

Andromeda - KSR (Seite 1 von 2)

Alle Spieler spielen der Reihe nach eine Phase durch, bevor die nächste beginnt.

1) Karten-Phase (Pflicht):

- ◆ Der aktive Spieler wechselt im Uhrzeigersinn zum linken Nachbarn.
- ◆ Er teilt vom verdeckten Stapel neue Planetenkarten an die Spieler aus, bis zu deren erlaubter Kartenzahl. Je nach Position des Stationssteins in der Raumschiffentwicklung ist angegeben, wie viele Karten man auf der Hand halten darf (9 bis 13). Handkarten = Planeten- und Bonuskarten.
- ◆ Offen ausliegende Transportkarten zählen nicht zu den Handkarten.
- ◆ Ist der Nachziehstapel verbraucht, wird der offene Ablagestapel gemischt und bildet einen neuen Stapel.

2) Transport-Phase (optional):

- ◆ Es beginnt der aktive Spieler, danach geht es im U-Sinn reihum.
- ◆ Jeder Spieler darf 1 seiner beiden vor ihm liegenden Transport-Karten ausspielen ODER passen.
- ◆ Ausspielen bedeutet:

ENTWEDER Setze 2 eigene Stationen von der Erde \implies auf einen beliebigen Planeten
ODER Setze alle eigenen Stationen von einem beliebigen Planeten \implies auf die Erde

3) Handels-Phase (Pflicht):

- ◆ Jegliche Absprachen, die den Handel betreffen, sind verboten.
- ◆ Gehandelt werden dürfen sowohl Planetenkarten als auch Bonuskarten.
- ◆ Der aktive Spieler beginnt jeweils eine Handels-Phase.

2 Angebots-Runden folgen:

I. **Der aktive Spieler wählt 1** beliebige seiner Handkarten und legt sie offen vor sich auf den Tisch. **Jeder Mitspieler** wählt ebenfalls 1 Handkarte aus und legt sie verdeckt vor sich ab.
Regel: Niemals darf ein Spieler eine Karte wählen, die bereits der aktive Spieler ausgespielt hat. Haben alle abgelegt, decken alle Spieler gleichzeitig ihre Karten auf.

II. **Der aktive Spieler wählt eine 2.** seiner Handkarten und legt sie offen zu seiner 1. Karte. Er hat dabei keine Einschränkungen zu beachten.
Jeder Mitspieler wählt ebenfalls eine 2. Handkarte aus und legt sie verdeckt vor sich ab.
Regel: Niemals darf ein Spieler eine Karte wählen, die der aktive Spieler bisher ausgespielt hat. Haben alle abgelegt, decken alle Spieler gleichzeitig ihre Karten auf.

- ◆ **Nachdem jeder Mitspieler nun 2 Karten geboten hat, hat der aktive Spieler die Wahl:**

ENTWEDER Er tauscht mit einem Mitspieler: siehe "TAUSCHEN".
ODER Er spielt eine 3. Karte offen vor sich aus.
Damit müssen auch die Mitspieler jeweils eine 3. Karte - wie gehabt - ausspielen.
Danach MUSS der aktive Spieler tauschen.

TAUSCHEN::

- ◆ **Der aktive Spieler** MUSS sein komplettes Angebot mit einem beliebigen Mitspieler tauschen. Er nimmt die Karten auf die Hand und beendet für sich den Handel.
- ◆ **Ein Mitspieler**, der getauscht hat, hat nun die Wahl:

ENTWEDER Er nimmt die neuen Karten auf die Hand und beendet seinen Handel.
ODER Er lässt die Karten aufgedeckt vor sich liegen und beteiligt sich weiter am Handel.
Das bedeutet, er wartet, bis er an der Reihe ist.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.03.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gr

... Fortsetzung Tauschen ...

- ◆ **Im U-Sinn folgt jeder Mitspieler**, der noch Karten vor sich liegen hat.
ENTWEDER Er nimmt die vor ihm liegenden Karten wieder auf und beendet für sich den Handel
ODER Er tauscht mit einem Spieler, der noch Karten vor sich liegen hat.
Der Spieler, mit dem getauscht wurde, entscheidet, ob er die Karten aufnimmt
ODER sie vor sich ablegt und weiter am Handel teilnimmt.
Kein Spieler, mit dem getauscht wird, kann sich dem Handel entziehen.

- ◆ Es folgt **im U-Sinn der nächste Spieler**, der noch Karten vor sich liegen hat.

- ◆ Die **Handelsphase endet, wenn** nur noch 1 oder kein Spieler mehr Karten vor sich liegen hat.
Dieser Spieler nimmt nun die Karten vor sich auf die Hand.

Sonderfall: Kann ein Spieler im Handelsverlauf keine Karte auslegen, zeigt er alle Handkarten dem aktiven Spieler zum Beweis. Der handlungsunfähige Spieler nimmt seine Handkarten und seine bis dahin ausgespielten Karten zurück. Für ihn endet der Handel.

4) Aktions-Phase (optional):

- ◆ Es beginnt der aktive Spieler und darf bis zu 3 der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge machen: Das kann auch DREIMAL die gleiche Aktion sein. Mitspieler folgen im U-Sinn mit max. je ZWEI Aktionen.

- ➡ **Planeten-Karten tauschen:** 1 oder 2 Handkarten auf offenen Ablagestapel legen UND gleiche Anzahl Karten vom verdeckten Stapel der Planeten-Karten nachziehen.
- ➡ **Stationen versetzen:** 3 bis 7 Karten (evtl. auch Bonus-Karten) des selben Planeten ausspielen und auf offenen Ablagestapel legen. Bonus-Karten gehen in Vorrat zurück. Anzahl gespielter Karten DURCH 2 TEILEN (abrunden) = so viele eigene Stationen von der Erde auf den entsprechenden Planeten setzen. Der Spieler darf auch weniger oder keine Stationen platzieren.
- ➡ **Wirtschaftszentrum errichten:** Der Spieler muss schon mind. 1 Station auf dem betreffenden Planeten besitzen, wo er ein Wirtschaftszentrum bauen will.
 - a) 3 bis 7 Karten des selben Planeten (ggf. Bonus-Karten) ausspielen. Man erhält den Planeten-Ring. Anzahl Karten DURCH 2 TEILEN (abgerundet) = Anzahl Versuche, ein Wirtschaftszentrum zu bauen. Bei 4, 5, 6 oder 7 gleichen Planetenkarten erhält man **1 Bonus-Karte** (siehe später in der KSR).
 - b) Planeten-Ring über alle Stationen des betreffenden Planeten stülpen (nicht über Wirtschaftszentren). Durch vorsichtiges Schütteln mischt man die Stationen unter dem Ring und hält die Öffnung zu. Danach zieht man den Ring so, dass 1 Station herausrutscht.
 - c) Erscheint eine Station der eigenen Farbe, kommt sie auf den wertvollsten Platz im Orbit. Es ist damit ein Wirtschaftszentrum errichtet. Weitere Versuche entfallen - die Aktion ist beendet. Erscheint eine fremde Station, kommt sie zur Erde. Hat der Spieler noch Versuche frei, legt er 1 weitere Station frei usw..
Sind alle Wirtschaftszentren eines Planeten vergeben, bleiben die zugehörigen Karten dennoch im Spiel.

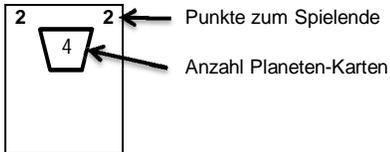
- ➡ **Raumschiffe:** Für genau die je angegebene Anzahl von gleichen Karten eines Planeten (3, 4 oder 6) - ggf. ergänzt durch Bonuskarten - schiebt ein Spieler seine Markierungsstation höher. Man kann mit einer Aktion immer nur die nächsthöhere Entwicklungs-Stufe erreichen. Diese Entwicklung ändert das Limit bei Anzahl max. erlaubter Handkarten in Phase 1.

- ➡ **Technologie:** Für 3, 4 oder 5 Karten eines beliebigen Planeten (ggf. auch Bonuskarten) kann die nächsthöhere Entwicklungs-Stufe erreicht werden. Kein Überspringen möglich!
Die Technologien sind kumulativ nutzbar, wenn man eine höhere Stufe erreicht hat.
 - 3 Karten Als aktiver Spieler darf man 4 statt 3 Karten in der Phase 3 ausspielen. Entsprechend müssen die Mitspieler auch bis zu 4 Karten auslegen.
 - 4 Karten Planeten-Karten tauschen: bis zu 3 Karten statt 2 sind möglich.
 - 5 Karten Aufrunden bei Teilungen (Stationen einsetzen, Wirtschaftszentren errichten)

BONUS-Karten:

- ◆ Spielt man 4, 5, 6 oder 7 gleiche Planeten-Karten (OHNE Bonus-Karten) aus, erhält man eine entsprechende Bonus-Karte aus dem Vorrat (falls noch vorrätig). Es gibt bei fehlender passender Bonus-Karte keinen Ersatz, auch nicht später.

BONUS-KARTE:



- ◆ Bonus-Karten können sofort verwendet werden. Sie gelten als Joker für Planeten-Karten.
- ◆ In jedem Kartensatz, der durch Bonus-Karten ergänzt wurde, muss mind. 1 Planeten-Karte sein.
- ◆ Eingesetzte Bonus-Karten kommen auf ihre entsprechenden Stapel zurück.

Spielende: ... erfolgt, sobald bei 3 der Planeten alle 3 Wirtschaftszentren errichtet wurden.
Die laufende Runde wird zu Ende gespielt.

Jeder Spieler addiert:

- ⇒ Werte aller seiner Wirtschaftszentren im Orbit
- ⇒ je 1 Punkt für jede eigene Station auf der Erde
- ⇒ Wert der höchsten erreichten Technologie-Stufe (1 - 6 Punkte)
- ⇒ Werte aus Bonus-Karten auf der eigenen Hand (je 2 - 5 Punkte)

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Patt: Der Beteiligte mit höchster Technologie-Stufe ist im Vorteil.

erneut Patt: Der Beteiligte mit größtem Raumschiff ist im Vorteil.