



ANDROMEDA



Willkommen in der Zukunft. Die Menschheit ist nur noch eine schwache Erinnerung und an ihrer Stelle durchreisen jetzt andere Völker den Kosmos: Fremde aus den hintersten Ecken des Universums und entfernte Nachfahren der Bewohner unseres Sonnensystems. Der Frieden im Universum wird vom Galaktischen Ältestenrat aufrechterhalten, einer Gruppe mächtiger Wesen, die in der Lage sind, jeden aufkeimenden Konflikt schnell und endgültig zu beenden. Nichtsdestotrotz ist der universelle Frieden ein großer Selbstbetrug, denn jedes der einflussreichen Völker strebt danach, mit neuen Technologien die Herrschaft über das gesamte Universum zu erreichen.

Vor Kurzem entdeckten die Langstreckensensoren und Fernradaranlagen ein riesiges Raumschiff in den Weiten des Alls. Die Identifikationssignale entsprachen keiner der bekannten Frequenzen.

*Alle Kontaktversuche blieben unbeantwortet, und eine nähere Untersuchung zeigte massive Beschädigungen. Vor allem aber zeigte sie, dass es sich um ein Schiffswrack einer uralten Zivilisation handeln muss. Darauf deutet vor allem der Name **Andromeda** hin, der in auffälligen Lettern auf dem Rumpf prangt – ein fremdartiger Name, der so von keinem der bekannten intelligenten Völker im Universum genutzt werden würde.*

Die Herrscher vieler Völker haben erkannt: Jetzt ist der richtige Augenblick, Jahrtausende alte Technologien zu plündern und damit im Rennen um die Vorherrschaft im Weltall einen gewaltigen Schritt nach vorne zu tun – ein Schritt, der das Kräftegleichgewicht empfindlich durcheinanderbringen könnte. Alle sind begierig darauf, das Wrack unter dem Vorwand der Wissenschaft als Erste zu untersuchen, aber der Galaktische Ältestenrat hat angeordnet, dass eine gemeinsame Expedition mehrerer Völker das Schiff in Augenschein nehmen soll.

*Nun ist der Moment gekommen: Schiffe jeder Art und Größe voller Wissenschaftler und Entdecker begeben sich zur **Andromeda**. Ihre Besatzungen sind vom Wunsch beseelt, das Wrack zu erkunden, doch hat jedes Volk zugleich seine eigene Agenda – und die deckt sich nicht notwendigerweise mit denen der anderen Völker.*

Die Jagd nach dem Wissen einer längst vergessener Kultur ist eröffnet!



ÜBERSICHT

Andromeda ist ein strategisches Brettspiel für 2–4 Spieler. Jeder Spieler kontrolliert einen Expeditionstrupp eines Alienvolkes. Gleichzeitig mit den Abgesandten anderer Völker erkunden die Forscher das mysteriöse Schiffswrack einer uralten Spezies und versuchen, sich die technologischen Geheimnisse für ihr Volk unter den Nagel zu reißen. Das Erfüllen zusätzlicher Aufgaben beschleunigt den Fortschritt der Expedition.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spieles ist das Erringen von möglichst vielen Kontrollpunkten (KP). KP gibt es für die Mehrheit in Räumen und das Erfüllen von Aufträgen.

Der Spieler, der in der Kontrollphase die zum Sieg benötigte Anzahl an KP erreicht hat, oder der Spieler, der nach 7 Spielrunden die meisten KP hat, gewinnt das Spiel.



INHALT

11 Raumteile



Startspieler-Marker



12 Teleporter-Marker
(je 3 pro Farbe)



4x3

10 Impfstoff-Marker



x 10

30 Auftragskarten



Vorderseite



Rückseite

8 Technologiekarten



Vorderseite



Rückseite

8 Völkerkarten

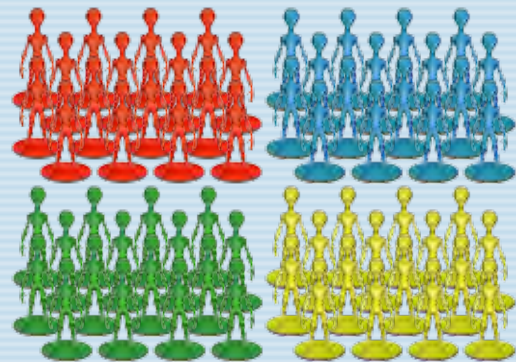


Vorderseite



Rückseite

64 Forscher-Figuren
(je 16 pro Farbe)



4x16

13 Befehlswürfel



4 Ablaufkarten



4 Übersichtskarten



SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau erfolgt in der hier angegebenen Reihenfolge:

ACHTUNG: Alle Regeländerungen, die sich auf die erste(n) Partie(n) Andromeda beziehen, sind **blau** markiert. Sobald alle Mitspieler entsprechende Erfahrung mit den Spielmechanismen gesammelt haben, können diese Einsteigerregeln weggelassen werden, um so den vollen Reiz des Spiels zu genießen.

1 Aus den Raumteilen wird zuerst die **Zugangsschleuse** (der Anfangsraum) herausgesucht und in die Tischmitte gelegt. Bei einer Zwei-Spieler-Partie werden nun die **Waffenkammer** und das **Labor** aus dem Stapel der Raumteile entfernt und zurück in die Schachtel gelegt (sie werden im Spiel zu zweit nicht verwendet). *Liste der Raumteile siehe Seite 12.*

Der Rest der Raumteile wird gemischt und dann **verdeckt** in folgender Anordnung um den Anfangsraum herum ausgelegt.



Alle nun ausgelegten Raumteile bilden das zu untersuchende Raumschiff. Alle unbenutzten Raumteile werden unesehen in die Schachtel zurückgelegt.

2 Aus den **Technologiekarten** wird der **Teleporter** herausgesucht und offen neben das Schiff gelegt. Die restlichen Technologiekarten werden gemischt und 3 von ihnen gezogen. Diese werden offen neben die Teleporterkarte gelegt. Die verbleibenden Technologiekarten kommen zurück in die Schachtel.

2 Falls eine der offenen Technologiekarten der **Impfstoff** ist, werden die **Impfstoff-Marker** daneben ausgelegt. Wenn nicht, kommen auch die Impfstoff-Marker in die Schachtel zurück.

Für eine Einsteiger-Partie wird empfohlen, neben dem Teleporter die Technologiekarten **Klonen**, **Universalwerkzeug** und **Impfstoff** gezielt herauszusuchen.

3 Die **Völkerkarten** werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt zwei der Karten. Jeder Spieler wählt davon eine Karte aus (ohne sie den Mitspielern zu zeigen), die er verdeckt vor sich legt. Die jeweils andere Karte kommt in die Schachtel zurück. Sobald alle Spieler ihre Völkerkarte ausgewählt haben, werden diese aufgedeckt und jeder Spieler liest vor, welche besonderen Fähigkeiten sein Volk hat.

Im ersten Spiel erhält jeder Spieler nur 1 Völkerkarte, die er offen vor sich legt.

4 Die **Auftragskarten** werden gemischt, dann werden davon verdeckt 7 gezogen und als verdeckter **Allgemeiner Auftragsstapel** neben dem Schiff bereitgelegt. Dann wird die oberste Karte dieses Stapels gezogen und offen daneben ausgelegt.

4 Alle übrigen Auftragskarten werden als verdeckter **Persönlicher Auftragsstapel** separat bereitgelegt. Von diesem Stapel erhält jeder Spieler verdeckt 2 Karten, von denen er sich eine aussuchen darf und dann verdeckt vor sich legt. Die nicht ausgesuchten Karten werden verdeckt unter den Persönlichen Auftragsstapel zurückgelegt.

TIPP: Es ist hilfreich, die beiden Auftragsstapel möglichst weit auseinander auf dem Tisch zu platzieren, damit es beim Ziehen von Auftragskarten nicht zu Verwechslungen kommt.

5 Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die passenden 16 **Forscher-Figuren** (im Weiteren einfach „Forscher“ genannt) und 3 **Teleporter-Marker** (kurz „Teleporter“). Jeder Spieler legt je einen Teleporter in den Anfangsraum.

Danach stellt jeder Spieler so viele Forscher in die Zugangsschleuse (den Anfangsraum) wie die **grüne** Zahl auf seiner Völkerkarte unten links angibt.

Dann stellt jeder Spieler so viele Forscher auf seine Völkerkarte, wie die **orangene** Zahl auf seiner Völkerkarte unten rechts angibt.

Schließlich platziert jeder Spieler die verbleibenden Forscher und Teleporter vor sich auf dem Tisch. Diese bilden seinen **Vorrat**.

6 Je nach Anzahl der Spieler wird nun eine bestimmte Anzahl an Befehlswürfeln in die Tischmitte gelegt:

bei 2 Spielern: 7 Befehlswürfel

bei 3 Spielern: 10 Befehlswürfel

bei 4 Spielern: 13 Befehlswürfel

7 Neben den Würfeln werden die **Ablaufkarten** platziert.

Bei 2 Spielern: Die Ablaufkarten mit den Zahlen 1 und 2.

Bei 3 Spielern: Die Ablaufkarten mit den Zahlen 1, 2 und 3.

Bei 4 Spielern: Alle 4 Ablaufkarten.

8 Jeder Spieler erhält eine **Übersichtskarte**.

9 Der Spieler, der dem Alien seiner Völkerkarte am ähnlichsten sieht, erhält den **Startspieler-Marker**.



AUFBAU-BEISPIEL FÜR 4 SPIELER (EINSTEIGER-SPIEL)



AUFBAU EINER VÖLKERKARTE

- 1 Name
- 2 Völkerfähigkeit
- 3 Anzahl der Forscher, die sich zu Spielbeginn auf der Zugangsschleuse befinden
- 4 Anzahl der Forscher, die sich zu Spielbeginn auf der Völkerkarte befinden



SPIELVERLAUF

Eine Partie **Andromeda** dauert maximal **7 Runden**, kann jedoch schon früher enden, wenn ein Spieler genügend KP gesammelt hat, um zu gewinnen.

Jede Runde ist in **Phasen** unterteilt, die im Folgenden beschrieben sind und die stets in der genannten Reihenfolge durchgeführt werden.

Phase 1: Befehle zuordnen

Phase 2: Züge der einzelnen Spieler

Phase 3: Kontrollpunkte (KP) prüfen

Phase 4: Aufräumen

Eine Phase muss immer vollständig abgeschlossen werden, ehe die nächste Phase beginnt.

Nach dem Ende von Phase 4 endet die laufende Runde und die nächste Runde beginnt mit Phase 1.

GOLDENE REGEL

Wenn Kartentexte oder Regeln von Raumteilen dieser Spielregel widersprechen, haben die Regeln der Karten bzw. der Raumteile stets Vorrang.

PHASE 1 – BEFEHLE ZUORDNEN

In der ersten Phase des Spiels wirft der Startspieler alle verfügbaren Befehlswürfel (die Anzahl der verfügbaren Befehlswürfel ist abhängig von der Anzahl der Spieler).

Werden dabei mehr als 3 **Kontaminierungssymbole** (☠) gewürfelt, dann werden 3 davon beiseitegelegt.

Die restlichen Würfel mit Kontaminierungssymbol werden solange erneut geworfen, bis sie keine Kontaminierungssymbole mehr zeigen. Nach dem Würfeln liegen daher neben anderen Symbolen maximal die zu Beginn beiseitegelegten 3 Kontaminierungssymbole aus.

Alle Würfel bilden nun den **Befehlswürfel-Pool**, aus dem der Startspieler das sogenannte **Angebot** zusammenstellt. Dazu legt er eine beliebige Anzahl von Befehlswürfeln (auch nur einen, wenn er will) auf die Ablaufkarte mit der niedrigsten Zahl. Die einzige Bedingung ist, dass nach dem Erstellen jedes Angebots noch doppelt so viele Würfel im Befehlswürfel-Pool verbleiben müssen, wie es noch verfügbare Ablaufkarten gibt.

Stellt der Startspieler bspw. im Spiel zu viert das erste Mal ein Angebot zusammen, müssen anschließend noch 2 x 3 Befehlswürfel übrig bleiben.

Der Startspieler macht dieses erste Angebot an den Spieler zu seiner Linken. Dieser kann das Angebot **annehmen** oder **ablehnen**.

Nimmt er das Angebot an, legt er die Ablaufkarte mit allen darauf liegenden Würfeln vor sich und darf noch einen beliebigen weiteren Würfel aus dem Befehlswürfel-Pool hinzufügen.

Lehnt er das Angebot ab, wandert es weiter an den Spieler zu seiner Linken. Auch dieser kann das Angebot entweder annehmen oder ablehnen.

Wenn das Angebot dadurch zum Startspieler zurückkommt, muss er es annehmen. Auch er legt die Ablaufkarte mit allen darauf liegenden Würfeln vor sich und darf noch einen weiteren Würfel aus dem Befehlswürfel-Pool hinzufügen.

Wenn das Angebot von einem anderen als dem Startspieler angenommen wird, macht der Startspieler ein weiteres Angebot. Dazu legt er eine beliebige Anzahl von Befehlswürfeln aus dem Befehlswürfel-Pool auf die Ablaufkarte mit der nächstniedrigeren Zahl und bietet sie dem nächsten Spieler zu seiner Linken an, der noch keine Ablaufkarte vor sich liegen hat.

Wenn das Angebot vom Startspieler angenommen wurde und immer noch nicht verteilte Befehlswürfel und Ablaufkarten übrig sind, dann macht der nächste Spieler zu seiner Linken, der noch keine Ablaufkarte vor sich liegen hat, das nächste Angebot mit den noch zur Verfügung stehenden Würfeln.

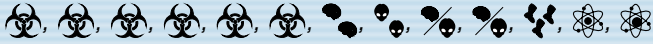
ACHTUNG: Wenn ein Spieler ein Angebot annimmt und Ablaufkarte und Würfel vor sich legt, erhält er NICHT den Startspieler-Marker. Dieser wandert erst während der Aufräumen-Phase am Ende der Runde weiter.

Sobald nur noch eine Ablaufkarte in der Tischmitte liegt, geht diese an den Spieler, der noch keine Ablaufkarte hat. Er erhält dann alle noch im Befehlswürfel-Pool enthaltenen Würfel.



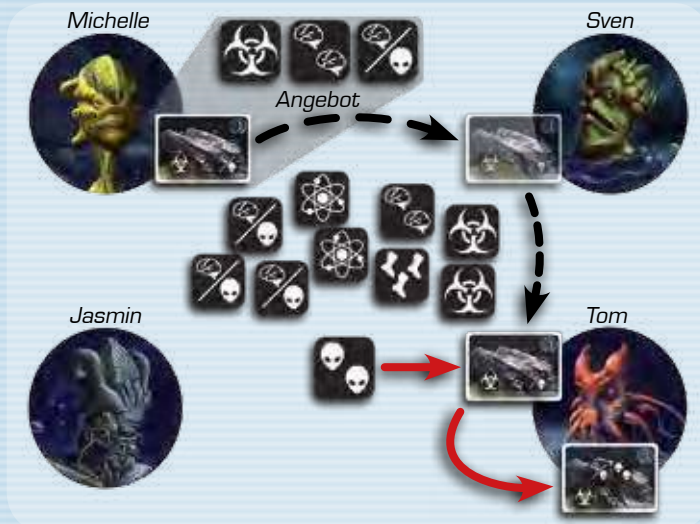
Beispiel:

An einer Vier-Spieler-Partie nehmen Michelle, Sven, Tom und Jasmin teil. Michelle ist Startspieler, also würfelt sie die 13 Befehlswürfel und erzielt folgendes Resultat:

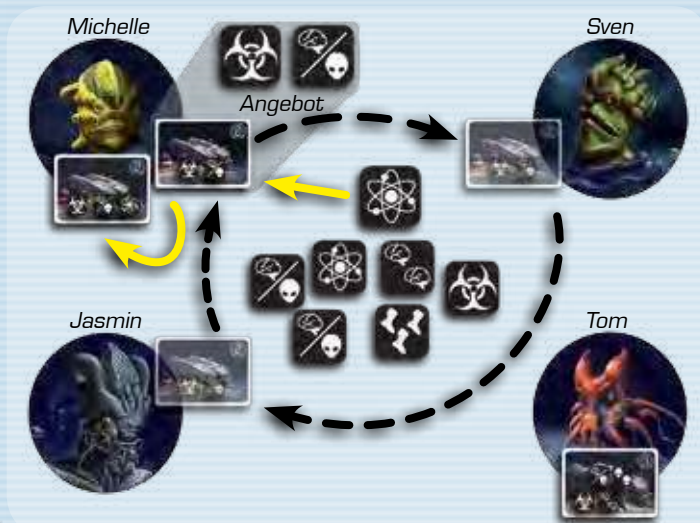


Dieses Resultat enthält mehr als 3 Kontaminierungssymbole, also legt Michelle 3 Kontaminierungssymbole mit den anderen Würfeln zur Seite und würfelt die übrigen drei Würfel mit Kontaminierungssymbol erneut.

Nun erzielt sie und . Sie legt die beiden Würfel mit dem Improvisierensymbol () zu den anderen im Befehlswürfel-Pool und würfelt den Würfel mit Kontaminierungssymbol () erneut. Jetzt würfelt sie Trainingscamp () , fügt das Resultat dem Befehlswürfel-Pool hinzu und kann nun das Angebot vorbereiten.

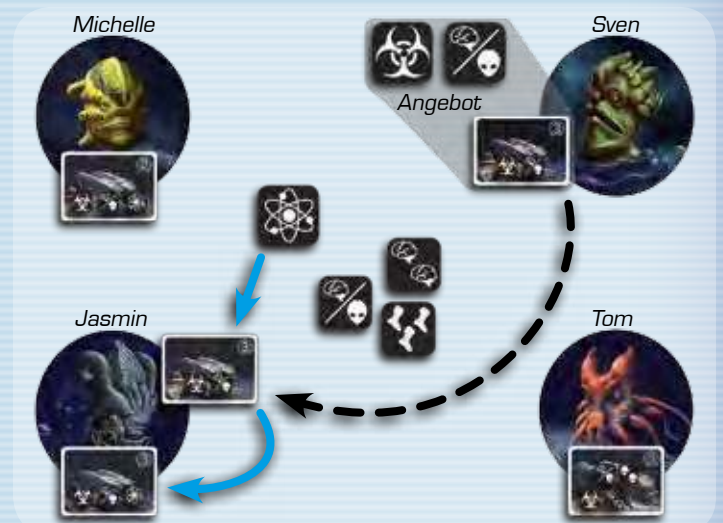


Michelle nimmt die Ablaufkarte mit der 1 (für den ersten Spieler) und legt die Befehlswürfel , und darauf. Links von Michelle sitzt Sven, der als erster über das Angebot entscheiden darf, aber dankend ablehnt. Tom, der links neben Sven sitzt, nimmt das Angebot an und nimmt sich zusätzlich einen Befehlswürfel mit aus dem Befehlswürfel-Pool.



Michelle muss ein weiteres Angebot vorlegen. Diesmal nimmt sie die Befehlswürfel und und legt sie auf die Ablaufkarte mit der 2 (für den zweiten Spieler).

Zuerst darf wieder Sven entscheiden, ob er die Karte will, aber er lehnt ab. Jasmin hat ebenfalls kein Interesse, sodass die Karte wieder bei Michelle landet, die das eigene Angebot annehmen muss. Sie nimmt sich zusätzlich einen -Würfel aus dem Befehlswürfel-Pool.



Da Michelle für diese Runde bereits eine Ablaufkarte und Befehlswürfel erhalten hat, wird das nächste Angebot vom nächsten Spieler, in diesem Fall Sven, zusammengestellt. Er nimmt die Ablaufkarte mit der 3 und legt die Befehlswürfel und darauf. Der nächste Spieler links von ihm, Jasmin, nimmt dieses Angebot an und fügt einen -Würfel aus dem Befehlswürfel-Pool hinzu.



Sven nimmt sich nun die letzte verbliebene Ablaufkarte mit der 4 und alle übrigen Befehlswürfel (, ,).



PHASE 2 – ZÜGE DER EINZELNEN SPIELER

In der zweiten Phase des Spiels führen die einzelnen Spieler nacheinander ihre Züge aus, beginnend mit dem Spieler, der die Ablaufkarte mit der Nummer 1 hat. Dieser führt all seine Aktionen aus und schließt seinen Zug vollständig ab, bevor der Spieler mit der nächsthöheren Ablaufkarte an der Reihe ist. Dies wird solange fortgesetzt, bis jeder Spieler seinen Zug beendet hat.

Jeder Zug eines Spielers umfasst die folgenden drei Schritte:

1. **Kontaminierung**
2. **Aktionen ausführen**
3. **Aufträge erfüllen**

1. Kontaminierung



Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, muss für jedes Kontaminierungssymbol (☣), das er hat, einen seiner Forscher vom Schiff entfernen und in seinem Vorrat platzieren. Wenn der Spieler keine Forscher auf dem Schiff hat, muss er auch keine entfernen.

Nachdem er alle Kontaminierungen abgewickelt hat, entfernt der Spieler alle entsprechenden Würfel von seiner Ablaufkarte und legt sie zurück in die Tischmitte.

Verfügt der Spieler über Impfstoff-Marker, kann er damit seine Forscher vor Kontaminierung schützen: Jeder abgelegte Marker macht ein Kontaminierungssymbol unwirksam. Alle verwendeten Impfstoff-Marker werden zurück neben die Impfstoff-Technologiekarte gelegt.

ACHTUNG: Alle Würfel, die das Kontaminierungssymbol zeigen, müssen als Kontaminierung verwendet werden. Sie können nicht eingesetzt werden, um andere Effekte – z.B. von Auftragskarten oder der Völkerkarte – auszulösen.

2. Aktionen ausführen

In diesem Schritt kann der Spieler so viele Aktionen ausführen, wie ihm durch seine Würfel zur Verfügung stehen. Diese Aktionen können die der Würfel selbst sein oder Sonderaktionen der vom Spieler kontrollierten Räume. Jeder Würfel kann nur einmalig genutzt werden, und die damit verbundene Aktion muss vollständig abgeschlossen sein, ehe die nächste Aktion beginnt.

Der Spieler muss nicht alle Befehlswürfel einsetzen, sondern kann freiwillig auf Aktionen verzichten. In diesem Fall legt er die Würfel einfach zurück in die Tischmitte.

Sobald ein Spieler eine Aktion von einem Befehlswürfel ausgeführt hat, entfernt er diesen von seiner Ablaufkarte und legt ihn in die Tischmitte.

BEFEHLSWÜRFEL-AKTIONEN



Trainingscamp:

Der Spieler kann bis zu 2 seiner Forscher **trainieren**. Dies bedeutet, dass er bis zu 2 Figuren aus seinem Vorrat auf seine Völkerkarte stellen kann.



Unterstützung:

Der Spieler kann bis zu 2 Forscher auf das Schiff **rufen**. Dazu bewegt er bis zu 2 Figuren von seiner Völkerkarte in einen beliebigen Raum auf dem Schiff, in dem sich einer seiner Teleporter befindet.

Wenn der Spieler mehr als einen Teleporter auf dem Schiff hat, kann er sich jedes Mal, wenn er Forscher ruft (als Befehlswürfel-Aktion oder durch andere Aktionen), entscheiden, die Forscher auf verschiedene Teleporter zu verteilen.



Improvisieren:

Der Spieler kann sich entscheiden,

- entweder einen Forscher zu trainieren, also ihn von seinem Vorrat auf die Völkerkarte zu stellen,
- **ODER** einen Forscher aufs Schiff zu rufen (von der Völkerkarte in einen Raum mit einem eigenen Teleporter zu bewegen).



Bewegung:

Der Spieler kann mit seinen Forschern bis zu 3 Bewegungen ausführen. Eine Bewegung bedeutet, dass ein Forscher, der sich auf dem Schiff befindet, auf ein angrenzendes, **erforschtes** Raumteil gezogen wird. Räume gelten als angrenzend, wenn sie eine Seite gemeinsam haben, d.h. waagrecht oder senkrecht nebeneinander liegen. Diagonal angeordnete Räume gelten nicht als angrenzend.

Der Spieler kann seine Forscher nicht in einen unerforschten Raum bewegen, d.h., sie können nicht auf verdeckte Raumteile gesetzt werden. Dazu muss ein Raum zuerst **erforscht** werden.



Technologie nutzen:

Der Spieler wendet eine der Technologie-Karten an, die offen und benutzbar auf dem Tisch liegen.

Nachdem er sie verwendet hat, dreht er die Karte um 90 Grad, um anzuzeigen, dass diese Karte verbraucht ist und in dieser Runde nicht mehr genutzt werden kann.

Optional: 1 beliebiger Würfel (nicht Kontaminierung):

• 1 Bewegung:

Anstelle der auf dem Befehlswürfel abgebildeten Aktion kann der Spieler den Würfel auch zurück in die Mitte des Tische legen und **1 Bewegung** mit einem beliebigen seiner Forscher auf dem Schiff ausführen.



• Räume erforschen

Damit sich die Forscher in bislang unbekannte Räume auf dem Schiff bewegen können, müssen diese zuerst erforscht werden, indem ein Spieler eine **Erforschungsaktion** ausführt.

Wenn ein Spieler dies tun will, wählt er einen bereits erforschten Raum (ein aufgedecktes Raumteil) aus, in dem sich mindestens einer seiner Forscher befindet (dies ist der Raum, von dem aus die Erforschung beginnt), und einen angrenzenden, unerforschten Raum (ein verdecktes Raumteil) – dies ist der zu erforschende Raum.

Dann entfernt der Spieler einen beliebigen, bislang ungenutzten Befehlswürfel von seiner Ablaufkarte (ohne die dadurch mögliche Aktion auszuführen) und legt ihn in die Tischmitte.

Anschließend deckt der Spieler das Raumteil auf und bewegt einen seiner Forscher aus dem Raum, in dem die Erforschung beginnt, in den neu erforschten Raum.

RAUM-AKTIONEN

Während seines Zuges kann ein Spieler ebenfalls Aktionen ausführen, die nicht von seinen Würfeln, sondern von seinen Forschern und den von ihnen kontrollierten Räumen abhängen. **Ein Spieler kann jedoch nur eine Raum-Aktion pro Runde ausführen.** Diese Aktion darf vor, nach oder zwischen den Aktionen ausgeführt werden, die ihm seine Befehlswürfel erlauben.

Um eine Raum-Aktion ausführen zu können, muss der Spieler den entsprechenden Raum kontrollieren, d. h., er muss dort mehr Forscher haben als jeder andere Spieler. Dies kostet keinen Würfel.

Die Aktion eines Raums kann pro Runde beliebig oft genutzt werden, jedoch von jedem Spieler maximal ein Mal pro Runde. Die Aktion desselben Raumes kann mehrmals in einer Runde ausgelöst werden, wenn die Kontrolle über den Raum im Verlauf der Runde wechselt oder wenn ein Karteneffekt dessen Raum-Aktion auslöst.

3. Aufträge erfüllen

Im letzten Schritt seines Zuges prüft der Spieler, ob er die Bedingungen seiner persönlichen Auftragskarte und/oder der allgemeinen Auftragskarte(n) erfüllt hat.

Ist dies der Fall, legt er die Auftragskarte offen vor sich aus, zeigt, dass ihre Bedingung erfüllt ist, und opfert die angegebene Anzahl an Forschern (so viele wie auf der Auftragskarte rote Alien-Figuren abgebildet sind) um den Auftrag auszuführen. Ab jetzt zählen die auf der Karte angegebenen KP zur KP-Summe des Spielers.

Es darf jeder beliebige Forscher auf dem Schiff geopfert werden. Auch genau diejenigen, die eingesetzt wurden, um die Auftragsbedingungen zu erfüllen.

Wenn der Spieler mehr als einen Auftrag erfüllen kann, entscheidet er, in welcher Reihenfolge die Aufträge erfüllt werden. Nachdem ein Auftrag erfüllt und die Kosten bezahlt wurden, prüft der Spieler, ob er noch in der Lage ist, einen weiteren Auftrag zu erfüllen. Spieler dürfen so viele Aufträge pro Runde erfüllen, wie ihnen möglich ist.

Beispiel für einen Zug:

In der Phase Befehle zuordnen hat Tom ein Angebot mit den Würfeln , ,  und  angenommen.



In seinem Zug muss er zuerst die Kontaminierung () abhandeln. Deswegen entfernt er einen seiner Forscher vom Schiff und platziert ihn in seinem Vorrat.



Dann wählt Tom die Aktion Trainingscamp () und trainiert 2 neue Forscher: Er stellt zwei seiner Forscher aus dem Vorrat auf seine Völkerkarte.



Danach nutzt Tom die Aktion Improvisieren () um 1 Forscher aufs Schiff zu rufen. Da er außerdem den Maschinenraum kontrolliert, kann er die besondere Eigenschaft dieses Raums nutzen und einen zusätzlichen Forscher rufen. Er bewegt also zwei Figuren von seiner Völkerkarte in einen Raum mit einem seiner Teleporter.



Zum Schluss benutzt er ein Bewegungssymbol () um einen neuen Raum zu erforschen. Nachdem er das Raumteil aufgedeckt hat, bewegt er einen seiner Forscher aus dem angrenzenden Raum in den neu erforschten.



PHASE 3 – KONTROLLPUNKTE PRÜFEN

Während dieser Phase überprüfen alle Spieler, ob sie genügend Kontrollpunkte (KP) gesammelt haben, um das Spiel zu gewinnen. Die Anzahl der notwendigen KP hängt von der Zahl der Spieler ab:

Spieler	Für den Sieg notwendige KP
2	8
3	7
4	6

Spieler erhalten KP für das Erfüllen von Aufträgen und für die Kontrolle von Räumen.

Um einen Raum zu kontrollieren, muss ein Spieler dort mehr Forscher haben als jeder andere Spieler. Im Falle eines Gleichstands werden die Kontrollpunkte zwischen den beteiligten Parteien aufgeteilt (abgerundet).

Wenn während dieser Phase kein Spieler die zum Sieg notwendigen KP aufweisen kann, geht es weiter mit der Aufräumphase.

ACHTUNG: KP werden nicht im Laufe des Spiels angesammelt, sondern jeweils nur in Phase 3 (Kontrollpunkte prüfen) gezählt. Die Kontrolle von Räumen (und damit die KP der einzelnen Spieler) kann von Runde zu Runde völlig unterschiedlich ausfallen. Die KP für erfüllte Aufträge sind hingegen dauerhaft und können nicht verloren gehen, selbst wenn die Bedingungen später nicht mehr erfüllt sein sollten.

PHASE 4 – AUFRÄUMEN

Während dieser Phase geschieht Folgendes:

- Alle verwendeten Technologie-Karten werden wieder in ihre aktive Position gedreht.
- Die oberste Karte des Allgemeinen Auftragsstapels wird aufgedeckt. Falls aus vorherigen Runden noch Karten ausliegen, wird die neue Karte einfach neben bereits vorhandene gelegt – es können immer alle ausliegenden Aufträge erfüllt werden.
- Der Startspieler-Marker geht an den Spieler links vom bisherigen Startspieler.
- Wenn ein Spieler in dieser Runde seinen persönlichen Auftrag erfüllt hat, zieht er 2 neue Auftragskarten vom Persönlichen Auftragsstapel. Davon behält er eine (sein neuer Persönlicher Auftrag) und legt die andere unter den Persönlichen Auftragsstapel. Nur der Spieler selbst darf die beiden Karten ansehen.
- Wenn ein Spieler in dieser Runde seinen Persönlichen Auftrag nicht erfüllt hat, kann er seine Auftragskarte ablegen (unter den Persönlichen Auftragsstapel legen) und von diesem Stapel einen neuen Auftrag ziehen. Jeder Spieler darf einen solchen Austausch ein Mal pro Runde ausführen.

AUFBAU EINES RAUMTEILS



1. Besondere Eigenschaft des Raums (kann/muss von dem Spieler genutzt werden, der den Raum kontrolliert)
2. Mindestanzahl an Forschern, die ein Spieler zur Kontrolle des Raums benötigt
3. KP-Anzahl, die ein Spieler, der diesen Raum kontrolliert, in Phase 3 erhält

AUFBAU EINER AUFTRAGSKARTE



1. Name
2. Bedingungen, um den Auftrag erfolgreich abzuschließen
3. Anzahl der Forscher (0, 1 oder 2), die der Spieler opfern muss, um den Auftrag zu erfüllen
4. KP-Anzahl für erfolgreich abgeschlossenen Auftrag



SPIELENDEN

Eine Partie **Andromeda** kann auf zwei mögliche Arten enden:

- Am Ende einer Runde, in der mindestens ein Spieler die für den Sieg nötige Anzahl an KP erreicht hat.
- Am Ende der siebten Runde (wenn die Spieler keine neuen Auftragskarten mehr vom allgemeinen Auftragsstapel aufdecken können).

Der Spieler mit den meisten KP gewinnt das Spiel – es ist ihm gelungen, so viel Wissen und Technologie zu sammeln, dass sein Volk dadurch genug Macht und Einfluss gewinnt, um zukünftig das gesamte Universum zu dominieren.

Bei einem KP-Gleichstand ist derjenige der Gewinner, der die meisten KP durch die Kontrolle von Räumen aufweisen kann.

Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg und die Beute. Sie herrschen gemeinsam über das Universum – bis sich die nächste Gelegenheit ergibt, die Konkurrenz auszustechen.

WEITERE REGELN

Im Folgenden haben wir noch einige Anmerkungen zu besonderen Spielsituationen zusammengetragen. Eine Liste der Räume des Raumschiffs und ihrer besonderen Eigenschaften folgt auf Seite 12.

BEGRENZTE ANZAHL VON SPIELKOMPONENTEN

Den Spielern stehen jeweils nur die in der Box enthaltenen Forscher-Figuren und Teleporter-Marker zur Verfügung (16 Forscher-Figuren und 3 Teleporter-Marker pro Spieler). Wenn sich keine Forscher im Vorrat des Spielers befinden, kann er auch keine ausbilden. Wenn ein Spieler keine ausgebildeten Forscher auf seiner Völkerkarte hat, kann er keine Forscher ins Schiff rufen.

Auch wenn ein Spieler seinen dritten Teleporter platziert hat, kann er die Teleporter-Technologiekarte nutzen. Dies bringt zwar keinen weiteren Teleporter aufs Feld, aber es kann zum Erfüllen bestimmter Aufgaben nützlich sein.

FORSCHER OPFERN

Für das Erfüllen der meisten Aufträge, müssen Spieler einige ihre Forscher **opfern**. Dazu muss ein Spieler die erforderliche Anzahl von Forschern vom Schiff nehmen und in seinem Vorrat platzieren. (Im späteren Verlauf des Spiels können geopferte Forscher aber wieder trainiert und danach aufs Schiff gerufen werden.)

CREDITS

Spieldesign: Jan Zalewski

Boxcover- und Innenillustrationen: Piotr Rossa

Grafikdesign: Mateusz Szupik

Projektmanager: Michał Walczak-Ślusarczyk

Regelheft: Michał Walczak-Ślusarczyk

Speltester: Jan Bażyński, Maciej Biegański, Stanisław Błaszkiwicz, Maciej Brażewicz, Jan Czapiński, Maciej Czaplicki, Łukasz Derda, Urszula Drabińska, Robert Faber, Oskar Groblewski, Rob Jakubowski, Jan Jewuła, Ernest Kiedrowicz, Ola Kobylecka, Cyryl Kocięcki, Ewa Łukowska, Zbigniew Łukowski, Karol Madaj, Jan Madejski, Filip Miłunski, Ewa Nekowska, Maciej Obszański, Lech Osiński, Patryk Pacewicz, Maciej Pasek, Karol Pietrowicz, Łukasz Pogoda, Anna Polkowska, Jakub Polkowski, Michał Rus, Marta Sandomierska, Piotr Siłka, Patryk Skut, Hanna Słomińska, Maciej Sorokin, Michał Stajszczak, Krzysztof Szafranski, Dominika Szkodzińska, Mateusz Szupik, Michał Walczak-Ślusarczyk, Mateusz Wasilewski, Michał Wdowiarski, Krzysztof Wierzbicki, Bartłomiej Wrzałka, Piotr Zalewski, Arkadiusz Załuski, Jerzy Zambrowski, Alexander Zen

Besonderer Dank an: Monsoon Group

***Andromeda** ist das Gewinnerspiel des Galakta-Spieldesign-Wettbewerbs des Jahres 2014.*

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Sabine Machaczek

Übersetzung: Thomas Römer

Layout und Grafische Bearbeitung: Fiona Carey

Unter Mitarbeit von: Stefan Ausschill, Niklas Bungardt, Pierre Dierks, Heiko Eller, Markus Klapper

Produktionsmanagement: Heiko Eller



Heidelberger
Spieleverlag



Besucht uns im Web:

WWW.HDS-FANTASY.DE

WWW.GALAKTA.PL



RAUM-AKTIONEN



Besatzungsquartiere (1 KP)

Während seines Zuges kann der Spieler, der diesen Raum kontrolliert, mit seinen Forschern an Bord des Schiffes zwei Bewegungen ausführen.



Maschinenraum (1 KP)

Während seines Zuges kann der Spieler, der diesen Raum kontrolliert, einen zusätzlichen Forscher ins Schiff rufen, wenn er Unterstützung ruft.



Brücke (1 KP)

Während seines Zuges kann der Spieler, der diesen Raum kontrolliert, 2 Karten vom Persönlichen Auftragsstapel ziehen. Danach wählt er 2 beliebige seiner Persönlichen Auftragskarten aus und legt sie unter den Persönlichen Auftragsstapel.



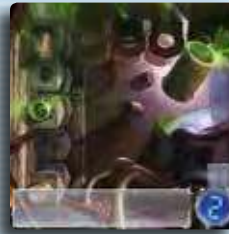
Reaktor (1 KP)

Während seines Zuges kann der Spieler, der diesen Raum kontrolliert, zwei beliebige Forscher in benachbarten Räumen gegeneinander austauschen.



Hangar (1 KP)

Während seines Zuges kann der Spieler, der diesen Raum kontrolliert, 1 seiner Forscher, der sich in diesem Raum befindet, in einen beliebigen, erforschten Raum auf dem Schiff bewegen.



Verseuchte Zone (2 KP)

Wenn ein Spieler aufgrund eines Kontaminierungssymbols Forscher vom Schiff entfernen muss, muss er mit dem Entfernen in diesem Raum beginnen. Diese Regel gilt für alle Spieler, die mindestens 1 Forscher in diesem Raum haben.

Um diesen Raum zu kontrollieren, muss ein Spieler hier mindestens 2 seiner Forscher platziert haben.



Kälteschlafkammer (2 KP)

Dieser Raum hat keine besonderen Eigenschaften, aber um ihn zu kontrollieren, muss ein Spieler hier mindestens 2 seiner Forscher platziert haben.



Waffenkammer (0 KP)

Während seines Zuges kann der Spieler, der diesen Raum kontrolliert, einen beliebigen Forscher vom Schiff entfernen und zurück auf die Völkerkarte seines Besitzers stellen.

(In einer Zwei-Spieler-Partie wird dieser Raum nicht verwendet.)



Kommunikationszentrale (1 KP)

Während seines Zuges kann der Spieler, der diesen Raum kontrolliert, entweder 1 Forscher trainieren ODER 1 weiteren Forscher ins Schiff rufen (in einen beliebigen Raum mit eigenem Teleporter).



Labor (2 KP)

In diesen Raum können keine Teleporter platziert oder hinein bewegt werden.

Um diesen Raum zu kontrollieren, muss ein Spieler hier mindestens 2 seiner Forscher platziert haben.



Zugangsschleuse (1 KP) (Anfangsraum)

Dies ist der Anfangsraum. Alle Spieler beginnen die Erforschung des Schiffes von hier und platzieren hier auch ihre ersten Teleporter.

Beide Seiten dieses Raumteils sind identisch.

