

## Welcome to the moon - KSR

**Aufbau:** Jeder Spieler erhält 1 Filzer + 1 Exemplar des gewählten Abenteurers. Nehmt passende Missions-Karten mit Nr. des Abenteurers und davon je 1 Karte vom Typ A / B / C in die Tischmitte legen. Seite mit Vermerk "ACCOMPLISHED" muss nach unten zeigen. Die Raumschiff-Karten mischen und in 3 gleich große Stapel in die Tischmitte legen, Nummern-Seite nach oben.

**Ablauf einer Runde zu je 6 Phasen:**

- 1) **Raumschiffe aufdecken:** Deckt jeweils die oberste Karte von jedem der 3 Raumschiff-Stapel auf, d.h., Ihr legt sie mit der Aktions-Seite nach oben unterhalb ihres Stapels. Sobald die letzte Karte der Zugstapel umgedreht wurde, werden alle 3 Stapel separat gemischt und liegen wieder mit Nummern-Seite nach oben.
 

9	5	1

 ← Aktions-Symbole
- 2) **Kombi aus Nr. + Aktion auswählen:** Alle Spieler wählen jeder für sich gleichzeitig eine der 3 Kombis aus Nummer und Aktion und tragen deren Auswirkungen auf ihrem Abenteurer-Blatt ein. Jede Kombi kann von mehreren Spielern gewählt werden.
- 3) **Nr. eintragen: PFLICHT** Nummer der gewählten Kombi in ein freies Feld eines Abschnitts im eigenen Spielbereich eintragen. Innerhalb eines Abschnitts müssen Nummern von links nach rechts aufsteigen (Gleichstand ist nicht erlaubt). Unter Einhaltung der Sortierregel kann jede Nummer an beliebiger Stelle im Abschnitt stehen. Kann man mind. 1 der 3 Nummern aus den Kombis eintragen. MUSS man eine entsprechende Kombi wählen. Sollte gar keine Kombi-Nummer regelkonform eintragbar sein, muss man 1 SYSTEM-FEHLER (oben beginnend) durchstreichen. In einem solchen Fall darf man keine Aktion ausführen.
- 4) **Aktion machen: OPTION** Ihr DÜRFT die Aktion Eurer gewählten Kombi ausführen, wenn die Nummer dazu eingetragen werden konnte.
- 5) **Zwischenfälle:** Die Auswirkungen der Folgen, die in einem Abenteuer auftreten, werden jetzt ausgeführt.
- 6) **Eine Mission abschließen:** Die 3 Missions-Karten sind ZIELE. Jeder Spieler, der in einer Runde die Bedingungen einer Mission erstmals erfüllt, darf diese Mission abschließen = Höhere Punktzahl ins zugehörige Wertungsfeld eintragen. Erfüllung dieser Mission in späteren Runden bringt nur geringere Punktzahl. Jeder Spieler kann jede der 3 Missionen nur 1-mal abschließen.

**Spielende:** Spielende tritt ein nach der Runde, in der jemand ...

ENTWEDER a) alle 3 Missionen erfüllt hat  
 ODER b) alle Felder "Systemfehler" gestrichen hat  
 ODER c) alle Hex-Felder seines Spielbereichs mit einer Nummer / "X" befüllt hat.

Zählt die Punkte Eurer abgeschlossenen Missionen und aller Bereiche zusammen. Systemfehler bringen Minus. Der Spieler mit meisten Punkten gewinnt die Partie. *Patt: Beteiligter mit weniger gestrichenen Systemfehlern siegt.*






### Die 6 AKTIONEN (Grundprinzip):

- Roboter:** Sie stellen Verbindungen her, bauen etwas auf, trennen Elemente ab, entdecken.
- Wasser:** Hilft beim Sammeln von Ressourcen, Punkten und Boni. Das gilt nur für bestimmte Felder Eures Abenteuer-Blatts.
- Pflanze:** Man kann die Nummer der Aktion auch in Felder ohne Wasser bzw. Pflanze eintragen.
- Energie:** Sie verstärkt andere Aktionen oder deren Wert.
- Astronaut:** Verändert die gewählte Nummer um -2 / -1 / 0 / +1 / +2, nicht unter 0.
- Planung:** Damit darf ein weiteres Feld eingetragen werden, allerdings mit "X". Das "X" kann irgendwo in einer Kammer stehen, z.B.: 2-4-X-5-6. Ein "X"-Feld gilt als Feld mit eingetragener Nummer.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 03.12.21

## Welcome to the moon - KSR

### Abenteuer 1: Der Start

- 3) **Nr. eintragen: PFLICHT** Das Raumschiff hat 9 Laderäume mit einzelnen Kammern. Die Aktions-Symbole dienen hier nur zur Bestimmung des Laderaumes. Alternativ kann man die Nummer in den unteren JOKER-Laderaum eintragen. Ist kein regelkomformer Eintrag möglich, muss man ein beliebiges Systemfehler-Feld umkreisen.
  - 4) **Aktion machen: PFLICHT** Die KAMMERN:  
 Sobald alle Felder einer Kammer komplett gefüllt sind, DARF man sofort ihre Auswirkungen anwenden (streichen).
    - X** Konstruktion: Irgendwo ein Kammer-Feld mit "X" befüllen.
    -  Aktivierung eines Raumschiffs: Fülle den leeren Pfeil neben einem inaktiven Raumschiff aus.  => 
    - Diese Kammer darf noch nicht komplett befüllt sein.
    -  Aktives Raumschiff: Anzahl der Raumschiffe, die man rechts unten im Wertungsbereich durchstreicht. Es wird von unten angefangen und nach jeder vollen Reihe die Punktzahl rechts daneben durchgestrichen. Sind keine Raumschiffe dort mehr übrig, werden ab nun umkreiste Systemfehler-Felder durchgestrichen.
    -  Sabotage: Meldet in Phase 5 eine Sabotage. Eure Gegner müssen 1 Systemfehler umkreisen und das gleiche Sabotage-Symbol auf ihrem eigenen Blatt entwerfen. Gibt es mehrere Sabotagen, sind nur Spieler ohne Sabotage-Auslösung genau 1-mal davon betroffen.
  - 5) **Zwischenfälle:** Die Auswirkung "Sabotage" JETZT ankündigen und ausführen.
  - 6) **Eine Mission abschließen:** Hier gibt es keine Punkte nach erfüllter Mission, sondern die Aktion "Aktives Raumschiff". Das Missionsfeld der erfüllten Mission streichen.
- Spielende:** ENTWEDER tritt eine der 3 üblichen Möglichkeiten ein ODER ein Raumschiff hebt ab. Ein Raumschiff hebt ab, wenn man alle Raumschiffe unterhalb der 150 Punkte gestrichen hat UND ebenso alle umkreisten Systemfehler. Die 8 Raumschiffe oben rechts können auch gestrichen werden (helfen bei Patt). Heben in einer Runde mehrere Raumschiffe ab, gewinnt der Spieler, der die meisten Raumschiffe gestrichen hat. Endet das Spiel anders, werden die Punkte der niedrigsten sichtbaren Punktzahl unten rechts (0 - 150) genommen abzüglich 5 Punkte je umkreistem Systemfehler.