10+

2/6

30 min

COSMIC FACTORY®

PRINZIP UND ZIEL DES SPIELS

Eine Partie Cosmic Factory besteht aus 5 Runden. In jeder dieser Runden versucht ihr, in einer begrenzten Zeit eure Galaxie von 9 Plättchen zu erschaffen und zu optimieren. Dazu müsst ihr eure Planeten in verschiedenen Zonen anordnen und zugleich versuchen, die längstmögliche Asteroidenbahn zu erhalten. Habt dabei jedoch stets das Chaos im Blick, das durch die unterschiedlichen Bedingungen entsteht und in jeder Runde für neue Überraschungen sorgt. Behaltet einen kühlen Kopf und immer die richtige Balance, denn zum Schluss zählt nur eure schwächste Zone!

INHALT UND SPIELAUFBAU

1. Nehmt euch je **1 Wertungstafel** und legt sie vor euch ab. Nehmt euch je **1 Zonen-Marker** in jeder Farbe (grün, blau, orange) sowie **1 Stern-Marker** (weiß) und legt diese links neben eure Wertungstafel.

2. Steckt die **54 Galaxie-Plättchen** in den Stoffbeutel.

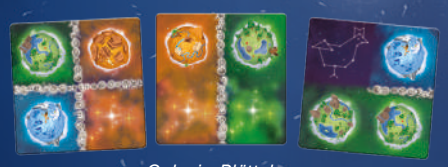
3. Legt die **Sanduhr** und die **3 Bonus-Plättchen** so in die Mitte des Tisches, dass alle sie erreichen können.

4. Mischt die **20 Chaos-Karten** und legt 5 davon verdeckt neben den Spielbereich. Legt die übrigen Karten in die Schachtel zurück.

Chaos-Karten

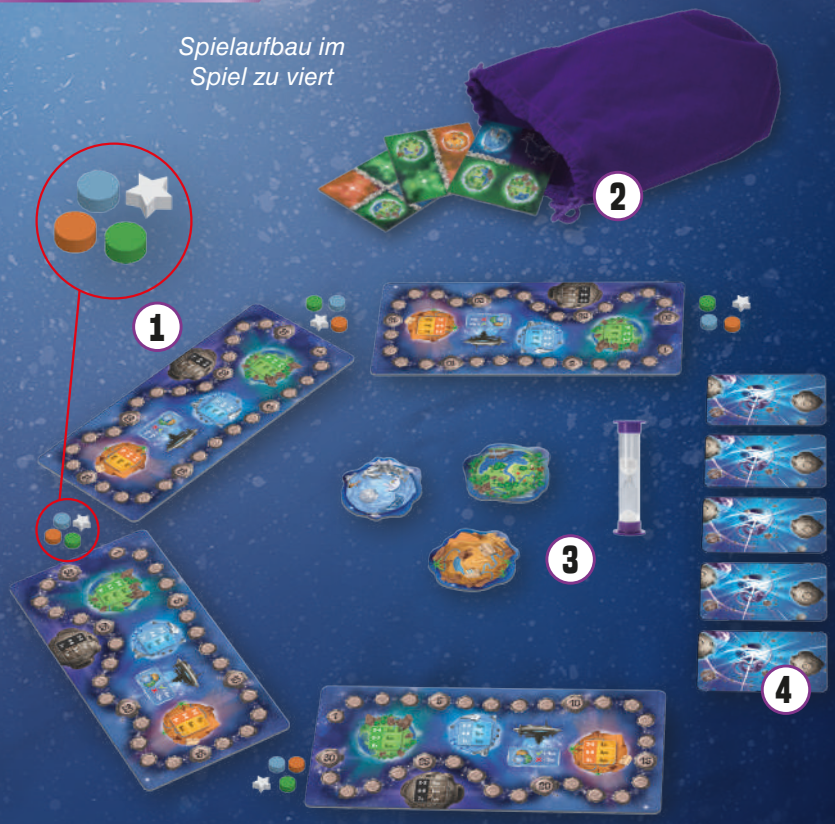
Vorderseite *Rückseite*

Spielmaterial:
- 20 Chaos-Karten
- 54 Galaxie-Plättchen
- 18 Zonen-Marker (6 grüne, 6 blaue, 6 orange Marker)
- 6 Stern-Marker
- 6 Wertungstafeln
- 3 Bonus-Plättchen
- 1 Sanduhr
- 1 Stoffbeutel
- 1 Anleitung



Galaxie-Plättchen

Spielaufbau im Spiel zu viert



SPIELABLAUF

Runden¸berblick

Jede Runde besteht aus den folgenden 4 Phasen:

1. **Chaos-Karte aufdecken**
2. **Galaxie-Plättchen verteilen**
3. **Galaxie erschaffen**
4. **Punkte zählen**

Rundenablauf im Detail

1. Chaos-Karte aufdecken

Legt die aufgedeckte Chaos-Karte der letzten Runde in die Schachtel zurück. (In der ersten Runde könnt ihr das natürlich noch nicht machen. Lasst es einfach weg.)

Deckt 1 der bereitgelegten Chaos-Karten auf, ganz egal welche. Diese Karte zeigt eine Regeländerung an, die für die gesamte Runde und für euch alle gilt. **Lest sie laut vor**, sodass ihr alle wisst, welchem Chaos ihr euch diese Runde stellen müsst.

Widerspricht die Karte den Grundregeln des Spiels, dann gilt stets der auf der Karte angegebene Text. Alle Chaos-Karten sind ab Seite 6 im Detail erläutert.

2. Galaxie-Plättchen verteilen

Greift nun nacheinander in den Stoffbeutel, nehmt euch je **9 zufällige Galaxie-Plättchen** und **legt sie verdeckt vor euch ab**. Jetzt beginnt die Verteilung. Schaut euch eure 9 Plättchen an, wählt 3 und legt sie verdeckt vor euch ab. Gebt dann die übrigen 6 Plättchen nach rechts oder links weiter, je nachdem, in welcher Runde ihr euch befindet:

Gebt die Plättchen in den ungeraden Runden (1., 3. und 5. Runde) nach links; gebt sie in den geraden Runden (2. und 4. Runde) nach rechts.

Ihr dürft zuvor gewählte Plättchen während der Verteilung **nicht noch einmal ansehen**!

Wählt dann auch aus den 6 Plättchen, die ihr gerade erhalten habt, 3 Plättchen aus und legt sie zu euren anderen.

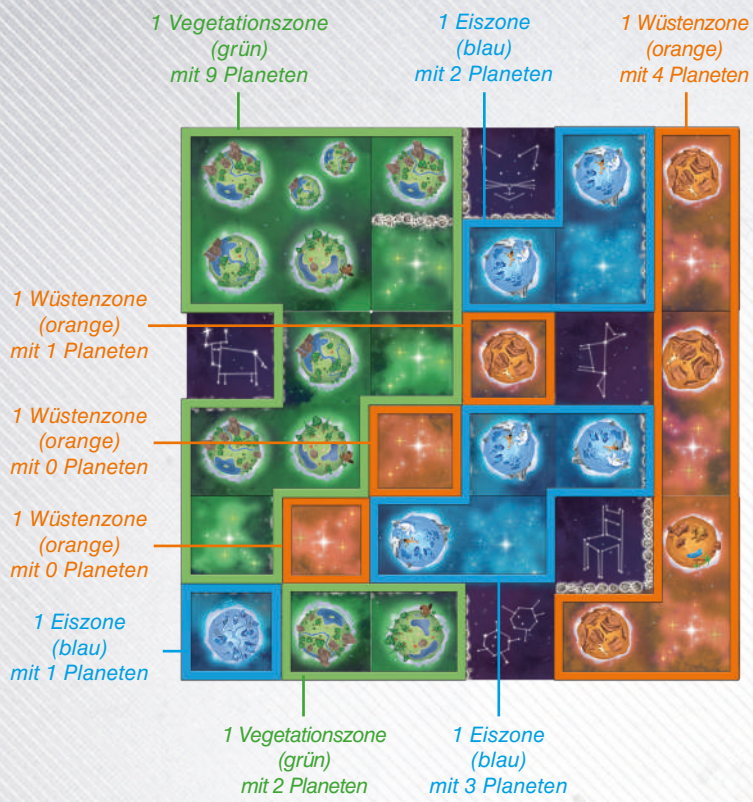
Gebt dann die übrigen 3 Plättchen in die gleiche Richtung wie zuvor weiter. Legt die letzten 3 Plättchen, die ihr so erhaltet, **unbesehen** zu euren anderen.

Ihr habt jetzt jeweils 9 Plättchen verdeckt vor euch liegen.

3. Galaxie erschaffen

Wenn alle bereit sind, dreht die Sanduhr um. Ihr habt nun 1 Minute Zeit, um eure **9 Plättchen** so zu einem **3×3-Quadrat** zu legen, dass ihr möglichst viele Punkte erzielt (*siehe unten*). Ihr dürft die Plättchen beliebig aneinanderlegen; sie müssen nur am Ende ein **Quadrat von 3×3 Plättchen** bilden.

Euer Ziel dabei ist es, **Farbzonen mit Planeten** zu erschaffen, um Punkte zu sammeln. Eine Zone ist ein waagerecht und senkrecht zusammenhängender Bereich genau einer Farbe, der vollständig von anderen Farben, „Sternbildern“ und/oder „Asteroidenbahnen“ umschlossen ist und/oder an den Rand grenzt. Zonen können also von den anderen Farben, dem Rand, den Sternbildern und/oder den Asteroidenbahnen begrenzt werden.



Bonus-Plättchen nehmen

Während ihr eure Galaxie erschafft, dürft ihr jederzeit **1 oder mehrere Bonus-Plättchen** aus der Tischmitte nehmen. Damit wettet ihr darauf, dass ihr beim Zählen der Punkte die Zone dieser Farbe mit den meisten Planeten haben werdet. Dafür erhaltet ihr Punkte, wenn ihr richtig liegt, oder werdet bestraft, wenn ihr falsch liegt (*siehe 4. c. Die Bonus-Plättchen*). Ihr dürft mehrere Bonus-Plättchen gleichzeitig nehmen, aber nur auf einmal.

Hinweis: Habt ihr einmal 1 (oder mehrere) Bonus-Plättchen genommen, dürft ihr eure Galaxie-Plättchen nicht mehr berühren, sie also nicht verschieben, weitere anlegen usw.

Nachdem er seine Galaxie erschaffen hat, glaubt Jakob, dass er die Eiszone mit den meisten Planeten haben wird. Also nimmt er sich das Bonus-Plättchen „Eis“, um sich die entsprechenden Bonuspunkte zu sichern.

Ende der Phase

Diese Phase endet, wenn die Sanduhr abgelaufen ist oder alle ihre Galaxien fertiggestellt haben. Fahrt dann mit dem Punkte Zählen fort.

Hinweis: Hat jemand nach Ablauf der Minute seine Galaxie nicht fertiggestellt oder eine der Regeln nicht beachtet, mischt die falschen oder fehlenden Plättchen. Legt diese dann zufällig verdeckt in die entsprechende Galaxie, um diese zu vervollständigen. Deckt danach die Plättchen auf, ohne ihre Ausrichtung zu ändern.

PUNKTE FÜR DIE ZONEN

VEGETATIONSZONE – GRÜN	EISZONE – BLAU	WÜSTENZONE – ORANGE
1 Punkt für jede Zone mit 3–5 Planeten	2 Punkte für jede Zone mit 2–4 Planeten	2 Punkte für jede Zone mit 2–3 Planeten
3 Punkte für jede Zone mit 6–8 Planeten	4 Punkte für jede Zone mit 5–7 Planeten	5 Punkte für jede Zone mit 4–6 Planeten
5 Punkte für jede Zone mit 9 oder mehr Planeten	5 Punkte für jede Zone mit 8 oder mehr Planeten	7 Punkte für jede Zone mit 7 oder mehr Planeten

4. Punkte zählen

Zählt eure Punkte zusammen.

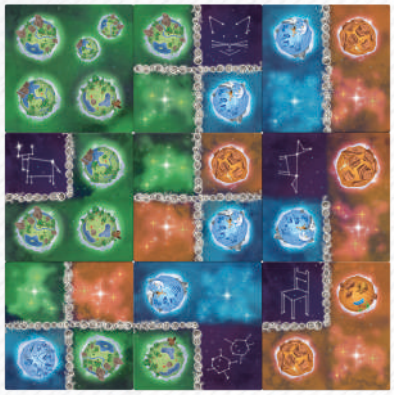
Wir empfehlen euch, dies beim ersten Mal nacheinander zu machen, um euch gegenseitig zu helfen. Wenn ihr wisst, wie es geht, dürft ihr das gerne auch gleichzeitig tun.

Ihr erhaltet Punkte für:

a. eure **Farbzonen**: **Vegetation**, **Eis** und **Wüste**;
b. eure **längste Asteroidenbahn**;
c. eure **Bonus-Plättchen** (falls ihr welche genommen habt);
d. **Chaos-Karten** (falls eine entsprechende Karte offen liegt).

Rückt jeweils eure entsprechenden Zonen-Marker auf euren Wertungstafeln vor (oder zurück), je nachdem, wie viele Punkte ihr für die entsprechende Zone in dieser Runde erzielt.

Hinweis: Ihr könnt nicht mehr als 30 Punkte pro Zonen-Marker erzielen. Erreicht ihr das Feld 30 und würdet weitere Punkte erhalten, bleibt der Marker einfach dort stehen.



a. Die Farbzonen: Vegetation, Eis und Wüste

Zählt einzeln nacheinander die Planeten jeder Zone und erhaltet Punkte entsprechend der Tabelle (*siehe Seite 3*).

Wir empfehlen, zunächst nacheinander die **Vegetationszonen** (grün), dann die **Eiszonen** (blau) und schließlich die **Wüstenzonen** (orange) zu zählen und zu werten. Denkt daran, dass ihr für **jede Zone einzeln** Punkte erhaltet und ihr nicht die Planeten aller Zonen zusammenzählt.

Jakob hat in seiner Galaxie ...

... 2 Vegetationszonen (orange). Die erste enthält 9 Planeten und bringt ihm 5 Punkte. Die andere hat 2 Planeten und bringt daher 0 Punkte. ***Jakob rückt also seinen grünen Zonen-Marker auf seiner Tafel um 5 Felder vor.***

... 3 Eiszonen (blau). Die erste Zone mit 3 Planeten bringt ihm 2 Punkte, diejenige mit 2 Planeten ebenfalls 2 und die letzte mit nur 1 Planeten bringt 0 Punkte. ***Er rückt also seinen blauen Zonen-Marker auf seiner Tafel um 4 Felder vor.***

... 4 Wüstenzonen (orange). Die Zone mit 4 Planeten bringt ihm 5 Punkte, die mit 1 Planeten 0 Punkte.Keine Punkte gibt es für die beiden restlichen Zonen, die 0 Planeten enthalten. ***Er bewegt also den orangen Zonen-Marker auf seiner Tafel um 5 Felder vor.***

b. Die längste Asteroidenbahn

Zählt nun die Plättchen, über die eure längste Asteroidenbahn führt, also die zusammenhängenden, grauen Linien auf den Plättchen. Zählt, über wie viele Plättchen die Bahn verläuft. Folgt der Bahn dazu am besten mit eurem Finger. Dabei dürft ihr nicht neu ansetzen und **keinen Teil der Bahn doppelt abfahren**. Die Bahn muss also durchgängig sein und darf **keine Abzweigungen** aufweisen. Jedes Plättchen wird nur einmal gezählt.

Dafür erhaltet ihr Punkte gemäß der folgenden Tabelle. Rückt euren Stern-Marker entsprechend vor.

Dies ist Jakobs längste Bahn. Abzweigungen werden nicht beachtet und jedes Plättchen wird nur einmal berücksichtigt.

ASTEROIDENBAHN
1 Punkt für eine Bahn über 4 bis 5 Plättchen
2 Punkte für eine Bahn über 6 bis 8 Plättchen
4 Punkte für eine Bahn über alle 9 Plättchen

Hinweis: Eine Bahn über weniger als 4 Plättchen bringt keine Punkte.

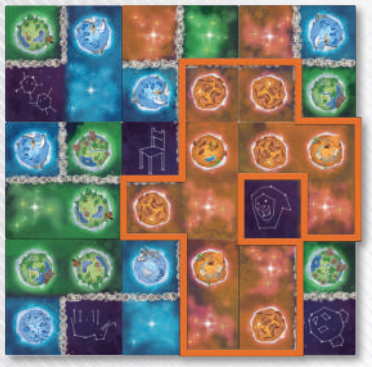
Jakob erzielt 2 Punkte, denn seine Asteroidenbahn führt über 7 Plättchen. Er rückt also seinen Stern-Marker auf seiner Wertungstafel um 2 Felder vor.

c. Die Bonus-Plättchen

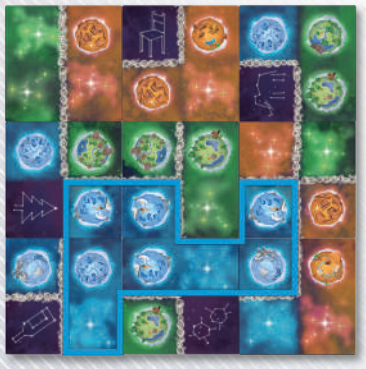
Wenn ihr euch **Bonus-Plättchen** geschnappt habt, **prüft** nun, ob ihr mit eurem Tipp **richtig liegt** oder nicht.

Prüft für jedes Bonus-Plättchen nacheinander, ob die Person mit dem Plättchen **mindestens so viele Planeten** in einer Zone der entsprechenden Farbe hat **wie alle anderen**. (Zählt dazu jeweils die Planeten in eurer „größten“ Zone dieser Farbe und vergleicht die Anzahl.)

Hat die Person mit dem Plättchen **am meisten** (oder gleich viele) Planeten, erhält sie **3 Punkte** und rückt den entsprechenden Zonen-Marker auf der Wertungstafel vor. **Trifft dies nicht zu**, **kostet** das **2 Punkte**. Rückt den entsprechenden Marker um 2 Felder zurück (allerdings nicht über die 0 hinaus).



Jakob hat sich das Bonus-Plättchen „Wüste“ genommen, denn er glaubt, in einer dieser Zonen die meisten Planeten zu besitzen. Und wirklich, niemand sonst hat mehr. Er erzielt also 3 Punkte und rückt seinen orangen Zonen-Marker 3 Felder vor.



Jakob hat sich das Bonus-Plättchen „Eis“ genommen, denn er glaubt, in einer dieser Zonen die meisten Planeten zu besitzen. Seine größte Eiszone hat 6 Planeten, aber Matea hat eine Eiszone mit 7 Planeten. Jakob hat sich also geirrt und verliert 2 Punkte. Er rückt darum seinen blauen Zonen-Marker auf seiner Wertungstafel um 2 Felder zurück.

d. Die Chaos-Karten

Je nachdem, welche Bedingung gerade gilt, also welche **Chaos-Karte** gerade offen liegt, könnt ihr manchmal **zusätzliche Punkte** erhalten. Die Karten zeigen euch, wofür ihr gegebenenfalls Punkte erhaltet und welchen Zonen-Marker ihr vorrücken dürft.

Habt ihr alle Punkte gezählt, **beginnt** mit der **nächsten Runde**. Legt dazu alle Plättchen zurück in den Stoffbeutel. Nach der 5. Runde ist das Spiel zu Ende.

Das Spielende

Nach der 5. Runde endet das Spiel. Bestimmt nun, wer gewonnen hat. Zählt dazu die Punkte eures **Stern-Markers** zu den Punkten eures **Zonen-Markers mit den wenigsten Punkten** (also grün, blau oder orange) hinzu. **Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt**.

Bei Gleichstand liegt von den Beteiligten vorne, wer mit seinem Stern-Marker weniger Punkte erzielt hat. Besteht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten die Platzierung.

Am Ende des Spiels hat Jakob 25 Punkte für Vegetation (grüner Zonen-Marker), 17 für Eis (blauer Zonen-Marker), 23 für Wüste (oranger Zonen-Marker) und 6 Punkte auf der Asteroidenbahn (Stern-Marker). Er berücksichtigt nur die niedrigste Punktzahl (der blaue Marker auf dem Feld 17) und addiert diese zu den Punkten des Sterns (6); sein Endergebnis: 6 + 17 = 23.

Josefine hat als Endergebnis 21 Punkte und Matea hat 23; Matea und Jakob sind also punktgleich. Jakobs Stern steht auf Feld 6, Mateas Stern steht auf Feld 5, also hat Matea die Partie gewonnen.

VARIANTE FÜR DEN EINSTIEG

Verwendet keine Chaos-Karten. Legt sie einfach in die Schachtel zurück. Verteilt die Galaxie-Plättchen nicht wie oben beschrieben, sondern zieht 9 zufällige Plättchen aus dem Beutel und baut daraus eure Galaxie. Alle anderen Regeln sind gleich. Ihr spielt also ebenfalls 5 Runden.

DIE CHAOS-KARTEN IM EINZELNEN

1. Schwarzes Loch

Dreht vor Ablauf der Sanduhr 2 eurer Plättchen um. Dies sind leere Räume in Eurer Galaxie. Vergesst ihr das, entscheidet die Person links von euch, welche Plättchen ihr umdrehen müsst.

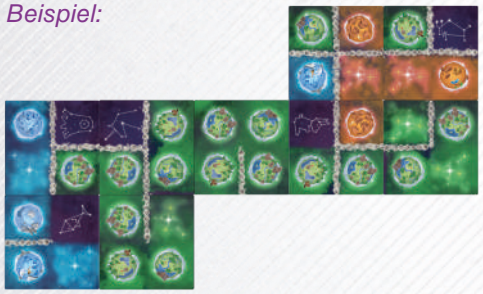
2. Himmlisches Geschenk

Ihr erhaltet Punkte für die Galaxie rechts von euch. Zählt die Punkte wie gewohnt; rückt dann so viele Felder vor, wie die Person rechts neben euch erhalten würde. Die Punkte für die von dir geschaffene Galaxie erhält also die Person links von dir. Die Bonus-Plättchen werden in dieser Runde nicht verwendet.

3. Neue Dimension

Ihr müsst eure Plättchen nicht als 3×3-Quadrat legen, sondern dürft sie **beliebig** aneinanderlegen.

Beispiel:



4. Kreuz und quer

Zählt bei der Bestimmung der längsten Asteroidenbahn auch die **Abzweigungen** mit.

Indem sie die Abzweigungen ihrer längsten Bahn mitzählt, kommt Matea auf eine Gesamtzahl von 6 Plättchen; sie erzielt also 2 Punkte und rückt ihren Stern-Marker entsprechend vor.

5. Mega-Distrikt

Ihr erhaltet 1 zusätzlichen Punkt für jede Zone mit mindestens 3 Planeten. Für eine grüne Zone mit 3 Planeten erhaltet ihr also 2 Punkte anstatt nur 1 Punkt.

6. Mikro-Streuung

Ihr erhaltet 1 zusätzlichen Punkt für jede **Vegetationszone** (grün) , **Wüstenzone** (orange) und **Eiszone** (blau) mit 0, 1 oder 2 Planeten. Eine grüne Zone mit 0 Planeten bringt also 1 Punkt anstatt 0 Punkte.

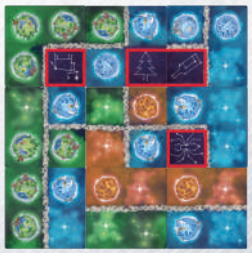
7. Eindimension

Ihr müsst eure Plättchen in der **Orientierung 1×9** legen.

Beispiel:

8. Sternbild-Galaxie

Ihr erhaltet 1 Punkt für jede Zone mit mindestens 1 Sternbild. Aneinander angrenzende Sternbilder zählen dabei als 1 Zone. Rückt euren **Stern-Marker** auf eurer Wertungstafel entsprechend vor.



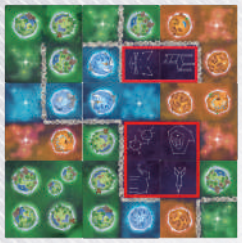
Josefine hat 3 Zonen mit Sternbildern; sie rückt also mit dem Stern-Marker 3 Felder vor.

9. Absolutes Vakuum

Ihr erhaltet Punkte für Zonen mit Sternbildern:

- Eine Zone mit **1 Sternbild** bringt **0 Punkte**;
- Eine Zone mit **2 Sternbildern** bringt **1 Punkt**;
- Eine Zone mit **3 Sternbildern** bringt **2 Punkte**;
- Eine Zone mit **4 Sternbildern** bringt **4 Punkte**.

Aneinander angrenzende Sternbilder zählen dabei als 1 Zone. Rückt euren **Stern-Marker** auf eurer Wertungstafel entsprechend vor.



Jakob hat 2 Sternbild-Zonen: eine mit 4 Sternbildern, die ihm 4 Punkte einbringt, und eine mit 2 Sternbildern, für die er 1 Punkt erhält. Er rückt also mit dem Stern-Marker auf seiner Wertungstafel 5 Felder vor.

10. Multipass

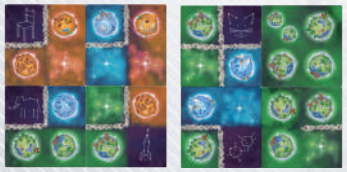
Ihr erhaltet Punkte anhand der Anzahl der voneinander **getrennt liegenden Asteroidenbahnen** und nicht nach der Zahl der Plättchen, über die die längste Bahn führt. Verwendet die übliche Tabelle für Asteroidenbahnen, um eure Punkte zu ermitteln.

Josefine hat 6 getrennte Asteroidenbahnen. Sie rückt also mit ihrem Stern-Marker auf ihrer Wertungstafel 2 Felder vor.

11. Parallel-Universen

Erschafft **2 getrennte Galaxien von je 2×2-Plättchen**. Legt das 9. Plättchen ab. Es wird nicht benötigt.

Beispiel:



12. Raumpiraten

Gebt alle eure 9 Plättchen nach dem Verteilen der Galaxie-Plättchen nach rechts weiter. Erschafft eure Galaxie aus den so erhaltenen Plättchen.

13. Sabotageakt

Entfernt nach dem Erschaffen der Galaxie 1 Plättchen eurer Wahl aus der Galaxie zu eurer Linken. Legt es in den Stoffbeutel zurück.

14. Ewige Eiszeit

Jede **Eiszone** (blau) bringt **1 Punkt mehr**.

Hinweis: Eine Zone mit 0 Planeten bringt also 1 Punkt.

15. Höllische Heißzeit

Jede **Wüstenzone** (orange) bringt **1 Punkt mehr**.

Hinweis: Eine Zone mit 0 Planeten bringt also 1 Punkt.

16. Habitable Heimat

Jede **Vegetationszone** (grün) bringt **1 Punkt mehr**.

Hinweis: Eine Zone mit 0 Planeten bringt also 1 Punkt.

17. Happy Hour

Verdoppelt **alle** Punkte, die durch **Bonus-Plättchen** vergeben werden (positive und negative).

18. Bonus-Optimierung

Ihr dürft weiter Plättchen legen, nachdem ihr 1 Bonus-Plättchen genommen habt. Ihr müsst Bonus-Plättchen nicht mehr auf einmal nehmen, sondern könnt dies auch zu verschiedenen Zeiten während des Erschaffens eurer Galaxie tun.

19. Stellares Tauschgeschäft

In dieser Runde versetzt ihr **statt des Stern-Markers** einen beliebigen Zonen-Marker um die Punkte, die ihr für eure Asteroidenbahn erhaltet.

20. Planetoide Opfergabe

Am Ende dieser Runde dürft ihr einen beliebigen Zonen-Marker auf eurer Wertungstafel um 5 Felder rückwärts bewegen und dafür euren **Stern-Marker** um 2 Felder vorrücken.

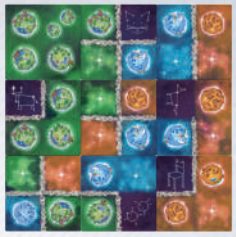
COSMIC FACTORY®

TAUCHT IN DAS ZENTRUM DES KOSMOS EIN!

In einem Wettlauf gegen die Zeit versucht ihr, die beeindruckendste Galaxie des ganzen Universums zu erschaffen. Aber Vorsicht: Unterschätzt niemals die unbeständigen und chaotischen Gesetze, die den Kosmos regieren!

1 *Jede Runde begegnet ihr neuem Chaos: Schwarze Löcher, Raumpiraten, unbekannte Dimensionen … Viele Gefahren des kosmischen Alltags erwarten euch!*

2 *Wählt die Plättchen, mit denen ihr eure Galaxie erschaffen wollt. Überlasst den anderen nur nicht die besten Planeten, sonst verliert ihr den Anschluss!*



3 *Dann habt ihr 1 Minute Zeit, um mit euren Plättchen eine gewinnbringende Galaxie zu legen – und los geht's!*

4 *Ihr denkt, eure Konstellation ist besser als die der anderen? Dann riskiert alles und schnappt euch Bonus-Plättchen, um euer Ergebnis zu verbessern. Doch liegt ihr falsch, kann euch das den Sieg kosten!*

Bleibt cool und zügelt das Chaos, denn am Ende wird nur die Farbe gewertet, mit der ihr am wenigsten Punkte erzielt habt. Es kommt also auf jeden Planeten an!

Spielmaterial:
- 20 Chaos-Karten
- 54 Galaxie-Plättchen
- 18 Zonen-Marker (6 grüne, 6 blaue, 6 orange Marker)
- 6 Stern-Marker
- 6 Wertungstafeln
- 3 Bonus-Plättchen
- 1 Sanduhr
- 1 Stoffbeutel
- 1 Anleitung

10+ | 2/6 | 30 min

® & © Gigamic 2018

Autor: Kane Klenko
Illustration: Sylvain Aublin

ACHTUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Enthält verschluckbare Kleinteile. Verpackung bitte aufbewahren, sie enthält wichtige Informationen.

Deutsche Ausgabe:
Board Game Circus, Daniel Theuerkaufer
Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland
www.boardgamecircus.com

BOARD GAME CIRCUS

GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com