

WILDES WELTALL

ALIENS

Ein imperiales Forschungsschiff hat auf einem neuen Planeten eine unbekannte Spezies entdeckt! Diese Aliens verfügen über hochentwickelte Technologie und ernähren sich ausschließlich von Mineralien. Um die friedfertigen Galaxiebewohner in eure Crew aufzunehmen und von ihren Fähigkeiten zu profitieren, benötigt ihr vor allem eins: die von ihnen heißbegehrten Quarzkristalle!

WAS IST NEU?

Wildes Weltall: Aliens führt eine neue Art von Crew-Mitgliedern ins Spiel ein: Aliens. Ihr fügt sie ähnlich wie die anderen Crew-Karten eurer Crew hinzu, mit einem Unterschied: Um Aliens zu rekrutieren, müsst ihr Quarzkristalle ausgeben. Diese erhaltet ihr über den neuen Planeten und die neuen Crew-Karten aus dieser Erweiterung.

Autor: Joachim Thôme, Illustrationen: Amélie Guinet, Entwicklung: Catch Up Games, Grafikdesign: Manoel Verdiel, Layout: Clément Milker. Realisation der deutschen Ausgabe: Daniel Theuerkauf. Übersetzung: Lisa Prohaska, Lektorat: Daniel Theuerkauf. ©2021, Board Game Circus, Daniel Theuerkauf, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen unter der Lizenz von Blackrock Games.

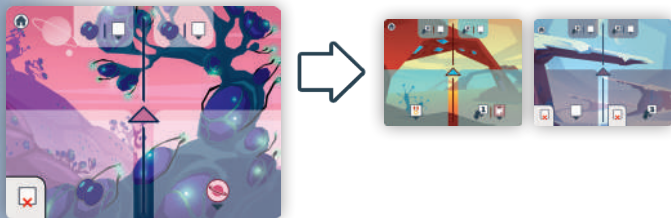


SPIELMATERIAL

1 doppelseitige Alien-Planeten-Tafel, 22 neue Crew-Karten, 6 neue doppelseitige Kommando-Karten, 21 Alien-Karten, 20 blaue Quarzkristall-Marker, 6 Feindliche Alien-Planeten (Karten für den Solo-Modus).

SPIELAUFBAU

Legt den Alien-Planeten neben die beiden Start-Planeten. Bestimmt zufällig, mit welcher Seite des Alien-Planeten ihr spielt. Ihr dürft von Beginn an auf diesem Planeten landen.



Nehmt zufällig je 1 der neuen Kommando-Karten. Sie ersetzen die Kommando-Karten aus dem Grundspiel. Entscheidet euch, mit welcher Seite eurer Kommando-Karte ihr jeweils spielen möchtet.

VORDERSEITE



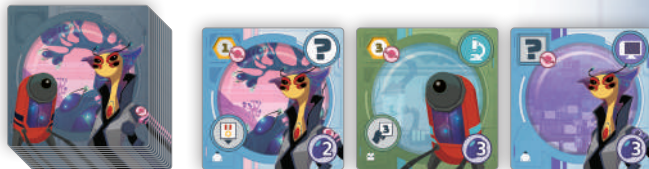
RÜCKSEITE

2

Mischt die neuen Crew-Karten zu den Crew-Karten aus dem Grundspiel, bevor ihr sie als verdeckten Nachziehstapel bereitlegt.



Mischt die Alien-Karten separat und legt sie als verdeckten Nachziehstapel unterhalb des Nachziehstapels der Crew-Karten ab. Deckt die obersten 3 Alien-Karten auf und legt sie in einer Reihe rechts neben dem Alien-Stapel aus. Dies ist die offene Alien-Auslage.



Legt die Quarzkristalle als Vorrat für alle gut erreichbar bereit. Der weitere Spielbau ist derselbe wie im Grundspiel.

Jetzt kann es losgehen!

3

SPIELABLAUF

Ergänzt die Regeln des Grundspiels wie folgt:

1 Auf den neuen Crew-Karten ist ein neues Symbol aufgedruckt. Spielst du eine solche Karte aus, nimm dir sofort die auf der Karte angegebene Anzahl Quarzkristalle aus dem Vorrat.



Nach dem Ausspielen dieser Crew-Karte nimmt Matea sich sofort 1 Quarzkristall aus dem Vorrat. Anschließend darf sie wie üblich den Effekt ihrer Karte aktivieren und 1 Roboter von ihrer Hand ausspielen, sofern sie einen hat.

2 Am Ende deines Zuges, also nachdem du ein Raumschiff benutzt, den Planeten-Effekt (sofern möglich) ausgeführt und die gewünschten Effekte von Karten aktiviert hast, darfst du 1 der drei Aliens aus der Alien-Auslage rekrutieren. Dazu hast du 2 Möglichkeiten:

* Gib entweder so viele Quarzkristalle aus, wie unten rechts auf der gewünschten Alien-Karte angegeben, um sie sofort auszuspielen. Lege sie vor dich zu deinen anderen Crew-Karten. Hat diese Alien-Karte einen Effekt, darfst du ihn sofort aktivieren, falls möglich.

4

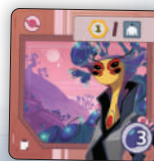
* Oder gib 1 Quarzkristall weniger aus, als unten rechts auf der gewünschten Alien-Karte angegeben, um sie auf die Hand zu nehmen (statt sie sofort auszuspielen). Ab deinem nächsten Zug darfst du diese Karte auf dieselbe Weise ausspielen wie andere Crew-Karten.



KOSTEN FÜR DAS REKRUTIEREN EINES ALIENS

Jo rekrutiert dieses Alien für 2 Quarzkristalle und spielt es sofort aus. Anschließend aktiviert sie sofort den Effekt und spielt 1 Crew-Karte mit Orden von ihrer Hand aus.

Nimmst du eine Alien-Karte aus der offenen Auslage, wird die Auslage sofort mit der obersten Karte vom Alien-Stapel aufgefüllt. Du darfst pro Zug **höchstens 1 Alien** rekrutieren, egal wie viele Quarzkristalle du hast. Sobald du eine Alien-Karte ausgespielt oder auf die Hand genommen hast, behandelst du sie wie eine gewöhnliche Crew-Karte. Aliens können Profis, Roboter oder Gesandte sein.



5

SYMBOLE AUF ALIEN-KARTEN



Dieses Symbol kennzeichnet alle Karten aus dieser Erweiterung. Manche Gesandte nutzen dieses Symbol für ihre Wertung.



Bei der Schlusswertung zählt eine Karte mit diesem Symbol als Tierart deiner Wahl.



Dieses Symbol zählt das ganze Spiel über wie ein Joker als jeder Beruf. Eine Karte mit diesem Symbol erfüllt also alle Arten von Bedingungen und Effekten, die einen bestimmten Beruf voraussetzen. Bei der Schlusswertung zählt eine solche Karte für alle Gesandte, die für Berufe Siegpunkte bringen, und darf somit für mehrere Gesandte und unterschiedliche Berufe genutzt werden.



Hast du eine Gesandte mit diesem Symbol, erhältst du 7 Siegpunkte für jedes Set aus 6 verschiedenen Berufen.

SPIELLENDE

Zählt eure Siegpunkte wie im Grundspiel. Für jeden eigenen Quarzkristall, der nicht ausgegeben wurde, erhaltet ihr 1 Siegpunkt.



SOLO-MODUS

SPIELAUFBAU

Folge dem Spielaufbau für den Solo-Modus aus dem Grundspiel, mit folgenden Änderungen: Lege zusätzlich den Alien-Planeten aus, verwende die neuen Kommando-Karten und mische die neuen Crew-Karten zu den Crew-Karten aus dem Grundspiel. Lege außerdem die Quarzkristalle, die Alien-Karten und die Alien-Auslage bereit, wie im Spielaufbau auf Seite 3 beschrieben.

Bilde den Nachziehstapel aus Feindlichen Planeten sowohl mit denen aus dem Grundspiel als auch mit den Feindlichen Alien-Planeten aus dieser Erweiterung. Wähle dazu einen der folgenden Schwierigkeitsgrade:

LEICHT:



MITTEL:



SCHWER:



Wage dich am besten erst an den Solo-Modus aus dieser Erweiterung, nachdem du den Solo-Modus aus dem Grundspiel gemeistert hast. Das ausgebuffte Schlitzohr ist mit den Feindlichen Alien-Planeten stärker!

SPIELABLAUF

Du selbst spielst nach denselben Regeln wie im Solo-Modus aus dem Grundspiel. Zusätzlich darfst du Aliens rekrutieren.

Das Schlitzohr verwendet keine Quarzkristalle. Durch die Effekte der Feindlichen Alien-Planeten manipuliert das Schlitzohr die Karten in der Alien-Auslage.



Füge diese Karte aus der Alien-Auslage zur Crew des Schlitzohrs hinzu.




Lege diese Karte aus der Alien-Auslage auf den Ablagestapel.

Wann immer eine Karte aus der Alien-Auslage genommen wird, füllst du die Auslage sofort wieder mit der obersten Karte des Alien-Stapels auf.

SCHLUSSWERTUNG

Zähle am Spielende die Siegpunkte wie im Solo-Modus aus dem Grundspiel.

Aliens mit einem  vervollständigen die wertvollsten Sammlungen des Schlitzohrs, sodass es möglichst viele Siegpunkte erhält.

Das Schlitzohr erhält zusätzlich die auf seinen Alien-Karten aufgedruckten Siegpunkte.

