

Black Angel - KSR (Seite 1 von 4)

Man spielt mehrere Runden im Uhrzeigersinn. B.A. steht für Black Angel. Jeder Spieler MUSS in seinem Zug EINE der Sequenzen (A / B) wählen und jeweilige Schritte 1 bis 3 nacheinander durchführen. *Ausnahme: siehe Spielende.* Jede Runde besteht aus einem Zug je Spieler.

SEQUENZ A:

Schritt 1: Spiele 1 Karte an Dein Tableau (optional).

- ◆ Lege 1 Auftrags-/Verwüsterkarte von der Hand VERDECKT an einen der 6 Bereiche am Rand Deines Tableaus an, wenn dort noch keine Karte liegt.
- ◆ Damit aktivierst Du 1 - 3 Technologien in der Reihe / Spalte, an die Du die Karte gelegt hast. Ist die gespielte Karte eine ...

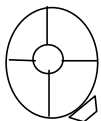
AUFTRAGS-KARTE: In der betreffenden Reihe bzw. Spalte werden nur Technologien in GLEICHER FARBE wie die eben gespielte Auftrags-Karte aktiviert.

VERWÜSTER-KARTE: ALLE Technologien der Reihe bzw. Spalte werden aktiviert.

- ◆ Du bestimmst selbst die Reihenfolge der Aktivierungen. Spezial-Technologien werden nicht aktiviert, sie wirken erst bei Spielende.

Schritt 2: Führe eine Aktion mit 1 Würfel aus.

- ◆ Wähle 1 Würfel aus Deinem eigenen oder einem fremden Spielerbereich.

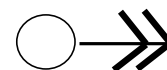


In der Mitte des B.A.-Spielplans ist der Pausen-Bereich. Die 4 Sektoren zeigen je Spieler seinen Standard-Bereich. An der Außenlinie hat jeder Spieler seinen Sicherheits-Bereich.*

- ◆ Wählst Du 1 Würfel aus einem fremden Spielerbereich, musst Du ihn kaufen. Dieser Würfel darf nicht gesichert sein. Du zahlst 1 Ressource aus Deinem Lager an den Besitzer des Würfels, der das akzeptieren muss.
- ◆ Der gewählte Würfel muss für 1 Aktion genutzt werden:
ENTWEDER auf der B.A. (also auf deren Spielplan)
ODER auf einer im Weltraum platzierten AUFTRAGS-Karte in Farbe des Würfels.

- ◆ Jede Aktion darf so oft (0 - 3mal) aktiviert werden, wie Würfelwert zeigt. Wert "0" erlaubt nur einen Teil der Aktion "Ein Schiff kontrollieren". Die Würfelseiten zeigen "0 (Stern) / 1 / 1 / 2 / 3 / 3". Seitendifferenz = 2.

AKTIONEN:



- ◆ Es gibt 6 unterschiedliche Aktionen (2 pro Farbe) auf dem B.A.-Spielplan.
- ◆ Die Farbe Deines gewählten Würfels muss zur Farbe der Aktion passen.
- ◆ Lege zur Aktivierung den Würfel auf 1 Feld auf der B.A. oder auf 1 Karte auf dem Weltraum-Spielplan.

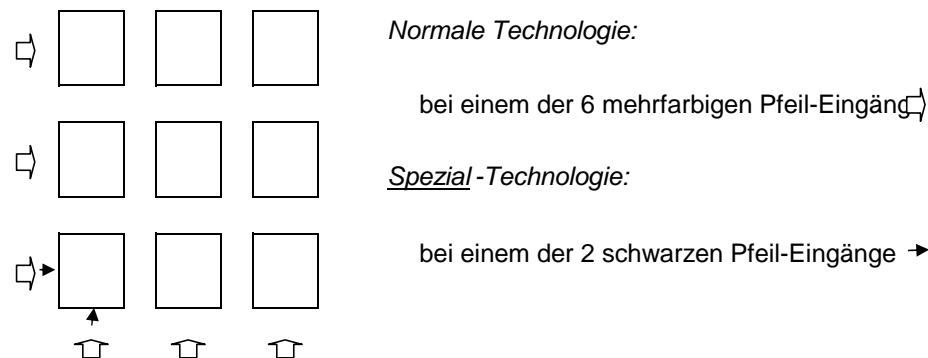
PRÜFE zuvor Folgendes:

- ➔ Liegen 2 Schadens-Marker (Max.) auf der Aktion, ist sie beschädigt. Dadurch ist Deine Anzahl möglicher Aktivierungen minus 1 (nicht <0).
- ➔ Liegen 1 - 3 Verwüster-Karten auf dem Verwüster-Feld neben der Aktion, musst Du zuerst den dauerhaften Effekt der obersten Verwüster-Karte (unterer Teil der Karte) abhandeln. Kannst Du den Effekt nicht abhandeln, verlierst Du 1 SP.

AKTION: Technologien entdecken ORANGE

- ◆ Je Aktivierung (optional) = 1 beliebige Technologie aus Auslage nehmen. Manche Technologien benötigen 2 Aktivierungen (Angabe am Feld).
- ◆ Nur Spezial-Technologien werden ersetzt. Keine Plättchen verschieben.

Du schiebst Deine neuen Technologien beliebig in das Raster auf Deinem Tableau ein unter Beachtung folgender Regeln:



- ◆ Die neue Technologie verschiebt andere Plättchen in der entsprechenden Reihe oder Spalte. Verlassen Technologien das Raster, behalte sie neben Deinem Tableau für später.**
- ➔ Heraus geschobene Schrott-Marker kommen in Dein Lager.
- ➔ Verlässt eine Spezial-Technologie das Raster, muss sie sofort auf 1 der 3 schwarzen Felder am rechten Tableau-Rand gelegt werden. Auf jedem Feld darf max. 1 Plättchen liegen. Dadurch wird bestimmt, wie viele SP man zum Spielende durch Technologien erreichen kann.



Jede Spezial-Technologie, die zum Spielende das Raster nicht verlassen hat oder erst verlässt, nachdem schon alle 3 Felder am rechten Rand belegt sind, bringt max. 4 SP. *Siehe auch unter Spielende w/Verbesserungen.*

AKTION: Die Black Angel reparieren

GRAU

- ◆ Je Aktivierung (optional) = 1 beliebigen Schadens-Marker auf B.A.-Spielplan entfernen und in SCHROTT umwandeln (Er zählt jetzt als Schrott-Marker). Man legt den Schrott ...

ENTWEDER auf das Blitzfeld einer Technologie auf dem eigenen Tableau und AKTIVIERT diese Technologie SOFORT.

ODER auf das Schrottfeld des eigenen Lagers.

- ◆ Ein Würfel mit Schadens-Marker darauf gilt als "beschädigt".
- ◆ Beschädigte Aktionen / beschädigte Würfel kann man reparieren.
- ◆ Liegen 2 Schadens-Marker auf einer Aktion, muss zunächst der Marker auf dem Feld mit der "2" repariert werden.
- ◆ Man muss nicht auf einmal den gesamten Schaden einer Aktion reparieren.

AKTION: Verwüster zerstören

GRÜN

- ◆ Je Aktivierung = 1 Verwüster-Karte auf die Hand nehmen (zerstören), die neben EINER beliebigen Aktion liegt.
- ◆ Sollten mehrere (max. 3) Verwüster-Karten neben der Aktion liegen, muss man ALLE im selben Zug zerstören mittels mehrerer Aktivierungen.

AKTION: Ein Schiff kontrollieren

ALLE FARBEN

- ◆ Diese Aktion gibt es für jede Farbe 1-mal auf dem Spielplan.
- ◆ Du MUSST nacheinander alle 4 Schritte ausführen.

1) Bewege eines Deiner Schiffe:

- ➔ Du darfst mit 1 - 3 Augen genau 1 Deiner Schiffe bewegen.

Neues Schiff einsetzen: { 1 Deiner Roboter aus dem Pausenbereich nehmen und in ein Schiff aus Deinem Lager stecken. Schiff samt Roboter auf Feld mit B.A.-Modell stellen. Steht die B.A. auf einem Asteroiden-Feld, darf man ausnahmsweise dort starten / dorthin bewegen. ACHTUNG: Bewegt sich die B.A. davon fort, werden evtl. Schiffe auf diesem Asteroiden-Feld zerstört! Bewege das Schiff nun.

Schiff im All: Bewege ein Schiff, das schon im All ist.

- ➔ Je Aktivierung (optional) = 1 Feld im Weltraum bewegen. Bewegung ist nicht auf/über Feld mit Asteroiden erlaubt.

- ➔ Auf einem Weltraum-Feld dürfen max. 2 Spieler je 1 Schiff haben.

2) Eine Auftragskarte platzieren (optional): *auch Sonderfall: 0 Augen*

- ◆ Du musst genügend Schiffe / Roboter haben, um diese Aktion zu wählen!
 - ◆ Hat Dein Schiff seine Bewegung auf einem Feld mit Symbol in der Farbe Deines Würfels beendet, darfst Du 1 Auftrags-Karte selber Farbe von der Hand platzieren. Die Karte kommt unter das Schiff. Symbole sind: Oranger Planet / grüner Tsoth / graues Schiff / Verwüster. Auf einem Feld mit Verwüster-Symbol geschieht nichts.
 - ◆ Das Passieren/Verbleiben auf einer Auftrags-Karte ist erlaubt.
- ↓
- ◆ Danach stelle 1 Deiner Roboter aus dem Pausenbereich auf das Feld, das sich unter dem Spezies-Symbol auf der Karte befindet. Nun erhalte die angegebene Belohnung (SP / Roboter / Ressourcen / Schiffe).
 - ◆ Wenn eine Aktion mit **Würfel "0"** ausgeführt wird: Du legst nur eine Auftrags-Karte unter eines Deiner bereits im All platzierten Schiffe.

3) Verwüster erscheinen:

- ◆ Zähle Verwüster-Symbole im All, die an das Feld mit aktueller Auftrags-Karte angrenzen. Durch Karten abgedeckte Symbole zählen nicht. Je Symbol gilt:
 - ➔ Ziehe die oberste Karte vom Verwüster-Stapel.
Lege diese offen auf das Verwüster-Feld neben der Aktion des "Black Angel" - Spielplans, dessen Nummer oben auf der Karte vermerkt ist.
 - ➔ Lege 1 Schadens-Marker aufs erste freie Schadens-Feld dieser Aktion (außer es ist etwas anderes angegeben). Sollten an der Aktion schon 2 Schadens-Marker liegen, lege den Schadens-Marker auf einen Würfel in der Würfelablage selber Farbe wie auf der Aktion (wenn möglich). Jeder Würfel kann max. 1 Schaden haben.
 - ➔ Auf einem Verwüster-Feld dürfen max. 3 Karten liegen (überlappend). Muss man eine 4. Karte platzieren, wirft man sie ab und zieht so oft Ersatz, bis man platzieren kann.

4) Neue Technologien:

- ◆ Durch jede platzierte Auftragskarte kommen 1-2 neue Technologie-Plättchen in die Auslage (oben links auf Karte genannt). Neue Plättchen nimmt man vom jew. Stapel und schiebt sie in angegebener Reihenfolge in die Auslage.
- ◆ Verlässt nun ein Plättchen die Auslage, kommt es auf einen Ablagestapel.

AKTIONEN IM WELTRAUM:

- ◆ Du darfst die Aktion auf einer Auftrags-Karte im All durchführen.

Neutralisierungs-Auftrag: wird ausgelöst in Sequenz B, Schritt 3

Aktivierungs-Auftrag: Zur Aktivierung sind Bedingungen zu erfüllen:
➔ Verwende 1 Würfel der Auftrags-Farbe.
➔ Du musst 1 Roboter oder Schiff auf der Karte haben.

Je Aktivierung darf man den Karteneffekt 1-mal nutzen. Wird eine Aktion auf der Karte eines Mitspielers aktiviert (sein Roboter ist da), darf der Mitspieler 1 Aktivierung dieser Karte gratis nach Deiner Aktion ausführen.

- Ende des Abschnitts -

Schritt 3:

Ziehe 1 Karte in Farbe des Würfels aus Schritt 2.

- ◆ Ziehe 1 Auftrags-Karte in Farbe des Würfels (aus Schritt 2) und lege den Würfel in die passende Ablage auf dem B.A.- Spielplan zurück.

HAND-LIMIT: 6 Auftrags-Karten (überzählige abwerfen).

Verwüster-Karten zählen nicht mit.

SCHROTT:

- ◆ Jederzeit in Deinem Zug kannst Du 1 Schrott-Marker aus Deinem Lager ablegen, um 1 Würfel aus Deinem Spielbereich auf seine gegenüberliegende Seite zu drehen. Seitendifferenz ist 2.
- ◆ Hast Du soeben (in Schritt 2) einen Würfel von einem Gegner gekauft, darf dieser jetzt nicht umgedreht werden.

SEQUENZ B:

Schritt 1:

Wirf Deine Würfel neu.

- ◆ Die Würfel in Deinem Spielbereich kosten Dich so viele SP wie Augen darauf sind. Die Würfel sind in die jeweiligen Spielplan-Ablagen zu legen.
- ◆ Pro eigenem Roboter an einem Arbeitsplatz darfst Du 1 Würfel der Farbe dieses Arbeitsplatzes werfen. Nimm diese Würfel aus ihren Ablagen, wirf sie und lege sie in Deinen Standardbereich.
- ◆ Wirfst Du "beschädigte" Würfel, verlierst Du je 1 SP. Danach wird deren Schadens-Marker in den Vorrat gelegt.
- ◆ Jeder durch Roboter erhaltene Würfel MUSS geworfen werden. Genau 1 Würfel kannst Du vor Mitspielern SICHERN, indem Du 1 Ressource aus Deinem Lager in Vorrat gibst. Der Würfel => in Deinen Sicherheitsbereich

Schritt 2:

Setze Dein Spielertableau zurück.

- ◆ Lege alle Auftrags- und Verwüsterkarten auf passenden Ablagestapeln ab, die zum Aktivieren von Technologien an Dein Tableau gespielt wurden. Lege nicht Karten weg, die unter den 3 rechten Feldern liegen.
- ◆ Alle Schrott-Marker von Technologien kommen in Dein Lager.

Schritt 3:

Bewege die Black Angel Richtung SPES.

- ◆ Bewege die Black Angel um 1 Feld in gerader Linie weg vom Spielplan der Black Angel.
- ◆ Liegen auf unterstem Spielplanteil Auftrags-Karten (direkt am B.A.-Plan), verlassen diese den Weltraum-Spielplan. Sind Neutralisierungs-Aufträge dabei, werden diese in beliebiger Reihenfolge ausgelöst.
- ◆ Alle Karten, die das All verlassen haben, kommen zu ihren Besitzern. Sie werden gemäß ihrer Farben rechts unter deren Tableau gesteckt. Roboter und Schiffe von den Karten kommen in den allg. Vorrat zurück.
- ◆ Drehe das unterste Spielplanteil um und lege es oben wieder an. Schiebe alle anderen Spielplanteile in Richtung B.A.-Spielplan.

- ▼ Befindet sich der **SPES-Marker** auf dem Spielplanteil, das umgedreht wird,
- geht er aus dem Spiel.
- Nach dem Anlegen des Spielplanteils oben kommt auf das mittlere Feld dort das große SPES-Planetenteil.

SPIELENDENDE:

- ◆ Tritt eine der folgenden Situationen ein, wird aktuelle Runde noch beendet UND 1 weitere Runde (1 Zug je Spieler) folgt. Das Spielende ist eingeleitet.
- ◆ Muss man als letzten eigenen Zug Sequenz B machen, darf man passen.

- Die Black Angel erreicht das SPES-Planetenteil (in Sequenz B)
 - Die letzte Verwüster-Karte wurde gezogen (in Sequenz A)
- Mischt den Ablagestapel der Verwüster-Karten = neuer Nachziehstapel.*

- ◆ Nach Abschluß der letzten Runde wird abgerechnet.
- ◆ Alle Schrott-Marker von Technologien kommen in die Spielerlager.
- ◆ Weitere SP zu den bereits abgetragenen gibt es durch Effekte von SPEZIAL-Technologien:

➔ Jede Spezial-Technologie im Raster bringt max. 4 SP, wie auch auf den 3 Feldern rechts am Tableau. Jede Karte unter dem Tableau rechts für eine Spezial-Technologie erhöht das SP-Limit um 2 SP (statt ursprüngliche 4) für die dort ausliegende Spezial-Technologie.

- ◆ Wertet man mehrere Exemplare EINER Spezial-Technologie, müssen sich gewertete Elemente (Plättchen, Schrott, etc.) unterscheiden.

- ◆ Die Black Angel wird nach Einleitung des Spielendes NICHT mehr bewegt.
- ◆ Hat die Black Angel das große SPES-Planetenteil erreicht, gilt:

! Man kann seine Roboter (aus dem Pausenbereich), Ressourcen, Schiffe (aus eigenem Lager) im Verhältnis 2:1 in SP tauschen. Summe aller dieser Elemente wird durch 2 geteilt (ggf. abgerundet).

- In Sequenz B wird Schritt 3 übersprungen: Keine B.A. - Bewegung mehr und kein Spielplanteil wird mehr verschoben. Somit fallen auch keine Karten mehr aus dem Weltraum.

WICHTIGE HINWEISE:

Da das Spielende offensichtlich unterschiedlich gehandhabt wird, habe ich Verlag und Autor (S. Dujardin) separat angemailt und jeweils für folgendes Vorgehen die Bestätigung erhalten:

z.B.: Spiel zu viert (mit 7 Spielplanteilen im Weltraum):

- 1) Nachdem der kleine SPES-Marker nach dem Versetzen seines Spielplanteils aus dem Spiel entfernt wurde, legt man das große SPES-Planetenteil (Hex) auf das mittlere Feld des nun äußersten Streifens im All.
- 2) Nun ist noch 3-mal Sequenz B nötig, bis die "Black Angel"-Figur das große Planetenteil erreicht, womit dann das Spielende eingeleitet wird: Laufende Runde zu Ende spielen und 1 Zusatzrunde (jeder Spieler 1 Zug) spielen.
- 3) Während dessen wird - wie zuvor auch - nach jeder Sequenz B das Spielplanteil nahe des B.A.-Spielplans entfernt + verschoben, womit auch jeweils die Auftragskarten zu den Spielertableaus (rechte Seite) kommen.

Lager für Roboter = Pausenraum

*Diese Würfel sind vor dem Zugriff durch Mitspieler gesichert.

**z.B. bringt ein bestimmtes Spezial-Plättchen SP dafür.