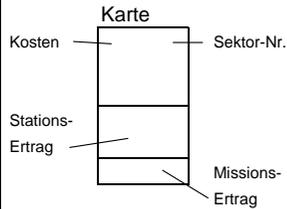


## Space Base - KSR

Ziel: Erreiche zuerst 40+ Punkte.

SP = Siegpunkte



- ◆ Jeder Spieler nimmt 1 Kommandokonsole und 1 Set aus 12 Startschiffen in (s)einer Farbe. Jedes Schiff kommt offen in den darauf angegebenen Sektor.
- ◆ Marker für Credits auf "5" setzen und für Einkommen und Siegpunkte (SP) auf "0". Für einen Überlauf gibt es klare Marker.

- ◆ Die 12 Kolonie-Karten sind offen in aufsteigender Reihenfolge auszulegen.
- ◆ Es liegen je 6 Karten aus den Stufen 1 - 3 in der Schiffswerft bereit (Auslage).

Ablauf:

- ◆ Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.
- ◆ Je nach Anweisung ihrer Karte dürfen alle Spieler Fähigkeiten einsetzen, wann zeigt die Farbe der Fähigkeit an.
- ◆ Der Spieler am Zug ist der aktive Spieler, jeder andere ist passiver Spieler. Folgende Handlungen fallen an:

- a) Der aktive Spieler wirft beide Würfel.
- b) ALLE Spieler können Erträge erhalten.

Jeder Spieler wählt, ob er die Würfel einzeln ODER als Summe nutzt.  
*2 gleiche Würfel dürfen somit auch doppelt genutzt werden.*  
 AKTIVER Spieler nutzt BLAUE oder GRÜNE Fähigkeiten (STATION).  
 PASSIVER Spieler nutzt ROTE oder GRÜNE Fähigkeiten (MISSION).

- c) Der aktive Spieler darf 1 Karte kaufen: *egal, ob mit b) auch Karten gekauft*

- ◆ Der Spieler darf genau 1 beliebige der ausliegenden Karten aus der Schiffswerft oder der Kolonie kaufen:  
 ... Koloniekarten können nach Platzierung nicht mehr getauscht werden.  
*Man erhält einmalig die SP darauf. Passive Erträge erhält man weiterhin.*

Nach erfolgtem KAUF:

- ➔ Der Spieler setzt immer seinen Credits-Marker auf "0" (egal, wieviel Kosten anfielen), außer bei Kauf über Karten mit Ladungsmarker (tatsächl. Kosten).
- ➔ Die neue Karte kommt in den Sektor des eigenen Tableaus gemäß Angabe auf der Karte (graue Nummer oben rechts).  
 Die bisherige Karte dort wird gedreht und oberhalb des Sektors so untergeschoben, dass nur Ertragsbereich (meist ROT) sichtbar ist = auf MISSION.
- ➔ Die Schiffswerft muss nach Kartenentnahme wieder aufgefüllt werden.
- ➔ Ist der Credit-Marker des aktiven Spielers nun < Stand seines Einkommen-Markers, wird er auf den Stand des Einkommen-Markers gebracht.

- d) Der nächste Spieler ist am Zug.

Wahrscheinlichkeiten (WS):

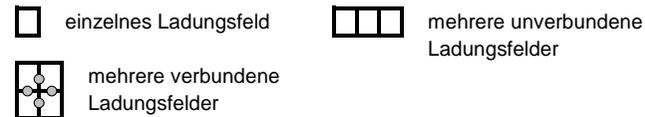
Wurf:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
WS:	12	13	14	15	16	17	6	5	4	3	2	1

**Spielende:**

- ◆ Sobald jemand mind. 40 SP erreicht, wird die aktuelle Runde noch normal zu Ende gespielt. Ein Überlauf auf einer der Leisten wird mit einem Ladungsmarker auf der "40" der entsprechenden Leiste markiert.

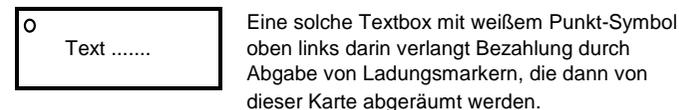
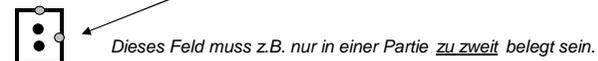
- ◆ Wer nun die meisten SP hat, gewinnt das Spiel.  
*Patt: Es wird so oft eine weitere Runde gespielt, bis es kein Patt mehr gibt.*

**Ladungs-Marker:**



Fähigkeiten mit einzelnen / mehreren unverbundenen Feldern kann man auch per Entnahme eines einzelnen Ladungs-Markers nutzen.

Fähigkeiten mit mehreren verbundenen Feldern können erst eingesetzt werden, wenn alle benötigten Felder je 1 Ladungsmarker haben. Teilweise hängt es von der Spielerzahl ab.



Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 11.09.19