

# SPACE RACE

## Das Spielmaterial

Jeder Spieler benötigt einen Satz Spielkarten. In diesem Basisspiel sind dies 60 Spielkarten pro Spieler, wobei jeder Spieler den gleichen Kartensatz besitzt. Eine davon ist die Raumschiffkarte. Zusätzlich sind in jedem Paket drei Planetenkarten. Außer einem Tisch, der jedem Spieler ausreichend Spielfläche bietet, wird nichts weiter benötigt.

Getestet wurde das Spiel bisher für 2 und 3 Spieler. Ich kann mir allerdings vorstellen, daß es auch mit 4 Spielern sehr gut funktioniert.

## Die Karten

### ***Raumschiffkarten (grau)***

Jeder Spieler hat eine Raumschiffkarte. Auf dieser ist vermerkt, wieviel Bodenstationen, Energiegeneratoren und Replikatoren Platz finden. Außerdem ist die maximale Sprungweite angegeben.

*In diesem Basisspiel hat jeder Spieler ein Raumschiff der Explorer-Klasse.*

### ***Ressourcenkarten (gelb)***

Im Basisspiel gibt es drei Arten von Ressourcen: Energie-Generatoren, Lebensmittel-Replikatoren und Personal aus allen Gegenden der Galaxis. Die Energie-Generatoren versorgen Raumschiff und Replikatoren mit Energie. Mit den Replikatoren werden aus Energie Lebensmittel und die anderen Verbrauchsgüter für die Besatzung repliziert, d.h. nach gespeicherten Mustern synthetisch erzeugt.

### ***Bewegungskarten (blau)***

Jede Bewegungskarte stellt einen Hypersprung über die dargestellte Anzahl an Lichtjahren dar. Mit dem Sprung durch den Hyperraum werden gewaltige Entfernungen in kürzester Zeit überwunden. So ein Sprung kostet eine Menge Energie. Die Sprungziele liegen oft in der Nähe bewohnter Planeten, so daß es möglich ist, vor dem nächsten Sprung das Raumschiff zu reparieren, einzukaufen und manchmal auch Besatzung zurückzulassen, weil die Energie nicht reicht. Einige Bewegungskarten stellen die Landung auf dem zu erforschenden Planeten dar.

### ***Aktionskarten (grün)***

Aktionskarten ermöglichen die Reparatur der verschiedenen Systeme, den Einkauf auf benachbarten Planeten, die Anwerbung von zusätzlichem Personal und manch andere positive Entwicklung.

### ***Angriffskarten (rot)***

Mit den Angriffskarten kann man auch ein wenig gemein sein, und die Schiffe der Gegner in ihrem Fortkommen durch Sabotage und andere galaktische Ereignisse empfindlich stören.

## Das Spielziel

Ziel des Basis-Spieles ist es, auf möglichst vielen Planeten der Erste zu sein, der ihn erfolgreich besiedelt. Wer am Spielende die meisten Planeten gewonnen hat, hat das Spiel gewonnen.

Um dieses Ziel zu erreichen rüstet man zunächst sein Raumschiff aus, um für die lange Fahrt vorbereitet zu sein. Hat man genug geladen, startet man und fliegt los. Und das Leben könnte so einfach sein, wäre da nicht der Mitspieler, der mit allerlei Mitteln versucht, das Ziel als erster zu erreichen. Dabei schreckt dieser Fiesling auch nicht vor Sabotage zurück.

## Spielvorbereitung

Die Raumschiffkarten werden herausgenommen. Beide Spieler mischen ihre Karten. Jeder Spieler hat in diesem Basis-Spiel einen eigenen identischen Stapel mit 59 Karten. Jeder Spieler nimmt zunächst 14 Karten auf die Hand. Hat er keine Ressourcenkarte (gelb) gezogen, zeigt er seine Karten dem Mitspieler, mischt diese wieder in den Stapel und zieht 14 neue Karten. Das ist nötigenfalls zu wiederholen. Sobald auch Ressourcenkarten dabei sind, sortiert der Spieler 7 Karten aus und mischt sie wieder unter den Stapel. Zu Beginn hat jeder Spieler nun 7 Handkarten.

Die Planetenkarten (mind. 3) werden gemischt und verdeckt bereit gelegt. Die Raumschiffe werden in der Mitte zwischen den Spielern gegeneinander gelegt. Es wird gelost, wer beginnt. Die oberste Planetenkarte wird aufgedeckt. Auf der Planetenkarte steht, wie weit er entfernt ist und wieviel Personal und Bodenstationen zum besiedeln nötig sind. Die Anzahl der benötigten Lebensmittelreplikatoren und Energiegeneratoren ergibt sich aus diesen Angaben, wobei jede Bodenstation zum Betrieb zusätzlich zwei Energiegeneratoren benötigt.

## Das Spiel

Abwechselnd kommt jeder Spieler an der Reihe. Jeder Spieler führt folgende aus:

1. Karte(n) ausspielen ODER Karte(n) abwerfen
2. Karten vom Stapel auf 7 Karten ergänzen

### ***Karte(n) ausspielen***

Beim Auspielen der Karten ist darauf zu achten, daß die Energie ausreicht. Es müssen immer ausreichend Lebensmittelreplikatoren für die Besatzung mit Energie versorgt werden. Der Flug (Hypersprünge) kostet Energie. Etwaige Aktionen (Sabotage, o.ä.) kostet auch Energie. Die Energiekosten (auf den Karten durch ein oder mehrere Elektrizitätssymbole angegeben) dürfen die Anzahl der Energiegeneratoren nicht übersteigen.

Der Spieler kann beliebig viele Karten in exakt folgender Reihenfolge ausspielen:

#### **1. Ressourcenkarten (gelb)**

Die Ressourcenkarten werden direkt an das Raumschiff angelegt.

Ressourcenkarten können nur gespielt werden, solange noch keine Bewegungskarten gespielt sind, es sei denn Aktionskarten (z.B. Suche, Einkauf, Anwerbung) erlauben hiervon eine Ausnahme.

Hinweis: Der Spieler kann jedoch jederzeit nach dem Start entscheiden, den Flug abubrechen, indem er die schon ausgelegten Bewegungskarten in den Stapel mischt. Anschließend wird eine Handkarte abgelegt. Bedingung: Er muß schon gestartet sein und der Stapel darf nicht aufgebraucht sein. Dieser Abbruch ist ein eigener Spielzug und in dieser Runde dürfen keine weiteren Karten ausgelegt werden.

Beim Anlegen von Ressourcenkarten können jederzeit auch andere, schon angelegte Ressourcenkarten vom Raumschiff genommen und auf den Ablagestapel gelegt werden. Das macht etwa dann Sinn, wenn man eine Karte mit mehreren Energiegeneratoren anlegt und dadurch die Gesamtzahl der Generatoren das Limit des Raumschiffs übersteigen würde. Beispiel: Es liegen bereits 9 Generatoren am Raumschiff und der Spieler legt eine Karte mit 3 Generatoren an. Das Raumschiff erlaubt aber nur 10 Generatoren. Also legt der Spieler zwei andere Generatoren auf den Ablagestapel.

Die Energiekosten der Replikatoren müssen erst während des Fluges erbracht werden und die Bodenstationen benötigen Energie erst nach der Landung.

*Tipp:*

*Zu Beginn des Spieles wird man schwerpunktmäßig Ressourcenkarten spielen. Man kann das Spiel nur gewinnen, wenn man den Planeten mit dem benötigten Personal und den benötigten Bodenstationen erreicht. Es ist empfehlenswert, immer etwas mehr dabei zu haben, als man unbedingt braucht. Da man jedoch in Konkurrenz zum Mitspieler steht, kann es manchmal jedoch sinnvoll sein, etwas knapper zu kalkulieren und sich auf sein Glück zu verlassen. Es gibt ja auch noch Aktionskarten, um Ressourcen und Personal während des Fluges nachzurüsten ... aber es sind nur sehr wenige ...*

## 2. Bewegungskarte (blau)

Die Bewegungskarten werden in einer eigenen Folge links neben dem Raumschiff abgelegt.

Es darf pro Runde nur eine Bewegungskarte ausgelegt werden und auch nur dann, wenn der Flug nicht durch eine Angriffskarte des Mitspielers gestoppt wurde. (Zur Erinnerung: Sabotage der Bodenstation stoppt den Flug nicht.) Außerdem können einige Aktionskarten nur gespielt werden, wenn in dieser Runde nicht geflogen wird.

Die Energie muß für die Bewegungskarte und für die Verpflegung aller Besatzungsmitglieder durch Replikatoren ausreichend sein. Reichen die Energiegeneratoren nicht, muß ggf. Personal zurückgelassen werden, wenn man nicht auf den Flug verzichten will. Um Personal zurückzulassen nimmt man die entsprechende Karte vom Raumschiff weg und legt sie auf den Ablagestapel.

*Tipp:*

*Mit dem Spielen der ersten Bewegungskarte startet die Weltraummission. Es gibt nur wenige Möglichkeiten, während des Fluges Energiegeneratoren oder Replikatoren nachzukaufen und auch die Personalgewinnung ist während des Fluges nur selten möglich. Zudem sind derartige Aktionen immer mit Aufenthalt auf einem Planeten (will heißen: keine Flugkarte in der betreffenden Runde) verbunden. Außerdem sollte - besonderes bei weit entfernten Planeten - die Energieausstattung auch für die großen Hypersprünge reichen, da sonst das Ziel vielleicht nicht erreichbar ist. Der Gegner hat vermutlich im ungünstigsten Moment eine Karte "Raumanomalie" und diese wird er nicht auf einen 50er-Hypersprung anwenden!*

## 3. Aktions- und Angriffskarte(n) (grün/rot)

Einige dieser Karten verlangen, daß Energie dafür zur Verfügung steht. Manchmal reicht es dann nicht zu einem weiten Flug und einem Angriff.

Angriffskarten können, bis auf Ausnahmen, die auf den Karten vermerkt sind, nur auf Raumschiffe gespielt werden, die bereits im All sind. Außerdem kann immer nur ein Angriff auf ein und dasselbe Objekt gemacht werden. Ist z.B. schon eine Sabotage der Replikatoren erfolgt, kann keine weitere auf die Replikatoren erfolgen, bevor die erste abgewehrt ist und die Replikatoren wieder repariert sind.

Eine ausgespielte Angriffskarte wird neben das Raumschiff des Gegners gelegt. Sie wird erst bei Ausspielen der entsprechenden Reparaturkarte wieder entfernt und auf den Ablagestapel des Spielers gelegt, der sie ausgespielt hat.

Angriffe auf Replikatoren oder Energiesystem verhindern bis zur Reparatur den Weiterflug. Ein Angriff auf die Bodenstationen stört nicht den Weiterflug, verhindert aber die erfolgreiche Landung.

Aktionskarten werden nach der Ausführung der Aktion auf den eigenen Ablagestapel gelegt.

*Tipp:*

*Immer die Aktionen des Gegners im Auge behalten. Im Zweifelsfalle hat er genau die Karten auf der Hand, die er zur sicheren Landung auf dem Planeten benötigt. Da mag manchmal eine Sabotage die bessere Lösung sein.*

## **Karten abwerfen**

Wenn der Spieler keine Karte legen will oder kann, muß er 1, 2 oder drei beliebige seiner Handkarten offen nacheinander abwerfen.

*Tipp:*

*Nicht voreilig Karten abwerfen, die man später doch noch gebrauchen könnte. Ist der Kartenstapel zu Ende, gibt es für diesen Flug keine Karten mehr. Wenn dann die Handkarten nicht ausreichen, frohlockt der Gegner.*

## **Karten nachziehen**

Zum Schluß ergänzt der Spieler seine Hand auf 7 Karten.

*Tipp:*

*Es wirkt als erzieherische Maßnahme, wenn man beim Beginn seines Zuges das Nachholen des vergessenen Ziehens NICHT erlaubt und somit in dieser Runde mit weniger Handkarten auskommen muß. Das ist aber nur ein Vorschlag, keine zwingende Regel. Bei Turnieren würde ich diesen Vorschlag jedoch zur Regel machen.*

## **Landen**

Wenn man den Planeten mit genauer Anzahl der Lichtjahre erreicht, kann man landen, indem man eine Landekarte ausspielt. Es gibt auch Landekarten, die einen Hypersprung zwischen 0 und 100 Lichtjahren enthalten. Diese können also auch eingesetzt werden, wenn die Entfernung zum Planeten 100 oder weniger Lichtjahre beträgt. Es sind die einzigsten Karten, die auch angewandt werden können, um 0 bis 100 Lichtjahre zurückzuflogen. Die Landekarten zählen immer als Bewegungskarten (auch bei "Punktlandung") und dürfen nicht in einer Runde zusammen mit anderen Bewegungskarten gespielt werden.

Nach der Landung wird überprüft, ob man ausreichend ausgestattet ist, um auf dem Planeten zu siedeln. Man muß die auf der Planetenkarte angegebenen funktionsfähigen Bodenstation dabei haben und es muß mindestens das angegebene Personal dabei sein. Es müssen genügend Replikatoren vorhanden sein, um das gelandete Personal zu verpflegen. Ist man mit mehr Personen als nötig gelandet, müssen diese natürlich auch verpflegt werden. Zu guter Letzt müssen genug Energiegeneratoren im Gepäck sein, um die benötigten Replikatoren und die Bodenstationen zu betreiben. Eine Bodenstation benötigt zwei Energiegeneratoren.

Sind mehr Replikatoren vorhanden, als benötigt werden, müssen diese natürlich NICHT mit Energie versorgt werden. Auch Bodenstationen, die nicht benötigt werden, können abgeschaltet bleiben.

Sind alle Bedingungen erfüllt, gewinnt der Spieler den Planeten. Merkt er erst NACH der Landung (dem Anlegen der Landekarte), daß es nicht reicht, oder die Bodenstation durch Sabotage gestört ist, gewinnt automatisch der andere Spieler den Planeten.

## **Keine Karten mehr?**

Hat ein Spieler die letzte Handkarte gespielt und der Stapel ist leer und er konnte nicht landen, gewinnt automatisch der andere Spieler den Planeten. Auch wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, kann der Spieler noch so lange weiterspielen, wie er Handkarten hat. WICHTIG: Es gilt immer noch die Regel, daß er Karten ausspielen ODER mindestens eine abwerfen muß.

*Tipp:*

*Solange man noch im Spiel ist, kann man sich immer für einen Neustart entscheiden. Zur Erinnerung: Der Spieler kann jederzeit entscheiden, den Flug abubrechen, indem er die schon ausgelegten Bewegungskarten in den Stapel mischt und eine Handkarte abwirft. Bedingung: Er muß schon gestartet sein und der Stapel darf nicht aufgebraucht sein. Dieser Abbruch ist ein eigener Spielzug und in dieser Runde dürfen keine weiteren Karten ausgelegt werden.*

## **Der nächste Planet**

Nach der Landung wird der nächste Planet umgedreht. Alle Bewegungs- und Ressourcenkarten werden vom Raumschiff entfernt und zusammen mit dem Ablagestapel in den Kartenstapel gemischt. Lediglich die Handkarten bleiben auf der Hand und werden nach dem Mischen auf 7 ergänzt. Der Spieler, der im Kampf um den letzten Planeten unterlegen war, beginnt.

Bei mehr als zwei Spielern beginnt der Spieler, der im Uhrzeigersinn auf den erfolgreichen Eroberer folgt.

Ist der letzte Planet erobert, gewinnt der Spieler das Spiel, der die meisten Planeten für sich gewinnen konnte. Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl erobert, addieren diese Spieler die Entfernungen ihrer Planeten. Gewinner ist der, mit der höchsten Zahl. Ist auch diese identisch, müssen sich diese Spieler den Gewinn teilen.

## **Variante**

Wie bei jedem Sammelkartenspiel und manch anderen Kartenspielen hängt der Spielverlauf nicht unwesentlich von der zufälligen Verteilung der Karten nach dem Mischen statt. Das heißt, die am dringendsten benötigten Karten liegen bei einem selbst immer ganz unten, während der Gegner sie mundgerecht in der richtigen Reihenfolge serviert bekommt. Jeder Magic-, Pokémon-, Siedler- oder was auch immer Spieler kennt diese Situation. Bei SPACE RACE neigen die beiden Bodenstationen entgegen jeder Wahrscheinlichkeit gerne dazu, die beiden untersten Karten zu sein. Wenn man dieses Risiko minimieren will, empfehlen sich z.B. die zwei folgenden alternativen Verfahrensweisen:

1. Man sortiert eine Bodenstation vor Beginn heraus und legt sie gleich auf sein Raumschiff. Anschließend wird der Stapel gemischt und man beginnt mit dem Ziehen der Handkarten. (Daß jetzt immer noch die Reparaturkarten für die Bodenstation die untersten Karten sind, wenn der Gegner die Sabotagekarte gegen die Bodenstation auf der Hand hat, ist ein anderes Thema ...)
2. Man sortiert vor dem Mischen die beiden Bodenstationen aus. Dann mischt man die Karten. Hebt das obere Drittel ab und mischt die Bodenstationen unter das obere Drittel. (Solange man noch keine Bodenstation hat, sollte man hier keine Aktionskarten spielen, die ein Mischen des Stapels nach sich ziehen, denn dann landen diese ziemlich sicher wieder ... aber das hatten wir schon.)