

Idee

Übernehmt die Leitung über ein aufstrebendes Labor. Euer Ziel ist jeweils, eine von mehreren gefährlichen Herausforderungen abzuschließen, bevor sich euer Gefahr-O-Mat überlädt. Mit eurem taktischen Geschick kann euer Labor großartige Entdeckungen hervorbringen. Dazu wertet ihr eure Karten nach und nach auf, um an mehr Rohstoffe zu kommen, um Fähigkeiten sowie Siegpunkte freizuschalten. Unterstützung erhaltet ihr dabei von euren Minions. Also los, das Schicksal eures Labors liegt in eurer Hand!

Inhalt

- 66 Karten:
- 32 Karten in 2 Spieldecks (je Deck 16 Karten, #1-16)
- 2 Gefahr-O-Mat-Karten (je Deck 1 Karte G)
- 6 Minion-Karten (je Deck 3 Karten M1-M3)
- 24 Ziel-Karten (je Deck 7x Experiment E, 4x Forschung F, 1x Produktion P)
- 2 Errungenschaftskarten
- Diese Anleitung



Ziel des Spiels (Solo und Koop)

Palm Lab nutzt vier Arten von Karten: Die von 1-16 nummerierten Karten bilden das **Spieldeck**. M1-M3 sind die drei **Minions**, die euch helfen, eure Ziele zu erreichen. Die 1 bis 7 **Ziel-Karten** müsst ihr erfüllen, um das Spiel zu gewinnen. Der **Gefahr-O-Mat** gibt an, wie nah ihr am Erfolg oder Scheitern seid. Steigt er über Stufe Rot, verliert ihr das Spiel.

Spielvorbereitung Solo (Koop-Modus siehe Seite 2)

Aktiver Bereich

Jede Karte im Deck hat 4 mögliche Ausrichtungen. Der obere Bereich auf der für dich sichtbaren Seite ist der **aktive Bereich**. Du kannst nur Aktionen aus diesem Bereich ausführen. Die anderen Bereiche musst du im Spielverlauf upgraden (= freischalten).

Startposition
aktiver Bereich (hier gelb hervorgehoben)



Startposition

Jede Karte im Deck hat ein **Startsymbol** mit einer Zahl, einem Buchstaben oder einer Zahl-/Buchstaben-Kombination darin. Sortiere vor Spielbeginn **alle Karten** im Deck so, dass sie **in Startposition** sind, also das Startsymbol **oben links im aktiven Bereich** ist.

Stelle nun dein **Spieldeck** zusammen. Jedes Deck besteht aus 16 Karten. Sortiere sie in deiner **ersten Partie** aufsteigend von 1-16. Mische **in künftigen Partien** dein Deck. Achte darauf, dass **nach dem Mischen** die Startsymbole weiterhin in **Startposition** sind.

Führe dann folgende Schritte aus:

- 1) Nimm die **3 Minion-Karten** und füge sie in Startposition in aufsteigender Reihenfolge (M1, M2, M3) am Ende deines Decks hinzu.
- 2) Spiele in der ersten Partie mit dem **Produktions-Ziel**. Lege die anderen Ziele beiseite. Wähle in **künftigen Partien** eines der drei Ziele (inkl. allen Karten des Ziels) und mische sie gegebenenfalls. Füge deine **gewählte(n) Ziel-Karte(n)** nach den Minion-Karten und in Startposition am Ende deines Decks hinzu.
- 3) Füge die **Gefahr-O-Mat-Karte** in Startposition ganz am Ende deines Decks hinzu.

Achtung: Vor dem Spiel darfst du dir die Position der Karten im Deck sowie deren Vorderseiten ansehen. Stelle sicher, dass alle Karten in Startposition sind.

Während des Spiels darfst du dir die 3 vordersten Karten im Deck ansehen. Nutzen darfst du aber nur entweder die vorderste oder zweitvorderste Karte!

Spielablauf Solo

In jedem Zug hast du eine von zwei Möglichkeiten:

- Lege die **vorderste Karte ungenutzt** ans Ende deines Decks.
- Oder **führe eine Aktion aus**. Dabei darfst du wählen, ob du die Aktion im **aktiven Bereich** der **vordersten oder der zweitvordersten Karte** ausführst.

Legst du die **vorderste Karte ungenutzt** ans Ende deines Decks, führst du in diesem Zug **keine Aktion** aus.

Führst du die Aktion auf der **zweitvordersten Karte** deines Decks aus, legst du sie anschließend ans Ende deines Decks. Die vorderste Karte bleibt weiterhin vorne!

Kannst du mit keiner der 2 vordersten Karten eine Aktion ausführen, **musst** du die **vorderste Karte** ungenutzt ans Ende deines Decks legen! Du darfst nie die zweitvorderste Karte ablegen, ohne auf ihr eine Aktion auszuführen!

Es gibt 3 mögliche Aktionen, die **im aktiven Bereich** auf einer der beiden vordersten Karten verfügbar sein können: **Lagern** (🔄), **Rotieren** (↻), **Wenden** (↺)



Achtung: Führst du eine Aktion aus, **musst du stets die Kosten bezahlen**, die rechts von der Aktion abgebildet sind (🔄, ↻, ↺). Siehe Abschnitt **Bezahlen** weiter unten.

🔄 Lagern

Kippe die Karte **um 90°** im Uhrzeigersinn und lege sie so ans Ende deines Decks, dass nur die gelagerten Rohstoffe sichtbar sind. Diese gelagerte Karte kannst du später nutzen, um für Aktionen zu bezahlen. Hast du bereits weitere Karten gelagert, lege die neue Karte so ans Ende deines Decks, dass sie etwas weiter heraussteht, als die zuvor gelagerte Karte. So hast du deine gelagerten Rohstoffe stets im Blick.

Rohstoff-Limit

Du darfst **maximal 4 Karten lagern** (die dann an der Seite herausstehen). Die Anzahl der gelagerten Rohstoffe auf den Karten ist nicht begrenzt. Willst du eine weitere Karte lagern, musst du zuerst eine der 4 bereits gelagerten Karten zurück in dein Deck kippen (gegen den Uhrzeigersinn).

Achtung: Gelagerte Minion- oder Ziel-Karten mit **Gefahr-O-Mat-Icon** (🔴) darfst du **nicht ungenutzt** zurück kippen! Sie bleiben Teil deiner 4 gelagerten Karten bis du sie am Ende der Runde mit dem Gefahr-O-Mat verrechnest. Siehe S. 2 Rundenende. Ist im Spielverlauf eine gelagerte Rohstoff-Karte vorderste Karte, musst du sie ungenutzt zurückkippen und ans Ende deines Decks legen. Die so gelagerten Rohstoffe sind verloren.



↻ Rotieren

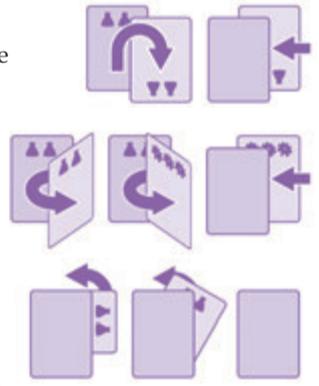
Zahle die Kosten, die rechts von der Aktion abgebildet sind. **Rotiere die Karte anschließend um 180°**, ohne sie dabei auf ihre Rückseite zu wenden und lege sie ans Ende deines Decks.

↺ Wenden

Zahle die Kosten, die rechts von der Aktion abgebildet sind. **Drehe die Karte dann auf ihre Rückseite**, ohne sie zu kippen oder zu rotieren und lege sie ans Ende deines Decks.

Bezahlen

Freie Aktionen darfst du ausführen, ohne dafür Rohstoffe auszugeben. Sind hingegen Kosten abgebildet, **musst** du die geforderten Rohstoffe zahlen indem du 1 oder mehr gelagerte Karten mit den entsprechenden Rohstoffen gegen den Uhrzeigersinn wieder zurück in dein Deck kippst.



Achtung: Du darfst du die **Position** einer gelagerten Karte **im Deck nicht verändern**, wenn du mit ihr zahlst. Außerdem darfst du eine Karte pro Zug **nur 1x upgraden**. Sind daher auf der gelagerten Karte mehr Rohstoffe abgebildet als zum Zahlen benötigt, **verlierst** du die nicht benötigten Rohstoffe.

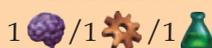
Gibt es **kein Geheim!-Icon** (🔒) im aktiven Bereich der 2 vordersten Karten, darfst du die **Rückseiten der 2 vordersten Karten ansehen**, um dich zu entscheiden, ob du eine davon upgraden willst oder nicht. Achte darauf, dass du die Karten anschließend wieder in der vorigen Position und Ausrichtung zurücklegst. Ist im aktiven Bereich hingegen ein Geheim-Icon (🔒), darfst du dir die Rückseite dieser Karte **nicht** ansehen!

Beispiele

A) Diese Aktion kostet 3 Rohstoffe:
1 Gehirn, 1 Zahnrad und 1 Trank.



B) Die Trennstriche bedeuten „oder“.
Diese Aktion kostet also entweder
1 Gehirn oder 1 Zahnrad oder 1 Trank.



Rundenende Solo

Minion-Karten (M1, M2, M3), Ziel-Karten (P / E / F) sowie Gefahr-O-Mat-Karte (G) sind die letzten Karten deines Decks und haben eine feste Reihenfolge. Du darfst ihre Position im Deck nicht verändern. Bei Rundenende musst du sie nacheinander abhandeln und ans Ende des Decks legen. Einzig die Gefahr-O-Mat-Karte darfst du bereits aktivieren, wenn sie **zweitvorderste** Karte ist.



Minion-Karten (Details siehe unten)

Ist eine Minion-Karte vorderste Karte, **darfst** du sie aktivieren. Zahle dann die abgebildeten Kosten für die abgebildeten Ressourcen und Vorteile.



Ziel-Karten (Details siehe unten)

Die Zielkarte gibt die **Siegbedingung** einer Partie vor. Ist sie vorderste Karte, **musst** du **eine der beiden Aktionen** ausführen, die im aktiven Bereich abgebildet sind: **Bezahle die abgebildeten Kosten** oder **erhöhe die Gefahr-O-Mat-Karte**. Lege die Ziel-Karte anschließend ans Ende deines Decks. Bezahlt du die Kosten in der **finalen Position** der Ziel-Karte, gewinnst du das Spiel.



Gefahr-O-Mat-Karte

Sie wird durch **Ziel-Karten** und **gelagerte Minion-Karten** verändert. Wende Minions und Ziele in **beliebiger Reihenfolge** an, wenn die Gefahr-O-Mat-Karte **zweitvorderste Karte** im Deck ist. Reduziere sie z. B. zuerst mit einer gelagerten Minion-Karte und erhöhe sie dann aufgrund einer Ziel-Karte oder umgekehrt. Ist das Spiel anschließend noch nicht zu Ende, legst du die Gefahr-O-Mat-Karte **ans Ende** deines Decks und startest die nächste Runde.



Achtung: Die Gefahr-O-Mat-Karte markiert das Rundenende. Musst du sie über **Stufe Rot** hinaus erhöhen, ist das Spiel sofort **zu Ende** und du hast verloren. Solange die Gefahr-O-Mat-Karte **vorderste Karte** ist, darfst du die zweitvorderste Karte **nicht** nutzen! Sämtliche in deinem Deck gelagerten Rohstoffe bleiben für die nächste Runde erhalten.

Ziele und Ziel-Karten

Für alle drei Zielkarten gilt: In jeder Runde musst du genug Ressourcen sammeln, um bei Rundenende die Zielvorgabe im aktiven Bereich bezahlen zu können. Kannst du das nicht, **musst** du die Gefahr-O-Mat-Karte erhöhen.



Produktions-Ziel (P in Startposition)

Dieses Ziel besteht nur aus einer Karte.



Experimente-Ziel (E & 6x E1 in Startposition)

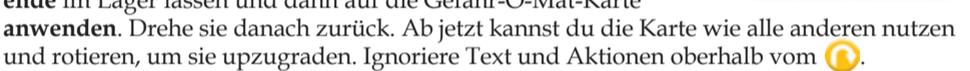
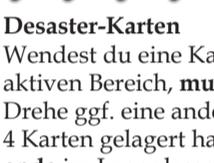
Nimm die Ziel-Karte (E) und die 6 Experimente-Karten (E1). Mische die 6 E1-Karten und lege dann zwei E1-Karten unesehen in die Schachtel. Mische die anderen **vier E1-Karten ins Deck**. Danach kommt die Ziel-Karte wie gewohnt nach den Minions und vor der Gefahr-O-Mat-Karte ans Ende des Decks.



Das Experimente-Ziel führt neue Ressourcen, Aktionen und Karten ein:

Desaster-Karten

Wendest du eine Karte **erstmalig** und das Desaster erscheint im aktiven Bereich, **musst** du sie **lagern** wie eine normale Ressource. Drehe ggf. eine andere gelagerte Karte zurück, wenn du bereits 4 Karten gelagert hast. Du **musst** das Desaster **bis zum Rundenende** im Lager lassen und dann auf die Gefahr-O-Mat-Karte **anwenden**. Drehe sie danach zurück. Ab jetzt kannst du die Karte wie alle anderen nutzen und rotieren, um sie upzugraden. Ignoriere Text und Aktionen oberhalb vom



Neue Ressourcen

Diese **3 Ressourcen** sind für die Erfüllung des Experimente-Ziels nötig. Dabei gelten die Regeln für Ressourcen.



Forschungs-Ziel (F, F1-F3 in Startposition)

Mische die Karten F1-F3 ins Deck. Ziel-Karte F kommt nach den Minions und vor Gefahr-O-Mat ans Ende des Decks.

Das Forschungs-Ziel bringt **2 neue Ressourcen** ins Spiel. Dabei gelten die Regeln für Ressourcen mit folgenden Änderungen: Ressourcen mit dem Symbol sind **beständig** im Lager bis sie die vorderste Karte sind. Du drehst sie nach Bezahlung also **nicht** ins Deck zurück. Jedes -Symbol kann **einmalig** pro Zahlung genutzt werden. Nutzt du hingegen ein anderes Symbol als das -Symbol auf den Karten F1-F3, **musst** du die Karte wie gewohnt ins Deck zurück drehen.



Papier-Ressourcen erhältst du ebenfalls über die Karten F1-F3.

Minion-Karten

Minions kannst du nur aktivieren, wenn sie **vorderste Karte** sind. In **Startposition** geben sie bei Spielende **Punkte** oder bei Aktivierung **Ressourcen**. Durch **Upgrades** **reduzieren** sie die Gefahr-O-Mat-Karte.



Integriere Minion-Karten wie folgt in dein Deck, um den **Schwierigkeitsgrad** anzupassen:

Einfach: M1 + M2 + M3 **Mittel:** M1 + M2 **Schwer:** M1 **Extrem:** Keine Minions

Nach einem Upgrade () lagerst du sofort die Minion-Karte. Lege sie wie eine gelagerte Ressource **ans Ende** deines Decks. Du kannst **bis zu 3** Minion-Karten lagern. Sie zählen zu deinem Lager-Limit von 4. Allerdings kannst du den Gefahr-O-Mat nur bis zur **Startposition (Grün)** **reduzieren**. Ist er auf Stufe Grün und ein gelagerter Minion ist an vorderster Position, **musst** du diesen ungenutzt zurückdrehen und ans Ende deines Decks legen.

Im Spielverlauf kann jede Minion-Karte bis zu **2x die Gefahr-O-Mat-Karte** reduzieren. Danach geht der Minion erschöpft aus dem Spiel.

Achtung: Du darfst frei wählen, wie du bei Rundenende Minions und Ziel-Karten mit dem Gefahr-O-Mat verrechnest.

Spielende und Wertung

Du gewinnst, wenn du die letzte Zielvorgabe der Ziel-Karte bezahlst.



10 Siegpunkte

Zähle nun die **Siegpunkte** im aktiven Bereich deines Decks, um Errungenschaften auf den Errungenschaftskarten freizuschalten. Einige Karten haben Siegpunkte mit einem Asterisk (*). Diese geben dir für jede Karte mit dem abgebildeten Symbol im **aktiven Bereich** deines Decks Punkte wie auf der Karte steht.



Du verlierst, wenn die Gefahr-O-Mat-Karte auf Stufe Rot ist und du sie ein weiteres Mal erhöhen müsstest.

Koop-Modus

Das Spiel funktioniert wie beschrieben mit folgenden Änderungen: Im Koop-Modus spielt ihr zu zweit und gleichzeitig jeweils mit eigenem Deck, eigenen Minions, Ziel-Karten und Gefahr-O-Mat! Wer bei Rundenende zuerst die Ziel-Karte als vorderste Karte hat, muss warten, bis diese auch im Deck der zweiten Person vorne ist.

Nun könnt ihr Koop-Aktionen ausführen. Bezahlt die Zielvorgaben von einer oder beiden Ziel-Karten im aktiven Bereich. Zudem könnt ihr eure Gefahr-O-Maten mittels Minions reduzieren. Dabei ist es euch überlassen, wer welche und wie viele Rohstoffe oder Minions beiträgt. Müsst ihr einen Gefahr-O-Mat erhöhen, trifft es immer den im gleichen Deck! Erfüllt ihr beide Ziele, gewinnt ihr. Müsst ihr einen Gefahr-O-Mat über Rot hinaus erhöhen, verliert ihr. Schaltet auch im Koop-Modus Errungenschaften frei oder verbessert euren Highscore! Zählt dazu eure erreichten Siegpunkte zusammen.

© 2021 Portal Dragon

Autor: Jon Mietling

Illustration: Magdalena Proszowska

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Mirko Akira Suzuki

Redaktion: Michael Sieber-Baskal

Art.-Nr. 741822

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

© 2025 KOSMOS

Franchh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Portal Dragon dankt den Testerinnen und Testern: Mark Churly, Megan M Doherty, Sean Eckhart, Jacob Gleize, Valerie Hough, Klumpzilla, James M, Hans MADison, Melissa Millar, Rick Minschew, Scott Nelson, Anthony Pollos, Adam Pudliner, Louise Stanhope, Alex Szatmary, James Wright, Andrew Yee

Jons besonderer Dank geht an seine Frau und Kinder für all ihre Unterstützung, ihr Verständnis und ihre Nachsicht für das Hobby, das ihr Zuhause in Beschlag genommen hat. „Liz, Ebony, Shayla, Xane, Dimire, Asher, Jay, und Newaeh, ich liebe euch alle.“

Der Kosmos-Verlag dankt allen an diesem Projekt beteiligten Personen.



Hinweise zu Verpackungsmüll: kosmos.de/disposal