



AUFBRUCH ZUM
ROTEN PLANETENTM

SPIELREGEL

AUFBRUCH ZUM ROTEN PLANETEN™

Wir schreiben das Jahr 1888. Ferngesteuerte Sonden, die man zum roten Planeten geschickt hatte, haben mit absoluter Gewissheit bestätigt, dass unter der Planetenoberfläche unermessliche Rohstoffvorkommen liegen. Dabei wurden auch zwei neue Erzsarten entdeckt: Celerium und Sylvanit. Celerium ist eine tausendmal stärkere Energiequelle als die moderne Dampfmaschine. Damit wäre es möglich, auch den Rest des Sonnensystems zu erkunden. Sylvanit hat eine vielfach höhere Dichte als alle Materialien, die auf der Erde zu finden sind und besitzt damit noch gänzlich unerschlossenes Potenzial. Außerdem fanden die Sonden Eis auf der Planetenoberfläche. Damit könnte man eine Atmosphäre erzeugen, um den Mars bewohnbar zu machen.

Du bist der Vorsitzende einer Bergbaugesellschaft, die ein Auge auf den Mars geworfen hat. Jetzt musst du die unterirdischen Erzlager unter deine Kontrolle bringen, um diese neuen Rohstoffe als Erster zu erschließen. Du kannst deinen Aufbruch nicht länger verschieben ... auf zum Mars!

ZUSAMMENBAU DES RUNDENZÄHLERS

Der Rundenzähler wird wie hier abgebildet zusammengesetzt.



SPIELÜBERSICHT

In der viktorianischen Steampunk-Welt von *Aufbruch zum Roten Planeten* übernehmen zwei bis sechs Spieler die Rolle von Bergbaugesellschaften, die zum Mars aufbrechen.

Die Spieler schicken Astronauten los, um die verschiedenen Zonen auf dem Mars zu erforschen. Sie konkurrieren um die Mehrheit in den Zonen und bauen die wertvollen Rohstoffe des Planeten ab.

SPIELZIEL

Die Spieler erhalten Siegpunkte indem sie Rohstoffe sammeln und Aufträge erfüllen. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

SPIELMATERIAL

1 vierteiliger Mars-Spielplan



1 Plättchen Mahnmal „Verschollen im All“



1 Plättchen Mond Phobos



132 Astronauten



22 pro Spielerfarbe

1 Rundenzähler



20 Zielplättchen



2 pro Zone

1 Karte Globaler Auftrag



1 Startrampe



mit 6 Docks

11 Rohstoffmarker



5 Eis



3 Sylvanit



3 Celerium

86 Punktmarker



40 Eis
Wert: 1



23 Sylvanit
Wert: 2



23 Celerium
Wert: 3

30 Ereigniskarten



13 Aufträge



13 Entdeckungen



4 Aktionen

36 Schiffskarten



54 Charakterkarten



9 Karten pro Spielerfarbe

SPIELAUFBAU FÜR 4 SPIELER



SPIELVORBEREITUNG

1. **Spielplan vorbereiten:** Die vier Teile des Mars werden zusammengesteckt. Der fertige Planet wird in die Mitte der Spielfläche gelegt. Phobos und das Mahnmal „Verschollen im All“ werden in die Nähe des Mars gelegt.
2. **Startrampe bauen:** Es werden so viele Docks zusammengesetzt wie Spieler teilnehmen. Die beiden Endstücke werden dabei als linkes bzw. rechtes Dock der Startrampe benutzt.
3. **Vorrat vorbereiten:** Die Zielplättchen werden bereitgelegt. Die Punktmarker werden nach Rohstoffart getrennt und in den Vorrat gelegt. Die Karte mit dem Globalen Auftrag „Eismonopol“ wird offen neben den Vorrat gelegt.
4. **Schiffe startklar machen:** Die Schiffskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die Startrampe gelegt. Dann werden so viele Schiffskarten vom Stapel aufgedeckt wie Spieler teilnehmen. Jede Karte wird offen an jeweils ein Dock der Startrampe gelegt.
Nur während der Spielvorbereitung:
 - ◆ Alle Schiffe, bei denen in dem Feld über der Einstiegs Luke keine Marszone als Ziel angegeben ist, werden solange durch neue Karten vom Stapel ersetzt, bis nur Schiffe mit einem vorgegebenen Ziel angedockt sind. Alle ersetzten Schiffe werden wieder in den Stapel gemischt.
 - ◆ Hat kein Schiff Phobos als Ziel, wird ein Zielplättchen für Phobos auf das Schiff im Dock ganz rechts gelegt.
5. **Farbwahl:** Jeder Spieler wählt seine Spielerfarbe. Er erhält die Charakterkarten und alle Astronauten seiner Farbe. Der Spieler nimmt alle Charakterkarten auf die Hand.
6. **Astronauten einsetzen:** Ein Spieler nimmt 1 Astronauten jedes Spielers und mischt sie. Dann setzt er auf jedes Schiff auf der Startrampe je 1 zufälligen Astronauten. Der Spieler, dessen Astronaut auf dem äußersten linken Schiff steht, wird Startspieler. Er nimmt den Rundenzähler und stellt den Zeiger auf die „1“.
7. **Rohstoffmarker einsetzen:** Die Rohstoffmarker werden verdeckt gemischt. Dann wird auf jede Zone des Mars und auf Phobos je 1 Marker verdeckt gelegt. Ein Marker bleibt übrig und wird verdeckt zum Vorrat gelegt.
8. **Startaufträge verteilen:** Die Karten mit der Überschrift Auftrag werden aus den Ereigniskarten herausgesucht und gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 2 Aufträge. Er wählt einen Auftrag, den er behält und legt den anderen verdeckt zu den übrigen Ereigniskarten zurück. Die Spieler halten ihre Aufträge bis zum Spielende geheim.
9. **Ereigniskarten vorbereiten:** Die übrigen Auftragskarten werden mit den restlichen Ereigniskarten zusammen gemischt. Der Stapel mit den Ereigniskarten wird verdeckt in die Nähe des Vorrats gelegt.

SPIELABLAUF

Es werden 10 Runden gespielt. Nach bestimmten Runden werden besondere Phasen eingeschoben. Die Reihenfolge der Runden und Phasen wird durch den Rundenzähler angezeigt.

DIE SPIELRUNDE

Zu Beginn der Spielrunde wählt jeder Spieler heimlich einen Charakter aus seiner Hand. Später in der Spielrunde wendet er die Fähigkeit des Charakters an. Jeder Charakter hat eine einzigartige Fähigkeit, beispielsweise Astronauten auf Schiffe zu setzen, Ereigniskarten zu ziehen oder sogar ein andocktes Schiff zu zerstören.

Eine Spielrunde besteht aus folgenden sechs Schritten in dieser Reihenfolge:

1. Charakter wählen
2. Charakterfähigkeit anwenden
3. Neuen Startspieler bestimmen
4. Gestartete Schiffe landen
5. Neue Schiffe andocken
6. Rundenzähler weiterdrehen

1. CHARAKTER WÄHLEN

Jeder Spieler wählt heimlich eine Charakterkarte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich ab. Nachdem alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, geht es mit dem nächsten Schritt weiter.

2. CHARAKTERFÄHIGKEIT ANWENDEN

In diesem Schritt decken die Spieler die gewählten Charakterkarten auf und wenden deren Fähigkeiten an. Infolgedessen können andockte Schiffe starten.

Jede Charakterkarte hat in der linken oberen Ecke eine Nummer, die bestimmt, wann die Karte aufgedeckt wird. Der Startspieler führt den „Countdown“ durch, indem er jede Kartennummer einzeln nacheinander aufruft. Er beginnt mit der „9“ (dem Anwerber) und zählt abwärts. Jeder Spieler, dessen verdeckte Karte die aufgerufene Nummer hat, deckt sie auf, und der Countdown wird unterbrochen. Dann wendet der Spieler die Fähigkeiten des Charakters an. Decken mehrere Spieler den Charakter auf, kommen sie in der Spielerreihenfolge an die Reihe.



Nummer der Charakterkarte

Der Spieler muss alle Fähigkeiten des Charakters vollständig anwenden. Er muss sie in der Reihenfolge anwenden, in der sie auf der Karte angegeben sind. Kann der Spieler die Fähigkeiten nicht vollständig anwenden, muss er sie so weit wie möglich anwenden.

Wichtig: Eine einmal gespielte Charakterkarte kann nicht mehr genutzt werden, bis der Spieler die Charakterkarte (9) Anwerber spielt, mit der er alle seine ausgespielten Karten zurück auf die Hand nimmt. Gespielte Charakterkarten bleiben vor dem Spieler offen liegen, sodass alle Mitspieler sie sehen können.

Nachdem alle Spieler, deren Kartennummer aufgerufen wurde, die Fähigkeiten des Charakters angewandt haben, fährt der Startspieler mit dem Countdown fort. So geht es weiter, bis alle Spieler ihre gewählten Charakterkarten aufgedeckt und deren Fähigkeiten angewandt haben.

Die Zahl links unten auf jeder Schiffskarte ist die Schiffskapazität. Es können nie mehr Astronauten auf dem Schiff sein, als die Schiffskapazität angibt. Entspricht die Zahl der Astronauten auf dem Schiff der

Schiffskapazität, ist das Schiff voll bemannt. Wenn ein Schiff voll bemannt ist, startet es, nachdem der Spieler alle Fähigkeiten des Charakters angewandt hat. Der Spieler schiebt die Schiffskarte von der Startrampe weg, um anzuzeigen, dass das Schiff gestartet ist (siehe Abbildung).



Schiffskapazität



Andockt



Gestartet

Ein Schiff startet nur, wenn es voll bemannt ist oder wenn der Start vorzeitig durch eine Fähigkeit ausgelöst wird, z.B. die des (6) Geheimagenten. Sonst bleiben nicht voll bemannte Schiffe andockt.

3. NEUEN STARTSPIELER BESTIMMEN

Der Spieler, der seine Charakterfähigkeit in dieser Spielrunde als **letzter** angewandt hat, nimmt den Rundenzähler und ist ab sofort neuer Startspieler.

4. GESTARTETE SCHIFFE LANDEN

Jedes gestartete Schiff landet auf dem Mars, indem alle an Bord befindlichen Astronauten in die Zone gestellt werden, die als Ziel auf der Schiffskarte aufgedruckt ist. Wurde das aufgedruckte Ziel mit einem Zielplättchen überdeckt, landet das Schiff in der auf dem Plättchen angegebenen Zone.

Wird ein Astronaut in eine Zone mit einem verdeckten Rohstoffmarker gesetzt, wird der Rohstoffmarker aufgedeckt. Ab jetzt wissen die Spieler, welcher Rohstoff in dieser Zone zu finden ist.

Nachdem ein Schiff gelandet ist, wird die Schiffskarte auf den offenen Ablagestapel neben dem Schiffskartenstapel gelegt. Falls ein Zielplättchen auf der Karte lag, wird es in den Vorrat zurückgelegt.

5. NEUE SCHIFFE ANDOCKEN

Für jedes unbesetzte Dock der Startrampe zieht der Startspieler eine Schiffskarte vom Stapel und legt sie an ein freies Dock. Ist der Schiffskartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Schiffskartenstapel neben die Startrampe gelegt.

6. RUNDENZÄHLER WEITERDREHEN

Der Startspieler dreht den Zeiger im Uhrzeigersinn weiter, bis dessen Spitze auf den nächsten Zahn des äußeren Zahnkranzes zeigt. Im Fenster des Zeigers ist nun zu sehen, welche Spielrunde oder Phase folgt.



DIE PHASEN

PRODUKTIONSPHASE

Im gesamten Spiel gibt es drei Produktionsphasen. Sie werden auf dem Rundenzähler angezeigt. In jeder Produktionsphase produziert jede Zone mit einem aufgedeckten Rohstoffmarker so viele Punktmarker dieses Rohstofftyps, wie die Anzahl der Punkte im Symbol für diese Produktionsphase angibt.



Die Zonen produzieren
1 Punktmarker



Die Zonen produzieren
2 Punktmarker



Die Zonen produzieren
3 Punktmarker

Dann werden in jeder Zone die Punktmarker entsprechend der Mehrheit der Astronauten an die Spieler verteilt: Der Spieler mit den meisten Astronauten in einer Zone erhält alle Punktmarker dieser Zone. Bei einem Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern, teilen die betreffenden Spieler die Punktmarker gleichmäßig unter sich auf. Bleiben dabei Punktmarker übrig, bleiben diese in der Zone liegen. Sie können in einer der folgenden Produktionsphasen gewonnen werden. Befindet sich kein Astronaut in der Zone, bleiben die Punktmarker dort liegen.

Am Ende der Produktionsphase dreht der Startspieler den Rundenzähler auf den nächsten Zahn weiter.

Beispiel: In einer Zone mit drei Punktmarkern herrscht Gleichstand zwischen zwei Spielern. Jeder der beiden Spieler bekommt einen Punktmarker, und ein Punktmarker bleibt in der Zone liegen.

Beispiel: In einer Zone mit zwei Punktmarkern herrscht Gleichstand zwischen drei Spielern. Keiner der drei Spieler bekommt einen Punktmarker. Alle Punktmarker bleiben in der Zone liegen.

ENTDECKUNGSPHASE

Der Startspieler deckt alle im Spiel befindlichen Entdeckungskarten auf. Der Effekt jeder Entdeckungskarte tritt in der Phase ein, die durch das Symbol in der rechten unteren Kartenecke angegeben ist:



Entdeckungsphase



Produktionsphase



Schlusswertungsphase

Am Ende der Entdeckungsphase dreht der Startspieler den Rundenzähler auf den nächsten Zahn weiter.

SCHLUSSWERTUNGSPHASE

Zuerst stellen die Spieler fest, welcher oder welche Spieler wie viele Siegpunkte (SP) für die Erfüllung des Globalen Auftrags „Eismonopol“ erhalten. Dann decken alle Spieler ihre Auftragskarten auf und prüfen, ob sie die angegebene Bedingung erfüllt haben.

Anschließend berechnet jeder Spieler seine endgültigen SP wie folgt:

- ◆ Er addiert die SP seiner erfüllten Aufträge.
- ◆ Er addiert den Gesamtwert seiner Punktmarker.
- ◆ Er addiert oder subtrahiert SP durch Entdeckungen.

Die Spieler vergleichen ihre Endwerte. Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Punktmarkern, unabhängig von deren Wert. Besteht auch dann noch ein Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

EREIGNISKARTEN

Während des Spiels erhalten die Spieler Ereigniskarten durch die Charakterfähigkeit des (7) Wissenschaftlers. Es gibt drei Arten von Ereigniskarten: Entdeckungen, Aufträge und Aktionen.

Entdeckungen haben einen positiven oder negativen Einfluss auf eine Zone, indem sie die Mehrheitsverhältnisse, die Produktion oder SP in der Schlusswertungsphase verändern.

Zieht ein Spieler eine Entdeckungskarte, ordnet er sie verdeckt einer äußeren Marszone zu, indem er die Karte neben der Zone teilweise unter den Spielplan schiebt. Äußere Zonen sind alle Zonen, die an den Spielplanrand grenzen. Jeder Zone darf **nur eine** Entdeckungskarte zugeordnet werden.



Zone mit zugeordneter
Entdeckungskarte

Aufträge sind geheime Aufgaben, die ihrem Besitzer SP bringen, falls er bei Spielende die angegebene Bedingung erfüllt. Zieht der Spieler eine Auftragskarte, schaut nur er sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab. Er muss sie bis zur Schlusswertungsphase geheim halten.

Aktionen ermöglichen den Spielern in verschiedenen Phasen in das Spiel einzugreifen. Zieht ein Spieler eine Aktionskarte, schaut nur er sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab. Der Kartentext gibt an, wann er die Aktionskarte ausspielen muss.

ZIELPLÄTTCHEN

Wenn ein Spieler die Fähigkeit des (1) Piloten anwendet oder den ersten Astronauten in ein Schiff mit **UNBEKANNTEM** Ziel setzt, muss er ein Zielplättchen seiner Wahl aus dem Vorrat nehmen und auf das aufgedruckte Ziel des Schiffes legen. Das Schiff fliegt nun zu dem auf dem Plättchen genannten Ziel. Landet ein Schiff mit einem Zielplättchen, wird das Plättchen in den Vorrat zurückgelegt. Es gibt für jede Zone zwei Zielplättchen.



Symbol
„Unbekanntes Ziel“

DAS MAHNMAL

„VERSCHOLLEN IM ALL“

Auf das Mahnmal „Verschollen im All“ werden die getöteten Astronauten gesetzt. Astronauten können im Spielverlauf durch die Fähigkeit der (4) Femme fatale, des (2) Soldaten und des (5) Saboteurs getötet werden. Das Mahnmal „Verschollen im All“ ist keine Zone!

PHOBOS

Der Mond Phobos dient als Außenposten. Er gilt als normale Zone des Mars mit **zwei Ausnahmen**: Ihm darf keine Entdeckungskarte zugeordnet werden und er ist zu keiner anderen Zone benachbart.

AUFTRAG „EISMONOPOL“

Der Auftrag „Eismonopol“ ist ein globaler Auftrag. Jeder Spieler kann versuchen, ihn zu erfüllen. Der Spieler, der in der Schlusswertungsphase die meisten Eispunktmarker besitzt, hat den Auftrag erfüllt und erhält 9 SP. Im Fall eines Gleichstandes teilen die betroffenen Spieler die 9 SP gleichmäßig unter sich auf. Falls nötig wird abgerundet. Haben z.B. 2 Spieler gleich viele Eispunktmarker, erhält jeder der beiden 4 SP.

BEWEGUNG DER ASTRONAUTEN

Mit einer Bewegung kann der Spieler einen seiner Astronauten von der Zone, in der dieser steht, in eine benachbarte Zone ziehen. Zieht der Spieler den Astronauten in eine Zone mit einem verdeckten Rohstoffmarker, wird der Marker aufgedeckt.

KARTENKLARSTELLUNGEN

Im Folgenden werden Regelfragen geklärt, die während des Spiels auftauchen können.

CHARAKTERKARTEN

- ◆ Die Fähigkeiten aller Charakterkarten müssen vollständig angewandt werden. Können sie nicht vollständig angewendet werden, müssen sie soweit wie möglich angewendet werden. **Ausnahme:** Der Spieler muss die Fähigkeit der (3) Reiseberaterin entweder vollständig anwenden oder aussetzen.
- ◆ Ein Spieler muss die Fähigkeit seines Charakters vollständig anwenden, bevor voll bemannte Schiffe starten können.
Beispiel: Spieler Rot wählt den (5) Saboteur. Als er ihn während des nächsten Schrittes aufdeckt, gibt es nur ein angedocktes Schiff an der Startrampe. Er muss einen seiner Astronauten in das angedockte Schiff setzen und erreicht damit die Schiffskapazität. Dann muss er dieses Schiff zerstören, bevor es starten kann.
- ◆ (9) **Anwerber:** Der Spieler nimmt alle seine gespielten Charakterkarten wieder auf die Hand, einschließlich des (9) Anwerbers.
- ◆ (8) **Forscherin:** Der Spieler darf auch denselben Astronauten mehrmals bewegen.
- ◆ (7) **Wissenschaftler:** Wenn der Spieler sich eine verdeckte Entdeckungskarte ansieht, muss er sie danach wieder verdeckt zu der ursprünglichen Zone zurück legen. Es kann vorkommen, dass der Spieler eine Entdeckungskarte zieht und allen äußeren Zonen zu diesem Zeitpunkt bereits Entdeckungskarten zugeordnet sind. In diesem Fall legt er die gezogene Karte auf den offenen Ablagestapel und sieht sich eine der bereits zugeordneten verdeckten Entdeckungskarten an.
- ◆ (6) **Geheimagent:** Der Spieler darf auch ein völlig unbemanntes Schiff zum Start zwingen.
- ◆ (5) **Saboteur:** Alle Astronauten an Bord eines zerstörten Schiffes werden getötet und auf das Mahnmal „Verschollen im All“ gesetzt. Die Schiffskarte kommt auf den Ablagestapel.
- ◆ (4) **Femme fatale:** Der Spieler darf einen Astronauten in einem angedockten Schiff, in einem gestarteten Schiff oder in einer beliebigen Marszone (einschließlich Phobos) ersetzen. Er muss an dem betreffenden Ort aber mindestens einen eigenen Astronauten haben. Der ersetzte Astronaut wird getötet und auf das Mahnmal „Verschollen im All“ gesetzt.
- ◆ (3) **Reiseberaterin:** Falls in keinem angedockten Schiff Platz für mindestens 3 weitere Astronauten ist, ignoriert der Spieler diese Fähigkeit und setzt aus.
- ◆ (2) **Soldat:** Der Spieler kann keinen Astronauten in Syrtis Major und Valles Marineris töten. Er darf auch seine eigenen Astronauten töten. Der Spieler muss die bewegten Astronauten nicht alle in dieselbe Zone setzen. Wenn möglich, muss der Spieler mindestens einen Astronauten bewegen.
- ◆ (1) **Pilot:** Der Spieler darf das Zielplättchen auf ein angedocktes oder auf ein gestartetes Schiff legen. Er darf das Zielplättchen auch auf ein anderes Zielplättchen legen. Damit wird das Ziel des Schiffes ein weiteres Mal geändert.

EREIGNISKARTEN

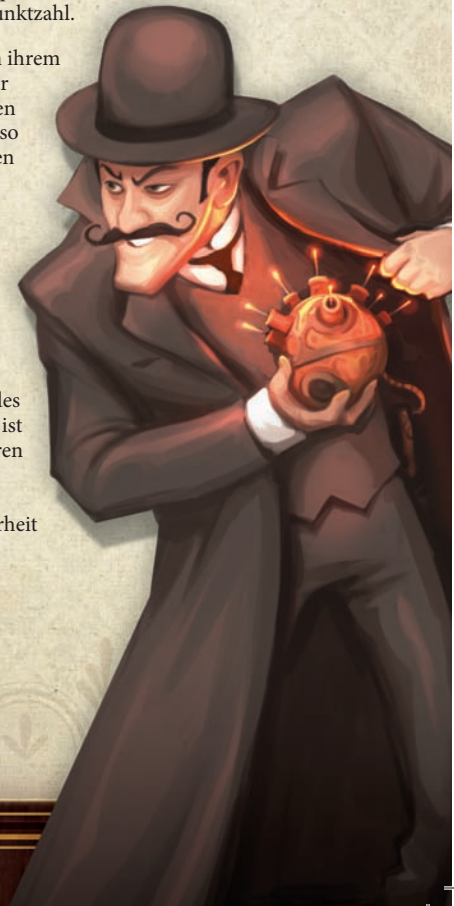
- ◆ Aktionskarten und Auftragskarten werden verdeckt gehalten. Der Spieler darf sich seinen eigenen Auftrags- und Aktionskarten jederzeit ansehen. Er darf sie aber anderen Spielern nicht zeigen.

ENTDECKUNGSKARTEN

- ◆ Phobos, Syrtis Major und Valles Marineris können keine Entdeckungskarten zugeordnet werden. Jeder anderen Zone (einschließlich Tritonis Sinus) kann maximal eine Entdeckungskarte zugeordnet werden.
- ◆ Wenn eine Entdeckungskarte einer Zone zugeordnet worden ist, kann sie weder entfernt, außer Kraft gesetzt oder ersetzt werden.
- ◆ Betrifft der Effekt einer Entdeckungskarte die Entdeckungsphase, tritt er sofort ein, wenn die Karte aufgedeckt wird.
- ◆ **Ebenes Gelände, Unebenes Gelände:** Die Effekte dieser Karten treten nur während der dritten Produktionsphase ein. In der Schlusswertungsphase werden die Astronauten in den betroffenen Zonen wieder ganz normal gezählt.
- ◆ **Grubenunglück, Synergie:** Betrifft Grubenunglück eine Zone, die von Synergie betroffen ist, hat Grubenunglück Vorrang: In diese Zone werden keine Punktmarker gelegt.
- ◆ **Betrug:** Der Spieler mit den zweitmeisten Astronauten erhält die Punktmarker nur dann, wenn ein Spieler eindeutig die meisten Astronauten in der Zone hat. Besteht für die meisten Astronauten ein Gleichstand zwischen mehreren Spielern, teilen diese Spieler die Punktmarker gleichmäßig unter sich auf, wie üblich. Besteht für die zweitmeisten Astronauten ein Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern, teilen diese Spieler die Punktmarker gleichmäßig unter sich auf. Falls nur ein Spieler Astronauten in dieser Zone hat, bleiben alle Punktmarker dort liegen.

AUFTRAGSKARTEN

- ◆ Einige Auftragskarten geben ihrem Besitzer Punkte, falls er „die meisten“ oder „das Meiste“ von irgendetwas hat. Besteht dabei ein Gleichstand mit einem oder mehreren anderen Spielern, gilt der Auftrag als erfüllt. Der Spieler erhält die volle auf der Karte angegebene Punktzahl.
- ◆ Einige Auftragskarten geben ihrem Besitzer „1/2/4/7 Punkte“ für „Astronauten in 1/2/3/4 roten Zonen“. Der Spieler erhält also für mindestens 1 Astronauten
- in einer Zone: 1 Punkt,
- in zwei Zonen: 2 Punkte,
- in drei Zonen: 4 Punkte
- in vier Zonen: 7 Punkte.
- ◆ **Strategische Zonen:** Der Auftrag ist erfüllt, wenn die Anzahl aller Astronauten des Spielers in den beiden Zonen Syrtis Major und Valles Marineris zusammen höher ist als die jedes einzelnen anderen Spielers. Der Spieler muss in keiner der beiden Zonen eine Mehrheit haben.



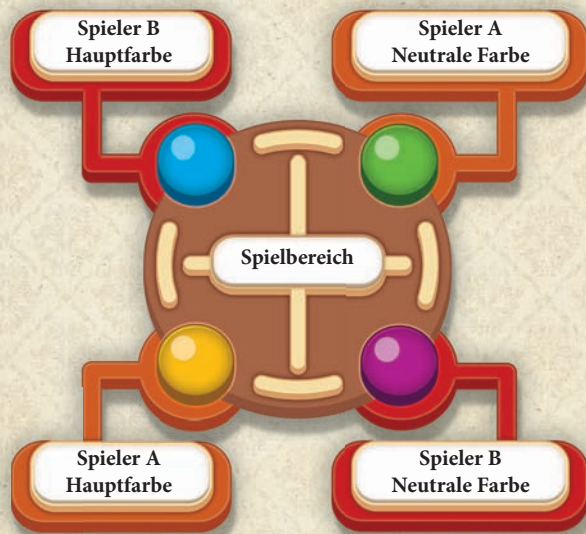
2-PERSONEN-SPIEL

Im 2-Personen-Spiel gelten die folgenden Änderungen:

SPIELVORBEREITUNG

Die Spielvorbereitungen werden wie für ein 4-Personen-Spiel getroffen, mit folgenden Änderungen und einem zusätzlichen Schritt:

- 5. Farbwahl und Sitzordnung:** Die beiden Spieler sitzen direkt nebeneinander. Jeder Spieler wählt eine Farbe als seine **HAUPTFARBE** und eine zweite Farbe als seine **NEUTRALE FARBE**. Er nimmt sich die Charakterkarten und alle Astronauten beider Farben. Das Spielmaterial seiner Hauptfarbe legt er vor sich ab. Das Spielmaterial seiner Neutralen Farbe legt er auf die gegenüberliegende Seite des Spielbereichs (siehe Abbildung).



Sitzordnung für 2 Spieler

- 8. Startaufträge verteilen:** Die Auftragskarten werden herausgesucht und gemischt. Jeder Spieler erhält für seine **Hauptfarbe** 2 Karten ausgeteilt. Er wählt eine Karte, die er behält und legt sie verdeckt vor sich ab. Die andere Karte legt er verdeckt zu den übrigen Ereigniskarten zurück. Die Spieler halten ihre Auftragskarten bis zum Spielende geheim.
- 10. Neutrale Charakterkartenstapel vorbereiten:** Jeder Spieler bereitet den Charakterkartenstapel seiner Neutralen Farbe vor. Zuerst sucht er die Karten (9) Anwerber, (8) Forscherin, (4) Femme fatale und (2) Soldat heraus. Dann mischt er die übrigen Charakterkarten und zieht zwei Karten, die er sich nicht ansieht. Er mischt die beiden Karten mit den vier zuvor herausgesuchten Karten und legt sie verdeckt in den Bereich seiner Neutralen Farbe. Anschließend mischt er die drei übrigen Charakterkarten und legt sie verdeckt oben auf den Stapel.

SPIELABLAUF

DES 2-PERSONEN-SPIELS

Das 2-Personen-Spiel verläuft wie das normale Spiel mit folgenden Änderungen:

CHARAKTER WÄHLEN

In jeder Spielrunde zieht der Spieler zuerst die oberste Karte vom Charakterkartenstapel seiner Neutralen Farbe. Er sieht sie sich an, ohne sie seinem Gegner zu zeigen und legt sie verdeckt in den Bereich seiner Neutralen Farbe. Dann wählt er den Charakter seiner Hauptfarbe und legt diese Karte verdeckt vor sich ab.

CHARAKTERFÄHIGKEITEN DER NEUTRALEN FARBE ANWENDEN

Der Spieler entscheidet in vollem Umfang darüber, wie er die Fähigkeiten der Charaktere seiner Neutralen Farbe anwendet (z.B. wo er Astronauten einsetzt, welches Schiff er zerstört usw.). Er darf dabei Entscheidungen treffen, die seiner Neutralen Farbe schaden (z.B. ihre Astronauten töten oder ersetzen).

Zieht der Spieler durch die Fähigkeit des (7) Wissenschaftlers seiner Neutralen Farbe eine Entdeckungskarte, kann er sie wie üblich jeder verfügbaren äußeren Zone zuordnen. Zieht er eine Auftrags- oder Aktionskarte, legt er sie in die Spielschachtel zurück, ohne sie seinem Gegner zu zeigen.

Wendet der Spieler die Fähigkeit des (9) Anwerbers der Neutralen Farbe an, legt er zuerst die Anwerberkarte zurück in die Spielschachtel. Dann mischt er die übrigen acht Charakterkarten und legt sie als neuen, verdeckten Charakterkartenstapel der Neutralen Farbe bereit.

Weil die Spieler die Charakterfähigkeiten anwenden müssen, kann es vorkommen, dass die Charakterkarte der Neutralen Farbe für den kontrollierenden Spieler selbst nicht hilfreich oder sogar von Nachteil ist.

Beispiel: In den äußeren Zonen stehen nur Astronauten in der Hauptfarbe des Spielers. Er hat den (2) Soldaten der neutralen Farbe gezogen. Nun muss er dessen Fähigkeit anwenden und seinen eigenen Astronauten töten.

SIEGPUNKTE FÜR NEUTRALE FARBEN

Erhält eine **Farbe** Punktmarker, werden diese **in den Bereich dieser Farbe** gelegt. Der Spieler darf die Punktmarker seiner Hauptfarbe nicht mit denen der Neutralen Farbe vermischen!

Bei der Abwicklung der Ereigniskarten und in der Schlusswertungsphase werden die Neutralen Farben als eigenständige Spieler behandelt. Beispielsweise werden ihre Punktmarker mit denen aller anderer Farben verglichen. Neutrale Farben können den globalen Auftrag „Eismonopol“ erfüllen.

SPIELSIEG

Bei Spielende werden die Endwerte aller vier Farben verglichen. Die Farbe mit den meisten SP gewinnt das Spiel.

Falls eine Neutrale Farbe die meisten SP hat, haben beide Spieler verloren. Andernfalls gewinnt der Spieler, dessen Hauptfarbe die meisten SP hat.

Gibt es einen Gleichstand zwischen einer Hauptfarbe und einer Neutralen Farbe, gewinnt die Hauptfarbe das Spiel.

Gibt es einen Gleichstand zwischen den beiden Hauptfarben, gewinnt der Spieler, der in seiner Hauptfarbe mehr Punktmarker besitzt, unabhängig von deren Wert. Besteht auch dann noch ein Gleichstand, teilen sich die beiden Spieler den Sieg.

CREDITS

Autoren: Bruno Faidutti und Bruno Cathala
Spielentwicklung: Steven Kimball
Produktion: Steven Kimball
Redaktion und Lektorat: Christopher Meyer und Sean O'Leary
Grafikdesign: Samuel Shimota
Leitung Grafikdesign: Brian Schomburg
Schachtel- und Charakterillustrationen: Andrew Bosley
Spielplanillustration: Alyn Spiller
Startrampen- und Schiffsillustrationen: Samuel Shimota
Künstlerische Leitung: Andy Christensen
Produktionskoordination: John Britton, Jason Glawe und Johanna Whiting
Produktionsmanagement: Megan Duehn und Simone Elliott
Ausführender Spielautor: Corey Konieczka
Ausführender Produzent: Michael Hurley
Herausgeber: Christian T. Petersen

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Ferdinand Köther
Redaktionelle Bearbeitung und Layout: Jasmin Ickes
Grafische Bearbeitung: Sabine Machaczek
Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Ulrich Bauer, Heiko Eller, Marina Fahrenbach, Peer Lagerpusch, Philip Strietzel, Pascal Wengert

Testspieler: Samuel Bailey, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Frank Brooks, Josh Callaway, Vince Creer, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Steven Duff, Julia Faeta, Silvia Faeta, Derrick Fuchs, Deb Godley, Grace Holdinghaus, Alex Ortloff, Mark Larson, Adam Laughton, Julia Laughton, Thomas Laughton, Harrison Lavin, James Meier, Martin Scrase, Mark Underwood und Jason Walden

Besonderer Dank an die vielen Dutzend französischer Testspieler, die geholfen haben, die ersten Prototypen des Spiels zu verbessern.

KURZÜBERSICHT

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

1. Charakter wählen
2. Charakterfähigkeit anwenden
3. Neuen Startspieler bestimmen
4. Gestartete Schiffe landen
5. Neue Schiffe andocken
6. Rundenzähler weiter drehen

PHASENSYMBOL



1. Produktionsphase
(1 Punktmarker)



2. Produktionsphase
(2 Punktmarker)



3. Produktionsphase
(3 Punktmarker)



Entdeckungsphase



Schlusswertungsphase

VERTEILUNG DER ROHSTOFFMARKER

5



Eis

3



Sylvanit

3



Celerium

VERTEILUNG DER EREIGNISKARTEN

ENTDECKUNG

13

AUFTRAG

13

AKTION

4

Heidelberger
Spieleverlag



FANTASY
FLIGHT
GAMES



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific written permission. Mission: Red Planet and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German Version published by Heidelberger Spieleverlag. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

PROOF OF
PURCHASE
Aufbruch zum
Roten Planeten