

tiny
EPIC
GALAXIES

BLAST OFF 

ANLEITUNG



PROLOG

Im gesamten Universum gibt es unzählige Galaxien. Du kontrollierst die Geschicke einer davon, aber nicht einfach irgendeiner ... Du kontrollierst eine Typ-III-Zivilisation. Deine Galaxie wächst und gedeiht, es wird also höchste Zeit, deinen kosmischen Fußabdruck auszuweiten! Du bist jedoch nicht die einzige Zivilisation mit dieser Art von Macht und Ehrgeiz. Opportunistische Rivalen aus anderen Galaxien wachsen mit erstaunlicher Geschwindigkeit, und das Universum ist einfach nicht groß genug, um die Ambitionen aller zu befriedigen. Wenn du es schaffst, deine Flotte strategisch zu manövrieren, eine kluge Auswahl an Planeten zu besiedeln und deine Ressourcen weise zu verwalten, kannst du das Universum kontrollieren und deine Rivalen in der Vergangenheit zurücklassen!

SPIELZIEL

Erlange den Rang einer Typ-IV-Zivilisation, indem du die meisten **Sternenpunkte** (★) sammelst. Diese erhältst du durch das Besiedeln von Planeten und das Verbessern deiner Galaxie.

SPIELMATERIAL



Diese Anleitung



4 Galaxietableaus



1 Aktivierungstableau



30 Planetenkarten



6 Würfel



16 Raumschiffe
aus Holz



8 Ressourcenmarker
(Kultur/Energie)
aus Holz



4 Galaxiemarker
aus Holz



1 Startspielermarker
aus Holz





SPIELAUFBAU

1. Jeder entscheidet sich für eine Farbe und nimmt sich davon Folgendes:
1 Galaxietableau, 4 Raumschiffe, 1 Kultur-, 1 Energie- und 1 Galaxiemarker.
2. Stellt 2 eurer **Raumschiffe** aufrecht in die Mitte eures Galaxietableaus. Das sind eure Start-Raumschiffe. Die anderen beiden Raumschiffe stellt ihr auf die Felder der Schiffsleiste mit einem Raumschiff-Symbol.
3. Mithilfe der **Kultur- und Energiemarker** auf der Ressourcenleiste haltet ihr fest, wie viel ihr von der entsprechenden Ressource besitzt. Ihr beginnt das Spiel mit **1 Kultur** und **2 Energie**.
4. Mithilfe des **Galaxiemarkers** auf der Galaxieleiste haltet ihr eure Galaxiestufe fest. Je höher die Stufe, desto mehr Würfel und Raumschiffe könnt ihr in euren Zügen einsetzen. Zusätzlich erhaltet ihr Sternpunkte für eure Galaxie. Ihr beginnt das Spiel mit dem Galaxiemarker auf dem **ersten Feld (X)** der Galaxieleiste.
5. Mischt alle **Planetenkarten** und bildet damit den Planetenstapel. Zieht dann 2 Karten mehr, als ihr Spieler seid, und legt diese aufgedeckt neben dem Planetenstapel aus. Das ist die Planetenreihe und symbolisiert neu entdeckte Planeten, die ihr besiedeln könnt. *Beispiel: Wenn ihr zu dritt spielt, legt ihr insgesamt 5 Planetenkarten aus.*
6. Legt das **Aktivierungstableau** und die **6 Würfel** in die Tischmitte.



SPIELABLAUF

Der oder die Jüngste beginnt und nimmt sich den Startspielermarker. Alternativ könnt ihr auch selbst entscheiden, wer beginnt. Ihr führt nacheinander Züge aus, in denen ihr je nach Galaxiestufe eine bestimmte Anzahl an Würfeln werft und aktiviert. Sobald einer von euch **21 oder mehr Sternepunkte** erreicht hat, wird das Spielende eingeleitet. Spielt so lange weiter, bis alle gleich viele Züge hatten.

DEIN ZUG

Nimm dir so viele Würfel, wie der Galaxiemarker auf der Würfel-leiste angibt, und wirf sie. *Beispiel rechts: In deinem ersten Zug hast du 4 Würfel zur Verfügung.*

Die Würfelergebnisse zeigen an, welche Aktionen du in deinem Zug durchführen kannst. Du kannst die Würfel in beliebiger Reihenfolge aktivieren (siehe unten). Du bist nicht verpflichtet, alle Würfel zu aktivieren.



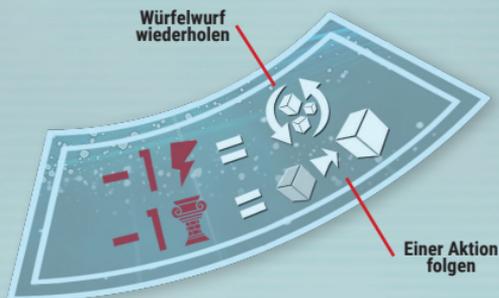
WÜRFEL AKTIVIEREN

Du aktivierst einen Würfel, indem du ihn auf die Aktivierungsbrücke des Aktivierungstableaus legst und die entsprechende Aktion durchführst. Du kannst jeden Würfel pro Zug nur 1 Mal aktivieren. Jeder aktivierte Würfel verbleibt bis zum Ende deines Zugs auf der Aktivierungsbrücke.



WÜRFELWURF WIEDERHOLEN

Jederzeit während deines Zugs darfst du **1 Energie** (⚡) ausgeben, um noch nicht aktivierte Würfel neu zu werfen. Du darfst Würfel beliebig oft neu werfen, solange du Energie zur Verfügung hast. **Wenn du Würfel neu wirfst, musst du immer ALLE Würfel neu werfen, die noch nicht aktiviert wurden.**



EINER AKTION FOLGEN

Nachdem du in deinem Zug einen Würfel aktiviert und die entsprechende Aktion durchgeführt hast, **können alle anderen für einen kurzen Moment überlegen, ob sie diese Aktion ebenfalls durchführen wollen.** Voraussetzung ist, dass sich der aktivierte Würfel auf einem gelben Feld der Aktivierungsbrücke befindet. Würfel, die sich nicht auf einem gelben Feld befinden, können nicht dafür genutzt werden. Einer Aktion zu folgen kostet **1 Kultur** (🏆). Alle anderen dürfen jeder Aktion nur 1 Mal folgen. Timing-Konflikte beim Folgen einer Aktion werden im Uhrzeigersinn gelöst, beginnend bei der Person zu deiner Linken.



Würfel auf den gelben Feldern können genutzt werden, um einer Aktion zu folgen.



WÜRFELAKTIONEN



SCHIFF BEWEGEN

Bewege 1 deiner Raumschiffe von seinem aktuellen Standort zu einem Planeten in der Planetenreihe oder deiner Galaxie. Wenn du zu einem Planeten fliegst, hast du zwei Optionen:



1. Auf dem Planeten landen

Falls du auf der Oberfläche des Planeten landest (*Schiff aufrecht stellen*), führst du sofort die Fähigkeit aus, die auf der Planetenkarte angegeben ist.

2. Den Planeten umkreisen

Falls du den Planeten umkreist (*Schiff auf die Seite legen*), legst du es auf das unterste Feld der **Besiedlungsleiste**. Das oberste Feld der Leiste zeigt an, mit welcher Aktion du dein Schiff auf dieser Leiste nach oben bewegen kannst: **Leben vorantreiben** oder **Technologie vorantreiben** (siehe Seite 9). Wer zuerst das oberste Feld der Leiste erreicht, hat den Planeten erfolgreich besiedelt.



Allgemeine Regeln für die Bewegung:

- Wenn du ein Schiff von einem Planeten wegbewegst, musst du es immer zu einem anderen Planeten (oder deiner Galaxie) bewegen. Du darfst keinen Planeten mit einem Schiff umkreisen, das gerade noch auf der Oberfläche dieses Planeten stand, und umgekehrt.
- Du darfst insgesamt bis zu 2 Raumschiffe auf einer Planetenkarte haben: Eins auf der Oberfläche des Planeten und eins auf der Besiedlungsleiste.
- Auf der Oberfläche und jedem Feld der Besiedlungsleiste eines Planeten können gleichzeitig Raumschiffe jeder Farbe stehen.
- Falls während des Spiels eine Planetenkarte aufgrund einer erfolgreichen Besiedlung aus der Planetenreihe entfernt wird, bewegst du alle deine Raumschiffe, die auf der Karte standen, zurück in deine Galaxie.
- Du darfst ein Raumschiff von einem Planeten zurück in deine Galaxie bewegen. In deiner Galaxie dürfen sich beliebig viele Raumschiffe befinden.
- Du darfst niemals in Galaxien oder auf besiedelten Planeten von jemand anderem landen.



RESSOURCEN PRODUZIEREN



Energie



Kultur

Planeten können zwei verschiedene Arten von Ressourcen produzieren:

Energie und **Kultur**. Wenn du einen Würfel mit einer Ressource aktivierst, erhältst du 1 Ressource für jedes deiner Raumschiffe, das sich auf Planetenkarten mit dem entsprechenden Symbol (oben rechts) befindet. Deine Galaxie produziert Energie als Ressource. *Beispiel rechts: Du erhältst 2 Kultur von diesem Planeten, falls du einen Würfel aktivierst, der Kultur produziert (1 für das gelandete und 1 für das umkreisende Raumschiff).*



Wenn du Ressourcen produzierst oder aus gibst, bewegst du den Kultur- oder Energiemarker auf der Ressourcenleiste deines Galaxietableaus entsprechend hoch oder runter. Du kannst von einer Ressource **maximal 7** haben. Falls du eine Ressource komplett aufgebraucht hast, entferne den Marker vom Tableau, bis du wieder neue Ressourcen produzierst.

BESIEDLUNG VORANTREIBEN



Leben



Technologie

Ein Raumschiff, das einen Planeten umkreist, versucht diesen zu besiedeln. Dabei bewegt es sich entlang der Besiedlungsleiste nach oben. Je nach Planet brauchst du dafür **Leben** oder **Technologie**, was durch das Symbol auf dem obersten Feld der Leiste angezeigt wird. Aktiviere einen Würfel mit dem entsprechenden Symbol, um ein Raumschiff um 1 Feld auf der Leiste nach oben zu bewegen.



Planeten besiedeln

Sobald du das Feld mit dem Leben- oder Technologie-Symbol erreichst, hast du den Planeten erfolgreich besiedelt. Alle Raumschiffe auf der Karte kommen zurück in die Galaxien ihrer Besitzer.

Nimm die Planetenkarte und schiebe sie so unter dein Galaxietableau, dass nur die Fähigkeit und Sternepunkte des Planeten sichtbar sind. Sage laut an, wie viel Sternepunkte du jetzt insgesamt hast. **Decke dann eine neue Planetenkarte auf und lege sie in die entstandene Lücke in der Planetenreihe.**





GALAXIE EINSETZEN

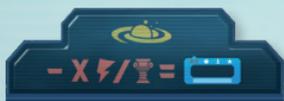
Die Aktivierung dieses Würfels ermöglicht dir, die Fähigkeit deines Galaxietableaus oder die Fähigkeit eines von dir besiedelten Planeten auszuführen. *Beispiel rechts: Du kannst eine der drei abgebildeten Fähigkeiten ausführen.* Eine Übersicht aller Fähigkeiten findest du auf der Rückseite dieser Anleitung.



Galaxieaktion

Wenn du die Fähigkeit deines Galaxietableaus ausführst, bezahlst du Energie oder Kultur, um deine **Galaxiestufe zu erhöhen**.

Gib so viele Ressourcen aus, wie die nächste Stufe auf deiner Galaxieleiste anzeigt. Du musst entweder komplett mit Energie oder komplett mit Kultur bezahlen, **eine Kombination ist nicht erlaubt**. *Beispiel links: Wenn du deine Galaxiestufe von 2 auf 3 erhöhen möchtest, musst du entweder 3 Energie oder 3 Kultur ausgeben.*



Je höher die Stufe deiner Galaxie ist, desto mehr Sternepunkte ist sie wert (angezeigt durch die gelbe Zahl ganz rechts). Zusätzlich erhältst du weitere Würfel und Raumschiffe, die du einsetzen kannst. Wenn du ein Raumschiff erhältst, stellst du es in deine Galaxie. Du kannst es in diesem Zug sofort einsetzen. Wenn du einen Würfel erhältst, steht er dir zu Beginn deines nächsten Zugs zur Verfügung. Nachdem du deine Galaxiestufe erhöht hast, sage laut an, wie viele Sternepunkte du jetzt insgesamt hast.



WÜRFEL UMWANDELN

Der Umwandler auf dem Aktivierungstableau kann genutzt werden, um einen Würfel auf eine beliebige Seite zu drehen. Um den Umwandler zu nutzen, musst du entweder 1 Energie oder 1 Kultur ausgeben. Anschließend darfst du einen nicht aktivierten Würfel auf die Seite deiner Wahl drehen und sofort die entsprechende Aktion durchführen. Lege den so umgewandelten Würfel auf das Umwandlungsfeld. Du kannst nur 1 Würfel pro Zug umwandeln. Da das Umwandlungsfeld gelb ist, können alle anderen dieser Aktion folgen.



ZUG BEENDEN

Nachdem du so viele Würfel aktiviert hast, wie du möchtest, und alle anderen die Möglichkeit hatten, Aktionen zu folgen, beendest du deinen Zug. Entferne alle Würfel vom Aktivierungstableau. Die Person zu deiner Linken beginnt ihren Zug.

SPIELENDE

Sobald einer von euch **21 oder mehr Sternepunkte** erreicht hat, wird das Spielende eingeleitet. Spielt so lange weiter, bis alle gleich viele Züge hatten.

21★

PUNKTEWERTUNG

Im Anschluss an den letzten Zug errechnet ihr die Gesamtzahl eurer Sternepunkte durch besiedelte Planeten und eure Galaxiestufe. Wer die meisten Sternepunkte hat, gewinnt! Im Falle eines Unentschiedens gewinnt, wer mehr Planeten besiedelt hat. Herrscht weiterhin Gleichstand, entscheidet die Galaxie mit der höchsten Stufe über den Sieg. Herrscht weiterhin Gleichstand, gewinnt, wer insgesamt die meisten Ressourcen besitzt. Herrscht weiterhin Gleichstand, dann teilen sich die daran Beteiligten den Sieg!



CREDITS

Autor: Scott Almes

Entwicklung: Michael Coe

Illustrationen & Grafiken:
Felix Wermke

Redaktion: Brittany Coe, Andy Harrison und
Richard A. Edwards

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:
Steffen Trzensky, Vanessa Löh, Jessica Ullrich und Veronika Stallmann

ÜBERSICHT ALLER PLANETENFÄHIGKEITEN



Produziere Ressourcen.

Beispiele:



= Produziere 1 Energie.



= Produziere 1 Energie und 1 Kultur.



Bewege ein Raumschiff auf einer Besiedlungsleiste nach oben.

Beispiele:



= Bewege 1 deiner Raumschiffe um 1 Feld auf einer Besiedlungsleiste mit **Leben**.



= Bewege 1 deiner Raumschiffe um 2 Felder auf einer Besiedlungsleiste mit **Technologie**.



= Bewege 1 deiner Raumschiffe um 1 Feld auf einer Besiedlungsleiste mit **Leben** ODER **Technologie**.



Alle anderen erhalten die angegebene Belohnung.

Beispiele:



= Alle anderen produzieren 1 Energie.



= Alle anderen dürfen 1 ihrer Raumschiffe um 1 Feld auf einer Besiedlungsleiste mit **Leben** ODER **Technologie** bewegen.

Rote Symbole zeigen Kosten für das Ausführen der Planetenfähigkeit an.

Beispiele:



= Bezahle 1 Energie.



= Wähle 1 deiner Raumschiffe, das du um 1 Feld auf einer Besiedlungsleiste mit **Leben** ODER **Technologie** nach unten bewegst.



= Verliere 1 nicht aktivierten Würfel.



www.GamelynGames.com

© 2020 Gamelyn Games, LLC. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung reproduziert werden. Tiny Epic Galaxies Blast Off! und das TEGBO-Logo sind Handelsmarken von Gamelyn Games, LLC.