



# ASTRONUTS



## Das Weltraumspiel für 2-4 Spieler von Angelo Porazzi

Erkunden Sie mit Ihren Raumschiffen die Galaxie, landen sie auf geheimnisvollen Planeten, treffen Sie auf ungewöhnliche Außerirdische, suchen Sie nach Bodenschätzen und bauen neue Kolonien auf...  
Herrscher über die Galaxis wird derjenige sein, der die größte Anzahl an Bodenschätzen für sich sichern kann und der die meisten Kolonien gründet.

**INHALT:** 12 AstroSchiffe, 3 pro Farbe - 80 Münzen (die sogenannten "Nuts")  
20 pro Farbe - 60 Kolonien (die Männchen), 15 pro Farbe - 1 Würfel -  
1 Spielplan - 1 Regelheft - 1 Schachtel mit Aktionsleiste

**AUFBAU** Beginnend beim Spieler, der am ehesten wie ein Außerirdischer aussieht und folgend im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler einen Satz Spielteile:  
**3 AstroSchiffe, 20 Nuts, 15 Kolonien.**

Die Spieler platzieren eines ihrer AstroSchiffe auf ihrem Heimatplaneten, einem der Planeten in den vier Ecken des Spielplanes.

Eine Kolonie wird für die Aktionsleiste benötigt. Dann werden die Nuts auf die Planeten verteilt: **Kleine Planeten** erhalten 2 Nuts unterschiedlicher Farbe, **Grosse Planeten** erhalten 3 Nuts unterschiedlicher Farbe.

Die Verteilung wird von allen Spieler vorgenommen, die abwechselnd jeweils eine Münze ablegen. Um schneller zu beginnen, können die Nuts auch zufällig verteilt werden. Nun erhält jeder Spieler noch 4 Nuts, eine pro Farbe. Die restlichen Münzen bilden die **AstroBank**.

**ABLAUF** Zunächst bestimmen die Spieler die Anzahl an Aktionen, die sie in dieser Runde durchführen können. Sie erklären eine Anzahl (an Aktionen) und würfeln zur Bestätigung. **Wenn das Ergebnis des Wurfes gleich oder höher als die genannte Zahl ist, dann wird die zuvor erklärte Zahl verdoppelt.**

*Beispiel: Der Spieler erklärt 3 Aktionen und würfelt eine 4:  
In diesem Fall hat er diese Runde  $3 \times 2 = 6$  Aktionen.*

**Falls das Ergebnis des Wurfes kleiner ist als die genannte Zahl, dann bleibt es bei der gewürfelten Zahl.**

*Beispiel: Der Spieler erklärt eine 5, würfelt aber nur eine 3:  
In diesem Fall hat er nur 3 Aktionen.*

Das Männchen auf der Aktionsleiste wird entsprechend aufgestellt. *Beispiel, Hat der Spieler 6 Aktionen, dann setzt er sein Männchen auf Position der Aktionsleiste.*

**AKTIONEN** Nachdem die Anzahl an Aktionen festgelegt ist, kann der Spieler frei und in beliebiger Reihenfolge unter den folgenden Aktionen wählen. Man kann keine Aktionspunkte für die nächste Runde aufbewahren.

- **BEWEGEN** eines AstroSchiffes zu einem benachbarten Feld kostet **1 Aktion**. Zwei AstroSchiffe, egal welcher Farbe, können niemals auf einem Feld stehen.
  - **FÖRDERN** von Nuts auf einem Planeten (unabhängig von der Anzahl der Münzen) kostet **1 Aktion**. Der Spieler erhält dann alle verfügbaren Münzen auf dem Planeten.
  - **KOLONIALISIERUNG** meint die Gründung von Kolonien auf den Planeten und kostet **1 Aktion und 1 Münze** einer beliebigen Farbe. Der Spieler platziert ein Männchen als Marker für seine Kolonie auf dem Planeten, auf dem sein AstroSchiff steht. Große Planeten können bis zu 3 Kolonien, kleine Planeten bis zu 2 Kolonien aufnehmen.
  - **SCHIFFSBAU** durch Platzierung eines AstroSchiffe auf dem Heimatplaneten kostet **1 Aktion und 4 Nuts** in unterschiedlichen Farben. Besitzt ein Spieler zwei oder drei AstroSchiffe, so kann er seine Aktionspunkte beliebig auf diese verteilen.
  - **ANGRIFF** eines feindlichen AstroSchiffes oder Kolonie kostet **1 Aktion** für jeden Angriff und kann durchgeführt werden, wenn ein AstroSchiff des Spielers angrenzend zum Gegner steht. Beide Spieler würfeln.  
Wenn der Angreifer ein höheres Ergebnis würfelt, ist die gegnerische Einheit zerstört. Wenn das Wurfresultat des Verteidigers gleich oder höher ist, dann schlägt der Angriff fehl. Wenn der Angriff auf einen Planeten gerichtet ist, auf dem mehrere Ziele vorhanden sind, dann entscheidet der **Verteidiger** das Ziel.
  - **TECHNOLOGIE-VERBESSERUNG** kostet **4 Aktionen und 1 Nut**
- Es gibt vier verfügbare Technologien, die durch die Farben der Nuts repräsentiert werden.
- **ROTE Nut: Power Laser** Bei einem Angriff hat der Spieler einen Bonuspunkt (+1)
  - **LILA Nut: Mega Shields** Bei der Verteidigung hat der Spieler einen Bonuspunkt (+1)
  - **GELBE Nut: Time Warp** Einmal im Zug darf der Spieler sein Wurfresultat durch nochmaliges Würfeln korrigieren.
  - **ORANGE Nut: Extra Energy** bringt dem Spieler jede Runde eine zusätzliche Aktion. Um diese Technologien nutzen zu können, muß der Spieler **4 Aktionen und 1 Münze** in der entsprechenden Farbe an die AstroBank zahlen.
- Die Münze wird auf den Heimatplaneten gelegt und zeigt an, daß man die Technologie ab sofort und während dem gesamten weiteren Spiel nutzen kann.
- **HANDELN** kostet **1 Aktion**. Für 1 Aktionspunkt kann ein Spieler eine Münze mit einem anderen interessierten Spieler tauschen. Dazu müssen die Spieler nicht benachbart sein (Astroschiff oder Kolonie).

## SCHICKSALSTABELLE

Wenn Sie auf einem Planeten landen, würfeln Sie zweimal...

PROBLEME LANDUNG  
UNBEWOHNBARE PLANETEN  
PROBLEMATISCHE EINGEBORENE

- 1-1 Ka-Boooom! Katastrophale Landung:** das AstroSchiff ist zerstört... Gut zu wissen, dass der Spieler – sofern er nun kein AstroSchiff mehr hat – mit einem neuen AstroSchiff von seinem Heimatplaneten aus startet.
- 1-2 Ouch! Schlechte Landung:** in dieser Runde kann das AstroSchiff keine weiteren Aktionen durchführen.
- 1-3 Fördersystem defekt:** in dieser Runde kann das AstroSchiff nicht fördern.
- 1-4 Kolonisierungssystem defekt:** in dieser Runde kann das AstroSchiff nicht kolonisieren.
- 1-5 Maschinenschaden:** in dieser Runde kann das AstroSchiff nicht mehr bewegt werden.
- 1-6 Laser Kanonen defekt:** in dieser Runde kann das AstroSchiff nicht angreifen.
- 2-1 Giftige Atmosphäre:** wenn das AstroSchiff in dieser Runde eine Kolonie gründet, stirbt diese bei einem Würfelwurf bei 1, 2 oder 3.
- 2-2 Nicht atembare Atmosphäre:** wenn das AstroSchiff in dieser Runde eine Kolonie gründet, stirbt diese bei einem Würfelwurf bei 1 oder 2.
- 2-3 Heisse Oberfläche:** wenn das AstroSchiff in dieser Runde fördert, braucht es 2 Aktionen mehr.
- 2-4 Eisige Planetenoberfläche:** wenn das AstroSchiff in dieser Runde fördert, braucht es 1 Aktion mehr.
- 2-5 Tödliche Gravitation:** wenn das AstroSchiff in dieser Runde den Planeten verlassen will, dann braucht es 2 Aktionen mehr.
- 2-6 Abnormale Gravitation:** wenn das AstroSchiff in dieser Runde den Planeten verlassen will, dann braucht es 1 Aktion mehr.
- 3-1 Aggressive Ogres:** bei einem Würfelresultat von 3 oder mehr verschwinden sie, sonst ist der Zug dieses AstroSchiffes beendet.
- 3-2 Gigantische Tiere:** bei einem Würfelresultat von 2 oder mehr schlagen sie diese in die Flucht, ansonsten ist der Zug dieses AstroSchiffes beendet.
- 3-3 Wechselmutige Eingeborene:** wenn der Spieler landet, müssen sie eine 1 Aktion investieren, um sie zu beruhigen.
- 3-4 Geldverleihende Eingeborene:** wenn Sie in dieser Runde fördern wollen, dann müssen Sie ihnen 1 Nut bezahlen.
- 3-5 Steuereintreiber:** wenn Sie in dieser Runde kolonisieren wollen, dann müssen Sie ihnen 1 Nut bezahlen.
- 3-6 Anhängliche Eingeborene:** wenn Sie in dieser Runde starten wollen, dann müssen Sie ihnen 1 zusätzliche Aktion aufbringen.

### LANDUNG AUF EINEM PLANETEN: SCHICKSALSTABELLE

Wenn eines Ihrer AstroSchiffe auf einem Planeten landet, müssen Sie schauen, was das Schicksal für Sie bereithält. Würfeln Sie zweimal und schauen Sie in der Schicksalstabelle, was Ihnen widerfährt...

Beispiel: Sie würfeln eine 5, dann eine 4. Auf der Schicksalstabelle steht für "5-4": Sie finden eine zusätzliche Münze, die Sie aus der AstroBank nehmen können. Mit einem Wurfresultat von 1-1 wird das AstroSchiff zerstört; bei einer 6-6 trifft man die Genii des Universums ... Wenn der erste Wurf eine 1 ist, können Sie evtl. den Time Warp nutzen und neu würfeln!



### OPTIONALE REGELN

Wenn Sie möchten, können Sie diese Regeln hinzunehmen; wenn nicht, dann benutzen Sie diese wie normale Felder.

**ASTEROIDEN** Auf dem Spielfeld finden Sie Asteroiden auf mehreren Spielfeldern. Wenn das AstroSchiff ein Asteroidenfeld durchquert, dann muss der Spieler würfeln und überlebt nur bei einem Ergebnis von 2 oder mehr. Wenn das AstroSchiff auf einem Feld mit Asteroiden landet, dann muss der Spieler würfeln und überlebt nur bei einem Ergebnis von 3 oder mehr. Ansonsten ... BOOOM ... das AstroSchiff ist zerstört!



**ASTROHOLES** Es gibt vier AstroHoles auf dem Spielplan, die den Spielern erlauben sich schneller und effizienter zu bewegen. Wenn das AstroSchiff ein AstroHole betritt, kann es zu einem anderen AstroHole springen und sich von dort weiterbewegen.



### SPIELENDE

Das Spiel endet mit dem Ende der Runde, in welcher alle Planeten erkundet sind (dort keine Nuts mehr vorhanden sind). Sieger ist derjenige mit den meisten Kolonien in diesem Moment. Das Spiel endet auch, wenn ein Spieler 14 Kolonien gegründet hat.

### Finde dies Nuts !



Dieses **BEISPIEL** erklärt die unterschiedlichen Situationen in diesem Spiel. Zu Beginn dieses Zuges ist das AstroSchiff von Spieler A drei Felder von einem Planeten entfernt, auf dem 1 AstroSchiff und 2 Kolonien von Spieler B stehen.



Spieler A erklärt eine 4 und würfelt eine 6, er hat daher 8 Aktionen (2x4). Er verfügt über die **orange Technologie Extra Energy** und hat daher eine weitere Aktion. Er platziert sein Männchen daher auf Feld „9“ der Aktionsleiste.

Spieler A möchte den Gegner angreifen, daher **BEWEGT** er sein AstroSchiff neben den Planeten. Dazu braucht er 3 Aktionen: das Männchen von Spieler A wird von Feld 9 auf Feld 6 gesetzt.

Nun beginnt der **ANGRIFF**: Spieler A erklärt den Angriff auf den Planeten. Da es mehr als ein Ziel gibt, bestimmt der Verteidiger, wer gegen den Angreifer antritt. In diesem Fall wählt er das AstroSchiff.

Da er die **rote Technologie Power Laser** besitzt, greift Spieler A mit +1 an und würfelt eine 5. Das Gesamtergebnis ist somit 6 (5 + 1 für die Power Laser Technologie).

Spieler B verteidigt und würfelt eine 6. Unentschieden: der erste Angriff war erfolglos, das Ziel nicht zerstört. Spieler A bewegt sein Männchen um ein Feld von 6 auf 5 Aktionen.

Spieler A greift nochmals an und würfelt eine 1. Da er die **gelbe Time Warp Technologie** hat, entscheidet er nochmals zu würfeln und erhält eine 3. Spieler B verteidigt, würfelt aber nur eine 2. Das AstroSchiff ist zerstört und wird vom Spielplan entfernt. Das Männchen von Spieler A wird von Position 5 auf 4 gezogen.

Spieler A greift nochmals an, eine der Kolonien. Er würfelt eine 6. Plus 1 sind 7. Spieler B hat keine **lila Mega Shield Technologie**. Da auch eine 6 nicht reicht, um sich zu schützen, ist die Kolonie zerstört.

Das Männchen von Spieler A wird auf Feld 3 der Aktionsleiste platziert. Spieler A greift nochmals an und würfelt eine 2. Plus 1 sind 3.

Spieler hat keine MegaShield Technologie und würfelt eine 2, also ist auch die zweite Kolonie zerstört. Das Männchen von Spieler A wird auf Feld 2 gesetzt.

Der Planet ist nun leer und **LANDET** dort. Das Männchen wird auf Feld 1 platziert. Spieler A muss nun zweimal würfeln und schaut dann auf der Schicksalstabelle nach, wie das Landemanöver funktioniert. Er würfelt 5-1, d.h. er darf kostenfrei eine rote und eine lila Nut **FÖRDERN**, die er aus der AstroBank nimmt.

Mit seiner letzten Aktion und durch Zahlung einer Münze gründet Spieler A eine neue **KOLONIE** indem er ein Männchen auf den Planeten setzt.

**Am Ende des Spielzuges hat Spieler B zwei Kolonien und eine AstroSchiff verloren, Spieler A hat eine neue Kolonie gebaut.**



So funktioniert es: entdecken, Technologien sichern, neu würfeln, wenn nötig, neue AstroSchiffe bauen, zum richtigen Zeit angreifen. Wenn ein Feld besetzt ist, einfach fragen, ob man passieren kann. Andernfalls ein Grund anzugreifen...

### SCHICKSALSTABELLE

Wenn Sie auf einem Planeten landen, würfeln Sie zweimal...

FREUNDLICHE EINGEBORENE  
EXTRA ROHSTOFFE  
ÜBERLEGENE RASSEN

- 4-1 Fröhliche Eingeborene und wunderschöne Landschaft:** Sie können schöne Fotos machen!
- 4-2 Händler:** Sie können mit der AstroBank 1 beliebige Nut tauschen!
- 4-3 Bänker:** Sie können mit der AstroBank 2 beliebige Nuts tauschen!
- 4-4 Eingeborene verbrüdernd sich mit Siedlern!** Für jede Kolonie brauchen Sie keine Aktion, sondern nur 1 Nut!
- 4-5 Unterstützung der Eingeborenen:** Sie können eine Kolonie kostenfrei gründen.
- 4-6 Verbrüderung mit Eingeborenen:** um Kolonien zu gründen, müssen Sie keine Aktionen oder Nuts aufwenden!
- 5-1 Steinige Oberfläche mit Ressourcen:** Sie finden 1 lila und 1 rote Münze!
- 5-2 Tropische Wälder mit natürlichen Ressourcen:** Sie finden 1 gelbe und 1 orange Münze!
- 5-3 Oberfläche mit flüssigen Ressourcen:** Sie finden 2 Nuts Ihrer Wahl!
- 5-4 Glitzernde Oberfläche:** Sie finden 3 Nuts Ihrer Wahl!
- 5-5 POKER!** Im größten Casino der Galaxis gewinnen Sie 4 Nuts, 1 pro Farbe!
- 5-6 Vergötterung durch die Einwohner:** Sie opfern Ihnen 5 Nuts Ihrer Wahl!
- 6-1 Technologische Rasse:** Sie schenken Ihnen eine Technologie Ihrer Wahl.
- 6-2 Time Masters:** Sie schenken Ihnen 3 extra Aktionen für diese Runde!
- 6-3 Bioingenieure:** Sie erlauben Ihnen auf einem Ihrer Planeten eine weitere Kolonie zu errichten.
- 6-4 Erleuchtete:** Sie teleportieren Ihr Schiff zu einem freien Planeten Ihrer Wahl.
- 6-5 Herren der Galaxis:** Sie bauen Ihnen ein neues AstroSchiff auf einem Ihrer Planeten!
- 6-6 Genii des Universums:** Wählen Sie eine der 5 Geschenke aus Block 6-X!

- Das **SCHICKSAL** hat nur Auswirkungen in der aktuellen Runde.  
- Münzen, die einem das Schicksal schenkt, nimmt man aus der AstroBank.  
- Gibt es in diesem Zeitpunkt keine, geht der Spieler leer aus  
- Wenn Sie die gelbe Technologie besitzen, **TimeWarp**, können Sie einmal pro Runde nochmals würfeln.  
Beispiel: Wenn Sie auf einem Planeten landen und der erste Wurf ist eine 1... dann ist es Zeit nochmals zu würfeln!