

Man spielt im Uhrzeigersinn. Orange Marker = Treibstoff, grau = Erz.  
Wer am Zug ist, hat folgende Aktionen zu erledigen:

**1) Schiffe (Würfel) einsammeln:** Nimm alle Deine Schiffe vom Spielplan zurück + wirf sie erneut. Steht evtl. 1 Schiff auf "Terraforming Station", *auch das "Relic Ship"* kommt es in den allgemeinen Schiffsvorrat zurück.

**2) Nutze "Alien Tech Cards" (ATC) und setze Deine Flotte ein:**

- ◆ Ob, wann und wie viele ATC Du einsetzen willst, steht Dir frei.
- ◆ Du musst in Deinem Zug alle Deine Schiffe auf freie Andock-Plätze setzen. Dabei müssen die Schiffswerte (Augen) den Anforderungen entsprechen.  
*Beispiel: Die "Terraforming Station" erlaubt nur 1 Würfel mit 6 Augen.*
- ◆ Nicht einsetzbare Schiffe setze zur "Maintenance Bay".
- ◆ Zu zahlende Kosten (Treibstoff, Erz) kommen in den Vorrat.
- ◆ Jede ATC darf man 1x/Zug nutzen, aber nur 1x "Discard"-Funktion je Zug.

**Kolonie platziert:**

- ◆ Für das Platzieren einer eigenen Kolonie erhält man 1 SP.
- ◆ Wer mehr Kolonien als jeder andere Spieler in einem Gebiet besitzt, kontrolliert dieses Gebiet. Dazu erhält dieser Spieler den Gebiets-Marker, sowie 1 SP und darf den Gebiets-Bonus (siehe "Territory Card") nutzen.
- ◆ Wann immer man nicht mehr die Kontrolle hat, gibt man entsprechende "Territory Card" zurück und verliert 1 SP.

**Zugende:** Hat man > 8 Marker (Treibstoff, Erz), muss man auf 8 reduzieren.  
Eigene Schiffe verbleiben auf ihren Positionen, bis man wieder am Zug ist.

**Spielende:** Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler seine letzte Kolonie in ein Gebiet setzt. Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt.  
Patt: Der Beteiligte mit mehr ATC siegt. Weitere Patts werden über höhere Anzahl Erz und danach Anzahl Treibstoff gelöst.

ZIEL

Überprüft Eure SP: }  
Je 1 SP gibt es für ... }  
 ➔ jeden Deiner Kolonie-Marker in Gebieten  
 ➔ jedes Gebiet unter Deiner Kontrolle  
 ➔ den Besitz der "Alien City" - Karte  
 ➔ den Besitz der "Alien Monument" - Karte  
 ➔ die Kontrolle des Gebietes mit dem "Positron Field" - Marker.

**Die Andock-Stationen:**

- Alien Artifact:
  - ◆ Die Augenzahl der Schiffe ist beliebig.
  - ◆ Je Würfel, den man einsetzt, darf man 3 ATC aus der Auslage entfernen und durch 3 neue ATC ersetzen.
  - ◆ Hat man Schiffe im Wert von  $\geq 8$  dort andockt, darf man 1 ATC aufnehmen. Danach 1 Karte dort auffüllen.
  - ◆ Man darf nie eine identische ATC doppelt besitzen.
  - ◆ Für 1 weitere ATC braucht man weitere mind. 8 Augen auf den 4 Andock-Plätzen. Überzahlungen verfallen.
  
- Colonist Hub:
  - ◆ 4 Spieler können den Hub nutzen.
  - ◆ Die Augenzahl der Schiffe ist beliebig.
  - ◆ Jede Zeile bietet 3 Andockplätze und 7 Kreise.
  - ◆ Für jeden Spieler steht genau 1 Zeile zur Verfügung. Hat er noch keine Kolonie dort, legt er nach dem Andocken 1 eigene Kolonie (noch nicht eingesetzt) auf den linken Kreis. Nicht mehrere Kolonien gleichzeitig! Jedes weitere Andocken: Kolonie 1 Kreis weiterschieben.
  - ◆ Erreicht die Kolonie den 7. Kreis, darf man sofort oder später gg. Zahlung von 1 Treibstoff und 1 Erz diese Kolonie zum Einsatz in einem beliebigen Gebiet nutzen.
  - ◆ Seine allerletzte Kolonie darf man hier wegnehmen, wenn man die "Terraforming Station" oder den "Colony Constructor" nutzen will (und kann).
  
- Colony Constructor:
  - ◆ Setze 3 Schiffe mit gleicher Augenzahl, Kosten: 3 Erz.
  - ◆ Setze 1 Deiner unplatzierten Kolonien in belieb. Gebiet.
  
- Lunar Mine:
  - ◆ Jedes neue Schiff dort muss mind. so viele Augen haben, wie das bisher augenstärkste Schiff dort.
  - ◆ Man erhält 1 Erz für das Andocken seines Schiffes.
  
- Maintenance Bay:
  - ◆ Schiffe von dort können nicht per ATC bewegt werden.
  - ◆ Zum Rundenbeginn nimmt man alle Schiffe von dort.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.12.14  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
 Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

- Orbital Markets:**
- ◆ Setze 2 Schiffe mit gleicher Augenzahl ein.
  - ◆ Wenn Du so viel Treibstoff zahlst wie die Augenzahl eines Deiner Schiffe, erhältst Du 1 Erz.
  - ◆ Diesen Tausch kannst Du beliebig oft wiederholen.
- Raiders' Outpost:**
- ◆ Setze 3 Schiffe mit Augenzahl in direkt aufsteig. Folge.
  - ◆ Hat bereits eine Schiffsgruppe die Andockplätze belegt, kann diese durch eine höherwertigere Gruppe vertrieben werden (zur Maintenance Bay).
  - ◆ Wenn Du angedockt hast, darfst Du sofort 4 Ressourcen stehlen oder 1 ATC Deiner Wahl von einem Spieler.
  - ◆ Stiehlt Du Ressourcen, entscheidest Du über die Anzahl der betroffenen Mitspieler und die jeweilige Art und Menge.
  - ◆ Stiehlt Du 1 ATC, die Du schon hast, entferne die gestohlene ATC auf den Ablagestapel.
- Shipyard:**
- ◆ Setze 2 Schiffe mit gleicher Augenzahl ein.
  - ◆ Du darfst 1 Schiff kaufen.  
Ist es Dein 4. Schiff, zahlst Du 1 Treibstoff und 1 Erz.  
Ist es Dein 5. Schiff, zahlst Du 2 Treibstoff und 2 Erz.  
Ist es Dein 6. Schiff, zahlst Du 3 Treibstoff und 3 Erz.
  - ◆ Nimm das Schiff aus dem Vorrat und stelle es zur "Maintenance Bay".
  - ◆ Du darfst den "Shipyard" nur nutzen, wenn Du noch Schiffe kaufen kannst.
- Solar Converter:**
- ◆ Die Augenzahl der Schiffe ist beliebig.
  - ◆ Du erhältst Treibstoff je nach Augenzahl Deines Schiffes.
- Terraforming Station:**
- ◆ Setze 1 Schiff mit 6 Augen ein. Es ist nur Platz für 1 Schiff.
  - ◆ Zahle 1 Treibstoff und 1 Erz.
  - ◆ Du darfst nun 1 Deiner unplatzierten Kolonien sofort in 1 beliebiges Gebiet einsetzen.
  - ◆ Das eingesetzte Schiff ist verbraucht und wandert zum Beginn Deines nächsten Zuges in den allgemeinen Vorrat.
  - ◆ Man darf an "Terraforming Station" nicht andocken, wenn man dadurch dann weniger als 3 Schiffe in der nächsten Runde zur Verfügung hätte.

**Gebiets-Boni:**

- Asimov Crater:** Ziehe Deine Kolonie 1 Extra-Kreis weiter, wann immer Du mehr als 1 Schiff andockst am "Colonist Hub".  
*Beispiel: Du platzierst 3 Schiffe und ziehst 4 (3 + 1 Bonus) Kreise.*
- Bradbury Plateau:** Zahle immer 1 Erz weniger, wenn Du den "Colony Constructor" nutzen willst.
- Burroughs Desert:** Kaufe das "Relic Ship", zahle 1 Treibstoff + 1 Erz. Setze es zur "Maintenance Bay". In der nächsten Runde holst Du es dort weg. Du verlierst das "Relic Ship", sobald Du die Kontrolle über "Burroughs Desert" verlierst.
- Heinlein Plains:** Beim Handelstausch Deiner Schiffe am "Orbital Market" gilt nun für Dich: 1 Treibstoff ergibt 1 Erz.
- Herbert Valley:** Zahle 1 Treibstoff + 1 Erz weniger im "Shipyard", wenn Du 1 Schiff dort kaufst (baust).
- Lem Badlands:** Erhalte 1 zusätzlichen Treibstoff für jedes Schiff, das Du an "Solar Converter" andockst.
- Pohl Foothills:** Zahle 1 Treibstoff weniger als üblich, wenn Du 1 ATC einsetzen willst.
- Van Vogt Mountains:** Das 1. Schiff, das Du in Deinem Zug an "Lunar Mine" andockst, kann eine beliebige Augenzahl haben.
- Field Generators:** 
- Isolation Field:** Der Marker hebt den Gebiets-Bonus in dem Gebiet auf, wo er platziert wurde (passiert über bestimmte ATC).
- Positron Field:** Der Marker bringt dem das Gebiet kontrollierenden Spieler 1 SP (Einsatz erfolgt über 1 bestimmte ATC).
- Repulsor Field:** Keine Kolonie kann in das Gebiet oder heraus, wo der Marker liegt (kommt über bestimmte ATC).

**Alien Tech Cards:**



Vorbereitungen:

- ◆ Legt den Spielplan in die Tischmitte. Welche Seite Ihr nehmt, ist egal.
- ◆ Daneben kommt die Siegpunkte-Tabelle, auf der Ihr auf der "Null"-Zeile je eine Rakete als Punkteanzeiger platziert.
- ◆ Ein Spieler von Euch sollte für die Tabellenpflege zuständig sein.
  
- ◆ Setzt den klaren Würfel auf den Platz in "Burroughs Desert". Er steht für das "Relic Ship" (ein zusätzliches Schiff).
- ◆ Platziert jede "Territory Card" aufgedeckt auf ihrem zugehörigen Gebiet.
  
- ◆ Legt die orangen Treibstoff-Chips auf den Spieltisch neben dem Spielplan beim Bereich "Solar Converter" ab.
  
- ◆ Platziert die grauen Erz-Würfel auf dem Spieltisch neben dem Spielplan beim Bereich "Lunar Mine".
  
- ◆ Mischt die "Alien Tech Cards" und legt 3 Karten offen auf den Tisch neben dem Bereich "Alien Artifact" aus. Jeder Spieler erhält ebenfalls 1 Karte, die er offen vor sich ablegt.
- ◆ Die übrigen Karten bilden einen Nachziehstapel.
  
- ◆ Legt die 3 "Field Generator Counters" neben den Spielplan.
  
- ◆ Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt 3 Würfel (Schiffe) in dieser Farbe und platziert diese auf den Bereich "Maintenance Bay". Übrige Schiffe legt man links daneben auf den Tisch als Vorrat.
  
- ◆ Jeder Spieler nimmt sich 6 Kolonien seiner Farbe. Überzählige Kolonien sind aus dem Spiel. Zu dritt bzw. zweit spielt man mit 7 bzw. 8 Kolonien.
  
- ◆ Ermittelt den Startspieler. In einer 4er-Partie erhalten die übrigen Spieler: Spieler 2 = 1 Treibstoff, Spieler 3 = 1 Erz, Spieler 4 = 1 Treibstoff + 1 Erz  
Partie zu dritt: Spieler 2 = 1 Treibstoff, Spieler 3 = 1 Erz  
Partie zu zweit: Spieler 2 = 1 Treibstoff
  
- ◆ In 2er-/3er Partien werden Felder abgedeckt (siehe Seite 5 der Regel)

- Polarity Device:* Zahle 1 Treibstoff und drehe 1 Deiner unplatzierten Schiffe auf die gegenüberliegende Würfelseite ODER wirf die Karte ab und tausche 2 Kolonien an unterschiedlichen Orten miteinander aus.
- Booster Pod:* Zahle 1 Treibstoff und erhöhe den Wert von 1 Deiner unplatzierten Schiffe um 1 (max. auf 6).  
ODER wirf die Karte ab und entferne 1 Field Generator vom Plan.
- Stasis Beam:* Zahle 1 Treibstoff und ermäßige den Wert von 1 Deiner Schiffe, das unplatziert ist, um 1 (max. auf 1).  
ODER wirf die Karte ab und platziere Marker "Isolation Field".
- Data Crystal:* Zahle 1 Treibstoff je Kolonie auf einem Gebiet und nutze den Gebiets-Bonus dort.  
ODER wirf die Karte ab und platziere Marker "Positron Field".
- Plasma Cannon:* Zahle 1 Treibstoff je Fremd-Schiff, um es zur "Maintenance Bay" zu schicken. Dabei darf kein Spieler unter 3 Schiffe kommen. Das "Relic Ship" zählt dabei nicht mit.  
ODER wirf die Karte ab + schicke 1 fremdes Schiff in den Vorrat. Der davon betroffene Spieler muss  $\geq 4$  Schiffe im Spiel haben.
- Orbital Teleporter:* Zahle 2 Treibstoff, um 1 Deiner angedockten Schiffe zu einem anderen Gebiet zu versetzen. Von "Terraforming Station" und "Maintenance Bay" darf hiermit kein Schiff versetzt werden.  
ODER wirf die Karte ab und versetze 1 beliebige Kolonie in ein anderes Gebiet.
- Holographic Decoy:* Mitspieler dürfen keine Ressourcen von Dir mittels des "Raiders' Outpost" stehlen.  
ODER Mitspieler stehlen diese Karte, wenn sie stehlen wollen.
- Gravity Manipulator:* Zahle 2 Treibstoff. Übertrage 1 Würfelpunkt von 1 Deiner unplatz. Schiffe auf ein anderes (eigenes) unplatziertes Schiff.  
ODER wirf die Karte ab, um Marker "Repulsor Field" zu versetzen.
- Temporal Warper:* Zahle 1 Treibstoff und wirf 1 - x Deiner unplatzierten Schiffe neu.  
ODER durchsuche den Ablagestapel und nimm 1 Karte davon. Dafür wirfst Du die Karte "Temporal Warper" ab.
- Alien Monument:* Erhalte 1 Siegpunkt für den Besitz dieser Karte.
- Alien City:* Erhalte 1 Siegpunkt für den Besitz dieser Karte.
- Mind Contr. Helmet:* Zahle 3 Treibstoff, um ein Gegnerschiff zu einem anderen Gebiet zu schicken und 1mal wie 1 eigenes Schiff zu nutzen.  
Es ist keine Bewegung von/zu "Terraforming Station" und keine Bewegung von "Maintenance Bay" erlaubt.
- Resource Cache:* Hast Du nach dem Würfeln mehr gerade Werte, nimm 1 Treibstoff.  
(vor ATC-Nutzung) Hast Du nach dem Würfeln mehr ungerade Werte, nimm 1 Erz.  
Bei Patt wirf die Karte ab und nimm 1 Treibstoff +1 Erz.