SPACEONAUTS!

RULES

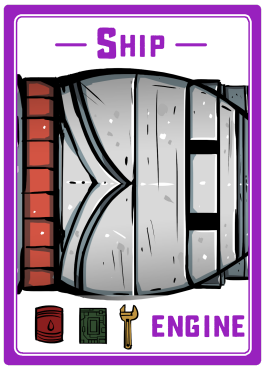
Inhalt

1. **Aufstellung**
2. **Wie man spielt**
    a. Dein Raumschiff bauen
    b. Spaceonauts spielen
3. **Objektiven & Wie man gewinnt**
    a. Punkte addieren & Umgebungskarten Effekte

Aufstellung

- Mische den Aktion/Rohstoff Deck und teile 5 Karten abgedeckt an jeden Spieler aus. Platziere die übrigen Karten abgedeckt in die Mitte. Ein Spieler kann bis zu 8 Aktion/Rohstoffkarten in seiner Hand haben wenn er seinen Zug beendet.
- Mische die Umgebungskarten und platziere sie neben dem Aktion/Rohstoff Deck. Dreh die oberste Karte um damit die Spielumgebung bestimmt wird. Lass diese Karte sichtbar, denn dessen Effekte der ganzen Runde zugeschrieben werden.
- Platziere die Schiffskarten neben dem Umgebungsdeck. Diese Karten müssen nicht gemischt werden.

Beispiel Aufstellung



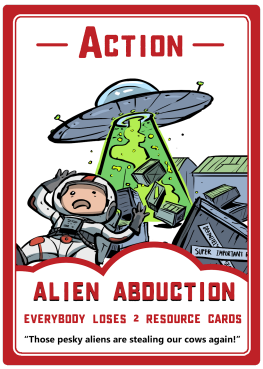
Entwicklungskarten



Umgebungskarten



Aktion/Rohstoff Deck

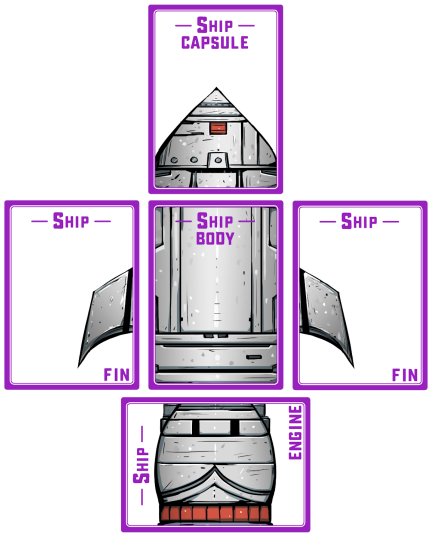


Ablagestapel

- Platziere die abgelegten Karten aufgedeckt in den Ablagestapel
- Wenn der Aktion/Ressource Deck leer ist, mische die Karten in dem Ablagestapel und platziere sie abgedeckt. Setze das Spiel mit dem neu gemischten Stapel fort.

Wie man spielt

- Der Spieler der am höchsten springt -- am nahesten zum WELTALL -- fängt an.
- Du kannst während deines Zuges so viele Karten spielen wie du willst.
- Ziehe 2 Aktion/Rohstoff Karten um deinen Zug zu beenden. Vergiss nicht: du musst deinen Zug mit höchstens 8 Karten in deiner Hand beenden. Du kannst beliebige Karten verwerfen bis du nur mehr 8 übrig hast. Diese können die neulich gezogenen Karten beinhalten.
- Du darfst zwei Karten verwerfen und eine Aktion/Rohstoffkarte während deinem Zug ziehen. Dies beendet deinen Zug nicht.
- Wenn du Vielfache derselben Karte hast, können die Karten zusammen gespielt werden um die Effekte der Karte zu stapeln.



Dein Raumschiff bauen

Um dein Raumschiff zu bauen musst du spezifische Schiffskarten sammeln. Jede Schiffskarte benötigt gewisse Rohstoffe und 1 Schraubenschlüssel für den Bau. Zum Beispiel: Eine Kapsel Schiffskarte benötigt 1 Metall, 1 Schaltung, und 1 Schraubenschlüssel von deiner Hand. Verwerfe diese und stöbere durch den Schiffskartenstapel um die Kapsel Schiffskarte zu finden. Fuge sie dann deinem Raumschiff hinzu! Die einzige Schiffskarte für die du keinen Schraubenschlüssel benötigst ist die Flosse.

Wahrend jeder Spieler nur 1 Kapsel für seinen Schiff haben kann, ist der Himmel nicht das Ende für die anderen Karten. Sammle so viele Schiffskarten wie du kannst damit dein Raumschiff der coolste von allen wird!

Beispiel: Fertiggestelltes Raumschiff

Spaceonauts spielen

- Allstronatuen müssen vor dem Raumschiff oder auf einer Schiffskarte platziert werden.
- Einen Alltronaut kann vor deinem Raumschiff platziert werden um eine Aktionskarte eines Gegners zu annullieren.

- Ein Allstronaut auf einer Schiffskarte platziert gibt dir +10 Punkte, aber jede Schiffskarte kann nur einen Allstronauten haben. Für alle 2 gebauten Flossen kann 1 Allstronaut platziert werden.

Objektiven & Wie man gewinnt

Baue deinen Raumschiff und beginne mit dem beeindruckendsten Schiff! Großartigkeit wird mit einem Punktsystem gemessen. Um zu starten und letztendlich das Spiel zu beenden, muss die Gruppe gemeinsam 3 Startkarten erwerben. Die ersten zwei Startkarten sind 5 Punkte wert. Die letzte Karte ist 10 Punkte wert. Um eine Startkarte zu kaufen, muss ein Spieler 3 beliebige Rohstoffe verwerfen und mindestens eine von den folgenden Schiffskarten besitzen: 1 Kapsel, 1 Körper, 1 Motor, und 2 Flossen. Dem ersten Spieler der erfolgreich sein Raumschiff baut wird die Trophäenkarte verliehen. Diese Karte ist 10 Punkte wert.

Wenn es zwischen dem Spieler der startete und einem anderen Spieler bei unentschieden liegt, gewinnt der Spieler der startete. Wenn es zwischen zwei anderen Spielern bei unentschieden liegt, gewinnt der Spieler mit der höchsten Anzahl an Allstronauten auf seinem Schiff (nicht um das Schiff herum).

Punkte addieren & Umgebungskarten Effekte

Jede Schiffskarte hat eine gewisse Punkteanzahl. Punkte werden von den Effekten der Umgebungskarten beeinflusst.

Karte	Punkte
Kapsel	20
Körper	10
Motor	10
Flosse	5