

SOLARIS



Spielregel

Seite 2-3: Spielmaterial und Spielaufbau

Seite 4: Spielablauf

Seite 5: a)  Energie auffüllen | b)  Energie verschieben | c)  Karte tauschen | d)  Passen

Seite 6-7: e)  Stationsaktion

Seite 8: Karten nachziehen, Rundenende, Spielende und Varianten

**Ein Spiel von Brigitte & Wolfgang Ditt
für 3-5 Spieler ab 12 Jahren**

Spielmaterial

- 1 Laser



Vorderseite: Wird für das Basisspiel benötigt.

Rückseite: Wird für die Variante "Wettlauf gegen die Zeit" benötigt.

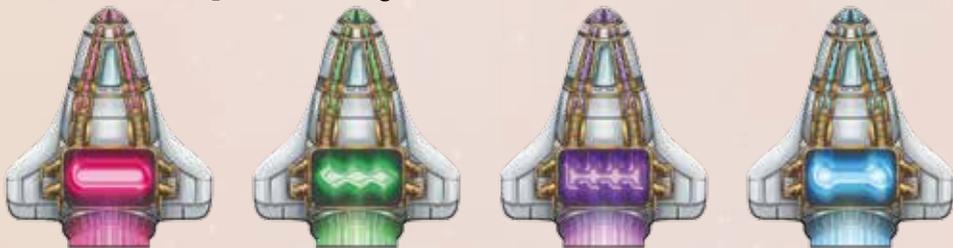
- 6 Stationen



- 8 Energiebrücken in 4 Farben – verbinden jeweils zwei benachbarte Stationen



- 4 Shuttles – transportieren Energie zum Laser



- 108 Karten – Jede Karte zeigt in der Mitte das Symbol einer Station ihrer Karte und eine Energiefarbe der 4 verschiedenen Energiebrücken und Shuttlefarben



- 1 Stationsmarker – zeigt an, welche Station gerade aktiv ist



- 10 Startplättchen – 5 A-Teile und 5 B-Teile



- 35 Energiemarker – je 7 Stück in den 5 Spielerfarben



- 5 Übersichtskarten – geben Kurzinformationen über die möglichen Aktionen in jedem Zug eines Spielers



- 3 Rundenmarker – werden nur für die Variante für Fortgeschrittene benötigt



- 1 Spielregel

Spielidee und Spielziel

Die Spieler sind Vertreter konkurrierender Konzerne auf einer Solaris, Mit hocheffizienten Solarkollektoren ausgerüstete Raumstationen, die Rote Giganten anderer Galaxien umkreisen und die gewonnene Energie mithilfe der neuen Laser- und Wurmlochtechnologie direkt zur Erde übertragen. Damit die Strahlung der Sonne für die Crew und die Technik der Solaris erträglich bleibt, muss diese rotieren. Damit ist immer nur 1 Station der Raumstation der Sonne zugewandt und kann genutzt werden.

Hat ein Konzern es geschafft, sieben oder mehr Energie auf den Laser zu transportieren, ist ein effizienter Transport der Energie zur Erde möglich.

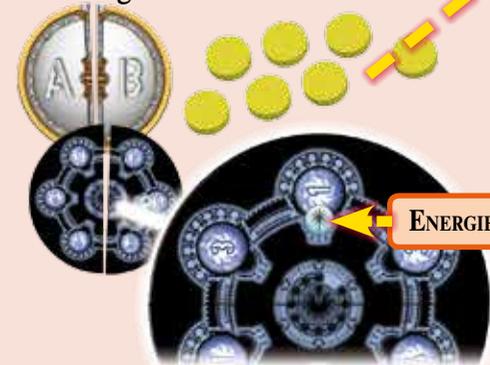
Gewonnen hat der Spieler, der die meiste Energie für seinen Konzern zur Erde übertragen konnte, nachdem das Energiezentrum zum letzten Mal aktiv war.

Spieldaufbau

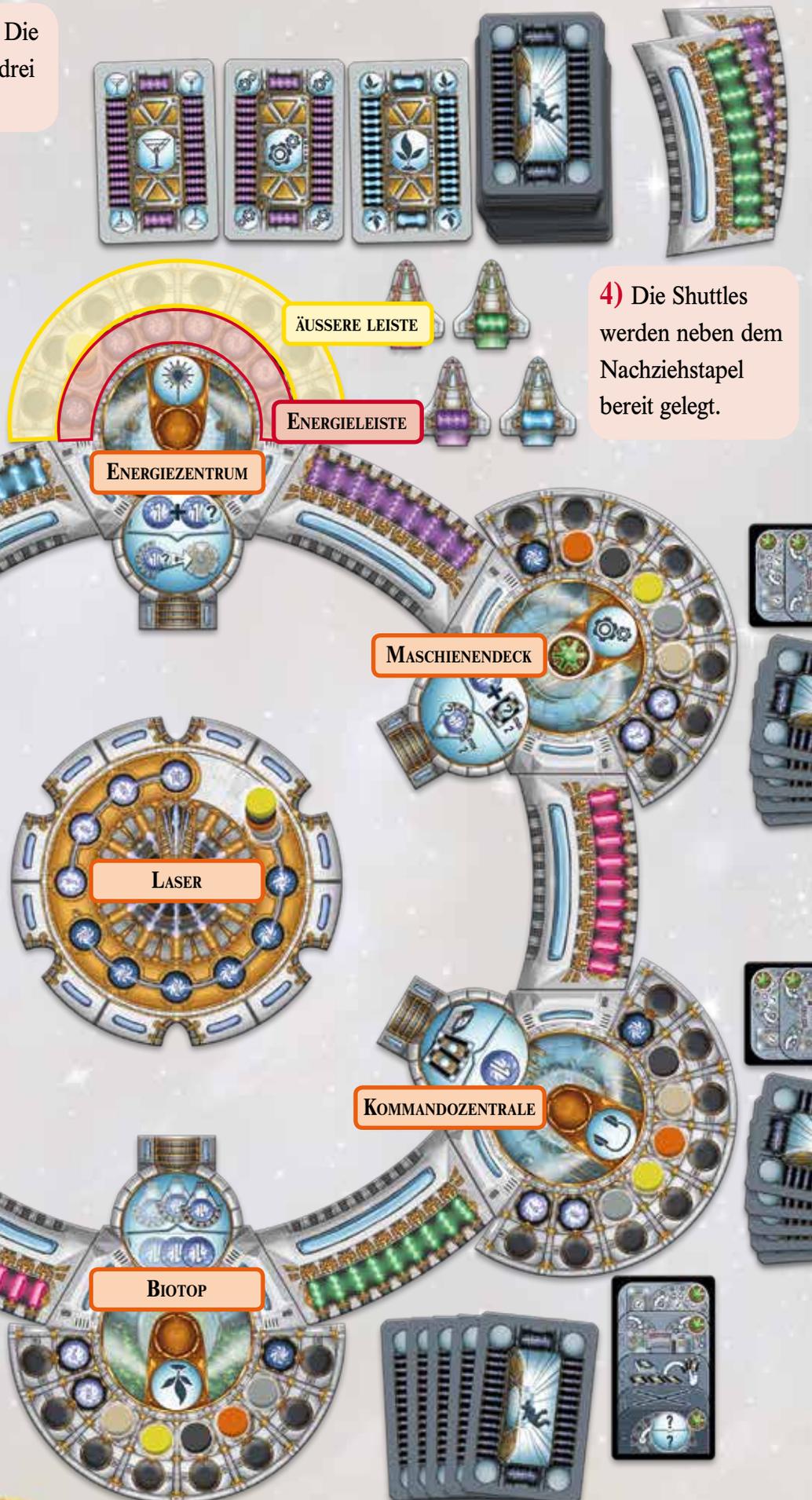
1) Die Karten werden verdeckt gemischt und an jeden Spieler 5 Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Die obersten drei Karten werden aufgedeckt und als Auslage neben den Nachziehstapel gelegt.

2) Der Laser liegt in der Spielfeldmitte. Um diesen herum werden die sechs Stationen gemäß der Abbildung verteilt. Zwischen je zwei benachbarten Stationen wird eine Energiebrücke platziert, die Farbe der Brücken wird gelost. Die beiden übrig gebliebenen Brücken werden an die Seite gelegt.

3) Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechenden 7 Energiemarker. Die 10 Startplättchen werden mit den Buchstaben nach oben gemischt und an jeden Spieler wird ein A- und ein B-Plättchen verteilt. Diese werden zusammengelegt und umgedreht. Auf der Scheibenrückseite ergibt sich so eine Skizze des Spielfelds, die jeder Station eine Nummer zuteilt (das Energiezentrum ist zur Orientierung aufgedruckt). Die Spieler legen nun an diesen Stationen jeweils einen Energiemarker auf die entsprechende Nummer der Energieleiste.



Zudem platziert jeder Spieler einen Energiemarker auf dem Feld 0 des Lasers. Jeder Spieler bekommt eine Übersichtskarte.



4) Die Shuttles werden neben dem Nachziehstapel bereit gelegt.

Spielablauf

Solaris wird in Runden gespielt und endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler 7 oder mehr Energie im Laser angesammelt hat. Innerhalb einer Runde wird jede der sechs Stationen einmal aktiviert. Die erste aktive Station ist immer die, die im Uhrzeigersinn auf das Energiezentrum folgt.

An der aktiven Station wählt jeder Spieler eine von 5 Aktionsmöglichkeiten und führt diese aus. Danach wird die nächste Station im Uhrzeigersinn aktiviert, bis jede Station einmal aktiviert worden ist.



Beispiel: Das Maschinendeck folgt im Uhrzeigersinn auf das Energiezentrum und ist deshalb die erste Station, die aktiviert wird.

Eine Runde im Detail

Der Stationsmarker wird auf die aktive Station gestellt.

Die Spielerreihenfolge ergibt sich aus der Energiemenge der Spieler an der Station. Der Spieler mit der meisten Energie führt seine Aktion als erstes durch, dann der mit der zweitmeisten und so fort. Stehen mehrere Energiemarker auf dem gleichen Feld der Energieleiste, spielen die Spieler in der Marker-Reihenfolge von oben nach unten weiter.

Sobald ein Spieler an der Reihe ist, setzt er seinen Energiemarker von der Energieleiste auf das direkt benachbarte Feld der äußeren Leiste. Liegt dort schon ein Energiemarker, wird er oben auf gelegt.

Anmerkung: Immer wenn ein Energiemarker auf der Energieleiste oder der äußeren Leiste versetzt wird und er auf einem Feld landet, auf dem schon ein oder mehrere Marker liegen, wird er oben auf gesetzt. Ein Spieler kann niemals mehr als 7 Energie an einer Station besitzen.

Dann entscheidet sich der Spieler für eine der 5 folgenden Aktionen:

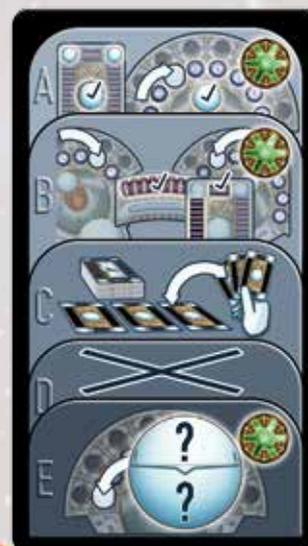
- a) ■ Energie auffüllen
- b) ■ Energie verschieben
- c) ■ Karte tauschen
- d) ■ Passen
- e) ■ Stationsaktion



Beispiel: Der weiße Spieler besitzt die meiste Energie am Maschinendeck und darf daher als erster seine Aktion wählen und ausführen. Es folgen der graue, gelbe, schwarze und zuletzt der orangene Spieler.



Beispiel: Der graue Spieler ist an der Reihe und setzt seinen Energiemarker von der Energieleiste auf die äußere Leiste.



Die Aktionen:

a) ■ Energie auffüllen

Besitzt der Spieler eine oder mehrere Karten mit dem Symbol der aktiven Station, kann er diese abspielen und für jede gespielte Karte seinen Energiemarker um ein Feld auf der äußeren Leiste nach vorne setzen.



Beispiel: Der gelbe Spieler spielt drei Karten mit dem Maschinendeck-Symbol und setzt seinen Energiemarker an der äußeren Leiste drei Felder nach vorne.

b) ■ Energie verschieben

Besitzt der Spieler eine oder mehrere Karten mit der Farbe einer Energiebrücke, die an der aktiven Station anliegt, so kann er diese abspielen, um Energie von der aktiven Station über die Brücke zur verbundenen Station umzuleiten.

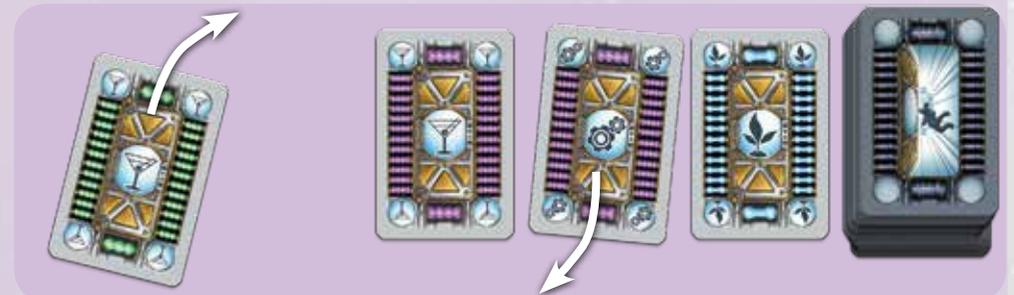
Dazu setzt der Spieler seinen Energiemarker auf der äußeren Leiste der aktiven Station entsprechend der gespielten Kartenanzahl nach hinten. Auf den Stationen, auf die die Energie umgeleitet wurde, setzt er seinen Energiemarker auf der Energieleiste für jede zur Energiebrücke passend gespielte Karte um ein Feld nach vorne.



Beispiel: Der graue Spieler spielt zwei lila und eine pinke Karte. Er setzt seinen Energiemarker auf der aktiven Station (Maschinendeck) um 3 Felder zurück. Dafür setzt er seinen Marker auf dem Energiezentrum um 2 Felder und auf der Kommandozentrale um 1 Feld nach vorne.

c) ■ Karte tauschen

Der Spieler kann genau eine Handkarte abwerfen und dafür eine Karte aus der Auslage nehmen oder die oberste, verdeckte Karte vom Nachziehstapel ziehen. Die Auslage wird erst am Ende des Zuges aufgefüllt.



Beispiel: Der Spieler wirft seine grüne Karte "Kantine" ab und nimmt sich dafür die offen ausliegende lila Karte "Maschinendeck".

d) ■ Passen

Der Spieler verzichtet auf seinen Zug und setzt nur seinen Energiemarker nach außen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

e) ■ Stationsaktion

Besitzt der Spieler Energie an der aktiven Station, kann er diese ausgeben (Energimarker auf der äußeren Leiste Felder zurück setzen), um die Stationsaktionen durchzuführen.

Die Stationsaktionen:

Maschinendeck



An dieser Station darf ein Spieler pro abgegebene Energie eine oder zwei symbolgleiche Karten einer anderen Station spielen, um seine Energie dort aufzuladen. Pro abgespielte Karte versetzt er seinen Energimarker auf der entsprechenden Station auf der Energieleiste um ein Feld weiter nach vorn.



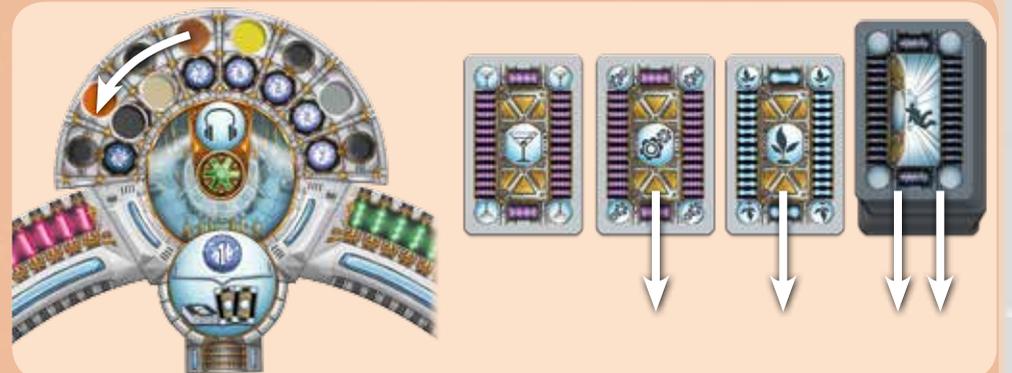
Beispiel: Der gelbe Spieler nutzt das Maschinendeck, um für zwei ausgegebene Energie drei Karten des Raumhafens zu spielen und seine Energie dort um drei aufzuladen.

Kommandozentrale



Pro ausgegebener Energie bekommt der Spieler zwei Karten. Diese kann er vom Nachziehstapel ziehen und/oder aus der Auslage nehmen. Die Auslage wird erst aufgefüllt, nachdem der Spieler seinen Zug beendet hat.

Besitzt ein Spieler am Ende seines Zuges mehr als sieben Karten auf der Hand, so muss er beliebige Karten abwerfen, bis er wieder sieben Karten auf der Hand hält.



Beispiel: Der orange Spieler gibt zwei Energie ab und darf sich dafür vier Karten nehmen, er sucht sich zwei aus der Auslage aus und zieht die restlichen Beiden vom Stapel.

Biotop



Der Spieler gibt eine Energie ab, um seine danach im Biotop verbliebene Energie (oder einen Teil davon) im oder gegen den Uhrzeigersinn zu verteilen. Pro Energie, die der Spieler zusätzlich abgibt, erhält eine im oder gegen den Uhrzeigersinn folgende Station eine Energie. Jede Station erhält hierbei genau eine Energie. Stationen, die bereits sieben Energie besitzen, werden dabei übersprungen.

Der Energimarker auf der aktiven Station wird auf der äußeren Leiste entsprechend viele Felder nach hinten versetzt. Auf den anderen Stationen wird der Marker auf der Energieleiste um ein Feld nach vorne versetzt.



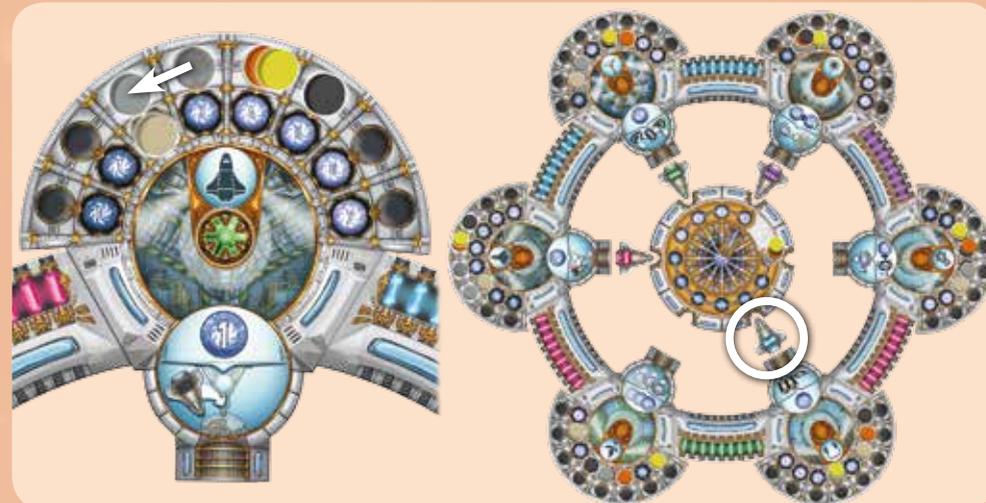
Beispiel: Der gelbe Spieler gibt vier Energie ab, eine davon um die Aktion auszuführen und verteilt die restlichen drei im Uhrzeigersinn auf die Stationen. Er besitzt nun jeweils 1 Energie mehr im Raumhafen, in der Kantine und im Energiezentrum.

Raumhafen



Für je eine abgegebene Energie, darf der Spieler eines der Shuttles, die neben dem Kartenstapel liegen, an einer von ihm ausgesuchten Station andocken. Dazu legt er das Shuttle zwischen die ausgewählte Station und den Laser.

Bereits andockte Shuttles dürfen nicht mehr versetzt werden.



Beispiel: Der graue Spieler ist als vierter Spieler an der Reihe. Er setzt das letzte verbliebene Shuttle (blau) an die Kommandozentrale an, der fünfte Spieler kann nun kein Shuttle mehr anlegen.

Kantine



Für jede ausgegebene Energie kann ein Spieler bei einem Mitspieler eine Handkarte ziehen und verdeckt vor sich ablegen. Jeder Spieler darf bei jedem anderen Spieler nur einmal pro Zug eine Karte ziehen. Die verdeckt abgelegten Karten können nicht von Spielern gezogen werden.

Haben alle Spieler ihre Aktion an dieser Station gespielt, werden die verdeckten Karten zu den Handkarten gesteckt.

Besitzt ein Spieler am Ende des Zuges mehr als sieben Karten auf der Hand, so muss er beliebige Karten abwerfen, bis er wieder sieben Karten auf der Hand hält.



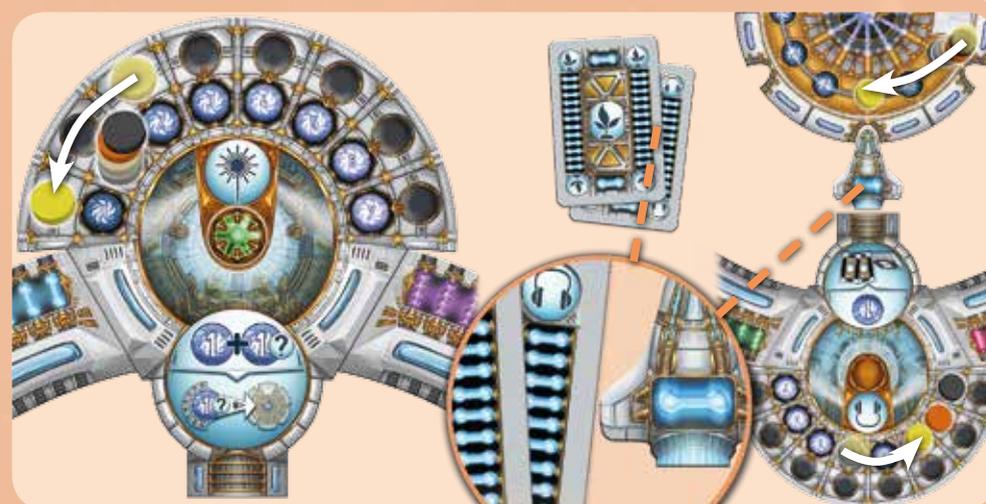
Beispiel: Der orange Spieler setzt seinen Marker um zwei Felder nach hinten und zieht dafür von zwei seiner Mitspieler jeweils eine Karte. Diese legt er verdeckt vor sich ab.

Energiezentrum



Pro ausgegebene Energie kann der Spieler Energie von einer Station, an der ein Shuttle andockt, auf den Laser verschieben. Er benötigt dementsprechend Energie an der gewählten Station und die passende Karte mit der gleichen Farbe des Shuttles. Er setzt die Energiemarker entsprechend nach hinten und spielt die Karte ab. Dann setzt er seinen Marker auf dem Laser um ein Feld weiter.

Anmerkung: Ein Spieler kann über mehrere Shuttles Energie auf den Laser leiten, solange er die passenden Karten und Energie an der jeweiligen Station und dem Energiezentrum übrig hat.



Beispiel: Der gelbe Spieler gibt zwei Energie am Energiezentrum ab, spielt zwei blaue Karten, setzt seine Energie an dem mit dem blauen Shuttle verbundenen Maschinendeck um zwei runter und darf dafür seine Energie auf dem Laser um zwei erhöhen.

!!! Wichtig: Für je 2 in einem Zug abgespielte Karten erhält der Spieler 1 neue Karte. Diese kann er sich entweder aus der Auslage aussuchen, oder vom Nachziehstapel ziehen. Gespielte Karten kommen auf den Ablagestapel. Die Auslage wird erst aufgefüllt, nachdem der Spieler seinen Zug beendet hat und der nächste an der Reihe ist. Ist der Nachziehstapel leer, werden die abgespielten Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel verdeckt bereit gelegt.

Haben alle Spieler ihre Aktion ausgeführt, werden alle Energiemarker der aktiven Station von der äußeren Leiste auf die direkt benachbarten Felder der Energieleiste verschoben. Energiemarker, die übereinander liegen, werden dabei in der Reihenfolge unverändert auf die Energieleiste verschoben. Anschließend wird die nächste Station aktiviert.



Beispiel: Der Spieler hat drei Karten in seinem Zug am Biotop gespielt, er bekommt für zwei davon eine Karte aus der Auslage, für die dritte allerdings keine.



Beispiel: Nun schieben alle Spieler ihre Energiemarker von der äußeren Leiste auf die Energieleiste.

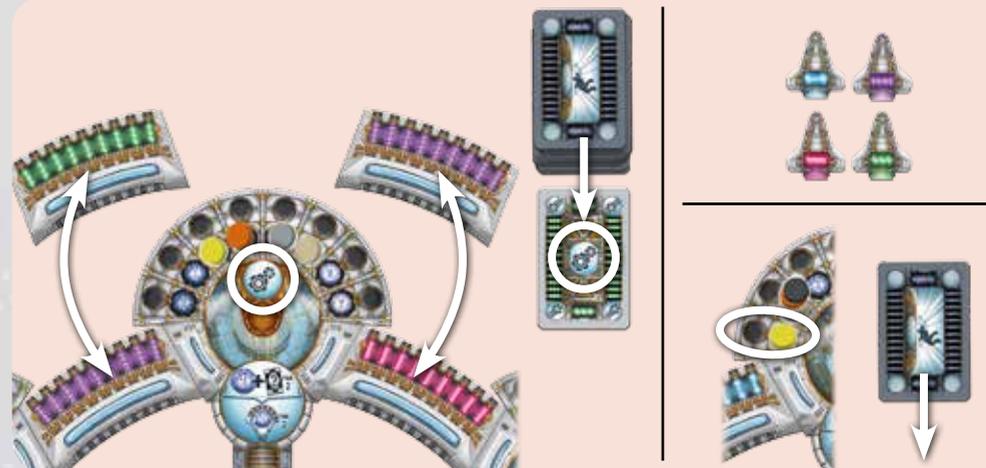
Rundenende

Die Shuttles werden wieder neben den Nachziehstapel gelegt.

Die oberste Karte wird vom Nachziehstapel gezogen und die Energiebrücken, die an der gezogenen Station anliegen, werden zufällig gegen die zwei außen liegenden Energiebrücken getauscht.

Abschließend erhält jeder Spieler 1 Karte vom Nachziehstapel für jede Station, an der der Spieler keine oder nur eine Energie besitzt.

Bevor die nächste Runde beginnt, müssen alle Spieler die mehr als 7 Handkarten haben, beliebige Karten abwerfen, bis sie wieder 7 Handkarten haben.



Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler 7 oder mehr Energie am Laser angesammelt hat.

Der Spieler, der nun die meiste Energie am Laser hat, gewinnt.

Herrscht Gleichstand, gewinnt der Spieler, der mehr Energie am Energiezentrum besitzt. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.



Variante: "Wettlauf gegen die Zeit"

Änderung im Spielbau: Dreht die Laserscheibe auf die Seite mit Rundenanzeiger. Legt die drei Rundenmarker auf die Felder II, III und IV der Anzeige.

Änderungen im Spielverlauf: Nach jeder Runde wird der nächstfolgende Rundenmarker vom Laser genommen. Das Spiel endet nach der vierten Runde.



Variante: "Alles schön der Reihe nach"

Änderung im Spielbau:

Verändert die Reihenfolge der Stationen nach euren Vorstellungen, legt z.B. das Biotop neben das Energiezentrum und passt eure Strategien an.

Die letzte Station, die aktiviert wird, ist immer das Energiezentrum. Die Energieverteilung der Spieler liest sich weiterhin auf der Rückseite der A und B Hälften anhand der Reihenfolge nach dem Energiezentrum ab.