

MISSION CONTROL

CRITICAL ORBIT



FOR
THE
AGE
OF
SAGA



MISSION CONTROL: CRITICAL ORBIT

Ein Spiel von
COREY ANDALORA UND DONNIE COLEMAN

Der Flug der Rakete Mercury III ist der 13. bemannte Flug des S.A.G.A. Raumfahrtprogramms und der 2. Versuch, einen Hyperraumsprung zu schaffen. Er wurde am 24. August 1971 im Kennedy Space Center in Florida gestartet. Die Crew hat die äußeren Ringe des Saturn erreicht und unglaubliches, neues Bildmaterial vom Gasriesen eingefangen sowie Dampfproben von der Atmosphäre auf mehreren Außenbordeinsätzen gesammelt. Ursprünglich war ihre Mission, 3 Tage den Saturn zu umkreisen, bevor sie einen zweiten Hyperraumsprung zum Merkur machen, wo die Crew die 1. erfolgreiche Landung auf dem sonnennächsten Planeten durchführen sollte. Doch die unberechenbare Atmosphäre des Saturn kürzte ihre Mission ab. Gefangen am Rande eines Megasturms reagierte die Crew schnell.

Ihnen blieb keine Zeit, ihre Berechnungen zum Merkur abzuschließen, also befahl Commander Baker das riskanteste Notfallrückkehrprotokoll – einen Hyperraumsprung zurück nach Hause. Als sich jedoch das Hyperraum-Wurmloch öffnete und die Mercury III in den Äther-Subquantenraum eintrat, beschädigten die Gegenkräfte des Sturms die Rakete. Die Crew schaffte es sicher durch das Wurmloch und erreichte das gewünschte Ziel 20 000 Meilen weit entfernt von der Erde – doch die essentiellen Systeme der Rakete, darunter die Lebenserhaltung, waren schwer beschädigt und ließen der furchtlosen Crew der Mercury III gerade noch 20 Minuten, um sich mit Mission Control zu koordinieren und die angeschlagene Rakete zu reparieren ... oder im Orbit zu verschwinden.



PEGGY SHEPHERD
LEAD SUB-QUANTUM COMPUTER



KANAN THAKUR
SPACECRAFT COMMUNICATIONS OFFICER



JÜRGEN BECK
MERCURY III CHIEF FLIGHT DIRECTOR

MISSION CONTROL

SPIELMATERIAL

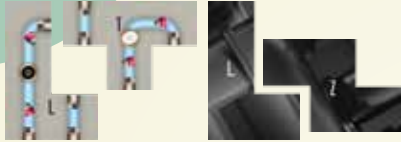


Tableaus

- 1 Mercury III-Tableau
- 1 Mercury III-Sichtschirm
- 3 Mission Control-Tableaus

Plättchen

- 30 Leitungsplättchen
- 2 Bauplanplättchen



1 Beutel



3 Würfel

Karten

- 3 Mission Control-Spielhilfen
- 8 Entriegelungskarten
- 35 AI-Karten



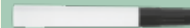
Behälter

- 2 blaue Behälter
- 2 grüne Behälter
- 2 gelbe Behälter



3 Stifte

- trocken abwischbar



Ablassventile

- 3 schwarze
- 3 weiße



Halbventile

- 4 schwarze
- 4 weiße
- 2 rote



MIRANDA LYNN BAKER
AETHERNAUT FLIGHT COMMANDER



INHALTSVERZEICHNIS

- 3 Überblick
- 3 Spielziel
- 3 Rollen
- 4 Aufbau für Mercury III
- 5 Aufbau für Houston, Bengaluru und Cologne
- 5 Spielablauf
- 6 Spielende
- 7 Regeln für Mercury III
- 11 Regeln für Houston
- 12 Regeln für Bengaluru
- 13 Regeln für Cologne
- 14 AI-Regeln
- 15 Startaufbau für Mercury III (Rückseite)

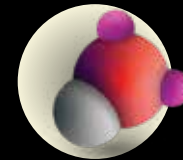
ÜBERBLICK

Mission Control: Critical Orbit ist ein asymmetrisches kooperatives Spiel, bei dem eine Person den Aethernaut Flight Commander an Bord der Rakete Mercury III spielt und die anderen in verschiedene Rollen der Mission Control schlüpfen. Die Mitglieder der Mission Control nutzen Würfelergebnisse, um individuelle Ziele zu erreichen, die der Crew der Mercury III die Werkzeuge für ihr Überleben liefern. Zeitgleich nutzt der Astronaut auf der Mercury III unterschiedlich geformte Plättchen, um Leitungsverbindungen zu bilden, mit denen er die Rakete reparieren kann und der Crew eine sichere Rückkehr zur Erde ermöglicht.

SPIELZIEL

Der Astronaut auf der Mercury III muss den Sauerstoffgehalt der Rakete bis zu einem bestimmten Maß wiederherstellen. Dafür muss er mit Leitungsplättchen einen vollständigen, verbundenen Pfad zwischen zwei farblich passenden Behältern am Rand des Mercury III-Tableaus herstellen. Er muss auch Ventile entlang des Leitungspfads öffnen, indem er Ablassventile erhält und einsetzt. Die letzte Leitungsverbindung muss den benötigten Sauerstoffgehalt erreichen, bevor die 20 Minuten ablaufen oder die Mission ist gescheitert. Die für den Sieg benötigte Anzahl Sauerstoffeinheiten hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab (einfach, normal oder schwer).

SCHWIERIGKEITS-GRAD



Sauerstoffeinheit

EINFACH	NORMAL	SCHWER
6	8	10

ROLLEN

Alle wählen 1 der 4 Rollen. Sollten weniger als 4 Personen mitspielen, könnt ihr das AI-Deck nutzen (siehe AI-Regeln auf Seite 14). Alternativ kann 1 oder mehr Personen auch mehrere Rollen übernehmen.



MERCURY III

Stellt Verbindungen zwischen Behältern mit Leitungsplättchen und Ventilen her.



HOUSTON

Liefert Leitungsplättchen, muss dafür Muster aus passenden Formen bilden.



BENGALURU

Liefert Ventile, muss dafür einzigartige Werte in einem Gitter einfügen.



COLOGNE

Schaltet Bewegung von Behältern frei, muss dafür Zahlen kalkulieren.

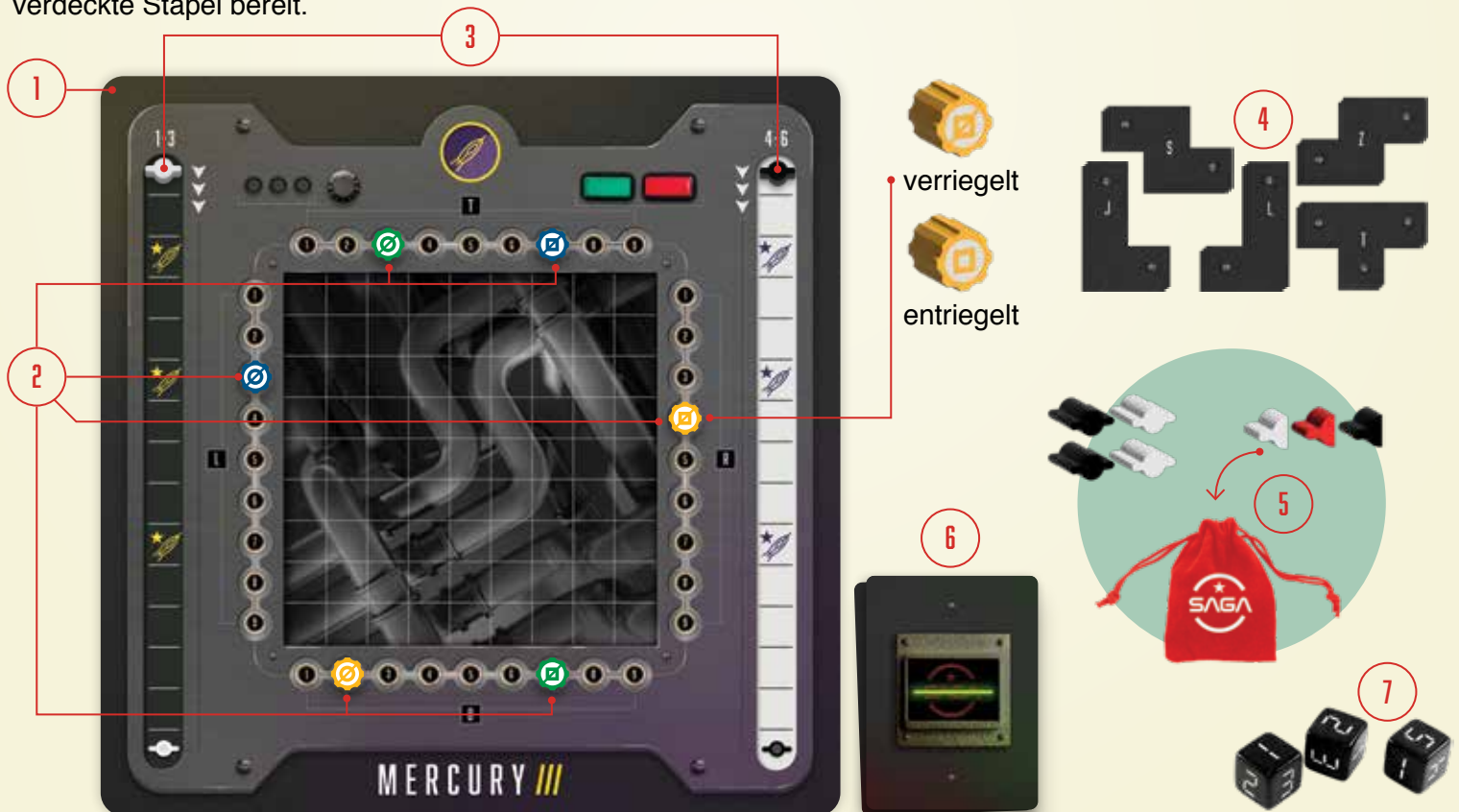


RICHARD "ROCK" RANSOM
HYPERPLANE JUMP PILOT



AUFBAU FÜR MERCURY III

- 1 Spielst du die Rolle des Mercury III Flight Commanders, legst du das Mercury III-Tableau vor dich und stellst den Timer (nicht beiliegend) auf 20 Minuten.
- 2 Wähle einen Startaufbau (siehe Startaufbau der Mission Control auf Seite 15) und platziere die 6 Behälter (gelb, blau und grün) des gewählten Aufbaus entsprechend am Rand des Mercury III-Tableaus. Jeder Behälter zeigt dabei die „verriegelte“ Seite.
- 3 Lege ein weißes Ablassventil auf das erste Feld der schwarzen Ventilwiederherstellungsleiste (1-3) des Mercury III-Tableaus und ein schwarzes Ablassventil auf das erste Feld der weißen Ventilwiederherstellungsleiste (4-6).
- 4 Sortiere die Leitungsplättchen nach Form (L, J, S, Z und T) und lege sie in zufälliger Reihenfolge als verdeckte Stapel bereit.
- 5 Gib alle Halbventile in den Beutel (4 schwarze, 4 weiße und 2 rote). Lege die 2 übrigen weißen und schwarzen Ablassventile in die Nähe.
- 6 Mische die 8 Entriegelungskarten und bilde daraus einen verdeckten Stapel. Lege ihn in die Nähe.
- 7 Nimm die 3 Würfel und lege sie in die Nähe.
- 8 Stelle den Mercury III-Sichtschirm auf, sodass er das Mercury III-Tableau und deinen Spielbereich vor den Blicken der anderen Spieler schützt.
- 9 Wählt zusammen einen Schwierigkeitsgrad: einfach, normal oder schwer (siehe Schwierigkeitsgrad auf Seite 3).



AUFBAU FÜR HOUSTON, BENGALURU UND COLOGNE

DIE ROLLEN DER MISSION CONTROL

Jeder Spieler nimmt sich das zu seiner gewählten Rolle passende Mission Control-Tableau, die entsprechende Spielhilfe und einen abwischbaren Stift.



SPIELABLAUF

Mission Control wird zugweise innerhalb von 20 Minuten gespielt. In jedem Zug wirft der Mercury III Flight Commander 3 Würfel. Die Mission Control bestimmt, welche 2 Würfelwerte sie behalten will, um sie auf den individuellen Tableaus einzutragen. Durch achtsame Planung und Kommunikation liefert die Mission Control so Werkzeug für Mercury III, darunter auch Sterne (siehe S. 6).



HOUSTON



BENGALURU



COLOGNE



STERNSYMBOLE

Die Mitglieder der Mission Control können Zahlen auf Sternsymbole schreiben – dadurch helfen sie dem Spieler, dessen Rolle zu dem Symbol passt.



Mercury III



Houston



Bengaluru



Cologne

Solltest du auf einem Feld mit Sternsymbol eine Zahl eintragen, informiere den entsprechenden Spieler. Dieser darf sofort eine zusätzliche Zahl zwischen 1 und 6 wählen und sie auf seinem Tableau eintragen. Mit der zusätzlichen Zahl kann auch ein weiterer Stern freigespielt werden. Für Sterne für den Mercury III-Spieler gelten andere Regeln (siehe Mercury III-Sterne auf Seite 9).

RUNDENENDE

Sobald die Mitglieder der Mission Control bereit sind, ihren Zug zu beenden, müssen sie den Namen ihres Ortes nennen und „Locked“. Wir empfehlen hier die englischen Phrasen, da englisch die Hauptsprache der Raumfahrt ist.

Wenn zum Beispiel die Spielerin von Houston ihre zwei Zahlen eingetragen hat, sagt sie laut „Houston Locked!“.

Bist du der letzte Spieler der Mission Control, der fertig ist, sagst du zusätzlich „Mission Control is Locked!“. So weiß der Spieler von Mercury III, dass er die Würfel für den nächsten Zug werfen kann.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn der Spieler von Mercury III die benötigte Anzahl Sauerstoffeinheiten erreicht hat oder die Zeit abgelaufen ist. Hat der Spieler von Mercury III die benötigte Menge Sauerstoff durch gültige Leitungsverbindungen erreicht, bevor die Zeit abläuft, habt ihr gewonnen. Läuft die Zeit ab, bevor der Spieler von Mercury III sein Ziel geschafft hat, habt ihr alle verloren.

JAAAAAAA!



NEEEEEIN!



REGELN FÜR MERCURY III

Sobald alle Spieler bereit zum Spielen sind, startest du als Spieler von Mercury III den 20-Minuten-Timer.

Du kontrollierst auch den Ablauf der Züge. Jeder Zug startet, indem du 3 Würfel hinter deinem Sichtschirm wirfst und deinen Mitspielern die Zahlen nennst.

Die Mitspieler diskutieren, welche 2 Würfel sie behalten wollen. Ist die Diskussion abgeschlossen, bestätigst du noch einmal die 2 eingeloggten Würfelwerte. Diese Entscheidung kann nicht mehr geändert werden.

Zum Beispiel wirft Mercury III eine 2, 5 und 6. Nach einer kurzen Diskussion gibt die Mission Control bekannt, dass sie 5 und 6 behalten wollen. Mercury III stimmt zu und sagt: „Mission Control, ihr erhaltet 5 und 6.“ Der Spieler von Mercury III behält die 2.

Hinweis: Der Spieler von Mercury III hat das letzte Wort, welche Zahlen er behält und welche er an die Mission Control gibt.



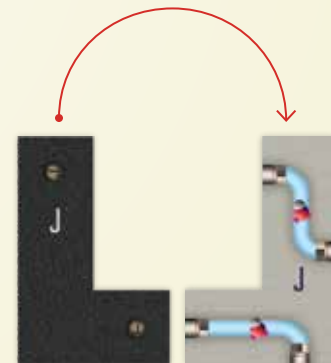
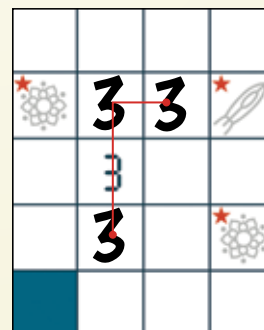
Mit dem 3. Würfelwert bestimmst du nun, auf welcher Ventilwiederherstellungsleiste du ein Feld vorrückst: weiß (benötigter Wert 1-3) oder schwarz (benötigter Wert 4-6). Sollte das vorrückende Ventil ein Feld mit einem Stern erreichen, gilt der Stern für Mercury III selbst. Sollte ein Ventil das Ende seiner Leiste erreichen, behältst du es, um es auf einem Ventilschaft einzusetzen (siehe Ablassventile auf Seite 9).

Nachdem alle Spieler von Mission Control ihre eingeloggten Werte eingetragen und alle Sterne, die sie gegebenenfalls erhalten haben, eingesetzt haben, verkünden sie „Mission Control is Locked!“ und der nächste Zug beginnt.

LEITUNGSPLÄTTCHEN

Gleichzeitig bist du als Spieler von Mercury III dafür zuständig, Verbindungen einzurichten, die den Sauerstoffgehalt erhöhen. Die Teile, die du hierfür benötigst (Leitungsplättchen, Entriegelungskarten und Ablassventile) erhältst du, wenn die Spieler von Mission Control ein Ziel abschließen.

Schließt Houston eine Form auf seinem Tableau ab (L, J, S, Z oder T – siehe Regeln für Houston auf Seite 11), nimmst du ein Leitungsplättchen der entsprechenden Form. Dieses Plättchen kannst du auf dem Mercury III-Tableau in beliebiger Orientierung einsetzen.



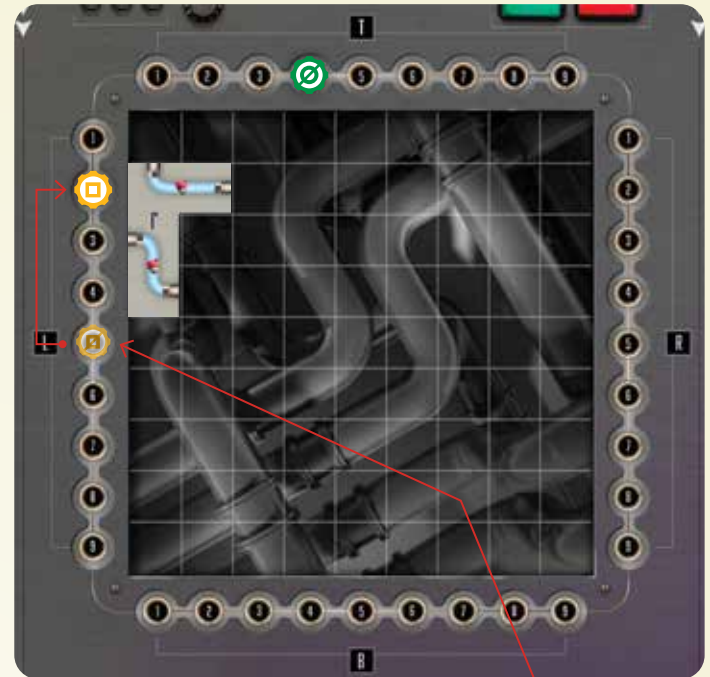
Wird ein Leitungsplättchen mit Sternsymbol aufgedeckt (entweder wenn Houston eine Form vollendet oder durch eine Sternaktion [siehe Seite 9]), erhält Mercury III diesen Stern sofort.



Du musst nicht jedes Leitungsplättchen, das du aufdeckst, auf deinem Tableau einsetzen. Du darfst die Leitungsplättchen auch jederzeit neu anordnen, wenn du möchtest (siehe Beispiel zum Einsetzen von Leitungsplättchen unten).

EINSETZEN VON LEITUNGSPLÄTTCHEN

- ✓ **A** Diese Leitungen sind korrekt eingesetzt.
- ✗ **B** Die Plättchen müssen vollständig im Raster liegen.
- ✗ **C** Die Plättchen müssen gemäß der Linien gelegt werden.
- ✗ **D** Die Plättchen dürfen nicht überlappen.

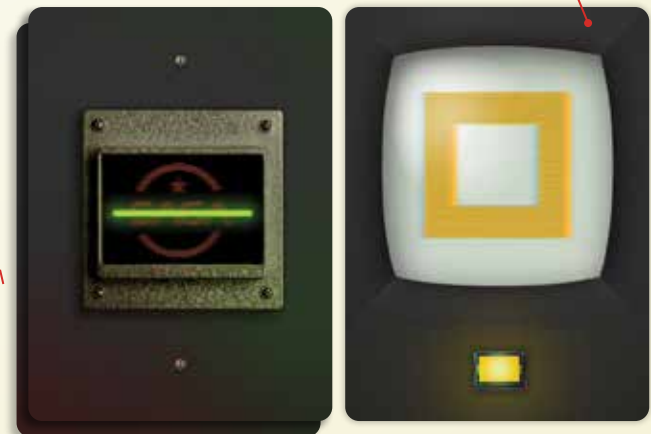


ENTRIEGELUNGSKARTEN

Wenn Cologne eine Behälterentriegelung erreicht (siehe Regeln für Cologne auf Seite 13), drehst du als Spieler von Mercury III die oberste Karte des Entriegelungsstapels um. Wird dabei eine Entriegelungskarte für einen Behälter aufgedeckt, drehst du den entsprechend farbigen Behälter auf seine entriegelte Seite.

Entriegelungskarten ermöglichen es den Behältern auf dem Mercury III-Tableau entlang ihrer Seite des Rasters (T, R, L oder B) zu wandern. Entriegelte Behälter dürfen für den Rest des Spiels jederzeit frei bewegt werden, aber sie müssen auf der Seite bleiben, auf der sie zu Spielbeginn waren. Es darf nur 1 Behälter auf einem Feld stehen.

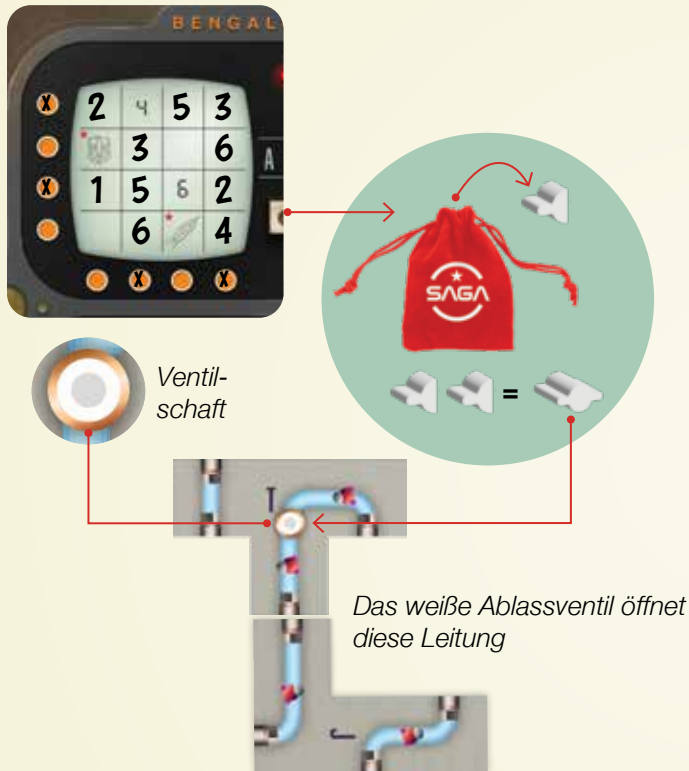
Hinweis: Wird ein rotes „X“ aufgedeckt, darf kein Behälter bewegt werden.



In diesem Beispiel wurde die Entriegelungskarte mit dem gelben Quadrat aufgedeckt. Jetzt darf der gelbe Behälter von seiner ursprünglichen Position L5 auf eine beliebige andere Position auf seiner Seite bewegt werden. In diesem Fall wurde er nach L2 bewegt.

ABLASSVENTILE

Wenn Bengaluru genug von einem Raster gefüllt hat (siehe Regeln für Bengaluru auf Seite 12), ziehst du als Spieler von Mercury III ein Halbventil aus dem Beutel. Abhängig von seinem Fortschritt lässt Bengaluru dich wissen, ob du in den Beutel blicken darfst oder ob du das Ventil blind ziehen musst.

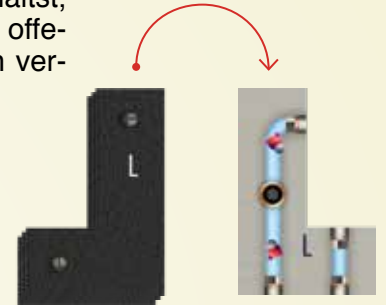


Um eine Leitungsverbindung abzuschließen, benötigen einige Stücke Ablassventile für einen geregelten Luftfluss. Wenn ein Ventilschaft auf einem Leitungsstück ist, musst du dort ein Ablassventil der passenden Farbe (schwarz oder weiß) aufsetzen, damit die Verbindung funktioniert. Ein Ablassventil erhältst du, indem du 2 gleichfarbige Halbventile abgibst und sie gegen ein Ablassventil dieser Farbe eintauschst. Rote Halbventile sind defekt und damit unbrauchbar. Ablassventile müssen nicht sofort eingesetzt werden und dürfen jederzeit bewegt werden.

STERNE FÜR MERCURY III

Wenn du einen Stern erhältst – entweder durch die Mission Control oder selbst erarbeitet hast – darfst du 1 der 3 folgenden Sternaktionen durchführen:

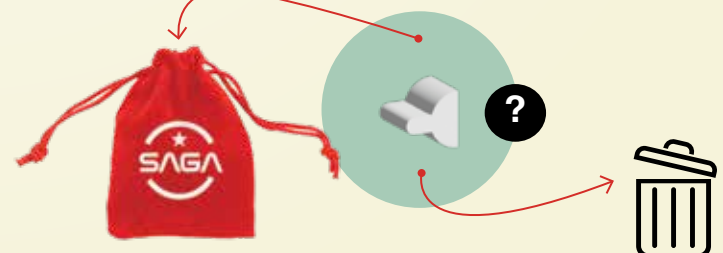
1 Wende ein Leitungsplättchen auf die offene Seite. Verkünde gegebenenfalls aufgedeckte Sterne, aber nimm das Plättchen noch nicht. Wenn du zukünftig ein Leitungsplättchen erhältst, darfst du zwischen den offenen und dem nächsten verdeckten Plättchen wählen – vorausgesetzt, die Form des Plättchens passt.



2 Sieh dir die 2 obersten Karten des Entriegelungsstapels an. Lege eine davon oben auf das Deck und die andere darunter.

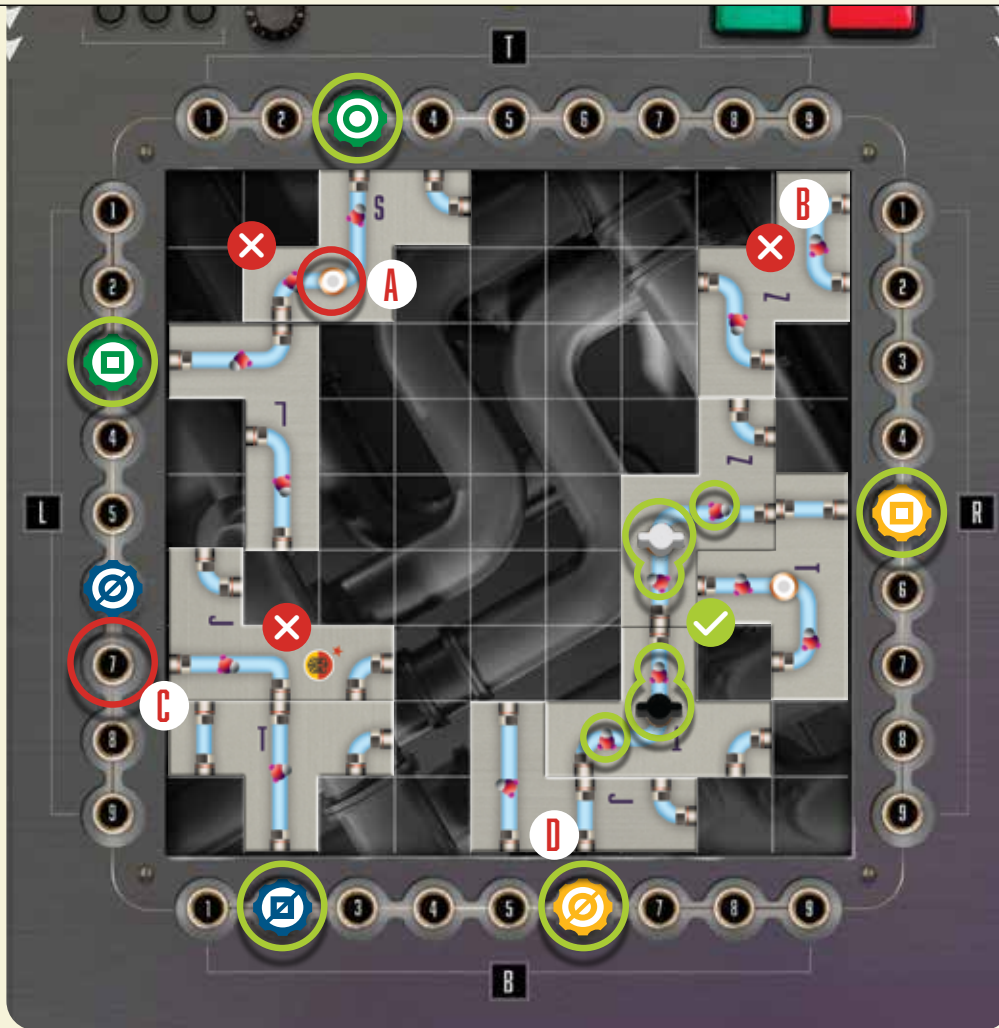


3 Ziehe zufällig ein Halbventil aus dem Beutel. Wähle, ob du es aus dem Spiel entfernst, oder es zurück in den Beutel gibst.



VERBINDUNGEN HERSTELLEN

Gültige Verbindungen bestehen aus zwei Behältern gleicher Farbe, die durch einen ununterbrochenen Pfad aus Leitungsplättchen miteinander verknüpft sind. Verbindungen mit Ventilschäften benötigen Ablassventile, damit sie gültig sind. Du darfst mehr als eine Verbindung auf dem Mercury III-Tableau abschließen. Du darfst jederzeit die Anzahl Sauerstoff-Einheiten auf den vollständigen Verbindungen zählen. Wenn es gleich viele oder mehr sind, als für diese Partie benötigt werden, habt ihr gewonnen.



In diesem Beispiel ist der Schwierigkeitsgrad normal, also braucht der Spieler von Mercury III 8 Sauerstoff-Einheiten, um zu gewinnen.

- ✘ **A** Auf dieser Verbindung fehlt ein weißes Ablassventil auf dem weißen Ventilschaft.
- ✘ **B** Diese Verbindung verknüpft keine Behälter.
- ✘ **C** Diese Verbindung besteht nur zu einem blauen Behälter.
- ✔ **D** Diese Verbindung verknüpft 2 gelbe Behälter und alle Ventilschäfte sind mit Ablassventilen der entsprechenden Farbe bedeckt.

Du hast 4 Sauerstoff-Einheiten in Verbindung D. Du benötigst 4 weitere, um dein Team auf der Mercury III zu retten. Um die anderen Verbindungen abzuschließen, könntest du die Leitungsstücke umsortieren oder verlängern, damit du die 4 weiteren Sauerstoff-Einheiten erhältst.

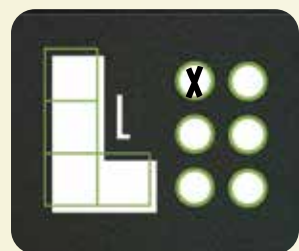
REGELN FÜR HOUSTON



Als Houston trägst du jeden Zug die 2 eingeloggten Würfelwerte in dein Raster ein. Irgendwann werden 4 zusammenhängende Zahlen desselben Werts eine Form bilden. Sobald eine gültige Form (L, J, S, Z oder T) vollständig ist, informierst du sofort den Spieler von Mercury III über die fertige Form, streichst die Form in deinem Raster durch und kreuzt einen Kreis neben der entsprechenden Form unter deinem Raster an.

Hinweis: Durchgestrichene Zahlen können nicht für eine weitere Form genutzt werden.

Formen können gedreht, aber nicht gespiegelt werden. Es MÜSSEN immer alle beide Werte im Raster eingetragen werden. Du MUSST die Zahlen immer orthogonal angrenzend (darüber, darunter, seitlich davon – nicht diagonal) zu einer bereits bestehenden Zahl eintragen, auch wenn der Wert ein anderer ist. Du darfst Zahlen nicht auf dunklen Feldern eintragen. Wenn du einen Stern erhältst, darfst du einen Wert deiner Wahl in ein beliebiges Feld eintragen, solange du dabei keine Nachbarschaftsregeln brichst.



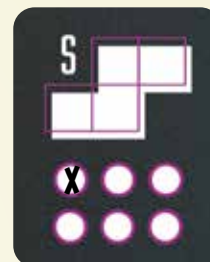
Dies ist eine gültige L-Form (gedreht).



Du darfst optional die Bauplanplättchen nutzen, wenn es dir hilft, die Formen zu identifizieren.

Diese 5 darfst du nicht auf ein dunkles Feld eintragen.

Diese S-Form ist gültig.



Du kannst diese J-Form nicht bilden, weil du eine Zahl davon schon durchgestrichen hast.

Für diesen Eintrag hast du Bengaluru einen Stern geliefert.

Diese 2 grenzt an keine anderen Zahlen an und darf hier nicht eingetragen werden.

Diese T-Form ist ungültig, weil die vier Werte nicht dieselben sind.

REGELN FÜR BENGALURU



Als Bengaluru trägst du jeden Zug die 2 eingeloggten Würfelwerte in eins oder zwei deiner Raster ein (A, B, X oder Y). Du MUSST die Werte orthogonal angrenzend an bereits bestehende Zahlen eintragen. Zusätzlich darf eine Reihe oder Spalte keinen Wert mehr als einmal erhalten, wenn sie gelten soll. Ist eine Reihe oder Spalte fertig und gültig, kreuze den dazugehörigen Kreis an.

Mit jedem Raster kann der Spieler von Mercury III bis zu 2 Halbventile erhalten. Sobald der 4. und 8. Kreis auf einem der beiden oberen Raster (A oder B) angekreuzt sind, teile

Mercury III mit, dass er ein zufälliges Halbventil aus dem Beutel ziehen darf. Sobald der 5. und 10. Kreis auf einem der beiden unteren Raster (X oder Y) angekreuzt sind, teile ihm mit, dass er in den Beutel schauen und sich ein Halbventil daraus aussuchen darf.

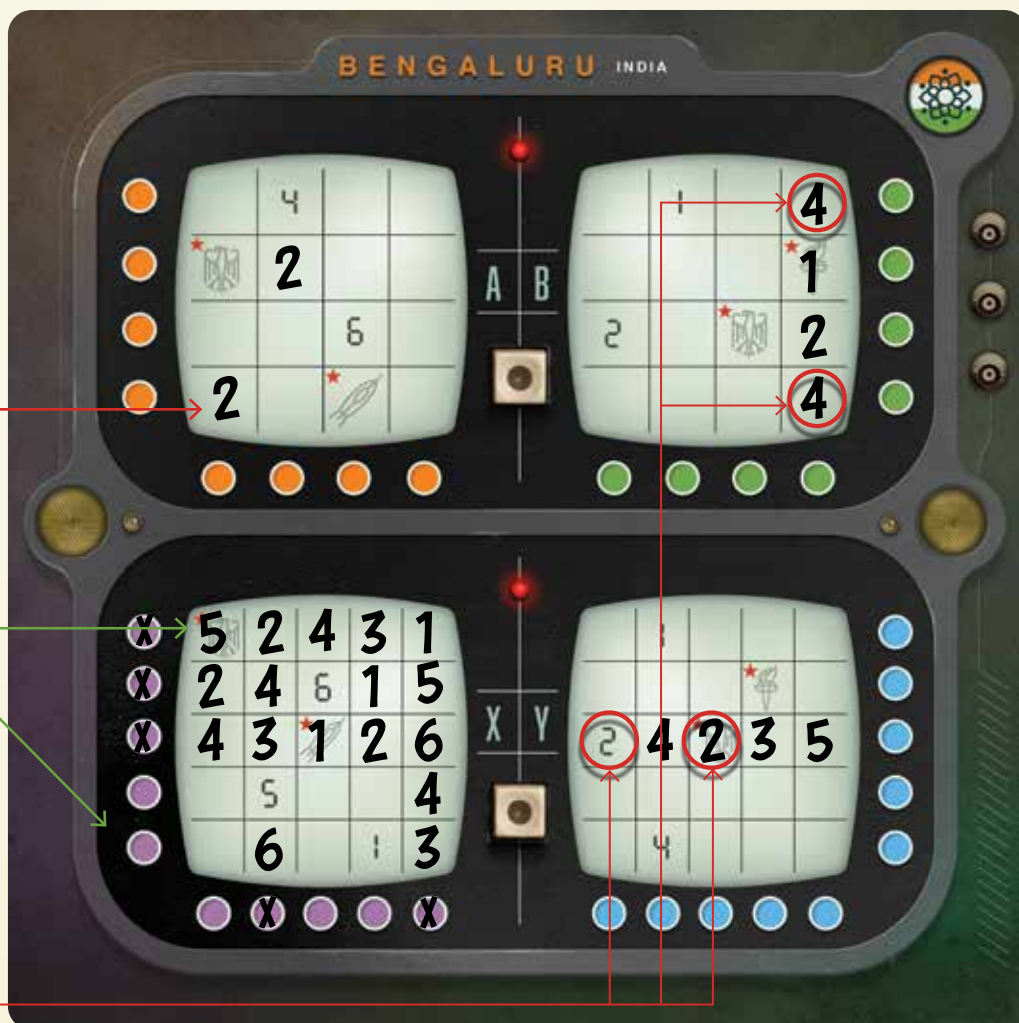
Du MUSST die 2 Werte in jedem Zug in eins oder zwei deiner Raster eintragen. Wenn du einen Stern erhältst, darfst du einen Wert deiner Wahl in ein beliebiges Raster eintragen, solange du dabei keine Nachbarschaftsregeln brichst.

Dieser Eintrag ist ungültig, weil es keine angrenzenden Zahlen gibt.

Für diesen Eintrag hast du Cologne einen Stern gewährt.

In diesem Raster sind 5 Kreise angekreuzt. Deshalb darf der Spieler von Mercury III sich ein Halbventil aus dem Beutel aussuchen.

Obwohl die umkreisten Zahlen gültige Einträge sind, ist weder die Reihe (durch die 2-en), noch die Spalte (durch die 4-en) wertbar, da beide doppelte Werte enthalten. Die dazugehörigen Kreise werden nicht angekreuzt. Du kannst trotzdem weiter an diesen Rastern arbeiten, um andere Reihen und Spalten zu erfüllen.



REGELN FÜR COLOGNE



Als Cologne trägt du jeden Zug die 2 eingeloggtten Würfelwerte nacheinander in ein leeres, farbiges Kästchen ein, das orthogonal angrenzend zu einer bestehenden Zahl liegt. Wenn du den Wert eingetragen hast, füllst du die dem Wert entsprechende Anzahl Zellen in der Spalte über dem Kästchen aus. Du MUSST immer beide Werte nutzen. Ist die gesamte Spalte komplett gefüllt (sowohl die Kästchen, als auch die Zellen), darfst du den leeren Kreis am weitesten links unten auf deinem Tableau ankreuzen.

Du kannst eine Spalte überfüllen, aber dann zählt sie nicht mehr und du darfst keinen Kreis ankreuzen.

Hast du einen Kreis mit Schloss-Symbol angekreuzt, informiere sofort den Spieler von Mercury III, dass er eine Entriegelungskarte ziehen darf. Wenn du einen Stern erhältst, darfst du einen Wert deiner Wahl in ein beliebiges farbiges Kästchen eintragen, solange du dabei keine Nachbarschaftsregeln brichst.

Hier darfst du keinen Kreis ankreuzen, weil die Summe der Zahlen größer ist als die Anzahl der Zellen.

Dieser Eintrag ist ungültig, weil es keine angrenzenden Zahlen gibt.

Hier darfst du keinen Kreis ankreuzen, weil du nicht jedes Kästchen genutzt hast.

Hier darfst du keinen Kreis ankreuzen, weil einige der Zellen nicht ausgefüllt sind.

Dieser Eintrag ist gültig, weil neben ihm eine 1 ist.

Für diesen Eintrag hast du Houston einen Stern gewährt.

Es wurden 2 Spalten (die beiden blauen rechts) gültig fertig gestellt, also sind 2 Kreise angekreuzt.

Du musst die Kreise von links nach rechts ankreuzen.

AI-REGELN

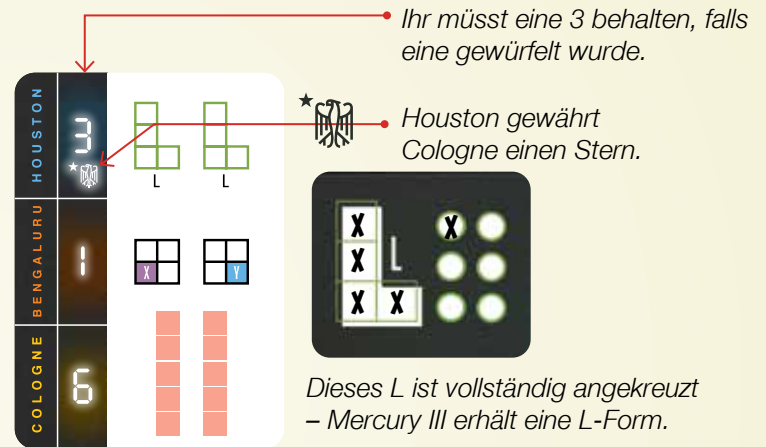
Spielt ihr nur zu zweit oder dritt, muss auf jeden Fall jemand als Mercury III spielen. Die Rollen der Mission Control können durch eine AI (Artificial Intelligence) ersetzt werden. Ihr dürft frei entscheiden, welche Rolle(n) die AI kontrollieren soll. Der oder die menschlichen Spieler der Mission Control ist bzw. sind dafür verantwortlich, die Aktionen der AI auf den entsprechenden Tableaus auszuführen, inklusive Vergabe und Einsetzen von Sternen.

Jeden Zug nach dem Würfelwurf dreht ein Mission Control-Spieler die nächste AI-Karte auf. Wenn ein gewürfelter Wert zu einer Zahl neben einer AI-Rolle passt, MÜSST ihr diesen Würfelwurf in diesem Zug nehmen. Es kann sein, dass die AI beide Würfel wählt. Ignoriert die Teile der Karte, die zu Rollen gehören, die von Menschen besetzt sind.

Hinweis: Es werden immer beide Aktionen für jede AI-Rolle genutzt, auch wenn der Würfel die Bedingung nicht erfüllt.

Houston

Die AI nutzt nicht das Raster für Houston, sondern nur die Formen. Kreuze vor Spielstart 1 Quadrat von jeder Form an. Oben auf jeder AI-Karte sind 2 Formen zu sehen. Kreuze für jede gezeigte Form 1 Quadrat der entsprechenden Form auf dem Houston-Tableau ab. Sobald eine Form komplett angekreuzt ist, informiere Mercury III. Lösche dann die Kreuze und kreuze einen entsprechenden Kreis an. Auf einigen Houston-Karten ist ein Stern. Sage ihn für die entsprechende Rolle an.



Ihr müsst eine 3 behalten, falls eine gewürfelt wurde.

Houston gewährt Cologne einen Stern.

Dieses L ist vollständig angekreuzt – Mercury III erhält eine L-Form.

Bengaluru

In der Mitte der AI-Karte sind zwei Quadrate mit hervorgehobenen Rastern (A, B, X und Y) zu sehen. Kreuze ein beliebiges Feld im entsprechenden Raster unter Berücksichtigung der Nachbarschaftsregeln an. In einem Quadrat kann mehr als ein Raster hervorgehoben sein. Wenn das der Fall ist, darfst du entscheiden, welches Raster du ankreuzen möchtest. Sobald genügend Reihen und Spalten abgeschlossen sind und du einen Kreis ankreuzt, informiere Mercury III, welche Aktion er machen darf.



In Raster X sind 5 Kreise angekreuzt. Mercury III darf sich jetzt ein Halbventil aus dem Beutel aussuchen.

Cologne

Unten auf der AI-Karte sind zwei Formen (Größe 2 bis 5) abgebildet. Kreuze 1 Kästchen in einer Spalte der entsprechenden Größe unter Berücksichtigung der Nachbarschaftsregeln an. Die Zellen in der Spalte kannst du ignorieren. Sind alle Kästchen einer Spalte ausgefüllt, kreuze einen Kreis unten auf dem Tableau an (von links nach rechts). Wenn ein Kreis mit Schloss-Symbol angekreuzt wurde, informiere Mercury III.



Eine Spalte ist abgeschlossen und ein Kreis darf angekreuzt werden. Hier ist ein Schloss-Symbol, was Mercury III ermöglicht, einen Behälter zu entriegeln.

STARTAUFBAU FÜR MERCURY III

1

T8	R2
T1	B5
L1	L8

2

R1	T4
B3	T8
T6	L4

3

B4	T9
R5	B6
B9	T5

4

T5	R7
L6	R4
T7	L8

5

T4	B8
B9	R3
R9	L6

6

T6	L3
R9	R3
T2	T7

Wähle deinen Startaufbau oder lass den Zufall durch Würfelwurf entscheiden. Stelle die Behälter gemäß dieser Tabelle auf. Alternativ kannst du dir auch einen eigenen Startaufbau frei ausdenken.

IHR HABT 20 MINUTEN...SEID IHR BEREIT?



Mehr Infos:
www.skellig-games.de info@skellig-games.de



Tretet unserem
Discord-Server bei
und diskutiert mit
Gleichgesinnten!



Deutsche Ausgabe
Skellig Games GmbH
Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim

Übersetzung & Satz:
Lisa P. Reitz
Korrekturleser:
Arnd Rothkamp, Heike Chmiel,
Michael Emrich



Autoren

Corey Andalora &
Donnie Coleman

Illustration

Victor Maristane

Grafikdesign

Brian Robertson

Text

David A. Rodriguez

Entwicklung

Michael Guigliano