

# ARGO

BRUNO FAIDUTTI - SERGE LAGET



MIT ILLUSTRATIONEN VON MIGUEL COIMBRA UND ALEXANDRE DE LA SERNA

# ARGO

BRUNO FAIDUTTI · SERGE LAGET

2-4 Spieler • 30-45 Minuten

Es dauert einige Augenblicke, bis du vollends zu Bewusstsein kommst. Die Übelkeit und die hämmernden Kopfschmerzen sind alte Vertraute, genauso wie der Geruch der Kühlflüssigkeit, die gerade aus deinem Kryostase-Behälter abgelassen wird. Um dich herum erwachen langsam auch andere Besatzungsmitglieder.

Aber Moment ... was ist das für ein Ort? Das ist nicht der Aufwachraum des Schiffes, in dem du in den Kälteschlaf versetzt wurdest! Was ist passiert? Könnte es sein, dass euer Transporter von Organhändlern überfallen wurde, die dann eure Kryobehälter hier zwischengelagert haben?

Während der Rest der Mannschaft erwacht, ertönt die Stimme des Zentralcomputers aus allen Lautsprechern: "Station Argo, Zentralsystem. Xeno-Präsenz entdeckt. Das gesamte Personal hat sich unverzüglich zu den Rettungskapseln zu begeben." Die Beleuchtung verändert drastisch die Farbe, um die Notlage zu verdeutlichen.

Erst der Ortswechsel, und jetzt auch noch Aliens? Was zur ...

„Kommandant, wo sind wir?“

Dein Team ist erwacht und versammelt sich um dich.

„Weiß ich nicht, will ich auch nicht wissen. Ihr habt's gehört. Lasst uns die Rettungskapseln suchen, und dann nichts wie weg von hier. Vorwärts!“

In Argo kontrolliert jeder Spieler ein Astronauten-Team. Ziel des Spiels ist es, die Rettungskapseln zu finden und möglichst viele eigene Astronauten zu retten. Da alle Spieler jedoch auch die Aliens steuern und die Plätze in den Rettungskapseln begrenzt sind, könnte es extrem unangenehm werden. Man erhält Punkte, indem man seine Astronauten in die Kapseln bringt, bevor diese vom Raumschiff abdocken, und indem man mit den Aliens die Astronauten der anderen Spieler ausschaltet. Zu guter Letzt bekommen auch die Aliens Punkte für jeden toten Astronauten und wenn die Spieler zu gnadenlos Jagd aufeinander machen, könnte es passieren, dass die Aliens gegen alle menschlichen Spieler gewinnen.

## SPIELMATERIAL

31 Modulplättchen (inkl. Aufwachraum-Plättchen)	2 Spielhilfen
6 Rettungskapsel-Plättchen	1 Wertungstafel
3 Schwierigkeitsgrad-Marker	8 Wertungsmarker
25 Plastikfiguren	60 Aktivierungsmarker
	3 Alien-Wertungstafeln

## SERGE LAGET (L)

Mein Name ist Serge Laget. Ich arbeite als pädagogischer Berater und halte in diesem Bereich Lehrer auf dem aktuellen Wissensstand. Meine Freizeit gehört ganz der Entwicklung von Spielen.

Diese Karriere begann ich 1985 mit dem Spiel *Le Gang des Traction-Avant*.

Danach sollten noch viele weitere Spiele folgen. Einige davon, wie z. B. *Mare Nostrum*, habe ich allein entwickelt, andere sind in Teamarbeit entstanden.

Meine absoluten Lieblingsprojekte waren *Schatten über Camelot* mit Bruno Cathala und *Ad Astra* mit Bruno Faidutti.

Heute darf ich mich besonders glücklich schätzen, dass *Argo* in Form dieser wundervollen Version von Flatlined Games veröffentlicht wird.

Mit Miguel Coimbra habe ich bereits an *Cargo Noir* gearbeitet und ich liebe seine Illustrationen.

## BRUNO FAIDUTTI (R)

Mein Name ist Bruno Faidutti und ich bin Lehrer. Mein erstes Spiel, *Baston*, wurde ein Jahr vor Serges veröffentlicht.

Darauf folgten noch etwa fünfzig weitere Spiele. Die bekanntesten davon dürften *Mascarade* und *Ohne Furcht und Adel* sein. Meine persönlichen Favoriten sind *Speed Dating* und *Animal Suspect*, die ich beide zusammen mit Nathalie Grandperrin entwickelt habe.

Ich habe bereits zuvor schon mit Serge zusammengearbeitet. Gemeinsam haben wir *Castel* (welches hoffentlich bald veröffentlicht wird) und *Ad Astra* entwickelt.

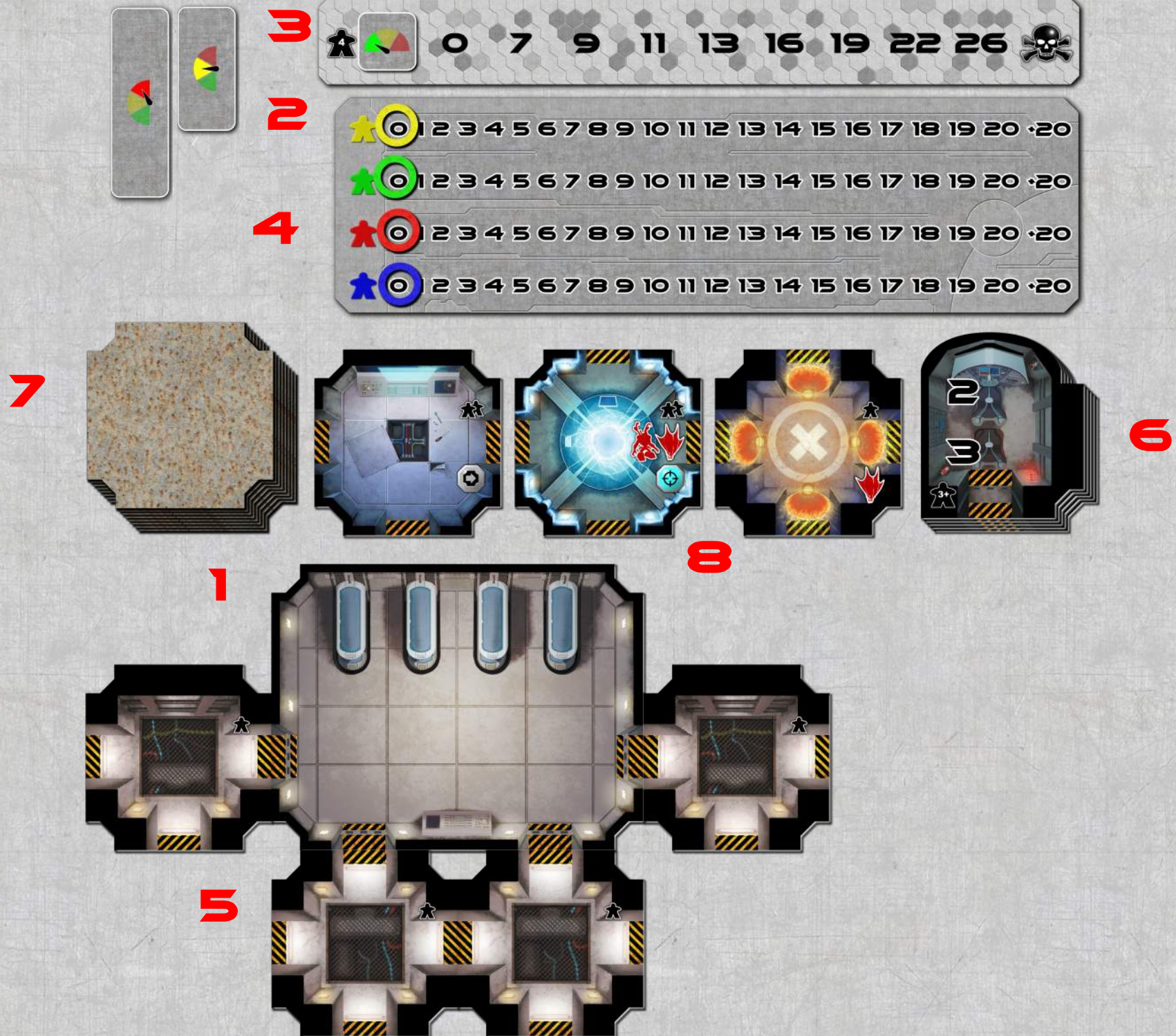
*Argo* gehört zu der Sparte, die ich selbst eher selten spiele: Es erfordert viel Strategie und Kalkül.

Hier spürt man deutlich Serges Einfluss am Entwicklungsprozess.

Ich glaube, dies ist mein erstes Spiel, das von Miguel Coimbra illustriert wurde. Das war schon lange überfällig!



## VOR DEM SPIEL



1. Der Aufwachraum wird in die Tischmitte gelegt.
2. Die Wertungstafel wird in die Nähe des Aufwachraums gelegt, ebenso die Alien-Wertungsleiste für die passende Anzahl an Spielern.
3. Wählt den gewünschten Schwierigkeitsgrad der Aliens (Leicht, Mittel, Schwer) und legt den entsprechenden Marker so auf die Alien-Wertungsleiste, dass er die ersten 1/2/3 Felder bedeckt. Je höher der Schwierigkeitsgrad, umso vorsichtiger muss man die Aliens nutzen, damit sie das Spiel nicht gewinnen.
4. Jeder Spieler stellt alle Astronauten in der von ihm gewählten Farbe in den Aufwachraum und legt seinen Wertungsmarker auf die Wertungstafel.
5. Vier zufällig bestimmte Korridor-Modulplättchen ohne Alien-Symbol werden angrenzend an die vier Türen des Aufwachraums gelegt, so dass sie mit dem Aufwachraum verbunden sind.
6. Die Rettungskapsel-Plättchen formen einen offenen Stapel, wobei die Plättchen mit den höchsten Punktwerten ganz unten im Stapel liegen und die mit den niedrigsten ganz oben. Beim Spiel mit 2 Spielern werden die beiden Rettungskapseln mit dem Vermerk ,3+' aus dem Spiel genommen und nur die vier Kapseln mit ,2+' verwendet.
7. Alle verbliebenen Modulplättchen werden gemischt und bilden einen verdeckten Stapel.
8. Die obersten drei Modulplättchen von diesem Stapel werden aufgedeckt und bilden eine offene Auslage neben dem Stapel.

## ZIEL DES SPIELS

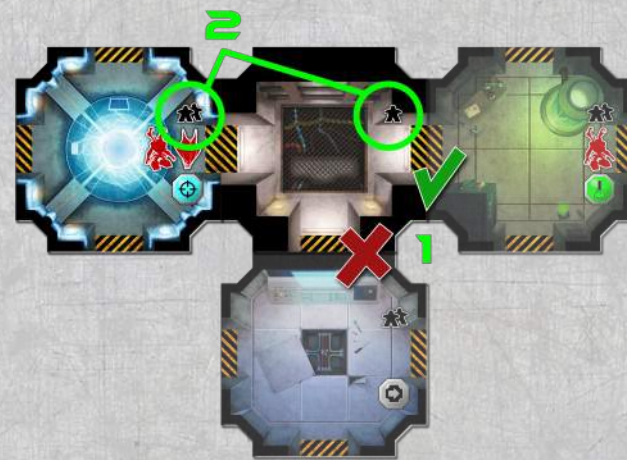
Das Ziel des Spiels ist es, bei Spielende mehr Punkte als alle Mitspieler und als die Aliens zu haben.

Während des Spiels erhält man Punkte, wenn die eigenen Astronauten erfolgreich mit einer Rettungskapsel fliehen, wenn die eigenen Astronauten Aliens töten, oder wenn man mit den Aliens die Astronauten der Mitspieler ausschaltet.

Die Aliens selbst sammeln während des Spiels ebenfalls Punkte: Jedes Mal wenn ein Astronaut stirbt, wird dieser auf das vorderste noch freie Feld der Alien-Wertungsleiste gestellt.

Wenn die Alien-Wertungsleiste komplett gefüllt ist, endet das Spiel sofort und die Aliens gewinnen das Spiel.

Der aktuelle Spielstand wird während des Spiels auf den Wertungstafeln festgehalten.



### Raumkapazität

Jedes Modulplättchen hat ein aufgedrucktes Kapazitätslimit (2). Korridore können maximal 1 Astronauten aufnehmen, Räume 1 oder 2. Die Kapazität des Aufwachraums ist unbegrenzt. Für Aliens beträgt die Kapazität eines Plättchens immer 1, und zwar zusätzlich zur aufgedruckten Höchstmenge an Astronauten.

### Schieben

Betrifft ein Astronaut ein Modul, das bereits voll besetzt ist, so muss er einen bereits anwesenden Astronauten auf ein benachbartes Plättchen schieben. Dies kann zu einer Kettenreaktion führen, bei der mehrfach Astronauten auf bereits volle Plättchen weiterverschoben werden. Der aktive Spieler trifft immer alle Entscheidungen über die Schubrichtungen. Er erhält auch sämtliche Punkte, die durch das Schieben in einer Kettenreaktion ggf. vergeben werden. Der Grund für die Schieberei ist der Platzmangel und die Enge der Raumstation. Deshalb ist es auch nicht möglich, einen Astronauten auf das Plättchen zu schieben, von dem der Schiebende gerade gekommen ist. Falls es mangels benachbarter Plättchen keine Möglichkeit gibt, alle notwendigen Verschiebungen durchzuführen, darf die Bewegungsaktion mit dem Astronauten gar nicht erst durchgeführt werden (sprich: Kein Schieben in eine Sackgasse). Astronauten können auch in den Aufwachraum oder in Rettungskapseln geschoben werden.

Geschobene Astronauten müssen immer auf einem bereits ausliegenden Plättchen landen. Sie dürfen nicht aus der Raumstation geschoben werden.



## SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, der zuletzt ein Alien gesehen hat. Alternativ könnt ihr auch den Spieler anfangen lassen, der am meisten wie ein Alien aussieht.

In seinem Zug muss ein Spieler die folgenden drei Phasen durchführen. Er darf keine Phase auslassen.

### 1. Alien-Phase

- ein Alien bewegen (wenn momentan ein Alien im Spiel ist), danach
- Aliens töten Astronauten (falls zutreffend)

### 2. Bau-Phase

- der Raumstation ein Modulplättchen hinzufügen, danach
- ein Alien auf das neue Plättchen stellen (falls zutreffend)

### 3. Aktions- & Aktivierungsphase

Die Spieler verfügen über zwei Aktionen, die sie zur Aktivierung von Plättchen oder zur Bewegung nutzen können. Sie können also:

- zwei verschiedene Astronauten bewegen ODER
- einen Astronauten bewegen und dann ein Modul aktivieren ODER
- ein Modul aktivieren und dann einen Astronauten bewegen ODER
- zwei verschiedene Module aktivieren

Es ist nicht erlaubt, zweimal den gleichen Astronauten zu bewegen.

*Ausnahme: Im ersten Spielzug jedes Spielers steht ihm nur eine Aktion zur Verfügung.*

## ALLGEMEINE BEWEGUNGSREGELN

### Verbindungen

Die Bewegung von Plättchen zu Plättchen ist nur über die gelb-schwarz gestreiften Anschlüsse möglich (1). Dabei müssen beide Plättchen über passende aneinandergrenzende Anschlüsse verfügen.

Es ist nicht erlaubt, sich durch Wände zu bewegen!



## Aliens

Zusätzlich zu den Astronauten kann jedes Modul auch genau 1 Alien aufnehmen. Aliens dürfen niemals in den Aufwachsraum oder die Rettungskapseln bewegt oder geschoben werden.

Wird ein Alien in ein Modul bewegt oder geschoben, das schon ein Alien enthält, so schieben sich diese nach den gleichen Regeln, wie es auch Astronauten tun.

Aliens sind immun gegen die Auswirkungen eines Teleporters.

*Wichtig: Der aktive Spieler trifft stets alle Entscheidungen über eventuelle Schubrichtungen, Teleporter o.ä.*



## 1. ALIEN-PHASE

(Diese Phase wird übersprungen, wenn sich momentan kein Alien auf der Raumstation befindet.)

### Ein Alien bewegen

Wenn sich mindestens 1 Alien auf der Station befindet, so muss der aktive Spieler eines der Aliens auf ein benachbartes Modul bewegen.

### Aliens töten Astronauten

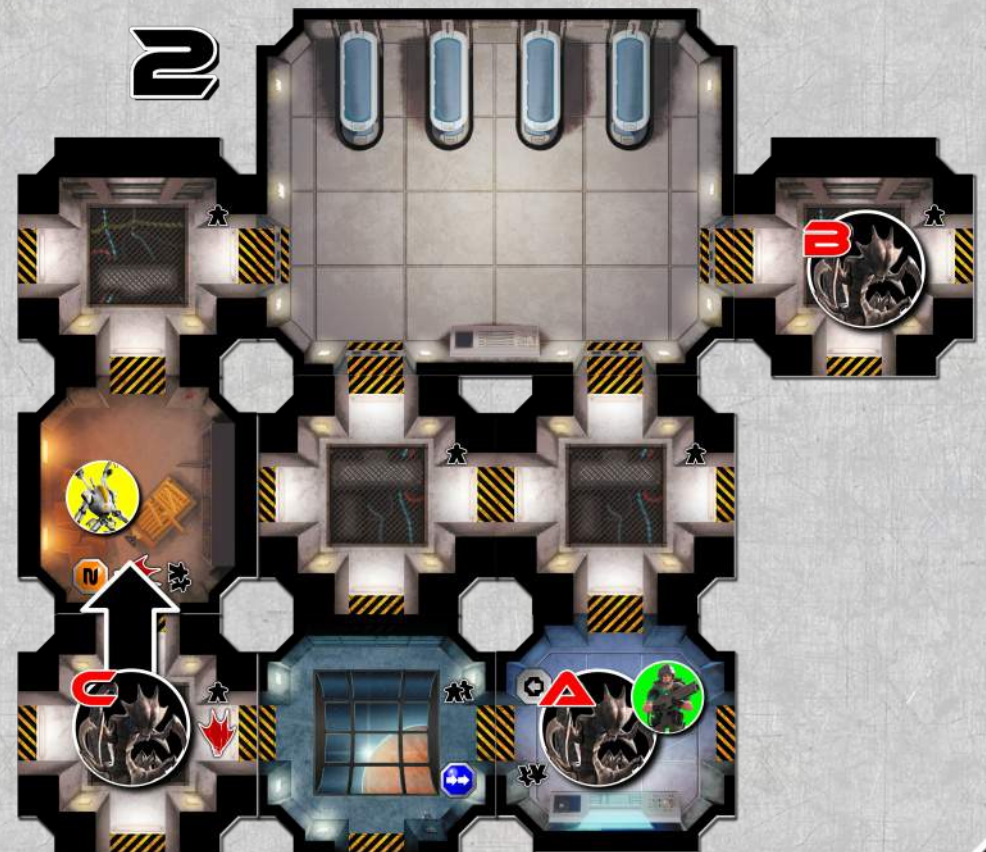
Befindet sich nach der Alien-Bewegung ein Alien im selben Modul wie ein oder mehrere Astronauten, so tötet es einen der Astronauten dort. Der aktive Spieler hat die Wahl, welcher Astronaut getötet wird (Ausnahme: Roboter und Soldat; siehe unten). Der aktive Spieler stellt den getöteten Astronauten auf die Alien-Wertungsleiste und erhält selbst 1 Punkt (2 Punkte für einen Kommandanten).

Es gibt 3 Ausnahmen:

- 1 - Selbstmord: Man erhält niemals Punkte dafür, dass während des eigenen Zuges ein eigener Astronaut stirbt. Nur die Aliens erhalten dafür Punkte auf ihrer Wertungstafel.
- 2 - Roboter: Roboter sind nicht essbar. Ein Roboter kann niemals von einem Alien getötet werden.
- 3 - Soldaten: Ein Alien in einem Modul mit zwei Astronauten muss immer einen Kommandanten, eine Kundschafterin oder eine Pilotin töten, falls vorhanden (selbst wenn das dazu führt, dass man einen eigenen Astronauten töten muss). Ein Alien kann nur dann einen Soldaten töten, wenn der Soldat der einzige Astronaut auf dem Plättchen ist (Roboter nicht mitgezählt). Betritt ein Alien ein Modul mit 2 Soldaten, so wird das Alien getötet. Der aktive Spieler erhält dafür 1 Punkt.

*Beispiel 1: Alien A bewegt sich und tötet den Piloten. Alien B hätte sich nicht bewegen können.*

*Beispiel 2: Alien C bewegt sich. Alien A tötet den Soldaten. Alien C kann den Roboter nicht töten.*





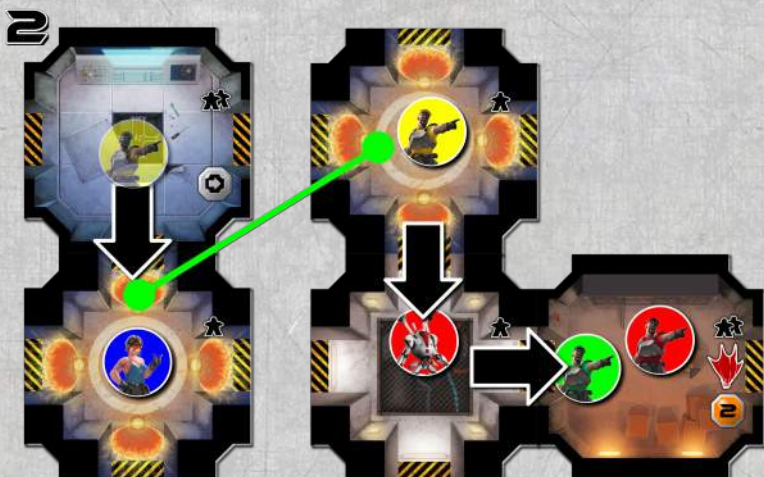
## EFFEKTE VON MODULEN UND ANDEREN PLÄTTCHEN



### Teleporter

Ein Astronaut, der ein Teleporter-Modul mit seiner normalen Bewegung betritt oder hineingeschoben wird, teleportiert sofort auf ein anderes Teleporter-Modul oder den Aufwachraum (nach Wahl des aktiven Spielers). Wenn das Zielplättchen voll ist, so schiebt er dort einen anderen Astronauten heraus, wie in den allgemeinen Bewegungsregeln beschrieben. Teleportation geschieht direkt beim Übergang auf das Teleporter-Plättchen, ohne dass der Astronaut die Raummitte tatsächlich erreicht. Die Teleportation wird nur durchgeführt, wenn ein Astronaut das Modul betritt, nicht wenn er es verlässt. Betritt ein Astronaut ein Teleporter-Modul, in dem sich ein Alien befindet, so wird er teleportiert, ehe er dem Alien begegnet. Er kann jedoch in jedem Fall von einem Alien getötet werden (oder es selbst töten), das sich auf dem Plättchen befindet, zu dem er teleportiert wird. Aliens ignorieren Teleporter-Effekte und werden selbst nie teleportiert.

**(Optionale Regel für ein gemeineres Spiel:)** Solange nur ein Teleporter-Modul im Spiel ist, wird jeder Astronaut, der es betritt, sofort aus der Raumstation herusteportiert und stirbt. In dieser Variante können Astronauten nicht von einem Teleporter in den Aufwachraum versetzt werden. Wird ein Astronaut aus der Station herusteportiert, erhält der aktive Spieler 1 Punkt, es sei denn, der herusteportierte Astronaut gehörte ihm selbst.



### Sprung-Raum

Wird der Sprungraum aktiviert, darf sich der Astronaut, der ihn aktiviert hat, sofort 2x bewegen. Die Aktivierung und die darauf folgende doppelte Bewegung zählen als eine einzige Aktion. Wenn die Kundschafterin den Sprung-Raum aktiviert, darf sie sich zweimal bis zu 2 Plättchen weit bewegen, also insgesamt bis zu 4.



### Laser

Wird der Laser aktiviert, darf man ein Alien töten, das sich in einem waagrecht oder senkrecht benachbarten Raum zu einem beliebigen eigenen Astronauten (auch zum Roboter) befindet. Der Roboter darf jedoch nicht derjenige sein, der den Raum aktiviert.



### Krankenstation

Wird die Krankenstation aktiviert, kann man einen zuvor von den Aliens getöteten Astronauten zurück ins Spiel holen. Der Spieler wählt einen beliebigen Astronauten von der Alien-Wertungsleiste und stellt ihn in den Aufwachraum. Das reduziert die Gesamtpunkte der Aliens. Der zuletzt auf der Alien-Wertungsleiste platzierte Astronaut wird ggf. versetzt, um die entstandene Lücke zu schließen.



### Labor

Wird das Labor aktiviert, darf man die Position eines beliebigen Astronauten – auch eines gegnerischen – mit der eines beliebigen Aliens vertauschen. Der Tausch darf nicht durchgeführt werden, wenn dadurch ein Alien im Aufwachraum oder einer Rettungskapsel landen würde.

Roboter können das Labor weder aktivieren, noch darf ihre Position vertauscht werden. Das Labor funktioniert nur mit Lebewesen.

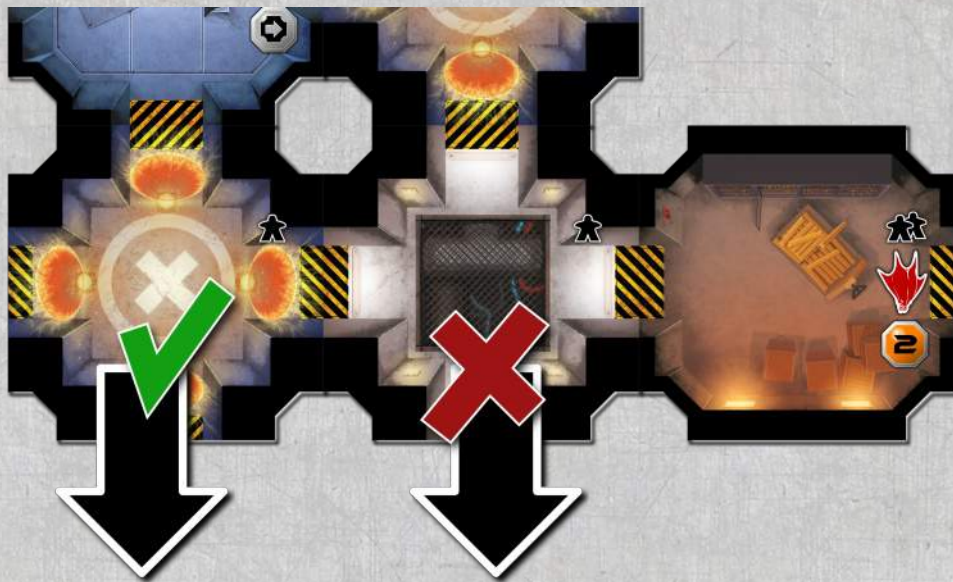
Landet ein Alien durch den Positionswechsel auf einem Plättchen mit einem Astronauten, dann wird der Astronaut getötet und der aktive Spieler erhält 1 Punkt (es sei denn, es war sein eigener Astronaut).

Wenn ein Astronaut durch den Positionswechsel in ein Teleporter-Modul gelangt, wird er nicht teleportiert. (Teleportation geschieht nur, wenn man das Modul mit den allgemeinen Bewegungsregeln betritt.)



### Kontrollraum

Wird der Kontrollraum aktiviert, darf man ein beliebiges Modul der Raumstation mitsamt Inhalt versetzen und dabei beliebig drehen. Der Spieler nimmt das Plättchen auf und verbindet es an anderer Stelle mit der Raumstation. Alle Plättchen der Raumstation müssen dabei miteinander verbunden bleiben. Es ist also nicht erlaubt, die Station dadurch in mehrere Teile zu trennen. Der Aufwachraum und die Rettungskapseln dürfen mit diesem Effekt nicht versetzt werden.



### Zeitmaschine

Die Zeitmaschine wird am Anfang des Zuges eines anderen Spielers oder zwischen zwei Aktionen eines anderen Spielers aktiviert. Sie kann nicht im eigenen Zug aktiviert werden. Demnach kostet eine Aktivierung auch keine Aktion.

Der Spieler, der die Zeitmaschine mit einem seiner Astronauten aktiviert hat, darf sofort außerhalb der regulären Spielreihenfolge einen seiner Astronauten bewegen oder mit ihm ein anderes Modul aktivieren. Danach setzt der aktive Spieler seinen Zug fort. Hatte er seine nächste Aktion vor der Unterbrechung bereits angekündigt, aber noch nicht ausgeführt, darf er sie jetzt durchführen oder aber auch eine andere Aktion wählen.

Handelte es sich bei der geplanten Aktion des aktiven Spielers um eine Bewegung, die eine Kettenreaktion auslöst, so darf diese nicht mittendrin unterbrochen werden.

Der Effekt der Zeitmaschine tritt entweder vor oder nach der gesamten Aktion ein.

Das Aktivieren der Zeitmaschine benötigt keine Aktion.

Es ist also nicht notwendig, dass der Spieler eine seiner Aktionen aus dem vorangegangenen Zug aufgehoben hat.

Der aktivierende Spieler muss einen Astronauten auf dem Zeitmaschinen-Modul haben, um die Zeitmaschine aktivieren zu können.

Beispiel:

*Blau ist der aktive Spieler. Während der Alien-Phase möchte er Alien A bewegen. Spieler Gelb unterbricht ihn, indem er die Zeitmaschine aktiviert. Gelb bewegt die Pilotin. Erst jetzt darf Blau mit der Alien-Phase weitermachen. Er kann Alien A wie zuvor angekündigt bewegen oder ein anderes Alien für die Bewegung wählen.*



### Warenlager

Der Spieler, der das Warenlager aktiviert, erhält sofort 2 Punkte. Wenn er es mit dem Kommandanten aktiviert, erhält er stattdessen sogar 4 Punkte.



### Rettungskapsel

Wenn ein Astronaut eine Rettungskapsel betritt, wird er auf den freien Sitz mit der niedrigsten noch vorhandenen Punktzahl gestellt. Ab jetzt kann für den Rest des Spiels nicht mehr bewegt werden; die Sicherheitsgurte sind schon geschlossen. Sobald die Rettungskapsel voll ist, löst sie sich sofort von der Raumstation und macht sich auf den Weg in Richtung Erde. Eine Raumkapsel löst sich auch dann, wenn ein Alien ein Modul betritt, das direkt benachbart zu den Rettungskapseln liegt. Das gilt aber nur, wenn sich mindestens 1 Astronaut in der Kapsel befindet. Eine komplett leere Kapsel hebt niemals ab. Die Spieler erhalten sofort Punkte für jeden ihrer geretteten Astronauten. Die Anzahl der Punkte ist dem jeweiligen Platz in der Rettungskapsel zu entnehmen.



### Sicherheitszentrale

Der Spieler, der die Sicherheitszentrale aktiviert, darf eine beliebige, nicht leere Rettungskapsel starten. Die Rettungskapsel löst sich sofort von der Station.



### Reaktorkammer

Die Strahlung macht es unmöglich, hier einen kompletten Zug zu verbringen. Am Ende des Zuges sterben alle Astronauten des aktiven Spielers in der Reaktorkammer, die sich schon zu Beginn seines Zuges dort befunden haben.



### Schutzraum

Dieser Raum ist gesichert. Aliens können dieses Modul weder betreten noch hineingeschoben werden.



### Kundschafterin

Die Kundschafterin bewegt sich pro Bewegungsaktion bis zu 2 Plättchen weit.



## ASTRONAUTEN UND IHRE FÄHIGKEITEN





### Pilotin

Sobald die Pilotin eine Rettungskapsel betritt, muss sie eine der folgenden Möglichkeiten wählen:  
 Sie kann die Rettungskapsel an eine beliebige andere, 'legale' Stelle der Station versetzen.  
 Die Rettungskapsel darf auf diese Weise auch näher an den Aufwachsraum gesetzt werden als eigentlich erlaubt.  
 Die Pilotin darf die Kapsel allerdings nicht so versetzen, dass diese mit einem Modul verbunden ist, in dem sich ein Alien befindet.  
 Sie kann mit der Kapsel sofort von der Station fliehen, selbst wenn sie alleine darin ist. Der Spieler erhält Punkte gemäß dem Sitz mit der niedrigeren Punktzahl.  
 Sie kann einfach in der Rettungskapsel bleiben, wie es ein anderer Astronaut auch täte.  
 Sobald sie sich für eine Möglichkeit entschieden hat, kann sie sich nicht mehr umentscheiden. Die Entscheidung muss sofort beim Betreten der Kapsel getroffen werden.



### Roboter

Der Roboter interagiert niemals mit Aliens. Er ignoriert sie und sie ignorieren ihn. In allen anderen Belangen zählt der Roboter jedoch als normaler Astronaut bzw. Mensch.  
 Er darf jedoch folgende Module nicht aktivieren: Labor & Laser.  
 Zur Erinnerung an diese Regel verfügen diese Plättchen auch über ein entsprechendes *Keine Roboter*-Symbol.



### Soldat

Wenn sich der Soldat in ein Modul mit einem Alien bewegt, dann tötet er es. Wenn ein Alien ein Modul mit einem Soldaten betritt, wird der Soldat nur dann getötet, wenn sich kein anderer Astronaut (mit Ausnahme eines etwaigen Roboters) dort befindet.  
 Ein Alien, das ein Modul mit 2 Soldaten betritt, wird von diesen getötet und der aktive Spieler erhält 1 Punkt.



### Kommandant

Der Kommandant hat keine besonderen Fähigkeiten, aber er ist doppelt so wichtig wie alle anderen Astronauten. Ein Spieler, der den Kommandanten eines anderen Spielers tötet, erhält 2 Punkte statt 1. Ein Kommandant, der erfolgreich mit einer Rettungskapsel flieht, bringt dem Spieler doppelt so viele Punkte wie auf seinem Sitz abgebildet sind. Kommandanten verdoppeln jedoch nicht die Effekte von Modulen, wenn sie diese aktivieren.  
*Die einzige Ausnahme hierzu bildet das Warenlager.*



### Aliens

Sie töten. Sie ignorieren Teleporter. Sie sind überall.  
 Sie können das Spiel gegen alle menschlichen Spieler gewinnen. Und sie haben Mundgeruch.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf 3 unterschiedliche Arten enden:

- wenn alle 6 Rettungskapseln die Station verlassen haben, endet das Spiel sofort.
- wenn das letzte Plättchen mit der Raumstation verbunden wurde, führt der aktive Spieler seinen Zug noch komplett aus. Danach sind alle Spieler ein letztes Mal an der Reihe, ehe das Spiel endet.
- alle Astronauten eines Spielers wurden entweder getötet, haben die Station verlassen oder sitzen angeschnallt in einer Rettungskapsel. (Der Spieler kann in seinem Zug also keinen Astronauten mehr bewegen.) Alle Spieler außer ihm sind noch einmal an der Reihe, ehe das Spiel endet.

In allen 3 Fällen ist die Raumstation verloren, genau wie alle Rettungskapseln, die bei Spielende noch nicht gestartet sind. Astronauten, die sich noch in diesen Kapseln befinden, bringen keine Punkte mehr.

## WICHTIGES ZUR PUNKTWERTUNG

Alle Punkte werden direkt während des laufenden Spiels vergeben.  
 Jeder Astronaut, der erfolgreich die Station verlässt, bringt so viele Punkte wie auf seinem Sitz in der Rettungskapsel angegeben ist. (Ein Kommandant verdoppelt seine Punkte.)  
 Während des Spiels werden außerdem Punkte für das Aktivieren des Warenlagers vergeben sowie für das Töten von Aliens oder Astronauten der Mitspieler.  
 Es gibt keine Schlusswertung bei Spielende.  
 Haben die Aliens mehr Punkte als der beste menschliche Spieler, so gewinnen die Aliens das Spiel und alle Spieler haben verloren. Ansonsten gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.  
 Im Falle eines Unentschiedens zwischen 2 oder mehr Spielern gewinnt derjenige, der die meisten Module aktiviert hat. Steht es immer noch Unentschieden, so gewinnt der Spieler, der die meisten seiner Astronauten retten konnte.  
 Ist diese Zahl ebenfalls gleich, dann teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.  
 Sobald die Alien-Wertungsleiste komplett gefüllt ist, endet das Spiel sofort und die Aliens gewinnen das Spiel.

## CREDITS

Deutsche Ausgabe:

Übersetzung: Norman Müller

Redaktion: Jasmin Ickes, Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Ferdinand Köther, Philipp Korsmeier und Oliver Habel

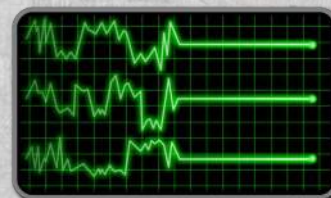
Produktionsmanagement: Heiko Eller

## ENTWICKLUNG UND TESTRUNDEN

Mein Dank als Verleger gilt zunächst Bruno und Serge. Sie haben mir erlaubt ihr Spiel komplett in seine Einzelteile zu zerlegen und daraus etwas ganz Neues zu erschaffen. Es war wirklich eine fantastische Reise, die Argo ganz nebenbei zu einem sehr robusten Spiel gemacht hat.  
 Die Autoren und der Verleger möchten außerdem folgenden Gruppen danken: Repos du Guerrier, Belgoludique, Ludopathiques, Sajou.be, Bonne Soci  t  , Esprit Joueurs und In Ludo Veritas. Unser Dank gilt au  erdem dem wundervollen Publikum aus dem 'off' beim 'Festival International du Jeu de Cannes', den Besuchern von 'Ludinord' und 'Paris est Ludique', all den Spieletestern und so vielen anderen, dass es unm  glich ist, sie hier alle aufzuf  hren.

## DANKSAGUNGEN

Flatlined Games ist ein Ein-Mann-Unternehmen und dieses Spiel h  tte ohne all die Mithelfer nicht ver  ffentlicht werden k  nnen. Vielen Dank an Bruno Faidutti und Serge Laget, die uns ihr Spiel anvertraut haben, und an all die Spieler, die uns geholfen haben das Spiel zu testen und weiterzuentwickeln. Danke auch an Miguel Coimbra und Alexandre de la Serna f  r ihre Geduld, ihre Flexibilit  t und ihr Talent.



FLATLINED GAMES

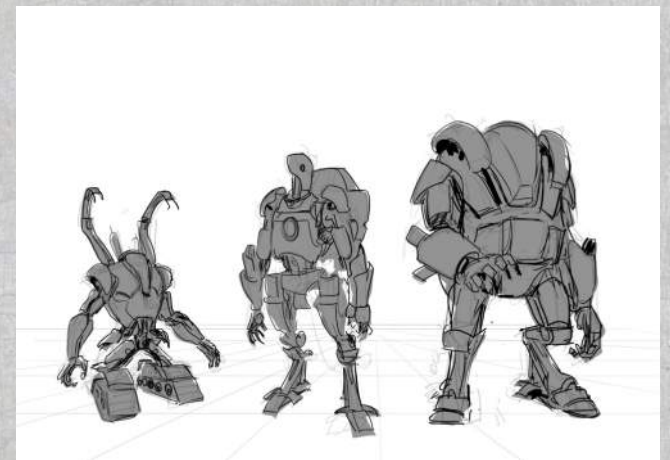
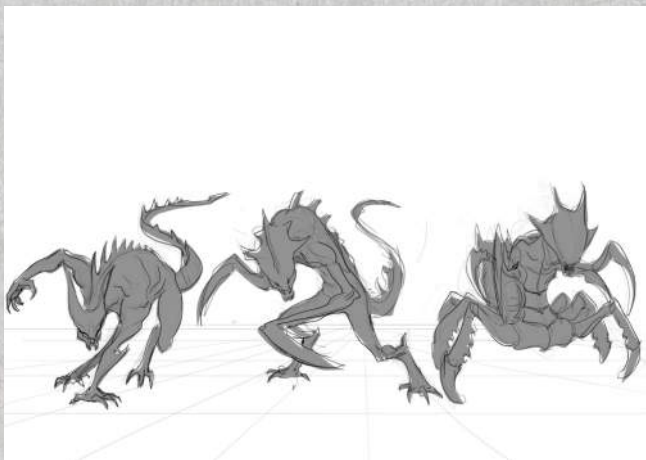
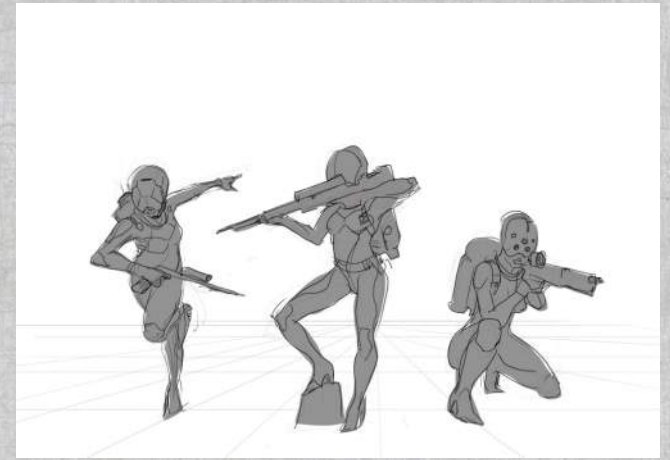
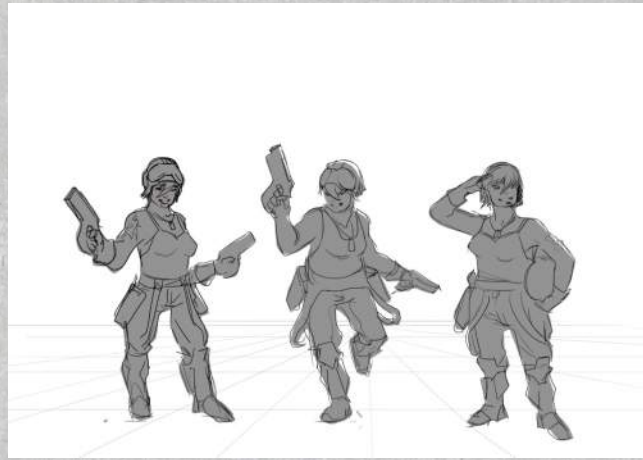
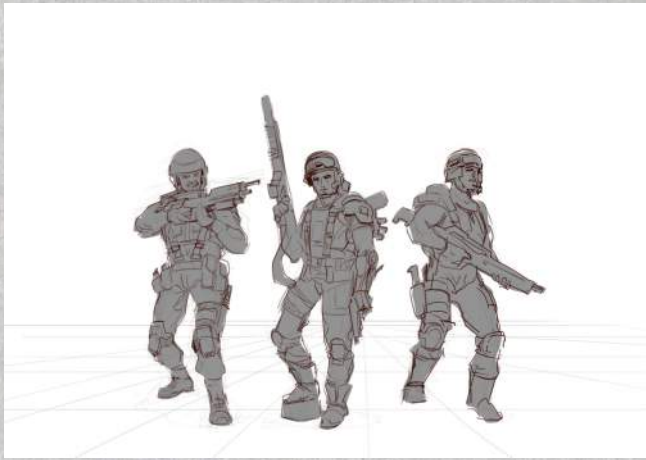
Heidelberger  
Spieleverlag

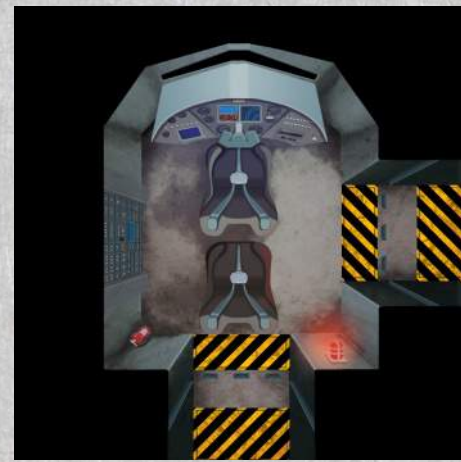
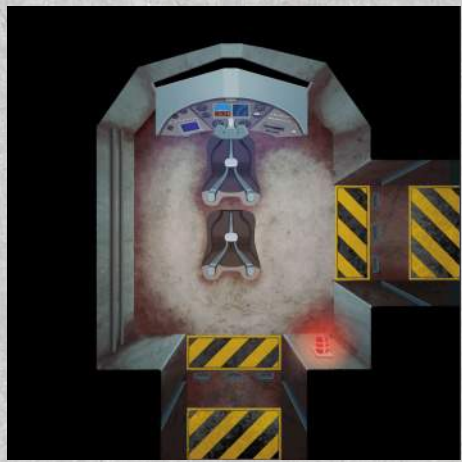
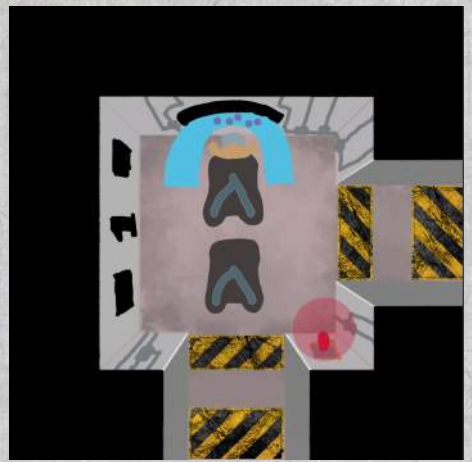
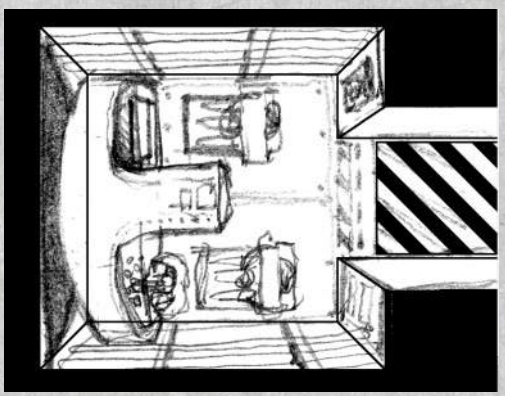
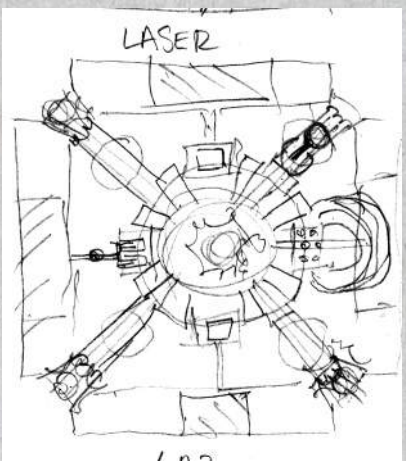
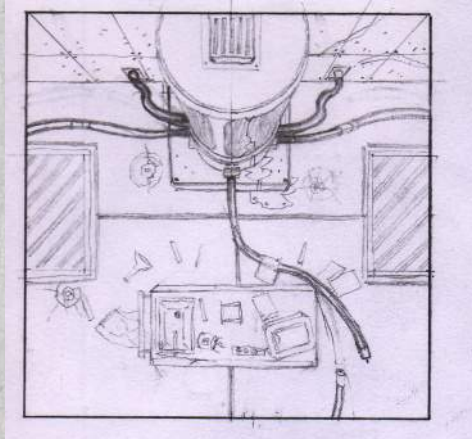
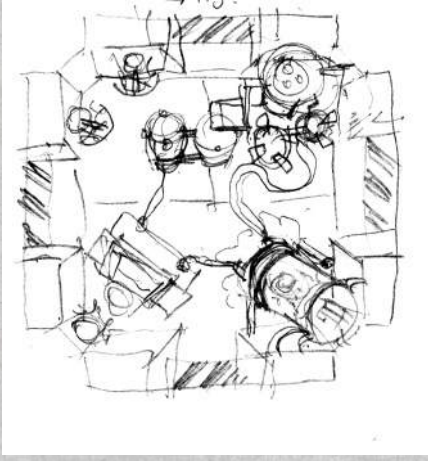
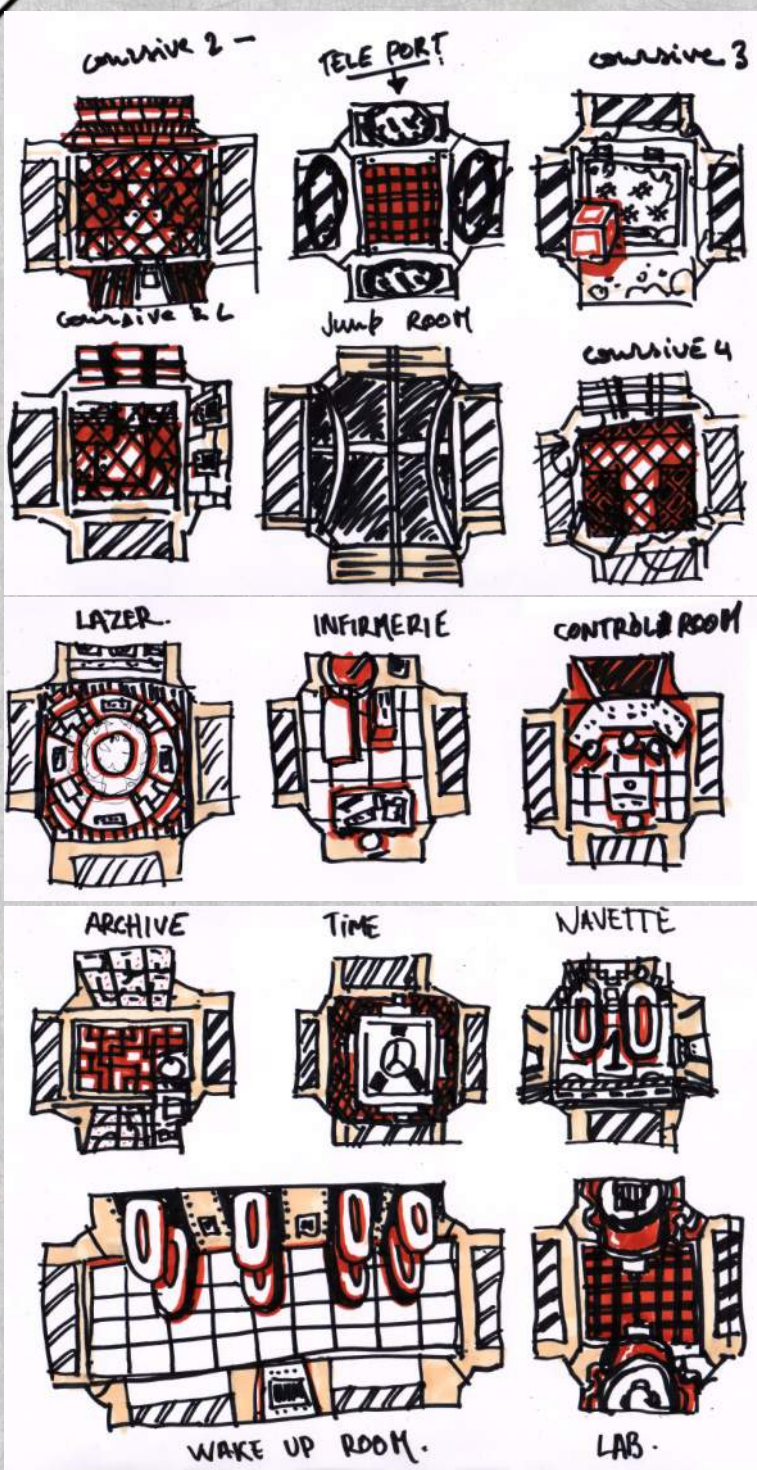


# ARGO - PREPARATORY ARTWORK

Characters, Logo and Cover - Miguel Coimbra

Rooms - Alexandre De La Serna







# ANDROMEDA

*Die Jagd nach dem Wissen einer längst vergessenen Kultur ist eröffnet!*

**Andromeda** ist ein strategisches Brettspiel für 2–4 Spieler. Jeder Spieler kontrolliert einen Expeditionstrupp eines Alienvolkes. Gleichzeitig mit den Abgesandten anderer Völker erkunden die Forscher das mysteriöse Schiffswrack einer uralten Spezies und versuchen, sich die technologischen Geheimnisse für ihr Volk unter den Nagel zu reißen.

