LIGHT SPEED ARENA

ANLEITUNG

EIN WELTRAUMSPIEL IN LICHTGESCHWINDIGKEIT FÜR 1 BIS 4 ZIELSICHERE CHAOT*INNEN AB 8 JAHREN VON JAMES ERNEST, TOM JOLLY, LEONARDO ALESE UND EMANUELE SANTELLANI



Pegasus Spiele

WILLKOMMEN IN DER LIGHT SPEED ARENA!

SPIELIDEE

Light Speed Arena ist ein schnelles und manchmal chaotisches Weltraumspiel, in dem ihr alle gleichzeitig in nur wenigen Sekunden eure Raumschiffe in der Arena platzieren müsst. Dabei versucht ihr eure Raumschiffe geschickt so zu positionieren, dass ihre Laserstrahlen auf gegnerische Raumschiffe oder Asteroiden zielen. Mithilfe der Begleit-App seht ihr dann, ob ihr gut getroffen oder komplett daneben gezielt habt. Für Treffer, zerstörte gegnerische Raumschiffe und von Asteroiden abgebaute Mineralien erhaltet ihr Punkte. Wer die meisten Punkte hat, kann das Publikum und die Sponsor*innen von sich überzeugen und gewinnt das Spiel.

Zum Spielen benötigt ihr die kostenlose *Light Speed Arena* Begleit-App und eine Internetverbindung:

iOS **Android**

SPIELMATERIAL

6 doppelseitige Asteroidenplättchen (Asteroiden)



Werbeseite

Standardseite

4 doppelseitige Stationsplättchen (Stationen) in 4 Farben



Spezialseite

Standardseite

4 Arenabegrenzungen



32 Raumschiffplättchen (Raumschiffe) in 4 Farben, jeweils mit den Zahlen 1–8



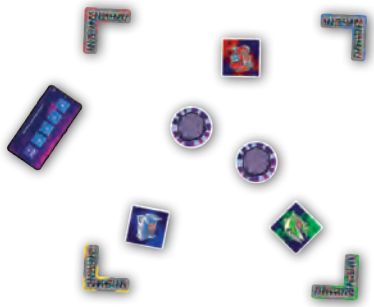
Ersatzteilservice
Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

SPIELVORBEREITUNG

1. Findet eine flache, freie Oberfläche, die ungefähr 75 cm lang und 75 cm breit ist. Das ist eure **Arena.**
   Tipp: Legt die 4 Arenabegrenzungen aus, um den Rand der Arena für alle gut sichtbar zu markieren. Die Anordnung der Farben spielt keine Rolle.
2. Legt 2 zufällige **Asteroiden** mit der Standardseite nach oben ungefähr in die Mitte der Arena.
3. Wählt alle je 1 Farbe und nehmt euch die **Station** in eurer Farbe. Legt eure Station jeweils 10 cm vom Rand der Arena entfernt mit der Standardseite nach oben vor euch.
4. Nehmt euch alle jeweils die **Raumschiffe** in eurer Farbe mit den folgenden Zahlen (abhängig von euer Personenzahl):
   2 Personen: Alle (8 Raumschiffe)
   3 Personen: 2–8 (7 Raumschiffe)
   4 Personen: 3–8 (6 Raumschiffe)

   Mischt eure Raumschiffe und haltet sie als verdeckten Stapel in eurer Hand. Legt alle übrigen Raumschiffe zurück in die Schachtel.
5. Legt euer Gerät mit der Begleit-App neben die Arena, sodass ihr es gut sehen und hören könnt. Schaltet den Geräteton ein und startet die App. Wenn alle bereit sind, drückt auf „*Spielen*“ und wählt dann aus, mit wie vielen Raumschiffen ihr spielt (entsprechend eurer Personenzahl).

Beispiel: Spielvorbereitung der Arena für 3 Personen



SPIELABLAUF

Jede Partie *Light Speed Arena* besteht aus 2 Phasen:
1. Die **Aktionsphase**, in der ihr eure Raumschiffe in der Arena platziert.
2. Die **Auswertungsphase**, in der die App den Kampf und die Punktwertung für euch abhandelt.

1 AKTIONSPHASE



In dieser Phase spielt ihr alle gleichzeitig. Nachdem ihr das Spiel in der App gestartet habt, folgt ein kurzer Countdown, in dem ihr euch bereitmachen könnt. Danach folgen so viele 10-Sekunden-Timer, wie ihr vorher Raumschiffe ausgewählt habt. Innerhalb dieser 10 Sekunden deckt ihr jeweils das oberste Raumschiff von eurem Stapel auf und platziert es an einer freien Stelle eurer Wahl in der Arena. Dabei dürft ihr keine Asteroiden, Stationen oder anderen Raumschiffe überdecken oder verschieben. Ihr dürft euer Raumschiff bewegen und drehen, wie ihr wollt. Sobald ihr euer Raumschiff loslasst, dürft ihr es nicht mehr bewegen.

Spätestens wenn der Timer abgelaufen ist, müsst ihr euer Raumschiff loslassen. Danach folgt direkt der nächste Timer und ihr platziert euer nächstes Raumschiff nach denselben Regeln. Wenn der letzte Timer abgelaufen ist und all eure Raumschiffe in der Arena liegen, folgt die Auswertungsphase.

2 AUSWERTUNGSPHASE

Nach dem Ablauf des letzten Timers fordert euch die App auf, ein Foto von eurer Arena zu machen. Und das war auch schon fast alles, was ihr in dieser Phase machen müsst! Achtet darauf, dass euer Foto möglichst scharf und gut beleuchtet ist. Überprüft dann, ob die App alle Plättchen richtig erkannt hat und startet die Auswertung des Kampfes. Legt das Gerät mit der App so hin, dass ihr es alle gut sehen könnt und verfolgt das Geschehen.

Hinweise zur Nutzung der App findet ihr auf der Rückseite dieser Anleitung.

KAMPFREGELN

Hinweis: Da die App sämtliche Regeln während des Kampfes für euch kontrolliert, könntet ihr jetzt einfach losspielen – ihr dürft aber natürlich auch hier nachlesen, wie die Regeln für den Kampf in der Arena funktionieren.

INITIATIVE

Auf jedem Raumschiff steht eine Zahl von 1–8. Das ist die **Initiative** dieses Raumschiffs. Raumschiffe mit niedriger Initiative feuern ihre Laserstrahlen vor Raumschiffen mit höherer Initiative ab. Raumschiffe mit der gleichen Initiative feuern gleichzeitig, auch wenn sie in der Auswertung von der App nacheinander abgehandelt werden.

LASERSTRAHLEN ABFEUERN

Auf jedem Raumschiffplättchen sind mehrere **Laserstrahlen** abgebildet, die dieses Raumschiff abfeuert. Jeder Laserstrahl verläuft ausgehend von der entsprechenden Stelle am Raumschiff in einer gedachten Linie gerade durch die ganze Arena. Wenn diese gedachte Linie auf ihrem Weg durch die Arena auf die Abbildung einer **Einheit** (Raumschiffe und Stationen) oder eines Asteroiden trifft, dann trifft der Laserstrahl diese Einheit bzw. diesen Asteroiden.

WICHTIG: Laserstrahlen können nur Abbildungen von Einheiten und Asteroiden treffen. Es zählt nicht das gesamte Plättchen!

Beispiel:



EINHEITEN BESCHÄDIGEN

Wenn eine Einheit von einem Laserstrahl getroffen wird, erleidet sie Schaden in Höhe der Stärke des Laserstrahls:
Grün: Stärke 1 | Gelb: Stärke 2 | Rot: Stärke 3

Vorsicht: Ihr könnt auch aus Versehen eure eigenen Raumschiffe oder Stationen abschießen!

Alle Einheiten haben unterschiedlich viele **Batterien** (leuchtende Zylinder), die anzeigen, wie viel Schaden sie aushalten können. Wenn der erlittene Schaden im Laufe des Kampfes die Zahl der Batterien erreicht oder übersteigt, wird die Einheit **zerstört**. Zerstörte Raumschiffe und Stationen werden von der App behandelt, als seien sie nicht mehr im Spiel: Sie können keine Laserstrahlen mehr abfeuern und auch nicht mehr von ihnen getroffen werden. Laserstrahlen schießen also durch zerstörte Einheiten hindurch!
Einige Raumschiffe haben **Schilde** (farbige Bogenlinien um das Raumschiff herum). Wenn ein Laserstrahl ein Raumschiff trifft, aber dabei zuerst auf einen seiner Schilde stößt, wird der Schild aktiviert: Der Schaden dieses Laserstrahls wird um 1 verringert. Schilde werden nur aktiviert, wenn das Raumschiff, zu dem sie gehören, getroffen wird.

Beispiel:



MINERALIEN ABBAUEN

Wenn ein Raumschiff mit einem Laserstrahl einen Asteroiden trifft, baut es so viele Ladungen Mineralien ab, wie es der Stärke des Laserstrahls entspricht. Jede Ladung Mineralien gibt am Ende des Spiels Punkte, solange das Raumschiff, das sie abgebaut hat, nicht zerstört wurde.

Beispiel:

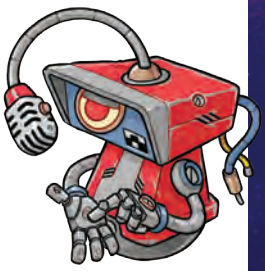


PUNKTWERTUNG

WOFÜR GIBT ES PUNKTE IN *LIGHT SPEED ARENA*?

1. Schaden verursachen
Jedes Mal, wenn du mit einem Laserstrahl eine gegnerische Einheit beschädigst, erhältst du dafür 1 Punkt.

2. Einheiten zerstören
Wenn ein Raumschiff oder eine Station zerstört wird, erhält die Person, die **den meisten Schaden** dazu beigetragen hat (in dieser und allen vorherigen Initiativen) dafür Punkte. Die Anzahl der Punkte entspricht der Anzahl der Batterien auf der Einheit. Wenn mehrere Personen gleich viel Schaden zur Zerstörung beigetragen haben, erhält niemand Punkte.



Vorsicht: Wenn du selbst den meisten Schaden zur Zerstörung einer deiner eigenen Einheiten beigetragen hast, verlierst du stattdessen Punkte entsprechend der Anzahl der Batterien.

3. Mineralien abbauen
Für jedes deiner überlebenden (= nicht zerstörten) Raumschiffe erhältst du 1 Punkt pro Ladung Mineralien, die dieses Raumschiff abgebaut hat.

4. Deine Station schützen
Wenn deine Station am Ende des Kampfes noch im Spiel ist, erhältst du dafür 4 Punkte.

ENDWERTUNG

Am Ende der Auswertungsphase zeigt euch die App eure Endwertung an. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel und damit den Arenapokal! Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg. Alternativ dürfen die am Gleichstand beteiligten Personen auch eine weitere Partie um den Sieg spielen.

BAUPLAN EINES RAUMSCHIFFS

Grüner Laserstrahl: Verursacht 1 Schaden

Schild: Eintreffende Laserstrahlen -1 Schaden

Initiative: Niedrige Zahlen vor Höheren



Roter Laserstrahl: Verursacht 3 Schaden

Batterien: Menge an Schaden, die das Raumschiff aushalten kann

Gelber Laserstrahl: Verursacht 2 Schaden

ENDE DER STANDARDREGELN

Das war's schon – zumindest fürs Erste. Spielt am besten zuerst ein paar Runden mit den Standardregeln. Auf den nächsten Seiten findet ihr spannende Varianten, mit denen ihr mehr Abwechslung (und eine Prise Extra-Chaos) in eure Partien bringen könnt. Die Varianten lassen sich beliebig miteinander kombinieren.

VARIANTEN

WERBEFINANZIERTE ASTEROIDEN

Da ihr nun schon einige Kämpfe hinter euch habt, könnt ihr euch Sponsor*innen für eure Asteroiden suchen, die jeweils eine eigene Sonderregel ins Spiel bringen. Dreht dazu in der Spielvorbereitung einen Asteroiden auf seine Werbeseite. Anstatt zufällig zu entscheiden, dürft ihr auch selbst auswählen, mit welchen werbefinanzierten Asteroiden ihr in eurer Partie spielen wollt. Wenn ihr werbefinanzierte Asteroiden mit Laserstrahlen trefft, baut ihr weiterhin wie gewohnt Mineralien ab.



PHOTONBRIGHT ✦ ***Schwebt im Rampenlicht!***

Am Ende der Auswertungsphase erhalten die 5 überlebenden Raumschiffe, die am nächsten an diesem Asteroiden liegen, jeweils 3 Bonuspunkte.



DESTINY AMMO ✦ ***Feuerkraft auf Bestellung!***

Wenn dieser Asteroid getroffen wird, schießt er mit seiner eingebauten Kanone auf ein zufälliges gegnerisches Raumschiff in Sichtweite. Der Schuss hat die gleiche Stärke wie der Laserstrahl, mit dem er aktiviert wurde. Allerdings gilt dieser Schaden als neutral und zählt nicht zu dem Schaden, den eine Person beigetragen hat.



DRIFT COLA ✦ ***Genau die richtige DOSE Risiko!***

Ihr erhaltet jeweils 2 Bonuspunkte für jeden Laserstrahl, der knapp an einer eigenen Einheit vorbeischießt (ihr Plättchen durchquert, ohne die Abbildung zu treffen) und danach eine gegnerische Einheit beschädigt oder Mineralien abbaut.



NOVA SNIPE ✦ ***Wir liefern über jede Distanz!***

Ihr erhaltet jeweils 3 Bonuspunkte für jeden Laserstrahl, der aus einer Entfernung von mehr als 28 cm (entspricht 4 Asteroiden) gegnerische Einheiten beschädigt oder Mineralien abbaut.



DAS NUGGET ✦ ***Klein aber fein!***

Ein Treffer auf diesem winzigen Asteroiden baut doppelt so viele Ladungen Mineralien ab wie gewöhnlich.



ASTROFUELLL ✦ ***Einmal voLLLtanken, bitte!***

Wenn ein Raumschiff diesen Asteroiden mit einem LLLaserstrahl trifft, erhöht sich die Stärke aller anderen LLLaserstrahlen dieses Raumschiffs um 1.

MEHR WERBUNG, BITTE!

Ihr dürft bei der Spielvorbereitung auch beide Asteroiden auf ihre Werbeseite drehen, um mehrere Sponsor*innen und damit mehrere Sonderregeln gleichzeitig im Spiel zu haben. Ihr dürft außerdem auch mit mehr oder weniger Asteroiden in der Arena spielen und eine Anzahl eurer Wahl davon auf die Werbeseite drehen – macht doch einfach, was ihr wollt! Die App wird sich schon um das Chaos kümmern …

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

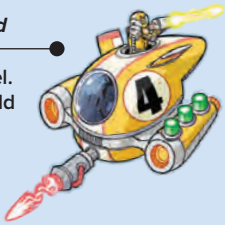
Ihr habt euch in der Arena bewiesen und dürft jetzt mit den Profis zusammenarbeiten. Jede Farbe entspricht einer Fraktion, die alle jeweils eine eigene Spezialfähigkeit haben. Um mit den Spezialfähigkeiten der Fraktionen zu spielen, dreht in der Spielvorbereitung eure Stationsplättchen auf die Spezialseite. Verteilt die Fraktionen zufällig oder wählt aus, mit welchen Fraktionen ihr in eurer Partie spielen wollt.



AMBOOM ✦ *Explosiv*

Wenn ein Amboom-Laserstrahl eine Einheit trifft, die in den vorherigen Initiativen bereits beschädigt wurde, wird diese Einheit sofort zerstört. Die Amboom-Fraktion erhält die Punkte für die Zerstörung der Einheit.

SOLSPEAR ✦ *Durchdringend*



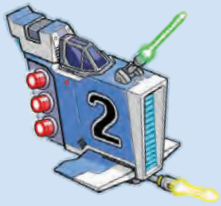
Die gelben Solspear-Laserstrahlen (Stärke 2) durchdringen ihr erstes Ziel. Sie können also bis zu 2 Ziele treffen. Wenn beim ersten Treffer ein Schild aktiviert wurde, wird der Schaden auch für das zweite Ziel verringert.



AGRONAUTS ✦ *Robust*

Die Schilde von Agronauts-Raumschiffen reduzieren den Schaden von eintreffenden Laserstrahlen auf 0 (anstatt wie andere Schilde den Schaden um 1 zu verringern).

RETROBLAST ✦ *Nachtragend*



Wenn ein Retroblast-Raumschiff in einer vorherigen Initiative beschädigt wurde, ist die Stärke all seiner Laserstrahlen verdoppelt.



ANDERE SPIELMODI

Teammodus: Legt jeweils 2 Stationen Seite an Seite, um ein Team zu bilden. Alle Einheiten dieser beiden Farben sind miteinander befreundet und das Team sammelt gemeinsam Punkte.

Solomodus (1 Person): Im Solomodus trittst du in verschiedenen Szenarien gegen eine Fraktion an, die nach bestimmten Vorgaben aufgestellt wird. Um den Solomodus zu starten, drücke in der App auf *„Solo spielen“* und folge den Anweisungen für die Spielvorbereitung. In der Aktionsphase platzierst du dann wie gewohnt deine Raumschiffe, um die Ziele des Szenarios zu erreichen.

LIGHT SPEED ARENA BEGLEIT-APP

Zum Spielen benötigt ihr die kostenlose *Light Speed Arena* Begleit-App und eine Internetverbindung.

Download on the App Store | GET IT ON Google Play

Steuerung
Die App zeigt euch in der Auswertungsphase für jedes Raumschiff einzeln, wohin seine Laserstrahlen treffen und welche Punkte ihr dafür erhaltet. Nach jedem Raumschiff wartet die App, bis ihr auf bestimmte Stellen am Bildschirm tippt (zum Beispiel dort, wo ihr Punkte erhaltet). Alternativ könnt ihr auch die automatische Wiedergabe in der Seitenleiste einschalten, damit die App automatisch von Raumschiff zu Raumschiff springt.
Die Benutzeroberfläche richtet sich selbstständig entsprechend der Position eurer Stationen aus. Ihr könnt die Kameraposition jederzeit mit Fingergesten verschieben und hinein- oder herauszoomen.

Seitenleiste
In der Seitenleiste findet ihr folgende Optionen:

- ✕ Spiel beenden
- ⏩ Zur Endwertung springen
- ▶ Die automatische Wiedergabe ein- oder ausschalten
- → Nächstes Raumschiff
- ⮌ Vorheriges Raumschiff

Einstellungen
In den App-Einstellungen findet ihr verschiedene nützliche Funktionen. Unter anderem könnt ihr die Kommentare in der Auswertungsphase an- oder ausschalten, die Ausrichtung der Benutzeroberfläche fixieren und die Länge der Timer anpassen.



IMPRESSUM

Spieldesign: James Ernest, Tom Jolly, Leonardo Alese & Emanuele Santellani

Basierend auf dem Spiel *Light Speed* von James Ernest und Tom Jolly

Spieldesign „Astrofuelll“: Andrea Ponzio
Spieldesign „The Nugget“: Erik Feltes
Solomodus: Nestore Mangone
Illustrationen: Marco Salogni
Grafikdesign: Marianna Rossi
Technik: Tablescope

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Hannah von Minden
Übersetzung: Raphael Watschinger, Simon Vierke
Redaktion: Simon Vierke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Tablescope.
© 2025 Tablescope GmbH. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

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

TABLESCOPE

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele