

# CRYO™

## ÜBERBLICK

Die Spannungen an Bord eures Kolonieschiffs nehmen zu. Ein anonymer Sabotageakt geht schief und euer Schiff stürzt auf einem gefrorenen, unerforschten Planeten in den fernen Weiten des Weltraums ab. Die Oberfläche des Planeten ist unwirtlich kalt, doch es gibt Hoffnung: Ihr habt eine Reihe unterirdischer Höhlen entdeckt, die sich näher am warmen Kern des Planeten befinden. Könnt ihr eure Crew und euch unter die Erde retten, bevor am Horizont die Sonne untergeht?

In **Cryo** schlüpft ihr in die Rolle von konkurrierenden Siedlerfraktionen, die alles daransetzen, sich auf einem abgelegenen, eisigen Planeten in unterirdische Höhlen zu retten. Sendet eure Drohnen aus, um Ressourcen zu sammeln, baut Transportfahrzeuge und rettet eure gestrandete Crew, bevor die anderen Siedler euch daran hindern können. Wiegt euch nicht zu früh in Sicherheit, denn am Ende überlebt nur, wer die Kontrolle über den begrenzten Raum unter der Erde erlangt.

## SPIELMATERIAL



1 Spielplan



4 Plattformen



12 Drohnen  
(je 3 in 4 Farben)



60 Crew-Kapseln  
(je 15 in 4 Farben)



16 Ressourcenmarker  
(je 4 in 4 Farben)



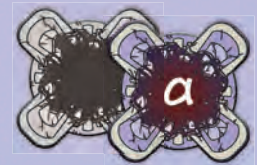
4 Energiestifte



40 Karten



14 Höhlenplättchen



12 Schadensmarker



60 Ressourcenplättchen



33 Vorfällplättchen



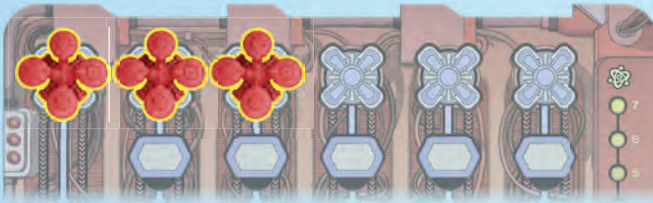
8 Übersichtskarten  
(je 2 in 4 Farben)



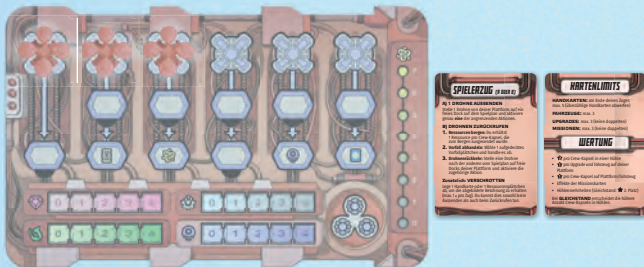
1 Wertungsblock

# VORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan in die Mitte.
2. Jeder von euch wählt eine Farbe und nimmt sich die Plattform und die Drohnen dieser Farbe. Legt eure Plattformen vor euch und stellt eure Drohnen auf die 3 Docks ganz links.



3. Legt die 2 Übersichtskarten eurer Farbe rechts neben eure Plattform.



4. Jeder Spieler nimmt sich ein Set aus 4 verschiedenen Ressourcenmarkern für die Ressourcen Kristall (🔴), Organisches Material (🟢), Technologie (⚙️) und Nanomaschinen (🌀).

Setzt eure 🔴-, 🟢- und ⚙️-Marker jeweils auf die „1“ der entsprechenden Leisten auf euren Plattformen. Setzt euren 🌀-Marker auf die „0“ der entsprechenden Leiste.

Dann nimmt sich jeder Spieler 1 Energiestift (🔌) und steckt ihn in die „1“ der zugehörigen Leiste.



5. Bestimmt zufällig einen Startspieler. Der Startspieler macht den ersten Spielzug der Partie.



2

6. Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn erhaltet ihr noch folgende zusätzliche Ressourcen und schiebt die zugehörigen Marker jeweils um 1 Feld auf den Leisten eurer Plattform weiter:

Spieler	Zusätzliche Ressourcen
1.	Keine
2.	🔴
3.	🔴, ⚙️
4.	🔴, ⚙️, 🟢



7. Nehmt alle Crew-Kapseln der teilnehmenden Spielerfarben. Stellt je 1 Crew-Kapsel jeder Farbe in jede Stase-Kammer auf dem Spielplan. Stellt je 2 Crew-Kapseln jeder Farbe in die 3 großen Stase-Kammern rechts auf dem Spielplan.



8. Dreht alle Ressourcenplättchen auf ihre dunkleren Rückseiten und trennt sie nach ihren Farben in 3 verschiedene Haufen. Mischt dann jeden Haufen separat.

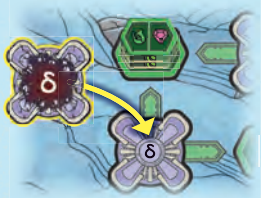


Legt nun auf jedes Ressourcenfeld auf dem Spielplan einen verdeckten Stapel mit Ressourcenplättchen derselben Farbe. Die Anzahl der Ressourcenplättchen in jedem Stapel entspricht dabei eurer Spieleranzahl. Deckt dann das oberste Plättchen jedes Stapels auf.



Beispiel: In einer Partie zu dritt werden je 3 gleichfarbige Plättchen auf jedes passende Ressourcenfeld gelegt.

9. Mischt alle Schadensmarker verdeckt und zieht dann so viele Marker, wie in der Tabelle unten bei eurer Spieleranzahl angegeben. Legt die so gezogenen Marker dann offen auf die Docks auf dem Spielplan mit den gleichen Symbolen. Diese Docks sind in dieser Partie beschädigt.



Spieler	Schadensmarker
2	8
3	6
4	4

10. Mischt alle Höhlenplättchen. Legt dann je 1 verdeckt auf jedes Höhlenfeld auf dem Spielplan mit der gleichen Größe. Deckt dann die 2 Höhlenplättchen auf den markierten Feldern ganz links auf.

**Hinweis:** Manche Höhlenfelder sind mit „3+“ oder „4“ markiert. Auf diese Felder werden nur dann Höhlenplättchen gelegt, wenn mindestens so viele Spieler mitspielen. Ansonsten bleiben sie leer.



11. Trennt alle Vorfalplättchen nach ihren Rückseiten in verschiedene Haufen. Mischt dann jeden Haufen separat.



Früh

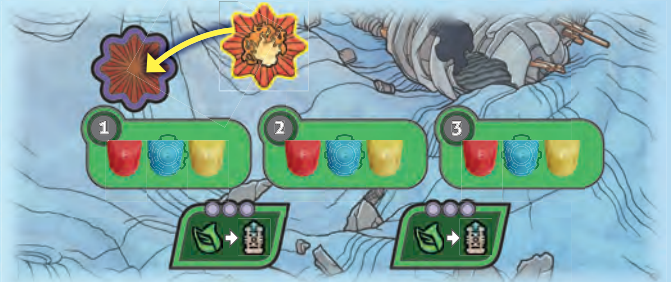


Spät



Sonnenuntergang

Legt je 1 Früh-Plättchen aufgedeckt auf jedes der 4 Vorfalldere auf dem Spielplan.



Legt dann je 1 verdeckten Stapel Vorfalplättchen auf jedes der 6 Felder der Vorfal-Leiste oben rechts. Die Anzahl der Plättchen in jedem Stapel entspricht eurer Spieleranzahl (bei 4 Spielern besteht jeder Stapel aus 4 Vorfalplättchen). Platziert zuerst 3 Früh-Stapel und dann 3 Spät-Stapel auf den passenden Feldern.



Legt zum Schluss das Sonnenuntergang-Plättchen unter den Stapel ganz rechts.



12. Mischt alle Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.

13. Teilt an jeden Spieler 5 Karten aus. Jeder wählt 3 Karten, die er behalten möchte, und legt die übrigen 2 ab. Abgelegte Karten kommen auf einen offenen Ablagestapel neben dem Spielplan.

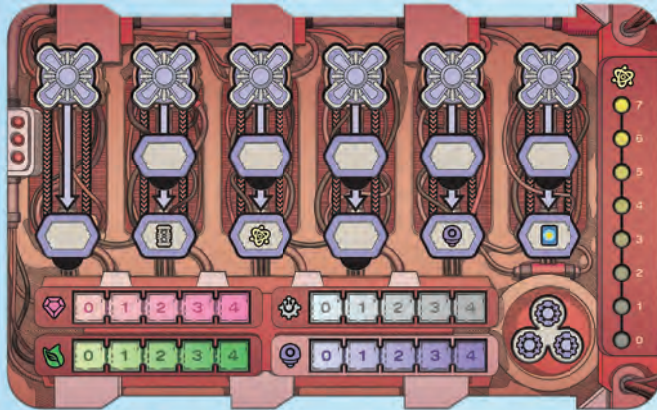
14. Packt das übrige Spielmaterial zurück in die Schachtel, ohne es euch anzusehen.

# ALLGEMEINE SPIELKONZEPTE

Es gibt einige Spielkonzepte in **Cryo**, die für den Spielablauf sehr wichtig sind.

## PLATTFORMEN

Jede Siedlerfraktion hat eine eigene Plattform, von der aus sie ihre Überlebensmissionen steuert. Ihr verwaltet auf euren Plattformen eure Drohnen, Ressourcen, Crew-Kapseln und ausgespielten Karten.



## SCHIFFSTEILE

Während des Absturzes ist das Kolonieschiff in 4 Teile zerbrochen: **1 Konstruktion**, **2 Labor**, **3 Forschung & Entwicklung** und **4 Abfertigung**. In jedem Schiffsteil könnt ihr unterschiedliche Aktionen nutzen.



## DROHNEN & DOCKS

Bei den rauen Bedingungen auf der Planetenoberfläche sind Drohnen eure wertvollsten Werkzeuge, um mit eurer Umwelt zu interagieren. Sie können sich sowohl mit den Docks in den verschiedenen Schiffsteilen als auch mit euren Plattformen verbinden, um so Aktionen zu aktivieren und eure Pläne voranzubringen.



Drohne



Dock



Beschädigtes Dock

Jeder Spieler hat 3 Drohnen. In den meisten Spielzügen werdet ihr 1 Drohne von eurer Plattform zu einem der Docks auf dem Spielplan aussenden, um eine der angrenzenden Aktionen des Docks zu aktivieren. Auf jedes Dock kann immer nur 1 Drohne gestellt werden. Manche Docks sind während der Partie beschädigt und damit unzugänglich.

Anstatt eine Drohne auszusenden, könnt ihr in euren Spielzügen auch alle eure Drohnen von den Docks auf dem Spielplan zu den Docks eurer Plattformen zurückrufen. Dies erlaubt euch, individuelle Aktionen zu aktivieren, die ihr auf euren Plattformen aufgebaut habt.

## RESSOURCEN & ENERGIE

Die Aktionen, die ihr aktiviert, um zu überleben, haben häufig bestimmte Ressourcenkosten. Nun, da euer Kolonieschiff abgestürzt ist, werdet ihr viele dieser Ressourcen aus dem Schiffswrack bergen müssen.

Es gibt 4 Arten von Ressourcen im Spiel, die ihr auf euren Plattformen sammelt:

- Kristalle (🔴): Eine Brennstoffquelle, mit der Energie erzeugt werden kann.
- Organisches Material (🌿): Nahrung, Wasser und andere lebenswichtige Substanzen.
- Technologie (⚙️): Werkzeuge, Baupläne und technische Daten.
- Nanomaschinen (🤖): Mikroskopische Roboter, die alle Arten von Substanzen zusammenstellen können. 🤖 kann jederzeit anstelle von 🔴, 🌿 oder ⚙️ ausgegeben werden.

Auf euren Plattformen haltet ihr zusätzlich auch eure Energie (⚡) fest. Energie benötigt ihr, um eure Fahrzeuge und andere Maschinen anzutreiben.

Jedes Mal, wenn ein Spieler Ressourcen oder Energie erhält bzw. ausgibt, schiebt er den zugehörigen Marker auf seiner Plattform vor bzw. zurück. Wenn ein Spieler mehr erhalten würde, als die entsprechende Leiste anzeigen kann, geht alles Überzählige verloren.

# KARTEN

Der clevere Einsatz von Technologien ist der Schlüssel zum Überleben. Dies wird durch die Multifunktionskarten dargestellt. Jede Karte im Spiel kann auf 1 von 3 Arten ausgespielt werden:

- 1 Als **Upgrade**: Schiebe die Karte oben unter deine Plattform. Du hast nun **für den Rest der Partie** eine Spezialfähigkeit.
- 2 Als **Mission**: Lege die Karte verdeckt links neben deine Plattform. Du hast nun eine neue Option, Punkte zu sammeln.
- 3 Als **Fahrzeug**: Schiebe die Karte unten unter deine Plattform. Jedes Fahrzeug hat eine bestimmte Anzahl Plätze für Crew-Kapseln. Fahrzeuge werden verwendet, um Crew-Kapseln zu den Höhlen zu transportieren, was die Hauptquelle für Punkte darstellt. Manche Fahrzeuge haben auch einen Spezialeffekt.



Stase-Kammer

Jeder Spieler hat 15 Crew-Kapseln, die sich zu Beginn des Spiels in Stase-Kammern auf dem abgestürzten Schiff befinden. Jeder Teil des Schiffs bietet Aktionen, mit denen ihr die Besatzung der Crew-Kapseln aus der Stase aufwecken könnt. Sobald sie aufgeweckt wurden, werden Crew-Kapseln auf eure Plattformen gestellt oder auf Fahrzeuge, die ihr bereits unter eure Plattformen geschoben habt. **Crew-Kapseln können jederzeit zwischen einer Plattform und den dortigen Fahrzeugen hin- und herbewegt werden.**



Crew-Kapseln auf einer Plattform

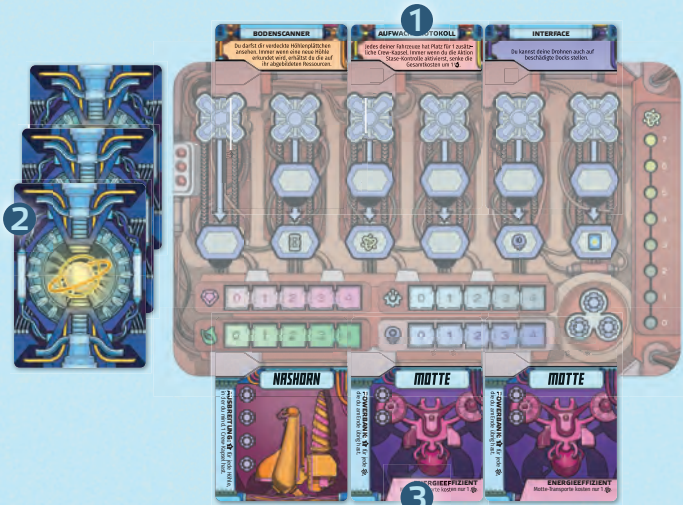


Crew-Kapseln auf einem Fahrzeug

# HÖHLEN

Während die Oberfläche des Planeten eisig und gefährlich ist, weisen die unterirdischen Höhlen die richtigen Bedingungen auf, die ihr zwingend zum langfristigen Überleben benötigt. Der Transport von Crew-Kapseln in diese Höhlen hat höchste Priorität und ist die Hauptquelle, um Punkte zu sammeln.

Bei Spielbeginn gibt es bereits 2 bekannte Höhlen, die ihr besiedeln könnt (ganz links). Im Verlauf des Spiels werdet ihr noch andere Höhlen entdecken. Außerdem könnt ihr Fahrzeuge bauen, um eure Crew zu den Höhlen zu transportieren. Je nach Biom der Höhle benötigt ihr unterschiedliche Ressourcen, um dort siedeln zu können. Tiefer liegende Höhlen erfordern zudem mehr Energie, um sie zu erreichen.



Die Karten werden auf Seite 10 unter *Kartendetails* genauer erklärt.

# CREW-KAPSELN

Die Besatzung des Schiffs ist in Crew-Kapseln untergebracht und wird für lange Reisen in Kryostase gehalten. Nun, da das Kolonieschiff abgestürzt ist, muss die Crew aufgeweckt werden, um eurer Fraktion beim Überleben zu helfen.



Crew-Kapsel



# SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Wer am Zug ist, kann entweder **1 DROHNE AUSSENDEN** (auf den Spielplan) ODER alle eigenen **DROHNEN ZURÜCKRUFEN** (zur eigenen Plattform). Egal welche der beiden Möglichkeiten du wählst, du kannst zusätzlich ein Mal pro Zug etwas **VERSCHROTEN**, um Ressourcen oder andere Vorteile zu erhalten.

## A) 1 DROHNE AUSSENDEN

Indem du 1 Drohne aussendest, kannst du Aktionen in den Schiffsteilen aktivieren. Du kannst diese Möglichkeit wählen, solange du noch mindestens 1 Drohne auf deiner Plattform hast.

Wähle 1 Drohne auf deiner Plattform und stelle sie auf ein beliebiges freies Dock auf dem Spielplan. Ein Dock ist frei, solange keine andere Drohne darauf steht oder ein Schadensmarker auf ihm liegt.

Jedes Dock hat bis zu 4 angrenzende Aktionen (oberhalb, unterhalb, links und rechts des Docks). Sobald du eine Drohne auf ein Dock stellst, darfst du 1 der angrenzenden Aktionen aktivieren.



Dieses Dock hat 4 angrenzende Aktionen.

Viele Aktionen haben Kosten, die du zuerst bezahlen musst, um die Aktion zu aktivieren. Manche Aktionen haben mehrere als Erinnerung, wie oft du den Effekt der Aktion beim Aktivieren nutzen kannst. Die möglichen Aktionen werden auf dieser und der nächsten Seite ausführlich erklärt.

### Aktion: Stase-Kontrolle

Gib bis zu 3 aus, um genauso viele Crew-Kapseln deiner Farbe aus **beliebigen Stase-Kammern dieses Schiffsteils** zu nehmen und auf deine Plattform zu stellen. Du darfst dabei aber nicht mehr Crew-Kapseln nehmen, als du unterbringen kannst.



### Aktion: Ressourcenfeld

Nimm das oberste Ressourcenplättchen vom Stapel und lege es entweder in die Schachtel zurück, um sofort die angezeigte Belohnung zu erhalten, oder lege es auf deine Plattform in einen leeren Slot, um eine deiner Plattformaktionen zu modifizieren (Plattformaktionen werden auf Seite 8 unter *Drohnenrückkehr* erklärt). Decke dann das neue oberste Plättchen auf.



Falls auf einem Ressourcenfeld keine Plättchen mehr liegen, erhältst du stattdessen die Ressource, die auf dem leeren Feld abgebildet ist.

### Belohnungen

Du erhältst 1 und 1 .

Du erhältst 1 oder 1 .

Du erhältst 1 .

Ziehe oder spiele 1 .

### Aktion: Reaktor

Gib bis zu 3 aus, um genauso viel zu erhalten.

### Aktion: Umwandler

Gib bis zu 3 Ressourcen aus (außer ) , um genauso viel zu erhalten.

### Aktion: Computer


Gib bis zu 3 aus. Für jede ausgegebene darfst du entweder 1 Karte ziehen oder 1 Karte ausspielen. Du musst ansagen, wie viele Karten du ziehen und wie viele du ausspielen möchtest, bevor du mit dem Ziehen beginnst.

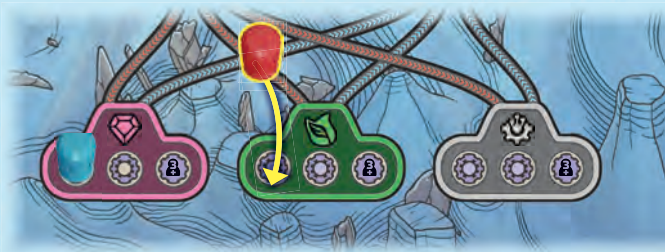
### Aktion: Kundschafter

Gib 1 und 1 aus , um 1 verdecktes Höhlenplättchen zu wählen und aufzudecken. Das gewählte Höhlenplättchen muss sich angrenzend zu einer bereits aufgedeckten Höhle befinden. Stelle 1 Crew-Kapsel von deiner Plattform auf die entdeckte Höhle.




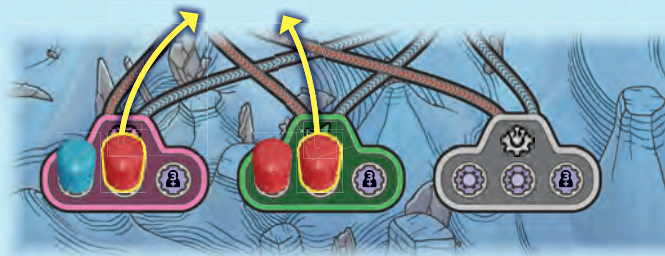
## Aktion: Crew zum Bergen aussenden

 Nimm 1 Crew-Kapsel von deiner Plattform und stelle sie auf ein beliebiges leeres Bergungsfeld. Das dritte Bergungsfeld jeder Reihe ist nur dann verfügbar, wenn 3 oder mehr Spieler mitspielen. Deine ausgesendeten Crew-Kapseln bringen dir Ressourcen ein, wenn du **DROHNEN ZURÜCKRUFEN** wählst (siehe Seite 8).





## Aktion: Crew zurückbeordern

 Nimm bis zu 3 Crew-Kapseln, die du zu beliebigen Bergungsfeldern ausgesendet hast, und stelle sie auf deine Plattform.



## Aktion: Transport einleiten

 Im Gegensatz zu anderen Docks können auf dem Transport-Dock beliebig viele Drohnen platziert werden.

Wähle 1 Fahrzeug an deiner Plattform, auf dem sich mindestens 1 Crew-Kapsel befindet, um einen Transport einzuleiten. Wähle dann einen **Tunnelabschnitt**, der mit mindestens 1 **aufgedeckten** Höhlenplättchen verbunden ist. Zähle, wie viel Energie  du für den Weg zu dem Tunnelabschnitt benötigst, und gib sie aus. Du kannst nun in einer der beiden an diesen Tunnelabschnitt angrenzenden Höhlen siedeln – oder auch in beiden, falls beide aufgedeckt sind.



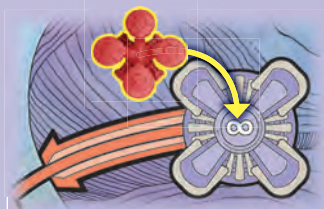
Siedlungskosten



Um in einer Höhle zu siedeln, musst du die Siedlungskosten bezahlen, die links auf dem Höhlenplättchen angegeben sind. Stelle dann die transportierten Crew-Kapseln von deinem verwendeten Fahrzeug auf die Höhle. Um in 2 Höhlen gleichzeitig zu siedeln, musst du die Siedlungskosten **beider** Höhlen bezahlen. Du kannst die transportierten Crew-Kapseln beliebig auf die beiden Höhlen aufteilen.

Zum Schluss legst du die verwendete Fahrzeugkarte ab.

## TRANSPORT-BEISPIEL




Kathi möchte ihr Nashorn-Fahrzeug, auf dem 4 Crew-Kapseln stehen, zum Transport nutzen. In ihrem Zug sendet Kathi daher 1 Drohne zum Transport-Dock auf dem Spielplan aus.



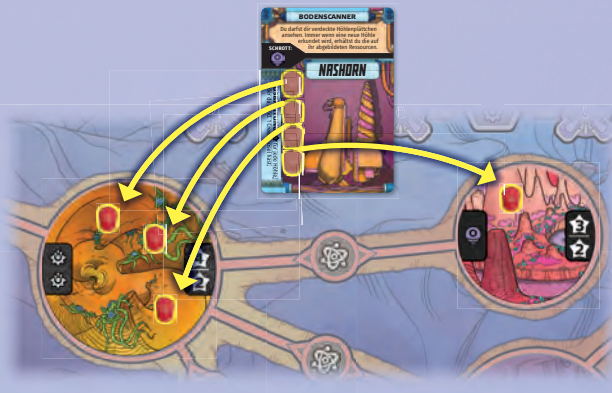
Sie wählt einen Tunnelabschnitt und zählt die , die auf dem Weg dorthin abgebildet ist: insgesamt 3. Kathi gibt 3  aus, wodurch sie Zugang zu den 2 aufgedeckten Höhlen hat, die mit diesem Tunnelabschnitt verbunden sind.



$$\text{3} + \text{3} + \text{3} = \text{9}$$

Die eine der beiden Höhlen hat Siedlungskosten von , und die andere hat Siedlungskosten von . Kathi gibt  aus, um in beiden Höhlen siedeln zu können.

Sie stellt 3 Crew-Kapseln in die eine und 1 Crew-Kapsel in die andere Höhle.



Zum Schluss legt Kathi die Nashorn-Karte ab.

## B) DROHNEN ZURÜCKRUFEN

Anstatt 1 Drohne auszusenden, kannst du alle deine Drohnen vom Spielplan zu deiner Plattform zurückrufen. Diese Option kannst du wählen, solange sich mindestens 1 deiner Drohnen auf dem Spielplan befindet. Falls sich alle 3 deiner Drohnen auf dem Spielplan befinden, **musst** du deine Drohnen zurückrufen.

DROHNEN ZURÜCKRUFEN umfasst 3 Schritte: Ressourcen bergen, Vorfall abhandeln und Drohnenrückkehr.

### 1. Ressourcen bergen

Für jede Crew-Kapsel, die du zum Bergen ausgesendet hast, erhältst du 1 Ressource der abgebildeten Art. Die Crew-Kapseln bleiben auf den Bergungsfeldern stehen!

### 2. Vorfall abhandeln

Während die Spannungen zwischen den Siedlerfraktionen zunehmen, kommt es immer wieder zu Sabotageakten und Plünderungen auf dem abgestürzten Kolonieschiff.

Wähle 1 Vorfallplättchen auf dem Vorfallfeld eines beliebigen Schiffsteils und handle seinen Effekt ab. Es gibt 3 Arten von Vorfällen – Sabotage, Plünderung und Sonnenuntergang – mit unterschiedlichen Effekten (siehe unten).

Lege den Vorfallmarker nach dem Abhandeln ab. Ziehe dann das oberste Vorfallplättchen vom ganz linken Stapel auf der Vorfall-Leiste und lege es aufgedeckt auf das leere Vorfallfeld.

Falls es keine Plättchen mehr zum Nachziehen gibt, ziehst du entsprechend auch keins.

#### Sabotage

Durch Sabotage werden alle Crew-Kapseln in einer Stase-Kammer des Schiffs zerstört.



Lege das Sabotage-Plättchen im selben Schiffsteil auf die Stase-Kammer mit der niedrigsten Nummer, auf der noch kein Sabotage-Plättchen liegt. Alle Crew-Kapseln in dieser Kammer werden zerstört. Lege sie neben den Spielplan. Das Sabotage-Plättchen bleibt in der Kammer liegen.

Falls alle 3 Stase-Kammern in diesem Schiffsteil bereits zerstört sind, handle den Effekt nach den gleichen Regeln in einem anderen Schiffsteil deiner Wahl ab.

#### Plünderung

Plündern erlaubt dir sofortigen Zugriff auf wertvolle Ressourcen. Du erhältst die Belohnung, die auf dem Plättchen angegeben ist, und behältst es neben deiner Plattform.



Plünderungen können dir Ressourcen, Energie oder Kartenaktionen verschaffen.

#### Sonnenuntergang

Sobald die Sonne untergeht, sinkt die Temperatur drastisch und niemand, der sich noch an der Oberfläche aufhält, wird überleben.



**Wenn du das Sonnenuntergang-Plättchen abhandelst, endet das Spiel nach deinem Zug.** Behalte das Plättchen neben deiner Plattform.

### 3. Drohnenrückkehr



Deine Drohnen kehren zu deiner Plattform zurück, um die Maschinen zu aktivieren, die du gebaut hast.

Stelle eine Drohne nach der anderen vom Spielplan auf ein freies Dock deiner Plattform. Immer wenn du eine Drohne auf deine Plattform stellst, darfst du die Aktion des Docks aktivieren.

Jedes Dock auf deiner Plattform hat eine zugehörige Aktion. Die Aktionen sind zu Beginn des Spiels jedoch noch unvollständig. Jede Aktion hat 1 oder mehrere leere Slots, die mit Ressourcenplättchen gefüllt werden können. **Sobald alle Slots einer Aktion gefüllt sind, kann die Aktion ab sofort aktiviert werden.**



Alle Plättchen oberhalb des Pfeils sind die Kosten der Aktion. Alle Plättchen oder Symbole unterhalb des Pfeils sind die Belohnungen, die du durch die Aktion erhältst.

Gib 1  aus, um 1  zu erhalten.

#### Kosten



Gib 1  aus.




Gib 1  aus.



Gib 1  oder 1  aus.

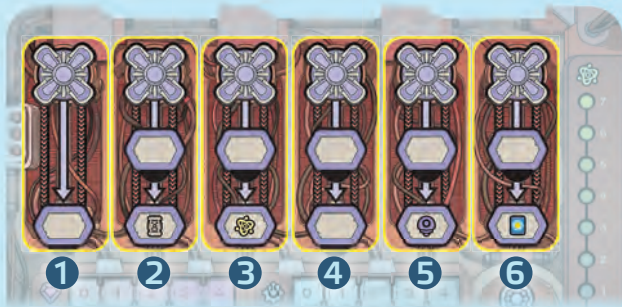


Lege 1  ab.





Die Plattformaktionen funktionieren wie folgt:



## 1 Eigenkonstruktion I

Du erhältst die Belohnung auf dem Ressourcenplättchen unter dem Pfeil. (Diese Aktion ist kostenlos.)

## 2 Aufwecken

Zahle die Kosten auf dem Ressourcenplättchen über dem Pfeil, um 1 Crew-Kapsel deiner Farbe aus einer beliebigen Stase-Kammer des Spielplans zu nehmen und auf deine Plattform zu stellen.

## 3 Aufladen

Zahle die Kosten auf dem Ressourcenplättchen über dem Pfeil, um 1 zu erhalten.

## 4 Eigenkonstruktion II

Zahle die Kosten auf dem Ressourcenplättchen über dem Pfeil, um die Belohnung auf dem Ressourcenplättchen unter dem Pfeil zu erhalten.

## 5 Nano-Herstellung

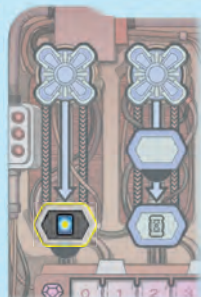
Zahle die Kosten auf dem Ressourcenplättchen über dem Pfeil, um 1 zu erhalten.

## 6 Planen

Zahle die Kosten auf dem Ressourcenplättchen über dem Pfeil, um 1 Karte zu ziehen oder auszuspielen.

# VERSCHROTTEN

Ein Mal pro Zug darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt 1 Ressourcenplättchen von deiner Plattform oder 1 Karte von deiner Hand ablegen, um sofort die abgebildete Belohnung zu erhalten. Karten werden abgelegt und Ressourcenplättchen kommen zurück in die Schachtel. (Wenn ein Ressourcenplättchen als Teil der Aktion eines Ressourcenfeldes in die Schachtel zurückgelegt wird, gilt dies nicht als „Verschrotten“.)



# SPIELENDE

Die Partie endet nach dem Zug, in dem eine der folgenden beiden Situationen eintritt:

- Ein Spieler **handelt** das Sonnenuntergang-Plättchen **ab**. (Wenn es auf ein Vorfallfeld gelegt wird, passiert noch nichts.)
- Alle Crew-Kapseln eines beliebigen Spielers befinden sich in Höhlen und/oder wurden zerstört.

# WERTUNG

Jeder Spieler zählt nun seine Punkte (★) wie folgt zusammen:

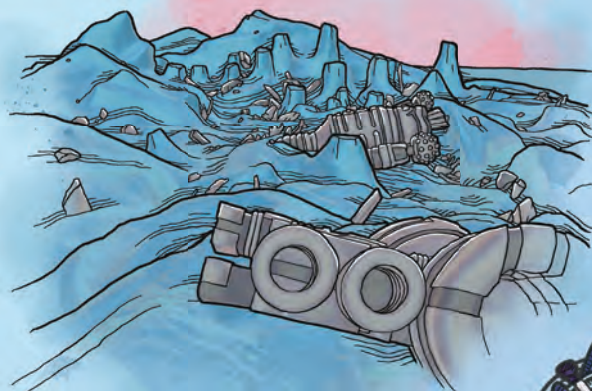
- für jede eigene Crew-Kapsel in einer Höhle.
- für jedes Upgrade und Fahrzeug an der eigenen Plattform.
- für jede eigene Crew-Kapsel auf der eigenen Plattform oder einem Fahrzeug.
- Die durch Karten, die als Missionen gespielt wurden.
- für Höhlenmehrheiten:

Jede Höhle hat rechts 2 mit Punkten. Der Spieler mit den meisten Crew-Kapseln in der Höhle erhält die höhere Punktzahl und der Spieler mit den zweitmeisten erhält die kleinere Punktzahl.

Gleichstand bei den meisten Crew-Kapseln: Jeder am Gleichstand beteiligte Spieler erhält die kleinere Punktzahl. Niemand sonst erhält für diese Höhle Punkte.

Gleichstand bei den zweitmeisten Crew-Kapseln: Keiner der am Gleichstand beteiligten Spieler erhält für diese Höhle Punkte.

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt! Im Falle eines Gleichstands ist derjenige besser platziert, der mehr Crew-Kapseln in Höhlen hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler die Platzierung.



# KARTENDETAILS

Verschiedene Effekte im Spiel erlauben es dir, deine Karten auf unterschiedliche Arten zu verwenden. Wenn du eine Karten-Belohnung erhältst (📄), darfst du entweder 1 Karte vom Stapel ziehen oder 1 Karte von deiner Hand ausspielen. Falls 📄 als Teil von Kosten angegeben ist, bezahlst du die Kosten, indem du 1 Karte von deiner Hand ablegst.

Falls du am Ende deines Zuges mehr als 5 Handkarten hast, musst du so lange Karten ablegen, bis du nur noch 5 hast. **Falls der Kartenstapel aufgebraucht ist, mischt den Ablagestapel** und legt ihn als neuen verdeckten Kartenstapel bereit.

Jede Karte kann auf 3 verschiedene Weisen ausgespielt oder für Belohnungen verschrottet werden.

## UPGRADE

Wenn du eine Karte als Upgrade ausspielen möchtest, schiebe sie unter einen der 3 Plätze oben an deiner Plattform. Der Upgrade-Effekt der Karte ist bis zum Ende der Partie aktiv.



Du darfst jede Upgrade-Art höchstens 1 Mal ausspielen (**keine doppelten**). Sobald du ein Upgrade ausgespielt hast, kann es nicht mehr entfernt werden.

## MISSION

Wenn du eine Karte als Mission ausspielen möchtest, lege sie **verdeckt** links neben deine Plattform. Bei Spielende erhältst du Punkte ★, wie auf der Karte beschrieben.



**Du darfst insgesamt bis zu 3 Missionen ausspielen.**

Du darfst aber jede Missionsart höchstens 1 Mal ausspielen (**keine doppelten**). Sobald du eine Mission ausgespielt hast, kann sie nicht mehr entfernt werden. Du darfst dir deine Missionen jederzeit ansehen.

## FAHRZEUG

Wenn du eine Karte als Fahrzeug ausspielen möchtest, schiebe sie unter einen der 3 Plätze unten an deiner Plattform. Auf jedem Fahrzeug kann eine bestimmte Anzahl Crew-Kapseln stehen, was durch die Anzahl dieser Symbole angezeigt wird: 🚗. Manche Fahrzeuge haben zusätzlich einen besonderen Effekt.



Du darfst mehrere Fahrzeuge mit demselben Namen haben. Sobald du ein Fahrzeug ausgespielt hast, kann es nur durch die Aktion des Transport-Docks entfernt werden. **Du kannst deine Crew-Kapseln jederzeit zwischen deiner Plattform und deinen Fahrzeugen hin- und herbewegen.**

# SCHROTT

Wenn du eine Handkarte ablegst, erhältst du die abgebildeten Belohnungen (siehe *Verschrotten* auf Seite 9).



# KARTENEFFEKTE

**Upgrade: Bodenscanner** – Du kannst dir jederzeit die andere Seite der verdeckten Höhlenplättchen ansehen. Jedes Mal, wenn ein Spieler die Kundschafter-Aktion aktiviert, um ein Höhlenplättchen umzudrehen, erhältst du die Ressourcen, die bei den Siedlungskosten stehen.



**Mission: Ausbreitung** – Du erhältst ★ für jede Höhle, in der du mindestens 1 Crew-Kapsel hast.

**Fahrzeug: Nashorn** – Platz für 4 Crew-Kapseln.

**Schrott:** Du erhältst 1 📄.

**Upgrade: Superladung** – Immer wenn du mit einem Fahrzeug einen Transport startest, zählt jede ausgegebene 📄 als 2 📄. Falls der gewählte Tunnelabschnitt eine ungerade Anzahl 📄 benötigt, verfällt der Rest.



**Mission: Powerbank** – Du erhältst ★ für jede 📄, die du bei Spielende auf deiner Plattform übrig hast.

**Fahrzeug: Motte** – Platz für 2 Crew-Kapseln.

**Fahrzeugeffekt: Energieeffizient** – Wenn du die Motte zum Transport nutzt, kannst du mit nur 1 ausgegebenen 📄 jeden beliebigen Tunnelabschnitt erreichen.

**Schrott:** Du erhältst 1 📄.

**Upgrade: Interface** – Du kannst deine Drohnen auch auf beschädigte Docks stellen.



**Mission: Plünderung** – Du erhältst ★ für jedes Vorfalplättchen, das du gesammelt hast (einschließlich des Sonnenuntergang-Plättchens).

**Fahrzeug: Widder** – Platz für 3 Crew-Kapseln.

**Schrott:** Du erhältst 1 💎 und 1 📄.

**Upgrade: Aufwach-Protokoll** – Jedes deiner Fahrzeuge hat Platz für 1 zusätzliche Crew-Kapsel. Immer wenn du die Aktion Stase-Kontrolle aktivierst, senke die Gesamtkosten um 1 🍀.

**Mission: Festung** – Du erhältst 🏠 für jede Crew-Kapsel in deiner größten Siedlung (die Höhle, in der sich die meisten deiner Crew-Kapseln befinden).

**Fahrzeug: Krabbe** – Platz für 4 Crew-Kapseln.

**Schrott:** Du erhältst 1 🍀 und 1 💎.



**Upgrade: Automatisierung** – Beim Zurückrufen darfst du nach dem Schritt „Drohnenrückkehr“ eine zusätzliche verfügbare Aktion auf deiner Plattform aktivieren, ohne eine Drohne auf das Dock zu stellen (das Dock der Aktion muss frei sein).

**Mission: Industrie** – Du erhältst 🏠 für jedes Ressourcenplättchen auf deiner Plattform.

**Fahrzeug: Maulwurf** – Platz für 4 Crew-Kapseln.

**Schrott:** Du erhältst 1 🍀 und 1 💎.



**Upgrade: Prototyp** – Immer wenn du ein Ressourcenplättchen auf deine Plattform legst, darfst du 1 beliebige Ressource ausgeben, um die abgebildete Belohnung des neuen Plättchens zu erhalten.

**Mission: Reserve** – Du erhältst 🏠 für je 2 Ressourcen, die du am Ende auf deiner Plattform übrig hast.

**Fahrzeug: Hai** – Platz für 3 Crew-Kapseln.

**Schrott:** Du erhältst 1 🛠️ und 1 🍀.



**Upgrade: Vorwarnung** – Immer bevor ein beliebiger Spieler einen Sabotage-Vorfall in einer Stase-Kammer abhandelt, bewege 1 deiner Crew-Kapseln aus dieser Kammer zur nächsten Kammer des Schiffsteils (jede Kammer kann beliebig viele Crew-Kapseln enthalten).

Falls die Sabotage in Kammer 3 stattfindet, bewege stattdessen 1 deiner Crew-Kapseln aus dieser Kammer auf deine Plattform. Falls du keinen Platz auf deiner Plattform hast, wird die Crew-Kapsel zerstört.

**Mission: Denkmal** – Du erhältst 🏠 für jede deiner Crew-Kapseln, die bei Spielende noch auf Bergungsfeldern stehen.

**Fahrzeug: Spinne** – Platz für 3 Crew-Kapseln.

**Fahrzeugeffekt: Rettungsnetz** – Wenn du die Spinne ausspielst, nimm 1 deiner zerstörten Crew-Kapseln und stelle sie auf die Spinne.

**Schrott:** Du erhältst 1 🛠️ und 1 🍀.

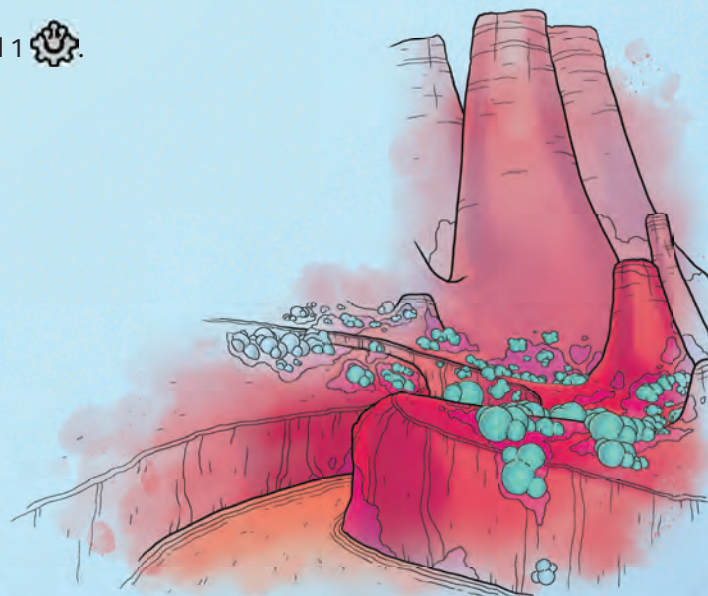


**Upgrade: Übertakten** – Immer wenn du eine Drohne auf ein Schiffsdock stellst, darfst du nach der Aktion 1 🛠️ ausgeben, um zusätzlich 1 andere angrenzende Aktion dieses Docks zu aktivieren.

**Mission: Gemeinschaft** – Du erhältst 🏠 für jede Höhle, in der du mindestens 2 Crew-Kapseln hast.

**Fahrzeug: Schildkröte** – Platz für 3 Crew-Kapseln.

**Schrott:** Du erhältst 1 💎 und 1 🛠️.



# SCHNELLÜBERSICHT

## RESSOURCEN



Kristalle






Technologie



Organisches Material



Nanomaschinen  
(kann anstelle von , , oder  ausgegeben werden)

## ANDERE BELOHNUNGEN



Energie



Karten

## KARTENAUFBAU



Upgrade



Schrott



Mission



Fahrzeug

## VORFÄLLE



Sabotage



Plünderung



Sonnenuntergang

## HÖHLENPLÄTTCHEN

Siedlungskosten



Punkte für Höhlenmehrheiten

## CREDITS

**Autoren:** Tom Jolly & Luke Laurie

**Produzent:** Alexandar Ortloff

**Redaktion:** Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta

**Grafische Gestaltung & Illustration:** Bree Lindsoe, Jasmine Radue & Samuel R. Shimota

**Kunststoff-Modellierung:** Samuel R. Shimota

**Leiter Artdirection:** Samuel R. Shimota

**Leiter Game-Design:** Justin Kempainen

**Story:** Justin Kempainen & Alexandar Ortloff

**Schachtel-Layout:** Sarah Swindle

**Marketing Copy:** Megan Robinson

**Marketing Manager:** Beth Erikson

**Herausgeber:** Steven Kimball

**Testspieler:** Aaron Newman, Alex Lane, Annette Villa, Betsy Cornelius, Brandon Donahue, Brandon Raasch, Brian Hellevang, Brian Kasicki, Christian Duval, Cliff Rowley, Daniel Green, Ed Jolly, Floyd McWilliams, Gabriel Mondo Vega, Glenn Cotter, Gregg Saruwatari, Jean Geraghty, Jeff Cornelius, Jeremy Barker, Jim Laurie, John Shulters, Jon Razo, Keegan Hartman, Lon Peterson, Maximus Laurie, Melissa Caputo, Michael Dunsmore, Michelle Dornish, Michelle Jolly, Mitchell Lopez, Nick Siebert, Odessa Laurie, Peter Vaughan, Pieter Neethling, Rohan Dargad, Sarah Graybill, Scott Caputo, Sean Geraghty, Sean Walsh, Stephen Thompson, Theresa Rowley, Yvonne Duran

Z-Man Games verpflichtet sich bei seinen Spielen zu vielfältiger Darstellung und Zugänglichkeit für alle. Falls ihr Kritik oder Anregungen habt, könnt ihr uns gerne über unsere Website kontaktieren.

**Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany**

**Übersetzung & Redaktion:** Simon Blome, Franziska Wolf, Veronika Stallmann

**Satz & Layout:** Niklas Tessmer

**Z-MAN**<sup>®</sup>  
games

1995 County Rd B2 West  
Roseville, MN 55113 USA  
651-639-1905  
info@ZManGames.com



TM<sup>®</sup> & © 2020 Z-Man Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © der Gamegenic GmbH, Deutschland. Das enthaltene Material kann von den Abbildungen abweichen.