

ESCAPE PODS

1.0 - ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist die Rettung so vieler Besatzungsmitglieder wie möglich, indem ihr sie vom Raumschiff bis zu den Zufluchtsorten auf 4 nahegelegenen Asteroiden geleitet. Dafür verwendet ihr die verfügbaren Rettungskapseln (Escape Pods), die ihr mit den anderen Spielern teilt. Jeder Zufluchtsort verfügt über einzigartige Voraussetzungen, über die der Spieler, der seine Besatzungsmitglieder am besten positioniert, mehr Punkte erzielen und so das Spiel gewinnen kann.

2.0 - SPIELVORBEREITUNG



Legt alle Marker für Bojen (folgend Bojen) in den Farben der Spieler in den unteren, linken Bereich des Spielbretts und bildet damit eine Reserve

Platziert die 3 Rettungskapseln für ein Besatzungsmitglied im Schiff, im rechten, unteren Bereich des Spielbretts

Bei einer Partie mit nur 2 Spielern, braucht ihr die Kapsel für drei Besatzungsmitglieder nicht und könnt sie zurück in die Schachtel legen

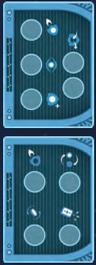
SETUP BEISPIEL FÜR 2 SPIELER

Platziert das Spielbrett in der Tischmitte und stellt die Rettungskapseln für zwei und drei Besatzungsmitglieder auf ihre entsprechenden Abschlusshangars

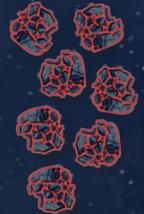
Die 6 Karten für Explosionen im Solospiel (☹️) legt ihr zurück in die Schachtel, mischt weitere 7 zu einem Stapel und deckt die oberste auf



Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und legt die zugehörigen Komponenten seiner Farbe vor sich aus: 2 Karten für das Steuerpult und 9 Figuren für Besatzungsmitglieder. Die Besatzung bildet die Reserve des jeweiligen Spielers



Legt 7 Schrott-Marker neben den Stapel



Legt 4 zufällige Karten für Zufluchtsorte (folgend Zuflucht) auf die 4 Felder für Zufluchten. Wenn dies eure erste Partie ist, empfehlen wir, dass ihr die 4 Zufluchten verwendet, die (☹️) für das Solospiel gekennzeichnet sind



PLATZIERUNG VON MARKER FÜR EXPLOSIONEN

# SPIELER	SEITLICHEN ZUFLUCHTEN	MITTLEREN ZUFLUCHTEN
2	3	2
3	3	3
4	4	3
5	4	4

3.0 - ABLAUF DER ZÜGE

Ein Spieler nimmt von jedem Spieler ein Besatzungsmitglied auf, schüttelt alle in seinen Händen durch und lässt eine Figur aus seinen Händen fallen. Der Spieler dieser Farbe ist der Startspieler.

Die Spieler wickeln ihre Züge abwechselnd ab, wobei der Startspieler beginnt, gefolgt vom Spieler zu seiner Linken. In seinem Zug ist der jeweilige Spieler der aktive Spieler. In jedem Zug kann der aktive Spieler 2 Handlungen durchführen (**mit Einschränkungen, siehe folgende Anmerkungen**). Um eine Handlung durchzuführen, muss der Spieler folgendes tun:

1. Ein Besatzungsmitglied aus der eigenen Reserve auf dem Kopf in das entsprechende Aktivierungsfeld der Handlung stellen, die durchgeführt werden soll (auf einer seiner Karten des Steuerpults). Du kannst keine Handlung durchführen, wenn Du bereits ein zugewiesenes Besatzungsmitglied hast.
2. Sobald ein Marker gesetzt wurde, wendet der Spieler den Effekt der ausgewählten Handlung an. Der Effekt wird vollständig abgehandelt und das noch bevor die zweite Handlung durchgeführt wird.

EINSCHRÄNKUNG DER HANDLUNGEN IN DEN ERSTEN ZÜGEN:

- **Spiele mit 2 Spielern:** Der erste Spieler führt in seinem ersten Zug nur eine Handlung durch. In den folgenden Zügen führt der aktive Spieler 2 Handlungen durch.
- **Spiele mit 3-5 Spielern:** Der erste und der zweite Spieler führen in ihrem ersten Zug nur eine Handlung durch. In den folgenden Zügen führt der aktive Spieler 2 Handlungen durch.

4.0 - GRUNDLEGENDE HANDLUNGEN:

Holen Sie sich alle dieser Karte zugewiesenen Besatzungsmitglieder im Ende deines Zuges.



EINSTEIGEN / AUSSTEIGEN

Du kannst diese Aktion zweimal pro Spielzug in einer beliebigen Kombination ausführen.

Einsteigen: Setze ein Besatzungsmitglied aus Deiner Reserve kopfüber in 1 Rettungskapsel, die noch 1 freien Platz hat. Das Besatzungsmitglied muss in Deiner Reserve sein (wenn sich die Kapsel im Hangar oder angrenzend an den Hangar befindet) oder in einer angrenzenden Kapsel (wenn die Kapsel sich in einem Sektor im Weltall befindet). Wenn Du Dein Besatzungsmitglied in 1 Kapsel stellst, der sich noch in einem Hangar befindet, bewege die Kapsel **in den entsprechenden, angrenzenden Sektor**.

Aussteigen: Bewege 1 Besatzungsmitglied **einer beliebigen Farbe** von einer Kapsel in eine angrenzende Zuflucht, die noch mindestens ein Feld für Ankömmlinge frei hat. Wenn Du das letzte Besatzungsmitglied aus einer Kapsel entfernst, befolge die Regeln zu **RETTUNGSKAPSELN OHNE BESATZUNGSMITGLIEDER**.



SPIONAGE

SPIONAGE: Untersuche alle Besatzungsmitglieder einer Kapsel oder einer Zuflucht Deiner Wahl. Du darfst diese Besatzungsmitglieder nicht enthüllen, sodass die anderen Spieler sie sehen, doch Du darfst alle Informationen an andere Spieler weitergeben, die Du möchtest (falsch oder richtig).



MINIKAPSEL

MINIKAPSEL: Platziere eine Kapsel für ein Besatzungsmitglied in einem an das Raumschiff angrenzenden, leeren Sektor Deiner Wahl und platziere darin ein Besatzungsmitglied aus Deiner Reserve auf dem Kopf. Diese Handlung kann nicht durchgeführt werden, wenn keine Rettungskapseln für ein Besatzungsmitglied mehr im Raumschiff übrig sind.



4.1 - FORTGESCHRITTENE HANDLUNGEN:

Holen Sie sich alle dieser Karte zugewiesenen Besatzungsmitglieder im Ende Ihres Zuges **NUR, wenn für die Entern, Fliegen UND Programmieren** jeweils 1 Besatzungsmitglied.



ENTERN

ENTERN: Tausche ein Besatzungsmitglied aus Deiner Reserve oder aus einer Kapsel mit einem Besatzungsmitglied einer anderen Farbe aus einer angrenzenden Kapsel. Du kannst auch ein Besatzungsmitglied aus Deiner Reserve mit einem Besatzungsmitglied in einer an den Hangar angrenzenden Kapsel austauschen; in diesem Fall legst Du das ausgetauschte Besatzungsmitglied in die Reserve seines Spielers zurück.



FLIEGEN

FLIEGEN: Bewege eine **besetzte** Kapsel in einen **beliebigen** angrenzenden Sektor (in der Kapsel muss sich kein Besatzungsmitglied Deiner Farbe befinden). Diese Bewegung unterliegt allen Regeln der grundlegenden Handlung **Beschleunigen**.



PROGRAMMIEREN

PROGRAMMIEREN: Wähle **EINE** der folgenden Optionen aus:

- Lege die aufgedeckte Explosions-Karte als unterste Karte zurück in den Stapel und decke eine neue Karte auf.
- Lege eine Boje Deiner Wahl aus der Reserve in ein freies Bojen-Feld auf dem Spielbrett. **Wenn Du kannst, musst Du eine Boje auswählen, die auch die Farbe eines weiteren an der Partie teilnehmenden Mitspielers beinhaltet.**
- Verschieben Sie ein Bojen **auf dem Brett** in ein anderes leeres Bojen-Feld.
- Tauschen Sie zwei der Bojen **auf dem Brett**.

BOJEN:

Die Bojen-Felder auf dem Spielbrett sind die **hellblau** markierten Grenzen des Sektors.



Der aktive Spieler darf jederzeit in seinem Zug, **ohne die Aufwendung einer Handlung, eine Kapsel bewegen, in der sich zumindest ein Besatzungsmitglied seiner Farbe befindet, wenn diese Kapsel an eine Boje seiner Farbe angrenzt.** Wenn er dies tun möchte, bewegt dieser Spieler die Kapsel mit Hilfe der Boje in den angrenzenden Sektor, wobei er alle Regeln der Handlung Beschleunigen beachtet. In ein und demselben Zug kann der aktive Spieler jede Boje seiner Farbe so oft aktivieren, wie er möchte.



AKTUALISIEREN

AKTUALISIEREN: Erhalte alle Besatzungsmitglieder auf Deiner Karte für fortgeschrittene Handlungen des Steuerpults zurück.

5.0 - SPIELLENDE

Wenn der dritte Schrott-Marker in einer Linie gelegt wird, entsteht eine für alle Kapseln **unüberwindbare Barriere**, womit das Spielende eingeläutet wird. **Von diesem Augenblick an dürfen nur noch diejenigen Spieler EINEN LETZTEN ZUG entsprechend der normalen Regeln durchführen, die über Besatzungsmitglieder ihrer Farbe in Rettungskapseln zwischen der Barriere und den Zufluchtsorten verfügen.**

Die Partie endet automatisch, wenn **eine** der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Jeder der verbliebenen Spieler hat seinen letzten Zug durchgeführt
- In den Zufluchten sind keine Felder für Ankömmlinge mehr verfügbar
- Es gibt keine Besatzungsmitglieder mehr in den Kapseln zwischen der Barriere und den Zufluchtsorten.

6.0 - PUNKTE

Führt in jeder Zuflucht die folgenden Schritte durch:

ZUTEILUNG: Dreht alle Besatzungsmitglieder auf den Feldern für Ankömmlinge um und weist jedem der Reihe nach, entsprechend seiner Ankunft, ein freies Feld entsprechend seines Typs zu (**Den Feldern mit X kann ein Besatzungsmitglied eines beliebigen Typs zugeordnet werden**). Wenn mehr als ein entsprechendes Feld verfügbar ist, darf der Spieler des Besatzungsmitglieds aussuchen, welchem Feld das Besatzungsmitglied zugewiesen wird. Wenn kein entsprechendes Feld zur Verfügung steht, bleibt das Besatzungsmitglied wo es war.

ZÄHLUNG: Jedes Feld gibt die Anzahl an Punkten an, die der Spieler des darauf befindlichen Besatzungsmitglieds erhält. Einige Zufluchtsorte verfügen über Sonderregeln, die Auswirkungen auf die Punkte haben können (siehe in einem folgenden Sektion).

Ist die Zählung für alle Zufluchtsorte beendet, **hat der Spieler mit den meisten Punkten die Partie gewonnen**. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit den meisten Besatzungsmitgliedern in Zufluchten. Besteht der Gleichstand weiterhin, gewinnt der Spieler mit den meisten korrekt zugewiesenen Besatzungsmitgliedern. Besteht der Gleichstand weiterhin, gewinnt der Spieler, der seine Besatzungsmitglieder den meisten unterschiedlichen Zufluchten zugeordnet hat. Besteht der Gleichstand weiterhin, teilen die Spieler sich den Sieg.

2.0 - BESONDERE ZUFLUCHTSORTE



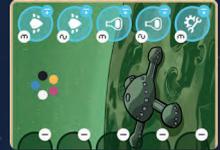
JEDES Besatzungsmitglied in dieser Zuflucht erhält **1 zusätzlichen Punkt**, wenn den beiden **grünen Feldern** Besatzungsmitglieder zugeordnet wurden.



JEDES Besatzungsmitglied in dieser Zuflucht ist **0 Punkte wert**, es sei denn, den beiden **roten Feldern** wurden Besatzungsmitglieder zugeordnet.



JEDES Besatzungsmitglied in dieser Zuflucht erhält **1 Punkt weniger**, wenn der **orange Feld** kein Besatzungsmitglied zugewiesen wurde.



JEDES Besatzungsmitglied in dieser Zuflucht erhält **1 zusätzlichen Punkt** für jeden Spieler, der Besatzungsmitglieder in dieser Zuflucht platziert hat.

8.0 - SOLOSPIEL

Führe dieselben Schritte wie bei 2-5 Spielern durch, allerdings mit den folgenden Änderungen:

- Verwende die 4 Zufluchten für das Solospiel (👤). Wenn Dir das Spiel vertraut ist, kannst Du die Zufluchten auswählen, die Du möchtest oder sie zufällig auslegen.
- Für den Kartenstapel der Explosionen verwendest Du die 13 Karten (nicht nur 7) und legst die 13 Marker für Schrott daneben (nicht nur 7). Außerdem deckst Du die ersten 2 Karten des Stapels auf (nicht nur 1) und legst sie rechts neben den Stapel.

Dein Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen. Ist das Spiel entsprechend der vorherigen Erklärung vorbereitet, spielst Du nach den normalen Regeln, allerdings mit folgenden Änderungen:

- Wenn Du die Handlung **Programmieren** durchführst, darfst Du eine beliebige der beiden Explosions-Karten wieder zuunterst in den Stapel zurücklegen. Danach deckst Du eine neue Karte auf und rutschen die zuerst Karte um, sollte es notwendig sein.
- Am Ende eines jeden Deiner Züge wird die Karte am äußersten rechten Rand des Stapels aktiviert und folgt den Regeln des Kästchens **BESATZUNGSMITGLIEDER, ZUFLUCHTSORTE und EXPLOSIONEN**. Danach bewegst Du die andere aufgedeckte Karte nach rechts, deckst die erste Karte des Stapels auf und legst sie rechts vom Stapel ab.
- Am Ende eines jeden Deiner Züge legst Du alle Besatzungsmitglieder auf allen Karten für das Steuerpult zurück in die Reserve.

Nachdem Du die Zählung entsprechend der normalen Regeln durchgeführt hast, vergleiche Deine Punkte mit der folgenden Skala, um einen Eindruck von Deiner Leistung zu bekommen:

Über 15 Punkte - HERR DER GALAXIE



Zwischen 13 und 15 Punkten - EROBERER



12 Punkte oder weniger - ÜBERLEBENDER



MITARBEIT

© 2019 2Tomatoes Games S.L., alle Rechte vorbehalten
 Autor: Linus Garriga

Illustrator: Loïc Vaïarello

Übersetzung: Arne Kunz Anleitung: Meeple Foundry
 Danksagung: Testerguppe Pati Ulimona, Alba, Karen, Sergi,
 Jorge, Enrique und Luka.