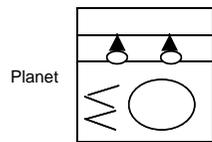


## Space Dealer - KSR

Alle Spieler spielen gleichzeitig.

### Technologie-Karten auslegen:



An der oberen Kante jeder Planetenkarte befindet sich der **Planungsbereich**. Hier kann der Spieler bis zu 2 Karten insgesamt offen liegen haben. Zunächst dürfen nur Karten (beliebig) des eigenen Technologie-Stapels genommen werden.

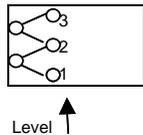
### Sanduhren einer Aufgabe zuteilen:

Eine abgelaufene Sanduhr kann folgenden Aufgaben zugeordnet werden:

- Erhöhung des Technologie-Levels des eigenen Planeten bis Level 3.
- Bau eines Gebäudes, einer Maschine oder Stadt (= Technologie-Karte).
- Nutzung der Funktion einer Technologie-Karte.
- Das eigene Raumschiff bewegen.

### Erhöhung des Technologie-Levels des eigenen Planeten:

- 1 Sanduhr auf das Sanduhrfeld des Planeten setzen und aktivieren.
- Nach Durchlauf steigt der Level um 1 Position (= 1 Feld, 2 Felder liegen zw. 2 Levels). Wird die 2 oder 3 erreicht, handelt man nun auf diesem Level und darf von jetzt ab Technologie-Karten der entsprechenden Stapel nehmen.



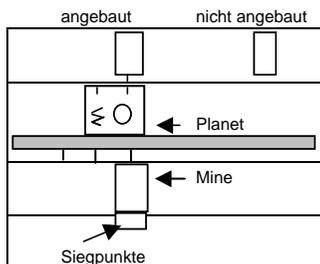
Wenn ein Spieler die Stapel der Level 2 oder 3 nutzt, zieht er 2 Karten, sieht sie sich an und behält 1 davon. Die andere Karte legt er verdeckt unter den Herkunftsstapel zurück. Die gewählte Karte kommt in seinen Planungsbereich und wartet auf Anbau an seine Planetenbasis.

### Bau eines Gebäudes, einer Maschine oder Stadt (1 Technologie-Karte bauen):

- Ausbau kann nur mit den Techno-Karten erfolgen, die man im Planungsbereich hat. Dazu stellt man 1 Sanduhr auf die Karte und aktiviert die Uhr. Nach dem Durchlauf ist die Karte aktiviert und kann angelegt werden.

- a) Ein Kraftwerk** (Generator, Solarsatellit oder Fusionsreaktor) darf nur im **Planetenbereich** gebaut werden. Beim Anbau müssen die Anschlüsse passen.
- Generator: Anbau direkt links/rechts an Planeten.
  - Solarsatellit: Anbau überdeckend auf einen Generator
  - F-Reaktor: Anbau überdeckend auf einen Solarsatelliten

- b) Eine Karte mit 1 Energieanschluss** muss so gebaut werden, dass dieser von einem beliebig. Kraftwerk mit Energie versorgt wird. Karte liegt im **Aktions-/Nachfragebereich**.



Planungsbereich

Planetenbereich

Aktionsbereich

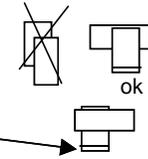
Nachfragebereich

- c) Eine Karte mit 2 Energieanschlüssen** muss so gebaut werden, dass diese von 1 oder 2 beliebig. Kraftwerken mit Energie versorgt werden. Karte liegt komplett im **Aktionsbereich**.

- d) Eine Karte ohne Energieanschluss** (Megacities, Metropolen) wird im **Nachfragebereich** gebaut. Sie muss mit mind. 1 Kante an eine beliebige andere Karte grenzen.

- e) Überbau nur im Aktionsbereich:**

Nur im Aktionsbereich darf ein Überbau erfolgen. Teilweises/komplettes Überbauen macht die Effekte der überbauten Karte wirkungslos, nicht aber den Nachfragebereich.



### Nutzung der Funktion einer Technologie-Karte:

- Ist eine Sanduhr auf einer Techno-Karte abgelaufen, kann der Effekt der Karte nun genutzt werden. Eine Ware ist immer ein Warenstein.

- a) Eine Mine erzeugt 1 Ware** einer bestimmten Farbe, die entweder in ein Depot oder ein Raumschiff am gleichen Planeten verfrachtet werden muss. Andernfalls verfällt die Ware.

**Minenkomplex: erzeugt 2 Waren**

**Fusionsmine: erzeugt 4 Waren in angegebenen Farben**

**Lagerlimit im Raumschiff: 8 Waren**

- b) Ein Konverter erlaubt, 1 Ware** aus dem Depot oder Raumschiff an diesem Planeten in eine beliebige andere Ware des Vorrats zu **tauschen**.

**Fusionskonverter: bis zu 2 Waren tauschen**

**Multimine: 1 Ware in einer von 3 möglichen Farben nehmen**

### Das eigene Raumschiff bewegen:

- Entlang des Rundkurses kann das eigene Raumschiff auf ein direktes Nachbarfeld ziehen. Danach 1 Sanduhr auf dem Raumschiff aktivieren. Nach Durchlauf ist das Raumschiff angekommen.
- Nicht mehr benötigte Ware kann bei Bedarf in den Vorrat gelegt werden.
- Ein leeres Raumschiff fliegt mit 1 Sanduhr zu jeder Orbitalstation.

### Weitere Aktivitäten ohne notwendige Aktivität einer Sanduhr:

#### Warenhandel:

Alle Spieler dürfen jederzeit Waren tauschen oder verschenken. Die Raumschiffe oder Depots dafür müssen sich am selben Planeten befinden (Rundkurs). Nie darf die Kapazität eines Raumschiffs von 8 Waren überschritten werden.

#### Nachfrage erfüllen:

- Das eigene Raumschiff muss am Planeten eines Mitspielers aktiv anliegen.
- Der Spieler gibt die Waren in den Vorrat, wie die Nachfragekombination einer Karte an diesem Planeten es verlangt. Er kann mehrere Nachfragen ohne Sanduhreinsatz erfüllen.
- Der Spieler platziert auf der Karte 1 Siegpunktemarker und zieht seinen Zählstein auf der Siegpunkteleiste um den höheren Wert der Nachfragekarte vor. Der Mitspieler erhält den kleineren Wert gutgebracht.
- **Jede Nachfrage** kann im Spiel **nur 1x** erfüllt werden.

#### Ende:

= nach Durchlauf der CD oder der großen Sanduhr (optional), also nach 30 Minuten.  
Vorzeitig = wenn ein Spieler alle seine Siegpunktemarker eingesetzt hat.  
Aktive Sanduhren werden aber noch ausgewertet.  
Es gewinnt, wer die meisten Siegpunkte hat. Patt: mehr Siegpunktemarker gehen vor

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.11.06/Nr. 838  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)