

MICHAEL ORACZ

# RAUMSTATION THESEUS

**RAUMSTATION THESEUS,  
IRGENDWO IN EINEM FERNEN ORBIT.**

**ANSCHENEND IST SIE NUR EIN LEBLOSES  
STÜCK METALL – DOCH IN WAHRHEIT ...**

Ihr Pulsschlag ist das Rattern von Maschinenpistolen der Marines und das Klagen ihrer Kampfanzüge.

Sie atmet mit den Schlachtrufen aus Alien-Kehlen, die aus den Tiefen lang vergessener, mit Brutkammern angefüllter Gänge schallen.

Ihre Augen sind hunderte Kameras, das grünliche Schimmern eines Bildschirms ist die einzige Erinnerung an eine Forschungsexpedition vor langer Zeit.

... und wenn die geheimnisvollen Greys in ihre dunklen Alkoven eindringen, wird die Station von fremdartigem Flüstern erfüllt – und nichts ist mehr so, wie es war.

Raumstation Theseus ist ein taktisches Brettspiel, in dem die Spieler nicht nur die Züge ihrer Gegner erraten sollten, sondern auch ihre eigenen Stärken und Schwächen zu ihrem Vorteil einsetzen müssen.

Übernimm eine der vier unterschiedlichen Fraktionen. Führe deine Truppen als Marines-Kommandeur oder verberge dich in den Tunneln und führe mit den furchterregenden Aliens strategisch geplante Überraschungsangriffe durch.

Mache dir als Anführer der Forscher die Geheimnisse der Station zunutze und überrumple deine Feinde.

Steuere deine Gegner mit den Psi-Fähigkeiten der Greys.

Im Weltall hört dich niemand schreien.

Du kennst den Spruch. Also schrei nicht. Kämpfe!

## SPIELZIEL

Jeder Spieler übernimmt eine der Fraktionen. Diese Fraktionen bekämpfen sich gegenseitig auf der Raumstation Theseus, die aus einigen Spieltafeln namens Sektoren aufgebaut wird.

Indem die Spieler ihre Einheiten auf diesen Tafeln bewegen und Karten ausspielen, versucht jeder, die gegnerischen Fraktionen so gut wie möglich zu behindern und ihnen Schaden zuzufügen. Außerdem können zwei der Fraktionen im Spiel Datenpakete sammeln, was ihnen ebenfalls den Sieg bringen kann.

Sobald im Spiel zu zweit oder im Teamspiel ein Spieler die Lebenspunkte eines Gegners auf 0 bringt oder 20 Datenpakete gesammelt hat, gewinnt diese Partei das Spiel sofort. Wenn die Spieler am Ende des Spiels jeweils mehr als 0 Lebenspunkte und weniger als 20 Datenpakete besitzen, gewinnt die Partei, deren Summe aus LP und DP größer ist.

# SPIELMATERIAL

## 7 SEKTORTAFELN

(4 Sektoren der Fraktionen und 3 allgemeine Sektoren)



Aus den Sektortafeln bauen die Spieler das Spielfeld zusammen – sie werden auf den Tafeln ihre Karten ausspielen und ihre Einheiten bewegen.

Mehr zu den Sektoren steht auf Seite 6 und ab Seite 10.

## 1 LEBENSPUNKT- UND DATENPAKETTAFEL

Auf dieser Tafel sehen die Spieler ihre aktuellen Lebenspunkte und Datenpakete.

Mehr zur Lebenspunkt- und Datenpakettafel steht auf Seite 12.



## 12 FRAKTIONSEINHEITEN (HOLZSCHEIBEN)

(3 Scheiben für jede der 4 Fraktionen, unterscheidbar durch ihre Farben)



EINHEIT DER: **ALIENS**



**GREYS**



**MARINES**



**FORSCHER**

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Holzscheiben mit Aufklebern versehen. Achtet dabei auf die Farben, d.h. der Aufkleber mit rotem Hintergrund kommt auf eine rote Scheibe, usw. Außerdem muss auf der einen Seite jeder Scheibe eine Basis-Einheit und auf der anderen eine upgegradete Einheit aufgeklebt werden.



**BASIS-EINHEIT**



**UPGEGRADETE EINHEIT**

Diese Holzscheiben stellen die Einheiten der Fraktion des Spielers dar. Die Spieler werden sie über die Sektoren bewegen, um verschiedene Aktionen auszuführen und diverse Karteneffekte auszulösen.

## 100 FRAKTIONS-KARTEN

(je 25 Karten in jeder der 4 Fraktionsfarben)



Die Fraktionskarten bestehen aus verschiedenen Kartentypen, die unterschiedlich zum Einsatz kommen. Jeder Kartentyp hat andere Auswirkungen auf das Spiel. Mehr zu den unterschiedlichen Kartentypen steht auf Seite 13.

# SPIELMATERIAL

## 4 TEAMPLÄTTCHEN

Diese Plättchen werden nur im 4 Spieler-Teamspiel benötigt.  
Auf Seite 15 steht mehr dazu.



## 6 FRAKTIONSMARKER

Je 2 Marker für die Forscher und die Greys, und je 1 Marker für die Aliens und die Marines.



Diese Marker zeigen die Lebenspunkte und Datenpakete der Spieler an.

## 9 BONUSKARTEN

Bonuskarten gehören zu keiner Fraktion. Sie kommen bei Spielbeginn auf Sektortafeln. Im Verlauf des Spiels können sie von den Spielern aufgenommen werden.



## 1 SPIELENDENPLÄTTCHEN

Mit ihm wird das Spielende angezeigt.



## 1 FEHLFUNKTIONSSCHEIBE

Diese Scheibe markiert eine Karte, die durch die Sektoraktion *Kontrollzentrum* deaktiviert wurde. Auf Seite 11 steht mehr dazu.



## 20 UPGRADEPLÄTTCHEN

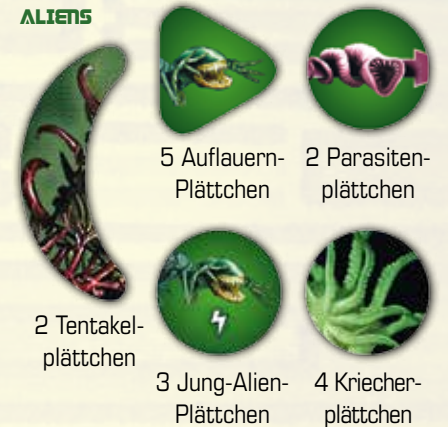
Die Spieler benutzen diese Plättchen, um ihre Einheiten oder diverse Karteneffekte zu verbessern. Auf Seite 11 steht mehr dazu.



## ZUSATZPLÄTTCHEN

Diese Plättchen kommen durch verschiedene Karteneffekte ins Spiel. Jede Fraktion besitzt ihre eigenen Zusatzplättchen in ihrer Fraktionsfarbe.

### ALIENS



### GREYS



2 Unsichtbarkeitsplättchen

### MARINES



### FORSCHER



## PANDORA

Im Spiel gibt es eine zusätzliche, fünfte Fraktion – Pandora. Sie hat einen eigenen Satz Spielmaterial, der sich von den anderen Fraktionen unterscheidet. Auf Seite 16 und 17 steht mehr dazu.

3 Fraktionseinheiten-Plättchen (Kreaturen)



BASIS-EINHEIT

UPGEGRADETE EINHEIT



1 Fraktionsmarker

10 Minieinheiten-Plättchen (Embryos)



2 Fänger

4 Läufer

4 Krieger

BASIS-EINHEITEN

UPGEGRADETE EINHEITEN

1 Sektorplättchen von Pandora



### Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de).

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.  
Dein Pegasus-Spiele-Team.

# SPIELAUFBAU

**DIE FOLGENDEN REGELN BEZIEHEN SICH AUF DAS SPIEL ZU ZWEIT. DIE NOTWENDIGEN ANPASSUNGEN FÜR PARTIEN ZU DRITT ODER VIERT STEHEN AUF SEITE 15.**

Jeder Spieler sucht sich seine gewünschte Fraktion aus und nimmt sich das zugehörige Spielmaterial. Jede der vier Fraktionen im Spiel hat folgendes Material in der Fraktionsfarbe:

- Eine Sektortafel der Fraktion
- 3 Einheiten
- 25 Fraktionskarten
- 1 (bzw. 2) Fraktionsmarker, mit denen der Stand der Lebenspunkte (und der Datenpakete) angezeigt wird.
- Zusatzplättchen

Legt das Material der nicht mitspielenden Fraktionen zurück in die Schachtel.

Der Besitzer des Spiels darf beginnen. Alternativ darf er den Startspieler bestimmen. Wenn ihr unbedingt möchtet, könnt ihr den Startspieler auch auslosen.

Baut nun die Spielfläche auf.

## 1) TAFELN AUSLEGEN

**1a)** Legt die Lebenspunkt- und Datenpakettafel in die Tischmitte und legt das Spielendplättchen daneben.

Dann setzt jeder Spieler einen Fraktionsmarker auf Feld 20 der Lebenspunkte.

Sollte jemand die *Forscher* oder die *Greys* gewählt haben, setzt er seinen zweiten Fraktionsmarker auf Feld 0 der Datenpakete.

Jetzt legt ihr die Sektortafeln auf folgende Weise (wie im Bild zu sehen) um die Lebenspunkt- und Datenpakettafel herum:

**1b)** Korridore

**1c)** Kontrollraum (legt die Fehlfunktionssscheibe auf das Fehlfunktions-Symbol)

**1d)** Der Fraktionssektor des Startspielers

**1e)** Technologiedock

**1f)** Der Fraktionssektor des zweiten Spielers

*Beispiel: Im Spiel sind zwei Fraktionen, Marines und Aliens.*

*Die Sektortafeln wurden in folgender Reihenfolge ausgelegt: Korridore, Kontrollraum, Aliennest, Technologiedock, Ladedock.*

*Startspieler ist derjenige, dem die Aliens gehören.*

## SPIELERREIHENFOLGE

Bei jeder Spielerzahl ist stets derjenige Spieler Startspieler, dessen Fraktionssektor im Uhrzeigersinn nach dem Kontrollraum kommt.

Die weitere Spielerreihenfolge folgt den ausliegenden Fraktionssektoren im Uhrzeigersinn.



## AUFBAU FÜR FORTGESCHRITTENE

Fortgeschrittene Spieler können 2 Optionen verwenden, um noch mehr Kontrolle über ihre Fraktion zu haben sowie jedes Spiel zu einer noch größeren Herausforderung werden zu lassen:

1. Legt keine Bonuskarten aus. Diese sind nur dazu gedacht, einen Anreiz für unliebsame Installationsplätze zu bieten und den Einstieg ins Spiel zu erleichtern.
2. Legt die Sektortafeln in beliebiger Reihenfolge um die Lebenspunkt- und Datenpakettafel. Ihr könnt die Tafeln nach Zufall platzieren oder jeden Spieler abwechselnd je einen Sektor platzieren lassen (so müsst ihr mit jeder Partie die Station aufs neue erforschen!).

## DIE ERSTEN PARTIEN

Die Regeln von Theseus sind sehr schnell verinnerlicht, taktische Winkelzüge entdeckt man jedoch erst nach mehreren Partien. Sowohl das Installieren von Karten als auch Upgraden von Einheiten oder die Aktivierung besonderer Aktionen benötigen einiges an Erfahrung beim Planen der Bewegungen. Um Erstspielern einen leichteren Zugang zu diesem Spiel zu ermöglichen, sollte man die folgenden „Anfängerregeln“ benutzen:

### ZUNÄCHST MIT WENIGER KARTEN SPIELEN

Auf den Kartenrückseiten steht rechts ein Schwierigkeitsgrad: 0 (hat keine Markierung), 1, 2 oder 3.

Diese Angaben beeinflussen den Spielablauf in keiner Weise.

Wir empfehlen, das Fraktionsdeck in den ersten Partien lediglich aus den Karten der Schwierigkeit 0 zu bilden (es sind 15 Karten).

Dadurch können die Spieler auf jede Situation relativ einfach reagieren und werden nicht von einer Vielzahl an Kartentypen überfordert.

Karten mit höheren Schwierigkeitsgraden sollten nach und nach ins Spiel genommen werden:

Beispielsweise kann man nach einigen Partien das Fraktionsdeck aus den Karten mit Schwierigkeitsgrad 0 und 1 zusammenstellen, in einer späteren Partie Karten des Schwierigkeitsgrades 2 hinzufügen, usw.

### BEGINNT MIT 3 INSTALLIERTEN KARTEN


Wenn die Spieler ihre Startkarten beim Spielaufbau auslegen, nimmt sich jeder Spieler 5 Karten von seinem Fraktionsdeck (statt der üblichen 3) und installiert 3 davon (nicht nur 1).

Alle übrigen Regeln für die Auslage der Startkarten bleiben gleich – die Spieler wählen aus, welche Karten sie an welchen Plätzen installieren wollen, sie installieren reihum nacheinander je eine Karte, usw.

So können die Spieler lernen, ihre Einheiten sinnvoll durch die Sektoren zu bewegen.



### 2) BONUSKARTEN AUSLEGEN

Mischt die Bonuskarten und legt dann eine zufällig gezogene Bonuskarte auf jeden Installationsplatz, der mit  markiert ist, beginnend mit dem Sektor *Kontrollraum* und dann weiter im Uhrzeigersinn. Legt die Karten offen aus.

Legt unbenutzte Karten zurück in die Schachtel (sie werden im weiteren Spiel nicht benötigt).

### 3) STARTKARTEN AUSTEILEN

Jeder Spieler mischt seine Fraktionskarten, nimmt sich die obersten 15 und legt die übrigen, ohne sie sich anzuschauen, in die Schachtel zurück (diese Karten werden im Spiel nicht benötigt).

Legt die 15 genommenen Karten als offenen Stapel vor euch aus – dies ist euer Fraktionsdeck (von dem somit jeder immer die oberste Karte kennt). Lasst daneben jeweils etwas Platz für einen Ablagestapel.



Jeder zieht jetzt die 3 obersten Karten von seinem Fraktionsdeck und durchläuft, beginnend beim Startspieler, die folgenden 3 Schritte:

**3A)** Er sucht sich 1 der 3 Karten aus und legt sie (offen) auf einen **freien** Installationsplatz (ein Platz ohne Bonuskarte) in einen **beliebigen** Sektor.







Hinweis: Sollte die gewählte Karte eine Spezialkarte sein, legt der Spieler sie vor sich hin, anstatt sie auf einen Installationsplatz zu legen (Details siehe Seite 13).

**3B)** Er legt die anderen beiden Karten (offen) auf die beiden Positionen *Drohende Karten* seines Fraktionssektors.

**3C)** Die übrigen 12 Karten bilden das Fraktionsdeck.

### 4) EINHEITEN EINSETZEN

Jeder Spieler besitzt drei identische Einheiten, die durch die Scheiben seiner Fraktionsfarbe dargestellt sind.

Jede Einheit hat zwei Seiten, Basis-Einheit (  ,  ,  ) und upgegradete Einheit (  ,  ,  ).

**(4A)** Beginnend beim Startspieler setzt jeder Spieler zwei seiner Einheiten (Basis-Seite nach oben) in **beliebige** Räume seines Fraktionssektors.

**(4B)** Anschließend, in Zugreihenfolge, setzt jeder Spieler seine dritte Einheit (Basis-Seite nach oben) in einen **beliebigen**, leeren Raum eines **beliebigen** Sektors.

### 5) PLÄTTCHEN

**(5A)** Jeder Spieler legt seine Zusatzplättchen vor sich ab.

**(5B)** Die Upgradeplättchen sollten als Allgemeinverrat so bereit gelegt werden, dass sie jeder Spieler gut erreichen kann.





# SPIELABLAUF

## GOLDENE REGEL

Widersprechen sich Regeln und installierte Karten, haben die Karten immer Vorrang (und verändern die Regeln unter Umständen).

## SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt, indem er seinen Zug ausführt. Ein Spielerzug besteht aus vier aufeinander folgenden Schritten:

- 1) Bewegungs-Phase
- 2) Aktionskarten-Phase
- 3) Sektoraktions-Phase
- 4) Drohende-Karten-Phase

## 1) BEWEGUNGS-PHASE

Der Spieler wählt eine seiner Einheiten aus **irgendeinem** Sektor und führt eine **BEWEGUNG** aus. Eine Bewegung besteht immer aus der Bewegung selbst und aus folgenden 3 möglichen Effekten:

- A) Ausstoß ins Weltall
- B) Fallen
- C) Begrenzter Kampf

Hinweis: Der Spieler darf anstelle einer Einheit aus einem der Sektoren zu bewegen auch eine seiner Einheiten vom Weltallfeld einsetzen. Für einen solchen Fall gelten die Regeln von Seite 12.

## BEWEGUNGSREGELN

**Zähle, wie viele Einheiten** (egal welcher Fraktion) **sich in dem Sektor befinden, von dem aus die Bewegung beginnt, und bewege die Einheit um entsprechend viele Sektoren weiter.**

Die Einheit muss sich um die exakte Anzahl Sektoren bewegen (nicht mehr und nicht weniger).

Die Anzahl der Sektoren, um welche sich die Einheit in ihrer Bewegungs-Phase bewegen muss, sind ihre **Bewegungspunkte**.

Die Einheit darf sich **nur im Uhrzeigersinn** bewegen.

Der Spieler darf die Einheit auf einem leeren Raum seiner Wahl in dem Sektor einsetzen, in dem ihre Bewegung endet.

*Bewegungsbeispiel:*

*Eine Einheit aus Sektor A muss sich 2 Sektoren weit bewegen (auf Sektor C), weil sich in Sektor A insgesamt 2 Einheiten befinden.*

*Eine Einheit aus Sektor B muss sich 4 Sektoren weit bewegen (auf Sektor A), weil sich in Sektor B insgesamt 4 Einheiten befinden.*

*Eine Einheit aus Sektor C muss sich 1 Sektor weit bewegen (auf Sektor D), weil sich in Sektor C insgesamt nur 1 Einheit befindet.*

*Eine Einheit aus Sektor D muss sich 2 Sektoren weit bewegen (auf Sektor A), weil sich in Sektor D insgesamt 2 Einheiten befinden..*

Hinweis: Es gibt im Spiel diverse Karten, durch die sich die Bewegung von Einheiten verändert. Die Effekte dieser Karten entfalten ihre Wirkung schon während der Bewegung, der Sektor, von dem man seine Bewegung beginnt, zählt jedoch nicht. Solche Karten erkennt man am Pfeilsymbol (➡).

## A) AUSSTOß INS WELTALL

Sollte es keinen leeren Raum in dem Sektor geben, in dem die Bewegung der Einheit endet, kommt es zu einem Ausstoß: Eine der Einheiten, die sich bereits in dem Sektor befindet (der Spieler am Zug bestimmt sie), wird auf das Weltallfeld auf der Lebenspunkt- und Datenpaket-tafel versetzt – mehr zum Weltallfeld steht auf Seite 12.


Die Einheit, die sich in den Sektor bewegt hatte, nimmt den Platz der ausgestoßenen Einheit ein. Damit füllt die ausstoßende Einheit ihrerseits den Sektor und – nachdem sie alle Fallen im Sektor ausgelöst hat (siehe unten) – führt sie einen *Begrenzten Kampf* durch (was ein *Begrenzter Kampf* ist, steht auf Seite 10).

Ein Spieler darf auch seine eigene Einheit ausstoßen, wenn er möchte.

Hinweis: Wenn du eine gegnerische Einheit bewegst (z. B. durch eine Karte *Kontrolle* oder *Teamtaktik*), giltst trotzdem du als Ausstoßender, obwohl du eine gegnerische und keine eigene Einheit bewegst.

## B) FALLEN

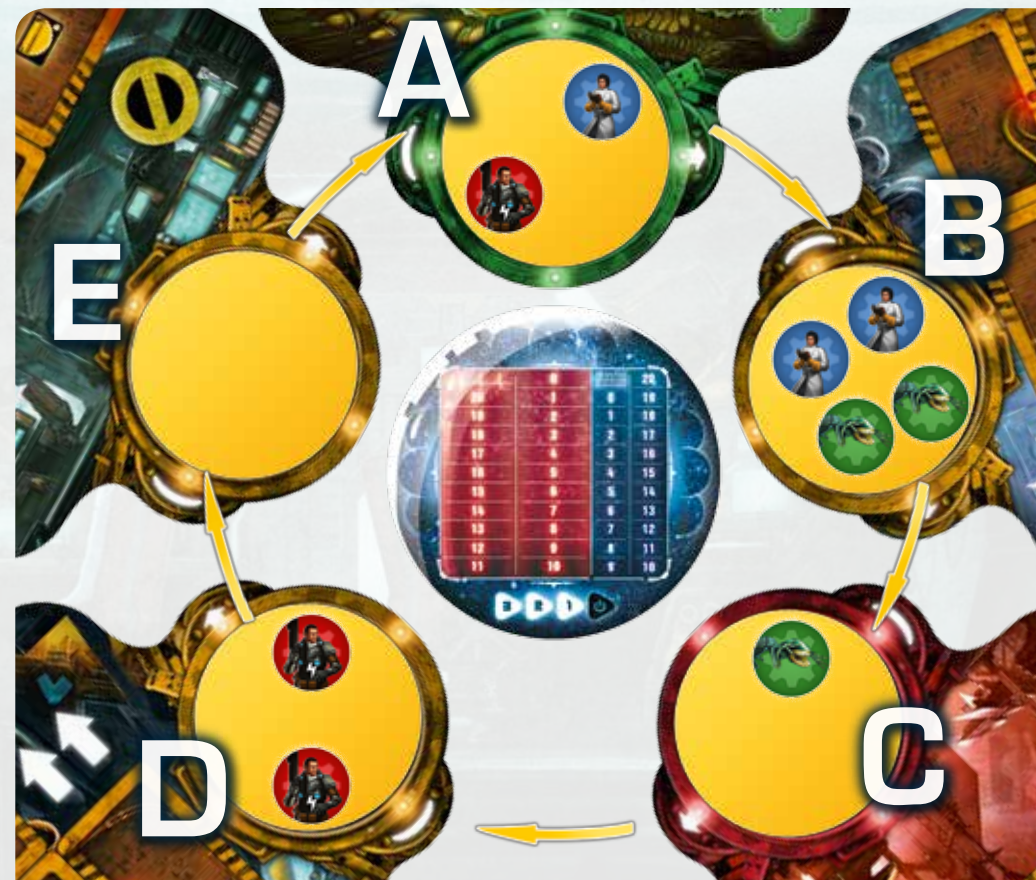
Wenn die Einheit ihre Bewegung in einem Sektor mit gegnerischen installierten Fallenkarten beendet hat (oder durch einen Karteneffekt dorthin bewegt wurde), werden die Fallenkarten sofort nach der Bewegung ausgelöst (Fallenkarten sind auf Seite 13 beschrieben).

Fallenkarten sind erkennbar am Symbol .

Hinweis 1: Es gibt Fallen (*Feuer*, *Tentakel* und *Abwehrsystem*), die nicht nur ausgelöst werden, wenn der Spieler seine Bewegung im entsprechenden Sektor beendet hat, sondern auch, wenn ein Gegner diesen Sektor durchquert – die mondsichelförmigen Plättchen, die auf der linken Seite der Tafel liegen, sollen die Spieler an solche aktiven Fallen beim Durchqueren des Sektors erinnern. Man löst niemals Fallen in dem Sektor aus, in dem man seine Bewegung beginnt.

Hinweis 2: Sollte es wichtig sein, in welcher Reihenfolge sich Fallen in diesem Sektor auswirken, entscheidet der am Zug befindliche Spieler.

**Achtung: Fallen werden immer ausgelöst, egal wann oder wie eine Einheit einen Sektor betritt, unabhängig einer Phase.**



# SPIELABLAUF

## C) BEGRENZTER KAMPF

Besetzt eine Einheit am Ende ihrer Bewegung den letzten freien Raum eines Sektors, wird – nachdem alle Fallen ausgelöst wurden – ein *Begrenzter Kampf* in diesem Sektor durchgeführt (mehr auf Seite 10).

*Bewegungsbeispiel (siehe Abb. unten): Der Aliens-Spieler bewegt eine seiner Einheiten von der Aliens-Brutstätte (1). Dort stehen insgesamt 2 Einheiten, also muss der Spieler sie um 2 Sektoren weiter bewegen. Eigentlich müsste sie daher ihre Bewegung am Ladedock beenden, allerdings besitzt der Spieler eine Karte Luftschacht (2), die es ihm erlaubt, diesen Sektor bei der Bewegung zu überspringen. Der Spieler entscheidet sich, seine Bewegung im Sektor Korridore (3) zu beenden und muss nun die Fallen auslösen. Es gibt eine gegnerische Falle, eine Landmine (4), daher verlieren die Aliens 2 Lebenspunkte und die Karte kommt – da es sich um eine Einmalkarte handelt – aus dem Spiel. Die Aliens-Einheit, die den Sektor eben betreten hat, ist die vierte Einheit des Sektors, also muss nun ein Begrenzter Kampf durchgeführt werden. Gemäß ihrer Angriffsregeln fügt sie jeder gegnerischen Einheit in diesem Sektor 1 Schaden zu (sie ist eine upgegradete Einheit). Da jede der drei Marines-Einheiten in Angriffsreichweite ist (die Räume, in denen sie sich aufhalten, sind über Verbindungen erreichbar), verliert der Marines-Spieler 3 Lebenspunkte. Die Bewegungs-Phase ist vorüber und der Aliens-Spieler darf nun mit der Aktionskarten-Phase fortfahren.*

## B) AKTIONSKARTEN-PHASE

Nach Beendigung seiner Bewegung führt der Spieler **alle** Aktionen **aller** seiner installierten Aktionskarten in dem Sektor aus, in dem er angehalten hat (falls er dort irgendwelche installierten Karten hat). Die genauen Regeln der Aktionen stehen auf den jeweiligen Karten (außerdem sind die Aktionskarten ab Seite 13 beschrieben).

Aktionskarten sind erkennbar am Symbol ↷.

Hinweis: Sollte es wichtig sein, in welcher Reihenfolge die in diesem Sektor installierten Aktionskarten abgewickelt werden, entscheidet der am Zug befindliche Spieler.

*Fortsetzung des Beispiels (siehe Abbildung unten): Nach dem Auslösen der Karte Landmine und dem Durchführen eines Begrenzten Kampfes befinden sich folgende Karten in diesem Sektor: Angriffsposition (wird während Marines-Angriffen aktiviert), Tentakel (Aliens-Falle, die ausgelöst wird, wenn eine gegnerische Einheit den Raum betritt) und Kampf. Der Spieler entscheidet sich, erst die Aktion der Karte Kampf (5) auszuführen – alle Einheiten in allen Sektoren greifen an. Es gibt keine Marines-Einheiten, die der Spieler in den anderen Sektoren angreifen könnte – alle drei gegnerischen Einheiten sind im Sektor Korridore – also erleidet der Marines-Spieler weitere 3 Schäden, was ihn 3 Lebenspunkte kostet.*

## ZUSAMMENFASSUNG

### REIHENFOLGE DER MÖGLICHEN BEWEGUNGSSETZE

1 Einheit zum entsprechenden Sektor **bewegen**.

A Sind alle Räume des Sektors besetzt, erfolgt eine **Ausstoßung ins All**.

B Mögliche **Fallen** auslösen.

C Wenn nun alle Räume des Sektors besetzt sind, führt man einen *Begrenzten Kampf* durch.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass sich Phasen wiederholen; beispielsweise bewegt ein Spieler seine Einheit, die den letzten freien Raum eines Sektors füllt – er wickelt Fallen ab, ein *Begrenzter Kampf* wird durchgeführt, dann fährt er fort, eine installierte Aktionskarte abzuwickeln, die ihn eine gegnerische Einheit bewegen lässt, welche ihrerseits einen anderen Sektor füllt, was erneut Fallen auslöst und einen *Begrenzten Kampf* nach sich zieht.





## 3) SEKTORAKTIONS- PHASE

Jetzt führt der Spieler die **Aktion des Sektors** aus, in dem er seine Bewegung beendet hat: **Kampf, Extrazug, Fehlfunktion oder Upgradeplättchen**. Alles zu diesen Aktionen steht ab Seite 10.

Hinweis: Der Spieler führt seine Aktion lediglich in allgemeinen Sektoren und seinem eigenen Fraktionssektor aus. Sollte der Spieler im Sektor einer gegnerischen Fraktion anhalten, führt er keine Aktion aus.

*Beispiel (siehe Abbildung auf voriger Seite): Die Aktion des Sektors Korridore ist Kampf (6) – in der dargestellten Situation verliert der Marines-Spieler weitere 3 Lebenspunkte.*

## 4) DROHENDE-KARTEN- PHASE

Jetzt **darf** der Spieler eine der folgenden Aktionen ausführen:

- A)** Wenn es in diesem Sektor keine drohenden Karten geben sollte (weder seine noch eine des Gegners), nimmt der Spieler die oberste Karte seines Decks und legt sie auf eine leere Position für drohende Karten dieses Sektors.
- B)** Wenn es eine gegnerische drohende Karte in diesem Sektor geben sollte, wirft er sie ab und ersetzt sie mit der obersten Karte seines Decks.
- C)** Wenn der Sektor eine eigene drohende Karte des Spielers enthalten sollte, installiert der Spieler diese (offen) auf **irgendeinem** Installationsplatz **irgendeines** Sektors. Er nimmt danach die oberste Karte seines Decks und legt sie auf die leer gewordene Position für drohende Karten dieses Sektors.

Wichtiger Hinweis: Beim Installieren von Karten darf der Spieler, wenn er möchte, eine seiner eigenen, bereits installierten Karten ablegen und die neue Karte an ihrer Stelle installieren.

Sollte es zwei Positionen für drohende Karten im Sektor geben, sucht sich der Spieler zum Zweck dieser Aktion nur **eine** davon aus.

*Beispiel: Ein Spieler beendet seine Bewegung in seinem Fraktionssektor, in dem es zwei drohende Karten gibt: Eine gehört ihm, die andere dem Gegner. Der Spieler hat die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten:*


- die gegnerische drohende Karte ablegen und sie mit einer eigenen (die oberste seines Fraktionsdecks) ersetzen.
- seine drohende Karte installieren (in irgendeinem Sektor) und auf die geleerte Position für drohende Karten eine neue eigene Karte (die oberste seines Fraktionsdecks) legen

Die Drohende-Karten-Phase ist kein Zwang. Man kann sich entscheiden, die Aktionen A), B) oder C) durchzuführen oder aber auf diese Phase zu verzichten. Wählt man jedoch B) oder C), muss man die komplette Handlung vollziehen – man **muss** dann auch einen Ersatz für die abgelegte oder installierte Karte auf die geleerte Position legen.

*Beispiel (siehe Abbildung auf voriger Seite): Im Sektor Korridore gibt es nur eine Position für drohende Karten, auf dem eine gegnerische Karte liegt (7) – der Aliens-Spieler legt sie ab und ersetzt sie durch die oberste Karte seines Fraktionsdecks.*

Sobald diese Phase zuende ist, ist der nächste Spieler am Zug.


### BONUSKARTEN

Der Spieler kann eine Karte auch auf einem Installationsplatz installieren, auf dem bereits eine Bonuskarte  liegt.


Wenn er das macht, nimmt er die Bonuskarte, legt sie offen vor sich aus und kann sie sofort oder zu **irgendeinem** Zeitpunkt in einem seiner späteren Züge benutzen (Bonuskarten sind auf Seite 13 beschrieben).




### ENDE DES SPIELS

Wenn **irgendein** Spieler eine Karte auf eine Position für drohende Karten legen müsste, er aber keine Karten mehr im Deck hat, schiebt er das Spielendeplättchen um ein Feld vorwärts in Richtung . Dies passiert beim **Ersetzen** der drohenden Karte, wenn der Spieler die drohende Karte des Gegners entfernt hat oder seine eigene installiert hat (auch zum Beispiel durch die Karte *Stationspläne*) und jetzt eine Karte auf die nun leere Position für drohende Karten legen müsste. Wenn er keine Karten in seinem Deck mehr hat, muss er stattdessen das Plättchen auf der Spielendeanzeige weiterziehen.

Hinweis: Abgelegte Karten werden nie gemischt, um daraus ein neues Deck zu bilden.

Passiert dies das erste Mal, legt man das Plättchen auf Feld 3, das nächste Mal zieht man es auf Feld 2, dann auf 1 und schließlich auf .

Achtung: Wenn der Spieler keine Karten mehr in seinem Fraktionsdeck hat und in einem Sektor eine Position für drohende Karten leer ist, kann er sich in der Drohende-Karten-Phase nicht mehr für Option A) entscheiden, um das Spielendeplättchen weiter zu bewegen (das gilt also nicht als fehlendes Ersetzen der drohenden Karte). Der Spieler kann aber trotz eines leeren Fraktionsdecks weiterhin auf seine Drohende-Karten-Phase verzichten, wenn er nicht möchte, dass das Spielendeplättchen weiterbewegt wird (zum Beispiel weil er im Rückstand liegt).

Wenn das Spielendeplättchen auf das -Feld gezogen wird, endet das Spiel sofort und die Spieler rechnen ihre Punktestände auf der Lebenspunkt- und Datenpakettafel zusammen.

Es gewinnt derjenige Spieler, der bei Spielende die höchste Gesamtsumme aus beiden Punkteleisten hat.

*Beispiel: Im Spiel sind zwei Fraktionen, Forscher und Aliens. Bei Spielende haben die Forscher 8 Lebenspunkte und 7 Datenpakete, insgesamt also 15 Punkte. Die Aliens haben nur 13 Lebenspunkte (sie sammeln ja keine Datenpakete), also gewinnen die Forscher.*

Bei Gleichstand hat jeder Spieler noch einen Zusatzzug – beginnend beim Spieler, der als nächster nach demjenigen an der Reihe ist, der das Spiel beendet hatte, und dann weiter in Zugreihenfolge.

Gibt es auch dann noch einen Gleichstand, endet das Spiel unentschieden. Die jeweiligen Spieler teilen sich den Sieg.

### DAS SPIEL KANN AUßERDEM SOFORT ENDEN, WENN EINER DIESER FÄLLE EINTRITT:

- Wenn während des Spiels die **Lebenspunkte irgendeiner Fraktion auf 0** fallen, verliert dieser Spieler automatisch das Spiel.
- Wenn während des Spiels **irgendeine Fraktion 20 Datenpakete** gesammelt hat, gewinnt dieser Spieler automatisch das Spiel.

# SEKTORERKLÄRUNGEN

## KORRIDORE

SEKTORAKTION: **KAMPF**



Alle **deine** Einheiten (in allen Sektoren!) greifen automatisch **gegnerische** Einheiten gemäß der üblichen Angriffsregeln (siehe unten) an.

**Hinweis:** Lediglich die Einheiten des Spielers, der den Kampf verursacht hat, greifen gegnerische Einheiten an. Die gegnerischen Einheiten greifen nicht die Einheiten des Spielers an, der den Kampf verursacht hat.


## ANGRIFFSREGELN:


1) Die Einheit greift gegnerische Einheiten im selben Sektor **nur dann** an, wenn es zwischen den entsprechenden Räumen Verbindungen gibt (solche Einheiten gelten als „innerhalb der Angriffsreichweite“).


*Beispiel: In der Abbildung unten sieht man eine Marines-Einheit, die nur zwei der drei Aliens-Einheiten im Sektor angreift, weil sich die dritte Einheit in einem Raum befindet, der durch eine Wand abgetrennt ist (es gibt keine Verbindung zu diesem Raum).*

2) Die Einheit darf maximal so viele gegnerische Einheiten angreifen, wie ihre Angriffssymbole erlauben. Die Angriffssymbole findet man auf den Einheiten. Hat eine Einheit kein Angriffssymbol, kann sie auch nicht angreifen.

### ANGRIFFSSYMBOLS

 - Angriff verursacht 1 Schaden **bei 1 gegnerischen Einheit**, die sich im Sektor innerhalb der Angriffsreichweite befindet.

 - Angriff verursacht 1 Schaden **bei bis zu 3 gegnerischen Einheiten**, die sich im Sektor innerhalb der Angriffsreichweite befinden.

 - Greife 1 gegnerische Einheit an, die sich im Sektor innerhalb der Angriffsreichweite befindet; dieser Angriff fügt keinen Schaden zu, sondern **liefert stattdessen dem Spieler 1 Datenpaket**.

3) Jeder Schaden, der durch einen Angriff auf eine gegnerische Einheit beim Gegner erzeugt wird, muss sofort auf der Lebenspunktanzeige mit dem Fraktionsstein angezeigt werden (1 Schaden verringert das Leben des Spielers um 1).

**Hinweis:** Die Greys erzeugen keinen Schaden, sondern erhalten Datenpakete.

*Beispiel: Zwei der Einheiten des Aliens-Spielers erleiden je 1 Schaden, also verringert er seine Lebensanzeige um 2.*



FRAKTION/  
ANGRIFF

BASIS-EINHEIT

UPGEGRADETE EINHEIT

Marines greift 1 gegnerische Einheit an greift bis zu 3 gegnerische Einheiten an

Aliens greift nicht an greift bis zu 3 gegnerische Einheiten an

Forscher greift nicht an greift 1 gegnerische Einheit an

Greys greift nicht an greift 1 gegnerische Einheit an (DP)

## BEGRENZTER KAMPF

Immer wenn eine Einheit einen Sektor betritt und der Sektor dann komplett gefüllt ist (1 Einheit in jedem Raum), muss ein *Begrenzter Kampf* in diesem Sektor durchgeführt werden. Dieser wird auf dieselbe Weise wie der übliche *Kampf* durchgeführt, jedoch nur in dem Sektor, den die vierte Einheit soeben betreten hat.

**Hinweis:** Wenn eine vierte Einheit ihre Bewegung im Sektor *Korridore* beendet, wird zuerst ein *Begrenzter Kampf* durchgeführt (weil sie den Sektor füllt), später gibt es einen normalen Kampf in allen Sektoren (indem die Sektoraktion der *Korridore* durchgeführt wird).

**Achtung:** Wenn du eine gegnerische Einheit bewegst (z. B. durch eine Karte *Kontrolle* oder *Teamtaktik*) und den Sektor füllst, bist du trotzdem der Auslösende des *Begrenzten Kampfes*, obwohl du eine gegnerische und keine eigene Einheit bewegt hattest. Deine Einheiten greifen somit an.

## TECHNOLOGIEDOCK

SEKTORAKTION: **EXTRAZUG**



Wähle eine andere deiner Einheiten (in **irgendeinem** Sektor) und mache einen zusätzlichen Zug mit ihr. Der Zug der soeben bewegten Einheit ist beendet (die Drohende-Karten-Phase entfällt, es gibt in diesem Sektor entsprechend auch keine Position für drohende Karten). Der Zug der anderen Einheit beginnt wie üblich mit der Bewegungs-Phase.

Während eines Spielerzugs darf sich keine Einheit zweimal bewegen (auf keine Weise).

*Beispiel: Wenn ein Spieler eine zweite Einheit als Folge einer Extrazug-Aktion bewegt, und sie ihre Bewegung im Technologiedock beendet hätte, würde er eine weitere Extrazug-Aktion erhalten. Wenn er nun diese dritte Einheit bewegt, und diese gleichfalls im Technologiedock landen würde, könnte der Spieler den Extrazug kein drittes Mal ausführen, da er keine Einheit mehr besitzt, die er noch bewegen dürfte.*

Diese Sektoraktion ist zwingend, auch dann, wenn sie dem Spieler schaden würde.

**Hinweis:** Sollte ein Spieler durch die Technologiedock-Aktion die Möglichkeit erhalten, mehrere Einheiten zu bewegen (wie im obigen Beispiel), kann er sich ganz einfach merken, welche Einheiten er bereits bewegt hat, indem er sie an den Rand des jeweiligen Raums stellt. Auf der Sektortafel sind zu diesem Zweck entsprechende Markierungen angebracht. Am Ende der Runde zieht man solche Einheiten wieder zurück in die Mitte des Raums.



## KONTROLLRAUM



### SEKTORAKTION: FEHLFUNKTION

Nimm die Fehlfunktionsscheibe (egal, wo sie gerade liegt) und lege sie auf eine beliebige gegnerische Karte, die auf einem Installationsplatz oder einer Position für drohende Karten liegt (in einem beliebigen Sektor).

Hinweis 1: Weil die Fehlfunktionsscheibe auf eine beliebige Karte gelegt werden darf, kann sie natürlich auch wieder auf die Karte gelegt werden, auf der sie bereits lag.

Hinweis 2: Du darfst die Fehlfunktionsscheibe nicht auf eine Bonuskarte legen.

So lange die Fehlfunktionsscheibe auf einer drohenden Karte liegt, darf diese Karte **nicht** installiert oder weggelegt werden.

So lange die Fehlfunktionsscheibe auf einer installierten Karte liegt, wird der Effekt dieser Karte ignoriert, sie kann nicht weggelegt werden, kein Upgradeplättchen darf auf sie gelegt werden und keines darf von ihr entfernt werden. Die Karte gilt als aktuell nicht im Spiel.

Hinweis 1: Wenn die Karte bereits ein Plättchen ins Spiel gebracht haben sollte (z. B. *Parasit*, *Jung-Aliens*, *Unsichtbarkeit*), behalten diese Plättchen trotzdem ihre Funktion bei, obwohl die jeweilige Karte bedeutungslos ist.

Hinweis 2: Wenn die Karte noch keine Plättchen ins Spiel gebracht hat, aber bereits ein Zusatzplättchen zur Erinnerung an den Effekt der Karte ausliegt, sollte dieses Zusatzplättchen für die Dauer der Fehlfunktion dieser Karte weggenommen werden (es würde sonst nur imitieren; man kann es so lange auf die Karte legen).

Hinweis 3: Wenn der Effekt der Karte bereits durch Upgradeplättchen verstärkt oder aktiviert wurde (z. B. *Abwehrsystem*), oder ein anderes Plättchen auf der Karte liegt (z. B. auf der Karte *Überwachungskamera*) und die Karte durch *Fehlfunktion* ihre Bedeutung verliert, wird das entsprechende Plättchen nicht von der Karte genommen bzw. die Karte nicht deaktiviert, es verliert nur vorübergehend seine Bedeutung.



## FRAKTIONSSEKTOREN

(LADEDOCK DER MARINES, FORSCHUNGLABOR, ALIENNEST, SCHIFFSWRACK DER GREYS)

Der Spieler wickelt diese Sektoraktion **nur dann** ab, wenn es sein **eigener Fraktionssektor** ist. Wenn ein Spieler im Fraktionssektor eines Gegners anhält, wickelt er dessen Aktion nicht ab.

Sein eigener Fraktionssektor gibt dem Spieler die Wahl zwischen 2 Aktionen:

**UPGRADEPLÄTTCHEN**

Nimm dir 1 Upgradeplättchen aus dem Allgemeinverrat.

**AUFRÄUMEN**

Lege 1 der gegnerischen installierten Karten aus deinem Fraktionssektor weg, wodurch die Karte aus dem Spiel ist.

### UPGRADEPLÄTTCHEN



Upgradeplättchen können auf eine der folgenden Arten genutzt werden:

- 1) Du kannst 1 deiner Upgradeplättchen wieder in den Vorrat legen, um **irgendeine** deiner Einheiten auf die upgegradete Seite zu drehen,
- 2) Du kannst 1 Upgradeplättchen auf **irgendeine** deiner installierten Karten legen, die ein Upgradesymbol mit einer Zahl zeigt.

Jedes Upgradeplättchen auf dieser Karte erhöht die Zahl der Karte um 1.

*Beispiel: Eine Landminen-Karte fügt dem Gegner 2 Schäden zu. Sollte 1 Upgradeplättchen auf dieser Karte liegen, fügt sie 3 Schäden zu*

Das Ablegen des **ersten Upgradeplättchens** auf einer Karte ist **kostenlos**. Um ein **weiteres Upgradeplättchen** auf diese Karte zu legen, muss man zuerst **so viele Upgradeplättchen** aus seinem Vorrat **weglegen, wie bereits Upgradeplättchen auf der Karte liegen**.

Auf einer Karte dürfen **bis zu 6 Upgradeplättchen** liegen.

*Beispiel: Es liegen 2 Upgradeplättchen auf der Karte Kampfposition. Um ein drittes Plättchen dort ablegen zu können, muss der Spieler 3 Upgradeplättchen besitzen – zwei muss er weglegen, das dritte legt er auf die Karte.*

- 3) Man darf das Upgradeplättchen zur späteren Benutzung auch aufbewahren und jederzeit in einem seiner zukünftigen Züge auf die oben beschriebene Weise einsetzen. Upgradeplättchen im eigenen Vorrat müssen für die anderen Spieler immer sichtbar sein. Wenn ein Spieler mehr als ein Upgradeplättchen in seinem Vorrat hat, kann er beliebig viele davon in seinem Zug benutzen – sogar alle gleichzeitig.

### HINWEIS FÜRS TEAMSPIEL (SEITE 15):

Man kann mit Upgradeplättchen auch verbündete Einheiten und Karten upgraden.

# SEKTORERKLÄRUNGEN

## LEBENSUNKT- UND DATENPAKETTAFEL

Jede Fraktion hat 20 Lebenspunkte. Alle Einheiten einer Fraktion „teilen“ sich diese Punkte.

Immer wenn die Einheit einer Fraktion einen Schaden erleidet (sei es durch gegnerische Angriffe, sei es durch eine Falle), werden die Lebenspunkte der Fraktion entsprechend auf der Anzeige verringert. *Forscher* und *Greys* sammeln im Spiel auch Datenpakete; sie beginnen jeweils mit 0 Datenpaketen.

Immer wenn eine Fraktion Datenpakete sammelt, werden die Datenpakete der Fraktion entsprechend auf der Anzeige erhöht.

## WELTALLFELD

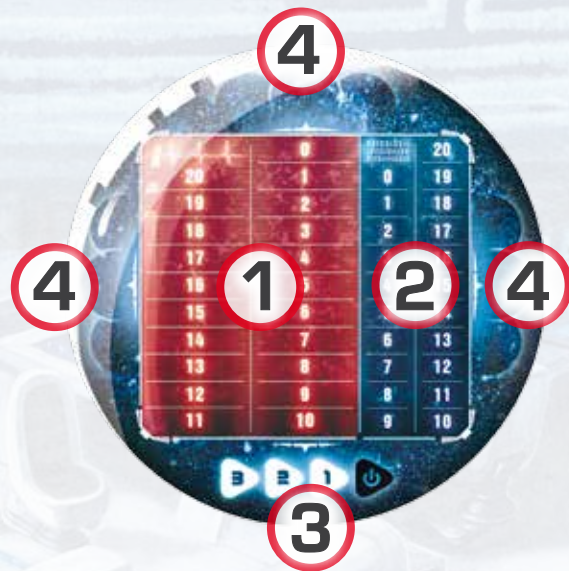
Auf der Lebenspunkt- und Datenpakettafel gibt es Weltallfelder. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Einheiten egal welcher Fraktion sich auf Weltallfeldern aufhalten dürfen.

### WELTALLFELD-REGEL:

Eine Einheit, die aus einem Sektor ins Weltallfeld ausgestoßen wurde (siehe Bewegungsregeln Seite 8), bleibt dort, bis ein Spieler sich entschließt, sie in seinem Zug zu bewegen (anstelle einer seiner Einheiten, die sich auf einem Sektor befindet).

Wenn ein Spieler in seinem Zug eine Einheit vom Weltallfeld bewegen möchte, darf er sie auf **irgendeinen** leeren Raum irgendeines Sektors setzen.

Diese Einheit macht sonst nichts weiter (außer eventuell vorhandene Fallen auslösen) und der Zug des Spielers ist beendet. (Es kommt nicht zum *Begrenzten Kampf*, falls der letzte Raum des Sektors besetzt wurde. Die Aktionskarten-Phase, die Sektoraktions-Phase und die Drohende-Karten-Phase werden nicht durchgeführt.)



Lebenspunkt- und Datenpakettafel, Erklärungen:

- 1) Lebenspunktanzeige
- 2) Datenpaketanzeige
- 3) Spieldecks
- 4) Weltallfelder

## PLÄTTCHEN-LIMITS

Im Spiel gibt es unterschiedliche Plättchen, etwa Upgradeplättchen, Unsichtbarkeitsplättchen, *Parasiten*, *Jung-Aliens* usw.

Die Anzahl der Plättchen jeder Sorte stellt gleichzeitig das Maximum solcher Plättchen im Spiel dar. Wenn also ein Spieler ein weiteres Plättchen einer bestimmten Art benötigt, aber keines mehr vorhanden ist (weil alle in Benutzung sind), bekommt der Spieler dieses Plättchen nicht (d. h., der *Inkubator* erzeugt dann also kein *Jung-Alien*, der Spieler bekommt kein Upgradeplättchen usw.).

Plättchen, die weggelegt wurden, kommen wieder in den Allgmeinvorrat.

## ALLGEMEINE TAKTISCHE TIPPS

Die Situation in den Sektoren ändert sich im Spiel ständig und jedes Spiel verläuft komplett anders, also ist es unmöglich, eine einzige, siebringende Strategie zu entwickeln. Man wird viele Partien brauchen, bis man auf jede denkbare Spielsituation angemessen reagieren kann, dennoch gibt es ein paar Grundsätze, die man als Anfänger beherzigen sollte:

- Vermeide es, deine Einheiten in einem Sektor zu sammeln – du verlierst wertvolle Bewegungsmöglichkeiten in der Folgerunde.
- Versuche deine Bewegung im Sektor *Korridore* nie ohne Grund zu beenden, denn der Gegner kann sich dort hinbewegen, einen Kampf starten und dir problemlos Schaden zufügen.
- Zu Beginn solltest du versuchen, deine Bewegung so oft wie möglich in deinem Fraktionssektor zu beenden, denn das ist der einfachste Weg, deine Karten zu installieren (zu Beginn sind ja immer zwei drohende Karten verfügbar).
- Zu Beginn solltest du viele Karten installieren. Im weiteren Verlauf noch weitere, deine Einheiten upgraden, sowie Karten an Orten upgraden, die dir die besten Ergebnisse bringen.
- Versuche die besten Kartenkombos des Gegners zu blockieren, insbesondere solche mit *Duplikation*, damit er seine stärksten upgegradeten Aktionen nicht auch noch vervielfältigt.
- Nutze alle Karten, nicht nur die, die du zunächst für am stärksten hältst.
- Nach einer Weile wirst du feststellen, dass jede Karte den Sieg bringen kann.
- Beachte, dass bei vielen Karten die Installation bloß den Anfang darstellt – oft ist es wichtig, diese Karten mehrmals upzugraden, wenn möglich, oder eine *Duplikation* oder weitere Karte zu installieren, um ihren Nutzen zu vergrößern (es gibt Kartenkombos aus 2 bis 3 Karten, die einen Gegner in einem einzigen Zug vernichten können).
- Achte darauf, deine Bewegung nicht in einem Sektor mit drei deiner Einheiten oder einem gefüllten Sektor mit wenigen deiner Einheiten zu beenden.
- Wenn es der Gegner schafft, wird er eine Bewegung ausführen, die entweder deine Einheit ins Weltall ausstößt oder den Sektor füllt und damit einen *Begrenzten Kampf* auslöst, der dir eine Menge Schaden zufügen wird.
- Installiere deine besten Karten im *Technologiedock*, denn so wirst du sie eventuell mehrfach pro Runde aktivieren können.
- Installiere weniger nützliche Karten auf den Plätzen für Bonuskarten.
- Lasse nicht zu, dass der Gegner in einem Sektor ausschließlich seine Karten installiert, jeder Sektor sollte dir irgendeinen Nutzen bringen.

# KARTENERKLÄRUNGEN

## KARTENSEITEN



VORDERSEITE



RÜCKSEITE

Alle Karten im Spiel werden immer offen ausgespielt.

Auf der Kartenvorderseite steht eine Kurzregel für diese Karte, sowie ein Symbol, das den Typ der Karte angibt.


Auf der Kartenrückseite steht eine detaillierte Regelerklärung für die Karte. Während des Spiels darf man sich jederzeit die Rückseite einer Karte ansehen, um die genaue Regel nachlesen zu können.

Hinweis: Auf manchen Kartenrückseiten befindet sich ein Symbol, das den Spieler auffordern soll, ein entsprechendes Plättchen im Sektor auszulegen, sobald diese Karte installiert wird (ein mondsichelförmiges Symbol bei den Karten *Feuer* und *Tentakel*, ein dreieckiges Symbol bei der Karte *Aufbauern* und ein Symbol mehrerer runder Plättchen bei der Karte *Kriecher*).

## KARTENTYPEN:

### AKTIONSKARTEN

Immer wenn deine Einheit ihre Bewegung in einem Sektor mit installierter Aktionskarte beendet, darfst du ihre Aktion abwickeln.

Das Symbol  bedeutet: „Wenn deine Bewegung hier endet, nutze den Effekt dieser Karte.“

### MODULKARTEN



Eine Modulkarte beeinflusst andere Karten oder Einheiten des Sektors, in dem sie installiert ist.

### FALLENKARTEN

Eine Fallenkarte betrifft eine gegnerische Einheit, die ihre Bewegung im Sektor beendet, in dem die Falle installiert ist.

Fallen werden sowohl dann ausgelöst, wenn eine gegnerische Einheit ihre Bewegung in diesem Sektor beendet, als auch wenn sie durch einen Karteneffekt in diesen Sektor bewegt wird.

Einige Fallen (*Feuer*, aktiviertes *Abwehrsystem*, *Tentakel*) werden auch dann ausgelöst, wenn der Gegner den Sektor nur durchquert, in dem sie installiert sind. Für solche Fallen gibt es außerdem mondsichelförmige Plättchen, die als Erinnerungshilfe in den Bereich für die Fallenplättchen gelegt werden.

Das Symbol  bedeutet: Wenn der Gegner seine Bewegung hier beendet, wird diese Falle ausgelöst; bei Fallen mit dem Symbol  sowie einem mondsichelförmigen Plättchen – wie *Feuer*, *Abwehrsystem* und *Tentakel* – bedeutet es: Wenn der Gegner seine Bewegung hier beendet oder sich hier hindurch bewegt, wird diese Falle ausgelöst.



## SPEZIALKARTEN


Eine Spezialkarte wird in **keinem** Sektor installiert, sondern vor dem Spieler selbst ausgelegt, um sie in einem späteren eigenen Zug zu nutzen.

Wenn du eine Spezialkarte nicht sofort nach dem Erhalt ausspielen möchtest, darfst du sie behalten und jederzeit in irgendeinem deiner kommenden Züge ausspielen. Lass sie für den Gegner offen sichtbar vor dir liegen.

Wenn ein Spieler viele Spezialkarten besitzt, kann er eine beliebige Anzahl davon in seinem Zug benutzen, sogar alle gleichzeitig.

Alle Spezialkarten sind auch Einmalkarten und werden nach der Benutzung abgeworfen.

## ABKÜRZUNGSKARTEN

Eine Abkürzungskarte  verändert die Bewegung deiner eigenen Einheiten durch den Sektor, in dem sie installiert sind.

## DUPLIKATIONSKARTEN

Eine Karte *Duplikation* kopiert den Effekt jeder Karte (sowie aller Plättchen auf dieser Karte), die derselben Fraktion angehört und benachbart dazu liegt (senkrecht oder waagrecht – jedoch nicht diagonal).

Es kann also vorkommen, dass *Duplikation* bis zu 3 Karten gleichzeitig kopiert, wenn sie benachbart zu diesen drei Karten liegt (das kann bei *Korridore* oder *Technologiedock* vorkommen).

*Duplikation* kann keine Karte kopieren, die durch das Fehlfunktionsplättchen vorübergehend ausgeschaltet ist oder die bereits abgeworfen wurde.

Benachbarte Karten *Duplikation* können sich nicht gegenseitig kopieren.

## STATIONSWEITE KARTEN

Eine *Stationsweite* Karte beeinflusst die gesamte Raumstation Theseus. (Gemäß ihres Kartentextes kann sie sämtliche Sektoren, Karten und Einheiten betreffen.)


## BONUSKARTEN

Eine Bonuskarte gehört zu keiner Fraktion.

Alle Bonuskarten sind Spezialkarten (siehe oben).

Bonuskarten können wie Spezialkarten auch sofort genutzt werden.

## EINMALKARTEN

 Wirf die Karte nach dem Abwickeln ihres Effekts ab. Sie kommt auf deinen Ablagestapel und kann für den Rest des Spieles nicht mehr genutzt werden.



## ZUSATZPLÄTTCHEN


Einige Karten (wie *Parasiten*, *Unsichtbarkeit*, *Inkubator* und *Greifer*) bringen Plättchen ins Spiel, wenn die Karte ausgeführt wird.

Einige Karten (*Feuer*, *Tentakel*, *Abwehrsystem*, *Aufbauern* und *Kriecher*) besitzen ebenfalls besondere Zusatzplättchen, die aber lediglich als Erinnerung dienen, damit die Spieler an die zugehörigen Effekte der installierten Karten denken, die bei einer Bewegung abgewickelt werden (mondsichelförmige Plättchen: *Feuer*, *Tentakel*, *Abwehrsystem*) oder bei einem Kampf abgewickelt werden (dreieckiges *Aufbauern*-Plättchen).

# KARTENERKLÄRUNGEN

## BESONDERHEITEN VON KARTEN:

### UPGRADEN

Wenn im Upgradesymbol  der Karte eine Zahl steht, heißt das, dass jedes Upgradeplättchen auf dieser Karte diese Zahl um 1 erhöht.

Auf einer Karte dürfen höchstens 6 Upgradeplättchen liegen.

Wenn du ein Upgradeplättchen erhältst, es aber nicht verwenden kannst oder möchtest, kannst du es in deinen Vorrat legen, um es in **irgendeinem** späteren deiner Züge zu benutzen.



## KOMMENTARE ZU BESONDEREN KARTEN

Vor der ersten Partie braucht man diesen Abschnitt nicht zu lesen. Die hier gesammelten Hinweise betreffen nur besondere Fälle und Situationen. Du musst dir diesen Abschnitt also nur durchlesen, wenn du bezüglich der Funktion einer Karte Zweifel hast.

### DUPLIKATION BZW. MEHR ALS EINE IDENTISCHE KARTEN IM SELBEN SEKTOR



Wenn es mehrere gleiche Karten in einem Sektor gibt (bzw. eine Karte durch die Duplikation kopiert wird), kannst du den Effekt der Karte:

- auf die übliche Weise vervielfachen,

MARINES: *Waffenkammer, Landmine, Feuer, Kampfposition, Fallen-Tracker, Kampf*

FORSCHER: *Archive, Medstation, Kleines Labor, Verteidigungssystem, Stationspläne, Detonation*

ALIENS: *Tentakel, Brutstätte, Auflauern, Habitat, Inkubator, Kampf*

DIE GREYS: *Kammer, Landmine, Sonde, Verstärker, Zeitschleife, Downgrade, Übertragung, Lebenstransfer-vorrichtung*

- nur einmal abwickeln, da der Karteneffekt nicht dupliziert werden kann.

MARINES: *Bunker, Schutzvorrichtung*

FORSCHER: *Fehlfunktion, Schutzraum, Geheimgang*

ALIENS: *Luftschacht, Pheromonspur, Kriecher*

DIE GREYS: *Teleportation*

- Bei einigen Karten ist die Duplikation etwas komplizierter – das wird bei diesen Karten einzeln erklärt.

### FEHLFUNKTIONSSCHEIBE UND IHR EINFLUSS AUF BESTIMMTE KARTEN



Nimmst du die Fehlfunktionsscheibe von einer Karte weg, wird diese Karte sofort aktiviert, sogar noch vor dem Augenblick, in dem die neue Karte die Fehlfunktion erhält (z. B. zwingt *Schutzvorrichtung* den Gegner sofort dazu, die Fehlfunktionsscheibe zurück auf die Karte *Schutzvorrichtung* zu legen, *Kriecher* deaktiviert sofort die gegnerischen Karten in diesem Sektor usw.).

### ENTFÜHRUNG (ALIENS)



Wenn du eine gegnerische Einheit versetzt, führt diese Einheit keine Aktion aus (weder eine Karten- noch eine Sektoraktion), jedoch betreffen Fallenkarten sie in der übliche Weise. Füllst du dabei einen Sektor, findet wie üblich ein *Begrenzter Kampf* statt, jedoch greifen deine Einheiten dieses Sektors an.

Wenn du die Entführung upgradest oder diese Karte durch *Duplikation* kopierst, kannst du verschiedene gegnerische Einheiten aus dem Sektor versetzen (du darfst aber keine Einheit mehrmals bewegen).

Jede Einheit wird einzeln bewegt.

### INKUBATOR (ALIENS)



Wenn das Erscheinen eines *Jung-Aliens* den Sektor auffüllt, wird ein *Begrenzter Kampf* durch die Aliens ausgelöst.

Wenn es keinen leeren Raum für das Erscheinen des *Jung-Aliens* geben sollte, wählt der Aliens-Spieler eine Einheit und stößt sie in das Weltallfeld aus.

### ADRENALINSTOß (ALIENS)



Wenn der *Adrenalinstoß* upgradet ist oder mehrere *Adrenalinstöße* in einem Sektor sind (bzw. die Karte durch *Duplikation* kopiert wird), kannst du Angriffe verschiedener Einheiten in irgendwelchen Sektoren aktivieren. Eine Einheit darf jedoch nicht mehr als einmal pro Zug von Karten aktiviert werden. Hinweis: Das Technodock erlaubt einen ganz neuen Zug und damit auch eine weitere Aktivierung!

### AUFLAUERN (ALIENS)



Auflauern gilt nicht als eine Einheit, also kann die Karte *Adrenalinstoß* die Angriffe von Auflauern nicht aktivieren.

### PARASIT (ALIENS)



Wenn diese Karte durch *Duplikation* kopiert wird, legst du zwei Parasitenplättchen auf die gegnerische Einheit, was dazu führt, dass sie zwei Schäden pro benutztem Bewegungspunkt davonträgt.

Wird die Einheit vom *Parasit* befreit, werden beide Plättchen entfernt.

### ÜBERWACHUNGSKAMERA (FORSCHER)



Wenn du diese Karte installierst, legst du ein Kameraplättchen links oben auf den Punktwert 0 – dieses Plättchen gibt die Anzahl der erhaltenen Kamerapunkte an.

Wenn eine gegnerische Einheit ihre Bewegung in diesem Sektor beendet, wird das Kameraplättchen um die erhaltene Anzahl Kamerapunkte weitergeschoben.

Wenn die Fraktion der *Forscher* in diesem Sektor anhält, erhalten die *Forscher* eine Anzahl Datenpakete, die der Anzahl von erhaltenen Kamerapunkten entspricht – das Kameraplättchen kommt danach wieder auf die 0.

Wenn das Kameraplättchen den Wert 6 anzeigt, ist der Speicher der Kamera voll und kann bis zum Zurücksetzen keine weiteren Punkte einbringen.

### ÜBERWACHUNGSKAMERA + DUPLIKATION

*Duplikation* kopiert immer den aktuellen Wert der Kamerapunkte (die Karte *Duplikation* verhält sich also wie eine Überwachungskamera mit identischen Kamerapunkten); beispielsweise könnte der aktuelle Wert der durch *Duplikation* kopierten *Überwachungskamera 2* sein. Wenn eine Einheit der *Forscher* im Sektor mit dieser *Überwachungskamera* und der *Duplikation* anhält, bekommt der Spieler 4 DP (2 wie üblich von der Kamera und 2 von der *Duplikation*).

### GREIFER (FORSCHER)



Wird eine Einheit durch einen *Greifer* gefangen, kann sie nach dem Auslösen aller Fallen des Sektors **nichts** mehr tun, bis sie wieder befreit ist. Schaden kann sie unverändert erleiden.

Wenn eine Einheit, die eine andere vom *Greifer* befreit, einen *Begrenzten Kampf* auslöst, findet die Befreiung vom *Greifer* statt, **bevor** der *Begrenzte Kampf* stattfindet. Die befreite Einheit kämpft also mit.

### GREIFER + DUPLIKATION

*Duplikation* kopiert einen *Greifer* nicht.

Sollten 2 Karten *Greifer* in einem Sektor liegen, wird jede für sich betrachtet – wenn die erste gegnerische Einheit im Sektor anhält, aktivierst du den ersten *Greifer* und wirfst ihn ab. Nur dann, wenn eine weitere gegnerische Einheit hier anhält, aktivierst du auch den zweiten *Greifer*.

### FERNSTEUERUNG + DUPLIKATION (FORSCHER)



Wenn diese Karte durch *Duplikation* kopiert wird, darf der Spieler Aktionen zweier verschiedener Aktionskarten aus beliebigen Sektoren auslösen (man darf eine einzelne Aktion nicht doppelt auslösen).

Jede Aktion wird einzeln nacheinander ausgelöst.

### DOWNGRADE (DIE GREYS)



Wenn der Gegner eine bestimmte Anzahl an Upgrades seiner Fraktion verlieren muss, er aber nicht ausreichend viele besitzt, verliert er so viele, wie er kann.

Upgradeplättchen auf einer Karte, die von der *Fehlfunktion* betroffen ist, dürfen nicht abgelegt werden.

### UNSICHTBARKEIT (DIE GREYS)



Wenn diese Karte durch *Duplikation* kopiert wurde oder upgradet ist, lege die Unsichtbarkeitsplättchen auf unterschiedliche eigene Einheiten in beliebigen Sektoren (du darfst nie mehr als 1 auf ein und dieselbe Einheit legen).

### KONTROLLE (DIE GREYS)



Als Spieler der *Greys* wählst du einen leeren Raum, in dem die gegnerische Einheit ihre Bewegung beendet.

Wenn es keinen leeren Raum im Sektor gibt, in den die gegnerische Einheit bewegt wird, suchst du eine Einheit aus, die ins Weltall ausgestoßen wird (es darf auch eine Einheit des Spielers sein, der gerade das Ziel der *Kontrolle* war).

Wenn du eine gegnerische Einheit bewegst, führt diese Einheit keine Aktion aus (weder eine Karten- noch eine Sektoraktion), jedoch betreffen Fallenkarten sie in der üblichen Weise. Füllst du dabei einen Sektor, findet wie üblich ein *Begrenzter Kampf* statt, jedoch greifen deine Einheiten dieses Sektors an.

Während du einen Gegner bewegst, darf diese Einheit keine Abkürzungskarten oder die seines Teampartners benutzen.

Modulkarten (z. B. *Bunker, Schutzraum*) schützen den Gegner weiterhin wie üblich.

### KONTROLLE + DUPLIKATION

Wenn diese Karte upgradet ist oder es mehrere davon in einem Sektor gibt (oder sie durch *Duplikation* kopiert wird), darfst du mehrere unterschiedliche gegnerische Einheiten aus beliebigen Sektoren bewegen (du darfst aber keine Einheit mehrmals bewegen).

Jede Einheit wird einzeln bewegt.

### TELEPORT (DIE GREYS)



Die teleportierte Einheit löst in dem Sektor, in dem sie ihre Bewegung beendet, Fallen aus und wickelt dort wie üblich die Aktionen ab.

### ZEITSCHLEIFE (DIE GREYS)



Wenn die Karte *Zeitschleife* upgradet ist, darfst du entscheiden, wie viele Bewegungspunkte du in dem Sektor aus gibst – maximal bis zur upgradierten Zahl.

### HINTERHALT + DUPLIKATION (MARINES)



Wenn es *Hinterhalt* zweimal in einem Sektor gibt (bzw. eine Karte durch die *Duplikation* kopiert wird), wird *Hinterhalt* zweimal abgewickelt.

# MEHR ALS ZWEI SPIELER

## DOPPELSCHUSS + DUPLIKATION (MARINES)

Wenn es *Doppelschuss* zweimal in einem Sektor gibt (bzw. eine Karte durch die *Duplikation* kopiert wird), erlaubt jede solche Karte, alle Angriffe einer Marines-Einheit ein weiteres Mal durchzuführen.



## TEAMTAKTIK (MARINES)

Der Spieler der *Marines* wählt den leeren Raum, in dem die gegnerische Einheit ihre Bewegung beendet.



Wenn es keinen leeren Raum im Sektor gibt, in den die gegnerische Einheit bewegt wird, suchst du eine Einheit aus, die ins Weltall ausgestoßen wird (es darf auch eine Einheit des Spielers sein, der gerade das Ziel der *Teamtaktik* war).

Wenn du eine gegnerische Einheit bewegst, führt diese Einheit keine Aktion aus (weder eine Karten- noch eine Sektoraktion), jedoch betreffen Fallenkarten sie in der übliche Weise. Füllst du dabei einen Sektor, findet wie üblich ein Begrenzter Kampf statt, jedoch greifen deine Einheiten dieses Sektors an.

Während du deinen Gegner bewegst, darf diese Einheit keine Abkürzungskarten benutzen.

Modulkarten (z. B. *Bunker*, *Schutzraum*) schützen den Gegner weiterhin wie üblich.

## TEAMTAKTIK + DUPLIKATION

Wenn diese Karte durch *Duplikation* kopiert wird, darfst du zwei unterschiedliche gegnerische Einheiten bewegen (du darfst ein und dieselbe Einheit jedoch nicht zweimal bewegen).

## FALLEN-ORTUNG (MARINES)

Wenn *Fallen-Ortung* upgegradet ist und mehrere Deaktivierungsplättchen erzeugt, dürfen diese auf beliebigen Fallen platziert werden. Es können auch mehrere Plättchen auf eine Falle gelegt werden. Es wird dann nur 1 Plättchen entfernt, wenn du die Falle auslöst.



## KARTE VOM DECK (BONUSKARTE)

Du darfst die oberste Karte deines Fraktionsdecks auf einem leeren Installationsplatz installieren, sogar noch bevor du die oberste Karte deines Fraktionsdecks auf die soeben leer gewordene Position für drohende Karten legst.



## DURCHGANG (BONUSKARTE)

Der zusätzliche Sektor, um den sich eine Einheit mit dieser Karte bewegen darf, zählt als 1 Bewegungspunkt.



## DIESER ABSCHNITT ERKLÄRT DIE NÖTIGEN REGELANPASSUNGEN FÜR DAS SPIEL ZU DRITT ODER VIERT.

### 3 ODER 4 SPIELER: DEATHMATCH

Es gibt folgende Änderungen:

1) Legt die Sektortafeln in beliebiger Reihenfolge um die Lebenspunkt- und Datenpakettafel herum. (Man kann die Tafeln nach Zufall platzieren oder man stimmt über einen Sektor nach dem anderen ab.) Die Anordnung der Sektoren legt die Zugreihenfolge der Spieler fest (siehe auch Box *Spielerreihenfolge* Seite 4).

2) Bei der Vorbereitung legt jeder Spieler seinen Fraktionsstein auf das Feld O der Lebenspunktanzeige.

Hinweis: Wenn ein Sektor bei Spielbeginn gefüllt wird, kommt es nicht zu einem *Begrenzten Kampf*.

3) Immer wenn du **irgendeinem** Gegner einen Schaden zufügst (sei es durch einen Angriff, sei es durch eine Falle), erhältst du selber den Schaden in Form von Lebenspunkten, anstatt dass der Lebenspunktwert des Gegners verringert wird.

Hinweis: In diesem Spieltyp sorgt die Karte *Medstation* (vom Fraktionsdeck der Forscher) dafür, dass die LP der Gegner verringert werden, anstatt LP der Forscher wiederherzustellen. Der Forscher-Spieler verteilt dabei die abzuziehenden Punkte nach seinem Gutdünken auf die anderen Spieler.

Hinweis: Bei Fallen erhält der Fallenbesitzer die Lebenspunkte, auch dann, wenn ein dritter Spieler eine gegnerische Einheit in die Falle bewegt hat (z. B. durch die Karte *Kontrolle* oder *Teamtaktik*).

4) Sobald **irgendein** Spieler 20 Lebenspunkte oder 20 Datenpakete erhalten hat, gewinnt er das Spiel sofort. (Das Spielende über Spielendeplättchen bleibt unverändert.)

5) Bei Gleichstand nehmt ihr die Steine der nicht am Gleichstand beteiligten Fraktionen von der Lebenspunkt- und Datenpakettafel weg (ihre Karten, Einheiten und Sektoren bleiben aber ganz normal im Spiel). Jeder der am Gleichstand beteiligten Spieler hat noch einen Zusatzzug – beginnend beim Spieler, der als nächster nach demjenigen an der Reihe ist, der das Spiel beendet hat, und dann weiter in Zugreihenfolge.

Gibt es auch dann noch einen Gleichstand, endet das Spiel unentschieden. Die jeweiligen Spieler teilen sich den Sieg.

### KOOPERATION ZWISCHEN FRAKTIONEN – WIE DAS?

Die Aliens wurden in den Laboratorien der Forscher nachgezüchtet. Man brachte ihnen bei, Menschen, die einen speziellen Chip tragen, nicht anzugreifen – ihre Gegenspieler sind Marines und die Greys, die sich gegen diese gefährliche Verbindung zusammengeschlossen haben.

Forscher und die Greys teilen sich friedlich ihre Analyseergebnisse in der neutralen Zone der Station, während die Marines eine Alienkönigin als Geisel genommen haben.

Ein Erkundungsteam aus Forschern, die unter dem Schutz der Marines die Situation auf der fernen Raumstation untersuchen wollen, entdecken dort zwei außerirdische Spezies: Die Greys und die Aliens, die als Kampfmaschinen gezüchtet wurden.

Man sieht: Es gibt keine unmöglichen Allianzen auf Theseus.

### 4 SPIELER: TEAMSPIEL

Es gibt folgende Änderungen:



1) Je 2 Spieler sind Teampartner. Die Teamzugehörigkeit zeigt ihr mit dem Teamplättchen – wie in der Abbildung zu sehen – an (senkrecht liegende Plättchen gehören zu den Spielern des Teams A, waagrecht liegende zu Team B). Partner dürfen sich jederzeit im Spiel offen absprechen.

Die Reihenfolge, in der die Plättchen liegen, legt die Zugreihenfolge der Spieler fest. Die Spieler sind in dieser Reihenfolge am Zug:

- Startspieler von Team A
- Startspieler von Team B
- Zweiter Spieler von Team A
- Zweiter Spieler von Team B

2) Bei der Vorbereitung benutzt jedes Team nur einen gemeinsamen Fraktionssektor. (Die beiden Teampartner entscheiden gemeinsam, welcher ihrer beiden Sektoren zurück in die Schachtel soll.)

3) Jeder Spieler mischt seine Fraktionskarten und nimmt sich die ersten 10 (statt 15) als sein eigenes Kartendeck.

Danach nimmt sich jeder Spieler die obersten 2 (statt 3) Karten seines Decks. In Zugreihenfolge sucht sich jeder Spieler eine seiner beiden Karten aus und installiert diese auf **irgendeinem** leeren Installationsplatz in **irgendeinem** Sektor und legt die andere auf die Position für drohende Karten im Teamsektor.

4) Jeder Spieler benutzt **lediglich 2** (statt 3) Einheiten.

In Zugreihenfolge setzt jeder Spieler zuerst eine seiner Einheiten in irgendeinen Raum seines Teamsektors, danach setzt jeder Spieler seine zweite Einheit in **irgendeinen** leeren Raum **irgendeines** Sektors.

Hinweis: Wenn ein Sektor bei Spielbeginn gefüllt wird, kommt es nicht zu einem *Begrenzten Kampf*.

5) Während des Spiels behandelst du die Karten, Upgradeplättchen und Einheiten deines Teampartners sowie den Teamsektor wie dein eigenes Material, mit folgenden Ausnahmen:

- Du darfst keine Einheit deines Teampartners bewegen (auch nicht, wenn du die Aktion *Extrazug* des Sektors *Technologie dock* aktivierst).
- Du darfst niemals eine Karte aus dem Deck deines Teampartners ziehen.
- Wenn du einen Kampf auslöst, greifen lediglich deine Einheiten gegnerische Einheiten an.
- Teamspieler teilen sich Lebenspunkt- und Datenpaketanzeige NICHT.

Hinweis 1: Du teilst dir alle Spezialkarten mit deinem Teampartner, sodass jeder von euch sie nutzen kann.

Hinweis 2: Karten wie *Kampfposition* oder *Kammer*, die dich [X] zusätzliche Schaden während eines Angriffs verursachen lassen oder dir [X] zusätzliche DP verschaffen, gelten für deinen Teampartner nur dann, wenn dieser selbst Schaden zufügt, bzw. DP erhält.

6) Wenn du während des Spiels die Lebenspunkte eines Gegners auf 0 bringst oder 20 Datenpakete besitzt, gewinnt dein Team automatisch das Spiel. Wenn bei Spielende alle Spieler mehr als 0 Lebenspunkte und weniger als 20 Datenpakete haben, gewinnt das Team, das gemeinsam die höchste Summe aus Lebenspunkten und Datenpaketen erzielt hat.

# PANDORA

Der Kampf um die Vorherrschaft über Theseus nahm die ganze Aufmerksamkeit und Kraft der Fraktionen in Anspruch. Lange Zeit entging ihnen, dass dort noch etwas anwesend war – etwas, dessen Ausstrahlung in der Station zu spüren war. Wann würden sie ihren geheimen Standort entdecken, der in den Stationsplänen von Theseus nicht verzeichnet ist? Und wenn sie ihn finden – sind sie dann in der Lage, das Geheimnis seiner Bewohner zu lüften – und zu überleben?

*Pandora* ist eine zusätzliche, fünfte Fraktion, die sich von den vier bisherigen Fraktionen deutlich unterscheidet. Diese Fraktion eignet sich nur für Spieler, die das Spiel beherrschen und jetzt eine größere Herausforderung suchen. *Pandora* funktioniert am besten zu dritt.

## FRAKTIONSBESCHREIBUNG

1) Die *Pandora*-Fraktion besteht aus 3 normalen Einheiten (Kreaturen) und 10 kleineren Einheiten (Embryos: 2 Fänger, 4 Läufer und 4 Krieger). Wie die anderen Fraktionen auch hat jede *Pandora*-Einheit zwei Seiten, die Basis-Einheit und die upgegradete Einheit. Für *Pandora* gibt es keine Fraktionskarten, stattdessen eine Vielzahl unterschiedlicher Einheiten.

### KREATUR:



**BASIS-EINHEIT** - ⚡ Angriff fügt 1 gegnerischen Einheit, die im Sektor in Reichweite ist, 1 Schaden zu

**UPGEGRADETE EINHEIT** - ⚡⚡⚡ Angriff fügt bis zu 3 gegnerischen Einheiten, die im Sektor in Reichweite sind, je 1 Schaden zu

### LÄUFER:



**BASIS-EINHEIT** - ➡ bei ihrer Bewegung darf sie sich 1 Sektor weiter bewegen  
◊ kann 1 gegnerische Karte übernehmen (zur einmaligen Benutzung)

**UPGEGRADETE EINHEIT** - ➡ bei ihrer Bewegung darf sie sich 1 Sektor weiter bewegen

◊ kann 1 gegnerische Karte dauerhaft übernehmen

⚡ - Angriff fügt 1 gegnerischen Einheit, die im Sektor in Reichweite ist, 1 Schaden zu

### FÄNGER:



**BASIS-EINHEIT** - ◊ kann 1 gegnerische Karte dauerhaft übernehmen

**UPGEGRADETE EINHEIT** - ◊ kann 1 gegnerische Karte dauerhaft übernehmen

⚡ - Angriff fügt 1 gegnerischen Einheit, die im Sektor in Reichweite ist, 1 Schaden zu

### KRIEGER:



**BASIS-EINHEIT** - ◊ kann 1 gegnerische Karte übernehmen (zur einmaligen Benutzung)

⚡ - Angriff fügt 1 gegnerischen Einheit, die im Sektor in Reichweite ist, 1 Schaden zu

**UPGEGRADETE EINHEIT** - ◊ kann 1 gegnerische Karte dauerhaft übernehmen

⚡⚡⚡ - Angriff fügt bis zu 3 gegnerischen Einheiten, die im Sektor in Reichweite sind, je 1 Schaden zu

2) Bei Spielbeginn hat die *Pandora*-Fraktion 20 LP (im Deathmatch 0 LP), genau wie die anderen Fraktionen. Diese Fraktion sammelt keine DP.

3) *Pandora* hat keine eigene Sektortafel (was bedeutet, dass z. B. im Spiel zu zweit die Spielfläche aus nur 4 Sektortafeln besteht). Stattdessen nimmt sich der *Pandora*-Spieler das *Pandora*-Sektorplättchen und legt es zu **irgendeinem** Sektor, der im Spiel ist (auf dessen linke oder rechte Seite).

Ab jetzt gilt dieser Sektor auch als Fraktionssektor von *Pandora*.

Wenn der Spieler sein *Pandora*-Sektorplättchen auf einen gegnerischen Sektor legt, behandeln beide Spieler diesen Sektor als ihren eigenen.

Hinweis: Wenn der Spieler sein *Pandora*-Sektorplättchen auf einen gegnerischen Sektor legt, ist die Zugreihenfolge abhängig davon, ob er es auf die linke oder rechte Seite des Sektors legt; Beispiel: Zwei Fraktionen sind im Spiel, die *Marines* und *Pandora*. Der *Pandora*-Spieler legt sein *Pandora*-Sektorplättchen auf die linke Seite des Ladedocks der *Marines* – in diesem Fall ist er der Startspieler.



4) Die anfängliche Platzierung der Einheiten in den Sektoren geschieht auf die übliche Weise.

Hinweis: Wenn sich der *Pandora*-Spieler und sein Gegner einen Sektor teilen, werden sämtliche Räume des Sektors zu Beginn gefüllt – es kommt aber nicht zu einem *Begrenzten Kampf*.

5) **AUSSCHLÜPFEN:** Immer wenn du eine Kreatur bewegst, deren Bewegung in einem Sektor ohne gegnerische Einheiten endet, schlüpft dort automatisch 1 Embryo aus (nach dem Ausführen eventueller Aktionskarten, falls *Pandora* welche übernommen haben sollte). Du wählst eines deiner verfügbaren Embryoplättchen und legst es mit der Basis-Einheit nach oben auf einen leeren Raum in diesem Sektor.

Wenn es keinen leeren Raum für das ausschlüpfende Embryo geben sollte, stößt es eine beliebige deiner Einheiten in diesem Sektor in das Weltallfeld aus.

6) **KARTE ÜBERNEHMEN:** Wenn der *Pandora*-Spieler ein Embryo bewegt, darf er, nach der Aktionskarten-Phase (falls *Pandora* bereits Karten übernommen hat), jedoch VOR der Phase *Sektoraktion*, eine gegnerische Karte übernehmen – dazu setzt er das Embryoplättchen auf **irgendeine** installierte gegnerische Karte in diesem Sektor und übernimmt sie auf diese Weise.

Das Embryoplättchen bleibt auf der übernommenen Karte und gilt jetzt nicht mehr als Einheit. Es ändert auf der Karte seinen Zustand nicht – es bleibt also entweder Basis- oder upgegradete Einheit.

Das Symbol auf dem Plättchen gibt an, ob die Karte zur einmaligen ◊ oder zur dauerhaften Benutzung ◊ übernommen wird. Die Karte wird mit allen Upgradeplättchen darauf übernommen und gilt ab diesem Augenblick als *Pandorakarte*.

Wenn die Karte nur zur einmaligen Benutzung übernommen wurde, kommt das Embryoplättchen nach dem Abwickeln zurück in den Vorrat des *Pandora*-Spielers. Die gegnerische Karte geht dann wieder an die ursprüngliche Fraktion zurück.



# FAQ - HÄUFIGE FRAGEN

7) Die Pandora-Sektoraktion ist Upgradeplättchen – der Spieler erhält 1 Upgradeplättchen.

Es kann wie üblich genutzt werden, um **irgendeine** Basis-Einheit von Pandora zur upgegradeten Einheit zu machen oder um es auf eine übernommene installierte Karte zu legen, die eine Zahl in ihrem Upgrade-Symbol hat.



Hinweis: Wenn der Sektor Pandora einer der allgemeinen Sektoren sein sollte, dann führt der Pandora-Spieler sowohl die Sektoraktion als auch die Pandora-Sektoraktion aus, wenn er seine Bewegung auf diesem Sektor beendet. Der Spieler darf wählen, in welcher Reihenfolge er die Aktionen ausführt; liegt beispielsweise der Sektor Pandora auf *Korridore*, sucht sich der Spieler aus, ob er sich zuerst das Upgradeplättchen nimmt (das er sofort benutzen kann) und dann einen Kampf durchführt oder umgekehrt.

Hinweis: Wenn der Sektor Pandora einer der allgemeinen Sektoren sein sollte, bleibt dessen Sektoraktion auch noch für den Gegner verfügbar.

8) Wenn sich der Pandora-Spieler seinen Sektor mit einem Gegner teilt, kann der Gegner eigene, von Pandora übernommene Karten aus seinem Sektor mittels der alternativen Sektoraktion weglegen. Das Embryoplättchen der weggelegten Karte kommt wieder zurück in den Vorrat des Pandora-Spielers.

9) Der Pandora-Spieler führt die Drohende-Karten-Phase nicht aus.

## Upgegradete/duplizierte Karten & dieselbe Karte im Technologiedock aktivieren

In der Spielregel stehen einige Einschränkungen für das Aktivieren einer upgegradeten oder duplizierten Karte im selben Zug:

- Du darfst den Angriff einer Einheit durch *Adrenalinstoß* nicht zweimal aktivieren.
- Du darfst dieselbe Karte nicht mehr als einmal durch *Fernsteuerung* aktivieren.
- Du darfst dieselbe gegnerische Einheit nicht mehr als einmal bewegen (*Teamtaktik*, *Kontrolle*, *Entführung*).

*Was passiert denn, wenn so eine Karte im Technologiedock liegt?*

Wenn du einen erneuten Zug durch die Sektoraktion des *Technologiedocks* ausführen darfst:

- DARFST du mittels *Adrenalinstoß* einen erneuten Angriff derselben Einheit aktivieren.
- DARFST du mittels *Fernsteuerung* dieselbe Karte erneut aktivieren.
- Du DARFST jedoch NICHT dieselbe gegnerische Einheit erneut aktivieren.

## Ablauf der Phasen

*Ich beende meine Bewegung im Technologiedock. Meine Karte Kontrolle liegt dort und ich darf 2 gegnerische Einheiten bewegen. Ich bewege die erste, ein Sektor füllt sich dadurch.*

*Was passiert jetzt? Muss ich zuerst den Begrenzten Kampf in diesem Sektor auslösen oder erst den zweiten Gegner mittels Kontrolle bewegen?*

Der Ablauf der Phasen in einem Spielerzug ist folgendermaßen:

### Bewegungs-Phase > Aktionskarten-Phase > Sektoraktions-Phase > Drohende-Karten-Phase

Jedoch kannst du eine Einheit nicht nur während der Bewegungs-Phase bewegen, sondern auch in den darauf folgenden Phasen – durch Karten wie *Teamtaktik*, *Kontrolle* und *Entführung*.

Während einer BEWEGUNG selbst (nicht unbedingt in der Bewegungs-Phase) könntest du gezwungen sein, zusätzliche Effekte auszulösen, und zwar in exakt dieser Reihenfolge:

### Ausstoß ins All > Fallen > Begrenzter Kampf

Diese Effekte sind Teil einer Bewegung, und es ist unerheblich, in welcher Phase die Bewegung stattfindet. Wird also eine Bewegung als Folge einer Aktionskarte abgewickelt, dann sind ALLE Bewegungseffekte Teil einer solchen Kartenabwicklung.

Kurze Antwort: Wickle zuerst die gesamte Bewegung der einen Einheit ab, dann bewege die andere.

Zur Erinnerung: Wenn die Reihenfolge des Abwickelns von Aktionskarten von Bedeutung ist, entscheidet der Spieler am Zug, in welcher Reihenfolge er sie abwickelt.

## Abkürzungskarten und Bewegung beginnen

*Kann ich Abkürzungen (Zeitschleife, Luftschacht oder Teleport) auch in dem Sektor benutzen, in dem ich meine Bewegung beginne?*

Nein. Wenn du deine Bewegung beginnst, wickelst du keine Karten ab.

## Abkürzungskarten und Bewegung beenden

*Kann ich Abkürzungen in dem Sektor benutzen, in dem ich meine Bewegung stoppe?*

Ja. Du kannst die Abkürzungskarte in folgenden Situationen nutzen: Du bewegst dich DURCH einen Sektor mit einer Abkürzungskarte ODER du STOPPST deine Bewegung in einem Sektor mit einer Abkürzungskarte.

## Technologiedock und Einheiten, die sich aus dem All bewegen

*Wenn ich im Technologiedock stoppe, kann ich einen weiteren Zug mit einer anderen Einheit ausführen. Könnte ich damit eine Einheit aus dem Weltall in einen leeren Raum bewegen?*

Ja.

## Drohende-Karten-Phase

*Ein Sektor hat zwei Positionen für drohende Karten, auf einer davon liegt eine gegnerische Karte, die andere ist leer. Darf ich meine Karte auf die leere Position legen?*

Ja. Wenn es zwei Positionen für drohende Karten im Sektor geben sollte, sucht sich der Spieler nur eine davon für seine Aktion aus. Je nachdem, ob dort eine Karte liegt oder nicht, führt der Spieler die erforderlichen Aktionen aus, gemäß der Regeln der Drohende-Karten-Phase (Seite 9 der Spielregel).

## Installierte Karte des Gegners entfernen

*Kann ich eine gegnerische, installierte Karte wieder wegnehmen?*

Es gibt 3 Fälle, in denen das passieren kann:

- Mit der Karte Vernichtung der Greys.
- Mit der Karte Detonation der Forscher.
- Wenn eine gegnerische Karte in deinem eigenen Sektor installiert wurde, kannst du sie mit der alternativen Sektoraktion Aufräumen wegnehmen (Seite 11 der Spielregel).

## Fallen – obligatorisch oder optional?

*Kann der Besitzer einer Falle entscheiden, dass seine Falle einen Gegner nicht betreffen soll, oder funktionieren Fallen automatisch immer?*

Fallen werden automatisch aktiviert. Der Besitzer der Falle kann nicht darüber entscheiden, einen Falleneffekt zu ignorieren, selbst wenn er das möchte.

# BEISPIELPARTIE



SPIELAUFBAU

Die Spieler legen ihre Sektoren aus (dazu kommt die Fehlfunktions-scheibe und das Spielendeplättchen). Sie legen ihre Fraktionsmarker auf die Lebenspunktanzeige.

(Die Forscher legen außerdem einen Marker auf die Datenpaketanzeige.)

Sie legen je eine zufällige Bonuskarte auf jeden Installationsplatz, der das Bonuskartensymbol hat.

Jeder mischt seine Fraktionskarten, nimmt sich die ersten 15 und legt die übrigen zurück in die Schachtel.

Jeder Spieler zieht die obersten 3 Karten von seinem Deck und sucht sich dann – in Zugreihenfolge – eine davon aus, legt sie offen auf einen leeren Installationsplatz und legt die anderen beiden Karten offen auf die beiden Positionen für drohende Karten seines Fraktionssektors (die Aliens installieren *Brutstätte* in ihrem Sektor und die Forscher installieren *Überwachungskamera* im Sektor *Korridor*).

Jeder Spieler setzt zwei Einheiten in seinen eigenen Fraktionssektor und seine dritte Einheit in irgendeinen leeren Raum in irgendeinem Sektor (beide Spieler entscheiden sich, ihre dritte Einheit in den Sektor vor ihrem Fraktionssektor zu setzen).



1. ZUG: ALIENS

**BEWEGUNGS-PHASE:** Der Spieler wählt eine Einheit im *Kontrollzentrum*.

Die Einheit bewegt sich einen Sektor weit und stoppt auf dem Sektor der Aliens.

**AKTIONSKARTEN-PHASE:** Keine.

**SEKTORAKTION-PHASE:** Der Spieler erhält ein Upgradeplättchen und führt sofort ein Upgrade einer seiner Einheiten durch.

**DROHENDE-KARTEN-PHASE:** Der Spieler installiert *Luftschacht* im *Kontrollzentrum* anstelle der Bonuskarte; also nimmt er sich die Bonuskarte und behält sie zur späteren Benutzung.

Danach füllt er die Position für drohende Karten auf.



2. ZUG: FORSCHER

**BEWEGUNGS-PHASE:** Der Spieler wählt eine Einheit im *Technologiedock*.

Die Einheit bewegt sich einen Sektor weit und stoppt auf dem Sektor der Forscher.

**AKTIONSKARTEN-PHASE:** Keine.

**SEKTORAKTION-PHASE:** Der Spieler erhält ein Upgradeplättchen (und behält es zur späteren Benutzung).

**DROHENDE-KARTEN-PHASE:** Der Spieler installiert *Medstation* im *Technologiedock* anstelle der Bonuskarte; also nimmt er sich die Bonuskarte. Er benutzt die Karte sofort und installiert *Abwehr-*

*system* auf einem leeren Platz; daher kann er keine weitere Bonuskarte nehmen.

Danach füllt er die Position für drohende Karten auf.

Jetzt benutzt der Spieler das Upgradeplättchen und legt es auf *Abwehrsystem*.



3. ZUG: ALIENS

**BEWEGUNGS-PHASE:** Der Spieler wählt eine seiner Einheiten, die im *Aliennest* stehen.

Die Einheit bewegt sich 3 Sektoren weit und stoppt auf den Korridoren.

Die Fallenkarte *Überwachungskamera* wird sofort ausgelöst (*Überwachungskamera* erhält 2 Kamerapunkte).

**AKTIONSKARTEN-PHASE:** Keine.

**SEKTORAKTION:** Der Kampf hat keine Auswirkung (derzeit kann keines der Aliens den Forschern Schaden zufügen).

**DROHENDE-KARTEN-PHASE:** Der Spieler legt die oberste Karte seines Decks auf die Position für drohende Karten.



4. ZUG: FORSCHER

**BEWEGUNGS-PHASE:** Der Spieler wählt eine seiner Einheiten, die im *Forschungslabor* stehen.

Die Einheit bewegt sich 3 Sektoren weit und stoppt auf dem *Aliennest*.

Die Fallenkarte *Brutstätte* wird sofort ausgelöst und fügt den Forschern 1 Schaden zu.

**AKTIONSKARTEN-PHASE:** Keine.

**SEKTORAKTION-PHASE:** Keine.

**DROHENDE-KARTEN-PHASE:** Der Spieler nimmt eine der drohende Karten der Aliens in diesem Sektor weg und ersetzt sie durch die oberste Karte seines Decks.



5. ZUG: ALIENS

**BEWEGUNGS-PHASE:** Der Spieler wählt seine Einheit, die im Sektor *Korridore* steht.

Die Einheit würde sich eigentlich einen Sektor weit bewegen, doch der Spieler benutzt *Luftschacht* bei seiner Bewegung (er überspringt das *Kontrollzentrum*) und endet auf dem *Aliennest*.

Er füllt damit den Sektor auf und löst einen *Begrenzten Kampf* aus: Nur 1 Alien greift einen Forscher an und fügt den Forschern 1 Schaden zu (die folgenden Phasen werden im nächsten Schritt beschrieben).

# BEISPIELPARTIE



## 5. ZUG: ALIENS (FORTSETZUNG)

AKTIONSKARTEN-PHASE: Keine.

SEKTORAKTIONEN-PHASE: Der Spieler erhält ein Upgradeplättchen und führt sofort ein Upgrade einer seiner Einheiten durch.

DROHENDE-KARTEN-PHASE: Der Spieler kann wählen, ob er:

- entweder seine eigene drohende Karte nimmt (*Loch*),
- oder die drohende Karte der Forscher entfernt (*Überwachungskamera*).

Er entscheidet sich, die Karte *Loch* zu nehmen (und für später aufzubewahren).

Danach füllt er die Position für drohende Karten auf.



## 6. ZUG: FORSCHER

BEWEGUNGS-PHASE: Der Spieler wählt seine Einheit, die im *Aliennest* steht (dort sollte er schnellstmöglich verschwinden, sonst könnten die Aliens in ihrem Zug einen Begrenzten Kampf auslösen).

Die Einheit bewegt sich vier Sektoren weit und endet auf dem *Kontrollzentrum*.

AKTIONSKARTEN-PHASE: Die *Medstation* gibt den Forschern 1 Lebenspunkt zurück.

SEKTORAKTIONEN-PHASE: Der Spieler nimmt die Fehlfunktionsscheibe und entscheidet sich, *Luftschacht* damit zu blockieren.

DROHENDE-KARTEN-PHASE: Der Spieler legt die oberste Karte seines Decks auf die Position für drohende Karten.



## 7. ZUG: ALIENS

BEWEGUNGS-PHASE: Der Spieler wählt eine seiner Einheiten, die im *Aliennest* stehen.

Die Einheit bewegt sich drei Sektoren weit und endet auf *Korridore*.

Die Fallenkarte *Überwachungskamera* wird sofort ausgelöst (*Überwachungskamera* erhält 2 Kamerapunkte).

AKTIONSKARTEN-PHASE: Keine.

SEKTORAKTION: Der Kampf hat keine Auswirkung (derzeit kann keines der Aliens den Forschern Schaden zufügen).

DROHENDE-KARTEN-PHASE: Der Spieler installiert die drohende Karte *Adrenalinstoß* im *Kontrollzentrum*.

Danach füllt er die Position für drohende Karten auf.



## 8. ZUG: FORSCHER

BEWEGUNGS-PHASE: Der Spieler wählt eine seiner Einheiten, die im *Forschungslabor* stehen.

Die Einheit bewegt sich 2 Sektoren weit und endet im *Kontrollzentrum*.

AKTIONSKARTEN-PHASE: Die *Medstation* gibt den Forschern 1 Lebenspunkt zurück.

SEKTORAKTIONEN-PHASE: Der Spieler nimmt die Fehlfunktionsscheibe und entscheidet sich, sie auf die Karte *Adrenalinstoß* zu legen (der Spieler kann sie auf

irgendeine installierte oder drohende Karte irgendeines Sektors legen).

DROHENDE-KARTEN-PHASE: Der Spieler installiert die drohende Karte *Duplikation* im *Technologiedock* (sie kopiert ein *Abwehrsystem*), und zwar auf einem Platz mit Bonuskarte. Er nimmt sich die Upgrade-Bonuskarte (und behält sie zur späteren Benutzung).

Danach füllt er die Position für drohende Karten auf.



## 9. ZUG: ALIENS

Jetzt benutzt der Spieler die Handkarte *Loch* und bewegt die Abkürzungskarte *Luftschacht* zum Sektor *Korridore*.

Dann benutzt er die Bonuskarte *Karte vom Deck* und installiert die oberste Karte seines Decks (*Kampf*) im *Kontrollzentrum* dort, wo er die Karte *Luftschacht* weggenommen hatte (er hätte die Karte nicht am Platz der Karte *Luftschacht* installieren dürfen, denn *Karte vom Deck* besagt, dass sie auf einem leeren Platz installiert werden muss).

BEWEGUNGS-PHASE: Der Spieler wählt seine Einheit, die im Sektor *Korridore* steht.

Die Einheit bewegt sich einen Sektor weit und endet auf *Kontrollzentrum*.

AKTIONSKARTEN-PHASE: *Kampf*.

In diesem Augenblick kann nur eine einzige Einheit der Aliens den Forschern Schaden zufügen.

Die Forscher erleiden 1 Schaden.

Dummerweise ist die zweite Aktionskarte (*Adrenalinstoß*) durch die Fehlfunktion blockiert, daher können die Aliens sie nicht nutzen.

SEKTORAKTIONEN-PHASE: Der Spieler nimmt die Fehlfunktionsscheibe und entscheidet sich, die *Medstation* damit zu blockieren (seine *Adrenalinstoß*-Karte ist wieder aktiv).

DROHENDE-KARTEN-PHASE: Der Spieler entfernt die drohende Karte *Greifer* und ersetzt sie durch die oberste Karte seines Decks.



## 10. ZUG: FORSCHER

BEWEGUNGS-PHASE: Der Spieler wählt seine Einheit, die im *Forschungslabor* steht.

Die Einheit bewegt sich einen Sektor weit und endet auf dem Sektor *Korridore*.

AKTIONSKARTEN-PHASE: Der Spieler tauscht die durch die *Überwachungskamera* gesammelten 4 Punkte gegen 4 Datenpakete ein (und setzt die *Überwachungskamera* wieder auf null).

SEKTORAKTIONEN-PHASE: *Kampf* hat keine Wirkung (kein Forscher ist upgegradet – erst dann wäre er in der Lage, Schaden zu erzeugen).

DROHENDE-KARTEN-PHASE: Der Spieler entfernt die drohende Karte *Auflauern* und ersetzt sie durch die oberste Karte seines Decks.

# IMPRESSUM

AUTOR: Michał Oracz

COVERILLUSTRATION: Tomasz Jędruszek

ILLUSTRATIONEN: Mariusz Gandzel,  
Mateusz Bielski, Michał Oracz, Piotr Foksowicz

GRAFIK-DESIGN: Michał Oracz, Maciej Mutwil

SPIELREGELGESTALTUNG: Rafał Szyma

GRAFIKDESIGN DER DEUTSCHEN AUSGABE: Michael Kröhnert, Hans-Georg Schneider

ÜBERSETZUNG: Michael Kröhnert

REALISATION: Klaus Ottmaier, Benjamin Schönheiter

PORTAL GAMES DANKT: Ignacy Trzewiczek, Michał Bugaj, Tomasz Jędruszek, Maciej Mutwil,  
Łukasz Piechaczek, Mirosław Gucwa, Rafał Szyma, Jakub Wiśniewski, Piotr Pieńkowski, Hubert  
Bartos, Marcin Karbowski, Piotr Widerski, Maciej Molenda, Michał Maliszewski, Michał Wal-  
czak, Michiel Hendriks, Felix Wedel, Yann Wenz, Geoffrey Engelstein, Ryan Kuo, Robin Lees,  
Monika Kucharska, Tyler Rose

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von  
Portal Games.

Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur  
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele



PORTAL  
GAMES