



# ASTRONUTS



Das Weltraumspiel für 2-4 Spieler von Angelo Porazzi

Erkunden Sie mit Ihren Raumschiffen die Galaxie, landen sie auf geheimnisvollen Planeten, treffen Sie auf ungewöhnliche Außerirdische, suchen Sie nach Bodenschätzen und bauen neue Kolonien auf... Herrscher über die Galaxis wird derjenige sein, der die größte Anzahl an Bodenschätzen für sich sichern kann und der die meisten Kolonien gründet.

**INHALT:** 12 AstroSchiffe, 3 pro Farbe - 80 Münzen (die sogenannten "Nuts")  
20 pro Farbe - 60 Kolonien (die Männchen), 15 pro Farbe - 1 Würfel -  
1 Spielplan - 1 Regelheft - 1 Schachtel mit Aktionsleiste

**AUFBAU** Beginnend beim Spieler, der am ehesten wie ein Außerirdischer aussieht und folgend im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler einen Satz Spielteile:  
**3 AstroSchiffe, 20 Nuts, 15 Kolonien.**

Die Spieler platzieren eines ihrer AstroSchiffe auf ihrem Heimatplaneten, einem der Planeten in den vier Ecken des Spielplanes.

Eine Kolonie wird für die Aktionsleiste benötigt. Dann werden die Nuts auf die Planeten verteilt: **Kleine Planeten** erhalten 2 Nuts unterschiedlicher Farbe, **Grosse Planeten** erhalten 3 Nuts unterschiedlicher Farbe.

Die Verteilung wird von allen Spielern vorgenommen, die abwechselnd jeweils eine Münze ablegen. Um schneller zu beginnen, können die Nuts auch zufällig verteilt werden. Nun erhält jeder Spieler noch 4 Nuts, eine pro Farbe. Die restlichen Münzen bilden die **AstroBank**.

**ABLAUF** Zunächst bestimmen die Spieler die Anzahl an Aktionen, die sie in dieser Runde durchführen können. Sie erklären eine Anzahl (an Aktionen) und würfeln zur Bestätigung. **Wenn das Ergebnis des Wurfes gleich oder höher als die genannte Zahl ist, dann wird die zuvor erklärte Zahl verdoppelt.**

*Beispiel: Der Spieler erklärt 3 Aktionen und würfelt eine 4:  
In diesem Fall hat er diese Runde 3 x 2 = 6 Aktionen.*

**Falls das Ergebnis des Wurfes kleiner ist als die genannte Zahl, dann bleibt es bei der gewürfelten Zahl.**

*Beispiel: Der Spieler erklärt eine 5, würfelt aber nur eine 3:  
In diesem Fall hat er nur 3 Aktionen.*

Das Männchen auf der Aktionsleiste wird entsprechend aufgestellt. *Beispiel, Hat der Spieler 6 Aktionen, dann setzt er sein Männchen auf Position der Aktionsleiste.*

**AKTIONEN** Nachdem die Anzahl an Aktionen festgelegt ist, kann der Spieler frei und in beliebiger Reihenfolge unter den folgenden Aktionen wählen. Man kann keine Aktionspunkte für die nächste Runde aufbewahren.

- **BEWEGEN** eines AstroSchiffes zu einem benachbarten Feld kostet 1 Aktion. Zwei AstroSchiffe, egal welcher Farbe, können niemals auf einem Feld stehen.

- **FÖRDERN** von Nuts auf einem Planeten (unabhängig von der Anzahl der Münzen) kostet 1 Aktion. Der Spieler erhält dann alle verfügbaren Münzen auf dem Planeten.

- **KOLONIALISIERUNG** meint die Gründung von Kolonien auf den Planeten und kostet 1 Aktion und 1 Münze einer beliebigen Farbe. Der Spieler platziert ein Männchen als Marker für seine Kolonie auf dem Planeten, auf dem sein AstroSchiff steht. Große Planeten können bis zu 3 Kolonien, kleine Planeten bis zu 2 Kolonien aufnehmen.

- **SCHIFFSBAU** durch Platzierung eines AstroSchiffes auf dem Heimatplaneten kostet 1 Aktion und 4 Nuts in unterschiedlichen Farben. Besitzt ein Spieler zwei oder drei AstroSchiffe, so kann er seine Aktionspunkte beliebig auf diese verteilen.

- **ANGRIFF** eines feindlichen AstroSchiffes oder Kolonie kostet 1 Aktion für jeden Angriff und kann durchgeführt werden, wenn ein AstroSchiff des Spielers angrenzend zum Gegner steht. Beide Spieler würfeln.

Wenn der Angreifer ein höheres Ergebnis würfelt, ist die gegnerische Einheit zerstört.

Wenn das Wurfresultat des Verteidigers gleich oder höher ist, dann schlägt der Angriff fehl. Wenn der Angriff auf einen Planeten gerichtet ist, auf dem mehrere Ziele vorhanden sind, dann entscheidet der **Verteidiger** das Ziel.

- **TECHNOLOGIE-VERBESSERUNG** kostet 4 Aktionen und 1 Nut

Es gibt vier verfügbare Technologien, die durch die Farben der Nuts repräsentiert werden.

● **ROTE Nut: Power Laser** Bei einem Angriff hat der Spieler einen Bonuspunkt (+1)

● **LILA Nut: Mega Shields** Bei der Verteidigung hat der Spieler einen Bonuspunkt (+1)

● **GELBE Nut: Time Warp** Einmal im Zug darf der Spieler sein Wurfresultat durch nochmaliges Würfeln korrigieren.

● **ORANGE Nut: Extra Energy** bringt dem Spieler jede Runde eine zusätzliche Aktion. Um diese Technologien nutzen zu können, muß der Spieler 4 Aktionen und 1 Münze in der entsprechenden Farbe an die AstroBank zahlen.

Die Münze wird auf den Heimatplaneten gelegt und zeigt an, daß man die Technologie ab sofort und während dem gesamten weiteren Spiel nutzen kann.

- **HANDELN** kostet 1 Aktion. Für 1 Aktionspunkt kann ein Spieler eine Münze mit einem anderen interessierten Spieler tauschen. Dazu müssen die Spieler nicht benachbart sein (Astroschiff oder Kolonie).

## SCHICKSALSTABELLE

Wenn Sie auf einem Planeten landen, würfeln Sie zweimal...

**1-1 Ka-Boooom! Katastrophale Landung:** das AstroSchiff ist zerstört...

Gut zu wissen, dass der Spieler – sofern er nun kein AstroSchiff mehr hat – mit einem neuen AstroSchiff von seinem Heimatplaneten aus startet.

**1-2 Ouch! Schlechte Landung:** in dieser Runde kann das AstroSchiff keine weiteren Aktionen durchführen.

**1-3 Fördersystem defekt:** in dieser Runde kann das AstroSchiff nicht fördern.

**1-4 Kolonisierungssystem defekt:** in dieser Runde kann das AstroSchiff nicht kolonisieren.

**1-5 Maschinenschaden:** in dieser Runde kann das AstroSchiff nicht mehr bewegt werden.

**1-6 Laser Kanonen defekt:** in dieser Runde kann das AstroSchiff nicht angreifen.

**2-1 Giftige Atmosphäre:** wenn das AstroSchiff in dieser Runde eine Kolonie gründet, stirbt diese bei einem Würfelwurf bei 1, 2 oder 3.

**2-2 Nicht atembare Atmosphäre:** wenn das AstroSchiff in dieser Runde eine Kolonie gründet, stirbt diese bei einem Würfelwurf bei 1 oder 2.

**2-3 Heisse Oberfläche:** wenn das AstroSchiff in dieser Runde fördert, braucht es 2 Aktionen mehr.

**2-4 Eisige Planetenoberfläche:** wenn das AstroSchiff in dieser Runde fördert, braucht es 1 Aktion mehr.

**2-5 Tödliche Gravitation:** wenn das AstroSchiff in dieser Runde den Planeten verlassen will, dann braucht es 2 Aktionen mehr.

**2-6 Abnormale Gravitation:** wenn das AstroSchiff in dieser Runde den Planeten verlassen will, dann braucht es 1 Aktion mehr.

**3-1 Aggressive Ogres:** bei einem Würfelresultat von 3 oder mehr verschwinden sie, sonst ist der Zug dieses AstroSchiffes beendet.

**3-2 Gigantische Tiere:** bei einem Würfelresultat von 2 oder mehr schlagen sie diese in die Flucht, ansonsten ist der Zug dieses AstroSchiffes beendet.

**3-3 Wechselmutige Eingeborene:** wenn der Spieler landet, müssen sie eine 1 Aktion investieren, um sie zu beruhigen.

**3-4 Geldverleihende Eingeborene:** wenn Sie in dieser Runde fördern wollen, dann müssen Sie ihnen 1 Nut bezahlen.

**3-5 Steuereintreiber:** wenn Sie in dieser Runde kolonisieren wollen, dann müssen Sie ihnen 1 Nut bezahlen.

**3-6 Anhängliche Eingeborene:** wenn Sie in dieser Runde starten wollen, dann müssen Sie ihnen 1 zusätzliche Aktion aufbringen.

PROBLEME LANDUNG

UNBEWOHNBARE PLANETEN

PROBLEMATISCHE EINGEBORENE