

MATT WORDEN

SPACE MISSION



SPACE MISSION

Ein aufregendes Weltraumabenteuer von Matt Worden für 2 - 5 Raumfahrer ab 10 Jahren.

Spielmaterial

- 12 Planeten
- 1 Jump Gate
- 5 Raumschiffe in den 5 Spielerfarben
- 60 Karten
- 6 Übersichtskarten
- 100 Sonden/Raumstationen-Chips in den 5 Spielerfarben
- 64 Planeten-Plättchen (48 Punkt-Plättchen und 16 Space-Plättchen)



Spielgeschichte

A.D. 2342 ... Die Wissenschaft hat beachtliche Fortschritte gemacht. Durch die Erfindung des Jump Gates können Raumschiffe schnell zu weit entfernten Planeten und Galaxien gelangen. Nun ist es an euch, als wagemutige Piloten eurer Raumschiffe, Welten zu erkunden, die noch kein Mensch je erblickt hat. Auf der Suche nach Rohstoffen und Ruhm brecht ihr auf, um bisher unbekannte Planeten zu erforschen.

Die Crew ist bereit, das Raumschiff startklar – schnallt euch an, wählt mit Hilfe des „NavComps“ die Koordinaten eines Planeten und nutzt das Jump Gate, um fremde Welten zu entdecken ...

Spielziel

Die Spieler sind Piloten, die mit ihren Raumschiffen neue Planeten entdecken. Die Karten liefern die Koordinaten, um durch das Jump Gate zu Planeten zu springen, die Planeten zu scannen und diese zu erschließen. Sobald auf einem Planeten eine Raumstation errichtet wurde, kann dort entdeckt werden, was es auf dem Planeten gibt, um damit die wichtigen Punkt-Plättchen zu sammeln.

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler für ihre Punkt-Plättchen und die errichteten Raumstationen Punkte. Aber aufgepasst: Jeder verfolgt bei der *Space Mission* sein eigenes Ziel ...

Spielvorbereitung

Das Jump Gate wird in die Tischmitte gelegt. Die Planeten werden gemischt. 8 Planeten werden zufällig, wie auf der Abbildung rechts, rund um das Jump Gate platziert. Die restlichen 4 Planeten kommen zurück in die Schachtel und werden für diese Partie nicht benötigt.

Die Planeten-Plättchen werden verdeckt gemischt und gleichmäßig so verteilt, dass an jedem Planeten ein Stapel mit 8 verdeckten Plättchen liegt.



Jeder Spieler erhält ein Raumschiff sowie alle Chips seiner Farbe. Die Raumschiffe der Spieler werden auf das Jump Gate gestellt. Die Karten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält 5 Karten auf die Hand.

Die übrigen Karten bilden den verdeckten Nachzugstapel. Wer zuletzt in einem Raumschiff geflogen ist, beginnt. Im Zweifelsfall beginnt der jüngste Spieler.

Karten

Auf den Karten befinden sich 2 Koordinaten. Der Spieler muss sich für **eine** dieser Koordinaten entscheiden. Dabei steht **Blau** für den Jump, **Grün** für das Scannen und **Orange** für das Erschließen. Ein „?“ gilt als Joker. Der Spieler kann eine beliebige Zahl der entsprechenden Farbe wählen.

Jump-Koordinate:
Mit Hilfe der Jump-Koordinate kann der Spieler zum Planeten springen. Hier ein Planet mit der Koordinate 3.

Scan-Koordinate:
Zum Scannen benötigt der Spieler die entsprechende Scan-Koordinate der Planeten. Hier eine 2.

Lande-Koordinaten:
Jeder Planet besitzt 2 Lande-Koordinaten. Der Spieler benötigt 2 Karten mit den übereinstimmenden Lande-Koordinaten um auf dem Planet zu landen.



Spielablauf

Das Spiel geht über mehrere Runden und wird im Uhrzeigersinn gespielt. Beginnend beim Startspieler führt jeder Spieler in seinem Zug immer **2 Aktionen** durch. Der Spieler kann die Aktionen in **beliebiger Reihenfolge** ausführen (auch zweimal die gleiche Aktion ist erlaubt).

Der aktive Spieler kann aus den folgenden **6 Aktionen** auswählen:



1.) Nachschub:

Der Spieler kann seine Kartenhand wieder **auf 5 Karten auffüllen**. Nur dadurch gelangen die Spieler an neue Karten. *Vor dem Nachziehen der Karten darf der Spieler noch beliebig viele Karten auf den Ablagestapel abwerfen.*



2.) Jump:

Um mit seinem Raumschiff einen Raumsprung von einem Planeten zu einem beliebigen **anderen** Planeten durchzuführen, muss der Spieler eine Karte mit der Jump-Koordinate des Zielplaneten ausspielen. Er legt die Karte auf den Ablagestapel und stellt sein Raumschiff auf den Planeten. Da er dafür das Jump Gate nutzt, legt er anschließend einen seiner Chips mit der Sonden-Seite nach oben auf das Jump Gate.

BEISPIEL: Mit einer blauen 1 hat der Spieler die Möglichkeit mit seinem Raumschiff auf einen der beiden Planeten mit der Jump-Koordinate 1 (Freezer oder Hazard) zu springen. Er spielt die Karte aus, legt einen Sonden-Chip auf das Jump Gate und stellt sein Raumschiff auf den neuen Planeten.



3.) Flug:

Mit seinem Raumschiff kann ein Spieler vom aktuellen Planeten zu einem der beiden benachbarten Planeten fliegen, ohne dafür eine Karte ausspielen und abgeben zu müssen. Er nimmt sein Raumschiff und stellt es auf einen Nachbarplaneten. Für einen Flug zum Nachbarplaneten wird das Jump Gate nicht genutzt und daher auch kein Sonden-Chip auf das Jump Gate gelegt.



Die beiden Nachbarplaneten des Planeten Hazard sind Green Heggur und Ruby Red.

Die folgenden Aktionen kann der Spieler immer nur auf dem Planeten ausführen, auf dem sich sein Raumschiff befindet!



4.) Scannen:

Ein Spieler kann sich mit dem Scannen ein Plättchen „reservieren“ (dieses erhält er dann, sobald der Planet erschlossen wurde). Nur **unerschlossene Planeten** (also Planeten, auf denen sich noch keine Raumstation befindet) **können gescannt werden**. Der Spieler spielt eine Karte mit der Scan-Koordinate des Planeten aus. Beim Scannen nimmt sich der Spieler den Stapel mit den Planeten-Plättchen, und sucht sich daraus ein Punkt-Plättchen seiner Wahl aus. Das gewählte Plättchen legt er verdeckt neben den Planeten und markiert es mit einem seiner Sonden-Chips. Wird der Planet später erschlossen, so erhalten alle Spieler sofort die von ihnen gescannten Plättchen dieses Planeten.



Sonden-Chip auf Planeten-Plättchen



Sollte der Planet bis zum Spielende nicht erschlossen sein, so erhält kein Spieler die dort gescannten Plättchen.

Der Spieler darf sich die gescannten Plättchen während des Spieles nicht ansehen.



5.) Erschließen:

Voraussetzung, um einen Planeten zu erschließen, ist, dass der Spieler vorher schon den Planeten gescannt hat. Solange ein Spieler einen Planeten noch nicht gescannt hat, darf er diesen Planeten **nicht** erschließen. Jeder Planet kann immer nur von **einem Spieler** erschlossen werden (daher kann diese Aktion nur dann ausgeführt werden, wenn noch kein anderer Spieler diesen Planeten erschlossen hat und das Landefeld noch frei ist). Ein Planet wird wie folgt erschlossen:

- Der Spieler spielt **2 Karten** mit den beiden entsprechenden Lande-Koordinaten des Planeten, auf dem sich sein Raumschiff augenblicklich befindet, aus.



Landefeld mit
Raumstation

- Anschließend legt er eine eigene Raumstation auf das Landefeld des Planeten, um anzuzeigen, wer diesen Planeten erschlossen hat.
- Die gescannten (reservierten) Plättchen werden an die Spieler (auch an die Mitspieler) verteilt, die die Plättchen mit ihren Sonden gekennzeichnet hatten. Die Sonden-Chips kommen wieder in den Vorrat der Spieler.

- Der Spieler, der den Planeten erschlossen hat, sucht sich nun noch aus dem Stapel ein Punkt-Plättchen seiner Wahl aus. Die restlichen Plättchen legt er wieder verdeckt an den Planeten.



6.) Entdecken:

Befindet sich der Spieler mit seinem Raumschiff auf einem Planeten, der bereits erschlossen ist (erkennbar an der **Raumstation auf dem Landefeld**), kann er die Aktion **Entdecken** nutzen. Er nimmt sich von diesem Planeten ein Punkt-Plättchen seiner Wahl und legt die restlichen Plättchen wieder verdeckt an den Planeten. Dafür ist es unbedeutend, wer die Raumstation gebaut hat. Für diese Aktion wird keine Karte benötigt! Sofern sich noch keine Raumstation auf dem Planeten befindet, darf diese Aktion nicht ausgeführt werden. Entscheidet sich ein Spieler für diese Aktion, so **muss** er dann auch ein Plättchen nehmen.

Ausgespielte Karten werden auf einem Ablagestapel gesammelt. Ist der Nachzugstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachzugstapel bereit gelegt. Alle Plättchen, die die Spieler zu sich nehmen, legen sie verdeckt vor sich ab. Diese Plättchen dürfen sie sich natürlich jederzeit ansehen.



ACHTUNG! Immer, wenn **nach dem Nehmen** eines Plättchens in **einem Stapel nur noch Space-Plättchen** vorhanden sind, müssen diese **offen ausgelegt werden**.

Sonderfall:

Sollte der seltene Fall auftreten, dass ein Spieler beim ersten Scannen eines Planeten nur Space-Plättchen vorfindet, so geht er leer aus und deckt die Plättchen auf. Sollten ein Spieler einen Planeten erschließen, an dem bereits die Space-Plättchen offen ausliegen, so kann er sich für das Erschließen kein Plättchen nehmen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald insgesamt eine bestimmte Anzahl an Space-Plättchen aufgedeckt wurde:

Bei 2 Spielern mindestens 6 Space-Plättchen
 bei 3 Spielern mindestens 8 Space-Plättchen
 bei 4 Spielern mindestens 10 Space-Plättchen
 bei 5 Spielern mindestens 12 Space-Plättchen.

Die laufende Runde wird noch beendet, so dass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Gescannte Plättchen von unerschlossenen Planeten werden **nicht** an die Spieler verteilt. Nun kommt es zur Wertung.

Wertung

Jump Gate

Der Spieler mit den meisten Sonden auf dem Jump Gate erhält 9 Punkte, der Spieler mit den zweitmeisten 6 Punkte, dann 3 und 1 Punkt. Haben zwei oder mehr Spieler gleichviele Sonden auf dem Jump Gate, so erhalten diese Spieler die entsprechenden Punkte. Die Punkte des bzw. der nächstniedrigeren Plätze werden nicht vergeben. In nebenstehendem Beispiel bekommt Grün 9 Punkte. Rot, Blau und Gelb sind zusammen auf dem 2. Platz und erhalten jeweils 6 Punkte. Da es keinen 3. und 4. Platz gibt, bekommt Schwarz keine Punkte.



Raumstation

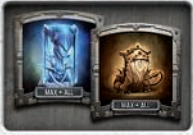
Jeder Spieler erhält 3 Punkte für jede Raumstation, die er auf einem Planeten errichtet hat.

Punkt-Plättchen

Erze, Alien, Materie, Wasser und Orden sind **Punkt-Plättchen**. Die Spieler erhalten wie folgt Punkte:



Erze (16x): Erze gibt es in den Farben rot, lila, grün und blau. Die Gesamtpunktzahl für alle Erze eines Spielers ergibt sich aus der Gesamtzahl all seiner Erz-Plättchen multipliziert mit der Anzahl der meisten Erze einer Farbe. Der Spieler zählt all seine Erze zusammen (Beispielsweise 3 Rote, 2 Blaue und 2 Grüne = 7 Erze). Dann zählt er die Farbe von der er am meisten hat (hier 3 Rote). Jetzt multipliziert er die beiden Zahlen und kommt auf seinen Punktestand (hier $7 \times 3 = 21$ Punkte).



Alien (10x): Es gibt zwei verschiedenfarbige Alienarten. Die Gesamtpunktzahl für alle Alien eines Spielers wird analog zu den Erzen errechnet. Die Gesamtzahl aller seiner Alien-Plättchen multipliziert der Spieler mit der Anzahl der meisten Alien einer Farbe. Also z. B. bei 4 braunen und 2 blauen Alien ergibt das $6 \times 4 = 24$ Punkte.



Materie (8x): Auf den Planeten gibt es sowohl grüne als auch blaue Materie. Ein Paar - bestehend aus je einem Plättchen grüner und blauer Materie - bringt 7 Punkte. Eine einzelne Materie, die nicht zu einem Pärchen reicht, zählt jeweils 2 Punkte.



Wasser (8x): Wasser ist auch in der Zukunft ein knappes Gut. Für Wasserplättchen erhält der Spieler Punkte in Abhängigkeit von der Gesamtzahl seiner gesammelten Wasserplättchen:

- 1 Plättchen = 2 Punkte
- 2 Plättchen = 5 Punkte
- 3 Plättchen = 9 Punkte
- 4 Plättchen = 14 Punkte

Sammelt ein Spieler mehr als 4 Wasserplättchen, so erhält er die 14 Punkte für 4 Plättchen und dann die Punkte für die restlichen entsprechend der Tabelle. Bei 6 Wasserplättchen bekommt er so z. B. $14 + 5 = 19$ Punkte.



Orden (6x): Jedes Orden-Plättchen bringt 3 Punkte.

Space-Plättchen



Space (16x): Space-Plättchen sind **keine Punkt-Plättchen** und dürfen von den Spielern nicht auf die Hand genommen werden. Sollte ein Spieler das trotzdem machen, erhält er 10 Minuspunkte. Sofern ein Spieler an einem Planeten das letzte Punkt-Plättchen genommen hat, und in einem Stapel nur noch Space-Plättchen übrig bleiben, so **muss** der Spieler diese aufdecken.

Sieger des Spiels

Der Spieler mit den meisten Punkten geht als mutigster und erfolgreichster Teilnehmer der Space Mission in die Geschichte ein. Haben mehrere die gleiche Punktzahl, gilt derjenige als Sieger, der die meisten Raumstationen errichten konnte. Sollte es auch hier einen Gleichstand geben, gibt es mehrere Sieger.

SPACE MISSION

Une aventure spatiale palpitante de Matt Worden pour 2 à 5 astronautes à partir de 10 ans.

Matériel du jeu

- 12 planètes
- 1 jump gate
- 5 vaisseaux spatiaux dans les 5 couleurs du jeu
- 60 cartes
- 6 cartes récapitulatives
- 100 jetons sonde/station spatiale dans les 5 couleurs du jeu
- 64 cartes planètes (dont 48 de points et 16 Space)



Histoire du jeu

Nous sommes en 2342 ... La science a fait des progrès considérables. Grâce à la découverte du jump gate, les vaisseaux spatiaux accèdent en un rien de temps aux planètes et galaxies les plus éloignées. C'est maintenant à votre tour, en tant que pilotes audacieux, de découvrir des mondes qu'aucun homme n'a jusqu'à présent jamais vus. À la recherche de matières brutes et de gloire, vous vous mettez en quête de planètes jusqu'à présent inconnues.

L'équipage est présent, le vaisseau prêt à décoller - attachez vos ceintures et sélectionnez, à l'aide du « NavComp », les coordonnées d'une planète, puis empruntez le jump gate pour partir à la découverte de nouveaux mondes ...

But du jeu

Les joueurs sont des pilotes audacieux, partant avec leurs vaisseaux à la recherche de nouvelles planètes. Les cartes fournissent les coordonnées pour traverser le jump gate et accéder à des planètes, pour scanner les planètes et les exploiter. Dès qu'une station spatiale a été mise en place sur une planète, il est possible de découvrir les richesses qu'elle renferme et de recueillir ainsi les cartes de points importantes.

À la fin du jeu, les joueurs reçoivent des points pour leurs cartes de points rassemblées et pour les stations spatiales érigées. Mais attention : lors de la *Space Mission*, chacun poursuit son propre but ...

Préparatifs

Le jump gate est posé au centre de la table. Les planètes sont mélangées et 8 sont tirées au sort et posées autour du jump gate, comme le montre la figure de droite. Les 4 planètes restantes sont remises dans la boîte et ne servent pas pendant la partie. Les cartes planètes sont mélangées,



face cachée, et réparties en parts égales sur les planètes, de manière à ce qu'une pile de 8 cartes se trouve, face cachée, devant chaque planète.

Chaque joueur reçoit un vaisseau ainsi que tous les jetons de sa couleur. Les vaisseaux des joueurs sont placés sur le jump gate. Les cartes sont mélangées face cachée. Chaque joueur se munit de 5 cartes qu'il tient en main.

Les autres cartes, face cachée, constituent la pioche. Qui a pris un vaisseau spatial en dernier, commence. En cas d'incertitude, c'est au joueur le plus jeune d'entamer la partie.

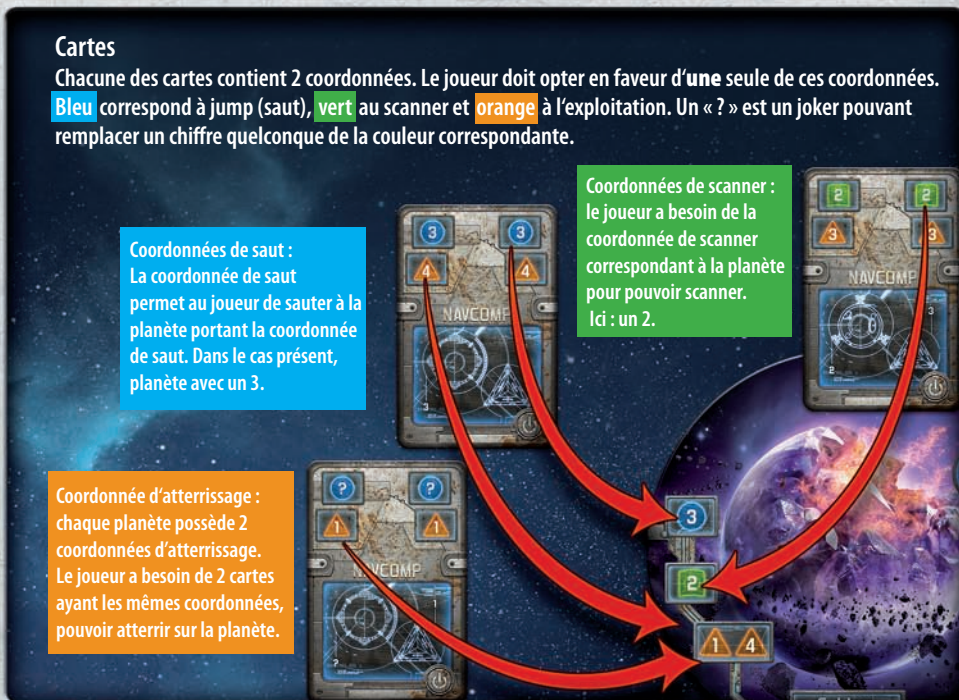
Cartes

Chacune des cartes contient 2 coordonnées. Le joueur doit opter en faveur d'une seule de ces coordonnées. **Bleu** correspond à jump (saut), **vert** au scanner et **orange** à l'exploitation. Un « ? » est un joker pouvant remplacer un chiffre quelconque de la couleur correspondante.

Coordonnées de saut :
La coordonnée de saut permet au joueur de sauter à la planète portant la coordonnée de saut. Dans le cas présent, planète avec un 3.

Coordonnée d'atterrissage :
chaque planète possède 2 coordonnées d'atterrissage. Le joueur a besoin de 2 cartes ayant les mêmes coordonnées, pouvoir atterrir sur la planète.

Coordonnées de scanner :
le joueur a besoin de la coordonnée de scanner correspondant à la planète pour pouvoir scanner. Ici : un 2.



Déroulement du jeu

Le jeu se joue en plusieurs manches et se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs, y compris celui qui commence, effectuent **toujours 2 actions** à chaque tour, les actions pouvant se faire dans un **ordre quelconque** (deux actions identiques étant également possibles).

Le joueur dont c'est le tour peut choisir parmi **6 actions** :



1.) Rab : le joueur peut **augmenter** de nouveau à **5** le nombre de cartes qu'il tient en main. Ceci est le seul moyen pour les joueurs de se procurer de nouvelles cartes. *Avant de tirer les cartes, le joueur peut se défaire d'un nombre quelconque de cartes, qu'il pose sur la pioche.*



2.) Jump :

avant de pouvoir sauter avec son vaisseau spatial d'une planète à une **autre** quelconque, le joueur doit sortir la carte portant la coordonnée de saut vers la planète cible. Il pose la carte sur la pioche et place son vaisseau spatial sur la planète. Vu qu'il emprunte pour cela le jump gate, il pose sur le jump gate l'un de ses jetons, avec la face sonde vers le haut.

EXEMPLE : avec un 1 bleu, le joueur a la possibilité de sauter avec son vaisseau spatial vers l'une des deux planètes portant la coordonnée 1 (Freezer ou Hazard). Il joue la carte, pose l'un de ses jetons sonde sur le jump gate et place son vaisseau spatial sur la nouvelle planète.



3.) Vol :

avec son vaisseau spatial, un joueur peut s'envoler de la planète actuelle vers l'une des deux planètes voisines, sans avoir à jouer ou à rendre de carte. Il prend son vaisseau et le pose sur une planète voisine. *Pour un vol vers la planète voisine, le jump gate n'est pas emprunté et aucun jeton sonde n'est, par conséquent, placé sur le jump gate.*



Les deux planètes voisines de la planète Hazard sont Green Heggard et Ruby Red.

Les actions suivantes ne peuvent être faites par un joueur que seulement sur la planète sur laquelle se trouve son vaisseau spatial !



4.) Scanner :

en scannant, un joueur peut se « réserver » une carte (qu'il reçoit dès que la planète a été explorée). Seules les **planètes inexplorées** (donc, les planètes sur lesquelles ne se trouve encore aucune station spatiale) **ont le droit d'être scannées**. Le joueur sort alors une carte portant la coordonnée scanner de la planète. Le joueur qui scanne prend la pile de cartes planètes et choisit parmi elles une carte de points. Il



Jeton sonde sur la carte planète

place alors la carte qu'il a choisie, face cachée, à côté des planètes et la repère en y posant un de ses jetons sonde. Si la planète est par la suite explorée, tous les joueurs reçoivent la carte scannée de cette planète. Si la planète



reste inexplorée jusqu'à la fin du jeu, les joueurs ne reçoivent pas la carte scannée. Il est interdit au joueur de risquer un œil pendant le jeu sur la carte scannée.



5.) Exploitation :

avant de pouvoir exploiter une planète, le joueur doit l'avoir préalablement scannée.

Tant qu'un joueur n'a pas encore scanné une planète, il n'a **pas** le droit de l'exploiter. Chaque planète a le droit de n'être exploitée que par **un seul joueur** (c'est la raison pour laquelle il ne peut le faire que si un autre joueur ne l'a pas encore explorée et si la piste d'atterrissage est encore libre). Une planète est exploitée de la manière suivante :

- Le joueur sort **2 cartes** indiquant les deux coordonnées correspondantes d'atterrissage de la planète sur laquelle se trouve actuellement son vaisseau spatial.



- Il pose ensuite sa propre station spatiale sur la piste d'atterrissage de la planète pour bien montrer qui a exploité cette planète.

Piste d'atterrissage avec station spatiale

- Des cartes scannées (réservées) sont distribuées aux joueurs (et aussi à tous les autres) qui ont préalablement repéré les cartes avec leur sonde. Les jetons sonde reviennent dans la réserve des joueurs.

- Le joueur ayant exploité la planète recherche dans la pile une carte de points de son choix. Il repose ensuite les cartes restantes, face cachée sur la planète.



6.) Découvrir :

si le joueur se trouve avec son vaisseau spatial sur une planète déjà exploitée (que l'on reconnaît à la **station spatiale sur la piste d'atterrissage**), il peut se servir de l'option **Découvrir**. Il prend pour cela une carte de points de son choix de cette planète et repose ensuite les cartes restantes, face cachée, sur la planète. Peu importe alors qui a construit la station spatiale. Aucune carte ne doit être jouée pour cette action ! Si une station spatiale ne se trouve pas sur la planète, cette action est par contre interdite. Si un joueur se décide pour cette action, il est **obligé** de prendre une carte.

Les cartes ayant été jouées sont regroupées en une pile. Si la pioche est vide, cette pile de cartes est bien mélangée et sert de nouvelle pioche, les cartes se trouvant face cachée. Toutes les cartes que prennent les joueurs sont posées devant eux, face cachée. Leur propriétaire a bien sûr le droit de les regarder à tout moment.



ATTENTION ! Lorsqu'**après le retrait** d'une carte de points, **il ne reste plus que des cartes Space dans la pile**, ces cartes doivent être **toujours** retournées (face visible).

Cas spécial :

si le cas rare venait à se produire, qu'en scannant une planète pour la première fois, un joueur ne trouve que des cartes Space, il n'en retire alors aucune et doit retourner ces cartes de façon bien visible. Si un joueur veut exploiter une planète qui ne comporte plus que des cartes Space, il ne peut pas prendre de carte de points pour l'exploitation.

Fin du jeu

Le jeu s'achève dès que le nombre suivant de cartes Space a été retourné :

Pour 2 joueurs au moins 6 cartes Space

Pour 3 joueurs au moins 8 cartes Space

Pour 4 joueurs au moins 10 cartes Space

Pour 5 joueurs au moins 12 cartes Space.

La manche en cours est poursuivie jusqu'à la fin, de manière à ce que tous les joueurs aient joué un même nombre de fois. Les cartes scannées de planètes inexplorées ne sont **pas** distribuées aux joueurs. C'est alors que s'effectue le décompte.

Décompte

Jump Gate

Le joueur ayant le plus grand nombre de sondes sur le jump gate gagne 9 points, celui qui le seconde en reçoit 6 et les deux suivants 3 et 1 point. Si deux ou plusieurs joueurs ont le même nombre de sondes sur le jump gate, les joueurs à égalité reçoivent le même nombre de points et les points de la ou des position(s) suivante(s) ne sont pas distribués. Dans le cas de l'exemple ci-contre, le vert remporte 9 points, le rouge, le bleu et le jaune se trouvent en seconde position et remportent chacun 6 points. Il n'y a ni 3^{ème}, ni 4^{ème} place.



Station spatiale

Chaque joueur reçoit 3 points pour chaque station spatiale qu'il a construite sur une planète.

Cartes de points

Les minerais, aliens, matières et ordres sont des **cartes de points**. Les points sont attribués aux joueurs de la manière suivante :



Minerais (16x) : les minerais existent en rouge, violet, vert et bleu. Le total des points pour les minerais d'un joueur résulte du nombre total de ses cartes de minerais multiplié par le nombre de cartes de la couleur de minerais qu'il a le plus souvent. Le joueur compte tous ses minerais (par exemple 3 rouges, 2 bleus et 2 verts = 7 minerais.)

Puis il compte le nombre de minerais de la couleur qu'il a le plus fréquemment (soit 3 rouges dans le cas présent), multiplie les deux chiffres et obtient ainsi son score (dans le cas présent $7 \times 3 = 21$ points).



Aliènes (10x) : Il existe divers types d'aliènes. Le total des points pour les aliènes d'un joueur est décompté de façon analogue à celui des minerais, soit le nombre total des cartes d'aliènes multiplié par le nombre de cartes de la couleur d'aliènes présente en plus grand nombre. Pour 4 aliènes bruns et 2 bleus par ex. on obtient $6 \times 4 = 24$ points.



Matière (8x) : sur les planètes, on trouve de la matière verte et de la matière bleue. Une paire, regroupant une matière verte et une bleue, rapporte 7 points. Toute matière isolée ne constituant pas une paire donne 2 points.



Eau (8x) : dans le futur, l'eau est un élément précieux, car elle n'existe pas en grandes quantités. Pour chaque carte d'eau, le joueur se voit attribuer des points en fonction du nombre total de cartes d'eau recueillies :

- 1 carte = 2 points
- 2 cartes = 5 points
- 3 cartes = 9 points
- 4 cartes = 14 points

Si un joueur rassemble plus de 4 cartes d'eau, il reçoit 14 points pour 4 cartes, plus les points correspondants du tableau pour les cartes restantes. Pour 6 cartes d'eau, il obtient par ex. $14 + 5 = 19$ points.



Ordres (6x) : chaque plaquette portant un ordre rapporte 3 points

Cartes Space



Space (16x) : les cartes Space ne sont **pas des cartes de points** et ne doivent se trouver dans la main d'aucun joueur. Si un joueur enfreint cette règle, il encaisse 10 points en moins. Si tant est qu'un joueur a pris la dernière carte de points sur une planète et qu'il ne reste plus que ces cartes Space dans une pile, le joueur est **obligé** de les retourner.

Vainqueur du jeu

Le joueur ayant amassé le plus de points entre dans l'histoire en tant que participant le plus courageux et le plus glorieux de la mission spatiale. Si plusieurs joueurs atteignent le même score, c'est celui ayant érigé le plus grand nombre de stations spatiales qui est déclaré vainqueur. À égalité, il y a alors plusieurs vainqueurs.

SPACE MISSION

Un'avventura emozionante nello spazio di Matt Worden per 2 - 5 astronauti a partire dai 10 anni.

Materiale da gioco

- 12 pianeti
- 1 Jump Gate
- 5 astronavi nei 5 colori dei giocatori
- 60 carte
- 6 carte panoramiche
- 100 sonde/chip di stazioni spaziali nei 5 colori dei giocatori
- 64 piastrine di pianeti (48 piastrine a punto e 16 piastrine Space)



Storia del gioco

A.D. 2342 ... La scienza ha fatto dei passi da gigante. Con l'invenzione del Jump Gate le astronavi possono raggiungere in modo rapido pianeti e galassie molto distanti. Adesso sta a voi piloti coraggiosi con le vostre astronavi, scoprire i mondi che nessun uomo ha mai visto. Partite alla ricerca di materie prime e fama per esplorare i pianeti finora sconosciuti. L'equipaggio è pronto e l'astronave pronta al decollo – allacciate le cinture, scegliete le coordinate di un pianeta con „NavComps“ e sfruttate il Jump Gate per scoprire spazi lontani ...

Obiettivo del gioco

I giocatori sono dei piloti che con le astronavi scoprono nuovi pianeti. Le carte forniscono le coordinate per saltare nei pianeti attraverso il Jump Gate, per scansionarli ed esplorarli. Non appena su un pianeta si costruisce una stazione spaziale è possibile procedere con l'esplorazione per vedere cosa c'è su quel pianeta e per raccogliere le importanti piastrine punti.

Alla fine della partita i giocatori ricevono dei punti per le piastrine punto raccolte e per le stazioni spaziali costruite. Ma attenti: Ognuno nella Space Mission segue il suo proprio obiettivo ...

Preparazione del gioco

Il Jump Gate viene posizionato al centro del tavolo. I pianeti vengono mescolati. 8 pianeti vengono posizionati in modo casuale come illustrato nella figura a destra attorno al Jump Gate. Gli altri 4 pianeti vengono rimessi nella scatola e non sono necessari per questa partita. Le piastrine dei pianeti vengono mescolate in modo coperto e distribuite in modo uniforme in modo tale che su ogni pianeta sia presente una pila con 8 piastrine coperte.



Ogni giocatore riceve un'astronave e tutti i chip del suo colore. Le astronavi dei giocatori vengono posizionate sul Jump Gate. Le carte vengono mescolate in modo coperto. Ogni giocatore riceve 5 carte in mano.

Le altre carte formano il pozzetto coperto. Inizia chi per ultimo è riuscito a raggiungere un'astronave. Altrimenti può iniziare anche il giocatore più piccolo.

Carte

Sulle carte sono presenti 2 coordinate. Il giocatore deve scegliere **una** di queste coordinate. Il **blu** rappresenta il Jump, il **verde** la scansione e l'**arancione** l'esplorazione. Un „?” è considerato un Jolly. Il giocatore può scegliere un numero a piacere del relativo colore.

Coordinata Jump:
Grazie alla coordinata Jump il giocatore può saltare verso il pianeta con la coordinata Jump. Qui un pianeta con un 3.

Coordinata Scan:
Per la scansione il giocatore necessita la relativa coordinata di scansione del pianeta. Qui un 2.

Coordinate di atterraggio:
Ogni pianeta possiede 2 coordinate di atterraggio. Il giocatore necessita 2 carte con le coordinate di atterraggio coincidenti per poter atterrare sul pianeta.



Procedimento della partita

La partita si svolge su più giri ed in senso orario. A partire dal giocatore iniziale, ogni giocatore esegue **sempre 2 azioni** per ogni suo turno. Il giocatore può eseguire le azioni in una **sequenza a scelta** (anche due volte la stessa azione).

Il giocatore di turno può scegliere tra le seguenti **6 azioni**:



1.) Rifornimento carte:

Il giocatore può incrementare le sue carte **di altre 5**. Solo in questo modo i giocatori possono prendere nuove carte. *Prima di prendere le carte il giocatore può scartare tutte le carte possibili.*



2.) Jump:

Per poter eseguire un passaggio con la propria astronave da un pianeta ad un **altro** a scelta è necessario che il giocatore con la coordinata Jump scarti la carta con il pianeta di destinazione. Posiziona la carta sulla pila e l'astronave sul pianeta. Poiché utilizza il Jump Gate, posiziona successivamente una delle sue chip con il lato della sonda verso l'alto sul Jump Gate.

ESEMPIO: Con un 1 blu, il giocatore ha la possibilità di saltare con la sua astronave su uno dei due pianeti con la coordinata Jump 1 (Freezer o Hazard). Scarta la sua carta, posiziona un chip sonda sul Jump Gate e posiziona la sua astronave sul nuovo pianeta.



3.) Volo:

Con la sua astronave un giocatore può volare dal pianeta attuale ad uno dei due pianeti vicini senza dover scartare una carta e consegnarla. Prende la sua astronave e la posiziona su un pianeta vicino. *Per un volo verso il pianeta vicino, il Jump Gate non viene utilizzato e pertanto sul Jump Gate non viene posizionato alcun chip di sonda.*



I due pianeti vicini del pianeta Hazard sono Green Hegg e Ruby Red.

Le azioni seguenti il giocatore le può eseguire solo sul pianeta sul quale si trova la sua astronave!



4.) Scansione:

Con la scansione un giocatore può „prenotarsi“ una piastrina (questa la riceve non appena ha esplorato il pianeta). **Possano essere scansionati solo i pianeti inesplorati** (quindi pianeti sui quali non è presente ancora alcuna stazione spaziale). Il giocatore scarta quindi una carta con la coordinata di scansione del pianeta. Durante la scansione il giocatore prende la pila con le piastrine dei pianeti e sceglie una piastrina a punto a sua scelta. Posiziona la piastrina scelta coperta accanto al pianeta e la contrassegna con uno dei suoi chip sonda. Quando il pianeta viene successivamente esplorato, tutti i giocatori ricevono le piastrine da loro scansionate di questo pianeta.



Chip sonda sulla piastrina pianeta



Qualora il pianeta non dovesse essere esplorato fino alla fine della partita, nessun giocatore riceve le piastrine scansionate.

Durante la partita il giocatore non può guardare le piastrine scansionate.



5.) Esplorare:

Il presupposto per poter esplorare un pianeta è che il giocatore abbia scansionato il pianeta già in precedenza. Fino a quando un giocatore non ha scansionato un pianeta, **non** lo potrà esplorare. Ogni pianeta può essere esplorato sempre **da un solo giocatore** (pertanto questa azione può essere eseguita solo se nessun altro giocatore abbia esplorato il pianeta ed il campo di atterraggio è ancora libero). Un pianeta viene esplorato nel modo seguente:

- Il giocatore scarta **2 carte** con le due relative coordinate di atterraggio del pianeta sul quale attualmente si trova la sua astronave.



Campo di atterraggio con stazione spaziale

- Successivamente posiziona una stazione spaziale propria sul campo di atterraggio del pianeta per indicare chi ha esplorato questo pianeta.

- Le piastrine scansionate (riservate) vengono distribuite ai giocatori (anche agli altri) che hanno contrassegnato le piastrine con le loro sonde. Le chip delle sonde rientrano tra la riserva dei giocatori.

- Il giocatore che ha esplorato il pianeta a questo punto sceglie dalla pila una piastrina a punto a sua scelta. Le altre piastrine le posiziona nuovamente capovolte sul pianeta.



6.) Scoprire:

Quando un giocatore si trova con la sua astronave su un pianeta già esplorato (riconoscibile dalla **stazione spaziale sul campo di atterraggio**), può usare l'azione **Scoprire**. Prende da questo pianeta una piastrina punto a sua scelta e posiziona le restanti piastrine coperte sul pianeta. A tal proposito non è importante chi abbia costruito la stazione spaziale. Per questa azione non è necessaria alcuna carta! Se sul pianeta non è ancora presente alcuna stazione spaziale, questa azione non deve essere eseguita. Quando un giocatore decide di eseguire questa azione, questo **deve** prendere anche una piastrina.

Le carte scartate vengono raccolte su una pila di carte scartate. Quando le carte del pozzetto sono finite, viene mescolata la pila delle carte scartate ed usata come nuovo pozzetto coperto. Tutte le piastrine che ricevono i giocatori devono essere messe coperte davanti a se. Il possessore delle piastrine ovviamente ha la possibilità di poterle guardare in qualsiasi momento.



ATTENZIONE! Ogni volta dopo aver preso una piastrina siano disponibili solo piastrine Space, queste devono essere scoperte.

Eccezione: Qualora si dovesse verificare il caso raro che un giocatore durante la scansione di un pianeta trovi solo piastrine Space, non prende nulla e scopre le piastrine. Qualora un giocatore dovesse esplorare un pianeta sul quale sono già scoperte delle piastrine Space, per l'esplorazione non può prendere alcuna piastrina.

Fine del gioco

La partita termina non appena sia stato scoperto il seguente numero di piastrine Space:

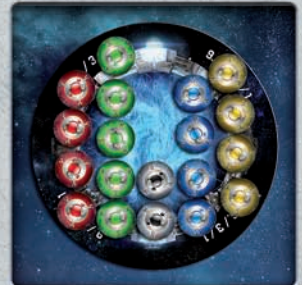
con 2 giocatori almeno 6 piastrine Space
 con 3 giocatori almeno 8 piastrine Space
 con 4 giocatori almeno 10 piastrine Space
 con 5 giocatori almeno 12 piastrine Space.

Il giro in corso viene terminato in modo tale che tutti i giocatori abbiano avuto la possibilità di aver fatto lo stesso numero di mosse. Le piastrine scansionate di pianeti inesplorati **non** vengono distribuiti ai giocatori. A questo punto il punteggio.

Punteggio

Jump Gate

Il giocatore con il maggior numero di sonde sul Jump Gate ottiene 9 punti, il secondo 6 punti, quindi 3 ed 1 punto. Qualora due o più giocatori abbiano lo stesso numero di sonde sul Jump Gate, i giocatori ricevono i relativi punti. I punti degli altri classificati non vengono assegnati. Nell'esempio accanto il verde riceve 9 punti. Il rosso, blu e giallo sono tutti al 2° posto e ricevono rispettivamente 6 punti. Poiché non esiste alcun 3° e 4° posto, il nero non riceve alcun punto.



Stazione spaziale

Ogni giocatore riceve 3 punti per ogni stazione spaziale costruita su un pianeta.

Piastrine punto

Minerali, alieni, materia, acqua e medaglia sono **piastrine punto**. I punti vengono assegnati ai giocatori nel modo seguente:



Minerali (16x): I minerali esistono nei colori rosso, lilla, verde e blu. Il punteggio complessivo per i minerali di un giocatore risulta dal numero complessivo di tutte le sue piastrine di minerali moltiplicato per il numero della maggior parte di minerali di un colore. Il giocatore conta i suoi minerali (ad esempio 3 rossi, 2 blu e 2 verdi = 7 minerali). Quindi conta il colore maggiormente presente (qui 3 rossi). Adesso moltiplica i due numeri e giunge al punteggio (qui $7 \times 3 = 21$ punti).



Alieni (10x): Esistono due tipi di alieni di due colori. Il numero complessivo del punteggio per tutti gli alieni di un giocatore viene calcolato come per i minerali. Il numero totale di tutte le sue piastrine di alieni moltiplicato per i giocatori con il numero della maggior parte di alieni di un colore. Quindi ad es. nel caso di 4 alieni marroni e 2 blu il conteggio è di $6 \times 4 = 24$ punti.



Materia (8x): Sui pianeti è presente sia della materia verde che blu. Una coppia composta da una piastrina verde ed una materia blu determina **7 punti**. Una singola materia non sufficiente per una coppia, vale rispettivamente 2 punti.



Acqua (8x): L'acqua anche in futuro è un bene scarso. Per le piastrine di acqua il giocatore riceve punti in base al numero complessivo delle sue piastrine di acqua raccolte:

- 1 piastrina = 2 punti
- 2 piastrine = 5 punti
- 3 piastrine = 9 punti
- 4 piastrine = 14 punti

Se un giocatore riesce ad accumulare più di 4 piastrine di acqua, riceve 14 punti per 4 piastrine e quindi i punti per i restanti in base alla tabella. Nel caso di 6 piastrine di acqua riceve quindi ad es. $14 + 5 = 19$ punti.



Medaglia (6x): Per ogni piastrina medaglia si ricevono 3 punti.

Piastrine Space



Space (16x) : Le piastrine Space **non sono piastrine punti** e non devono essere prese in mano da nessun giocatore. Qualora un giocatore lo dovesse comunque fare, riceve 10 punti in meno. Se un giocatore su un pianeta prende l'ultima piastrina punto ed in una pila restano solo piastrine Space, il giocatore **deve** scoprirle.

Vincitore della partita

Il giocatore con il maggior punteggio entrerà nella storia come il partecipante più coraggioso e di successo della Space Mission. Qualora più giocatori abbiano lo stesso punteggio, vince colui che ha costruito il maggior numero di stazioni spaziali. Se anche in questo caso ci dovesse essere un pareggio, ci sarà più di un vincitore.

SPACE MISSION

An exciting space adventure by Matt Worden for 2 to 5 space travellers from age 10.

Game materials

- 12 planets
- 1 jump gate
- 5 spaceships in 5 colours, one for each player
- 60 cards
- 6 overview cards
- 100 space-probe/space-station chips in 5 colours, 20 for each player
- 64 planet tiles (48 point tiles and 16 space tiles)



History of the game

It's the year 2342 A.D. Science has meanwhile made considerable progress. The invention of the jump gate has made it possible for spaceships to reach distant planets and galaxies amazingly quickly. Now the time has come for you, the daring space pilots, to jump into your spaceships and explore worlds never before seen by any human. In search of resources and fame, you set off to explore planets so far unknown.

The crew and the spaceship are ready for takeoff – fasten your seat belts, select the coordinates of a planet using the “NavComp” and use the jump gate to take off into unknown worlds ...

Objective of the game

The players are pilots who discover new planets in their spaceships. The cards provide the coordinates for jumping through the jump gate to planets and to scan them and develop them. As soon as a space station has been built there it is possible to discover what's on the planet and the important point tiles can therefore be collected.

At the end of the game, the players receive points for their point tiles and the space stations which have been built. But watch out: each player is pursuing their own goal in the *Space Mission* ...

Preparing for the game

The jump gate is placed in the middle of the table. The planets are shuffled and 8 planets are randomly placed around the jump gate as in the illustration on the right. The remaining four planets go back into the box and are not required for this game.

The planet tiles are shuffled face down and evenly divided so that a pile of eight tiles is lying face down by each of the planets.



Each player receives one spaceship as well as all the chips of their colour. The players' spaceships are placed on the jump gate. The cards are then shuffled face down. Each player is dealt five cards to be held in their hands.

The remaining cards are kept face down and form the draw pile.

The last player to fly in a spaceship is allowed to begin. If there is any doubt, the youngest player begins.

Cards

There are two coordinates on each of the cards. The players have to choose **one** of these coordinates. **Blue** stands for jumping, **green** stands for scanning and **orange** for developing. A "?" is a joker. The player may choose any number of the respective colours.

Jump coordinates:

The Jump coordinates help the player to jump to the planet with the jump coordinates. In this case a planet with a 3.

Scanning coordinates:

For scanning the player requires the relevant scanning coordinates of the planet. In this case a 2.

Landing coordinates:
Each planet requires 2 cards with matching landing coordinates in order to land on the planet.



How to play

The game is played clockwise over several rounds. Starting with the first player, each player always carries out **two actions** during his turn. The players can carry out the actions in **any order** (they are also allowed to carry out an action twice).

The active player can choose from any of the following **six actions**:



1.) Topping up:

The active player can top up his hand of cards **back to five cards**. This is the only way for players to receive new cards. *Before taking new cards, the player is allowed to discard any number of cards onto the discard pile.*



2.) Jumping:

In order to make a space jump from one planet to any **other** planet with the spaceship, the player must play a card with the jump coordinates of the target planet. He places the card onto the discard pile and places his spaceship on the planet. As the player uses the jump gate to make the space jump with his spaceship, he then has to put one of his chips on the jump gate with the space probe side facing upwards.

EXAMPLE: With a blue 1, the player has the possibility of jumping with his spaceship to one of the two planets with the jump coordinate 1 (Freezer or Hazard). The player plays the card, places one space-probe chip on the jump gate and places his spaceship on the new planet.



3.) Flight:

With his spaceship a player can fly from its current planet to one of the two neighbouring planets, without having to play a card and thus surrender it. He takes his spaceship and places it on a neighbouring planet. *The jump gate is not needed for a flight to a neighbouring planet and it is therefore not necessary to place a space-probe chip on it.*



Hazard's two neighbouring planets are Green Heggar and Ruby Red.

Players can always only carry out the following actions on the planet on which their spaceship is currently located!



4.) Scanning:

A player can "reserve" a tile by scanning (He receives it as soon as the planet has been developed). Only **undeveloped planets** (that means planets that do not yet have a space station) **can be scanned**. The player then plays a card with the scanning coordinates of the planet. When scanning, the player takes the pile with the planet tiles and selects a point tile of his choice from it. He places the chosen tile face down next to the planets and marks it with one of his space-probe chips. If the planet is developed later on, all the players receive the tiles of this planet which they have scanned.



Space-probe chip on planet tile



If the planet has not been developed by the end of the game, none of the players receive any tiles scanned there.

The player is not allowed to look at the scanned tiles during the game.



5.) Developing:

To develop a planet it is prerequisite that the player must have scanned the planet beforehand. A player may **not** develop a planet he has not yet scanned. Only **one player** can develop each planet (that is why this action can only be carried out if no other player has yet developed that planet and the landing field is still vacant). A planet is developed as follows:

- The player plays **two cards** with the two corresponding landing coordinates of the planet on which his spaceship is currently standing.



Landing field with space station

- The player then places one of his own space stations on the landing field of the planet to show who has developed this planet.
- The scanned (reserved) tiles are given to the players (also to the other players) who had previously marked the tiles with their space probes. The space-probe chips are put back into the players' piles.



- The player who has developed the planet now chooses a point tile of his choice from the pile. The remaining tiles are again placed facing down by the planets.



6.) Discovering:

If the player and his spaceship are located on a planet which has already been developed (identifiable by the **space station on the landing field**), he may use the Discover action. He may take a point tile of his choice and place the remaining tiles back to the planet according to his discretion. In this case it makes no difference who built the space station. No card is needed to carry out this action! If a space station has not yet been built on the planet, this action may not be carried out. If a player decides to carry out this action, the player **must** also take a tile.

Cards which have already been played are collected on the discard pile. If the draw pile has been used up, the discard pile is shuffled and placed down at the ready as the new face-down draw pile. The players place all the tiles they have taken face down in front of them. The players may, of course, look at their tiles at any time.

CAUTION! Whenever a pile contains only space tiles after a tile has been taken, they must be placed down **face up.**

Special case:

On the rare occasion that when scanning a planet for the first time a player finds only space tiles left in the pile, the player gets nothing and displays the tile. If a player develops a planet where the Space tile is already facing up, he cannot take a tile for development.

End of the game

The game ends as soon as the following total numbers of space tiles have been revealed:

For 2 players at least – 6 space tiles

For 3 players at least – 8 space tiles

For 4 players at least – 10 space tiles

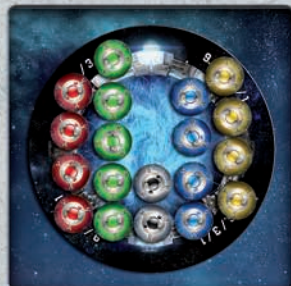
For 5 players at least – 12 space tiles

The current round is played to the end so that all players have had the same amount of turns. Scanned tiles of undeveloped planets are **not** given to the players. Now the points are counted up.

Scoring

Jump gate

The player with the most space probes on the jump gate receives 9 points; the player with the second most receives 6 points, the third player 3 and the fourth player 1 point. If two or more players have the same number of space probes on the jump gate, these players all receive the corresponding points and the points for the third highest score are not given to anyone. In the example here green receives 9 points, red, blue and yellow take 2nd place together, receiving 6 points each. Since there is no 3rd or 4th place, black receives no points.



Space station

Each player receives three points for each space station they have built on a planet.

Point tiles

Minerals, aliens, matter, water and medals are **point tiles**. The players receive points as follows:



Minerals (16x): Minerals are available in the colours red, purple, green and blue. The total number of points for all of the minerals held by one player is calculated by multiplying the total number of the player's mineral tiles by the number of the most minerals of one colour. The player adds all his minerals together (for example, 3 red, 2 blue and 2 green minerals = 7 minerals). He counts how many of the colour he has most of (in this case 3 red ones). Now the two colours are multiplied for the number of points (in this case $7 \times 3 = 21$ points).



Aliens (10x): There are two types of aliens in two different colours. The total number of points for all aliens held by one player is calculated analogous to the calculation of minerals. The player multiplies the total number of his alien tiles by the number of the most aliens of one colour. Thus, for example, 4 brown and 2 blue aliens come to $6 \times 4 = 24$ points.



Matter (8x): There is green as well as blue matter on the planets. A pair consisting of one tile each of green and blue matter earns the player 7 points. A single type of matter that does not match up to a pair earns the player 2 points.



Water (8x): Water is also a rare commodity in the future. For water tiles, the player receives points depending on the total amount of his collected water tiles:

- 1 tile = 2 points
- 2 tiles = 5 points
- 3 tiles = 9 points
- 4 tiles = 14 points

If a player collects more than four water tiles, the player receives the fourteen points for four tiles and then the points for the remaining tiles according to the table. This means that for 6 water tiles he receives, for example $14 + 5 = 19$ points.



Medals (6x): Each medal tile earns the player 3 points.

Space tiles



Space (16x): Space tiles are **not point tiles** and may not be taken into any of the players' hands. If a player does so nevertheless, the player has ten points subtracted from his score. If a player has taken the last point tile from a planet and there are only space tiles left in a pile, the player **must** turn the space tiles face up.

Winner of the game

The player with the most points goes down in history as the bravest and most successful participant of the space mission. If more than one player has the same amount of points, the player who has built the largest number of space stations is the winner. In case of a tie in space stations as well, there is more than one winner.

SPACE MISSION

Een opwindend heelalavontuur van Matt Worden voor 2 - 5 ruimtevaarders vanaf 10 jaar.

Spelmateriaal

- 12 planeten
- 1 jump gate
- 5 ruimteschepen in de 5 spelerkleuren
- 60 kaarten
- 6 overzichtskaarten
- 100 sondes/ruimtestation-chips in de 5 spelerkleuren
- 64 planeetplaatjes (48 puntplaatjes en 16 space-plaatjes)



Spelgeschiedenis

A.D. 2342 ... De wetenschap maakte duidelijk grote stappen vooruit. Door de uitvinding van de jump gate wordt het voor ruimteschepen mogelijk snel naar ver verwijderde planeten en sterrenstelsels te gaan. Nu is het aan jullie, als stoutmoedige piloot van uw ruimteschip, werelden te gaan verkennen, waar nooit eerder een mens kwam. De zoektocht naar grondstoffen en roem brengt u er toe tot hier toe nog onbekende planeten te onderzoeken.

De bemanning is voorbereid, het ruimteschip startklaar – gordels aan! Selecteer met behulp van het 'NavComps' de coördinaten van een planeet en maak gebruik van de jump gate om vreemde werelden te ontdekken ...

Doel van het spel

De spelers zijn stoutmoedige piloten, die met hun ruimteschepen nieuwe planeten ontdekken. De kaarten leveren de coördinaten, om door de jump gate naar een planeet te springen, deze planeet te scannen, en te verkennen. Van zodra er op een planeet een ruimtestation werd opgericht, kan worden ontdekt wat er op de planeet voorkomt. Op die manier kunnen belangrijke puntplaatjes verzameld worden.

Bij het einde van het spel krijgen de spelers punten voor hun puntplaatjes en de opgerichte ruimtestations. Maar let op: iedereen volgt bij *Space Mission* zijn eigen doel ...

Spelvoorbereiding

De jump gate wordt in het midden van de tafel gelegd. De planeten worden gemengd. 8 planeten worden toevallig, zoals rechts afgebeeld, rond de jump gate gelegd. De resterende 4 planeten gaan terug in de buidel en zijn verder voor deze partij niet nodig.

De planetenplaatjes worden verdekt gemengd en gelijkmatig en zo verdeeld, zodat er bij elke planeet een stapel met 8 verdeckte plaatjes ligt.



Elke speler krijgt een ruimteschip samen met alle chips van zijn kleur. De ruimteschepen van de spelers worden op de jump gate gelegd. Die kaarten worden verdekt gemengd. Elke speler krijgt 5 kaarten in de hand. De resterende kaarten vormen de verborgen afneemstapel. Wie als laatste in een ruimteschip vloog, begint. In twijfelgevallen begint de jongste speler.

Kaarten

Op de kaarten bevinden zich 2 coördinaten. De spelers moet kiezen voor één van deze coördinaten. Daarbij staat **blauw** voor de jump, **groen** voor het scannen en **oranje** voor het verkennen. Een '2' geldt als joker. De speler kan een willekeurig aantal overeenkomstige kleuren kiezen.

Jump-coördinaten:

Met behulp van de jump-coördinaten kan de speler naar de planeet met de jump-coördinaat springen. Hier een planeet met een 3.

Scan-coördinaten:

Voor het scannen heeft de speler de juiste scan-coördinaat van de planeet nodig. Hier een 2.

Landingscoördinaten:

Elke planeet bezit 2 landingscoördinaten. De speler heeft 2 kaarten met de overeenkomstige landingscoördinaten nodig om op de planeet te landen.



Spelverloop

Het spel gaat over meerdere ronden, en wordt gespeeld in uurwerkwijzerzin. Beginnend bij de startspeler voert elke speler tijdens zijn of haar beurt **steeds 2 acties** door. De speler kan de acties in **willekeurige volgorde** uitvoeren (ook twee keer dezelfde actie is toegestaan).

De actieve speler kan kiezen uit de volgende **6 acties**:



1.) Bijnemen: Despeler kan zijn of haar kaartenhand weer terug **tot 5 kaarten aanvullen**. Het is de enige manier voor een speler om aan nieuwe kaarten te komen. *Voor het bijnemen van kaarten mag de speler nog willekeurig veel kaarten op de aflegstapel leggen.*



2.) Jump: Om met zijn of haar ruimteschip een sprong te maken van een willekeurige planeet naar **een andere** planeet, moet de speler een kaart uitspelen met de jump-coördinaten van de doelplaneet. Hij of zij legt de kaart op de aflegstapel, en plaatst zijn of haar ruimteschip op de planeet. Omdat daartoe gebruik wordt gemaakt van de jump gate, legt de speler aansluitend één van zijn of haar chips met de sondezijde naar boven op de jump gate.

VOORBEELD: Met een blauwe 1 heeft de speler de mogelijkheid met zijn of haar ruimteschip op één van beide planeten met jump-coördinaat 1 (Freezer of Hazard) te springen. Hij of zij speelt de kaart uit, legt een sonde-chip op de jump gate, en plaatst zijn of haar ruimteschip op de nieuwe planeet.



3.) Vlucht: Met zijn of haar ruimteschip kan een speler van de huidige planeet naar een aanpalende planeet vliegen, zonder daarvoor een kaart te moeten uitspelen en afgeven. Hij neemt zijn ruimteschip en plaatst het op een aanpalende planeet. *Voor een vlucht naar een aanpalende planeet wordt de jump gate niet gebruikt, en wordt er dus ook geen sonde-chip op de jump gate gelegd.*



De beide aanpalende planeten van Hazard zijn Green Heggar en Ruby Red.

De volgende acties kan de speler altijd alleen maar uitvoeren op de planeet, waarop zijn of haar ruimteschip zich bevindt!



4.) Scannen:

Een speler kan zich met het scannen een plaatje 'reserveren' (hij of zij krijgt dit dan, van zodra de planeet werd ontsloten). Alleen **onotsloten planeten** (planeten dus, waarop zich nog geen ruimtestation bevindt) **kunnen gescand worden**. De speler speelt een kaart met de scan-coördinaat van de planeet uit. Bij het scannen neemt de speler de stapel met de planeetplaatjes, en neemt daaruit een puntplaatje naar keuze.



Sondechip op
planeetplaatjes

Het gekozen plaatje legt hij of zij verdekt naast de planeet, en markeert het met een van zijn of haar sonde-chips. Als de planeet later ontsloten wordt, dan krijgen alle spelers de door hen gescande plaatjes van deze planeet.



Indien de planeet tot het einde van het spel niet ontsloten wordt, dan krijgt geen enkele speler de daar gescande plaatjes.

De speler mag de gescande plaatjes tijdens het spel niet bekijken.



5.) Ontsluiten:

Voorwaarde om een planeet te ontsluiten is dat de speler voordien de planeet al gescand heeft. Zo lang een speler een planeet nog niet scande, mag hij deze planeet **niet** ontsluiten.

Elke planeet kan steeds slechts door **een speler** ontsloten worden (deze actie kan dus daarom alleen worden uitgevoerd, indien de planeet nog niet door een andere speler ontsloten werd en het landingsveld nog vrij is). Een planeet wordt ontsloten als volgt:

- De speler speelt 2 kaarten uit met de beide overeenkomstige landingscoördinaten van de planeet, waarop zijn ruimteschip zich momenteel bevindt.



- Aansluitend legt hij een eigen ruimtestation op het landingsveld van de planeet, om aan te geven, wie deze planeet ontsloot.

Landingsveld met ruimtestation

- Gescande (gereserveerde) plaatjes worden verdeeld aan die spelers (ook aan de medespelers), die de plaatjes met hun sondes gemarkeerd hebben. De sondechips komen terug bij de voorraad van de speler.

- De speler, die de planeet ontsloot, zoekt nu in de stapel een puntplaatje naar keuze uit. De overige plaatjes legt hij terug verdekt bij de planeet.



6.) Verkennen:

Indien de speler zich met zijn of haar ruimteschip op een planeet bevindt, die al ontsloten is (zichtbaar aan het **ruimtestation op het landingsveld**), dan kan hij of zij gebruik maken van de actie **Verkennen**.

Hij of zij neemt van deze planeet een puntplaatje naar keuze, en legt de resterende plaatjes terug verdekt bij de planeet. Daarvoor is het van geen belang, wie het ruimtestation bouwde. Voor deze actie is geen kaart nodig! Indien er zich nog geen ruimtestation op de planeet bevindt, dan mag deze actie niet worden doorgevoerd. Als een speler voor deze actie kiest, dan **moet** hij dan ook een plaatje nemen.

Uitgespeelde kaarten worden verzameld op een aflegstapel. Van zodra de afneemstapel opgebruikt is, wordt de aflegstapel gemengd en klaargelegd als nieuwe afneemstapel. Alle plaatjes die de spelers nemen, leggen ze verdekt voor zich. Deze plaatjes mogen ze natuurlijk op elk ogenblik bekijken.

LET OP! Steeds indien er **na het nemen** van een plaatje in **een stapel alleen nog space-plaatjes voorhanden zijn** moeten deze open **worden gelegd**.

Uitzondering: In het zeldzame geval, dat een speler bij de eerste keer scannen van een planeet alleen space-plaatjes aantreft, gaat hij of zij zonder meer weg en keert de plaatjes weer om. Indien een speler een planeet ontsluit, waar de space-plaatjes reeds open liggen, dan kan hij of zij zich voor het ontsluiten geen plaatje nemen.

Speleinde

Het spel neemt een einde, van zodra een bepaald aantal space-plaatjes werd omgekeerd:

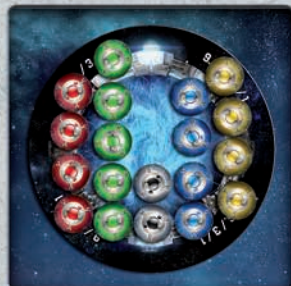
- bij 2 spelers minstens 6 space-plaatjes
- bij 3 spelers minstens 8 space-plaatjes
- bij 4 spelers minstens 10 space-plaatjes
- bij 5 spelers minstens 12 space-plaatjes.

De lopende ronde wordt nog afgewerkt, zodat alle spelers even vaak aan de beurt waren. Gescande plaatjes van niet-ontsloten planeten worden **niet** aan de spelers uitgedeeld. Nu komt de puntentelling.

Puntentelling

Jump gate

De speler met de meeste sondes op de jump gate krijgt 9 punten, de speler met de op één na meeste punten 6, dan 3 en tenslotte 1 punt. Indien twee of meer spelers evenveel sondes op de jump gate hebben, dan krijgen deze spelers de overeenkomstige punten. De punten van het resp. de volgende plaatsen worden niet toegekend. In het nevenstaande voorbeeld krijgt groen 9 punten. Rood, blauw en geel komen samen op de 2de plaats, en krijgen elk telkens 6 punten. Omdat er geen 3de en 4de plaats is, krijgt zwart geen punten.



Ruimtestation

Elke speler krijgt 3 punten voor elk ruimtestation, dat hij op een planeet oprichtte.

Puntplaatjes

Ertsen, Aliens, Materie, Water en Orden zijn **puntplaatjes**. De spelers krijgen punten als volgt:



Ertsen (16x): Er zijn ertsen in de kleuren rood, lila, groen en blauw. Het totaal aantal punten voor alle ertsen van een speler ontstaat door het totaal van zijn erts-plaatjes te vermenigvuldigen alle met het aantal van het meeste ertsen van één kleur. De speler telt al zijn ertsen samen (bijvoorbeeld 3 rode, 2 blauwe en 2 groene = 7 ertsen). Nu telt hij of zij de kleur die het vaakst voorkomt (hier 3 rode). Nu vermenigvuldigt hij of zij beide aantallen; dit is het aantal punten (hier $7 \times 3 = 21$ punten).



Alien (10x): Er zijn twee verschillende soorten aliens. Het totale aantal punten voor alle aliens van een speler wordt op dezelfde manier berekend als de ertsen. De speler vermenigvuldigt het totale aantal van zijn of haar alien-plaatjes met het grootste aantal aliens van dezelfde kleur. Dus bijv. bij 4 bruine en 2 blauwe aliens betekent dit $6 \times 4 = 24$ punten.



Materie (8x): Op de planeten komt zowel groene als blauwe materie voor. Een paar, bestaande uit telkens een plaatje met groene en een met blauwe materie geeft **7 punten**. Afzonderlijke materieplaatjes, die niet bij een paartje horen, zijn telkens goed voor **2 punten**.



Water (8x): Water is ook in de toekomst een schaars goed. Voor waterplaatjes krijgt de speler punten naargelang het totaal aantal verzamelde waterplaatjes:

- 1 plaatje = 2 punten
- 2 plaatjes = 5 punten
- 3 plaatjes = 9 punten
- 4 plaatjes = 14 punten

Indien een speler meer dan 4 waterplaatjes verzamelde, dan krijgt hij de 14 punten voor 4 plaatjes en dan de punten voor de resterende zoals in de tabel. 6 waterplaatjes zijn dus goed voor $14 + 5 = 19$ punten.



Orden (6x): Elk orde-plaatje is goed voor 3 punten.

Space-plaatjes



Space (16x): Space-plaatjes zijn **geen puntplaatjes** en mogen door de spelers niet in de hand worden genomen. Indien een speler dat toch doet, dan krijgt hij of zij 10 minpunten. Indien een speler op een planeet het laatste puntplaatje nam, en er in de stapel alleen nog space-plaatjes overblijven, dan **moet** de speler deze

Winnaar van het spel

De speler met de meeste punten gaat als moedigste en succesrijkste deelnemer van de ruimtemissie de geschiedenis in. Indien meerdere spelers hetzelfde aantal punten bereiken, dan is de winnaar de speler het meeste ruimtestations kon oprichten. Indien ook dit leidt tot een gelijke stand, zijn er meerdere winnaars.

Der Hit für die ganze Familie!



Weck
den
Drachen
in Dir!



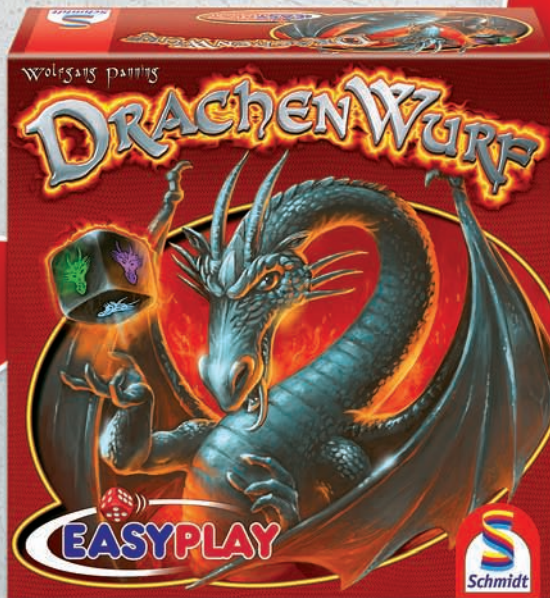


Wenig Regeln –
Viel Spaß!

Intelligente
Spiele für
Zwischendurch!

Achtung
Suchtgefahr!

Hoher
Wiederspielreiz!



Jetzt neu auf www.schmidtspiele.de:
Videoerklärungen der Easy Play Spielregeln.



ROLL & PLAY

Der Würfelspaß
der Extraklasse
im praktischen
Würfelturm!

Die stabile
Spielbox
bewahrt alle
Spielmaterialien
sicher auf!



Ob auf Reisen
oder zu Hause
– so schnell
gehen hier
keine Würfel
verloren.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
Made in Germany
www.schmidtspiele.de



DIE VERBOTENE INSEL

EIN TEAM • EIN ABENTEUER • EIN ZIEL

Erlebe das Abenteuer...
Wenn du dich traust!

Trau dich, die verbotene Insel zu entdecken! Schließ dich einer Gruppe furchtloser Abenteurer an. Denn nur gemeinsam als Team könnt ihr die verborgenen Artefakte finden. Dabei heißt es, sich zu beeilen, clever die Fähigkeiten aller Abenteurer zu nutzen und die Nerven zu behalten. Denn das Wasser steigt und die Insel versinkt in den Fluten.

Die verbotene Insel, ein überaus spannendes Spiel, bei dem es gilt, gemeinsam die Taktik zu bestimmen und mit etwas Glück, viel Geschick und Nerven aus Stahl den Erfolg zu erzwingen.

Für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren



Der neue Trailer auf www.schmidtspiele.de

