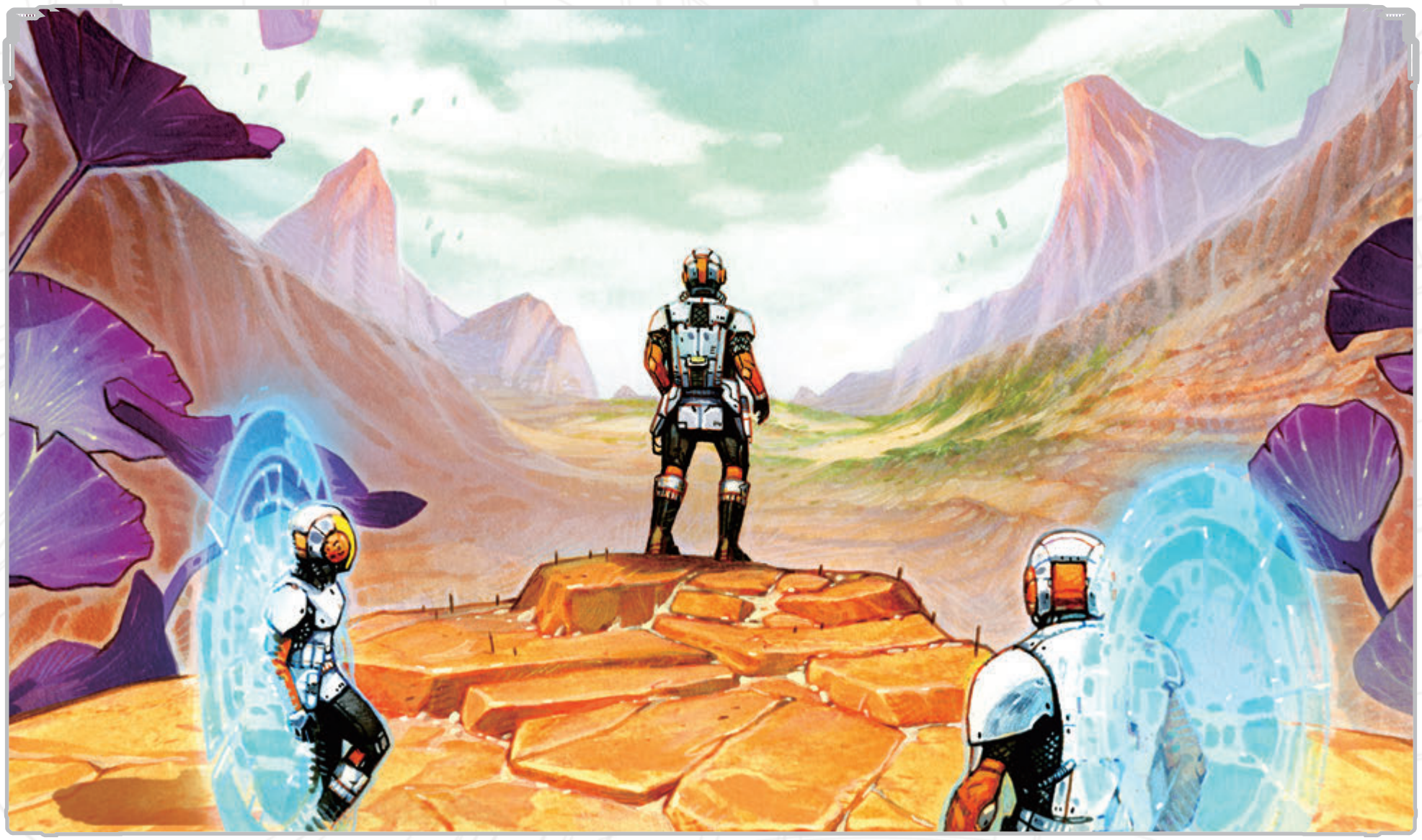
SPACE GATE ODYSSEY



Autor Cédric Lefebvre

Illustrationen Vincent Dutrait

Spielregeln Anne-Cécile Lefebvre

Übersetzung Veronika Stallmann

SPIELANLEITUNG

Veröffentlicht von

LUDONAUTE

www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr

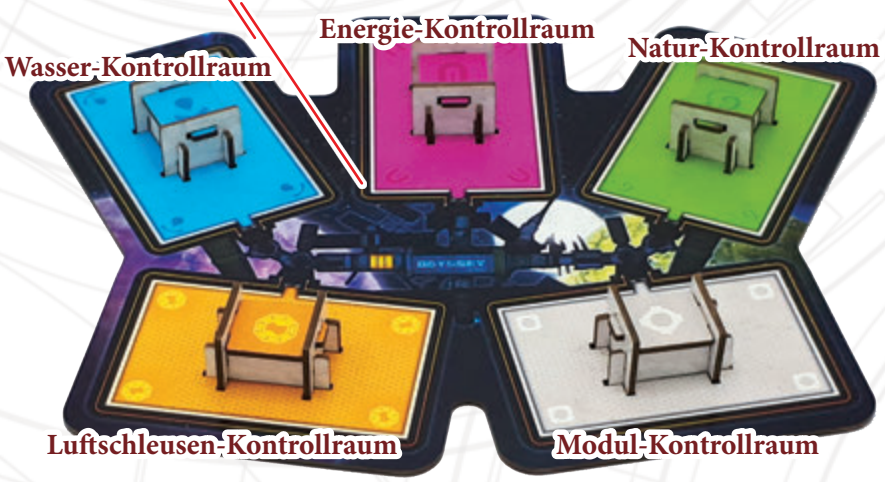
©2019 Ludonaute – Alle Rechte vorbehalten

In einer nicht ganz so fernen Zukunft, in einer nicht ganz so fernen Galaxie …
Nach Jahrzehnten der Forschung und technischen Entwicklung ist die Menschheit nun in der Lage, zu fremden Sternensystemen zu reisen. Wissenschaftler haben ein System mit sechs Exoplaneten entdeckt. Aber nur ein Weg führt dorthin: durch Raumtore. Aus technischen Gründen können diese Tore nur im All gebaut werden.
Vier Konföderationen haben jeweils mit dem Bau einer Raumstation im Orbit begonnen, die mit Raumtoren ausgestattet ist. Die Anführer der Konföderationen versuchen, ihren Einfluss in der Odyssey-Kommandozentrale auszuspielen, um möglichst viele ihrer Kolonisten auf die Exoplaneten zu schicken.
Du übernimmst die Rolle des Anführers einer Konföderation. Du musst die Arbeit der Ingenieure in der Odyssey-Kommandozentrale leiten, den Bau der neuen Module der Raumstation überwachen und den Umzug der Kolonisten organisieren; zunächst in den Orbit, dann auf die Exoplaneten.
Sobald alle fünf peripheren Exoplaneten besiedelt sind, werden die Raumstationen zum zentralen Exoplaneten teleportiert. Die einflussreichste Konföderation wird die Macht über das neue System übernehmen – und die Zukunft der Menschheit in der Hand haben.

Spielmaterial

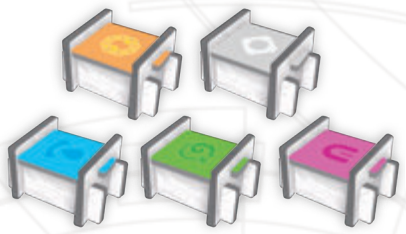
- 1 Odyssey-Tableau, bestehend aus 5 Kontrollräumen

Die Odyssey ist eine internationale Raumstation, in der Ingenieure aller Konföderationen daran arbeiten, Kolonisten in den Orbit zu schicken sowie neue Module zu bauen und zu betreiben.



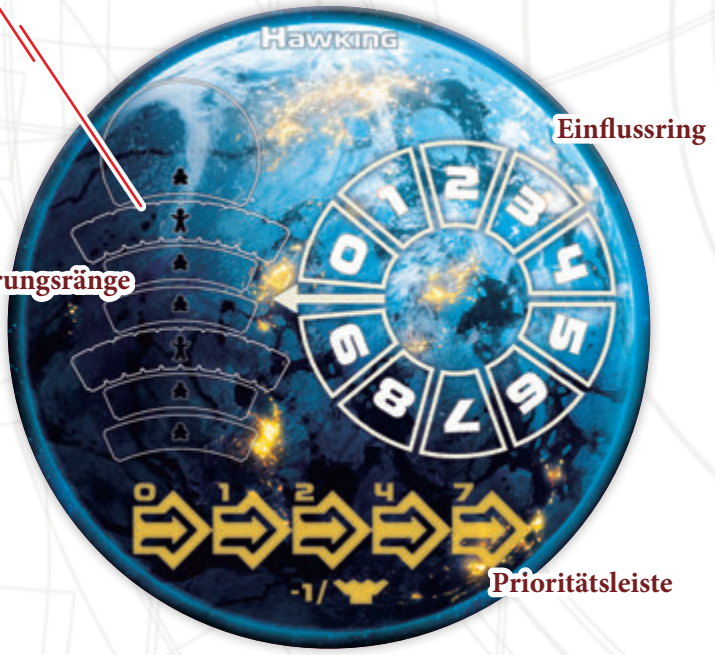
- 5 Aktionspodeste, die auf das Odyssey-Tableau gestellt werden

Baut die Aktionspodeste vor eurer ersten Partie zusammen und stellt sie auf das Odyssey-Tableau. Sie können zusammengebaut bleiben, wenn ihr das Spiel zurück in die Schachtel legt.



- 1 zentraler Exoplanet (Hawking)

Hawking, der zentrale Exoplanet des neuen Systems, wird in jeder Partie verwendet. Er ist das Zentrum der neuen Macht. Dort erfasst ihr eure Einflusspunkte.

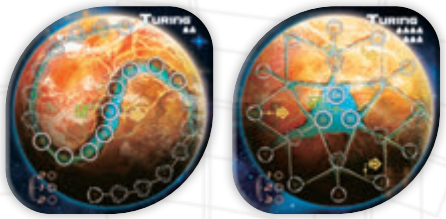


- 5 Prioritätsmarker



Die Prioritätsleiste zeigt die Wichtigkeit jedes Bereichs (Wasser, Natur, Energie) des neuen Planetensystems. Die Wichtigkeit hängt von euren Entscheidungen im Spiel ab und beeinflusst die Endwertung.

- 8 doppelseitige Exoplaneten



Ihr spielt in jeder Partie nur mit fünf zufällig ausgewählten Exoplaneten. Verwendet die Seite, die zu eurer Spieleranzahl passt (siehe S. 13).

- 3 Raumtore



Die Raumtore bieten euch Zugang zu den Exoplaneten. Es können nur drei Exoplaneten gleichzeitig erreicht werden.

- 4 Luftschleusen-Startmodule (weiß)



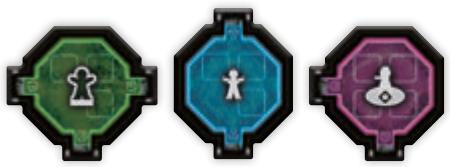
- 81 Module, im Modulhalter nach Art (Raumtor, Odyssey, Luftschleuse) und Bereich (Natur, Wasser, Energie) zu sortieren:

36 Raumtor-Module (12x Natur, 12x Wasser, 12x Energie)



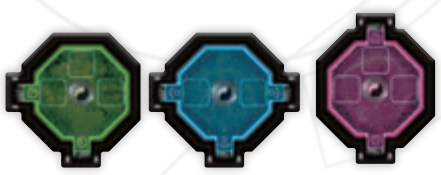
Sammelt eure Kolonisten auf diesen Modulen und schickt sie dann zu dem Exoplaneten mit dem entsprechenden Raumtor.

27 Odyssey-Module (9x Natur, 9x Wasser, 9x Energie)



Odyssey-Module steigern und verbessern euer Aktionspotenzial auf dem Odyssey-Tableau. Sobald ihr Bonus ausgeführt wurde, werden sie zu einfachen Durchgangsmodulen.

18 Luftschleusen-Module (6x Natur, 6x Wasser, 6x Energie)



Kolonisten betreten eure Raumstation über Luftschleusen.

Alle Module (bis auf die vier Startmodule) haben zwei verschiedene Seiten: **AUS** *(dunkle Ränder) und* **AN** *(orangefarbene Ränder).*



Modul AUS

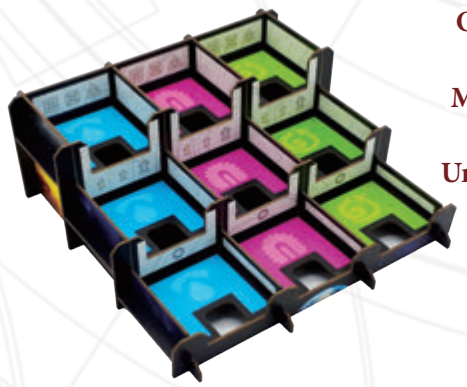


Modul AN



- 1 Modulhalter *(vor der ersten Partie zusammenbauen)*, aufgeteilt in 9 Fächer





Obere Reihe: Raumtor-Module

Mittlere Reihe: Odyssey-Module

Untere Reihe: Luftschleusen-Module

- 4 Umbauplättchen

Mit diesen Plättchen könnt ihr in den ersten Partien Fehler in der Anordnung eurer Module beheben.



Jede Konföderation hat 52 Figuren aus Kunststoff in ihrer Farbe:

- 36 Kolonisten
- 5 Roboter
- 7 Ingenieure
- 4 Chefingenieur-Anzüge



Spielvorbereitung

1 Legt den Hawking-Exoplaneten in die Tischmitte.

2 Zieht drei Exoplaneten und legt sie um Hawking herum, jeweils mit der Seite nach oben, die zu eurer Spieleranzahl passt. Stellt auf jeden der drei Exoplaneten ein zufälliges Raumtor.

Dies sind die ersten drei Exoplaneten, die die Kolonisten erreichen können.

Variante für ein kürzeres Spiel

Um das Spiel zu verkürzen, nehmt nur zwei Raumtore und drei Exoplaneten. Dies verändert das Gleichgewicht des Spiels, gibt euch jedoch einen guten Einblick in das Spiel. Legt die Raumtore auf zwei der Exoplaneten. Legt den dritten Exoplaneten neben die ersten beiden für die zweite Welle der Kolonisation bereit.

Legt die zwölf Raumtor-Module, die das Symbol des nicht verwendeten Raumtors tragen, zurück in die Schachtel.

4 Stellt die fünf Aktionspodeste auf das Odyssey-Tableau und legt es neben die Exoplaneten.



Beispielaufbau einer Partie zu dritt

5 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich alle passenden Figuren. Platziert dann die ersten Figuren wie folgt: je einen Ingenieur in den Wasser-, Natur- und Energie-Kontrollraum und einen Chefingenieur (Ingenieur mit Anzug) in den Modul-Kontrollraum.



3 Zieht zwei weitere Exoplaneten und legt sie neben die ersten drei Exoplaneten, jeweils mit der Seite nach oben, die zu eurer Spieleranzahl passt.



6 Legt die fünf Prioritätsmarker in der folgenden Reihenfolge auf die Prioritätsleiste auf Hawking:

Wasser, Natur, Energie, Balance, Nichts.





7 Jeder Spieler stellt einen Kolonisten auf Feld 0 des Einflussrings auf Hawking.

8 Sortiert die Module nach Art (Luftschleuse, Odyssey, Raumtor) und Bereich (Wasser, Energie, Natur).
Legt dann diese neun Stapel mit der **AUS**-Seite nach oben in den Modulhalter.

9 Jeder Spieler erhält ein Startmodul und stellt einen Kolonisten auf jedes der fünf Felder dieses Moduls. Die übrigen Figuren (3 Ingenieure, 5 Roboter, 3 Anzüge und 30 Kolonisten) behält jeder in seinem eigenen Vorrat.



10 Bestimmt zufällig einen Startspieler.

11 Beginnend mit dem Startspieler nimmt sich jeder im Uhrzeigersinn zwei Module **VON ZWEI UNTERSCHIEDLICHEN STAPELN** und baut sie an seine Raumstation an: Die Module werden mit der **AUS**-Seite nach oben gelegt und müssen durch mindestens einen Gang mit dem Rest der Raumstation verbunden sein.





Wenn das eine eurer ersten Partien ist, erhält jeder ein Umbauplättchen. Legt sie ansonsten zurück in die Schachtel. Die Plättchen verändern das Gleichgewicht des Spiels ein wenig, können aber in den ersten Partien genutzt werden, um Fehler in der Anordnung der Module beheben zu können.

Sobald ihr eure Raumstationen mit den drei Modulen aufgebaut habt, könnt ihr die Partie beginnen.

Ziel des Spiels

Baue die effizienteste Raumstation, um deine Kolonisten an die besten Stellen der Exoplaneten zu schicken und Einflusspunkte zu sammeln.

Am Ende der Partie erhaltet ihr zusätzliche Einflusspunkte. Dazu vergleicht ihr die Modulbereiche eurer Raumstationen miteinander und überprüft die Positionen der Marker auf der Prioritätsleiste (siehe S. 12).

Schließt all eure Gänge, denn Gänge, die ins Leere führen, sind ein Risiko für die Kolonisten und gefährden eure Raumstationen. Sie kosten euch am Ende der Partie wichtige Einflusspunkte.

Der Spieler mit den meisten Einflusspunkten wird zum Präsidenten des neuen Planetensystems ernannt und gewinnt das Spiel.



SPACE GATE ODYSSEY

Ein Spielzug

Space Gate Odyssey wird über mehrere Runden gespielt. Die Spieler sind in jeder Runde im Uhrzeigersinn an der Reihe, beginnend beim Startspieler. Wer an der Reihe ist, wird **aktiver Spieler** genannt.

In deinem Zug **musst** du Folgendes tun:

1. Wähle einen deiner Ingenieure (**normal oder Chef**) auf dem Odyssey-Tableau aus.

2. Bewege ihn **in einen anderen Kontrollraum** und stelle ihn auf das Aktionspodest. Damit wird dieser Kontrollraum aktiviert.

Wichtig: Du kannst keinen Roboter auswählen. **Roboter werden niemals bewegt.**



3. Im Uhrzeigersinn führen **alle Spieler**, beginnend mit dem aktiven Spieler, die Aktion des aktivierten Kontrollraums aus (siehe S. 8–9). Die Aktionspunkte einer Figur bestimmen, wie oft die Aktion durchgeführt werden kann:



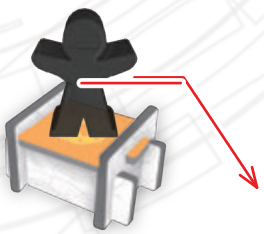
- Ingenieur = 1 Aktionspunkt
- Chefingenieur = 2 Aktionspunkte
- Roboter = 1 Aktionspunkt

Ein Spieler ohne eine Figur im aktivierten Kontrollraum führt keine Aktionen aus.

Versuche, die Bewegungen deiner Mitspieler einzuschätzen, um optimal von den Kontrollräumen zu profitieren, die sie in ihrem Zug aktivieren.

4. Im Uhrzeigersinn prüfen **alle Spieler**, beginnend mit dem aktiven Spieler, ob eines (oder mehrere) ihrer Raumtor-Module voll besetzt ist.
Wenn ein Raumtor-Modul voll besetzt ist, fahrt mit der Reise der Kolonisten (siehe S. 10) fort.

5. Der aktive Spieler nimmt seinen Ingenieur oder Chefingenieur vom Aktionspodest und stellt ihn in den Kontrollraum. Anschließend ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe.



*BEISPIEL: **Toni** ist der aktive Spieler. Sie wählt ihren Chefingenieur im Luftschleusen-Kontrollraum aus (1) und bewegt ihn in den Modul-Kontrollraum (2). Der Modul-Kontrollraum wird aktiviert.*



*(3) **Toni** hat zwei Ingenieure und einen Chefingenieur im Modul-Kontrollraum, der nun aktiviert wurde. Dementsprechend führt sie die Aktion des Kontrollraums vier Mal (1+1+2) aus.*
***alex** hat einen Ingenieur, zwei Chefingenieure und einen Roboter im aktivierten Kontrollraum. Er kann nach **Toni** die entsprechende Aktion sechs Mal (1+2+2+1) ausführen.*
***Kim** hat keine Figuren im aktivierten Kontrollraum. Sie führt in **Tonis** Zug keine Aktionen aus.*



Die Aktionen der fünf Kontrollräume



Wasser-, Natur- und Energie-Kontrollräume

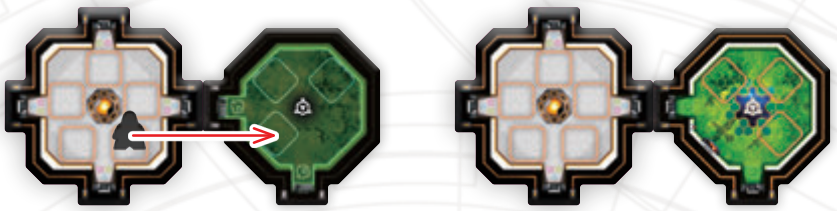
Für einen Aktionspunkt kannst du einen Kolonisten aus einem beliebigen Modul deiner Station in ein benachbartes Modul ziehen, **das dem Bereich des aktivierten Kontrollraums entspricht:** Wasser, Natur oder Energie. Der Bereich des Moduls, das dein Kolonist verlässt, ist unbedeutend. **Allein der Bereich des Moduls, den dein Kolonist betritt,** muss dem Bereich des aktivierten Raums entsprechen.

Das Startmodul (weiß) passt zu allen drei Bereichen. Kolonisten dürfen es also immer betreten, unabhängig vom aktivierten Kontrollraum.

Jedes Modul hat eine maximale Kapazität (5 Kolonisten beim Startmodul; 2, 3 oder 4 Kolonisten bei anderen Modulen). **Ein Kolonist kann ein vollständig belegtes Modul nicht betreten.** *Module müssen* **AN** *sein, damit Kolonisten darauf stehen bleiben können.*

Ein Modul ANschalten

Wenn du neue Module an deine Raumstation anbaust, legst du sie mit der **AUS**-Seite nach oben. Ein Modul bleibt so lange **AUS**, bis ein Kolonist es betritt. Der erste Kolonist, der ein Modul betritt, schaltet es **AN**. **Lege diesen Kolonisten sofort zurück in den Vorrat** und drehe das Modul auf die **AN**-Seite. Achte dabei darauf, dass die Gänge weiterhin in die gleiche Richtung zeigen.



Ein Odyssey-Modul ANschalten

Jedes Odyssey-Modul hat einen Bonus in Form einer Verbesserung auf seiner **AUS**-Seite abgebildet. Sobald du es **AN**schaltest, drehst du das Modul um und erhältst eine der unten beschriebenen Verbesserungen. Das Modul wird zu einem einfachen Durchgangsmodul.



Rekrut: Stelle einen Ingenieur **aus deinem Vorrat** in einen Kontrollraum der Odyssey-Raumstation deiner Wahl.



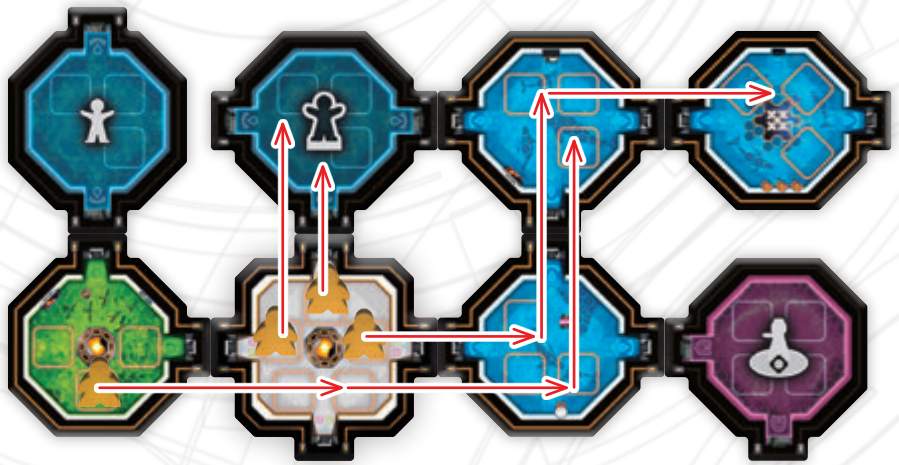
Beförderung: Befördere einen Ingenieur, der sich **bereits in der Odyssey-Raumstation befindet**, zum Chefingenieur, indem du ihm einen Anzug aus deinem Vorrat anziehst.



Roboter: Stelle einen Roboter aus deinem Vorrat **in den vom Symbol angegebenen Kontrollraum.**

Falls du die benötigte Figur nicht mehr in deinem Vorrat hast, schalte das Odyssey-Modul **AN**, ohne den Bonus anzuwenden.

BEISPIEL:
Toni *hat drei Chefingenieure und zwei Roboter im Wasser-Kontrollraum. Somit hat sie acht Aktionspunkte (2+2+2+1+1), um ihre Kolonisten* ***auf Wasser-Module*** *zu bewegen. Sie bewegt zwei Kolonisten je drei Module weiter und zwei weitere Kolonisten je ein Modul weiter.*



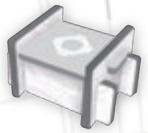
Ein Kolonist hat ein Modul betreten, das noch ***aus*** *ist. Dieses Modul wird auf* ***an*** *gedreht, wodurch* ***Toni*** *diesen Kolonisten aus der Raumstation nehmen und zurück in den Vorrat legen muss.*



Toni *hat ein Odyssey-Modul* ***an****geschaltet. Sie kann einen ihrer Ingenieure in der Odyssey-Raumstation zum Chefingenieur befördern.*

Da dieses Modul jetzt ***an*** *ist, kann der nächste Kolonist es betreten und dort stehen bleiben.*

Wichtig: Odyssey-Module sind lediglich leere Gänge, sobald sie **AN** *sind. Abhängig von ihrer Position in der Raumstation können sie den Weg der Kolonisten von den Luftschleusen zu den Raumtoren verlängern. Achte darauf, die Wege deiner Kolonisten zu optimieren.*



Modul-Kontrollraum

Für einen Aktionspunkt kannst du das oberste Modul von einem der neun Stapel im Modulhalter nehmen. Du hast dann folgende Möglichkeiten:

- Baue es an deine Raumstation an. Verbinde dafür mindestens einen Gang des gewählten Moduls mit einem bestehenden Gang deiner Raumstation.

  Selbst wenn du noch weitere Aktionspunkte zur Verfügung hast, darfst du **IN DIESEM ZUG KEIN WEITERES MODUL VON DEMSELBEN STAPEL** nehmen. Weitere Module darfst du nur noch von anderen Stapeln nehmen.

ODER

- Lege es **UNTER** den Stapel zurück.

  Wenn du noch weitere Aktionspunkte zur Verfügung hast, darfst du das nächste neue Modul von demselben oder einem anderen Stapel nehmen.

Anbauregeln bei Raumstationen

Wenn du ein neues Modul an deine Raumstation anbaust, muss **MINDESTENS EIN** Gang an die Station anschließen, allerdings musst du **NICHT ALLE** Gänge verbinden. Gänge können durch neue Module blockiert werden oder weiterhin offen ins Leere führen.

Die Bereiche von verbundenen Modulen dürfen gleich oder unterschiedlich sein.

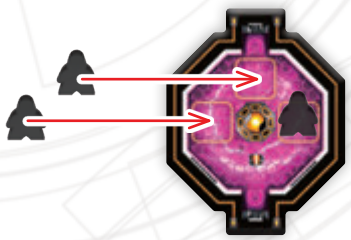
Du baust Module mit ihrer **AUS**-Seite nach oben an.

Falls deine Raumstation keine offenen Gänge hat, kannst du keine neuen Module anbauen.



Luftschleusen-Kontrollraum

Für einen Aktionspunkt kannst du **EIN LUFTSCHLEUSEN-MODUL** bis zu seiner Kapazitätsgrenze (2, 3, 4 oder 5 Kolonisten) mit Kolonisten aus deinem Vorrat **FÜLLEN**.



Falls du keine Kolonisten mehr in deinem Vorrat hast, kannst du deiner Raumstation keine Kolonisten hinzufügen.





Verboten



Erlaubt

Die Art und Weise, wie du die Module deiner Raumstation anordnest, hat großen Einfluss darauf, wie effizient du Kolonisten auf die Exoplaneten schicken kannst. Außerdem musst du dich bei der Auswahl neuer Module jedes Mal entscheiden, ob du dein Aktionspotenzial auf dem Odyssey-Tableau verbessern, die Aufnahmefähigkeit von Kolonisten deiner Raumstation erhöhen oder deine Kapazität bei der Entsendung deiner Kolonisten auf die Exoplaneten steigern willst.



UMBAUPLÄTTCHEN

Einmal pro Partie kannst du dein Umbauplättchen einsetzen, um deine Raumstation umzubauen. Lege dafür dein Umbauplättchen zurück in die Schachtel. Dann darfst du beliebig viele deiner Module versetzen und komplett neu anordnen. Module, die AUS sind, bleiben AUS.

BEISPIEL:
Der Luftschleusen-Kontrollraum wird aktiviert.
Alex *hat zwei Ingenieure in diesem Kontrollraum. Er hat also 2 Aktionspunkte zur Verfügung und füllt seine beiden Luftschleusen-Module mit zwei bzw. vier Kolonisten.*
Toni *hat einen Roboter und einen Chefingenieur im aktivierten Kontrollraum. Somit hat sie 3 Aktionspunkte (2+1) und darf bis zu drei Luftschleusen-Module füllen. Sie hat in ihrer Raumstation allerdings nur zwei Luftschleusen, also füllt sie die beiden mit fünf bzw. vier Kolonisten.*
Kim *hat nur einen Roboter im aktivierten Kontrollraum (1 Aktionspunkt). Sie kann nur eines ihrer drei Luftschleusen-Module füllen. Sie wählt das größte, das Luftschleusen-Startmodul, und füllt es mit fünf Kolonisten.*

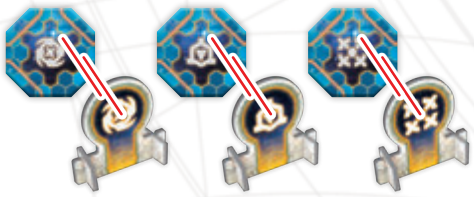
Die Reise der Kolonisten

Wenn der Wasser-, Natur- oder Energie-Kontrollraum in einem Zug aktiviert wurde, prüft ihr für alle Spieler, ob sie ein oder mehrere Raumtor-Module ihrer Raumstation voll besetzt haben.
Wenn das der Fall ist, wird **für jeden dieser Spieler mit voll besetzten Raumtor-Modulen** die Kolonisation ausgelöst.

Kolonisation

Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem aktiven Spieler, schickt jeder Spieler mit mindestens einem vollständig besetzten Raumtor-Modul, die Kolonisten **von diesen Modulen** auf die Felder der entsprechenden Exoplaneten (siehe Abbildung).

Kolonisten in Raumtor-Modulen, die noch **nicht vollständig besetzt sind, werden nicht zu den Exoplaneten geschickt**. Sie bleiben auf ihrem Modul, bis es voll besetzt ist.



Übereinstimmung von Modulen und Raumtoren

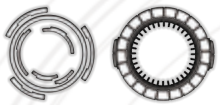
Im Uhrzeigersinn leeren alle Spieler jedes ihrer voll besetzten Raumtor-Module in der Reihenfolge ihrer Wahl, bevor der nächste Spieler am Zug ist. Kolonisten werden auf die leeren Felder der Exoplaneten gestellt.

Jeder Exoplanet hat unterschiedliche Kolonisations- und Wertungsbedingungen (siehe S. 13).

Jedes Feld kann immer nur von einem Kolonisten besetzt werden. Es gibt unterschiedliche Arten von Feldern:



Standardfeld – Kolonisten können diese Felder ohne besondere Bedingungen besetzen.



Spezialfelder – Um diese Felder zu besetzen, muss eine vom Exoplaneten abhängige Bedingung erfüllt sein.

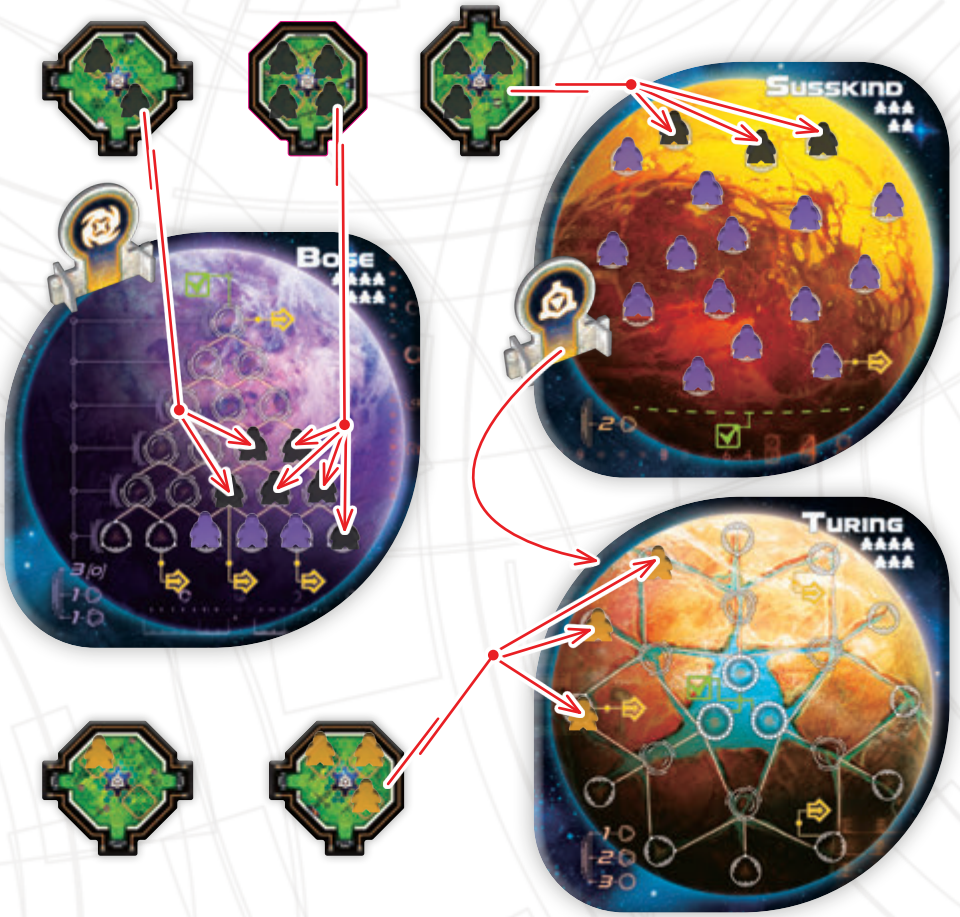


Prioritätsfeld – Wenn du einen Kolonisten auf ein Prioritätsfeld setzt, darfst du zwei benachbarte Prioritätsmarker deiner Wahl auf der Prioritätsleiste auf Hawking vertauschen.





BEISPIEL:
***alex** hat drei voll besetzte Raumtor-Module (2 und 1). Er stellt zunächst zwei Kolonisten auf Bose, dann noch einmal 4 Kolonisten auf Bose. Abschließend stellt er drei Kolonisten auf die letzten drei freien Felder auf Susskind. Dieser Exoplanet wird damit geschlossen (siehe S. 11). Nach dem Schließen wird das -Raumtor auf einen neuen Exoplaneten gestellt, in diesem Fall auf Turing.*



***Toni**, die nach **alex** an der Reihe ist, schickt drei Kolonisten auf Turing (da das -Raumtor zu **Tonis** Raumtor-Modul passt). Der Kolonist in dem nicht voll besetzten -Modul wird nicht auf Turing geschickt.*

Einen Exoplaneten schließen

Wenn du die Bedingung zur Schließung eines Exoplaneten erfüllst, indem du einen deiner Kolonisten auf ihn stellst, nimmst du das Raumtor von diesem Exoplaneten und stellst es auf einen der beiden Exoplaneten, die bisher noch kein Raumtor haben.

- Falls keine freien Exoplaneten mehr verfügbar sind, stellst du das Raumtor auf Hawking.
  Hawking ist der einzige Exoplanet, auf dem mehrere Raumtore stehen dürfen.
- Falls ein Exoplanet nicht ausreichend freie Felder für alle Kolonisten hat, die du von einem Modul aus schickst, legst du die überzähligen Kolonisten aus diesem Modul zurück in deinen Vorrat.
- Kolonisten aus anderen Modulen kannst du allerdings sofort auf den neu geöffneten Exoplaneten schicken, vorausgesetzt du hast voll besetzte Raumtor-Module, die zu diesem Exoplaneten passen.

Dann wird ermittelt, wie viele Einflusspunkte jeder Spieler durch das Schließen des Exoplaneten erhält (Details zur Wertung der einzelnen Exoplaneten ab S. 13).

- Deine aktuellen Einflusspunkte entsprechen der Position deines Kolonisten auf dem Einflussring auf Hawking. Für jeden Einflusspunkt, den du erhältst, bewegst du deinen Kolonisten ein Feld auf dem Ring weiter.
- Sobald dein Kolonist eine vollständige Runde gelaufen ist (und er den Pfeil zwischen der 9 und der 0 überquert hat), nimmst du einen Kolonisten aus deinem Vorrat und stellst ihn auf den niedrigsten Regierungsrang, auf dem du bisher noch keine Figur stehen hast. Falls dies der dritte oder sechste Rang ist, nimmst du stattdessen einen Ingenieur/Chefingenieur aus einem Kontrollraum deiner Wahl der Odyssey-Raumstation.
  Einfluss auf Hawking zu gewinnen, bedeutet gleichzeitig, Aktionspotenzial in der Odyssey-Raumstation einzubüßen.

Die Kolonisten des geschlossenen Exoplaneten werden zurück in den Vorrat des jeweiligen Spielers gelegt. Der geschlossene Exoplanet wird aus dem Spiel genommen.

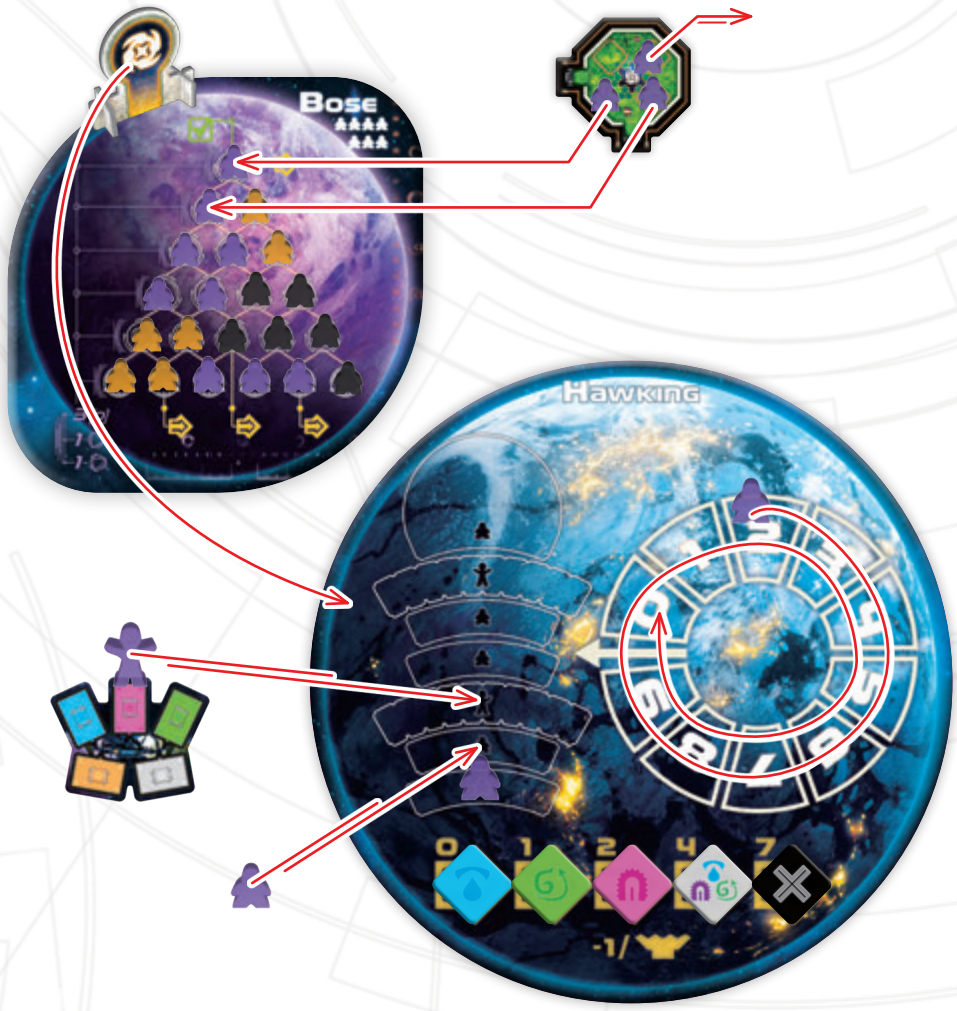
Kolonisation auf Hawking

Der Hawking-Exoplanet hat keine Kolonisationsfelder. Sobald auf Hawking mindestens ein Raumtor steht, bringt dir jeder Kolonist, den du dorthin schickst, einen Einflusspunkt. Der Kolonist wird dann zurück in deinen Vorrat gelegt.



BEISPIEL:
*Nachdem das ⊗-Raumtor auf Hawking gestellt wurde, schickt **Kim** vier Kolonisten aus ihrem ⊗-Modul. Sie werden zurück in ihren Vorrat gelegt und **Kim** erhält vier Einflusspunkte.*

Kim hat zwei voll besetzte ⊗-Module (mit drei und vier Kolonisten). Sie schickt die drei Kolonisten auf Bose, wo das ⊗-Raumtor steht. Es gibt dort allerdings nur zwei freie Felder. Kim stellt also nur zwei Kolonisten auf Bose und legt den dritten zurück in ihren Vorrat. Das ⊗-Raumtor wird auf Hawking gestellt, da es keinen anderen Exoplaneten mehr gibt, der kein Raumtor hat.



*Bevor Bose geschlossen wurde, hatte **Kim** 2 Einflusspunkte und einen Kolonisten im ersten Regierungsrang. Bei einer Kolonisation von Bose, wie sie in der Abbildung zu sehen ist, erhält **Kim** 18 Einflusspunkte (siehe S. 13). Sie bewegt ihren Kolonisten 18 Felder auf dem Ring voran, überquert dabei den Pfeil zwischen der 9 und der 0 zweimal und hält auf Feld 0 an. Da sie den Pfeil zweimal überquert hat, stellt sie noch zwei Figuren auf die Regierungsränge; einen Kolonisten aus ihrem Vorrat auf den zweiten Rang und einen Ingenieur aus der Odyssey-Raumstation auf den dritten Rang.*

Spielende

Sobald der fünfte Exoplanet geschlossen wurde (also das dritte Raumtor auf Hawking gestellt und die Einflusspunkte von dem fünften Exoplaneten ausgewertet wurden), schickt jeder Spieler noch alle Kolonisten **aus seinen voll besetzten Raumtor-Modulen auf Hawking** und erhält einen Einflusspunkt pro geschicktem Kolonisten. Dann endet das Spiel sofort.

Einflussgewinn durch Überlegenheit



Für jeden Bereich (Wasser, Natur, Energie) erhält der Spieler mit **den meisten ANgeschalteten Modulen dieses Bereichs** so viele Punkte, wie der entsprechende Marker auf der Prioritätsleiste anzeigt.



Der Spieler mit **den meisten Sets von 3 verschiedenen ANgeschalteten Modulen (jeweils ein Wasser-, Natur- und Energie-Modul)** erhält so viele Punkte, wie der Balance-Marker auf der Prioritätsleiste anzeigt.



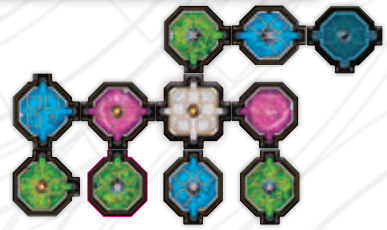
Der „Nichts"-Prioritätsmarker bringt keine Punkte.

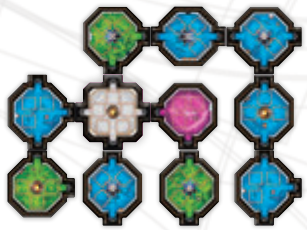
Haben mehrere Spieler bei dieser Wertung die meisten Module, erhalten sie alle die Punkte.

BEISPIEL:
Die Reihenfolge der Prioritätsmarker ist: Balance (7 Punkte), Natur (4 Punkte), Nichts (2 Punkte), Energie (1 Punkt), Wasser (0 Punkte).



***alex** hat in seiner Raumstation 3 Wasser-, 4 Natur- und 2 Energie-Module, die **an**geschaltet sind.*





***Toni** hat in ihrer Raumstation 6 Wasser-, 3 Natur- und 1 Energie-Modul, die **an**geschaltet sind.*

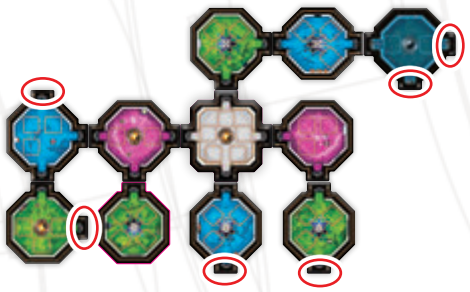


***Kim** hat in ihrer Raumstation 4 Wasser-, 4 Natur- und 4 Energie-Module, die **an**geschaltet sind.*

***alex** hat gemeinsam mit **Kim** die meisten Natur-Module (4). Beide erhalten 4 Punkte.*
***Kim** hat die meisten Sets aus 3 verschiedenen Modulen (4 Sets). Dafür bekommt sie 7 Punkte. Außerdem hat sie die meisten Energie-Module (4), die 1 Punkt wert sind. Zusammen mit den 4 Punkten durch die Natur-Module erhält **Kim** insgesamt 12 Punkte (7+1+4).*
***Toni** hat die meisten Wasser-Module (6), die 0 Punkte wert sind.*

Einflussverlust durch offene Gänge

Jeder Spieler verliert **einen Einflusspunkt pro offenem Gang** in seiner Raumstation. Ein Gang ist offen, wenn er mit keinem anderen Modul verbunden ist, egal ob es **AN** oder **AUS** ist.
Falls du Punkte verlierst und dein Kolonist den Pfeil zwischen der 0 und der 9 überquert, musst du deine Figur vom höchsten Regierungsrang nehmen und ihn zurück in deinen Vorrat legen.



BEISPIEL:
***alex** hat 6 offene Gänge (die also ins Leere führen). Er verliert daher 6 Punkte.*

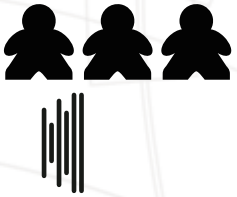
Sieger des Spiels

Es gewinnt der Spieler, dessen Figur den höchsten Regierungsrang bekleidet.
Wenn mehrere Spieler den selben Rang bekleiden, bestimmt die Position auf dem Einflussring den Sieger. Wenn weiterhin Gleichstand besteht, gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten **AN**geschalteten Modulen in seiner Raumstation.

Exoplaneten

Jeder Exoplanet zeigt die folgenden Informationen:

- Name des Planeten
- Spieleranzahl



- Zu vergebene Einflusspunkte



- Kolonisationsfelder



- Prioritätsfeld



- Bedingung zum Schließen



Die Exoplaneten, die es zu kolonisieren gilt, wurden nach berühmten Wissenschaftlern des 20. Jahrhunderts benannt. Ihre Entdeckungen haben den Weg zur Raumtor-Technologie geebnet.
Satyendranath Bose war ein indischer Physiker, dessen Arbeit zur Quantenstatistik der Photonen zur Vorhersage der Existenz des sogenannten Bose-Einstein-Kondensats geführt hat. Diese Entdeckung ermöglichte die Herstellung von Gravitationskondensat, welches heutzutage für die Öffnung von Raumtoren verwendet wird.
Michael Collins ist ein ehemaliger amerikanischer Astronaut, der an der Apollo-11-Mission teilgenommen hat, bei der die ersten Menschen den Mond betreten haben. Er war Pilot des Kommandomoduls, das die Besatzung nach der Mondlandung wieder aufgenommen und sicher zur Erde zurückgebracht hat.
Paul Dirac war ein britischer Physiker, der einen grundlegenden Beitrag zur frühen Quantenmechanik und Elektrodynamik leistete. Er war der Erste, der die Existenz von Antimaterie vorhergesagt hat. Wie jeder weiß, ist Antimaterie der Treibstoff von Raumtoren.
Enrico Fermi war der italienische Physiker, der das sogenannte Fermi-Paradoxon aufstellte. Es beschreibt den scheinbaren Widerspruch zwischen der hohen Wahrscheinlichkeit für die Existenz hochentwickelter außerirdischer Zivilisationen und einem Mangel an Beweisen ebensolcher. Kurzgefasst: „Wo sind sie alle?“ Die intergalaktische Reise durch Raumtore wird nun eine Antwort bringen.
Max Planck war ein deutscher Physiker und Mitbegründer der Quantenphysik, die das menschliche Verständnis atomarer und subatomarer Prozesse revolutionierte. Um Raumtore zu bauen, mussten unsere Wissenschaftler über die Planck-Skala hinausgehen.
Bertrand Russel war ein britischer Philosoph und Mathematiker. Er war einer der bedeutendsten Logiker des 20. Jahrhunderts und begründete die analytische Philosophie. Der Erfinder der Raumtore hat darum gebeten, anonym zu bleiben, aber er verlangte, dass ein Exoplanet zu Ehren von Russell benannt wird, da er seinen Pazifismus bewunderte.
Leonard Susskind ist ein US-amerikanischer Physiker und Mitbegründer der Stringtheorie. Er war einer der ersten, die die Existenz von Wurmlöchern vermuteten, die heutzutage das von Raumtoren benutzte Netzwerk bilden.
Alan Turing war ein englischer Mathematiker und gilt als Vater der theoretischen Informatik und der künstlichen Intelligenz. Ohne Millionen von Algorithmen und KI könnten Raumtore nicht geöffnet werden.
Stephen Hawking war ein englischer Astrophysiker, dessen Arbeit an Schwarzen Löchern dazu beigetragen hat, die Quanten-Singularität im Herzen von Raumtoren zu verstehen.





BOSE

Nur der Gipfel eines gigantischen Berges ragt aus dem Meer giftiger Wolken hervor, die diesen Planeten bedecken. Die Kolonisation schreitet Ebene um Ebene voran, bis hin zum Gipfel des Berges.

Kolonisationsregeln

Die ersten Kolonisten müssen am Fuß des Berges platziert werden (erste Ebene).
Ein Kolonist kann erst dann auf ein Feld einer höheren Ebene gestellt werden, wenn dieses Feld mit zwei bereits besetzen Feldern der darunterliegenden Ebene verbunden ist.

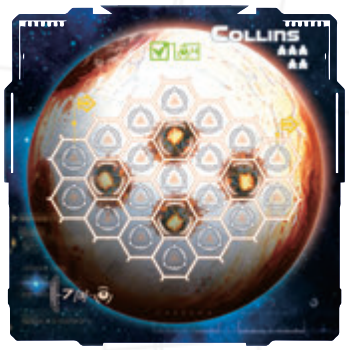
Bedingung zum Schließen

Alle Felder sind besetzt (d. h. ein Kolonist wurde auf den Gipfel des Berges gestellt).

Einflusspunkte

Du erhältst 1 Einflusspunkt pro Kolonisten auf Bose.

Für jede Ebene des Berges erhält der Spieler mit den meisten Kolonisten in dieser Ebene zusätzlich 3 Einflusspunkte. Im Fall eines Gleichstands werden keine Punkte verteilt.



COLLINS

Die Oberfläche von Collins ist vollständig gefroren, bis auf die Gebiete in der Nähe seiner Vulkane. Die Vulkane wärmen durch unterirdische Energien die umliegenden Gebiete.

Kolonisten sollten sich um die Vulkane herum ansiedeln, um zu überleben.



Kolonisationsregeln

Kolonisten können auf alle freien Felder gestellt werden. Achtet darauf, dass es auf der Seite für vier Spieler in der Mitte des Planeten kein Feld gibt.

Bedingung zum Schließen

Collins wird geschlossen, wenn alle Vulkane vergeben sind. Ein Vulkan wird vergeben, wenn:
- alle sechs Felder rund um den Vulkan besetzt sind ODER
- ein Spieler die absolute Mehrheit erlangt, die nicht mehr durch weitere Kolonisten verloren werden kann.

Einflusspunkte

Für jeden Vulkan erhält der Spieler mit den meisten Kolonisten um ihn herum 7 Einflusspunkte. Im Fall eines Gleichstands erhalten alle daran beteiligten Spieler je 3 Punkte.



DIRAC

Dirac hat eine permanent hell beleuchtete Seite und eine dunkle Seite. Die Kolonisation beginnt auf der hell beleuchteten Seite, da sie zugänglicher und bewohnbarer ist. Sobald ausreichend Felder besetzt sind, ermöglichen die wachsenden Ressourcen die Kolonisation der dunklen Seite.



Kolonisationsregeln

Kolonisten werden zunächst auf die Standardfelder gestellt. Sobald du Kolonisten auf fünf Standardfeldern stehen hast, kannst du deinen sechsten Kolonisten auf ein Spezialfeld auf der dunklen Seite stellen. Deine nächsten fünf Kolonisten stellst du wieder auf Standardfelder, bevor du deinen zwölften Kolonisten auf ein Spezialfeld (dunkle Seite) stellst usw.

Auf das zentrale Feld kann erst dann ein Kolonist gestellt werden, wenn alle Standardfelder besetzt sind.

Bedingung zum Schließen

Das zentrale Feld ist besetzt.

Einflusspunkte

Du erhältst 1 Einflusspunkt pro Kolonisten auf einem Standardfeld.

Du erhältst 3 Einflusspunkte pro Kolonisten auf einem Spezialfeld (dunkle Seite).

Du erhältst 2 Einflusspunkte für den Kolonisten auf dem zentralen Feld.







FERMI

Fermi ist ein mineralstoffarmer Planet. Die Menschheit kann sich dort niederlassen, vorausgesetzt die vier oder fünf umliegenden Monde werden zur Erzgewinnung eingesetzt, die für die Technologie notwendig ist. Der Platz auf jedem der Monde ist begrenzt, weshalb die meisten Kolonisten zum zentralen Planeten geschickt werden.

Kolonisationsregeln

Bei jeder Kolonisation stellst du deinen ersten Kolonisten auf ein freies Feld eines Monds deiner Wahl. Die übrigen Kolonisten **aus demselben Raumtor-Modul** stellst du auf den zentralen Planeten.

Du darfst bei zwei verschiedenen Kolonisationen zwei Kolonisten auf denselben Mond stellen, allerdings bietet dir dies keine Vorteile.

Bedingung zum Schließen

2–3 Spieler
7 der 8 Felder auf den Monden sind besetzt.

4 Spieler
9 der 10 Felder auf den Monden sind besetzt.

Einflusspunkte

Der Spieler mit den meisten Kolonisten auf dem zentralen Planeten erhält 5 Einflusspunkte. Dieser Spieler darf außerdem zwei benachbarte Prioritätsmarker auf der Prioritätsleiste vertauschen. Im Fall eines Gleichstands erhalten alle daran beteiligten Spieler je 5 Einflusspunkte und sie dürfen jeder einmal zwei benachbarte Prioritätsmarker vertauschen.

Hast du mindestens einen Kolonisten auf einem einzigen Mond, erhältst du 3 Einflusspunkte.
Hast du mindestens einen Kolonisten auf genau zwei Monden, erhältst du 7 Einflusspunkte.
Hast du mindestens einen Kolonisten auf genau drei Monden, erhältst du 12 Einflusspunkte.
Hast du mindestens einen Kolonisten auf genau vier Monden, erhältst du 18 Einflusspunkte.

4 Spieler
Hast du mindestens einen Kolonisten auf allen fünf Monden, erhältst du 25 Einflusspunkte.





RUSSELL

Die Oberfläche von Russel ist größtenteils von Ozeanen bedeckt, auf denen regelmäßig monströse Stürme wüten. Lediglich drei oder vier Inseln sind bewohnbar.

Kolonisationsregeln

Alle deine Kolonisten, die aus demselben Raumtor-Modul kommen, musst du auf dieselbe Insel stellen. Falls nicht genügend freie Felder auf dieser Insel verfügbar sind, legst du die übrigen Kolonisten zurück in deinen Vorrat. Wenn du Kolonisten aus zwei verschiedenen Raumtor-Modulen auf Russel schickst, kannst du sie auf zwei verschiedene Inseln stellen.

Bedingung zum Schließen

2 Spieler
Jede der drei Inseln ist von mindestens 7 Kolonisten besetzt.

3–4 Spieler
Jede der vier Inseln ist von mindestens 5 Kolonisten besetzt.

Einflusspunkte

Für jede Insel erhält der Spieler mit den meisten Kolonisten auf dieser Insel 7 Einflusspunkte. Im Fall eines Gleichstands erhalten alle daran beteiligten Spieler je 3 Einflusspunkte.

Du erhältst zusätzlich 3 Einflusspunkte für jede Insel, auf der du mindestens einen Kolonisten hast.







SUSSKIND

Auf der Oberfläche von Susskind leben gefährliche und sogar tödliche Tierarten. Die Kolonisten werden in den Baumkronen gigantischer Bäume leben müssen, um dieser Bedrohung zu entkommen.

Kolonisationsregeln

Kolonisten können auf alle freien Felder gestellt werden.

Bedingung zum Schließen

Alle Felder sind besetzt.

Einflusspunkte

Du erhältst 2 Einflusspunkte pro Kolonisten auf Susskind.

PLANCK

Die einstigen Bewohner des Planeten haben auf ihm einst Dörfer und Straßen gebaut, bevor sie verschwunden sind. Haben sie Planck verlassen oder ist ihre Rasse ausgestorben? Das ist das Rätsel von Planck.

Die Menschheit wird diese Dörfer nun aufs Neue bevölkern und die Straßennetze für sich nutzen.

Kolonisationsregeln

Kolonisten können auf alle freien Felder gestellt werden.

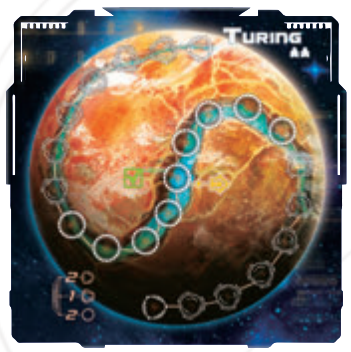
Bedingung zum Schließen

Alle Felder sind besetzt.

Einflusspunkte

Du erhältst 1 Einflusspunkt pro Kolonisten auf Planck.

Der Spieler, der die meisten **VERBUNDENEN** Felder besetzt, erhält 7 Einflusspunkte. Im Fall eines Gleichstands erhalten alle daran beteiligten Spieler je 5 Einflusspunkte.



TURING

Turing ist ein Wüstenplanet. Es gibt allerdings ein Netz von Flüssen, an denen das Überleben möglich ist. Die Kolonisten müssen ihnen von der Peripherie bis zum Zentrum folgen.

2 SPIELER

Die Kolonisation kann nur entlang des Flusses bis hin zur begehrten Position im Zentrum erfolgen.

Kolonisationsregeln

Die Spieler müssen ihren ersten Kolonisten auf ein Feld an unterschiedlichen Enden des Flusses stellen. Die nächsten Kolonisten werden immer auf Felder direkt neben bereits platzierten Kolonisten der gleichen Farbe gestellt.

Bedingung zum Schließen

Das zentrale Feld ist besetzt.

Einflusspunkte

Du erhältst 2 Einflusspunkte für den ersten Kolonisten (am Anfang des Flusses).

Du erhältst jeweils 1 Einflusspunkt für die nächsten sechs Kolonisten.

Du erhältst jeweils 2 Einflusspunkte für die letzten fünf Kolonisten.



3–4 SPIELER

Die Felder sind in drei Kreise eingeteilt: die Peripherie, der innere Kreis und das Zentrum.

Kolonisationsregeln

Ein Kolonist kann erst dann auf ein Spezialfeld des inneren Kreises gestellt werden, wenn die drei Standardfelder besetzt sind, die mit dem Spezialfeld verbunden sind.

Ein Kolonist kann erst dann auf ein Feld im Zentrum gestellt werden, wenn die drei Spezialfelder besetzt sind, die mit dem Feld im Zentrum verbunden sind.

Bedingung zum Schließen

Die drei Felder im Zentrum sind besetzt.

Einflusspunkte

Du erhältst 1 Einflusspunkt pro Kolonisten auf einem Standardfeld.

Du erhältst 2 Einflusspunkte pro Kolonisten auf einem Spezialfeld.

Du erhältst 3 Einflusspunkte pro Kolonisten auf einem Feld im Zentrum.