

Vorbereitungen:

- 1) Sucht den Spielplan mit der Raumstation heraus und wählt diejenige Seite, die der teilnehmenden Spielerzahl entspricht.
- 2) Selektiert die übrigen Spielpläne entsprechend der Spieleranzahl.
2 - 3 Spieler: Entfernt Pläne mit der Angabe "4+". Zu viert: Alle Pläne nutzen. Mischt die Spielpläne und bildet einen Stapel damit. Einer der Spielpläne zeigt 2 Planeten.
- 3) Ordnet die Spielpläne rund um die Raumstation an (Muster in Spielregel). Für das Grundspiel werden nur die Seiten genommen mit =>  Ansonsten wird für jeden Spielplan der "Zufalls-Marker" geworfen und je nach Symbol die entsprechende Seite nach oben gewählt. Jeder Spielplan enthält 1 Planeten, Asteroiden, die Sonne, die Raumstation. Dorthin kann KEIN Wurmloch-Marker. Es kann auch nicht auf / über diese Plätze bewegt werden. Diese Felder sind dunkel im Hintergrund.
WICHTIG:
Zwischen 2 Planeten müssen mind. 2 Felder voneinander Abstand sein. Ist das nicht der Fall, rotiert Ihr den Spielplan, bis der Mindestabstand passt.
- 4) Legt die Countdown-Marker aufeinander: "3" oben, dann "2", dann "1". Darauf kommt der Planeten-Verbindungs-Marker. Dann kommen oben darauf die mit 1 - 8 nummerierten Marker aufsteigend ("1" oben, "8" unten). Zu viert/fünft: Marker 1 - 10 nutzen. Fertig ist der ENTDECKUNGS-STAPEL.
- 5) Legt die 3-eckigen Siegpunkt-Marker bereit. SP = Siegpunkte.
- 6) Jeder Spieler erhält:
3 Energie-Marker mit aktivierter (heller) Seite oben.
In eigener Farbe: 1 Raumschiff, 1 Nachzieh-Marker, 1 Referenz-Karte, 10 runde Wurmloch-Marker in Spielerfarbe gestapelt:
INaktive (dunkle) Seite oben, die "1" oben bis zur "5" unten.
- 7) Bildet das Bei 2 - 3 Spielern = 64 Karten, ohne die mit "4+".
Passagier-Deck: Bei 4 - 5 Spielern = 100 Karten.
- 8) Einer von Euch erhält den Startspieler-Marker mit der "1" (wechselt nicht).
- 9) Verteilt einige Passagier-Karten wie folgt: (Karten auf die Hand nehmen.)
An den Startspieler: 1 Karte, an zweiten und dritten Spieler: je 2 Karten, an vierten und fünften Spieler: je 3 Karten.

Besonderheiten der Spielpläne:

- NEBEL: Wer auf einem Nebel-Feld steht, kann ohne Energie-Aufwand auf ein Nachbarfeld (mit/ohne Nebel) ziehen.
- Großer RING-PLANET: Der Planet hat eine Umlaufbahn (Orbit). Neben diesem Planeten dürfen die Spieler mehrere Wurmloch-Marker platziert haben (sonst nur EINEN je Spieler).

UMLAUF-BAHN, bzw. ORBIT: (gestrichelte Linie)

Es kann von jedem Feld auf der Umlauf-Bahn in jedes andere Feld dort gesprungen werden für genau 1 Energie. Wurmloch-Marker dürfen auf solche Felder gelegt werden. Man darf durch ein solches Feld durchreisen.

JOKER-WURMLOCH:

Jedes solche Wurmloch hat eine Nummer (3 / 4 / 5). *Es sind nicht immer alle Joker-Wurmlöcher im Spiel.* Man darf springen: zu / von einem JOKER-Wurmloch mit gleicher Nummer zu / von einem EIGENEN AKTIVEN Wurmloch.



PHOTONEN-Kanone:



Wer dort steht, darf sich kostenlos in gerader Linie über dazu benachbarten Hexfeldern bewegen, mind. 2 Felder weit. Jedes Hindernis darf durchquert werden. Auch Abstände zwischen Spielplänen können durchquert werden.

SCHWARZES LOCH:



Bewegt man sich dorthin, muss man sofort die oberste Karte des Passagier-Decks aufdecken und sein Schiff auf irgendein Feld benachbart zu dem Planeten wie auf der Passagier-Karte setzen. Die Karte wird offen abgeworfen bei den Raumstation-Docks (nach Planeten sortieren).

Ablauf eines Zuges (im Uhrzeigersinn):

- ♦ Im allerersten Zug eines Spielers setzt dieser einen 1er Wurmloch-Marker mit INaktiver Seite nach oben auf ein leeres Feld, benachbart zur Raum-Station. Das eigene Schiff kommt ebenso auf das Feld.
- ♦ BEWEGUNG (aufteilbar auf mehrere Schritte):
In jedem Zug hat man 3 Energie zur Verfügung, nicht aufhebbar für Folgezug. Vor / während / nach einer Bewegung darf man noch beliebig viele Aktionen kostenlos machen. Bewegung auf ein Nachbarfeld kostet 1 Energie. Schiffe können Felder mit dunklem Hintergrund nicht betreten / durchqueren. Sie können aber auf Felder mit anderen Schiffen oder auf Wurmloch-Marker ziehen. Genutzte Energie-Marker auf dunkle Seite nach oben drehen.

0 - x kostenlose AKTIONEN:

Platzierung von Wurmloch-Markern / Flug durch Wurmloch-Tunnel / Passagier-Karten ablegen / Besonderheiten der Spielpläne nutzen

**PLATZIERE
WURMLOCH-
MARKER:**

1 bis 5

- ◆ Auf oder neben dem Feld mit dem eigenen Schiff darf man einen Wurmloch-Marker einsetzen.
- ◆ Das Feld muss bisher ohne Wurmloch-Marker sein, es darf aber Schiffe enthalten.
- ◆ Man muss von seinem Wurmloch-Stapel den nächsten Marker nehmen und entweder ein Paar vervollständigen ODER ein neues beginnen (je nachdem, was kommt).
Das erste Wurmloch eines neuen Paares ist inaktiv.
- ◆ Jeder Spieler darf nicht mehr als 1 Wurmloch-Marker benachbart zum selben Planeten / Raum-Station haben.
- ◆ Wurmloch-Marker können nicht mehr entfernt werden. Sind beide Marker eines Paares platziert, werden sie auf die aktive (hellere) Seite nach oben gewendet.

ENTDECKUNGS-MARKER: *Das erste Wurmloch profitiert dort.*

- ◆ Platziert man einen Wurmloch-Marker benachbart zu einem Planeten mit keinem anderen benachbarten Wurmloch-Marker, erhält man obersten Entdeckungs-Marker (1 oder 3 SP) als Prämie. Für jeden Planeten ist 1 solcher Marker vorhanden.

**DURCH EINEN
WURMLOCH-
TUNNEL
SPRINGEN:**

kostenlos

- ◆ Wer auf einem Feld mit AKTIVEM Wurmloch (fremd oder eigenes) steht, DARF zu einem AKTIVEN Wurmloch des SELBEN Wertes fliegen
Der Sprung ist kostenlos, also ohne Energie möglich.
- ◆ Ist das beim Abflug genutzte Wurmloch nicht ein eigenes, bekommt dessen Besitzer 1 SP vom Vorrat.
- ◆ Man darf in seinem Zug mehrere Wurmlöcher nutzen, es muss aber zwischen Wurmloch-Sprüngen immer eine andere Aktion (freie / Bewegung zum Wurmloch) erfolgen.

**PASSAGIER-
KARTEN
ABLEGEN:**

- ◆ Ist man benachbart zu einem Planeten, DARF man alle seine Handkarten ablegen, die diesen Planeten zeigen.
- ◆ Nach dem Vorzeigen legt man diese Karten verdeckt in seinen Spielbereich. Jede Karte bringt 2 SP (Spielende).
- ◆ Man selbst darf jederzeit in diesen Karten nachsehen.

Galaktischer
Reise-Bonus
zum Ende des
Spieles:

- ◆ Man erhält 3 SP für jede weitere andere Planeten-Art zusätzlich zu schon 5 verschiedenen Planeten-Arten in vor sich abgelegten Passagier-Karten (zum Spielende).
Beispiel: Du hast 7 verschiedene Planeten-Arten in Deinen abgelegten Karten = (2-mal 3 SP), also 6 SP.

**AUFNEHMEN
VON
PASSAGIER-
KARTEN:**

- ◆ **1-mal im Zug, WENN** man benachbart zu einem Planeten bzw. der Raum-Station steht, DARF man zunächst:
➔ offen 0 - x eigene Passagier-Karten auf die Raumstation-Docks abwerfen, getrennt nach Planeten-Arten.

1-mal im Zug,
wenn möglich.

- Danach kann eine von beiden Situationen bestehen:*
- ➔ **Fall A:** Steht man neben einem PLANETEN, gilt:
Man darf vom Passagier-Deck Karten ziehen, bis man 4 Karten auf der Hand hält. Sollte eine neue Karte zum benachbarten Planeten passen, ist sie abzuwerfen zu den Raumstation-Docks. Es wird Ersatz gezogen.
 - ➔ **Fall B:** Steht man neben der RAUM-STATION, gilt:
Man nimmt von den offenen Raumstation-Docks Karten von bis zu 2 verschiedenen Planeten-Arten, bis man 4 Karten auf der Hand hält.
 - ➔ *Für BEIDE Fälle gilt: Der Nachzieh-Marker wird auf die IN aktive Seite nach oben gedreht.*

- Zug-Ende:** ◆ Setze Deine 3 Energie-Marker und den Nachzieh-Marker wieder auf AKTIV. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Spielende:

- ◆ Taucht der Planeten-Verbindungs-Marker auf, wird noch die aktuelle Runde zu Ende gespielt PLUS 3 weitere Runden.
Sollte aber der Passagier-Kartenstapel leer sein, wird nach der aktuellen Runde nur noch 1 Runde gespielt.
- ◆ Der Startspieler entfernt bei jedem seiner Züge einen der Countdown-Marker.

Die Spieler zählen ihre SP:

- 1 oder 3 SP (ab Nr. 7) je erhaltenem Entdeckungs-Marker.
- 1 SP aus jeder Nutzung eigener Wurmlöcher durch Mitspieler.
- 2 SP je vor sich abgelegter Passagier-Karte.
- 3 bis 15 SP "Galaktischer Reise-Bonus" bei 6 bis 10 verschiedenen Planeten-Arten im eigenen abgelegten Passagier-Kartenstapel.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten SP. *Patt: Wer mehr Karten vor sich abgelegt hat, gewinnt. Bei weiterem Patt sind mehr SP-Marker besser.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.05.23, Version 2

Wormholes - Spielhilfe

MAP-FEATURES

Hier kann man die dem Spiel beigefügte Übersicht mit den hier rechts erklärten Symbolen auflegen und einscannen.

JOKER-Wurmloch (3 / 4 / 5):
Nutze ein solches Wurmloch zum Sprung zu / von einem EIGENEN AKTIVEN Wurmloch SELBEN Wertes.

NEBEL: Von dort auf ein Nachbarfeld zu ziehen (mit/ohne Nebel) ist gratis.

ORBIT: Auf der Umlaufbahn kommt man für 1 Energie auf jedes Feld. Ggf. ist auch der Planet mit Ring und mit der Orbit-Seite oben im Spiel.

PHOTONEN-Kanone: Von dort kann beliebig weit in gerader Linie gezogen werden (mind. 2 Felder), auch über Hindernisse / Lücken zw. Spielplänen.

SCHWARZES LOCH: Ziehe oberste Passagierkarte und setze Dein Schiff neben den gezeigten Planeten. Die Karte ist zu den Docks zu legen.

Dein Zug ermöglicht Dir:

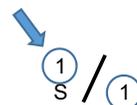
BEWEGUNG: 1 Feld weit = 1 Energie, Du hast virtuell 3 Energie .
aufteilbar Reise durch beliebiges Wurmloch = gratis
Genutzte Energie-Marker wenden (dunkle Seite oben).

Kostenlose Aktionen: vor / während / nach Bewegung

WURMLOCH-TUNNEL durchfliegen: Stehst Du auf 1 AKTIVEM Wurmloch, darfst Du zu einem AKTIVEN Wurmloch SELBEN Wertes fliegen. Ist das Abflug-Wurmloch nicht das eigene, nimmt sich der entsprechende Besitzer 1 SP vom Vorrat. Zwischen Wurmloch-Sprüngen muss immer eine andere Aktion erfolgen.



WURMLOCH platzieren: Auf / neben Feld mit Deinem Schiff (S) darfst Du Dein nächstes Wurmloch platzieren. Dort dürfen x Schiffe stehen. Jeder Spieler darf nur 1 Wurmloch neben jedem Planeten bzw. der Raumstation haben. Sind beide Marker eines Paares (z.B. 1 + 1) platziert, werden sie AKTIV (helle Seite oben).



ERSTER: Der Spieler mit dem 1. Wurmloch an einem Planeten erhält den obersten Entdeckungs-Marker (1 / 3 SP).

PASSAGIERE absetzen: Ist man benachbart zu einem Planeten, darf man alle Handkarten vor sich ablegen, die diesen Planeten zeigen. Jede Karte = 2 SP (Spielende).

PASSAGIERE aufnehmen: 1-mal je Zug erlaubt, WENN eigenes Schiff benachbart zu einem Planeten / der Raumstation steht.

- 1-mal je Zug optional*
- a) 0 - x Karten auf die Stapel (Docks) abwerfen.
 - b) Schiff ist neben Planeten: Karten vom Passagier-Deck ziehen, bis 4 auf der Hand sind. Kommt Karte dieses Planeten, dann abwerfen + Ersatz ziehen.
 - c) Schiff neben Raumstation: von bis zu 2 Planeten-Arten Karten ziehen, bis 4 Karten auf der Hand sind.

Ende des Spielzugs: Die 3 Energie-Marker auf helle Seite nach oben wenden. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Spielende: Verbindungs-Marker erscheint = aktuelle Runde plus 3 Runden per Countdown-Marker bis zum Spielende spielen.
ODER Passagier-Karten gehen aus = aktuelle Runde + 1 Runde spielen.

Wertung: Jeder Spieler zählt seine SP:
a) Entdeckungs-Marker (je 1 oder 3 SP)
b) Wurmloch-Nutzung durch Mitspieler (je 1 SP)
c) Vor sich abgelegte Passagier-Karten (je 2 SP)
d) Galakt. Bonus (3 - 15 SP) für 6. - 10. Planeten-Art in Sammlung

Meiste SP gewinnen. *Patt: Beteiligter mit mehr vor sich abgelegten Passagier-Karten gewinnt.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.05.23, Version 2