

Space Explorers

Spielregeln



Die Eroberung des Weltalls zählt zu den bedeutendsten Errungenschaften des 20. Jahrhunderts.

1957 wurde der erste Satellit namens „Sputnik 1“ in die Erdumlaufbahn gebracht. Vier Jahre später flog Juri Gagarin an Bord des Raumschiffs „Wostok 1“ als erster Mensch in den Weltraum.

Dieses Spiel ist den allerersten Weltraumforschern gewidmet – also all den außergewöhnlichen Menschen, die die Raumfahrt erst möglich gemacht haben.

DAS ZIEL

Jeder Spieler und jede Spielerin übernimmt die Leitung eines Forschungs- und Entwicklungsstandorts des Weltraumforschungszentrums. Alle Spieler holen sich die besten Experten in ihr Team und führen verschiedene Weltraumprojekte durch, etwa Satelliten und bemannte Raumschiffe in die Erdumlaufbahn zu bringen oder interplanetare Raumstationen ins All zu schicken.

Das Spiel ist beendet, wenn die Spieler sämtliche verfügbaren Projekte abgeschlossen haben oder wenn ein Spieler 12 Experten in sein Team geholt hat. Die Experten und Projekte bringen jeweils Wertungspunkte. Der Spieler, der die meisten Wertungspunkte gesammelt hat, hat gewonnen. Also dann – wie schon Juri Gagarin beim Start ausrief – „Pojechali!“ (Auf gehts!)

Anmerkung: Auch wenn in dieser Anleitung aus Platzgründen meist von „Spielern“, „Experten“, „Konstrukteuren“ etc. die Rede ist, sind natürlich immer auch „Spielerinnen“, „Expertinnen“, „Konstrukteurinnen“ etc. gemeint!

INHALT

60 Expertenkarten



10 Projektplättchen



4 Standortstreifen mit je 5 Abteilungen



4 Übersichtskarten



20 Forschungsmarker



Startspiel-Marker



VORBEREITUNG

1. **Mischt die Expertenkarten.** Legt 6 Karten aufgedeckt auf den Tisch. Diese Experten stehen im Weltraumforschungszentrum zur Verfügung.
2. **Mischt die Projektplättchen.** Zieht blind so viele Plättchen wie Spieler teilnehmen, plus zwei zusätzliche. Bei 3 Spielern zieht ihr also 5 Projektplättchen. Die übrigen Plättchen werden in den Karton zurückgelegt.

Die Projektplättchen sind beidseitig bedruckt. Welche Seite der Plättchen ihr im Spiel nutzt, könnt ihr frei entscheiden. Man kann sie zum Beispiel einfach hochwerfen und die Seite wählen, die dann oben liegt. Legt dann die Plättchen in einer Reihe neben den Nachziehstapel mit den Expertenkarten.

3. Nun legen alle Spieler Folgendes vor sich:

- **einen Standortstreifen** (die beiden Teile werden wie auf dem Bild zusammengefügt)
- **5 Forschungsmarker** (von jeder Farbe einen)
- **eine Übersichtskarte**

Bei zwei oder drei Spielern werden nicht alle Forschungsmarker, Standortstreifen und Übersichtskarten gebraucht. Legt sie zurück in den Karton.

4. Jeder Spieler nimmt eine **Expertenkarte** vom Nachziehstapel auf die Hand. Lasst die anderen nie in eure Karten schauen.
5. Der Spieler, der zuletzt im Weltraum war, bekommt den **Startspiel-Marker** und darf beginnen. Wenn das auf keinen Spieler zutrifft, darf der beginnen, der zuletzt etwas über den Weltraum gesehen oder gelesen hat.

Der **Startspiel-Marker** wird nicht an andere Spieler weitergegeben. Das ist wichtig, um das Ende des Spiels zu bestimmen.



Alles ist nun bereit und ein Spiel mit drei Spielern kann beginnen!

WICHTIGE BEGRIFFE

Das **Weltraumforschungszentrum** (im Folgenden **Zentrum** genannt) besteht aus den Expertenkarten, die neben dem Nachziehstapel aufgedeckt auf dem Tisch liegen.

Es müssen immer mindestens 6 Expertenkarten im Zentrum liegen. Liegen nur 5 Expertenkarten im Zentrum, nehmt die oberste Karte vom Nachziehstapel und legt sie an die freie Stelle.

Das Weltraumforschungszentrum betreibt mehrere **Forschungs- und Entwicklungsstandorte** (im Folgenden **Standorte** genannt). Jeder Spieler ist für einen Standort verantwortlich, der durch den zweiteiligen Streifen repräsentiert wird.

Der Standortstreifen ist in 5 **Abteilungen** unterteilt: die Ingenieursabteilung (blau), die Testabteilung (grün), die Forschungsabteilung (gelb), die Konstruktionsabteilung (rot) und natürlich die Raumfahrtabteilung (violett).

Die Spieler können ihren Standorten Expertenkarten aus der Hand oder aus dem Zentrum hinzufügen. Die Karten werden unter die entsprechenden Abteilungen gelegt.

Es gibt 5 Arten von **Experten**: Ingenieure, Tester, Forscher, Konstrukteure und Astronauten.

Dabei sind Astronauten nicht nur die Menschen, die tatsächlich in den Weltraum fliegen, sondern auch Mitarbeiter, die an der Vorbereitung der Flüge beteiligt sind.

Die **Projekte** umfassen die Herstellung und den Start von Raumfahrzeugen. Alle Flugkörper, die auf den Karten zu sehen sind, wurden tatsächlich bereits ins Weltall geschickt.

Forschungen sind aktuelle Studien, die an den Standorten durchgeführt werden. Sie betreffen Entwicklung, Testsysteme, Forschungsstudien, Konstruktion und Flugsteuerung.

Die **Forschungsmarker** stehen für die an einem Standort durchgeführten Forschungsstudien. Sie dienen den Spielern dazu, Experten an ihre Standorte zu holen. Im Laufe des Spiels stellt man Experten entsprechend der aktuellen Forschungen am eigenen Standort ein.

SPIELVERLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, darf eine Expertenkarte nehmen oder einen Experten einstellen.

Man darf immer nur eine dieser Aktionen ausführen. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

EINE EXPERTENKARTE NEHMEN

Der Spieler darf eine Expertenkarte aus dem Zentrum nehmen oder die oberste Karte vom Nachziehstapel.

Hat der Spieler eine Karte aus dem Zentrum genommen und liegen anschließend weniger als 6 Karten im Zentrum, muss er diese sofort durch die oberste Karte vom Nachziehstapel ersetzen.

EINEN EXPERTEN VERPFLICHTEN

Der Spieler darf einen Experten einstellen, wenn sich dessen Karte im Zentrum oder in seiner Hand befindet. Er muss folgende Schritte ausführen, um den Experten einzustellen.

Schritt 1: Abteilung auswählen

Jeder Experte verfügt über eine oder zwei bestimmte Fähigkeiten.

Die Fähigkeiten sind durch ein oder zwei runde Symbole oben links auf der Karte dargestellt.

Ein Experte darf nur der Abteilung zugeordnet werden, die zu seiner Fähigkeit passt. So muss etwa der Tester (grünes rundes Symbol auf der Karte) der Testabteilung (grüner Abschnitt auf dem Standortstreifen) zugeordnet werden.

Verfügt der Experte über zwei Fähigkeiten (2 unterschiedliche runde Symbole), darf der Spieler entscheiden, welcher Abteilung er ihn zuordnet.



1 Fähigkeit



2 gleiche Fähigkeiten



2 unterschiedliche Fähigkeiten



Der Experte muss der Abteilung zugeordnet werden, die zu seiner Fähigkeit passt.



Aufgrund seiner 2 Fähigkeiten darf dieser Experte einer dieser beiden Abteilungen zugeordnet werden.

Schritt 2: Einstellungskosten ermitteln

Links unten auf der Expertenkarte befinden sich 2 bis 6 Forschungssymbole. Sie stehen für die regulären Einstellungskosten.

Ein Experte, der einer noch leeren Abteilung zugeordnet wird, wird zu den regulären Kosten eingestellt. Das heißt, der Spieler muss sämtliche Forschungssymbole, die auf der Expertenkarte abgebildet sind, besitzen, um sie seiner Abteilung zuzuordnen zu dürfen (siehe Schritt 3).

Ab dem zweiten Experten, der einer Abteilung zugeordnet wird, verringern sich die Einstellungskosten.

Wenn ein Spieler bereits Experten in einer Abteilung verpflichtet hat, ist bei der Einstellung eines weiteren Experten eine Reduzierung der Einstellungskosten möglich.

Es gelten folgende Regeln:

- Der Spieler muss pro Fähigkeit (rundes Symbol oben links) der bereits beschäftigten Experten in der betreffenden Abteilung ein Forschungssymbol weniger besitzen. Relevant sind dabei nur Fähigkeiten in der entsprechenden Abteilungsfarbe.
- Die Einstellungskosten verringern sich von unten nach oben, wie der kleine Pfeil links unten auf der Karte anzeigt.
- Die Einstellungskosten können sogar auf null reduziert werden. Und zwar, wenn die Gesamtmenge der Fähigkeiten in der Abteilung mindestens so groß ist wie die Anzahl der erforderlichen Forschungssymbole auf der Karte des neuen Experten.



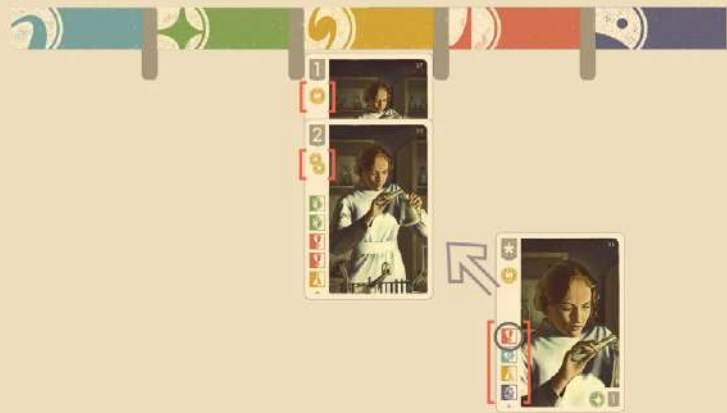
BEISPIEL 1.

Dies ist der erste Experte, der in der Raumfahrtabteilung eingestellt wird. Der Spieler muss alle 3 erforderlichen Forschungssymbole (hier eingekreist) beschaffen.



BEISPIEL 2.

Die bereits in der Abteilung beschäftigten Experten verfügen über drei Fähigkeiten in der entsprechenden Abteilungsfarbe (gelb). Deshalb muss der Spieler drei Forschungssymbole weniger beschaffen. In diesem Fall wird nur das rote Forschungssymbol gebraucht.



BEISPIEL 3.

Die Experten in dieser Abteilung verfügen über zwei Fähigkeiten in der Abteilungsfarbe. Die dritte (blaue) Fähigkeit zählt nicht. Um den neuen Experten einzustellen, muss der Spieler nur die drei oberen Forschungssymbole auf der Karte beschaffen.



Schritt 3: Forschungssymbole beschaffen und der Abteilung den Experten hinzufügen

Die Abteilung ist ausgewählt und die Einstellungskosten sind ermittelt. Um nun der Abteilung den Experten hinzuzufügen, muss man alle erforderlichen Forschungssymbole beschaffen. Dafür gibt es verschiedene Methoden. **Die Spieler können diese Methoden nach Belieben kombinieren.**

Die Reihenfolge der Forschungssymbole auf der Expertenkarte spielt nun keine Rolle mehr. Die Symbole können in beliebiger Reihenfolge beschafft werden.

Der Spieler kann folgende Methoden wählen:

1. Er kann an den Spieler, der nach ihm am Zug ist, Forschungsmarker abgeben. Der nächste Spieler darf diese Marker nutzen, wenn er am Zug ist.

Jeder abgegebene Marker verschafft einem Spieler das auf dem Marker abgebildete Forschungssymbol, solange man am Zug ist.

Das Abgeben von Markern ist die „Hauptmethode“, doch es gibt noch zwei andere Methoden.

2. Er kann eine Expertenkarte, die er auf der Hand hat, im Zentrum ablegen. Dabei ist es möglich, mehrere Expertenkarten auf einmal abzulegen. Jede Karte, die der Spieler im Zentrum ablegt, entspricht zwei beliebigen Forschungssymbolen.

Wie beim Abgeben der Forschungsmarker dürfen auch hier die Symbole nur während dieses Spielzuges genutzt werden.

Sonderfall: Der Spieler kann eine Karte aus der Hand in das Zentrum legen, um zwei Forschungssymbole zu wählen, mit denen er auch einen weiteren Experten aus seiner Hand einstellen kann. (Das führt dazu, dass mehr als 6 Karten im Zentrum liegen.) Der Spieler darf aber KEINEN Experten einstellen, dessen Karte er während dieses Spielzuges in das Zentrum abgelegt hat.

3. Einige Expertenkarten bringen dem Spieler als Bonus Forschungssymbole ein (unten rechts auf der Karte), solange sie in den Kartenreihen am Standort als oberstes liegen und die Symbole sichtbar sind.

Erst wenn der Spieler alle erforderlichen Forschungssymbole beschafft hat, wird die die Karte des neu eingestellten Experten an die Kartenreihe in der entsprechenden Abteilung gelegt.

Verfügt dieser Experte über einen Bonus, darf dieser erst mit Beginn des nächsten Spielzuges des betreffenden Spielers eingesetzt werden.

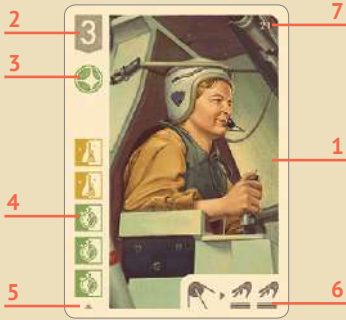
Der Bonus des „oberen“, sichtbaren Experten in der Abteilung – für gewöhnlich ist das der zuletzt eingestellte – ist der einzig aktive Bonus in dieser Abteilung. Alle anderen Experten in der Abteilung (also die darunter liegenden Karten) haben ihre Aufgaben bereits erfüllt bzw. tun das bei der Zählung der Wertungspunkte.



Am Ende wird dein Standort etwa so aussehen. Beachte, dass nur die Bonusse der Experten aktiv sind, deren Karten oben auf der Reihe liegen.

In diesem speziellen Fall sind die Bonusse eines Ingenieurs (blau), eines Konstrukteurs (rot) und eines Astronauten (violett) aktiv. Der Tester (grün) hat keinen Bonus (verfügt aber über zwei Fähigkeiten), während der Bonus des Forschers (gelb) sich auf die Wertungspunkte bezieht und erst bei der Schlusswertung relevant wird.

AUFBAU EINER EXPERTENKARTE



1. Das **Bild** zeigt die wichtigste (und oft einzige) Fähigkeit des Experten.
2. Die **Wertungspunkte**, die der Experte am Ende des Spiels einbringt. Manchmal ist dort statt einer Zahl ein Sternchen abgebildet. Das bedeutet, dass die Anzahl der Wertungspunkte, die dieser Experte einbringt, von anderen an deinem Standort beschäftigten Experten abhängt oder von der Anzahl der Projekte, die du abgeschlossen hast.
3. Die **Fähigkeiten** geben an,
 - welchen Abteilungen der Experte zugeordnet werden kann,
 - um wie viel dieser Experte die Einstellungskosten für weitere Experten in seiner Abteilung reduziert,
 - was für Projekte abgeschlossen werden können.
4. Die **Einstellungskosten** werden in Forschungssymbolen bemessen.
5. Der **Pfeil** bestimmt die Reihenfolge der Reduzierung der Einstellungskosten. Der Spieler braucht, von unten nach oben, ein Forschungssymbol weniger pro Fähigkeit, über die die Experten der Abteilung verfügen.
6. Der **Bonus** ist in Kraft, solange die Expertenkarte oben auf der Kartenreihe in der Abteilung liegt. Alternativ kommt sie bei der Schlusswertung am Ende des Spiels zum Tragen.
7. Die **Kartennummer**. Die Bonussymbole werden im letzten Abschnitt dieser Spielanleitung und auf der Übersichtskarte erklärt. Du findest die Erklärung, die du brauchst, anhand der Kartennummer.

PROJEKTE

Dein Ziel besteht darin, groß angelegte Weltraumprojekte umzusetzen. Damit das gelingt, rufst du die besten Experten der Welt zusammen. Dank deiner Anstrengungen werden schließlich Raumschiffe, Satelliten und Weltraumstationen ins All geschickt!

Am Ende seines Spielzuges kann der Spieler ein Projekt abschließen, das noch nicht von einem anderen Mitspieler umgesetzt wurde. Während eines Spielzuges darf nur **ein** Projekt abgeschlossen werden – selbst wenn ein Spieler genügend Fähigkeiten besitzt, um mehr Projekte abzuschließen.

Der Spieler nimmt einfach das Projektplättchen aus der Reihe und legt es vor sich – vorausgesetzt, die Experten seines Standortes verfügen über die Fähigkeiten, die unten auf dem Projektplättchen angegeben sind. **Es spielt keine Rolle, in welchen Abteilungen die Experten beschäftigt sind.** Es muss nur die erforderliche Anzahl an Fähigkeiten (rundes Symbol oben links) in den entsprechenden Farben zur Verfügung stehen.

Das entnommene Projekt gilt als abgeschlossen und bringt bei der Schlusswertung Wertungspunkte ein.

AUFBAU EINES PROJEKTPLÄTTCHENS



1. Jedes **Bild** zeigt einen Satelliten, ein Raumschiff, eine interplanetare Raumstation oder einen Rover. Auf den beidseitig bedruckten Projektplättchen ist jeweils ein US-amerikanisches und ein sowjetisches Raumfahrzeug abgebildet.
2. Die **Wertungspunkte**, die das Projekt am Ende des Spiels einbringt.
3. Die **Menge und Art der Fähigkeiten**, über die die Experten deines Standortes verfügen müssen, um das Projekt abzuschließen. In diesem Fall sind 4 blaue, 3 rote und 1 violette Fähigkeit gefordert. Es spielt keine Rolle, in welchen Abteilungen die Experten beschäftigt sind. Hat ein Experte 2 verschiedene Fähigkeiten, werden beide zur Ermittlung herangezogen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler 12 Experten an seinem Standort eingestellt hat oder wenn alle verfügbaren Projekte abgeschlossen sind. Wenn einer der beiden Fälle eingetreten ist, geht das Spiel noch so lange weiter, bis der Inhaber des Startspiel-Markers am Zug ist. Dieser Spieler führt aber keinen Spielzug mehr aus.

Dann werden die Wertungspunkte gezählt – diese Punkte geben Auskunft über den Beitrag zum Fortschritt der Raumfahrt, den jeder Standort geleistet hat.

Alle Spieler zählen die Wertungspunkte, die ihre Experten und abgeschlossenen Projekte eingebracht haben. Die in den Händen verbliebenen Expertenkarten bleiben unberücksichtigt.

SPIELBEISPIEL

Das Spiel beginnt. Es gibt drei Spieler: Neil, Juri und Valentina.

Auf dem Bild rechts sieht man die Experten im Zentrum (bezeichnet mit **A** bis **F**) und die fünf verfügbaren Projekte.

Neil. Das Ziel sind ehrgeizige Projekte!

Neil ist am Zug. Er hat alle drei grünen Forschungsmarker (bei 3 Spielern sind 3 Marker aus jeder Kategorie im Spiel) sowie zwei gelbe Marker. Zusätzlich bringen ihm seine Experten bei jedem Spielzug folgende Forschungssymbole ein: 1 gelbes, 2 rote und 1 violette Symbol.

Der Bonus seines Testers wird ihm 1 Wertungspunkt für je 3 Fähigkeiten einbringen, über die die Experten seines Standortes verfügen – allerdings erst am Ende des Spiels; im Moment hat dieser Bonus keinerlei Auswirkungen.

Neil hat keine Karten auf der Hand. Er kann entweder einen Tester (**B**) oder den Konstrukteur (**C**) aus dem Zentrum einstellen. Er wählt den Tester (**B**) aus. Die Karte zeigt zwei verschiedene Fähigkeiten; deshalb kann er sie entweder an die grüne Testabteilung anlegen (die Einstellungskosten sind auf zwei Symbole reduziert) oder an die rote Konstruktionsabteilung (hier sind die Einstellungskosten voll zu zahlen). Neil entscheidet sich für die Konstruktionsabteilung (rot).

Die Expertenkarten, auf denen sich oben links ein Sternchen befindet, bringen je nach ihrem Bonussymbol Wertungspunkte ein. Die Bonusse gelten sogar dann, wenn ihre Karten nicht oben auf den Reihen liegen. Es ist einfacher, zuerst die „numerischen“ Wertungspunkte zu zählen und dann die Wertungspunkte der Experten mit Sternchen hinzuzurechnen.

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Wertungspunkte zusammengetragen hat. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen abgeschlossene Projekte mehr Wertungspunkte einbringen. Steht es dann immer noch unentschieden, so gibt es eben zwei Gewinner oder Gewinnerinnen!



Nun muss er drei gelbe Forschungs-symbole beschaffen. Ein gelbes Symbol kommt von einem Ingenieur an Neils Standort. Die anderen beiden Symbole bekommt er, indem er dem Spieler links von ihm – also Juri – zwei gelbe Marker gibt. Dann fügt Neil die Testerkarte aus dem Zentrum seiner Konstruktionsabteilung hinzu und legt eine Karte vom Nachziehstapel an deren Stelle (hier eine Ingenieurskarte). Am Ende seines Spielzuges prüft Neil, ob er ein Projekt abschließen kann. Ja, das kann er! Dank der Einstellung eines Testers mit grünen und roten Fähigkeiten stehen Neil zwei Projekte zur Verfügung: Woschod 2 und Proton 1.

Fähigkeiten der Experten an Neils Standort



Während eines Spielzuges darf aber nur ein Projekt abgeschlossen werden. Neil entscheidet sich für Woschod 2 und nimmt das entsprechende Projektplättchen.

Juri. Forscher sind der Schlüssel zum Erfolg!

Nun beginnt Juris Spielzug.

Im Zentrum ist eine Ingenieurskarte aufgetaucht. Vier Projekte sind verfügbar. Zusammen mit den beiden gelben Forschungsmarkern, die er soeben von Neil bekommen hat, besitzt Juri nun zwei Drittel aller Forschungsmarker im ganzen Spiel! Obendrein hält er noch zwei Expertenkarten in der Hand (H1 und H2).



Juris Standort



Juri kann problemlos jeden Experten aus dem Zentrum oder aus seiner Hand einstellen, sogar den Ingenieur (B), der gerade im Zentrum aufgetaucht ist. Allerdings wäre dessen Einstellung ziemlich teuer – Juri müsste beide Karten aus seiner Hand im Zentrum ablegen, um die fehlenden grünen Forschungssymbole zu bekommen.

Doch Juri behält die Forschermarker, um für später einen größeren Coup vorzubereiten. Dennoch beschließt er, sich von einem Marker zu trennen, um den Bonus des Astronauten nutzen zu können. Dazu gibt Juri einen roten Forschermarker an Valentina weiter, um eine neue – seine dritte – Karte vom Nachziehstapel zu ziehen. Auch das ist eine Forscherkarte (H3).



Dann legt Juri die Konstrukteurskarte (H2) aus seiner Hand im Zentrum ab, um zwei Forschungssymbole seiner Wahl zu bestimmen. Diese Symbole nutzt er, um einen Konstrukteur (C) aus dem Zentrum einzustellen; dieser Konstrukteur wird ihm zu Beginn des nächsten Spielzuges ein grünes Forschungssymbol einbringen.

Juri legt an die Stelle des eingestellten Konstrukteurs keine neue Karte, weil momentan 6 Karten im Zentrum liegen. Dann ist Juri fertig; er hat noch immer 2 Forscherkarten auf der Hand.

Valentina. Eine gute Vorbereitung ist die beste Lösung!

Nun ist Valentina am Zug.

Sie hat keine Karte in der Hand, und die Experten an ihrem Standort haben keine Forschungssymbole als Bonus. Mit den drei Forschungsmarkern, die sie hat, kann sie keinen einzigen Experten aus dem Zentrum einstellen. Die Lage scheint wenig hoffnungsvoll ... aber nur auf den ersten Blick!

Valentina nimmt eine Karte vom Nachziehstapel. Aufgrund des Bonus des Astronauten zieht sie nicht nur eine, sondern 2 Karten auf einmal: einen Tester (**H1**) und einen Ingenieur (**H2**).

In späteren Spielzügen hofft Valentina, den Bonus ihres Forschers (gelb) nutzen zu können, um drei Forschungssymbole zu erlangen statt der zwei, die sie bekommt, wenn sie eine Karte aus der Hand im Zentrum ablegt.

Durch den Bonus ihres Ingenieurs erhofft sie sich eine Reduzierung der Einstellungskosten um ein Symbol – für neue Experten aus ihrer Hand.

Deshalb kann Valentina, wenn sie eine Karte im Zentrum ablegt, nicht nur 2, sondern 4 Forschungssymbole wählen, um einen Experten aus ihrer Hand einzustellen! Somit könnte sie z. B. den Ingenieur (**H2**) ins Zentrum legen, um den Tester (**H1**) ihrem Standort hinzuzufügen, ohne auch nur einen einzigen Forschungsmarker zu verwenden!

Doch bislang sind das nur Pläne ... Erst ist Neil wieder dran. Und der wird wohl am Ende seines Spielzuges ein weiteres Projekt abschließen: Proton 1.



Valentinas Standort

BONUSSE

Viele Experten verfügen über besondere Bonusse (Symbole unten rechts auf der Karte). Manche dieser Bonusse gelten während des Spiels – solange die Karte in der jeweiligen Abteilung oben auf der Kartenreihe liegt. Andere kommen erst am Ende des Spiels zum Tragen (auf diesen Karten ist statt einer Zahl ein Sternchen abgebildet).

Jeder Bonus darf während eines Spielzuges nur einmal genutzt werden (oder am Ende des Spiels, wenn die Karte ein Sternchen zeigt). Die Effekte der Bonusse bleiben bis zum Ende des Spielzuges aktiv. Der Spieler entscheidet, ob er einen Bonus nutzt

Ingenieure

*„Dies ist ein kleiner Schritt für einen Menschen, aber ein großer Schritt für die Menschheit.“
Neil Alden Armstrong*

- 1–4 Dir stehen die auf der Karte abgebildeten Forschungssymbole zur Verfügung. (so viele wie auf der Karte angezeigt werden).
- 5–6 Der Experte verfügt über keinen spezifischen Bonus, aber über zwei Fähigkeiten.
- 7 Du erhältst ein beliebiges Forschungssymbol, um einen Experten aus der Hand einzustellen.
- 8 Um einen Experten mit den regulären Einstellungskosten 3 einzustellen, musst du keine Forschungssymbole beschaffen (Einstellungskosten = 0). **Das gilt als eine Aktion, d. h., danach ist dein Zug beendet.**
- 9 Nimm eine Karte vom Nachziehstapel, nachdem du einen Experten mit den regulären Einstellungskosten 5 oder 6 eingestellt hast.
- 10 Du kannst an den Spieler nach dir zwei Forschungsmarker abgeben und sofort einen beliebigen Experten aus deiner Hand einstellen. **Das gilt als eine Aktion, d. h., danach ist dein Zug beendet.**
- 11 Am Ende des Spiels erhältst du 1 Wertungspunkt für jede violette Fähigkeit deiner Experten.
- 12 Am Ende des Spiels erhältst du 2 Wertungspunkte für jede Karte, die oberhalb dieser Karte in der Reihe liegt.

Tester

*„Wenn man einmal im Weltall war, wird einem klar, wie klein und zerbrechlich die Erde ist.“
Valentina V. Tereshkova*

- 13–16 Dir stehen die auf der Karte abgebildeten Forschungssymbole zur Verfügung. (so viele wie auf der Karte angezeigt werden).
- 17–18 Der Experte verfügt über keinen spezifischen Bonus, aber über zwei Fähigkeiten.
- 19 Gib an den Spieler nach dir zwei Forschungsmarker ab, um vorübergehend eine Fähigkeit in einer beliebigen Farbe zu bekommen. Diese darf aber nur zur Fertigstellung von Projekten genutzt werden. Der Effekt ist bis zum Ende deines Spielzuges aktiv.
- 20 Du erhältst ein beliebiges Forschungssymbol, um einen Experten mit den regulären Einstellungskosten 5 oder 6 einzustellen.
- 21 Immer wenn du ein Projekt abschließt, darfst du 2 Karten vom Nachziehstapel nehmen.

oder nicht. „Einstellungskosten X“ meint die Anzahl der Forschungssymbole auf der Expertenkarte.

Die Bonusse, die erst am Ende des Spiels zum Tragen kommen, bringen oft Wertungspunkte ein, die auf den Fähigkeiten basieren, über die die Experten des Spielers verfügen. In solchen Fällen spielt es keine Rolle, in welcher Abteilung diese Experten beschäftigt sind.

Jetzt werden wir uns genauer mit den Bonusse der einzelnen Experten beschäftigen. Jede Erklärung kann anhand der Nummer auf der Karte aufgefunden werden. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte mit Erklärungen der verschiedenen Bonusse.



- 22 Du erhältst ein beliebiges Forschungssymbol.
- 23 Am Ende des Spiels bekommst du 1 Wertungspunkt für jede rote Fähigkeit deiner Experten.
- 24 Am Ende des Spiels bekommst du 1 Wertungspunkt für je drei unterschiedliche Fähigkeiten, über die deine Experten verfügen (inklusive der Fähigkeit auf dieser Karte).

Forscher

„Es ist schwer zu sagen, was unmöglich ist, denn der Traum von gestern ist die Hoffnung von heute und die Wirklichkeit von morgen.“
Robert H. Goddard

- 25–28 Dir stehen die auf der Karte abgebildeten Forschungssymbole zur Verfügung. (so viele wie auf der Karte angezeigt werden).
- 29–30 Der Experte verfügt über keinen spezifischen Bonus, aber über zwei Fähigkeiten.
- 31 Du kannst diese Karte aus der Abteilung ins Zentrum zurücklegen, um drei beliebige Forschungssymbole zu erhalten. Wenn du einen weiteren Experten in derselben Abteilung einstellst, erhöhen sich die Einstellungskosten nicht.
- 32 Nimm, nachdem du eine Karte auf diese Karte gelegt hast, eine Karte vom Nachziehstapel. Normalerweise kommt dieser Bonus während des gesamten Spiels nur einmal zum Tragen.
- 33. Du erhältst ein beliebiges Forschungssymbol.
- 34 Wenn du diese Karte aus der Hand ins Zentrum zurücklegst, bekommst du drei beliebige Forschungssymbole statt zwei.
- 35 Am Ende des Spiels bekommst du 1 Wertungspunkt für jede grüne Fähigkeit deiner Experten.
- 36 Am Ende des Spiels bekommst du 2 Wertungspunkte für jede Karte, die unter dieser Expertenkarte liegt.



Konstrukteure

„Die Zeit wird kommen, in der ein Raumschiff mit Menschen an Bord die Erde verlässt und sich auf die Reise zu fernen Planeten macht – zu fernen Welten. Der Start der ersten beiden sowjetischen Satelliten hat bereits eine solide Brücke von der Erde ins Weltall geschlagen, und somit ist der Weg zu den Sternen frei.“
Sergei P. Korolev

- 37–40 Dir stehen die auf der Karte abgebildeten Forschungssymbole zur Verfügung. (so viele wie auf der Karte angezeigt werden).
- 41–42 Der Experte verfügt über keinen spezifischen Bonus, aber über zwei Fähigkeiten.
- 43 Wenn du ein Projekt abgeschlossen hast, nimm eine Karte vom Nachziehstapel.
- 44 Zu Beginn deines Spielzuges kannst du die oberste Karte vom Nachziehstapel ins Zentrum legen.
- 45 Wenn die Karte eines neu eingestellten Experten auf diese Karte gelegt wird, nimm 2 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand. Normalerweise kommt dieser Bonus während des gesamten Spiels nur einmal zum Tragen.
- 46 Du erhältst zwei beliebige Forschungssymbole, um **einen** Experten mit zwei Fähigkeiten einzustellen.
- 47 Am Ende des Spiels bekommst du 1 Wertungspunkt für jede blaue Fähigkeit deiner Experten.
- 48 Am Ende des Spiels bekommst du 3 Wertungspunkte für jede Kombination aus fünf verschiedenen Fähigkeiten, über die deine Experten verfügen (inklusive der Fähigkeit auf dieser Karte).



Astronauten

„Wenn man sich als erster Mensch im Kosmos ganz allein auf ein nie dagewesenes Duell mit der Natur einlässt – was kann man sich da noch wünschen?“
Juri A. Gagarin

- 49–52 Dir stehen die auf der Karte abgebildeten Forschungssymbole zur Verfügung. (so viele wie auf der Karte angezeigt werden).
- 53–54 Der Experte verfügt über keinen spezifischen Bonus, aber über zwei Fähigkeiten.
- 55 Um einen Experten mit den regulären Einstellungskosten 2 einzustellen, musst du keine Forschungssymbole beschaffen (Einstellungskosten = 0). **Das gilt als Aktion, d. h., danach ist dein Zug beendet.**
- 56 Du kannst dem Spieler nach dir einen Forschungsmarker übergeben, um eine Karte vom Nachziehstapel zu ziehen.
- 57 Zu Beginn deines Spielzuges darfst du die Reihenfolge der Karten in der Reihe einer deiner Abteilungen ändern. Du darfst auch die Reihenfolge in der Raumfahrtabteilung ändern – allerdings würde dann der Effekt dieses Bonus danach inaktiv werden.
- 58 Nimm, nachdem du eine Karte vom Stapel genommen hast (als Aktion oder mittels eines Bonus), eine weitere Karte auf. Dieser Bonus darf nur einmal pro Spielzug genutzt werden.
- 59 Am Ende des Spiels bekommst du 1 Wertungspunkt für jede gelbe Fähigkeit deiner Experten.
- 60 Am Ende des Spiels bekommst du 2 Wertungspunkte für jedes Projekt, das du abgeschlossen hast.



IMPRESSUM

Herausgeber: Crowd Games

Idee: Maxim Istomin

Spieldesign: Yuri Zhuravlev

Produktion und Entwicklung: Denis Davydov

Grafikdesign und Illustrationen: Aleksei Kot

Layout: Alina Kleimenova

Redaktion: Anna Polyanskaya

Projektmanager: Maxim Istomin und Evgeniy Maslovskiy

Space Explorers wurde zusammen mit **Moraz Publishing** entwickelt.

Deutsche Bearbeitung und Redaktion:

Henning Voss, Spielefaible, www.spielefaible.de



© & TM Crowd Games, 2017. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne schriftliche Einwilligung des Verlags reproduziert werden. „Space Explorers“, das Logo des Spiels und das Crowd-Games-Logo sind als Marken geschützt. Moroz Publishing ist eine Marke von Moroz, LLC. Die Spielbestandteile können von den Abbildungen auf der Packung abweichen.

Wenn ihr Fragen und Anregungen zu diesem Spiel habt, wendet euch bitte an: info@spielefaible.de

Spieletester: Dariya Bessonova, Evgenia Borisonik, Anton Dem'yanov, Andrei Dorofeev, Pavel El'tsyn, Olga Ermakova, Nadezhda Filipovich, Ekaterina Gorn, Aleksandr Gorny, Sergei Grafchikov, Irina Grafchikova, Maksim Grigoriev, Yulya Grigorieva, Maksim Gudkov, Aleksandr Kazantsev, Damir Khusnatdinov, Denis Kokorev, Yaroslav Kryslow, Fedor Kvashnin, Oleg Meleshin, Eldar Morozov, Vlad Nakrap, Egor Nikolaev, Anatoly Okhupkin, Evgenia Ovinnikova, Viktor Pavel, Arkady Pavlov, Pavel Podkorytov, Sergei Pritula, Svetlana Pritula, Pavel Rezanov, Andrei Rummyantsev, Ekaterina Rummyantseva, Oleg Silukov, Ksenia Silukova, Igor Sklyuev, Vadim Trishkin, Konstantin Vakhnin, Denis Varshavsky, und Artem Zhdanov

Alle Porträts basieren auf frei kombinierten Merkmalen. Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen ist rein zufällig.

SYMBOLS AUF DEN EXPERTENKARTEN



Beliebiges Forschungssymbol



Beliebige Expertenkarte



Expertenkarte, deren reguläre Einstellungskosten der Anzahl der Quadrate auf dem Piktogramm entsprechen



Expertenkarte mit zwei Fähigkeiten



Experte, der in einer Abteilung eingestellt wurde



Diese Expertenkarte



Eine Kartenreihe stellt immer eine Abteilung dar.



Expertenkarte in der Hand



Nimm die oberste Expertenkarte vom Nachziehstapel.



Expertenkarten im Zentrum



Beliebiges Projekt



Übergib dem nachfolgenden Spieler (im Uhrzeigersinn) einen Forschungsmarker.



Ändere in einer deiner Abteilungen die Reihenfolge der Karte.



Der Bonus dieser Karte darf nur zu Beginn des Spielzuges genutzt werden.



Beliebige Fähigkeit



Wertungspunkte, die du am Ende des Spiels bekommst

SPIELZUG EINES SPIELERS

1. Führe eine der beiden Aktionen aus:
 - Nimm eine Expertenkarte aus dem Zentrum oder vom Nachziehstapel.
 - Stell einen Experten aus dem Zentrum oder aus deiner Hand an deinem Standort ein.
2. Schließe am Ende deines Spielzuges ein Projekt ab, sofern deine Experten über die erforderlichen Fähigkeiten verfügen. Es spielt keine Rolle, in welchen Abteilungen die Experten beschäftigt sind.

EINEN EXPERTEN EINSTELLEN

1. Wähle entsprechend der Fähigkeit(en) des Experten eine Abteilung aus.
 2. Reduziere die Einstellungskosten gemäß den Fähigkeiten, über die die Experten in der Abteilung verfügen. Es zählen nur die Fähigkeiten in der Farbe der Abteilung. Die Einstellungskosten verringern sich von unten nach oben – wie der Pfeil anzeigt.
 3. Beschaffe die erforderlichen Forschungssymbole mithilfe folgender drei Methoden:
 - Gib entsprechende Forschungsmarker an den nächsten Spieler (im Uhrzeigersinn) ab.
 - Leg eine – oder mehr – Expertenkarte(n) aus der Hand im Zentrum ab, um für jede dieser Karten zwei beliebige Forschungssymbole zu erlangen.
 - Nutze die Bonusse der Experten an deinem Standort, deren Karten oben auf den Kartenreihen liegen.
- Leg dann die Karte des neu eingestellten Experten oben auf die Kartenreihe in der entsprechenden Abteilung.

ENDE DES SPIELS

- Einer der Spieler hat 12 Experten eingestellt
- ODER**
- sämtliche Projekte sind abgeschlossen.

Das Spiel wird fortgesetzt, bis der Inhaber des Startspiel-Markers an der Reihe ist; dieser führt seinen Spielzug nicht mehr aus. Die Spieler ermitteln den Gewinner oder die Gewinnerin.