

HOW TO SAVE A WORLD

LABOR-ANBAUTEN

Mini-Erweiterung

Autor:
Yuval Grinspun

Inhalt: 4 Labor-
Anbau-Tafeln

Erweiterung! Grundspiel *How to Save a World*
zum Spielen benötigt!

Jeder von euch erhält den Zugang zu einem Spezial-Labor mit individuellen, zu erforschenden Entwicklungen.

ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Nimm dir 1 zufälligen **Labor-Anbau** und lege ihn rechts an dein *Tableau* an. Übrige Labor-Anbauten legt ihr in die Schachtel zurück.

SPIELABLAUF

Labor-Anbauten gelten als Teil des eigenen *Labors* (auf dem *Tableau*). Jeder Labor-Anbau enthält 5 individuelle zusätzliche Entwicklungen:

A & B: 2 unterschiedliche -Technologien

C & D: 2 -Sofort-Technologien (gleich oder unterschiedlich)

E: 1 -Technologie

SOFORT-TECHNOLOGIEN

Du erhältst den Effekt von einer **Sofort-Technologie** () sofort wenn du sie entwickelst. Kannst (oder willst) du ihren Effekt nicht ausführen, geht er verloren.



ERLÄUTERUNGEN DER NEUEN TECHNOLOGIEN

MAKRO-MASCHINEN-FABRIK

- A** Beim **Aktionskarten spielen**, darfst du (statt Energie) auch Wissenschafts-Abzeichen verbrauchen.
- B** Du darfst Aktionskarten, die du kaufst, noch am Ende desselben Zuges (für ihre üblichen Kosten) spielen.

NANOROBOTIK-HALLE

- A** Du darfst 1 Speziesskarte abwerfen und 1 Karte deiner Wahl entfernen, um 3 Genialität zu erhalten.
- B** Beim **Karten kaufen** darfst du statt Standardressourcen deiner Wahl auch Wissenschafts-Abzeichen verbrauchen.
- C** Entferne 1 Karte, um 2x deine Genialitäts-Ertragslinie zu erhöhen.
- D** Entferne 1 Karte, um die Ertragslinien von 3 unterschiedlichen Standardressourcen je 1x zu erhöhen.

QUANTUM-KOMPRESSOR

- A** Du darfst, um das Express-Shuttle zu benutzen, (statt Energie) auch Wissenschafts-Abzeichen verbrauchen.
- B** Wenn du mind. 1x am Projekt arbeitest, darfst du genau 1 Wissen verbrauchen, um genau 1x zusätzlich am Projekt arbeiten zu dürfen.
Hinweis: Du musst dafür trotzdem noch Ressourcen entsprechend der Zahl unter der Leiste zahlen.

TEILCHENBESCHLEUNIGER

- A** Du darfst bei deiner 1. Raumfähre der Runde die Regel zu **Ansteuerbarkeit** ignorieren. Du darfst diese Raumfähre also...
Zu 3.&4.: ... auf einem Aktionsfeld einsetzen, auf dem schon mind. 1 Raumfähre steht.
Zu 2.: ... an einem Ort & Aktionsfeld einsetzen, an dem schon mind. 1 Raumfähre steht.
Dies gilt nicht beim Ort **Vorbild-Funktion**.
- B** Du darfst anstelle von Abzeichen (von Plättchen und Karten) auch je 2 Wissen verbrauchen.