

FAQ

Sind Roboter, Raumschiffe und die Schadens-/Schrottmarker auf die Anzahl des beigelegten Materials beschränkt?

Die Roboter sind auf 16 pro Farbe limitiert. Wenn euch allerdings Schiffe, Ressourcen oder Schadens-/Schrottmarker ausgehen, könnt ihr diese durch beliebiges Material ersetzen.

Wo bewahre ich meine Roboter auf?

Du musst deine Roboter im Pausenbereich der Black Angel aufbewahren.

Wenn du einen deiner Roboter verwendest, muss er aus dem Pausenbereich kommen. Die Roboter im Vorrat sind dafür nicht verfügbar.

Wenn du einen Roboter erhältst, nimmst du ihn aus dem Vorrat und stellst ihn in den Pausenbereich der Black Angel.

Wenn du einen Roboter verlierst oder ausgibst (zum Beispiel wenn eine Karte den Weltraum verlässt oder während der Abhandlung eines Karteneffekts), kehrt er in den Vorrat zurück.

Was bedeuten die Sternschnuppen auf manchen Weltraumfeldern?

Die Sternschnuppen werden nur in der Solo-Variante benötigt (siehe S. 15–16).

Darf ich Aktivierungen durch meinen Würfel verfallen lassen?

Ja. Du musst nicht alle Aktivierungen deines Würfels nutzen. Allerdings musst du immer mindestens eine seiner Aktivierungen nutzen

Beispiel: Du willst einen Würfel mit Wert 2 benutzen, um die Aktion „Verwüster zerstören“ durchzuführen. Damit musst du mindestens 1 Verwüster zerstören. Sollte es keine Verwüsterkarten geben, kannst du den Würfel nicht für diese Aktion nutzen.

Wie kann ich eine Auftragskarte auf dem Weltraum-Spielplan platzieren?

Du kannst eine Auftragskarte nur mithilfe der Aktion „Ein Schiff kontrollieren“ im Weltraum platzieren.

Kann ich eine Auftragskarte sofort aktivieren, nachdem ich sie auf dem Weltraum-Spielplan platziert habe?

Nein! Die Aktion „Ein Schiff kontrollieren“ lässt dich die Karte nur im Weltraum platzieren. Du kannst erst in einem späteren Zug einen Würfel verwenden, um diese Karte zu aktivieren, falls es sich um einen Aktivierungsauftrag handelt.

Wenn du eine Missionskarte aktivierst, legst du deinen Würfel auf die Karte (somit kannst du nur eine Karte gleichzeitig aktivieren).

Wenn ich die Aktion „Ein Schiff kontrollieren“ nur benutze, um ein Schiff zu bewegen, darf die Bewegung dann auf einem Feld enden, das eine andere Farbe hat als der Würfel, den ich verwendet habe?

Ja. Die Farbe des Feldes muss nur dann mit der Würfelfarbe übereinstimmen, falls du eine Auftragskarte platzieren willst (die ebenfalls mit dieser Farbe übereinstimmen muss).

Du kannst deine Bewegung auch auf der Karte eines anderen Spielers beenden, unabhängig von ihrer Farbe.

Wohin lege ich meinen Würfel, wenn ich einen Aktivierungsauftrag auf dem Weltraum-Spielplan aktiviere?

Lege deinen Würfel auf die Illustration der Karte. Am Ende deines Zuges legst du den Würfel wieder in seine Ablage zurück, wie du es auch nach Aktionen auf der Black Angel tust.

Was passiert, wenn das Spielende dadurch ausgelöst wird, dass die Black Angel Spes erreicht und der Verwüsterstapel danach leer wird?

Mischt den Ablagestapel und bildet einen neuen Verwüsterstapel. Da die Black Angel Spes erreicht hat, werden die Punkte wie gewohnt berechnet: Du kannst deine Roboter (aus dem Pausenbereich), deine Ressourcen und deine Schiffe (aus deinem Lager) im Verhältnis 2:1 gegen SP tauschen. Dafür addierst du zuerst alle Roboter, Ressourcen und Schiffe und teilst das Ergebnis dann durch 2 (abgerundet).

Zur Erinnerung: Sobald das Ende der Partie eingeleitet wird, wird die Black Angel nicht mehr weiterbewegt. Wenn du Sequenz B auswählst, überspringst du Schritt 3 (wodurch keine Karten mehr den Weltraum verlassen).

ERINNERUNGEN UND KLARSTELLUNGEN

Arten von Auftragskarten

- Aktivierungsaufträge: 001–012, 021–032, 041–052
- Neutralisierungsaufträge mit mehreren Effekten: 013–016, 033–036, 053–056
- Neutralisierungsaufträge mit einem Effekt: 017–020, 037–040, 057–060

Auftragskarten

- Karten 007–011: Wenn du eine Technologie mit Schrott darauf aus gibst, um den Effekt einer dieser Karten abzuhandeln, legst du den Schrott zurück in dein Lager.
- Wenn du eine Auftragskarte auf ein Weltraumfeld platzierst, darf auf diesem Feld noch keine Karte liegen.

Verwüsterkarten

- Karten 061–066 und 067–072: Der gelegte Schadensmarker muss aus dem Vorrat kommen.
- Karten 061–066: Falls die betroffene Aktion schon 2 Schadensmarker hat, legst du den Würfel auf einen Würfel der zur Aktion gehörenden Würfelablage. Falls diese Ablage leer ist oder alle Würfel dort schon einen Schadensmarker haben, ignorierst du diesen Effekt.
- Karten 061–066 und 067–072: Wenn du diesen Effekt ignorieren musst, darfst du die Aktion durchführen, ohne SP zu verlieren.
- Karten 073–078, 079–084 und 085–090: Wenn du diese Effekte nicht abhandeln kannst, darfst du die Aktion dennoch durchführen, verlierst aber 1 SP.

Starttechnologien

- Orange: Du darfst entweder eines deiner Schiffe bewegen, das bereits im Weltraum ist, oder ein neues Schiff starten und es dann bewegen.
- Grau: Falls du 1 Schrott nimmst, musst du ihn in dein Lager legen. Dadurch kann er keine Technologie in deinem Raster aktivieren.

Technologieplättchen – Standardseite

- Orange (Bewegung): Du darfst entweder eines deiner Schiffe bewegen, das bereits im Weltraum ist, oder ein neues Schiff starten und es dann bewegen.

Technologieplättchen – Boostseite

- Du kannst die Effekte mehrerer Technologien miteinander verbinden. *Beispiel: Du kannst die Farbe eines Würfels ändern und diesem Würfel einen Wert von 3 geben.*
- Wenn du die Aktion „Die Black Angel reparieren“ durchführst, darfst du Plättchen mit der Boostseite oben sofort umdrehen, um sie mit dem Schrott zu aktivieren, den du gerade erhalten hast.

Zwei-Spieler-Variante

- Immer wenn Roboter des neutralen Spielers entfernt werden, werden sie bis zum Ende der Partie aus dem Spiel entfernt.
- Im Spiel zu zweit **müssen** die Aufbauregeln auf den Seiten 4 und 5 sowie die zusätzlichen Regeln aus dem Abschnitt „Zwei-Spieler-Variante“ angewendet werden.

Solo-Variante

- Die Solo-Variante verwendet im Gegensatz zur Zwei-Spieler-Variante keinen neutralen Spieler. Du spielst nur gegen Hal!
- Aktion „Technologien entdecken“: Falls die Karte anzeigt, dass Hal zuerst eine Spezialtechnologie nehmen möchte, nimmt er diese nur, wenn es ihm sein Würfelwert erlaubt (der Würfel muss also mindestens den Wert 2 haben). Mit einem Würfel mit Wert 1 nimmt er sich nur 1 Technologie, die 1 kostet, falls es eine in der Auslage gibt.
- Immer wenn Hal eine Auftragskarte auf einem Feld platziert, erhält er die Belohnung dieser Karte. Wenn er eine Auftragskarte auf ein Feld mit Sternschnuppe platziert, erhält Hal 3 SP zusätzlich zu der Belohnung.
- Immer wenn eine Karte von Hal den Weltraum verlässt, erhält er 3 SP, unabhängig vom Karteneffekt. Den normalen Effekt handelt Hal nicht ab.
- Immer wenn du einen Aktivierungsauftrag von Hal aktivierst, führt er eine Aktivierung dieser Karte durch. Hal hat immer die nötigen Schiffe, Roboter, Ressourcen usw. zur Verfügung, um so SP zu erhalten.
- Für jeden beschädigten Würfel, den Hal neu werfen muss, verliert er 1 SP.
- In der Solo-Variante wird der Aufbau mit dem des Spiels zu zweit verglichen. Damit ist nur der Spielaufbau auf den Seiten 4 und 5 gemeint. Die zusätzlichen (Aufbau-)Regeln aus dem Abschnitt „Zwei-Spieler-Variante“ werden nicht angewendet.

Die Black-Angel-Figur

- Du kannst eine Karte auf das Feld der Black Angel platzieren.
- Wenn sich die Black Angel auf ein Feld mit einer Auftragskarte bewegt, geschieht nichts Besonderes.
- Wenn die Black Angel auf einem Feld mit Verwüstersymbol steht, geschieht nichts Besonderes. Das Symbol wird trotzdem beim Platzieren einer Auftragskarte auf einem angrenzenden Feld mitgezählt.

Beschädigte Aktionen und beschädigte Würfel

- Eine Aktion ist dann beschädigt, wenn 2 Marker auf dieser Aktion liegen. Wenn du deinen Würfel auf diese Aktion legst, wird sein Wert um 1 reduziert, aber er selbst wird nicht beschädigt.
- Wenn du 1 Schadensmarker auf eine beschädigte Aktion (also eine Aktion mit bereits 2 Schadensmarkern) legen müsstest, legst du ihn stattdessen auf einen Würfel der zur Aktion gehörenden Ablage. Dieser Würfel ist nun beschädigt. Wenn du während Sequenz B einen beschädigten Würfel werfen musst, verlierst du 1 SP und der Schadensmarker kehrt in den Vorrat zurück. Schadenswürfel befinden sich immer nur im Vorrat oder auf beschädigten Würfeln.

Gesicherte Würfel und Sequenz B

- Falls du während Sequenz B noch Würfel in deinem Standard- **und** Sicherheitsbereich hast, verlierst du SP in Höhe der Summe deiner übrigen Würfelwerte. Dann legst du alle Würfel in ihre jeweilige Ablage zurück. Du darfst keinen gesicherten Würfel, den du noch nicht verwendet hast, behalten, wenn du Sequenz B durchführst.

Spielende

- Nachdem das Spielende ausgelöst wurde, spielt ihr die aktuelle Runde noch zu Ende und danach eine letzte Runde. Falls du in deinem letzten Zug Sequenz B durchführen müsstest, darfst du stattdessen auch einfach passen. (Das gilt nur in der letzten Runde!) Auch wenn sich noch Würfel in den Spielerbereichen befinden, endet die Partie nach der letzten Runde.

Errata

- Auf den Übersichtskarten werden „Vernichter“ erwähnt. Stattdessen sollte an diesen Stellen „Verwüster“ stehen.