

BLACK ANGEL

Die Menschheit hat durch ihr verantwortungsloses Handeln die natürlichen Ressourcen der Erde restlos erschöpft und sie nahezu unbewohnbar gemacht. In einem Anflug von Klarheit haben die großen Nationen im Angesicht des erdrückenden, unwiderruflichen Verfalls der Erde ihre Differenzen beigelegt. Sie haben ihr Wissen vereint, um das größte Raumschiff aller Zeiten zu bauen – die BLACK ANGEL.


Die Black Angel, das erste intergalaktische Kolonieschiff in der Geschichte der Menschheit, soll menschliches Erbgut jenseits aller bekannten Welten transportieren – eine Reise, die vermutlich mehrere tausend Jahre dauern

wird. Ihre Crew soll ausschließlich aus Robotern bestehen. Da keine Nation den anderen die Erschaffung einer künstlichen Intelligenz (KI) anvertrauen will, welche die Kontrolle über die ganze Crew hätte, wurde ein Kompromiss vereinbart: Die Black Angel wird von mehreren KIs geleitet, deren Entscheidungen in Systemprotokollen (SP) bewertet werden.

Wenn am Ende dieser langen und gefährlichen Reise ein neuer bewohnbarer Planet erreicht wurde, erhält die KI mit den meisten SP die vollständige Kontrolle über das Schiff, die Wiedererweckung der Menschheit und den Neubeginn ebendieser ...

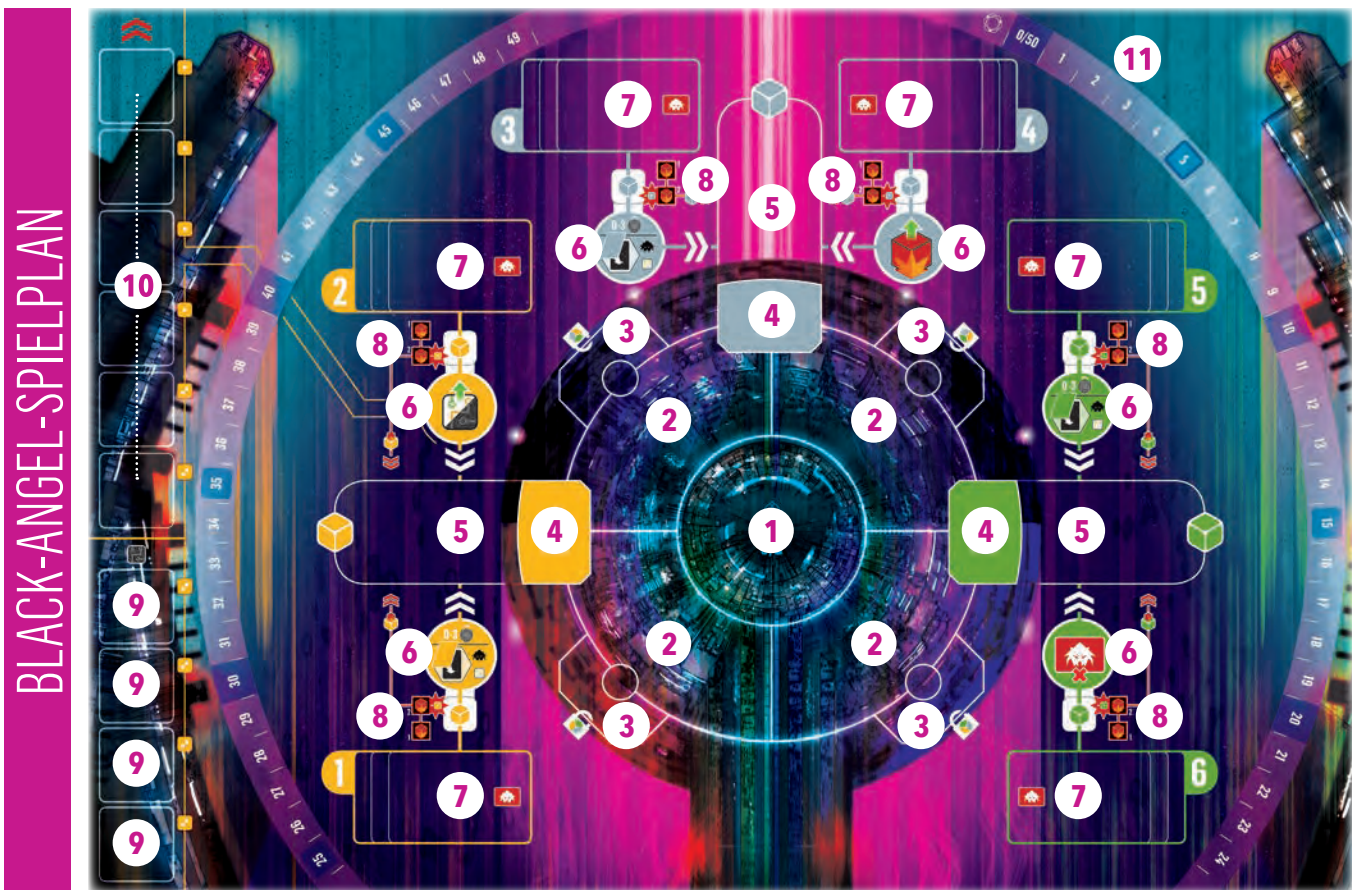
Alle Berichte bestätigen es: Die Black Angel nähert sich dem Planeten Spes, der alle Bedingungen für die zukünftige Entwicklung der menschlichen Spezies erfüllt. Jetzt müsst ihr die guten Beziehungen nutzen, die ihr zu den wohlgesinnten außerirdischen Spezies geknüpft habt, aber nehmt euch in Acht vor den gefürchteten Verwüstern! Sie werden alles tun, um eure Ankunft auf Spes zu verhindern.

SPIELMATERIAL

 1 Black-Angel-Spielplan (das Raumschiff)	 4 Spielertableaus (in den 4 Spielerfarben)	 7 doppelseitige Spielplanteile (der Weltraum)	 1 Spes-Planetenteil und 1 Spes-Plättchen	 1 Black-Angel-Figur	 20 Raumschiff-Figuren
 64 Roboter-Figuren (16 pro Spielerfarbe)	 18 Würfel (6 pro Farbe)	 12 Starttechnologieplättchen (3 pro Spielerfarbe)	 48 Technologieplättchen (16 pro Farbe)	 16 Spezialtechnologieplättchen	 60 Auftragskarten (20 pro Farbe)
 30 Verwüsterkarten	 8 Scheiben (2 pro Spielerfarbe)	 40 Ressourcensteine	 30 Schadens-/ Schrottmarker	 1 Startspielermarker	 12 Karten für Hal in der Solo-Variante
				 4 Übersichtskarten	 Diese Spielanleitung mit Anhang

Hinweis: Die Roboter sind auf 16 pro Farbe limitiert. Wenn euch allerdings Schiffe, Ressourcen oder Schadens-/Schrottmarker ausgehen, könnt ihr diese beliebig ersetzen.

BESCHREIBUNG DES SPIELMATERIALS



Die Aktionsbereiche auf dem Black-Angel-Spielplan sind farblich markiert. Diese Farben sind von der Art der Aktion abhängig, die dort ausgeführt werden kann: Grüne Aktionen lassen euch Verwüster zerstören und Aufträge der mutigen Tsoths ausführen, graue Aktionen lassen euch Reparaturen an der Black Angel und Aufträge der geschickten Xhavits ausführen. Orange Aktionen geben euch technologische Vorsprünge und lassen euch Aufträge der raffinierten Melurianer ausführen.

- 1 Pausenbereich
- 2 Standardbereich eines Spielers
- 3 Sicherheitsbereich eines Spielers
- 4 Arbeitsbereich (orange, grau und grün)
- 5 Würfelablagen (orange, grau und grün)
- 6 6 mögliche Aktionen
- 7 Feld für Verwüsterkarten
- 8 Feld für Schadensmarker
- 9 Feld für Spezialtechnologieplättchen
- 10 Auslage für Technologieplättchen
- 11 Punkteleiste

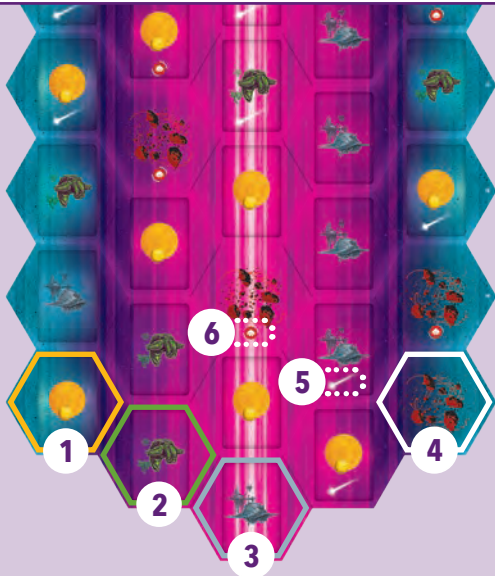
Die Melurianer

Die Melurianer sind vermutlich die fortschrittlichste bekannte Spezies und auch die geheimnisvollste. Es ist weder bekannt, warum die Melurianer gegenüber anderen galaktischen Spezies ein derart großes Misstrauen hegen, noch warum sie in keinem Maße daran interessiert sind, ihr Wissen zu teilen. Sie behaupten, sie würden Geheimnisse wahren, um das Gleichgewicht im Universum beizubehalten. Durch ihren technologischen Fortschritt könnten sie an den schönsten Orten der Galaxie leben, trotzdem leben sie lieber auf lebensfeindlichen Planeten in völliger Abgeschlossenheit.

Die Xhavits

Durch ihren sehr speziellen Stoffwechsel lebt diese Spezies auf riesigen Raumstationen, in denen die Atmosphäre streng überwacht wird. Die Xhavits sind sowohl geschickte Händler als auch vortreffliche Techniker, die sich auf das Einsammeln und Recyceln von Weltraumschrott spezialisiert haben. Dadurch können sie auch ihr Stationennetzwerk stetig ausbauen. Die Xhavits sollen die wohlhabendste Spezies im Universum sein, weil sie alles Zurückgelassene ausschlachten und alles, was sie verbrauchen, wiederverwerten.

WELTRAUM-SPIELPLAN



- 1 Feld mit einem Melurianer-Planeten (orange)
- 2 Feld mit einem Tsoth-Schiff (grün)
- 3 Feld mit einer Xhavit-Raumstation (grau)
- 4 Feld mit Asteroiden
- 5 Feld mit einer Sternschnuppe (siehe „Solo-Variante“)
- 6 Feld mit einem Verwüster-Schiff

SPIELERTABLEAUS



- 1 Lager (Ressourcen, Schrott, Schiffe)
- 2 Technologieraster (3x3)
- 3 Farbige Pfeile (Technologie)
- 4 Schwarze Pfeile (Spezialtechnologie)
- 5 Feld für Starttechnologieplättchen
- 6 Feld für Spezialtechnologieplättchen, die das Raster verlassen haben
- 7 Bereich zum Ausspielen einer Karte
- 8 Bereich für Auftragskarten, die den Weltraum verlassen haben

Pro Roboter in einem Arbeitsbereich auf der Black Angel darf der Besitzer 1 Würfel werfen, der für die Arbeitskraft des Roboters steht.



Die Tsoths

Diese inzwischen nomadisch lebende Spezies bewohnte früher viele Planeten einer fernen Galaxie, bis die schrecklichen Verwüster ihre Föderation dem Erdboden gleichmachten. Die wenigen Überlebenden dieses tragischen Ereignisses reisen seitdem durch die Galaxien und wenden all ihre Kraft auf, um Kampftechnologien zu erforschen. Damit erhoffen sie sich, der militärischen Übermacht der Verwüster ein Ende zu bereiten. Einige Tsoths bieten gelegentlich ihre Kampffertigkeiten an, um anderen Spezies zu helfen ... gegen Geld, versteht sich.

Die Verwüster – der gemeinsame Feind

Die Verwüster sind eine legendenbehaftete und besonders aggressive Spezies, deren einziges Ziel die Zerstörung anderer Spezies ist. Alte Mythen erzählen davon, wie die Tsoths in ihrer Gier nach Macht versuchten, die ultimative Waffe zu erschaffen: eine künstliche Spezies, die nur für den Kampf lebt. Der Legende nach entkamen die Verwüster der Kontrolle durch ihre Erschaffer. In Wahrheit wissen wir nur sehr wenig über sie. Weder sind sie die stärksten Krieger noch eine besonders weit entwickelte Spezies, doch zwei Dinge machen sie so gefährlich: ihre schiere Anzahl und ihre Entschlossenheit.

AUFBAU

1 Legt den Black-Angel-Spielplan in die Tischmitte.


2 Sortiert die Würfel nach Farbe und legt sie auf ihre jeweiligen Würfelablagen.

Hinweis: Wenn ihr zu dritt spielt, benötigt ihr nur 5 Würfel pro Farbe; zu zweit nur 4 pro Farbe. Legt die nicht benötigten Würfel zurück in die Schachtel.

3 Legt die 7 Spielplanteile des Weltraum-Spielplans aneinander, die Spitze zeigt dabei in Richtung des Black-Angel-Spielplans. Die Reihenfolge, die Nummern der Spielplanteile und welche Seite oben liegt, spielen dabei keine Rolle. Legt das Spes-Plättchen auf die Nummer des Spielplanteils, das am weitesten vom Black-Angel-Spielplan entfernt ist. Stellt die Black-Angel-Figur auf das mittlere Feld des mittleren Spielplanteils.

Hinweis: Wenn ihr zu zweit spielt, benötigt ihr nur 5 Spielplanteile. Legt die anderen zurück in die Schachtel.

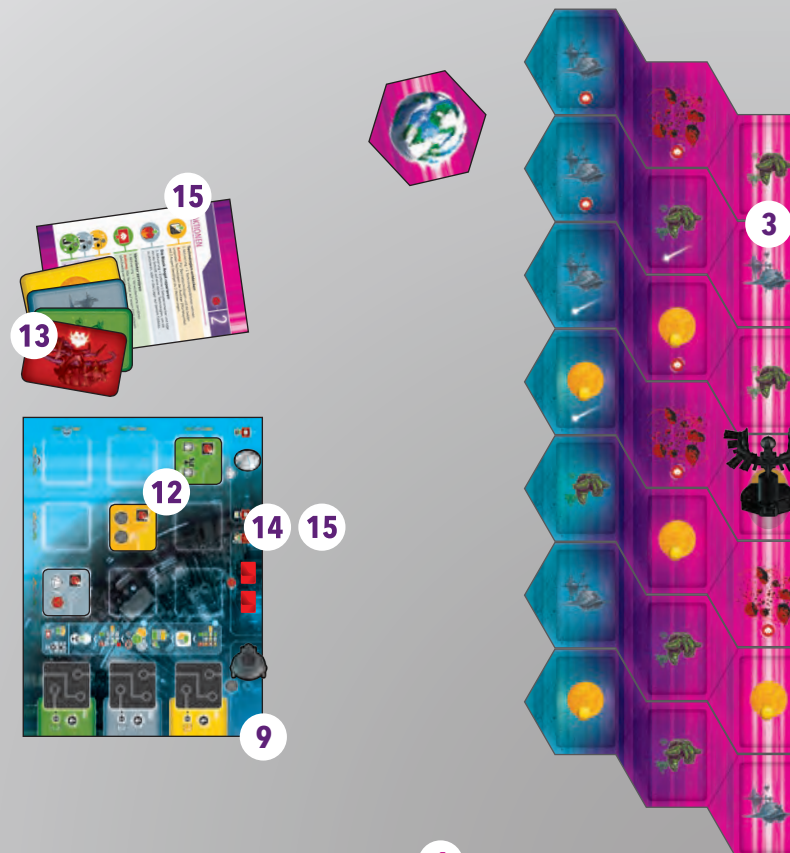
4 Legt die Schiffe, Ressourcen und Schadens-/Schrottmarker als Vorrat griffbereit neben den Black-Angel-Spielplan.

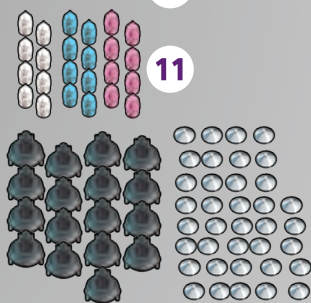
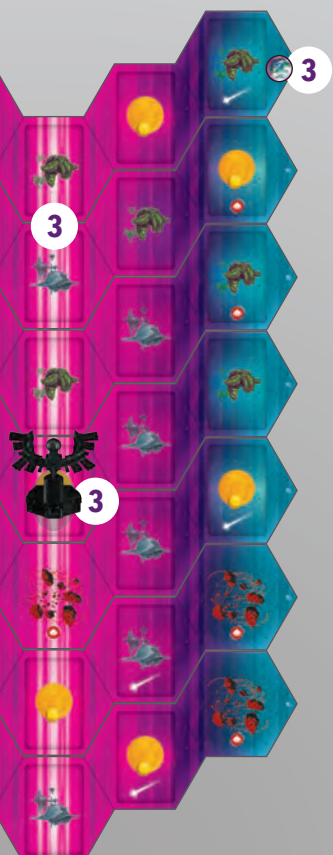
5 Sortiert die Technologieplättchen nach Farbe (orange, grau, grün) mit der Standardseite nach oben (die Seite mit dem  oben links), mischt sie und legt sie als 3 Stapel neben den Black-Angel-Spielplan. Zieht dann 1 Technologieplättchen jeder Farbe und legt sie zufällig auf die 3 untersten Felder der Auslage.

Hinweis: Ignoriert zunächst die Rückseiten der Plättchen. Sie spielen erst bei der Variante für Fortgeschrittene eine Rolle (siehe Seite 14).

6 Mischt die Spezialtechnologieplättchen verdeckt und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Legt dann je 1 Plättchen offen auf die 4 Felder für Spezialtechnologieplättchen des Black-Angel-Spielplans.

7 Sortiert die Auftragskarten nach Farbe (orange, grau, grün), mischt sie verdeckt und legt sie dann in 3 Stapeln neben den Black-Angel-Spielplan.





8 Mischt die Verwüsterkarten verdeckt und legt sie als Stapel neben den Black-Angel-Spielplan.

Hinweis: Legt bei Partien mit 3 Spielern 6 zufällige Verwüsterkarten zurück in die Schachtel und bei 2 Spielern 12 zufällige Verwüsterkarten.

Zieht die oberste Verwüsterkarte und legt sie offen auf das Verwüsterfeld neben der Aktion, die auf der Karte durch eine Zahl von 1–6 angegeben ist. Platziert dann 1 Schadensmarker auf das erste Schadensfeld dieser Aktion. Zieht danach eine zweite Verwüsterkarte und führt diese Schritte erneut durch. Wenn die Karte dieselbe Aktion zum Ziel hat wie die erste, legt die neue Karte etwas versetzt darauf und platziert 1 Schadensmarker auf das zweite Schadensfeld dieser Aktion.

Jeder Spieler wählt nun eine Farbe und führt folgende Schritte durch:

9 Nimm das Spielertableau deiner Farbe und lege es vor dich.

10 Nimm die 2 Scheiben deiner Farbe und lege eine davon auf das Feld 5 der Punkteleiste. Lege die andere in den Spielerbereich, der dir am nächsten ist. Dieser ist jetzt dein Bereich.

11 Nimm 8 Roboter deiner Farbe und stelle 5 davon in den Pausenbereich der Black Angel und je 1 auf die 3 Arbeitsplätze. Lege die anderen 8 Roboter in den Vorrat.

12 Nimm die 3 Technologieplättchen deiner Farbe und lege sie zufällig auf die hervorgehobenen Felder deines Spielertableaus.

13 Ziehe je 1 Auftragskarte pro Farbe (orange, grau, grün) und 1 Verwüsterkarte auf die Hand.

14 Nimm 1 Ressource, 1 Schadens-/Schrottmarker und 1 Schiff und lege sie auf die passenden Felder im Lager deines Spielertableaus.

Um den Aufbau abzuschließen 15, bestimmt einen Startspieler, der den Startspielermarker erhält (dieser wird für das Spielende benötigt). Jeder Spieler erhält die Spielübersicht mit der Zahl, die seiner Position in der Zugreihenfolge entspricht (der Startspieler erhält die mit der 1, dann weiter im Uhrzeigersinn).

Jeder Spieler wirft in Zugreihenfolge je 1 Würfel pro Farbe (orange, grau, grün) und legt die 3 Würfel in seinen Standardbereich.

Zusätzlich erhält jeder, bis auf den Startspieler, den Bonus, der oben rechts auf seiner Spielübersicht dargestellt ist. Dieser ist abhängig von der Position in der Zugreihenfolge.

Gesicherte Würfel: Eure Spielerbereiche teilen sich in einen Standard- und einen Sicherheitsbereich auf.

Ein Würfel in einem Sicherheitsbereich ist „gesichert“. Das bedeutet, dass er nicht von anderen Spielern mit Ressourcen abgekauft werden kann.

Der dritte und der vierte Spieler dürfen beim Spielaufbau kostenlos einen Würfel aus ihrem Standardbereich in ihren Sicherheitsbereich bewegen, was sonst nur möglich ist, indem 1 Ressource ausgegeben wird (siehe Seite 12).

DIE ZUGSEQUENZEN

Eine Partie Black Angel besteht aus mehreren Runden, in denen die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn ein Mal am Zug sind. Jeder Spieler muss in seinem Zug **eine der folgenden Sequenzen** wählen und Schritt für Schritt durchführen:

SEQUENZ A

1



Spiele eine Karte an dein Spielertableau (optional).

> 2



Führe mit 1 Würfel auf der Black Angel oder im Weltraum eine Aktion aus.

> 3



Ziehe 1 Karte, die der Farbe des Würfels aus Schritt 2 entspricht. Lege den Würfel in die Ablage zurück.

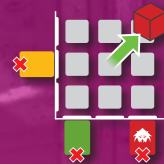
SEQUENZ B

1



Wirf deine Würfel neu.

> 2



Setze dein Spielertableau zurück.

> 3



Bewege die Black Angel Richtung Spes.

Hinweis: Wenn ihr Sequenz A nicht durchführen könnt, müsst ihr Sequenz B durchführen.

SEQUENZ A

1 SPIELE EINE KARTE AN DEIN SPIELERTABLEAU

Du darfst 1 Auftrags- oder Verwüsterkarte von deiner Hand verdeckt an einen der 6 Bereiche am Rand deines Spielertableaus spielen, wenn sich an dieser Stelle noch keine Karte befindet. Dadurch aktivierst du eine oder mehrere Technologien in der Reihe oder Spalte, an die du die Karte gespielt hast. Welche dieser Technologien du aktivierst, wird durch die gespielte Kartenart bestimmt:

- Wenn du eine **Auftragskarte** spielst, werden dadurch nur Technologien der Kartenfarbe in dieser Reihe oder Spalte aktiviert.
- Wenn du eine **Verwüsterkarte** spielst, werden dadurch alle Technologien in dieser Reihe oder Spalte aktiviert.

Hinweise:

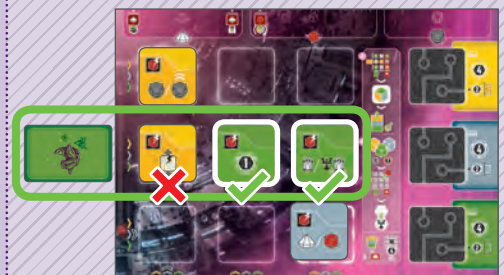
- Du kannst deine Technologien in beliebiger Reihenfolge aktivieren.
- Spezialtechnologien werden nie aktiviert (sie haben erst am Ende der Partie einen Effekt).
- Du spielst die Karten immer verdeckt an dein Tableau – nur die Kartenart (Auftrag oder Verwüster) und die Farbe (bei Auftragskarten) spielen eine Rolle.



Nur mit dem Know-How der Außerirdischen laufen eure Technologien.

Beispiel:

Natalie spielt eine grüne Auftragskarte an die zweite Reihe ihres Technologierasters. Dadurch aktiviert sie die 2 grünen Technologien in dieser Reihe. Hätte sie eine Verwüsterkarte gespielt, hätte sie auch die orange Technologie in dieser Reihe aktivieren können.



2 FÜHRE EINE AKTION MIT EINEM WÜRFEL AUS.

Zunächst wählst du entweder aus deinem eigenen oder einem fremden Spielerbereich einen Würfel aus. Wenn du einen Würfel aus einem fremden Spielerbereich wählen möchtest, musst du ihn kaufen. Um einen Würfel kaufen zu können, darf dieser nicht gesichert sein und du musst 1 Ressource aus deinem Lager an den Besitzer des Würfels geben. Der Besitzer darf den Tausch nicht verweigern.



A.1

A.2

Dann musst du den Würfel benutzen, um eine Aktion auf der Black Angel oder einer Auftragskarte, die im Weltraum platziert wurde, zu aktivieren. Jede Aktion darf so oft aktiviert werden, wie der Würfelwert es angibt. Ein Würfel mit dem Wert 2 erlaubt also 2 Aktivierungen. Mit einem Würfel mit dem Wert 0 kannst du keine andere Aktion durchführen als einen Teil der Aktion „Ein Schiff kontrollieren“.

Hinweis:

- Die Würfel haben in diesem Spiel die folgenden Seiten: 0 (die Seite mit Stern), 1, 1, 2, 3 und 3. Gegenüberliegende Seiten haben stets eine Differenz von 2.

AKTIONEN AUF DER BLACK ANGEL

Auf der Black Angel gibt es 6 unterschiedliche Aktionen (2 pro Farbe). Um eine Aktion durchführen zu können, muss die Farbe deines gewählten Würfels der Farbe der Aktion entsprechen.

Lege den Würfel auf das Feld der Aktion, die du aktivieren möchtest. Überprüfe dann vor der Aktivierung, ob die Aktion beschädigt ist oder durch eine Verwüsterkarte beeinträchtigt wird.

Beschädigte Aktion

Wenn auf einer Aktion 2 Schadensmarker liegen, ist diese Aktion beschädigt. Dadurch wird die Anzahl der möglichen Aktivierungen durch deinen Würfel um 1 reduziert. Wenn nur 1 Schadensmarker auf der Aktion liegt, passiert nichts.

Hinweise:

- Auf einer Aktion können nie mehr als 2 Schadensmarker liegen.
- Ein Würfel mit Wert 0 behält diesen Wert, auch wenn die Aktion beschädigt ist. Ein Würfel mit Wert 1 gilt dann als Würfel mit Wert 0.

Verwüsterkarten

Wenn eine oder mehrere Verwüsterkarten auf dem Verwüsterfeld neben der Aktion liegen, musst du zuerst den dauerhaften Effekt (der untere Teil der Karte) der obersten Verwüsterkarte abhandeln, bevor du die Aktion durchführen darfst. Falls du den Effekt der Verwüsterkarte nicht abhandeln kannst, darfst du die Aktion zwar trotzdem durchführen, verlierst aber 1 SP.

Jede KI weiß: Die richtige Anzahl an Robotern zur richtigen Zeit am richtigen Ort ist unabdingbar, damit die Black Angel ihre Mission so effizient wie möglich abschließen kann.



Beispiel:

Natalie hat ihren orangenen Würfel mit Wert 3 eingesetzt, um die Aktion „Technologien entdecken“ durchzuführen. Bevor sie die Aktion beschädigt ist oder durch Verwüsterkarten beeinträchtigt wird. Es ist nur 1 Schadensmarker auf der Aktion, sie ist also unbeschädigt. Es liegt jedoch 1 Verwüsterkarte neben der Aktion, deren Effekt Natalie abhandeln muss, bevor sie die Aktion durchführen darf. (In diesem Fall muss sie eine Auftragskarte abwerfen.)

Außerirdische Technologien sind dringend erforderlich für den Erfolg unserer Mission. Sie sind jedoch immer noch ein Mysterium für uns, weswegen wir unsere Bemühungen verdoppeln müssen, um sie zu verstehen.

Beispiel:

Durch ihren orangenen Würfel mit Wert 3 kann sich Natalie:

- 3 Technologien nehmen, die je 1 Aktivierung kosten,
- 1 Technologie nehmen, die 1 Aktivierung kostet, und 1 Technologie, die derzeit 2 kostet,
- ODER 1 Technologie nehmen, die 1 Aktivierung kostet, und 1 Spezialtechnologie, die immer 2 kostet.

Da es nur eine Technologie gibt, die 1 Aktivierung kostet, wählt Natalie die zweite Option.



A.2



AKTION: TECHNOLOGIEN ENTDECKEN

Pro Aktivierung dieser Aktion darfst du dir 1 Technologie aus der Auslage nehmen. Für die beiden Technologien am Anfang der Auslage und die Spezialtechnologien benötigst du je 2 Aktivierungen.

Hinweise:

- Normale Technologien werden nicht ersetzt und übrige Plättchen in der Auslage werden nicht bewegt.
- Spezialtechnologien werden sofort durch das oberste Plättchen vom Stapel ersetzt. Wenn der Stapel leer ist, bleibt auch das Feld leer.
- Du darfst mehrere Exemplare einer Technologie (selbst Spezialtechnologien) besitzen.

„Schiebe“ deine neuen Technologieplättchen nacheinander in beliebiger Reihenfolge in das Raster auf deinem Spielertableau. Normale Technologien kommen bei einem der 6 farbigen Pfeile hinein, Spezialtechnologien bei einem der 2 schwarzen Pfeile. Das neue Plättchen verschiebt andere Plättchen in der Reihe oder Spalte. Dadurch können Technologien das Raster verlassen. Behalte sie neben deinem Tableau, du kannst sie später noch gebrauchen.

Hinweis:

- Wenn eine Technologie das Raster verlässt, auf der ein Schrottmaker liegt, nimm diesen zurück in dein Lager.

Spezialtechnologie verlässt das Raster

Wenn eine Spezialtechnologie das Raster verlässt, musst du sie sofort auf 1 der 3 Felder für Spezialtechnologien am rechten Rand deines Tableaus legen (nur 1 Plättchen pro Feld). Das gewählte Feld bestimmt am Ende der Partie, wie viele SP du maximal durch die Spezialtechnologie erhalten kannst. Dieses Maximum beginnt bei 4 SP, erhöht sich aber für jede Karte, die den Weltraum verlassen hat, um 2 (siehe Seite 12). Durch jede Spezialtechnologie, die das Raster bei Spielende nicht verlassen hat oder es erst verlassen hat, nachdem schon alle 3 Felder neben dem Raster belegt waren, kannst du maximal 4 SP erhalten.

Aufträge im Weltraum erhöhen euer Wissen über andere Spezies und ihr erlangt neue Kenntnisse darüber, wie ihre Spezialtechnologien noch weiter verbessert werden können.



AKTION: DIE BLACK ANGEL REPARIEREN

Pro Aktivierung dieser Aktion darfst du 1 beliebigen Schadensmarker auf der Black Angel entfernen (von einer Aktion oder einem Würfel – siehe Hinweise unten) und ihn in Schrott umwandeln (der Schadensmarker zählt jetzt als Schrottmarker). Du kannst ihn danach entweder auf das Blitzfeld eines Technologieplättchens legen und dadurch sofort den Effekt dieser Technologie aktivieren (der Schrott bleibt auf dem Plättchen und verhindert weitere Aktivierungen mit Schrott) oder du kannst ihn auf das Schrottfeld im Lager deines Spielertableaus legen.

Hinweise:

- Ein Würfel, auf dem ein Schadensmarker liegt, ist ein „beschädigter Würfel“.
- Sowohl beschädigte Aktionen als auch beschädigte Würfel können repariert werden.
- Wenn auf einer Aktion 2 Schadensmarker liegen, müsst ihr zuerst den auf dem Feld mit der 2 reparieren.
- Ihr müsst nicht den gesamten Schaden einer Aktion auf einmal reparieren.



Schadensmeldungen an mehreren Orten! Räumt den Schutt weg und stopft alle Lecks! Sammelt den Weltraumschrott ein – wir können ihn wiederverwenden.

Beispiel:

Durch ihren grauen Würfel mit Wert 2 kann **Natalie** 2 Schadensmarker von der Black Angel entfernen und sie in Schrott umwandeln, den sie zur Aktivierung von 2 ihrer Technologien auf ihrem Spielertableau nutzen kann. **Natalie** entscheidet sich für eine graue Technologie, durch die sie 1 SP erhält, und eine orange Technologie, durch die sie 1 Schiff aus dem Vorrat erhält.



AKTION: VERWÜSTER ZERSTÖREN

Pro Aktivierung dieser Aktion darfst du 1 Verwüsterkarte, die neben einer beliebigen Aktion liegt, zerstören und auf die Hand nehmen. Wenn allerdings neben einer Aktion mehrere Verwüsterkarten liegen, **musst du alle davon auf einmal zerstören** (mit mehreren Aktivierungen im gleichen Zug).



Vernachlässigt nicht die Verteidigung der Black Angel. Je länger ihr sie aufschiebt, umso schwieriger werden die Kämpfe! Außerdem könnt ihr die Überreste der Schiffe noch gut gebrauchen!



Beispiel:

Durch ihren grünen Würfel mit Wert 2 kann **Maria** 2 Verwüster zerstören. Sie entscheidet sich für die Verwüsterkarte auf Feld 2 und die auf Feld 4. Sie hätte auch beide Karten auf Feld 3 zerstören können. Allerdings hätte **Maria** nicht nur 2 Karten auf Feld 5 zerstören können, weil dort 3 Verwüsterkarten liegen (und alle in einem Zug zerstört werden müssen).



AKTION: EIN SCHIFF KONTROLLIEREN

Diese Aktion gibt es für jede Farbe ein Mal auf dem Spielplan. Die Aktion erlaubt dir, genau 1 deiner Schiffe zu bewegen. Pro Aktivierung darfst du es um 1 Feld im Weltraum bewegen. Nach allen Aktivierungen darfst du eine Auftragskarte auf das Feld platzieren, auf dem das Schiff seine Bewegung beendet hat. Wenn du diese Aktion durchführst, musst du die folgenden 4 Schritte ausführen:

1. BEWEGE EINES DEINER SCHIFFE

Du kannst eines deiner Schiffe um maximal so viele Felder bewegen, wie der Wert des gewählten Würfels angibt. Du kannst das Schiff nicht über oder auf ein Feld mit Asteroiden bewegen. Du kannst entweder ein Schiff wählen, das bereits im Weltraum ist, oder ein neues Schiff starten. Wenn du ein neues Schiff startest, musst du 1 Roboter aus dem Pausenbereich nehmen und ihn in ein Schiff aus deinem Lager stecken. Neue Schiffe beginnen ihre Bewegung immer auf dem Feld der Black Angel.

Hinweise:

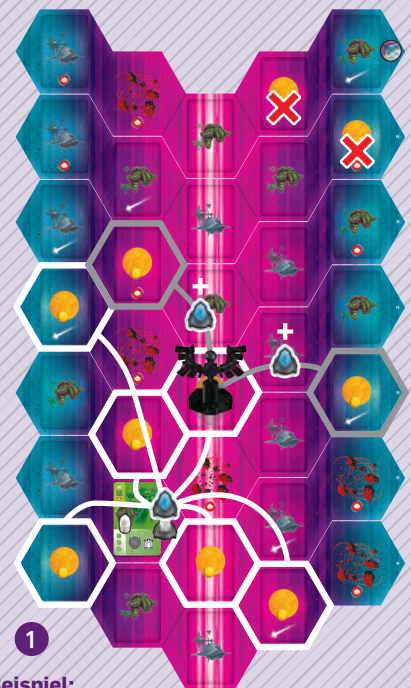
- Du darfst nur für die Aktion „Ein Schiff kontrollieren“ einen Würfel mit Wert 0 (dem Stern) verwenden. Dabei bewegst du zwar kein Schiff (und darfst auch keines starten), musst aber dennoch die Schritte 2–4 dieser Aktion durchführen.
- Im Gegensatz zu den kleinen Schiffen kann sich die Black Angel dank ihres Schutzschildes durch oder auf Asteroidenfelder bewegen. Wenn sie sich auf einem Asteroidenfeld befindet, darfst du ein Schiff ausnahmsweise auch auf einem solchen starten oder dorthin bewegen. Sollte sich die Black Angel allerdings wegbewegen, werden alle Schiffe, die sich noch auf dem Asteroidenfeld befinden, zerstört.
- Auf einem Weltraumfeld dürfen maximal 2 Spieler je 1 Schiff haben.

2. EINE AUFTRAGSKARTE PLATZIEREN

Falls dein Schiff seine Bewegung auf einem Feld beendet hat, das der Farbe deines Würfels entspricht, darfst du dort eine Auftragskarte derselben Farbe von deiner Hand platzieren (weil der Auftrag nur für die dort lebende Spezies gilt). Danach musst du einen deiner Roboter aus dem Pausenbereich (nicht aus dem Vorrat oder aus einem Arbeitsbereich) auf das Feld stellen, das sich unter dem Spezies-Symbol auf der Karte befindet. Erst danach erhältst du die darauf dargestellte Belohnung (siehe Beispiel rechts). Dadurch giltst du als Besitzer der Karte. Die Belohnungen umfassen SP, Roboter, Ressourcen und Schiffe.

Hinweise:

- Stecke die Auftragskarte unter das Schiff, sodass das Schiff leicht über den rechten Rand der Karte hinausragt.
- Du darfst erst am Ende der gesamten Bewegung genau 1 Karte platzieren, unabhängig davon, wie oft du die Bewegung aktiviert hast.
- Du musst keine Auftragskarte auslegen, wenn du nur dein Schiff bewegen möchtest. Überspringe in dem Fall die Schritte 2–4. Wenn du allerdings einen Würfel mit Wert 0 verwendest, musst du eine Auftragskarte unter einem deiner bereits eingesetzten Schiffe platzieren.
- Falls du nicht genügend Schiffe / Roboter übrig hast, um diese Aktion durchzuführen, darfst du diese Aktion nicht auswählen.
- Auf einer Auftragskarte dürfen maximal 2 Spieler je 1 Schiff haben.
- Du darfst eine Auftragskarte auch dann platzieren, wenn sich auf dem Feld bereits ein anderes Schiff befindet. Falls du das tust, wird das andere Schiff ebenfalls auf die Karte gestellt und der Besitzer kann später vom Effekt der Karte profitieren.



Beispiel:

Durch ihren orangenen Würfel mit Wert 3 darf **Marla** eines ihrer Schiffe um bis zu 3 Felder bewegen. Dieses kann sich bereits im Weltraum befinden oder sie könnte ein neues Schiff von der Black Angel aus starten. Weil sie einen **Planeten der Melurianer** erreichen will, hat sie 8 mögliche Ziele, von denen 2 nur durch ein neues Schiff erreicht werden können und nicht mit ihrem alten Schiff bei der grünen Auftragskarte.



Auf der Reise der Black Angel ist es mitunter wohl das wichtigste Ziel, mit freundlich gesinnten, außerirdischen Spezies in Kontakt zu treten. Der Schlüssel zum Erfolg unserer Mission wird sein, vertrauensvolle Bündnisse mit ihnen zu knüpfen und zu pflegen.



Beispiel:

Marla erreicht den **Planeten der Melurianer** platziert dort eine orange Auftragskarte von ihrer Hand und stellt das Schiff auf den rechten Rand der Karte. Dann stellt sie einen ihrer Roboter aus dem Pausenbereich auf das Belohnungsfeld, wodurch sie in diesem Fall sofort 1 SP erhält.

3. VERWÜSTER ERSCHEINEN

Wenn du eine Auftragskarte platzierst, können Verwüster angelockt werden, deren einziges Ziel es ist, die Black Angel zu zerstören. Zähle die Verwüstersymbole auf allen Weltraumfeldern, die an das Feld angrenzen, auf dem die Karte platziert wurde. Pro Verwüstersymbol musst du folgende Schritte durchführen:

- Ziehe die oberste Karte vom Verwüsterstapel.
- Lege sie offen auf das Verwüsterfeld neben der Aktion des Black-Angel-Spielplans, dessen Nummer oben auf der Karte angegeben ist.
- Lege dann einen Schadensmarker auf das erste freie Schadensfeld dieser Aktion (außer es ist etwas anderes angegeben). Falls dort bereits 2 Schadensmarker liegen, lege den Schadensmarker auf einen Würfel in der Würfelablage derselben Farbe wie die der Aktion. Wenn die Ablage leer ist oder dort alle Würfel bereits einen Schadensmarker haben, überspringe diesen Schritt (jeder Würfel kann maximal 1 Schaden haben).

Hinweise:

- Wenn auf einem Feld bereits eine oder mehrere Verwüsterkarten liegen, lege die neue Karte etwas versetzt auf die andere(n), sodass du immer siehst, wie viele Karten dort liegen. Nur der dauerhafte Effekt der obersten Karte hat Auswirkungen auf die Aktion.
- Auf einem Verwüsterfeld können maximal 3 Verwüsterkarten liegen. Falls du eine vierte Karte platzieren müsstest, wirf die Karte ab und ziehe stattdessen eine neue.
- Die Verwüstersymbole auf Weltraumfeldern können durch Auftragskarten überdeckt sein. Sie werden dann für die Anzahl der Symbole nicht berücksichtigt.

4. NEUE TECHNOLOGIEN

Durch jede platzierte Auftragskarte kommen 1 oder 2 neue Technologieplättchen in die Auslage (wie oben links auf der Karte angegeben). Nimm die Plättchen vom jeweiligen Stapel und schiebe sie in der angegebenen Reihenfolge (erst oben, dann unten) in die Auslage (siehe rechts). Neue Plättchen können dort liegende Plättchen verschieben. Ein Plättchen, das die Auslage verlässt, kommt auf einen Ablagestapel.



Beispiel:

- 3 **Marla** zählt 2 Verwüstersymbole auf den Feldern, die an das Feld angrenzen, auf dem sie ihre Karte platziert hat. Sie zieht die oberste Verwüsterkarte und legt sie wie angegeben neben das Aktionsfeld 5, wo sie auch sofort einen Schadensmarker platziert. Dann zieht sie eine zweite Verwüsterkarte und legt sie wie angegeben neben das Aktionsfeld 3. Da dort bereits 2 Schadensmarker liegen, muss sie einen Schadensmarker auf einen Würfel in der grauen Würfelablage legen.
- 4 Auf der Auftragskarte, die **Marla** platziert hat, ist 1 orange und 1 graue Technologie abgebildet. **Marla** schiebt sie in dieser Reihenfolge unten in die Auslage, wodurch sie die dort liegenden Plättchen in Richtung des roten Pfeils verschiebt.



AKTIONEN IM WELTRAUM

Du darfst die Aktion auf einer Auftragskarte im Weltraum durchführen.

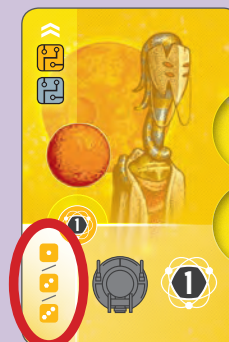
Es gibt zwei Arten von Aufträgen:

Neutralisierungsauftrag



Karten mit **Neutralisierungsaufträgen** können nicht aktiviert werden und werden stattdessen ausgelöst, wenn sie den Weltraum-Spielplan verlassen (siehe Seite 12).

Aktivierungsauftrag



Karten mit **Aktivierungsaufträgen** können aktiviert werden.

Falls du die Aktion eines Aktivierungsauftrags durchführen möchtest, musst du folgende Bedingungen erfüllen:

- Du musst einen Würfel der Auftragsfarbe verwenden.
- Du musst einen Roboter / ein Schiff auf dieser Karte haben.

Falls du diese Bedingungen erfüllst, kannst du pro Aktivierung dieser Karte ihren Effekt ein Mal nutzen (siehe Anhang für die Erklärung der Auftragskarten).

A.2

WICHTIG: Falls du eine Aktion auf einer Karte eines anderen Spielers aktivierst (der Roboter darauf gehört nicht dir), darf der Besitzer dieser Karte genau 1 Aktivierung dieser Karte durchführen, ohne einen Würfel zu verwenden, nachdem du deine Aktion durchgeführt hast.



Beispiel:

Durch ihren orangen Würfel mit Wert 3 aktiviert **Natalie** **Marias** Karte (weil sie dort ein Schiff hat). Dadurch erhält sie sofort 3 Schiffe und 3 SP. **Maria** darf die Karte als Besitzerin ebenfalls ein Mal aktivieren und erhält dadurch 1 Schiff und 1 SP.

A.3

3 ZIEHE 1 KARTE IN DER FARBE DES WÜRFELS AUS SCHRITT 2. LEGE DEN WÜRFEL IN DIE PASSENDE ABLAGE ZURÜCK.

Ziehe 1 Auftragskarte in der Farbe des in Schritt 2 verwendeten Würfels und nimm sie auf die Hand. **Lege den Würfel zurück in die passende Ablage**, sodass er wieder verfügbar ist.

WICHTIG: Am Ende deines Zugs darfst du maximal 6 Auftragskarten auf der Hand haben. Verwüsterkarten werden beim Handkartenlimit nicht mitgezählt. Lege überzählige Auftragskarten deiner Wahl ab.

Hinweis:

- Falls es in einer Farbe keine Auftragskarten mehr gibt, mische den entsprechenden Ablagestapel neu und bilde einen neuen Stapel. Falls es keinen Ablagestapel dieser Farbe gibt, gibt es auch keine Auftragskarten dieser Farbe mehr.



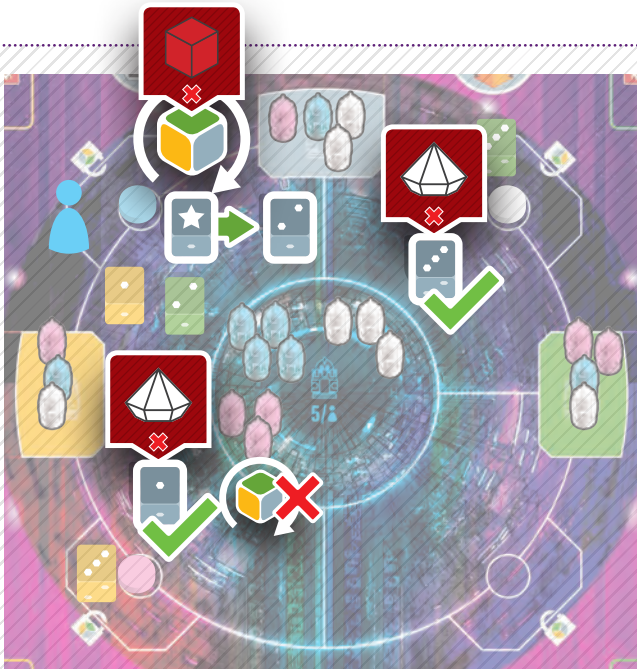
SCHROTT

Wenn du Sequenz A durchführst, kannst du jederzeit in deinem Zug 1 Schrottmarker **aus deinem Lager** ablegen, um 1 Würfel aus deinem Spielbereich auf die gegenüberliegende Seite zu drehen.

Hinweise:

- Schrott auf einem Technologieplättchen kann nie verwendet werden.
- Die Differenz von zwei gegenüberliegenden Würfelseiten ist immer 2.

WICHTIG: Du darfst keinen Würfel umdrehen, den du soeben von einem Gegner gekauft hast.



Beispiel:

Maria hat 3 Würfel in ihrem Spielbereich:

- 1 orangen mit Wert 1,
- 1 grauen mit einem Stern (Wert 0),
- 1 grünen mit Wert 2.

Maria möchte die Aktion „Ein Schiff kontrollieren“ durchführen, um mit einem ihrer Schiffe eine **Raumstation der Xhavit** zu erreichen. Dafür braucht sie einen grauen Würfel. Außerdem muss der Würfel mindestens den Wert 2 haben, damit sie mit ihrem Schiff die Distanz zu der Raumstation überbrücken kann. **Maria** entscheidet sich, 1 Schrottmarker aus ihrem Lager auszugeben, um den grauen Würfel auf die Seite mit der 2 umzudrehen. Jetzt kann sie ihre geplante Aktion durchführen.

Natalie hat zwar einen grauen Würfel mit Wert 1, den **Maria** kaufen könnte, indem sie ihr 1 Ressource gibt, doch da sie keinen soeben gekauften Würfel umdrehen darf, würde dieser Würfel nicht ausreichen.

Valentin hat einen grauen Würfel mit Wert 3, den **Maria** kaufen könnte, indem sie ihm 1 Ressource gibt, und mit dem sie ihren Plan durchführen könnte. Sie möchte aber lieber die Ressource behalten und ihren eigenen Würfel verwenden.

SEQUENZ B

1 WIRF DEINE WÜRFEL NEU.

Du kannst Sequenz B auch dann auswählen, wenn du noch Würfel in deinem Spielerbereich hast. Du **verlierst aber SP** in Höhe der Summe deiner übrigen Würfelwerte. Lege dann deine Würfel in ihre jeweiligen Würfelablagen zurück. Pro Roboter an einem Arbeitsplatz darfst du 1 Würfel der Farbe dieses Arbeitsplatzes werfen. Nimm diese Würfel aus den jeweiligen Ablagen (durch ihre Verfügbarkeit begrenzt), wirf sie und lege sie in deinen Standardbereich.

Hinweise:

- Es kann vorkommen, dass du mehr Roboter an einem Arbeitsplatz hast, als Würfel in der Ablage der jeweiligen Farbe liegen. In diesem Fall wirfst du nur so viele Würfel, wie vorhanden sind.
- Falls du Würfel werfen musst, die beschädigt sind, verlierst du pro beschädigtem Würfel 1 SP. Lege den Schadensmarker danach zurück in den Vorrat.
- Du musst jeden Würfel werfen, den du durch Roboter erhältst – selbst beschädigte Würfel.

Du kannst genau 1 Würfel sichern, indem du eine Ressource aus deinem Lager in den Vorrat zurücklegst. Lege diesen Würfel in deinen Sicherheitsbereich.



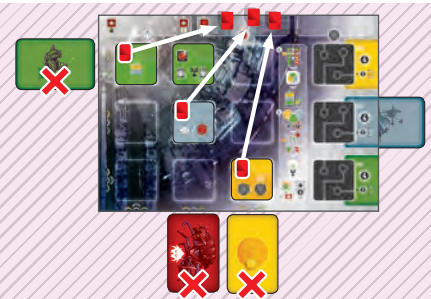
Beispiel:

Valentin möchte Sequenz B durchführen. Er hat nur noch einen grauen Würfel mit Wert 0, deswegen verliert er keine SP. Nachdem er ihn zurück in die graue Würfelablage gelegt hat, nimmt **Valentin** 1 Würfel pro eigenem Roboter an den Arbeitsplätzen: 1 orangen, 2 graue und 1 grünen Würfel. Der einzig verfügbare orange Würfel ist beschädigt, wodurch er 1 SP verliert, da er ihn trotzdem nehmen und werfen muss. Dann würfelt **Valentin** und sichert seinen grauen Würfel mit Wert 3, indem er 1 Ressource zurück in den Vorrat legt und ihn in seinen Sicherheitsbereich legt.

B.1

2 SETZE DEIN SPIELERTABLEAU ZURÜCK.

Lege alle Auftrags- und Verwüsterkarten ab, die zum Aktivieren von Technologien an das Spielertableau gespielt wurden. Pass dabei auf, dass du nicht die Karten ablegst, die rechts unter deinem Spielertableau liegen. Lege außerdem alle Schrottmaker von Technologien zurück in dein Lager.



B.2

3 BEWEGE DIE BLACK ANGEL RICHTUNG SPES

Führe zum Schluss von Sequenz B noch folgende Schritte durch:

- Bewege die Black Angel im Weltraum um 1 Feld in gerader Linie weiter (weg vom Black-Angel-Spielplan).
- Liegen auf dem untersten Spielplanteil Auftragskarten (direkt am Black-Angel-Spielplan), verlassen diese den Weltraum-Spielplan. Falls Neutralisierungsaufträge dabei sind, werden diese in beliebiger Reihenfolge ausgelöst. Danach kehren alle Karten, die den Weltraum-Spielplan verlassen haben, zu ihren Besitzern zurück und werden entsprechend ihrer Farben rechts unter das Spielertableau gesteckt. Lege dann alle Roboter und Schiffe von den Karten in den Vorrat zurück.
- Drehe das unterste Spielplanteil um und lege es oben wieder an. Schiebe dann alle anderen Spielplanteile in Richtung des Black-Angel-Spielplans.

WICHTIG: Befindet sich der Spes-Marker auf dem Spielplanteil, das umgedreht wird, entferne ihn aus dem Spiel. Platziert, nachdem das Spielplanteil oben angelegt wurde, das Spes-Planetenteil auf das mittlere Feld dieses Spielplanteils. Der Planet Spes ist nun in Sicht! Bald seid ihr am Ziel eurer langen Reise angekommen.



Beispiel:

- 1 **Valentin** setzt sein Spielertableau zurück und bewegt die Black Angel im Weltraum um 1 Feld in gerader Linie weiter.
- 2 Dann verlassen die 2 Karten auf dem untersten Spielplanteil den Weltraum. Da beides Aktivierungsaufträge sind, erhalten ihre jeweiligen Besitzer (**Natalie** und **Maria**) die Karten sofort zurück und stecken sie entsprechend ihrer Farben rechts unter ihr Spielertableau. Die Roboter und Schiffe von den Karten kommen zurück in den Vorrat.
- 3 Zum Schluss dreht **Valentin** das unterste Spielplanteil um, legt es oben an und schiebt den Rest in Richtung des Black-Angel-Spielplans.

B.3



ENDE DER PARTIE

Sobald eine der folgenden Situationen eintritt, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt und es folgt eine finale Runde:

- Die Black Angel erreicht Spes (**während Sequenz B**).
- Die letzte Verwüsterkarte wurde gezogen (**während Sequenz A**).

Nachdem ihr die letzte Runde abgeschlossen habt, berechnet jeder seine Punkte wie folgt:

Addiere zu deiner Punktzahl auf der Punkteleiste die SP, die du durch die abgebildeten Effekte auf den Spezialtechnologien erhältst. Durch jede Spezialtechnologie, die das Raster nicht verlassen hat oder es verlassen hat, als auf deinem Spielertableau schon alle drei Felder für Spezialtechnologien belegt waren, erhältst du maximal 4 SP. Durch die Spezialtechnologien, die rechts auf dem Spielertableau auf den drei Feldern liegen, erhältst du ebenfalls maximal 4 SP. Dieses Maximum erhöht sich pro Karte unter dem Spielertableau für die Spezialtechnologie an dieser Stelle um 2 SP.

Falls die Black Angel Spes erreicht hat, kannst du deine **Roboter** (aus dem Pausenbereich), deine **Ressourcen** und deine **Schiffe** (aus deinem Lager) im Verhältnis 2:1 gegen SP tauschen. Dafür addierst du alle Roboter, Ressourcen und Schiffe und teilst das Ergebnis durch 2 (abgerundet). Sollte die Black Angel Spes nicht erreicht haben, sind sie keine SP wert.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich alle daran beteiligten Spieler die Platzierung.

Hinweise:

- Sobald das Ende der Partie eingeleitet wird, **wird die Black Angel nicht mehr weiterbewegt**. Wenn du Sequenz B auswählst, überspringst du Schritt 3 (wodurch keine Karten mehr den Weltraum verlassen).
- Wenn die Partie endet, weil der Verwüsterstapel leer ist, mischt den Ablagestapel und bildet einen neuen Verwüsterstapel.
- Am Ende der letzten Runde kommen alle Schrottmarker von Technologien automatisch in eure Lager auf dem Spielertableau zurück.
- Falls du mehrere Exemplare einer Spezialtechnologie hast, müssen sich die gewerteten Elemente (Plättchen, Schrott etc.) bei jedem Exemplar unterscheiden.

WICHTIG: Falls du in deinem letzten Zug in einer Partie Sequenz B durchführen musst, darfst du stattdessen passen.



Beispiel:

Natalie hat zu Beginn der Wertung 34 SP auf der Punkteleiste.

Sie hat 2 Spezialtechnologien auf ihrem Tableau. Für die erste erhält sie 2 SP pro grüner Technologie in ihrem Raster. Da die Spezialtechnologie das Raster noch nicht verlassen hat, erhält **Natalie** nur 4 SP, obwohl sie 3 grüne Technologien hat. Für die zweite Technologie erhält sie 2 SP pro Verwüsterkarte auf ihrer Hand, da sie das Raster verlassen hat und auf das graue Feld gelegt wurde, unter dem sie 3 graue Karten gesammelt hat. Sie erhält also maximal 10 SP durch diese Spezialtechnologie (4 SP + 2 SP pro grauer Karte). Leider hat sie nur 4 Verwüsterkarten auf der Hand und erhält deswegen nur 8 SP. Sie hat nun 46 SP.

Die Black Angel hat Spes erreicht, also kann **Natalie** ihre Roboter aus dem Pausenbereich und ihre Ressourcen und Schiffe aus dem Lager im Verhältnis 2:1 gegen SP tauschen. Sie hat 3 Roboter im Pausenbereich, 1 Ressource und 1 Schiff, wodurch sie 2 SP erhält.

Ihre Endpunktzahl ist 48 SP.

ZWEI-SPIELER-VARIANTE

Stellt während des Spielaufbaus (in Schritt 11) je 1 Roboter einer nicht verwendeten Farbe auf jeden Arbeitsplatz. Der Startspieler wirft die Würfel für einen neutralen Spieler und legt sie in einen freien Spielerbereich.

Ihr könnt Würfel vom neutralen Spieler kaufen. Gebt die Ressource dafür in den Vorrat zurück. Die Würfel des neutralen Spielers können niemals umgedreht werden.

Jedes Mal, wenn ein Spieler Sequenz B auswählt, wirft er auch für den neutralen Spieler die Würfel, die schon verwendet wurden oder die den Wert 0 haben. (Würfel mit den Werten 1–3, die nicht gekauft wurden, bleiben dort liegen, wo sie sind.)

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Roboter zu einem Arbeitsplatz hinzufügt, muss er den Roboter des neutralen Spielers an diesem Arbeitsplatz aus dem Spiel entfernen (falls er noch nicht entfernt wurde). Dadurch kann es dazu kommen, dass der neutrale Spieler keine Roboter mehr hat und damit auch keine Würfel mehr für ihn geworfen werden müssen.


VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Sobald ihr mit den Regeln von Black Angel vertraut seid, könnt ihr die Variante für Fortgeschrittene ausprobieren, um alle Facetten des Spiels kennenzulernen.

Es gelten die normalen Regeln mit folgenden Ausnahmen:

TECHNOLOGIEPLÄTTCHEN

Benutzt beide Seiten der Technologieplättchen:

- Die Standardseite, die oben links ein -Symbol hat.
- Die Boostseite, die oben einen weißen Rand hat.

Während des Spielaufbaus und wenn neue Technologien erscheinen, werden diese immer mit der Boostseite nach oben ausgelegt.

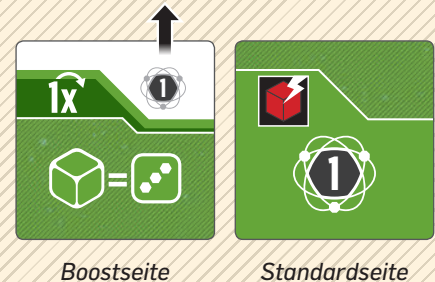
Wenn du die Aktion „Technologien entdecken“ durchführst, musst du diese ebenfalls mit der Boostseite nach oben in dein Raster platzieren.

Einmaliger Effekt (1x)

Die Boostseite der Technologieplättchen hat einen einmaligen Effekt, der eine bestimmte Aktion verbessern kann. Wenn du die abgebildete Aktion ausführst, kannst du das Plättchen auf deinem Spielertableau umdrehen, um so diesen Effekt zu nutzen. Danach bleibt es auf seiner Standardseite.

Wichtig: Wenn du Karten an dein Spielertableau spielst (Schritt A1), können nur Technologien aktiviert werden, die mit der Standardseite nach oben liegen. Du darfst jedoch „frühzeitig“ ein Plättchen von der Boost- auf die Standardseite drehen, um es aktivieren zu können, du erhältst dadurch aber nicht den einmaligen Effekt.

Der Effekt auf der Standardseite (zur Erinnerung)



Beispiel:

Natalie kauft **Valentins** grünen Würfel (Wert 1) und gibt ihm 1 Ressource. Dann nutzt sie den einmaligen Effekt einer Technologie in ihrem Raster (siehe Boostseite oben), um den Wert des Würfels auf 3 zu ändern.

Natalie dreht dann das Plättchen um und erhält von nun an jedes Mal, wenn sie diese Technologie aktiviert, 1 SP (siehe Standardseite oben).

TECHNOLOGIEPLÄTTCHEN

SEQUENZA

3

„ZIEHE 1 KARTE, DIE DER FARBE DES WÜRFELS AUS SCHRITT 2 ENTSPRICHT. LEGE DEN WÜRFEL IN DIE ABLAGE ZURÜCK.“ WIRD ZU „ZIEHE 2 KARTEN, DIE DER FARBE DES WÜRFELS AUS SCHRITT 2 ENTSPRECHEN UND BEHALTE 1 DAVON. LEGE DEN WÜRFEL IN DIE ABLAGE ZURÜCK.“

Ziehe 2 Auftragskarten der Farbe des zuvor verwendeten Würfels, schaue sie dir an und behalte 1 davon. Lege den Würfel zurück in die Ablage und die andere Karte ab.

Hinweis:

- Falls du die Farbe des Würfels durch einen einmaligen Effekt einer Technologie geändert hast, muss die Farbe der Auftragskarte der ursprünglichen Farbe des Würfels entsprechen.

SOLO-VARIANTE

Wie im Spiel mit mehreren Spielern versuchst du als KI, die meisten SP zu erhalten. Dein Widersacher in der Solo-Variante heißt Hal und er versucht alles, um dich zu übertrumpfen.

Du kannst diese Variante auch mit den Regeln der fortgeschrittenen Variante spielen.

AUFBAU

Der Aufbau ist identisch zum Spiel zu zweit (siehe Seiten 4–5):

- Schritt 2: Lege 4 Würfel jeder Farbe in die jeweiligen Würfelablagen.
- Schritt 3: Verwende nur 5 Spielplanteile für den Weltraum-Spielplan.
- Schritt 8: Entferne 12 zufällige Verwüsterkarten aus dem Spiel.

Wähle nach den Schritten 9–14 eine Farbe für Hal aus und fahre dann wie folgt fort:

- Lege Hals Spielertableau und seine Starttechnologie zurück in die Schachtel, er benötigt sie nicht.
- Lege eine von Hals Scheiben auf Feld 5 der Punkteleiste und die andere auf den Spielbereich, den du ihm zuweist.
- Stelle je 1 von Hals Robotern auf die 3 Arbeitsplätze und seine restlichen in den Pausenbereich.
- Hal erhält weder Auftrags- oder Verwüsterkarten noch Ressourcen, Schadens-/Schrottmarker oder Schiffe.

Mischt zum Schluss die 12 Karten für die Solo-Variante verdeckt und bildet damit einen Stapel für Hal (die Seite mit der SP-Skala liegt oben).

Du bist der Startspieler, Hal ist immer nach dir am Zug. Hal hat kein Lager und jedes Mal, wenn er Schiffe, Ressourcen, Roboter, Technologien, Spezialtechnologien, Schrott oder Verwüsterkarten erhalten würde, **erhält er stattdessen sofort SP**, wie auf der Rückseite seiner Karten angegeben.

SPIELVERLAUF

Nach dir ist Hal am Zug. Für seinen Zug gibt es zwei mögliche Ausgangssituationen:

Hal hat mindestens 1 Würfel in seinem Spielbereich.

Decke Hals oberste Karte auf. Darauf ist die Farbe des Würfels abgebildet, den Hal verwenden will, sowie die Aktion, die er durchführen will. Wenn du während deines Zugs Sequenz A durchgeführt hast, schau dir zuerst die obere Hälfte der Karte an. Hast du Sequenz B durchgeführt, schau dir zuerst die untere Hälfte an. Wenn die dargestellte Würfel Farbe nicht verfügbar ist (auch nicht bei dir), schau dir die andere Hälfte an. Ist diese Farbe ebenfalls nicht verfügbar, nimm 1 ungesicherten Würfel der dritten Farbe, lege ihn in seine Ablage und Hal erhält 3 SP.

Hal hat keine Würfel in seinem Spielbereich.

Wirf für Hal die Würfel, die er aus den Ablagen erhält, und bewege die Black Angel wie in Sequenz B. Hal sichert niemals Würfel. Jedes Mal, wenn eine von Hals Auftragskarten (egal welcher Art) den Weltraum verlässt (unabhängig davon, wer Sequenz B durchgeführt hat), erhält Hal sofort 3 SP. Lege all seine Karten, die den Weltraum verlassen haben, auf ihre jeweiligen Ablagestapel und stelle seine Roboter zurück in den Pausenraum.

WÜRFELWAHL

Hal wählt immer den Würfel der angegebenen Farbe mit dem höchsten Wert. Haben mehrere Würfel den höchsten Wert, nimmt er zuerst einen eigenen Würfel. Gehört der Würfel mit dem höchsten Wert dir, kauft er ihn von dir: Du erhältst 1 Ressource aus dem Vorrat. Hal kann keine gesicherten Würfel kaufen.



HALS AKTIONEN

Du musst Hals Aktionen immer so durchführen, dass er möglichst viele SP erhält. Wenn eine Aktion durch eine Verwüsterkarte beeinträchtigt wird, führt Hal seine Aktion trotzdem normal durch und verliert nichts. Lediglich Effekte, durch die Schadensmarker platziert werden, werden abgehandelt. Wenn eine Aktion beschädigt ist, verringert sich Hals Würfelwert um 1, genau wie bei dir.



AKTION: TECHNOLOGIEN ENTDECKEN

Hals Karte zeigt unter dem großen Symbol an, was er tun wird:

-  Hal nimmt, wenn möglich, zuerst eine Spezialtechnologie. Hat sein Würfel den Wert 1, nimmt Hal sich nur 1 Technologie, die 1 kostet, falls vorhanden. Hat er den Wert 2, nimmt Hal sich nur eine Spezialtechnologie. Hat sein Würfel den Wert 3, nimmt er sich 1 Spezial- und 1 Technologie, die 1 kostet.
-  Hal nimmt nur Technologien (keine Spezialtechnologien).

Hal nimmt sich immer das Technologieplättchen aus der Auslage, welches diese als Nächstes verlassen wird. Auch von Spezialtechnologien nimmt er immer das Plättchen, das am nächsten an der Auslage für Technologieplättchen liegt, schiebt die verbleibenden Plättchen in Richtung der Auslage und füllt dann die Spezialtechnologien auf.

Falls sein Würfel einen Stern (Wert 0) hat oder Hal keine Aktion durchführen kann (weil keine Technologien ausliegen oder eine beschädigte Aktion seinen Würfelwert auf 0 reduziert hat), erhält Hal 3 SP.



AKTION: DIE BLACK ANGEL REPARIEREN

Pro Aktivierung entfernt Hal 1 Schadensmarker. Seine Karte zeigt unter dem Symbol, in welcher Reihenfolge er Schaden entfernt. Er macht dies entweder:

- im Uhrzeigersinn ↻ (von Verwüsterfeld 1 bis 6) oder
- gegen den Uhrzeigersinn ↻ (von Verwüsterfeld 6 bis 1).

Hal entfernt nur dann Schaden von Würfeln, wenn es sonst keinen Schaden gibt, den er reparieren könnte.

Falls sein Würfel einen Stern (Wert 0) hat oder Hal keine Aktion durchführen kann (weil keine Schadensmarker ausliegen oder eine beschädigte Aktion seinen Würfelwert auf 0 reduziert hat), erhält Hal 3 SP.



AKTION: VERWÜSTER ZERSTÖREN

Pro Aktivierung zerstört Hal 1 Verwüsterkarte. Seine Karte zeigt unter dem Symbol, in welcher Reihenfolge er Verwüster zerstört. Er macht dies entweder:

- im Uhrzeigersinn ↻ (von Verwüsterfeld 1 bis 6) oder
- gegen den Uhrzeigersinn ↻ (von Verwüsterfeld 6 bis 1).

Hal versucht immer, so viele Verwüster zu zerstören, wie sein Würfel zulässt (z. B. würde er ein Verwüsterfeld überspringen, wenn er dadurch insgesamt mehr Verwüster zerstören kann).

Falls sein Würfel einen Stern (Wert 0) hat oder Hal keine Aktion durchführen kann (weil keine Verwüsterkarten ausliegen oder eine beschädigte Aktion seinen Würfelwert auf 0 reduziert hat), erhält Hal 3 SP.



AKTION: EIN SCHIFF KONTROLLIEREN

Diese Aktion ist unabhängig von Hals Würfelwert.

Ziehe zuerst eine Auftragskarte von der Farbe des Würfels, den Hal gewählt hat.

Falls es sich um einen **Neutralisierungsauftrag** handelt, platziere ihn auf ein Feld der gleichen Farbe in der ersten Reihe des Weltraums (die, die dem Black-Angel-Spielplan am nächsten ist). Wenn dort kein Feld mehr verfügbar ist, platziere ihn auf ein Feld der zweiten Reihe usw. Wenn sich in der Reihe zwei passende Felder befinden, platziere die Karte auf das Feld mit der Sternschnuppe, wodurch Hal sofort 3 SP erhält.

Falls es sich um einen **Aktivierungsauftrag** handelt, platziere ihn auf ein Feld der gleichen Farbe in der fünften Reihe des Weltraums. Wenn dort kein Feld mehr verfügbar ist, platziere ihn auf ein Feld der vierten Reihe usw. Wenn sich in der Reihe zwei passende Felder befinden, platziere die Karte auf das Feld mit der Sternschnuppe, wodurch Hal sofort 3 SP erhält.

Handle die letzten Schritte der Aktion „Ein Schiff kontrollieren“ dann wie gewohnt ab, außer dass Hal kein Schiff mit Roboter auf die Karte stellt. (Hal stellt einen Roboter auf die Belohnung und erhält sie, Verwüster erscheinen, neue Technologien erscheinen.)

KLARSTELLUNGEN

- Wenn du eine Karte mit einem Aktivierungsauftrag aktivierst, die Hal gehört, führt Hal immer 1 Aktivierung dieser Karte durch.
- Wenn Hals Nachziehstapel leer ist, mische seinen Ablagestapel und bilde einen neuen.
- Hal hat immer Roboter zur Verfügung, wenn er sie für eine Aktion braucht.
- Wenn du einen von Hals Würfeln kaufst, musst du ihm 1 Ressource bezahlen. Er legt sie sofort ab und erhält 1 SP.

ENDE DER PARTIE

Das Ende der Partie wird wie in einer Mehrspielerpartie ausgelöst. Im Gegensatz zu dir kann Hal keine zusätzlichen SP erhalten. Hast du mehr SP als er? Herzlichen Glückwunsch!

Du kannst den Schwierigkeitsgrad in der nächsten Partie auch ändern, indem du seine Scheibe zu Partiebeginn auf ein anderes Feld der Punkteleiste legst (einfach: 0 SP, normal: 5 SP, schwierig: 10 SP, extrem: 15 SP).

CREDITS UND DANKSAGUNGEN

Autoren: **Sébastien Dujardin**, **Xavier Georges** und **Alain Orban**

Illustrator / Grafikdesigner / 3D-Modellierer der Figuren: **Ian O'Toole**

Entwicklung und Redaktion der französischen Regeln: **Renaud Eloy**

Übersetzung und Redaktion der deutschen Ausgabe: **Sebastian Klinge**, **Christian Kox** und **Veronika Stallmann**

Die Autoren möchten Etienne, Fabienne, Fanny, Jean, Johan, Laurent, Marc, Mathieu, Mailys, Maryline, Nell, Pascal, Stéphane, Anaëlle, Pierre-E., Laurent, Vincent T., Vincent R., Pierre G. und all den anderen dafür danken, dass sie uns geholfen haben, dieses Projekt abzuschließen.