

# INTERSTELLAR

# MAYHEM

*ALEXANDER OMMER*



# INTERSTELLAR MAYHEM

ALEXANDER OMMER

EIN SPIEL FÜR 2-6 SPIELER AB 12 JAHREN

**SPIELAUTOR:** ALEXANDER OMMER  
**CO-AUTOR:** DIRK PULLEM  
**TITELGRAFIK:** PATRICK SOEDER (HUATIAK)

**SPIELGRAFIK & -LAYOUT:** ALEXANDER OMMER  
**SPIELPLAN BASIS GRAPHIK:** STSCI (WWW.STSCI.EDU)

## SPIELMATERIAL

1 SPIELPLAN

18 TECHNIKKARTEN

6 MODELLRAUMSCHIFFE

18 ASTEROIDEN

6 RAUMSCHIFFBÖGEN

36 KLEINE FARBIGE WÜRFEL

6 STARTPUNKTMARKER



6 REIHENFOLGEMARKER



4 GROSSE WEISSE WÜRFEL

1 SPIELANLEITUNG

12 ABSCHUSSMARKER



FEHLT BEIM ERSTEN ÖFFNEN DER SCHACHEL EINES DER GENANNTE TEILE ODER IST BESCHÄDIGT, WENDE DICH BITTE AN [INFO@SOYLENT-GAMES.DE](mailto:info@soylent-games.de) UM ERSATZ ZU BEKOMMEN.

## BEGRIFFSERKLÄRUNG

EIN PAAR BEGRIFFE GILT ES BEIM LESEN DES REGELWERKS ZU VERSTEHEN. LIES DIE ERKLÄRUNG BITTE GENAU DURCH, WEIL DIESE BEGRIFFE IM REGELTEXT NOCH ÖFTER VORKOMMEN WERDEN.

**WERTEWÜRFEL:** DIE WÜRFEL, DIE AUF DEN **ANTRIEB-**, **SCHILDE-** UND **FEUERKRAFT-**FELDERN LIEGEN.

**ANTRIEB-WERT:** DIE GESAMTAUGENSUMME DER AUF **ANTRIEB** LIEGENDEN WÜRFEL.

**SCHILDE-WERT:** DIE GESAMTAUGENSUMME DER AUF **SCHILDE** LIEGENDEN WÜRFEL.

**FEUERKRAFT-WERT:** DIE GESAMTAUGENSUMME DER AUF **FEUERKRAFT** LIEGENDEN WÜRFEL.

**TECHNOLOGIEKARTE:** DIESE KARTEN STELLEN DIE INDIVIDUELLE AUSRÜSTUNG DER RAUMSCHIFFE DAR.

**SPIELRUNDE:** EINE SPIELRUNDE BEINHÄLTET DIE SPIELZÜGE ALLER SPIELER (SCHRITT 3).

**SPIELZUG:** DER KOMPLETTE SPIELZUG EINES SPIELERS (PHASE A-E).

**WÜRFELAUGE:** EIN EINZELNER PUNKT AUF DEM WÜRFEL.

## WÜRFEL HOCHDREHEN:

DAS BEDEUTET, DASS DU EINEN PUNKT AUF DIE ANZAHL DER WÜRFELAUGEN ADDIERST. DIE REIHENFOLGE IST IMMER , , , , , . HÖHER ALS KANNST DU IHN NICHT DREHEN. ALLE WEITEREN AUGEN VERFALLEN.

## WÜRFEL RUNTERDREHEN:

DAS BEDEUTET, DASS DU EINEN PUNKT VON DER ANZAHL DER WÜRFELAUGEN ABZIEHST. DIE REIHENFOLGE IST IMMER , , , , , , FALLS DU EINEN WÜRFEL VON RUNTERDREHEN WÜRDST, WIRD ER ENTFERNT UND DU LEGST IHN IN DEINEN REAKTOR. FALLS EINE LÜCKE ENTSTEHT, RÜCKEN DIE WÜRFEL NACH LINKS NACH. AUF DIESE WEISE KANN EIN ÜBERHITZUNG-WÜRFEL ZU EINEM NORMALEN WERTEWÜRFEL WERDEN.

## 1. SPIELZIEL

## 2. SPIELVORBEREITUNG

## 3. SPIELRUNDE

### 3.1 STARTWERTE AUSWÜRFELN

### 3.2 ZUGREIHENFOLGE FESTLEGEN

### 3.3 FESTLEGEN DER STARTPUNKTE

### 3.4 SPIELZUG

A) ÜBERHITZUNG ENTFERNEN

B) ZWEI WÜRFEL AUFLADEN

C) EINEN WÜRFEL REKALIBRIEREN

D) BEWEGEN, DREHEN UND SCHIESSEN

E) SIEGBEDINGUNG KONTROLLIEREN

## 1. SPIELZIEL

BEI INTERSTELLAR MAYHEM ÜBERNIMMT JEDER SPIELER DIE ROLLE EINES WELTRAUM-KAMPFPILOTEN. DER PILOT, DER ALS ERSTER 3 FEINDLICHE RAUMSCHIFFE ABGESCHOSSEN HAT, GEWINNT DAS SPIEL.

## 2. SPIELVORBEREITUNG

ALS ERSTES WIRD EIN PASSENDES ASTEROIDENFELD BENÖTIGT. NEHMT DEN SPIELPLAN UND LEGT IHN SO IN DIE MITTE DES TISCHES, DASS AUSSEN NACH MÖGLICHKEIT NOCH PLATZ FÜR EURE RAUMSCHIFFBÖGEN BLEIBT. IHR VERTEILT NUN REIHUM JEWEILS EINEN ASTEROIDEN AUF EIN FELD AUF DEM SPIELPLAN BIS ALLE 18 ASTEROIDEN AUSGELEGT WURDEN. DANACH WERDEN DANN REIHUM DIE 6 STARTPUNKTMARKER AUF BELIEBIGE FREIE FELDER VERTEILT. DIE STARTSPIELMARKER SOLLTEN EINEN MINDESTABSTAND VON 6 FELDERN VONEINANDER AUFWEISEN UND MÖGLICHST NICHT IN EINER DIREKTEN REIHE LIEGEN. DIE AUSRICHTUNG MUSS DABEI EINDEUTIG SEIN, DAMIT DIE 6 ZAHLEN IMMER JE EINER HEX-FELDSEITE ZUGEORDNET WERDEN KÖNNEN.



BEISPIEL: INGO LEGT DEN STARTPUNKTMARKER MIT DER NUMMER 1 IN DIE OBERE MITTE DES SPIELFELDES. DER ROTE BEREICH ZEIGT AN, DASS HIER KEIN WEITERER STARTPUNKTMARKER LIEGEN SOLLTE. DIRK MUSS ALSO SCHON EIN WENIG ÜBERLEGEN, WO ER DEN NÄCHSTEN STARTPUNKT HINLEGT. ABER NOCH IST JA GENUG AUSWAHL.

JEDER SPIELER NIMMT SICH JETZT EIN RAUMSCHIFFMODELL, 6 GLEICHFARBIGE KLEINE WÜRFEL UND EINEN RAUMSCHIFFBOGEN. DIE TECHNOLOGIEKARTEN WERDEN GEMISCHT UND ALS STAPEL ZUR SEITE GELEGT. ZUM ABSCHLUSS WERDEN DIE ABSCHUSSMARKER UND DIE 4 GRÖßEREN WEISSEN WÜRFEL NEBEN DEN SPIELPLAN GELEGT, DAMIT SIE GUT ERREICHBAR SIND.

**WICHTIG: DIE VIER GRÖßEREN WEISSEN WÜRFEL SIND FÜR KAMPFWÜRFEL UND ZUR BESTIMMUNG DER STARTPUNKTE IM SPIEL GEDACHT UND WERDEN VON ALLEN SPIELERN GEMEINSAM GENUTZT.**

### 3. SPIELRUNDE

#### 3.1 STARTWERTE AUSWÜRFELN

JEDER SPIELER, DESSEN RAUMSCHIFF SICH **NICHT** AUF DEM SPIELPLAN BEFINDET, FÜHRT DIESEN SPIELSCHRITT AUS. ER ZIEHT DIE **UNTERSTE** TECHNOLOGIEKARTE VOM STAPEL, DANN WÜRFELT ER SEINE 6 FARBIGEN WÜRFEL UND LEGT DIESE AUF FREIE FELDER VON **ANTRIEB**, **SCHILDE**, UND **FEUERKRAFT**. AUF JEDEN DER DREI WERTE KÖNNEN JEWEILS 0-3 WÜRFEL GELEGT WERDEN. ACHTET DARAUF, DASS DIE AUGENZAHL DER EINZELNEN WÜRFEL BEI DER VERTEILUNG NICHT VERÄNDERT WERDEN DARF. WIR EMPFEHLEN ZU BEGINN 2 WÜRFEL AUF JEDEN WERT ZU LEGEN.

BEISPIEL: FLO VERTEILT SEINE WÜRFEL SEHR AUSGEGLICHEN AUF SEINEM RAUMSCHIFFBOGEN. JEWEILS 2 WÜRFEL MIT 7 PUNKTEN AUF JEDEN WERT. FÜR DEN ANFANG NICHT DER SCHLECHTESTE PLAN. WÄHREND DES SPIELES WERDEN SICH DIESE WERTE STÄNDIG VERÄNDERN.



#### 3.2 ZUGREIHENFOLGE FESTLEGEN

DER SPIELER MIT DEM HÖCHSTEN **ANTRIEB-WERT** IST DER STARTSPIELER FÜR DIESE RUNDE, GEFOLGT VON DEM SPIELER MIT DEM NÄCHSTNIEDRIGEN, USW. GIBT ES MEHR ALS EINEN SPIELER MIT DEMSELBEN **ANTRIEB-WERT**, FÄNGT DER MIT DER GRÖßEREN ANZAHL AN WÜRFELN IN **ANTRIEB** AN. WENN DAS IMMER NOCH KEINE LÖSUNG BIETET, WÜRFELT 2 WEISSE WÜRFEL. DER SPIELER MIT DEM HÖHEREN ERGEBNIS IST DANN FÜR DIESE SPIELRUNDE VORHER DRAN. ZUR LEICHTEREN ÜBERSICHT GIBT ES DIE 6 REIHENFOLGEMARKER MIT DEN ZAHLEN 1-6, DIE IHR ZU DIESEM ZWECK NUTZEN SOLLTET.

**WICHTIG: ZU BEGINN JEDER SPIELRUNDE WIRD DIE SPIELREIHENFOLGE NEU BESTIMMT!**

#### 3.3 FESTLEGEN DER STARTPUNKTE

FÜR ALLE RAUMSCHIFFE, DIE SICH NICHT AUF DEM SPIELPLAN BEFINDEN, WIRD JETZT EIN STARTPUNKT FESTGELEGT. DIES GESCHIEHT IN ZUGREIHENFOLGE. DER JEWEILIGE SPIELER WÜRFELT EINMAL MIT EINEM WEISSEN WÜRFEL, UM DEN STARTPUNKT ZU BESTIMMEN UND EIN WEITERES MAL, UM DIE STARTRICHTUNG ZU BESTIMMEN. IST DER STARTPUNKT BESETZT, WÜRFELT DER SPIELER SO LANGE, BIS EIN FREIER STARTPUNKT ERMITTELT WURDE.



BEISPIEL: INGO FÄNGT DIESE RUNDE AN, WEIL ER DEN HÖCHSTEN **ANTRIEB-WERT** HAT. ER WÜRFELT EINE 3 UND STARTET AUF DEM STARTPUNKT 3. ER WÜRFELT EIN WEITERES MAL UND WÜRFELT EINE 4. DAS BEDEUTET, DASS SEIN RAUMSCHIFF IN RICHTUNG 4 AUSGERICHTET WIRD.

### 3.4 SPIELZUG

JEDER SPIELER FÜHRT IN ZUGREIHENFOLGE SEINEN SPIELZUG (PHASEN A-E) AUS. DANACH IST DER NÄCHSTE SPIELER MIT SEINEM SPIELZUG AN DER REIHE. NACH BEENDIGUNG DES SPIELZUGES DES LETZTEN SPIELERS BEGINNT DIE NÄCHSTE SPIELRUNDE (SIEHE 2.1 STARTWERTE AUSWÜRFELN). DER SPIELER, DER SEINEN SPIELZUG GERADE AUSFÜHRT, WIRD AKTIVER SPIELER GENANNT.

#### A) ÜBERHITZUNG ENTFERNEN

#### B) ZWEI WÜRFEL AUFLADEN

#### C) EINEN WÜRFEL REKALIBRIEREN

#### D) BEWEGEN, DREHEN UND SCHIESSEN

#### E) SIEGBEDINGUNG KONTROLLIEREN

#### A) ÜBERHITZUNG ENTFERNEN

AUF DEN RAUMSCHIFFBOGEN GIBT ES JEWEILS EIN DRITTES UMRANDETES FELD NEBEN DEN NORMALEN BEIDEN FELDERN BEI **ANTRIEB**, **SCHILDE** UND **FEUERKRAFT**. DIESE FELDER HEISSEN ÜBERHITZUNG-FELDER. SIE STELLEN DIE ENERGIE DAR, DIE BENUTZT WURDE, UM EINEN WERT KURZFRISTIG ÜBER DAS NORMALES MAXIMUM (2 WÜRFEL) ZU STEIGERN. DER AKTIVE SPIELER LEGT JETZT ALLE SEINE WÜRFEL VON DEN ÜBERHITZUNG-FELDERN SEINES RAUMSCHIFFBOGENS IN SEINEN REAKTOR.

#### B) ZWEI WÜRFEL AUFLADEN

DER AKTIVE SPIELER DARF NUN BIS ZU ZWEI SEINER WÜRFEL ERNEUERN. DIESE NIMMT ER ENTWEDER AUS SEINEM REAKTOR ODER VON DEN WERTEFELDERN. ER WIRFT DIESE WÜRFEL UND LEGT SIE AUF FREIE FELDER SEINER WERTE, ER KANN SIE SELBSTVERSTÄNDLICH AUCH AUF DIE ÜBERHITZUNG-FELDER LEGEN. ER DARF DIE GEWÜRFELTE AUGENZAHL DER WÜRFEL DABEI **NICHT** VERÄNDERN. FALLS ER SIE VON DEN WERTEFELDERN NIMMT, MÜSSEN SIE WIEDER AUF DIESELBEN WERTEFELDER ZURÜCKGELEGT WERDEN.

#### C) EINEN WÜRFEL REKALIBRIEREN

DER AKTIVE SPIELER DARF NUN EINEN WÜRFEL VON **ANTRIEB**, **SCHILDE** ODER **FEUERKRAFT** REKALIBRIEREN. DAS BEDEUTET, DASS ER DIESEN WÜRFEL, OHNE DIE AUGENZAHL ZU VERÄNDERN, AUF EIN ANDERES FREIES FELD VON **ANTRIEB**, **SCHILDE** ODER **FEUERKRAFT** LEGEN DARF.

#### D) BEWEGEN, DREHEN UND SCHIESSEN

DER AKTIVE SPIELER MUSS NUN SEIN RAUMSCHIFF BEWEGEN. ER MUSS FÜR JEDEN SEINER AUF **ANTRIEB-FELDER** LIEGENDEN WÜRFEL EINE BEWEGUNG DURCHFÜHREN. DANACH GILT DIESER WÜRFEL ALS FÜR DIESE RUNDE EINGESETZT. SEINE RUNDE ENDET ERST, WENN ER ALLE SEINE AUF **ANTRIEB-FELDER** LIEGENDEN WÜRFEL EINGESETZT HAT. VOR ODER NACH JEDER DIESER BEWEGUNGEN KANN ER SICH DREHEN UND/ODER SCHIESSEN (SOFERN ER NOCH DREHUNGEN BZW. NOCH NICHT EINGESETZTE **FEUERKRAFT-WÜRFEL** ZUR VERFÜGUNG HAT).

#### BEWEGEN

DER AKTIVE SPIELER SUCHT SICH EINEN SEINER NOCH NICHT EINGESETZTEN **ANTRIEB-WÜRFEL** AUS UND BEWEGT SEIN RAUMSCHIFF EINE ANZAHL AN FELDERN VORWÄRTS, DIE DEM WERT DIESER WÜRFELS ENTSPRICHT. EINE BEWEGUNG KANN IMMER NUR NACH VORNE ERFOLGEN. NACH ABSCHLUSS DER BEWEGUNG GILT DER WÜRFEL ALS EINGESETZT UND KANN IN DIESER SPIELRUNDE NICHT NOCH EINMAL FÜR EINE BEWEGUNG GENUTZT WERDEN. ER WIRD NACH EINER BEWEGUNG ABER NICHT HERUNTER GEDREHT.

#### RAMMEN

BEIM RAMMEN EINES ANDEREN OBJEKTES (ANDERES RAUMSCHIFF ODER ASTEROID) ERHALTEN SOWOHL DER RAMMENDE ALS AUCH DAS GERAMMTE OBJEKT SCHADEN IN HÖHE DES ZUR BEWEGUNG EINGESETZTEN **ANTRIEB-WÜRFELS**. DIE SCHADENSVERTEILUNG WIRD SPÄTER ERKLÄRT. DAS RAUMSCHIFF DES AKTIVEN SPIELERS BLEIBT AUF DEM FELD VOR DEM FELD MIT DEM OBJEKT STEHEN. DIESE BEWEGUNG GILT ALS BEENDET UND DER BENUTZTE **ANTRIEB-WÜRFEL** ALS EINGESETZT.

### AUSWEICHEN

ANSTATT EIN OBJEKT ZU RAMMEN, KANN MAN DIESEM AUCH AUSWEICHEN. DAS GEHT NUR, WENN MAN NOCH EINE DREHUNG UND GENUG BEWEGUNGSPUNKTE AUF SEINEM GERADE EINGESETZTEN ANTRIEB-WÜRFEL ZUR VERFÜGUNG HAT, UM DAS FELD HINTER DEM OBJEKT ZU ERREICHEN. DIE DREHUNG WIRD DANN VON DER MAXIMALEN ANZAHL AN ERLAUBTEN DREHUNGEN IN DIESEM SPIELZUG ABGEZOGEN. WENN MAN KEINE DREHUNGEN ODER ZU WENIG BEWEGUNG ZUR VERFÜGUNG HAT, MUSS MAN DAS OBJEKT RAMMEN. FALLS MAN MEHREREN OBJEKTEN DIREKT HINTEREINANDER AUSWEICHEN WILL, BRAUCHT MAN FÜR JEDES OBJEKT EINE DREHUNG UND GENUG BEWEGUNGSPUNKTE (AUF DEM GERADE EINGESETZTEN WÜRFEL), UM AUF DAS FELD HINTER ALL DIESEN ZU GELANGEN. ANSONSTEN RAMMT MAN DAS VORDERSTE OBJEKT.

### SPIELFELD VERLASSEN

MUSS MAN SEIN RAUMSCHIFF WÄHREND EINER BEWEGUNG ÜBER DEN SPIELFELDRAND HINAUSBEWEGEN, SO GILT MAN ALS ZERSTÖRT (SIEHE AUCH: SELBSTZERSTÖRUNG).

### DREHEN

DER AKTIVE SPIELER DARF SEIN RAUMSCHIFF VOR ODER NACH JEDER SEINER BEWEGUNGEN DREHEN, SOFERN ER NOCH DREHUNGEN ZUR VERFÜGUNG HAT. INSGESAMT HAT ER WÄHREND SEINES SPIELZUGES NUR EINE ANZAHL AN DREHUNGEN ZUR VERFÜGUNG, DIE DER ANZAHL SEINER ANTRIEB-WÜRFEL ENTSpricht. FÜR JEDE DREHUNG DARF ER SEIN RAUMSCHIFF UM EINE HEXFELDSEITE DREHEN.

### SCHIESSEN

DER AKTIVE SPIELER KANN MIT SEINEM RAUMSCHIFF VOR ODER NACH JEDER SEINER BEWEGUNGEN SCHIESSEN, SOFERN ER NOCH NICHT EINGESETZTE FEUERKRAFT-WÜRFEL ZUR VERFÜGUNG HAT. ER KANN NUR AUF GEGNER SCHIESSEN, DIE SICH IN GERADER SICHTLINIE VOR SEINEM RAUMSCHIFF BEFINDEN UND AUF DIE ER IN DIESEM SPIELZUG NOCH NICHT GESCHOSSEN HAT. ZWISCHEN DEM RAUMSCHIFF DES AKTIVEN SPIELERS UND SEINEM ZIEL DARF SICH KEIN ANDERES OBJEKT (RAUMSCHIFF ODER ASTEROID) BEFINDEN.

1. DER AKTIVE SPIELER ZÄHLT DIE FELDER VON SEINEM RAUMSCHIFF ZUM GEGNERISCHEN RAUMSCHIFF, DABEI ZÄHLT DAS FELD SEINES RAUMSCHIFFES NICHT MIT, DAS DES ZIELES ALLERDINGS SCHON. DIES IST DIE ENTFERNUNG.
2. DER AKTIVE SPIELER ENTSCHEIDET SICH, WIE VIELE SEINER NOCH NICHT EINGESETZTEN FEUERKRAFT-WÜRFEL ER ZUM SCHIESSEN EINSETZEN MÖCHTE. ES WIRD JETZT NOCH NICHT FESTGELEGT, WELCHE DER NOCH NICHT EINGESETZTEN WÜRFEL DAS SIND, SONDERN NUR WIE VIELE. DER AKTIVE SPIELER WIRFT DANN EINE ENTSPRECHENDE ANZAHL AN WEISSEN WÜRFELN.
3. JEDER GEWORFENE WÜRFEL, DER MINDESTENS SO HOCH WIE DIE ENTFERNUNG IST, HAT GETROFFEN.

**WICHTIG: EINE GEWÜRFELTE  TRIFFT NIEMALS!**

4. JETZT KANN DER AKTIVE SPIELER ENTSCHEIDEN, WELCHE DER NOCH NICHT EINGESETZTEN FEUERKRAFT-WÜRFEL ER ZUM BESTIMMEN DES SCHADENS EINSETZEN MÖCHTE. FÜR JEDEN TREFFER SUCHT ER SICH EINEN DIESER WÜRFEL AUS UND ADDIERT DEREN WERTE ZUSAMMEN. DIES ERGIBT DEN SCHADEN, DEN ER BEIM GEGNER ANRICHTET.
5. DER AKTIVE SPIELER ZIEHT NUN VON JEDEM SEINER EINGESETZTEN FEUERKRAFT-WÜRFEL (OB SIE GETROFFEN HABEN ODER NICHT SPIELT DABEI KEINE ROLLE) EINEN PUNKT AB. ALLE DIESE WÜRFEL ZÄHLEN IN DIESER SPIELRUNDE ALS EINGESETZT UND DÜRFEN NICHT NOCH EINMAL ZUM SCHIESSEN BENUTZT WERDEN.
6. DAS GETROFFENE ZIEL MUSS JETZT DEN SCHADEN VERTEILEN. (SIEHE SCHADENSVERTEILUNG)

**WICHTIG: JEDER FEUERKRAFT-WÜRFEL DARF PRO SPIELRUNDE NUR EINMAL ZUM SCHIESSEN EINGESETZT WERDEN, EGAL OB MAN DABEI GETROFFEN HAT ODER NICHT. JEDER EINGESETZTE FEUERKRAFT-WÜRFEL WIRD UM EIN AUGE NACH UNTEN GEDREHT.**

### **SCHADENSVERTEILUNG**

SCHADEN MUSS DER BETROFFENE SPIELER IMMER ZUERST VON SEINEM **SCHILDE-WERT** ABZIEHEN. FÜR JEDEN PUNKT SCHADEN MUSS ER EINEN SEINER **SCHILDE-WÜRFEL** UM EIN AUGE NACH UNTEN DREHEN.

WENN NOCH SCHADEN ÜBRIG IST, DER NICHT VOM **SCHILDE-WERT** ABGEZOGEN WERDEN KANN, DANN WIRD DER RESTSCHADEN VERDOPPELT UND VON DEN WÜRFELN BEI **ANTRIEB** UND/ODER **FEUERKRAFT** ABGEZOGEN. WENN AUF KEINEM DER DREI BEREICHE **ANTRIEB**, **SCHILDE** ODER **FEUERKRAFT** NOCH WÜRFEL LIEGEN, IST DAS RAUMSCHIFF ZERSTÖRT. DER AKTIVE SPIELER ERHÄLT FÜR DAS VERNICHTEN EINES GEGNERISCHEN RAUMSCHIFFES EINEN ABSCHUSSMARKER.

**ANMERKUNG: EIN ASTEROID HÄLT UNBEGRENZT VIELE TREFFER AUS.**

### **SELBSTZERSTÖRUNG**

WENN DAS RAUMSCHIFF DES AKTIVEN SPIELERS IN SEINEM EIGENEN SPIELZUG ZERSTÖRT WURDE, MUSS ER ALLE IN DIESEM SPIELZUG ERHALTENEN ABSCHUSSMARKER ABGEBEN. HAST DU IN DIESER RUNDE KEINEN ABSCHUSS ERZIELT, MUSST DU, FALLS MÖGLICH, EINEN BEREITS VOR DIR LIEGENDEN ABSCHUSSMARKER ABGEBEN.

### **ZERSTÖRTES RAUMSCHIFF**

EIN SPIELER, DESSEN RAUMSCHIFF ZERSTÖRT WURDE, LEGT ALLE SEINE NOCH VORHANDENEN WERTEWÜRFEL IN SEINEN REAKTOR UND GIBT SEINE TECHNOLOGIEKARTE ZURÜCK. DANACH SETZT ER FÜR DEN REST DIESER SPIELRUNDE AUS. ER DARF ZU BEGINN DER NÄCHSTEN SPIELRUNDE SEINE STARTWERTE NEU AUSWÜRFELN (SIEHE 2.1. STARTWERTE AUSWÜRFELN)

### **E) SIEGBEDINGUNG KONTROLLIEREN**

WENN DER AKTIVE SPIELER ZU DIESEM ZEITPUNKT DREI ABSCHUSSMARKER BESITZT, ENDET DAS SPIEL UND ER HAT GEWONNEN!

### **TAKTISCHE TIPPS**

- NUTZE NICHT ALLE RESSOURCEN ZUM ANGRIFF, WENN DU DIR NICHT SICHER BIST, DEN GEGNER MIT EINEM SCHLAG VERNICHTEN ZU KÖNNEN.
- NUTZE DEINE TECHNOLOGIEKARTE! SIE KANN DER SCHLÜSSEL SEIN, DAS SPIEL ZU DEINEN GUNSTEN ZU ENTSCHEIDEN.
- VERSUCHE GEGNER MIT NIEDRIGEM **SCHILDE-WERT** ALS ERSTES AUSZUSCHALTEN, DENN SIE SIND LEICHTE OPFER.
- DEIN **ANTRIEB-WERT** IST SEHR WICHTIG, ERHÖHE IHN, WENN DU DER ERSTE IN DER NÄCHSTEN RUNDE SEIN WILLST ODER FALLS VOR DIR EIN PAAR ASTEROIDEN WARTEN UND DU DIESE EINE DREHUNG MEHR BRAUCHST.
- ANGRIFF IST DIE BESTE VERTEIDIGUNG,
- HINDERNISSE IN DEINER FLUGBAHN KÖNNEN AUCH RETTUNGSANKER SEIN...

### **BESONDERER DANK GEHT AN:**

MEINE LIEBE JOSETTE - DANKE, DASS DU MIT MIR TRÄUMST.

ANDREA VON TELLURIAN GAMES FÜR DIE TOLLE UNTERSTÜTZUNG!

### **UND AN UNSERE SPIELETESTER:**

FLO / INGO / MICHAEL / SEBASTIAN / MARCEL / ANETTE & PETER / PATRICK / MARC M. / MATTHIAS UND HELKE / BERND & CLAUDIA / MICHAEL B. / CHRISTIAN & SVENJA / THORBEN / NICO & MELANIE / KATRIN & CARSTEN / HARTWIG / FRANK / THOMAS / MARC / BOB / DENNIS / NINA / LAST BUT NOT LEAST ROGO!

...UND VIELE GRÜSSE AN UNSERE FAMILIEN & FREUNDE UND ALLE, DIE WIR VERGESSEN HABEN!

KONTAKT: [WWW.SOYLENT-GAMES.DE](http://WWW.SOYLENT-GAMES.DE), ALEXANDER OMMER, [INFO@SOYLENT-GAMES.DE](mailto:INFO@SOYLENT-GAMES.DE), STOCKUMER STRASSE 428, 44227 DORTMUND

