

Aufbruch zum roten Planeten - KSR

Dauer: 10 Runden mit je 6 Schritten und bestimmten Phasen darin.

1 - Charakter wählen:

- ◆ Jeder Spieler wählt heimlich eine Charakter-Karte aus seiner Hand aus, die er verdeckt vor sich ablegt.

2 - Charakter-Fähigkeit anwenden:

- ◆ Der Startspieler zählt einen Countdown, beginnend mit der "9". Er wartet ab, ob jemand (ggf. er selbst) eine passende Karte spielen will. ... Jeder Spieler, dessen verdeckte Karte diese Nummer hat, deckt auf. Patt: Die Spielerreihenfolge entscheidet über die Ausspiel-Reihenfolge. ... Der Spieler muss jeweils alle Fähigkeiten des Charakters anwenden, soweit das möglich ist.
- ◆ Durch Ausspielen der Karte mit der "9" nimmt man alle Karten wieder auf. Bis dahin bleiben ausgespielte Karten offen sichtbar vor dem Spieler liegen.
- ◆ Der Countdown wird solange fortgesetzt, bis alle verdeckten Charakter-Karten aufgedeckt und angewendet wurden.

Raumschiff-Karten: Links unten steht die Kapazität an Astronauten an Bord. Sobald ein Schiff voll bemannt ist, hebt es ab. Dazu die Schiffs-Karte etwas über dem Dock anheben.

3 - Neuen Startspieler bestimmen:

- ◆ Wer zuletzt eine Charakter-Karte spielte, wird neuer Startspieler.

4 - Gestartete Schiffe landen:

- ◆ Alle gestarteten Schiffe liefern ihre Astronauten im Ziel ab (Aufdruck auf Schiffs-Karte bzw. Ziel-Plättchen darauf).
- ◆ Ggf. verdeckte Rohstoff-Marker in den Zielregionen aufdecken.
- ◆ Schiffs-Karte auf offenen Ablagestapel legen (Ziel-Plättchen in den Vorrat).

5 - Neue Schiffe andocken:

- ◆ Auf jedes unbesetzte Dock legt der Startspieler 1 Schiffs-Karte vom Stapel.

6 - Rundenzähler bewegen:

- ◆ Der Startspieler dreht den Zeiger im Uhrzeigersinn um 1 Zahn weiter. Es wird eine neue Runde oder Phase angezeigt.

PHASEN:

Produktion: In jeder der 3 Produktions-Phasen erzeugt jede Zone mit aufgedecktem Rohstoff-Marker so viele Punkt-Marker, wie die Anzahl der Produktions-Symbole vorgibt.



Wer die Mehrheit an Astronauten in einer Region hat, erhält alle Punkt-Marker.

Patt: Verteilung erfolgt abgerundet unter den Beteiligten.

Unteilbare Marker bleiben liegen und werden bei einer (späteren) weiteren Verteilung mit einbezogen.

Entdeckung: Der Startspieler deckt alle im Spiel befindlichen Entdeckungs-Karten auf.



Der Effekt einer Karte tritt in der Phase auf, die per Symbol rechts unten auf ihr angegeben ist.

Nach Entdeckungs-Phase wird der Rundenzähler bewegt.

Schluss-Wertung:

- 1) Siegpunkte aus Globalem Auftrag ermitteln.
- 2) Auftragskarten aufdecken und auf Erfüllung prüfen.
- 3) Siegpunkte aus Aufträgen und Entdeckungen addieren.

Wer die meisten Siegpunkte erzielte, gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit den meisten Punktmarkern siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.12.16
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de