

LANDUNG AUF EINEM PLANETEN: SCHICKSALSTABELLE

Wenn eines Ihrer AstroSchiffe auf einem Planeten landet, müssen Sie schauen, was das Schicksal für Sie bereithält. Würfeln Sie zweimal und schauen Sie in der Schicksalstabelle, was Ihnen widerfährt...

Beispiel: Sie würfeln eine 5, dann eine 4. Auf der Schicksalstabelle steht für "5-4": Sie finden eine zusätzliche Münze, die Sie aus der AstroBank nehmen können. Mit einem Wurf Ergebnis von 1-1 wird das AstroSchiff zerstört; bei einer 6-6 trifft man die Genii des Universums ... Wenn der erste Wurf eine 1 ist, können Sie evtl. den Time Warp nutzen und neu würfeln!



OPTIONALE REGELN

Wenn Sie möchten, können Sie diese Regeln hinzunehmen; wenn nicht, dann benutzen Sie diese wie normale Felder.

ASTEROIDEN Auf dem Spielfeld finden Sie Asteroiden auf mehreren Spielfeldern. Wenn das AstroSchiff ein Asteroidenfeld durchquert, dann muss der Spieler würfeln und überlebt nur bei einem Ergebnis von 2 oder mehr. Wenn das AstroSchiff auf einem Feld mit Asteroiden landet, dann muss der Spieler würfeln und überlebt nur bei einem Ergebnis von 3 oder mehr. Ansonsten ... BOOOM ... das AstroSchiff ist zerstört!



ASTROHOLES Es gibt vier AstroHoles auf dem Spielplan, die den Spielern erlauben sich schneller und effizienter zu bewegen. Wenn das AstroSchiff ein AstroHole betritt, kann es zu einem anderen AstroHole springen und sich von dort weiterbewegen.



SPIELENDE

Das Spiel endet mit dem Ende der Runde, in welcher alle Planeten erkundet sind (dort keine Nuts mehr vorhanden sind). Sieger ist derjenige mit den meisten Kolonien in diesem Moment. Das Spiel endet auch, wenn ein Spieler 14 Kolonien gegründet hat.

Finde dies Nuts!



Dieses **BEISPIEL** erklärt die unterschiedlichen Situationen in diesem Spiel. Zu Beginn dieses Zuges ist das AstroSchiff von Spieler A drei Felder von einem Planeten entfernt, auf dem 1 AstroSchiff und 2 Kolonien von Spieler B stehen.



Spieler A erklärt eine 4 und würfelt eine 6, er hat daher 8 Aktionen (2x4). Er verfügt über die orange Technologie **Extra Energy** und hat daher eine weitere Aktion. Er platziert sein Männchen daher auf Feld „9“ der Aktionsleiste.

Spieler A möchte den Gegner angreifen, daher **BEWEGT** er sein AstroSchiff neben den Planeten. Dazu braucht er 3 Aktionen: das Männchen von Spieler A wird von Feld 9 auf Feld 6 gesetzt.

Nun beginnt der ANGRIF: Spieler A erklärt den Angriff auf den Planeten. Da es mehr als ein Ziel gibt, bestimmt der Verteidiger, wer gegen den Angreifer antritt. In diesem Fall wählt er das AstroSchiff.

Da er die rote Technologie **Power Laser** besitzt, greift Spieler A mit +1 an und würfelt eine 5. Das Gesamtergebnis ist somit 6 (5 + 1 für die Power Laser Technologie).

Spieler B verteidigt und würfelt eine 6. Unentschieden: der erste Angriff war erfolglos, das Ziel nicht zerstört. Spieler A bewegt sein Männchen um ein Feld von 6 auf 5 Aktionen.

Spieler A greift nochmals an und würfelt eine 1. Da er die gelbe **Time Warp Technologie** hat, entscheidet er nochmals zu würfeln und erhält eine 3. Spieler B verteidigt, würfelt aber nur eine 2. Das AstroSchiff ist zerstört und wird vom Spielplan entfernt. Das Männchen von Spieler A wird von Position 5 auf 4 gezogen.

Spieler A greift nochmals an, eine der Kolonien. Er würfelt eine 6. Plus 1 sind 7.

Spieler B hat keine lila **Mega Shield Technologie**. Da auch eine 6 nicht reicht, um sich zu schützen, ist die Kolonie zerstört.

Das Männchen von Spieler A wird auf Feld 3 der Aktionsleiste platziert. Spieler A greift nochmals an und würfelt eine 2. Plus 1 sind 3.

Spieler hat keine **MegaShield Technologie** und würfelt eine 2, also ist auch die zweite Kolonie zerstört. Das Männchen von Spieler A wird auf Feld 2 gesetzt.

Der Planet ist nun leer und LANDET dort. Das Männchen wird auf Feld 1 platziert. Spieler A muss nun zweimal würfeln und schaut dann auf der Schicksalstabelle nach, wie das Landemanöver funktioniert. Er würfelt 5-1, d.h. er darf kostenfrei eine rote und eine lila Nut FÖRDERN, die er aus der AstroBank nimmt.

Mit seiner letzten Aktion und durch Zahlung einer Münze gründet Spieler A eine neue KOLONIE indem er ein Männchen auf den Planeten setzt.

Am Ende des Spielzuges hat Spieler B zwei Kolonien und eine AstroSchiff verloren, Spieler A hat eine neue Kolonie gebaut.



So funktioniert es: entdecken, Technologien sichern, neu würfeln, wenn nötig, neue AstroSchiffe bauen, zum richtigen Zeit angreifen. Wenn ein Feld besetzt ist, einfach fragen, ob man passieren kann. Andernfalls ein Grund anzugreifen...

SCHICKSALSTABELLE

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

- 4-1 Fröhliche Eingeborene und wunderschöne Landschaft:** Sie können schöne Fotos machen!
- 4-2 Händler:** Sie können mit der AstroBank 1 beliebige Nut tauschen!
- 4-3 Bänker:** Sie können mit der AstroBank 2 beliebige Nuts tauschen!
- 4-4 Eingeborene verbrüdernd sich mit Siedlern!** Für jede Kolonie brauchen Sie keine Aktion, sondern nur 1 Nut!
- 4-5 Unterstützung der Eingeborenen:** Sie können eine Kolonie kostenfrei gründen.
- 4-6 Verbrüderung mit Eingeborenen:** um Kolonien zu gründen, müssen Sie keine Aktionen oder Nuts aufwenden!
- 5-1 Steinige Oberfläche mit Ressourcen:** Sie finden 1 lila und 1 rote Münze!
- 5-2 Tropische Wälder mit natürlichen Ressourcen:** Sie finden 1 gelbe und 1 orange Münze!
- 5-3 Oberfläche mit flüssigen Ressourcen:** Sie finden 2 Nuts Ihrer Wahl!
- 5-4 Glitzernde Oberfläche:** Sie finden 3 Nuts Ihrer Wahl!
- 5-5 POKER!** Im größten Casino der Galaxis gewinnen Sie 4 Nuts, 1 pro Farbe!
- 5-6 Vergötterung durch die Einwohner:** Sie opfern Ihnen 5 Nuts Ihrer Wahl!
- 6-1 Technologische Rasse:** Sie schenken Ihnen eine Technologie Ihrer Wahl.
- 6-2 Time Masters:** Sie schenken Ihnen 3 extra Aktionen für diese Runde!
- 6-3 Bioingenieure:** Sie erlauben Ihnen auf einem Ihrer Planeten eine weitere Kolonie zu errichten.
- 6-4 Erleuchtete:** Sie teleportieren Ihr Schiff zu einem freien Planeten Ihrer Wahl.
- 6-5 Herren der Galaxis:** Sie bauen Ihnen ein neues AstroSchiff auf einem Ihrer Planeten!
- 6-6 Genii des Universums:** Wählen Sie eine der 5 Geschenke aus Block 6-X!

- Das SCHICKSAL hat nur Auswirkungen in der aktuellen Runde.
 - Münzen, die einem das Schicksal schenkt, nimmt man aus der AstroBank. Gibt es in diesem Zeitpunkt keine, geht der Spieler leer aus
 - Wenn Sie die gelbe Technologie besitzen, **TimeWarp**, können Sie einmal pro Runde nochmals würfeln.
- Beispiele: Wenn Sie auf einem Planeten landen und der erste Wurf ist eine 1... dann ist es Zeit nochmals zu würfeln!