

AQUA SPHERE

EINLEITUNG

Willkommen im Forschungsteam auf der Mission zur Tiefseestation **AquaSphere**!

Ihre Aufgabe ist die Bergung und Analyse einer neu entdeckten Kristallart sowie weitere Grundlagenforschung.

Ihnen wurde ein zeitlich begrenzter Aufenthalt auf der Station bewilligt. Für die erfolgreiche Ausführung Ihrer Mission stellen wir Ihnen die neuesten Wissenschaftsbots zur Verfügung. Programmieren Sie diese Bots mit Instruktionen für die benötigten Aufgaben und setzen Sie diese in den unterschiedlichen Sektoren der Station nutzbringend ein.

Labore mit einer Grundausrüstung werden gestellt. Sollte die zur Verfügung stehende Kapazität nicht ausreichen, ist ein Ausbau des Labors möglich.

Bedenken Sie, dass noch andere Teams vor Ort sind: Bergen Sie mehr Kristalle und platzieren Sie mehr Bots in den Sektoren der Station, um mehr Daten zu gewinnen als Ihre Konkurrenten. Nur so erhalten wir auch zukünftig Forschungsaufträge.

Zum Schluss ein wichtiger Hinweis: Ihre Anwesenheit auf der Station lockt Oktopoden an, die in die Sektoren eindringen. Entfernen Sie diese unverzüglich oder der Betrieb Ihrer Bots kann erheblich gestört werden.

Viel Erfolg!

SPIELIDEE

Ihr leitet jeweils ein Forschungsteam aus einem „Ingenieur“ und einem „Wissenschaftler“, die sich auf 2 verschiedenen Spielfeldern bewegen, sowie mehreren „Bots“, die eure Aktionen ausführen.

Eure Ingenieure programmieren in der Zentrale die Bots und entscheiden damit, **welche** Aktionen die Bots ausführen werden, während eure Wissenschaftler in der Forschungsstation steuern, **wo** die Bots die Aktionen ausführen.

Durch diese Aktionen versuchen eure Teams, während der 4 Runden des Spiels so viel Wissen wie möglich zu erlangen.

SPIELMATERIAL

1 Forschungsstation (im folgenden Station genannt)
bestehend aus **6 Sektoren**



6 Zentrumsplättchen



44 Zeitmarker



41 Forschungskarten



3 Aufbauübersichten



1 Zentrale



7 Programmierplättchen



4 Spielertableaus



6 Basislabore



7 Programmkarten



30 Laborausbauten



20 Kristalle



15 Oktopoden



1 Ingenieur | 1 Wissenschaftler | 6 U-Boote | 16 Bots | 2 Zählsteine



(jeweils in den 4 Spielerfarben)

1. ANORDNUNG DER SPIELPLÄNE (Erläuterung s. S. 4/5)

- Setzt aus den 6 Sektoren in beliebiger Reihenfolge die **Station 1** zusammen.
- Legt mit etwas Abstand davon die **Zentrale 2** daneben.
- Lasst etwas Platz für den **allgemeinen Vorrat 3**.
- Wählt eure Spielerfarben und nehmt euch die dazugehörigen Holzfiguren. Legt sie gemeinsam mit eurem Spielertableau **4** vor euch ab.
- Lost den Startspieler aus.



2. ZENTRALE

- Mischt die **Programmkarten 5** und legt 4 davon gestapelt neben die Zentrale. Legt die restlichen Programmkarten zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht benötigt.
- Verteilt die **Programmierplättchen 6** entsprechend der obersten Programmkarte auf die Felder des **Programmierbereichs** (s. Bsp. unten). Legt dann die oberste Programmkarte zurück in die Schachtel.
- Der Startspieler (hier: Rot) stellt 1 **Bot** auf das erste Feld der Leiste der Spielreihenfolge **7**, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
- Legt je 1 **Zählstein** auf das Startfeld „0“ der Wissensleiste, den anderen auf das **Umrundungszähler-Feld „0+“ 8**.
- Stellt eure **Ingenieure** auf das Startfeld des Programmierbereichs **9**.



4. SPIELERTABLEAUS

Belegt die dafür vorgesehenen Felder mit

- 14 Bots  → 
- und
- 6 U-Booten  → 

- Lost jedem Spieler 1 **Basislabor** zu. Der Buchstabe im Basislabor gibt an, welcher Sektor der Station euer **Startsektor** ist.



3. ALLGEMEINER VORRAT

- Legt den allgemeinen Vorrat neben der Station aus: **Kristalle, Oktopoden, Zeitmarker** und die gemischten, verdeckten Stapel von **Laborausbauten** und **Forschungskarten**.



- Bei 2 und 3 Spielern werden zusätzlich die U-Boote der anderen Spielerfarben benötigt.



Legt die Basislabore jeweils neben eure Spielertableaus.

5. STATION



a) Zentrumsplättchen

- Nehmt die 4 **Zentrumsplättchen**, die gemäß der Abbildung unter der Glühbirne zur Spielerzahl passen.

- Legt das Plättchen mit der 5 in der Glühbirne in die Mitte der Station.
- Legt darauf die Plättchen mit der 4, 3 und 2, jeweils mit **zufälliger Ausrichtung**.

b) Nehmt euch die Karte **Aufbauübersicht**, die zur Spielerzahl passt.

Der oberste Abschnitt zeigt das Material an, das ihr in eure Startsektoren platziert (*siehe c*). Die darunter liegenden Zeilen zeigen das Material an, das ihr in die übrigen Sektoren platziert (*siehe d*).



c) Platziert in eure Startsektoren

- 1 **Oktopoden** in den lilafarbenen Bereich
- 1 **Kristall** in den schwarzen Bereich
- das linke **U-Boot** von eurem Tableau in den blauen Bereich auf das Rechteck, in dem 1 Zeitmarker abgebildet ist
- den **Wissenschaftler** irgendwo in den blauen Bereich
- 4 **Zeitmarker** auf das dafür vorgesehene Feld am gelben Bereich

d) Weitere Sektoren

- Deckt ein nicht verwendetes Basislabor auf. Der Buchstabe darauf bestimmt den Sektor, in den ihr folgendes legt:
- 2 **Oktopoden** in den lilafarbenen Bereich und
 - 1 **Kristall** in den schwarzen Bereich

- Deckt ein weiteres Basislabor auf und legt in den Sektor:
- 3 **Oktopoden** in den lilafarbenen Bereich und
 - 2 **Kristalle** in den schwarzen Bereich

Nur bei 2 Spielern:

- Platziert je 1 **neutrales U-Boot** in die blauen Bereiche der beiden noch leeren Sektoren, und zwar auf die Felder, die 1 Zeitmarker zeigen.

Nur bei 3 Spielern:

- Platziert 1 **neutrales U-Boot** in den blauen Bereich des letzten noch leeren Sektors, und zwar auf das Feld, das 1 Zeitmarker zeigt.
- Platziert je 1 **neutralen Bot** in die 3 **Ladestationen** (s. S. 4 unten), die nicht zu einem eurer Startsektoren gehören.

Ann.: Als „neutrale“ Elemente werden die nicht mitspielenden Farben verwendet.

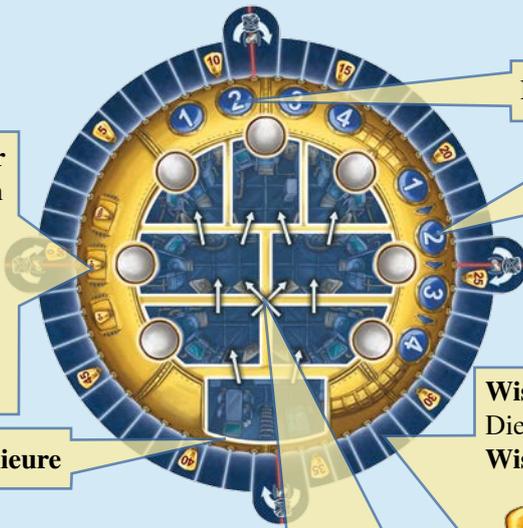
- e) Zieht von den Nachziehstapeln und legt offen an jeden Sektor
- 1 **Forschungskarte** an den roten Bereich
 - 1 **Laborausbau** an den grünen Bereich

- f) Wenn dein Startsektor an der Schleuse mit der „0“ liegt, erhältst du 3 Zeitmarker, ansonsten 4.

- g) Stelle fest, welche Farbe das **Programmierfeld** am weißen Bereich deines Startsektors hat. Stelle deinen verbleibenden Bot auf das zugehörige **Programmsymbol** auf deinem Spielertableau.

ERKLÄRUNG DER SPIELPLÄNE

ZENTRALE



Umrundungszähler

Wenn euer Zählstein 1 Runde auf der Wissensleiste vollendet hat, schiebt ihr euren anderen Zählstein um 1 Feld weiter.

Leiste der Passreihenfolge

Leiste der Spielreihenfolge

Startfeld der Ingenieure

Programmierbereich

Der Programmierbereich besteht aus 7 Feldern, auf denen je 1 Programmierplättchen liegt, sowie einem **Startfeld**, auf dem ihr zu Beginn jeder Runde eure Ingenieure platziert. Die Programmierplättchen werden zu Beginn jeder Runde neu verteilt.

Im Laufe einer Runde zieht ihr eure Ingenieure in 3 Schritten entlang der Pfeile durch die Felder. Durch das Betreten des Feldes wählt ihr das Programm aus, mit dem ihr 1 eurer Bots programmiert. Mit dem 4. Schritt des Ingenieurs in einer Runde stellt ihr ihn auf die **Leiste der Passreihenfolge** und beendet damit eure Runde.

Wissensleiste

Die Leiste um die Zentrale herum dient zum Zählen der Wissenspunkte (WP).



Das Symbol für die Wissenspunkte ist die Glühbirne.



Besonderheit: Immer, wenn ihr beim Erhalt von Wissenspunkten eine der roten Linien überspringen wollt, müsst ihr **1 Kristall abgeben!** Wenn ihr keinen Kristall besitzt, **dürft** ihr ersatzweise 1 programmierten Bot in euren Vorrat zurücknehmen.

Falls ihr das nicht könnt, verfallen die überzähligen Punkte und euer Zählstein bleibt **vor** der roten Linie liegen!

*Anm.: Bei der Schlusswertung müsst ihr bei den roten Linien **keine** Kristalle abgeben.*

STATION

Die Station besteht aus 6 **Sektoren**.

Diese sind identisch bis auf den Buchstaben im zentralen Kontrollfeld und dem neben dem weißen Bereich abgebildeten **Programmierfeld** (hier: Schwarz).

Aktionsbereiche

Um das Kontrollfeld herum befinden sich **7 farbige und mit einem Programmsymbol gekennzeichnete** Aktionsbereiche, in denen ihr die Aktionen ausführt (die Übersicht über die Aktionen findet ihr auf S. 8/9).

Etwas vereinfacht gesagt könnt ihr hier das bekommen, was auf oder neben den jeweiligen Aktionsbereichen ausliegt.

Kontrollfeld

Hier platziert ihr den Bot, der **eine Aktion durchführt**. Wer hier steht, „kontrolliert“ den Sektor, was bei der Zwischenwertung (s. S. 10) wichtig ist.

Schleusen

Die 6 Sektoren sind durch Schleusen miteinander verbunden, die die Werte von 0-2 tragen.

Diese Werte geben die Zeit an, die es eure Wissenschaftler kostet, in den jeweiligen Nachbarsektor zu gelangen.

Ladestation

Hier sammeln sich Bots, die vom Kontrollfeld verdrängt wurden (vgl. S. 7, Abschnitt **Bot einsetzen**). Die zulässige Anzahl an Bots pro Ladestation ist spielerzahlabhängig:

2 Spieler: 2 Bots, 3 Spieler: 4 Bots, 4 Spieler: 5 Bots

Wird die zulässige Anzahl an Bots überschritten, nehmen alle beteiligten Spieler alle bis auf 1 Bot aus der Ladestation zurück in den eigenen Vorrat.



SPIELERTABLEAU

7 Programmsymbole

Hier platziert ihr eure programmierten Bots. Nur mit diesen könnt ihr in den Sektoren die entsprechenden Aktionen ausführen (s. S. 6, *Spielzug, Option B*). Insgesamt dürft ihr höchstens 2 Bots auf euren Programmsymbolen stehen haben, und zwar höchstens 1 Bot pro Symbol.

Das bedeutet: Wenn ihr einen Bot programmiert, obwohl ihr schon 2 Programmsymbole besetzt habt, müsst ihr sofort 1 von den 3 Bots **in den Vorrat zurücknehmen** (ihr erhaltet dafür 2 Zeitmarker, s. S. 7 unten).

Kurzerklärung der Programmsymbole und der zugehörigen Aktionen (ausführliche Erklärung s. S. 8/9)

Übersicht über die Optionen A und B eines Spielzuges (s. S. 6/7)



Wenn ihr 1 programmierten Bot in euren Vorrat zurücknehmt, erhaltet ihr 2 Zeitmarker (das gilt nicht, wenn ihr den Bot zum Überqueren einer roten Linie zurücknehmt).

Übersicht über die Zwischenwertungen (s. S. 10)

Übersicht über die die Endwertung (s. S. 11)

Vorrat an Bots und U-Booten

Mit den **Bots** könnt ihr Aktionen in der Station ausführen. Dazu müsst ihr sie jedoch zuvor **programmieren** (s. S. 6, *Spielzug, Option A*).

Die **U-Boote** sind wichtig bei den Zwischenwertungen (s. S. 10), durch sie erhaltet ihr Zeitmarker und Wissenspunkte. Nehmt die Bots und U-Boote immer **von links nach rechts bzw. in der nummerierten Reihenfolge** aus dem Vorrat. Stellt einen zurückkommenden Bot immer auf die höchste freie Nummer.

LABOR – PERSÖNLICHER VORRAT

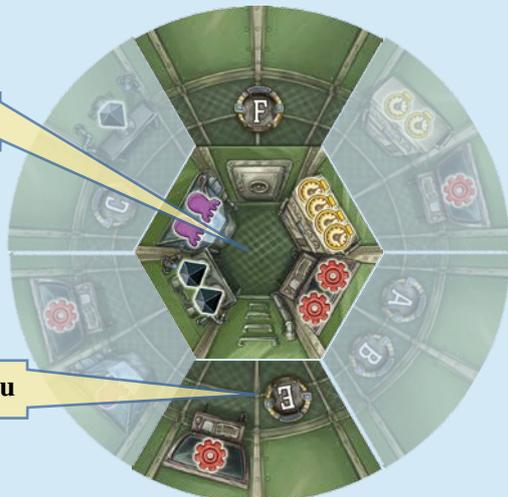
Ihr habt beim Spielaufbau ein **Basislabor** erhalten. Die Symbole in eurem Labor geben an, wie oft ihr bestimmte Ressourcen in eurem persönlichen Vorrat haben dürft, d.h. **die Kapazität eures persönlichen Vorrats ist durch die Größe des Labors begrenzt!**

Diese Kapazität dürft ihr **nie** überschreiten, auch wenn es einmal nicht ausdrücklich erwähnt sein sollte.

Möchtet ihr diese Kapazität erhöhen, müsst ihr euer Labor mit Laborausbauten erweitern (s. S. 8, „Labor erweitern“).

Basislabor

Laborausbau



Limitierte Ressourcen:



Forschungskarten:

Für jedes dieser Symbole dürft ihr 1 Forschungskarte besitzen (zu Beginn: 2).



Kristalle:

Für jedes dieser Symbole dürft ihr 1 Kristall besitzen (zu Beginn: 2).



Oktopoden:

Für jedes dieser Symbole dürft ihr 1 Oktopoden fangen (zu Beginn: 2).



Zeitmarker:

Für jedes dieser Symbole dürft ihr 1 Zeitmarker besitzen (zu Beginn: 4).



Außerdem zeigen die meisten der Laborausbauten einen **Buchstaben (A bis F)**. Beim Erwerb eines solchen Ausbaus dürft ihr 1 Bot auf dem Kontrollfeld des betreffenden Sektors platzieren.

SPIELABLAUF: KURZÜBERBLICK

- Das Spiel dauert **4 Runden**.
- Beginnend mit dem Startspieler führt ihr entsprechend der Reihenfolgeleiste so lange nacheinander **Spielzüge** (s.u.) aus, bis ihr alle gepasst habt.
- Danach führt ihr eine **Zwischenwertung** durch und bereitet die **nächste Runde** vor. In der Reihenfolge, in der ihr gepasst habt, spielt ihr die nächste Runde.
- Nach der vierten Zwischenwertung führt ihr die **Schlusswertung** durch.
Wer nach der Schlusswertung auf der Wissensleiste am weitesten vorne liegt, hat das Spiel gewonnen.

SPIELZUG

In deinem Spielzug wählst du genau 1 von 3 Optionen:

- A: Bot programmieren**
- B: Aktion ausführen mit programmiertem Bot**
- C: Passen**



SPIELZUG IM DETAIL

A: BOT PROGRAMMIEREN

Beim Programmieren eines Bots stellst du den nächsten Bot aus deinem Vorrat auf das passende Programmsymbol deines Spielertableaus. Beachte, dass du nie mehr als 2 Bots auf den 7 Programmsymbolen stehen haben darfst!
Um einen Bot zu programmieren, hast du **2 Möglichkeiten**:

1. Ziehe in der Zentrale deinen **Ingenieur** um 1 Schritt entlang eines Pfeils auf das nächste Feld **①**. Bei jedem Schritt hast du genau 2 Auswahlmöglichkeiten. Das Programmierplättchen auf dem erreichten Feld gibt an, auf welches Symbol du deinen Bot auf deinem Tableau stellst, dein Bot ist somit „programmiert“ **②**.
Anm.: Besitzt du Forschungskarten, die sich auf das Betreten eines bestimmten Feldes der Zentrale beziehen (s. Anhang, S. 12), darfst du diese zusätzlich nutzen.
2. **1x pro Runde** darfst du **3 Zeitmarker** abgeben, um 1 Bot aus dem Vorrat auf ein beliebiges freies Programmsymbol zu stellen.
Lege 1 dieser Zeitmarker auf das Zeitmarker-symbol rechts oben auf deinem Spielertableau.
Anm.: So zeigst du an, dass du diese Option in der aktuellen Runde bereits ausgeführt hast.



B: AKTION AUSFÜHREN MIT PROGRAMMIERTEM BOT

Diese Option besteht aus 3 Schritten, die du **in der angegebenen Reihenfolge ausführen musst**:

1. ORT DER AKTION FESTLEGEN

- 1a) Freiwillig:** Bewege deinen Wissenschaftler in einen anderen Sektor. Für jede Schleuse, die du dabei durchquerst, musst du die darauf angegebene Zahl an Zeitmarkern abgeben (**0-2, je nach Schleuse**).
- 1b) Setze** den Wissenschaftler in einen der farbigen Aktionsbereiche seines Sektors. Du darfst dabei nur einen Aktionsbereich wählen, für den du einen passend programmierten Bot auf deinem Tableau besitzt.

Beispiel: Rot zieht seinen Wissenschaftler in den gelben Aktionsbereich. Für die Durchquerung der Schleuse muss er 1 Zeitmarker abgeben.

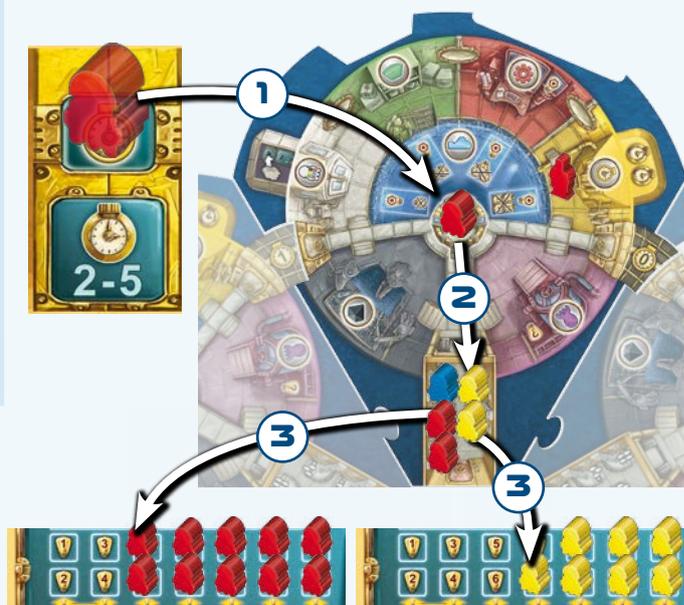


2. BOT EINSETZEN

Stelle deinen Bot vom passenden Programmsymbol auf das Kontrollfeld des Sektors, in dem sich dein Wissenschaftler befindet. Verschiebe einen dort stehenden Bot in die Ladestation dieses Sektors. Wird dort die zulässige Anzahl an Bots überschritten, nehmen alle Spieler alle bis auf 1 Bot aus der Ladestation zurück in den eigenen Vorrat. Die zulässige Anzahl an Bots pro Ladestation ist spielerzahlabhängig:

2 Spieler: 2 Bots, 3 Spieler: 4 Bots, 4 Spieler: 5 Bots

Beispiel: Rot stellt seinen Bot vom Programmsymbol auf das Kontrollfeld ①, wobei er den gelben Bot in die Ladestation verdrängt ②. Im Spiel zu dritt wird dadurch die Ladestation überfüllt und Rot und Gelb müssen je 1 Bot zurücknehmen ③.



3. AKTION AUSFÜHREN

Du **darfst** in dem Sektor, in dem sich dein Wissenschaftler befindet, die gewählte Aktion ausführen (Aktionen s. S. 8/9).
Anm.: Besitzt du Forschungskarten, die sich auf bestimmte Aktionen beziehen, darfst du diese zusätzlich nutzen.

C: PASSEN

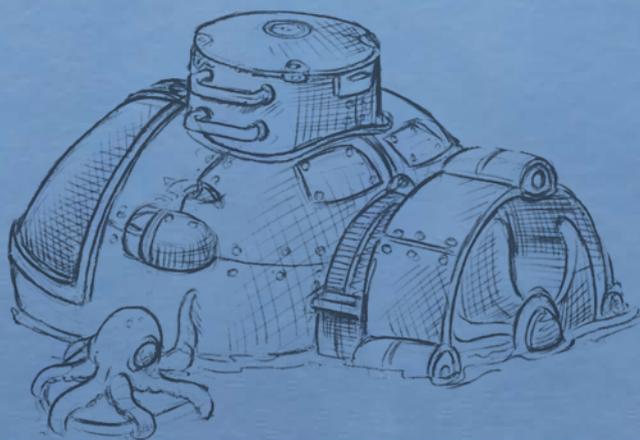
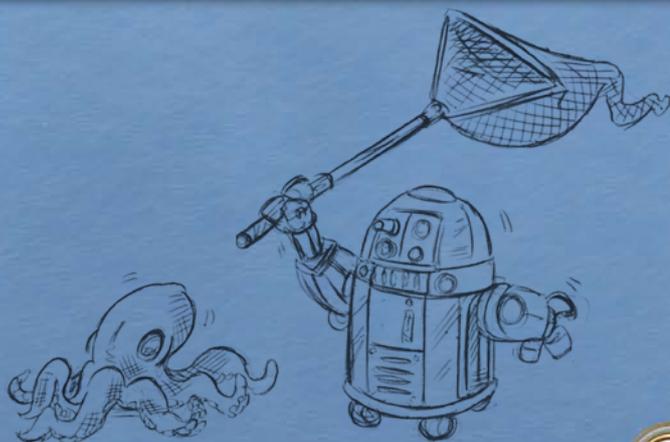
Du stellst deinen Ingenieur in der Zentrale auf das nächste freie Feld der **Leiste der Passreihenfolge**. Die Runde ist damit für dich beendet.

Anm.: Der Ingenieur muss sich hierfür auf einem der 3 obersten Felder des Programmierbereichs befinden - es wäre aber auch nicht sinnvoll, früher zu passen.



ZUSÄTZLICH

Du darfst jederzeit und beliebig oft während deines Spielzuges einen bereits programmierten Bot in den Vorrat zurücknehmen und dir dafür 2 Zeitmarker nehmen. Du bekommst keine Zeitmarker, wenn du einen Bot zum Überqueren einer roten Linie zurücknimmst.



AKTIONEN



LABOR ERWEITERN

1. Nimm dir den obersten ausliegenden Laborausbau des Sektors und lege ihn an einer beliebigen Stelle an dein Basislabor an.
2. Zeigt der Laborausbau 1 oder 2 Buchstaben:
Für jeden auf dem Laborausbau abgebildeten Buchstaben darfst du 1 Bot aus deinem Vorrat auf das Kontrollfeld des Sektors mit dem entsprechenden Buchstaben stellen. Verschiebe einen dort stehenden Bot in die Ladestation. Wird dort die zulässige Anzahl an Bots überschritten, nehmen alle Spieler alle bis auf 1 Bot aus der Ladestation zurück in den eigenen Vorrat. Die zulässige Anzahl an Bots pro Sektor ist spielerzahlabhängig:

2 Spieler: 2 Bots, 3 Spieler: 4 Bots, 4 Spieler: 5 Bots

Wenn du dein Labor komplett, also mit 5 Laborausbauten ausgebaut hast, darfst du keinen weiteren Ausbau mehr nehmen. Ein komplettes Labor bringt dir bei Spielende einen Bonus von 5 Wissenspunkten.



Beispiel: Mit dem Anlegen des Laborausbaus erweiterst du die Kapazität zur Lagerung von Kristallen in deinem persönlichen Vorrat auf 3. Außerdem darfst du 1 Bot aus deinem Vorrat auf das Kontrollfeld des Sektors „C“ setzen.



ZEITMARKER NEHMEN

Nimm dir die beim gelben Bereich ausliegenden Zeitmarker.

Wenn dort weniger als 2 Zeitmarker liegen, ergänze aus dem allgemeinen Vorrat auf 2. Kannst du nicht alle Zeitmarker in deinem persönlichen Vorrat unterbringen, lässt du die überzähligen im Sektor liegen.

Beispiel: Du dürftest dir hier 5 Zeitmarker nehmen. Da deine Kapazität für Zeitmarker aber bei „4“ liegt und du schon 1 Zeitmarker hast, nimmst du dir nur 3 Zeitmarker; damit ist dein Labor voll.



KRISTALLE NEHMEN

Nimm dir alle Kristalle aus dem schwarzen Bereich des Sektors, die du in deinem persönlichen Vorrat unterbringen kannst. Lasse die überzähligen Kristalle im Sektor liegen.

Beispiel: Nimm dir 2 Kristalle. Nun hat dein Labor noch Kapazität für 1 weiteren Kristall.



OKTOPODEN FANGEN

Du fängst maximal so viele Oktopoden im Sektor, wie du es laut deines Labors darfst. Dafür erhältst du:

| | | | | | | |
|---------------------|---|---|---|----|----|----|
| Gefangene Oktopoden | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | >5 |
| WP | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 |

Lege die Oktopoden zurück in den allgemeinen Vorrat.

Beispiel: Laut deinem Labor darfst du 2 Oktopoden fangen. Du erhältst dafür 3 Wissenspunkte. Der dritte Oktopode verbleibt im Sektor.



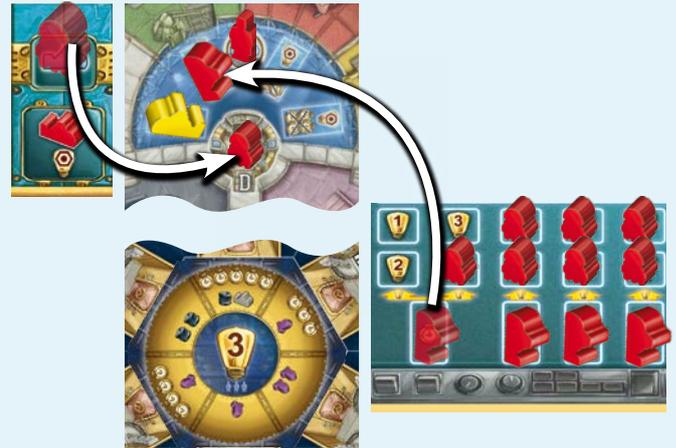


U-BOOT EINSETZEN

Du darfst in jedem Sektor nur 1 U-Boot haben!
Wenn du in dem Sektor noch kein U-Boot eingesetzt hast:

1. Nimm das nächste U-Boot von links von deinem Tableau und lege es auf das nächste freie U-Boot-Feld im Sektor.
2. Gib so viele Zeitmarker ab, wie in dem Feld angezeigt sind. Wenn du dies nicht kannst, darfst du die entsprechende Aktion nicht ausführen.
3. Du erhältst so viele Wissenspunkte, wie die Glühbirne auf dem aktuellen Zentrumsplättchen anzeigt.

Für 6 eingesetzte U-Boote erhältst du bei Spielende einen Bonus von 5 Wissenspunkten.



Beispiel: Setze das U-Boot in den Sektor. Gib dafür 2 Zeitmarker ab und nimm dir 3 Wissenspunkte.



FORSCHUNGSKARTE NEHMEN

Nimm dir die oberste Forschungskarte des Sektors und lege sie neben deinem Tableau aus.
Für die Forschungskarte erhältst du so viele Wissenspunkte, wie die Glühbirne auf dem aktuellen Zentrumsplättchen anzeigt.

Erläuterung der Forschungskarten siehe Anhang, S. 12.

Anm.: Wenn du deine Kapazität an Forschungskarten, die du besitzen darfst, bereits ausgeschöpft hast, darfst du keine weitere Forschungskarte nehmen! Du darfst keine Forschungskarte abwerfen, selbst wenn ihre Funktion „verbraucht“ ist!

Beispiel: Lege die Forschungskarte in deinen persönlichen Vorrat und nimm dir 4 Wissenspunkte. In diesem Beispiel kannst du keine weitere Forschungskarte nehmen, bis du dein Labor entsprechend ausgebaut hast.



BOT PROGRAMMIEREN

Setze den nächsten Bot aus deinem Vorrat auf das Programmsymbol, das auf dem Programmierfeld neben dem weißen Aktionsbereich dargestellt ist.

Anm.: Wenn das Programmsymbol bereits besetzt ist, musst du den Bot sofort in 2 Zeitmarker umwandeln und lässt ihn im Vorrat stehen.

Beispiel: Das Programmierfeld im Sektor ist grün. Stelle deinen nächsten Bot aus dem Vorrat auf das grüne Programmsymbol „Labor erweitern“.



ZWISCHENWERTUNG

Wenn alle Spieler gepasst haben, führt ihr eine Zwischenwertung durch.

Zeitmarker

Für jedes deiner U-Boote, das sich in der Station befindet, erhältst du 1 Zeitmarker.

Sollte sich 1 Zeitmarker rechts oben auf deinem Tableau befinden, lege diesen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Ggf. Forschungskarte(n) des Typs anwenden

Gib 1 Zeitmarker ab und stelle dafür den nächsten Bot aus deinem Vorrat auf das angezeigte Programmsymbol (s. Bsp. rechts).

Anm.: Du darfst frei entscheiden, in welcher Reihenfolge du die beiden vorgenannten Schritte durchführst.



Beispiel: Gelb erhält 3 Zeitmarker. 1 davon gibt er gleich wieder ab, um 1 Bot auf das rote Programmsymbol zu stellen.

Wissenspunkte (WP)

Addiert zuerst pro Spieler **alle** WP, die er bei der aktuellen Wertung erhält. Zieht **erst dann** den entsprechenden Zählstein um die jeweilige Summe dieser WP auf der Wissensleiste nach vorn.

Wer dabei eine rote Linie überschreiten will, muss 1 Kristall abgeben.

Wer keinen Kristall hat, **darf** stattdessen 1 programmierten Bot zurücknehmen (ohne dafür 2 Zeitmarker zu erhalten).

Wer weder 1 Kristall abgibt noch 1 Bot zurücknimmt, dessen Zählstein bleibt vor der roten Linie stehen.

1. WP für Mehrheit auf den 6 Kontrollfeldern:

Wer hat die meisten Bots auf den Kontrollfeldern?

Wer allein die Mehrheit hat, erhält 6 WP.

Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler 3 WP.

2. WP für eingesetzte Bots:

Du erhältst WP entsprechend der größten freien Nummer deines Bot-Vorrats, in dessen Spalte kein U-Boot mehr steht.

3. WP für Kristalle in deinem Vorrat:

| | | | | | | |
|-----------|---|---|---|----|----|----|
| Kristalle | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | >5 |
| WP | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 |

4. Punktabzug für nicht eingefangene Oktopoden:

Wenn dein Bot auf dem Kontrollfeld eines Sektors steht, musst du für verbliebene Oktopoden in **diesem** Sektor WP von deiner Gesamtsumme abziehen.

| | | | | | | |
|---------------------|----|----|----|-----|-----|-----|
| Oktopoden im Sektor | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | >5 |
| WP Abzug | -1 | -3 | -6 | -10 | -15 | -21 |

Sonderfall: Du kannst theoretisch bei einer Zwischenwertung Minuspunkte erhalten. In diesem Fall fällst du nicht hinter die vorherige rote Linie zurück (das kommt äußerst selten vor).

Beispiel:



1. Gelb und Rot besetzen jeweils 2 Kontrollfelder, Blau steht auf einem. Somit bekommen Gelb und Rot je 3 WP.

2. Gelb bekommt 5 WP, Rot bekommt 6 WP.



3. Gelb hat keinen Kristall, Rot hat 1 Kristall. Dafür erhält Rot 1 WP.



Rot bekommt insgesamt 4 WP abgezogen: 3 WP für den unteren Sektor und 1 WP für den linken.



Gelb kann keinen Kristall abgeben und bekommt daher nur 7 WP anstatt 8 WP. Rot gibt einen Kristall ab und bekommt alle 5 WP.

VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE (nur nach den Runden 1-3)

Station

- Zieht für jeden der 6 Sektoren je 1 Forschungskarte und 1 Laborausbau von den Nachziehstapeln. Legt diese offen an die roten bzw. grünen Bereiche der Sektoren an. Bereits vorhandene Karten bzw. Ausbauten werden dadurch abgedeckt.
- Das oberste Zentrumsplättchen gibt an, in welche Sektoren ihr welche Elemente platzieren müsst:
 - **Zeitmarker:** Entfernt zuerst alle noch vorhandenen Zeitmarker aus der Station. Anschließend werden sie gemäß des Zentrumsplättchens neu platziert.
 - **Kristalle:** Platziert diese zusätzlich zu den evtl. noch vorhandenen Kristallen.
 - **Oktopoden:** Platziert diese zusätzlich zu den evtl. noch vorhandenen Oktopoden.



- Evtl. neutrale U-Boote (bei 2 und 3 Spielern).

Auch für neutrale U-Boote gilt die Regel, dass jede U-Boot-Farbe nur einmal pro Sektor erlaubt ist. Ist das nicht möglich, platziere das betreffende neutrale U-Boot in den im Uhrzeigersinn nächsten Sektor, in den man das U-Boot regelgerecht einsetzen kann.

- Legt das oberste Zentrumsplättchen zurück in die Schachtel.

Tipp: Zur einfacheren Handhabung kümmert sich ein Spieler um die Forschungskarten und die Laborausbauten, ein anderer um das, was laut Zentrumsplättchen nachgefüllt werden muss.

Zentrale

Stellt die Bots auf der Leiste der Spielreihenfolge jetzt so auf, dass sie der Passreihenfolge entsprechen. Diese Reihenfolge ist die Spielreihenfolge für die nächste Runde. Stellt die Ingenieure zurück auf das Startfeld.

Platziert die Programmierplättchen so, wie sie auf der obersten Programmkarte abgebildet sind. Legt danach diese Programmkarte zurück in die Schachtel, so dass die Karte für die nächste Runde sichtbar wird.

SCHLUSSWERTUNG UND SPIELENDE

Nach der 4. Zwischenwertung führt jeder Spieler seine Schlusswertung durch.

Bei der Schlusswertung brauchst du keine Kristalle abzugeben, um die roten Linien zu überqueren!

Du erhältst folgende WP:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|----|----|----|
| Unterschiedliche Buchstaben im Labor | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| WP | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 |

- 1 WP pro **Zeitmarker** im eigenen Vorrat
- 5 WP als Bonus, falls du alle 6 **U-Boote** eingesetzt hast
- 5 WP als Bonus, falls du das **Labor** mit 5 zusätzlichen Ausbauten vervollständigt hast



Beispiel: Gelb erhält:

- 15 WP für 5 unterschiedliche Buchstaben
- 2 WP für 2 Zeitmarker
- 0 WP für die U-Boote und
- 5 WP für ein vollständiges Labor



Wer von euch am weitesten auf der Wissensleiste vorangeschritten ist, hat gewonnen.

Bei Gleichstand entscheidet in folgender Reihenfolge:

- wer mehr Kontrollfelder besetzt hält
- wer mehr Kristalle besitzt

Ist dann immer noch keine Entscheidung gefallen, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

ANHANG: FORSCHUNGSKARTEN

Bei der Nutzung aller Forschungskarten gilt: Beachte die Kapazität deines Labors!

Du darfst keine Forschungskarten abwerfen, d.h. du musst alle Forschungskarten bis zum Ende des Spiels behalten.



Karten, die du beliebig oft nutzen kannst:



Wenn du in der **Zentrale** mit deinem **Ingenieur** auf ein Feld mit dem angezeigten Programmierplättchen ziehst, nimm dir die angezeigte Belohnung:

2 Zeitmarker, 1 Kristall oder 4 WP.

Hier: Beim roten Programmierplättchen erhältst du 1 Kristall.



Wenn du mindestens 1 **Oktopoden** fängst, nimm dir die angezeigte Belohnung:

2 Zeitmarker, 1 Kristall oder 3 WP.

Hier: Wenn du mindestens 1 **Oktopoden** fängst, nimm dir 3WP.



Du darfst deinen Wissenschaftler während seiner Bewegung für 1 Zeitmarker auf die gegenüberliegende Seite der Station ziehen. Davor bzw. danach darfst du ihn für die üblichen Zeitkosten durch die Sektoren bewegen.



Für jeden **fremden Bot**, den du aus einer Ladestation verdrängst, erhältst du 1 WP.



Dein Wissenschaftler kann ohne Abgabe von Zeitmarkern durch die **2er-Schleuse** ziehen.



Beim Einsetzen eines **U-Bootes** musst du nur die Hälfte an Zeitmarkern (*abgerundet*) abgeben.



Karten, die du einmal im Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt aktivierst:



Wenn du deinen Ingenieur bewegst, darfst du ihn anstatt in Pfeilrichtung um **1 Feld seitwärts** bewegen.

Anm.: Dadurch kann der Ingenieur in dieser Runde 4 Felder des Programmierbereichs besuchen.



Karten, die du bei jeder Zwischenwertung nutzen darfst:



Wenn du bei der Zwischenwertung **1 Zeitmarker** abgibst, darfst du **1 Bot** aus deinem Vorrat auf das abgebildete Programmsymbol setzen.



Karten, die du sofort ausführen musst:



Nimm dir **2 Zeitmarker** und stelle **1 Bot** auf das angezeigte Programmsymbol.

Wenn das Programmsymbol bereits besetzt ist, nimm dir stattdessen 2 weitere Zeitmarker.

Autor: **Stefan Feld**
Illustration und Grafik: **Dennis Lohausen**
3-D Shot **Andreas Resch**
Realisation: **Ralph Bruhn**
Übersetzung: **Grzegorz Kobiela**



Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
www.pegasus.de
unter Lizenz von



© 2014 **Hall Games**
Ralph Bruhn
Herderstr. 36
D-53332 Bornheim
www.hallgames.de

Verlag und Autor bedanken sich bei allen Testspielern und Korrekturlesern für ihr wertvolles Feedback. Ein besonderes Dankeschön für die umfangreiche Unterstützung geht an Susanne, Gesa, Sandra, Rebekka & Martin, Katja & Jörg, Torsten, Grzegorz und ode.

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