

CRAFTING *the* **COSMOS™**

ANLEITUNG

DAVID GORDON & TAM
ILLUSTRATIONEN VON QUILLSILVER



Für Video-
anleitung,
scannen!

CRAFTING *the* **COSMOS**™

Du hast die Macht, das Universum zu gestalten. Wie würde deine Galaxie aussehen?

In einem freien Winkel des Kosmos gibt es eine leere Leinwand, die nur darauf wartet, mit einer neuen Galaxie gefüllt zu werden, und es liegt an dir, sie zu gestalten. In diesem überirdischen Raum hast du freie Hand – entscheide selbst, auf welch grandiose Weise du deiner Galaxie Form geben willst! Fülle sie mit Sternen, die zu eindrucksvollen Nebeln verschmelzen, verwandle entstehendes Protoleben in fortgeschrittene Lebensformen, beeinflusse den Lauf der Zeit und die Wirkung der Schwerkraft zu deinem Vorteil – um deine Galaxie genau nach deinen Vorstellungen zu gestalten.

Das Schicksal dieser kosmischen Schöpfung liegt in deinen Händen. Forme sie mit Bedacht und hinterlasse deine Spuren im Universum.

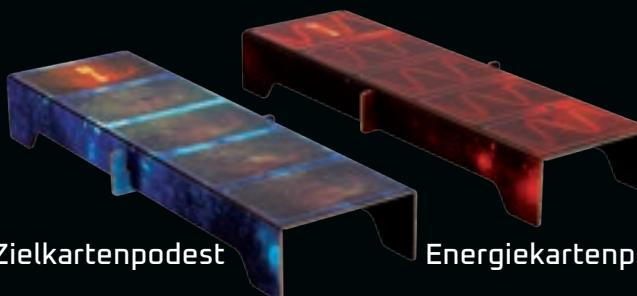
SPIELMATERIAL



1 Spielplan



4 Galaxietableaus



Zielkartenpodest

Energiekartenpodest

2 Kartenpodeste

(Optionale Podeste als erhöhte Ablage für Ziel- und Energiekarten zur besseren Ansicht)



12 Ressourcenzähler (3 pro Person)



4 Zugmarker (1 pro Person)



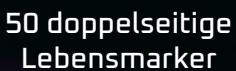
Entwickeltes Leben



Protoleben



16 Leistungsmarker (4 pro Person)





16 Zielkarten

60 Energiekarten
(je 15 von Licht, Zeit, Gravitation und Chemie)



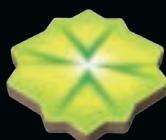
32 Leistungskarten
(je 8 von Licht, Zeit, Gravitation und Chemie)



8 Energiemarker
(Kugeln: 1 pro Spielfarbe und 4 schwarze)



4 Punktemarker
(1 pro Spielfarbe)



18 Zeitkristallplättchen



4 +50/+100
doppelseitige
Punkteplättchen



78 Sternmarker

26 (reich an Wasserstoff)
20 (reich an Helium)
16 (reich an Sauerstoff)
16 (reich an Kohlenstoff)

(Alle mit Supernova auf der Rückseite)



1 Startplättchen

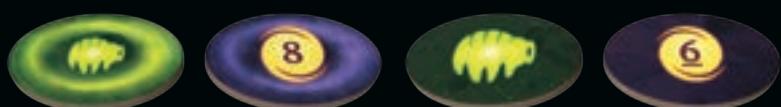


Vorne /
Elementseite



Hinten /
Fertige Seite

48 Nebelplättchen
(Je 16 der 1., 2. und 3. Größe)



24 Lebewesenplättchen

Gruppe 1
4× 8 Punkte
3× 7 Punkte
1× 6 Punkte

Gruppe 2
2× 7 Punkte
5× 6 Punkte
5× 5 Punkte
4× 4 Punkte



AUFBAU DES SPIELPLANS

1 Legt den **Spielplan** in eure Mitte. Nutzt bei Bedarf die Kartenpodeste und legt sie neben die entsprechend gekennzeichneten Seiten des Spielplans. Falls ihr sie nutzt, legt die Ziel- und Energiekarten in Schritt 3 und 5 auf diese Podeste.

2 Legt die **Zeitkristalle** in das Vorratsfach des Spielplans. Die Menge hängt von eurer Personenzahl ab:

- ★ 2 Personen: 8 Zeitkristalle
- ★ 3 Personen: 12 Zeitkristalle
- ★ 4 Personen: 15 Zeitkristalle

Legt die übrigen Zeitkristalle zurück in die Schachtel.

3 Misch die **Zielkarten**, zieht 6 und stapelt sie verdeckt rechts neben dem Spielplan (auf der Seite des Gravitationsreglers). Deckt die erste Zielkarte auf und legt sie auf das oberste Feld des **Zielpfads**. Legt die ungenutzten Zielkarten zurück in die Schachtel.

4 Sortiert die **Leistungskarten** nach Art und mischt die 4 Stapel. Legt sie dann jeweils verdeckt auf ihre entsprechend gekennzeichneten Felder auf dem Spielplan.

5 Misch die **Energiekarten** und legt die obersten 4 links neben dem Spielplan offen aus (auf der Seite des Lichtreglers). Legt die übrigen Energiekarten als verdeckten Energiekartenstapel daneben.

6 Sortiert die **Nebelplättchen** nach Größe in 3 Stapel. Mischt die Stapel einzeln und legt sie mit der Elementseite nach unten neben den Spielplan.

7 Sortiert die **Lebewesenplättchen** in 2 verdeckte Stapel und mischt diese:
Gruppe 1:

- ★ 4× 8 Punkte
- ★ 3× 7 Punkte
- ★ 1× 6 Punkte



Gruppe 2 (alle übrigen Lebewesenplättchen):

- ★ 2× 7 Punkte
- ★ 5× 6 Punkte
- ★ 5× 5 Punkte
- ★ 4× 4 Punkte



Platziert den Stapel der Gruppe 2 in der Nähe des Spielplans.

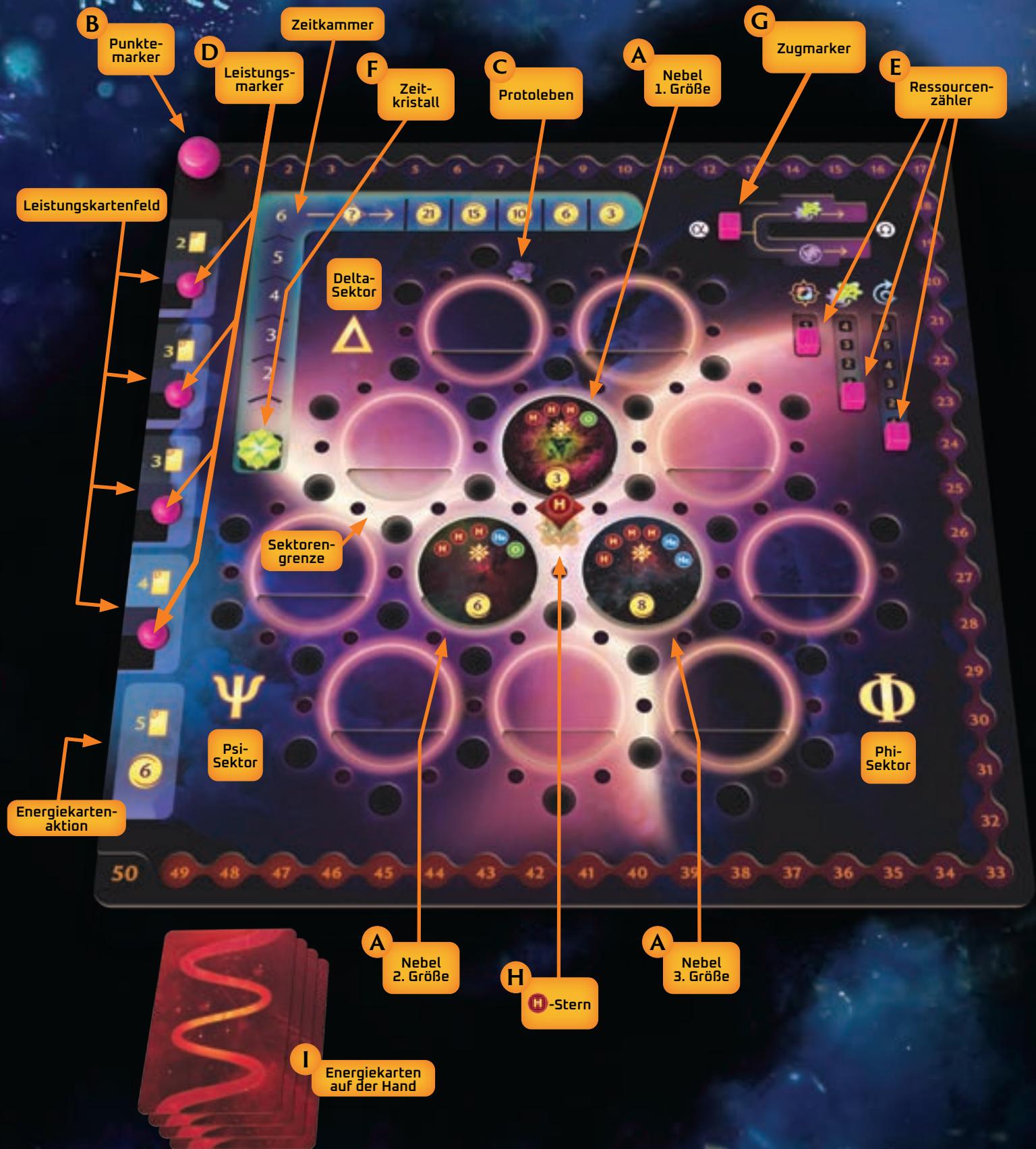
Legt pro Person 2 zufällige Plättchen aus Gruppe 1 auf den Stapel der Gruppe 2.
Legt die übrigen Plättchen zurück in die Schachtel.



8 Legt die **+50/+100 Punkteplättchen** neben den Spielplan.

9 Auf dem Spielplan:

- ★ Legt die **H-Sterne** in das Fach neben dem Lichtregler.
- ★ Legt die **O-Sterne** in das Fach neben dem Zeitregler und dem Vorrat der Zeitkristalle.
- ★ Legt die **H-Sterne** in das Fach neben dem Gravitationsregler.
- ★ Legt die **C-Sterne** und die Lebensmarker jeweils in die beiden Fächer neben dem Chemieregler.



$$5 \quad \mathcal{I} = \mathcal{G} \times ((\dots + \dots) \times (\dots + \dots)) \mathcal{G} = \dots (\mathcal{G}^2 - \mathcal{G}) \mathcal{G} + \mathcal{G} \mathcal{G}^2 = \mathcal{G}^3 \cdot \mathcal{G} - \mathcal{G}^2 \mathcal{G} + \mathcal{G}^2 = \mathcal{G}^4 + \mathcal{G}^2 = \dots$$

AUFBAU EURER GALAXIETABLEAUS

Wählt je 1 Spielfarbe und nehmt euch in dieser Farbe:

- ★ 1 Galaxietableau
- ★ 1 Punktemarker
- ★ 4 Leistungsmarker
- ★ 3 Ressourcenzähler
- ★ 1 Energiemarker
- ★ 1 Zugmarker
- ★ 1 Zeitkristall

Danach führt ihr jeweils folgende Schritte (in beliebiger Reihenfolge) durch:

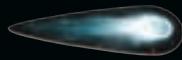
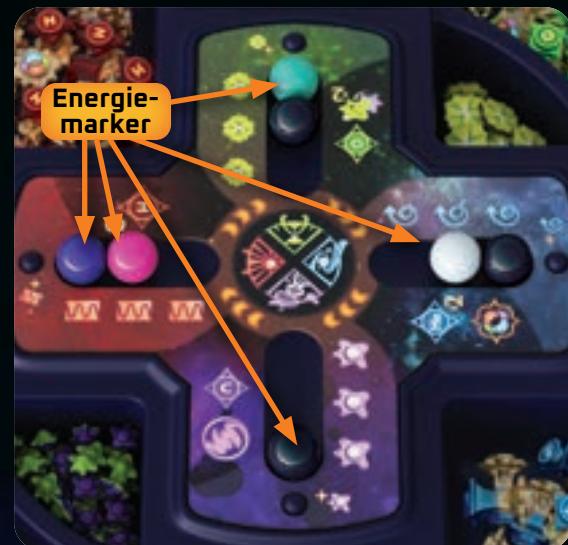
- A** Zieht jeweils 1 **Nebelplättchen** von jeder Größe und legt sie mit der Elementseite nach oben in die Mitte eures Galaxietableaus auf die dafür vorgesehenen Felder.
- B** Legt jeweils euren **Punktemarker** auf Feld 0 eures Punktepfads.
- C** Legt jeweils 1 **Protoleben** (lila Seite oben) auf das weiße Startlebensfeld.
- D** Legt jeweils 4 **Leistungsmarker** auf die Felder am linken Rand eures Galaxietableaus.
- E** Legt jeweils eure 3 **Ressourcenzähler** auf eure 3 Ressourcenleisten (Supernova, DNA und Graviton) auf die Felder mit der 0.
- F** Legt jeweils euren **Zeitkristall** auf Feld 0 eurer **Zeitkammer**.
- G** Legt jeweils 1 **Zugmarker** auf Feld **alpha** ☿.
- H** Legt jeweils 1 **H-Stern** auf das Sternfeld in der Mitte eures Galaxietableaus.
- I** Zieht jeweils 4 **Energiekarten** vom Energiekartenstapel und nehmt sie auf eure Hand.

Legt alle eure Energiemarker zusammen und nehmt die folgende Anzahl an Dunkle Energie-Marker (schwarz) gemäß eurer Personenzahl dazu:

- ★ 2 Personen: 4 Dunkle Energien
- ★ 3 Personen: 3 Dunkle Energien
- ★ 4 Personen: 3 Dunkle Energien

Legt dann – beginnend beim Lichtregler – 1 Energiemarker nach dem anderen im Uhrzeigersinn zufällig auf den Spielplan, bis kein Marker mehr übrig ist.

Die Person, deren Energiemarker zuletzt gelegt wurde, beginnt die Partie und erhält das Startplättchen.



SPIELIDEE

Euer Ziel ist es, am Ende einer Partie von *Crafting the Cosmos* die meisten Siegpunkte zu haben.

Eine Partie besteht aus mehreren Runden, in denen ihr nacheinander und im Uhrzeigersinn eure jeweiligen Spielzüge ausführt. Ein Spielzug besteht aus einer **Energiephase** und einer **Aufbauphase**. Danach folgt eine gemeinsame **Abschlussphase**. Ihr geht dabei jeweils wie folgt vor:

1. Bewege zu Beginn deines Spielzugs Energie auf dem Spielplan und erhalte Ressourcen (Energiephase).
2. Gib dann deine Ressourcen aus, um deine Galaxie aufzubauen (Aufbauphase).
3. Danach führt die nächste Person (im Uhrzeigersinn) Schritt 1 und 2 durch.

Sobald ihr alle am Zug wart, folgt die **Abschlussphase**, in der ihr eventuell Punkte für Ziele erhaltet und euch auf die nächste Runde vorbereitet.

ENERGIEPHASE

Führe während der Energiephase die folgenden 2 Schritte aus: **Energie verlagern** und **Ressourcen sammeln**.

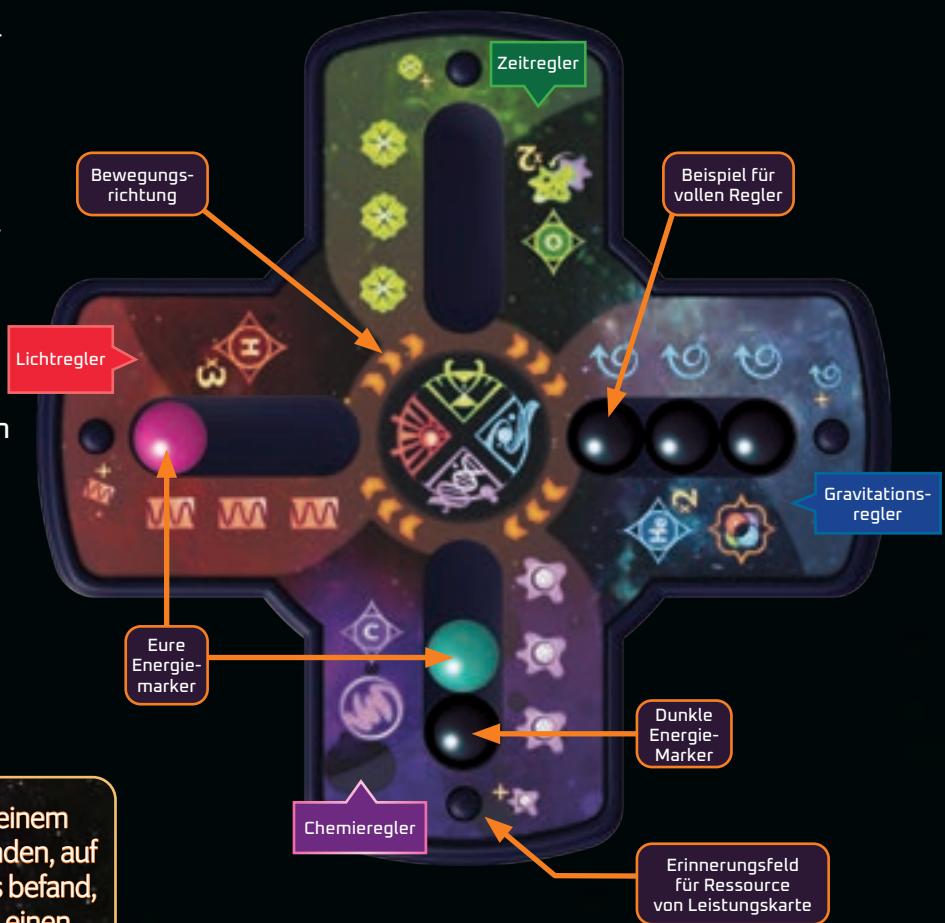
1. Energie verlagern

Bewege die Energiemarker der Regler auf dem Spielplan, um Ressourcen für die Gestaltung deines Kosmos zu erhalten. Auf jedem Regler können maximal 3 Energiemarken liegen.

- * Bewege deinen Energiemarker mindestens 1 Regler weiter (muss nicht der erste Marker sein, den du bewegst).
- * Du kannst nur deinen Energiemarker und die Dunklen Energien bewegen.
- * Du kannst maximal 3 Bewegungen durchführen.
- * Bewege Energiemarker im Uhrzeigersinn.
- * Überspringe jeden vollen Regler (mit 3 Energiemarken).



Es ist möglich, deinen Spielzug mit deinem Energiemarker auf dem Regler zu beenden, auf dem er sich zu Beginn deines Spielzugs befand, falls du 3 Bewegungen ausführst und einen vollen Regler überspringst.





Beispiel: Pink ist am Zug und muss Energie verlagern.



1 Zuerst bewegt er die Dunkle Energie vom Chemieregler auf den Lichtregler.

2 Danach bewegt er seinen eigenen Energiemarker 2 Regler weiter, über den Chemieregler und weiter zum Zeitregler, nachdem er den vollen Lichtregler übersprungen hat.

2. Ressourcen sammeln

Erhalte die Ressourcen des aktiven Reglers mit **deinem** Energiemarker und dann von allen 4 der passiven Regler.



Aktive und passive Belohnungen

Aktive Belohnungen: Am linken Rand der Regler. Erhalte alle Ressourcen, die auf dem Regler abgebildet sind, auf dem sich **dein** Energiemarker befindet.

Passive Belohnungen: Am rechten Rand der Regler. Diese erhältst du für jeden Regler, auf dem sich Energiemarker befinden. Erhalte so viele passive Belohnungen, wie sich Energiemarker auf dem jeweiligen Regler befinden. Wem die Marker gehören, spielt dabei keine Rolle (dein Energiemarker, andersfarbige Energiemarker oder Dunkle Energie(n)). Befindet sich auf einem Regler kein Energiemarker, erhältst du dafür keine Ressourcen.

Beginne beim Sammeln von Ressourcen mit den aktiven Belohnungen. Sammle dann die passiven Belohnungen des Reglers mit **deinem** Energiemarker und fahre schließlich im Uhrzeigersinn mit dem Einsammeln der passiven Belohnungen fort.

Wichtig: Schließe das Sammeln der Ressourcen in der Energiephase vollständig ab, bevor du zur Aufbauphase übergehst und Ressourcen platzierst und Aktionen durchführst.

ENERGIEPHASE

ÜBERSICHT: RESSOURCEN

Nebel



Umgib einen Nebel mit bestimmten Sternen, um ihn zu erschaffen und Punkte zu erzielen.

Bei Erhalt: Ziehe 1 Nebel 1., 2. oder 3. Größe vom entsprechenden Stapel und lege ihn neben dein Galaxietableau.



Sterne

Benötigst du, um einen Nebel zu erschaffen.

Bei Erhalt: Nimm die Sterne aus dem jeweiligen Vorrat und lege sie neben dein Galaxietableau.



Supernovae

Verwandle normale Sterne in explodierende Sterne, die als Joker zählen.

Bei Erhalt: Schiebe deinen Supernovamarker pro erhaltenener Ressource 1 Position nach oben.



Zeitkristalle

Sammle Zeitkristalle, um weitere Sterne zu erhalten und Punkte zu erzielen.

Bei Erhalt: Rücke einen Zeitkristall in deiner Zeitkammer nach oben.

Erreichst du Feld 6 deiner Zeitkammer, nimm 1 neuen Zeitkristall aus dem Vorrat, lege ihn auf Feld 0 des Pfads und fahre dann (gegebenenfalls) mit dem Erhalt weiterer Zeitkristalle fort. Du kannst dir nur dann einen weiteren Zeitkristall nehmen, falls auf Feld 0 bis Feld 5 keiner liegt. Du kannst neue Zeitkristalle nur auf diese Weise erhalten (*mehr zur Aktion „Zeitkammer entladen“ auf S. 12*).



Energiekarten

Gib Energiekarten aus, um Leistungskarten zu erhalten, Leistungskarten zu aktivieren und Punkte zu erzielen.

Bei Erhalt: Ziehe Karten von der offenen Energiekartenauslage oder vom verdeckten Energiekartenstapel.

Decke am Ende deiner Energiephase so viele Energiekarten auf, bis in der Auslage wieder 4 offene Karten liegen. (Fülle sie nicht nach jeder gezogenen Karte auf.) Du hast ein Handlimit von 10 Energiekarten, das du während der Abschlussphase überprüfst (*siehe S. 16*). Ist der Stapel leer, mische den Ablagestapel der Energiekarten und bilde einen neuen Stapel.



Protoleben

Umgib einen fertigen Nebel mit Protoleben, um wertvolle Lebewesen zu erhalten.

Bei Erhalt: Nimm Lebensmarker aus dem Vorrat und lege sie mit ihrer Protoleben-Seite (lila) nach oben neben dein Galaxietableau.



DNA

Verwandle schwaches Protoleben in kräftiges Entwickeltes Leben.

Bei Erhalt: Schiebe deinen DNA-Marker pro erhaltenener Ressource 1 Position nach oben.



Graviton

Gib Gravitonen aus, um deine Sterne oder Leben zu bewegen.

Bei Erhalt: Schiebe deinen Gravitonmarker pro erhaltenener Ressource 1 Position nach oben.

DIE RESSOURCEN GEHEN AUS

Gibt es von einer Ressource nicht mehr genug, dann könnt ihr euch davon auch keine mehr nehmen. Eine Ausnahme stellen die Zeitkristalle dar. Geht euch der Vorrat an Zeitkristallen aus, dürft ihr euch für euren Fortschritt auf der Zeitkammer einen weiteren Zeitkristall aus der Schachtel nehmen.



Lichtregler

Aktiv: 3 -Sterne

Passiv: 1 Energiekarte pro Energiemarker



Zeitregler

Aktiv: 1 -Stern und 2 DNAs

Passiv: Rücke deinen Zeitkristall in der Zeitkammer pro Energiemarker 1 Feld nach oben.



Aktiv: 2 -Sterne und 1 Supernova

Passiv: 1 Graviton pro Energiemarker

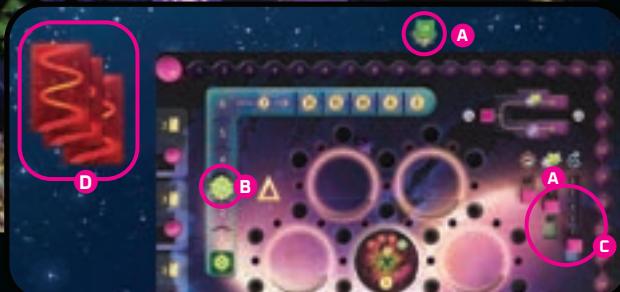


Active: 1 -Stern und 1 Nebel (1., 2. oder 3. Größe)

Passiv: 1 Protoleben pro Energiemarker



Auf jedem Regler befindet sich ein Punkt für einen Leistungsmarker (siehe S. 14).



OPTIONAL

Für eine schnellere Partie:
Du hast alle deine Ressourcen eingesammelt? Dann darf die nächste Person bereits mit ihrer Energiephase beginnen, während du deine Ressourcen in deiner Aufbauphase ausgibst.

Beispiel (Fortsetzung): Pink nimmt 1 -Stern und 2 DNAs **A**. Er rückt dann auf der Zeitkammer 3 Felder weiter **B**, nimmt sich 1 Graviton **C**, 0 Protoleben und 3 Energiekarten **D**.

AUFBAPHASE

Sobald du in der Energiephase alle deine Ressourcen eingesammelt hast, gibst du sie in der Aufbauphase in beliebiger Reihenfolge aus, um deine Galaxie zu gestalten. In der Aufbauphase darfst du folgende Aktionsarten in beliebiger Reihenfolge durchführen: Platzierungsaktionen, Punkteaktionen, Energiekartenaktionen und Ressourcenaktionen.

AUFBAPHASE PLATZIERUNGSAKTIONEN

Platziere vor dem Ende deines Spielzugs alle deine Nebel, Sterne und Protoleben, oder sie gehen verloren.

Nebel



Du darfst Nebel auf ein beliebiges leeres Nebelfeld auf deinem Galaxietableau platzieren, mit der Elementseite nach oben. Sieh dir die Elementseite an, bevor du entscheidest, wo du den Nebel platzierst. Je größer der Nebel, desto mehr Sterne wirst du brauchen, um ihn fertigzustellen, und desto mehr Punkte wirst du dafür erzielen (*mehr zur Aktion „Nebel erschaffen“ auf S. 12*).



Sterne



Du darfst einen Stern auf ein beliebiges leeres Sternfeld auf deinem Galaxietableau platzieren. Es gibt 4 Sternarten: Wasserstoff (**H**), Helium (**He**), Kohlenstoff (**C**) und Sauerstoff (**O**).

Protoleben



Platziere Protoleben angrenzend an bereits bestehendes Leben auf ein leeres Lebensfeld auf deinem Galaxietableau, mit seiner lila Seite nach oben. Für den seltenen Fall, dass du kein Leben auf deinem Galaxietableau hast, platziere ein beliebiges neues Leben auf das Startlebensfeld (*mehr zur Aktion „Lebewesen erzeugen“ auf S. 13*).

PUNKTE



Erhältst du Punkte, rücke deinen Punktemarker auf deinem Punktepfad weiter. Erreichst du auf dem Pfad die 50 oder eine höhere Punktzahl, nimm 1 50-Punkte-Plättchen, lege deinen Punktemarker an den Start des Punktepfads zurück und fahre dort mit dem Zählen deiner Punkte fort. Erreichst du 100 Punkte oder mehr, drehe das 50-Punkte-Plättchen auf seine 100-Punkte-Seite um, lege deinen Punktemarker wieder an den Start des Punktepfads und fahre erneut von dort aus fort. Du kannst mehr als 150 Punkte erzielen.

AUFBAPHASE PUNKTEAKTIONEN

Du darfst die folgenden 3 Aktionen jederzeit und in beliebiger Reihenfolge während deiner Aufbauphase durchführen, sofern du die jeweilige Anforderung erfüllst.

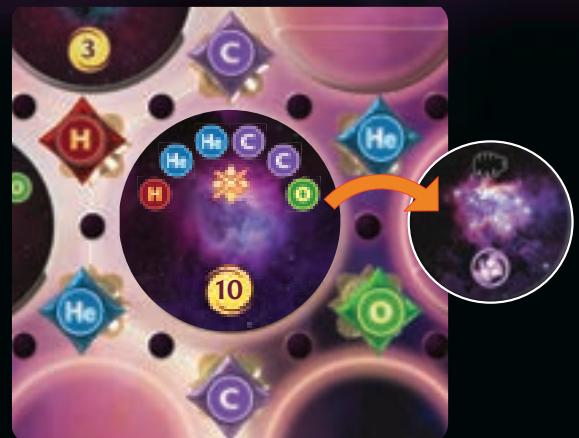
Nebel erschaffen

Anforderung: Um den Nebel befinden sich genau die Sterne der auf dem Nebel angegebenen Elemente – nicht mehr und nicht weniger.

Denk dran: Supernovae sind Joker. Behandle eine Supernova beim Erschaffen eines Nebels wie 1 Stern deiner Wahl.

- ★ Erhalte die auf dem Nebel angegebenen Punkte.
- ★ Wirf 1 beliebigen Stern, der sich um diesen Nebel befindet, in den Vorrat ab. (Du darfst auch eine Supernova abwerfen.)
- ★ Drehe das Nebelplättchen auf seine fertige Seite um. Du kannst jeden Nebel nur 1-mal fertigstellen.

Hinweis: Du brauchst für das Erschaffen eines Nebels kein Leben (mehr zu den durch Lebewesen erzielbaren Punkten auf S. 13).



Beispiel: Um diesen Nebel 3. Größe zu erschaffen, musst du ihn mit Sternen umgeben, die reich an H, He, He, C, C und O sind. Gelingt dir das, musst du 1 umliegenden Stern abwerfen und erhältst 10 Punkte. Drehe das Nebelplättchen dann auf seine fertige Seite um.

Zeitkammer entladen

Anforderung: Auf Feld 6 deiner Zeitkammer befindet sich ein Zeitkristall.

- ★ Erhalte 1 Stern (H, He, O oder C) und platziere ihn auf deinem Galaxietableau auf einem beliebigen freien Sternfeld.
- ★ Rücke den Zeitkristall auf das am weitesten rechts liegende, freie Punktefeld.
- ★ Erhalte Siegpunkte in Höhe der Zahl auf dem Punktefeld (1.: 3 Punkte; 2.: 6 Punkte; 3.: 10 Punkte; 4.: 15 Punkte; 5.: 21 Punkte). Nachdem du deine Zeitkammer 5x gefüllt hast, darfst du jedes Mal, wenn sich ein Zeitkristall auf Feld 6 befindet, 1 Stern (H, He, O oder C) auf ein beliebiges Sternfeld auf dein Galaxietableau platzieren, du erhältst aber keine weiteren Punkte. Leg den Zeitkristall dann neben dein Galaxietableau (nicht in den Vorrat).



Beispiel: Zu Beginn der Runde hat Türkis einen Kristall auf Feld 4 der Zeitkammer liegen. In diesem Spielzug darf sie ihren Zeitkristall 3 Felder nach oben bewegen. Sie bewegt ihren Zeitkristall zuerst 2 Felder weiter auf Feld 6 A, nimmt sich dann 1 neuen Kristall aus dem Vorrat und legt ihn auf Feld 0 B. Da sie noch 1 Bewegung übrig hat, rückt sie ihn auf Feld 1 weiter C. Sie darf jederzeit während ihrer Aufbauphase den Kristall auf Feld 6 der Zeitkammer auf das 6-Punkte-Feld nach rechts rücken D, um 1 Stern und auf ihrem Punktepfad 6 Punkte zu erhalten.

Lebewesen erzeugen



Anforderung: 6 Lebensmarker (beliebige Kombination aus Proto- und Entwickeltem Leben) liegen um einen fertigen Nebel, auf dem sich noch kein Lebewesen befindet.

- * Wurf alle Protoleben, die um diesen Nebel liegen, ab (Entwickeltes Leben bleibt).
- * Ziehe 1 Lebewesen vom entsprechenden Stapel und lege es verdeckt auf den Nebel.



Beispiel: Um einen fertigen Nebel befinden sich 6 Lebensmarker und du entscheidest dich, Lebewesen zu erzeugen. Du wirfst alle Protoleben (3) um diesen Nebel ab. Ziehe anschließend 1 Lebewesen vom Stapel und lege es verdeckt auf den Nebel.

Punkte durch Lebewesen erhältst du am Ende der Partie, ihre Werte bleiben so lange vor den anderen geheim (siehe S. 17). Die Punkte deiner eigenen Lebewesen darfst du dir jederzeit ansehen.

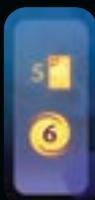
AUFBAPHASE ENERGIEKARTENAKTIONEN

Du kannst Energiekarten während der Aufbauphase auf 3 Arten ausgeben. Hast du eine Energiekarte ausgegeben, lege sie neben den Zugstapel (auf den Ablagestapel). Du musst nicht in jeder Runde alle deine Energiekarten nutzen. Du darfst bis zu 10 Energiekarten behalten (*mehr zum Handlimit auf S. 16*).

1. Du darfst gleiche Energiekarten abwerfen, um Leistungskarten in deine Galaxie aufzunehmen (*siehe rechts*).
2. Du darfst auch Energiekarten abwerfen, um mehrere Leistungskarten – unter Berücksichtigung ihrer Kosten – zu aktivieren. (Für manche Leistungskarten musst du neben den Energiekarten auch andere Kosten zahlen.) Du kannst Leistungskarten nur während der Aufbauphase aktivieren. Du darfst eine Leistungskarte so oft nutzen, wie du sie bezahlen kannst.



3. Du darfst 5 gleiche Energiekarten abwerfen, um 6 Punkte zu erhalten. Du darfst diese Aktion mehrmals durchführen, sofern du genug gleiche Energiekarten hast.



LEISTUNGSKARTEN ERHALTEN

Die Kosten für eine Leistungskarte findest du auf den Feldern am linken Rand deines Galaxietableaus. Für die 1. Leistungskarte brauchst du 2 gleiche Energiekarten. Für die 2. brauchst du 3, für die 3. auch 3 und für die 4. brauchst du 4 gleiche Energiekarten.

Erhältst du eine Leistungskarte, ziehe so viele Leistungskarten, wie du gleiche Energiekarten ausgegeben hast. Ziehe diese Karten immer von dem Stapel, der der Art deiner ausgegebenen Energiekarten entspricht. Behalte 1 dieser Leistungskarten, lege sie an das entsprechende Feld und lege die anderen in beliebiger Reihenfolge unter den entsprechenden Leistungskartenstapel.

Erhältst du eine Leistungskarte, lege den Leistungsmarker als Erinnerung für kommende Energiephasen von diesem Leistungskartenfeld auf den entsprechenden Regler des Spielplans (heißt: Erhältst du eine Zeit-Leistungskarte, lege den Marker auf dem Spielplan auf das Erinnerungsfeld des Zeitreglers, damit du in jeder Energiephase daran denkst, dir die zusätzliche Ressource zu nehmen). *Du erhältst auch Ressourcen, falls keine Energiemarker auf dem Regler liegen.*

Du darfst deine Leistungskartenfelder in beliebiger Reihenfolge füllen.

Du darfst in einem Spielzug mehrere Leistungskarten erhalten, sofern du genug Energiekarten hast. Falls du keine freien Leistungskartenfelder mehr hast, kannst du mit dieser Aktion keine neuen Leistungskarten erhalten. (*Eine Übersicht aller Leistungskarten findest du auf S. 20–21.*)



Beispiel: Pink entscheidet sich, sein 2. Leistungskartenfeld zu füllen. Er wirft 3 gleiche Energiekarten (3x Licht) ab **A**. Er zieht 3 Karten des entsprechenden Leistungskartenstapels (Licht) und behält 1 **B**. Er wählt „Relativität Δ“ und legt sie an sein 2. Leistungskartenfeld **C**. Dann nimmt er den Leistungsmarker dieses Feldes und legt ihn auf dem Spielplan auf das Erinnerungsfeld des Lichtreglers und wirft die nicht gewählten Leistungskarten ab.

AUFBAPHASE RESSOURCENAKTIONEN

Gib vor dem Ende deines Spielzugs alle deine Ressourcen (Supernovae, DNAs, Gravitonen) aus oder sie gehen verloren.



Verwandle einen Stern in eine Supernova

Gib 1 Supernova aus (schiebe deinen Supernovamarker 1 Position nach unten), um 1 Stern zu verwandeln. Drehe 1 beliebigen Sternmarker von seiner **H**-, **He**- oder **O**-Seite auf seine Supernova-Seite um. (Denk dran: Behandle eine Supernova beim Erschaffen eines Nebels wie 1 Stern deiner Wahl, bewegen kannst du sie aber nicht.)
Mehr dazu auf S. 12 und nachstehend unter „Bewegung“.



Entwicklung

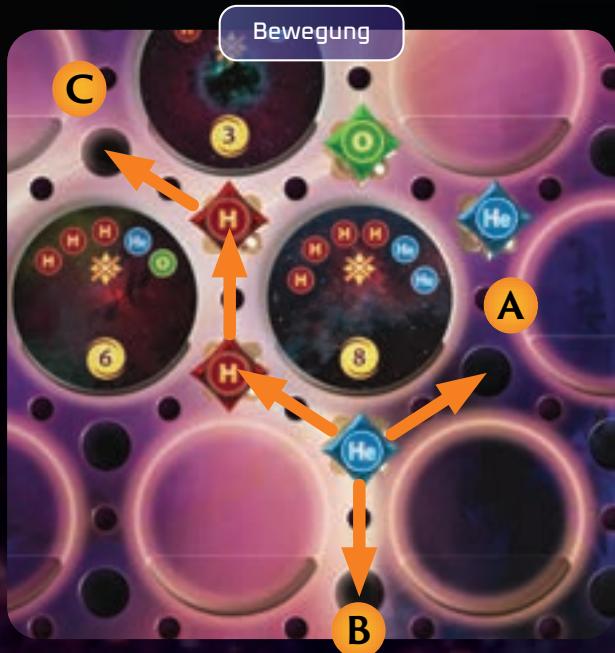
Nutze 1 DNA (schiebe deinen DNA-Marker 1 Position nach unten), um 1 Protoleben weiterzuentwickeln. Drehe dabei 1 Protoleben auf seine Entwickeltes Leben-Seite (grün) um. (Denk dran: Du wirfst während der Aktion „Lebewesen erzeugen“ kein Entwickeltes Leben ab. Siehe S. 13.)



Bewegung

Nutze 1 Graviton (schiebe deinen Gravitonmarker 1 Position nach unten), um 1 Bewegung durchzuführen. Führst du eine Bewegung durch, bewege 1 Leben oder 1 Stern auf ein angrenzendes Feld. Ist ein angrenzendes Feld besetzt, überspringe es und platziere den Marker auf das nächste freie Feld. Du darfst auf diese Weise beliebig viele besetzte Felder überspringen. Auf Sternfeldern können sich nur Sternmarker befinden, und auf Lebensfeldern können sich nur Lebensmarker befinden. Du kannst Sternmarker also nicht auf Lebensfelder bewegen und andersherum.

Supernovae kannst du nie bewegen!



Beispiel für Bewegung: Du willst diesen **He**-Stern bewegen. Du darfst ihn auf eines der beiden angrenzenden freien Felder **A** oder **B** bewegen. Du darfst auch die 2 besetzten Sternfelder überspringen und ihn auf Feld **C** platzieren.

AUFBAPHASE LETZTE AKTIONEN

Als letzte Aktion deiner Aufbauphase bewegst du deinen Zugmarker von Feld *alpha* (Ⓐ) entweder auf das Feld *omega* (Ω) „1 Nebel 1., 2. oder 3. Größe erhalten“ oder „1 Protoleben zu Entwickeltem Leben weiterentwickeln“. Nachdem du das Nebelplättchen platziert oder eine Entwicklungsaktion durchgeführt hast, schiebe alle deine Ressourcenzähler zurück auf 0. (Alle nicht ausgegebenen Gravitonen, Supernovae und DNAs gehen verloren.)



Deine Aufbauphase ist nun beendet und die nächste Person (im Uhrzeigersinn) beginnt ihren Spielzug. Hat diese Person jedoch das Startplättchen, fahrt mit der Abschlussphase fort.

ABSCHLUSSPHASE

Sobald ihr alle eure Aufbauphase abgeschlossen habt, führt die folgenden Schritte der Abschlussphase durch:

1. Bewegt alle Zielkarten auf dem Zielpfad 1 Feld nach unten.
2. Falls ein Ziel das unterste (4.) Feld des Pfades erreicht, verteilt seine Punkte (siehe S. 17).
3. Zieht 1 neue Zielkarte und legt sie auf das oberste Feld des Zielpfads (falls der Stapel noch nicht leer ist).
4. Überprüft, ob die Partie zu Ende ist (siehe S. 17).
5. Prüfe das Handlimit deiner Energiekarten. Falls du mehr als 10 Energiekarten auf deiner Hand hast, wirf so viele Karten ab, bis du nur noch 10 hast.
6. Lege deinen Zugmarker auf deinem Galaxietableau zurück auf das Feld *alpha* (Ⓐ). Gebt das Startplättchen nach links weiter und beginnt eine neue Runde.

Spielt ihr zu zweit, gebt das Startplättchen nicht weiter.

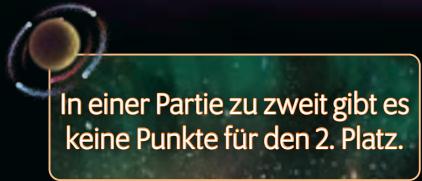
ZIELE

Wer von euch die meisten der auf der Zielkarte angegebenen Ressourcen hat, erzielt Punkte: Der 1. Platz erzielt 6 Punkte und der 2. Platz erzielt 3 Punkte. Im Falle eines Gleichstands um den 1. Platz erhalten alle daran Beteiligten je 6 Punkte und niemand erzielt Punkte für den 2. Platz. Im Falle eines Gleichstands um den 2. Platz erhalten alle daran Beteiligten je 3 Punkte. Werft anschließend die Zielkarte ab.

Du brauchst mindestens 1 der geforderten Ressourcen, um durch ein Ziel Punkte erzielen zu können. Werft die Zielkarte auch dann ab, falls niemand Punkte erzielt.

Im Rahmen der Ziele gilt eine Supernova als Stern im Allgemeinen. Das heißt, ihr dürft sie als Teil eurer kontinuierlichen Reihe von Sternen betrachten, aber nicht als Kohlenstoff-Stern. (*Eine Übersicht aller Ziele findet ihr auf S. 18–19.*)

Beispiel: Ihr seid in der Abschlussphase und prüft nun, wer Punkte durch das Ziel auf dem untersten Pfadfeld erzielt, also, wer am meisten Protoleben hat. Pink hat 8 Protoleben, Türkis hat 7 und Blau hat 3 Protoleben. Pink erzielt 6 Punkte, Türkis erzielt 3 Punkte und Blau 0.



ENDE DER PARTIE

Die Partie endet nach der Abschlussphase, falls es keine Kristalle mehr im Vorrat gibt oder ihr die Punkte des letzten Ziels verteilt habt. Dreht jeweils eure Lebewesenplättchen um und fügt die dort angegebenen Siegpunkte auf eurem Punktepfad hinzu. Wer von euch am meisten Punkte hat, gewinnt!

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer von den daran Beteiligten am meisten Energiekarten in der Hand hat. Endet dies wieder in einem Gleichstand, teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

ÜBERSICHT: ZIELE



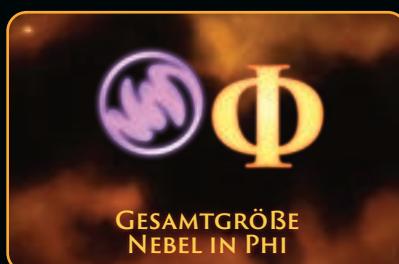
Die Person, in deren Galaxie sich am meisten Entwickeltes Leben befindet.



Addiert die Größenzahl eurer erschaffenen Nebel im Psi-Sektor (1., 2. oder 3.). Wer die höchste Summe erreicht, gewinnt.



Die Person mit den meisten Supernovae in ihrer Galaxie.



Addiert die Größenzahl eurer erschaffenen Nebel im Phi-Sektor (1., 2. oder 3.). Wer die höchste Summe erreicht, gewinnt.



Die Person, die die längste Reihe aneinander angrenzender Sterne (einschließlich Supernovae) hat.



Die Person, die im Delta-Sektor am meisten Leben hat. (Proto- und Entwickeltes Leben zählen. Leben auf der Grenze zu Delta zählt. Lebewesen zählen nicht.)



Addiert die Größenzahl eurer erschaffenen Nebel im Delta-Sektor (1., 2. oder 3.). Wer die höchste Summe erreicht, gewinnt.



Die Person, die im Psi-Sektor am meisten Leben hat. (Proto- und Entwickeltes Leben zählen. Leben auf der Grenze zu Psi zählt. Lebewesen zählen nicht.)

Übersicht: Ziele (Fortsetzung)



Die Person, die im Phi-Sektor am meisten Leben hat. (Proto- und Entwickeltes Leben zählen. Leben auf der Grenze zu Phi zählt. Lebewesen zählen nicht.)



Die Person mit den meisten Zeitkristallen am oberen Rand ihres Galaxietableaus.



Die Person mit den meisten C-Sternen in ihrer Galaxie. (Supernovae zählen nicht.)



Die Person, die in ihrer Galaxie am meisten Nebel 1. Größe gebildet hat.



Die Person mit den meisten He-Sternen in ihrer Galaxie. (Supernovae zählen nicht.)



Die Person, in deren Galaxie sich am meisten Protoleben befindet.



Die Person mit den meisten O-Sternen in ihrer Galaxie. (Supernovae zählen nicht.)



Die Person, um deren Nebel mit einem Lebewesen am meisten Sterne (einschließlich Supernovae) liegen. (Jeder Stern zählt nur 1x. Liegt ein Stern zwischen 2 Nebeln mit Lebewesen, entscheide, zu welchem Nebel er gehört.)

ÜBERSICHT: LEISTUNGSKARTEN



Zeit-Leistungskarten

Schaffung

Kosten: Erhalte beim Füllen der Zeitkammer keinen beliebigen Stern.

Effekt: Erhalte 3 Entwickelte Leben und lege sie auf ein beliebiges Lebensfeld. (Entwickle hierbei kein Protoleben weiter.)

Ausdehnung des Universums

Kosten: Erhalte beim Füllen der Zeitkammer keinen beliebigen Stern.

Effekt: Erhalte 2 -Sterne.

Schwarzes Loch

Kosten: Erhalte beim Füllen der Zeitkammer keinen beliebigen Stern.

Effekt: Verwandle 2 beliebige Sterne in Supernovae.

Ereignishorizont

Kosten: 1 beliebige Energiekarte und 1 Supernova

Effekt: Erhalte 2 Zeitkristalle oder 2 Protoleben (nicht je 1 von beidem).

Die 4. Dimension

Kosten: 1 Zeit-Energiekarte

Effekt: Erhalte 1 Zeitkristall.

Spezielle Relativität

Kosten: 2 gleiche Energiekarten

Effekt: Erhalte 2 Zeitkristalle.

Quasar

Kosten: 1 beliebige Energiekarte und 1 Graviton

Effekt: Erhalte 1 Zeitkristall.

Kernfusion

Kosten: 1 Zeit-Energiekarte

Effekt: Wirf 1 Stern ab und erhalte dann 1 beliebigen Stern (///). Platziere den neuen Stern (wie gewohnt) auf einem beliebigen Sternfeld.



Chemie-Leistungskarten

Gendrift

Kosten: 1 beliebige Energiekarte

Effekt: Bewege 1 Protoleben 1x und entwickle es anschließend weiter. Hast du kein Protoleben, kannst du diesen Effekt nicht nutzen.

Ionisierende Strahlung

Kosten: 1 beliebige Energiekarte

Effekt: Entwickle alle Protoleben neben 1 Supernova weiter. Hast du keine Supernova mit Protoleben daneben, kannst du diesen Effekt nicht nutzen.

Evolution

Kosten: 3 Entwickelte Leben und 1 beliebige Energiekarte

Effekt: Erhalte 1 Lebewesen auf einen beliebigen Nebel, auf dem sich bereits genau 1 Lebewesen befindet. Hast du keinen Nebel mit genau 1 Lebewesen darauf, kannst du diesen Effekt nicht nutzen. Du darfst beliebiges Entwickeltes Leben aus deiner Galaxie dafür ausgeben.

Abiogenese

Kosten: 1 Chemie-Energiekarte

Effekt: Erhalte 1 Entwickeltes Leben und lege es auf ein beliebiges Lebensfeld. (Entwickle hierbei kein Protoleben weiter.)

Überleben des Angepassten

Kosten: 1 Protoleben und 1 beliebige Energiekarte

Effekt: Entwickle bis zu 2 Protoleben weiter.

Artenbildung

Kosten: 1 beliebige Energiekarte

Effekt: Erhalte 1 Protoleben auf ein Lebensfeld, das an 1 beliebiges deiner Entwickelten Leben angrenzt. Hast du kein Entwickeltes Leben, kannst du diesen Effekt nicht nutzen.

Fotosynthese

Kosten: 1 beliebige Energiekarte

Effekt: Entwickle alle deine Protoleben weiter, die an -Sterne angrenzen. Hast du keine -Sterne oder Protoleben, die an einen -Stern angrenzen, kannst du diesen Effekt nicht nutzen.

Wasserreiche Kometen

Kosten: 1 beliebige Energiekarte

Effekt: Entwickle alle deine Protoleben weiter, die an -Sterne angrenzen. Hast du keine -Sterne oder Protoleben, die an einen -Stern angrenzen, kannst du diesen Effekt nicht nutzen.

Übersicht: Leistungskarten (Fortsetzung)

Licht-Leistungskarten

Molekülwolke

Kosten: 2 Licht-Energiekarten

Effekt: Erhalte 1 -Stern.

Aminosäuren

Kosten: 1 Chemie-Energiekarte

Effekt: Erhalte 1 Entwickeltes Leben auf ein beliebiges Lebensfeld. (Entwickle hierbei kein Protoleben weiter.)

Lichtgeschwindigkeit

Kosten: 5 gleiche Energiekarten

Effekt: Erhalte 6 Siegpunkte und 1 beliebigen Stern (///).

Zeitdehnung

Kosten: 1 Licht-Energiekarte

Effekt: Erhalte 1 Zeitkristall.

Relativität Δ

Kosten: 2 Zeit-Energiekarten

Effekt: Erhalte 1 beliebigen Stern (///) im Delta-Sektor deiner Galaxie (auch auf der Grenze möglich).

Relativität Ψ

Kosten: 2 Gravitation-Energiekarten.

Effekt: Erhalte 1 beliebigen Stern (///) im Psi-Sektor deiner Galaxie (auch auf der Grenze möglich).

Relativität Φ

Kosten: 2 Chemie-Energiekarten

Effekt: Erhalte 1 beliebigen Stern (///) im Phi-Sektor deiner Galaxie (auch auf der Grenze möglich).

Kernspaltung

Kosten: 2 Zeit-Energiekarten

Effekt: Wirf 1 Stern ab und erhalte 1 beliebigen Stern (///) und 1 Zeitkristall.

Gravitation-Leistungskarten

Doppelstern

Kosten: 1 beliebige Energiekarte und 1 Graviton

Effekt: Wandle 1 Supernova in ihren Stern zurück (drehe den Marker um). Bewege den Stern dann 1× (gemäß der üblichen Bewegungsregeln).

Kernkollaps

Kosten: 1 beliebige Energiekarte und 1 Graviton

Effekt: Wandle 1 beliebigen Stern (///) in eine Supernova um.

Sternenasche

Kosten: 1 beliebige Energiekarte

Effekt: Erhalte 1 Nebel 1. Größe oder ersetze 1 unfertigen Nebel 1. Größe in deiner Galaxie mit einem Nebel 2. Größe.

Sternschnuppe

Kosten: 1 beliebige Energiekarte

Effekt: Verlege 1 beliebigen Stern (///, 1 Supernova oder 1 unfertigen Nebel in deiner Galaxie auf ein beliebiges Feld.

Solarwind

Kosten: 2 Chemie-Energiekarten

Effekt: Verwandle 1 beliebigen Stern (///) in eine Supernova. Entwickle dann alle Protoleben, die an diese Supernova angrenzen, in Entwickeltes Leben weiter. Du darfst einen Stern auch verwandeln, falls an ihn keine Protoleben angrenzen.

Pulsar

Kosten: 1 Gravitation-Energiekarte und 1 Graviton

Effekt: Erhalte 2 Zeitkristalle.

Weißer Zwerg

Kosten: 2 Zeit-Energiekarten

Effekt: Verwandle 1 beliebigen Stern (///) in eine Supernova und erhalte dann 1 Zeitkristall.

Wurmloch

Kosten: 1 beliebige Energiekarte und 1 Entwickeltes Leben

Effekt: Verlege entweder bis zu 3 Protoleben oder bis zu 3 Entwickelte Leben auf ein beliebiges Feld.

MITWIRKENDE

Autoren:

David Gordon und TAM

Weitere Gestaltung:

Bryan Bornmueller

Entwicklung:

Bryan Bornmueller, Dann May

Illustration:

Greg May

Grafikdesign:

Dann May

Kreative Leitung:

Brianna Woodward

Künstlerische Leitung:

Dann May

3D-Gestaltung:

Greg May

Produktion:

Guadalupe Gonzalez

Lektorat (EN):

Dan Varrette

Text:

Sara Galasso

Marketing:

Krystal Rose, Preston Wing

Studioleitung:

Mike Hummel

Office Dog-Team:

Bryan Bornmueller, Randy Delven,
Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez,
Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose,
Preston Wing, Brianna Woodward, Jorge Zhang

Quillsilver-Team:

Dann May, Greg May, Brenna Noonan

Übersetzung & Lektorat deutsche Ausgabe:

Translation Circus (Janina Wittmann, Paul Wilhelm)

Besonderer Dank:

Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg,
Teresa Dery, Halley Feil, Emily Frenchik,
Steve Horvath, Austin Litzler, Luke Peterschmidt,
Alex Schlee, Anne Spradley, Jacinda Wilson

Von den Autoren:

Ein besonderes Dankeschön geht an unsere Eltern sowie an Jennifer Swann und Jennifer Gordon, ohne deren moralische Unterstützung und Geduld dieses Spiel nicht möglich gewesen wäre. Vielen Dank an die Experten und Expertinnen auf diesem Gebiet, die uns geholfen haben, die Grenzen der dichterischen Freiheit nicht allzu sehr zu überreizen: Alyssa Barlis, Holly Gilbert (Solarphysikerinnen am NCAR, zuvor bei der NASA), Lauren Woolsey (Astronomie- und Physikprofessorin) und Myles Heffernen.

Spieltestorganisation:

Aaron Beedle, Oliver Mansbach, Brook Elf Nichols, Breyana Scales

Spieltests:

Anissa Alexander, Jake Alt, Phil Amylon, Evan B., Chris Backe, Eli „The Great“ Beard, Calvin Beeman-Weber, Rhoni Blankenhorn, Christopher Chan, Dickie Chapin, Dennis Corsi, Ryan Courtney, Josh Crossley, Cabel Dawson, Aleea Dugstad, Thomas Dumont, Elene Fengometidis, Lydia Gallant, Thomas Gallecier, Jonathan Gilmour, Arielle Gordon, Benjamin Gordon, Jennifer Gordon Keiser, Aaron Greisdorf, Christina Ha, Kristina Hedbacker, Matthew Hesby, Joshua Hilson, Daniel Honig, Ryan Horricks, Gil Hova, Dan „Shoe“ Hsu, Byron Huang M., Isaac James, Jessica James, Min Joo, Jaycie Kassahn, Emily LaFrambroise, Maggie Langhorne, John Lynk, Matt Monasch, Alex Mont, Ian Moss, Daniel Newman, Cici Ogden, Anna Oksanen, Luke Peterschmidt, Bill Phillips, Mike Piccolini, Rocco Privetera, Matthew Proctor-Brown, Karl Rim, Matt Saddoris, Alex Samuel, Armando Sandoval III, Nicholas Schochet, Bryn Smith, Jordan Sorenson, Carolyn Stafford, Lucas Stumm, Asa Swain, Mikolaj Swic, Christopher Talbot, Hazel Tumult, Tom Tweddell, Nick Vanderslice, Riley W., Mindy Walters, Ryan Walters, Loren Weng, Adam Wersan, Travis Rowan Williams, Aaron Wilson, Mikołaj Wiszniewski, Amanda „Panda8ngel“ Wong, Chris Zinsli, Victory Pints-Testende Emma, Nathan, Rebecca, Willa Tracy, und viele mehr.

CRAFTING the COSMOS™

SYMBOLÜBERSICHT

	Wasserstoff-Stern		Licht		Siegpunkte
	Helium-Stern		Chemie		Gleiche Energiekarten
	Sauerstoff-Stern		Zeit		Zielkarte
	Kohlenstoff-Stern		Gravitation		Leistungsmarker
	Supernova		Licht-Energiekarte		Abwerfen
	Wasserstoff-Stern		Chemie-Energiekarte		Aktion: Zeitkammer entladen
	Helium-Stern		Zeit-Energiekarte		Nebel 1. Größe
	Sauerstoff-Stern		Gravitation-Energiekarte		Nebel 2. Größe
	Kohlenstoff-Stern		Stern abwerfen (einschließlich Supernova)		Nebel 3. Größe
	Graviton				Lebewesen
	Zeitkristall		DNA		1. und 2. Platz bei Zielen
	Energiekarte		Delta-Sektor		Alpha (α) = Beginn des Spielzugs
	Protoleben		Psi-Sektor		Omega (Ω) = Ende des Spielzugs
	Entwickeltes Leben		Phi-Sektor		
	Nebel	• • • •	Sektorengrenze		

