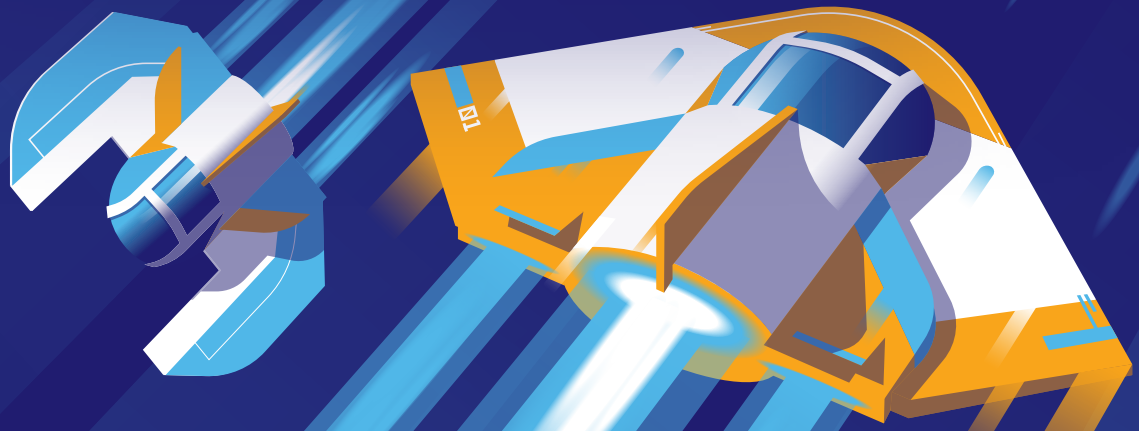
10+ 2-4 20'

ANLEITUNG

a_way™



Benjamin Niess, Clément Bongibault,
Hugo Socié & Louis Fièvre

Louis Fièvre

Willkommen an Bord, Captain!

Deine Mission: Durchquere die Quazarys-Galaxie und erreiche deine Heimatbasis, bevor deine Rivalen an ihren eigenen Basen ankommen. Aber Vorsicht! Durch den Weltraum zu fliegen ist kein Spaziergang. Sei schnell, bleib wachsam und mach dich auf alle Gefahren gefasst, die in den unerforschten Weiten auf dich warten könnten.

ZIEL DES SPIELS

Erreiche als Erstes deine Heimatbasis.

SPIELMATERIAL



4 **Basis-**
Karten



20 **Weltraum-**
karten



4 **Schiffe**
in den
Spielfarben



28 **Aktions-**
karten



9 **Stern-**
karten

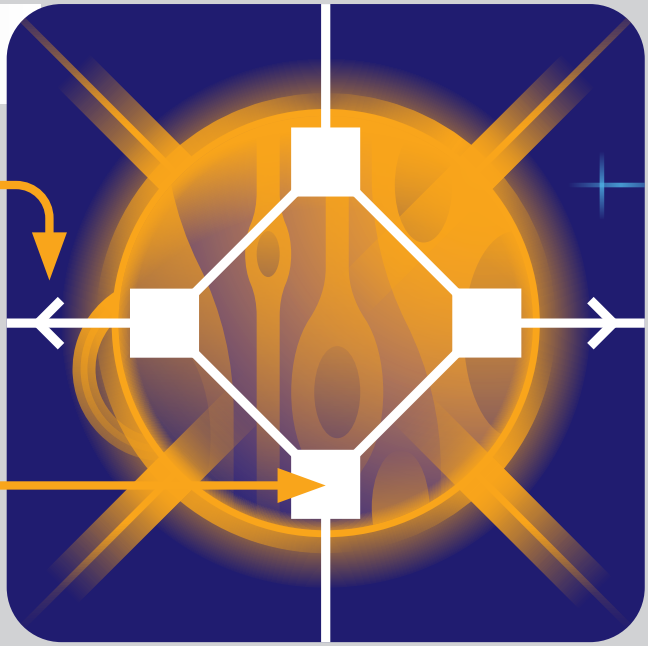


4 **Spielhilfen**

STERNKARTEN

Pfeil:
Hier sind nur Bewegungen in Pfeilrichtung erlaubt.

Station



AKTIONSKARTEN

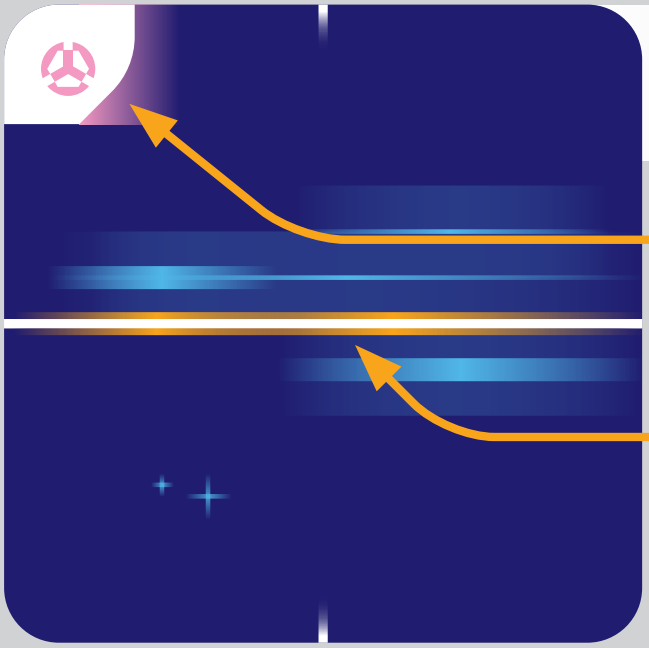
Fraktion

Name

Effekt



WELTRAUM-KARTEN



Fraktion

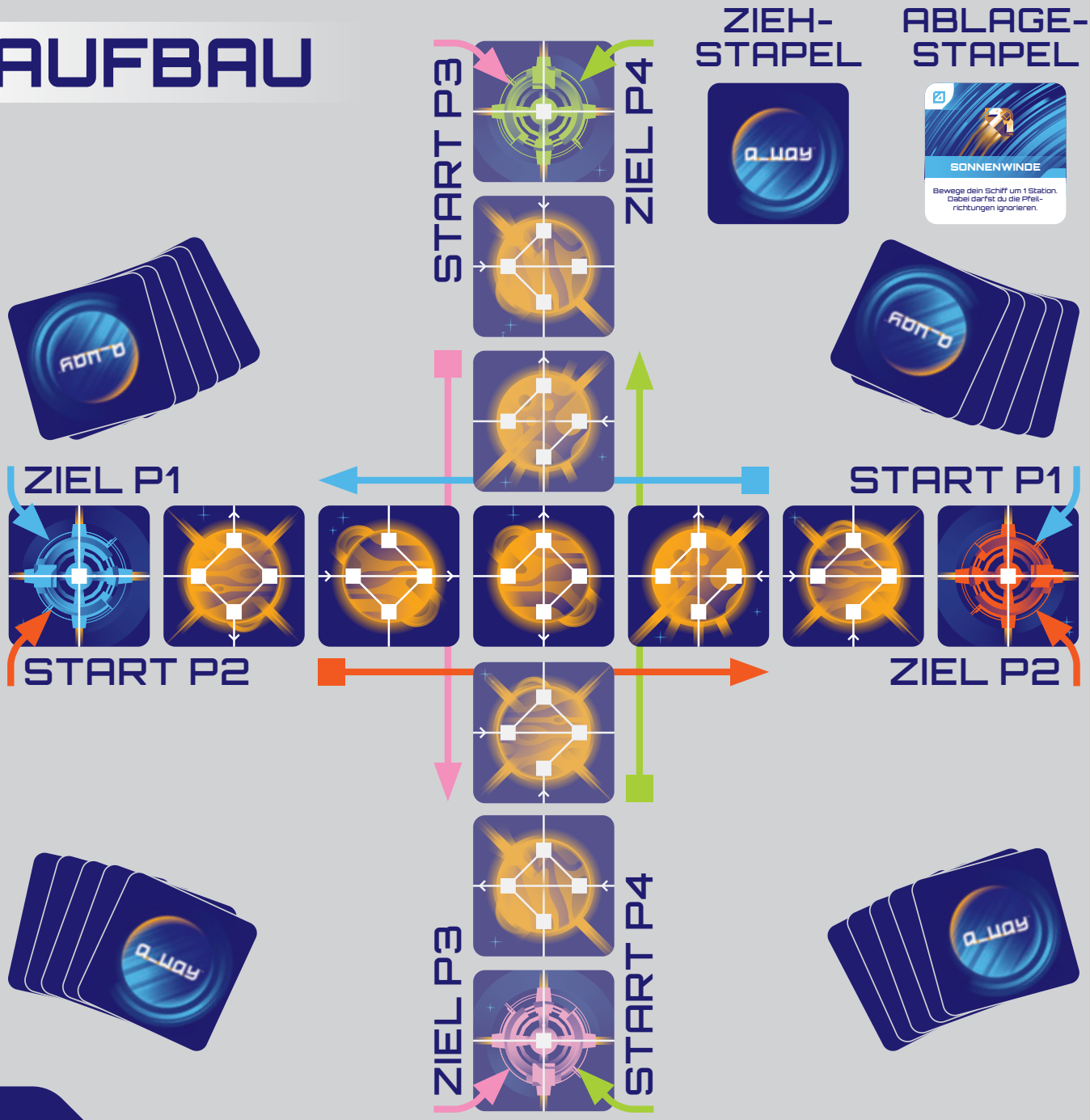
Weltraumkarte ohne Station



Wurmloch

Station

AUFBAU


ZIEH-
STAPEL
ABLAGE-
STAPEL
SONNENWINDE
Bewege dein Schiff um 1 Station. Dabei darfst du die Pfeil-richtungen ignorieren.
START P3
ZIEL P4
ZIEL P1
START P1
START P2
ZIEL P2
ZIEL P3
START P4

1 Mischt die **Sternkarten**.
- **Zu zweit:** Legt 5 Sternkarten aufgedeckt in eine Reihe.
- **Zu dritt oder viert:** Legt 9 Sternkarten aufgedeckt als Kreuz aus.

Die übrigen Sternkarten kommen zurück in die Schachtel.

2 Wählt je eine Spielfarbe und nehmt euch passend dazu eine Basis und ein Schiff. Legt eure **Basis** jeweils an das euch zugewandte Ende der **Sternkarten**-Reihe an.

3 Legt euer Schiff auf die Basis gegenüber eurer Heimatbasis.

4 Mischt die **Aktionskarten** und die **Weltraumkarten** zusammen und bildet mit ihnen einen verdeckten Ziehstapel. Deckt die oberste Karte auf und bildet mit ihr den Ablagestapel.

5 Teilt an alle je 5 Karten vom Ziehstapel aus und nehmt euch je 1 **Spielhilfe**.

Wer zuletzt einen Science-Fiction-Film gesehen hat, beginnt.

SO WIRD GESPIELT

Dein Spielzug besteht aus 3 Phasen, die der Reihe nach gespielt werden:

PHASE 1
PFLICHTAKTION

Wähle 1 der folgenden 3 Aktionen und führe sie aus:

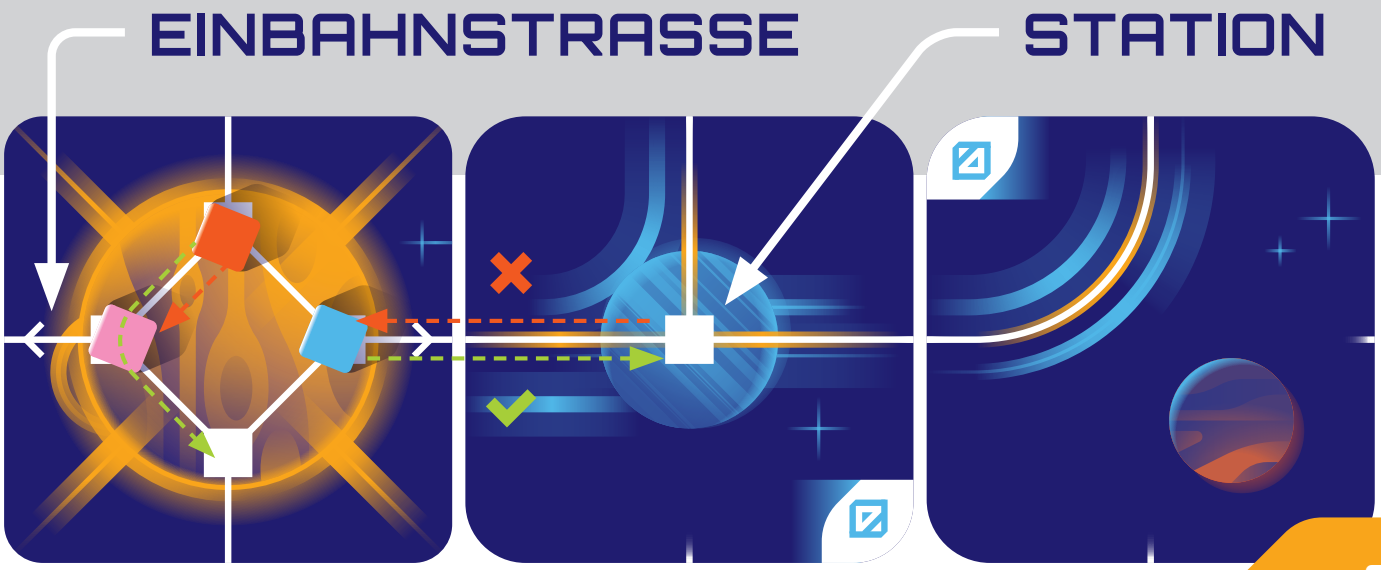
1/A. Bewege dein Schiff

Auf den **Weltraum**- und **Sternkarten** sind zwischen 0 und 4 Stationen abgebildet. Du musst an jeder Station, die sich auf deinem gewählten Kurs befindet, einen Stopp einlegen.

Mit jeder „Bewege dein Schiff“-Aktion bewegst du dich um genau 1 Station.

ACHTUNG

- Du kannst dich nicht gegen die Pfeilrichtung bewegen.
- Bewegst du dich auf eine Station mit einem anderen Schiff, „überspringst“ du dieses Schiff und landest auf der nächsten freien Station. Das gilt auch, wenn du fremde Schiffe bewegst.

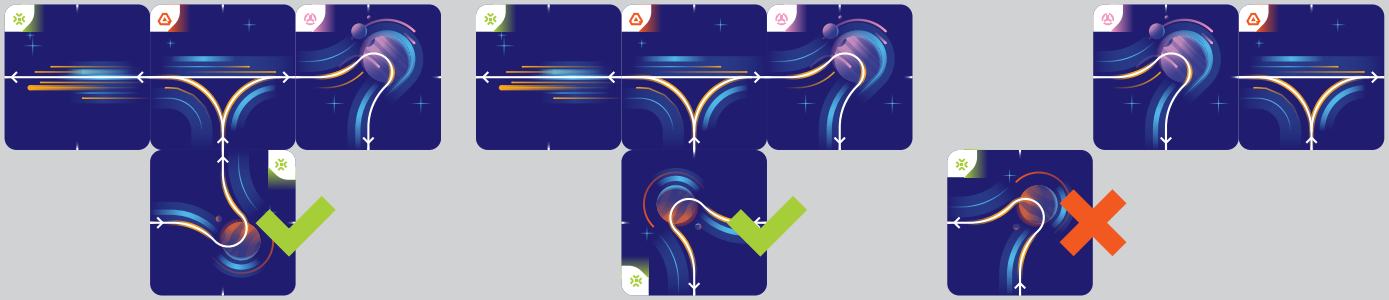


1/B. Spiele 1+ Karten

Wähle eine Fraktion ( ) für diesen Zug. Du darfst 1 oder mehrere Karten dieser Fraktion spielen. Die Reihenfolge bleibt dir überlassen.

Eine Weltraumkarte spielen:

Lege die Karte mit ihrer vollen Seitenlänge an eine bereits ausliegende **Stern-** oder **Weltraumkarte** an. Du musst dabei nicht zwingend einen zusammenhängenden Kurs bilden.



Eine Aktionskarte spielen:

Führe den Effekt der Karte aus und lege sie danach aufgedeckt auf den Ablagestapel.

ACHTUNG

Aktionskarten wirken sich nicht auf Basen aus und auch nicht auf Schiffe, die sich auf einer Basis befinden.



HYPERANTRIEB

Bewege dein Schiff um 2 Stationen.



SCHWARZES LOCH

Entferne 1 Kartenreihe (senkrecht oder waagerecht) ohne Schiffe.



PIRATEN-ÜBERFALL

Bewege ein fremdes Schiff um 1 Station. Dabei darfst du die Pfeilrichtungen ignorieren.



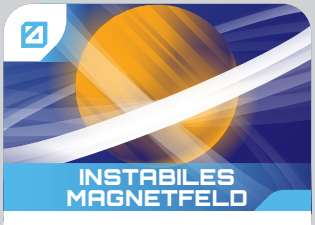
MAGNETISCHER WIRBELSTURM

Verschiebe eine **Weltraumkarte** ohne Schiffe und drehe sie dabei in eine Richtung deiner Wahl.



UNERFORSCHTE WEITEN

Ziehe 1 Karte und spiele sie sofort.



INSTABILES MAGNETFELD

Drehe eine **Stern-** oder **Weltraumkarte** ohne Schiffe in eine Richtung deiner Wahl.



SONNENWINDE

Bewege dein Schiff um 1 Station. Dabei darfst du die Pfeil-richtungen ignorieren.



SCHROTTPLATZ

Nimm die oberste Karte vom Ablagestapel und spiele sie sofort.

1/C. Wirf 1–3 Karten ab

Lege 1 bis 3 Karten von deiner Hand aufgedeckt auf den Ablagestapel.

PHASE 2
BEWEGUNG (OPTIONAL)

Du darfst dein Schiff um 1 Station bewegen.

PHASE 3
NACHZIEHEN

Ziehe so viele Karten vom Ziehstapel, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast.

Ist der Ziehstapel leer, lasse die oberste Karte des Ablagestapels dort liegen und mische alle anderen Karten im Ablagestapel zu einem neuen Ziehstapel.

Damit ist dein Zug abgeschlossen und die nächste Person im Uhrzeigersinn kommt an die Reihe.

ENDE DES SPIELS

Wenn ein Schiff seine Heimatbasis erreicht, spielt die laufende Runde noch zu Ende, sodass ihr alle dieselbe Anzahl an Spielzügen hattet.

Hat am Ende dieser Runde nur 1 Schiff seine Heimatbasis erreicht, gewinnt dieses Schiff das Spiel.

Haben mehrere Schiffe ihre Heimatbasis erreicht, gewinnt, wer zuletzt an seiner Basis angekommen ist.

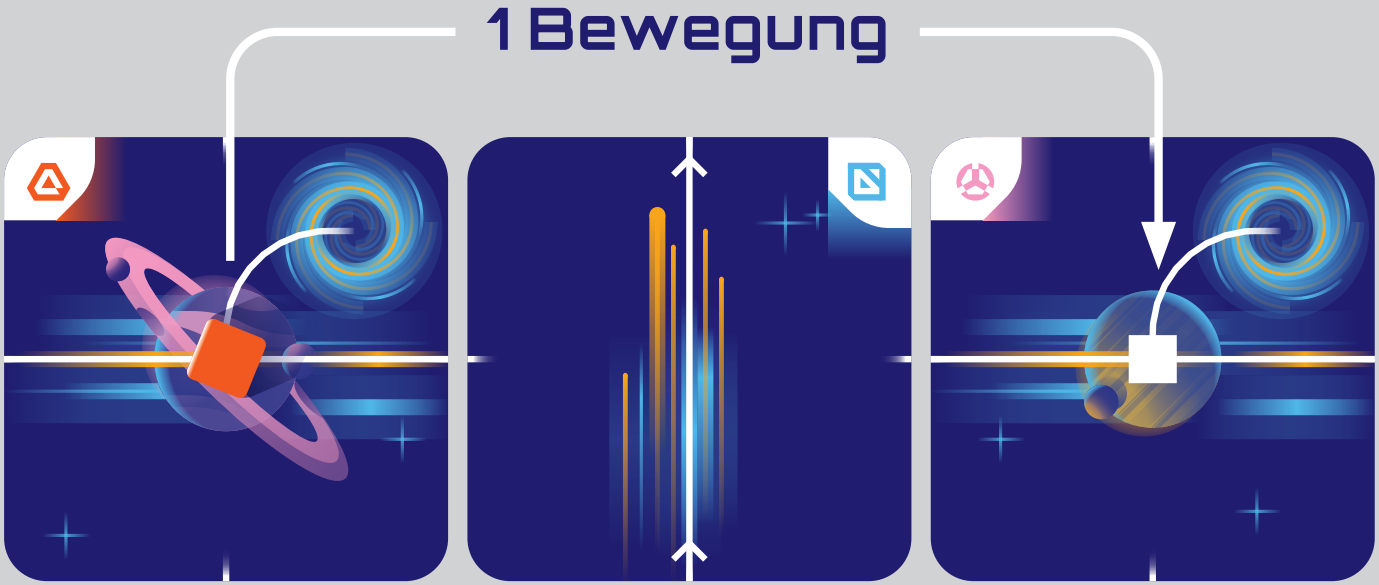




KLARSTELLUNGEN

Wurmloch (2x)

Es gibt zwei Karten mit einem **Wurmloch**.
Du kannst dich mit 1 Bewegung von einem **Wurmloch** zum anderen bewegen.



Schwarzes Loch

Wähle eine Reihe (senkrecht oder waagerecht) ohne Schiffe und ohne Basen. Entferne alle Karten aus dieser Reihe und rücke die übrigen Karten auf, um die entstandenen Lücken zu schließen.

Entfernte **Weltraumkarten** kommen auf den Ablagestapel, entfernte **Sternkarten** in die Schachtel.



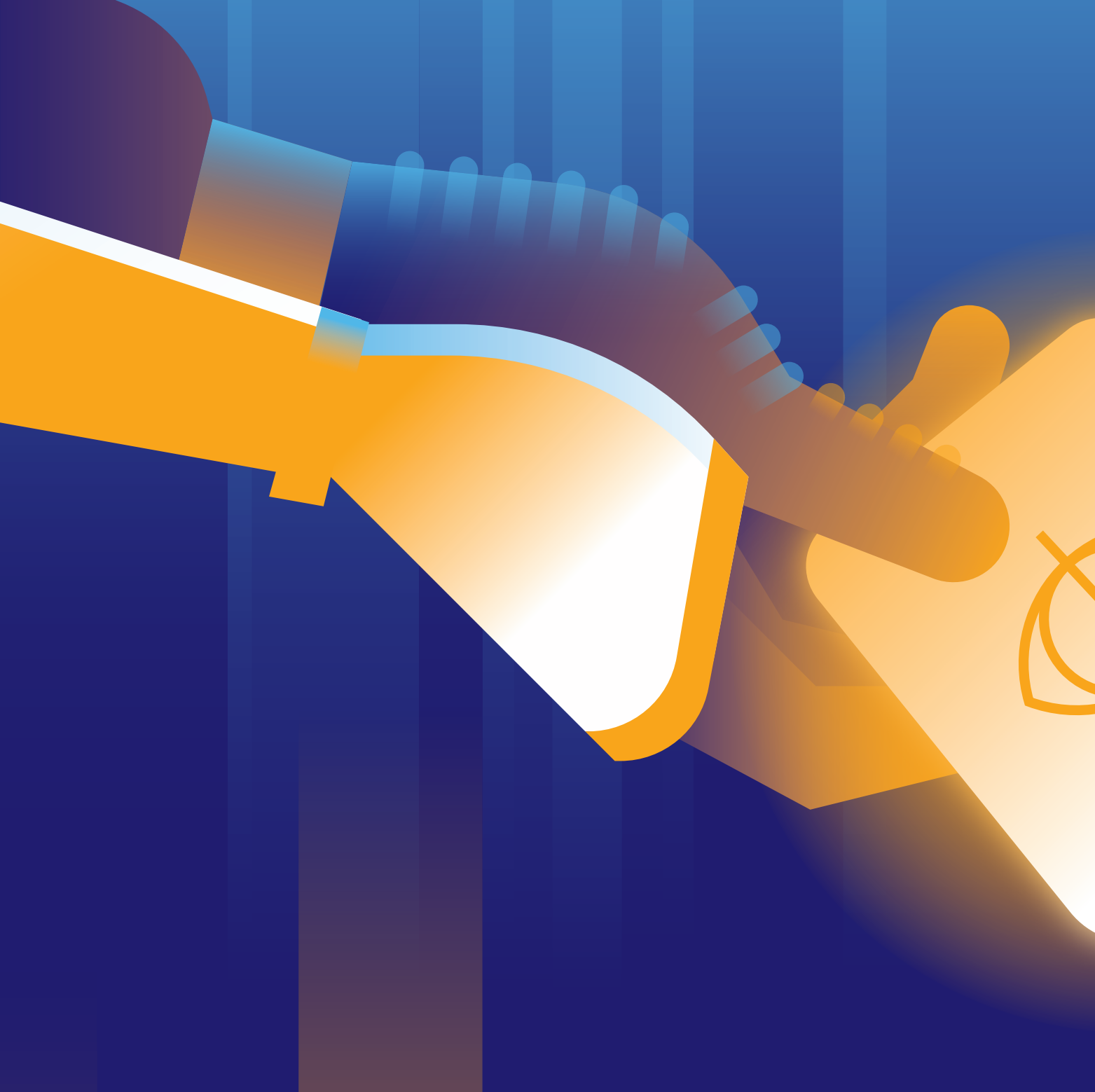
Fraktion wechseln

Wenn du die Aktionskarte ***„Schrottplatz“*** oder ***„Unerforschte Weiten“*** spielst, gilt die Fraktion der neu gezogenen Karte für den Rest deines Zuges als deine gewählte Fraktion.

Du kannst also für den Rest deines Zuges nur Karten dieser Fraktion spielen.








MISSION
STARTKLAR.
DER COUNTDOWN
LÄUFT!



Deutsche Ausgabe – Asmodee Deutschland:
Susanne Kraft, Sophia Keßler, Marvin Pietsch

©2026 Blue Orange Edition. a_way und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich.
Hergestellt und herausgegeben unter Lizenz von Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich.
www.blueorangegames.eu

blue orange™