

# Spielanleitung



Ein Spiel von  
*Grégory Grard & Mathieu Roussel*

illustriert von  
*Naïade*

für 2 Personen (oder 4 Personen in zwei Teams)

ab 10 Jahren.

Eine Partie dauert etwa 30 Minuten.

## Übersicht

In einer fernen Zukunft wohnen auf 5 Planeten unseres Sonnensystems 3 Völker: Menschen, Roboter und Animods; Zenithium dient ihnen als saubere und nachhaltige Energiequelle. Der Bevölkerung fehlt jedoch eine organisatorische Struktur. Nehmt Einfluss auf die Planeten und vereint sie unter eurer Kontrolle.

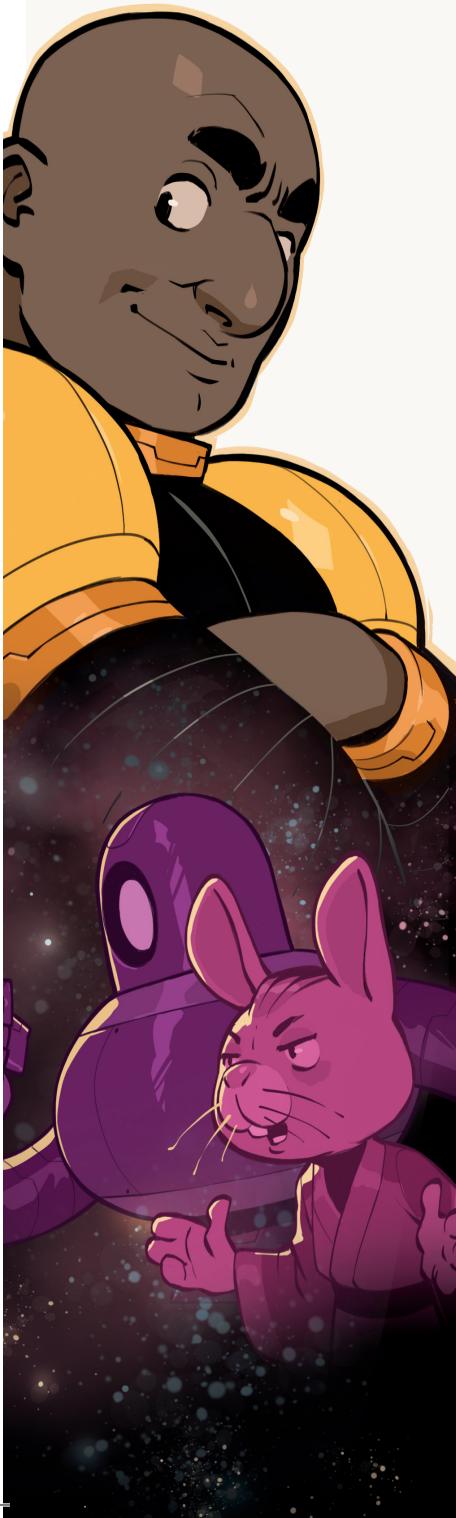
## Ziel des Spiels

In zwei Parteien kämpft ihr um den Einfluss auf 5 Planeten: *Mercury (Merkur)*, *Venus*, *Terra (Erde)*, *Mars* und *Jupiter*. Diesen Einfluss zeigt ihr durch farbige Scheiben an.

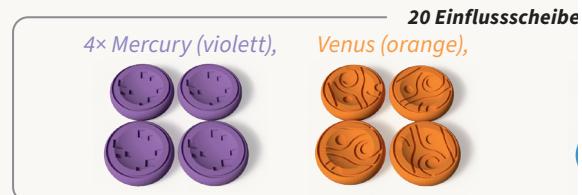
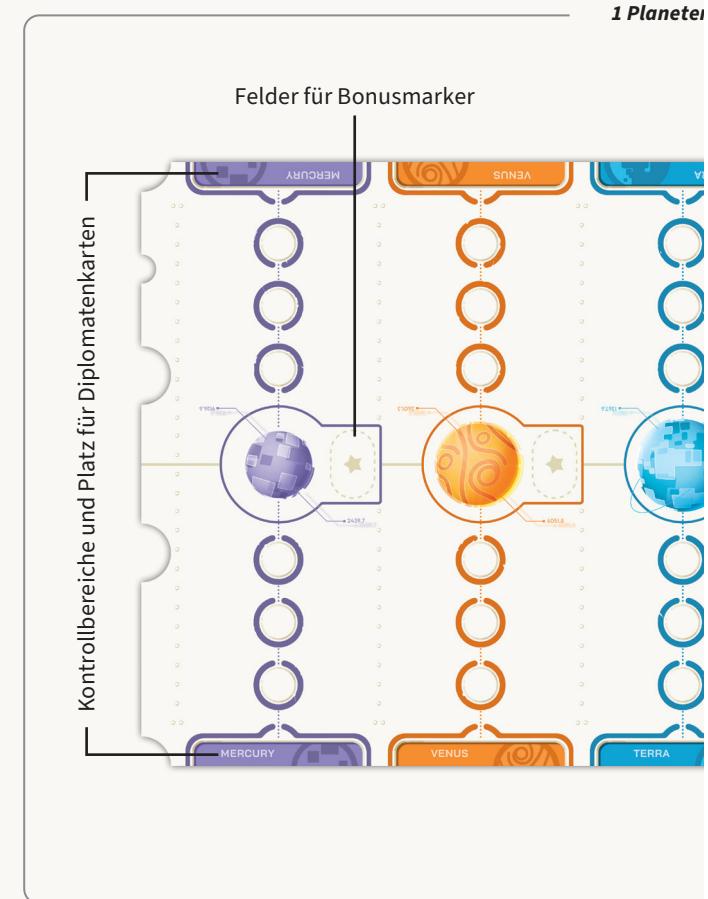
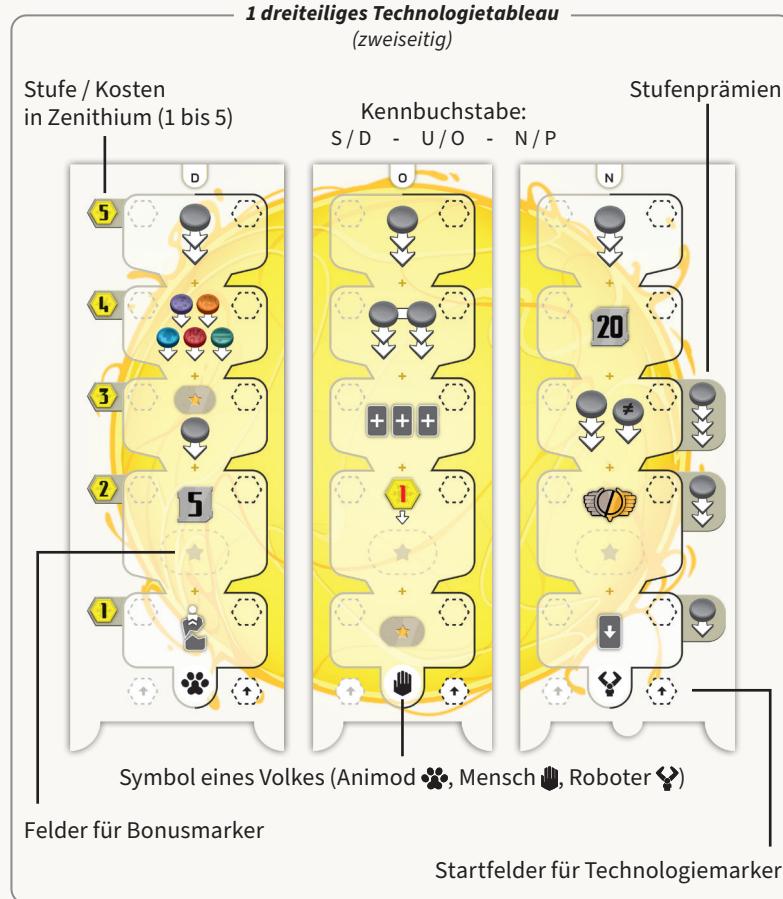
Es gibt 3 Arten, eine Partie **Zenith** zu gewinnen:

- **Souveräner Sieg:** Du besitzt **3=** Einflussscheiben **dieselben** Planeten.
- **Quotensieg:** Du besitzt **je 1** Einflussscheibe **4≠** von **4 verschiedenen** Planeten.
- **Sieg der Basis:** Du besitzt insgesamt **5** Einflussscheiben, egal von welchen Planeten.

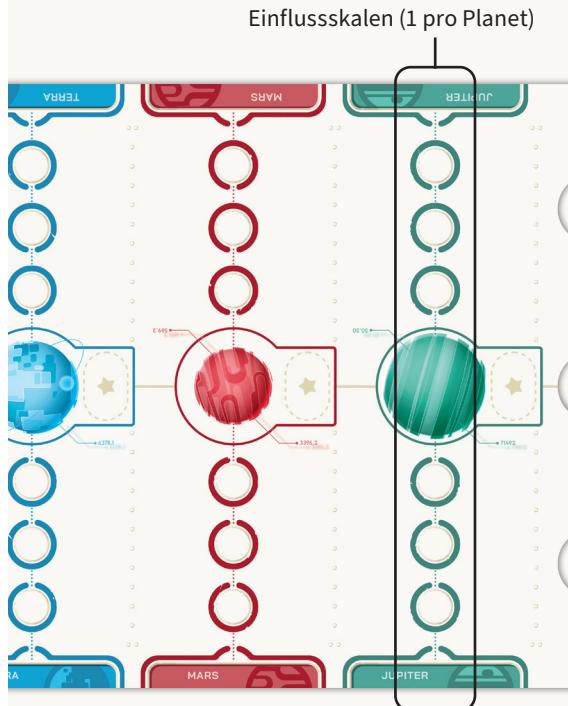
Die Partie endet sofort, sobald eine Partei 1 der drei Siegbedingungen erfüllt.



# Inhalt und Materialbeschreibung



## netentableau

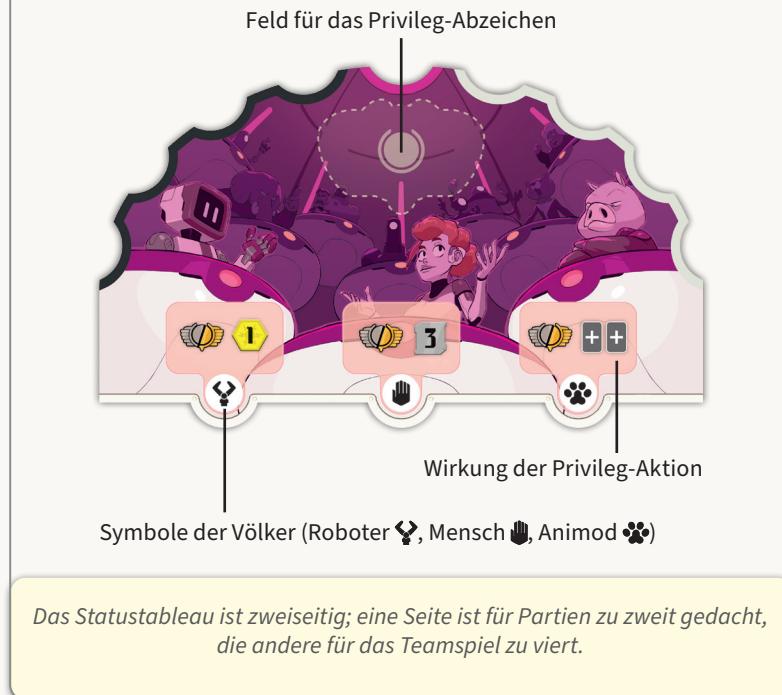


## Hinweis:

Die Anleitung erklärt zunächst die Partie zu zweit.  
Die Änderungen für Partien zu viert findet ihr am Ende der Anleitung  
(siehe S. 10).

## 1 Statustableau

(zweiseitig, für 2 bzw. 4 Personen)



## cheiben in 5 Farben



## 2 Spielhilfen



## 1 Symbolübersicht



## 90 Diplomatenkarten

Kosten  
(1 bis 10 Kredite)



Symbol eines Volkes  
(Roboter 🤖, Mensch 🤵, Animod 🐾)

Farbe eines Planeten

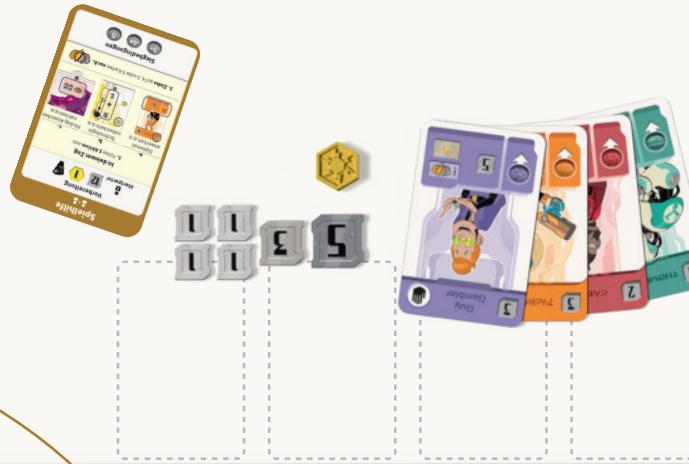
Effekte

# Vorbereitung

## Das Planetentableau

Die Parteien sollten sich gegenüber sitzen. Legt das Planetentableau zwischen euch.

Legt je 1 Einflusssscheibe auf die gleichfarbigen Felder in der Mitte.

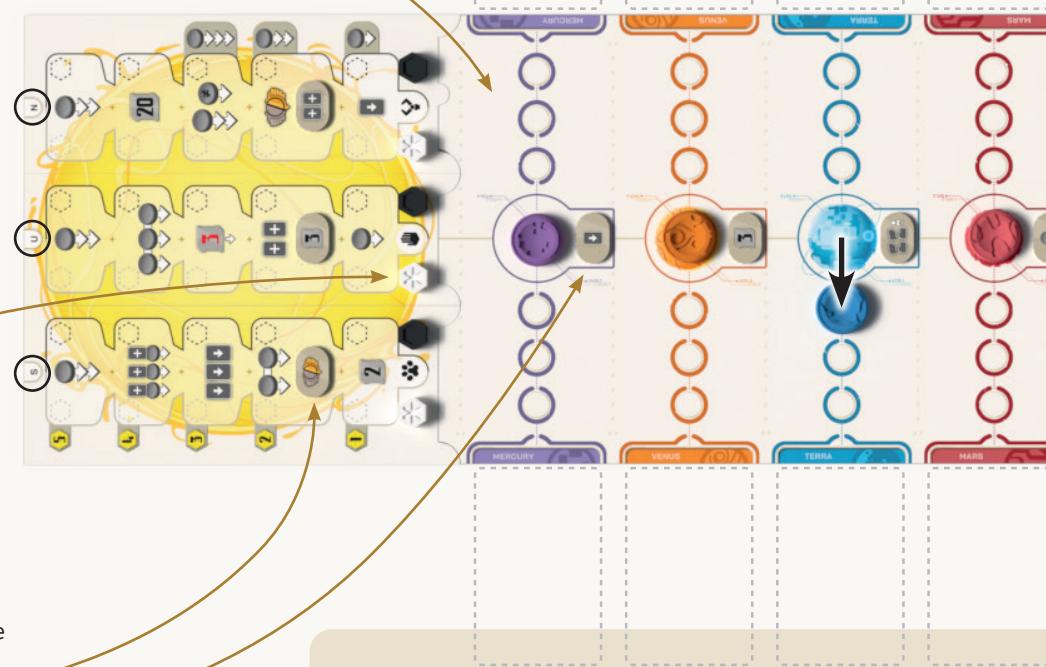


## Das Technologietableau

Setzt das Technologietableau aus den 3 Teilen zusammen und legt es wie abgebildet an das Planetentableau an.

Für eure erste Partie empfehlen wir, die Seiten mit den Kennbuchstaben S-U-N zu verwenden.

Bestimmt in späteren Partien zufällig, welche Seiten ihr verwendet.



## Die Technologiemarker

Legt die 6 Technologiemarker (je 3 weiße und schwarze) auf ihre Startfelder.



## Die Bonusmarker

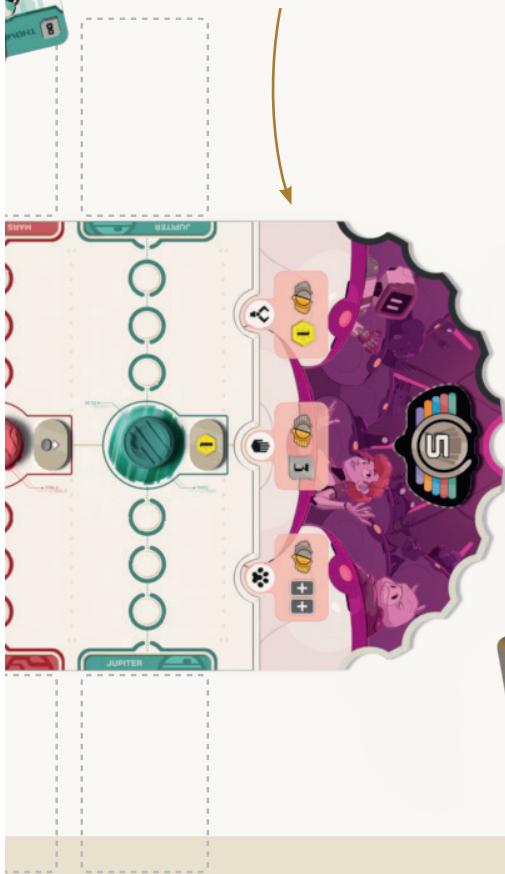
Legt 1 zufälligen Bonusmarker offen auf die vorgesehene Plätze:

- 3 auf das Technologietableau.
- 5 auf das Planetentableau.



## Das Statustableau

Legt das Statustableau so aus, dass die Seite für 2 Personen sichtbar ist. Legt das Privileg-Abzeichen mit der silbernen Seite nach oben auf das vorgesehene Feld.



## Vorrat

Legt die übrigen Einflussscheiben Kredite, Zenithium- und Bonusmarker als gemeinsamen Vorrat bereit. Achtet dabei darauf, dass die Bonusmarker im Vorrat verdeckt liegen.



## Pro Person

Nehmt euch je **12 Kredite** und **1 Zenithium**.

Mischt alle Diplomatenkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Zieht je **4 Diplomatenkarten** auf die Hand.

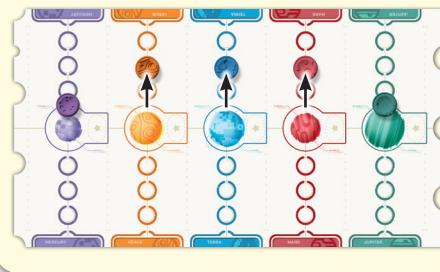
Nehmt euch jeweils zufällig 1 Spielhilfe; sie bestimmen, wer die Partie beginnt. Die andere Partei hat den 2. Zug und erhält **1 Einfluss auf der Erde**. Sie verschiebt dazu die Einflussscheibe um 1 Feld in Richtung ihrer Seite des Planetentableaus.



## Starthilfe für Anfänger

Kennst du das Spiel schon gut, solltest du einem unerfahrenen Gegner einen Startvorteil geben.

Du beginnst und der unerfahrene Spieler erhält neben dem Einfluss auf der Erde noch je 1 Einfluss auf Mars und Venus.



## Die 1. Kartenhand zusammenstellen

Bevor die Partie beginnt, darf ihr jeweils bis zu 4 Diplomatenkarten von der Hand abwerfen und gleich viele als Ersatz ziehen. Ihr beginnt die Partie in jedem Fall mit 4 Handkarten.

*Tipp: Behaltet in der ersten Partie vor allem die Karten mit niedrigen Kosten.*

Achtet darauf, eure Handkarten während der gesamten Partie geheim zu halten!



## Das Einflusssystem

Jede Einflussskala hat 9 Felder:

- **1 Mittelfeld**
- **je 3 Felder zu beiden Seiten** des Mittelfeldes
- **je 1 Kontrollbereich an beiden Rändern** des Tableaus



Während der Partie werdet ihr versuchen, möglichst viel Einfluss auf die fünf Planeten zu erhalten. Für jeden Einfluss, den du gewinnst, bewegst du die Einflussscheibe des entsprechenden Planeten um 1 Feld in Richtung deines eigenen Kontrollbereichs.

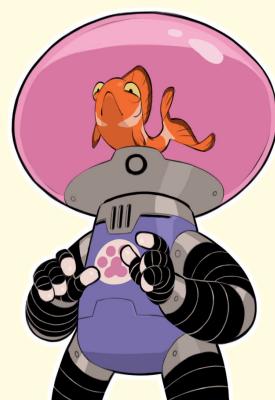
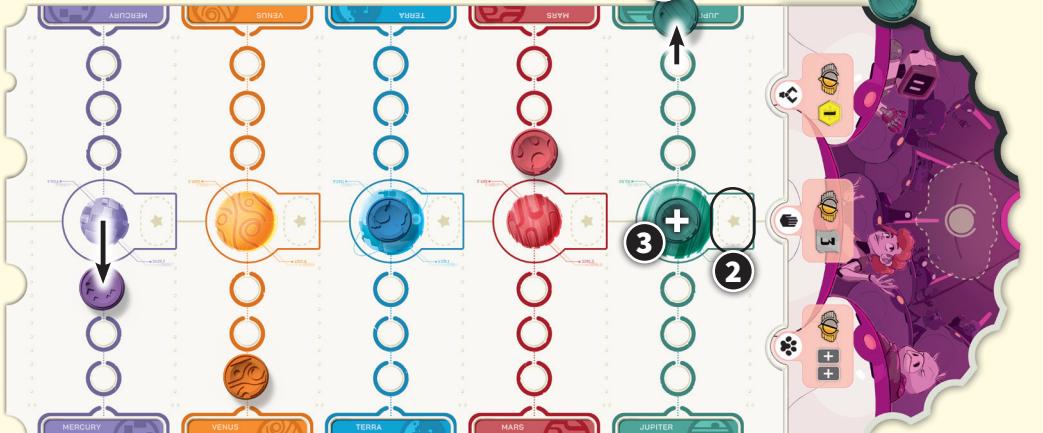


**Schwarzer Kontrollbereich**  
3 Felder auf der schwarzen Seite

**1 Mittelfeld**

**3 Felder auf der weißen Seite**

**Weißer Kontrollbereich**



**Sobald eine Einflussscheibe deinen Kontrollbereich erreicht, nimmst du diese Scheibe vom Tableau. Sie gehört jetzt dir.**

Hinweis: Bestimmte Effekte können dazu führen, dass sich die Einflussscheibe über deinen Kontrollbereich hinaus zu dir hin bewegen würde. Nimm in diesem Fall wie üblich die Scheibe; der überzählige Einfluss geht verloren.



**1**

**1** Sobald du eine Einflussscheibe gewinnst, lege sie in eine freie Aussparung am Rand des Statutableaus. So seht ihr ständig, wie sich die Partie entwickelt.

**2** Wer die 1. Einflussscheibe eines bestimmten Planeten gewinnt, nimmt sich den Bonusmarker dieses Planeten, wendet seinen Effekt an und legt ihn ab.

**3** Lege am Ende dieses Zuges eine neue Einflussscheibe auf das Mittelfeld dieses Planeten. Leg KEINEN Bonusmarker nach!

# Der Spielzug

Eure Spielhilfe bestimmt, wer den 1. Zug der Partie hat. Danach seid ihr abwechselnd am Zug, bis eine Partei eine der drei Siegbedingungen erreicht.

Dein Zug besteht aus 2 Schritten:

- **Spiele 1 Karte von deiner Hand und führe damit 1 der folgenden Aktionen aus:**

- A. Einen Diplomaten anwerben
- B. Eine Technologie entwickeln
- C. Das Privileg-Abzeichen nehmen

und dann

- **beende deinen Zug:**

1. Fülle deine Kartenhand auf.
2. Fülle das Planetentableau auf.



## Diplomatenkarten verschieben



**Mobilisieren:** Ziehe die oberste Diplomatenkarte vom Stapel und lege sie an den passenden Planeten an, OHNE ihre Effekte anzuwenden.



**Verbannen:** Wurf die oberste Karte einer (je nach Symbol eigenen oder fremden) Kartenreihe ab.



**Seite wechseln:** Nimm die oberste Diplomatenkarte von einer fremden Kartenreihe und lege sie auf deiner Seite an, OHNE ihre Effekte anzuwenden.

**Wichtig:** „Verbannen“ und „Seite wechseln“ betrifft immer die oberste (zuletzt angelegte) Karte der Reihe. Verdeckte Karten können niemals das Ziel von Effekten sein.

## A. Einen Diplomaten anwerben

Führe nacheinander die folgenden Schritte aus:

1. **Wähle eine Karte** von deiner Hand und spiele sie an deine Seite des Planetentableaus auf den Platz des farblich zur Karte passenden Planeten. Im Laufe der Partie entstehen so bei jeder Partei 5 Kartenreihen, an jedem der 5 Planeten eine.

Lege die neue Karte so auf ggf. vorhandene Karten, dass von diesen Karten nur die Kopfzeilen sichtbar bleiben.

2. **Bezahl die Karte** in Krediten.

**Achtung:** Jede dort bereits liegende Karte reduziert die Kosten um 1 Kredit. Dadurch kann der Preis der Karte auf 0 Kredite fallen, aber nicht darunter.

Lege die Kredite, die du ausgibst, in den Vorrat zurück.

3. **Wende alle Effekte** der neuen Karte einzeln von links nach rechts **an**.

Jede Karte gibt dir 1 Einfluss an dem gleichfarbigen Planeten (linker Teil der Fußzeile); dazu kommen andere Effekte (rechter Teil der Fußzeile).

*Beispiel: Esteban spielt die Karte „Nero“ an Mercury und wählt als Aktion „Einen Diplomaten anwerben“. Die Karte kostet 7 Kredite, aber er hatte bereits 2 Mercury-Karten auf seiner Seite des Planetentableaus liegen; das reduziert den Preis auf 5 Kredite (7 - 2). „Nero“ gibt ihm 1 Einfluss auf Mercury (linker Effekt). Als weiteren Effekt der Karte erhält er 3 Zenithium aus dem Vorrat (rechter Effekt).*



## Die Bonusmarker

Ihr könnt euch während der Partie die **5 Bonusmarker auf dem Planetentableau** und die **3 Bonusmarker auf dem Technologietableau** verdienen. Über Karteneffekte könnt ihr auch Bonusmarker aus dem Vorrat erhalten. Bonusmarker auf den Tableaus liegen immer offen, Marker im Vorrat verdeckt.

Wer einen Bonusmarker erhält, wendet seinen Effekt sofort an und legt den Marker dann ab (offen, damit er nicht mit den Markern im Vorrat verwechselt wird).

## B. Eine Technologie entwickeln

Führe nacheinander die folgenden Schritte aus:

- 1. Wurf 1 Karte aus deiner Hand ab**, um für das dargestellte Volk (Animod , Mensch , Roboter ) eine Technologie zu entwickeln.
- 2. Bezahl die Kosten** für die neue Stufe (1,2,3,4 oder 5 Zenithium).
- 3. Rücke deinen Technologiemarker auf die neue Stufe vor.**
- 4. Wende den Effekt der neuen und aller niedrigeren** (bereits vorher erreichten) Technologiestufen an, und zwar von oben nach unten (von der höchsten Stufe zur ersten).

Klarstellung: Du kannst niemals Technologiestufen überspringen, jeder Technologiemarker muss alle Stufen nacheinander durchlaufen.

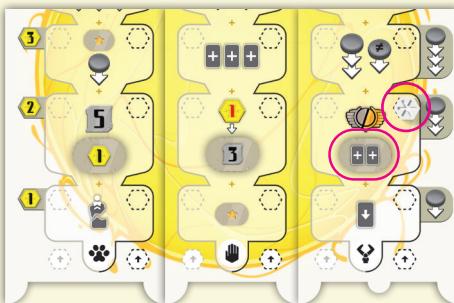
Beispiel: Esteban möchte seine Roboter auf die Technologiestufe 1 bringen. Er wirft 1 Roboterkarte aus der Hand ab, bezahlt 1 Zenithium und rückt seinen Technologiemarker auf Stufe 1 vor. Er erhält sofort den Effekt der Stufe 1. Als nächste Entwicklung dürfte er die Roboter auf Stufe 2 bringen oder Menschen bzw. Animods auf Stufe 1.



## Technologietableau: Bonusmarker

Für jedes Volk erhält die Partei, die zuerst dessen **Technologiestufe 2** erreicht, den zugehörigen Bonus. Wende ihn an, nachdem du den Effekt der Stufe 2 angewandt hast (und vor dem Effekt der Stufe 1). Wirf dann den Bonusmarker ab.

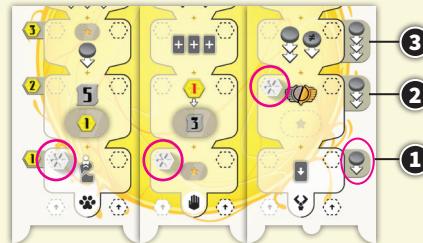
Beispiel: Esteban entwickelt die Technologiestufe 2 der Roboter. Er wirft 1 Roboterkarte aus der Hand ab, bezahlt 2 Zenithium und wendet den Effekt der Stufe 2 an. Weil er diese Stufe als Erster erreicht hat, erhält er auch den Bonus und wirft den Bonusmarker ab. Danach wendet er noch den Effekt der Roboter-Technologiestufe 1 an.



## Technologietableau: Stufenprämien

- 1 Sobald deine 3 Völker mindestens die Technologiestufe 1 erreicht haben, erhältst du 1 Einfluss auf 1 Planeten deiner Wahl.
  - 2 Sobald deine 3 Völker mindestens die Technologiestufe 2 erreicht haben, erhältst du 2 Einfluss auf 1 Planeten deiner Wahl.
  - 3 Sobald deine 3 Völker mindestens die Technologiestufe 3 erreicht haben, erhältst du 3 Einfluss auf 1 Planeten deiner Wahl.
- Wende die Stufenprämie an, NACHDEM du alle Technologieeffekte angewandt hast.

Beispiel: Etwas später in der Partie stehen Estebans Roboter auf Technologiestufe 2 und seine Animods auf Stufe 1. Er entwickelt jetzt seine Menschen ebenfalls auf Stufe 1 und wendet den Effekt an. Da jetzt alle seine Völker (mindestens) die Stufe 1 erreicht haben, erhält er zusätzlich die 1. Stufenprämie: Ergibt 1 Planeten seiner Wahl 1 Einfluss hinzu.



### C. Das Privileg-Abzeichen nehmen

Wirf 1 Karte aus deiner Hand ab, um je nach dem Volk der Karte (Roboter 🤖, Mensch 🤸, Animod 🐾) 1 Effekt zu erhalten:

Roboter 🤖: Nimm das Privileg-Abzeichen und 1 Zenithium.

Mensch 🤸: Nimm das Privileg-Abzeichen und 3 Kredite.

Animod 🐾: Nimm das Privileg-Abzeichen und mobilisiere 2 Diplomaten.

*Beispiel: Esteban hätte gerne das Privileg-Abzeichen und wählt daher die Aktion „Privileg-Abzeichen nehmen“. Er wirft 1 Roboterkarte aus der Hand ab. Er erhält 1 Zenithium aus dem Vorrat und das Privileg-Abzeichen mit der silbernen Seite („5“) nach oben.*



### Das Privileg

Das Privileg-Abzeichen erhöht für seinen Besitzer die erlaubte Zahl von Handkarten auf 5 (silbern) bzw. 6 (golden). Außerdem beeinflusst es bestimmte Effekte der Diplomatenkarten.

Falls du das Privileg-Abzeichen erhältst:

- Falls die andere Partei das Abzeichen hat, nimm es und lege es mit der silbernen Seite nach oben vor dir ab.
- Hast du das Abzeichen bereits, behalte es und drehe es auf die goldene Seite.
- Hast du das Abzeichen und es zeigt bereits die goldene Seite, passiert nichts.

*Hinweis: Manche Effekte von Diplomatenkarten erlauben es dir, das Abzeichen direkt mit der goldenen Seite zu übernehmen.*

## Den Zug beenden

### 1. Fülle deine Kartenhand auf

Ziehe Karten vom Stapel, bis du dein Handkartenlimit erreichst:

- Normalerweise beträgt das Limit **4 Karten**.

- Besitzt du das silberne Privileg-Abzeichen, beträgt das Limit **5 Karten**.

- Besitzt du das goldene Privileg-Abzeichen, beträgt das Limit **6 Karten**.



*Hinweis: Durch Karteneffekte kann es passieren, dass du am Ende deines Zuges mehr Karten hast, als dein Handkartenlimit erlaubt. In diesem Fall ziehst du keine Karten nach, behältst aber alle Karten, die du besitzt.*

### 2. Aktualisiere das Planetentableau

Falls nicht mehr alle Planeten Einflussscheiben haben, lege bei diesen Planeten neue Scheiben auf das Mittelfeld der Einflussskala.

## Ende der Partie

Die Partie endet sofort, sobald eine Partei 1 der 3 möglichen Siegbedingungen erfüllt.



# Das Teamspiel zu viert (2 gegen 2)

Für Partien zu viert spielt ihr in 2 Teams (weiß und schwarz) zu je 2 Personen. Die beiden Teams sitzen sich gegenüber.

## Vorbereitung

- Legt das Statustableau so aus, dass die Seite für 4 Personen oben ist.
- Dreht auch die Spielhilfen auf die Seite für 4 Personen.
- Das Team, das den 2. Zug hat, erhält zu Beginn der Partie 1 Einfluss auf Mars und 1 Einfluss auf Venus.



## Veränderte Regeln

Kredite und Zenithium sind **gemeinsamer Besitz** jedes Teams. Der Effekt des **Privileg-Abzeichens** gilt für beide Teammitglieder.

Jedes Teammitglied hat jedoch seine eigene Kartenhand. Die Teammitglieder dürfen sich frei über ihre Karten und ihre Strategie unterhalten, aber dies muss in Hörweite des anderen Teams geschehen. Sie dürfen sich deshalb auch nicht stumm ihre Handkarten zeigen.

## Der Spielzug

Die Teams wechseln sich mit ihren Spielzügen ab. In jedem Zug spielen **nacheinander beide Teammitglieder**.

In jedem Spielzug dürfen sich die Teammitglieder erneut abstimmen, wer von ihnen zuerst spielt. Dieses Teammitglied führt alle Schritte eines vollständigen Zuges durch (Aktionen und Ende des Zuges), bevor sein Partner am Zug ist.

*Beispiel: Esteban und Moon bilden das Team Weiß und sind am Zug. Esteban möchte gerne die Technologie seines Animods auf Stufe 3 entwickeln, aber das Team besitzt nur 2 Zenithium. Moon sagt, sie könne das fehlende Zenithium beschaffen; sie beschließen daher, dass Moon zuerst spielt. Ihre Aktion „Einen Diplomaten anwerben“ bringt dem Team unter anderem 1 Zenithium ein. Sie beendet ihre Aktion und zieht Handkarten nach. Dann ist Esteban dran und kann die Technologie wie gewünscht entwickeln, weil das Team jetzt genug Zenithium besitzt.*

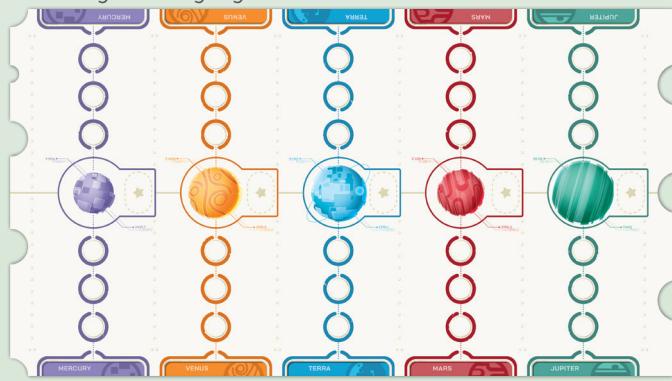
Die Aktionen „Einen Diplomaten anwerben“ und „Das Privileg-Abzeichen nehmen“ ändern sich in Partien zu viert wie folgt:

### A. Einen Diplomaten anwerben (erlaubte Planeten)

Das Teammitglied, das auf der Seite des Technologitableaus sitzt, darf nur auf **Mercury, Venus und Terra** Diplomaten anwerben.

Das Teammitglied, das auf der Seite des Statustableaus sitzt, darf nur auf **Terra, Mars und Jupiter** Diplomaten anwerben.

*Klarstellung: Diese Einschränkung gilt nur für die Aktion „Einen Diplomaten anwerben“. Andere Aktionen wie „Technologie entwickeln“ und „Das Privileg-Abzeichen nehmen“ sind wie üblich für beide Teammitglieder zugänglich.*



Hier darf das eine Teammitglied Diplomaten anwerben.

Hier darf das andere Teammitglied Diplomaten anwerben.

### B. Das Privileg-Abzeichen nehmen (und Diplomaten weitergeben)

Wer die Aktion „Das Privileg-Abzeichen nehmen“ ausführt, darf zusätzlich zu den üblichen Effekten seinem Partner bis zu 2 seiner Handkarten geben.

*Beispiel: Esteban und Moon spielen als Team zusammen. Esteban zieht zuerst und holt sich das silberne Privileg-Abzeichen. Ergibt Moon 1 seiner Handkarten; Moon nimmt die Karte auf ihre Hand.*

*Wegen des Privileg-Abzeichens füllt Moon ihre Hand am Ende ihres Zuges auf 5 Karten auf. Esteban hat nur 4 Handkarten, weil sie das Abzeichen noch nicht hatten, als er seinen Zug beendet hat. Falls sie das Abzeichen in ihrem nächsten Zug noch haben, wird auch er auf 5 Handkarten auffüllen.*



## Fragen und Antworten

**F:** Was passiert, falls der Diplomatenstapel oder der Vorrat an Bonusmarkern leer sind?

A: Mischt die abgeworfenen Karten bzw. Marker als neuen Stapel bzw. Vorrat.

**F:** Werden die Bonusmarker auf den Tableaus nachgefüllt?

A: Nein, niemals.

**F:** Wenn ich einen Diplomaten anwerbe: Führe ich die Effekte der Karte aus?

A: Ja, nachdem du die Karte gelegt und bezahlt hast.

**F:** Falls ich eine Einflussscheibe gewinne: Werfe ich meine Karten an diesem Planeten ab?

A: Nein. Karten können nur durch Effekte entfernt werden.

**F:** Ich habe 2 Einfluss erhalten. Der 1. Schritt bringt die Scheibe auf meinen Kontrollbereich; ich nehme die Scheibe und lege eine neue auf das Mittelfeld der Skala. Darf ich den übrigen Einfluss nutzen, um sie sofort zu verschieben?

A: Nein, denn du setzt die neue Scheibe erst am Ende deines Zuges ein. Der überschüssige Einfluss geht also verloren.

**F:** Kann ein Effekt dazu führen, dass die andere Partei während meines Zuges eine Einflussscheibe gewinnt?

A: Aber ja! Sie würde sogar den Bonusmarker erhalten, falls der noch verfügbar ist.

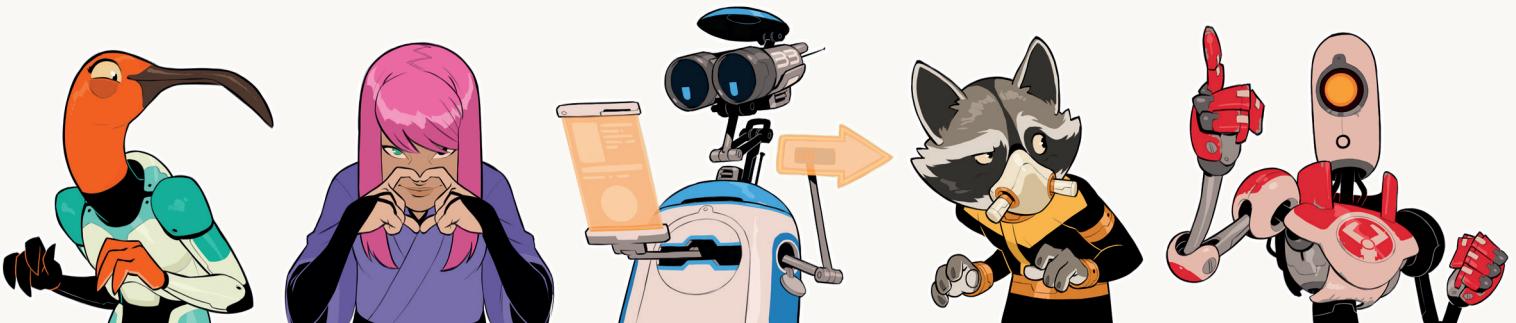
**F:** Der Effekt der Diplomaten H3RB3RT und L0V3CR4FT erlaubt es mir, mehrere Diplomaten zu verbannen, um dafür Kredite bzw. Zenithium zu erhalten. Muss ich Karten aller abgebildeten Farben verbannen?

A: Nein, du darfst diese Effekte auch teilweise ausführen.

**F:** Was passiert, falls mir die andere Partei etwas geben muss, das sie nicht hat?

A: Nimm so viel wie möglich. Die Restforderung verfällt.

Hinweis: Das Material ist im Prinzip unbegrenzt. Falls euch Einflussscheiben, Kredite oder Zenithium ausgehen, behelft euch mit beliebigem Ersatz.



## Mitwirkende und Danksagung

ZENITH ist ein Spiel von **PlayPunk**

Rue Saint-Léonard, 511  
4000 Lüttich, Belgien

Autoren: **Grégory Grard & Mathieu Roussel**

Entwicklung & Verlag: **Antoine Bauza & Thomas Provoost**

Illustrationen: **Näïade**

Grafik: **Alexis Vanmeerbeek**

3D-Modellierung: **3D ZeBlate**

Produktion: **Gabriel Durnerin**

BGA-Modul: **Fabien Riffaud**

Übersetzung & Lektorat deutsche Ausgabe:

**Translation Circus (Lutz Pietschker & Monika Harke)**

**Wir bedanken uns für die Testspiele bei:** Anna, Séverine, die BAR, Poule, Jaron, Gui, Amandine, Team der Ludothèque in Rouvray, Samouel, Fred, Guili, Richie, James, Lucas, Layla, François, Stéphanie, Ludo, Marie, Solène, Antoine, Tom, Willy, Paul, Mickaël, Gastard, Manu, Panpan, Seb, Paco, Quentin, Jerem, Tonyo, Camille, Romain und Nathan à la Luck, Alison, Antoine, Vince, Angélique, Messire 76, Nico, Thomas, Marie, Luc, Millou, Joseph, Clément, Esteban, Albertine, Gautier, Philippe Keyaerts und die Mitglieder des Repos du Guerrier und der Cafetièrie.

Thomas dankt sich bei den Mitgliedern der Police des Jeux, bei Xav und Fred, Jeux-Yves, allen Mitgliedern der Belgoludiques und Teilnehmern der Wochenenden in My, Elise und Quentin Thunder Road Laroche,...



Die Einfluss scheiben sowie Zenithium- und Technologiemarker werden in Deutschland gemäß dem RE-Wood-Verfahren zu 100% aus recycelten Rohstoffen hergestellt (davon 80% Holz).

