



ROCKET RESCUE

RULEBOOK



AGES 12+



3-5 PLAYERS



60-90 MIN

Story

Wir schreiben das Jahr 2358, die Polkappen sind geschmolzen, die Artenvielfalt um 90% gesunken, Hitzewellen, Dürren und Unwetter sind an der Tagesordnung. Der Planet ist überflutet und Trinkwasser ist trotzdem Mangelware, oder kurz – Planet Erde ist verloren. Die einzige Rettung? Die Flucht in unentdeckte Galaxien.

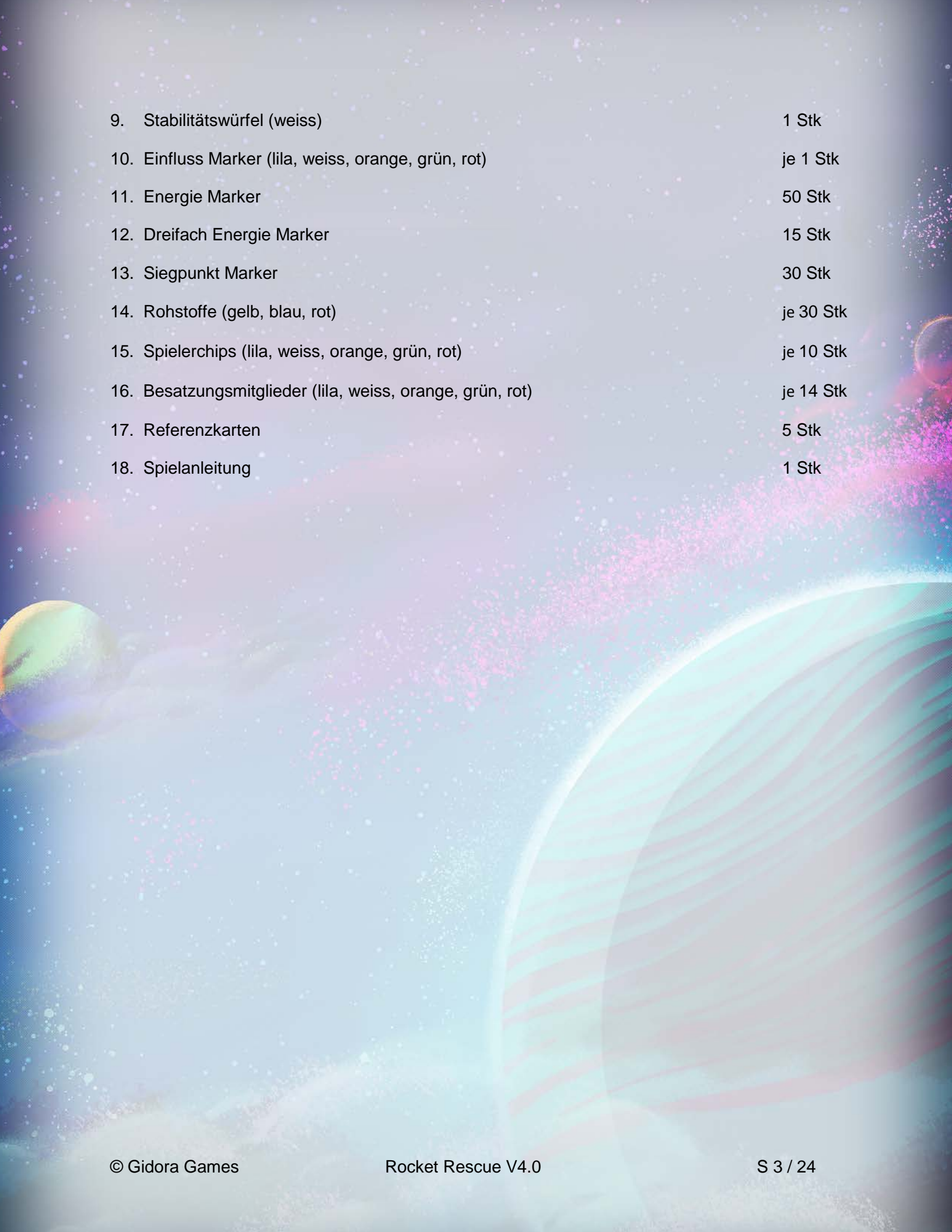
Bei Rocket Rescue liegt es an dir, das Weiterbestehen der menschlichen Spezies zu sichern. Entwickle und produziere interstellare Module, um gigantische Raketen zu erbauen, zu starten und möglichst viele Menschen in Sicherheit zu bringen. Investiere deine Technologien in eine von drei Firmen, welche dich beim Bau der Rakete unterstützt. Doch du bist nicht der einzige mit diesem Ziel und so begibst du dich mit anderen Protagonisten in einen erbitterten Wettkampf, oder du kooperierst und startest gemeinsame Projekte.

Aber ist die Reise ins All auch sicher? Ist deine Rakete genügend geschützt? Und hat es vielleicht blinde Passagiere an Bord? Trotze den Gefahren und setze alles daran, die letzten Überlebenden möglichst schnell von der Erde zu retten. Gewinne Rocket Rescue und sichere das Weiterbestehen der Menschheit.

Spielmaterial



- | | |
|---------------------------------|--------|
| 1. Spielbrett | 1 Stk |
| 2. Sichtschirm | 5 Stk |
| 3. Phasentableaus | 5 Stk |
| 4. Planetenkarten blau | 13 Stk |
| 5. Planetenkarten rot | 13 Stk |
| 6. Fortgeschrittene Modulkarten | 35 Stk |
| 7. Standard Modulkarten | 16 Stk |
| 8. Produktionswürfel (schwarz) | 20 Stk |



9. Stabilitätswürfel (weiss)	1 Stk
10. Einfluss Marker (lila, weiss, orange, grün, rot)	je 1 Stk
11. Energie Marker	50 Stk
12. Dreifach Energie Marker	15 Stk
13. Siegpunkt Marker	30 Stk
14. Rohstoffe (gelb, blau, rot)	je 30 Stk
15. Spielerchips (lila, weiss, orange, grün, rot)	je 10 Stk
16. Besatzungsmitglieder (lila, weiss, orange, grün, rot)	je 14 Stk
17. Referenzkarten	5 Stk
18. Spielanleitung	1 Stk

Spielziel

Das Ziel des Spiels ist es, alle Besatzungsmitglieder so schnell wie möglich von der Erde weg zu bringen. Sobald eine spielende Person alle Besatzungsmitglieder erfolgreich auf einem der Planeten platziert hat, endet das Spiel mit dem Abschluss der aktuellen Runde. Dann erhalten die Spielenden Punkte für gerettete Crew-Mitglieder und Spezialequipment auf den Planeten. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Zu Beginn jeder Runde müssen die Spielenden verdeckt Würfel für die vier Spielphasen „Forschen“, „Einkaufen“, „Boarden“ und „Bauen & Starten“ verteilen. Je höher der Würfelwert, desto früher ist man am Zug und desto stärker der Effekt der Aktion aber auch desto höher die Energiekosten. Wenn du einen zweiten Würfel in einer Phase einsetzt, kannst du in dieser Phase eine weitere Aktion durchführen.

In der **Forschungsphase** erhältst du neue Module.

In der **Einkaufphase** kaufst du Rohstoffe auf dem Marktplatz.

In der **Boardingphase** platzierst du Besatzungsmitglieder auf Modulen im Hangar, die noch leere Plätze haben.

In der **Bau- & Startphase** können Module gebaut werden, um Energie zu gewinnen, die dann für den Start von Raketen zu einem der verfügbaren Planeten ausgegeben werden kann. Aber Vorsicht: Fehlende Spezialausrüstungen können einen Start verhindern. Nach dem Start bestimmt der Stabilitätswürfel, welche Module wieder verwendet werden können und welche für immer zerstört sind.

Es muss versucht werden, so schnell wie möglich Raketenmodule zu produzieren oder die eigene Besatzung strategisch in den Raketen der Mitspielenden zu platzieren, um bei Rocket Rescue zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Die Spielenden wählen eine Spielerfarbe (lila, weiss, orange, grün oder rot) und erhalten:

- 1x Sichtschirm
- 1x Phasentableau
- 4x Produktionswürfel (schwarz)
- 2x Rohstoff Carbon (gelb)
- 2x Rohstoff Aluminium (blau)
- 2x Rohstoff Titan (rot)
- 4x Energie Marker
- 10x Spielerchips in ihrer Farbe
- ?x Besatzungsmitglieder in ihrer Farbe, abhängig von der gewünschten Dauer des Spiels (siehe Tabelle unten)

Kurzes Spiel (~60min)

Mittleres Spiel (~80min)

Langes Spiel (~100min)

10x Besatzungsmitglieder

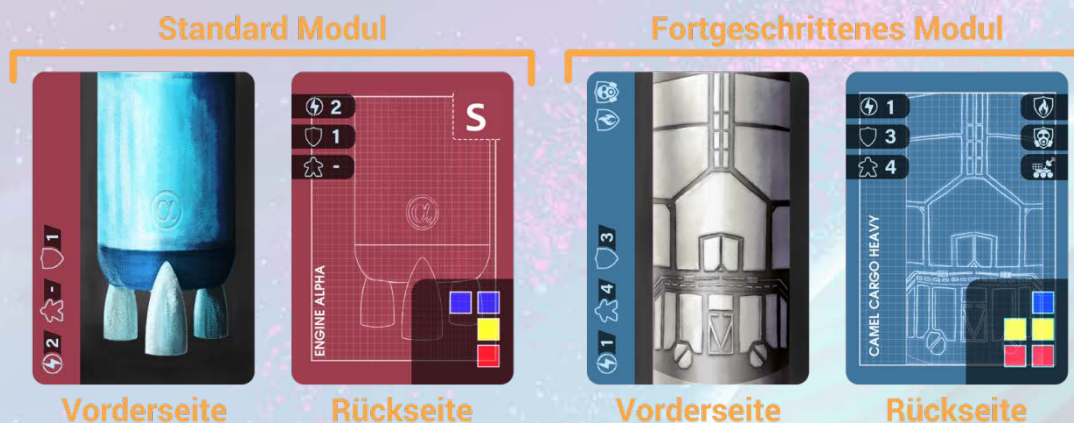
12x Besatzungsmitglieder

14x Besatzungsmitglieder

Das Spielbrett wird auf dem Tisch ausgelegt und der Marktplatz darauf mit Rohstoffen befüllt. Das sind 10 Würfel pro Rohstoff (Kohlenstoff, Aluminium und Titan) in einem Spiel für 3 Spielende, 12 Würfel pro Rohstoff in einem Spiel für 4 Spielende und 14 Würfel pro Rohstoff in einem Spiel für 5 Spielende (Nr. 1, 2 & 3 in Bild unten).

- Kohlenstoff gelb
- Aluminium blau
- Titan rot

Die initiale Platzierung der Einfluss Marker wird ausgewürfelt. Nach absteigender Würfelzahl werden die Raketen Marker auf den jeweiligen Feldern platziert (Nr. 4 in Bild unten). Die Planetenkarten blau & rot werden separat gemischt und mit der Rückseite nach oben auf die jeweiligen Positionen auf dem Spielbrett gelegt (Nr. 5 & 6 in Bild unten). Dann werden 3 Karten vom blauen Planetenstapel und 2 Karten vom roten Planetenstapel aufgedeckt und offen unterhalb der jeweiligen Nachziehstapel auf den Spielbereich gelegt.



Die Standardmodulkarten sind alle mit dem Buchstaben "S" in der oberen rechten Ecke der Kartenrückseite gekennzeichnet. Sie werden nach Farbe sortiert und als vier Nachziehstapel mit der Rückseite nach oben unterhalb des Kartenablagefeldes gelegt (Nr. 7 in Bild unten):

- Cockpit grün
- Treibstofftank lila
- Triebwerk rot
- Besatzungsmodul blau

Die fortgeschrittenen Modulkarten werden alle zusammen gemischt und ebenfalls auf den entsprechenden Nachziehstapel gelegt (Nr. 8 in Bild unten). Dann werden Anzahl Spielende minus 1 fortgeschrittene Modulkarten unterhalb des Kartenablagefeldes abgelegt.

Je nach Anzahl spielenden Personen werden für die gesamte Dauer des Spiels Hangars gesperrt:

- 5 Spielende Kein Hangar
- 4 Spielende 1 Hangar
- 3 Spielende 2 Hangars

Mittels eines Würfelwurfs wird bestimmt welche Hangars gesperrt werden. Bei zwei Hangars wird so lange gewürfelt, bis zwei verschiedene Hangars gewürfelt werden.



Spielablauf

Ein Spiel besteht aus mehreren Spielrunden und endet sobald die erste spielende Person alle seine Besatzungsmitglieder losgeworden ist (nach Abschluss der aktuellen Runde) oder nach dem Abschluss der 8ten Spielrunde (siehe Kapitel Spielende). Eine Spielrunde wiederum besteht aus 5 Phasen die nacheinander abgehandelt werden.



Der Ablauf dieser Phasen wird in den folgenden Kapiteln detailliert erläutert.

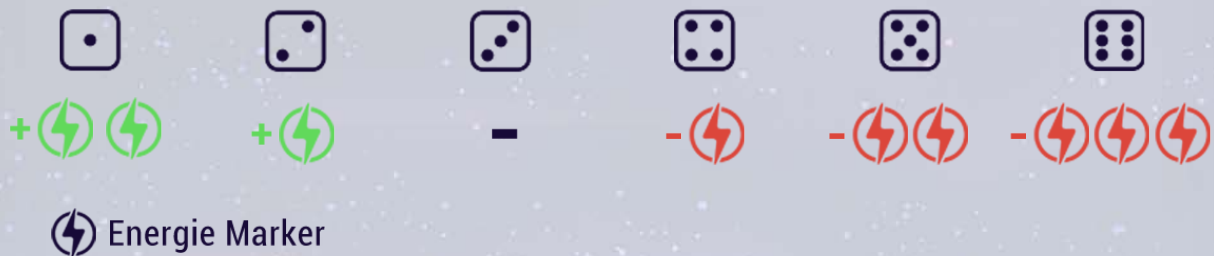
1 - Planen

In einem Spiel mit 5 Spielenden werden nun 4 fortgeschrittene **Modulkarten vom Nachziehstapel** genommen und mit der Rückseite nach oben für alle sichtbar **ausgelegt**. In einem Spiel mit 4 Spielenden sind es nur 3 Karten und bei 3 Spielenden nur 2 Karten.

Nun legen alle Spielenden ihren Sichtschirm vor ihre Phasentafel. Dann **legen** die Spielenden ihre **Produktionswürfel** (schwarz) auf eines der 8 Felder auf ihrem eigenen Spielplan. Von links nach rechts gehören jeweils zwei Felder zu einer der Phasen: „Forschen“, „Einkaufen“, „Boarden“ und „Bauen & Starten“. Es können also zwischen null und zwei Würfel einer bestimmten Phase zugeordnet werden.

Die **Würfel müssen nicht gewürfelt werden**. Jede spielende Person kann selbst entscheiden, welche Zahl auf jedem der eigenen Würfel nach oben zeigt. Im Allgemeinen hat eine hohe Zahl einen stärkeren Effekt, kostet aber Energie. Eine niedrige Zahl hingegen hat einen schwächeren Effekt, erzeugt aber Energie. Wenn eine spielende Person in einer Phase keinen Würfel gesetzt hat, überspringt sie diese Phase. Hat eine spielende Person in einer Phase zwei Würfel platziert, darf sie die Aktion dieser Phase zweimal nutzen.

Es gilt folgende **Energiebilanz**:



Zeigt der Würfel einer spielenden Person beispielsweise eine 5, muss sie dafür 2 Energie Marker bezahlen, setzt sie jedoch eine 2, erhält sie dafür einen Energie Marker.

Darüber hinaus können alle Spielenden für ihre Position in der **Einfluss Leiste bieten**. Dafür können sie aus ihrem Vorrat Energie Marker in den „Planen“ Bereich auf dem Spielertableau legen.

Sobald alle Spielenden ihre Würfel platziert haben, werden die Sichtschirme gleichzeitig entfernt und die Würfel dürfen nicht mehr angepasst werden. Alle Spielenden **berechnen** nun, wie viel **Energie** sie in dieser Runde **verdienen oder ausgeben**. Alle Würfel werden dabei gleichzeitig ausgewertet. Hat eine spielende Person zwei Würfel in einer Phase platziert, kosten oder erzeugen beide Energie.

So ist es zum Beispiel möglich, zu Beginn der Runde in der Forschungsphase eine "4" ohne Energie auszuspielen, wenn in einer späteren Phase noch eine "1" oder "2" vorhanden ist.

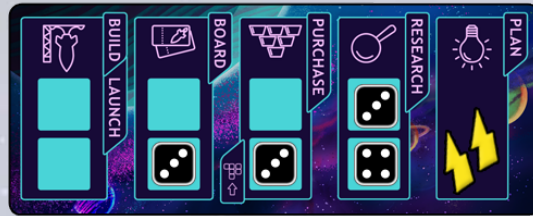
Berechnungshilfe: Alle Spielenden berechnen die Differenz zwischen der Summe ihrer 4 Augenzahlen und der Zahl 12. Ist die Differenz positiv, muss diese Anzahl an Energie Marker an die Bank gezahlt werden. Bei einer negativen Differenz erhält die jeweilige spielende Person diese Anzahl an Energie Marker von der Bank.

Wenn die gesamten **Energiekosten nicht bezahlt werden können**, muss die spielende Person Energie aus dem Einfluss-Gebot zurück nehmen. Genügt dies nicht müssen die Werte von den Würfeln in der ersten Phase bis zu den Würfeln in der letzten Phase reduziert werden, bis die Kosten bezahlt werden können.

Entsprechend dem gebotenen Energiewert werden in absteigender Reihenfolge die **Einfluss Marker** auf der Leiste platziert. Zwischen Spielenden, die keine Energie geboten haben, bleibt die Reihenfolge gleich. Haben mehrere Spielende gleich viel Energie geboten (mindestens eine Energie), entscheidet ein Würfelwurf über die Reihenfolge zwischen ihnen. Nur die Person, die **an erster Stelle der Einfluss Leiste** steht muss ihr Gebot an die Bank bezahlen, alle anderen können die gebotene Energie behalten.

Generell wird die Spielerreihenfolge durch die absteigenden Augenzahlen aller Würfel in dieser Phase bestimmt. **Die spielende Person mit der höchsten Augenzahl in dieser Phase beginnt**. Bei Gleichstand beginnt die Person, die weiter vorne auf der Einfluss Leiste ist.

● Alice



● Claire



● Bob

Beispiel 1:

Alle Spielenden zählen die Zahlen auf ihren Würfeln. Alice hat $4+3+3+3 = 13$. Bob hat $3+4+1+2 = 10$ und Claire hat $2+2+3+5 = 12$. Um die Energiebilanz zu berechnen, ziehen die Spielenden "12" von diesem Wert ab. Daraus ergibt sich $13-12 = 1$ für Alice. Insgesamt muss sie also 1 Energie Marker an die Bank bezahlen. Bob hingegen erhält 2 Energie Marker ($10-12 = -2$) und Claire muss keine Energie bezahlen, erhält aber auch keine Energie ($12-12=0$).

Alice und Claire haben je 2 Energie Marker für die Einfluss Leiste geboten, Bob hat nur 1 Energie geboten. Da Claire in Folge die höhere Zahl würfelt als Alice kommt sie an erste Stelle der Einfluss Leiste. Alice verbleibt auf Platz 2 und Bob fällt auf Platz 3. Somit muss Claire 2 Energie an die Bank bezahlen. Die beiden anderen Spieler können ihre gebotene Energie behalten.

2 - Forschen

Wenn ein oder mehrere Spielende in dieser Phase einen **zusätzlichen Würfel** verwendet haben, wird für jeden zusätzlichen Würfel eine zusätzliche fortgeschrittene-Modulkarte in die Auslage gelegt. Die Gesamtzahl der aufgedeckten Aufbaumodulkarten sollte nun eine weniger sein als die Anzahl der Würfel aller Spielenden in dieser Phase.

Die Person mit der höchsten Augenzahl in dieser Phase darf zuerst **eine der ausgelegten Modulkarten oder eine Standardmodulkarte auswählen** und in seinen Vorrat legen. Dann folgen die anderen Spielenden **in absteigender Reihenfolge der Augenzahlen**. Hat eine spielende Person in dieser Phase zwei Würfel benutzt, darf sie sich eine zweite Karte aussuchen. Jeder Würfel wird jedoch separat gewertet. Hat die Person mit der niedrigsten Augenzahl keine fortgeschrittene Modulkarten mehr zur Verfügung, darf sie nur noch eines der Standardmodule wählen und in ihren Spielerbereich legen. Hat eine spielende Person in dieser Phase **keinen Würfel gesetzt**, darf sie kein Modul aufnehmen.

Bleiben am Ende der Runde noch fortgeschrittene Modulkarten in der Auslage, werden sie auf den Ablagestapel gelegt. Zudem existiert ein Handkartenlimit von einer Karte am Rundenende. Vor einer neuen Runde bestimmen die Spielenden welche Modulkarte sie behalten wollen und legen überzählige Karten auf die jeweiligen Ablagestapel.

● Alice



● Claire



● Bob



Beispiel 2:

Alice hat zwei Würfel für die Forschungsphase verwendet. Daher wird eine weitere (dritte) fortgeschrittene Modulkarte ausgelegt.

Die "4" von Alice ist die höchste Zahl, die in der ersten Phase gelegt wurde. Daher ist Alice die erste Spielerin, die eine der drei ausgelegten Modulkarten oder eine der vier Standardmodulkarten wählen darf. Bob und Alice haben beide eine "3" gespielt. Da Alice in der

Spielerreihenfolge Leiste weiter vorne als Bob ist, darf sie vor Bob eine weitere Karte wählen. Claire hat die niedrigste Zahl gespielt und darf daher als letzte eine Karte ziehen. Wenn alle gezogenen fortgeschrittenen Modulkarten gezogen wurden, kann sie nur eines der vier Standardmodule wählen.

3 - Einkaufen

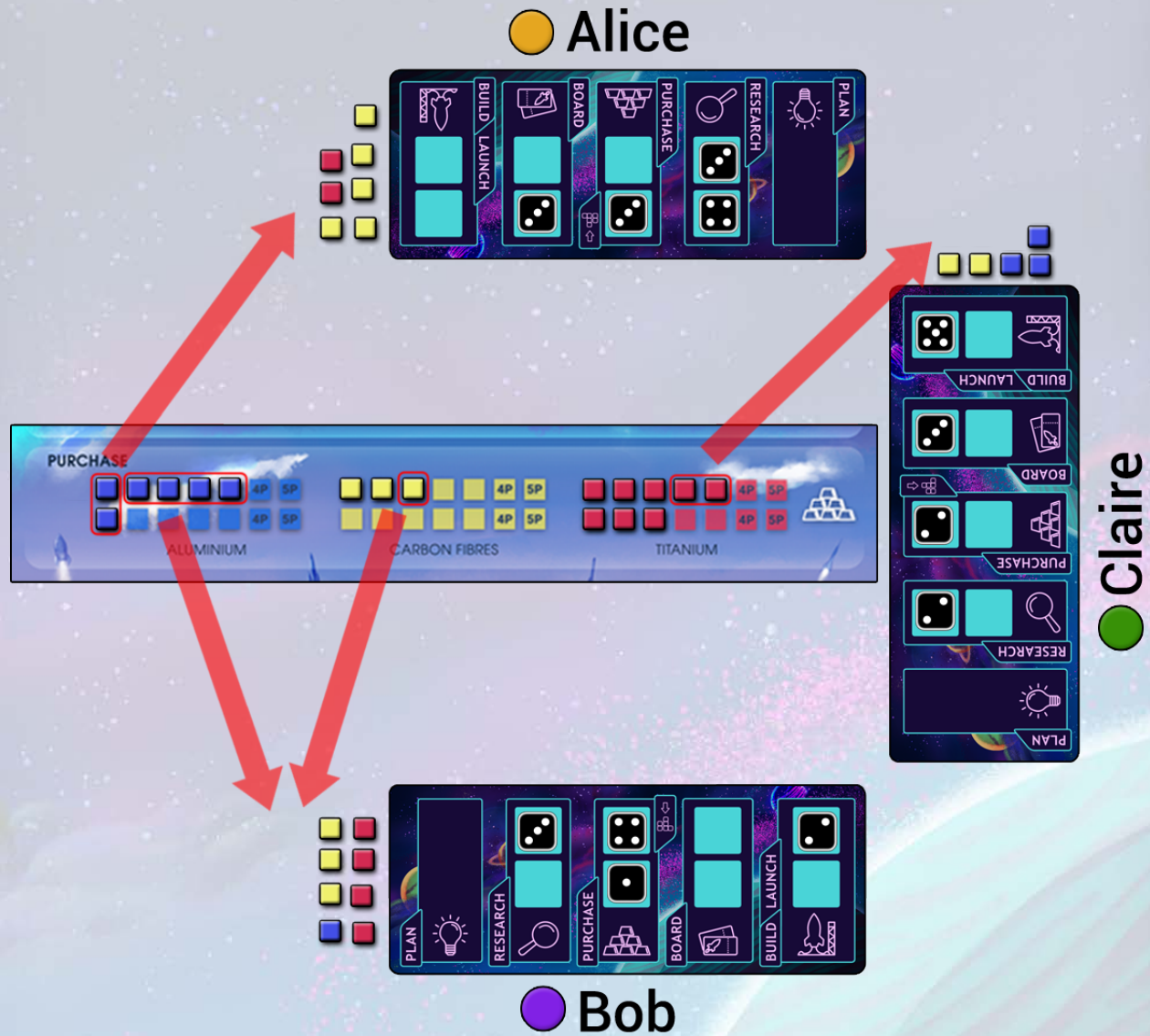
In dieser Phase nehmen die Spielenden Rohstoffe vom Marktplatzbereich auf dem Spielbrett.

Der **Marktplatz** enthält **maximal 10 Rohstoffe pro Typ** (Aluminium - blau, Titan - rot, Kohlefaser - gelb) in einem Spiel mit drei Spielenden, maximal 12 Rohstoffe in einem Spiel mit vier Spielenden und maximal 14 Rohstoffe in einem Spiel mit fünf Spielenden.

Die spielende Person mit der höchsten Augenzahl in dieser Phase beginnt. Sie wählt eine Rohstoffart und kann **entsprechend der Augenzahl ihres Würfels Rohstoffe** in ihren Vorrat legen. Danach können die anderen Spielenden in absteigender Reihenfolge der gelegten Zahlen Rohstoffe vom Markt nehmen. **Pro Würfel** kann jeweils nur ein Ressourcentyp gewählt werden.

Sind **nicht genügend Rohstoffe** der gewählten Rohstoffart **vorhanden**, verfällt der Rest der Augenzahl. Hat eine spielende Person in dieser Phase **zwei Würfel** eingesetzt, ist sie noch einmal an der Reihe und kann (aber muss nicht) dann eine andere Rohstoffart wählen.

Am Ende dieser Phase wählt die Person, die zuerst Rohstoffe genommen hat, einen Rohstofftyp aus, der dann im Marktplatz vollständig **aus dem allgemeinen Vorrat aufgefüllt** wird. Wenn nach diesem Vorgang eine oder beide der anderen Rohstoffarten weniger als drei Rohstoffe in einem Spiel mit drei Spielenden oder vier Rohstoffe in einem Spiel mit vier Spielenden enthalten, werden sie automatisch auf diese Anzahl aufgefüllt.



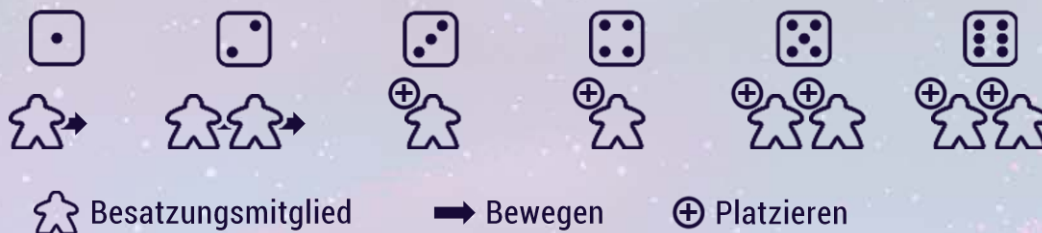
Beispiel 3:

Bob hat eine „4“ gelegt und darf somit zuerst Rohstoffe vom Markt nehmen. Er entscheidet sich für Aluminium. Alice ist als Zweiter an der Reihe und wählt ebenfalls Aluminium. Sie kann jedoch trotz ihrer gelegten „3“ nur noch zwei Cubes vom Marktplatz nehmen, da dieser dann leer ist. Der letzte, ihr zugute stehende, Rohstoff verfällt. Danach nimmt Claire noch zwei Titan Rohstoffe in ihr Lager und zuletzt wählt Bob noch einen Kohlefaser Rohstoff.

Als erster Spieler dieser Runde kann Bob nun entscheiden welche Ressource auf dem Marktplatz wieder komplett aufgefüllt wird. Er wählt Titan und somit werden vier Titan Rohstoffe aus dem allgemeinen Vorrat im Marktplatz aufgefüllt. Da nun der Markt immer noch kein Aluminium enthält, werden drei Aluminium Rohstoffe aufgefüllt. Und da nur noch zwei Kohlefaser Rohstoffe im Marktplatz verbleiben, wird ein Weiterer aus dem allgemeinen Vorrat dazu gelegt.

4 - Boarden

Die Boarding-Phase ist nur aktiv, wenn es anfangs Runde mindestens einen freien Platz in einem der Module in den Hangars gibt. Werden Würfel in dieser Phase platziert während sie inaktiv ist, verfallen die Würfel. In der Boarding-Phase können die Spielenden ihre eigenen Besatzungsmitglieder in bereits gebauten Modulen in einem der Hangars (Stellaris X, Supernova Industries, Projekt Hyperdrive) unterbringen. Die spielende Person mit dem Würfel mit der höchsten Augenzahl in dieser Phase kann zuerst Besatzungsmitglieder platzieren. Dann können die anderen Spielenden in absteigender Reihenfolge der Augenzahlen ihre Besatzungsmitglieder platzieren. Die Spielenden können folgende Anzahl Besatzungsmitglieder platzieren:



Wurde mindestens eine „3“ gelegt, können Besatzungsmitglieder in Modulen in den Hangars platziert werden. Die Besatzungsmitglieder können auf jedes Modul (auch die der anderen Spielenden) gesetzt werden, das noch **mindestens einen freien Platz** hat (auf dem Modul markiert, siehe Kapitel Modulkarten). Der Platz kostet immer **1 Energie Marker**. Handelt es sich um eine eigene Modulkarte, muss die Energie in den allgemeinen Vorrat gezahlt werden, handelt es sich um ein Modul eines anderen Spielenden, muss die Energie an diesen abgegeben werden. Wenn eine Person an der Reihe ist und **keine Energie** mehr hat oder es **kein Modul mit freien Plätzen** mehr gibt, kann sie ein Besatzungsmitglied im auf dem ersten freien Feld von links auf dem Boarding Terminal platzieren. Diese Aktion kostet keine Energie. Pro spielende Person ist jedoch nur ein Platz im Terminal verfügbar, es können somit nie zwei Besatzungsmitglieder derselben Farbe gleichzeitig im Terminal sein. Mit der Würfelzahl „1“ oder „2“ können 1 respektive 2 **eigene Besatzungsmitglieder** die sich bereits in einem Modul in einem der Hangars befinden in ein anderes Modul mit freien Plätzen bewegt werden. Die Energiekosten entfallen dabei.

Gibt es am Ende einer Runde wieder freie Plätze in einem oder mehreren Modulen so können die Besatzungsmitglieder von links her durch die jeweiligen Spielenden in die Module platziert werden. Dabei muss Energie bezahlt werden wie beim regulären Boarding.



● Alice



● Claire



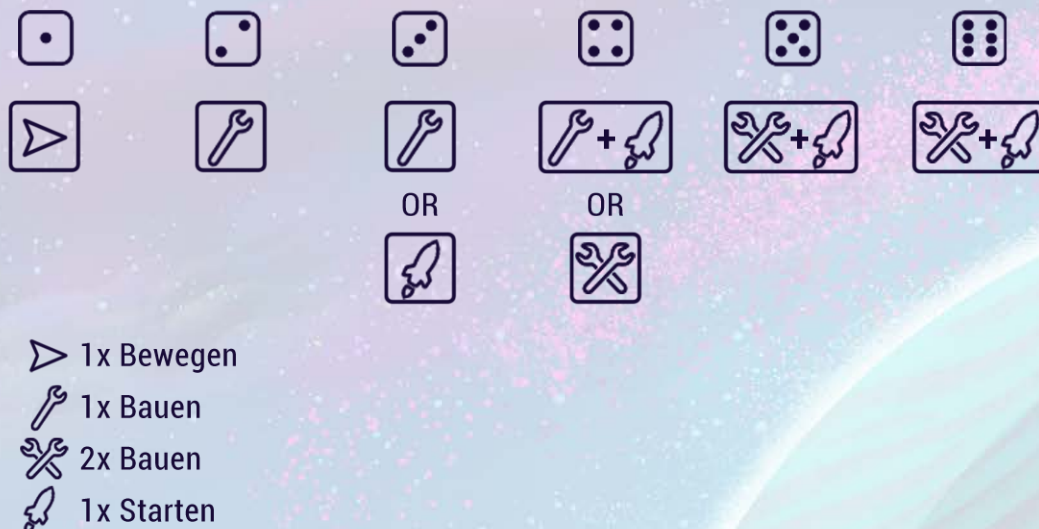
● Bob

Beispiel 4:

Alice hat in der Boarden-Phase eine "5" gesetzt und ist zuerst am Zug. Aufgrund der "5" kann sie auch zwei Besatzungsmitglieder platzieren. Sie platziert eines auf ihrem eigenen Cockpitmodul und eines auf Claires Cockpit. Sie legt also ein Energie Marker zurück in den allgemeinen Vorrat und gibt einen weiteren Energie Marker an Claire. Bob ist der Zweite in der Reihe. Er stellt sein Besatzungsmitglied auf sein eigenes Besatzungsmodul und muss daher ein Energie Marker in den allgemeinen Vorrat geben. Aufgrund ihrer besseren Position in der Spielerreihenfolge Leiste kann Claire ihr Besatzungsmitglied platzieren, bevor Bob sein Zweites platzieren kann. Sie setzt es ebenfalls auf Bobs Besatzungsmodul und zahlt ein Energie Marker an ihn. Nun sind alle Plätze belegt und Bob muss sein zweites Besatzungsmitglied im Boarding Terminal platzieren.

5 - Bauen & Starten

Je nach gelegter Augenzahl kann eine spielende Person in dieser Phase einen der folgenden Aktionen auslösen.



Die spielende Person mit der höchsten Augenzahl in dieser Phase beginnt und löst ihre verfügbaren **Aktionen komplett** aus („Bauen“ und „Starten“, wenn es die Augenzahl erlaubt). Bauen und Raketenstart können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Die „2x Bauen“ Aktion kann dabei sogar aufgeteilt werden auf eine Aktion vor und eine nach dem Raketenstart. Danach kommen die anderen Spielenden in **absteigender Augenzahlreihenfolge** an die Reihe und können ihre Aktionen komplett nutzen.

5.1 - Bewegen

Die Aktion „Bewegen“ kann **nur** mit der Würfelzahl „1“ genutzt werden. Die spielende Person kann dann eines ihrer **eigenen Module** in einem der Hangars in einen **beliebigen anderen Hangar verschieben**, so lange die entstehende Rakete dieselben Kriterien wie beim Bauen erfüllt (siehe nächstes Kapitel).

5.2 - Bauen

Nutzt die spielende Person, die an der Reihe ist, die „Bauen“ Aktion darf sie eines der Module aus ihrem Vorrat in einem Hangar platzieren. Dazu müssen die **Rohstoffkosten des Moduls** (rechte untere Ecke auf der Kartenrückseite) an den allgemeinen Vorrat gezahlt werden. Für jedes gebaute Modul erhält eine spielende Person den auf der Karte **angegebenen Energiewert** (siehe Kapitel Modul Karten für Details). Handelt es sich bei dem Modul um ein **Cockpit oder Crewmodul**, kann der Spieler **direkt und umsonst ein Besatzungsmitglied auf dem Modul platzieren**. Dann wird die Modulkarte auf die Vorderseite gedreht und die spielende Person legt einen **Spielerchip** ihrer Farbe auf das Modul um dessen Zugehörigkeit anzuzeigen.

Die spielende Person entscheidet sich für eine der drei Firmen und legt das Modul in einen der zwei Hangars. Es dürfen sich dabei auch schon Module von anderen Spielenden oder eigene Module in diesem Hangar befinden. In einem Hangar dürfen sich jedoch **maximal ein Triebwerk und maximal ein Cockpit** befinden. Insgesamt kann eine Rakete **maximal aus sechs Modulen** bestehen, wovon der unterste Platz für Triebwerk, der oberste Platz für ein Cockpit und **mindestens** ein Platz für **einen Treibstofftank** reserviert sind. Eine Rakete kann dabei in **beliebiger Modul-Reihenfolge** zusammengebaut werden.

Jede der drei Firmen ist auf eine bestimmte **Rohstoffart spezialisiert** (Stellaris X = Karbon Fasern, Supernova Industries = Aluminium, Project Hyperdrive = Titan) und steuert jedem Modul, das in einen ihrer Hangars gebaut wird, einen Rohstoff dieser Art bei. So kann auch mit einem **fehlenden Rohstoff** ein Modul platziert werden oder die spielende Person erhält bei der Aktion den jeweiligen Rohstoff zurück. Es können jedoch nur Rohstoffe, die für die Produktion benötigt wurden zurück erstattet werden, keine zusätzlichen. Benötigt ein Modul zum Beispiel kein Aluminium in der Produktion, bekommt eine spielende Person beim Bauen dieses Moduls in einem Supernova Industries Hangar keinen Aluminium Rohstoff zurück erstattet.

Eine spielende Person kann jederzeit auch zwei beliebige Rohstoffe desselben Typs gegen einen anderen Rohstoff seiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat **tauschen**.

noch ein Cockpit braucht. Claire kann ihr Modul in einem beliebigen Hangar platzieren, in dem sich noch kein Cockpitmodul befindet. Sobald Bob und Claire ihr Modul platziert haben, erhalten sie jeweils 2 Energieplättchen und können sofort einen ihrer Spielerchips und ein Besatzungsmitglied darauf platzieren.

5.3 - Raketenstart

Voraussetzungen:

Wenn die spielende Person, die am Zug ist, in dieser Phase **mindestens die Zahl "3"** gesetzt hat, darf sie eine Rakete starten. Die Person darf sich eine beliebige Rakete aussuchen, in die sie **mindestens ein eigenes Modul** eingebaut hat (angezeigt durch einen ihrer Spielerchips).

Die Rakete kann jedoch nur gestartet werden, wenn sie **vollständig** ist, d.h. wenn sie mindestens aus einem Triebwerk und einem Cockpit besteht und **alle Anforderungen** für mindestens einen Planeten erfüllt. Die Anforderungen eines Planeten sind auf der linken Seite der Planetenkarten aufgelistet (siehe Kapitel Planetenkarten für mehr Details). Die meisten Planeten benötigen mindestens einen Treibstofftank in der Rakete. Einige Planeten benötigen **Spezial-Ausrüstung** wie einen **Rover** oder einen **Satelliten**. Wird eines davon benötigt, muss das entsprechende Symbol auf mindestens einer Modulkarte der Rakete aufgedruckt sein.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass eine spielende Person nur dann eine Rakete starten kann, wenn die folgenden Voraussetzungen erfüllt sind:

- Die Person hat in dieser Phase mindestens die Zahl "3" gesetzt.
- Es handelt sich um eine vollständige Rakete
- Mindestens ein Spielerchip in dieser Rakete muss die Farbe der spielenden Person haben
- Die Rakete erfüllt alle Anforderungen von mindestens einem Planeten

Kosten:

Nachdem die spielende Person eine Rakete ausgewählt hat, kann sie einen der fünf offen liegenden Planeten wählen, die als Ziel in Frage kommen. Um die Rakete zu diesem Planeten zu schicken, müssen die auf der Unterseite der Planetenkarte angegebenen **Energiekosten bezahlt** werden.

Belohnungen:

Nachdem die Energiekosten bezahlt wurden, werden **alle Besatzungsmitglieder aus der Rakete auf dem Planeten platziert**. Zusätzlich erhält die spielende Person, die die Rakete gestartet hat eine „**Start-Belohnung**“ und die spielende Person, die die meisten Module in

dieser Rakete besitzt, eine „**Bau-Belohnung**“ (siehe auch Kapitel Modulkarten). Beide Belohnungen sind auf der rechten Seite der Planetenkarten angegeben. Die Zahlen geben an, wie viele **Siegpunkte** die Spielenden aus ihrem Vorrat nehmen dürfen.



**Start-
Belohnung**



**Bau-
Belohnung**

Im Falle eines **Gleichstandes bei der „Bau-Belohnung“** wird diese Zahl gleichmäßig auf alle Spielenden mit gleich vielen Modulen in dieser Rakete aufgeteilt und **aufgerundet**.

Gelingt es einer spielenden Person, alle ihre Besatzungsmitglieder auf Planeten zu retten, endet das Spiel nach Abschluss der aktuellen Runde.

Wurde ein **Rover oder Satellit** für die Planetenbesiedlung benötigt, erhalten alle Spielenden für jedes von ihren Modulen in der Rakete mit diesem Symbol einen Siegpunktmarker (max. 1 Siegpunkt pro spielende Person und Raketenstart).

Abschluss:

Zum Schluss nimmt die spielende Person, die den Planeten besiedelt hat die Karte mitsamt allen Besatzungsmitgliedern darauf in ihren Vorrat. Dieser Planet ist nun kein gültiges Ziel mehr. Nun wird direkt ein **neuer Planet** der gleichen Farbe (blau oder rot) **aufgedeckt** und steht als neues Ziel zur Verfügung.

Danach würfelt diese Person für jedes beteiligte Modul eins nach dem anderen einen Würfel, um zu bestimmen, wie viel **Schaden** die einzelnen Module bei der autonomen Rückkehr auf die Erde genommen hat.

Ist der **Stabilitätswert** eines Moduls gleich oder grösser als dieser Würfelwurf, bleibt das Modul unversehrt und kann im Hangar weiterverwendet werden. Ist der Stabilitätswert eines Moduls kleiner als dieser Würfelwurf, wird das Modul zerstört und der Spielerchip wird an die entsprechende spielende Person zurückgegeben. Alle zerstörten fortgeschrittenen Module kommen auf den Ablagestapel, während zerstörte Standard-Module zurück auf ihren Nachziehstapel gelegt werden. Dort können sie in der Forschungsphase erneut ausgewählt werden.



Beispiel 6:

Alice (Spielerfarbe Orange) hat in der Explorationsphase mindestens eine „3“ gelegt und kann somit eine Rakete starten. Aktuell sind nur die beiden linken Raketen fertig gebaut. Den beiden anderen Raketen fehlen das Triebwerkmodul respektive das Cockpitmodul. Die Rakete ganz links kann Alice jedoch nicht starten, da sie keine Module dazu beigetragen hat. Alice entscheidet sich also die zweite Rakete von Links zu starten.

Diese Rakete enthält zwei Treibstofftanks, hat aber keine Spezial-Ausrüstung an Bord. Daher sind alle Planeten mit Ausnahme von "Dwarf Cockroach" (braucht einen Rover) gültige Ziele. Alice entscheidet sich für „Aurora 2.0“, da dieser Planet ihr den grössten Start-Belohnung einbringt.

Nachdem sie die Kosten von 9 Energie bezahlt hat, setzt Alice die drei Besatzungsmitglieder der Rakete (je 1x grün, orange und lila) auf die Planetenkarte. Dann fügt sie drei weitere Besatzungsmitglieder aus ihrem Vorrat als Start-Belohnung hinzu. Da Bob (Spielerfarbe lila) und Claire (Spielerfarbe grün) jeweils zwei Module dieser Rakete besitzen, teilen sie sich die Bau-belohnung zu gleichen Teilen. Beide können ein zusätzliches Besatzungsmitglied auf der Planetenkarte platzieren.

Alice muss nun fünfmal einen Würfel werfen, um die Stabilität jedes Moduls zu überprüfen. Zum Schluss werden zerstörte Module abgelegt und die Planetenkarte durch eine neue ersetzt.

Spielende

Sobald die erste spielende Person alle ihre Besatzungsmitglieder erfolgreich auf Planeten gebracht hat, wird das Spielende ausgelöst. Die aktuelle Runde wird zu Ende gespielt. Die spielende Person (können auch mehrere sein), die zuerst ihre komplette Besatzung auf Planeten gebracht hat erhält 3 zusätzliche Siegpunkte.

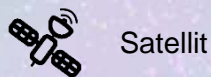
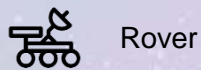
In der Endwertung gibt es 2 Punkte für jedes eigene gerettete Besatzungsmitglied auf einem Planeten. Besatzungsmitglieder im Vorrat, in einem Hangar oder im Boarding Terminal geben keine Punkte. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die spielende Person, die am meisten Besatzungsmitglieder aller Farben zusammen gerettet hat. Haben mehrere Personen auch noch gleich viele Besatzungsmitglieder gerettet, gewinnt die spielende Person mit den meisten Energiemarkern.

Was	Punkte
Pro Besatzungsmitglied auf einem Planeten	2
Pro Siegpunkt Marker	1
Pro benutztem Token Rover/ Satellit	1
Zuerst alle eigenen Besatzungsmitglieder gerettet	3

Planetenkarte

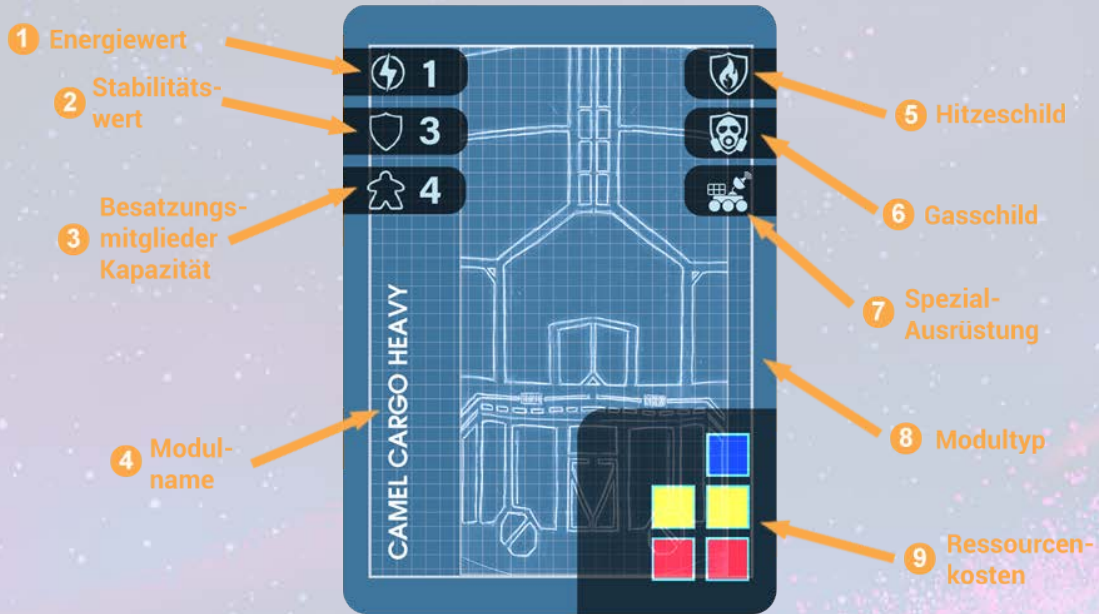






- | | | |
|---|--------------------|--|
| 1 | Planetenname | Name des Planeten |
| 2 | Spezial-Ausrüstung | Um diesen Planeten zu erkunden, benötigt die Rakete mindestens ein Modul mit der abgebildeten Spezial-Ausrüstung an Bord |



- | | | |
|---|-----------------------|---|
| 3 | Benötigter Treibstoff | Anzahl an Treibstofftank Modulen, die benötigt werden um diesen Planeten zu erreichen |
| 4 | Hitzegefahr | Kein Effekt im Grundspiel |
| 5 | Gasgefahr | Kein Effekt im Grundspiel |
| 6 | Energie-Kosten | Die Energiekosten zeigen, wie viel Energie bezahlt werden muss, um diesen Planeten zu erreichen |
| 7 | Start-Belohnung | Die spielende Person, die die Rakete gestartet hat erhält diese Anzahl Siegpunkte |
| 8 | Bau-Belohnung | Die spielende Person, die die meisten Module in der gestarteten Rakete besitzt erhält diese Anzahl Siegpunkte . Bei Gleichstand teilen sich alle Spielenden mit Gleichstand die Belohnung gleichmäßig (Bruchteile werden aufgerundet) |

Modulkarte



- | | | |
|---|--------------------------------|--|
| 1 | Energiewert | Bei der Bauen dieses Moduls erhält die spielende Person den angegebenen Energiewert aus dem allgemeinen Vorrat |
| 2 | Stabilitätswert | Nach einem Raketenstart wird ein Modul zerstört, wenn ihr Stabilitätswert tiefer ist als der Stabilitätswürfel-Wurf |
| 3 | Besatzungsmitglieder Kapazität | Anzahl der Besatzungsmitglieder, die in diesem Modul Platz haben |
| 4 | Modulname | Name des Moduls |
| 5 | Hitzeschild | Kein Effekt im Grundspiel |
| 6 | Gasschild | Kein Effekt im Grundspiel |
| 7 | Spezial-Ausrüstung | Module mit diesem Symbol sind je nach Symbol mit einem Satelliten oder einem Rover ausgestattet |
| 8 | Modul Typ | Die Hintergrundfarbe der Kartenrückseite oder der Streifen auf der linken Seite der Kartenvorderseite zeigt den Modul typ an: |
| | | <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> 
Besatzungs-
modul </div> <div style="text-align: center;"> 
Cockpit </div> <div style="text-align: center;"> 
Treibstoff
Tank </div> <div style="text-align: center;"> 
Triebwerk </div> </div> |
| 9 | Ressourcenkosten | Gibt die Ressourcen an, die zum Bau dieses Moduls benötigt werden |