2 Nahrung pro angebrachtem Klaue am hier eingesetzten Arbeiter.



## Genetics Vat (Genetikbehälter)

- Kaufe 1 Tentakel für 2 Geld ODER
- Kaufe 2 Tentakel für 5 Geld ODER
- Erhalte 2 Nahrung pro angebrachtem Tentakel am hier eingesetzten Arbeiter.



## Constructor (Konstrukteur)

Baue eines der offen ausliegenden Module. (siehe "Module bauen" auf Seite 7) Optional: Versetze deinen Arbeiter auf das Modul und aktiviere es.



# Verfügbare Module

## Advanced Laboratory (Fortschrittenes Labor)

Gehe einen Schritt auf der Forschungsleiste vor (Das Abtrennen einer Komponente ist nicht notwendig).



## Aquarium (Aquarium)

Erhalte 1 Tentakel-Komponente. Platziere sie im eigenen Vorrat auf deinem Spielertableau.



## Autosurgeon (Automatische Chirurgie)

Zahle 2 Münzen, um einem Arbeiter 1 Komponente aus dem eigenen Vorrat hinzuzufügen. Ein Arbeiter mit 2 Tentakeln darf eine zusätzliche Komponente erhalten, kann diese aber nicht hinzufügen.



## Biofuel Refinery (Raffinerie für Biokraftstoff)

Verliere eine beliebige Anzahl an Komponenten an diesem Arbeiter (lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück). Erhalte 7 Punkte pro verlorener Komponente.



## Break Room (Pausenraum)

Erhalte 1 Nahrung. Erhalte zusätzliche Nahrung entsprechend der aktuellen Rundenzahl.



## Cargo Bay (Frachtraum)

Erhalte 2 Geld UND 2 Nahrung (ein Arbeiter mit Tentakel erhält für beide Effekte den Bonus).



## Catering Service (Verpflegungsservice)

Kopiere den Effekt eines schon belegten Moduls auf dem Spielplan. Zahle Nahrung entsprechend des Punktewerts dieses Moduls (Module ohne Punktewert können NICHT kopiert werden). Wende den kopierten Effekt bei diesem Arbeiter und/oder diesem Modul an, sofern möglich.



## Commissary (Bevollmächtigter)

Erhalte 1 Punkt, 1 Geld und 1 Nahrung.



## Covert Cloning (Geheimes Klonen)

Erhalte für jeden Arbeiter in der Arbeiterlounge 1 Komponente aus dem allgemeinen Vorrat.



## Cryogenics (Kryotechnik)

Tausche 1 freie Komponente aus dem eigenen Vorrat gegen 6 Geld.



## Dispatch Station (Versandstation)

Rufe einen deiner Arbeiter zurück. Hier eingesetzte Arbeiter können nicht zurückgerufen oder zur Arbeiterlounge versetzt werden.



## Dispensary (Arzneiausgabe)

Erhalte 1 Geld oder 1 Nahrung (in beliebiger Kombination) für jeden bisher in dieser Runde eingesetzten Arbeiter.



## Farmer's Market (Bauernmarkt)

Tausche 1 Nahrung gegen 5 Geld ODER tausche 1 Geld gegen 5 Nahrung.



## Freelancer Dormitories (Schlafsäle für Freischaffende)

Wähle ein angrenzendes Modul und kopiere seinen Effekt. Wende den kopierten Effekt bei diesem Arbeiter und/oder diesem Modul an, sofern möglich.



## Gardens (Gärten)

Erhalte 1 Blatt-Komponente. Platziere sie im eigenen Vorrat auf deinem Spielertableau.



## Generic Genetics (Allgemeine Genetik)

Zahle 1 Geld um eine beliebige Komponente aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen.



## Giant Statue (Riesige Statue)

Arbeiter dürfen hier nicht eingesetzt werden.



## Grant Office (Büro für Subventionen)

Erhalte 2 Geld. Erhalte 1 weiteres Geld für je 2 erreichte Forschungsstufen.



## Hunting Park (Jagdgebiet)

Erhalte 3 Nahrung. Erhalte 1 weitere Nahrung pro Klaue an diesem Arbeiter.



## Inspection Station (Inspektionsstation)

Erhalte 1 Punkt für jedes an die Kommandozentrale angrenzende Modul (Platz A & B).



# Verfügbare Module

## Integrated Constructor (Integrierter Konstrukteur)

Erhalte 2 Geld. Baue 1 Modulplättchen.  
Bewege den Arbeiter nicht dorthin.



## Science Fair (Wissenschaftsmesse)

Füge diesem Arbeiter eine beliebige Anzahl an Komponenten aus deinem Vorrat hinzu – bis zur maximalen Arbeitergröße. Erhalte 3 Punkte pro dadurch angebrachter Komponente.



## Life Support (Lebenserhaltende Maßnahmen)

Erhalte 2 Punkte pro angebrachter Komponente auf allen angrenzenden Modulen.



## Scientific Display (Wissenschaftliche Vorführung)

Erhalte 1 Punkt je erreichter Stufe auf der Forschungsleiste.



## Medical Bay (Medizinische Abteilung)

Tausche 1 Komponente aus dem eigenen Komponentenvorrat gegen 2 beliebige Komponenten aus dem allgemeinen Vorrat.



## Shady Restaurant (Zwielichtiges Restaurant)

Tausche eine beliebige Komponente aus dem eigenen Vorrat gegen 6 Nahrung.



## Mercenary Outpost (Söldneraußenposten)

Erhalte 4 Geld. Erhalte 1 zusätzliches Geld pro Klaue an diesem Arbeiter.



## Shopping Center (Einkaufszentrum)

Erhalte 2 Geld pro Arbeiter auf angrenzenden Modulen.



## Monolith (Monolith)

Arbeiter dürfen hier nicht eingesetzt werden.



## Symposium (Fachtagung)

Erhalte 1 Nahrung. Erhalte 1 zusätzliche Nahrung je 2 erreichten Forschungsstufen.



## Newsroom (Nachrichtenredaktion)

Erhalte 2 Punkte für jeden in dieser Runde bisher von dir eingesetzten Arbeiter.



## Tanning Salon (Bräunungsstudio)

Erhalte basierend auf den Komponenten des eingesetzten Arbeiters die aktuelle Reaktorbelohnung. Füll den Reaktor nicht auf.



## Periphery Command (Umgebungsbefehle)

Befehlige durch gegnerische Arbeiter besetzte Module (wie die Kommandozentrale, siehe „Module befehligen“ auf Seite 7).



## Think Tank (Ideenschmiede)

Erhalte 1 Gehirn-Komponente. Platziere sie im eigenen Vorrat auf deinem Spielertableau.



## Petty Cash (Portokasse)

Erhalte 1 Geld. Erhalte zusätzliches Geld entsprechend der aktuellen Rundenzahl.



## Underground Lab (Untergrundlabor)

Trenne eine beliebige Anzahl an Komponenten von diesem Arbeiter ab. Gehe je abgetrennter Komponente 1 Feld auf der Forschungsleiste vor.



## Predatorium (Prädator-Arena)

Erhalte 1 Klauen-Komponente. Platziere sie in deinem Komponentenvorrat auf deinem Spielertableau.



## Union Hall (Gewerkschaftssaal)

Werte eine Vorteilkarte als wäre es Spielende und wirf die Karte ab. Nimm eine neue Karte.



## Quantum Constructor (Quantum Konstrukteur)

Zahle 2 Geld um ein zufälliges Modul vom Nachziehstapel zu bauen. Zahle nicht die aufgedruckten Modulkosten. Dein Arbeiter darf sich weder auf das neue Modul bewegen noch darfst du es aktivieren.



## Vineyard (Weingut)

Erhalte 1 Nahrung für jedes angrenzende Modul.



# Vorteilskarten

Wenn ein Spieler einen Vorteil erhält, wählt er eine Karte aus der offenen Auslage. Falls danach weniger als 3 Karten ausliegen, wird die erhaltene Karte mit einer neuen Karte vom Nachziehstapel ersetzt. Falls der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.

Es gibt 2 Arten von Vorteilskarten: **Passive** und **Module**. Passive Vorteile (roter Rahmen) verleihen dem Spieler einen dauerhaften Bonus. Modulvorteile (blauer Rahmen) bringen ihm ein exklusives Modul auf dem nur er seine Arbeiter einsetzen kann. Sie sind oftmals situationsbezogen oder ein wenig schwächer als die Module auf dem Spielplan. Dafür können sie nicht von anderen Spielern geblockt werden und sind nur dem Spieler vorbehalten. Mitspieler erhalten bei diesen Modulen keine Punkte, wenn sie „Module befehligen“ nutzen.

Beide Arten bieten bei Spielende Bonuspunkte. Manche bringen dem Spieler zusätzlich Punkte entsprechend der Runde in der sie genommen werden.

## MODULVORTEILE

### Beggar's Alley (Bettlergasse)

Erhalte 2 Nahrung und 1 Geld. Jeder Mitspieler kann dir 1 Geld oder 1 Nahrung geben. Falls er das macht, erhält er 1 Punkt.

**Bei Spielende:** Besitzt du am meisten Nahrung, erhältst du 9 Punkte.



### Morale Center (Stimmungszentrum)

Sende 2 beliebige bereits eingesetzte Arbeiter in die Arbeiterlounge. Setz anschließend einen weiteren Arbeiter ein.

**Bei Spielende:** Erhalte 3 Punkte für jeden deiner Arbeiter mit min. 2 Komponenten.

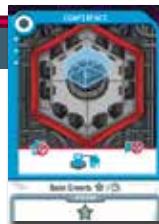


### Conference (Konferenz)

**Beim Erwerb:** Erhalte Punkte entsprechend der aktuellen Runde.

Ruf 1 deiner eingesetzten Arbeiter zurück in deinen Arbeitervorrat. Hier eingesetzte Arbeiter können nicht versetzt oder zurückgerufen werden.

**Bei Spielende:** Erhalte 5 Punkte.



### Nonhuman Resources (Nichtmenschliche Hilfsquellen)

Tausche einen deiner auf dem Spielplan eingesetzten Arbeiter mit dem Arbeiter eines Mitspielers auf dem Spielplan. Dies beinhaltet Arbeiter in der Arbeiterlounge und dem Spleißlabor. Beide lösen, sofern möglich, den Effekt des Platzes aus auf dem sie eingesetzt werden.



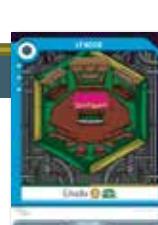
### Dispatch (Abfertigung)

Setz sofort 2 zusätzliche Arbeiter ein. Setz den hier eingesetzten Arbeiter am Ende der Spleißphase erneut ein.

**Bei Spielende:** Erhalte 8 Punkte.



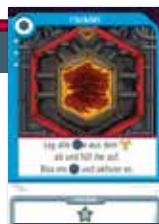
**Bei Spielende:** Erhalte 8 Punkte.



### Foundry (Gießerei)

Wirf alle Module im Reaktor ab und füll ihn neu auf (ohne Boni zu erhalten). Bau anschließend ein Modul und aktivier es (beweg deinen Arbeiter nicht dorthin).

**Bei Spielende:** Erhalte 8 Punkte.



**Bei Spielende:** Erhalte 1 Geld, bau anschließend ein beliebiges Modul vom Ablagestapel und aktiviere es (bewege deinen Arbeiter nicht dorthin).



### Mint (Münzstätte)

Erhalte 1 Geld für jedes Modul mit goldenem Rand in der Station (Module die Geld einbringen).

**Bei Spielende:** Besitzt du das meiste Geld, erhältst du 9 Punkte.



### Zoning Board (Planungsbüro)

Erhalte einen auf dem Spielplan sichtbaren Baubonus. Dies beinhaltet Boni die nicht an gebaute Module oder die Kommandozentrale angrenzen.



**Bei Spielende:** Erhalte 8 Punkte.

# Vorteilskarten

## PASSIVE VORTEILE

### Architect (Architekt)

Jedes Mal wenn du ein Modul baust erhältst du einen zusätzlichen Punkt.

**Bei Spielende:** Erhalte 8 Punkte.



### Engineer (Ingenieur)

**Beim Erwerb:** Erhalte Punkte entsprechend der aktuellen Runde.

Du erhältst die doppelte Basis-Reaktorbelohnung, wenn du den Reaktor auffüllst.

**Bei Spielende:** Erhalte 2 Punkte je leerem Platz auf der Reaktorleiste.



### Geneticist (Genforscher)

Du darfst einen Arbeiter mit 3 Komponenten besitzen (aber max. 2 gleiche Komponenten).

**Bei Spielende:** Erhalte 2 Punkte pro Forschungsstufe.



### Grappler (Greifer)

**Beim Erwerb:** Erhalte Punkte entsprechend der aktuellen Runde.

Deine Klauenarbeiter dürfen auch deine eigenen Arbeiter versetzen.

**Bei Spielende:** Erhalte 5 Punkte.



### Grocer (Kaufmann)

Immer wenn deine Blattarbeiter Nahrung erhalten würden, dürfen sie stattdessen die gleiche Summe an Geld sowie +1 Geld zusätzlich erhalten.

**Bei Spielende:** Erhalte 2 Punkte je Blatt in deinem Besitz (angebracht oder im eigenen Vorrat).



### Investor (Investor)

Erhalte 1 Geld ODER 1 Nahrung für jeden modifizierten Arbeiter den du zu Beginn jeder Runde besitzt.

**Bei Spielende:** Erhalte 8 Punkte.



### Lounge Lizard (Playboy)

**Beim Erwerb:** Erhalte Punkte entsprechend der aktuellen Runde.

Erhalte immer dann 2 Punkte, wenn einer deiner Arbeiter in der Arbeiterlounge landet.

**Bei Spielende:** Erhalte 5 Punkte.

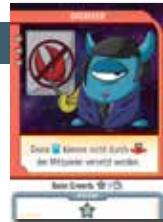


### Overseer (Vorarbeiter)

**Beim Erwerb:** Erhalte Punkte entsprechend der aktuellen Runde.

Deine Arbeiter können durch Klauenarbeiter der Mitspieler nicht versetzt werden.

**Bei Spielende:** Erhalte 8 Punkte.



### Prime Specimen (Prachtexemplar)

Am Ende eines Zuges in dem einer deiner Tentakelarbeiter Punkte eingebracht hat, erhältst du einen zusätzlichen Punkt.

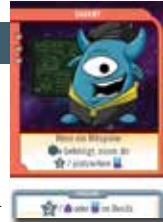
**Bei Spielende:** Erhalte 2 Punkte je Tentakel in deinem Besitz (angebracht oder im eigenen Vorrat).



### Savant (Gelehrter)

Wenn ein Mitspieler in der Kommandozentrale punktet, erhältst du 1 Punkt für jeden schon eingesetzten Arbeiter mit Gehirn.

**Bei Spielende:** Erhalte 2 Punkte je Gehirn in deinem Besitz (angebracht oder im eigenen Vorrat).



### Thug (Schläger)

Immer wenn einer deiner Arbeiter mit Klauen einen anderen Arbeiter versetzt, erhältst du das Geld oder die Nahrung (nach deiner Wahl), wenn er in die Arbeiterlounge und nicht in den Spielervorrat des Spielers gesetzt wird.

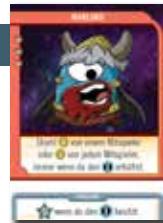
**Bei Spielende:** Erhalte 2 Punkte je Klaue in deinem Besitz (angebracht oder im eigenen Vorrat).



### Warlord (Kriegsherr)

Immer wenn du den Startspielermarker erhältst, stiehlst du 2 Geld von einem Mitspieler oder 1 Geld von jedem Mitspieler. Du darfst kein Geld stehlen, wenn der Startspielermarker nicht den Spieler wechselt (da du ihn vorher schon besessen hast oder er in diese Runde schon einmal gewechselt hat).

**Bei Spielende:** Erhalte 9 Punkte, wenn du Startspieler bist.



# Fortgeschrittenes Spiel

Wenn du mit Chimera Station vertraut bist, kannst du die B-Seite der Spieltableaus ausprobieren. Sie geben den einzelnen Fraktionen unterschiedliche Fähigkeiten, mit denen sie bei bestimmten Strategien besser sind oder bei gewissen Komponenten Vorteile besitzen. Zusätzlich haben sie einzigartige Forschungsleisten und man beginnt das Spiel mit einer angebrachten Komponente der bevorzugten Art dieser Spezies.



Während die B-Seiten miteinander ausbalanciert wurden, gilt dies nicht, wenn man A-Seiten und B-Seiten vermischt. Falls du das Spiel besser kennst als deine Mitspieler, kannst du versuchen dir mit einer A-Seite ein Handicap zu geben, während die Mitspieler die B-Seite benutzen. Nimm dir als Ausgleich eine von den zu Beginn des Spiels ausliegenden Vorteilskarten.

## BRAINIACS

- Beginne auf Stufe 2 der Forschungsleiste.
- Beginne mit einem Arbeiter mit Gehirn.
- Beginne mit einer Vorteilskarte (nimm die oberste vom Nachziehstapel).
- Vorteilskarte auf Stufe 3 der Forschungsleiste.
- Zusätzlicher Arbeiter auf Stufe 4.
- 6 Punkte auf Stufe 8.
- Wenn deine Arbeiter mit 2 Gehirnen das Labor benutzen, musst du keine Komponente entfernen.

## ECO-FRIENDLIES

- Beginne mit einem Arbeiter mit Blatt.
- Erhalte 2 Punkte für je 3 Nahrung am Ende des Spiels.
- Du darfst beim Bau von Modulen mit Nahrung statt mit Geld bezahlen. Allerdings musst du dich für eine Art entscheiden. Aufteilen ist nicht erlaubt.
- Arbeiter mit 2 Blättern produzieren 3 Nahrung zu Beginn der Fütterungsphase.

## TOUGHIES

- Beginne mit einem Arbeiter mit Klauen.
- Ein zusätzlicher Arbeiter auf Stufe 4.
- Vorteilskarte auf Stufe 5 der Forschungsleiste.
- Erhalte 1 Punkt für je 2 Geld am Ende des Spiels.
- Deine Arbeiter mit 2 Klauen können auch deine eigenen Arbeiter versetzen.
- Wenn deine Arbeiter den Arbeiter eines Mitspielers versetzen erhältst du 1 Nahrung oder 1 Geld aus dem allgemeinen Vorrat.

## WEIRDOS

- Beginne mit einem Arbeiter mit Tentakel.
- Nimm ein Tentakel auf Forschungsstufe 2.
- Vorteilskarte auf Stufe 3 der Forschungsleiste.
- Zusätzlicher Arbeiter und Nahrung auf Stufe 4.
- Vorteilskarte und Komponente auf Stufe 5.
- Vorteilskarte und Arbeiter auf Stufe 6.
- 3 Punkte, 1 Nahrung und 1 Geld auf Stufe 7.
- 5 Punkte und Komponente auf Stufe 8.
- Wenn dein Arbeiter mit 2 Tentakeln Module befehligt oder eine Vorteilskarte mit Modul aktiviert, erhältst du eine Komponente deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat (du erhältst keine zweite Komponente).

# Symbole und Stichworte

Chimera Station beinhaltet jede Menge Symbole. Aus diesem Grund haben wir diese Schnellübersicht angelegt.

- Ist etwas in **■** dargestellt, sprechen wir von etwas in deinem Besitz (Arbeiter, Komponenten, Forschungsstufe usw.)
- Ist etwas in **■** dargestellt, sprechen wir von etwas im gegnerischen Besitz (ihre Arbeiter, ihre Komponenten usw.)
- Ist etwas in **■** dargestellt, sprechen wir von einem allgemeinen Element oder etwas aus dem allgemeinen Vorrat; Ein Beispiel: Wenn du eine Komponente aus dem Vorrat erhältst, ist diese in dieser Farbe dargestellt.

	Punkte, Geld, Nahrung mit dem Wert X
	Zahle Geld, Nahrung mit dem Wert X
	Erhalte die dargestellte Komponente (Gehirn, Klauen, Blatt, Tentakel) und platziere sie im eigenen Vorrat.
	Komponent(en) die an deinen Arbeitern angebracht sind (Gehirn, Klauen, Blatt, Tentakel, beliebig)
	Eine Komponente aus dem allgemeinen Vorrat
	Eine Komponente aus dem eigenen Vorrat.
	Ein Arbeiter, normal oder modifiziert (dein Arbeiter, ein gegnerischer Arbeiter, ein beliebiger Arbeiter)
	Ein Modul (dieses Modul, ein beliebiges Modul, ein Kommandozentralen-Modul (Platz A oder Platz B))
	Der Modul-Nachziehstapel

	Angrenzend
	Eine Vorteilskarte
	Versetzen oder platzieren
	Verlieren oder abwerfen
	Dein Arbeitervorrat
	Die Arbeiterlounge
	Der Reaktor
	Eine Reaktorbefehlung
	Eine Stufe auf der Forschungsleiste
	Eine Spielrunde
	Aktiviere den Effekt
	Fütterungsphase

## Danksagung

**AUTOR:**  
Mark Major

**ENTWICKLUNG:**  
Seth Jaffee

**ILLUSTRATIONEN:**  
Brian Patterson

**GRAFIKDESIGN:**  
Daniel Solis  
Rafaël Theunis

**3D MODELLIERUNG:**  
Andrew Stockton

**ENTWICKLUNG EURO EDITION:**

Rudy Seuntjens  
Seb Van Deun  
Kevin Govaerts

**ÜBERSETZUNG:**

Malte Frieg  
([www.translation-table.de](http://www.translation-table.de))

**PRIMÄRE SPIELTESTER:**

Christina Major  
Aaron Poehls  
Jenn Poehls  
Josh Blazej  
Russell Knox  
Mandy Proctor



Sollten Sie ein Problem mit diesem Produkt haben, kontaktieren Sie bitte den Händler bei dem Sie das Spiel erworben haben. Alternativ können Sie Kontakt mit unserem Kundenservice unter [brewer@gamebrewer.com](mailto:brewer@gamebrewer.com) aufnehmen.