

ADD-ON
SPIELANLEITUNG

PLANET UNKNOWN



SPIELMATERIAL

2 Konzerntableaus
Flux Industries
Makeshift

1 Flux-Marker



6 Planetentableaus
Charybdis
Cerberus
K'aax
Lacuna
Oblivion
Pajitnov

RYAN LAMBERT
und ADAM REHBERG



STROHMANN
GAMES

Stufe 5

Werte am Spielende jeden Ressourcenmarker wie den obersten Ressourcenmarker der Leiste, auf der er liegt.

Stufe 4

Du darfst einmal pro Runde 1 Ressourcenmarker 1 Feld zurückrücken. Du kannst dadurch keine Boni erhalten.

Stufe 3

Du darfst ab sofort 1 Ressourcenmarker waagrecht auf eine angrenzende Ressourcenleiste verschleben, anstatt ihn vorzurücken. Du darfst dabei Boni erhalten.

Stufe 2

Erhältst du Roverbewegungen und liegen mind. 2 Marker auf der Roverleiste, erhältst du 1 zusätzliche Roverbewegung.

Stufe 1

Die Bevölkerungs- und Technologieleisten gelten als angrenzend. Du darfst ab sofort Ressourcenmarker von der Bevölkerungsleiste diagonal auf die Technologieleiste vorrücken und umgekehrt.

Makeshift: Du darfst Ressourcenmarker diagonal auf angrenzende Ressourcenleisten vorrücken (siehe Beispiel unten). Beim Erhalten von Boni spielt die Art des Ressourcenmarkers keine Rolle. Liegt kein Marker auf der Technologieleiste, darfst du keine Technologien nutzen.

Hinweise:

Ist beim Vorrücken ein anderer Ressourcenmarker im Weg, kannst du deinen Ressourcenmarker dort nicht vorrücken.

Am Spielende erhältst du für jeden Ressourcenmarker seine erreichten Medaillen von der Leiste, auf der er dann liegt.

Vorteil:

Mehr Flexibilität beim Vorrücken von Ressourcenmarkern

Nachteil:

Stärkere Abhängigkeit von Ressourcenarten

Du darfst Ressourcenmarker diagonal auf angrenzende Ressourcenleisten vorrücken. Beim Erhalten von Boni spielt die Art des Ressourcenmarkers keine Rolle.

Liegt kein Marker auf der Technologieleiste, darfst du keine Technologien nutzen.

Stufe 5
WERTE JEDEN RESSOURCENMARKER WIE DEN OBERSTEN AUF SEINER LEISTE. (SPIELLENDE)

Stufe 4
RÜCKE 1 RESSOURCENMARKER 1 FELD ZURÜCK. (EINMAL PRO RUNDE)

Stufe 3
STATT 1 RESSOURCENMARKER VORZURÜCKEN, DARFST DU IHN WAAGERECHT AUF EINE ANGRENZENDE LEISTE VERSCHIEBEN.

Stufe 2
ERHÄLTST DU ROVERBEWEGUNGEN UND LIEGEN MIND. 2 MARKER AUF DER ROVERLEISTE. +1 ROVERBEWEGUNG.

Stufe 1
DIE BEVÖLKERUNGS- UND TECHNOLOGIELEISTEN GELTEN ALS ANGRENZEND.

MAKE SHIFT

Stufe 5

Du darfst einmal pro Runde den Ressourcenmarker auf der Flux-Leiste vorrücken.

Stufe 4

Legst du ein Plättchen mit der Ressource der Flux-Leiste, sammle 1 beliebigen Meteoriten ein, falls möglich.

Stufe 3

Verbesserung der Boni der Flux-Leiste:

- Bevölkerung: Erreichst du einen Bevölkerungsmellenstein, +1 auf die Stufe der Bevölkerungskarten.
- Wasser: Verdopple Synergieschübe, die du auf der Wasserleiste erhältst.
- Biomasse: Erhalte 2 Bonusplättchen statt 1.
- Rover: Erhältst du Roverbewegungen (auch durch Ereignisse oder Bevölkerungskarten): +1 Roverbewegung.

Stufe 2

Wähle beim Freischalten der Technologie wie gewohnt deine Flux-Leiste. Du darfst einmalig zu einem beliebigen Zeitpunkt, bevor du die Stufe-3-Technologie freischaltest, den Ressourcenmarker deiner Flux-Leiste auf den nächsten Mellenstein vorrücken.

Stufe 1

Erhalte 2 Roverbewegungen für jeden Rover, der am Rundenanfang auf einem Feld der Gebietsart der Flux-Leiste steht.

Flux Industries: Lege den Flux-Marker auf 1 deiner Ressourcenleisten. Diese Leiste ist die Flux-Leiste. Sobald du eine Technologie freischaltest, darfst du den Flux-Marker auf eine andere Leiste legen.

Du darfst immer nur deine zuletzt freigeschaltete Technologie nutzen.

Vorteil:

Starke Flux-Leiste, vielseitig

Nachteil:

Immer nur 1 Technologie nutzbar

Lege den Flux-Marker auf 1 deiner Ressourcenleisten. Diese Leiste ist die Flux-Leiste. Sobald du eine Technologiestufe freischaltest, darfst du den Flux-Marker auf eine andere Leiste legen.

Du darfst immer nur deine zuletzt freigeschaltete Technologie nutzen.

Stufe 5
RÜCKE DEN RESSOURCENMARKER AUF DER FLUX-LEISTE VOR. (EINMAL PRO RUNDE)

Stufe 4
LEGST DU EIN PLÄTTCHEN MIT DER RESSOURCE DER FLUX-LEISTE, SAMMLE 1 METEORITEN EIN.

Stufe 3
VERBESSERE DIE FLUX-LEISTE

Stufe 2
RÜCKE DEN RESSOURCENMARKER AUF DER FLUX-LEISTE AUF DEN NÄCHSTEN MEILENSTEIN VOR. (EINMAL PRO SPIEL)

Stufe 1
ERHALTE 2 ROVERBEWEGUNGEN FÜR JEDEN ROVER AUF FELDERN DER GEBIETSART DER FLUX-LEISTE. (AM RUNDENANFANG)

„Unseren Rückstand machen wir durch Flexibilität wieder wett!“

„Wir verfügen über unglaubliche Technologien, doch wir können sie noch nicht alle gleichzeitig nutzen.“

Beispiel:

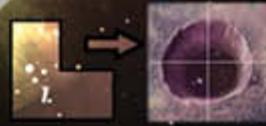
Du legst ein Plättchen mit einer Biomasse- und einer Technologie-Ressource. Deine zugehörigen Ressourcenmarker darfst du auch diagonal auf die angrenzenden Leisten vorrücken.



SPEZIALPLANETEN

„Ein riesiges Loch hat ein ungewöhnliches Gravitationsfeld geschaffen. Wir müssen den Planeten von innen nach außen erschließen.“

Das Meeresungeheuer aus Homers Odyssee.



CHARYBDIS

Das erste Plättchen muss mindestens eines der vier Felder in der Mitte des Planeten überdecken.

Nachdem du dein erstes Plättchen gelegt hast, gelten die üblichen Legeregeln.



„Diese grünen Wolken aus unbekanntem Substanzen verätzen die Rover. Wir müssen sie meiden.“

Das Maya-Wort für „Dschungel“.



K'AAAX

Deine Rover dürfen nicht auf giftiges Terrain bewegt werden. Plättchen dürfen giftiges Terrain überdecken, um es zu neutralisieren.



„Ordnung ist besser als Chaos. Vorsicht muss walten, um nicht zu riskieren, die Ordnung zu stören oder das Chaos zu beschwören.“

Der Entwickler von Tetris (1984)



PAJITNOV

Plättchen müssen von außen an den gewünschten Platz geschoben werden können.

Du musst das Plättchen senk- oder waagrecht von einer Seite des Planeten an den gewünschten Platz schieben können, um es legen zu dürfen. Dies gilt nicht für Bonusplättchen.



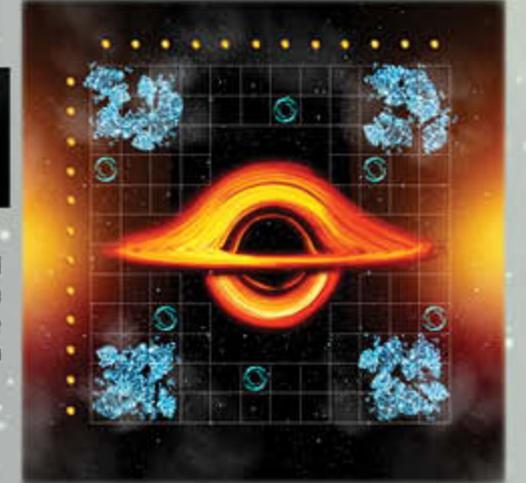
„Die Abwesenheit aller Farben.“

„Auslöschung“ oder „das Nichts“.

OBLIVION

Eis hat sich in den Ecken angesammelt.

Am Spielende wertest du ganz normal jede Reihe und Spalte als Ganzes. Beim Bestimmen, ob leere Felder in einer Reihe oder Spalte sind, ignoriere den Bereich in der Mitte ohne Planetenrasterfelder.



„Drei Planeten sind besser als einer, und ein vollständiger Planet ist besser als ein unfertiger.“

„Sieht ganz so aus, als hätte dieser Planet schon den ein oder anderen galaktischen Krieg hinter sich. Zum Glück gibt es hier aber noch genügend Ressourcen.“

CERBERUS

Erhalte zusätzlich 2 Medaillen für jeden Planeten, den du vollständig bedeckt hast.



Der dreiköpfige Hund aus der griechischen Mythologie.

Die Grenzen der Planeten sind markiert. Beim Bestimmen, ob leere Felder in einer Reihe oder Spalte sind, ignoriere Bereiche ohne Planetenrasterfelder.



Das lateinische Wort für „Loch“ oder „Lücke“.



LACUNA

Die Löcher des Planeten dürfen nicht mit Plättchen überdeckt werden.

Beim Bestimmen, ob leere Felder in einer Reihe oder Spalte sind, ignoriere die Löcher – sie sind keine Planetenrasterfelder.



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

KONZERNE

MAKESHIFT

Kann ich denselben Meilenstein mehr als einmal erhalten?

Ja, durch eine diagonale oder waagerechte Bewegung ist es möglich, einen bereits erhaltenen Meilenstein ein weiteres Mal zu erhalten. Dies gilt auch für den zweiten Rover, allerdings hast du trotzdem insgesamt nur so viele Rover zur Verfügung, wie auf deinem Konzern angegeben.

Gilt die zusätzliche Roverbewegung auf Technologiestufe 2 auch, wenn ich keine Rover-Ressource in meinem Zug erhalte?

Nein, die +1 Roverbewegung verstärkt nur die Belohnung, die du durch die Bewegung des Ressourcenmarkers auf der Roverleiste bekommst.

Wann werden die Voraussetzungen der Technologiestufe 2 (Mindestens 2 Marker auf der Roverleiste) überprüft?

In dem Moment, in dem du deine Roverbewegung durchführst.

FLUX INDUSTRIES

Wann kommt der Flux-Marker ins Spiel und wie kann er eine Leiste wechseln?

Zu Spielbeginn legst du den Flux-Marker auf deinen Konzern (Solange du noch keine Technologie freigeschaltet hast, hat er noch keine Funktion). Jedes Mal, wenn du eine neue Technologiestufe freischaltest, legst du den Marker auf eine Technologieleiste und definierst so die Flux-Leiste. Das kann auch diejenige sein, auf der er bereits liegt.

Erhalte ich die Roverbewegungen der Technologiestufe 1 jede Runde, oder nur wenn ich eine Rover-Ressource bekomme?

Du darfst deine Rover mit dem Bonus jede Runde bewegen, unabhängig von deinem gelegten Plättchen.

Wenn ich durch die Technologiestufe 2 einen Marker bewege, bekomme ich dann, neben dem Meilenstein, auch alle Boni auf dem Weg?

Ja. Wenn du diese Technologie nutzt (einmal pro Spiel), erhältst du, zusätzlich zum Meilenstein, auch alle Boni, die auf dem Weg auf der Leiste abgedruckt sind.

Wann wechsle ich die Flux-Leiste? Kann ich in dem Zug, in dem ich eine neue Technologiestufe erreiche, die Vorteile beider Technologiestufen (alt und neu) nutzen?

Du wählst die Flux-Leiste in dem Moment, in dem du eine neue Technologiestufe erreichst. Entsprechend ist es möglich, die Vorteile mehrerer Technologiestufen innerhalb eines Zuges zu nutzen (einen bevor du die neue Technologiestufe erreichst und einen danach).

Strohmann Games sagt vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo.

PLANETEN

CERBERUS - Welcher Bereich wird bei der Wertung der Ziele als Rand gezählt?

Der Rand jedes einzelnen Planeten mit Ausnahme der Bereiche, in denen sich die Planeten(raster) berühren.

LACUNA - Kann ein Rover über die Löcher hinwegfahren?

Nein. Die Löcher sind nicht Teil der Oberfläche, Rover müssen drumherum fahren.

OBLIVION - Zählt auch der innere Rand für die Legeregeln und die Wertung der Ziele?

Nein. Für die Legeregeln („Von aussen nach Innen“) und die Wertung der Ziele zählt nur der äußere Rand.

LACUNA und OBLIVION - Ich kann mein Plättchen nach den allgemeinen Legeregeln nicht platzieren. Endet das Spiel dadurch frühzeitig?

Auch wenn es bei diesen Planeten schwieriger sein kann, müssen die allgemeinen Legeregeln auch für diese Planeten befolgt werden. Sollten diese Regeln aber der einzige Grund dafür sein, ein Spiel frühzeitig beenden zu müssen, empfehlen wir, einmalig die Regel des angrenzenden Legens zu ignorieren und ein Plättchen zu platzieren, wo es möglich ist. Dies gilt ausschließlich für das Mehrspielerspiel.

PAJITNOV - Was ist mit „an den gewünschten Platz schieben können“ gemeint?

Zusätzlich zu den allgemeinen Legeregeln musst du das Plättchen senk- oder waagrecht von einer Seite des Planeten auf die Stelle schieben können, an der es platziert werden soll. Dabei darf es weder gedreht werden, noch darf die Richtung während des Schiebens geändert werden.

PAJITNOV - Werden Rover und Rettungskapseln durch das Hineinschieben eines Plättchens zerstört, oder stellen sie Hindernisse dar?

Rover und Rettungskapseln werden beim Hineinschieben ignoriert. Erst beim endgültigen Platzieren werden sie, wie sonst auch, zerstört, wenn das Plättchen sie überdeckt.

Autoren: Ryan Lambert und Adam Rehberg

Illustrationen: Yorgo Manis

Grafikdesign: Yorgo Manis und Adam Rehberg

Originalversion

Copyright Adam's Apple Games 2020.

Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Version

Copyright Strohmann Games 2024 - Marcel Straub, Schnellwalder Str. 64, 51087 Köln, unter Lizenz von Adam's Apple Games, LLC. Alle Rechte vorbehalten.

Übersetzung und Lektorat:

Caroline Heinz, Marcel Straub,

Translation Circus (Lisa Prohaska, Frank Thuro)

Redaktionelle Überarbeitung Spielanleitung:

Marcel Straub

www.strohmann-games.de



**STROHMANN
GAMES**