

2491

WELTSCHIFF ALPHA



SPIELANLEITUNG



mebo

2491

WELTENSCHIFF ALPHA

EINLEITUNG

2-5 Personen, 60-90 Minuten

Die natürlichen Ressourcen der Erde und aller anderen bewohnbaren Planeten sind seit geraumer Zeit erschöpft. Um das Überleben zu sichern, wurden die sogenannten „Weltenschiffe“ gebaut. Auf diesen planetengroßen Raumschiffen leben verschiedenste Spezies zusammen.

Die Weltenschiffe benötigen alle vor allem eine Ressource: DNA. Als das Mutterschiff „Weltenschiff Alpha“ in Not gerät und zerstört wird, tut sich für die anderen Weltenschiffe die verlockende Gelegenheit auf, aus seinen Trümmern neue DNA zu gewinnen.

Mehr zu dieser Geschichte erfahrt ihr auf unserer Website.



Mauti

Diese hybriden Tentakelwesen tragen von Geburt an verschiedene DNA-Typen in sich.



Gr'Tratki

Diese kleine, sechsäugige Spezies hat zahlreiche Nachkommen. Männliche Vertreter sind rundlich, weibliche dagegen schlank.



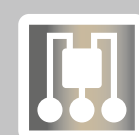
n'Endan

Diese Wesen sind groß, haben drei Beine und vier Arme, einen dreieckigen Kopf und einen fast unsichtbaren Mund.



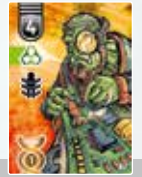
Menschen

Diese Spezies ist euch ein Begriff. Sie ist verantwortlich für die guten und schlechten Seiten der aktuellen Ereignisse.



O'Centi

Diese winzig kleinen Roboter setzen sich zu komplexen Strukturen zusammen, um größeren Aufgaben gewachsen zu sein.



Boolou

Diese humanoiden, grünen Riesen zeichnen sich durch schiere Kraft und ihre hervorstechenden Zähne aus.

In **2491: Weltenschiff Alpha** habt ihr das Kommando über euer eigenes Weltenschiff und erreicht soeben das zerstörte Mutterschiff. Doch ihr seid nicht allein: Auch andere Weltenschiffe sind gekommen, um sich wertvolle DNA aus den Trümmern zu sichern.

Ihr versucht in 4 Tagen (Runden) so viel DNA (Siegpunkte) wie möglich zu sammeln, um eure Besatzung zu vergrößern und euer Überleben zu sichern, bevor das Mutterschiff endgültig verloren ist.

Dazu entsendet ihr eure Besatzung (Charakterkarten) auf das Wrack, um dort nach den Überlebenden (Charakterkarten auf Belohnungsfeldern) zu suchen, die für euer eigenes Weltenschiff die wertvollste DNA haben (Missionskarten).

Mithilfe eurer Raumsonden sammelt ihr Informationen über die Überlebenden oder eindringende Besatzungsmitglieder anderer Weltenschiffe. Geht strategisch vor und entscheidet, wann, wo und wie ihr euer Team aus Charakteren am besten einsetzt. Rettet die Überlebenden und führt eure Mission zum Erfolg!



Folgt uns in den Social Media für die aktuellsten Neuigkeiten!
twitter.com/MEBOgames · facebook.com/MEBOgames
· instagram.com/MEBOgames
Wendet euch bei Fragen zu diesem Spiel an:
info@mebo.pt
www.mebo.pt

MEBO Games Lda.
Rua dos Bem Lembrados, 141 – Manique
2645-471 Alcabideche, Portugal

Autor: António Sousa Lara
Illustration: Manuel Morgado
Originalgeschichte: Bruno Ribeiro
Grafikdesign: Gil d'Orey
Deutsche Ausgabe:
Übersetzung: Lisa Prohaska
Lektorat: Frank Thuro

Wir danken allen Spieletestern.

MEBO Games 2020 © Alle Rechte vorbehalten.

2491

WELTENSCHIFF ALPHA

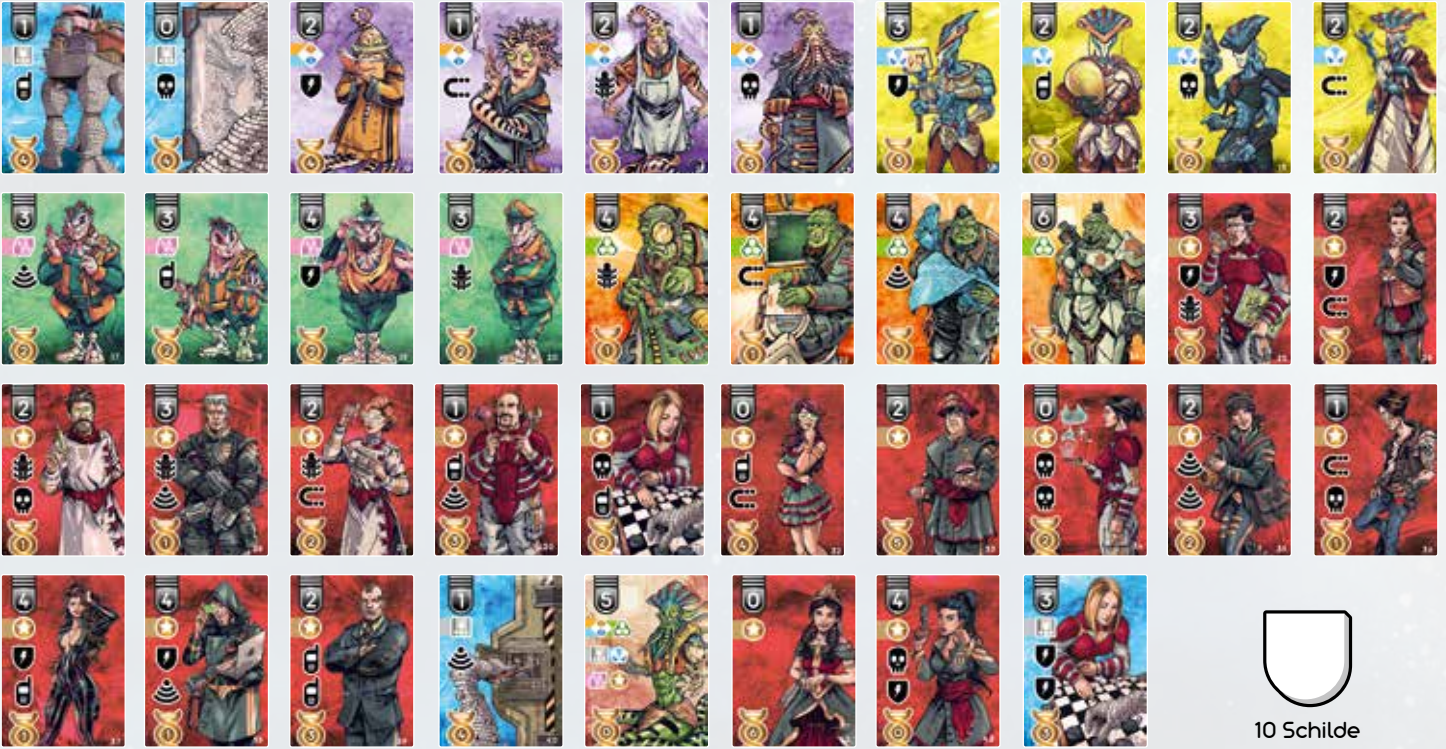
SPIELMATERIAL

1 Spielanleitung
2 Regelübersichten

Dieses DNA-Symbol zeigt, wie viele Siegpunkte eine Charakter- oder Missionskarte wert ist.



38 Charakterkarten



24 Raumschiffe

[6x rot, 6x blau, 4x gelb, 4x grün, 4x rosa]



24 Raumsonden

[6x rot, 6x blau, 4x gelb, 4x grün, 4x rosa]



1 Startkarte



1 Rundenanzeiger



10 Sektoren
(nummeriert von 0-9)

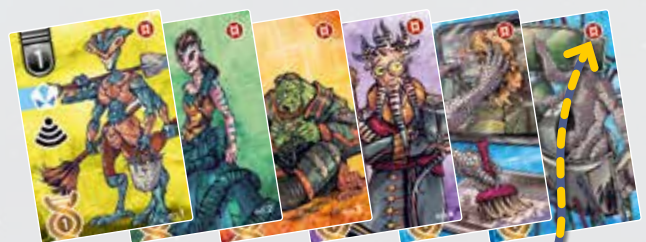


13 Missionskarten



5 Kartenhalter

[1 pro Farbe, zu erkennen am Farbsymbol]



30 Start-Charakterkarten

[5 Sets aus jeweils 6 Karten einer Farbe, zu erkennen am Farbsymbol]



Ihr könnt aus 5 verschiedenen Farben wählen. Die entsprechenden Farbsymbole findet ihr auf den zugehörigen Start-Charakterkarten und Kartenhaltern.

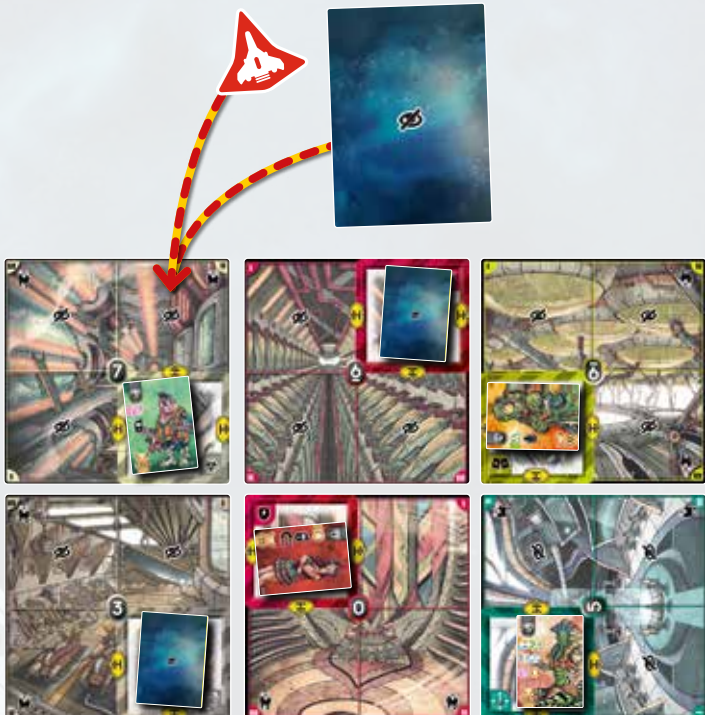
SPIELÜBERSICHT

Hier ist ein kurzer Überblick über das Spiel und den allgemeinen Ablauf. Die detaillierten Regeln findet ihr auf den nachfolgenden Seiten.

1. Zu Beginn erhaltet ihr jeweils 6 Charakterkarten und abhängig davon, zu wievielt ihr spielt, eine bestimmte Anzahl an Raumschiffen eurer Farbe.
Mehr dazu auf Seite 5.

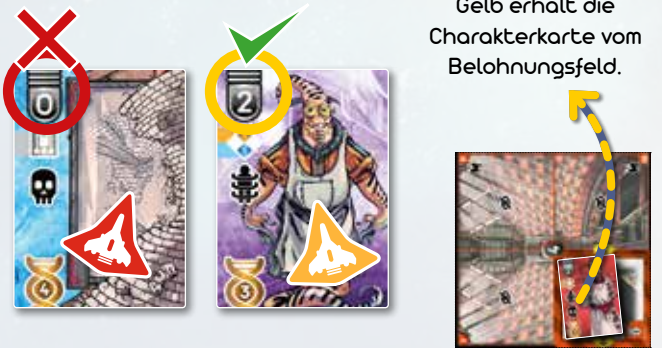


2. Beginnend bei der Person mit der Startkarte seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Wenn du am Zug bist, legst du 1 Karte aus deiner Hand zusammen mit 1 deiner Raumschiffe auf ein freies Feld eines der Sektoren im Spiel.
Mehr dazu auf Seite 8.



Hinweis: Die Anzahl der Sektoren hängt davon ab, mit wie vielen Personen ihr spielt.

3. Sobald ihr alle eure Raumschiffe platziert habt, wertet ihr nacheinander die Sektoren. Wer in einem Sektor die größte Gesamtstärke hat, erhält die Charakterkarte vom Belohnungsfeld dieses Sektors.
Mehr dazu auf Seite 9.



4. Nachdem ihr alle Sektoren gewertet habt, werft ihr Karten ab, bis ihr jeweils nur noch 6 Charakterkarten auf der Hand habt.
Mehr dazu auf Seite 10.

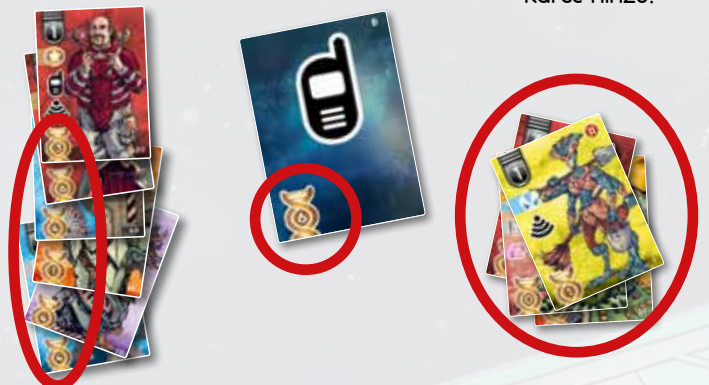


5. Das Spiel endet nach der 4. Runde. Zählt dann eure Siegpunkte zusammen. Addiert dazu die Siegpunkte ...
Mehr dazu auf Seite 10.

... auf euren Handkarten ...

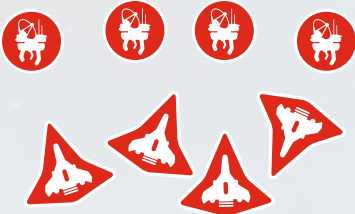
... auf erfüllten Missionskarten ...

... und zählt je 1 Siegpunkt pro abgeworfener Karte hinzu.

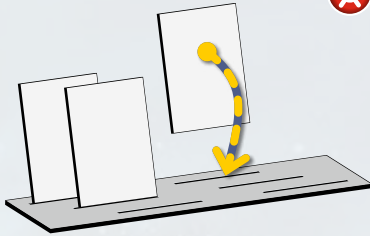


SPIELAUFBAU

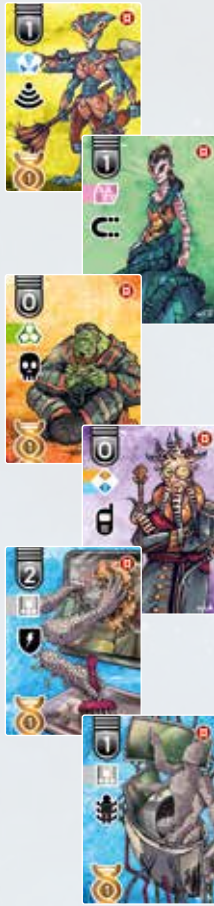
1. Wählt eine Farbe und nehmt euch den Kartenhalter, die 6 Start-Charakterkarten sowie 4 Raumschiffe und 4 Raumsonden eurer Farbe. Legt nicht benötigtes Spielmaterial zurück in die Schachtel.



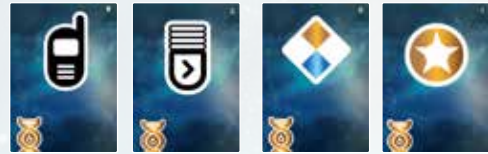
In einem 2-Personen-Spiel spielt ihr mit den Farben Rot und Blau und nehmt euch jeweils 6 Raumschiffe und 6 Raumsonden.



Stellt eure Karten in eurem Kartenhalter auf. Das sind eure Handkarten.



2. Mischt die Missionskarten, zieht zufällig 4 davon und legt sie offen für alle sichtbar aus. Die übrigen Missionskarten kommen zurück in die Schachtel.
In einem 5-Personen-Spiel spielt ihr mit 5 Missionskarten.



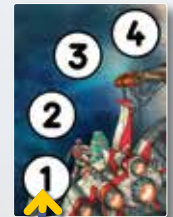
3. Mischt alle Charakterkarten (ohne die Start-Charakterkarten) und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben die Missionskarten. Wenn ihr im Spiel Karten zieht (z. B. um sie auf ein Belohnungsfeld zu legen), zieht ihr sie von diesem Stapel.



4. Legt die Schilde für alle gut erreichbar bereit.



5. Wer von euch zuletzt auf einem (Raum-) Schiff war, nimmt sich die Startkarte und legt den Rundenanzeiger auf Feld 1.

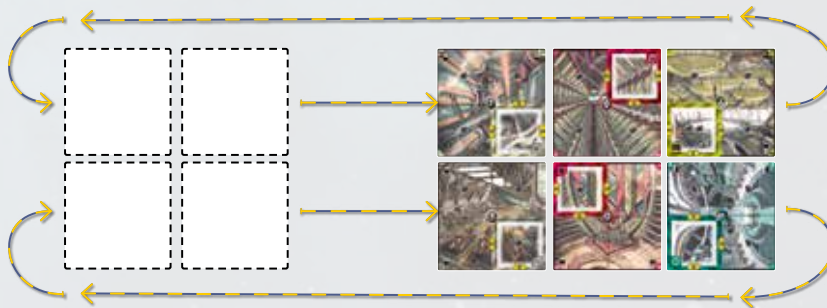


5. Bildet mit den Sektoren ein Raster in der Tischmitte – das ist „Weltenschiff Alpha“. Wie viele Sektoren ihr auslegt, hängt davon ab, zu wievielt ihr spielt.

2-3 Personen

1. Zieht zufällig 6 Sektoren und legt sie offen als 2x3-Raster aus. Die Ausrichtung der einzelnen Sektoren spielt dabei keine Rolle.

2. Legt 4 Sektoren verdeckt links neben das Raster. Sie bilden die Reserve.

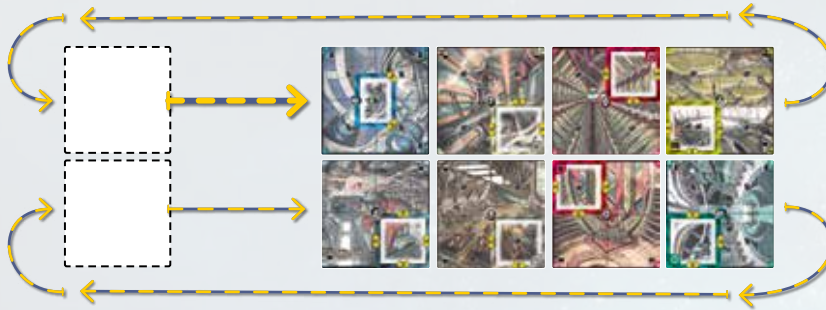


3. Entfernt zu Beginn der 2., 3. und 4. Runde die beiden Sektoren ganz rechts im Raster und legt sie verdeckt links an die Reserve an.

4. Deckt dann die beiden Sektoren ganz rechts in der Reserve auf und legt sie links an die offenen Sektoren an, sodass wieder ein 2x3-Raster entsteht.

4 Personen

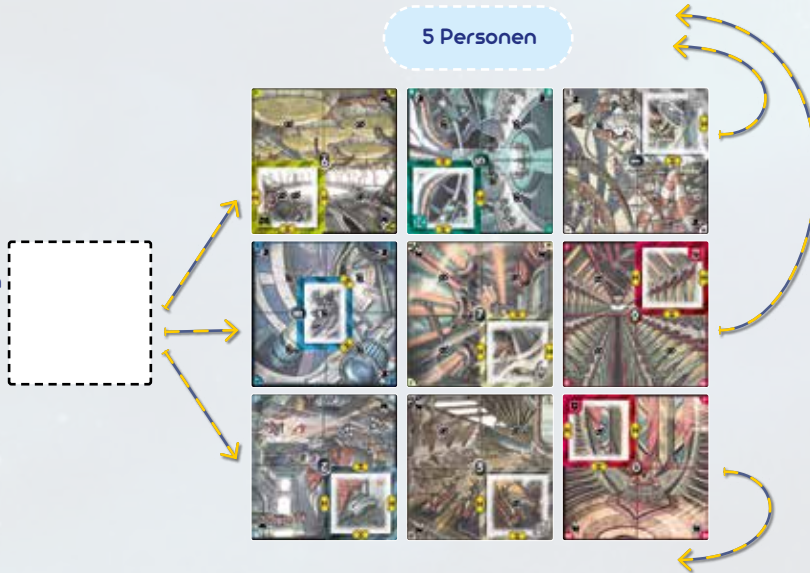
1. Zieht zufällig 8 Sektoren und legt sie offen als 2x4-Raster aus. Die Ausrichtung der einzelnen Sektoren spielt dabei keine Rolle.
2. Legt 2 Sektoren verdeckt links neben das Raster. Sie bilden die Reserve.



3. Entfernt zu Beginn der 2., 3. und 4. Runde die beiden Sektoren ganz rechts im Raster und legt sie verdeckt links an die Reserve an.
4. Deckt dann die beiden rechten Sektoren der Reserve auf und legt sie links an die offenen Sektoren an, sodass wieder ein 2x4-Raster entsteht.

5 Personen

1. Zieht zufällig 9 Sektoren und legt sie offen als 3x3-Raster aus. Die Ausrichtung der einzelnen Sektoren spielt dabei keine Rolle.
2. Legt 1 Sektor verdeckt links neben das Raster. Dieser bildet die Reserve.



3. Entfernt zu Beginn der 2., 3. und 4. Runde die 3 Sektoren ganz rechts im Raster. Legt zufällig 1 davon beiseite. Legt die anderen beiden Sektoren verdeckt auf den Sektor in der Reserve und mischt sie.
4. Deckt dann die 3 Sektoren in der Reserve auf und legt sie links an die offenen Sektoren an, sodass wieder ein 3x3-Raster entsteht. Der beiseitegelegte Sektor bildet die neue Reserve.

SEKTOREN

Jeder Sektor besteht aus 3 oder 4 Feldern, 1 Belohnungsfeld und verschiedenen Symbolen.


BELOHNUNGSFELD

Ihr erkennt dieses Feld am dicken Rahmen. Hier liegt die Charakterkarte, die ihr als Belohnung erhaltet.

Das Symbol in der Ecke des Belohnungsfelds zeigt, welche Sonderregel für diesen Sektor gilt. [Siehe Seite 14 und 15.](#)

FELD

Dieser Sektor hat 3 Felder. Auf jedem Feld darf nur eine einzige Charakterkarte liegen.

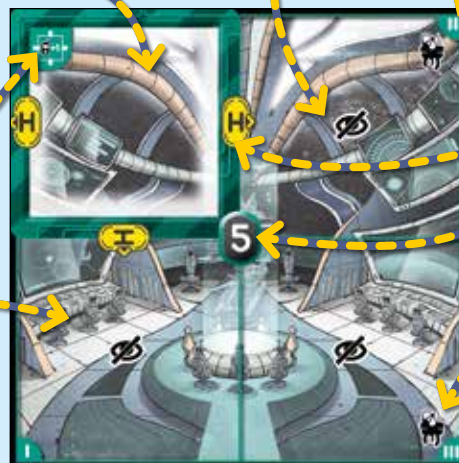
Zeigt ein Feld das Symbol , legt ihr eure Charakterkarte verdeckt dort ab.

Die römischen Zahlen geben an, in welcher Reihenfolge ihr bei der Wertung des Sektors die Felder wertet, angefangen bei Feld I.

ANDOCKSTELLE
[Siehe Seite 7.](#)

Die Zahl in der Mitte der Sektoren gibt an, in welcher Reihenfolge ihr die Sektoren wertet. [Siehe Seite 9.](#)

RAUMSONDE: Wer eine Charakterkarte auf ein Feld mit diesem Symbol legt, darf sofort 1 Raumsonde auf ein beliebiges Feld oder Belohnungsfeld in diesem oder einem angrenzenden Sektor legen. [Siehe Seite 7](#)

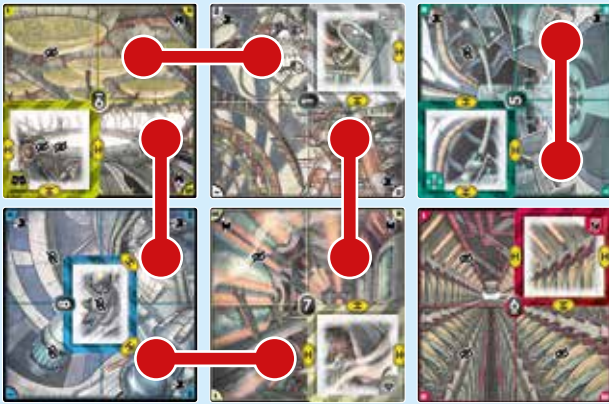


SEKTORENRASTER

Das Raster, das ihr aus den Sektoren bildet, setzt sich aus FELDERN und BELOHNUNGSFELDERN zusammen. Für die Verbindungen zwischen Sektoren und Feldern gelten die folgenden Regeln:

ANGRENZENDE FELDER

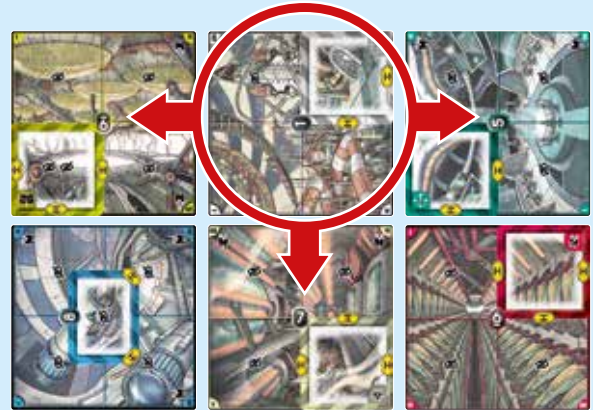
Alle Felder, die waagrecht oder senkrecht aneinander liegen – auch über Sektoren hinweg – gelten als „angrenzend“. Diagonal benachbarte Felder und Belohnungsfelder gelten nicht als angrenzend.



Die roten Linien zeigen Beispiele für angrenzende Felder.

ANGRENZENDE SEKTOREN

Alle Sektoren, die waagrecht oder senkrecht aneinander liegen, gelten als „angrenzend“. Diagonal benachbarte Sektoren gelten nicht als angrenzend.

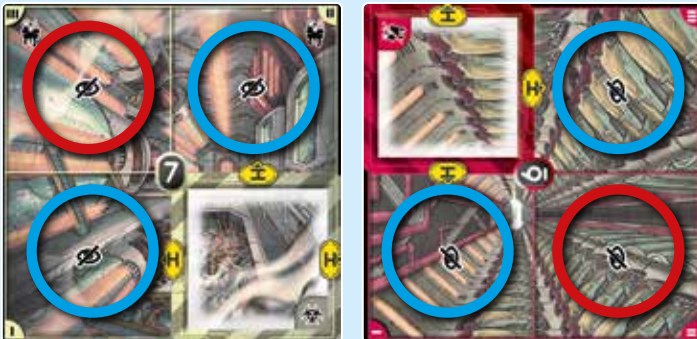


An Sektor 1 grenzen hier Sektor 9, 7 und 5 an.



ANDOCKSTELLE – Dieses Symbol ist auf dem Rahmen der Belohnungsfelder zu sehen. Die kleinen Pfeile zeigen auf die Felder, die eine Andockstelle haben. Ist ein solches Feld frei, darfst du in deinem Zug einfach 1 Charakterkarte darauf legen. Auf Felder **ohne**

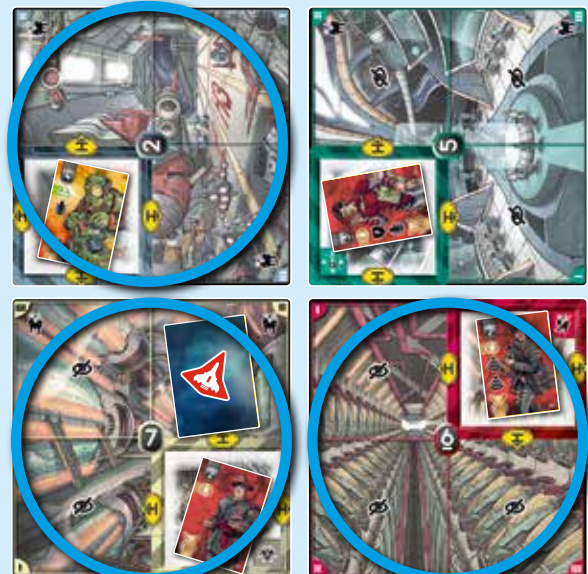
Andockstelle darfst du in deinem Zug nur dann 1 Charakterkarte legen, wenn bereits 1 eigene Charakterkarte auf einem angrenzenden Feld liegt.



In diesem Beispiel sind Sektor 6 und 7 angrenzend. Die blauen Kreise zeigen, auf welche Felder du einfach 1 Charakterkarte legen darfst. Die roten Kreise zeigen, auf welche Felder du nur dann 1 Charakterkarte legen darfst, wenn bereits 1 eigene Charakterkarte auf einem angrenzenden Feld liegt.



RAUMSONDE – Legst du 1 Charakterkarte auf ein Feld mit diesem Symbol, darfst du sofort 1 Raumsonde auf ein beliebiges Feld oder Belohnungsfeld in diesem oder einem angrenzenden Sektor legen. Auf einem Feld dürfen mehrere Raumsonden liegen und du darfst Raumsonden auch auf freie Felder legen. Hast du 1 Raumsonde auf ein Feld gelegt, darfst du dir während des Spiels geheim alle verdeckten Karten ansehen, die auf diesem Feld liegen.



In diesem Beispiel hat Rot 1 Charakterkarte auf Feld II in Sektor 7 gelegt. Nun darf Rot 1 Raumsonde auf ein beliebiges Feld oder Belohnungsfeld in Sektor 2, 6 oder 7 legen.

CHARAKTERKARTEN

Stärke des Charakters

Speziessymbol
Es gibt 6 verschiedene Spezies.

Siegpunkte, die der Charakter wert ist, wenn ihr ihn bei Spielende auf der Hand habt.



An diesem Farbsymbol erkennt ihr, dass dies eine Start-Charakterkarte von Rot ist. Es gibt 5 verschiedene Farben.

Fähigkeitssymbol
Einige Charaktere haben mehrere Fähigkeiten.
Mehr dazu auf Seite 11-13.

Kartenummer

RUNDENBEGINN

1. Legt wie auf Seite 4 und 5 beschriebenen Sektoren aus, abhängig davon, zu wievielt ihr spielt und in welcher Runde ihr seid.

2. Legt Charakterkarten auf die Belohnungsfelder. Zieht Charakterkarten vom Nachziehstapel und legt zufällig jeweils 1 Charakterkarte auf jedes Belohnungsfeld. Legt sie offen aus, außer das Belohnungsfeld zeigt das Symbol \emptyset . In diesem Fall legt ihr die Charakterkarte verdeckt, ohne sie anzusehen.



3. Die Person mit der Startkarte beginnt und ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

Die Person mit der Startkarte beginnt die Runde.



IN DEINEM ZUG

1. In deinem Zug **MUSST** du 1 Charakterkarte aus deiner Hand spielen. Lege sie offen zusammen mit 1 deiner Raumschiffe auf ein freies Feld mit einer Andockstelle ODER auf ein freies Feld, das an 1 deiner Charakterkarten angrenzt. Zeigt das freie Feld das Symbol \emptyset , legst du die Karte stattdessen verdeckt. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug. Spielt so lang weiter, bis ihr all eure Raumschiffe platziert habt.

2. Die Runde endet, sobald ihr all eure Raumschiffe platziert habt. Fahrt mit dem Rundenende fort.
Siehe Seite 9.



In diesem Beispiel legt Rot 1 Charakterkarte zusammen mit 1 Raumschiff auf Feld III in Sektor 7.

Dabei beachtet Rot zwei Dinge:

- Da dieses Feld das Symbol \emptyset zeigt, muss Rot die Charakterkarte verdeckt legen.

- Anders als Feld I und II hat Feld III keine Andockstelle \emptyset . Rot darf die Charakterkarte nur deshalb auf dieses Feld legen, weil bereits 1 Charakterkarte von Rot auf einem angrenzenden Feld liegt.

RUNDENENDE

Die Runde endet, sobald ihr alle eure Raumschiffe platziert habt. Am Ende jeder Runde wertet ihr der Reihe nach jeden Sektor einzeln, angefangen beim Sektor mit der niedrigsten Zahl.

1. Einen Sektor werten

Wenn ihr einen Sektor wertet, deckt ihr alle Karten in ihm auf und nutzt die Fähigkeiten eurer Charaktere in diesem Sektor. Wer dann dort die größte Gesamtstärke hat, erhält die Charakterkarte vom Belohnungsfeld. [Mehr zu den Fähigkeiten auf Seite 11-13.](#)

Die Zahlen in der Mitte der Sektoren geben an, in welcher Reihenfolge ihr sie wertet. Beginnt bei dem Sektor mit der niedrigsten Zahl.



Die Zahl in der Mitte eines Sektors gibt an, wann er gewertet wird.

Um einen Sektor zu werten, deckt zunächst alle verdeckten Charakterkarten in ihm auf – auch die auf dem Belohnungsfeld. Die römischen Zahlen geben an, in welcher Reihenfolge ihr die Fähigkeiten eurer Charaktere nutzen dürft, angefangen bei Feld I. Ihr **müsst** die Fähigkeiten nicht einsetzen. Hat ein Charakter mehrere Fähigkeiten, dürft ihr diese in beliebiger Reihenfolge nutzen.



Die römischen Zahlen geben an, in welcher Reihenfolge ihr die Fähigkeiten eurer Charaktere nutzen dürft.

2. Die Charakterkarte vom Belohnungsfeld vergeben

Nachdem ihr alle Fähigkeiten genutzt habt, die ihr nutzen wolltet, addiert ihr die Stärke eurer eigenen Charakterkarten im Sektor, der gewertet wird. Das ist eure **Gesamtstärke**. Wer von euch die größte Gesamtstärke hat, erhält die Charakterkarte vom Belohnungsfeld dieses Sektors auf die Hand.

WICHTIG: Entfernt jetzt noch KEINE Charakterkarten. Wartet damit, bis alle Sektoren gewertet wurden.

Auch Charakterkarten mit einer Stärke von 0 zählen zur Gesamtstärke: Wenn dein Stärke-0-Charakter die einzige Charakterkarte in dem Sektor ist, erhältst du die Charakterkarte vom Belohnungsfeld dieses Sektors.

Bei Gleichstand entscheiden die römischen Zahlen: Liegt deine Charakterkarte auf dem Feld mit der niedrigeren römischen Zahl in diesem Sektor, erhältst du die Charakterkarte vom Belohnungsfeld.

Liegen in einem Sektor, wenn er gewertet wird, keine Charakterkarten außer der auf dem Belohnungsfeld, legt die Karte vom Belohnungsfeld verdeckt unter den Nachziehstapel.

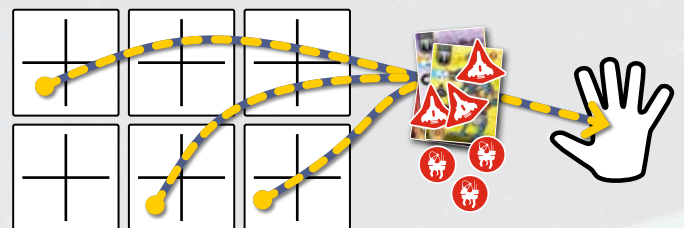


In diesem Sektor herrscht Gleichstand zwischen Rot und Grün. Beide haben eine Gesamtstärke von 2.

Die Charakterkarte von Grün liegt auf dem Feld mit der niedrigeren römischen Zahl, daher erhält Grün die Charakterkarte vom Belohnungsfeld.

3. Charakterkarten, Raumschiffe und Raumsonden zurücknehmen

Nachdem **ALLE** Sektoren gewertet wurden, nehmt ihr eure eigenen Charakterkarten zurück auf die Hand und legt eure Raumschiffe und Raumsonden wieder vor euch ab.



4. Karten abwerfen

Habt ihr mehr als 6 Karten auf der Hand, **müsst** ihr so lange verdeckt Karten abwerfen, bis ihr nur noch 6 auf der Hand habt. Bildet dazu jeweils euren eigenen Abwurfstapel.

Wer 6 Karten hat, muss keine abwerfen.

Sobald ihr alle nur noch 6 Karten auf der Hand habt, deckt ihr gleichzeitig eure Abwurfstapel auf und legt sie vor eure Kartenhalter. Die Abwurfstapel sind jederzeit für alle einsehbar. Am Spielende ist jede abgeworfene Karte 1 Siegpunkt wert.

Siehe „Spielende und Schlusswertung“ unten.

5. Startkarte weitergeben und neue Runde beginnen

Gebt die Startkarte an die Person links von euch weiter. Diese schiebt den Rundenanzeiger nun 1 Feld weiter und beginnt in der neuen Runde. Befolgt wieder die Schritte unter „Rundenbeginn“ auf Seite 8.

Habt ihr bereits die 4. Runde gespielt, überspringt diesen Schritt.



SPIELEND UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet nach der 4. Runde.

Addiert jeweils eure Siegpunkte wie folgt:

1. Abgeworfene Karten

Du erhältst 1 Siegpunkt pro Karte in deinem Abwurfstapel.

2. Karten auf der Hand

Addiere die Siegpunkte der 6 Charakterkarten, die du auf der Hand hast.

WICHTIG: Abgeworfene Karten zählen hier nicht.

3. Erfüllte Missionen

Prüfe, ob du eine oder mehrere der Missionskarten erfüllt hast, und addiere ihre Siegpunkte. Mehr zu den Missionskarten auf Seite 15.

WICHTIG: Abgeworfene Karten zählen hier nicht.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt, wer von den am Gleichstand Beteiligten mehr Missionen erfüllt hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt, wer mehr Siegpunkte durch Handkarten hat. Seid ihr dann immer noch gleichauf, gewinnt, wer im Uhrzeigersinn am weitesten von der Person mit der Startkarte entfernt sitzt.

In diesem Beispiel hat Rot 29 Siegpunkte erzielt (7+13+9):



FÄHIGKEITEN DER CHARAKTERE

Die meisten Charakterkarten zeigen ein oder mehrere Fähigkeitssymbole. Ihr dürft diese Fähigkeiten am Rundenende nutzen, sobald der entsprechende Sektor gewertet wird, müsst es aber nicht. Hat ein Charakter mehrere Fähigkeiten, nutzt sie in beliebiger Reihenfolge.

Siehe Seite 9.

Ihr dürft **jedes** Fähigkeitssymbol auf euren Charakterkarten **1x pro Runde** nutzen.



Hacken

Wähle in diesem Sektor 1 Charakterkarte einer anderen Person ohne Schild darauf. Die betroffene Person muss die Charakterkarte zurück auf die Hand nehmen (und erhält das Raumschiff darauf zurück).



1. In diesem Beispiel wird Sektor 6 gewertet.

Rot hat 1 Charakterkarte mit der Fähigkeit „Hacken“ auf Feld I liegen. Da sie auf Feld I liegt, darf ihre Fähigkeit zuerst genutzt werden.

Rot wählt die Charakterkarte von Rosa auf Feld III und Rosa muss sie zurück auf die Hand nehmen.



2. Nun herrscht Gleichstand zwischen Rot und Grün. Da die Charakterkarte von Rot auf dem Feld mit der niedrigeren römischen Zahl liegt, würde Rot aktuell die Charakterkarte vom Belohnungsfeld erhalten.

Doch bevor ihr prüft, wer in diesem Sektor gewinnt, darf Grün noch die Fähigkeit vom eigenen Charakter auf Feld II nutzen.



Scannen

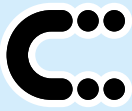
Ziehe die oberste Karte vom Nachziehstapel und lege sie offen auf das Belohnungsfeld des Sektors, der gerade gewertet wird. Lege dann 1 der Karten vom Belohnungsfeld unter den Nachziehstapel.

Im Beispiel oben wurde Feld I soeben gewertet, nun folgt Feld II.

Dort liegt die Charakterkarte von Grün mit der Fähigkeit „Scannen“, die Grün jetzt nutzen möchte. Grün zieht also 1 Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen auf das Belohnungsfeld. Dann wählt Grün 1 der beiden Karten und legt sie unter den Nachziehstapel.

Anschließend erhält Rot die Karte, die jetzt auf dem Belohnungsfeld liegt. Es ist aber nicht die, auf die Rot es abgesehen hatte.





Traktorstrahl

Wähle 1 Charakterkarte (von dir oder einer anderen Person) in einem angrenzenden Sektor ohne Schild darauf. Dabei ist egal, ob die Charakterkarte offen oder verdeckt liegt und ob der Sektor bereits gewertet wurde oder nicht. Es darf aber nicht die Charakterkarte vom Belohnungsfeld sein.

Lege die gewählte Charakterkarte offen auf ein freies Feld in dem Sektor, der gerade gewertet wird. Gibt es dort kein freies Feld mehr, kannst du die Fähigkeit nicht nutzen.

Für den Rest der Runde darf von der gewählten Charakterkarte **KEINE** Fähigkeit genutzt werden.

1. In diesem Beispiel wird Feld 1 in Sektor 2 gewertet.

Die Charakterkarte vom Belohnungsfeld dieses Sektors ist Gelb bereits sicher. Gelb möchte aber verhindern, dass Rot die Charakterkarte vom Belohnungsfeld in Sektor 4 erhält. Also nutzt Gelb die Fähigkeit „Traktorstrahl“, wählt die Charakterkarte von Rot in Sektor 4 aus und legt sie zu sich in Sektor 2.



2. Der Charakter von Rot hat eine Stärke von 5. (Der Charakter hat keine Fähigkeit, doch Rot dürfte diese ohnehin nicht nutzen.)

Zwischen Gelb und Rot herrscht Gleichstand, denn beide haben eine Gesamtstärke von 5. Da die Charakterkarte von Gelb auf dem Feld mit der niedrigeren römischen Zahl liegt, gewinnt Gelb. Außerdem hat Gelb erfolgreich verhindert, dass Rot die Charakterkarte vom Belohnungsfeld in Sektor 4 erhält.



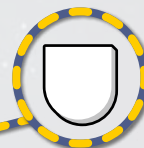
Schild

Wähle 1 Charakterkarte (von dir oder einer anderen Person) in diesem oder einem angrenzenden Sektor und lege 1 Schild darauf. Charakterkarten, auf denen ein Schild liegt, sind immun gegen die Fähigkeiten „Hacker“ und „Traktorstrahl“.



In diesem Beispiel wird Feld 1 in Sektor 2 gewertet.

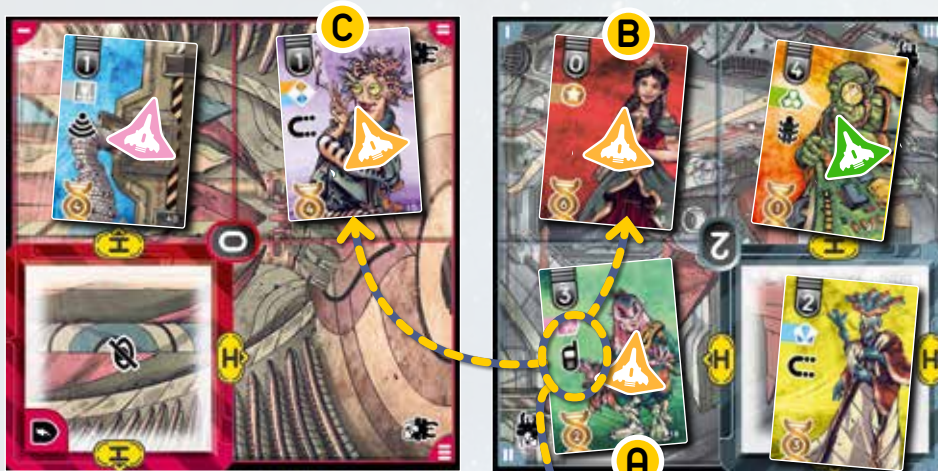
Gelb nutzt die Fähigkeit „Schild“ und legt 1 Schild auf die eigene Charakterkarte in Sektor 8. Die Fähigkeiten „Hacker“ und „Traktorstrahl“ können ihr nun nichts mehr anhaben.





Funkkontakt

Nutzt du mit einem Charakter diese Fähigkeit, erhält dieser +1 Stärke für jede deiner Charakterkarten in diesem und angrenzenden Sektoren. Der Effekt gilt nur für die Dauer der Wertung dieses Sektors.



In diesem Beispiel wird Feld II in Sektor 2 gewertet.

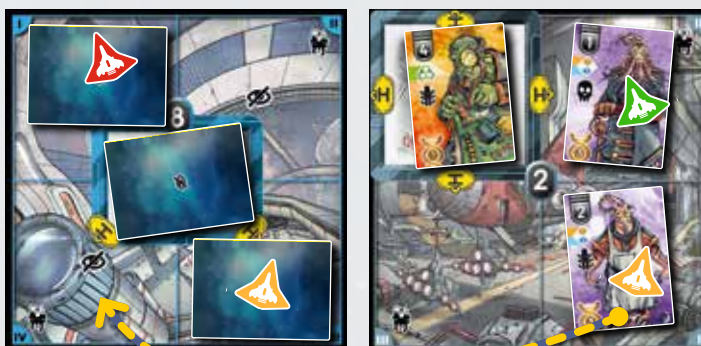
- A** Gelb nutzt die Fähigkeit „Funkkontakt“ dieses Charakters, der dadurch +3 Stärke erhält:
- B** +1 durch die andere Charakterkarte von Gelb in Sektor 2,
- C** und je +1 durch die Charakterkarten von Gelb in Sektor 0 und 1.

Dieser Charakter von Gelb hat damit eine Stärke von 6 bis zum Ende der Wertung dieses Sektors.



Teleportieren

Lege deine Charakterkarte mit dieser Fähigkeit offen auf ein freies Feld in einem angrenzenden Sektor. Du darfst danach für den Rest der Runde **KEINE** Fähigkeiten dieses Charakters mehr nutzen.



In diesem Beispiel wird Sektor 2 gewertet.

Gelb darf anfangen und bevor Grün die Fähigkeit „Hacken“ einsetzen kann, nutzt Gelb die Fähigkeit „Teleportieren“ und verschiebt den eigenen Charakter mit dieser Fähigkeit auf Feld IV des angrenzenden Sektors 8. Vielleicht kann sich Gelb so dort eher die Charakterkarte vom Belohnungsfeld sichern.

SEKTOREN

Wenn ihr 1 Charakterkarte in einen Sektor legt, müsst ihr die allgemeinen Regeln auf Seite 7 und 8 beachten. Außerdem hat jeder Sektor eine Sonderregel, die ihr befolgen müsst:

Sektor 0: Senat

Alle Charakterkarten in diesem Sektor sind immun gegen die Fähigkeiten „Hacker“ und „Traktorstrahl“.




Sektor 1: Erholungsbereich

Die Charakterkarte auf Feld III in diesem Sektor hat +1 Stärke, solange sie dort liegt.



Sektor 2: Hangar

In diesem Sektor gibt es kein Feld mit dem Symbol .



Sektor 3: Trainingsbereich

Wer die erste Charakterkarte in diesen Sektor legt, darf den Sektor sofort um 90° oder 180° nach links oder rechts drehen.



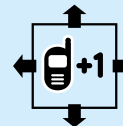
Sektor 4: Gefängnistrakt

Nutzt zunächst wie gewohnt Fähigkeiten. Wer danach die niedrigste Gesamtstärke in diesem Sektor hat, erhält die Charakterkarte vom Belohnungsfeld. Löst Gleichstände wie üblich mit der niedrigeren römischen Zahl auf.



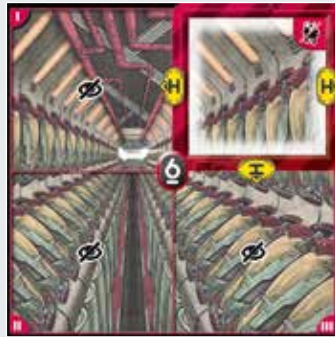
Sektor 5: Kommandobrücke

Charakterkarten in diesem und angrenzenden Sektoren mit MINDESTENS 1 „Funkkontakt“-Fähigkeitssymbol haben in dieser Runde +1 Stärke – auch wenn ihre Fähigkeiten nicht genutzt werden dürfen.



Sektor 6: Kryokammer

Ihr dürft keine Raumsonden auf die Felder oder das Belohnungsfeld dieses Sektors legen.



Sektor 7: Radioaktive Zone

Wer die Charakterkarte vom Belohnungsfeld dieses Sektors erhält, muss 1 eigene Charakterkarte in diesem Sektor aus dem Spiel entfernen und zurück in die Schachtel legen.



Sektor 8: Beobachtungsstation

In diesem Sektor gibt es ein zusätzliches Feld.



Sektor 9: Erntesektor

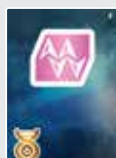
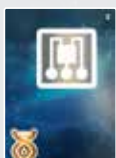
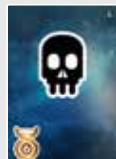
Legt zu Beginn der Runde insgesamt 2 Charakterkarten auf das Belohnungsfeld dieses Sektors. Wer sie am Rundenende erhält, darf sich 1 davon aussuchen und legt die andere unter den Nachziehstapel.



MISSIONSKARTEN

Jede Missionskarte zeigt ein Ziel. Dieses Ziel versucht ihr mit euren 6 Handkarten am Spielende zu erreichen. Wer von dem geforderten Symbol am meisten auf der Hand hat, erhält die Siegpunkte der Missionskarte. Bei Gleichstand teilt ihr die Siegpunkte abgerundet unter den am Gleichstand Beteiligten auf. Eine Charakterkarte kann für mehrere Missionen zählen. Zeigt eine Charakterkarte das gleiche Symbol mehrfach, zählen sie alle für die entsprechende Mission.

WICHTIG: Für Missionen zählen nur die Karten, die ihr auf der Hand habt. Abgeworfene Karten zählen hier nicht!



Für dieses Ziel musst du mit deinen Handkarten die größte Gesamtstärke haben.



Hacken

Wähle in diesem Sektor 1 Charakterkarte einer anderen Person ohne Schild darauf. Die betroffene Person muss die Charakterkarte zurück auf die Hand nehmen (und erhält das Raumschiff darauf zurück).



Scannen

Ziehe die oberste Karte vom Nachziehstapel und lege sie offen auf das Belohnungsfeld dieses Sektors. Lege dann 1 der Karten vom Belohnungsfeld unter den Nachziehstapel.



Traktorstrahl

Wähle 1 beliebige Charakterkarte in einem angrenzenden Sektor ohne Schild darauf. Lege die gewählte Charakterkarte offen auf ein freies Feld in dem Sektor, der gerade gewertet wird.



Schild

Lege 1 Schild auf 1 beliebige Charakterkarte in diesem oder einem angrenzenden Sektor. Die Fähigkeiten „Hacker“ und „Traktorstrahl“ können ihr nun nichts mehr anhaben.



Funkkontakt

Dieser Charakter erhält +1 Stärke für jede deiner Charakterkarten in diesem und angrenzenden Sektoren.



Teleportieren

Lege diese Charakterkarte offen auf ein freies Feld in einem angrenzenden Sektor.

REGELÜBERSICHT: FÄHIGKEITEN UND SEKTOREN



Sektor 0:

Senat

Alle Charakterkarten in diesem Sektor sind immun gegen die Fähigkeiten „Hacker“ und „Traktorstrahl“.



Sektor 1:


Erholungsbereich

Die Charakterkarte auf Feld III in diesem Sektor hat +1 Stärke, solange sie dort liegt.



Sektor 2:

Hangar

In diesem Sektor gibt es kein Feld mit dem Symbol .



Sektor 3:

Trainingsbereich

Wer die erste Charakterkarte in diesen Sektor legt, darf den Sektor sofort um 90° oder 180° nach links oder rechts drehen.



Sektor 4:

Gefängnistrakt

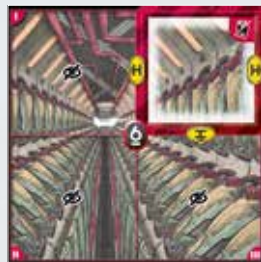
Wer die niedrigste Gesamtstärke in diesem Sektor hat, erhält die Charakterkarte vom Belohnungsfeld.



Sektor 5:

Kommando-Brücke

Charakterkarten in diesem und angrenzenden Sektoren mit MINDESTENS 1 „Funkkontakt“-Fähigkeitssymbol haben in dieser Runde +1 Stärke – auch wenn ihre Fähigkeiten nicht genutzt werden dürfen.



Sektor 6:

Kryptokammer

Ihr dürft keine Raumsonden auf die Felder oder das Belohnungsfeld dieses Sektors legen.



Sektor 7:

Radioaktive Zone

Wer die Charakterkarte vom Belohnungsfeld erhält, muss 1 eigene Charakterkarte in diesem Sektor aus dem Spiel entfernen und in die Schachtel zurücklegen.



Sektor 8:

Beobachtungsstation

In diesem Sektor gibt es ein zusätzliches Feld.



Sektor 9:

Erntesektor

In diesem Sektor liegen 2 Charakterkarten auf dem Belohnungsfeld. Wer sie am Rundenende erhält, darf sich 1 davon aussuchen und legt die andere unter den Nachziehstapel.