

ROCKETMEN

Martin Wallace

**Ein rasantes Kartendeck-Optimierungsspiel
über die moderne Erforschung des Weltraums.**

Tauche ein in ein rasantes Rennen zur letzten Grenze – dem Weltraum. Rocketmen ist ein konfrontatives Kartendeck-Optimierungsspiel, das sich um schnelles Handeln und taktische Entscheidungen dreht – nimm Platz in der ersten Reihe und werde Zeuge des technologisch-wundervollen Spektakels der Weltraumerkundung. Es liegt bei dir, und deiner Fähigkeit zum vorausschauenden Handeln und dem richtigen Einsatz von Ressourcen, zu entscheiden, welche Art des Vorgehens die geeignetste ist, um den Weg zu den himmlischen Nachbarn der Erde zu bereiten.

Die Spieler erringen Siegpunkte (SP), indem sie mehrere Raummissionen erfolgreich durchführen, deren Hauptziel die Erkundung dreier Zielorte im Weltraum ist: der Erdorbit, der Mond und der Mars. Jede erfolgreiche Mission verschafft den Spielern beträchtliche Vorteile: zusätzliche Raketenpunkte, mehr Geld, vergrößerte Kartenhand und ergänzende Ressourcen. Diese wiederum helfen ihnen dabei sich leichter auf zukünftige Missionen vorzubereiten.

KOMPONENTEN

Spielbretter

- 1 Haupt-Spielbrett
- 4 Spielertableaus in 4 verschiedenen Farben (Weiß, Rot, Gelb und Blau)

Marker

- 24 Missionsmarker in 4 verschiedenen Farben (6 je Spieler)



- 4 Siegpunktmarker



- 12 zweiseitige Raketenpunkte-Erfolgsmarker (anhaltender Nutzen) in 4 verschiedenen Farben (3 je Spieler)



- 24 zweiseitige Erfolgsmarker (anhaltender Nutzen) in 4 verschiedenen Farben (6 je Spieler)



Startspielermarker /
KI-Raketenmarker



Raketen-
marker



Mond-
marker



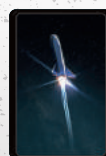
Mars-
marker

Karten

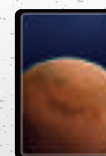
- Aktionskarten:



- 48 Missionskarten in 4 verschiedenen Farben (12 je Spieler)
- 23 Vorteilskarten (Blaugrün) und 20 Vorteilskarten (Rosa)
- 15 Antriebskarten (3 Typen zu je 5)
- 12 Gefahrenkarten (3 Typen zu je 4)



18 Missions-
erfolg-Kar-
ten



12 Persön-
liche Ziele-
Karten



10 Spiel-
varianten-
karten



7 Solitär-
karten



SPIELAUFBAU

Für Spieler, die sich noch nicht mit Kartendeck-Optimierungsspielen auskennen, empfehlen wir, eine vereinfachte Variante des Spiels zu spielen, die **Der Kampf um die Erde** genannt wird. Die Regeln für diese Variante befinden sich auf **Seite 15**.

- 1 Lege das Spielbrett in die Tischmitte.
- 2 Bei 4 Spielern werden alle Karten verwendet; bei 3 Spielern werden alle Karten mit einer entfernt; bei 2 Spielern werden alle Karten mit und entfernt. Solitärregeln befinden sich auf Seite 13. Die Spielerzahl-Nummern befinden sich in der unteren linken Ecke auf der Vorderseite der Karten:
- 3 Lege die Missionserfolg-Karten verdeckt auf das Spielbrett.
- 4 Teile die Aktionskarten in die folgenden Decks auf:

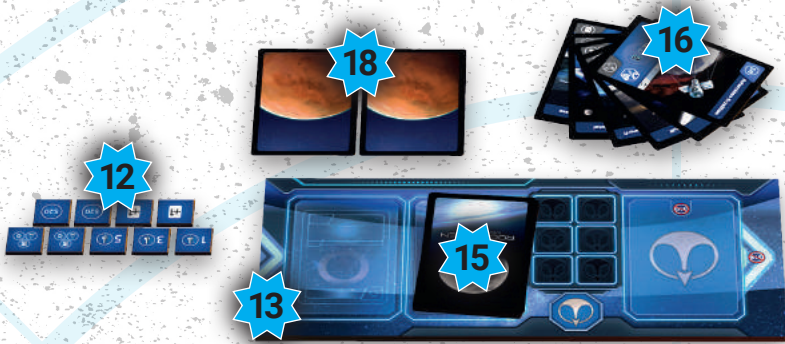


Antrieb — Vorteil — Gefahren — Mission

- 5 Sortiere die Antriebskarten nach Typ (, ,) und lege sie dann aufgedeckt auf die entsprechenden Stellen auf dem Spielbrett.
- 6 Teile die Vorteilskarten in zwei Decks, Blaugrün und Rosa. Füge alle Gefahrenkarten mit dem Blaugrünen Deck hinzu und die restlichen dem Rosa Deck. Mische beide Kartendecks. Lege das Blaugrüne Deck auf das Rosa Deck und beide verdeckt auf das Spielbrett.
- 7 Nimm die obersten sechs Karten dieses Decks und platziere sie in der Auslage.
- 8 Platziere den Mondmarker auf dem Mondsymbol und den Marsmarker auf dem Marssymbol.
- 10 Jeder Spieler wählt ein Set aus zwölf Missionskarten, Missionsmarkern, Erfolgsmarkern und einem Spielertableau in einer der vier Farben aus (Weiß, Rot, Gelb und Blau).
- 14 Mische deine zwölf Startkarten und platziere sie verdeckt auf , dem HQ-Feld deines Spielertableaus. Ziehe davon 6 Karten, die deine Starthand bilden.
- 17 Platziere deinen Siegpunktmarker auf dem „0“-Feld der Siegpunkteleiste.
- 18 Mische die *Persönliche Ziele*-Karten und gib jedem Spieler zwei Karten, ohne sie dabei den anderen Spielern zu zeigen. Lege die restlichen Karten in den Spielkarton, ohne sie anzusehen; sie werden während dieser Partie nicht benötigt.
- 20 Bestimme zufällig den Startspieler und gib ihm den Startspielermarker. Der Startspieler wechselt während der Partie nicht die Person und er hat auch keine besondere Rolle inne.
- 21 Platziere den Raketenmarker auf dem „0“-Feld der Missionsleiste.
- 22 Platziert die Spielvarianten- (Seite 4) oder Solitärkarten (Seite 13).

Nun seid ihr bereit für den Wettlauf zu den Sternen!





KARTEN und AKTIONEN

Aktionskarten

Jede Aktionskarte verfügt am oberen Rand über drei Informationen: Ressourcen **1**, Kartename **2** und Kartentyp **3**. Ressourcen werden für den Erwerb neuer Karten genutzt und verleihen deinen Raketenstarts Extraschub. Die Ressourcentypen sind Geldwert (\$10 \$20 \$30), Raketenpunkte (🚀), Computer (💻), Verbundwerkstoffe (🧪), Biotechnologie (🧬) und Wissenschaft (🔬).



Vorteils-, Antriebs- und Gefahrenkarten verfügen in der unteren Hälfte über drei zusätzliche Informationen: Kartenkosten **4**, Karteneffekt **5** und Spieleranzahl **6**. Die Kartenkosten geben an, wie viele Ressourcen und Geld aufgebracht werden müssen, um die Karte aus der Auslage kaufen zu können.

Der Effekt einer **Vorteilskarte** kann mehrere mögliche Aktionen beschreiben:

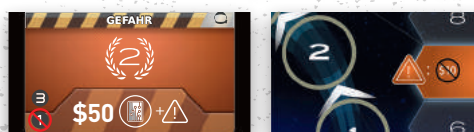
- **ABLEGEN:** Spiele diese Karte entweder als Ressource oder als Geld oder nutze ihre Fähigkeit. Egal was du wählst, es wird als Teil einer *Karten ablegen*-Aktion ausgeführt.
- **STARTRAMPE:** Du kannst die Fähigkeit dieser Karte nur nutzen, wenn sie sich auf deiner Startrampe befindet. Unter anderen Umständen kannst du diese Karte als Ressource oder Geld spielen. ⊕ – dieses Symbol kennzeichnet Karten mit einem Startrampen-Effekt. Es hilft dir, diese Karten bei einem Startversuch leichter zu finden.
- **ALS ZAHLUNGSMITTEL:** Du kannst die Fähigkeit dieser Karte nutzen, wenn du sie als Zahlungsmittel für den Kauf einer neuen Karte nutzt (als Teil einer *Kaufe Karten aus der Auslage*-Aktion) oder um eine Karte auf deiner Startrampe oder deinem Missionsplan zu platzieren (als Teil einer *Platziere Karten auf Startrampe/Missionsplan*-Aktion). Du kannst sowohl die Ressource oder das Geld dieser Karte nutzen, als auch deren Effekt.

Auf manchen Karten steht „**Permanent**“; diese Karten auf deiner Startrampe musst du zu keiner Zeit ablegen.

Gefahren

Diese Karten repräsentieren die Gefahren, denen wir als Menschheit ausgesetzt sind: 🦠 Pandemien, 🌡️ Klimawandel und 🌠 Asteroideneinschlag. Der Kampf dagegen ist nicht billig, aber jede Gefahrenkarte gibt dir am Ende des Spiels 2 Siegpunkte. Ihre Symbole am oberen Rand stellen keine Ressourcen dar; sie bezeichnen den Gefahrentyp.

Der Preis einer Gefahrenkarte erhöht sich während des Spiels für jeden Spieler individuell, was durch den aktuellen Standort des jeweiligen Spielers auf der Siegpunktleiste angezeigt wird. Um dich daran zu erinnern, befindet sich ein +🚀 neben den Kosten der Gefahrenkarten. Die 🚀 auf der Siegpunktleiste sind nicht kumulativ; verwende immer nur das höchste 🚀, das du erreicht hast.



Beispiel: Für einen Spieler mit 7 SP kostet jede Gefahrenkarte \$10 mehr.

Antrieb

LIMIT: Jede **Antriebskarte** verfügt über eine textliche Erinnerung, dass du immer NUR EINE Antriebskarte pro Zug kaufen kannst.











Goldene Regel

Wenn der Text irgendeiner Karte mit den Regeln in diesem Buch in Konflikt gerät, dann hat der Kartentext Vorrang.

Spielvariantenkarten

Sobald du mit dem Spiel vertraut bist, kannst du die Variantenkarten nutzen, um das Spiel vielfältiger zu gestalten. Sie modifizieren die Spielregeln auf verschiedenste Weisen oder eröffnen neue Möglichkeiten SP zu erringen (im Falle eines Unentschiedens beim Punkte erzielen, erhalten alle an dem Unentschieden beteiligten Spieler die volle Anzahl der zusätzlichen SP). Wenn du sie verwenden willst, dann mische sie, ziehe zwei Karten und lege sie auf ihren Platz auf dem Spielbrett. Die restlichen Karten nimmst du aus dem Spiel (siehe auch Seite 15).

Ziele und Orte

Bei Rocketmen gibt es drei Ziele: Erdborbit , Mond  und Mars . Jedes Ziel verfügt über verschiedene Orte. Es gibt sieben Ortstypen: Satellit , Raumschiff , Raumhotel , Orbital-Raumwerft , Raumstation , Asteroiden-Erzabbau  und Basis . Manche Ortstypen kommen bei mehr als nur einem Ziel vor.

Es gibt insgesamt zwölf Orte: Fünf im Erdborbit, vier auf dem Mond und drei auf dem Mars.

Aufgedeckte und verdeckte Karten

Wann immer Karten aufgedeckt liegen, kannst du sie jederzeit durchsehen (einschließlich gegnerischer Karten).

Wann immer Karten verdeckt liegen, kannst du sie zu keiner Zeit durchsehen.

Spielertableau



Dein Spielertableau ist dein Hauptspielbereich. Es hat verschiedene Zonen:






- A HQ** – Ziehe Karten von hier. Die Karten hier liegen verdeckt.
- B Hand** – Dies ist deine Kartenhand. Du beginnst das Spiel mit einem Handlimit von sechs Karten, aber dies kann sich während des Spiels ändern.
- C Missionsplan** – Dies ist der Platz für eine deiner Missionskarten. Zahle \$10, um eine Karte hier zu platzieren. Die Karte hier ist aufgedeckt.
- D Startrampe** – Hier konstruierst du deine Rakete. Zahle \$10, um eine Karte hier zu platzieren. Die Karten hier sind aufgedeckt.
- E Spielbereich** – Deine gespielten und abgelegten Karten kommen hierher. Wenn du eine Karte aus deiner Hand spielst, dann legst du sie sofort im Spielbereich ab. Wenn du eine Karte aus deiner Hand, von der Startrampe, dem Missionsplan oder irgendeinem anderen Ort ablegst, legst du sie immer im Spielbereich ab. Die Karten hier sind aufgedeckt. Am Ende deines Zuges verschiebst du alle Karten von deinem Spielbereich in dein Lagerhaus (tue dies nie während deines Zuges).
- F Lagerhaus** – Deine genutzten Karten werden hier gelagert. Die Karten hier sind aufgedeckt.

- G Erfolge (Marker)** – Du erhältst Erfolge durch erfolgreiche Missionen, wie es in der unteren rechten Ecke der Missionskarten angegeben ist. Sie werden hier gelagert und man kann anhaltenden Nutzen aus ihnen ziehen.



Raketennpunkte und Handlimit +1 sind beide kumulativ.



Geldwert bringt \$20 und Wissenschaft eine Ressource ( oder  oder ); jeder dieser Marker kann einmal pro Zug verwendet werden (nach der Nutzung müssen die Marker so umgedreht werden, dass sie verdeckt liegen  ).

- H Schrottplatz** – Hierhin legst du deine Karten, die du aus dem Spiel entfernst. Jeder Spieler hat einen eigenen Schrottplatz. Manche Karten in deinem Schrottplatz können immer noch Auswirkungen auf das Spiel haben und Punkte einbringen. Dein Schrottplatz hat keinen spezifischen Standort; du kannst ihn platzieren, wo du willst, aber du musst ihn vom Rest deiner Karten getrennt halten (Du kannst in direkt bei **H** platzieren, aber du musst es nicht).

SPIELABLAUF

Die Spieler wechseln sich im Uhrzeigersinn mit ihren Zügen ab. Der aktive Spieler kann so viele Aktionen ausführen wie er will und diese in beliebiger Reihenfolge.

Verfügbare Aktionen sind:

- Kaufe Karten aus der Auslage.
- Platziere Karten auf der Starttrampe und/oder dem Missionsplan.
- Lege Karten ab.

Eine Mission starten

Wenn du alle deine Aktionen abgeschlossen hast, kannst du (du musst aber nicht) eine Mission starten. Du kannst dies nur einmal pro Zug tun und dein Zug endet dadurch, egal zu welchem Ergebnis es führt.

Das Ende eines Spielerzugs

Verschiebe alle Karten von deinem Spielbereich in dein Lagerhaus. Wenn du mehr Karten hast als deine Handlimit erlaubt, dann lege die überzähligen Karten in dein Lagerhaus. Ziehe Karten von deinem HQ, um deine Hand wieder auf dein Handlimit aufzufüllen (welches bei sechs beginnt, aber sich ändern kann).

Wenn es nicht ausreichend Karten in deinem HQ gibt, dann ziehst du so viele wie du kannst und mischst dann dein Lagerhaus, um so ein neues verdecktes HQ-Deck zu bilden. Den Rest der zu deinem Handlimit fehlenden Karten ziehst du von diesem neuen Deck. Sollte es immer noch nicht genügend Karten geben, dann ziehst du keine weiteren zusätzlichen Karten.

Drehe alle deine verwendeten Erfolgsmarker zurück auf ihre farbige Seite.

DAS SPIEL BEENDEN

Das Spiel endet, wenn:

- Ein Spieler den auf der Siegpunkteleiste vermerkten Zielwert erreicht hat (18 SP bei 4 Spielern, 21 SP bei 3 Spielern und 23 SP bei 2 Spielern), oder
- Ein Spieler alle seine sechs Missionsmarker auf den Missionsfeldern platziert hat und auf jedem Ziel (🌍, 🌑, 🌒) befindet sich mindestens ein Missionsmarker (nicht notwendigerweise von diesem Spieler), oder
- Alle Spieler haben alle ihre Missionsmarker auf den Missionsfeldern platziert.

Diese Runde wird vollständig abgehandelt, d.h. bis der letzte Spieler (der Spieler vor dem Startspieler) seinen Zug beendet hat, danach endet die Partie.

Am Ende des Spiels werden zusätzliche SP addiert für:

- Gekaufte Karten, die SP vergeben, z.B. Gefahren – jede ist 2 SP wert. Wenn du eine Gefahrenkarte auf deinen Schrottplatz verschoben hast, erhältst du trotzdem noch die SP am Ende des Spiels.

- 🌑- und 🌒-Marker (ein SP für jeden Marker).
- Eines deiner Persönlichen Ziele. Du kannst SP nur von einer deiner *Persönliche Ziele*-Karte erhalten; wähle eine und nimm die andere aus dem Spiel.
- Variantenkarten (wie auf den entsprechenden Karten angegeben; Ressourcen auf Karten in deinem Schrottplatz zählen hier auch).

Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel.

Gibt es ein Patt, dann gewinnt der am Patt beteiligte Spieler, dessen Mission am weitesten fortgeschritten ist und der sich auf dem höchsten SP-Wert für die erste Mission dorthin befindet (Mars-Basis > Orbital-Erzabbau > Mars-Raumschiff > Mond-Basis > usw.). Gibt es immer noch ein Patt, dann gewinnt der, der mehr Missionen gewonnen hat. Gibt es trotzdem noch ein Patt, dann teilen die am Patt beteiligten Spieler den Sieg.

AKTIONEN

Karten aus der Auslage kaufen

Wähle eine oder mehrere Karten aus der Auslage, die du kaufen möchtest **1**. Bezahle die angegebenen Gesamtkosten mit Ressourcen, die auf deinen Handkarten aufgelistet sind **2** und Erfolgsmarkern, die sich auf deinem Spielertableau befinden. Wenn du eine Karte oder den Erfolgsmarker mit Wissenschaft (🔬) nutzt, dann kannst du sie/ihn als jede darauf angegebene Ressource (🚀 oder 🌌 oder 🌍) nutzen. Wenn die Kosten einer Karte (🔬) zeigen, dann kannst du mit jeder dieser 3 Ressourcen (🚀 oder 🌌 oder 🌍) zahlen. Wenn du (🔬) oder (🚀) oder (🌌) oder (🌍)-Marker nutzt, dann drehst du sie so um, dass sie verdeckt sind, damit sie in diesem Zug nicht mehr verwendet werden können (lege sie nicht ab!).

Platziere deine neuerworbenen Karten, zusammen mit den Karten, die du zum Bezahlen verwendet hast, in deinen Spielbereich **3**. Wenn eine Karte mehr als eine Ressource zeigt, dann können beide Ressourcen zusammen genutzt werden, um Karten zu kaufen. Wenn du mehr als eine Karte kaufst, dann kannst du ihre Gesamtkosten mit einer Kombination von Karten

aus deiner Hand und Erfolgsmarkern bezahlen. Du erhältst kein Rückgeld, wenn du mehr als nötig bezahlst.

Wenn du Karten kaufst oder Karten auf dem Missionsplan und/oder der Startrampe platzierst, indem du mit einer Karte bezahlt, auf der „ALS ZAHLUNGSMITTEL“ steht, dann musst du den Effekt dieser Karte nicht sofort nutzen; du kannst den Effekt dieser Karte jederzeit, bevor du deinen Zug beendest, abhandeln. Die Nutzung des Effekts ist optional. Platziere diese Karte als Erinnerung gut sichtbar in deinem Spielbereich.

Für jede Karte, die du aus der Auslage kaufst, ziehst du sofort eine neue Karte als Ersatz. Du kannst so viele Karten kaufen, wie du willst.

Du kannst nur eine Antriebskarte (egal welcher Typ) während deines Zugs kaufen.

Du kannst das Geld von einer Karte oder einem Erfolgsmarker nicht zwischen dem Kaufen von Karten und dem Platzieren von Karten auf deiner Startrampe und/oder deinem Missionsplan aufteilen. Das Kaufen von Karten und das Platzieren von Karten auf deiner Startrampe und/oder deinem Missionsplan sind separate Aktionen



Beispiel:

Der rote Spieler entscheidet sich dafür Big Data zu kaufen **1**. Big Data kostet \$30 (bezahlt mit Asteroiden-Erzabbau, Satellit und Raumhotel) und Biotechnologie (bezahlt mit Raumschiff) **2**. All diese Karten werden in den Spielbereich **3** verschoben und eine neue Vorteilskarte wird aufgedeckt und in der Auslage platziert.

Karten auf dem Missionsplan und/oder der Startrampe platzieren

Du kannst eine Missionskarte auf dem Missionsplan **1** auf deinem Spielertableau platzieren. Zu keiner Zeit darf sich mehr als eine Karte auf dem Missionsplan befinden.

WICHTIG: Wenn du keine Missionskarte auf deinem Missionsplan liegen hast, dann kannst du keine Karten auf deiner Startrampe platzieren.

Missionskarten

Jeder Spieler verfügt über zwölf Missionskarten in seiner Farbe.

Jede Missionskarte verfügt über Informationen, wohin du die entsprechende Mission entsenden kannst **1**, wie viele Raketenpunkte **2** du benötigst, um diese Mission zu starten und wie viele Missionserfolg-Karten du während eines Startversuchs **3** ziehen darfst. Jede Karte hat ihr eigenes Symbol **4** und ein entsprechendes Symbol befindet sich auf dem Spielbrett. In der rechten unteren Ecke befindet sich ein Symbol **5**, das einen anhaltenden Nutzen anzeigt, den man nach dem Erfolg dieser Mission erhält.



Die Kosten, um eine Karte auf deinen Missionsplan oder die Startrampe zu legen, betragen **\$10** pro Karte.

WICHTIG: Karten mit einem Geldwert können sowohl für sich selbst als auch für andere Karten bezahlen.

Man kann für mehrere Platzierungen mit einer einzelnen Karte oder einem Erfolgsmarker bezahlen, wenn notwendig (einschließlich der ursprünglichen Missionskarte).

Wenn du eine Missionskarte platzierst, dann musst du das von dir für sie vorgesehene Ziel nicht angeben. Du kannst zu keiner Zeit mehr als eine aktive Mission haben. Die Karte auf deinem Missionsplan trägt mit ihrer Ressource nicht zum Extraschubwert bei, nur Karten auf der Startrampe können dies.

Wenn eine Missionskarte auf deinem Missionsplan liegt, kannst du Karten auf deine Startrampe **2** legen, um die Missionsanforderungen zu erfüllen. Karten auf deiner Startrampe, deren Ressourcen zum Ziel passen, verleihen dir Extraschub während des Starts deiner Rakete:



Es gibt einige Karten, die du nicht auf deiner Startrampe platzieren kannst:

- Du kannst keine Karte platzieren, die keine Ressourcen hat (z.B. Gefahrenkarten oder Karten, die nur über einen Geldwert verfügen).
- Du kannst nicht mehr als eine Vorteilskarte mit dem gleichen Kartennamen auf deine Startrampe legen.

Es gibt keine Obergrenze bezüglich der Anzahl an Karten, die auf deiner Startrampe platziert werden können.

Die Grafiken der Missionskarten sind rein ornamental und verpflichten einen nicht dazu, ein bestimmtes Ziel auszuwählen.

Karten ablegen

Du kannst eine oder mehrere Karten in deinen Spielbereich ablegen. Du kannst Karten von deiner Hand und von deiner Startrampe ablegen. Du kannst auch deine auf dem Missionsplan liegende Missionskarte ablegen, aber dann musst du auch alle Karten auf deiner Startrampe ablegen.

Beispiel:

Der rote Spieler entscheidet sich dafür, einen Satelliten ins All zu schicken, deshalb platziert er diese Mission auf seinem Missionsplan (da auf der Satelliten-Karte (\$10) steht, hat sie für sich selbst bezahlt) **1**. Dann platziert er auf gleiche Weise Big Data (welches auch für sich bezahlt) **2**. Er will zudem eine Basis-Karte mit einem Satelliten-Symbol auf seiner Startrampe platzieren, aber diese Karte hat keinen Geldwert, weshalb er für sie bezahlt, indem er das Geld vom Raumhotel **3** ausgibt.



EINE MISSION STARTEN



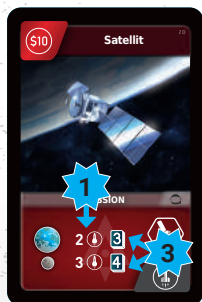
Führe deinen Startversuch durch, indem du die folgenden Schritte abarbeitest:

1. Sage deinen Startversuch an und Sorge dafür, dass der Raketenmarker auf der Missionsleiste sich auf „0“ befindet.
2. Wähle dein Ziel und platziere deinen Missionsmarker auf dem entsprechenden Ziel auf der Missionsleiste (🌍, 🌕, 🌋). Die Leiste zeigt an, wie viele Felder du vorrücken musst, um die Mission zu erfüllen: 🌍=8, 🌕=10, 🌋=13 (überzählige Felder werden ignoriert).

WICHTIG: Du kannst nur eine Mission zu jedem entsprechenden Ziel im Weltraum entsenden. Wenn du z.B. eine Satelliten-Mission in den Erdorbit schicken willst, du aber bereits einen Missionsmarker im Erdorbit auf einem Satellitenfeld hast, dann kannst du ihn nicht dorthin schicken; du könntest ihn aber stattdessen zum Mond schicken.

Du kannst während des Starts keine Karten von deiner Hand spielen; du kannst nur Karten verwenden, die sich auf deiner Startrampe befinden.

3. Zähle die Raketenpunkte der Karten auf deiner Startrampe plus die Raketenpunkte deiner Erfolgsmarker. Du kannst jeden *während des Starts*-Effekt der Karten auf deiner Startrampe anwenden. Die Summe muss gleich oder größer dem Wert der Raketenpunkte sein, die für die jeweilige Mission benötigt werden (Diese Zahlen befinden sich bei den Missionskarten bei **1** und auf dem Spielbrett – je nach Ort sind sie unterschiedlich); ansonsten kann die Mission nicht gestartet werden und dein Zug endet sofort.



Beispiel: Ein Satellit benötigt 2 Raketenpunkte, um den Erdorbit zu erreichen und 3 Raketenpunkte, um den Mond zu erreichen.

4. Bewege den Raketenmarker zuerst so viele Felder entlang der Missionsleiste weit, wie der Anzahl der zu deinem Missionsziel passenden Ressourcen-Symbole auf den Karten auf deiner Startrampe und den Erfolgsmarkern auf deinem Spielbrett entspricht. Rücke ein Feld vor für jedes 🌍, wenn du zum 🌍, für jedes 🌋, wenn du zum 🌋 und für jedes 🌕, wenn du zum 🌕 fliegst. Außerdem kannst du für jeden ungenutzten Wissenschaftsmarker ein Feld weiterrücken. Du kannst jeden der *während des Starts*-Effekt der Karten auf deiner Startrampe anwenden. Wenn eine Karte eine Ressource zeigt, die deinem Startversuch Extraschub gibt und dir beim Ablegen einen Starteffekt verleiht, dann kannst du zuerst den Raketenmarker für die Ressource der Karte bewegen und dann die Karte ablegen, um deren Effekt anzuwenden; d.h. du behältst das durch die Ressource ermöglichte Vorrücken.

5. Mische das Missionserfolg-Deck.

6. Ziehe eine Missionserfolg-Karte nach der anderen und rücke den Raketenmarker so viele Felder vor, wie jede der gezogenen Karten angibt **2**. Du kannst die Effekte der Karten auf deiner Startrampe nutzen, z.B. den Mehrzweck-Raumanzug. Das Deck enthält 18 Missionserfolg-Karten mit der folgenden Verteilung: 1x **4**, 4x **3**, 6x **2**, 5x **1**, 2x **0**. Deine Missionskarten geben an, wie viele Karten du während eines Startversuchs ziehen kannst **3**. Abhängig von deinem Ziel, ziehst du unterschiedlich viele Missionserfolg-Karten:



Erde



Mond



Mars



Eine Mission kann auf drei verschiedene Weisen enden:

- Nach dem Ziehen einer jeden Missionserfolg-Karte, aber vor dem Ziehen der letzten Karte, kannst du die Mission **abbrbrechen**. Tust du dies, dann lege so viele Karten (deiner Wahl) von deiner Startrampe ab, wie du Missionserfolg-Karten gezogen hast minus 1. (Wenn du z.B. zum Erdorbit fliegst und du bereits zwei Karten gezogen hast, du aber deine Mission abbrichst, dann legst du eine Karte von deiner Startrampe ab.)
- Wenn du alle Missionserfolg-Karten ziehst und **versagst**, dann musst du alle Karten auf deiner Startrampe ablegen. Du kannst deine Missionskarte auf dem Missionsplan liegen lassen, wenn du willst, oder sie ebenfalls ablegen.
- Wenn du die Zielzahl an Feldern erreichst, dann ist die Mission **erfolgreich**. Lege die Missionskarte auf deinen Schrottplatz und erhalte den Erfolg, der in der rechten unteren Ecke der Missionskarte angegeben ist. Platziere den Erfolgsmarker auf dem Erfolgfeld deines Spielertableaus. Lege alle auf deiner Startrampe befindlichen Karten ab. Lege deinen Missionsmarker auf das entsprechende Missionsfeld auf dem Spielbrett und füge deine SP der Siegpunktleiste hinzu. Jede Mission gibt dem ersten Spieler, der sie erfüllt, zusätzliche SP.


HINWEIS: Wenn du abbrichst/versagst/erfolgreich bist und du Karten von deiner Startrampe und/oder Missionsplan ablegen musst, dann kannst du sie direkt in dein Lagerhaus legen, um dein Aufräumen zu beschleunigen. Normalerweise werden abgelegte Karten in den Spielbereich gelegt und erst am Ende deines Zuges in dein Lagerhaus verschoben.

Wer zudem als erster Spieler eine Mission an einem bestimmten Ort erfüllt (Mond oder Mars), der nimmt den Mond-🌕 oder Marsmarker🌋 vom Spielbrett; diese Marker verleihen am Ende des Spiels je 1 SP.



7. Dein Zug endet sofort. Lege den Raketenmarker auf das „0“-Feld der Missionsleiste zurück. Füll deine Hand wieder auf.

Während vorhergehender Züge hat Rot seine Rakete vorbereitet und jetzt ist sie zum Start bereit – der Erdorbit-Satellit ist sein Ziel. Er hat zwei Karten mit  auf seiner Startrampe, weswegen der Raketenmarker zwei Felder auf der Missionsleiste vorrückt. Dann wird die erste Missionserfolg-Karte gezogen. Es ist eine  und die Rakete rückt 3 Felder vor.



Da nur 3 Felder benötigt werden, um den Erdorbit zu erreichen, entscheidet sich Rot dafür, die Mission weiterzuführen und zieht eine weitere Missionserfolg-Karte. Unglücklicherweise ist es eine  und die Rakete bewegt sich nicht.



Nun muss Rot eine schwierige Entscheidung treffen. Wenn die Mission abgebrochen wird, dann wird nur eine Karte von der Startrampe ins Lagerhaus verschoben und er könnte die Mission im nächsten Zug wiederholen. Aber Rot entscheidet sich dafür, das Risiko einzugehen und zieht die letzte Karte. Glücklicherweise ist es eine , weswegen er den Rot-Marker auf das Feld „1“ des Ortes Erdorbit-Satellit  legt und er erhält 1 SP auf der SP-Leiste.



KARTEN-ERKLÄRUNG



Asteroiden-Laserablation: Du kannst, wenn du diese Karte auf der Hand hast und wenn die Gefahrenkarte *Asteroideneinschlag* in der Auslage liegt, während deines Zuges die Karte *Asteroiden-Laserablation* auf deinen Schrottplatz verschieben und *Asteroideneinschlag* kostenlos aus der Auslage nehmen und sie in deinen Spielbereich legen.



Depot: Karten im Depot tragen mit ihren Ressourcen nicht zum Extraschub deines Startversuchs bei und du kannst ihre Effekte nicht nutzen, aber du kannst während eines Startversuchs die Raketenpunkte im Depot mitzählen.



Designerdrogen: Du kannst, wenn du diese Karte auf der Hand hast und wenn die Gefahrenkarte *Pandemie* in der Auslage liegt, während deines Zuges die Karte *Designerdroge* auf deinen Schrottplatz verschieben und *Pandemie* kostenlos aus der Auslage nehmen und sie in deinen Spielbereich legen.

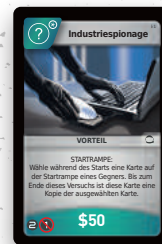


Detaillierte Planung: Während Schritt 6 deines Startversuchs kannst du diese Karte ablegen, die obersten drei Karten vom Missionserfolg-Deck ziehen und sie aufdecken. Wähle eine der aufgedeckten Karten und lege den Rest zu Seite (mische sie nicht in das Missionserfolg-Deck während diesem Startversuch). Spiele die ausgewählte Karte

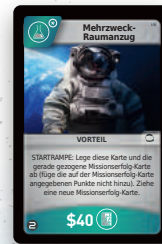
als deine erste Karte während dieses Startversuchs aus (rücke deine Rakete so viele Felder auf der Missionsleiste vor, wie die Karte angibt). Wenn dein Startversuch erfolgreich ist, dann legst du *Detaillierte Planung* auf deinen Schrottplatz.



Globales Internet: Der Effekt dieser Karte wird angewandt, wenn du sie nutzt, um eine andere Karte zu kaufen oder um eine andere Karte (oder Globales Internet selbst) auf die Startrampe zu legen. Du kannst in all diesen Fällen eine weitere Karte von deiner Hand kostenlos auf dem Missionsplan und/oder der Startrampe platzieren.



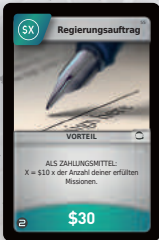
Industriespionage: Diese Karte wird zu einer identischen Kopie der ausgewählten Karte, d.h. du kannst die Ressourcen und Effekte dieser Karte nutzen, aber wenn ein Effekt der kopierten Karte dich dazu zwingt, sie abzulegen oder zu entfernen, dann musst du stattdessen Industriespionage ablegen oder entfernen.



Mehrzweck-Raumanzug: Während deines Startversuchs kannst du, nachdem du eine Missionserfolg-Karte gezogen hast, sofort *Mehrzweck-Raumanzug* ablegen, um die gerade gezogene Missionserfolg-Karte beiseitezulegen und zu ignorieren (rücke deine Rakete nicht um die auf dieser Karte angegebenen Felder vor) und ziehe eine Ersatzkarte. Die ignorierte Missionserfolg-Karte zählt nicht bezüglich der Maximalzahl an Missionserfolg-Karten, die du während dieses Starts ziehst.



Nachbrenner: Du kannst den Effekt dieser Karte jederzeit während deines Startversuchs nutzen. Außerdem kannst du ihn selbst dann nutzen, wenn du deine letzte Missionserfolg-Karte gezogen hast (normalerweise kannst du danach keine Karteneffekte mehr nutzen).



Regierungsauftrag: Wenn du keine erfüllten Missionen hast, dann ist diese Karte wertlos und hat keinen Geldwert.



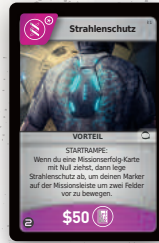
Reservesysteme: Wenn die Ressource der *Reservesysteme* mit dem Symbol des Ziels übereinstimmt, dann rücke, zusätzlich zum Effekt der Karte, deine Rakete ein Feld auf der Missionsleiste vor.



Solarenergie: Wenn du während deines Zuges diese Karte auf deiner Hand hast und sich eine *Klimawandel*-Gefahrenkarte in der Auslage befindet, dann kannst du *Solarenergie* auf deinen Schrottplatz verschieben und *Klimawandel* kostenlos aus der Auslage nehmen und in deinen Spielbereich legen.



Speicherbatterien: Zuerst musst du eine andere Karte auf deinen Schrottplatz verschieben und erst dann kannst du eine weitere Karte von deinem HQ ziehen.



Strahlenschutz: Wenn du während deines Startversuchs eine *Missionserfolg*-Karte mit 0 ziehst, dann kannst du diese so behandeln, als ob du eine Karte mit 2 gezogen hättest; tust du dies, dann legst du *Strahlenschutz* ab.



Superkondensatoren: Du ziehst auch für die *Superkondensatoren*-Karte eine Karte.

SOLITÄR-REGELN

Wenn du eine Solitärpartie Rocketmen spielst, trittst du gegen eine Künstliche Intelligenz an. Wähle eine Spielerfarbe für deinen KI-Gegner (nimm sechs Missionsmarker und einen SP-Marker dieser Farbe). Bereite das Spiel wie üblich vor, allerdings mit den folgenden Ausnahmen (☀️ und die nachfolgenden Zahlen beziehen sich auf den Spielaufbau auf Seite 2):

- 2 Entferne alle Karten mit ☄️ und 🚀 aus dem Spiel.
- 6 Teile die Vorteilskarten in zwei Decks, Blaugrün und Rosa. Mische Gefahrenkarten mit 1 in das Rosa Deck. Entferne alle anderen Gefahrenkarten aus dem Spiel. Mische beide Kartendecks. Lege das Blaugrüne Deck auf das Rosa Deck und beide verdeckt auf das Spielbrett.
- 8 und 9 Entferne den 🌑 - und den 🌒 - Marker aus dem Spiel.
- 18 Entferne die *Persönliche Ziele*-Karten mit 🚫 aus dem Spiel, mische den Rest und ziehe zufällig eine dieser Karten. Dies ist dein verbindliches Ziel für diese Partie. Wenn du nicht all die Ziele der gezogenen Karte erfüllst, verlierst du das Spiel. **WICHTIG:** Du erhältst am Ende der Partie keine zusätzlichen SP durch diese Karte.
- 22 Entferne die Spielvariantenkarten aus dem Spiel.
- 23 Mische alle Solitärkarten und lege sie neben das Spielbrett.
- 24 Wähle einen Schwierigkeitsgrad - Leicht 🛸, Normal 🚀, Schwer 🦅. Du kannst den Schwierigkeitsgrad während des Spiels nicht ändern. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt, welche Reihe auf den Solitärkarten du liest.

Spiel das Spiel wie üblich, allerdings mit den nachfolgenden neuen Regeln:

1. Falls zu Beginn deines Zuges die KI keine aktive Mission hat, handelst du die folgenden Schritte ab:

- a) Ziehe eine Karte aus dem Solitärkarten-Deck und lege sie auf die linke Seite des Variantenkarten-Feldes auf dem Spielfeld 1. Die Reihe mit dem entsprechenden Schwierigkeitsgrad zeigt das Ziel der KI an 2 (🌍, 🌑, 🌒).
- b) Wenn die KI bereits alle ihre Missionsmarker auf allen Orten an diesem Ziel hat (z.B. zeigt die Karte den Mars, aber die KI hat auf dem Mars bereits Marker auf Raumschiff, Asteroiden-Erzabbau und Basis), dann ziehst du eine neue Karte, bis du ein gültiges Ziel für die KI ziehst (lege alle vorherigen Karten ab).
- c) Platziere einen KI-Missionsmarker 2 an diesem Ort auf dem Spielbrett (bei Erde, Mond oder Mars) um daran zu erinnern, wo die KI hinwill.
- d) Platziere den KI-Raketenmarker 🚀 (er befindet sich auf der anderen Seite des Startspielermarkers) auf der Missionsleiste. Die dem Schwierigkeitsgrad entsprechende Reihe auf der Solitärkarte zeigt an, auf welchem Zahlenfeld 3 (z.B. bei Leicht platzierst du die KI-Rakete auf Feld 2 der Missionsleiste.)
- e) Ziehe eine weitere Karte vom Solitär-Deck und platziere sie rechts von der ersten Karte – dies gibt an, welchen Missionstyp die KI erfüllen wird 4.
- f) Wie bei Schritt b) ziehst du, wenn die Mission nicht gültig ist (das Ziel verfügt nicht über diesen Typ von Mission oder die KI hat bereits diese Mission an diesem Ziel erfüllt), eine neue Karte, bis du einen gültigen Missionstyp ziehst (lege alle vorherigen Karten ab).
- g) Rücke die KI-Rakete um die auf dieser Karte links unten angegebene Zahl an Feldern vor 5.
- h) Wenn du eine Solitärkarte ziehen willst, aber das Solitärkarten-Deck leer ist, dann mischst du alle abgelegten Solitärkarten (ausgenommen eine aktive Zielkarte), um ein neues Solitärkarten-Deck zu bilden.



2. Wenn zu Beginn deines Zuges die KI über eine aktive Mission verfügt, rückst du die KI-Rakete auf dem Weg zu ihrem Ziel ein Feld weiter vor. Wenn die KI-Rakete ihr Ziel erreicht, verschiebst du den KI-Missionsmarker vom Ziel zum angegebenen Ort und die KI rückt um die so erworbenen SP auf der Siegpunktleiste vor.
3. Spiele deinen Zug wie gewohnt, aber wenn du irgendeine Karte aus der Auslage kaufst, füllst du diese jetzt NICHT wieder auf. Wenn du irgendeine Gefahrenkarte kaufst, erhältst du jetzt ihre SP.
4. Einmal pro Zug kannst du eine beliebige Karte aus der Auslage entfernen (lege sie in den Spielbereich der KI), aber du musst dann die KI-Rakete auf der Missionsleiste um ein Feld auf dem Weg zu ihrem Ziel weiterbewegen. Fülle die Auslage jetzt NICHT auf.
5. Wenn du irgendwelche Karten aus der Auslage gekauft oder entfernt hast, dann bewegst du am Ende deines Zuges



- alle Karten in der Auslage nach links und füllst sie wieder auf. Wenn du der Auslage keine neuen Karten hinzufügen kannst, weil sie voll ist, dann entfernst du die Karte, die in der Auslage am weitesten links liegt und fülle sie wieder auf. Wenn es für das Auffüllen der Auslage keine Karten mehr gibt, dann fügst du keine mehr hinzu. Wenn du auf diese Weise eine Gefahrenkarte entfernst, dann rückt die KI auf der Siegpunktleiste um deren Anzahl an SP vor.
6. Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr in der Auslage liegen oder wenn sich zwölf Missionsmarker auf den Missionsfeldern befinden oder wenn du oder die KI deinen/ihren sechsten Marker platziert hast/hat und jeder Ort (Erde, Mond, Mars) über mindestens einen Marker verfügt (egal von welcher Spielerfarbe).
7. Wenn du und die KI den gleichen Punktestand haben, gewinnt die KI.

Flussdiagramm eines Solitärzuges



Spielvariante – Der Kampf um die Erde

Bereite das Spiel wie gewohnt vor (★ und die nachfolgenden Zahlen beziehen sich auf den Spielaufbau auf Seite 2), bis auf:

- 8 und 9 Entferne den - und den -Marker aus dem Spiel.
- 6 Teile die Vorteilskarten in zwei Decks, Blaugrün und Rosa. Entferne das Rosa Deck aus dem Spiel. Nimm die Gefahrenkarten mit 1 und füge sie dem Blaugrünen Deck hinzu. Entferne den Rest der Gefahrenkarten aus dem Spiel. Platziere das Blaugüne Deck verdeckt auf dem Spielbrett.
- 18 Entferne die *Persönliche Ziele*-Karten aus dem Spiel. Bei dieser Variante kann jeder Spieler während dieser Partie nur vier Missionen erfüllen und die Missionen können nur in den Erdborbit entsandt werden.

Das Spiel endet, wenn irgendeiner der Spieler seinen vierten Missionsmarker auf dem Spielbrett platziert.

Die Runde endet mit dem Zug des letzten Spielers, der dann auch die Partie endgültig beendet.

Die restlichen Regeln werden vom Standardspiel übernommen.

Impressum

Spieldesign: Martin Wallace

Kreative Leitung: Jaro Andruszkiewicz

Entwicklung: Mariusz Rosik

Grafikdesign und Illustrationen: Bartłomiej Jędrzejewski, Jakub Fajtanowski und Miłosz Wojtasik

Regelbearbeitung und Lektorat: Waldemar Gumienny und Russ Williams

Produktion: Michał Ozon und Agata Jurczyszyn

Layout: Krzysztof Klemiński

Spieltester: Joanna Rosik, Agnieszka Jakubowska, Bernard Grzybowski, Klaudia Szymańska, Bartosz Rudkowski, Leszek W. Kowalski, Wojciech Sieroń, Sebastian Adamiak, Steve Deng, Stephen Hurn, Jason Kotzur, Brendan Evans, Michael McIntyre, Chris East, Rob Mulholland und die Mitglieder der League of Extraordinary Gamers.

Deutsche Übersetzung: André Winter (L'Art Noir)
Lektorat: Stephan Reber und André Winter (L'Art Noir)



PHALANX

PHALANX CO. LTD

Craven House, 40-44 Uxbridge Road,
London, W5 2BS, United Kingdom
www.phalanxgames.co.uk

ZUSAMMENFASSUNG

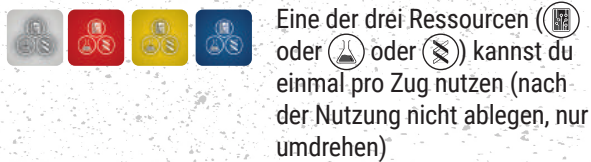
ERFOLGE: Alle Marker, die du während des Spiels durch deine erfüllten Missionen erhalten kannst:



Raketepunkte



+1 für dein Handlimit



Eine der drei Ressourcen (Computer oder Verbundwerkstoffe oder Biotechnologie) kannst du einmal pro Zug nutzen (nach der Nutzung nicht ablegen, nur umdrehen)



\$20, die du einmal pro Zug nutzen kannst (nach der Nutzung nicht ablegen, nur umdrehen)

AKTIONSKARTEN: Alle Karten, die du während deines Zuges nutzen kannst. Es gibt folgende Typen: Mission, Vorteil, Antrieb und Gefahren.

ZIEL: Eines von drei Zielen auf dem Spielbrett, zu denen du deine Mission schicken kannst. Auf den Missionskarten wie folgt dargestellt:

RESSOURCEN: Symbol in der oberen linken Ecke einer Karte:



LIMIT: Du kannst während deines Zuges nicht mehr als eine Karte mit „LIMIT“ kaufen.

ORT: Jedes der 3 Ziele (Erdorbit, Mond, Mars) verfügt über mehrere verschiedene Orte, die den folgenden 7 Typen angehören können:



Satellit



Raumschiff



Raumhotel



Orbital-Raumwerft



Raumstation



Asteroiden-Erzabbau



Basis

HANDLIMIT: Die Maximalzahl an Karten mit der du das Spiel beginnst ist sechs. Dies kann sich während des Spiels ändern.

MISSIONSKARTEN: Die einzigen Karten, die auf deinem Missionsplan platziert werden können. Sie dienen der Entsendung einer Mission.

MISSIONSANFORDERUNGEN: Zahl der Raketepunkte, die auf deiner Startrampe benötigt werden, um eine Mission zu einem Ziel zu entsenden

ANZAHL DER WÄHREND DES STARTVERSUCHS GEZOGENEN KARTEN: Maximalzahl an Missionserfolg-Karten die du ziehen darfst, wenn du einen Start versuchst:



PERMANENT: Du musst Karten mit „Permanent“ nicht von deiner Startrampe ablegen.

GEFAHRENKARTEN: Gefahren verschaffen keine Vorteile, nur 2 SP am Ende des Spiels.

Verfügbare Aktionen sind:

- Kaufe Karten aus der Auslage.
- Platziere Karten auf der Startrampe und/oder dem Missionsplan.
- Lege Karten ab.

Startversuch-Zusammenfassung:

1. Sage einen Startversuch an.
2. Wähle dein Ziel.
3. Zähle die Raketepunkte (wende während des Starts-Effekte an).
4. Rücke den Raketemarker vor (wende während des Starts-Effekte an).
5. Mische das Missionserfolg-Deck.
6. Ziehe Missionserfolg-Karten: Abbrechen/Versagen/Erfolg.
7. Ende deines Zuges.