

VIA NEBULA

SPIELREGEL



DAS NEBULA-TAL HAT EIN DUNKLES ZEITALTER HINTER SICH. JAHRHUNDERTELANG BEVÖLKERTEN MONSTRÖSE KREATUREN DIE NEBLIGEN GEFILDE DES TALS UND MACHTEN DEN MENSCHEN DAS LEBEN SCHWER. NUN IST DIE ZEIT GEKOMMEN, IN DER SICH MUTIGE ENTDECKERGILDEN AUFMACHEN, UM DIE UN DURCHSICHTIGEN PFADE ZU BEREISEN UND WERTVOLLE ROHSTOFFE ABZUBAUEN. NEUE GEBÄUDE UND SIEDLUNGEN WERDEN AUF DEN RUINEN LÄNGST VERGANGENER STÄDTE ENTSTEHEN. NEBULA SOLL WIEDER IN FRIEDEN UND WOHLSTAND ERBLÜHEN – UND IHR KÖNNT ZU LEGENDÄREN HELDEN DES TALS WERDEN!

SPIELMATERIAL

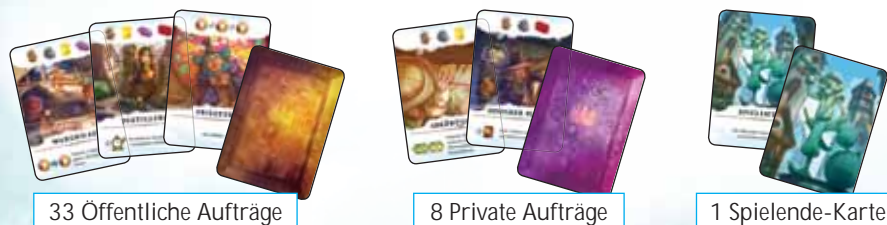
- 1 doppelseitiger Spielplan



- 4 doppelseitige Gildentableaus (1 für jeden Spieler)



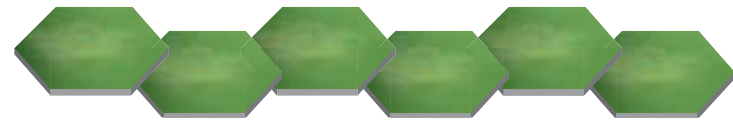
- 42 Karten



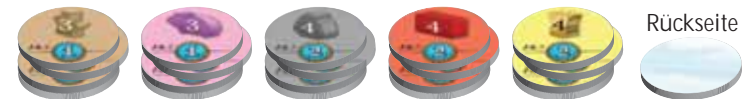
- 24 Bauplättchen (in 4 Farben; 12 halbe Sechsecke für eine Partie mit 3 oder 4 Spielern, 12 volle Sechsecke für eine Partie mit 2 Spielern)



- 60 Wiesenplättchen



- 20 Rohstoffplättchen



- 5 spezielle Rohstoffplättchen (mit Wert 5)



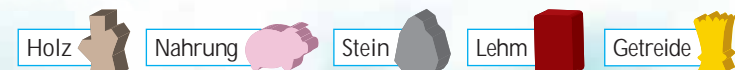
- 20 Gebäude (5 für jeden Spieler)



- 12 Arbeiter (3 für jeden Spieler)



- 90 Rohstoffe



DIE SPIELPLÄNE IM DETAIL



SPIELAUFBAU (4 SPIELER)

Hinweis: Anpassungen für eine Partie mit 2 oder 3 Spielern werden am Ende der Spielregel erklärt.

1

Legt den Spielplan für die gewünschte Spieleranzahl in die Mitte des Tisches. Für eure erste Partie empfehlen wir die Einsteigerseite.

2

Legt alle Rohstoffe neben dem Spielplan bereit. Sie bilden den allgemeinen Vorrat.

3

- Wählt zufällig einen Startspieler aus. Dieser mischt die Privaten Aufträge und teilt 2 davon verdeckt an jeden Spieler aus.
- Danach mischt der Startspieler die Öffentlichen Aufträge und legt sie als Stapel auf den Spielplan. Deckt die obersten 4 Karten des Auftragsstapels auf und legt sie auf die vorgesehenen Plätze.
- Legt die Spielende-Karte auf den dafür vorgesehenen Platz des Spielplans.



7

Legt die restlichen Wiesenplättchen als Reserve neben dem Spielplan bereit.

4

- Entfernt zufällig eines der 5 speziellen Rohstoffplättchen (mit Wert 5) und legt es zurück in die Spielschachtel. Es wird in dieser Partie nicht verwendet.
- Mischt dann verdeckt alle Rohstoffplättchen (spezielle und normale) und legt eines auf jedes Wiesenfeld des Spielplans. Deckt danach alle Rohstoffplättchen auf.

5

Ersetzt die 4 speziellen Rohstoffplättchen jeweils durch 5 Rohstoffe der abgebildeten Sorte. Diese 4 Felder sind nun neutrale Rohstoffquellen (sie gehören keinem bestimmten Spieler).

6

Nehmt euch jeweils ein Gildentableau und alle Spielmaterialien dieser Farbe. Platziert eure 5 Gebäude, 3 Bauplättchen und 2 Arbeiter auf die dafür vorgesehenen Felder (der dritte Arbeiter wird zurück in die Spielschachtel gelegt). Legt schließlich noch 4 Stapel mit je 3 Wiesenplättchen auf eure Tableaus.

SPIELZIEL

S

AMMELT SIEGPUNKTE (DIE RUHM, PRESTIGE UND REICHTUM REPRÄSENTIEREN) DURCH DAS ERFÜLLEN VON AUFTRÄGEN UND DAS ERSCHLIESSEN VON ROHSTOFFQUELLEN. DER SPIELER MIT DEN MEISTEN PUNKTEN AM ENDE DER PARTIE IST DER SIEGER UND DARF SICH FORTAN HELD VON NEBULA NENNEN!

SPIELZUG



Der Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. **In deinem Zug hast du 2 Aktionspunkte, die du beide nutzen musst.** Folgende 6 Aktionen stehen zur Auswahl:

- A – Einen Arbeiter einsetzen
- B – Einen Bauplatz einrichten
- C – Ein Nebelfeld erforschen
- D – Einen versteinerten Wald erforschen
(diese Aktion kostet zwei Aktionspunkte)
- E – Einen Rohstoff zu einem Bauplatz transportieren
- F – Ein Gebäude errichten

Hinweis: Du darfst dieselbe Aktion auch mehrmals in einem Zug durchführen, beachte aber, dass Aktion D **zwei** Aktionspunkte kostet.

A – EINEN ARBEITER EINSETZEN



Stelle einen deiner verfügbaren Arbeiter auf ein Feld, auf dem ein Rohstoffplättchen liegt. Nimm das Plättchen und lege es verdeckt neben dein Gildentableau. Lege dann so viele Rohstoffe auf das Feld, wie auf dem Plättchen angegeben sind. Du hast somit eine neue Rohstoffquelle erschlossen.

Hinweis: Arbeiter gelten als verfügbar, wenn sie sich auf deinem Gildentableau befinden. Du darfst diese Aktion nicht wählen, wenn du keinen verfügbaren Arbeiter besitzt.

ROHSTOFFPLÄTTCHEN

Anzahl der Rohstoffe

4

Rohstoffsorte

3

Anzahl der Rohstoffe bei 2 oder 3 Spielern

2

Siegpunkte (bei Spielende)



BEISPIEL: Blau stellt einen Arbeiter auf ein Feld, auf dem das Rohstoffplättchen „3 Holz“ liegt. Er nimmt sich das Plättchen und legt es verdeckt neben sein Gildentableau. Dann legt er 3 Holz-Rohstoffe auf das Feld.

B – EINEN BAUPLATZ EINRICHTEN



Nimm eines deiner Bauplättchen und decke damit eine freie Hälfte eines Ruinenfelds ab. Diese Hälfte darf nicht bereits von einem anderen Bauplättchen oder Gebäude abgedeckt sein.

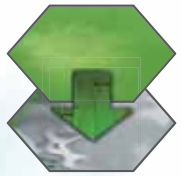
Hinweise:

- Du darfst diese Aktion nicht wählen, wenn du kein verfügbares Bauplättchen besitzt.
- Die Anzahl deiner Bauplättchen auf dem Spielplan darf die Anzahl der Gebäude auf deinem Gildentableau zu keinem Zeitpunkt übersteigen.

BEISPIEL: Schwarz entscheidet sich dafür, einen Bauplatz einzurichten. Auf Feld A ist das nicht möglich, da beide Hälften des Felds bereits besetzt sind. Aber auf den Feldern B, C und D ist es möglich.



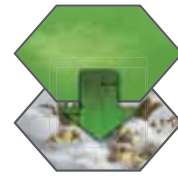
C – EIN NEBELFELD ERFORSCHEN



Nimm ein Wiesenplättchen vom am weitesten links liegenden Stapel deines Gildentableaus und lege es auf ein Nebelfeld. Dieses Nebelfeld muss entweder:

- benachbart zu einem Feld sein, auf dem sich ein Spielelement deiner Farbe befindet (Arbeiter, Bauplättchen oder Gebäude), **oder**
- benachbart zu einem freien Wiesenfeld oder Wiesenplättchen sein (es dürfen sich keine Rohstoffe oder Rohstoffplättchen darauf befinden).

D – EINEN VERSTEINERTEN WALD ERFORSCHEN



Nimm ein Wiesenplättchen vom am weitesten links liegenden Stapel deines Gildentableaus und lege es auf ein Feld mit einem versteinerten Wald. Dieser Wald muss entweder:

- benachbart zu einem Feld sein, auf dem sich ein Spielelement deiner Farbe befindet (Arbeiter, Bauplättchen oder Gebäude), **oder**
- benachbart zu einem freien Wiesenfeld oder Wiesenplättchen sein (es dürfen sich keine Rohstoffe oder Rohstoffplättchen darauf befinden).

BEISPIEL: Schwarz entscheidet sich dafür, ein Nebelfeld zu erforschen. Er nimmt ein Wiesenplättchen von seinem Tableau und muss es auf ein Nebelfeld legen. In diesem Beispiel kann er ein beliebiges der mit einem Haken markierten Felder abdecken, da sie sich alle entweder benachbart zu einem von ihm besetzten Feld oder einem freien Wiesenfeld befinden.



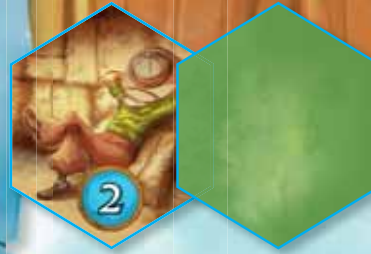
WICHTIG: Diese Aktion kostet **zwei** Aktionspunkte. Daher ist dein Spielzug sofort beendet, wenn du einen versteinerten Wald erforschst.

BEISPIEL: Blau entscheidet sich dafür, einen versteinerten Wald zu erforschen. Er nimmt ein Wiesenplättchen von seinem Tableau. In diesem Beispiel kann er ein beliebiges der mit einem Haken markierten Felder abdecken, da sie sich alle entweder benachbart zu einem von ihm besetzten Feld oder einem freien Wiesenfeld befinden. Sobald sich Blau entschieden hat, ist sein Spielzug sofort zu Ende, da das Erforschen eines versteinerten Walds zwei Aktionspunkte kostet.

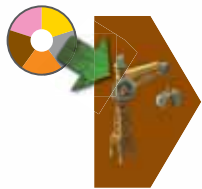


ENTDECKER

Wenn ihr die Landschaft erkundet, nehmt ihr nach und nach Wiesenplättchen von euren Gildentableaus. Wird ein Stapel geleert, ist ein Entdecker zu sehen. Am Ende der Partie erhält jeder Spieler 2 Siegpunkte für jeden auf seinem Tableau freigelegten Entdecker. Hinweis: Falls ihr keine Wiesenplättchen mehr zur Verfügung habt und weitere Felder erkunden wollt, dürft ihr Wiesenplättchen aus der Reserve nehmen, solange noch welche verfügbar sind.



E – EINEN ROHSTOFF ZU EINEM BAUPLATZ TRANSPORTIEREN



Nimm einen Rohstoff von einer beliebigen erschlossenen Rohstoffquelle, die a) entweder von einem deiner Arbeiter besetzt ist, b) von einem Arbeiter eines Mitspielers oder c) von niemandem (neutrale Rohstoffquelle). Um den gewählten Rohstoff zu einem deiner Bauplätze zu transportieren, muss

ein durchgängiger Weg von leeren Wiesenfeldern oder -plättchen von der Rohstoffquelle zum Bauplatz führen.

Hast du den letzten Rohstoff dieser Rohstoffquelle genommen, erhält der Besitzer seinen dort platzierten Arbeiter zurück und stellt ihn auf sein Gildentableau. Die Quelle ist nun vollständig erschöpft und das Feld gilt als leeres Wiesenfeld. Von nun an können alle Spieler dieses Feld für Transporte nutzen.

Hinweise:

- Du darfst einen Rohstoff niemals über ein nicht leeres Feld transportieren.
- Du darfst einen Rohstoff niemals zu einem Bauplatz eines Mitspielers transportieren.
- Ein Bauplättchen hat keine bestimmte Ausrichtung in einem Feld. Deshalb ist es möglich, einen Rohstoff von jeder beliebigen Seite aus zu einem Bauplatz zu transportieren.
- Ein Rohstoff, der auf einem Bauplatz liegt, darf niemals transportiert werden.

F – EIN GEBÄUDE ERRICHTEN



Du kannst ein Gebäude auf einem deiner Bauplätze errichten, der alle Rohstoffe enthält, die für einen Auftrag benötigt werden. Dieser Auftrag kann entweder:

- ein Privater Auftrag von deiner Hand sein, **oder**
- einer der vier aufgedeckten Öffentlichen Aufträge auf dem Spielplan.

BEISPIEL: Weiß entscheidet sich dafür, einen Rohstoff zu transportieren. Er nimmt ein Getreide von der blauen Rohstoffquelle und liefert es zu seinem eigenen Bauplatz. Dabei folgt er einem durchgängigen Weg von leeren Wiesenfeldern/-plättchen. Da es das letzte Getreide der Rohstoffquelle war, erhält Blau seinen Arbeiter zurück.



AUFTRAGSKARTE

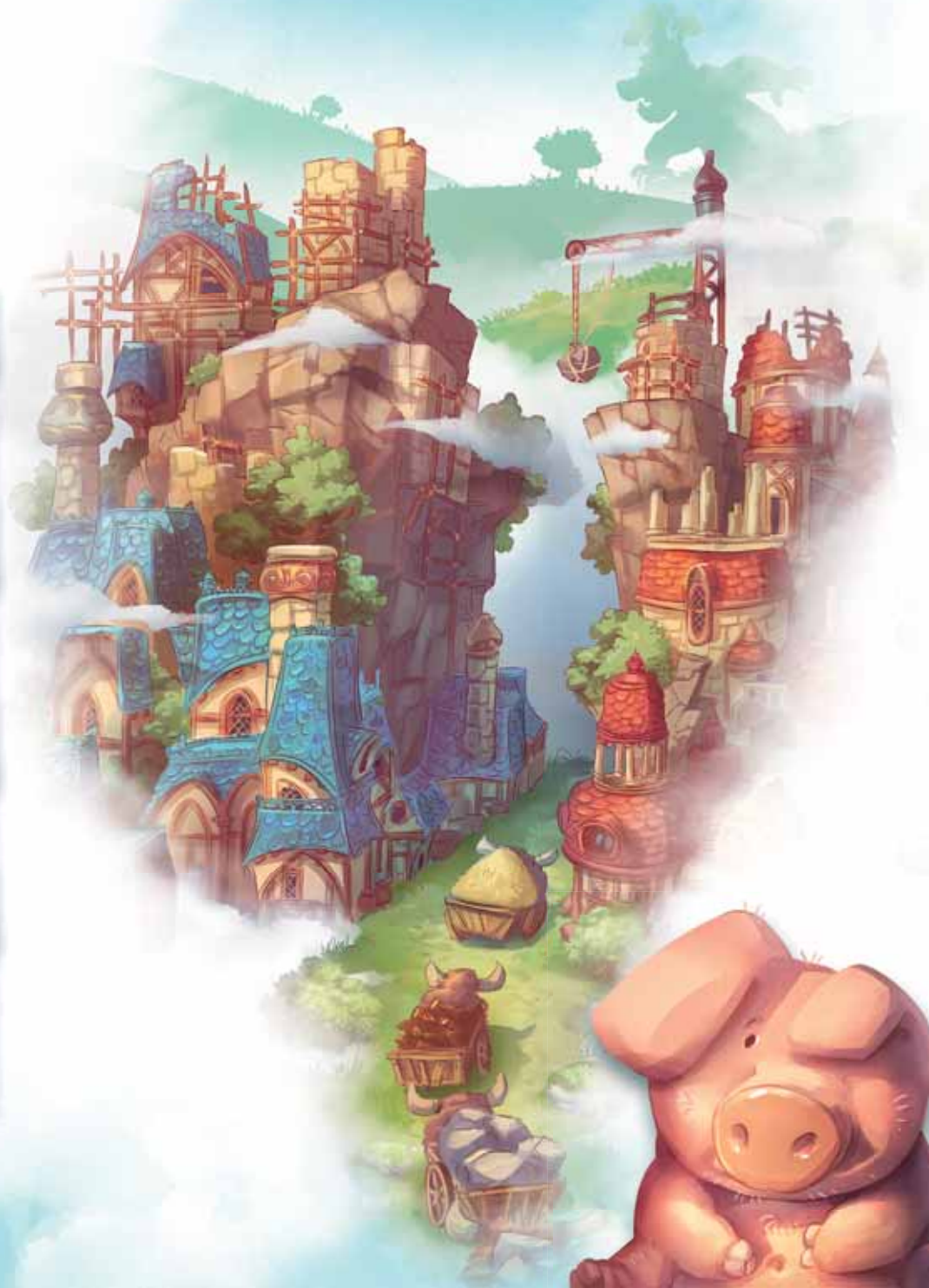


DU MUSST ANSCHLIESSEND:

- 1) Dein Bauplättchen und die Rohstoffe darauf durch eines deiner Gebäude ersetzen. Die Rohstoffe gehen zurück in den allgemeinen Vorrat, das Bauplättchen kommt zurück auf dein Gildentableau.
- 2) Den Effekt der Karte nutzen, falls du möchtest.
- 3) Den erfüllten Auftrag verdeckt neben dein Gildentableau legen. Falls es ein Öffentlicher Auftrag vom Spielplan war, ersetze ihn sofort mit einer Karte vom Auftragsstapel.

WICHTIG: Du darfst ein Gebäude auch dann errichten, wenn sich mehr Rohstoffe auf dem Bauplatz befinden als von einem Auftrag verlangt. Lege alle überzähligen Rohstoffe auf das Lager-Feld deines Gildentableaus, wo sie jeweils 1 Strafpunkt bei der Schlusswertung zählen.

BEISPIEL: Schwarz hat Stein, Holz und Getreide auf einem seiner Bauplätze. Er entscheidet sich dafür, ein Gebäude durch den Öffentlichen Auftrag "Warenhaus" (Holz + Stein) zu errichten. Er ersetzt sein Bauplättchen und die Rohstoffe darauf durch eines seiner Gebäude. Er nimmt das Bauplättchen zurück auf sein Gildentableau. Die verwendeten Rohstoffe Holz und Stein gehen zurück in den allgemeinen Vorrat. Das (ungenutzte) Getreide muss Schwarz auf das Lager-Feld seines Gildentableaus legen. Danach nutzt er den Effekt der Auftragskarte, um sein Lehm gegen Nahrung zu tauschen, und legt die Karte anschließend verdeckt neben sein Gildentableau. Schließlich deckt er eine neue Karte vom Auftragsstapel auf, um die Lücke aufzufüllen.



SPIELEND

DIE PARTIE ENDET, NACHDEM EIN SPIELER SEIN FÜNFTES UND LETZTES GEBÄUDE ERRICHTET HAT. DIESER SPIELER ERHÄLT DIE SPIELEND-KARTE UND SEIN SPIELZUG IST SOFORT BEENDET. WIE AUF DER SPIELEND-KARTE BESCHRIEBEN, ERHALTEN ALLE ANDEREN SPIELER EINEN LETZTEN SPIELZUG. DANACH MÜSSEN ALLE SPIELER DIE NOCH ÜBRIGEN ROHSTOFFE AUF IHREN BAUPLÄTZEN SOWIE ROHSTOFFQUELLEN EINSAMMELN UND AUF IHRE LAGER-FELDER LEGEN. DANACH FINDET DIE SCHLUSSWERTUNG STATT.

ADDIERT NUN:



Die Punkte auf euren Rohstoffplättchen.



Die Punkte auf euren erfüllten Aufträgen.
Hinweis: Karten, die ihr noch auf der Hand haltet, werden ignoriert.



Die Punkte für eure freigelegten Entdecker (0, 2, 4, 6 oder 8).



Die 2 Punkte für die Spielende-Karte (nur der Spieler, der das Spielende ausgelöst hat).



Vom Ergebnis zieht ihr nun 1 Punkt für jeden Rohstoff in eurem Lager ab.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens ist der Spieler besser platziert, der weniger Rohstoffe in seinem Lager hat. Falls es immer noch ein Unentschieden gibt, reichen sich die beteiligten Spieler zum geteilten Platz die Hand.

VIA NEBULA FÜR 3 SPIELER

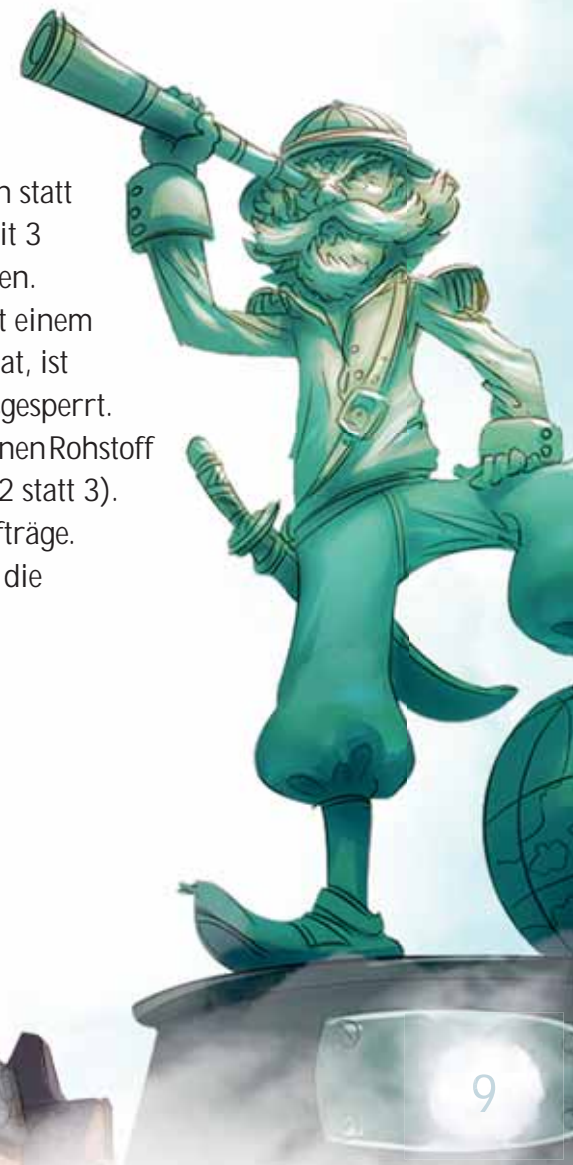
Im Spiel zu dritt gelten die beschriebenen Regeln mit folgenden Änderungen:

- Legt beim Spielaufbau Stapel mit je 4 Wiesenplättchen (statt 3) auf eure Gildentableaus.
- Rohstoffplättchen produzieren einen Rohstoff weniger (4 statt 5, 3 statt 4 und 2 statt 3).
- Jeder Spieler erhält 2 Private Aufträge. Die übrigen 2 Karten werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

VIA NEBULA FÜR 2 SPIELER

Im Spiel zu zweit gelten die beschriebenen Regeln mit folgenden Änderungen:

- Benutzt die Rückseite der Gildentableaus (markiert mit 2 Punkten).
- Legt beim Spielaufbau Stapel mit je 5 Wiesenplättchen (statt 3) auf eure Gildentableaus.
- Ihr erhaltet 3 Arbeiter (statt 2).
- Die Ruinen auf dem Spielplan dürfen nur von einem einzigen Bauplättchen (oder Gebäude) besetzt sein. Benutzt deshalb die vollen sechsseitigen Bauplättchen statt der halben, die in einer Partie mit 3 oder 4 Spielern verwendet werden. Sobald ein Spieler eine Ruine mit einem seiner Bauplättchen abgedeckt hat, ist sein Gegner von diesem Feld ausgesperrt.
- Rohstoffplättchen produzieren einen Rohstoff weniger (4 statt 5, 3 statt 4 und 2 statt 3).
- Jeder Spieler erhält 2 Private Aufträge. Die übrigen 4 Karten werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

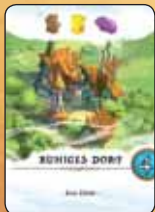


KARTENEFFEKTE

VIELE AUFTRÄGE HABEN EINEN BESONDEREN EFFEKT. DIESER EFFEKT KANN NUR UNMITTELBAR NACH DEM ERFÜLLEN DES AUFTRAGS (DURCH DAS ERRICHTEN DES GEBÄUDES) AUSGEFÜHRT WERDEN. FALLS ER NICHT ZU DIESEM ZEITPUNKT AUSGEFÜHRT WIRD, GEHT DER EFFEKT VERLOREN UND KANN AUCH NICHT ZU EINEM SPÄTEREN ZEITPUNKT VERWENDET WERDEN. SOLLTE DER EFFEKT EINER KARTE DEN ALLGEMEINEN SPIELREGELN WIDERSPRECHEN, HAT DER KARTENEFFEKT IMMER VORRANG.



PRIVATE AUFTRÄGE (8)



RUHIGES DORF (2)

Diese Karte hat keinen Effekt, aber du erhältst am Spielende 4 Siegpunkte.



EILZUSTELLUNG (2)

Wähle einen Rohstoff aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn auf einen deiner Bauplätze.



GEHEIMER PLAN (2)

Ziehe eine Karte vom Auftragsstapel und nimm sie auf deine Hand. Diese Karte kann für das Errichten eines Gebäudes genutzt werden und zählt nun als Privater Auftrag.



ABKÜRZUNG (2)

Entferne die zwei am weitesten links liegenden Wiesenplättchen von deinem Gildentableau und lege sie in die Reserve.





ÖFFENTLICHE AUFTRÄGE (33)



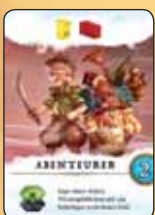
ÜBERFLUSS (2)

Entferne 1 Rohstoffplättchen deiner Wahl vom Spielplan und lege es zurück in die Spielschachtel. Ersetze es durch die auf dem Plättchen angegebenen Rohstoffe, aber setze dabei keinen Arbeiter ein. Dieser Effekt erschließt eine neue neutrale Rohstoffquelle.



ARCHITEKT (1)

Diese Karte hat keinen Effekt, ist dafür jedoch 1 Siegpunkt für jeden Auftrag wert, den du bis zum Spielende erfüllt hast (ARCHITEKT zählt dabei mit).



ABENTEURER (2)

Du darfst 1 Wiesenplättchen von deinem Tableau auf ein verbotenes Feld deiner Wahl legen, ohne die Regeln für das Erforschen zu beachten.



BÜRGERMEISTER (1)

Diese Karte hat keinen Effekt, ist dafür jedoch 2 Siegpunkte für jeden deiner erfüllten Aufträge wert, der genau 2 Rohstoffe erfordert hat.



KARAWANE (2)

Entferne 1 Rohstoff von einer deiner erschlossenen Rohstoffquellen oder von einem deiner Bauplätze und lege ihn zurück in den allgemeinen Vorrat.

ODER

Entferne 1 Rohstoff aus deinem Lager und lege ihn zurück in den allgemeinen Vorrat.



DESTILLERIE (6)

Du darfst 1 zusätzliche Aktion deiner Wahl ausführen. Hinweis: Falls du deine erste Aktion für das Erfüllen dieses Auftrags genutzt hast, darfst du deine nächsten 2 Aktionen dafür verwenden, einen versteinerten Wald zu erforschen, wenn du möchtest.



FAULER ENTDECKER (1)

Um diesen Auftrag zu erfüllen, müssen auf deinem Bauplatz zwei beliebige Rohstoffe derselben Sorte liegen. Diese Karte hat keinen Effekt, ist dafür jedoch 1 Siegpunkt für jeden deiner Entdecker wert, den du bis zum Spielende nicht freigelegt hast.



EXPORT (2)

Entferne bis zu 2 Rohstoffe und lege sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Jeder dieser Rohstoffe kann von einer deiner erschlossenen Rohstoffquellen, von einem deiner Bauplätze oder aus deinem Lager stammen.



WARENHAUS (6)

Tausche 1 deiner Rohstoffe aus einer Rohstoffquelle oder von einem Bauplatz gegen 1 Rohstoff deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat.



HÄNDLER (1)

Diese Karte hat keinen Effekt, ist dafür jedoch 1 Siegpunkt für jedes Rohstoffplättchen wert, das du bis zum Spielende gesammelt hast.



WERKSTATT (4)

Du darfst 1 Wiesenplättchen von deinem Tableau auf einen versteinerten Wald legen, ohne die Regeln für das Erforschen zu beachten.



PRIESTER (1)

Um diesen Auftrag zu erfüllen, sind 3 unterschiedliche Rohstoffe nötig. Diese Karte hat keinen Effekt, aber sie belohnt dich am Spielende mit 3 Siegpunkten.



NEBELMASCHINE (4)

Nimm 1 beliebiges Wiesenplättchen vom Spielplan und lege es auf ein Nebelfeld deiner Wahl, ohne die Regeln für das Erforschen zu beachten.

BIOGRAFIEN



MARTIN WALLACE

Nebula ist ein gutes Beispiel dafür, wie etwas aus dem Nichts entstehen kann. Die Inspiration für dieses Spiel stammt von Nikolaj Wendt, einem meiner regelmäßigen Spieltester. Er hatte eine Idee für ein Spiel, bei dem die eigenen Aktionen auch den Mitspielern Nutzen bringen. Die meiste Planungsarbeit geschah eines Tages während eines Spaziergangs in die Stadt; es war ein langer, aber malerischer Weg.

Ich zeigte den Space Cowboys das Spiel nur deswegen, weil sie das andere Spiel, das ich zu einem Treffen mit ihnen mitgebracht hatte, nicht mochten. Komischerweise sagten sie, dass es ihnen sehr gefiele und der Rest, wie man so sagt, ist Geschichte. Ich muss ein großes Dankeschön aussprechen an Philippe, CROC und Marc, nicht nur für das Veröffentlichen dieses Spiels, sondern auch für die unglaubliche Unterstützung über die Jahre ...





VINCENT JOUBERT

Vincent arbeitet in seiner fünfstöckigen Datsche in der Region Lyon, umgeben von Hühnern und Mohnblumenfeldern. Nach einem kurzen Besuch in der vereinhaltben Dimension war er Leiter des Bereichs für 3D-Szenengestaltung bei Videospiele wie V-Rally, Kya oder dem letzten Teil von Alone in the Dark.

Nach einigen Jahren als Layout-Designer und Illustrator für Ankama arbeitet Vincent nun hauptsächlich als Konzeptkünstler für Animationsfilme.

Wenn es das Wetter erlaubt, pendelt er zwischen Illustrationen für Bücher, Videospiele und Gesellschaftsspiele hin und her.

VIA NEBULA wird vertrieben durch JD Éditions – SPACE Cowboys
238, rue des frères Farman, 78530 BUC – Frankreich
© 2016 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Finde mehr heraus über Via Nebula und die SPACE COWBOYS
auf www.spacecowboys.fr, auf Facebook  oder auf .

Dieses Produkt wurde mit größtmöglicher Sorgfalt hergestellt.
Sollte es dennoch ein Problem mit Ihrem Spiel geben, können Sie
unseren Kundenservice auf www.asmodee.com kontaktieren.

Übersetzung: Simon Blome

Redaktion und Lektorat: Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

