

Space Mission - KSR

So genannte "Jump Gates" ermöglichen es, weit entfernte Planeten und Galaxien zu erreichen. Die Spieler sind Piloten und erschließen neue Planeten, bauen Raumstationen und sammeln Ressourcen. Das Spiel geht über mehrere Runden und wird im Uhrzeigersinn gespielt, Beginn erfolgt durch Startspieler.

Vorbereitungen:

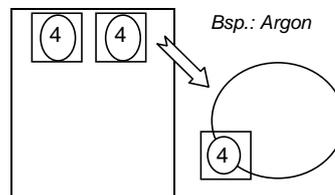
- ◆ Das **Jump Gate** (die Scheibe ohne Bezeichnung) in Tischmitte legen, die 12 Planeten mischen und 8 davon zufällig rund um das Jump Gate platzieren. Die 4 Rest-Planeten sind aus dem Spiel.
- ◆ Planeten-Plättchen mischen und so verteilen, dass an jedem Planeten 8 verdeckte Plättchen liegen.
- ◆ Jeder Spieler erhält 1 Raumschiff (auf das Jump Gate stellen) und alle Chips seiner Farbe.
- ◆ Karten verdeckt mischen und jedem Spieler 5 auf die Hand geben. Rest = verdeckter Nachziehstapel.
- ◆ Einen Startspieler wählen.

Ablauf einer Runde:

- ◆ Der aktive Spieler kann aus 6 Aktionen auswählen. Er macht 2 Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit (also ggf. 2-mal die gleiche Aktion).

1) NACHSCHUB: Der Spieler füllt seine Hand auf 5 Karten auf. Zuvor darf er 1 - x Karten abwerfen.

2) JUMP: Der Spieler führt einen Raumsprung von einem Planeten zu einem beliebigen anderen Planeten durch. Dazu muss er 1 Karte mit der **Jump-Koordinate (BLAU)** des Ziel-Planetens ausspielen und abwerfen. Das **Raumschiff auf den Planeten** stellen. **1 Chip** mit Sonden-Seite nach oben auf das Jump Gate legen.



3) FLUG: Der Spieler fliegt vom aktuellen Planeten zu einem der beiden **benachbarten Planeten**. Das Raumschiff entsprechend umsetzen.

BLAU = Ziel-Planet
GRÜN = Scannen
ORANGE = Erschließen
? = Joker.

4) SCANNEN: Der Spieler spielt 1 Karte mit SCAN-Koordinate (GRÜN) eines Planeten ohne Raumstation aus. Er durchsucht dessen Planeten-Plättchen nach einem Punkt-Plättchen seiner Wahl, was er verdeckt neben den Planeten legt + mit 1 eigenem Sonden-Chip markiert. Das Plättchen darf nicht mehr angesehen werden.

5) ERSCHLIESSEN: Der Spieler muss den ausgewählten Planeten bereits direkt zuvor gescannt haben. Das Landefeld dort muss noch frei sein. Sein Raumschiff befindet sich auch dort. Er spielt 2 Karten mit beiden Lande-Koordinaten (ORANGE) dieses Planetens aus. 1 eigene Raumstation ist auf das Landefeld zu legen. Alle Plättchen aller Spieler mit Sonden-Marker von dort an ihre Besitzer geben. Der erschließende Spieler sucht sich von Planeten-Plättchen noch 1 Punkt aus.

6) ENTDECKEN: Ist das eigene Raumschiff und irgendeine Raumstation auf einem Planeten, nimmt der Spieler 1 Punkt aus dessen Planeten-Plättchen-Stapel (MUSS).

- ◆ Alle Plättchen, die man erhält, legt man verdeckt vor sich ab (darf man jederzeit ansehen).
- ◆ Sind nach dem Nehmen nur noch SPACE-Plättchen in einem Stapel, legt man diese offen aus.

Spielende: Bei 2 / 3 / 4 / 5 Spielern endet das Spiel nach aktueller Runde, wenn mind. 6 / 8 / 10 / 12 SPACE-Plättchen aufgedeckt worden sind.

Wertung: 9 / 6 / 3 / 1 SP für die Spieler mit meisten .. weniger Sonden auf dem Jump Gate.
Patt: Gleichplatzierte erhalten je volle SP ihres Ranges, die Folgeplätze dafür entfallen.
3 SP bringt jede Raumstation auf einem Planeten.

Jeder Spieler ermittelt für sich:

- a. SP für Erze = Anzahl Erze mal Anzahl Erze seiner häufigsten Farbe.
- b. SP für Alien = Anzahl Alien mal Anzahl Alien seiner häufigsten Farbe.
- c. 7 SP für jedes Paar aus 1 grüner und 1 blauer Materie; einzelne Materie = 2 SP
- d. SP für Wasser = 1 / 2 / 3 / 4 Plättchen bringen 2 / 5 / 9 / 14 SP. Ein 2. Set rechnet separat.
- e. 3 SP bringt jeder Orden.
- f. minus 10 SP, wenn SPACE-Plättchen auf die Hand genommen wurden.

Meiste SP siegen. Patt: Beteiligter mit mehr errichteten Raumstationen gewinnt. Sonst: Geteilter Sieg.