

AquaSphere - KSR (Seite 1 von 2)

Spieldauer: 4 Runden. Entsprechend der Reihenfolgeleiste werden so lange nacheinander Spielzüge ausgeführt, bis alle Spieler gepasst haben. Es folgt 1 Zwischenwertung + Vorbereitung für neue Runde.

SPIELZUG = Wähle genau 1 von 3 Optionen!

A: Bot programmieren:

Limit: 2 Bots auf den 7 Programmsymbolen

- ◆ ENTWEDER ziehe dazu Deinen Ingenieur 1 Schritt entlang eines Pfeils auf das nächste Feld. Dort liegt ein Programmier-Plättchen. Stelle Deinen Bot auf das gleiche Symbol Deines Tableaus.
- ◆ ODER 1x/Runde darfst Du 3 Zeitmarker abgeben, um 1 Bot vom Vorrat auf ein beliebiges Deiner Programm-Symbole zu setzen. Lege 1 Marker als Merkhilfe auf Deinem Tableau oben rechts ab.
- ◆ Programmierst Du mal einen 3. Bot, gibst Du 1 der 3 Bots in den Vorrat und erhältst 2 Zeitmarker.

B: Aktion ausführen:

Das geschieht mit einem Deiner programmierten Bots.

- ◆ **1) Ort der Aktion festlegen:**
 - a) FREIWILLIG: Ziehe Deinen Wissenschaftler in beliebigen Sektor. Zahle Kosten für Schleusen!
 - b) Setze den Wissenschaftler in einen der 7 farbigen Aktionsbereiche des Sektors, wobei Du dazu passend auch einen Bot programmiert haben musst.
- ◆ **2) MUSS: Bot einsetzen:**

Stelle 1 Bot vom Programm-Symbol auf Kontrollfeld des Sektors und vertreibe ggf. einen dort anwesenden Bot in die Ladestation dieses Sektors.

Ist nun das erlaubte Limit an Bots dort überschritten, gilt: Jeder Beteiligte behält nur 1 Bot dort.
- ◆ **3) Aktion ausführen:**

Du DARFST die zugeordnete Aktion dort ausführen, wo Dein Wissenschaftler steht.

C: Passen:

Die Runde ist damit für Dich beendet.

- ◆ Stelle Deinen Ingenieur in der Zentrale auf das nächste freie Feld der Passreihenfolge-Leiste.

GENERELL: Du darfst jederzeit/beliebig oft während Deines Zuges einen bereits programmierten Bot in den Vorrat zurücknehmen und dafür 2 Zeitmarker nehmen.
Die Rücknahme 1 Bots nach Überquerung einer roten Linie bringt KEINE Zeitmarker.

Zwischenwertung (nach Passen aller Spieler):

In frei gewählter Reihenfolge:

- ◆ Jedes Deiner U-Boote in der Station bringt 1 Zeitmarker.
Noch u.U. vorhandenen Zeitmarker von oben rechts auf Deinem Tableau in allg. Vorrat legen.
- ◆ Für 1 abzugebenden Zeitmarker ist ein Bot mittels Forschungskarte (Typ II) nun programmierbar.

Zunächst Wissenspunkte (WP) eines Spielers komplett ermitteln, dann erst Zählstein bewegen.

- ◆ In 4 Kategorien WP vergeben:
 - 6 WP (3 bei Patt für jeden) für die meisten Bots auf den 6 Kontrollfeldern.
 - WP für eingesetzte Bots gemäß höchstem freien Bot-Platz und freier U-Boot-Spalte.
 - Bei 1/2/3/4/5>5 Kristallen im Lager = 1, 3, 6, 10, 15, 21 WP erhalten.
 - Je Sektor mit Deinem Bot auf dessen Kontrollfeld verlierst Du bei 1/2/3/4/5>5 Oktopoden dort 1, 3, 6, 10, 15, 21 WP.
- ◆ Jede überschrittene rote Linie kostet 1 Kristall. Kein Kristall da? Du darfst 1 programmierten Bot zurücknehmen. Wird kein Kristall bzw. Bot gezahlt, kann die rote Linie nicht passiert werden. Muss man wegen Minuspunkten bei WP zurück, fällt man nicht hinter die vorherige rote Linie.

Nächste Runde vorbereiten:

- Station:** Je Sektor 1 Forschungs-Karte und 1 Labor-Ausbau ziehen und offen an rote/grüne Bereiche legen und dort auf ggf. noch ausliegende Karten/Ausbauten legen.
Alle Zeitmarker aus Station entfernen. Gemäß Zentrumsplättchen neue Marker platzieren, darauf angegebene Kristalle und Oktopoden kommen zusätzlich in die Sektoren.
Zum Schluß oberstes Zentrumsplättchen entfernen.
- Zentrale:** Bots in der Zentrale auf Spielreihenfolge gemäß Passreihenfolge aufstellen.
Ingenieure auf Startfeld setzen.
Programmierplättchen gemäß neuer Programmkarte platzieren.

AquaSphere - KSR (Seite 2 von 2)

Schlusswertung nach 4. Zwischenwertung: *Rote Linien kosten jetzt keine Kristalle.*

1/2/3/4/5/6 unterschiedliche Buchstaben im Labor = 1, 3, 6, 10, 15, 21 WP
1 WP je Zeitmarker im eigenen Vorrat
5 WP, wenn alle Deine 6 U-Boote eingesetzt sind
5 WP, wenn Dein Labor 5 zusätzliche Ausbauten hat

} Wer die meisten WP abgetragen hat, gewinnt

Patt: Beteiligter mit mehr besetzten Kontrollfeldern führt bzw. danach der mit mehr Kristallen.
Andernfalls gibt es mehrere Sieger.

Die Aktionen:

GRÜN - Labor erweitern: Obersten Laborausbau des Sektors nehmen und an eigenem Labor beliebig anbauen. Jeder Buchstabe auf dem Ausbau erlaubt nun Einsatz eines Bots. Ggf. wird ein noch anwesender Bot in Ladestation verdrängt.

GELB - Zeitmarker nehmen: Nimm Dir alle* Zeitmarker vom gelben Bereich, mind. 2 Stück. Ggf. nimm fehlende Marker vom allgemeinen Vorrat.

SCHWARZ - Kristalle nehmen: Nimm Dir alle* Kristalle vom schwarzen Bereich.

LILA - Oktopoden nehmen: Nimm Dir alle* Oktopoden vom lila Bereich und erhalte WP:
Bei gefangenen 1/2/3/4/5/>5 Oktopoden = 1, 3, 6, 10, 15, 21 WP.

BLAU - U-Boot einsetzen: Je Sektor darfst Du genau 1 U-Boot platziert haben. Setze auf den billigsten Platz eines Deiner U-Boote und zahle die dort angegebene Anzahl Zeitmarker. Du erhältst so viele WP wie in der Glühbirne des Zentrumsplättchens angegeben sind.

ROT - Forschungskarte nehmen: Nimm Dir die oberste* Forschungskarte des Sektors und lege sie neben Dein Tableau. Du erhältst so viele WP wie in der Glühbirne des Zentrumsplättchens angegeben sind.

WEISS - Einen Bot programmieren: Setze den nächsten Bot aus Deinem Vorrat auf das Programmsymbol, das auf dem Programmfeld neben dem weißen Aktionsbereich steht. Feld besetzt: Bot nicht einsetzen und 2 Zeitmarker nehmen.

*Du darfst nur so viele Einheiten nehmen, wie Dein Lager- bzw. Fanglimit erlaubt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 14.09.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de