



Welcome TO THE MOON

SPIELANLEITUNG

DAS SPIELPRINZIP	2
SPIELMATERIAL	3
GRUNDREGELN	4
SOLOVARIANTE	7
ABENTEUER 1 - DER START	10
ABENTEUER 2 - DER FLUG	13
ABENTEUER 3 - DIE SIEDLUNG	16
ABENTEUER 4 - DIE MINE	19
ABENTEUER 5 - DIE KUPPEL	22
ABENTEUER 6 - DAS VIRUS	25
ABENTEUER 7 - DIE FLUCHT	29
ABENTEUER 8 - DER KONFLIKT	32

DAS SPIELPRINZIP



KAMPAGNEN-MODUS

„Bewohnerinnen und Bewohner der Erde, die Stunde schlägt: Unser Planet ist dem Untergang geweiht!

Das Schicksal der Menschheit liegt in euren Händen ...

Wir können unser bisheriges Leben nicht mehr aufrechterhalten. Von nun an geht es ums nackte Überleben. Wir können nur weiterexistieren, wenn wir den Mond besiedeln.

Diesen Exodus, unsere letzte Hoffnung zu überleben, legen wir in eure Hände. Übertrefft euch gegenseitig, damit wir die besten Erfolgschancen haben. Ihr werdet Geschichte schreiben, indem ihr uns allesamt rettet.

Welcome to the Moon!“

*Auszug aus der Rede von Katalin Nelson Blue,
Erste Vorsitzende der Allianz der Menschheit*

In *Welcome to the Moon* versucht ihr, die Menschheit vor dem Aussterben zu bewahren. Dazu leitet ihr die Evakuierung der Erde, errichtet eine Siedlung auf dem Mond und versucht, allen Widrigkeiten erfolgreich zu trotzen.

Im Kampagnen-Modus könnt ihr den Exodus der Menschheit als fortlaufende Geschichte erleben. Ihr könnt die 8 Abenteuer aber auch unabhängig voneinander spielen (im Abenteuermodus). (Auch dabei solltet ihr vorne beginnen, da der Schwierigkeitsgrad der Abenteuer langsam ansteigt.)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Das **Kampagnenheft** erlaubt euch, *Welcome to the Moon* schrittweise, in der Reihenfolge seiner Abenteuer 1-8, zu entdecken. Die 8 Abenteuer sind dabei zu 1 Kampagne zusammengefasst. Um die ganze Geschichte der Besiedelung des Mondes zu erfahren, werdet ihr sogar mehrere Kampagnen spielen müssen.

Mithilfe der **Kampagnenkarten** könnt ihr dabei den Lauf der Ereignisse beeinflussen, sodass jedes Mal eine andere Geschichte entsteht. Obwohl sich die Handlung fortlaufend entwickelt, kann *Welcome to the Moon* immer wieder neu gespielt werden, da keinerlei Spielmaterial zerstört oder unwiederbringlich verändert wird.

Um eine Kampagne zu spielen, müsst ihr erst die **Grundregeln** (S. 4–9) lesen. Nehmt dann das **Kampagnenheft** zur Hand, das euch Schritt für Schritt durch die Geschichte führt. Wir empfehlen euch, mit der **Einführungskampagne** anzufangen, um euch nach und nach mit den Regeln jedes Abenteuers vertraut zu machen.

Am Ende jedes Abenteuers haltet ihr euren Fortschritt fest und bekommt Sterne für eure Erfolge. Wer am Ende der Kampagne die meisten Sterne gesammelt hat, gewinnt. Natürlich könnt ihr die Kampagne auch in der Solovariante spielen.

ABENTEUER-MODUS

Ihr könnt auch jedes der 8 Abenteuer einzeln spielen. Um ein Abenteuer zu spielen, müsst ihr erst die **Grundregeln** (S. 4–9) lesen. Danach könnt ihr ein Abenteuer aussuchen und die spezifischen Regeln zu diesem Abenteuer lesen (ab S. 10). Ihr könnt freigeschaltete Kampagnenkarten auch im Abenteuermodus nutzen. Auf der vorletzten Seite des Kampagnenheftes findet ihr dazu eine hilfreiche Übersicht.

Wer am Ende des Abenteuers am meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

HINWEIS: Alle Spielkarten sind mit einer Identifikationsnummer versehen, die während des Spiels keine weitere Bedeutung hat. Findet ihr manche Karten nicht, schaut in den anderen Kartenpäckchen nach.

♦ 63 Raumschiffkarten

Vorderseite mit Raumschiffnummer:

je 2 Karten mit 1/2/14/15, je 3 Karten mit 3/13, je 4 Karten mit 4/12, je 5 Karten mit 5/11, je 6 Karten mit 6/7/9/10, 7 Karten mit 8.

Rückseite mit Aktion: je 14 Roboterkarten  / Energiekarten  / Pflanzenkarten , je 7 Wasserkarten  / Astronautenkarten  / Planungskarten .

Identifikationsnummern: 1 bis 63



♦ 48 Missionskarten

6 Missionskarten für jedes der 8 Abenteuer, je 2x Mission A, B und C.

Vorderseite: Mission gestartet / **Rückseite:** Mission abgeschlossen („accomplished“).

Identifikationsnummern: 64 bis 111.



♦ 6 abwischbare Filzstifte

♦ 11 Karten für die Solovariante

Identifikationsnummern: 112 bis 122.

3 ASTRA-Auswirkungskarten



4 ASTRA-Levelkarten

Vorderseite und Rückseite abwischbar.



4 ASTRA-Abenteuerkarten

Vorderseite und Rückseite abwischbar.



♦ 1 abwischbare Kommandokarte

Für Abenteuer 8 und den Kampagnen-Modus

Identifikationsnummer: 123.

♦ 97 Kampagnenkarten

ACHTUNG: Schaut diese Karten erst an, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

Identifikationsnummern: 124 bis 220.

♦ 1 Kampagnenheft



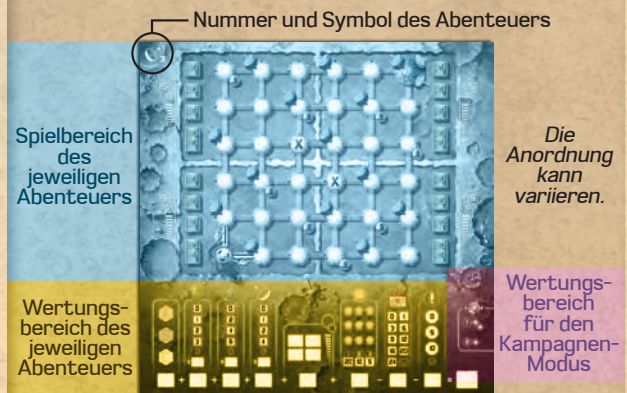
♦ 24 abwischbare, doppelseitige Abenteuerblätter

je 4 pro Person, doppelseitig bedruckt mit den Abenteuern 1–8.



♦ 3 Putzschwämme

Die Bereiche eines Abenteuerblatts



GRUNDREGELN

In *Welcome to the Moon* spielt ihr meist gleichzeitig.

In jeder Runde werdet ihr 1 Kartenkombination auswählen, anhand derer ihr 1 Nummer in ein Feld eintragt und 1 Aktion ausführt.

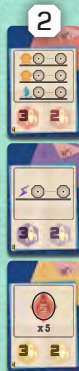
Dabei versucht ihr, möglichst effizient zu sein, um Missionen zu erfüllen und mehr Punkte als die Konkurrenz zu erlangen.

Die folgenden Grundregeln gelten für alle Abenteuer. Jedes Abenteuer hat außerdem spezifische Regeln (ab S. 10). Wir empfehlen euch, sie nicht alle auf einmal zu lesen, sondern immer nur die Regeln, die ihr für das ausgewählte Abenteuer benötigt.

Falls eine Abenteuerregel den Grundregeln widerspricht, gilt immer die Abenteuerregel.

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Entscheidet euch, welches Abenteuer ihr spielen wollt bzw. seht nach, welches an der Reihe ist. Nehmt euch je 1 **Filzstift** und 1 Exemplar des entsprechenden **Abenteuerblatts**. Legt alle nicht benötigten Abenteuerblätter und Filzstifte in die Schachtel zurück.
- 2 Nehmt die **Missionskarten** mit der Nummer eures Abenteurers (oben rechts). Bestimmt von diesen Karten zufällig je 1 Missionskarte A, B und C. Legt diese 3 Karten in die Mitte der Spielfläche mit der Vorderseite („Mission gestartet“) nach oben. Legt alle nicht benötigten Missionskarten zurück in die Schachtel.
- 3 Mischt die **Raumschiffkarten** und bildet 3 gleich große Stapel. Legt die Stapel mit der Vorderseite nach oben auf der Spielfläche bereit. Lasst unterhalb jedes Stapels etwas Platz für einen Ablagestapel.



SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden. Führt in jeder Runde die folgenden 6 Phasen nacheinander aus.

In den Phasen 2–4 spielt ihr alle gleichzeitig. Ihr braucht also jeweils nicht auf die anderen zu warten, sondern dürft alle 3 Phasen ohne Pause ausführen.

1 - RAUMSCHIFFKARTEN AUFDECKEN

Deckt die oberste Karte jedes Stapels auf und legt sie auf einen zugehörigen Ablagestapel (direkt unterhalb), sodass die Rückseite (mit der Aktion) oben liegt. (Zu Beginn der ersten Runde ist der Ablagestapel leer. In späteren Runden werden die aufgedeckten Karten auf die anderen Karten des Ablagestapels gelegt.)

Dadurch entstehen 3 Kombinationen aus Nummer und Aktion.



Sind die Stapel nach dem Aufdecken leer, mischt alle 3 Ablagestapel, außer jeweils der obersten Karte, separat und legt sie wieder als Stapel bereit.

2 - KOMBINATION AUSWÄHLEN

Wähle 1 der 3 verfügbaren Kombinationen, die du für diese Runde nutzen willst. (Mehrere Personen dürfen dieselbe Kombination wählen.)

3 - NUMMER EINTRAGEN (VERPFLICHTEND)

Trage die gewählte Nummer in ein leeres Feld im Spielbereich deines Abenteuerblatts ein. Jedes Feld gehört zu einem **Abschnitt**.



Wichtig: Die Nummern in jedem Abschnitt müssen **von links nach rechts** stets **ansteigen**! (Auch gleiche Nummern sind nicht erlaubt.)

Was ein Abschnitt ist, unterscheidet sich je nach Abenteuer.

Hinweis: Du darfst zwischen 2 ausgefüllten Feldern in einem Abschnitt so viele Felder freilassen, wie du willst. Du darfst auch Nummern „auslassen“, also z. B. eine 10 direkt neben eine 7 eintragen.

Kannst du eine der Nummern nicht regelgerecht eintragen, musst du in Phase 2 eine andere Kombination wählen.

Kannst du **keine** der zur Verfügung stehenden Nummern regelgerecht eintragen, streiche im Wertungsbereich deines Abenteuerblatts das oberste sichtbare (= nicht durchgestrichene) Feld im Bereich **Systemfehler** durch. Du darfst in dieser Runde **keine Aktion** ausführen.



4 - AKTION AUSFÜHREN (FREIWILLIG)

In dieser Phase **darfst** du die Aktion der gewählten Kombination ausführen.

Die 6 verschiedenen Aktionen werden je nach Abenteuer unterschiedlich genutzt. Wir beschreiben hier das Grundprinzip dieser Aktionen. Wichtige Ergänzungen dazu finden sich jeweils bei den Abenteuerregeln (ab S. 10).



Die Aktion Roboter erlaubt es, Verbindungen herzustellen, etwas aufzubauen, einzelne Elemente abzutrennen oder zu entdecken.



Die Aktionen Wasser bzw. Pflanze helfen dabei, Ressourcen zu sammeln und Punkte oder Boni zu erhalten. Allerdings nur, wenn du die Nummer der Kombination in ganz bestimmte Felder deines Abenteuerblatts einträgst.



Die Aktionen Wasser bzw. Pflanze helfen dabei, Ressourcen zu sammeln und Punkte oder Boni zu erhalten. Allerdings nur, wenn du die Nummer der Kombination in ganz bestimmte Felder deines Abenteuerblatts einträgst.

Hinweis: Du darfst die Nummer einer Kombination mit der Aktion **Wasser** bzw. **Pflanze** immer auch in Felder eintragen, die nicht speziell dafür vorgesehen sind. Umgekehrt darfst du die Nummer einer anderen Aktion in die spezifischen Pflanzen- und Wasserfelder eintragen. In beiden Fällen darfst du aber die Aktion **Wasser** bzw. **Pflanze** nicht ausführen.



Die Aktion Energie verstärkt andere Aktionen oder deren Wert.



Die Aktion *Raumanzug* erlaubt es, die einzutragende Nummer zu verändern. Sie ist die einzige Aktion, die bereits in Phase 3 ausgeführt wird!

Mit dieser Aktion darfst du die einzutragende Nummer um bis zu 2 erhöhen oder senken (-2, -1, ±0, +1, +2), nie jedoch kleiner als 0. (Je nach Karte sind also Nummern von 0 bis 17 möglich.) Außerdem erhältst du je nach Abenteuer zusätzliche Boni. Deshalb kann es interessant sein, diese Aktion zu nutzen, auch ohne die Nummer zu verändern.



Die Aktion *Planung* ermöglicht es immer, ein weiteres Feld auszufüllen, zusätzlich zum Feld, in das du die Nummer eingetragen hast. Du darfst ein X in ein leeres Feld deiner Wahl eintragen. (So kannst du auch einen sonst unmöglichen Abschnitt vervollständigen, z. B.: 4-X-5.) Außerdem erhältst du je nach Abenteuer zusätzliche Effekte (manchmal positiv, manchmal negativ).

Hinweis: Felder mit einem X darin gelten als Felder mit eingetragener Nummer.

5 - AUSWIRKUNGEN ABHANDELN

In dieser Phase werden Auswirkungen abgehandelt. Auswirkungen sind Effekte, die durch bestimmte Aktionen oder Bedingungen ausgelöst werden.

Wir werden Auswirkungen immer bei der Aktion erklären, durch die sie ausgelöst werden. Denkt aber daran, dass Auswirkungen immer erst in Phase 5 abgehandelt werden.

6 - MISSIONEN ABSCHLIESSEN (FREIWILLIG)

Jedes Abenteuer hat unterschiedliche Missionen, die in den Abenteuerregeln erklärt werden.

In dieser Phase darfst du Missionen abschließen, wenn du ihre Bedingungen erfüllst. Für viele Missionen musst du vollständige Bereiche vorweisen. Ein Bereich ist **vollständig**, wenn darin keine leeren Felder mehr sind.

Schließt du eine Mission ab, notiere die höchste Punktzahl, die auf der Karte sichtbar ist, in deinem Wertungsbereich. Du darfst jede Mission jeweils nur 1× abschließen.



Wurde eine Mission in dieser Runde zum ersten Mal im Spiel (von 1 oder mehreren Personen) abgeschlossen, dreht sie am Ende dieser Phase auf die Seite "Mission abgeschlossen". Alle, die im weiteren Spielverlauf diese Mission abschließen, erhalten weniger Punkte.

Hast du eine Mission einmal abgeschlossen, behältst du die entsprechenden Punkte auch dann, wenn du die Bedingungen später nicht mehr erfüllst.



SPIELEND

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der jemand ...

- ▶ alle **3 Missionen**   und  abgeschlossen hat UND/ODER
- ▶ alle Felder im Wertungsbereich **Systemfehler**  auf dem Abenteuerblatt durchgestrichen hat UND/ODER
- ▶ **keine leeren Felder**  mehr im Spielbereich hat.

Zähle die Punkte deiner abgeschlossenen Missionen und aller weiteren Bereiche (*Wasser*, *Pflanzen*, usw.) zusammen. Die Systemfehler bringen Minuspunkte: Ziehe die oberste sichtbare Punktzahl von deinen Punkten ab. (In Abenteuer 1 gelten hierzu abweichende Regeln, siehe S. 12.) Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand liegt von den Beteiligten vorne, wer weniger durchgestrichene Systemfehler hat. Herrscht erneut Gleichstand, teilen sich die Beteiligten die Position.

Im **Kampagnen-Modus** erhaltet ihr zusätzlich Sterne für jedes Abenteuer, je nachdem, wie gut ihr abgeschnitten habt. Danach fahrt ihr mit dem nächsten Abenteuer fort, indem ihr die Anweisungen dazu im **Kampagnenheft** lest.

Allgemeiner Hinweis: Bei Gleichstand erhalten immer alle Beteiligten die volle Punktzahl. Die Zweitplatzierten erhalten immer die volle Punktzahl des zweiten Platzes und so weiter.

Die private Raumfahrtagentur ASTRA (Astral Space Technology & Robots by Alexis Inc.) ist deine größte Konkurrenz im Wettlauf durch das Weltall. Sie versucht, sich die besten Ressourcen unter den Nagel zu reißen und ihre eigenen Gesetze durchzusetzen. Das ist absolut inakzeptabel.

Alle Grundregeln sowie die Abenteuerregeln gelten weiterhin, mit den nachfolgend aufgeführten Änderungen. Es gibt außerdem für jedes Abenteuer Zusatzregeln für die Solovariante, die dort im entsprechenden Abschnitt beschrieben sind. Ziel ist es, am Ende mehr Punkte zu haben als die ASTRA.

ÄNDERUNGEN BEI DER SPIELVORBEREITUNG

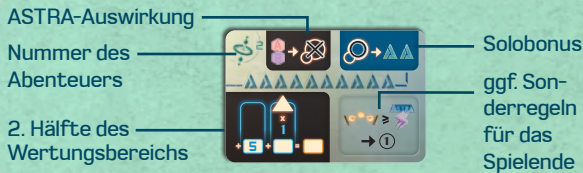
1 - unverändert -

2 Führe folgende zusätzliche Schritte aus:

2a Wähle 1 **ASTRA-Levelkarte** aus. Die Zahl links neben dem Namen gibt den Schwierigkeitsgrad an, je höher desto schwieriger. Unten auf der Karte befindet sich die erste Hälfte des ASTRA-Wertungsbereichs.

2b Nimm die **ASTRA-Abenteuerkarte** des aktuellen Abenteuers. Unten auf der Karte befindet sich die zweite Hälfte des ASTRA-Wertungsbereichs.

Der obere Teil der Karte zeigt, wie du einen Solobonus erhalten kannst, um der ASTRA zu schaden. Er zeigt auch, wie die ASTRA dir mit den ASTRA-Auswirkungskarten schaden kann. Diese Auswirkungen variieren von Abenteuer zu Abenteuer (siehe dort).



2c Lege die **ASTRA-Levelkarte** und die **ASTRA-Abenteuerkarte** aneinander, um aus den beiden Hälften den vollständigen ASTRA-Wertungsbereich zu bilden.



3 Mische die **Raumschiffkarten** mit der Rückseite nach oben und bilde 3 gleich große Stapel. Mische die 3 **ASTRA-Auswirkungskarten** A, B und C in 1 der 3 Stapel. Lege dann die anderen 2 Stapel darauf. Lege diesen Stapel (mit der Rückseite nach oben) auf der Spielfläche bereit.



ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

1 **Ziehe 3 Karten:** Ziehe 3 Raumschiffkarten und schau dir jeweils beide Seiten an. Ziehst du eine ASTRA-Auswirkungskarte, führe sie sofort aus (siehe S. 8). Lege die ASTRA-Auswirkungskarte dann auf den Ablagestapel und ziehe 1 weitere Karte, sodass du 3 Raumschiffkarten hast.

2 **2 Karten wählen:** Wähle 1 Karte, deren Nummer du nutzen möchtest, und 1 andere Karte, deren Aktion du nutzen möchtest. Sie bilden deine Kombination für diese Runde.

3-5 - unverändert -

6 **1 Karte an die ASTRA weitergeben:** Lege am Ende der Runde die Karten deiner Kombination auf einen Ablagestapel. Gib die dritte, unbenutzte Raumschiffkarte an die ASTRA weiter. Lege sie dazu mit der Rückseite nach oben auf einen Stapel neben dem ASTRA-Wertungsbereich. Für diese Karten erhält die ASTRA am Ende des Spiels Punkte. Du darfst diesen Stapel jederzeit durchsehen.

Hinweis: Kannst du **keine** der Nummern regelgerecht eintragen, streiche das oberste sichtbare Feld im Bereich **Systemfehler** durch. Du musst dennoch 2 Karten wählen, damit die ASTRA 1 Karte erhält.

Ist der Stapel der Raumschiffkarten zum ersten Mal leer, mische den Ablagestapel (inklusive der 3 ASTRA-Auswirkungskarten, aber ohne die Karten neben dem Wertungsbereich der ASTRA) und bilde daraus einen neuen Stapel.

ASTRA-AUSWIRKUNGSKARTEN

Die ASTRA-Auswirkungskarten haben beim ersten und zweiten Ziehen unterschiedliche Auswirkungen.

1 Ziehst du eine bestimmte ASTRA-Auswirkungskarte (also A, B bzw. C) **zum 1. Mal**, führe sofort den entsprechenden Effekt aus, der auf der ASTRA-Abenteuerkarte abgebildet ist. (Ist der Buchstabe dort nicht genannt, passiert nichts.) Die Effekte werden beim jeweiligen Abenteuer erläutert (ab S. 10).

2 Ziehst du eine bestimmte ASTRA-Auswirkungskarte **zum 2. Mal**, führe sofort den entsprechenden Effekt aus, der auf der ASTRA-Abenteuerkarte abgebildet ist UND drehe die entsprechende **Missionskarte** (A, B bzw. C) auf die Seite „Mission abgeschlossen“ (sofern noch nicht geschehen). Die ASTRA gewinnt dadurch keine Punkte, aber du erhältst beim Abschließen dieser Mission nun weniger Punkte.



SOLOBONUS

Rechts oben auf der ASTRA-Abenteuerkarte ist abgebildet, wie du einen Solobonus erhältst. Die Symbole werden beim jeweiligen Abenteuer erläutert.

Immer wenn du einen Solobonus erhältst, umkreise 1 Solobonus-Symbol auf der ASTRA-Abenteuerkarte. Du darfst den Bonus sofort oder später im Spiel einsetzen.

Um einen Solobonus einzusetzen, streiche das umkreiste Symbol durch. Lege dann die nicht gewählte Karte dieser Runde in die Schachtel zurück, anstatt sie der ASTRA zu geben.

Du darfst jeden Solobonus nur 1× einsetzen.



ÄNDERUNGEN AM SPIELLENDE

Das Spiel endet zusätzlich auch, wenn du keine 3 Raumschiffkarten ziehen kannst, weil der Stapel zum 2. Mal leer ist. Dann ist das Spiel **sofort** zu Ende (nicht erst am Ende der Runde).

Die üblichen Bedingungen für das Spielende (3 Missionen, 3 Systemfehler, keine leeren Felder) gelten weiterhin. (Die ASTRA kann das Spiel nicht beenden, da sie keine Missionen erfüllt und weder Systemfehler noch Felder hat.)

Bestimme nun die Punkte der ASTRA: Zähle dazu für jeden Aktionstyp einzeln die Karten im Stapel der ASTRA. Notiere diese Zahlen im ASTRA-Wertungsbereich. Multipliziere sie dann mit dem dort angegebenen Wert.

Beispiel: Deine Gegnerin Katherine erhält 2 Punkte pro Roboterkarte. Hat sie 7 Roboterkarten in ihrem Stapel, bekommt sie dafür also 14 Punkte.

Zähle nun den auf der ASTRA-Abenteuerkarte angegebenen Wert hinzu. Zuletzt erhält die ASTRA Punkte für den Schwierigkeitsgrad der ASTRA-Levelkarte: Trage dazu den Schwierigkeitsgrad der ASTRA-Levelkarte ins dreieckige Feld auf der ASTRA-Abenteuerkarte ein. Multipliziere dann diesen Wert mit der darunter stehenden Zahl.

Du hast nun die Gesamtpunktzahl der ASTRA ermittelt.

Du gewinnst wie üblich, wenn du mehr Punkte als die ASTRA hast.

Beispiel: Du spielst Abenteuer 2 gegen Katherine (Schwierigkeitsgrad 1). Am Spielende erhält Katherine 5 Punkte plus $1 \times 1 = 1$ Zusatzpunkt.



HINWEISE FÜR DIE KAMPAGNE!



Auf den nächsten Seiten findet ihr die Abenteuerregeln. Um eine Kampagne zu spielen, solltet ihr jetzt nur die Regeln für **Abenteuer 1** lesen, **nicht alle**! Lest **danach** die **Einführung** (auf S. 2) im **Kampagnenheft**.

In der **Einführungskampagne** werdet ihr die 8 Abenteuer nacheinander kennenlernen. Dabei werdet ihr noch **keine** Regeln verändern und **kein** zusätzliches Material ins Spiel bringen. Das geschieht erst mit der zweiten Kampagne. (Falls ihr wollt könnt ihr auch direkt damit starten.)

Natürlich könnt ihr die Kampagne nach jedem Spiel unterbrechen (und ggf. ein Abenteuer wiederholen).

All diese Informationen findet ihr auch nochmal im Kampagnenheft.

Hinweis: In den folgenden Abenteuerregeln werden nur die Abweichungen und Zusätze zu den Grundregeln erläutert.

ABENTEUER 1: DER START

Seit Wochen schlagen Asteroiden auf der Erde ein und die Situation wird täglich schlimmer. Ihr müsst von der Erde fliehen. Dafür müsst ihr schnellstens Raketen bereitstellen, um den Mond zu besiedeln, bevor es zu spät ist. Ihr müsst verschiedenes Material in die dafür vorgesehenen Laderäume der Raketen schaffen. Es ist ein Wettlauf gegen die Zeit. Sorgt dafür, dass eure Rakete als erste abhebt.



ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

3 - NUMMER EINTRAGEN (VERPFLICHTEND)

Die Rakete besteht aus 9 Laderäumen, von denen einige durch weiße, senkrechte Wände in mehrere Kammern unterteilt sind. Jeder Laderaum ist ein Abschnitt. Jedem Laderaum ist ein Aktionssymbol zugeordnet (*Raumanzug, Wasser, Roboter* usw.).

Du musst die gewählte Nummer in einen Laderaum eintragen, dessen Aktionssymbol der Aktion deiner gewählten Kombination entspricht. In den untersten Laderaum () darfst du Nummern eintragen, egal welche Aktion du gewählt hast. Denk daran, dass die Nummern in jedem Abschnitt von links nach rechts ansteigen müssen.

Beispiel: Kirsten wählt die Kombination „6/Raumanzug“. Also darf sie die 6 in einen der 2 Raumanzug-Laderäume oder in den untersten Laderaum eintragen **1**.

Systemfehler: Kannst du **keine** der zur Verfügung stehenden Nummern regelgerecht eintragen, **kreise 1** beliebiges Feld im Abschnitt **Systemfehler** ein **2**.

4 - AKTION AUSFÜHREN (FREIWILLIG)

In diesem Abenteuer führst du **keine regulären Aktionen** aus. (Die entsprechende Karte wird nur für Phase 3 benötigt.) Stattdessen darfst du Aktionen ausführen, wenn du eine **Kammer** eines Laderaums **in dieser Runde vollständig ausgefüllt** hast. (Du darfst die Aktionen nicht später „nachholen“.)

Erinnerung: Bereiche ohne leere Felder sind vollständig.

Welche Aktionen du ausführen darfst, ist in der entsprechenden Kammer gezeigt. Führe alle entsprechenden Aktionen ggf. von links nach rechts durch. (Streiche „erledigte“ Aktionen am besten durch, um den Überblick zu behalten. **3**)

X Planung: Du darfst 1× die reguläre Aktion *Planung* ausführen (also 1 X in ein Feld deiner Wahl eintragen) **4**. Füllst du dadurch eine weitere Kammer, darfst du deren Aktionen ebenfalls sofort ausführen.

Leere Rakete aufladen:

In den Kammern sind leere und geladene Raketen abgebildet (siehe blauer Kasten).

Mit dieser Aktion darfst du den Pfeil neben einer leeren Rakete in einer nicht vollständigen Kammer ausmalen und die Rakete dadurch aufladen **5**.



Ladung übertragen: Mit dieser Aktion darfst du so viele Raketensymbole im Wertungsbereich des Abenteurers (rechts) durchstreichen, wie die Zahl neben dem Aktionsymbol angibt. Beachte dabei nur geladene Raketen. Streiche Raketensymbole stets von links nach rechts und von unten nach oben durch **6**. Hast du alle Symbole einer Zeile durchgestrichen, streiche auch das Punktfeld rechts davon durch. Hast du die unteren 10 Zeilen vollständig durchgestrichen, streiche als nächstes umkreiste Systemfehler durch . Hast du alle umkreisten Systemfehler durchgestrichen (oder keine umkreisten Systemfehler), streiche als nächstes die Raketensymbole oberhalb der Systemfehler nacheinander durch.



Sabotage: Du darfst 1× die Auswirkung *Sabotage* auslösen (siehe unten).

Löst du eine Sabotage aus, müssen **alle anderen 1 Systemfehler** umkreisen. Danach streichen sie das Sabotagesymbol durch, das du soeben ausgelöst hast. (Wer die Kammer mit diesem Symbol in einer späteren Runde vollständig ausfüllt, löst diese Sabotage nicht mehr aus.) Lösen mehrere Personen in der gleichen Runde das gleiche Sabotagesymbol aus, betrifft die Sabotage nur die Personen, die es nicht ausgelöst haben, und nur genau 1×.

5 - AUSWIRKUNGEN ABHANDELN: SABOTAGEN

Handelt alle ausgelösten Sabotagen ab. Müsst ihr mehrere Sabotagen abhandeln, tut dies nacheinander, in beliebiger Reihenfolge.

6 - EINE MISSION ABSCHLIESSEN

Wichtig: In diesem Abenteuer gibt eine abgeschlossene Mission keine Punkte am Spielende. Führe stattdessen beim Abschließen einer Mission 1× die Aktion *Ladung übertragen* aus. Streiche dabei so viele Raketensymbole durch, wie du für die Mission Punkte erhalten würdest. Streiche dann das entsprechende Missionsfeld auf deinem Abenteuerblatt durch.

Leere Raketen:

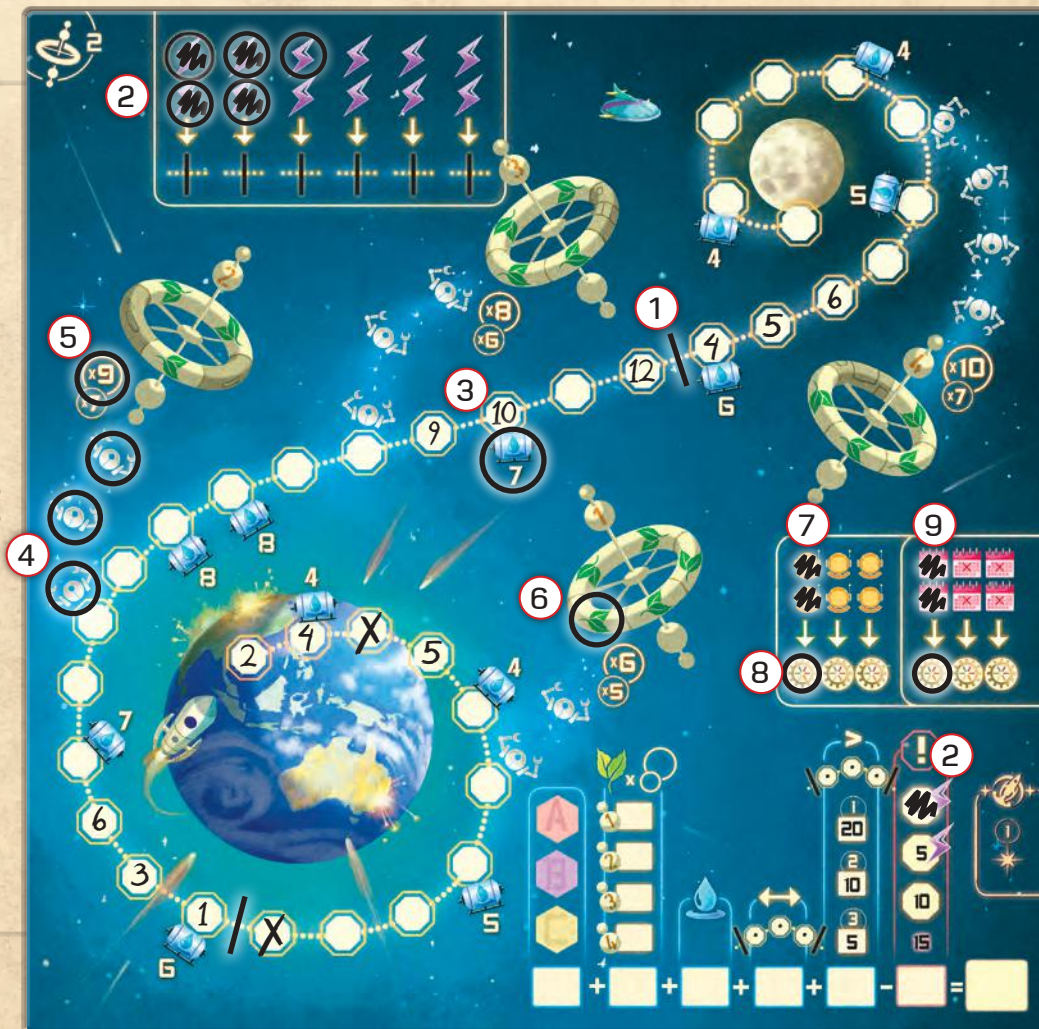


Geladene Raketen:



ABENTEUER 2: DER FLUG

Eure Raketen konnte gerade noch rechtzeitig abheben. Aber auf dem Flug zum Mond könnt ihr euch nicht auf euren Lorbeeren ausruhen. Ihr müsst die Flugbahn der Raketen programmieren, den Kurs im richtigen Moment korrigieren, die regelmäßige Umwälzung der Wassertanks einplanen und die Pflanzen in den Raumstationen vorbereiten, damit die Roboter sie herausholen können. Wir zählen auf euch, dass ihr diesen Flug so gut ausführt, dass ihr unter den besten Voraussetzungen auf dem Mond landet.



ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

3 - NUMMER EINTRAGEN (VERPFLICHTEND)

Am Anfang des Spiels ist eure Flugbahn zum Mond ein einziger langer Abschnitt. Im Laufe des Spiels könnt ihr sie jedoch in kleinere Abschnitte aufteilen (siehe unten) ①.

In jedem Abschnitt (auch in den neu entstehenden) müssen die Nummern von der Erde zum Mond ansteigen.

Systemfehler: Beim Durchstreichen der ersten 2 Systemfehler erhältst du jeweils 1 Energie (siehe unten, Aktion Energie) ②.

4 - AKTION AUSFÜHREN (FREIWILLIG)

 **Energie:** Führe diese Aktion aus, erhältst du 1 Energie.

Immer wenn du 1 Energie erhältst, umkreise 1 Energiesymbol oben auf dem Abenteuerblatt ②. Umkreise die Symbole von oben nach unten und von links nach rechts. (Am Spielanfang ist bereits 1 Energiesymbol umkreist.) Jedes Mal, wenn du 2 Energiesymbole umkreist hast, musst du sie **sofort** durchstreichen und einen Strich zwischen 2 Felder deiner Flugbahn zeichnen. Es spielt dabei keine Rolle, ob die beiden Felder noch leer oder schon ausgefüllt sind. Der Strich markiert das Ende eines Abschnitts und den Beginn eines anderen Abschnitts. (Du hast also 1 größeren Abschnitt in 2 kleinere geteilt.) ①.

 **Wasser:** Hast du die Nummer in ein Feld mit einem Wassertank eingetragen und führst diese Aktion aus, umkreise den entsprechenden Wassertank ③.

Erinnerung: Siehe Hinweis zur Aktion Wasser auf Seite 5.

 **Roboter:**

Alle Raumstationen sind über 2–4 Roboter mit eurer Flugbahn verbunden.

Hast du alle Roboter einer Raumstation umkreist, bekommst du für diese Raumstation am Spielende Punkte.

Führe diese Aktion aus, umkreise 1 Roboter deiner Wahl ④. Hast du dadurch nun alle Roboter umkreist, die zur entsprechenden Raumstation führen, löst du 1× die Auswirkung *Roboter* aus.

Auswirkung *Roboter*: Alle, die in der gleichen Runde erstmals alle Roboter einer bestimmten Raumstation umkreist haben, umkreisen den höheren, dort abgebildeten Multiplikationsbonus ⑤. Alle anderen müssen diesen Bonus durchstreichen.

Hat jemand in einer späteren Runde alle Roboter dieser Raumstation umkreist, umkreist diese Person den verbliebenen, niedrigeren Multiplikationsbonus.

 **Pflanze:** Führe diese Aktion aus, umkreise 1 Pflanzensymbol auf einer Raumstation, die (über Roboter) mit dem Abschnitt verbunden ist, in den du in dieser Runde die Nummer eingetragen hast. (Vor dem Erhalt der ersten Energie hast du also alle Raumstationen zur Auswahl. Die Roboter, die zur Raumstation führen, müssen **nicht** umkreist sein.) ⑥.

 **Raumanzug:** Führe diese Aktion genau so aus, wie in den Grundregeln beschrieben. Streiche außerdem 1 Raumanzugsymbol rechts auf deinem Abenteuerblatt durch (von oben nach unten und von links nach rechts). Immer wenn du 2 der Symbole durchgestrichen hast ⑦, umkreise das entsprechende Jokersymbol ⑧.

 **Planung:** Führe diese Aktion genau so aus, wie in den Grundregeln beschrieben. Hast du ein X eingetragen, streiche außerdem ein Planungssymbol rechts auf deinem Abenteuerblatt durch (von oben nach unten, von links nach rechts). Immer wenn du 2 Planungssymbole durchgestrichen hast ⑨, umkreise das entsprechende Jokersymbol.

 **Joker:** Umkreiste Jokersymbole ⑧ erlauben es dir, 1 Aktion frei zu wählen.

Willst du ein Jokersymbol nutzen, streiche es zu Beginn von Phase 4 durch. Führe dann 1 Aktion deiner Wahl aus anstatt der in dieser Runde gewählten Aktion. (Darfst du keine Aktion ausführen, darfst du auch keinen Joker nutzen.)

5 - AUSWIRKUNGEN ABHANDELN: ROBOTER

Handelt alle ausgelösten Auswirkungen *Roboter* ab. Führt die Auswirkung für jede Raumstation, deren Roboter zum ersten Mal alle umkreist sind, 1× aus, egal wie viele Personen die Auswirkung ausgelöst haben.

ÄNDERUNGEN AM SPIELLENDE

Ihr erhaltet Punkte für abgeschlossene Missionen, wie in den Grundregeln beschrieben. Ihr erhaltet außerdem Punkte für ...

► **Pflanzen:** Du erhältst Punkte für jede Raumstation, von der du alle zugehörigen Roboter umkreist hast. Multipliziere dazu die Anzahl der umkreisten Pflanzen mit dem umkreisten, zugehörigen Multiplikationsbonus.



► **Wassertanks:** Zähle die Werte aller umkreisten Wassertanks zusammen.

► **Größter vollständiger Abschnitt:** Du erhältst je 1 Punkt für jedes Feld des längsten vollständigen (= alle Felder sind ausgefüllt) Abschnitts deiner Flugbahn.



► **Am meisten vollständige Abschnitte:** Hast du am meisten vollständige Abschnitte auf deiner Flugbahn, erhältst du 20 Punkte. Hast du am zweitmeisten, 10 Punkte. Hast du am drittmeisten, 5 Punkte. Hast du keinen vollständigen Abschnitt, erhältst du keine Punkte.



Denkt daran, die Strafpunkte für Systemfehler abzuziehen.

DIE MISSIONEN



Du hast den Multiplikationsbonus auf 3 Raumstationen umkreist.



Du hast alle Pflanzen auf 2 Raumstationen umkreist. (Die entsprechenden Roboter müssen nicht umkreist sein.)



Du hast 2 vollständige Abschnitte mit genau 6 Feldern darin.



Du hast die folgenden 3 vollständigen Abschnitte: 1 Abschnitt mit genau 6 Feldern, 1 Abschnitt mit genau 4 Feldern und 1 Abschnitt mit genau 2 Feldern.



Du hast 6 Wassertanks umkreist.



Du hast 4 aufeinanderfolgende Wassertanks umkreist.

SOLOVARIANTE

Du erhältst Punkte wie im Mehrpersonenspiel, nur die Wertung „Am meisten vollständige Abschnitte“ ist anders: Vergleiche dazu die Anzahl deiner vollständigen Abschnitte mit der halben Anzahl (abgerundet) an Energiekarten, die du der ASTRA gegeben hast.

Hast du gleich viele oder mehr Abschnitte, erhältst du 20 Punkte. Anderenfalls erhältst du 10 Punkte. Hast du keinen vollständigen Abschnitt, erhältst du keine Punkte. Die ASTRA bekommt für diese Wertung keine zusätzlichen Punkte.

SOLOBONUS:

Jedes Mal, wenn du den höheren Multiplikationsbonus einer Raumstation umkreist, erhältst du 2 Solo-Boni.

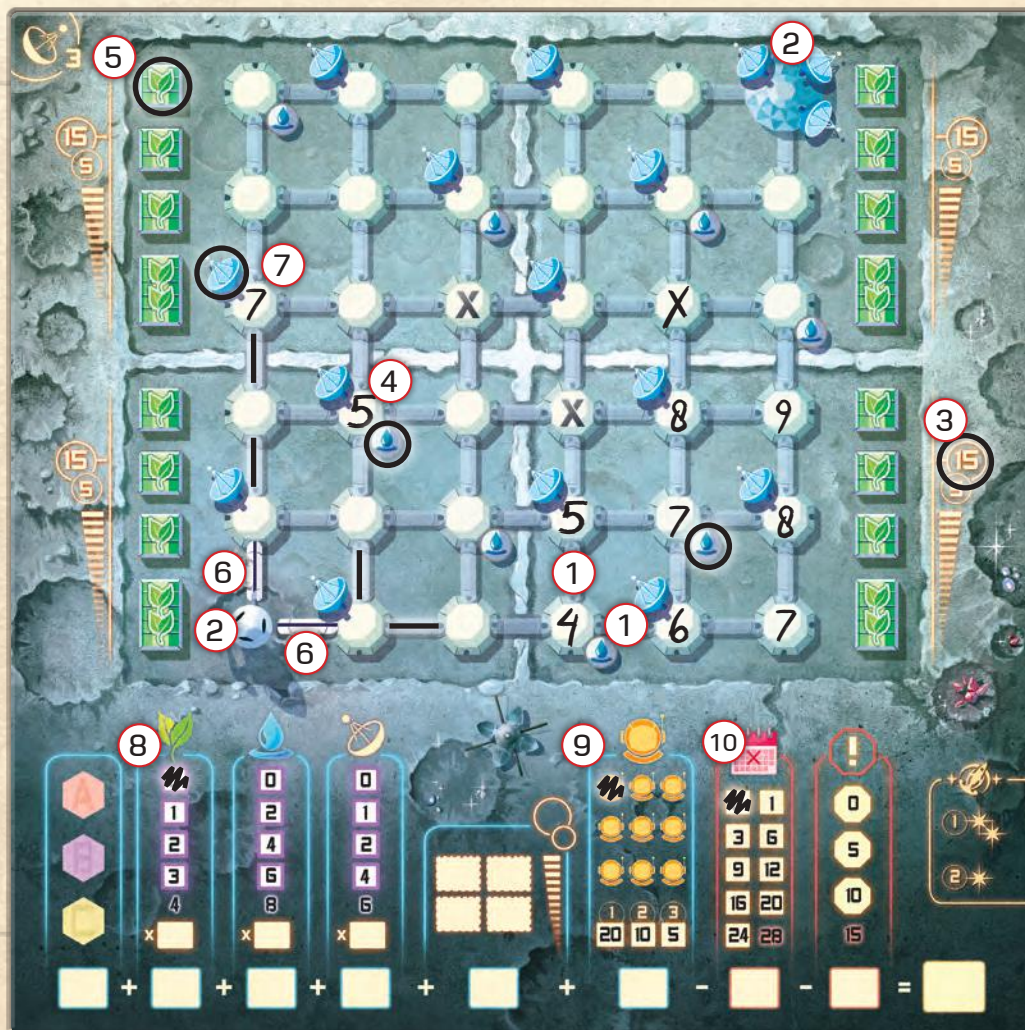
ASTRA-AUSWIRKUNG:

Ziehst du die ASTRA-Auswirkungskarte C, führe **keine** ASTRA-Auswirkung aus (nur bei den Karten A und B). (Die Missionskarte musst du beim zweiten Mal wie üblich drehen.)

Ziehst du die ASTRA-Auswirkungskarte A bzw. B, wähle 1 Raumstation, deren größerer Multiplikationsbonus **weder umkreist noch gestrichen** ist und streiche ihn durch. Du kannst am Spielende nur noch den niedrigeren Bonus erhalten.

ABENTEUER 3: DIE SIEDLUNG

Eure Raketen sind auf dem Mond gelandet. Ihr werdet jetzt die erste Mondsiedlung aufbauen. Alles muss regelmäßig angeordnet sein. Denkt auch daran, die Gebäude mit Wassertanks zu versorgen, und errichtet Treibhäuser, um neue Pflanzen zu kultivieren. Vom Ort der Landung aus müsst ihr außerdem ein Netz von Satellitenschüsseln anlegen, damit ihr das Weltall beobachten könnt.



ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

3 - NUMMER EINTRAGEN (VERPFLICHTEND)

In diesem Abenteuer entspricht jedes Feld einem Gebäude, das ihr baut, wenn ihr eine Nummer eintragt. Jede Zeile ist ein Abschnitt und jede Spalte ist ein Abschnitt.

In jeder Zeile müssen die Nummern von links nach rechts und in jeder Spalte von unten nach oben ansteigen. (Beim Eintragen müsst ihr also Zeile UND Spalte beachten.) ①

Die Rakete unten links und das Observatorium oben rechts gelten als Felder mit eingetragener Nummer ②, ebenso die beiden Gebäude mit einem X in der Mitte der Siedlung.

Die Gebäude der Siedlung sind in 4 Stadtviertel zu je 9 Feldern aufgeteilt. Die Stadtviertel sind durch helle Linien im Hintergrund voneinander getrennt.

Hast du nach dem Eintragen 1 oder mehr Stadtviertel vollständig ausgefüllt, löst du für jedes entsprechende Stadtviertel 1× die Auswirkung *Stadtviertel* aus.

Auswirkung *Stadtviertel*: Alle, die in der gleichen Runde erstmals alle Gebäude eines Stadtviertels ausgefüllt haben, umkreisen den höheren, dort abgebildeten Bonus (15 Punkte) ③. Alle anderen müssen diesen Bonus durchstreichen.

Alle, die in einer späteren Runde alle Gebäude des Stadtviertels ausgefüllt haben, umkreisen den verbliebenen, niedrigeren Bonus.

4 - AKTION AUSFÜHREN (FREIWILLIG)



Wasser: Hast du die Nummer in ein Feld mit einem Wassertank eingetragen und führst diese Aktion aus, umkreise den entsprechenden Wassertank ④.



Pflanze:

Die Bereiche neben den Stadtvierteln, mit 1 bzw. 2 Pflanzensymbolen darin, werden Treibhäuser genannt.

Führst du diese Aktion aus, umkreise das oberste, nicht umkreiste Treibhaus neben dem Stadtviertel, in das du die Nummer der Kombination eingetragen hast ⑤.

Für jedes Treibhaus bekommst du am Spielende 1 Pflanze, für das jeweils vierte sogar 2.



Roboter:

Gebäude können in diesem Abenteuer durch Stollen (Linien) miteinander verbunden werden. Zu Beginn des Spiels sind bereits 2 Stollen, die von der Rakete wegführen, angelegt ⑥.

Führst du diese Aktion aus, zeichne einen (senkrechten oder waagrechten) Strich zwischen 2 Gebäude. Mindestens 1 der Gebäude muss bereits über Stollen mit der Rakete verbunden sein. Die Gebäude müssen nicht ausgefüllt sein.

Auswirkung *Stollen*: Sobald ein Gebäude durch Stollen mit der Rakete verbunden UND ausgefüllt ist, umkreise alle Satellitenschüsseln dieses Gebäudes ⑦. (Das Observatorium muss dazu nur mit der Rakete verbunden sein, da es als ausgefüllt gilt.)

Weil dies sowohl in Phase 3 als auch Phase 4 geschehen kann, solltet ihr dies in Phase 5 nochmals prüfen.



Energie: Mit dieser Aktion kannst du deine Treibhäuser, Wassertanks oder Satellitenschüsseln aufwerten. Führst du diese Aktion aus, streiche das oberste sichtbare Punktfeld einer Spalte deiner Wahl im Wertungsbereich (*Pflanze, Wasser, Satellitenschüssel*) durch ⑧.



Raumanzug: Führe diese Aktion genau so aus, wie in den Grundregeln beschrieben. Streiche außerdem 1 Raumanzugsymbol im Wertungsbereich durch ⑨.



Planung: Führe diese Aktion genau so aus, wie in den Grundregeln beschrieben. Streiche außerdem im Wertungsbereich das Feld mit dem niedrigsten sichtbaren Wert im Bereich *Planung* durch ⑩. **Achtung:** Dadurch verlierst du am Spielende Punkte.

5 - AUSWIRKUNGEN ABHANDELN:

Handelt alle ausgelösten Auswirkungen *Stadtviertel* ab. Handelt sie für jedes in dieser Runde vervollständigte Stadtviertel je 1× ab, egal wie viele Personen das Stadtviertel vervollständigt haben.

Prüft außerdem, ob es Gebäude gibt, die nun durch Stollen mit der Rakete verbunden UND ausgefüllt sind. Umkreist alle Satellitenschüsseln dieser Gebäude.

ÄNDERUNGEN AM SPIELEND

Ihr erhaltet Punkte für abgeschlossene Missionen, wie in den Grundregeln beschrieben. Ihr erhaltet außerdem Punkte für ...

► Pflanzen, Wassertanks und Satellitenschüsseln:

Zähle deine umkreisten Pflanzen und trage diesen Wert in das entsprechende Feld des Wertungsbereichs ein. Multipliziere diesen Wert dann mit dem niedrigsten sichtbaren Punktefeld der Pflanzen.

Wiederhole dies entsprechend für Wassertanks und Satellitenschüsseln.

► **Vollständige Stadtviertel:** Für jedes vollständige Stadtviertel erhältst du Punkte entsprechend des eingekreisten Bonusses.

► **Raumanzüge:** Hast du am meisten Raumanzugsymbole durchgestrichen, erhältst du 20 Punkte. Hast du am zweitmeisten durchgestrichen, 10 Punkte. Hast du am drittmeisten durchgestrichen, 5 Punkte. Hast du kein Symbol durchgestrichen, erhältst du keine Punkte.

► **Planung:** Ziehe die Punkte des niedrigsten sichtbaren Wertes im Bereich *Planung* von deinen Punkten ab.

Denkt daran, die Strafpunkte für Systemfehler abzuziehen.



Dein Observatorium ist über Stollen mit der Rakete verbunden.



Du hast alle Satellitenschüsseln in 2 Stadtvierteln umkreist.



Du hast 10 Pflanzensymbole in Treibhäusern umkreist. (Hinweis: Das vierte Treibhaus jedes Stadtviertels enthält 2 dieser Symbole.)



Du hast alle Wassertanks in mindestens 2 Stadtvierteln umkreist.

SOLOVARIANTE

Du erhältst Punkte wie im Mehrpersonenspiel, nur die Wertung „Raumanzüge“ ist anders:

Vergleiche dazu die Anzahl deiner durchgestrichenen Raumanzugsymbole mit der Anzahl an Raumanzugskarten, die du der ASTRA gegeben hast.

Hast du gleich viele oder mehr Raumanzugsymbole, erhältst du 20 Punkte. Anderenfalls erhältst du 10 Punkte. Hast du keine Raumanzugsymbole durchgestrichen, erhältst du keine Punkte.

SOLOBONUS:

Jedes Mal, wenn den höheren Bonus eines Stadtviertels umkreist, erhältst du 2 Solo-Boni.

ASTRA-AUSWIRKUNG:

Ziehst du die ASTRA-Auswirkungskarte C, führe **keine** ASTRA-Auswirkung aus (nur bei den Karten A und B). (Die Missionskarte musst du beim zweiten Mal wie üblich drehen.) Ziehst du die ASTRA-Auswirkungskarte A bzw. B, wähle 1 Stadtviertel, dessen höherer Bonus **weder umkreist noch gestrichen** ist, und streiche ihn durch. Du kannst am Spielende nur noch den niedrigeren Bonus erhalten.

DIE MISSIONEN



Du hast 3 Spalten vollständig ausgefüllt.



Du hast 3 Zeilen vollständig ausgefüllt.

ABENTEUER 4: DIE MINE

Die Siedlung ist eingerichtet. Es wird Zeit, die Ressourcen im Untergrund des Mondes abzubauen. Wir haben wertvolle Bodenschätze, Wasser und Mondpflanzen gefunden. Ihr müsst Schächte in den Mondboden graben, um diese Ressourcen abzubauen und in den Fabriken auf der Oberfläche des Mondes weiterzuverarbeiten. Baut diese Reichtümer möglichst vollständig ab, denn die Siedlung muss sich weiterentwickeln.



ALLGEMEINES

Der obere Bereich des Abenteuerblatts zeigt 5 kleine und 6 große Fabriken.

Die kleinen Fabriken könnt ihr während des Spiels aktivieren, um sofort einen einmaligen Bonus zu erhalten (siehe Aktionen *Energie* und *Roboter*).



Die 4 linken großen Fabriken „verarbeiten“ Ressourcen (siehe Phase 3 sowie die Aktionen *Wasser* und *Pflanze*).



Die 2 rechten großen Fabriken benötigt ihr für die Aktionen *Raumanzug* und *Planung*.

Für alle großen Fabriken könnt ihr am Spielende Punkte erhalten.



ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

3 - NUMMER EINTRAGEN (VERPFLICHTEND)

Die Mine im unteren Teil eures Abenteuerblatts besteht aus 3 Ebenen im Monduntergrund. Jede waagrechte Ebene ist ein Abschnitt aus Grabungsfeldern. Die Nummern müssen von links nach rechts ansteigen ①. Die jeweils 3 untereinander angeordneten Grabungsfelder werden Schacht genannt. In der Mine gibt es 2 verschiedene Bodenschätze, Perlen und Rubine. Zusammen mit *Wasser* und *Pflanzen* bilden sie in diesem Abenteuer die Ressourcen.

Trägst du eine Nummer in ein Grabungsfeld mit einem Bodenschatz ein, umkreise sofort das entsprechende Bodenschatzsymbol ②.

Auswirkung Ressourcenabbau: Sobald du alle 3 Grabungsfelder in einem Schacht ausgefüllt hast, baust du die Ressourcen darin ab. Streiche dazu alle umkreisten Ressourcen in diesem Schacht durch ③. Umkreise für jede so durchgestrichene Ressource 1 entsprechendes Ressourcensymbol in der entsprechenden Fabrik ④. Um-

kreise dann die Förderpumpe über diesem Schacht ⑤. Weil dies sowohl in Phase 3 als auch Phase 4 geschehen kann, solltet ihr dies in Phase 5 nochmals prüfen.

Beispiel: Alex hat alle Ressourcen im Schacht ganz links umkreist (2 Perlen, 1 Rubin, 2 Pflanzen). Also umkreist Alex je 2 Symbole in den großen Fabriken für Pflanzen und Perlen und 1 Symbol in der Fabrik für Rubine. Zuletzt umkreist Alex die Förderpumpe.

Hast du dadurch 1 Symbol in einer Fabrik umkreist, neben dem sich ein Stern mit einer Zahl darin befindet, löst du für diese Fabrik 1× die Auswirkung *Ressourcenbonus* aus.



Auswirkung Ressourcenbonus: Alle, die in der gleichen Runde erstmals das Symbol neben einem Stern umkreist haben, umkreisen den Stern. Alle anderen müssen ihn durchstreichen und dürfen ihn später nicht mehr umkreisen ⑥.

4 - AKTION AUSFÜHREN (FREIWILLIG)



Wasser und Pflanze: Diese 2 Aktionen funktionieren gleich: Hast du die Nummer in ein Feld eingetragen, an das ober- oder unterhalb ein Wasser- bzw. Pflanzenfeld angrenzt, und führst du die entsprechende Aktion aus, umkreise 1 entsprechendes Wasser- bzw. Pflanzenfeld ⑦.



Raumanzug: Führe diese Aktion genau so aus, wie in den Grundregeln beschrieben. Streiche außerdem 1 Raumanzugsymbol in der entsprechenden großen Fabrik durch ⑧.



Planung: Führe diese Aktion genau so aus, wie in den Grundregeln beschrieben. Streiche außerdem 1 Planungssymbol in der entsprechenden großen Fabrik durch ⑨.



Energie und Roboter: Diese 2 Aktionen funktionieren gleich. Führest du eine der Aktionen aus, streiche 1 entsprechendes Symbol in einer großen oder kleinen Fabrik deiner Wahl durch ⑩. Am Spielende erhältst du dadurch ggf. mehr Punkte.

Auswirkung Große Fabrik aufwerten: Hast du alle Energie- und Robotersymbole einer großen Fabrik durchgestrichen, streiche das Feld mit einer Zahl darin oben rechts in dieser Fabrik durch. Am Spielende zählt für diese Fabrik das untere Feld mit dem höheren Wert ⑪.

Beispiel: Kirsten hat das Energie- und die 3 Robotersymbole der Pflanzenfabrik durchgestrichen. Am Ende des Spiels bringt ihr jedes umkreiste Pflanzensymbol in der Fabrik 4 Punkte statt 2.

Auswirkung Kleine Fabrik aktivieren: Sobald du alle Energie- und Robotersymbole einer kleinen Fabrik durchgestrichen hast, erhältst du einen Bonus, den du sofort und einmalig einsetzen musst. Umkreise zunächst die im Bonusfeld gezeigten Symbole in der entsprechenden Fabrik (Pflanzen-, Wasser-, Perlen- bzw. Rubinsymbol) bzw. streiche 3 Robotersymbole in 1 oder mehreren Fabriken deiner Wahl durch. Streiche dann die Symbole im entsprechenden Bonusfeld durch **12**.

5 - AUSWIRKUNGEN ABHANDELN

Prüft ob es vollständige Schächte gibt. Baut die Ressourcen dieser Schächte ab. Prüft auch, ob es neu aufgewertete bzw. aktivierte Fabriken gibt.

Handelt alle ausgelösten Auswirkungen *Ressourcenbonus* ab. Handelt sie für jeden in dieser Runde umkreisten Stern je 1× ab, egal wie viele Personen den Stern umkreist haben.

ÄNDERUNGEN AM SPIELENDEN

Ihr erhaltet Punkte für abgeschlossene Missionen, wie in den Grundregeln beschrieben. Ihr erhaltet außerdem Punkte für ...

► **Große Fabriken für Ressourcen:** Zähle in den großen Fabriken für Wasser, Pflanzen, Rubine und Perlen die Anzahl umkreister Ressourcensymbole. Multipliziere diese Anzahl mit der niedrigsten sichtbaren Zahl in der Fabrik (oben rechts bzw. unten rechts, falls du die Fabrik aufgewertet hast). Zähle ggf. den Wert im Bonusfeld (bei den Ressourcen) hinzu, falls du es umkreist hast.

► **Große Fabrik für Raumanzüge:** Zähle die durchgestrichenen Raumanzugsymbole und multipliziere sie mit der niedrigsten sichtbaren Zahl in der Fabrik. (Wurde die Fabrik nicht aufgewertet, erhältst du für sie also 0 Punkte.)



► **Große Fabrik für Planung:** Zähle die durchgestrichenen Planungssymbole und multipliziere sie mit der niedrigsten sichtbaren Zahl in der Fabrik. Diese Punkte musst du von deiner Gesamtpunktzahl abziehen! (Wenn du die Fabrik aufgewertet hast, verlierst du durch sie also 0 Punkte). Denkt daran, die Strafpunkte für Systemfehler abzuziehen.

DIE MISSIONEN



Du hast 5 Förderpumpen umkreist.



Du hast 4 nebeneinanderliegende Förderpumpen umkreist.



Du hast alle 5 kleinen Fabriken aktiviert.



Du hast 6 aktivierte kleine und/oder aufgewertete große Fabriken (in beliebiger Kombination).



Du hast 5 Pflanzenfelder in der Mine umkreist (egal ob abgebaut oder nicht).



Du hast 5 Wasserfelder in der Mine umkreist (egal ob abgebaut oder nicht).

SOLOVARIANTE

SOLOBONUS:

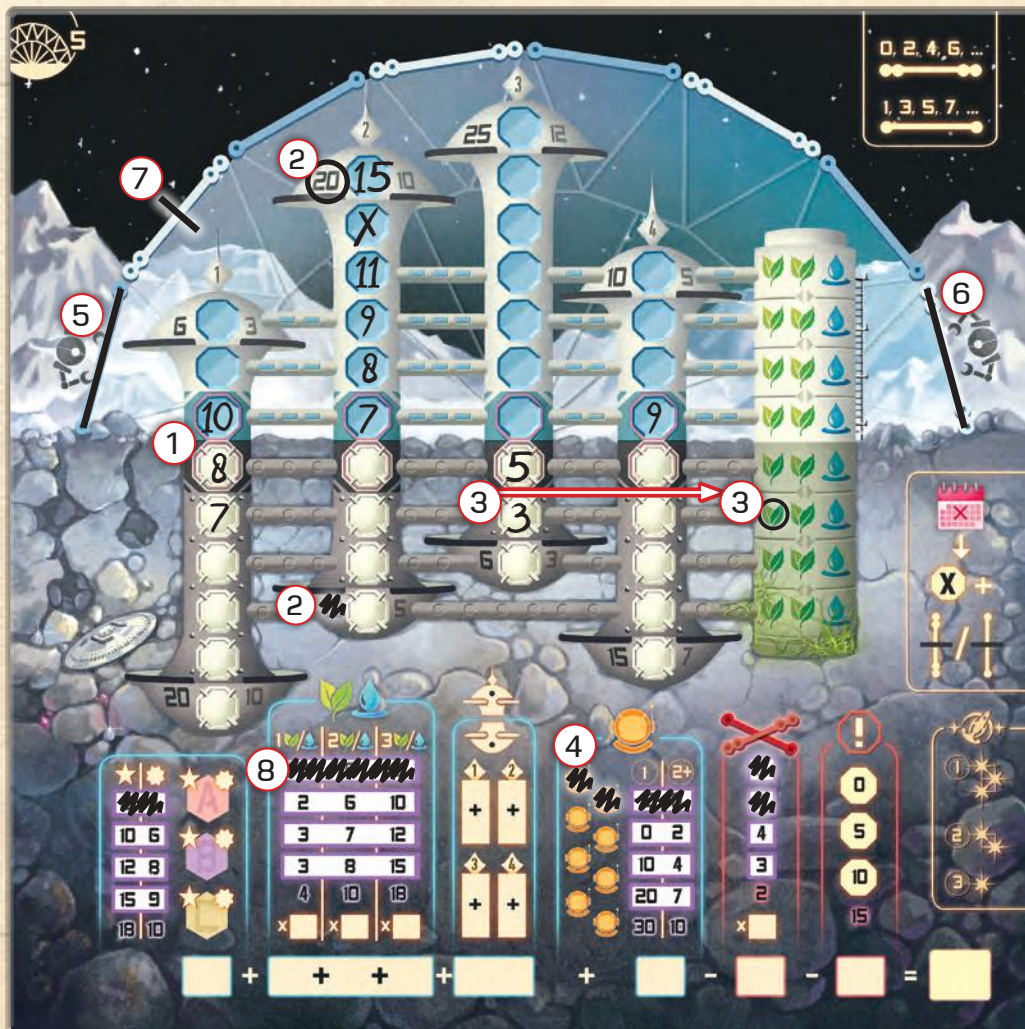
Jedes Mal, wenn du einen Stern umkreist, erhältst du 2 Solo-Boni.

ASTRA-AUSWIRKUNG:

Ziehst du die ASTRA-Auswirkungskarte C, führe **keine** ASTRA-Auswirkung aus (nur bei den Karten A und B). (Die Missionskarte musst du beim zweiten Mal wie üblich drehen.) Ziehst du die ASTRA-Auswirkungskarte A bzw. B, wähle 1 Ressourcenbonus in einer Fabrik, der **weder umkreist noch gestrichen** ist, und streiche ihn durch. Du kannst ihn nicht mehr erhalten.

ABENTEUER 5: DIE KUPPEL

Dank euren Anstrengungen hat sich die Siedlung gut entwickelt. Jetzt müsst ihr die Hauptstadt des Mondes bauen, mit Wolkenkratzern und Fundamenten, die bis tief in den Monduntergrund getrieben werden. Dazu kommt ein Turm, der der Erforschung der Mondpflanzen und der Wasseraufbereitung dient. Das alles soll durch eine riesige Kuppel vor der kosmischen Strahlung geschützt werden. Lasst den Mond in neuem Glanz erstrahlen.



ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

3 - NUMMER EINTRAGEN (VERPFLICHTEND)

Jeder Wolkenkratzer ist ein Abschnitt.

Das unterste blaue und das oberste graue Feld (also die Felder, die der Mondoberfläche am nächsten sind) bilden die Basis des Wolkenkratzers.

In jedem Abschnitt müssen die Nummern von unten nach oben ansteigen.

Die erste Nummer jedes Wolkenkratzers musst du stets in die Basis eintragen. Jede weitere Nummer, die du in diesen Wolkenkratzer einträgst, muss oben oder unten an ein ausgefülltes Feld grenzen ^①.

Trägst du eine Nummer in das oberste bzw. unterste Feld eines Wolkenkratzers ein, löst du für diesen Wolkenkratzer die Auswirkung *Oben und Unten* aus.

Auswirkung *Oben und Unten*: Alle, die in der gleichen Runde erstmals eine Nummer in das oberste oder unterste Feld eines Wolkenkratzers eingetragen haben, umkreisen den höheren Punktebonus dieses Felds. Alle anderen streichen ihn durch ^②.

Alle, die in einer späteren Runde eine Nummer in ein entsprechendes Feld eintragen, umkreisen den verbliebenen, niedrigeren Bonus.

4 - AKTION AUSFÜHREN (FREIWILLIG)



Wasser und Pflanze: Diese zwei Aktionen funktionieren gleich: Umkreise 1 Pflanzen- bzw. Wassersymbol im Turm, das sich auf der gleichen Höhe befindet, wie das Feld, in das du die Nummer eingetragen hast ^③. (Die Verbindungstunnel in der Zeichnung helfen dir bei der Orientierung.)



Raumanzug: Führe diese Aktion genau so aus, wie in den Grundregeln beschrieben. Streiche außerdem 1 Raumanzugsymbol im Wertungsbereich durch ^④.

Die Kuppel besteht aus mehreren Teilen. Es gibt „gerade“ und „ungerade“ Teile.



Roboter: Mit dieser Aktion baust du 1 Teil der Kuppel. Zeichne dazu einen Strich auf den entsprechenden Teil. Du darfst nur einen Teil bauen, der an die **Mondoberfläche** oder einen bereits **gebauten Teil angrenzt** ^⑤.

Du darfst gerade Teile nur bauen, wenn deine **gewählte Nummer gerade** ist und ungerade Teile nur, wenn deine **gewählte Nummer ungerade** ist.

Beispiel: Rasmus hat die Kombination „8/Roboter“ gewählt. Er darf damit entweder den geraden Kuppelabschnitt ganz rechts unten bauen ^⑥ oder die 1. Hälfte des geraden Kuppelabschnitts auf der linken Seite. Der linke Kuppelabschnitt wurde durch eine Aktion *Planung* aufgeteilt ^⑦.



Planung: Diese Aktion beschleunigt den Bau der Wolkenkratzer, aber verlangsamt den Bau der Kuppel. Führe diese Aktion aus, wie in den Grundregeln beschrieben. Du darfst das X nur in die Basis und/oder angrenzend an ein ausgefülltes Feld eintragen.

Ziehe außerdem in der Mitte eines noch nicht gebauten Kuppelteils deiner Wahl einen senkrechten Strich ^⑦. Du bildest dadurch zwei getrennte, kleinere Teile. Du benötigst also je 1 Aktion *Roboter*, um sie zu bauen. (Beide Teile sind weiterhin gerade bzw. ungerade, je nachdem, was sie zuvor waren.) Jeder Kuppelteil kann auf diese Weise nur 1x verkleinert werden.

Kannst du keinen Kuppelteil mehr verkleinern, darfst du diese Aktion dennoch ausführen.



Energie: Mit dieser Aktion könnt ihr 1 Wertungsbereich aufwerten.

Führst du diese Aktion aus, streiche das oberste sichtbare Feld in 1 der Wertungsbereiche *Missionen* | *Pflanze/Wasser*, *Raumanzug* oder *Kuppel* durch. Beachte, dass in den Feldern meist mehrere Zahlen stehen; streiche sie alle durch ^⑧.

5 - AUSWIRKUNG: AN DER SPITZE

Handelt alle ausgelösten Auswirkungen *An der Spitze* ab. Handelt sie für jedes oberste und jedes unterste in dieser Runde ausgefüllte Feld je 1x ab, egal wie viele Personen das entsprechende Feld ausgefüllt haben.

6 - EINE MISSION ABSCHLIESSEN (FREIWILLIG)

Alle, die in der gleichen Runde erstmals eine bestimmte Mission abschließen, umkreisen das linke Symbol (☆) im Wertungsbereich bei der entsprechenden Mission. Alle anderen streichen es durch. Schließt jemand in einer späteren Runde diese Mission ab, umkreist diese Person das entsprechende rechte Symbol (☆).

ÄNDERUNGEN AM SPIELENDE

Ihr erhaltet Punkte für ...

► **Missionen:** Für jede abgeschlossene Mission erhältst du Punkte entsprechend der niedrigsten sichtbaren Zahl in der Spalte des Symbols, das du bei der entsprechenden Mission umkreist hast.

► **Pflanzen und Wasser:** Zähle, in wie vielen Stockwerken (Zeilen) des Turms du 1, 2 bzw. 3 Symbole umkreist hast, und notiere diese Anzahl in der entsprechenden Spalte. Multipliziere sie mit der niedrigsten sichtbaren Zahl in dieser Spalte.

► **Wolkenkratzer:** Du erhältst Punkte entsprechend der Summe der umkreisten Punkteboni.

1	2	3
2	6	10
3	7	12
3	8	15
4	10	18
x 2	x 5	x 1
4 + 30 + 10		

► **Raumanzüge:** Hast du am meisten Raumanzugsymbole durchgestrichen (allein oder geteilt), erhältst du Punkte entsprechend der niedrigsten sichtbaren Zahl in der **linken** Spalte. Hast du nicht die meisten, erhältst du Punkte entsprechend der niedrigsten sichtbaren Zahl in der **rechten** Spalte. Hast du keine Raumanzugsymbole durchgestrichen, erhältst du keine Punkte.

► **Kuppel:** Notiere die Anzahl deiner nicht gebauten Kuppelteile. (Erinnerung: Teile mit einem Strich darin (siehe Aktion *Planung*) zählen als 2 Teile.) Multipliziere sie mit der niedrigsten sichtbaren Zahl. Du **verlierst** entsprechend viele Punkte.

Denkt daran, die Strafpunkte für Systemfehler abzuziehen.

DIE MISSIONEN



Du hast alle Felder von 1 Wolkenkratzer vollständig ausgefüllt.



Du hast das oberste Feld in 2 Wolkenkratzern vollständig ausgefüllt.



Du hast in 3 Stockwerken (Zeilen) des Turms je mindestens 2 Symbole umkreist.



Du hast in 2 Stockwerken (Zeilen) des Turms je alle 3 Symbole umkreist.



Du hast alle Kuppelteile gebaut.



Du hast 4x X auf deinem Abenteuerblatt eingetragen.

SOLOVARIANTE

Du erhältst Punkte wie im Mehrpersonenspiel, nur die Wertung „Raumanzüge“ ist anders:

Vergleiche dazu die Anzahl deiner durchgestrichenen Raumanzugsymbole mit der Anzahl an Raumanzugkarten, die du der ASTRA gegeben hast.

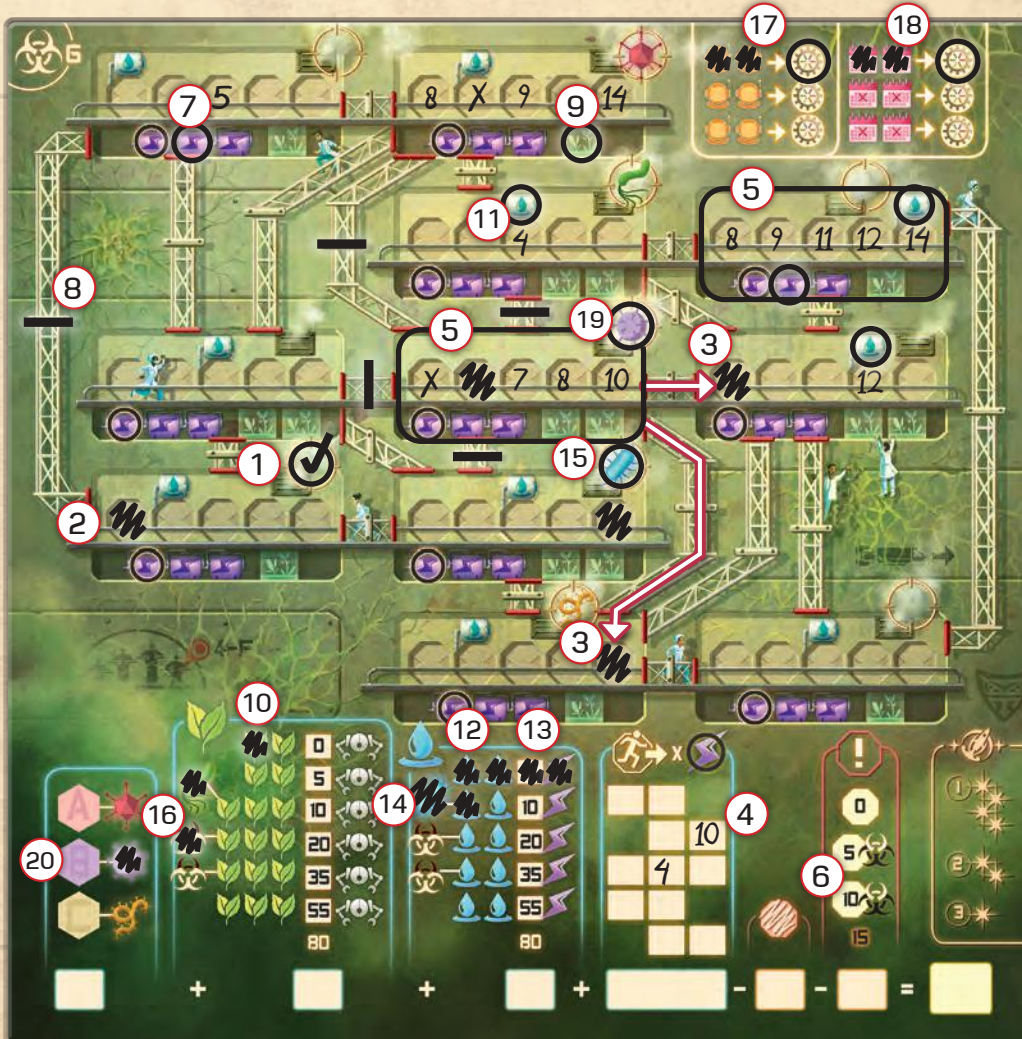
Hast du gleich viele oder mehr Raumanzugsymbole, erhältst du Punkte entsprechend der linken Spalte. Hast du weniger, erhältst du Punkte entsprechend der rechten Spalte. Hast du keine Raumanzugsymbole durchgestrichen, erhältst du keine Punkte.

SOLOBONUS: Jedes Mal, wenn du den höheren Punktebonus des obersten bzw. untersten Felds umkreist, erhältst du 1 Solobonus.

ASTRA-AUSWIRKUNG: Ziehst du eine ASTRA-Auswirkungskarte, wähle 1 höheren Punktebonus eines obersten oder untersten Felds, der **weder umkreist noch gestrichen** ist, und streiche ihn durch. Du kannst ihn nicht mehr erhalten.

ABENTEUER 6: DAS VIRUS

Wir wissen nicht genau, wie das passieren konnte! Ist es das Wasser oder die Kreuzungsversuche zwischen den in der Schwerelosigkeit gezogenen irdischen Pflanzen und den außerirdischen Mondpflanzen? Wie auch immer, es sind mehrere Viren ausgebrochen. Ihr müsst den euch anvertrauten Wohnblock schützen! Isoliert falls nötig die Wohneinheiten voneinander, um die Ausbreitung der Epidemie zu verlangsamen, und evakuiert so viele Menschen wie möglich. Wir wünschen, dass ihr die wissenschaftlichen Experimente trotzdem weiterführt. Auch wenn es ein Risiko für die Bevölkerung ist ...



ALLGEMEINES

Der Wohnblock, für den ihr zuständig seid, hat 5 Stockwerke. Jedes Stockwerk ist in 2 oder 3 Wohneinheiten mit je 5 Wohnungen (Feldern) unterteilt. Manche Wohneinheiten sind durch Brücken miteinander verbunden. Jedes Stockwerk ist ein Abschnitt.

Es gibt in diesem Abenteuer 6 verschiedene Viren ( + 1 selbst gezeichnetes). Viren befinden sich in Virusfeldern . Umkreiste Viren sind aktiv.

Durchgestrichene Felder zählen als ausgefüllt.

ÄNDERUNGEN BEI DER SPIELVORBEREITUNG

Wählt jeweils 1 Wohneinheit mit leerem Virusfeld. Zeichnet dort ein 6. unterschiedliches Virus ein und umkreist es . Führt dann je 1 Ausbreitung aus. (Während des Spiels müsst ihr Ausbreitungen in Phase 5 abhandeln, diese ist also eine Ausnahme.)

Auswirkung Ausbreitung: Bei einer Ausbreitung musst du alle deine aktiven (umkreisten) Viren ausbreiten. (Zu Beginn des Spiels also nur das selbst gezeichnete Virus.) Beginne mit dem Virus, dessen Feld sich am weitesten oben und am weitesten links befindet. (Fahre dann mit dem nächsten Virus in diesem Stockwerk fort usw.)

Um ein Virus auszubreiten, streiche 1 leere Wohnung deiner Wahl in seiner Wohneinheit durch .

Gibt es keine leere Wohnung, streiche in **allen** Wohneinheiten, die über eine Brücke direkt mit der Wohneinheit des Virus verbunden sind, je 1 leere Wohnung deiner Wahl durch (sofern möglich) . Ignoriere gesperrte Brücken (das Virus kann sich nicht über sie ausbreiten).

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

3 - NUMMER EINTRAGEN (VERPFLICHTEND)

Für jede vollständig ausgefüllte Wohneinheit, löst du 1× die Auswirkung *Evakuierung* aus.

Auswirkung Evakuierung: Notiere die Punkte der vollständigen Wohneinheiten in den entsprechenden Feldern des Wertungsbereichs . Multipliziere dazu die Anzahl der **nicht durchgestrichenen** Wohnungen mit der Anzahl der **umkreisten Energiesymbole** unter der Wohneinheit . Umkreise dann die entsprechenden Wohneinheiten. Sie können nicht erneut evakuiert werden. Führe Ausbreitungen trotzdem wie üblich aus. Weil dies in mehreren Phasen geschehen kann, solltet ihr dies in Phase 5 nochmals prüfen.

Systemfehler: Beim Durchstreichen des 2. bzw. 3. Systemfehlers musst du jeweils 1 Ausbreitung ausführen. (Handle sie in Phase 5 ab.) .

4 - AKTION AUSFÜHREN (FREIWILLIG)

 **Energie:** Fühst du diese Aktion aus, umkreise 1 Energiesymbol unter der Wohneinheit, in die du deine gewählte Nummer eingetragen hast . (In jeder Wohneinheit ist zu Beginn des Spiels bereits 1 Symbol umkreist.)

 **Roboter:** Mit dieser Aktion kannst du Brücken sperren, um Wohneinheiten zu isolieren und so die Ausbreitung des Virus zu bremsen.

Fühst du diese Aktion aus, zeichne 1 Querstrich auf eine Brücke deiner Wahl . (Viren können sich nun nicht mehr über diese Brücke ausbreiten, siehe unten.)

Du teilst dadurch keine Abschnitte; die Nummern in einem Stockwerk müssen weiterhin von links nach rechts ansteigen.

Aktionen Pflanze und Wasser: Diese Aktionen funktionieren sehr ähnlich. Deshalb werden sie teilweise gemeinsam erklärt.

 **Pflanze:** Umkreise 1 Pflanze unterhalb der Wohneinheit, in die du deine gewählte Nummer eingetragen hast . Streiche außerdem 1 Pflanzensymbol im Wertungsbereich durch .

 **Wasser:** Hast du die Nummer in ein Feld mit einem Wassertank eingetragen und führst diese Aktion aus, umkreise den entsprechenden Wassertank . Streiche außerdem 1 Wassersymbol im Wertungsbereich durch .

Streiche Symbole im Wertungsbereich von links nach rechts und von oben nach unten durch.

Sobald du das letzte Symbol einer Zeile im Wertungsbereich durchstreichst, streiche sofort das Punktefeld daneben durch **(13)**. Außerdem erhältst du einen Bonus, den du sofort und einmalig einsetzen musst. Streiche dazu das Symbol rechts des Punktefeldes und führe es dann aus:

: Führe 1× die Aktion **Roboter** aus.

: Umkreise 1 Energiesymbol unter einer Wohneinheit, in der mindestens 1 Feld leer ist.

Sobald 1 oder mehrere Personen in einer Runde zum ersten Mal im Spiel das Pflanzen- bzw. Wassersymbol durchstreichen, das sich im Wertungsbereich neben dem  bzw.  befindet **(14)**, müssen alle (!) sofort dieses Virus-Symbol durchstreichen und das entsprechende Virusfeld umkreisen **(15)**. (Jedes Virusfeld kann nur einmal im Spiel umkreist werden).

Pro dadurch umkreistes Virus ( und/oder ) müsst ihr je 1 Ausbreitung ausführen (also wie üblich alle aktiven Viren ausbreiten).

Sobald 1 oder mehrere Personen in einer Runde zum ersten Mal im Spiel das Pflanzen- bzw. Wassersymbol neben einem  im Wertungsbereich durchstreichen, umkreisen sie sofort das . Alle anderen müssen es durchstreichen **(16)**. Wer das Symbol durchgestrichen hat, muss 1 Ausbreitung ausführen.

 **Raumanzug:** Führe diese Aktion genau so aus, wie in den Grundregeln beschrieben. Streiche außerdem 1 Raumanzugsymbol oben auf deinem Abenteuerblatt durch (von links nach rechts und von oben nach unten). Immer wenn du 2 der Symbole durchgestrichen hast **(17)**, umkreise das entsprechende Jokersymbol.

 **Planung:** Führe diese Aktion genau so aus, wie in den Grundregeln beschrieben. Hast du ein X eingetragen, streiche außerdem 1 Planungssymbol oben auf deinem Abenteuerblatt durch (von links nach rechts und von oben nach unten). Immer wenn du 2 der Symbole durchgestrichen hast **(18)**, umkreise das entsprechende Jokersymbol.

 **Joker:** Umkreiste Jokersymbole erlauben es dir, 1 Aktion frei zu wählen.

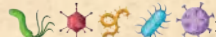
Willst du ein Jokersymbol nutzen, streiche es zu Beginn von Phase 4 durch. Führe dann 1 Aktion deiner Wahl aus anstatt der in dieser Runde gewählten Aktion. (Darfst du keine Aktion ausführen, darfst du auch keinen Joker nutzen.)

5 - AUSWIRKUNGEN ABHANDELN

Handelt alle ausgelösten **Ausbreitungen** ab.

Prüft zunächst, ob und wie oft ihr jeweils eine Ausbreitung ausführen müsst.

Um die Unterschiede klarer darzustellen haben die auslösenden Effekte unterschiedliche Symbole:

: Wurde in dieser Runde ein Virus aktiviert (das Feld wurde umkreist), müsst **ihr alle** pro entsprechendem Virus je 1 Ausbreitung ausführen.

: Hat jemand in dieser Runde den 2. oder 3. Systemfehler durchgestrichen, führt **diese Person** 1 Ausbreitung aus.

: Hat jemand in dieser Runde ein  durchgestrichen, führt **diese Person**, pro entsprechendem -Symbol je 1 Ausbreitung aus.

Prüft ob es vollständige Wohneinheiten gibt. **Evakuiert** diese Wohneinheiten.

6 - EINE MISSION ABSCHLIESSEN (FREIWILLIG)

Wurde eine Mission in dieser Runde zum ersten Mal im Spiel abgeschlossen, müssen alle das entsprechende Virus (siehe links unten im Wertungsbereich) aktivieren (das Virusfeld umkreisen) **(19)**.

Pro aktiviertes Virus müsst du je 1 Ausbreitung ausführen. Streiche das entsprechende Virussymbol im Wertungsbereich durch **(20)**, um dich daran zu erinnern, dass dieses Virus bereits aktiviert wurde.

Wurde in dieser Phase mind. 1 Virus aktiviert, führt erneut die Phasen 5 und 6 aus, ggf. auch mehrfach, falls erneut Auswirkungen ausgelöst werden.

(Die Ausbreitung für die Aktivierung des Virus wird also „sofort“ ausgeführt, nicht erst in der nächsten Runde.)

ÄNDERUNGEN AM SPIELEND

Beachtet, dass durchgestrichene Felder als ausgefüllt gelten.

Ihr erhaltet Punkte für abgeschlossene Missionen, wie in den Grundregeln beschrieben. Ihr erhaltet außerdem Punkte für ...

► **Pflanzen und Wasser:** Du erhältst jeweils Punkte für die niedrigste sichtbare Zahl in der entsprechenden Spalte.

► **Evakuierte Wohneinheiten:** Evakuere zunächst alle noch nicht umkreisten Wohneinheiten, wie oben beschrieben (ausgefüllte, nicht durchgestrichene Wohnungen × umkreiste Energiesymbole). Addiere dann die Punkte der evakuierten Wohneinheiten.

► **Infizierte Wohnungen:** Du **verlierst** 1 Punkt für jede durchgestrichene Wohnung.

Denkt daran, die Strafpunkte für Systemfehler abzuziehen.

DIE MISSIONEN



Du hast 2 Wohneinheiten evakuiert. (Egal wie viele Wohnungen durchgestrichen sind.)



Du hast alle Wohneinheiten in 1 Stockwerk evakuiert. (Egal wie viele Wohnungen durchgestrichen sind.)



Du hast bei 3 deiner Wohneinheiten alle angrenzenden Brücken gesperrt. (Eine Sperrung darf für mehrere Wohneinheiten genutzt werden.)



Du hast alle Brücken, die an die Wohneinheiten mit dem blauen **und** dem grünen Virus angrenzen, gesperrt. (Eine Sperrung darf für mehrere Wohneinheiten genutzt werden.)



Du hast alle Energiesymbole in 2 Stockwerken umkreist.



Du hast alle Pflanzensymbole und alle Wassertanks in 2 Stockwerken umkreist.

SOLOVARIANTE

SOLOBONUS:

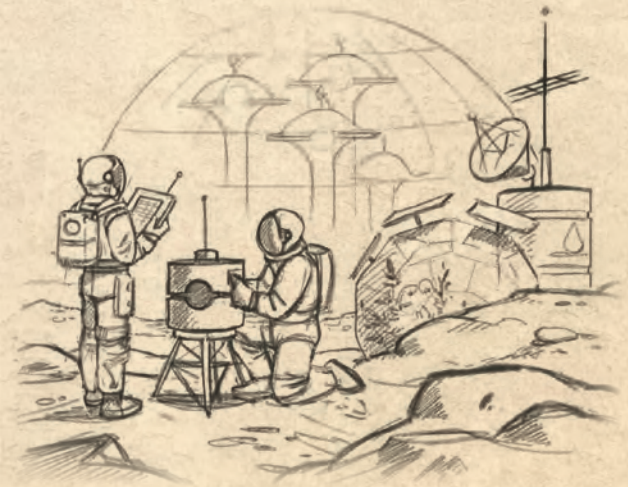
Jedes Mal, wenn du ein Virus aktivierst, und jedes Mal, wenn du das Symbol neben einem  durchstreichst, erhältst du 1 Solobonus.

ASTRA-AUSWIRKUNG:

Die ASTRA-Auswirkungskarten haben beim ersten und zweiten Ziehen unterschiedliche Auswirkungen.

➡ **Beim 1. Ziehen:** Ziehst du eine ASTRA-Auswirkungskarte zum 1. Mal, aktiviere das blaue oder grüne Virus (deine Wahl). Streiche das entsprechende Symbol im Wertungsbereich durch. Ist 1 davon bereits aktiviert, aktiviere das andere. Sind beide aktiviert, streiche 1  deiner Wahl durch. In beiden Fällen musst du die dadurch ausgelöste Ausbreitung **sofort** ausführen (nicht erst in Phase 6).

➡ **Beim 2. Ziehen:** Ziehst du eine ASTRA-Auswirkungskarte zum 2. Mal, drehe die entsprechende Missionskarte wie üblich auf die Seite „Mission abgeschlossen“. Aktiviere dann das zugehörige Virus (siehe links unten im Wertungsbereich). Handle die dadurch ausgelöste Ausbreitung **sofort** ab (nicht erst in Phase 6).



ABENTEUER 7: DIE FLUCHT

Die Evakuierung ist einigermaßen glimpflich abgelaufen. Zum Glück hatten wir ohnehin vorgesehen, den Mond zu verlassen. Allerdings müssen wir nun so rasch wie möglich starten und die neuen Raumschiffe sind noch nicht bereit. Außerdem wurden sie in der Eile waagrecht über den Kuppeln angeordnet, sodass die meisten davon derzeit nicht zugänglich sind. Kümmert euch darum. Wir müssen diesen verflixten Mond verlassen und durch einen Raumzeitstrudel zur Eroberung des Weltalls aufbrechen.

7

9

7

8

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

328

329

330

331

332

333

334

335

336

337

338

339

340

341

342

343

344

345

346

347

348

349

350

351

352

353

354

355

356

357

358

359

360

361

362

363

364

365

366

367

368

369

370

371

372

373

374

375

376

377

378

379

380

381

382

383

384

385

386

387

388

389

390

391

392

393

394

395

396

397

398

399

400

401

402

403

404

405

406

407

408

409

410

411

412

413

414

415

416

417

418

419

420

421

422

423

424

425

426

427

428

429

430

431

432

433

434

435

436

437

438

439

440

441

442

443

444

445

446

447

448

449

450

451

452

453

454

455

456

457

458

459

460

461

462

463

464

465

466

467

468

469

470

471

472

473

474

475

476

477

478

479

480

481

482

483

484

485

486

487

488

489

490

491

492

493

494

495

496

497

498

499

500

501

502

503

504

505

506

507

508

509

510

511

512

513

514

515

516

517

518

519

520

521

522

523

524

525

526

527

528

529

530

531

532

533

534

535

536

537

538

539

540

541

542

543

544

545

546

547

548

549

550

551

552

553

554

555

556

557

558

559

560

561

562

563

564

565

566

567

568

569

570

571

572

573

574

575

576

577

578

579

580

581

582

583

584

585

586

587

588

589

590

591

592

593

594

595

596

597

598

599

600

601

602

603

604

605

606

607

608

609

610

611

612

613

614

615

616

617

618

619

620

621

622

623

624

625

626

627

628

629

630

631

632

633

634

635

636

637

638

639

640

641

642

643

644

645

646

647

648

649

650

651

652

653

654

655

656

657

658

659

660

661

662

663

664

665

666

667

668

669

670

671

672

673

674

675

676

677

678

679

680

681

682

683

684

685

686

687

688

689

690

691

692

693

694

695

696

697

698

699

700

701

702

703

704

705

706

707

708

709

710

711

712

713

714

715

716

717

718

719

720

721

722

723

724

725

726

727

728

729

730

731

732

733

734

735

736

737

738

739

740

741

742

743

744

745

746

747

748

749

750

751

752

753

754

755

756

757

758

759

760

761

762

763

764

765

766

767

768

769

770

771

772

773

774

775

776

777

778

779

780

781

782

783

784

785

786

787

788

789

790

791

792

793

794

795

796

797

798

799

800

801

802

803

804

805

806

807

808

809

810

811

812

813

814

815

816

817

818

819

820

821

822

823

824

825

826

827

828

829

830

831

832

833

834

835

836

837

838

839

840

841

842

843

844

845

846

847

848

849

850

851

852

853

854

855

856

857

858

859

860

861

862

863

864

865

866

867

868

869

870

871

872

873

874

875

876

877

878

879

880

881

882

883

884

885

886

887

888

889

890

891

892

893

894

895

896

897

898

899

900

901

902

903

904

905

906

907

908

909

910

911

912

913

914

915

916

917

918

919

920

921

922

923

924

925

926

927

928

929

930

931

932

933

934

935

936

937

938

939

940

941

942

943

944

945

946

947

948

949

950

951

952

953

954

955

956

957

958

959

960

961

962

963

964

965

966

967

968

969

970

971

972

973

974

975

976

977

978

979

980

981

982

983

984

985

986

987

988

989

990

991

992

993

994

995

996

997

998

999

1000

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

3 - NUMMER EINTRAGEN (VERPFLICHTEND)

Jede Zeile ist 1 Raumschiff, das aus 2 oder 3 Modulen und 1 Treibhaus besteht. Jedes Raumschiff ist ein Abschnitt.

Module und Treibhäuser sind durch Schleusen  miteinander verbunden. Schleusen ohne Strich darin sind inaktiv; mit Strich sind sie aktiv.

Ihr dürft Nummern nur in Felder eintragen, die über aktive Schleusen mit den Kuppeln (am unteren Rand) verbunden sind. (Die 2 Schleusen, die von den Kuppeln ausgehen, sind bereits zu Beginn des Spiels aktiv ^①.)

Robotersymbole: Nachdem du eine Nummer in ein Feld mit Robotersymbol eingetragen hast ^②, darfst du sofort und einmalig die Aktion *Roboter* ausführen. (Deine gewählte Aktion darfst du in Phase 4 dennoch wie gewohnt ausführen.)

Treibhaus: Trägst du eine Nummer (oder ein X) in ein Treibhaus ein, löst du für dieses Treibhaus die Auswirkung *Treibhaus* aus.

Auswirkung *Treibhaus*: Alle, die in der gleichen Runde erstmals eine Nummer (bzw. ein X) in ein bestimmtes Treibhaus eingetragen haben, umkreisen den **Bonus x2** dieses Treibhauses ^③. Alle anderen streichen ihn durch.

Systemfehler: Beim Durchstreichen der ersten 2 Systemfehler darfst du jeweils sofort und einmalig 1 Schleuse aktivieren (siehe Aktion *Roboter*).

4 - AKTION AUSFÜHREN (FREIWILLIG)



Roboter: Fährst du diese Aktion aus, aktivierst du 1 Schleuse.

Um 1 Schleuse zu aktivieren, zeichne 1 Strich hinein ^④. Die zu aktivierende Schleuse muss über aktive Schleusen mit den Kuppeln verbunden sein.



Wasser: Hast du die Nummer in ein Feld mit einem Wassertank eingetragen und fährst diese Aktion aus, umkreise den entsprechenden Wassertank ^⑤.



Pflanze: Fährst du diese Aktion aus, umkreise 1 Pflanzensymbol im Treibhaus des Raumschiffs, in das

du die Nummer der Kombination eingetragen hast ^⑥. (Das Treibhaus muss nicht über aktive Schleusen verbunden sein.) Zu Beginn des Spiels sind schon ein paar Pflanzensymbole umkreist.



Energie: Fährst du diese Aktion aus, umkreise 1 Energiesymbol des Raumschiffs, in das du die Nummer der Kombination eingetragen hast ^⑦. Zu Beginn des Spiels sind schon ein paar Energiesymbole umkreist.



Planung: Führe diese Aktion genau so aus, wie in den Grundregeln beschrieben. Streiche außerdem das Feld mit dem niedrigsten Wert im Bereich *Planung* des Wertungsbereichs durch ^⑧.



Raumanzug: Führe diese Aktion genau so aus, wie in den Grundregeln beschrieben. Streiche außerdem 1 Raumanzugssymbol rechts auf deinem Abenteuerblatt durch (von links nach rechts und von oben nach unten) ^⑨. Immer wenn du die 2 Symbole von 1 Zeile durchgestrichen hast, umkreise das entsprechende Jokersymbol.



Joker: Umkreiste Jokersymbole erlauben es dir, 1 Aktion frei zu wählen.

Willst du ein Jokersymbol nutzen, streiche es zu Beginn von Phase 4 durch. Führe dann 1 Aktion deiner Wahl aus anstatt der in dieser Runde gewählten Aktion. (Darfst du keine Aktion ausführen, darfst du auch keinen Joker nutzen.)

5 - AUSWIRKUNG: TREIBHAUS

Handelt alle ausgelösten Auswirkungen *Treibhaus* ab.

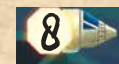
Handelt sie für jedes in dieser Runde ausgefüllte Treibhaus je 1x ab, egal wie viele Personen das Treibhaus ausgefüllt haben.

ÄNDERUNGEN AM SPIELLENDE

Ihr erhaltet Punkte für abgeschlossene Missionen, wie in den Grundregeln beschrieben. Ihr erhaltet außerdem Punkte für ...

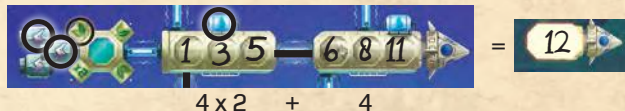
► **Treibhäuser:** Du erhältst Punkte für jedes ausgefüllte Treibhaus.

Hast du 1 Pflanzensymbol umkreist, erhältst du 2 Punkte, bei 2 Symbolen 4 Punkte, bei 3 Symbolen 7 Punkte. Hast du den zugehörigen Bonus x2 umkreist, verdopple die entsprechenden Punkte.



► **Module:** Du erhältst Punkte für jedes vollständig ausgefüllte Modul.

Hast du im entsprechenden Raumschiff 1 Energiesymbol umkreist, erhältst du 2 Punkte, bei 2 umkreisten Symbolen 4 Punkte, bei 3 umkreisten Symbolen 7 Punkte für jedes Modul. Hast du den Wassertank in dem Modul umkreist, verdopple die entsprechenden Punkte.



► **Planung:** Ziehe die Punkte des niedrigsten sichtbaren Feldes im Bereich *Planung* von deinen Punkten ab.

Denkt daran, die Strafpunkte für Systemfehler abzuziehen.

DIE MISSIONEN



Du hast 3 ausgefüllte Treibhäuser, in denen du jeweils alle 3 Pflanzensymbole umkreist hast.



Du hast das Treibhaus im obersten Raumschiff ausgefüllt und alle 3 Pflanzensymbole umkreist.



Du hast 7 vollständig ausgefüllte Module.



Du hast 3 vollständig ausgefüllte Raumschiffe.



Du hast alle Energiesymbole in 3 Raumschiffen umkreist.



Du hast alle Wassertanks in 3 Raumschiffen umkreist.

SOLOVARIANTE

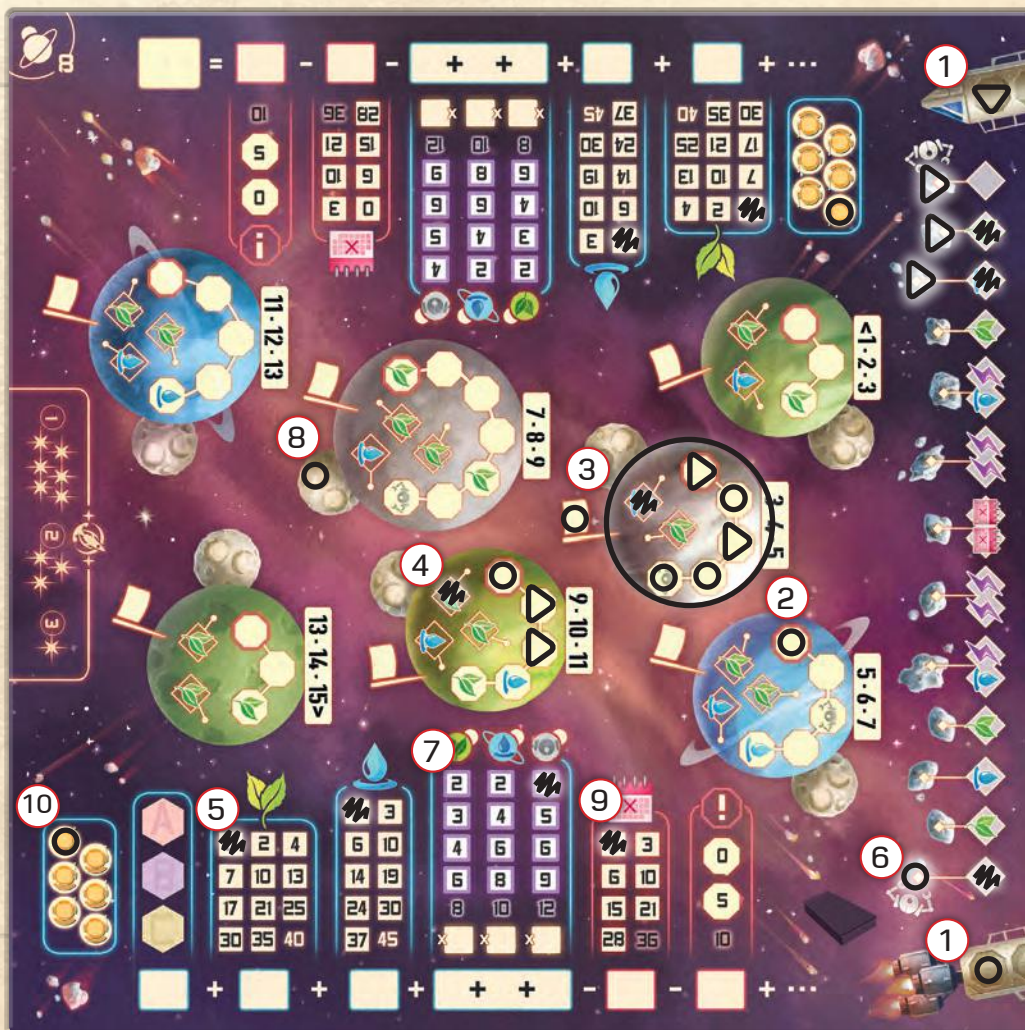
SOLOBONUS: Jedes Mal, wenn du einen Bonus $\times 2$ eines Treibhauses umkreist, erhältst du 1 Solobonus.

ASTRA-AUSWIRKUNG: Streiche 1 sichtbaren, nicht umkreisten Bonus $\times 2$ eines Treibhauses deiner Wahl durch. (Du kannst ihn nicht mehr umkreisen.)



ABENTEUER 8: DER KONFLIKT

Wir konnten nur zwei bewohnbare Planetensysteme ausfindig machen, die Zwillingsysteme Neo Solaris 1 und 2. Die Besiedlung beginnt jetzt, aber die natürlichen Ressourcen auf diesen Planeten reichen nicht für alle Siedler. Ein Kampf ist unvermeidlich ... Besetzt das Territorium und erobert möglichst viele der Ressourcen und Planeten. Die Auseinandersetzungen werden hart sein ...



ÄNDERUNGEN BEI DER SPIELVORBEREITUNG

In diesem Abenteuer spielt ihr jeweils auf 2 Abenteuerblättern. Ihr teilt euch je 1 mit den Personen links und rechts von euch.

Legt jeweils 1 Abenteuerblatt 8 links neben euch, sodass die Asteroiden zur Mitte der Spielfläche zeigen und es zwischen 2 Personen liegt. (Der Bereich *Missionen* des Wertungsbereichs dieses Blatts muss nun jeweils auf euch zeigen.)

Wählt jeweils 1 Symbol, das sich vom Symbol der Personen neben euch unterscheidet (z. B. Kreis, Kreuz, Dreieck ...). Notiert euer Symbol auf den Blättern links und rechts von euch im Raumschiff in eurem Wertungsbereich ①.

Bestimmt zufällig, wer die Kommandokarte erhält.

Hast du die Kommandokarte erhalten, lege sie vor das Abenteuerblatt links von dir. Sie zeigt an, auf welcher Seite du (und alle anderen) in dieser Runde spielst.

ÄNDERUNGEN IM SPIELVERLAUF

Während des Spiels spielt ihr abwechselnd auf euren 2 Abenteuerblättern. In der ersten und allen ungeraden Runden, spielt ihr auf dem Blatt links von euch. In allen geraden Runden auf dem Blatt rechts von euch. Die Kommandokarte kann euch helfen, den Überblick zu behalten.

3 - NUMMER EINTRAGEN (VERPFLICHTEND)

In diesem Abenteuer trägst du keine Nummern in Felder ein. Wähle stattdessen 1 Planeten, bei dem die gewählte Nummer angegeben ist. Zeichne dein Symbol in das am weitesten links liegende leere Feld dieses Planeten ②. (Das 1. Feld ist rot umrandet.)

Befindet sich im entsprechenden Feld ein Symbol, führe den entsprechenden Bonus sofort und einmalig aus (siehe S. 34).

Einen Planeten erobern: Nachdem du ein Symbol in das letzte leere Feld eines Planeten eingetragen hast, wird der Planet erobert.

Zähle dazu, von welchem Symbol sich auf dem Planeten und seinem Mond am meisten befinden. Notiere das entsprechende Symbol auf der Flagge des Planeten. Diese Person hat den Planeten erobert. Notiere im Falle eines Gleichstandes beide

Symbole. (Ihr habt ihn beide erobert.)
Umkreise zuletzt den Planeten ③.

4 - AKTION AUSFÜHREN (FREIWILLIG)



Pflanze und Wasser: Fühst du diese Aktion aus, streiche 1 entsprechendes, sichtbares Symbol (Pflanze bzw. Wasser) im unteren Bereich des Planeten durch, auf den du dein Symbol eingezeichnet hast ④. Streiche anschließend das Feld mit dem niedrigsten sichtbaren Wert im entsprechenden Wertungsbereich durch ⑤. Kannst du auf dem Planeten kein entsprechendes Symbol mehr durchstreichen, darfst du diese Aktion nicht ausführen.



Roboter: Mit dieser Aktion könnt ihr die Ressourcen der Asteroiden plündern.

Fühst du diese Aktion aus, zeichne dein Symbol auf den nicht beschriebenen Asteroiden, der deinem Raumschiff am nächsten ist ⑥. Streiche das verbundene Feld durch. Befindet sich ein Symbol darin, darfst du den entsprechenden Bonus sofort und einmalig ausführen (siehe S. 34).



Energie: Mit dieser Aktion könnt ihr eure eroberten Planeten aufwerten.

Fühst du diese Aktion aus, streiche die oberste sichtbare Zahl in 1 Spalte deiner Wahl im Wertungsbereich *Planeten* durch ⑦. Jede Spalte entspricht 1 Planetenfarbe.

Es gibt Planeten in 3 Farben: grün, blau und grau.



Planung: Fühst du diese Aktion aus, zeichne dein Symbol auf den Mond eines nicht umkreisten Planeten deiner Wahl ⑧ (zusätzlich zu deinem Symbol in Phase 3).

Auf jedem Mond ist Platz für 2 Symbole.

Streiche dann das sichtbare Feld mit der niedrigsten Zahl im Wertungsbereich *Planung* durch ⑨.



Raumanzug: Führe diese Aktion genau so aus, wie in den Grundregeln beschrieben. Die 0 wird auf dem Planeten mit „<1“ eingetragen, die 16 und 17 auf dem Planeten mit „15+“. Umkreise außerdem 1 Raumanzugssymbol links unten auf deinem Abenteuerblatt ⑩. Umkreiste Raumanzugssymbole erlauben es dir, in 1 späteren Runde auf dem gleichen Abenteuerblatt die Nummer erneut so zu ändern, als hättest du die Aktion *Raumanzug* ausgeführt. (Deine gewählte Aktion darfst du in Phase 4 dennoch wie gewohnt ausführen. Wählst du dabei erneut die Aktion *Raumanzug*, kannst du die Zahl also sogar um bis zu +4 bzw. -4 ändern.)

Willst du ein solches Symbol nutzen, streiche es zu Beginn von Phase 3 durch. (Dafür darfst du nicht erneut ein Raumanzugsymbol umkreisen.)

Bonussymbole:

 : Streiche das sichtbare Feld mit der niedrigsten Zahl im entsprechenden Wertungsbereich durch (nicht bei den Planeten).

 : Führe 1× die Aktion *Roboter* aus. (Dadurch erhältst du ggf. erneut Boni.)

 : Führe 1× die Aktion *Energie* aus.

 : Zeichne dein Symbol auf den Mond eines nicht umkreisten Planeten deiner Wahl. (Streiche kein Feld im Wertungsbereich durch.)

6 - EINE MISSION ABSCHLIESSEN (FREIWILLIG)

Schließe Missionen wie üblich ab.

Hast du zu Beginn des Spiels die Kommandokarte erhalten, lege sie am Ende dieser Phase oberhalb deines anderen Abenteuerblatts ab, um anzuzeigen, auf welcher Seite du (und alle anderen) die nächste Runde spielst.

ÄNDERUNGEN AM SPIELEND

Die dritte Spielbedingung („Alle Felder im Spielbereich ausgefüllt“) ändert sich zu: Das Spiel endet, sobald alle Felder auf allen Planeten von 1 Abenteuerblatt ausgefüllt sind. (Die anderen Spielbedingungen ändern sich nicht.)

Erobert nun alle nicht umkreisten Planeten: Zählt, von welchem Symbol sich auf dem Planeten und seinem Mond am meisten befinden. Notiert das entsprechende Symbol auf der Flagge des Planeten.

Um eure Gesamtpunktzahl zu erhalten, müsst ihr die Resultate eurer beiden Abenteuerblätter zusammenzählen. Ihr erhaltet Punkte für abgeschlossene Missionen, wie in den Grundregeln beschrieben. Ihr erhaltet außerdem Punkte für ...

► **Pflanzen und Wasser:** Du erhältst jeweils Punkte entsprechend der niedrigsten sichtbaren Zahl im entsprechenden Bereich.

► **Planeten:** Notiere jeweils, wie viele Planeten jeder Farbe du erobert hast. Multipliziere diesen Wert mit der niedrigsten sichtbaren Zahl in der Spalte darüber.

► **Planung:** Ziehe die Punkte des niedrigsten sichtbaren Feldes im Bereich *Planung* von deinen Punkten ab.

Denkt daran, die Strafpunkte für Systemfehler abzuziehen.

DIE MISSIONEN



Du hast 4 Planeten auf 1 Abenteuerblatt erobert.



Du hast 1 grauen, 1 grünen und 1 blauen Planeten auf 1 Abenteuerblatt erobert.



Dein Symbol befindet sich auf 7 Asteroiden von 1 Abenteuerblatt.



Du hast auf 1 Abenteuerblatt jede Planetenfarbe mind. 2× aufgewertet.



Du hast auf 1 Abenteuerblatt im Wertungsbereich *Pflanze* mind. 6 Felder und im Wertungsbereich *Wasser* mind. 4 Felder durchgestrichen.



Dein Symbol befindet sich auf 4 verschiedenen Monden von 1 Abenteuerblatt.

SOLOVARIANTE

ÄNDERUNGEN BEI DER SPIELVORBEREITUNG

Lege 2 Abenteuerblätter 8 so nebeneinander vor dich, dass sich im Übergangsbereich der beiden Abenteuerblätter oben und unten je 1 vollständiges Raumschiff bildet. Notiere auf beiden Abenteuerblättern das Symbol der ASTRA (ein Dreieck) auf dem Raumschiff der dir abgewandten Seite. Lege die Kommandokarte vor das linke Abenteuerblatt. Das Blatt mit der Karte wird aktives Blatt genannt.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Du und die ASTRA spielen in jeder Runde auf dem aktiven Abenteuerblatt. Zuerst führt die ASTRA ihren Zug aus, dann du.

Zug der ASTRA: Ziehe in Schritt 1 nur 1 Raumschiffkarte (anstatt 3). Die ASTRA verwendet die Nummer und die Aktion dieser Karte für ihren Zug.

Nummer der ASTRA: Wähle 1 Planeten des aktiven Abenteuerblatts, bei dem die vorgegebene Nummer angegeben ist. Zeichne das Symbol der ASTRA in das am weitesten links liegende leere Feld dieses Planeten. Gibt es keinen passenden Planeten, wähle 1 Planeten mit der nächsthöheren Zahl usw. (Nutze nach dem Planeten 13-14->15 ggf. den Planeten <1-2-3.)

Die ASTRA nutzt keine Bonussymbole. Ignoriere sie in diesem Schritt einfach.

***Beispiel:** Rasmus zieht für die ASTRA eine Karte mit der Nummer 11. Beide Planeten mit 11 darauf sind bereits vollständig. Der nächste mögliche Planet wäre 13-14->15, der ebenfalls vollständig ist. Rasmus notiert das Symbol der ASTRA also auf dem Planeten <1-2-3.*

Aktion der ASTRA: Führe die Aktion der ASTRA auf dem Planeten aus, auf den du ihr Symbol eingetragen hast. Ist das nicht möglich, führt die ASTRA keine Aktion aus.

► **Pflanze bzw. Wasser:** Streiche 1 entsprechendes, sichtbares Symbol (Pflanze bzw. Wasser) im unteren Bereich des Planeten durch.

► **Planung:** Zeichne das Symbol der ASTRA auf den Mond des Planeten (sofern dort noch Platz ist).

► **Roboter:** Zeichne das Symbol der ASTRA auf den nicht beschriebenen Asteroiden, der ihrem Raumschiff am nächsten ist. Die ASTRA nutzt keine Bonussymbole, ignoriere sie für diesen Schritt.

► **Raumanzug:** Führe für die ASTRA 1× die Aktion *Planung* aus.

► **Energie:** Führe für die ASTRA 1× die Aktion *Roboter* aus.

Dein Zug: Ziehe 2 zusätzliche Raumschiffkarten. Zusammen mit der Karte, die die ASTRA verwendet hat, stehen dir nun wie üblich 3 Karten zur Verfügung. Wähle und nutze die Karten wie zuvor beschrieben. Gib der ASTRA, wie üblich,

in Schritt 6 die nicht genutzte Karte weiter. (Dies darf die Karte sein, die die ASTRA für ihre Runde genutzt hat oder eine der 2 anderen.)

Einen Planeten erobern: Planeten werden wie zuvor beschrieben erobert. Notiere im Falle eines Gleichstandes **nur dein Symbol**.

Rundenende: Lege die Kommandokarte vor das andere Abenteuerblatt.

Spielende: Sonderfall: Kannst du keine Nummer mehr eintragen, weil alle übrigen Felder im Zug der ASTRA ausgefüllt wurden, musst du wie üblich 1 Systemfehler durchstreichen und der ASTRA 1 Karte geben. Das Spiel endet am Ende jener Runde.

SOLOBONUS: Für jeden zweiten Planeten, den du eroberst (egal auf welchem Abenteuerblatt), erhältst du 1 Solobonus.

ASTRA-AUSWIRKUNG: Die ASTRA führt 2× die Aktion *Planung* aus.

Zeichne die Symbole der ASTRA jeweils auf den Mond des nicht umkreisten Planeten, auf dem sich die meisten deiner Symbole befinden. (Beachte dabei **sowohl** die Symbole auf dem Mond **als auch** die auf dem Planeten. Im Falle eines Gleichstandes darfst du unter den entsprechenden Planeten wählen.) Zeichne beide Symbole auf den gleichen Mond, sofern möglich. Kannst du 1 oder mehrere Symbole nicht auf diesen Mond zeichnen (weil nicht genügend Felder leer sind), zeichne die übrigen auf den Mond des Planeten mit den nächstmeisten deiner Symbole ein usw.

***Beispiel:** 4 Planeten sind nicht umkreist: 1 Planet mit 4 von Rasmus' Symbolen (A), 1 Planet mit 3 seiner Symbole (B) und 2 Planeten (C, D) mit je 2 seiner Symbole. Auf dem Mond von A ist 1 Feld leer. Dort zeichnet Rasmus das erste Symbol der ASTRA ein. Auf dem Mond von B ist kein leeres Feld. Rasmus darf also wählen ob er das zweite Symbol der ASTRA auf den Mond von C oder von D zeichnet, da sich auf beiden gleich viele seiner Symbole befinden.*

IMPRESSUM

Autor: Benoit Turpin, Alexis Allard

Illustrationen und Grafikdesign: Anne Heidsieck

Entwicklung: Blue Cocker

Lektorat: Dominique Bodin

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jessy Töpfer

Redaktion: Martin Zeeb

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blue Cocker Games. © 2021 Blue Cocker. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

BLUE
COCKER



Pegasus Spiele