

60'

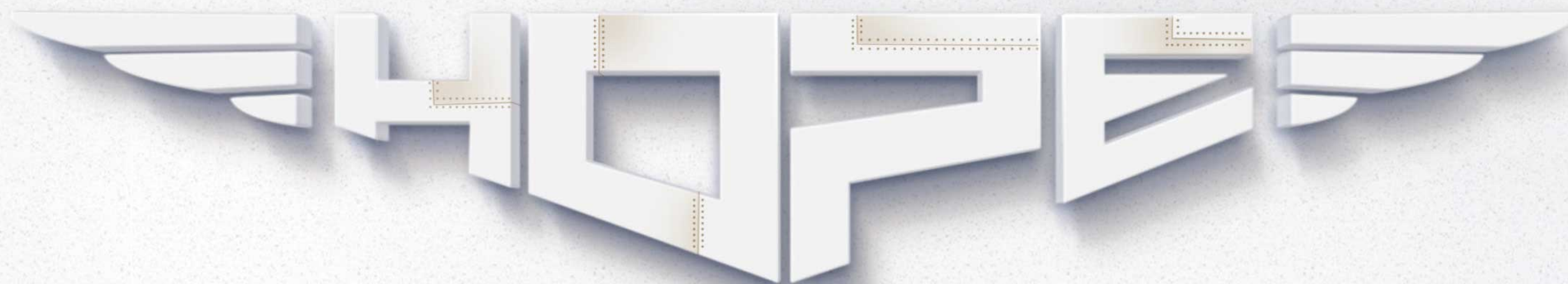


2-4



12+

REGELN



EINLEITUNG

Zu Beginn des Jahres 5341 erlaubten die technische Entwicklung, politische Stabilität und allgemeine Vernunft etwa 193 Milliarden Menschen ein Leben in Harmonie. Aber eine furchtbare Entdeckung hat ihre Zuversicht erschüttert: Das Universum stürzt in sich zusammen und droht, die Menschheit zu vernichten. Es ist in eine Regression eingetreten.

Die klügsten Köpfe analysierten das Geschehen und fanden heraus, dass das Leben der stabilisierende Faktor im Universum ist. Es könnte sogar die Regression stoppen. Man beschloss, die letzte Hoffnung der Menschheit - das Leben überall im Universum zu verbreiten - in die Hände von H.O.P.E. zu legen, der «Human Organization to Preserve Existence».

Zur Unterstützung von H.O.P.E. entwickelte man zwei Technologien: Dimensionssprünge und Terraforming. Sie ermöglichen es, durch die Dimensionen hindurch bis zu den Grenzen des Universums vorzustoßen, um tote Planeten in bewohnbare Welten zu verwandeln. Aber aufgepasst! Diese Technologien sind noch nicht stabil und können Überraschungen bergen!

In einem Wettlauf gegen die Zeit werdet ihr durch unerforschte Welten von Galaxie zu Galaxie eilen, um die Regression aufzuhalten. Doch in den Schatten lauert eine Gruppe namens N.O.P.E., um die Pläne von H.O.P.E. zu vereiteln.

Sie betrachten das Schicksal des Universums als vorbestimmt und glauben, dass sich der Mensch nicht in die natürliche Entwicklung der Welt einmischen darf, auch wenn dies das Ende der Menschheit bedeuten sollte.

Seid wachsam! Ein Verräter aus dieser Gruppe könnte H.O.P.E. schon infiltriert haben! Es ist keine Zeit zu verlieren, die Regression trödelt nicht!



INHALT

01

DAS SPIEL

- 3 Überblick
- 3 Ziel des Spiels
- 4 Spielmaterial
- 4 Galaxie-Plättchen
- 5 - 6 Aufbau

02

DER SPIELZUG

- 7 - 9 A / Bewegung
- 10 - 12 B / Terraforming
- 13 - 14 C / Medaillen
- 15 D / Regression

03

DER VERRÄTER

- 16 Den verräter entlarven
- 16 Die macht des verräter

04

ENDE DES SPIELS

- 17 Wann endet das Spiel?
- 17 Das Spiel gewinnen

05

VARIANTEN

- 18 Schwierigkeitsgrad
- 18 Fehlerkarten

06

DAS PERSONAL

- 20 Beschreibung der Spezialisten

ÜBERBLICK

Euer Auftrag ist es, das Universum vor der Regression zu retten, indem ihr tote Planeten **durch Terraforming bewohnbar** macht.

Dazu müsst ihr jeden Planeten mit der nötigen Technik ausstatten, die ihm jeweils das eine der 6 Lebenselemente gibt, das ihm fehlt:



Sauerstoff



Wasser



Kohlenstoff



Licht



Pflanzen



Tiere

Habt ihr alle Planeten einer Galaxie bewohnbar gemacht, ist sie **stabil** und somit vor der Regression geschützt.

HOPE ist ein kooperatives Abenteuer, aber am Ende wird **einer** von euch zum **Sieger** erklärt.

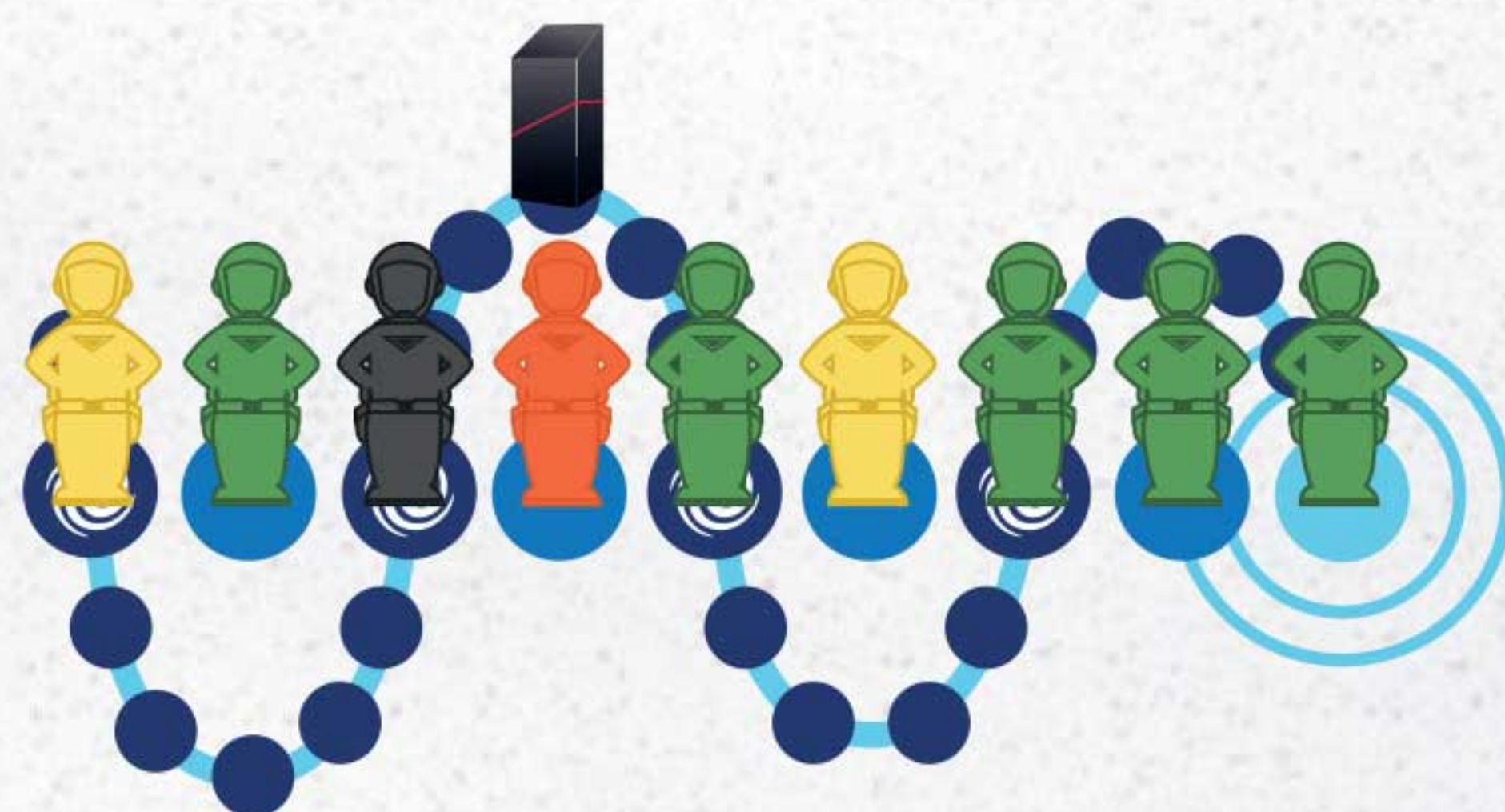
In diesem Rennen gegen die Zeit werden euch ein Gefühl für das richtige Timing, aber auch eine Prise Opportunismus im richtigen Augenblick sehr helfen.

Rettet das Universum, indem ihr möglichst viele Galaxien stabilisiert, bevor sie endgültig verschwinden!

DAS ZIEL DES SPIELS

In **HOPE** gehört jeder von euch entweder zu **H.O.P.E.** oder zu **N.O.P.E.**; daraus ergibt sich jeweils eure **Siegbedingung**.

EIN SIEG FÜR H.O.P.E.



Gehörst du zum Team von **H.O.P.E.**, musst du das **Statustableau** mit **Pionieren** füllen, bevor der **Regressionsanzeiger** das Ende seines Pfades erreicht hat.

Um der alleinige Sieger zu sein, musst du außerdem am Spielende mehr **Pioniere** auf dem **Statustableau** und in deinem **Cockpit** haben als jeder andere Spieler.

EIN SIEG FÜR N.O.P.E.



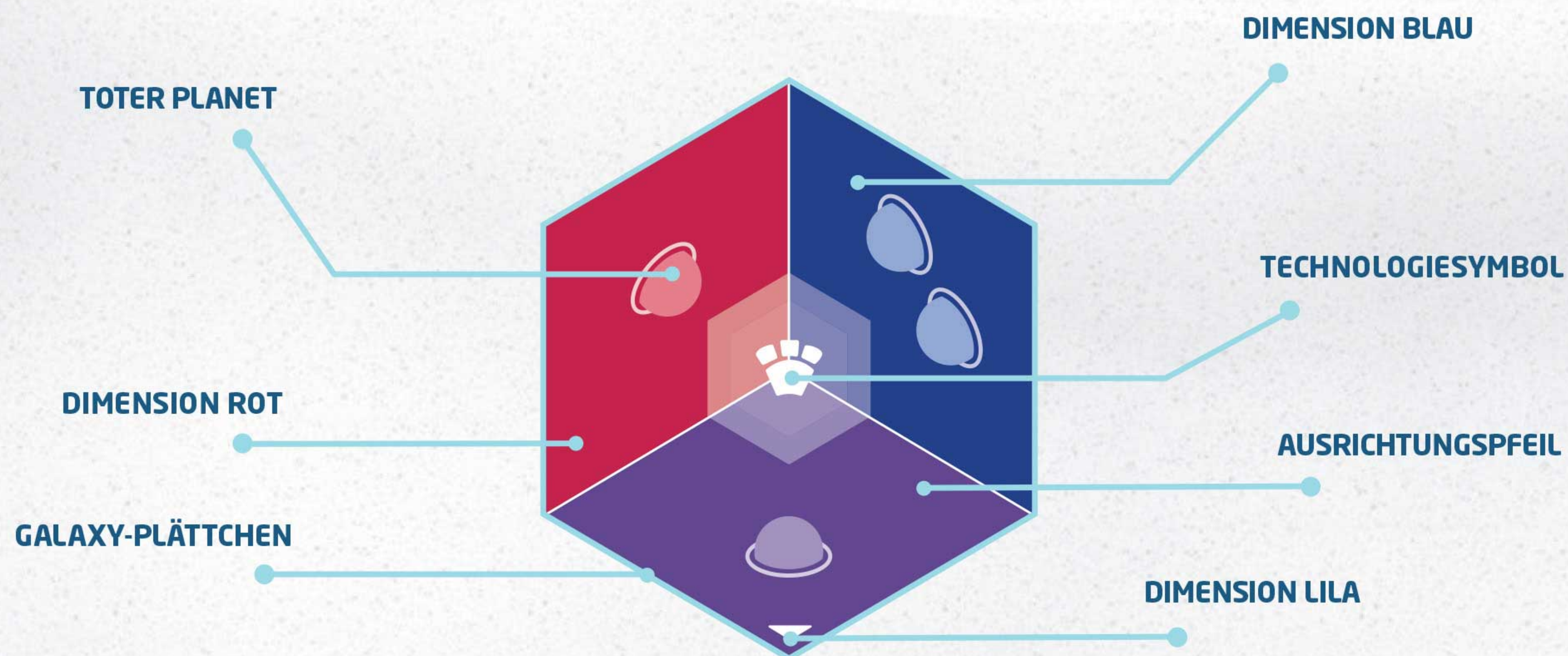
Gehörst du zu **N.O.P.E.**, musst du die Helden von **H.O.P.E.** daran hindern, mit ihren Pionieren das **Statustableau** zu füllen, bevor der **Regressionsanzeiger** den Endpunkt erreicht hat.

Um zu siegen, musst du außerdem mehr Pioniere auf dem **Spielplan** (also auf den **Galaxie-Plättchen**) haben als jeder andere.

SPIELMATERIAL



GALAXIE-PLÄTTCHEN



AUFBAU

7

KARTEN AUSTEILEN

Jeder Spieler bekommt so viele **Technologiekarten** vom Stapel, wie die Zahl unten rechts auf seinem **Spezialistenplättchen** anzeigt. Diese Zahl ist das Technologieniveau. Ihr könnt mit oder ohne einen Verräter spielen (siehe S. 16).

Wollt ihr mit Verräter spielen, nehmt so viele **H.O.P.E.-Rollenkarten**, wie ihr Spieler seid, und fügt die **N.O.P.E.-Rollenkarte** hinzu.

Jeder zieht verdeckt eine dieser Karten; sie zeigt an, welches seine Rolle im Spiel sein wird. Es kann sein, dass niemand den Verräter spielt. Die übrige Karte kommt unbeschadet zurück in die Schachtel.

6

DIE RAUMSCHIFFE

Jeder stellt sein Raumschiff in eine Dimension des **Plättchens «Erde»**. Es geht im Uhrzeigersinn, die Startspielerin beginnt. Zu Spielbeginn dürfen bis zu zwei Raumschiffe in jeder Dimension sein.

Während des Spiels ist die Zahl der **Raumschiffe** pro **Galaxie** und Dimension unbegrenzt.



5

STATUSTABLEAU

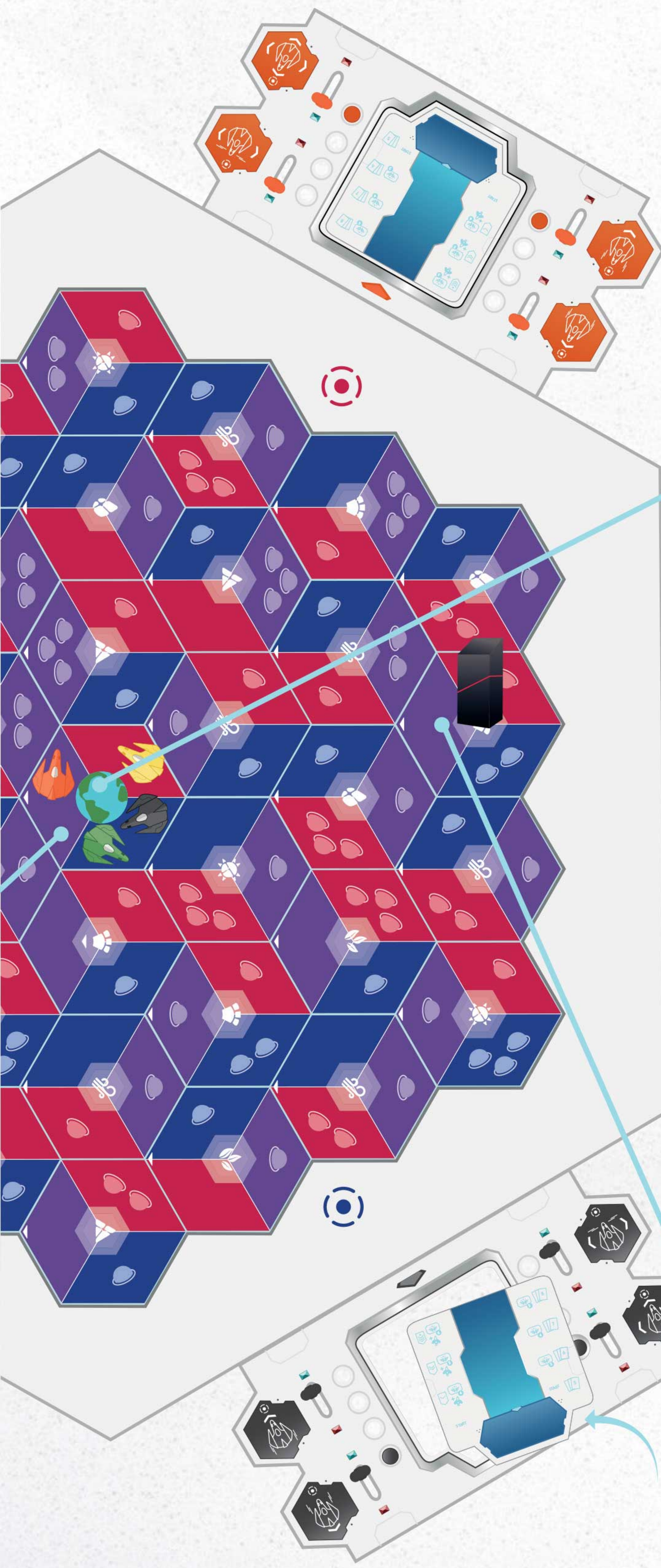
Hier markiert ihr den Status der Regression und eure Stabilisierungserfolge. Legt das **Statustableau** so neben den **Spielplan**, dass es für alle gut erreichbar ist. Stellt den **Regressionsanzeiger** auf das erste Feld der **Statusanzeige**.

4

COCKPIT

Jeder nimmt ein beliebiges **Cockpit** und dazu das **Raumschiff**, die **Steuerhebel** und die **Pionierfiguren** der gleichen Farbe. Dann wählt jeder ein **Spezialistenplättchen** und setzt es in sein Cockpit ein. In jede Aussparung für die Navigationsoptionen kommt ein Steuerhebel. In jedes der beiden mit «Start» bezeichneten Löcher kommt ein **Pionier**.

HINWEIS: Jeder sollte so am Tisch sitzen, dass sein **Cockpit** vor ihm liegt.



1

SPIELPLAN

Setzt die sechs **Spielplanteile** anhand der Grafik in der Mitte zusammen. Legt das **Plättchen «Erde»** auf den markierten Platz in der Mitte des Spielplans.

Verteilt die **36 Galaxie-Plättchen** zufällig um die **Erde** herum. Dabei muss das Technologiesymbol in der Mitte jeder **Galaxie** sichtbar sein.

ACHTUNG: Die Ausrichtungspfeile aller Galaxie-Plättchen müssen in die gleiche Richtung zeigen.

2

TECHNIKZENTRALE

Legt die **Technikzentrale** neben den **Spielplan**.

Legt auf jeden der drei oberen Kartenplätze der **Technikzentrale** (Regenerationsbereich) offen eine zufällig gezogene **Technologiekarte**. Diese Karten müssen ein Regressionsymbol tragen; zieht ggf. weitere Karten, bis 3 solche Karten ausliegen.

Die drei unteren Kartenplätze der **Technikzentrale** (Abwurfbereich) bleiben vorerst leer. Mischt die übrigen **Technologiekarten** und legt sie verdeckt als Nachziehstapel auf das Bild in der **Technikzentrale**.

Legt die **Bonusmarken** auf die **Bonusmarken-Vorratsplätze**. Auf den ersten und zweiten Stapel kommen je 5, auf den dritten Stapel 6 Marken. (Siehe auch S. 18, Schwierigkeitsgrad)

3

REGRESSIONS-MONOLITH

Er zeigt an, welche **Galaxie** das nächste Opfer der **Regression** sein wird. Zieht eine **Technologiekarte** und stellt den **Monolith** auf diejenige **Galaxie** am äußeren Rand des Universums, die das Technologiesymbol der Karte zeigt und die wenigsten Planeten hat. Gibt es mehrere gleichwertige Galaxien, entscheidet die jüngste Spielerin, wo der Monolith hinkommt.

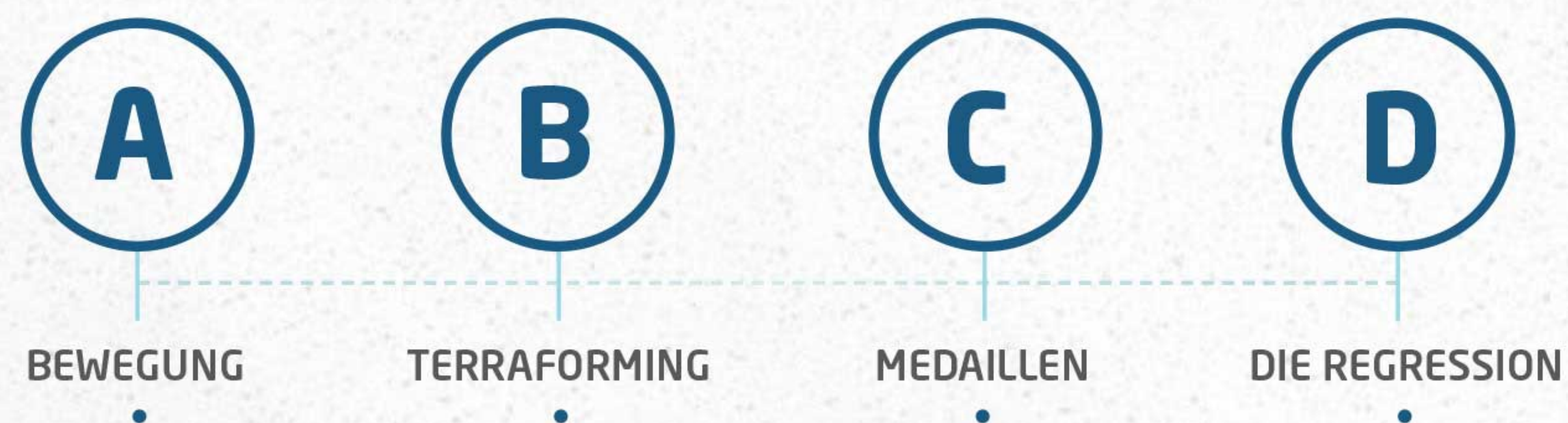
Zeigt keine **Galaxie** die zur Karte passende Technologie, zieht ihr eine neue Karte. Legt die Karte(n) dann unter den Technologiestapel zurück.



Wer als letzter einen Science Fiction-Film gesehen hat, beginnt das Spiel.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

O2 | DER SPIELZUG



A BEWEGUNG

In seinem Zug kann man jeweils wahlweise: **Navigieren** oder **Polarisieren**.

ACHTUNG:
Man darf pro Zug nur ein Mal navigieren.

A1/ NAVIGIEREN



Man zeigt die Navigationsrichtung an, indem man einen **Steuerhebel** in seinem **Cockpit** benutzt.

Diese Navigationsrichtung ist damit blockiert, bis der Steuerhebel wieder verfügbar gemacht wird.

ACHTUNG: Man darf pro Zug nur ein Mal navigieren.

GRAVITATIONSZENTREN

Die drei farbigen Punkte außen auf dem Spielplan sind die Gravitationszentren. Die Navigationsrichtung bezieht sich jeweils auf das Zentrum in der Farbe der Dimension, in der das Raumschiff momentan ist.

Vorwärts navigieren bedeutet, sich zum Gravitationspunkt hin zu bewegen.

Rückwärts navigieren bedeutet, sich vom Gravitationspunkt weg zu bewegen.

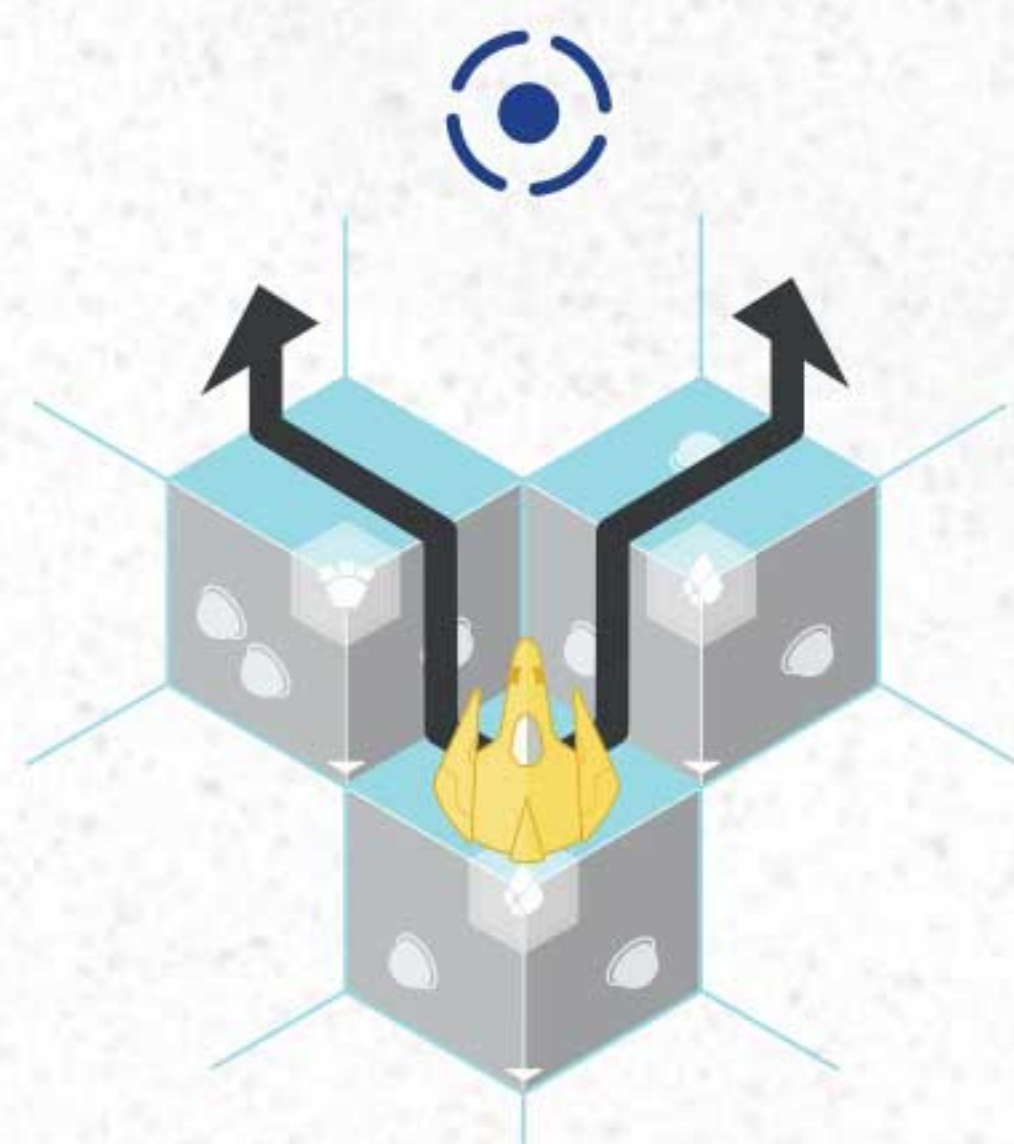
Ist das Raumschiff z. B. in der blauen Dimension, bezieht sich die Navigation auf das blaue Gravitationszentrum.



ZUM GRAVITATIONSZENTRUM HIN NAVIGIEREN

Ohne die Dimension zu verlassen, bewegt sich das Raumschiff zum Gravitationszentrum hin, kommt ihm also näher.

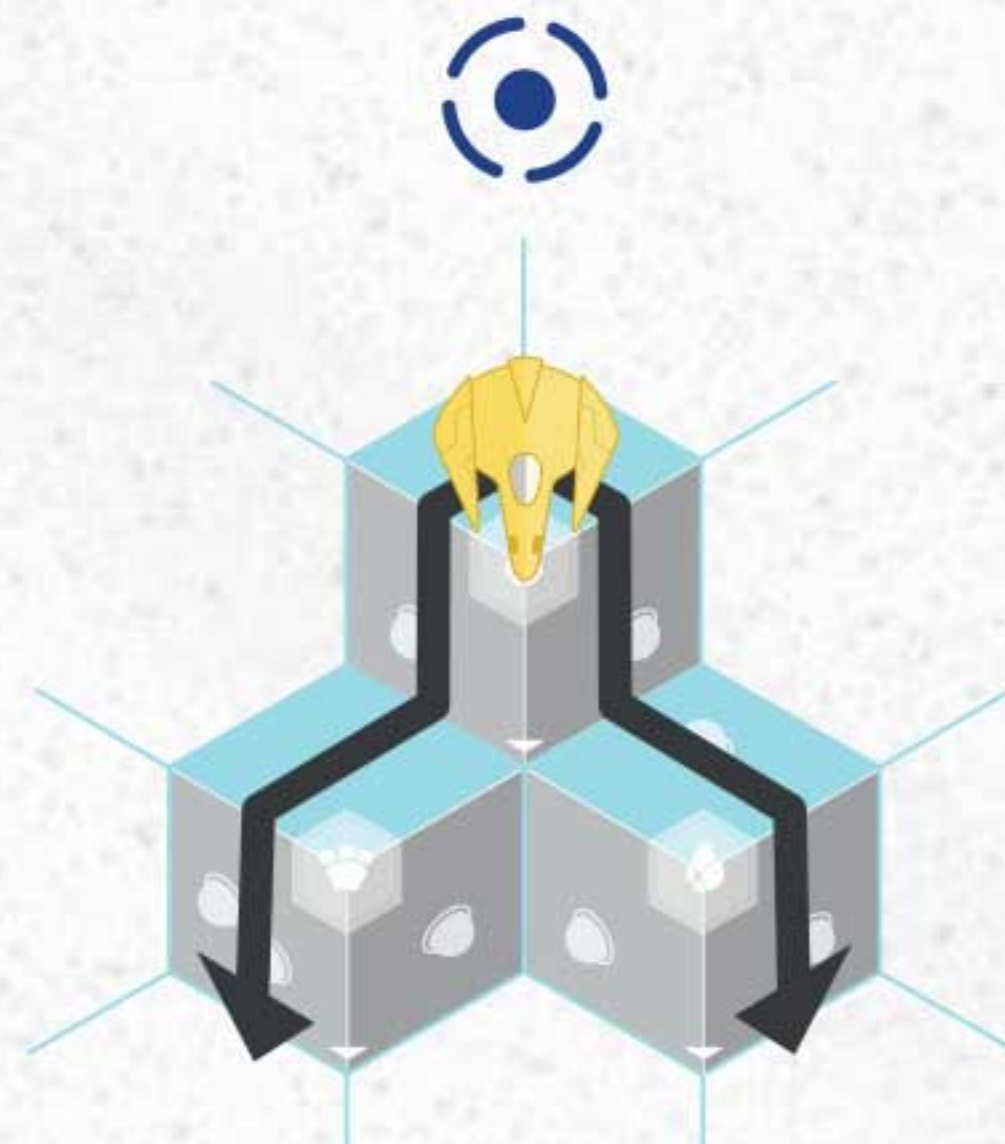
Man hat dabei 2 mögliche Bewegungspfade zur Auswahl.



VOM GRAVITATIONSZENTRUM WEG NAVIGIEREN

Ohne die Dimension zu verlassen, bewegt sich das Raumschiff vom Gravitationszentrum weg, entfernt sich also davon.

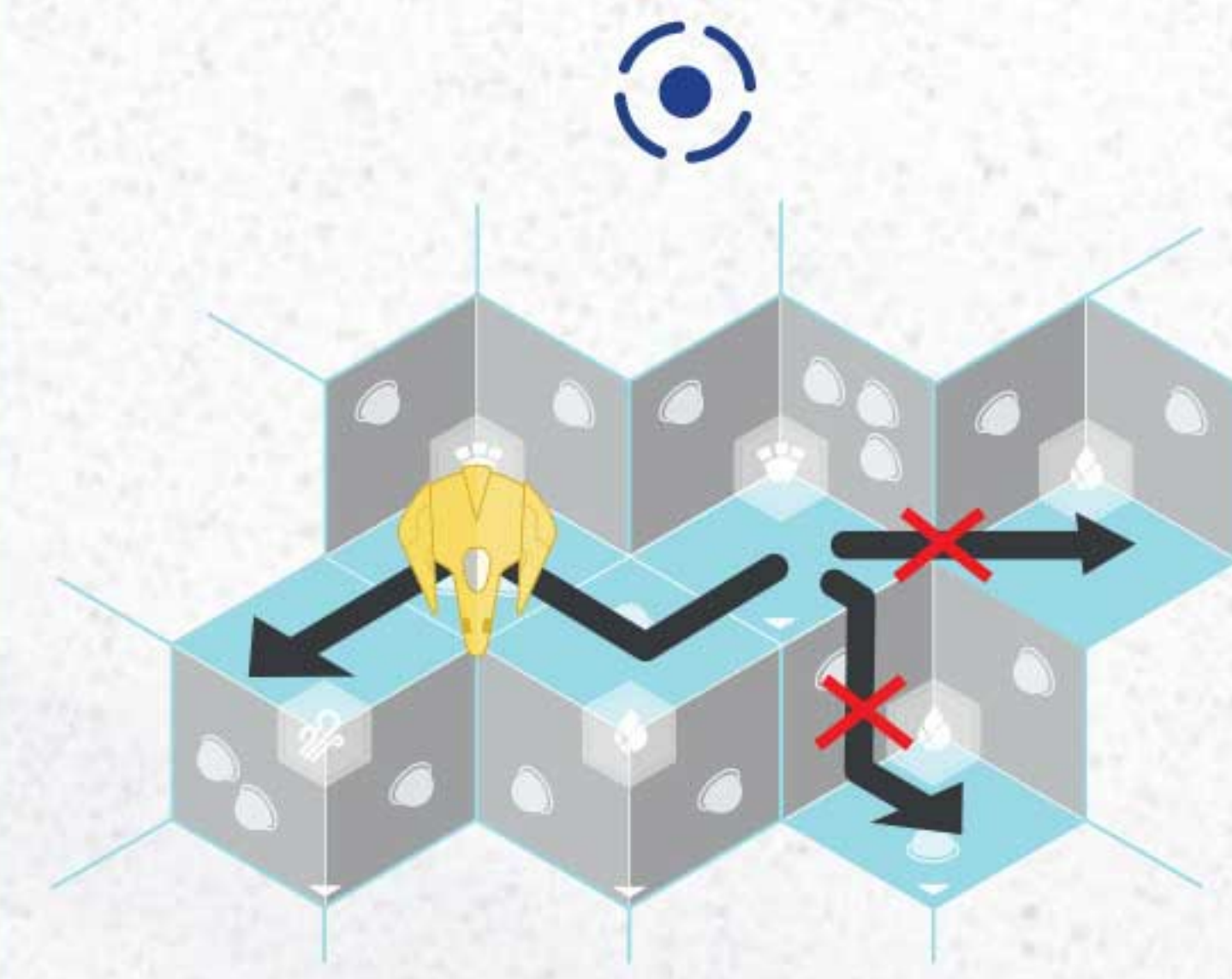
Man hat dabei 2 mögliche Bewegungspfade zur Auswahl.



SEITWÄRTS NAVIGIEREN

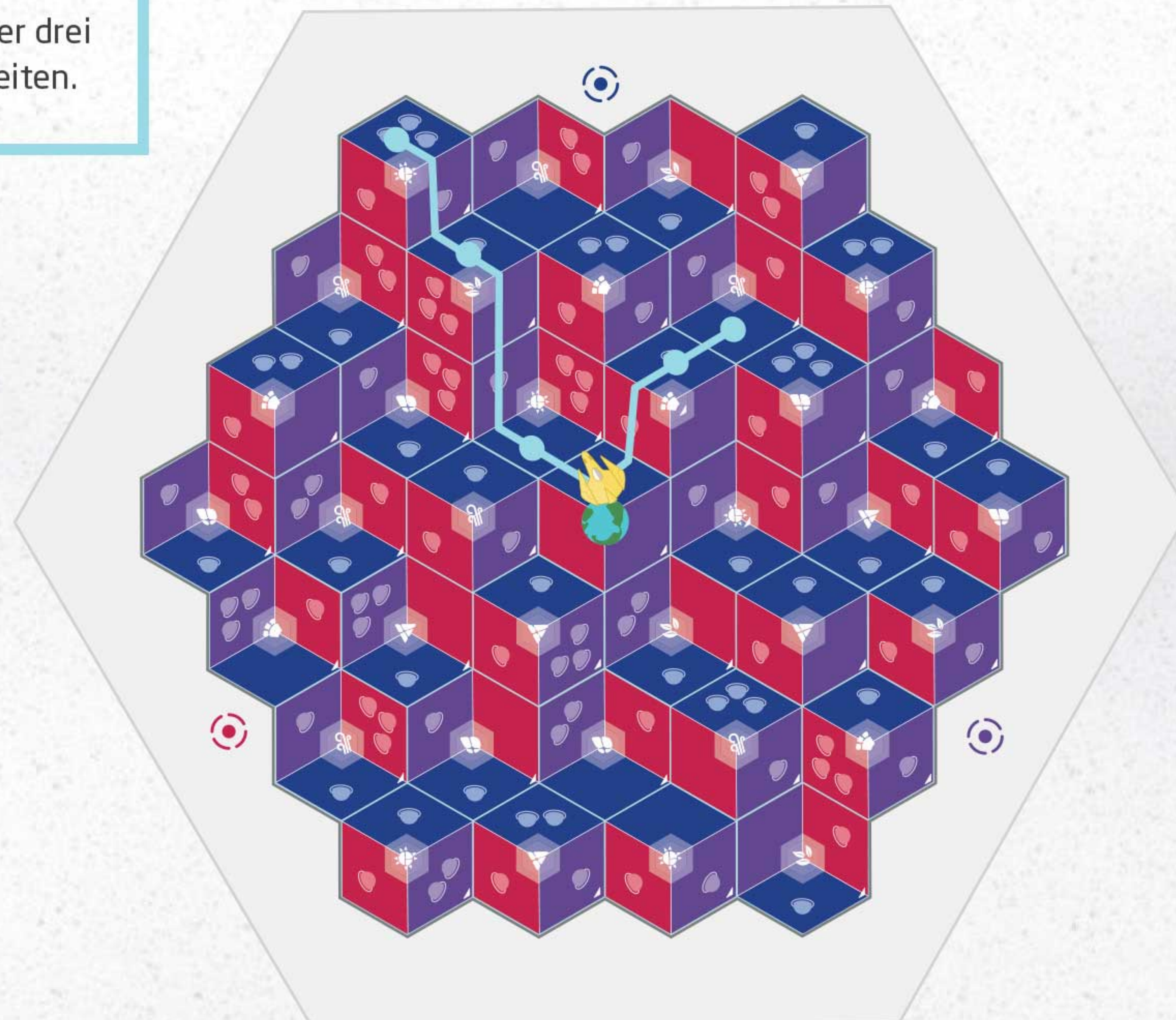
Das Raumschiff bewegt sich auf einem durchgehenden Pfad **nur innerhalb der gleichen Dimension** durch die Galaxien.

Es darf sich dabei nur über gemeinsame Kanten der Dimensionsfelder bewegen, nicht durch Ecken hindurch.



BELIEBIG NAVIGIEREN

Man benutzt wahlweise eine der drei anderen Navigationsmöglichkeiten.



Im Beispiel ist das Raumschiff in der blauen Dimension.

Es navigiert also bezogen auf das **blaue Gravitationszentrum**.

Navigiert es zum Gravitationszentrum hin, bewegt es sich **auf einer direkten Linie** entlang eines der beiden möglichen Pfade **zum Zentrum hin**.

Es darf die Bewegung auf einem beliebigen seiner Dimensionsfelder (im Beispiel: auf einem beliebigen blauen Feld) entlang des Pfades beenden.

- Durch Polarisieren ändert man die Dimension, in der das Raumschiff navigiert.
- Polarisiert man, darf man nicht im gleichen Zug navigieren.
- Man darf nur polarisieren, wenn bereits **mindestens ein Steuerhebel aktiviert** (benutzt) wurde.
- Polarisieren macht **alle Steuerhebel** im Cockpit des Spielers wieder verfügbar.
- In einem Polarisationszug darf man **Pioniere vor oder nach der Verschiebung einsetzen, aber nicht davor und danach.**

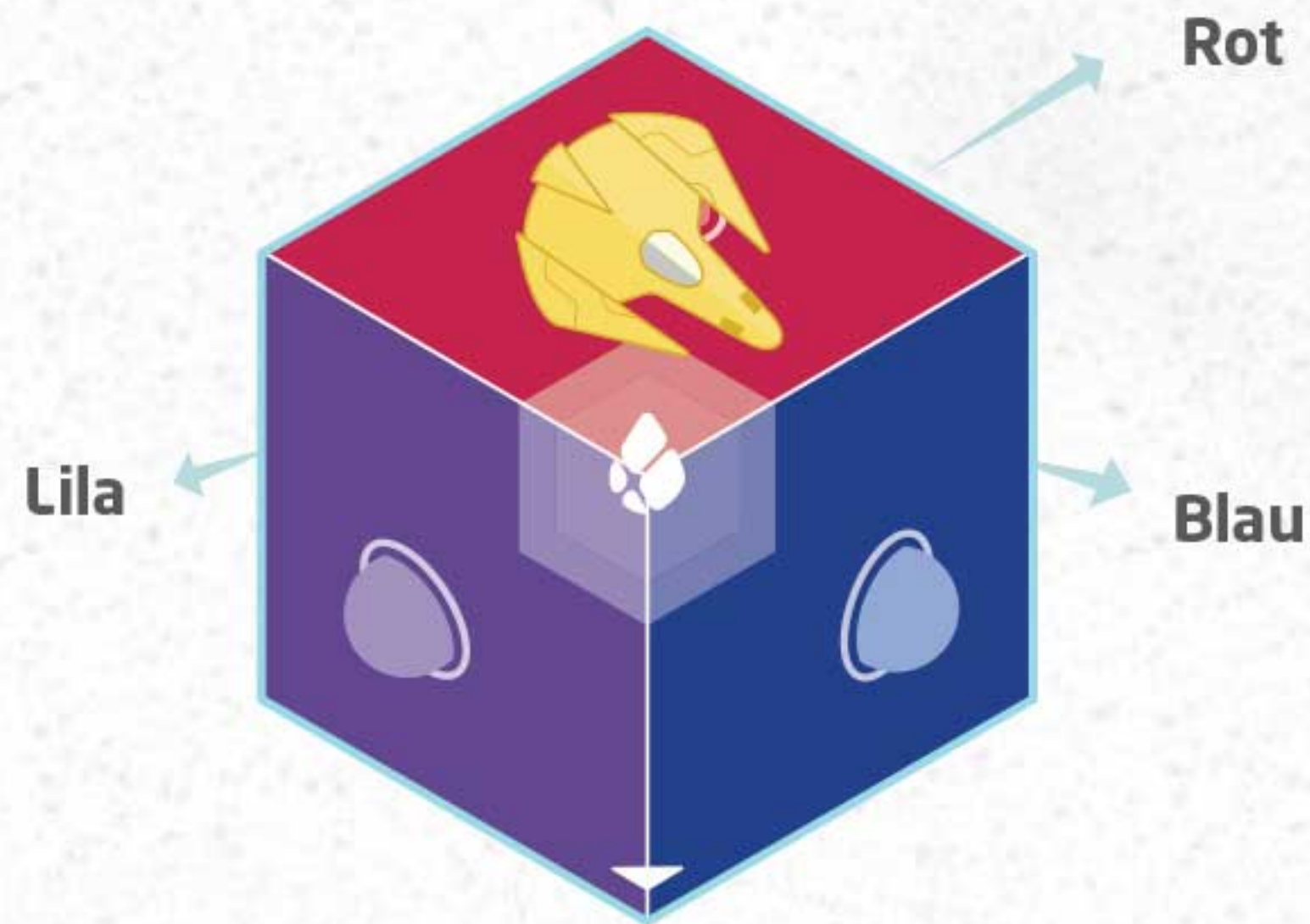
AUSNAHMEN:

Verlässt das Raumschiff durch die Polarisation den Spielplan, erscheint es (in seiner neuen Dimension) auf der Erde.

Hat man zu Beginn seines Zuges keine Navigationsmöglichkeit UND alle Steuerhebel sind verfügbar, darf man ausnahmsweise in diesem Zug polarisieren.

Zum Polarisieren führt man die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

1 Man sieht sich an, in welcher **Dimensionsfarbe** das Raumschiff momentan ist.



Beispiel: Das Raumschiff ist in der Dimension Rot.

2 Auf dem Plättchen «Erde» geht man von der bisherigen Dimensionsfarbe aus einen Schritt **im Uhrzeigersinn** zur **nächsten Dimension**.

So findet man die Farbe der **neuen Dimension**.



Beispiel: Nach der Polarisation wird das Raumschiff in der Dimension Blau sein.

3 Man **sucht das Gravitationszentrum** der neuen Dimensionsfarbe.



Beispiel: Das Raumschiff polarisiert in Richtung auf das blaue Zentrum hin zum nächsten blauen Dimensionsfeld.

4 Man **verschiebt das Raumschiff** auf dieses Dimensionsfeld.



Beispiel: Das Raumschiff wird verschoben.

B TERRAFORMING

Durch diese Aktion stattet man einen Planeten mit der Technik aus, die ihm das fehlende Lebelement zur Verfügung stellt.
Dazu setzt man **Pioniere** auf tote Planeten, indem man **Technologiekarten** spielt.

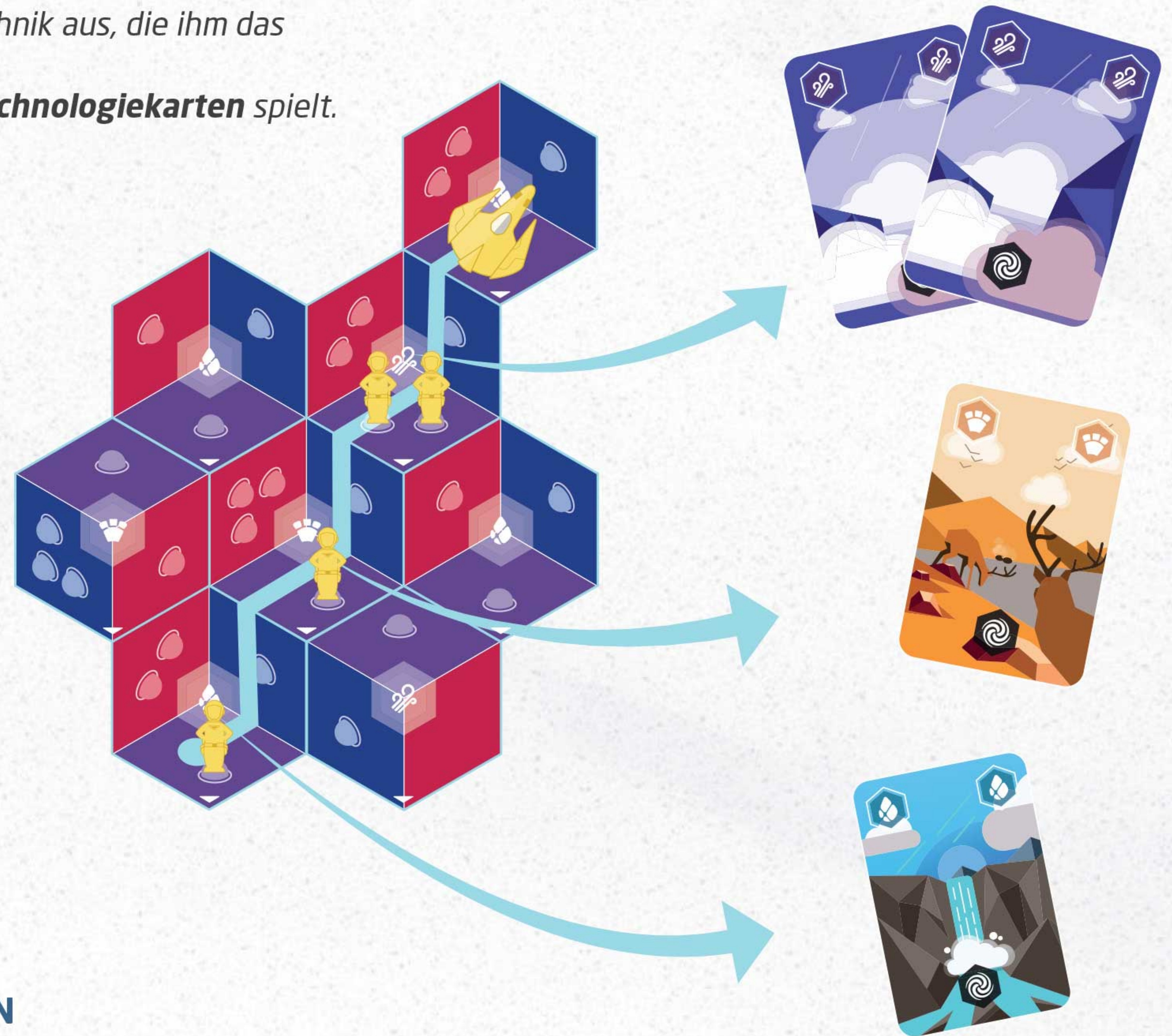
In seinem Zug darf man entweder **Terraforming** ausführen oder **Technologiekarten nachziehen** (siehe S. 11), nicht beides.

B1/ PIONIERS EINSETZEN

Man darf entlang des gesamten Navigationspfades **Pioniere** auf toten Planeten einsetzen, auch auf der Start- und Zielgalaxie.

Dafür gelten die folgenden Regeln:

- 1 Die Pioniere dürfen nur **auf Planeten in der eigenen Dimension** gestellt werden.
- 2 Sie müssen **in der Reihenfolge eingesetzt werden**, in der man durch die Galaxien **navigiert**.
- 3 Man muss die benötigten **Technologiekarten ausspielen**.



STUFE 1: TECHNOLOGIEKARTEN AUSSPIELEN

Für jeden eingesetzten **Pionier** muss man **Karten auf eine von drei möglichen Arten ausspielen**:

Eine Karte, die **das gleiche Technologiesymbol** zeigt wie die **Galaxie**, auf der man steht.



Eine **Joker-Technologiekarte** (sie stellt eine Technologie deiner Wahl dar).



Zwei **gleiche Technologiekarten**; sie gelten gemeinsam als Jokerkarte.



Man legt ausgespielte Technologiekarten **vorher in der Reihenfolge, in der man sie benutzt hat, vor sich auf dem Tisch ab**.
Spielt man **zwei gleiche Karten**, entscheidet man selbst über die Reihenfolge, in der man sie ablegt.

STUFE 2: DIE TECHNIK REGENERIEREN

- 1 Am Ende seines Zuges legt man den **Stapel der benutzten Technologiekarten**, der vor einem liegt, nach eigener Wahl auf eines der 3 Felder im Abwurfbereich **1** der Technikzentrale.
- 2 Dann **nimmt** man die **Technologiekarte** auf die Hand, die in dem genau darüber liegenden Feld des **Regenerationsbereiches** liegt **2**.
- 3 Dieses **Feld des Regenerationsbereiches** füllt man dann vom Nachziehstapel **3** wieder **auf**.

Ist der Nachziehstapel einmal leer, nimmt man mit Ausnahme der obersten drei alle **Technologiekarten** des **Abwurfbereichs** **1** auf.

Man mischt diese Karten und legt sie als neuen Nachziehstapel **3** bereit.



B2/ TECHNOLOGIEKARTEN NACHZIEHEN

Hat man im Spielzug keine Pioniere eingesetzt, füllt man seine **Technologiekarten** vom Stapel in der **Technikzentrale** auf sein Handlimit auf.

Das Handlimit für Technologiekarten ist gleich dem **Technologieniveau**, das dein **Cockpit** anzeigt.

In der Nachziehphase darf man keine **Technologiekarten** abwerfen.

Einmal eingesetzte **Pioniere** darf man nie freiwillig zurück in den Vorrat nehmen.

Im Beispiel zieht der Spieler **Technologiekarten** nach, bis er 6 auf der Hand hat.



B3/ EINE GALAXIE STABILISIEREN



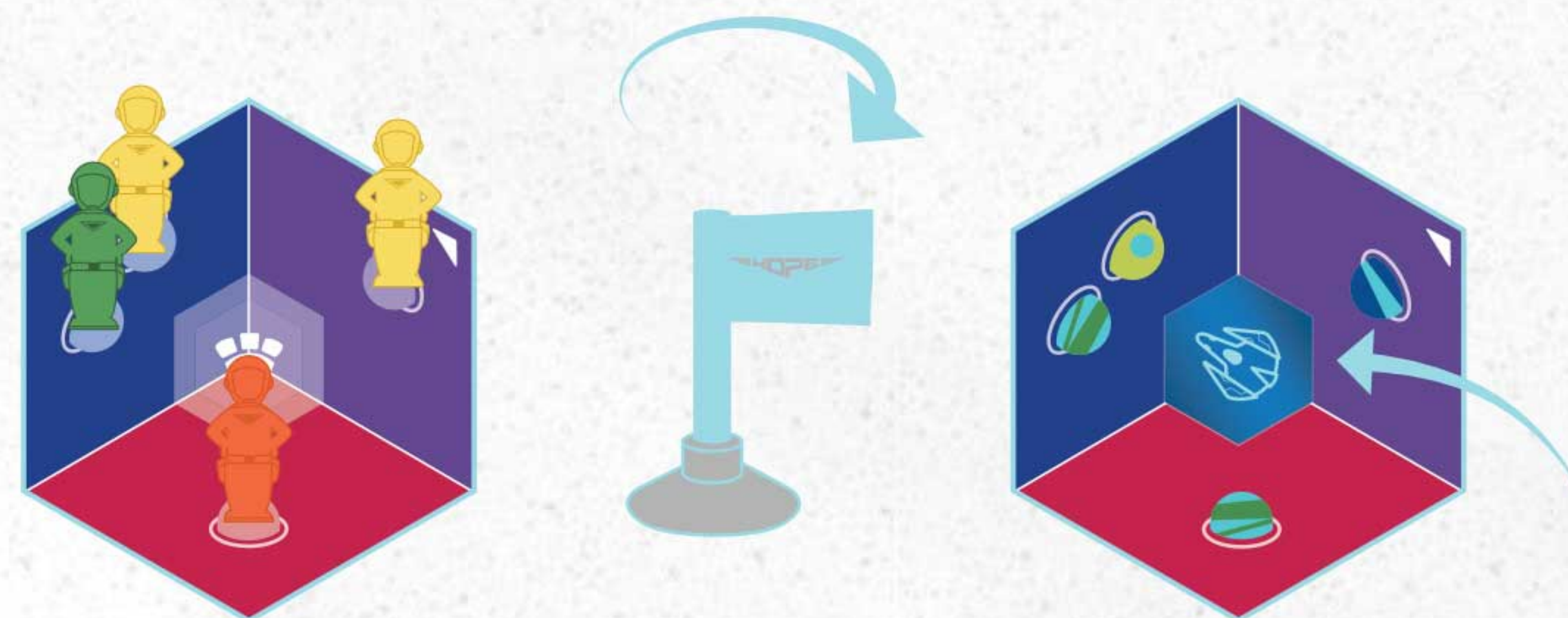
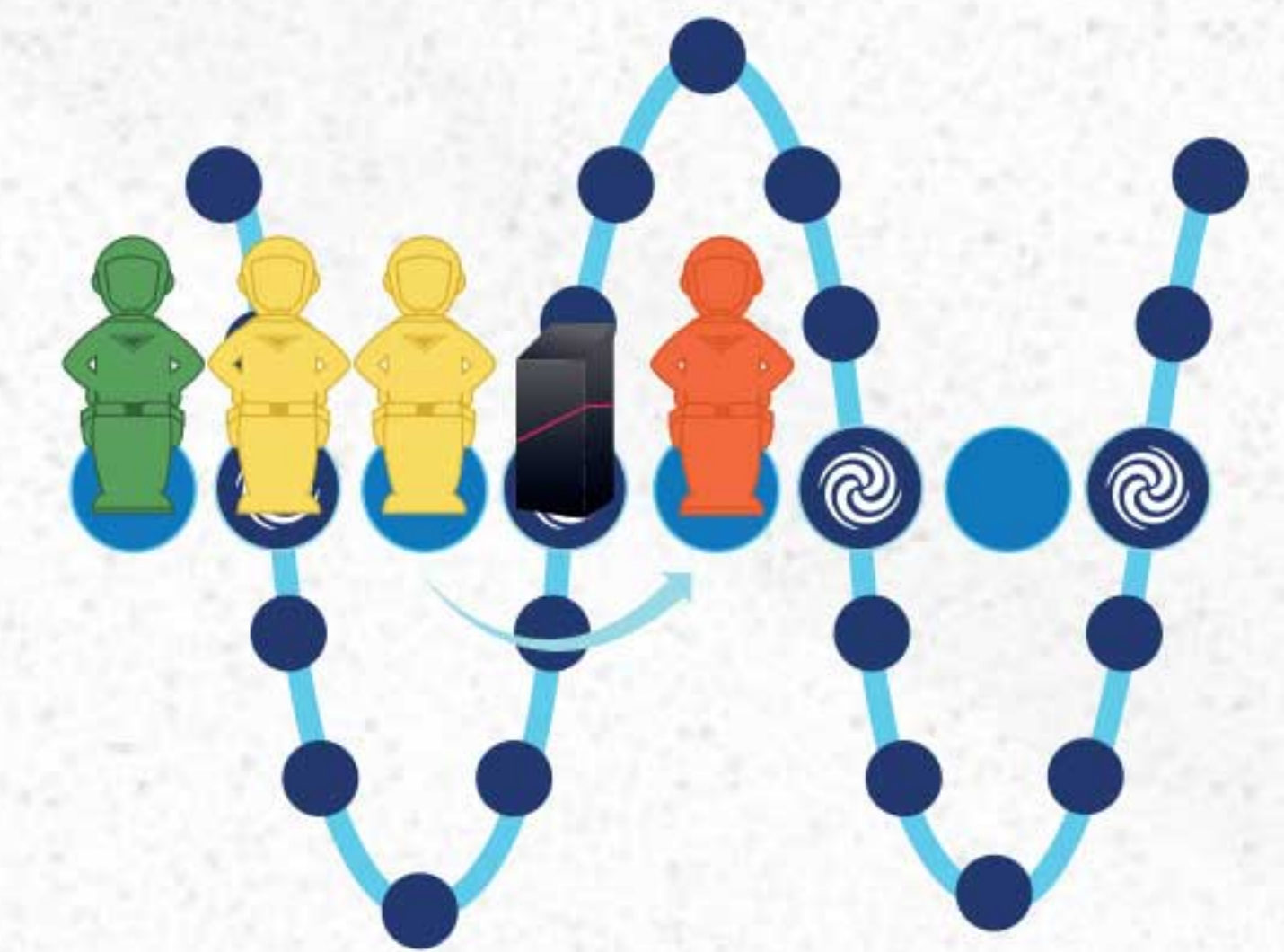
Eine Galaxie ist stabil, sobald auf jedem ihrer Planeten ein Pionier steht.

Wenn man das erreicht, kommen alle **Pioniere** aus dieser **Galaxie** in beliebiger Reihenfolge auf den geraden **Pfad der Pioniere des Statustableaus**, ein Pionier pro Feld.

Steht auf einem der Felder der **Regressionsanzeiger**, überspringt man ihn, und der Pionier kommt **auf das nächste freie Feld**.

Jetzt **dreht man die Galaxie** auf die «stabile» Seite (der Saugnapf an der Flagge hilft dabei). Der Ausrichtungspfeil muss wieder in die gleiche Richtung zeigen wie vorher.

Wer den letzten **Pionier** einsetzt, pflanzt stolz die **Flagge** auf und dreht dann die Galaxie um.



HINWEIS: Das hinterlässt eine Lücke in der Linie der Pioniere, wenn sich der Regressionsanzeiger das nächste Mal bewegt. Diese Lücke bleibt dort bis zum Spielende.

B4/ BONUSMARKEN

Nachdem eine **Galaxie stabilisiert** wurde, legt man **eine Bonusmarke aus der Technikzentrale** offen in die Mitte der Galaxie.

Nehmt die Bonusmarke oben vom **Stapel 1**. Wenn dieser Stapel leer ist, nehmt die Marken vom **Stapel 2** und schließlich vom **Stapel 3**.

Der Spieler, der die Galaxie stabilisiert hat, darf diese **Bonusmarke** nicht sofort nehmen. Die Bonusmarke darf sich nehmen, wer als erster eine stabilisierte **Galaxie** neu betritt.

Auf jede **Galaxie** kann im Spielverlauf nur eine **Bonusmarke** gelegt werden.

Bonusmarken darf man aufbewahren. Man darf sie jederzeit während des eigenen Spielzuges nutzen.

ES GIBT 4 ARTEN VON BONUSMARKEN:



ZIEHE 2 TECHNOLOGIEKARTEN

Man nimmt die Karten vom Stapel und darf dabei sein Handkartenlimit überziehen.



FÜHRE EINE ZUSÄTZLICHE BEWEGUNGSAKTION AUS

Wie üblich, kann das Navigation oder Polarisation sein. Zum Navigieren darf man nur die noch verfügbaren Steuerhebel benutzen.



NIMM 2 MEDAILLEN



SIMULTAN-POLARISATION

Das betrifft sofort alle Spieler, jeweils ausgehend von deren aktueller Dimension. Wer die Marke spielt, entscheidet über die Polarisationsrichtung: im Uhrzeigersinn oder dagegen. Man darf das mitten in einer Navigation machen und diese danach fortsetzen.

C MEDAILLEN

Medaillen bekommt man für bestimmte Aktionen; man benutzt sie, um seinen Spezialisten effektiver zu machen.

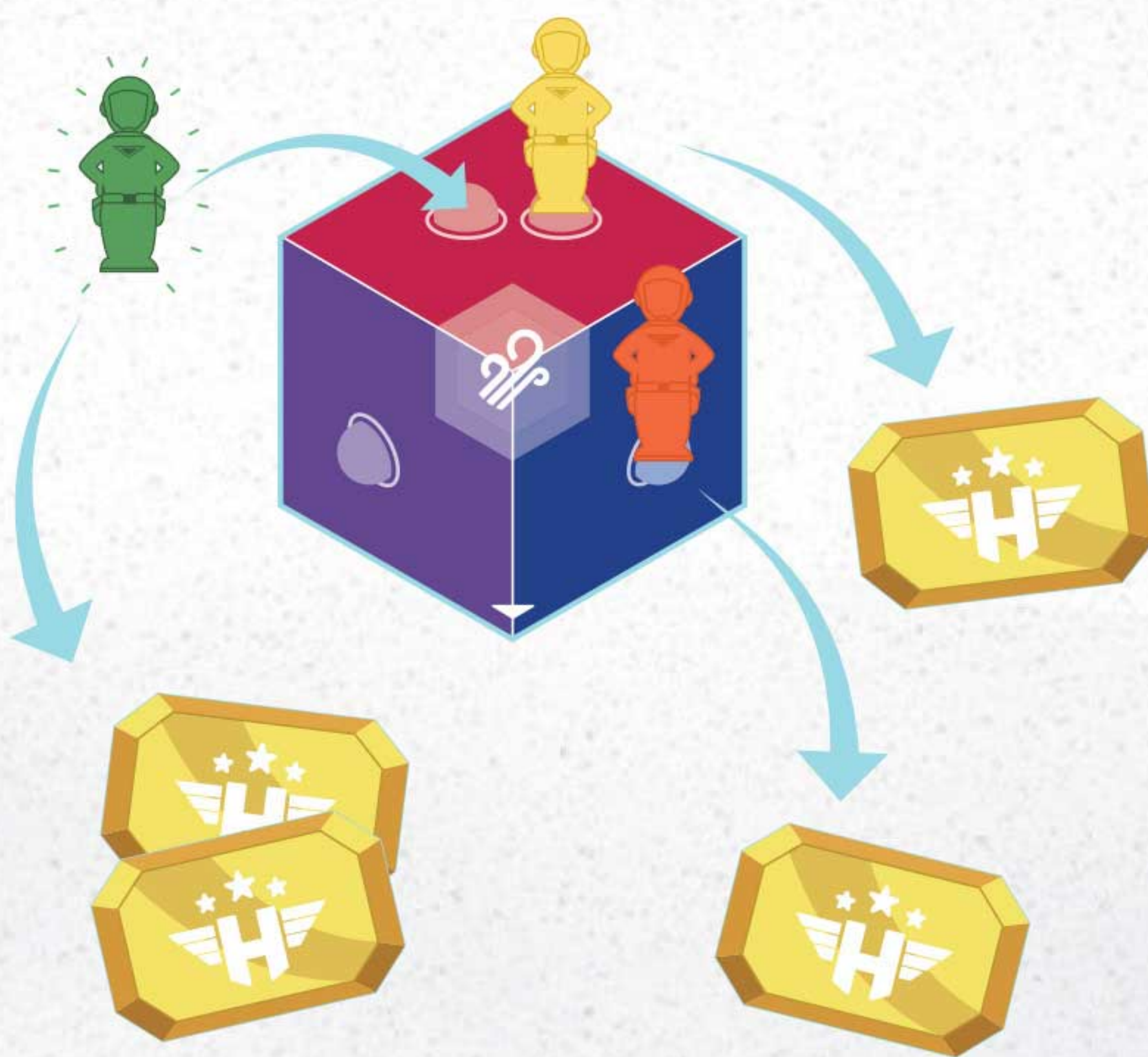
C1/ MEDAILLEN VERDIENEN

Es gibt zwei Arten, **Medaillen** zu verdienen:

1

Wenn man einen Pionier in eine **Galaxie** einsetzt, in der andere Spieler bereits **Pioniere** haben, man selbst jedoch nicht. Man bekommt **so viele Medaillen, wie bereits andere Spieler in dieser Galaxie** vertreten sind.

Die anderen Spieler, die bereits **Pioniere** dort haben, bekommen je **1 Medaille**. Es kommt auf die Zahl der Spieler an, nicht auf die Zahl der **Pioniere**.

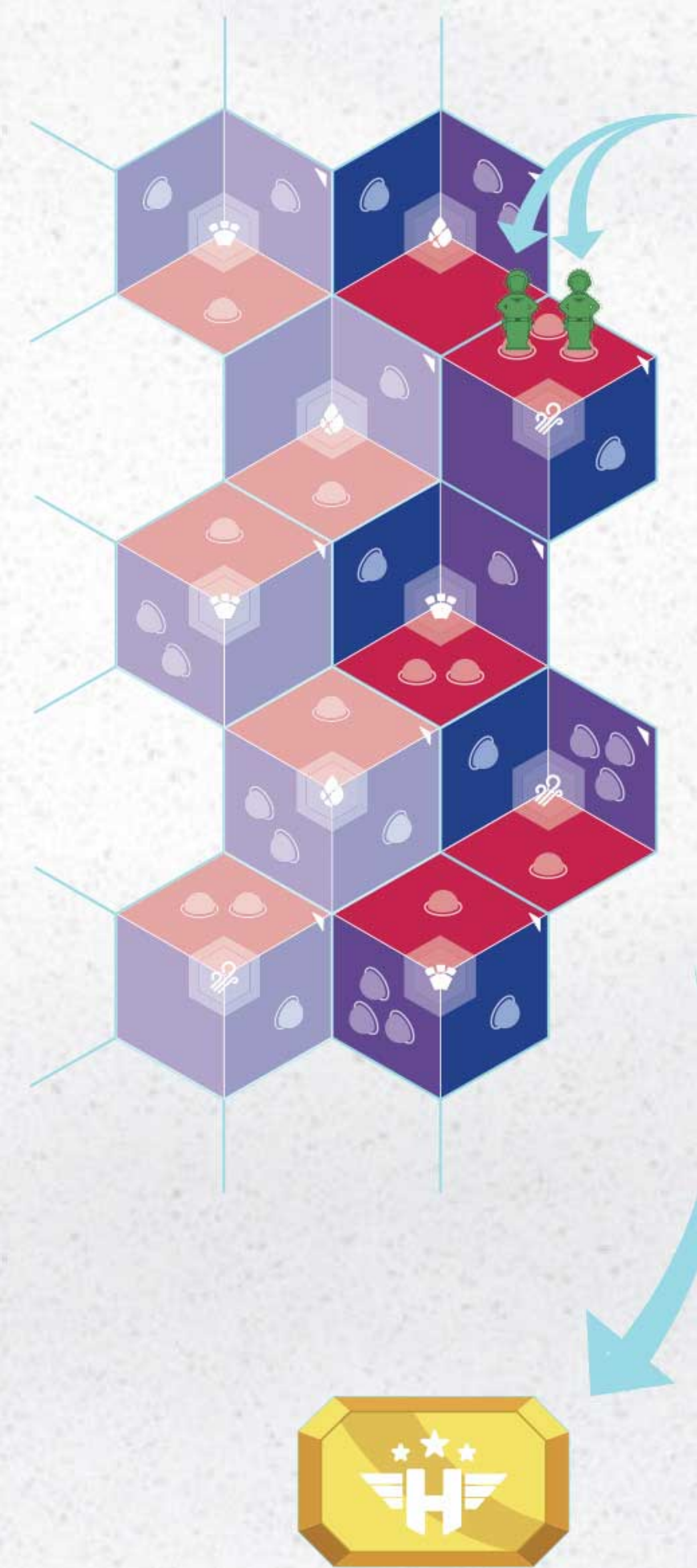


Im Beispiel setzt Spielerin Grün einen **Pionier** in eine **Galaxie**, in der zwei andere Spielerinnen bereits Pioniere haben. Grün bekommt also **2 Medaillen**, die beiden anderen je **1 Medaille**.

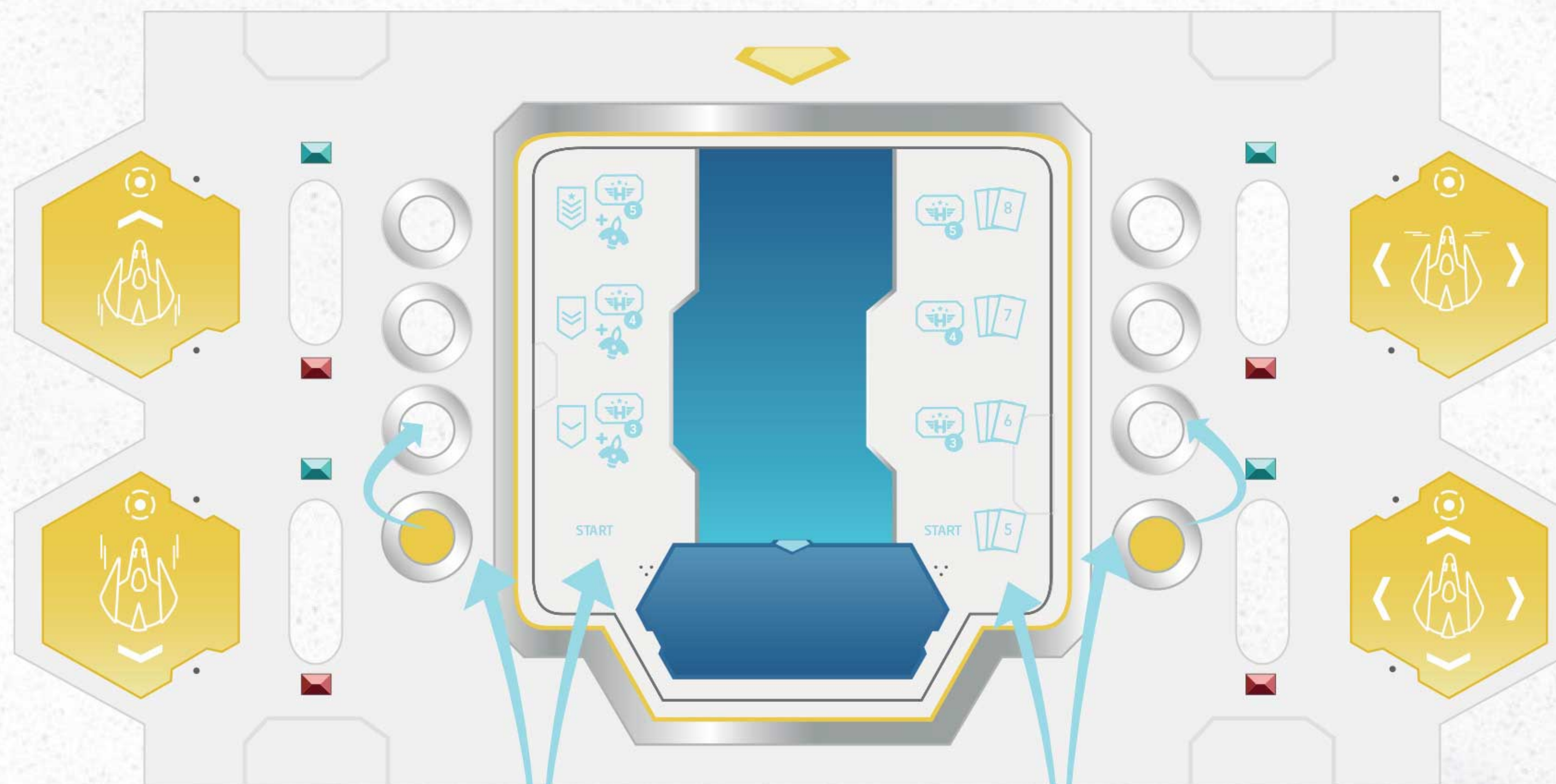
Setzt Grün jetzt weitere Pioniere in diese Galaxie, bekommt niemand mehr **Medaillen** dafür.

2

Wer den allerersten **Pionier** in eine **Galaxie** am Rande des Universums einsetzt, bekommt **1 Medaille**. Das kann in jeder Randgalaxie ein Mal pro Spiel geschehen.



Medaillen kann man jederzeit während des eigenen Spielzuges benutzen.



<p>1</p> <p></p>	<p></p>	<p>2</p> <p></p>
<p>AUFWERTEN</p> <p>Man wirft so viele Medaillen ab wie auf dem Spezialistenplättchen angegeben. Dann bewegt man den entsprechenden Pionier im Cockpit eine Stufe nach oben.</p> <p>Dann darf man sofort und einmalig 1 zusätzliche Bewegungsaktion ausführen (navigieren oder polarisieren).</p> <p>Navigiert man, muss man einen der im Cockpit noch verfügbaren Steuerhebel benutzen.</p>		<p>DAS TECHNOLOGIENIVEAU ANHEBEN</p> <p>Man wirft so viele Medaillen ab wie auf dem Spezialistenplättchen angegeben.</p> <p>Dann bewegt man den entsprechenden Pionier im Cockpit eine Stufe nach oben.</p> <p>Durch jedes Anheben des Technologieniveaus erhöht sich das Handlimit für Technologiekarten (und damit die Zahl nachziehender Karten) um 1.</p>

Auf jedem Spezialistenplättchen ist angegeben, **wie viele Medaillen** der Spezialist für die Aufwertung und das Anheben des Technologieniveaus **benötigt**.

In jedem Zug darf man **höchstens** eine Aufwertung oder Niveauanhebung durchführen.

Man darf **nicht beides** (Aufwertung und Niveauanhebung) **im gleichen Zug** tun.

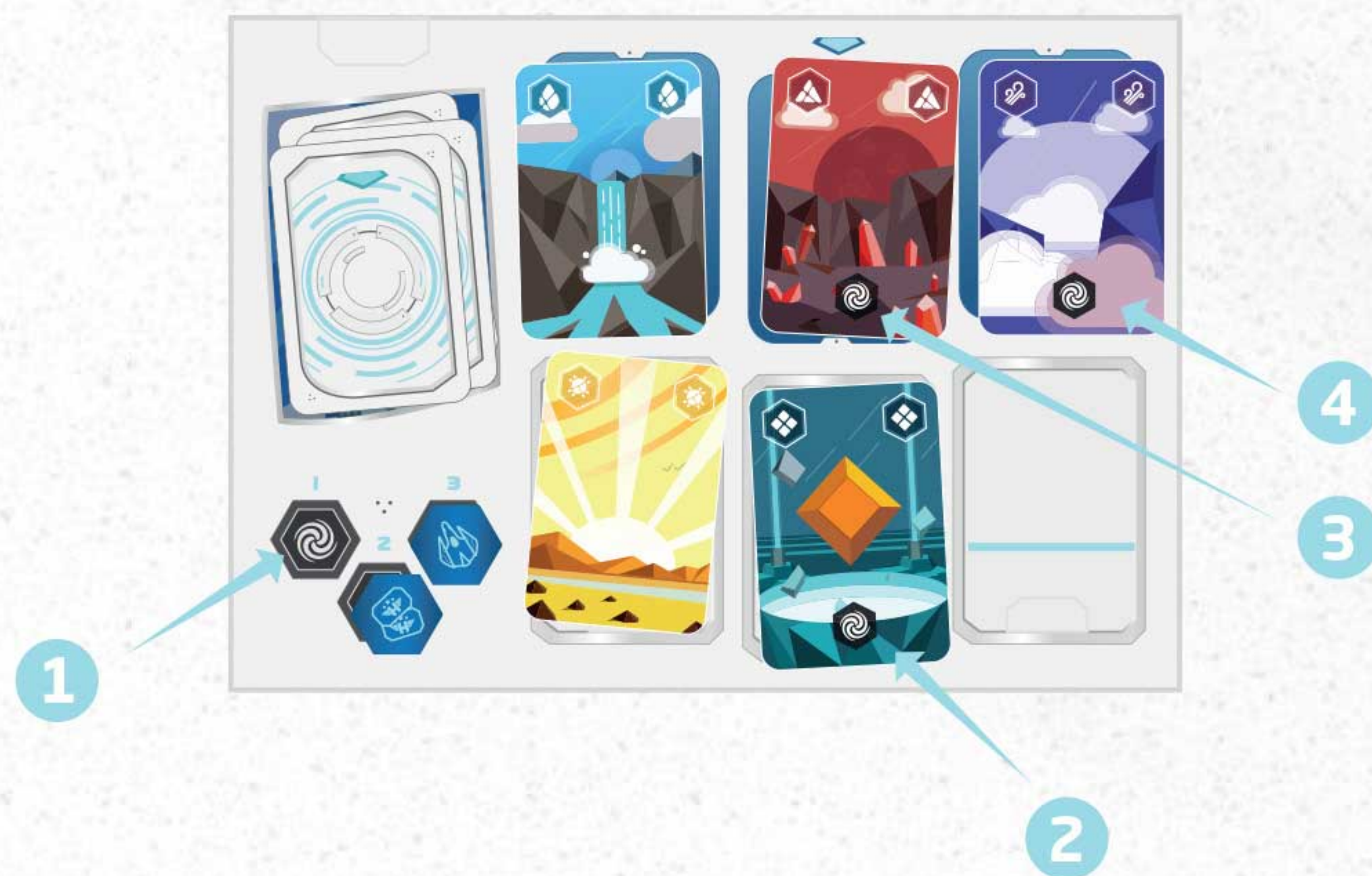
Auch eine Aufwertung oder Niveaubesserung **um mehr als eine Stufe** im gleichen Zug ist **nicht möglich**.

D DIE REGRESSION

Die Regression ist eine Naturkatastrophe, die das Universum zerstört. Sie wird im Spiel durch den **Regressionsmonolith** und den **Regressionsanzeiger** verkörpert. Am Ende seines Zuges muss jeder Spieler die folgenden Schritte der Reihe nach erledigen:

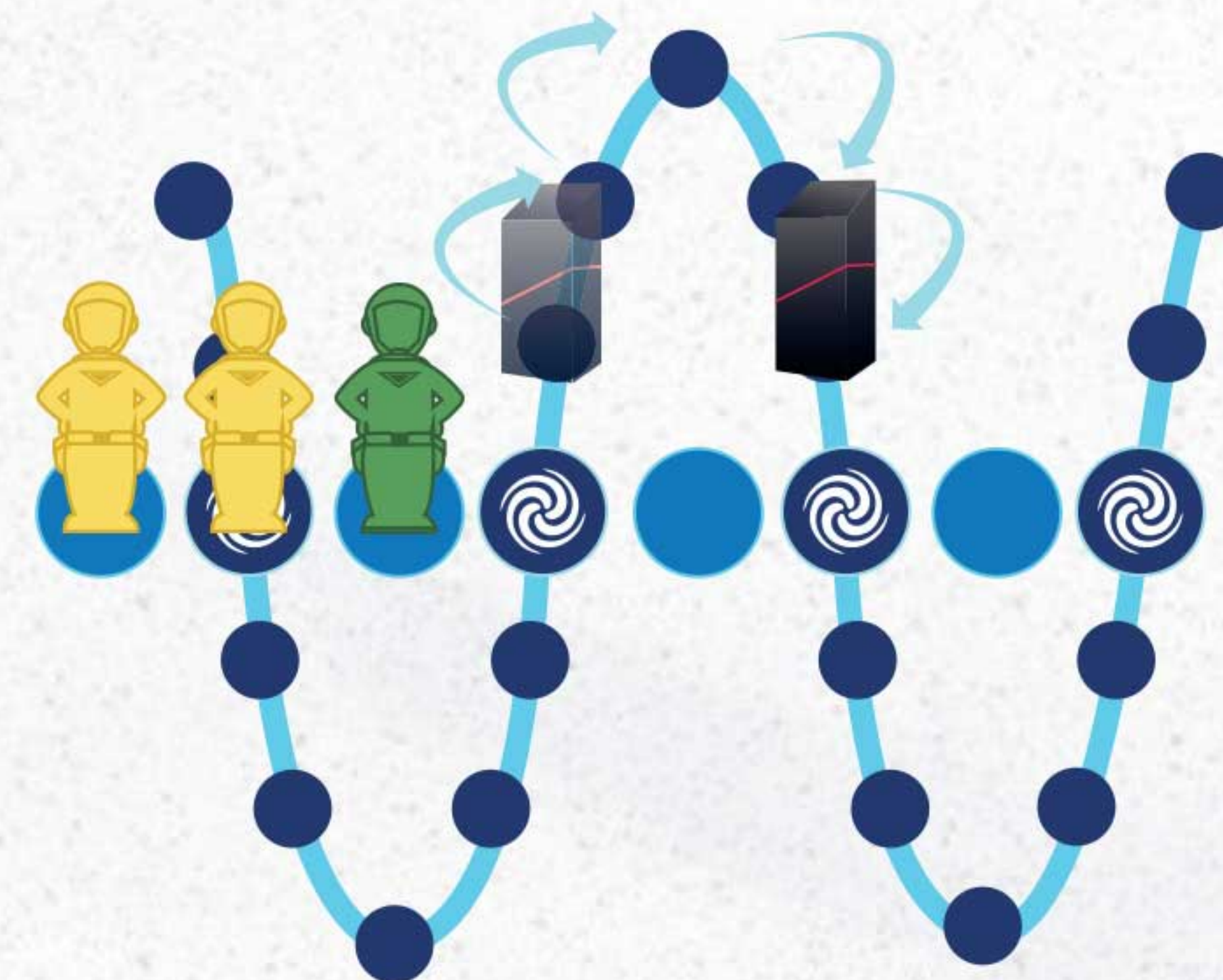
1

Zähle in der **Technikzentrale** die Regressionssymbole, die auf den offen liegenden **Technologiekarten** und ggf. unter den geleerten **Bonusmarkenstapeln** sichtbar sind.



2

Um diese Anzahl Felder bewegt sich der **Regressionsanzeiger** auf dem gewundenen Pfad des **Statustableaus** vorwärts. Der **Regressionsmonolith** bewegt sich nur, wenn der **Anzeiger** dabei den **Pfad der Pioniere** kreuzt.



FALL 1 :

Ist in dem Feld, in dem der **Anzeiger** den **Pfad der Pioniere** kreuzt, ein **Regressionssymbol sichtbar** (d. h. dort steht noch kein Pionier), entferne aus dem Universum (vom Spielplan) das **Galaxie-Plättchen**, auf dem der **Monolith** steht. Sind **Pioniere** auf der verlorenen **Galaxie**, gehen sie zurück in den Vorrat der Spieler; Raumschiffe, die dort waren, starten in derselben Dimension, in der sie waren, wieder auf der **Erde**.

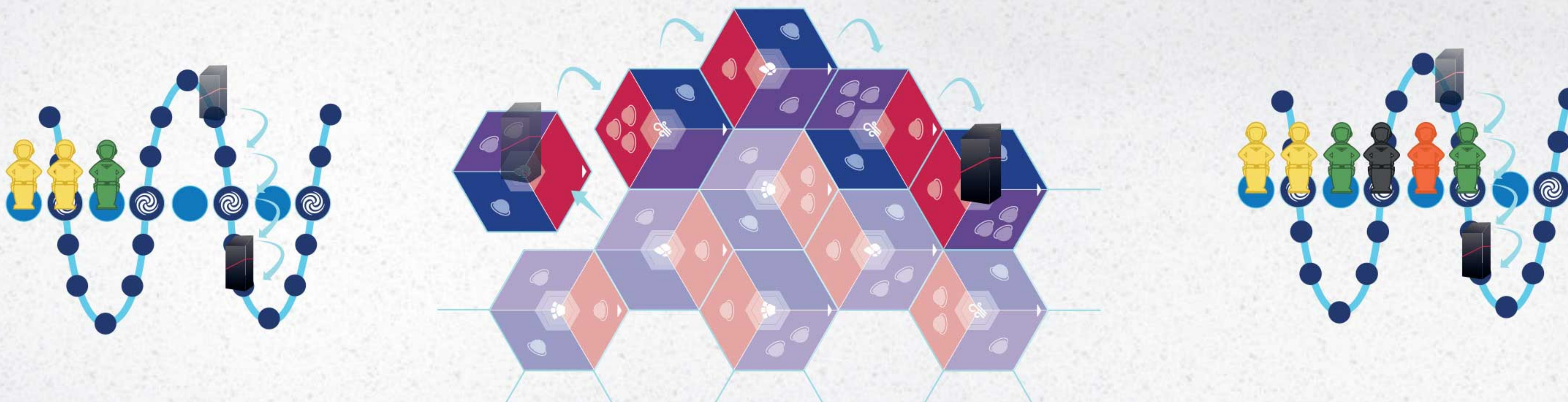
Ist diese **Galaxie** allerdings schon stabil, dann ist sie sicher und bleibt dem **Universum** erhalten. In jedem Fall bewegt sich danach der Monolith am Rand des Universums im Uhrzeigersinn um so viele **Galaxien** weiter, wie Regressionssymbole sichtbar sind.

3

FALL 2 :

Ist das Feld, in dem der **Regressionsanzeiger** den **Pfad der Pioniere** kreuzt, bereits von einem Pionier besetzt, bewegt sich der **Monolith** nicht, und kein **Galaxie-Plättchen** wird entfernt.

Würde der **Regressionsanzeiger** seine Bewegung genau auf einem **Pionier** beenden, setzt man ihn einen Schritt weiter.



03 | DER VERRÄTER

DER VERRÄTER

Ein Verräter aus der Gruppe N.O.P.E., den Gegenspielern von H.O.P.E., hat sich in euer Team eingeschlichen.

Wer die Rolle des Verräters hat, muss versuchen, den **Regressionsanzeiger** zum Ende der **Statusanzeige** zu bewegen, bevor die **Pioniere** es erreichen.

Um zu gewinnen, muss er außerdem mehr **Pioniere** auf dem **Spielplan** haben als jeder andere Spieler.

Spielt ihr mit einem möglichen Verräter, dürft ihr eure **Technologiekarten** nicht den anderen Spielern zeigen.

DEN VERRÄTER ENTLARVEN

Unter folgenden Bedingungen kann man jemanden anklagen, der Verräter zu sein:

- Jeder darf pro Spiel **nur einmal Anklage erheben**.
- Um anzuklagen, muss man den eigenen Spezialisten **mindestens ein Mal aufgewertet** haben.
- Er darf auch **nicht weniger Aufwertungen haben als der Angeklagte**.

Haben beide gleich oft aufgewertet, muss der Ankläger **mehr Medaillen** besitzen als der Angeklagte.

Sind Aufwertungen und Medaillenzahl gleich, ist keine Anklage erlaubt.

Ist der Verräter entlarvt, sind keine weiteren Anklagen möglich.

- Ist der Angeklagte tatsächlich der Verräter:
 - Bekommt der Ankläger **2 Medaillen**, und der Verräter **verliert alle Aufwertungen und Technologieverbesserungen**.
 - Der Verräter **behält seine Medaillen, kann aber keine weiteren mehr erwerben**.
- Ist der Angeklagte nicht der Verräter:
 - **Verliert** der Ankläger **1 Technologieverbesserung**.
- Offenbart sich der Verräter freiwillig:
 - **Verliert er alle Aufwertungen und Technologieverbesserungen und kann keine weiteren mehr erwerben**.
 - Er **behält seine Medaillen**, kann aber keine weiteren mehr erwerben.

DIE MACHT DES VERRÄTERS

Ist der Verräter einmal bekannt, kann er seine Macht ausüben: Er kann Pioniere überreden, ihre Planeten zu verlassen.

Er kann von jeder Galaxie, die er betritt, so viele Pioniere aus irgendwelchen Dimensionen entfernen, wie er will; das kostet ihn 1 Medaille pro entferntem Pionier.

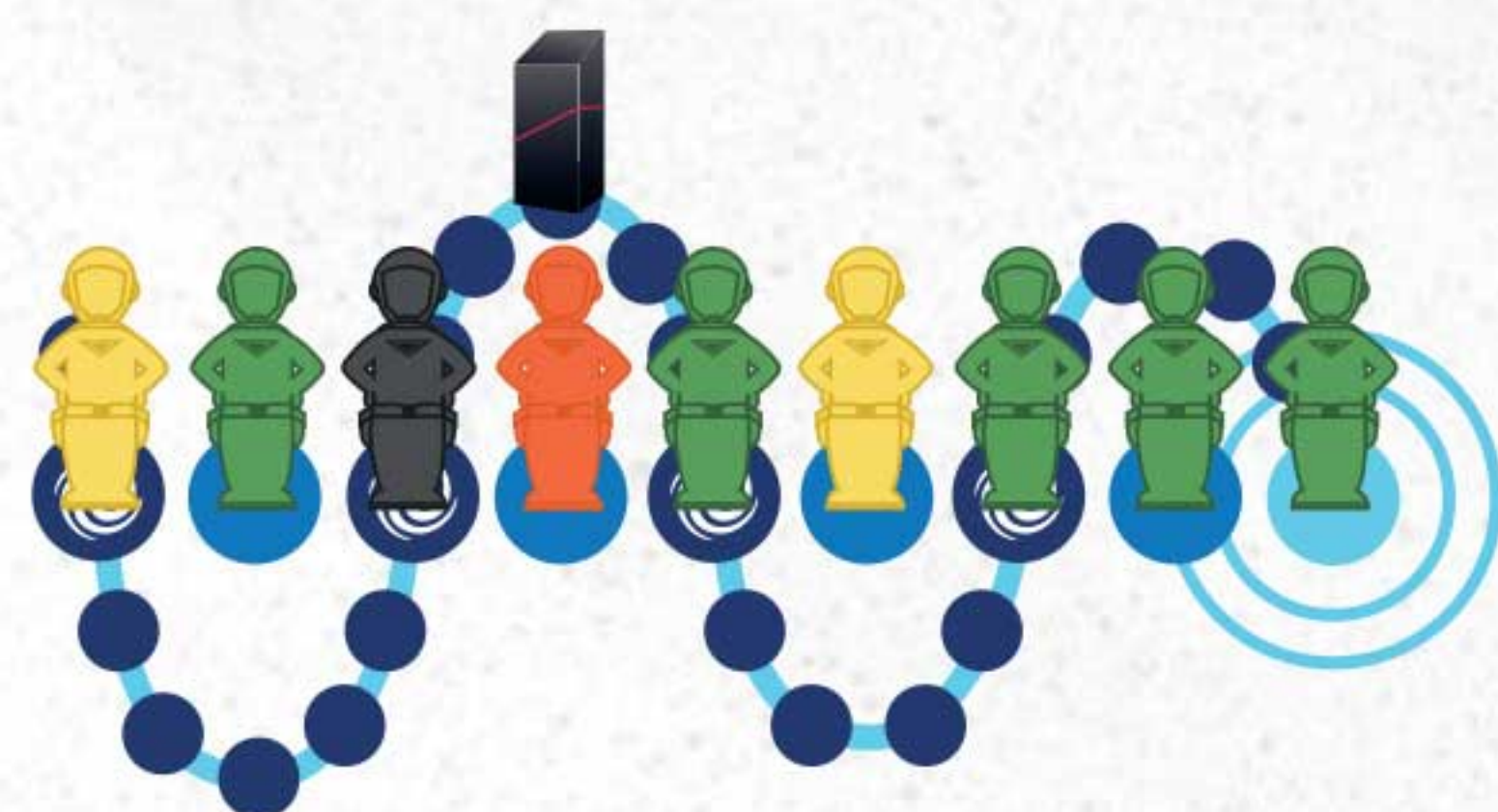


O4 | ENDE DES SPIELS

WANN ENDET DAS SPIEL?

Das Spiel endet auf eine von drei Arten:

1



Die Pioniere erreichen das Ende ihres Pfades auf dem Statustableau, bevor der Regressionsanzeiger dies tut.

H.O.P.E. hat das Universum gerettet, der Verräter hat verloren. Spielt die Runde zu Ende, sodass alle Spieler gleich viele Spielzüge haben. Passen nicht alle Pioniere auf den Pfad, kommen die überzähligen neben den Pfad; sie zählen mit, wenn der Sieger bestimmt wird.

2



Der Regressionsanzeiger erreicht das Ende seines Pfades auf dem Statustableau, bevor die Pioniere dies schaffen.

H.O.P.E. hat versagt. Die laufende Runde wird auch in diesem Fall zu Ende gespielt.

3



Das Plättchen «Erde» verschwindet. Alles ist verloren. Alle Hoffnung ist dahin - bis zum nächsten Spiel. Das Spiel endet sofort, die Runde wird nicht beendet.

DAS SPIEL GEWINNEN

Ist der Verräter noch nicht bekannt, offenbart er sich jetzt.

H.O.P.E. GEWINNT

H.O.P.E. gewinnt, wenn die Pioniere das Ende der Statusanzeige vor dem Regressionsanzeiger erreichen.

Um den Sieger zu ermitteln, zählt jeder seine **Pioniere** auf dem **Statustableau**. Zu dieser Zahl addiert jeder die erreichten Stufen für Aufwertung und Technologieniveau. Der Spieler auf Seite 11 hat z. B. ein Technologieniveau von 2.

Wer auf die **höchste Zahl** kommt, **hat gewonnen**. Bei Gleichstand gewinnt die höhere Zahl von **Medaillen**, dann die meisten Aufwertungen und schließlich die meisten **Technologiekarten** auf der Hand.

Ist auch das gleich, gewinnt, wer später in der Runde am Zug ist (z. B. gewinnt der 4. einen Gleichstand gegen den 3.).

N.O.P.E. (DER VERRÄTER) GEWINNT

Als Verräter gewinnt man, wenn der Regressionsanzeiger das Ende der Statusanzeige vor den Pionieren erreicht UND man mehr Pioniere auf dem Spielplan (im Universum) hat als jeder andere.

Um zu gewinnen, muss man **beide Bedingungen** erfüllen. Erfüllt man die zweite Bedingung nicht, verlieren alle Spieler gemeinsam.

Falls das Spiel durch Verschwinden der **Erde** endet, gewinnt in jedem Fall der Verräter, unabhängig von der Zahl seiner **Pioniere**.

05 | VARIANTEN



SCHWIERIGKEITSGRAD

Mit Hilfe der **Bonusmarken** kann man den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassen. Dazu ändert man die Zahl der **Marken**, die anfangs in die **Technikzentrale** gelegt werden.

STUFE	STAPEL 1	STAPEL 2	STAPEL 3
NORMAL	3	3	10
SCHWIERIG	3	2	11
KÖNNER	2	2	12
HELDEN	2	1	13

Spielt ihr ohne Verräter, kommen auf die Bonusstapel 1 und 2 je eine Bonusmarke weniger.

Spielt ihr mit den Fehlerkarten, kommen auf die Bonusstapel 1 und 2 je eine Bonusmarke mehr.


FEHLERKARTEN

Die von den Pionieren eingesetzte Technik ist noch neu und anfällig für Fehler, die das Spiel verändern können.

Mischt zu Beginn des Spiels die Fehlerkarten und legt sie als **verdeckten Stapel** bereit.

Immer wenn man eine Galaxie stabilisiert, zieht man eine Fehlerkarte vom Stapel und wendet sie sofort an.

Ist die Karte abgehandelt, wird sie aus dem Spiel genommen.


Fehlerkarten mit dem Symbol  bleiben wirksam, bis eine neue Fehlerkarte gezogen wird. Sobald eine neue **Fehlerkarte** gezogen wurde, geht die vorherige aus dem Spiel.

Fehlerkarten mit dem Symbol  verlangen eine sofortige und einmalige Aktion.

Die Spieler müssen Medaillen ausgeben, um **Bonus-Fehlerkarten** zu aktivieren und um **Malus-Fehlerkarten** zu vermeiden. Wollen oder können sie nicht bezahlen, entfällt der Bonus bzw. der Malus-Effekt tritt in Kraft.

Jeder darf Medaillen zur Aktivierung bzw. Vermeidung **beisteuern**. Nachdem man sich darüber geeinigt hat, bezahlt man. Der Preis beträgt so viele **Medaillen**, wie Spieler im Spiel sind.

Jede der Medaillen kann man durch das Abwerfen von 2 **gleichen Technologiekarten** ersetzen. Dies ist die einzige Spielsituation, in der Medaillen so ersetzt werden dürfen.

Einige **Fehlerkarten** (die mit dem Symbol  haben zusätzliche Kosten. Diese Kosten (1 oder 2 **Medaillen**) müsst ihr zusätzlich aufbringen, um die Karte zu aktivieren oder zu vermeiden.

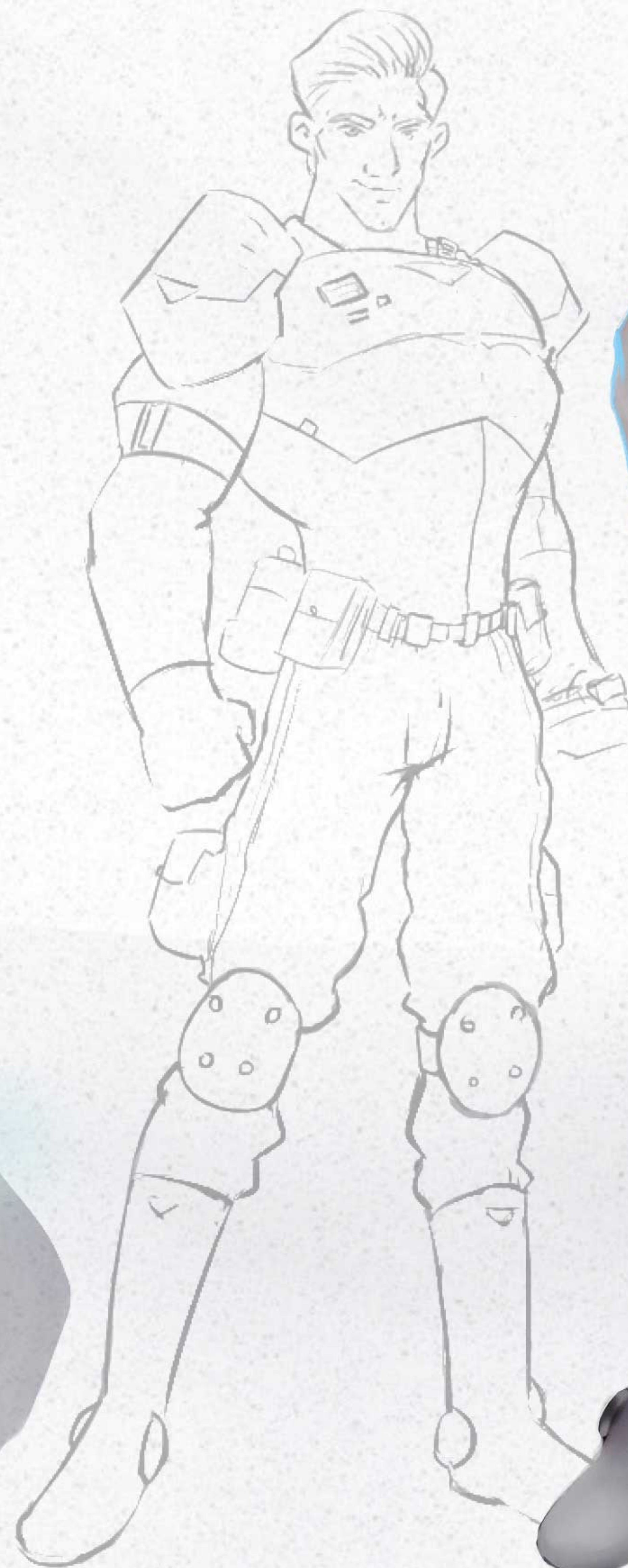
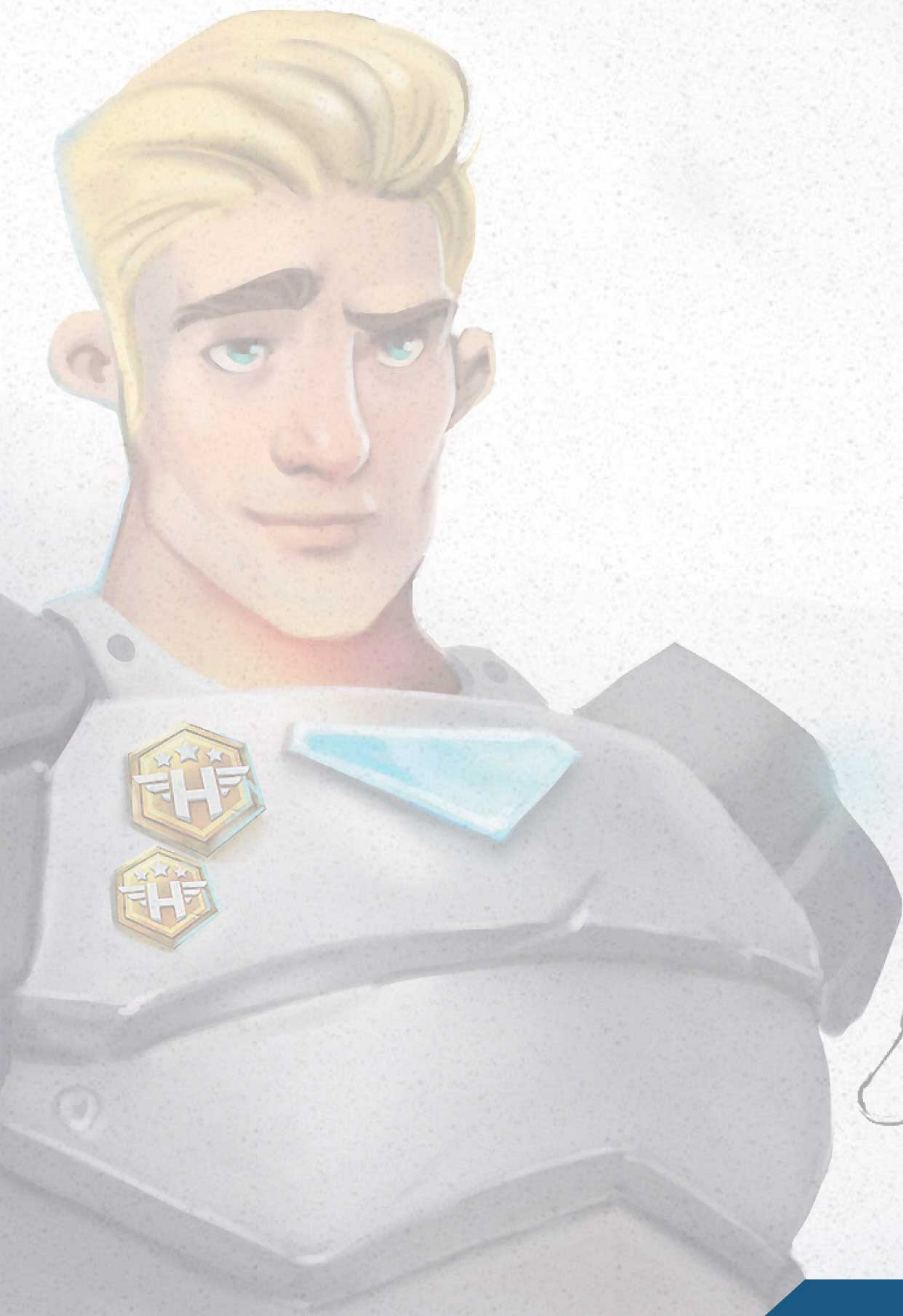
Anschließend setzt der Spieler, der am Zug war, seinen Spielzug fort.

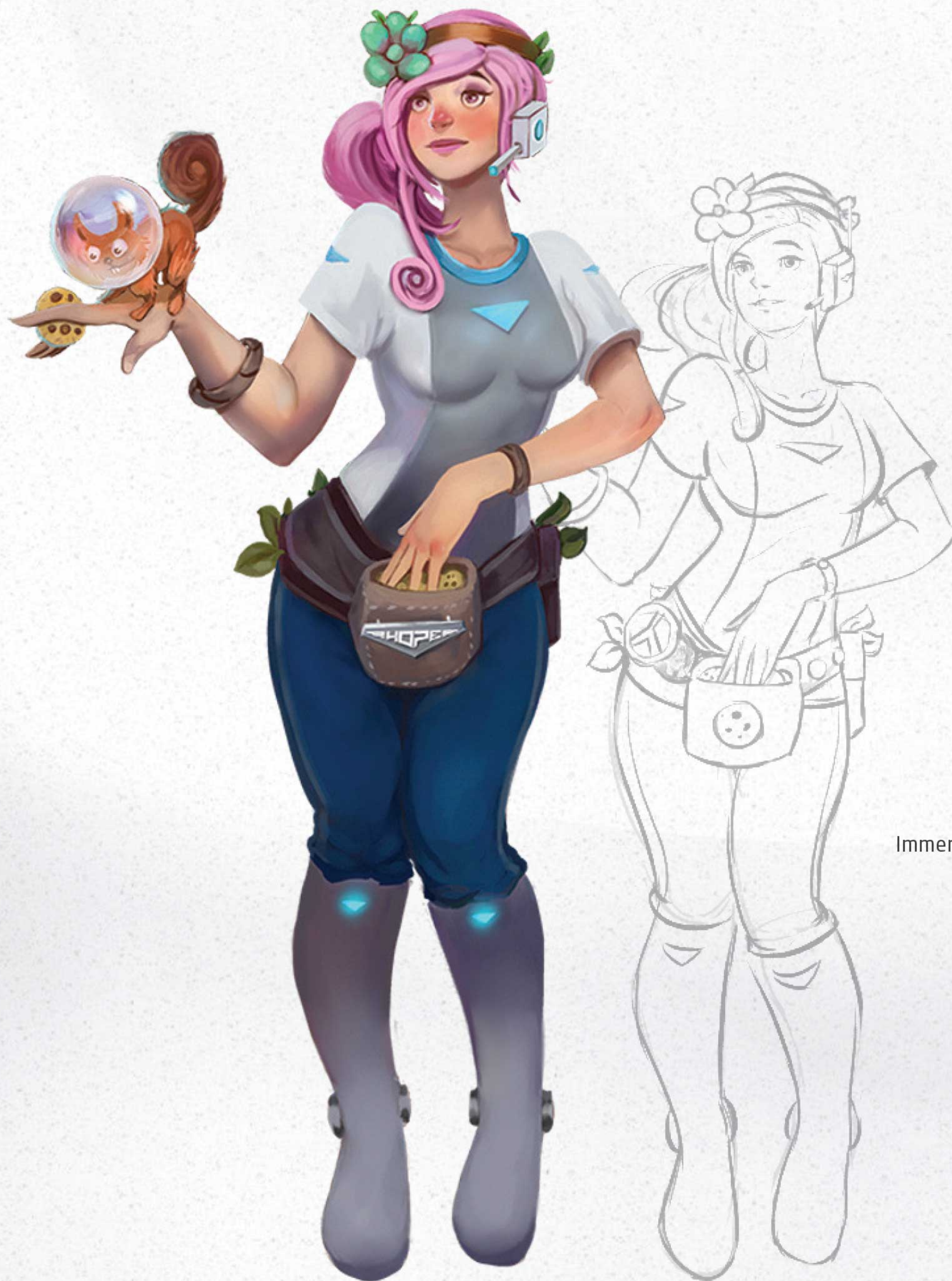
Es gibt zwei Arten von Fehlern,
BONUS und **MALUS**



DER MUTIGE

Setzt er einen Pionier auf eine völlig leere Galaxie am Rande des Universums, nimmt er sich sofort eine Technologiekarte vom Stapel.





DIE ERDVERBUNDENE

Immer wenn sie die Erde betritt, bekommt sie zwei Technologiekarten vom Stapel. Sie darf dadurch ihr Handlimit überziehen.

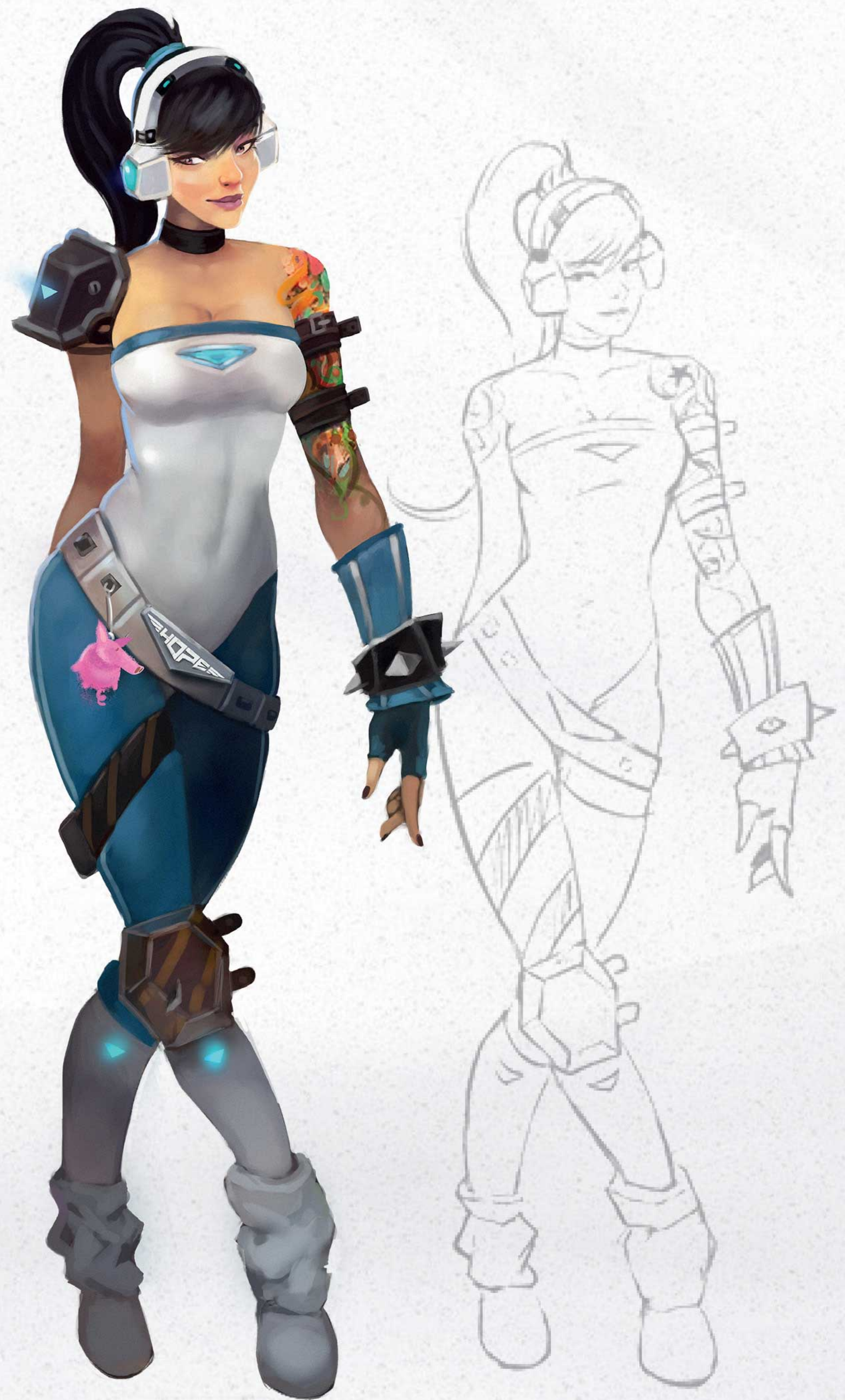
DER WUNDERKNABE

Zu Beginn seines Zuges darf er eine zu seiner Galaxie passende Technologiekarte abwerfen (oder eine Jokerkarte, oder zwei gleiche Karten) und sich dann in die gleiche Dimension einer beliebigen Galaxie teleportieren, die das gleiche Technologiesymbol zeigt.



PRISMA

Sie darf einmal pro Zug einen Pionier in einer anderen als der eigenen Dimension ihrer Galaxie einsetzen, zahlt aber dafür das Doppelte der normalen Kartenzahl.



F.A.Q.

TECHNOLOGIEKARTEN

Welche Technologiekarten gelten als gleich?

Technologiekarten sind gleich, wenn sie das gleiche Technologiesymbol zeigen.

RAND DES UNIVERSUMS

Was genau ist der Rand des Universums?

Alle Galaxien, die mindestens eine freie, nicht mit anderen Galaxien verbundene Seite haben, gehören zum Rand des Universums.

STABILISIEREN EINER GALAXIE

Was passiert mit Lücken im Pfad der Pioniere, die der Regressionsanzeiger beim Stabilisieren einer Galaxie erzeugt?

Im Gegensatz zu Lücken, die durch das Entfernen von Pionieren entstehen, bleiben sie bis zum Spielende bestehen.

DIE REGRESSION

Zählt man für die Bewegung des Regressionsmonolithen alle Galaxien oder nur instabile?

Man zählt alle, auch die bereits stabilisierten.

PRISMA

Darf Prisma, wenn sie ihre Spezialfähigkeit nutzt, Kartenoptionen kombinieren?

Ja, sie darf z.B. eine passende Technologiekarte und einen Joker spielen, oder einen Joker und zwei gleiche Karten usw.

DER WUNDERKNABE

Darf er seine Fähigkeit auch auf stabilisierten Galaxien nutzen?

Nein, auf stabilisierten Galaxien wirkt seine Fähigkeit nicht.

BONUSMARKEN

Müssen auf dem Bonusstapel 3 immer so viele Bonusmarken liegen wie angegeben?

Nein, das ist nicht nötig, aber mindestens 5 Marken müssen dort sein.

DER VERRÄTER

Was passiert, wenn der Ankläger keine Technologieniveau-Anhebung hat?

Er kann keine verlieren, wenn es schiefgeht.

Tipps: Sag den anderen nicht unbedingt die Wahrheit über die Technologiekarten auf deiner Hand. Erhöhe möglichst die Regressionsrate in der Technikzentrale.

KREDITE

Translation:

Paweł Smokzyk: Polish

Massimo D'Amato: Italian

Guilherme Franco: Portuguese

Villeto Villetez: Spanish

Lutz Pietschker: English and German

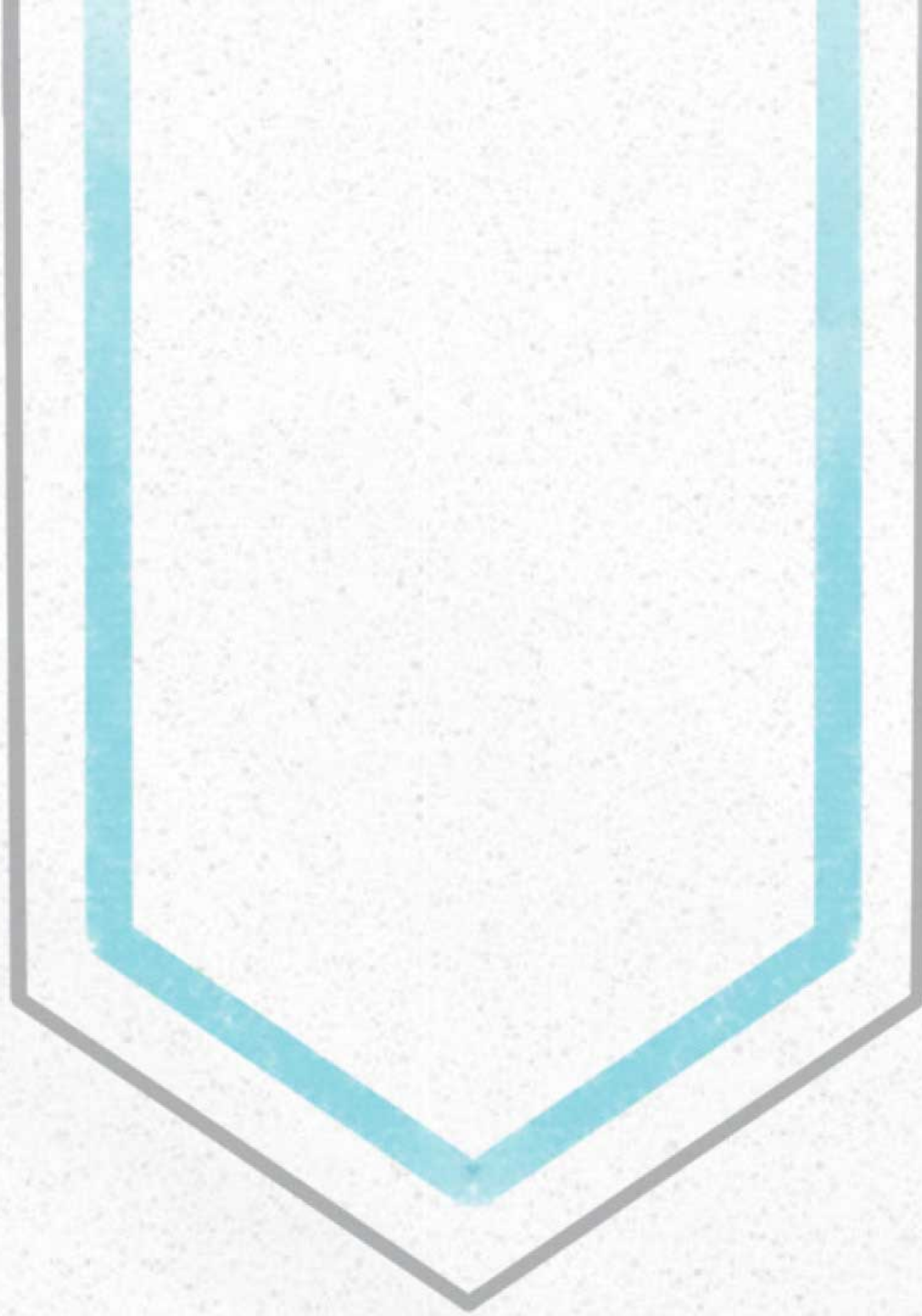
Milena Guberinic: proofreader

Lars Frauenrath: proofreader

Alain Fondrille: proofreader

Graphic Design:

Marion Ballarin



**MORNING
PLAYERS**

