

Black hole Buccaneers - KSR (Seite 1 von 2)

- 1) Mischt alle 13 Karten "Schwarzes Loch" und zieht verdeckt 3 davon. Legt diese als Stapel in die Mitte und deckt die oberste Karte auf.
- 2) Mischt alle 67 Weltraumschrott-Karten (Schwellenwert 10 ... 28). Jeder Spieler erhält so viele Karten, wie unten auf der offenen Karte des Schwarzen Lochs angegeben steht. Diese Karten auf die Hand nehmen. Restliche Schrottkarten = bilden verdeckten Nachzieh-Stapel.
- 3) Wertungs-Karte auslegen, die der Spieleranzahl entspricht.
- 4) Richtungs-Karte mit zufälliger Seite nach oben auslegen.
- 5) Wert- und Gewichtskarten, Schwellenwertkarten, Wertungsblock bereitlegen. Jeder Spieler erhält 1 Übersichts-Karte.

Es werden 3 Durchgänge gespielt zu je 3 Phasen. **Durchgang-Ablauf:**

1) AUSWAHL-Phase: Jeder Spieler spielt mehrere Züge zu je 3 Schritten. Ihr spielt alle gleichzeitig in jedem Schritt.

- 1) WÄHLT 1 beliebige Hand-Karte und legt sie verdeckt vor euch ab.
- 2) DECKT alle auf und handelt Effekte ab. ROTE Karten NICHT aufdecken.
- 3) GEBT eure Handkarten in angegebener Richtung (Richtungs-Karte) weiter, wenn ihr ≥ 2 Hand-Karten habt.
HABT ihr nur 1 Hand-Karte, legt diese verdeckt auf einen Stapel neben dem Schwarzen Loch und macht weiter mit Phase 2.
- 4) Erneut Phase 1 ausführen, wenn ihr noch ≥ 2 Karten habt.

2) WERTUNGS-Phase:

Notierung erforderlich

- A) Effekt vom "Überraschungs-Ei" abhandeln.
- B) Effekt vom "Alien-Planschbecken" abhandeln.
- C) Spielzeuge aufdecken und deren Gewichte addieren.
Wer in Summe das meiste Gewicht hat, nimmt die "-6"-Gewichtskarte.
Patt: niemand profitiert
- D) Effekt vom "Ein Ring" abhandeln.
- E) Addiert das Gewicht eurer Karten, NOTIERT es auf dem Wertungsblock. Gleichzeitige Effekte abhandeln: "Antigrav-Teppich, Exoskelett".
- F) Mischt die verdeckt abgeworfenen Karten neben dem schwarzen Loch + deckt 1 Karte auf. Der Schwellenwert des Schwarzen Lochs erhöht sich um das Gewicht dieser Karte UND dort ggf. liegende Schwellenwertkarten, also $-4 / -2 / +2 / +3 / +4$. Ergebnis: FINALER SCHWELLENWERT.
Effekt vom "XXL-Briefbeschwerer" beachten.

Black hole Buccaneers - KSR (Seite 2 von 2)

- G) ÜBERPRÜFT reihum, ob das Gesamt-Gewicht eurer ausliegenden Karten GRÖßER als der FINALE SCHWELLENWERT (Schwarzes Loch) ist. Effekt der "Rettungsdecke" beachten. NOTIERT die Summe.
Wenn JA, sind alle Karten abzuwerfen und in Phase H ist man nicht dabei.
- H) ADDIERT die GRÜNEN Werte eurer ausliegenden Karten.
Wer die höchste Summe erzielt, erhält Rang 1 für die Wertungs-Karte. Alle weiteren Ränge werden nach absteigenden Summen ermittelt.
NOTIERT die Punkte.

Patt: Der Beteiligte liegt vorn, der das wertvollste Raumschiff vor sich hat. Andernfalls erhalten alle Beteiligten Punkte des schlechtesten Platzes und die Punkte des besseren Platzes werden nicht vergeben.
Beachtet: Ein Raumschiff mit negativem Wert ist besser als gar keins.
Beispiel: 3 Personen haben selben Wert für Platz 2: Alle werten je für Platz 4, Punkte für Platz 2 und 3 entfallen.

3) AUFRÄUM-Phase:

- Das aktuelle Schwarze Loch kommt aus dem Spiel, nächstes aufdecken.
- LEGT die verteilten Gewicht-, Wert- und Schwellenwertkarten zurück.
- MISCHT **alle** Schrott-Karten und teilt verdeckt an jede Person so viele Karten aus, wie das aktuelle Schwarze Loch anzeigt.
- Der nächste Durchgang beginnt nach Durchgang 1 oder 2.

SCHLUSS-WERTUNG: Addiert die SP aller 3 Durchgänge. Meiste SP = Sieger.
Patt: Der Beteiligte ist besser, der im 3. Durchgang das wertvollere Raumschiff ausliegen hat.
Andernfalls = geteilter Sieg.

Karten-	10x	Raumschiffe	BLAU	<i>Hinweis:</i>
Typen:	10x	Spielzeuge	ROT	
	12x	Zeitmaschinenteile	LILA	<i>"Glühwürmchen"</i>
	10x	Gestaltwandler	GRÜN	<i>erinnert nur generell</i>
	10x	Roboter	ORANGE	<i>an den Effekt von</i>
	8x	Artefakte	GRAU	<i>Raumschiffen.</i>
	7x	Relikte	BRAUN	

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 24.07.24