

Andromeda (Galakta) - KSR (Seite 1 von 2)

Das Spiel dauert max. 7 Runden zu je 4 Phasen (I - IV) in fester Reihenfolge. Jede Phase wird vollständig abgeschlossen, bevor die nächste beginnt. Regeln von Karten/Raumteilen haben Vorrang vor allgemeinen Spielregeln. Man beachte stets die Fähigkeiten seiner Völkerkarte.

Phase I - Befehle zuordnen:

- Der Startspieler wirft alle verfügbaren Befehlswürfel (7/10/13 bei 2/3/4 Sp.).
- Würden mind. 4 kontaminierte Würfel gewürfelt, kommen 3 davon beiseite. Übrige kontamin. Würfel solange würfeln, bis sie anderes Symbol zeigen.
- Alle Würfel (auch kontaminierte) bilden den Befehlswürfel-Pool. Daraus erstellt der Startspieler ein erstes Angebot (mind. 1 Würfel). Die niedrigste noch verfügbare Ablaufkarte kommt dazu. Nach jeder Angebotserstellung müssen noch mind. doppelt so viele Würfel im Pool sein wie noch übrige Ablaufkarten in der Tischmitte liegen.
- Der erste Spieler zur Linken des Startspielers kann das Angebot ... entweder ANNEHMEN:
... Er nimmt die Ablaufkarte samt Würfel/n und legt sie vor sich UND er legt 1 weiteren beliebigen Würfel aus dem Pool dazu.
oder ABLEHNEN:
... Das Angebot geht dann an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn, der ebenso die Auswahl zwischen Annehmen und Ablehnen hat.
... Kommt ein Angebot beim Startspieler an, MUSS dieser es annehmen.
... Nimmt der Startspieler ein Angebot an, bildet der nächste Spieler, der bisher ohne Ablaufkarte ist, ein neues Angebot aus dem Pool.
... Hat der Startspieler kein Angebot angenommen, bildet er ein neues.
... Liegt nur noch 1 Ablaufkarte in der Tischmitte, erhält der verbliebene Spieler diese Karte sowie alle restlichen Pool-Würfel.

Phase II - Züge der einzelnen Spieler:

- In Reihenfolge der Ablaufkarten macht jeder Spieler, wenn er dran ist, direkt ALLE seine Aktionen. Das ist dann sein kompletter Zug.

1) Kontaminierung:

- Je Kontaminierungs-Symbol auf seinen Würfeln muss man 1 eigenen Forscher vom Schiff (also von Räumen) in seinen Vorrat legen.
- Jeder Impfstoffmarker, den man hat, hebt 1 Kontaminierungs-Symbol auf. Nach Verwendung kommen die Marker neben die passende Technol.-Karte

2) Aktionen ausführen:

- Jeder Würfel = 1 Aktion. Man MUSS NICHT alle Würfel nutzen.
- Eine Aktion kann auch die Raumaktion in einem durch den Spieler kontrollierten Raum sein (kostet keinen Würfel).
- Genutzte Würfel sind stets nach einer Aktion in die Tischmitte zu legen.

➡ Befehls-Würfel (Abbildung):

Trainings-Camp (2 Gehirne): Bis zu 2 eigene Forscher vom Vorrat auf die eigene Völkerkarte setzen.

Unterstützung (2 Alienköpfe): Bis zu 2 eigene Forscher von eigener Völkerkarte auf 1 - 2 beliebige Räume mit eigenem Teleporter-Marker setzen.

Improvisieren (Gehirn/Alienkopf): 1 eigenen Forscher vom Vorrat auf die eigene Völkerkarte setzen ODER 1 Forscher von eigener Völkerkarte in beliebigen Raum mit eigenem Teleporter-Marker setzen.

Bewegung (3 Stiefel): Max. 3 Bewegungen mit eigenen Forschern. 1 Bewegung = von einem Raum zu einem angrenzenden (nicht diagonalen) erforschten Raum. Erforscht = aufgedeckt.

Technologie nutzen (3 Elipsen verschachtelt): Der Spieler wendet 1 Technologie-Karte an, die offen und unbenutzt auf dem Tisch liegt. Danach dreht er sie um 90 Grad. Niemand darf diese Karte in aktueller Runde noch nutzen.

➡ Optional 1 beliebigen Würfel (nicht kontaminiert) nutzen:

ENTWEDER Der Spieler darf 1 Bewegung mit einem beliebigen 1 Bewegung eigenen Forscher auf dem Schiff ausführen. machen:

ODER Mind. 1 eigener Forscher muss im Nachbarraum des zu 1 Raum erforschenden (verdeckten) Raumes anwesend sein. erforschen: Genau 1 eigener Forscher zieht in den bisher verdeckten Nachbarraum, der nun aufgedeckt wird und erforscht ist.

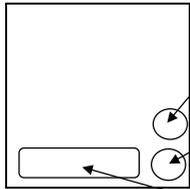
Andromeda (Galakta) - KSR (Seite 2 von 2)

➔ **Raum-Aktionen:** 1-mal je Spieler / Runde erlaubt - kosten keinen Würfel



- Vor / zwischen / nach seinen Aktionen darf man in einem Raum dessen Aktion machen, wenn man dort mehr Forscher als jeder Einzelne hat.
- Der selbe Raum kann durch mehrere Spieler je Runde genutzt werden. Das kann bei wechselnder Kontrolle erfolgen.

Aufbau eines Raumteils:



Nur bei wenigen Raumteilen gilt:
Mindestanzahl an Forschern, die ein Spieler zur Kontrolle des Raumteils benötigt

KP für die Raum-Kontrolle in Phase III

Besondere Eigenschaft des Raumes:
Je nach Raum kann bzw. muss die Eigenschaft genutzt werden.

3) Aufträge erfüllen:

- Der Spieler prüft, ob er die Bedingungen seiner persönlichen Auftragskarte und/oder die Bedingungen 1 - x allgemeiner Auftragskarten erfüllt.
- Bei Erfüllung zeigt er die Auftragskarte vor und muss so viele eigene beliebige Forscher im Schiff opfern, wie rote Alien-Figuren auf dem Auftrag abgebildet sind. Opfern = Forscher in Vorrat legen.
- Die Kontrollpunkte (KP) der erfüllten Auftragskarten zählen bei KP-Summe des Spielers mit. Man darf beliebig viele Aufträge in dieser Phase erfüllen.

Phase III - Kontrollpunkte (KP) prüfen:

- KP gibt es für erfüllte Aufträge und für die Kontrolle von Räumen.
- Sobald ein Spieler bei 2 / 3 / 4 Spielern mind. 8 / 7 / 6 KP erzielt hat, endet das Spiel zum Rundenende.
- KP eines Raumes erhält man, wenn man dort mehr Forscher als jeder einzelne andere Spieler hat. Es ist jeweils eine vorgegebene Mindestanzahl an Forschern nötig. Patt: Beteiligte teilen KP abgerundet auf.
- KP für Raumkontrolle werden nicht gesammelt und sind nur virtuell, da sie sich in jeder Runde auf andere Spieler verteilen können.

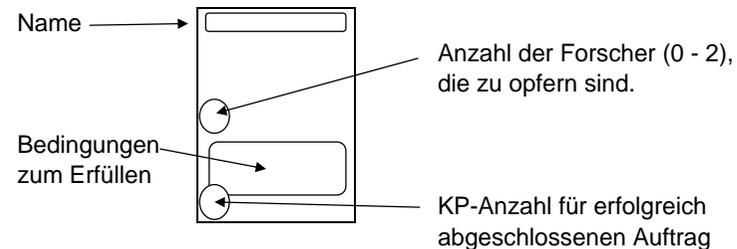
Phase IV - Aufräumen:

- Alle verwendeten Technologie-Karten in Ausgangs-Position drehen.
- Oberste Karte vom allg. Auftragsstapel aufdecken und neben noch vorhandene Aufträge legen.
- Der Startspieler-Marker geht nach links.
- Hat man seinen persönlichen Auftrag in aktueller Runde erfüllt, zieht man 2 neue Aufträge vom persönlichen Stapel. Nur 1 Auftrag davon behält man, der andere kommt unter den persönlichen Stapel zurück.
- Wer seinen persönl. Auftrag nicht erfüllt hat, darf (muss nicht) diesen unter den persönlichen Stapel legen + 1 neuen Auftrag von Stapel ziehen.
- Alle Ablaufkarten werden wieder in die Tischmitte gelegt.

Spielende:

- Das Spiel endet zum Ende der Runde, in der mind. 1 Spieler die erforderlichen KP erzielt hat. Ansonsten endet es nach 7 Runden.
- Der Spieler mit den meisten KP gewinnt.
Patt: Beteiligter mit mehr KP durch Raum-Kontrolle siegt.
Andernfalls gibt es mehrere Gewinner.

Aufbau einer Auftragskarte:



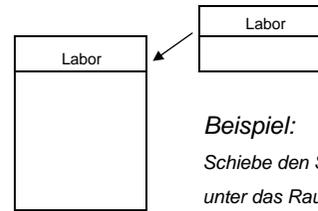
Hinweis zur Kälteschlafkammer:

Statt der in der deutschen Regel genannten 2 Forscher müssen mind. 3 platziert sein (siehe englische Regel und Abbildung auf Raumteil).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.12.16
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Namen der Räume zum Unterschieben (bitte ausschneiden):

BESATZUNGS-QUARTIERE
zum Unterschieben unter Raumteil
BRÜCKE
zum Unterschieben unter Raumteil
HANGAR
zum Unterschieben unter Raumteil
KÄLTE-SCHLAFKAMMER
zum Unterschieben unter Raumteil
KOMMUNIKATIONS-ZENTRALE
zum Unterschieben unter Raumteil
LABOR
zum Unterschieben unter Raumteil



Beispiel:

Schiebe den Streifen für das Labor teilweise unter das Raumteil "Labor".

MASCHINEN-RAUM
zum Unterschieben unter Raumteil
REAKTOR
zum Unterschieben unter Raumteil
VERSEUCHTE ZONE
zum Unterschieben unter Raumteil
WAFFEN-KAMMER
zum Unterschieben unter Raumteil
ZUGANGS-SCHLEUSE
zum Unterschieben unter Raumteil