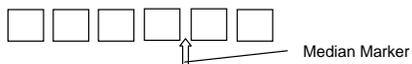


Pulsar 2849 - Spielerhilfe

1) Würfel-Phase:

Jeder Spieler nimmt 1 Würfel und dann in umgekehrter Reihenfolge noch 1 Würfel.



Bsp.: Würfel von 2. Feld genommen = 3 Felder links vom Median Marker. Damit kann einer der beiden Zählsteine 3 Felder vor auf der Initiativleiste (Spielerreihenfolge) oder Engineeringleiste (Cubes).

2) Aktions-Phase:

Würfel ausgeben und Aktion machen.

Würfelveränderungs-Marker: Nur 1 Marker je Aktion einsetzen. Man kann die selbe Aktion mehrmals wählen.

- Bewege Dein Raumschiff.
- Nimm 1 Gyrodyne-Plättchen.
- Lass 1 Gyrodyne kreisen.
- Nimm 1 Transmitter-Tafel.
- Nutze eine Technologie an den Technologie-Plänen.
- Erledige ein Headquarter-Projekt.
- Kaufe 1 Würfelmodifizierungs-Plättchen.
- Zahle 4 weiße Würfel = roten Würfel nehmen und einstellen.

3) Produktions-Phase:

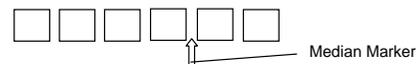
- a. Spielerreihenfolge gemäß Markerpositionen auf Initiativleiste neu ordnen.
- b. Engineering Cubes gemäß Markerpositionen auf Engineeringleiste verteilen.
- c. Eventuelle Punktestrafen der Leisten (aus b.) vergeben.
- d. Von aktiven Transmittern Punkte bzw. Cubes erhalten.
- e. Punkte von rotierenden Gyrodynes erhalten.
- f. Grüne Technologien mit 2-Pfeil-Symbolen im Kreis bringen Punkte.
- g. Ist die 8. Runde noch nicht gespielt, wird die neue Runde vorbereitet: Alle nicht genommenen Transmitter entfernen und 3 neue auflegen. Technologien mit 1. Nutzung: Marker auf untere Position ziehen. Zeit-Marker um 1 Reihe weiter nach außen bewegen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 31.07.18

Pulsar 2849 - Spielerhilfe

1) Würfel-Phase:

Jeder Spieler nimmt 1 Würfel und dann in umgekehrter Reihenfolge noch 1 Würfel.



Bsp.: Würfel von 2. Feld genommen = 3 Felder links vom Median Marker. Damit kann einer der beiden Zählsteine 3 Felder vor auf der Initiativleiste (Spielerreihenfolge) oder Engineeringleiste (Cubes).

2) Aktions-Phase:

Würfel ausgeben und Aktion machen.

Würfelveränderungs-Marker: Nur 1 Marker je Aktion einsetzen. Man kann die selbe Aktion mehrmals wählen.

- Bewege Dein Raumschiff.
- Nimm 1 Gyrodyne-Plättchen.
- Lass 1 Gyrodyne kreisen.
- Nimm 1 Transmitter-Tafel.
- Nutze eine Technologie an den Technologie-Plänen.
- Erledige ein Headquarter-Projekt.
- Kaufe 1 Würfelmodifizierungs-Plättchen.
- Zahle 4 weiße Würfel = roten Würfel nehmen und einstellen.

3) Produktions-Phase:

- a. Spielerreihenfolge gemäß Markerpositionen auf Initiativleiste neu ordnen.
- b. Engineering Cubes gemäß Markerpositionen auf Engineeringleiste verteilen.
- c. Eventuelle Punktestrafen der Leisten (aus b.) vergeben.
- d. Von aktiven Transmittern Punkte bzw. Cubes erhalten.
- e. Punkte von rotierenden Gyrodynes erhalten.
- f. Grüne Technologien mit 2-Pfeil-Symbolen im Kreis bringen Punkte.
- g. Ist die 8. Runde noch nicht gespielt, wird die neue Runde vorbereitet: Alle nicht genommenen Transmitter entfernen und 3 neue auflegen. Technologien mit 1. Nutzung: Marker auf untere Position ziehen. Zeit-Marker um 1 Reihe weiter nach außen bewegen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 31.07.18