

ANDROMEDA ESCAPE

Andromeda Escape

In einer fernen Ecke des Weltalls droht eine verheerende Supernova, die allem Leben in der Galaxie ein Ende setzen wird.

Um das Überleben der Menschheit zu sichern, begeben Sie sich mit Ihrer Flotte von Raumschiffen auf eine waghalsige und unbekanntere Reise. Ihr Ziel: das Herz des Andromeda-Nebels. Hier befindet sich das mysteriöse Wurmloch zu einem anderen Ort im Universum, durch das du hoffst, der drohenden Untergang zu entkommen.

Doch Sie sind nicht allein. Aus allen Ecken der Galaxis versammeln sich Raumschiffe vor dem Wurmloch. Doch es kann immer nur eines zur gleichen Zeit durchfliegen. Dein Herzschlag beschleunigt sich synchron zum Aufladen des Warp-Antriebs ... „Werden wir rechtzeitig entkommen?“

Taktisch und Packend

Andromeda Escape kombiniert ein Minimum an Regeln mit einem Maximum an Taktik, Spannung und Spaß.

Der Spielplan besteht aus drei interstellaren Anflugzonen, die mit dem Zentrum des Andromeda-Schleiers verbunden sind. Hier befindet sich das geheimnisvolle Wurmloch.

Die Spieler blockieren sich gegenseitig und positionieren sich so, dass sie im richtigen Moment durch das Wurmloch fliegen können. In der Zwischenzeit können Karten gesammelt werden, um andere zu behindern oder sich selbst zu helfen, und es können Missionen erfüllt werden.

Navigieren Sie Ihre Flotte so schnell wie möglich durch das Wurmloch und sammeln Sie dabei Siegpunkte (VP). Es gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten VP hat.

<<<<<< Spielaufbau >>>>>>

- Jeder Spieler wählt eine Startplattform und stellt die Schiffe der entsprechenden Farbe auf die auf der Karte angegebenen Felder:
 - 2 Spieler: 9 Schiffe pro Spieler
 - 3 Spieler: 7 Schiffe pro Spieler
 - 4 Spieler: 5 Schiffe pro Spieler

Dann stellt jeder Spieler:

- 1 Scheibe auf Feld 3 im VP-Count-HUD
- 1 Scheibe auf Feld 1 auf dem Skip-HUD
- 1 Schiff im Lost Ship HUD

- Mischt alle Missionkarten und verteilt 3 Karten an jeden Spieler. Die Spieler wählen 2 Missionskarten und legen sie verdeckt vor sich ab. Die dritten Missionskarten kommen zurück auf den Stapel.
- Mischt die Aktionskarten **ALERT** und **WARNING** und legt die Stapel verdeckt auf die angegebenen Felder auf dem Spielplan. Legt dann 1 Karte von jedem Stapel offen auf die angegebenen Felder. Zusätzlich erhält jeder Spieler 1 **ALERT**-Karte.
- Einen Startspieler zuweisen. Mit 3 oder 4 Spielern beginnt der 3. Spieler mit einer Scheibe auf Feld 3 und der 4. Spieler auf Feld 2 im Skip-HUD.

<<<<<< Basis Regeln >>>>>>

Im Uhrzeigersinn ist jeder Spieler an der Zug. Nur zu Beginn deines Zuges darfst du eine oder mehrere Aktionskarten aus deiner Hand spielen

Erst danach führt ein Spieler nur eine der folgenden zwei Aktionen aus::

- Bringen Sie ein neues Schiff ins Spiel, indem Sie es auf den äußeren Ring stellen.
- Ein bereits platziertes Schiff ein Feld näher an das Wurmloch bewegen.

Dabei gilt folgendes:

- Schiffe bewegen sich von außen nach innen.
- Schiffe können nicht auf ein Feld gestellt werden, das bereits von einem anderen Schiff besetzt ist. Warten Sie, bis das Feld frei wird.
- Ein Zug ist obligatorisch. Passen ist keine Option, außer bei der gepunkteten Verbindung zu einer anderen Annäherungszone. Ein Zug auf der gepunkteten Verbindung ist nicht obligatorisch.
- Nur wenn man keine Aktion machen kann, muss man seinen Zug auslassen (siehe "Skip").

<<<<<<<<< Skip >>>>>>>>>>



An einem bestimmten Punkt im Spiel werden die interstellaren Anflugzonen etwas Überfüllt. Geraten Sie nicht in Panik, wenn kein Zug möglich ist. Vielleicht werden Sie für Ihre Geduld belohnt. Bewegen Sie Ihr Scheibe im Skip HUD im Uhrzeigersinn um 1 Feld. Abhängig von Ihrer neuen Position:

Feld 1: SWAP - Tauschen Sie die Plätze mit dem Schiff eines anderen Spielers, das sich vor Ihrem Schiff befindet.

Feld 2: Benötigen Sie noch einde runde Geduld.

Feld 3: WARP - Stellen Sie ein eigenes Raumschiff aufrecht hin. In einem späteren Zug darf es bis zu 2 Knoten vorwärts bewegt werden.

<<<< Durch das Wurmloch >>>>

Ein Schiff wird gerettet, wenn Sie es durch das Wurmloch in der Mitte des Spielfelds navigiert haben. Sie führen dann die folgenden zwei Aktionen aus:



1. Das Schiff zurück in die Schachtel legen.
2. Eine offene Aktionskarte auf die Hand nehmen.

Hinweis:

- Erst wenn keine offenen Aktionskarten mehr auf dem Spielplan vorhanden sind, werden beide Felder wieder aufgefüllt.
- Nachdem Last Ship gerettet wurde, nehmen Sie keine Aktionskarte.

<<<<<<<< Lost Ship >>>>>>>>



- Oh je! Allen Spielern fehlt zu Beginn des Spiels ein schiff: ein Lost Ship.
- Um das Schiff zu finden, müssen in allen 3 Anflugzonen Schiffe "suchen".
- Patzieren Sie dann das Lost Ship auf dem äußeren Ring.
- Hinweis: Ohne ein Lost Ship kann kein Last Ship gerettet werden!

<<<<<<< Last Ship >>>>>>>

Wenn Sie als Erster das Last Ship durch das Wurmloch navigieren, stellen Sie es auf das 1st Feld im Last Ship HUD. Der nächste Spieler, der alle Schiffe gerettet hat, stellt das Last Ship auf das 2nd Feld, und der 3. Spieler auf das 3rd Feld.






Bevor das letzte Schiff platziert wird, muss überprüft werden, ob noch ein Schiff auf der eigenen Startplattform vorhanden ist und ob Ihr Last Ship bereits gefunden wurde. Dies soll verhindern, dass Spieler vergessen Schiffe ins Spiel zu bringen.

<<<<<<< Spielende >>>>>>>

Das Spiel endet sofort, wenn der vorletzte Spieler sein letztes Schiff durch das Wurmloch navigiert hat. Der verbleibende Spieler, der noch einem Schiff auf dem Spielbrett hat, erhält die VP aus dem Last Ship HUD (außer der 4. Spieler).

<<<< Das Spiel Gewinnen >>>>

Der Spieler mit den meisten VP gewinnt! VP können während des Spiels (▷) und am Ende des Spiels (▷▷) verdient werden durch:

-  Alle Schiffe durch das Wurmloch navigieren. Die ersten 3 Spieler, denen dies gelingt, erhalten 9, 4 oder 2 VP.
-  Erfüllen von Mission-Karten während oder am Ende des Spiels (wie auf den Karten angegeben)
-  Action Cards die während des Spiels gespielt oder bis zum Ende des Spiels aufbewahrt werden

Verfolgen Sie während des Spiels Ihre VP aus gespielten Aktionskarten und erfüllten Missionen im VP-Count-HUD. Am Ende des Spiels addieren Sie die Punkte des letzten Schiffes, der Aktionskarte, die Sie auf der Hand haben, und der Missionskarte, die Sie am Ende des Spiels erreicht, aber noch nicht gewertet haben.

<<<<<<<<< Karten >>>>>>>>>

***** Missionskarten *****

Spieler können VP verdienen, indem sie ihre Missionskarten erfüllen. Sobald Sie eine Mission erfüllt haben, zeigen Sie diese sofort den anderen Spielern und aktualisieren Sie die VP in der VP Count HUD. Unerfüllte Missionskarten geben oder kosten keine VP.



VP bei erfüllter Mission

Missionsnummer (siehe nächste Seite)

***** Aktionskarten *****

Aktionskarten beeinflussen das Spiel und geben/kosten VP entweder während des Spiels, wenn sie gespielt werden (▷), oder am Ende des Spiels (▷▷), wenn sie noch auf der Hand sind (siehe oben rechts auf den Karten).

Eine Aktionskarte kann nur gespielt werden, wenn sie ausgeführt werden kann: Sie müssen in der Lage sein, die Aktion auszuführen und die auf der Karte angegebenen VP-Strafpunkte zu erleiden.

Gespielte Aktionskarten kommen auf einen Ablagestapel.



Anzahl der VP, wenn sie gespielt werden (▷), oder wenn diese Karte am Ende des Spiels noch auf der Hand ist (▷▷)

Kartenbuchstabe (siehe nächste Seite)



Ihr Schiff



Schiff des Gegners

ANDROMEDA

Karte	Mission	VP
1	Gleichzeitig 4 Positionen im Außenring in der gleichen Anflugzone besetzen.	5
2	Belegen Sie 4 Knotenpunkte an einem Punkt auf einer gestrichelten Verbindungsstrecke.	6
3	Alle 3 Felder des inneren Rings zu jeder Zeit besetzen.	6
4	Positioniere 4 Raumschiffe in einer Linie mit einer gestrichelten Verbindungsstrecke.	5
5	Positioniere 4 Raumschiffe in einer Linie ohne eine gestrichelte Verbindungsstrecke.	6
6	Als 2. alle Schiffe durch das Wurmloch navigiert haben.	7
7	Als 3. alle Schiffe durch das Wurmloch navigiert haben (Mission in einem 2-Spieler-Spiel ablegen).	9
8	Rette die Schiffe von der Startplattform, ohne dein Lost Ship zu finden. Legen Sie ihr Lost Ship sofort danach auf den äußeren Ring.	8
9	Eigene Scheibe muss am Ende des Spiels im Skip-HUD auf Feld 1 stehen.	5
10	Eigene Scheibe muss am Ende des Spiels im Skip-HUD auf Feld 3 stehen.	5
11	Während des eigenen Zuges 2 Schiffe in das Wurmloch bewegen. Es müssen nicht die eigenen sein.	8
12	Am Ende des Spiels mindestens 3 Aktionskarten WARNING auf der Hand haben.	10
13	Am Ende des Spiels mindestens 3 Aktionskarten ALERT auf der Hand haben.	8
14	Am Ende des Spiels mindestens 1 Aktionskarte WARNING und 2 Aktionskarten ALERT auf der Hand haben.	9
15	Sei der 1. Spieler, der seine Startplattform geleert hat (alle deine Schiffe ins Spiel gebracht).	5

<<<<<<<<<<<<<<<< WARP >>>>>>>>>>>>>>>>



- ① Stellen Sie ihr Schiff aufrecht, um es für einen Warp aufzuladen. Im stehen kann dieses Schiff nicht durch Swaps oder Aktionskarten bewegt werden.
- ② In einem späteren Zug darfst du dich über 1 oder 2 Verbindungen bewegen.

Karte	Aktion	▷ VP	▷ VP
A	Ein Schiff zurück auf die eigene Startplattform legen.	+2	-2
WARNING	Rückwärts über ein Schiff	+2	-2
B	direkt dahinter springen.		
WARNING	Wählen Sie einen anderen Spieler, um sein Schiff im inneren Ring zu bewegen.	+2	-1
C	1 Schiff auf ein leeres Feld im äußeren Ring bewegen.	+1	-1
D	Einen anderen Spieler auswählen, um ein neues Schiff ins Spiel zu bringen.	+1	-1
WARNING	Den Platz mit dem Schiff eines anderen Spielers hinter sich tauschen.	+1	-1
E	1 Schiff eines anderen Spielers auf dem Spielplan um 1 Feld nach vorne schieben.	0	-1
G	1 eigenes Schiff auf dem Spielbrett um 1 Feld nach hinten verschieben.	0	-1
H	Gib einem anderen einen Warp, indem du sein Raumschiff ausrichtest.	1	-1
I	Bewegen Sie Ihr Schiff im inneren Ring.	-2	-2
WARNING	Mischen Sie alle verbleibenden Missionskarten. 3 ziehen und 1 behalten.	-2	-2
J	Tauschen Sie den Platz mit dem Schiff eines anderen Spielers vor Ihnen.	-1	-2
ALERT	Springen Sie vorwärts über ein Schiff direkt vor Ihnen.	-1	-2
K	Bringen Sie ein neues Schiff von Ihrer Startplattform ins Spiel.	-1	-1
ALERT	Bewegen Sie eines Ihrer Schiffe 1 Feld vorwärts.	-1	-1
L	Bewegen Sie ein Schiff eines anderen Spielers um 1 Feld nach hinten.	-1	-1
ALERT	Zwei nebeneinander liegende Schiffe eines anderen Spielers vertauschen.	0	-1
M	Eine gepunktete Verbindungsstrecke blockieren, indem Sie diese Karte über diese Strecke zu legen.	0	-1
ALERT	1 Aktionskarte WARNING zusammen mit dieser Karte abwerfen.	0	-1
N	Wählen Sie eine exponierte Aktionskarte.	0	-1
O	Einem eigenen Schiff einen Warp geben, indem man es aufrecht stellt.	0	-1
ALERT			

