

# METALLUM

Wojciech Krupnik & Wojciech Wójcik

*Interstellare Flüge haben sich nie so entwickelt, wie es die Science-Fiction Autoren des 20. Jahrhunderts erwartet hatten. Als alle erforderlichen Technologien einmal entdeckt waren, stellte sich heraus, dass ihre Nutzung durch lebende Organismen zu deren unvermeidlicher Zerstörung führen würden.*

*Mit dieser Entdeckung begann das Zeitalter der Fernerkundung des Weltraums. Starke, unabhängige Fabrikraumschiffe hinterließen gigantische Weltraumdocks, welche die Erde umkreisten, und brachen in Richtung ferner, unerforschter Sternensysteme auf. Sie bildeten auf den neuen Planeten komplizierte Netzwerke aus automatisierten Minen, die von sogenannten Bergbaurobotern bedient wurden.*

*Nur ein paar Jahrzehnte später beschränkte die Regierung der Erde den außerirdischen Bergbau und die industriellen Operationen durch zahlreiche Restriktionen und Lizenzen, die nur von wenigen mächtigen Konzernen erworben werden konnten. Fabrikraumschiffe konstruierten weiterhin neue Minen und gruben alle wertvollen Ressourcen aus, hinterließen hunderte ferne Planeten ohne ihre Schätze – nichts weiter als umgegrabene, karge Hüllen, die durch die kalte Stille des Universums schwebten. Als alle Mineralien zur Erde transportiert waren, brachen die Fabrikraumschiffe auf, um noch fernere Sterne zu erreichen. Als immer mehr Systeme entdeckt und ausgebeutet wurden, verfielen die Konzerne in den Zustand eines labilen Gleichgewichts – einerseits konnte jeder potenzielle Konflikt zu finanziellen Verlusten führen, andererseits reizte die Vision einer nahezu unbegrenzten Anzahl an Planeten, die erobert werden konnten, ihre charakterlosen Besitzer.*

*Nun ist die Zeit gekommen, in der dieses Gleichgewicht beginnt ins Wanken zu geraten. Kürzlich sind einige vergessene Bergbauroboter auf ein seltsames und unvorstellbar mächtiges Material gestoßen – Metallum, eine Substanz, die es lebenden Organismen ermöglicht, sichere Reisen durch den Hyperraum zu unternehmen. Es wurde in einem der ausgebeuteten Planetensysteme gefunden, das fortan das Metallum-Planetensystem genannt wurde. Dies hat dazu geführt, dass all die gierigen Konzerne nur ein Ziel im Auge haben, nämlich diesen einzigartigen*

*Ort in der Galaxie. Um jeglichen Beschuldigungen der Korruption vorzubeugen und hoffentlich einen offenen Krieg zwischen den Konzernen zu verhindern, haben die Offiziellen der Regierung ein Regulierungssystem für die Kontrolle der Mineninfrastruktur eingeführt und wichtige Subventionen mit „hohen Credits“ zugesichert. Es ist klar, dass demjenigen, dem es gelingt, diesen Bereich des Weltraums unter seine Kontrolle zu bringen, schließlich das exklusive Recht eingeräumt werden wird, Metallum zu fördern und dieser somit für die nächsten Jahrzehnte die Oberhand im Konzern-Krieg gewinnen wird.*

*Schon jetzt sind die technologisch am weitesten entwickelten Fabriksschiffe aller Wettbewerber dabei, den Hyperraum und schließlich Metallum zu erreichen. Eine der alten Planeteninstallationen ist aktiviert worden und „durch Zufall“ wurden einige Bergbauroboter zerstört. Es scheint, als wäre der gnadenlose Kampf um Metallum eröffnet ...*

*Währenddessen haben auf der Erde die vielversprechendsten Konzern-Piloten ihre Positionen vor den Leitdatenstationen eingenommen. Ihre Aufgabe ist es, die Fabrikraumschiffe zu programmieren und ihren Arbeitgebern zum Sieg zu verhelfen. Sie werden diejenigen sein, welche die Zukunft von Metallum bestimmen ... und die der gesamten Galaxie!*

## SPIELÜBERSICHT

Metallum ist ein Strategiespiel für 2 Spieler, welche die Rolle von Konzern-Piloten übernehmen. Ihre Aufgabe ist es, die Fabrikraumschiffe (kurz FRS) zu steuern und Bergbauroboter (kurz Roboter) auf verschiedenen Planeten zu positionieren, wodurch sie für ihren Konzern wertvolle Credits (\$) gewinnen.

## ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Credits (\$) gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELMATERIAL

Folgendes Spielmaterial ist in dieser Schachtel enthalten:

9 Planetenplättchen



2 Sichtschirme



24 Subroutinen-Marker  
(12 pro Spieler)



50 Bergbauroboter  
(25 pro Spieler)



2 Fabrikraumschiff-Marker  
und Plastikaufsteller (FRS)  
(1 pro Spieler)



2 Punkteähler



**21 Modulkarten:**

12 Planetenmodulkarten



VORNE



HINTEN



VORNE



HINTEN

9 Aktionsmodulkarten

2 Wertmarker  
Wert 100\$



7 Vorkommensmarker  
(Reich/Gering)



VORNE



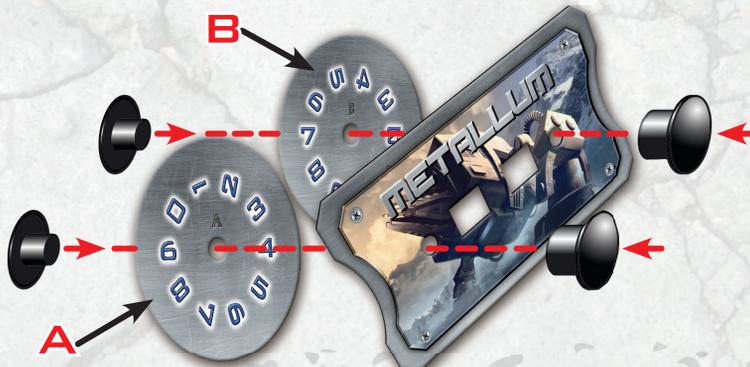
HINTEN

Modulmarktleiste



### ZUSAMMENBAU DES PUNKTEZÄHLERS

Die Punkteähler werden wie abgebildet mit Hilfe der Plastikverbindungsstücke zusammengebaut:



## SPIELAUFBAU

Vor dem ersten Spiel müssen zunächst alle Pappteile vorsichtig aus den Stanzbögen herausgetrennt werden. Die Punkteähler werden entsprechend der Anleitung auf der vorherigen Seite zusammengesgebaut. Die Spieler sitzen sich gegenüber und bereiten das Spiel wie folgt vor:

1. Aus den **9 Planetenplättchen** werden die Planeten Alpha und Omega herausgesucht und zur Seite gelegt. Die übrigen 7 Planeten werden verdeckt auf den Tisch gelegt und dann gut gemischt. Von diesen werden nun 2 Plättchen, ohne sie anzusehen, zurück in die Spielschachtel gelegt. Die anderen 5 Plättchen werden in der Mitte des Tisches **verdeckt** in eine Reihe gelegt. An das eine Ende der Reihe wird der **aufgedeckte** Planet Alpha und an das andere Ende der **verdeckte** Planet Omega angelegt. Diese gesamte Reihe wird als **Planetensystem** bezeichnet.

2. Die **Modulkarten** werden in zwei Stapel (entsprechend der Farben ihrer Rückseiten) aufgeteilt. Der Aktionsmodulkartenstapel (9 Karten) wird gemischt und zur Seite gelegt – diese Karten werden erst im späteren Verlauf des Spiels benötigt. Im Moment wird nur der Stapel mit den Planetenmodulkarten benötigt.

3. Die **Modulmarktleiste** wird neben den Alpha-Planeten gelegt. Der untere Rand dient der Anzeige der Modulkarten, die derzeit auf

dem Markt erhältlich sind. Alle Modulkarten, die erworben werden können, werden unter die Leiste gelegt. Das erste Feld zeigt +1\$ und das letzte Feld -1\$. Hierdurch werden die Kosten einer Modulkarte verändert. Während des Aufbaus werden 3 Karten vom Planetenmodulkartenstapel gezogen und jeweils auf die drei entsprechenden Felder mit den Markierungen +1\$, 0 und 0 gelegt (das Feld mit der Markierung -1\$ bleibt frei).

4. Die zweiseitigen **Reich-/Gering-Marker** werden neben das Planetensystem gelegt.

5. Nun wählen beide Spieler eine Farbe aus und nehmen sich die entsprechenden **12 Subroutinen-Marker**, **1 FRS**, **25 Bergbauroboter** und **1 Sichtschirm**. Die FRS werden auf den Alpha-Planeten gestellt und die Sichtschirme vor den Spielern aufgestellt. Die Subroutinen-Marker werden hinter den Sichtschirmen verborgen gehalten. Die Roboterspielsteine werden neben den Sichtschirmen bereitgelegt.

6. Abschließend erhält jeder Spieler einen **Punkteähler**, der auf „00“ gestellt und neben seinen Sichtschirm gelegt wird.



## SPIELVERLAUF

Metallum wird über 9 Runden gespielt. Die Runden 1-3 bilden die Sequenz I, die Runden 4-6 die Sequenz II und die Runden 7-9 die Sequenz III. Die Sequenzen I und II werden auf gleiche Weise gespielt, wohingegen die Spieler vor Beginn der Sequenz III ein paar zusätzliche Vorbereitungen treffen müssen.

Jede Runde wird in mehrere Phasen eingeteilt, die der Reihe nach durchgeführt werden:

**Phase 1 – Programmierung**

**Phase 2 – Aktionen**

**Phase 3 – Wertung**

**Phase 4 – Ende der Spielrunde**

Mit Abschluss von Phase 4 endet auch die Spielrunde und die nächste Runde beginnt wiederum mit Phase 1.

### Phase 1 – Programmierung

In Phase 1 erstellt jeder Spieler hinter seinem Sichtschirm ein Programm. Dieses Programm wird in der folgenden Aktionsphase vom FRS ausgeführt. Bei der Erstellung des Programms

wählt jeder Spieler geheim 1-4 seiner aktiven Subroutinen aus und bildet daraus ein Programm.

Jede Subroutine zeigt auf im Bildschirm die Aktion an, die ein Spieler ausführen kann. Die rote Zahl gibt Auskunft über den **Komplexitätsgrad**, der die Reihenfolge des Spiels beeinflusst.

Bei der Erstellung ihres Programms müssen die Spieler einige Regeln beachten:

- Die Spieler müssen genau 1 Bewegungs-Subroutine auswählen.
- Die Spieler können 1 Subroutine von jeder der übrigen 3 Arten wählen (siehe Beschreibung der Subroutinen auf den Seiten 7-8).
- Die ausgewählten Subroutinen müssen an ihren Verbindungsstellen zusammenpassen – sowohl bezüglich der Farben als auch der Positionen.
- Alle Subroutinen müssen verbunden sein, um ein Programm bilden zu können.

Nachdem beide Spieler ihre Programme erstellt haben, decken sie diese auf und die Programmierungsphase ist abgeschlossen.

## PROGRAMM-BEISPIELE

### GÜLTIG



### UNGÜLTIG



Keine Bewegungs-Subroutine.

Farben der Verbindungen passen nicht zusammen.

Subroutinen bilden kein Programm.

## Phase 2 – Aktionen

Jeder Spieler addiert die Komplexitätsgrade, die auf allen Subroutinen seines Programms abgebildet sind. Der Spieler mit dem niedrigeren Komplexitätsgrad entscheidet, wer in der aktuellen Spielrunde zuerst seine Aktionsphase ausführt. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler, der weniger \$ besitzt. Sollte auch hier Gleichstand bestehen, wird die Reihenfolge zufällig bestimmt.

In der Aktionsphase führt der aktive Spieler die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus:

- Er führt die gewählten Subroutinen aus.
- Er verwendet die Planeteninstallation auf dem Planeten, auf dem sich sein FRS befindet.
- Er verwendet eine Modulkarte (Modulkarten zeigen genau an, wann sie gespielt werden).

Der aktive Spieler bestimmt die Reihenfolge seiner Aktionen und muss nicht alle seine Subroutinen auf einmal ausführen – er kann einen Teil der Subroutinen ausführen, dann eine Planeteninstallation verwenden und schließlich die restlichen Subroutinen ausführen. Genauso gut ist es aber auch möglich, dass ein Spieler erst eine Planeteninstallation verwendet und dann mit seinen Subroutinen fortfährt.

Die einzige Subroutine, die der Spieler ausführen muss, ist die Bewegungs-Subroutine. Die übrigen Subroutinen können ignoriert werden, auch wenn sie Teil seines Programms sind. Außerdem muss der Spieler nicht zwingend eine Planeteninstallation verwenden. Auch wenn der Spieler darauf verzichtet, eine Subroutine auszuführen, wird sie dennoch als verwendet angesehen.

Jede Subroutine kann nur ein Mal ausgeführt werden. Nach der Ausführung (oder dem Verzicht auf die Ausführung) einer Subroutine wird diese vom restlichen Programm abgetrennt und verdeckt vor den Sichtschirm des aktiven Spielers gelegt. Die verwendete Subroutine wird inaktiv und kann bis zu ihrer Reaktivierung (am Ende der aktuellen Sequenz) nicht mehr verwendet werden. Verwendete Subroutinen-Marker können zu jeder Zeit von beiden Spielern durchgesehen werden.

Nachdem er alle seine Subroutinen ausgeführt hat, eine Planeteninstallation und eine Modulkarte verwendet hat, beendet der erste Spieler seine Aktionsphase. Dann beginnt der Gegner seine Aktionsphase, die auf die gleiche Weise durch-

geführt wird. Wenn beide Spieler ihre Aktionsphase beendet haben, ist die gesamte Phase 2 abgeschlossen.

*Beispiel: Während der Aktionsphase führt der Spieler als Erstes seine Bewegungs-Subroutine aus und versetzt sein FRS. Danach führt er die Stationierungs-Subroutine aus und setzt einen seiner Roboter auf einen Planeten. Anschließend führt er die Erweiterungs-Subroutine und zum Schluss die Spezialaktions-Subroutine aus.*

## Phase 3 – Wertung

In dieser Phase erhalten die Spieler \$ (Credits) für ihre Roboter auf den verschiedenen Planetenplättchen. Der Spieler, der nach drei Sequenzen die meisten \$ hat, gewinnt das Spiel. (Credits werden auch als Währung verwendet, mit der die Spieler auf dem Markt erhältliche Modulkarten kaufen können.)

In der Wertungsphase überprüfen die Spieler, wer mehr Roboter auf den Planeten besitzt. Man beginnt beim Alpha-Planeten und geht von da aus von Planet zu Planet in Richtung Omega-Planeten. Der Spieler, der mehr Roboter auf einem Planeten hat, erhält 3\$. Der Spieler, der weniger Roboter auf einem Planeten hat (aber mindestens 1) erhält 1\$. Bei Gleichstand erhält kein Spieler Credits.

Handelt es sich bei einem Planeten um solch einen mit reichem Vorkommen (Reich-Marker), sind die Profite der Spieler höher: 5\$ für den Spieler mit den meisten Robotern auf diesem Planeten und 2\$ für den anderen Spieler. Wie bei den anderen Planeten auch, erhält der andere Spieler nur dann Credits, falls er mindestens 1 Roboter auf dem Planeten besitzt.

Wenn der Planet, der überprüft wird, als Planet mit geringem Vorkommen markiert ist (Gering-Marker), sind die Profite der Spieler niedriger: 1\$ für den Spieler mit den meisten Robotern auf diesem Planeten und keine Credits für den anderen Spieler.

Die Spieler vermerken ihre Punkte auf ihrem Punktezähler. Wenn ein Spieler Credits im Wert von 100\$ erreicht hat, nimmt er sich einen der Wertmarker mit einem Wert von 100\$ und beginnt beim Punktezähler erneut bei „00“.

Nachdem alle Planeten überprüft und die Credits gezählt worden sind, ist die Wertungsphase abgeschlossen.

**Beispiel:** Nach Abschluss der Aktionsphase sieht die Situation auf den Planeten wie folgt aus. Die Spieler beginnen nun mit der Wertungsphase und überprüfen jeden Planeten, angefangen mit dem Alpha-Planeten:

**Alpha:** Der rote Spieler erhält 3\$ und der blaue Spieler 1\$.

**Delta:** Der blaue Spieler erhält 3\$. Der rote Spieler erhält keine \$, da er keinen Roboter auf diesem Planeten besitzt.

**Zeta:** Beide Spieler haben dieselbe Anzahl an Robotern auf dem Planeten, sodass kein Spieler \$ erhält.

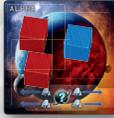
**Theta:** Auf diesem Planeten befinden sich keine Roboter, daher erhält keiner der beiden Spieler Credits.

**Eta:** Aufgrund des Reich-Markers auf diesem Planeten erhält der rote Spieler 5\$ und der blaue Spieler 2\$.

**Beta:** Aufgrund des Gering-Markers auf diesem Planeten erhält der blaue Spieler 1\$ und der rote Spieler 0\$.

**Omega:** Aufgrund des Reich-Markers auf diesem Planeten erhält der rote Spieler 5\$. Der blaue Spieler erhält keine Credits, da er keinen Roboter auf diesem Planeten besitzt.

Insgesamt erhält der rote Spieler somit 13\$ und der blaue Spieler 7\$.



## Phase 4 – Ende der Spielrunde

Die Spieler beginnen diese Phase damit, eine Modulkarte vom Feld mit der Kennzeichnung -1\$ der Modulmarktleiste zu nehmen und sie auf den Ablagestapel zu legen (es sei denn, sie wurde in Phase 2 gekauft).

Dann wird der Markt wieder aufgefüllt, sodass er 4 aufgedeckte Modulkarten enthält. Hierbei werden alle Modulkarten nach rechts geschoben, so dass die Lücken geschlossen sind. Die nun freien Plätze werden durch neue Modulkarten vom Stapel nachgefüllt. Ist der Modulkartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel der Modulkarten zu einem neuen Modulkartenstapel gemischt und verdeckt bereitgelegt.

### Ende Sequenz I (nach Runde 3):

Nach dem Ende der dritten Runde nehmen die Spieler alle verwendeten Subroutinen, die vor ihrem Sichtschirm liegen, und verbergen sie hinter ihrem Sichtschirm. Auf diese Weise werden alle Subroutinen der Spieler reaktiviert und stehen für Sequenz II wieder zur Verfügung.

### Ende Sequenz II (nach Runde 6):

Nach der sechsten Runde reaktivieren die Spieler ihre Subroutinen auf dieselbe Weise.

Außerdem nehmen sie alle Planetenmodulkarten, die unter der Modulmarktleiste liegen, sowie den Planetenmodulkartenstapel und den Ablagestapel und legen alles zur Seite. Dann nehmen sie den Aktionsmodulkartenstapel, der zu Beginn des Spiels vorbereitet wurde, und nutzen diesen, um den Markt mit 4 aufgedeckten Karten wieder aufzufüllen. In der gesamten Sequenz III ersetzt der Aktionsmodulkartenstapel den Planetenmodulkartenstapel.

**Wichtig:** Alle Planetenmodulkarten, die im Laufe des Spiels von einem Spieler gekauft wurden, bleiben bis zum Ende des Spiels bei ihren Planeten liegen. Sie werden nicht abgelegt!

## SPIELENDE

Das Spiel endet nach genau 9 Runden. Der Spieler, der die meisten \$ eingenommen hat, hat gewonnen.

Bei Gleichstand werden die Roboter gezählt, die aktuell im Planetensystem positioniert sind – der Spieler, der insgesamt mehr Roboter auf allen Planetenplättchen besitzt, gewinnt.

Besteht auch hier Gleichstand, werden alle Kosten der Planetenmodulkarten, die gekauft wurden, verglichen – der Spieler, dessen Planetenmodulkarten den höheren Wert haben, gewinnt das Spiel.

Kommt es auch hier zu einem Gleichstand, geht das Spiel unentschieden aus oder es wird eine weitere Partie Metallum gespielt, um einen eindeutigen Sieger zu ermitteln.

## WEITERE REGELN

### Detaillierte Beschreibung der Subroutinen

Es gibt 4 Arten von Subroutinen:

- Bewegungs-Subroutinen
- Stationierungs-Subroutinen
- Spezialaktions-Subroutinen
- Erweiterungs-Subroutinen

Es folgt eine detaillierte Beschreibung dieser Subroutinen.

#### Bewegungs-Subroutinen:



**1 Schritt:** Der aktive Spieler setzt sein FRS auf eine der beiden benachbarten Planetenplättchen.

Komplexitätsgrad: 0



**2 Schritte:** Der aktive Spieler setzt sein FRS **genau** 2 Planeten weiter. Die Richtung ist hierbei frei wählbar, aber beide Schritte müssen in dieselbe Richtung

erfolgen. Steht das FRS auf dem letzten oder vorletzten Planetenplättchen, so muss es in die entgegengesetzte Richtung weitergesetzt werden (das FRS kann nicht außerhalb des Planetensystems fliegen).

Komplexitätsgrad: 1



**3 Schritte:** Der aktive Spieler setzt sein FRS **genau** 3 Planeten weiter. Die Richtung ist hierbei frei wählbar, aber alle 3 Schritte müssen in dieselbe Richtung

erfolgen. Ist das Weitersetzen des FRS in eine Richtung nicht möglich (da das FRS nicht außerhalb des Planetensystems fliegen kann), muss es vollständig in die entgegengesetzte Richtung weitergesetzt werden.

Komplexitätsgrad: 2

Landet das FRS auf einem unentdeckten Planeten (verdecktes Planetenplättchen), ist dieser Planet nun **entdeckt** und das Planetenplättchen wird aufgedeckt. Der aktive Spieler erhält hierfür 1\$.

**Wichtig:** Das Stationieren von Robotern, das Legen von Modulkarten und die Nutzung von Planeteninstallationen ist nur auf entdeckten Planeten (aufgedeckten Planetenplättchen) möglich.

#### Stationierungs-Subroutinen



**1 Roboter:** Der aktive Spieler setzt 1 seiner Roboter auf den Planeten, auf dem sich sein FRS befindet.

Komplexitätsgrad: 0



**2 Roboter:** Der aktive Spieler setzt 2 seiner Roboter auf den Planeten, auf dem sich sein FRS befindet.

Komplexitätsgrad: 2



**3 Roboter:** Der aktive Spieler setzt 3 seiner Roboter auf den Planeten, auf dem sich sein FRS befindet.

Komplexitätsgrad: 3

Die Anzahl der Roboter ist durch das vorhandene Spielmaterial auf 25 pro Spieler beschränkt. Muss der aktive Spieler einen Roboter setzen, wenn er keinen Roboterspielstein mehr übrig hat, muss er einen seiner bereits gespielten Roboter von einem anderen Planeten herunternehmen und ihn entsprechend den Basisregeln setzen.

## SPEZIALAKTIONS-SUBROUTINEN



**Vorkommen-Markierung:** Der aktive Spieler wählt einen Planeten aus und markiert diesen mit einem Reich- oder Gering-Marker. Sollte auf einem Planeten schon eine solche Markierung vorhanden sein, darf er diese auch entfernen, statt eine neue zu setzen. Wenn die Markierung gesetzt wird, entscheidet der aktive Spieler, welche Seite nach oben zeigt. Auf jedem Planeten darf nur ein Reich-/Gering-Marker liegen. Diese Markierung beeinflusst die Menge \$, die beide Spieler in der Wertungsphase erhalten.

Komplexitätsgrad: 1



**Power-Förderung:** Der aktive Spieler setzt einen seiner Roboter auf den Planeten, auf dem sich sein FRS befindet, oder er setzt sein FRS auf einen benachbarten Planeten. Beim Weitersetzen seines FRS kann er Planeten wie gewohnt entdecken.

Komplexitätsgrad: 2



**Tiefenförderung:** Der aktive Spieler (und nur er) erhält \$ für den Planeten, auf dem sich sein FRS befindet. Der Wert wird nach den normalen Regeln berechnet (abhängig von Reich-/Gering-Markern, Planetenmodulkarten, Anzahl seiner und der gegnerischen Roboter etc.)

Komplexitätsgrad: 3

## ERWEITERUNGS-SUBROUTINEN



**Kaufmodul:** Der aktive Spieler wählt und kauft eine derzeit auf dem Markt erhältliche Modulkarte (unter der Modulmarktleiste). Auf der Karte ist angegeben, wie hoch die Kosten (\$) sind. Abhängig von der Position der Modulkarte auf der Leiste können die Kosten um 1\$ höher oder niedriger sein (angezeigt durch die Modifikatoren). Die Kosten der Modulkarten können außerdem durch andere Modulkarten (z. B. die Forschungsstation), die im Besitz des Gegners sind, beeinflusst werden. Die Kosten für eine Modulkarte können nie niedriger als 0\$ sein.

Nachdem die tatsächlichen Kosten der Modulkarte bestimmt sind, zieht der Spieler den entsprechenden Betrag auf seinem Punktezähler ab und nimmt sich die erworbene Karte.

Wenn er eine Planetenmodulkarte erworben hat, legt der Spieler sie auf den Planeten, auf dem sich sein FRS befindet. Wenn er eine Aktionsmodulkarte erworben hat, legt er sie aufgedeckt neben seinen Sichtschirm.

Planetenmodulkarten werden mit dem Kauf aktiviert und bleiben bis zum Ende im Spiel.

Komplexitätsgrad: 1



**Kaufmodul / Transportmodul:** Der aktive Spieler kauft eine Modulkarte entsprechend den Basisregeln

oder er bewegt eine seiner Planetenmodulkarten von einem auf einen anderen entdeckten Planeten, auch wenn auf keinem dieser Planeten einer seiner Roboter stationiert ist. Dafür muss er nur die Karte nehmen und sie neben den gewünschten Planeten legen. Die Distanz der beiden Planeten, zwischen denen die Karte transportiert wird, spielt keine Rolle.

Komplexitätsgrad: 2



**Zusatzaktivierung:** Während seiner Aktionsphase kann der aktive Spieler eine zweite Planeteninstallation nutzen (normalerweise kann er nur eine nutzen –

siehe Seite 10).

Wenn er die Zusatzaktivierungs-Subroutine ausführt, nutzt der aktive Spieler die Planeteninstallation des Planeten, auf dem sich sein FRS befindet.

**Wichtig:** Mit dieser Subroutine darf der Spieler nicht dieselbe Planeteninstallation zwei Mal in einer Aktionsphase nutzen.

Komplexitätsgrad: 3

## BEISPIEL AKTIONSPHASE

In der unten stehenden Abbildung sieht man ein Planetensystem und zwei Programme, welche die Spieler in der letzten Programmierungsphase erstellt haben.



Jetzt beginnt die Aktionsphase und die Programme werden ausgeführt. Da die beiden Programme der beiden Spieler denselben Komplexitätsgrad besitzen (7), entscheidet der Spieler, der derzeit weniger \$ besitzt, wer beginnt. In diesem Fall ist das der rote Spieler, der entscheidet, dass der blaue Spieler beginnt.

Der blaue Spieler führt als erstes seine Bewegungs-Subroutine aus, setzt sein FRS 2 Planeten weiter und legt den passenden Subroutinen-Marker verdeckt vor sich ab. Da der Planet, auf dem sein FRS landet, noch unentdeckt ist, dreht er das Planetenplättchen um und erhält dafür 1\$. Bei dem Planeten handelt es sich um Gamma.



Als nächstes setzt der blaue Spieler mit seiner Stationierungs-Subroutine zwei seiner Roboter auf den Gamma-Planeten und dreht sofort den entsprechenden Subroutinen-Marker um. Dann entscheidet er sich dafür, die Planeteninstallation von Gamma zu nutzen (da sich sein FRS auf Gamma befindet). Er nimmt einen seiner Roboter, die sich auf dem Planeten befinden (einen von den beiden, die er gerade dort stationiert hat), um zwei gegnerische Roboter zu entfernen. Er wählt zwei rote Roboter aus, die sich auf Delta befinden (er könnte auch Roboter von zwei verschiedenen Planeten auswählen). Im nächsten Schritt führt er die Spezialaktions-Subroutine aus und erhält dafür 3\$. Zum Schluss führt er die Erweiterungs-Subroutine aus, die ihm den Kauf einer Modulkarte ermöglicht. Er entscheidet sich für die Minenstationskarte und zahlt dafür



die 3\$, die er gerade erhalten hat. Er muss diese Karte neben den Planeten legen, auf dem sich sein FRS gerade befindet (Gamma).

Nach den Aktionen des blauen Spielers sieht die Situation wie folgt aus:



Nun ist der rote Spieler an der Reihe. Er beginnt seine Aktionsphase damit, dass er sein FRS auf Eta setzt (indem er seine Bewegungs-Subroutine ausführt). Dort nutzt er die Planeteninstallation von Eta – wodurch er einen seiner Roboter auf Delta stationieren darf.



Als nächstes führt er seine Spezialaktions-Subroutine Power-Förderung aus und entscheidet sich dafür, sein FRS noch einmal zu versetzen, sodass es auf Gamma landet. Dort angekommen führt der rote Spieler seine Stationierungs-Subroutine aus und setzt zwei seiner Roboter auf Gamma. Zum Schluss nutzt er die Gamma-Planeteneinrichtung (er hat diese Möglichkeit, da er die Erweiterungs-Subroutine „Zusatzaktivierung“ ausgeführt hat), um einen seiner Roboter von Gamma herunterzunehmen und dafür zwei gegnerische Roboter zu entfernen – einen von Gamma und einen von Eta. Nachdem der rote Spieler seine Aktionen durchgeführt hat, sieht die Situation wie folgt aus:



Nun beginnen die Spieler die Wertungsphase – beide erhalten 3\$ (der blaue Spieler besitzt mehr Roboter auf Eta und der rote mehr Roboter auf Delta). Für Gamma erhält keiner der beiden Spieler Credits, da sie dort dieselbe Anzahl Roboter besitzen (siehe Minenstation).

## DETAILLIERTE BESCHREIBUNG DER PLANETENINSTALLATIONEN

Vor Jahren haben die Entdecker auf allen Planeten des Metallum-Planetensystems Planeteninstallationen errichtet. Ein Mal pro Runde in seiner Aktionsphase darf der aktive Spieler die Planeteninstallation des Planeten nutzen, auf dem sich sein FRS befindet. Dies ist eine zusätzliche Option, die vor oder nach dem Ausführen einer Subroutine genutzt werden kann.

Es ist wichtig zu beachten, dass der aktive Spieler nur **eine** Planeteninstallation in seiner Aktionsphase nutzen darf (**Ausnahme:** Erweiterungs-Subroutine – Zusatzaktivierung).



**Alpha:** Der aktive Spieler wählt einen beliebigen Planeten im System aus und nimmt davon bis zu 4 seiner Roboter herunter, die er dann auf einen anderen entdeckten Planeten setzen kann.

Er entscheidet nun, ob er diese Roboter auf einen oder auf verschiedene Planeten setzt und auch, wie viele er jeweils auf einen Planeten setzen möchte.



**Beta:** Der aktive Spieler wählt einen Planeten aus dem System aus und ersetzt einen gegnerischen Roboter durch einen eigenen. Der gegnerische Roboter wird dem Gegner zurückgegeben. Er kann später

wieder wie gewohnt eingesetzt werden. Der aktive Spieler kann diese Installation nicht nutzen, wenn auf dem ausgewählten Planeten keine gegnerischen Roboter vorhanden sind.



**Gamma:** Der Spieler entfernt einen seiner Roboter vom Gamma-Planeten, um bis zu zwei gegnerische Roboter von beliebigen Planeten des Systems zu entfernen. Gegnerische Roboter können

von einem oder zwei verschiedenen Planeten entfernt werden (sogar vom Gamma-Planeten). Alle entfernten Roboter werden dem Gegner zurückgegeben und können später wie gewohnt wieder genutzt werden.

**Wichtig:** Der aktive Spieler muss zuerst einen seiner Roboter vom Gamma-Planeten entfernen, bevor er die Roboter des Gegners entfernen darf.



**Delta:** Der aktive Spieler wählt einen Planeten im System aus und entfernt von diesem zwei gegnerische Roboter. Er setzt sie auf einen oder zwei verschiedene entdeckte Planeten.



**Epsilon:** Der aktive Spieler nimmt sein FRS und setzt es auf einen beliebigen Planeten des Systems.



**Zeta:** Der aktive Spieler tauscht die Position eines eigenen Roboters mit der Position eines beliebigen Roboters des Gegners.



**Eta:** Der aktive Spieler setzt einen Roboter aus seinem Vorrat auf einen beliebigen entdeckten Planeten des Systems.



**Theta:** Der aktive Spieler nimmt bis zu zwei seiner Roboter von einem oder zwei Planeten des Systems herunter und setzt sie auf einen entdeckten Planeten seiner Wahl. Die beiden Roboter können von demselben Planeten heruntergenommen werden.



**Omega:** Der aktive Spieler setzt 3 seiner Roboter aus seinem Vorrat auf die Omegakarte.

## KARTENÜBERSICHT UND ERKLÄRUNGEN

**Modul aneignen:** Bei der Verwendung dieses Aktionsmoduls darf sich der aktive Spieler eine beliebige Planetenmodulkarte nehmen, die der andere Spieler nicht erworben hat (z. B. eine, die am Ende der Rundenphase oder der Sequenz II abgelegt wurde).

**Kraftschild:** Dieses Planetenmodul schützt seinen Besitzer vor Auswirkungen von Aktionsmodulkarten wie nuklearen Explosionen und Sabotage, auch wenn der Besitzer sie selbst ausspielt.

**Forschungsstation:** Diese Planetenmodulkarte hat denselben Effekt wie der -1\$-Bonus auf der Modulmarktleiste.

**Forschungsstation und Konglomerat:** Obwohl diese Planetenmodulkarten neben einen der Planeten gelegt werden, sind ihre Effekte **allgemein gültig**, das heißt, sie betreffen jeden Kauf (im Fall einer Forschungsstation) und jeden Planeten (im Fall eines Konglomerats).

**Signalblockierung:** Diese Planetenmodulkarte verhindert, dass gegnerische Roboter **bewegt** werden dürfen. Der Gegner kann weiterhin Roboter auf den Planeten mit Signalblockierung **setzen** (z. B. beim Ausführen einer entsprechenden Subroutine).

### WIDERSPRÜCHLICHE EFFEKTE

Während des Spiels kann es Situationen geben, in denen die Kartentexte, Programmregeln oder die Effekte der Planeteninstallationen den Basisregeln in dieser Spielanleitung widersprechen. In diesem Fall wird die Situation gelöst, indem folgende Prioritäten beachtet werden:

1. Programmregeln
2. Modulkarten
3. Planeteninstallationen
4. Basisregeln

Kurz gesagt: Eine Karte, die den Basisregeln widerspricht, hat immer Vorrang.

## MODULKARTEN-AUFBAU

### Planetenmodul



1. Kartentitel
2. Kosten
3. Kartentext
4. Phasensymbole, die zeigen, wann ein Modul aktiv ist

### Aktionsmodul



### PHASENSYMBOLS AUS PLANETENMODULKARTEN

Auf den Planetenmodulkarten sind spezielle Symbole abgebildet, die grafisch anzeigen, wann eine Karte aktiv ist:

- Phase 1 – Programmierung
- Phase 2 – Aktionen
- Phase 3 – Wertung
- Phase 4 – Ende der Spielrunde



Inaktiv



Aktiv

## SPIELRUNDE:

### Phase 1 – Programmierung

### Phase 2 – Aktionen

Der Spieler mit dem niedrigeren Komplexitätsgrad entscheidet, wer als erster seine Aktionsphase durchführt. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler, der weniger \$ besitzt.

### Phase 3 – Wertung

### Phase 4 – Ende der Spielrunde

## WERTUNG:

	5 \$	2 \$
	3 \$	1 \$
	1 \$	0 \$

## NACH RUNDE 3

### (AM ENDE VON SEQUENZ I):

Beide Spieler reaktivieren alle ihre Subroutinen (nehmen sich wieder alle Subroutinen-Marker zurück).

## NACH RUNDE 6

### (AM ENDE VON SEQUENZ II):

Beide Spieler reaktivieren alle ihre Subroutinen (nehmen sich wieder alle Subroutinen-Marker zurück).

Alle Planetenmodulkarten werden vom Markt genommen und der Planetenmodulkartenstapel und dessen Ablagestapel werden zur Seite gelegt. Dieser Stapel wird durch den Aktionsmodulkartenstapel ersetzt und der Markt wird mit den Aktionsmodulkarten wieder aufgefüllt.

## CREDITS

### Spieleautoren:

Wojciech Krupnik & Wojciech Wójcik

### Grafik-Design, Umschlaggestaltung

und Innengestaltung: Tomasz Maroński

### Projektmanager:

Michał Walczak-Ślusarczyk

### Spielregel:

Michał Walczak-Ślusarczyk

### Übersetzung ins Englische:

Transdesign Marek Mydel

### Herausgeber:

Galakta 2013

### Testspieler:

Stanisław Błaszkiwicz, Urszula Drabińska, Michał Dziewiątka, Jakub Furmański, Ernest Kiedrowicz, Maciej Obszański, Marta Sandomierska, Mateusz Szupik, Łukasz Tobera und Michał Walczak-Ślusarczyk

### Spezieller Dank:

Die Autoren möchten sich vor allem bei Ihren Ehefrauen, Teresa Górka-Wójcik und Paulina Krupnik für ihre Geduld, Unterstützung und die gemeinsamen Spieltestrunden bedanken.

Außerdem bedanken sie sich bei Robert Ciombor, ohne dessen Inspirationen, Ratschläge und Hilfe dieses Spiel nicht das Licht der Welt erblickt hätte.

Metallum hat beim Spielautoren-Wettbewerb von Galakta im Jahr 2013 den 1. Platz in der Kategorie Science Fiction belegt.

## MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE:

**Redaktion:** Marco Reinartz

**Übersetzung:** Raija Wollersheim

**Lektorat:** Ferdinand Köther, Michael John Wilms, Marcus Lange und Philip Strietzel

**Layout:** Fiona Carey, Marco Reinartz

**Grafische Bearbeitung:** Fiona Carey

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller



Heidelberger  
Spieleverlag

