



PLANETOPIA

Components:

- 5 plateaux de jeu individuels
- 28 cartes Prestige
- 60 cartes Cosmos (dont 15 cartes de départ)
- 80 jetons Aliens (5 aliens différents, 16 jetons de chaque)
- 24 jetons Spéciaux
- 40 jetons Atomes
- 1 jeton Premier Joueur
- 1 livret de règles

L'univers est si vaste et les étoiles cachent tellement de choses que la naissance d'une nouvelle planète passe souvent inaperçue. Mais cette fois vous allez pouvoir faire la différence, votre planète est la plus belle, la plus accueillante de toute la galaxie et vous entendez bien le prouver ! Attirez un maximum de formes de vie sur votre planète et, en respectant les lois de la gravité, faites en sorte d'aménager au mieux vos espaces habitables de sorte à marquer un maximum de points de Prestige. Montrez à tous que votre planète est la plus prospère de toute la galaxie !

MISE EN PLACE

Exemple de mise en place pour une partie à quatre joueurs :



- 1 Mélangez les cartes Prestige et formez une pioche. Piochez-y autant de cartes qu'il y a de joueurs +1 et disposez-les face visible de manière à former une rangée à droite de la pioche. 2
- 3 Mélangez les cartes Cosmos et formez une pioche*. Piochez-y 5 cartes et disposez-les face visible de manière à former une rangée à droite de la pioche. 4
- 5 Séparez les jetons Aliens par couleur et faites plusieurs tas accessibles à tous. Faites de même pour les jetons Atomes et les jetons Spéciaux. 6
- 7 Chaque joueur reçoit un plateau de jeu individuel, 2 jetons Atomes et les trois cartes de départ à fond violet. Ces cartes constituent la main de départ de chaque joueur.

Cartes de départ :



Intervertir deux aliens horizontalement.



Intervertir deux aliens verticalement.



Obtenir un jeton Atome.

Important:
Les cartes de départ non utilisées ne sont pas mise en jeu.

Le joueur ayant été dans l'espace le plus récemment déclaré premier joueur et reçoit le jeton en forme d'étoile.

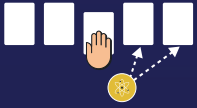
* La mise en place change légèrement pour les parties à 2 ou 3 joueurs, se reporter à la section correspondante en page 3.



TOUR DE JEU

Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour un joueur a le choix parmi les actions suivantes :

ACTION OBLIGATOIRE À CHOISIR PARMIS :



- Prendre une carte Cosmos :

Prenez une carte Cosmos présente sur la piste commune. La carte située la plus à droite est considérée comme étant la plus proche de votre planète, vous pouvez donc la prendre sans dépenser de jeton Atome. En revanche si vous choisissez de prendre une carte plus éloignée de votre planète, vous devrez dépenser un jeton Atome sur chaque carte se situant à droite de la carte choisie. La carte choisie rejoint alors votre main, vous ne pourrez appliquer son effet qu'une fois que vous la jouerez. Lorsque vous prenez une carte Cosmos sur laquelle se trouve un ou plusieurs jetons Atome, vous obtenez également le(s) jeton(s). Une fois la carte prise, faites glisser les cartes vers la droite afin de remplir l'emplacement laissé vide. Piochez ensuite une nouvelle carte Cosmos et ajoutez-la à l'extrémité gauche de la rangée de manière à avoir à nouveau 5 cartes disponibles.



- Jouer une carte de sa main :

Jouez une carte de votre main face visible en face de vous et en appliquez-en l'effet. La plupart du temps les cartes Cosmos permettent d'accueillir de nouveaux résidents sur votre planète, prenez alors les jetons Aliens correspondants aux icônes présentes sur la carte jouée et placez-les sur votre plateau de jeu. Si vous vous retrouvez avec davantage de jetons que votre plateau ne peut en accueillir, défaussez les jetons de votre choix (vous n'obtenez cependant pas de jetons Atome en échange). Si vous jouez la dernière carte que vous avez en main, récupérez l'ensemble de vos cartes à la fin de votre tour.



- Récupérer ses cartes :

Récupérez dans votre main l'ensemble des cartes jouées faces visibles devant vous.

EN PLUS DE VOTRE ACTION OBLIGATOIRE VOUS POUVEZ ÉGALEMENT CHOISIR D'EFFECTUER L'UNE OUL'AUTRE DES ACTIONS SUIVANTES:



- Atomiser :

Vous pouvez décider de défausser un ou deux Aliens de votre choix présents sur votre planète, recevez un jeton Atome par Alien défaussé.



- Réaliser une combinaison :

Défaussez les jetons correspondants au schéma présents sur la carte Prestige et prenez celle-ci. Gardez-la face visible devant vous. Certaines cartes permettent également de récupérer des jetons spéciaux (voir page 3).

Vous pouvez donc réaliser un maximum de deux actions par tour: une obligatoire et une optionnelle, dans l'ordre de votre choix.

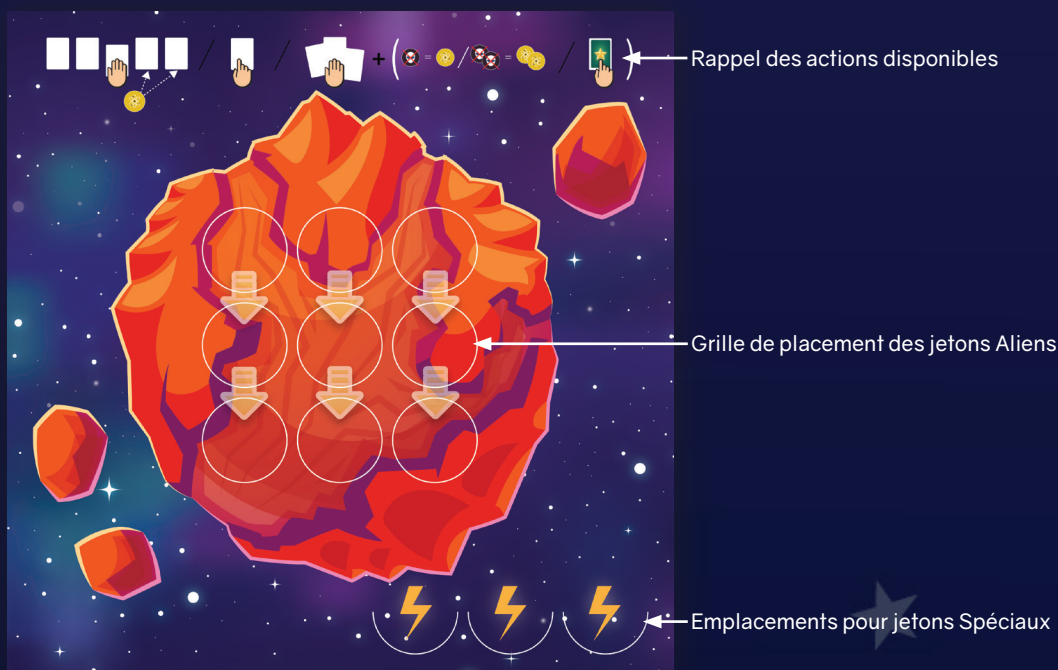
PLATEAU DE JEU

Chaque plateau de jeu peut accueillir jusqu'à 9 jetons Aliens.

Le placement des jetons sur le plateau est libre, cependant les jetons sont soumis à la gravité de votre planète.

Ainsi il n'est pas possible de placer un jeton sur une ligne supérieure si aucun autre jeton ne se trouve en dessous.

Votre plateau peut également accueillir un maximum de 3 jetons Spéciaux.



CARTES COSMOS



Lorsque vous jouez une carte Cosmos, appliquez-en immédiatement l'effet. Dans l'exemple ci-contre vous pourriez alors prendre 3 jetons Alien: un vert, un rouge et un violet, à ajouter à votre plateau de jeu.



La carte Raygun vous permet de transformer un Alien présent sur votre plateau de jeu en un autre Alien de votre choix, à condition de défausser deux jetons Atomes.



La carte Switch permet d'intervertir deux Aliens adjacents diagonalement sur votre plateau de jeu.

CARTES PRESTIGE



Pour pouvoir prendre une carte Prestige, le schéma présent sur celle-ci doit correspondre à celui sur votre plateau de jeu. Les emplacements où aucun Alien n'est présent (cercles blancs) peuvent être occupés par n'importe quel Alien. En haut de la carte se trouve le nombre de points de Prestige que la carte rapporte.

Une fois récupérée, placez la carte Prestige face visible devant vous. Les cartes Prestige doivent toujours être superposées de manière à ce que tout le monde sache combien de points de prestige un joueur a cumulé.

JETONS SPÉCIAUX



La plupart des cartes Prestige permettent d'obtenir des jetons Spéciaux. Prenez le jeton indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte Prestige que vous venez de gagner. Placez le jeton sur l'un des emplacements prévus à cet effet sur votre plateau de jeu. Vous ne pourrez activer la capacité du jeton Spécial que lors d'un prochain tour.

Jouer un Jeton ne compte pas comme une action et peut donc être joué en complément d'une action. Vous pouvez donc jouer un maximum de 3 jetons Spéciaux lors de votre tour. Une fois que l'effet d'un jeton Spécial est appliqué il est défaussé.

Vous ne pouvez pas cumuler plus de 3 jetons Spéciaux sur votre plateau, si vous récupérez une carte Prestige où se trouve une icône jeton Spécial et que votre plateau ne peut pas en accueillir un nouveau, vous ne prenez pas le Jeton correspondant.



Ce jeton vous permet de rejouer un tour.



Doublez vos gains lorsque vous Atomisez des Aliens.



Ce jeton remplace n'importe quel Alien sur votre plateau de jeu. Défaussez-le lorsque vous réalisez une combinaison.

FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur a atteint au moins 25 points de Prestige, on termine le tour de jeu de manière à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de fois et la partie prend fin.

Le joueur totalisant le plus de points est alors déclaré vainqueur, sa Planète est la plus remarquable de toute la Galaxie !

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de jetons Atomes en sa possession est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus d'Aliens présents sur sa planète est déclaré vainqueur.

PARTIES À 2-3 JOUEURS



Pour une partie à 2 joueurs, avant de commencer la mise en place du jeu, assurez vous de retirer toutes les cartes Cosmos présentant les icônes et au niveau du coin inférieur droit ainsi que les cartes Prestige rapportant 9 points. Au total 4 cartes Prestige et 13 cartes Cosmos doivent être retirées. Le reste de la mise en place est identique à celle pour une partie à 4 ou 5 joueurs.

Pour une partie à 3 joueurs, avant de commencer la mise en place du jeu, assurez vous de retirer toutes les cartes Cosmos présentant l'icône au niveau du coin inférieur droit ainsi que les cartes Prestige rapportant 9 points. Au total 4 cartes Prestige et 4 cartes Cosmos doivent être retirées. Le reste de la mise en place est identique à celle pour une partie à 4 ou 5 joueurs.



ASTUCES

- Essayez d'optimiser au mieux votre main et de n'acquérir que les cartes qui vous permettront d'achever les meilleurs combinaisons le plus rapidement possible. Avoir trop de cartes en main peut nuire à la fluidité de votre jeu et avantager vos adversaires.
- Le meilleur moyen de parvenir à réaliser une combinaison avant les autres est de planifier ses actions. Parfois, attendre un tour ou deux avant d'utiliser un jeton Spécial peut s'avérer crucial pour prendre l'avantage.
- Rappelez-vous que vous disposez de deux actions maximum par tour (une obligatoire et une optionnelle), n'hésitez donc pas à modifier au dernier moment l'agencement sur votre plateau de jeu afin de surprendre vos adversaires.
Exemple: Martin défausse deux jetons Alien durant son tour (il gagne donc deux jetons Atome en échange) et joue une carte Cosmos lui permettant d'ajouter les deux Aliens qui lui manquent pour réaliser l'une des combinaisons proposée par les cartes Prestiges en jeu. Il joue alors son jeton Spécial lui permettant de jouer un nouveau tour (soit d'effectuer à nouveau un total de deux actions maximum), il profite donc de l'occasion pour remporter la carte Prestige en question et acheter une carte Cosmos de la piste commune.

F.A.Q.

- **Suis-je limité à un certain nombre de cartes ?**
Absolument pas, vous pouvez avoir autant de cartes en main que vous le souhaitez. Nous vous conseillons cependant de ne prendre en main que les cartes qui représentent un réel intérêt pour vous et votre jeu, avoir trop de cartes en main peut vous rendre la lecture de celles-ci difficile.
- **Puis-je utiliser la carte Switch pour déplacer un jeton Alien sur un emplacement vide ?**
Non, la carte Switch (ainsi que les cartes de départ) permet d'intervenir deux jetons Alien de place uniquement. A noter que le jeton Spécial remplaçant n'importe quel Alien peut être interverti de la même manière qu'un jeton Alien classique.
- **Puis-je réaliser plusieurs combinaisons lors d'un même tour de jeu ?**
Vous devez pour cela réunir deux conditions: la première avoir et utiliser un jeton Spécial vous permettant de jouer deux tours à la fois ainsi que vous assurer qu'une fois la première combinaison effectuée et les jetons nécessaires retirés, le placement des jetons Alien restants corresponde bien à une combinaison présente sur l'une des cartes Prestige en jeu (pensez bien à appliquer la gravité aux jetons Alien !).
- **Je souhaite jouer une carte Cosmos me donnant droit à plusieurs jetons Alien mais l'un d'entre eux n'est plus disponible ?**
Les différents Aliens présents dans votre Galaxie sont en nombre limité, si un Alien venait à être en rupture de jetons sachez que ceci est temporaire. Cela ne vous empêche en rien de jouer un carter présentant un Alien en rupture de jeton, vous ne pouvez toutefois pas substituer le manque de jeton d'un Alien en prenant un jeton d'un autre.
- **Puis-je regarder les cartes que j'ai déjà joué en face de moi ?**
Oui, cela est même vivement conseillé afin d'éviter de prendre de nouvelles cartes en main et afin d'optimiser votre jeu.
- **À combien d'actions au total (obligatoires et optionnelles) ai-je droit lorsque je joue un jeton Spécial me donnant droit à deux actions ?**
Ce jeton permet ni plus ni moins que de jouer deux fois durant un même tour, par conséquent vous pouvez effectuer un maximum de deux actions obligatoires et deux actions optionnelles, dans l'ordre que vous souhaitez, lorsque vous l'utilisez.



L'auteur tient à remercier Steve et Laurence de L'Antre du Dragon, Brian de La Citadelle du Joueur, l'ensemble des membres de l'association Games of Trolls, Ludovic de l'Atelier de Pechbonnieu, Xavier et Laurence pour leurs voix intersidérales, Nick, Daniel et Martin de Board Game Circus, Davy «Déludik» Spsychala, Arnaud, Ophélie et Ben, Johan, Phil, Pierre pour ses talents d'animations, l'ensemble des contributeurs qui ont soutenu le projet sur Kickstarter et Justine parce qu'elle est belle en plus d'être patiente.

Un jeu de Julien Charbonnier
Illustré par Rémi Pichou
Édité par Mangrove Games
Graphisme par Julien Charbonnier



Mangrove Games
53 rue du Collège
59480 La Bassée
FRANCE

Tous droits réservés
www.mangrovegames.com





PLANETOPIA

Components:

- 5 Individual boards
- 28 Prestige cards
- 60 Cosmos cards (including 15 starting cards)
- 80 Alien tokens (5 different Aliens, 16 tokens each)
- 24 Special tokens
- 40 Atom tokens
- 1 First player token
- 1 Rulebook

The universe is so vast and the stars hide so many things that the birth of a new planet often goes unnoticed. But this time you will be able to make the difference, your planet is the most beautiful, the most welcoming of all the galaxy and you intend to prove it well! Attract a maximum of life forms on your planet and, by respecting the laws of gravity, make sure to arrange your living spaces as well as possible in order to score a maximum of Prestige points. Show everyone that your planet is the most prosperous in the entire galaxy!

SETUP

4 player setup example:



- 1 Shuffle the Prestige cards and form a face-down pile. Draw as many cards as there are players + 1 and place them face-up to form a row to the right of the deck. 2
- 3 Shuffle the Cosmos cards and form a face-down pile. Draw 5 cards and place them face up to form a trail to the right of the deck. 4
- 5 Separate the Alien tokens by color and make several heaps accessible to all. Do the same for Atom tokens and Special tokens. 6
- 7 Each player receives an individual board, 2 Atom tokens and three starting cards (purple background). These cards constitute the starting hand for each player.

The player who has been in space most recently is declared first player.

Starting cards:



Swap two Aliens horizontally.



Swap two Aliens vertically.



Gain 1 Atom token.

Important:
Unused starting cards are returned to the box.

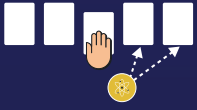
The 2-3 player setup slightly differs, see corresponding section on page 7.



TURN OF PLAY

The game goes clockwise, each player taking one turn at a time. During their turn a player must choose one of the following actions:

MANDATORY ACTION TO CHOOSE FROM:



- Take 1 Cosmos card:

Take 1 Cosmos card from the common trail. The rightmost card is considered to be closest to your planet. So you can take it without spending an Atom token. On the other hand, if you choose to take a card further away from your planet, you will have to place an Atom token on each card to the right of the chosen card. The chosen card then joins your hand, you can only apply its effect once you play it. When you take a Cosmos card with one or more Atom tokens on it, you also get the token(s). Once the card is taken, slide the cards left of it to the right to fill the gap. Then draw a new Cosmos card and add it to the left end of the row so you have 5 cards available again.



- Play 1 card:

Play 1 card of your hand face up in front of you and apply its effect. Most of the time the Cosmos cards will accommodate new residents on your planet. In that case, take the Alien tokens corresponding to the icons on the card played and place them on your game board. If you end up with more Alien tokens than your board can welcome, discard the surplus token(s) of your choice without obtaining Atom token(s) in exchange. If you play the last card you had in hand, recover all your cards at the end of your turn.



- Recover cards:

Collect in your hand all the cards played face up in front of you.

ON TOP OF YOUR MANDATORY ACTION YOU CAN MAKE ANOTHER OPTIONAL ACTION. YOU CAN CHOOSE FROM:



- Atomize:

Discard 1 or 2 of the aliens of your choice from your planet, receive 1 Atom token for each discarded Alien token.



- Make a combo:

Discard the Alien tokens corresponding to the pattern on any Prestige card in the row and take it. Keep it face up in front of you. Some cards can also give you Special tokens (see corresponding section on page 7).

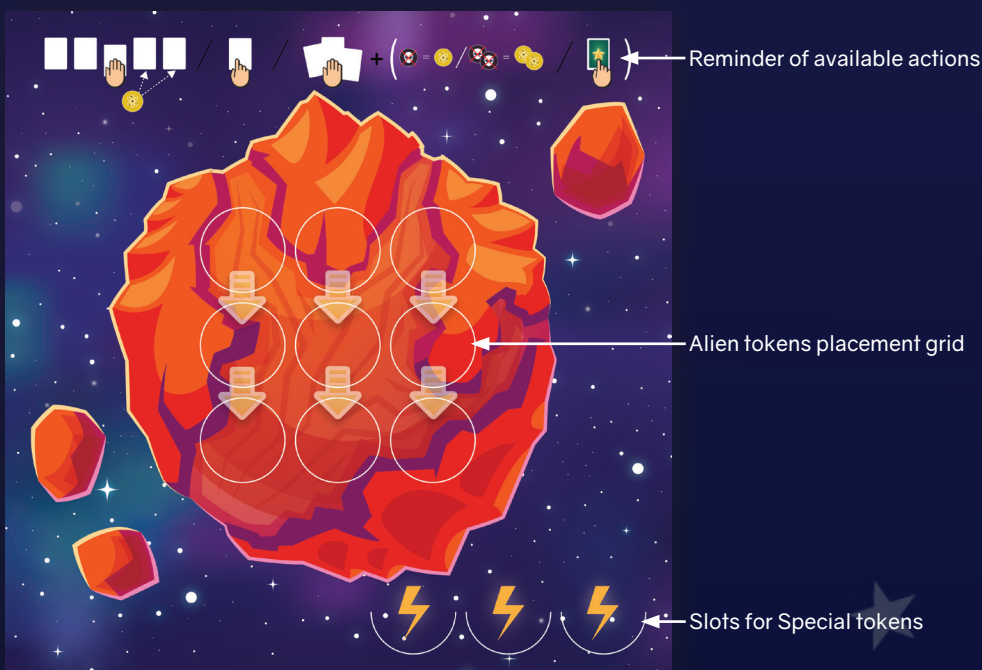
You can therefore do a maximum of 2 actions per turn: 1 mandatory and 1 optional, in the order of your choice.

GAME BOARD

Each game board can accommodate up to 9 Alien tokens.

The placement of the tokens on the board is free, however the tokens are subject to the gravity of your planet: they always fall from top to bottom. Thus it is not possible to place a token on a top line if no other token is below.

Your board can also accommodate a maximum of 3 Special tokens



COSMOS CARDS



When you play a Cosmos card, apply its effect immediately. In this example, take 3 Alien tokens: 1 green, 1 red and 1 purple Alien to add to your game board.



The Raygun card allows you to turn 1 Alien already present on your game board into another color of your choice for 2 Atom tokens. Exchange the Alien token with one from the common supply.



The Switch card allows you to swap 2 adjacent Aliens diagonally on your game board.

PRESTIGE CARDS



In order to take a Prestige card, the pattern on it must match the one on your game board. Slots on the card where no Alien is represented (white circles) can be occupied by any Alien.

The top of the card shows the number of Prestige points the card grants.

Once you made the combo, place the Prestige card face up in front of you. Prestige cards must always be superimposed so that everyone knows how many prestige points a player has accumulated.

SPECIAL TOKENS



Most Prestige cards offer a Special token. Take the token indicated in the lower left corner of the Prestige card whose combo you have just made. Place the Special token on one of the 3 slots provided for this purpose on your game board. You will only be able to activate the Special token effect during a later round.

Playing a token does not count as an action and can therefore be played in addition to your actions. Thus, you can play a maximum of 3 tokens during your turn. Once the effect of a token is applied, return it to the common supply. You can not accumulate more than 3 Special tokens in the respective area on your board. If you gain a Prestige card that gives you a Special token and your board can not welcome a new one, you have to discard a token (this could be the token you just got).



This token allows you to play another turn right away.



Double your earnings when you Atomize Aliens.



This token is a Joker and represents an Alien of any color. Discard it after making a combo with it.

GAME END

As soon as a player has reached at least 25 Prestige points, finish the current round so that each player has played the same number of times, then the game ends.

The player with the most points is then declared the winner, their planet is the most remarkable of the whole galaxy!

In case of a tie, the player with the most Atom tokens wins. If there is still a tie, the player with the most Aliens remaining on their planet is declared winner. In the unlikely event that there is still a tie the tied players share their victory.

2-3 PLAYER GAME



For a 2 player game, before starting the game, remove the Cosmos cards with both  and  icons in the lower right corner and Prestige cards with 9 points.

Remove a total of 4 Prestige cards and 13 Cosmos cards. The rest of the setup is the same as for a 4 or 5 player game.

For a 3 player game, before starting the game, remove the Cosmos cards with  icon in the lower right corner and Prestige cards with 9 points.

Remove a total of 4 Prestige cards and 4 Cosmos cards. The rest of the setup is the same as for a 4 or 5 player game.



TIPS

Try to optimize your hand and acquire only the cards that will allow you to complete the best combinations as quickly as possible. Having too many cards in hand can interfere with the flow of your game and could benefit your opponents.

The best way to achieve a combination before others is to plan your actions. Sometimes waiting a turn or two before using a special token can be crucial to gain the advantage.

Remember that you have a maximum of 2 actions per turn (a mandatory and an optional one), so do not hesitate to modify the grid layout on your game board at the last moment to surprise your opponents.

Example: Martin atomizes 2 aliens during his turn, thus earning 2 Atom tokens in exchange, and plays 1 Cosmos card allowing him to add the 2 missing Aliens to make one of the combos proposed by the Prestige cards in play. He then plays his Special token allowing him to perform a total of 2 actions again, so he takes the opportunity to win the Prestige card in question and to buy a Cosmos card of the common trail.

F.A.Q.

- Am I limited to a number of cards in my hand?

Absolutely not, you can have as many cards in hand as you want. However, we advise you to take into account only the cards that represent a real interest for you and your game, having too many cards in hand can make reading them difficult.

- Can I use the Switch card to move an Alien to an empty slot?

No, the Switch card (as well as the starting cards) allows you to swap two Alien tokens only. Note that the Joker Special token can be switched in the same way as any traditional Alien token.

- Can I make multiple combos during the same turn?

Sure, but you must meet two conditions for that: (1) own and use a Special token allowing you to play an additional turn and (2) make sure that once the first combo is made and the necessary tokens removed, the placement of the remaining tokens matches a pattern on one of the remaining Prestige cards (do not forget to apply gravity to the Alien tokens!).

- I want to play a Cosmos card giving me the right to several Aliens tokens but one of them has no more tokens available?

The various Aliens present in your galaxy are limited in number. If one of the alien colors is to be out of tokens, know that this is temporary. This does not stop you from playing a card with a missing Alien color, but you cannot substitute the missing token(s) of one breed by taking a token from another.

- Can I look at the cards I have already played in front of me?

Yes, this is also strongly recommended to help you decide which cards to add to your hand and to optimize your game.

- How many actions in total (mandatory and optional) am I entitled to when I play a Special token entitling me to 2 turns?

This token allows neither more nor less than to play twice during the same turn. Therefore you can perform a maximum of 2 mandatory actions and 2 optional actions, in the order that suits you best, when you use it.



Designed by Julien Charbonnier
Illustrated by Rémi Pichou
Published by Mangrove Games
Graphics by Julien Charbonnier



Mangrove Games
53 rue du Collège
59480 La Bassée
FRANCE
All rights reserved
www.mangrovegames.com





PLANETOPIA

Spielmaterial:

- 5 individuelle Spielfelder
- 28 Prestigekarten
- 60 Kosmoskarten (davon 15 Startkarten)
- 80 Alien-Marker (5 verschiedene Aliens mit je 16 Markern)
- 24 Spezial-Marker
- 40 Atom-Marker
- 1 Startspieler-Marker
- 1 Spielanleitung

Das Universum ist so unermesslich groß und hinter den Sternen verbergen sich so viele Dinge, dass die Geburt eines neuen Planeten oft unbemerkt bleibt. Doch diesmal könnte alles anders kommen: Dein Planet ist der schönste, der gastfreundlichste der ganzen Galaxie und das willst du beweisen! Du ziehst zahlreiche Lebensformen an und integrierst sie, den Gesetzen der Gravitation folgend, in den Lebensraum auf deinem Planeten. Das tust du möglichst geordnet, um bei der Wertung viele Prestigepunkte zu erreichen. Zeige allen, dass dein Planet der florierendste der ganzen Galaxie ist!

AUFBAU

Beispielaufbau für 4 Spieler:



- Mischt die Prestigekarten und legt sie als verdeckten Stapel ab. Deckt so viele Karten auf wie Personen mitspielen +1 und legt sie rechts vom Stapel als offene Auslage in eine Reihe. **2**
- Mischt die Kosmoskarten und legt sie als verdeckten Stapel ab. Deckt 5 Karten auf und legt sie rechts vom Stapel als offene Auslage in eine Reihe. **4**
- Trennt die Alien-Marker nach Farbe und lege sie als Stapel gut erreichbar ab. Verfährt ebenso mit den Atom-Marken. **6**
- Nehmt euch jeweils ein Spielfeld, 2 Atom-Marker und eine von jeder der 3 unterschiedlichen Startkarten (mit violettem Hintergrund). Dies sind eure Start-Handkarten.

Startkarten:



Tausche 2 Aliens horizontal gegeneinander aus.



Tausche 2 Aliens vertikal gegeneinander aus.



Erhalte 1 Atom-Marker.

Wichtig:
Legt nicht benötigte Startkarten zurück in die Schachtel.

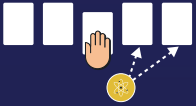
Wer zuletzt im Weltall war, beginnt das Spiel

Den Aufbau für ein Spiel zu zweit oder dritt findet ihr im entsprechenden Abschnitt auf Seite 11.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, führst du einen Zug durch. In jedem Zug wählst du eine der folgenden Pflicht-Aktionen, die du ausführen musst.

WÄHLE EINE PFLICHT-AKTION:



- Eine Kosmoskarte nehmen:

Nimm 1 Kosmoskarte aus der offenen Auslage. Die Karte ganz rechts gilt als am nächsten zu deinem Planeten. Du kannst sie nehmen, ohne einen Atom-Marker dafür abgeben zu müssen. Wählst du eine Karte, die weiter von deinem Planeten entfernt ist, musst du auf jede Karte, die rechts von dieser liegt, einen Atom-Marker legen. Nimm anschließend die gewählte Karte auf die Hand; sie kann erst verwendet werden, wenn du sie ausspielst. Nimmst du eine Kosmoskarte mit einem oder mehreren Atom-Markern darauf, so erhältst du diese Marker ebenfalls. Nachdem du die Karte genommen hast, schiebe die links davon liegenden Karten eine Position nach rechts. Decke danach eine neue Kosmoskarte vom Stapel auf und lege sie links der Reihe ab, sodass wieder 5 Karten verfügbar sind.



- Eine Karte Ausspielen:

Spieler 1 Karte von deiner Hand offen vor dir aus und wende ihren Effekt an. Viele der Kosmoskarten bringen dir neue Bewohner für deinen Planeten. In so einem Fall nimmst du dir Alien-Marker entsprechend der auf der Karte abgebildeten Symbole und legst sie gemäß der Regeln auf dein Spielfeld (siehe unten). Erhältst du mehr Aliens als auf das Spielfeld passen, lege überzählige Aliens deiner Wahl zurück (ohne dafür Atom-Marker zu erhalten). Spielst du deine letzte Handkarte aus, so nimmst du am Ende des Zuges alle von dir zuvor ausgespielten Karten zurück auf die Hand.



- Karten aufnehmen:

Nimm alle von dir zuvor ausgespielten Karten zurück auf die Hand.

ZUSÄTZLICH ZUR PFLICHT-AKTION DARFST DU EINE WAHL-AKTION AUSFÜHREN. DIESE SIND:



- Atomisieren:

Du darfst 1 oder 2 Aliens deiner Wahl von deinem Planeten entfernen. Du erhältst 1 Atom-Marker für jeden entfernten Alien-Marker. Passe danach ggf. die Position verbliebener Aliens entsprechend der Gravitation an (siehe unten).



- Eine Kombination erfüllen:

Entferne die Alien-Marker, die dem Muster einer der ausliegenden Prestigekarten entsprechen und nimm dir diese Karte als Belohnung. Lege sie offen vor dir aus. Einige dieser Karten belohnen dich außerdem mit einem Spezial-Marker (siehe Seite 11). Denk daran, dass du danach die Position der verbleibenden Aliens ggf. gemäß der Gravitation anpassen musst.

Somit darfst du maximal 2 Aktionen pro Zug ausführen: eine Pflicht-Aktion und eine Wahl-Aktion, in beliebiger Reihenfolge.

SPIELFELD

Auf jedes Spielfeld passen bis zu 9 Alien-Marker.

Wenn du Marker erhältst, bleibt es dir überlassen, wie du sie auf dem Spielfeld einsetzt. Sie folgen jedoch dem Gesetz der Gravitation des Planeten: Sie fallen stets von oben nach unten, bis sie auf dem «Boden» oder einem anderen Marker zu liegen kommen. Somit ist es nicht möglich, einen Marker in einer oberen Reihe abzulegen, wenn darunter nicht schon Marker liegen. Im unteren Bereich deines Spielfelds kannst du außerdem bis zu 3 Spezial-Marker ablegen.



KOSMOSKARTEN



Spielst du eine **Kosmoskarte** aus, wende ihren Effekt sofort an.
Beispiel:
Nimm dir 3 Alien-Marker: 1 grünes, 1 rotes und 1 violettes Alien und füge sie zu deinem Spielfeld hinzu.

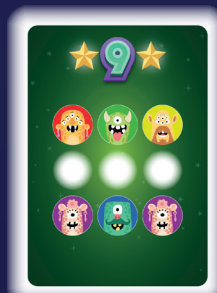


Wenn du die **Strahlenpistole** ausspielst, darfst du 1 Alien auf deinem Spielfeld in eine beliebige andere Farbe ändern. Tausche das Alien gegen eines aus dem allgemeinen Vorrat aus. Gib dafür 2 Atom-Marker ab. Hast du keine 2 Atom-Marker, kannst du die Strahlenpistole nicht ausspielen.



Mit der **Tauschkarte** darfst du zwei diagonal aneinander angrenzende Alien-Marker gegeneinander austauschen.

PRESTIGE-KARTEN



Um eine **Prestige-Karte** erhalten zu können, musst du auf deinem Spielfeld ein Muster entsprechend des Musters auf der Karte liegen haben. Felder der Karte, auf denen kein Alien abgebildet ist (weiße Kreise), dürfen dabei von beliebigen Aliens belegt sein.

Oben auf der Karte sind die **Prestigepunkte** abgedruckt, die du erhältst, wenn du sie erfüllst.

Hast du die Karte erfüllt, lege sie offen vor dir ab. **Prestige-Karten** werden so übereinander gelegt, dass ihre Gesamtpunktzahl jederzeit von allen Mitspielern gesehen werden kann.

SPEZIAL-MARKER



Einige **Prestige-Karten** belohnen dich mit einem **Spezial-Marker**. Nimm dir den Marker, der unten links auf der Karte abgebildet ist, die du soeben erhalten hast. Lege den **Spezial-Marker** auf eines der 3 Felder der Ablage auf deinem Spielfeld. Erhaltene **Spezial-Marker** dürfen erst ab der nächsten Runde eingesetzt werden. Das Einsetzen eines **Spezial-Markers** zählt nicht als Aktion und kann zusätzlich zu den Aktionen ausgeführt werden. Somit kannst du bis zu 3 **Spezial-Marker** in deinem Zug einsetzen. Lege den **Spezial-Marker** zurück in den allgemeinen Vorrat, nachdem sein Effekt ausgeführt wurde.

In der Ablage auf dem Spielfeld können nie mehr als 3 **Spezial-Marker** abgelegt werden. Erhältst du einen **Spezial-Marker** und die Ablage auf deinem Spielfeld ist bereits voll, so musst du einen **Spezial-Marker** zurücklegen (dies kann auch der soeben erhaltene Marker sein).



Wenn du diesen **Spezial-Marker** abgibst, erhältst du für diesen Zug eine zusätzliche Wahl- und eine zusätzliche Pflicht-Aktion. Du darfst die 2 Pflicht-Aktionen und bis zu 2 Wahl-Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen.



Erhalte in diesem Zug doppelten Ertrag, wenn du Aliens atomisierst.



Dieser **Spezial-Marker** ist ein Joker. Du darfst ihn jederzeit in deinem Zug auf deinem Spielfeld einsetzen. Er zählt beim Erfüllen von Kombinationen als Alien beliebiger Farbe.



SPIELE-NDE


Sobald ein Spieler 25 oder mehr **Prestigepunkte** erreicht hat, wird die Runde so zu Ende gespielt, dass alle gleich oft am Zug waren; dann endet das Spiel. Wer die meisten **Prestigepunkte** gesammelt hat, gewinnt. Dieser Planet ist der bemerkenswerteste der ganzen Galxie!

Bei Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten die meisten **Atom-Marker** hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt von den Beteiligten, wer die meisten **Alien-Marker** auf seinem Planeten hat. Herrscht noch immer Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

SPIEL MIT 2-3 SPIELERN



Im Spiel zu zweit entfernt ihr zu Beginn die **Kosmoskarten** mit den Symbolen  und  in der unteren rechten Ecke und alle **Prestige-Karten**, die 9 **Prestigepunkte** wert sind. Insgesamt müssen 4 **Prestige-Karten** und 13 **Kosmoskarten** entfernt werden. Der weitere Spielaufbau entspricht dem Spiel für 4 und 5 Spieler.

Im Spiel zu dritt entfernt ihr zu Beginn die **Kosmoskarten** mit den Symbolen  in der unteren rechten Ecke und alle **Prestige-Karten**, die 9 **Prestigepunkte** wert sind. Insgesamt müssen 4 **Prestige-Karten** und 4 **Kosmoskarten** entfernt werden. Der weitere Spielaufbau entspricht dem Spiel für 4 und 5 Spieler.

TIPPS

Versuche deine Handkarten zu optimieren und nimm dir nur Karten, die dir schnell die besten Kombinationen ermöglichen. Zu viele Handkarten können deinen Spielfluss stören und dadurch zum Vorteil für deine Mitspieler werden.

Plane deine Aktionen weise, um eine Kombination vor deinen Mitspielern zu erzielen. Ein oder zwei Runden zu warten, bevor du einen Spezial-Marker einsetzt, kann dir den entscheidenden Vorteil verschaffen.

Denke daran, dass du bis zu 2 Aktionen pro Zug (eine Pflicht-Aktion und eine Wahl-Aktion) ausführen darfst. Manchmal kann es hilfreich sein, die Anordnung auf deinem Spielfeld im letzten Moment zu ändern, um deine Mitspieler zu überraschen.

Beispiel: Martin atomisiert 2 Aliens in seinem Zug, wodurch er 2 Atom-Marker erhält. Außerdem spielt er eine Kosmoskarte, mit der er die 2 fehlenden Aliens für eine Kombination auf einer Prestigekarte erhält. Anschließend setzt er den Spezial-Marker ein, der ihm je eine weitere Pflicht- und Wahl-Aktion gibt. Mit diesen 2 Aktionen erlangt er die entsprechende Prestigekarte und kauft eine weitere Kosmoskarte aus der offenen Auslage.

F.A.Q.

- Gibt es ein Handkartenlimit?

Nein, du darfst so viele Karten auf der Hand haben, wie du möchtest. Wir empfehlen jedoch, nur die Karten aufzunehmen, die im weiteren Spiel wirklich von Interesse für dich sind. Zu viele Handkarten erschweren zudem das schnelle Erkennen der Karten.

- Darf ich Tauschkarten verwenden, um Aliens auf leere Felder zu bewegen?

Nein, die Tauschkarte (sowie die Startkarten) erlauben nur den Austausch zweier Alien-Marker. Der Joker Spezial-Marker darf auf die gleiche Weise ausgetauscht werden.

- Darf ich mehrere Kombinationen in einem Zug erfüllen?

Ja, aber nur wenn Folgendes zutrifft: (1.) Du setzt einen Spezial-Marker ein, der dir je eine zusätzliche Wahl- und Pflicht-Aktion gibt und (2.) nachdem die erste Kombination erfüllt wurde und alle dazu nötigen Marker entfernt wurden, liegen die verbliebenen Marker auf deinem Spielfeld passend zu einer der Kombinationen auf einer der übrigen Prestigekarten. (Denke daran, zuerst die Gravitation auf die Alien-Marker anzuwenden!)

- Ich möchte eine Kosmoskarte mit mehreren Aliens darauf ausspielen, doch für eines davon gibt es keine Marker mehr im Vorrat. Was nun?

Die Aliens in deiner Galaxie sind in ihrer Zahl begrenzt. Sind von einer Farbe keine Marker mehr im Vorrat, so darfst du die Kosmoskarte dennoch spielen, erhältst aber keinen der fehlenden Alien-Marker. Denke daran, dass diese Knappheit nur vorübergehend ist, da stets Aliens zurück in den Vorrat gelegt werden.

- Darf ich mir meine bereits ausgespielten Karten ansehen?

Ja, das empfehlen wir sogar, damit du besser entscheiden kannst, ob und welche neuen Karten du nimmst und du deinen Spielfluss optimieren kannst.

- Wieviele Aktionen (Pflicht-Aktionen und Wahl-Aktionen) darf ich ausführen, wenn ich einen Spezial-Marker spiele, der mir je eine zusätzliche Wahl- und Pflicht-Aktion gibt?

Mit diesem Marker darfst du zwei Züge in einem durchführen. Du musst also 2 Pflicht-Aktionen und darfst bis zu 2 Wahl-Aktionen durchführen, in beliebiger Reihenfolge.



Autor: Julien Charbonnier
Illustrator: Rémi Pichou
Verlag: Mangrove Games
Grafik & Layout: Julien Charbonnier



Mangrove Games
53 rue du Collège
59480 La Bassée
FRANCE
Alle Rechte vorbehalten
www.mangrovegames.com