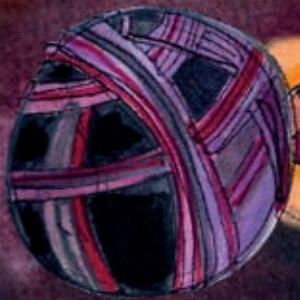



SPIELREGEL






Du bist der Direktor des Observatoriums. Tag für Tag untersuchst du mit deinem Team die unendlichen Weiten des Himmels. Jetzt seid ihr endlich bereit, eure Expeditionen zu den vier großen Galaxien des Oniversums zu starten.

Für jede dieser Reisen benötigt ihr ein spezielles Raumschiff, das eigens für diese Region des Oniversums gerüstet ist. Die Reisekoordinaten müssen genau eingestellt sein, zwischen den Sternen, Planeten und dem Nebel der jeweiligen Galaxie.

Um diese Informationen und Maschinen zusammenzutragen, müsst ihr gut koordinieren, was eurem Observatorium zur Verfügung steht:

Raumschiffe, um nach entlegenen Informationen zu suchen;
Nebelkarten, um vergangene Bewegungen zurückzuverfolgen;
Zudem Informationen zu Sternen, um den Raum dazwischen zu kartieren; Und Planeten, um Außenposten zu errichten.
Nur durch das Zusammenspiel der Abteilungen des Observatoriums werden die Expeditionen erfolgreich sein!



SPIELMATERIAL – GRUNDSPIEL



6 STERNSCHNUPPENPLÄTTCHEN



64 HIMMELSKARTEN



8 REISEKARTEN

ERWEITERUNGS- MODULE

In dieser Box sind auch 4 Erweiterungs-
module enthalten. Jede dieser
Erweiterungen kann einzeln gespielt oder
beliebig miteinander kombiniert werden.

8 SCHWARZES-
LOCH-KARTEN



4 THEORIEPLÄTTCHEN
4 DURCHBRUCHPLÄTTCHEN



8 SPIEGELKARTEN



8 FORTGESCHRITTENE
REISEKARTEN

Für jede der Erweiterungen musst du 1-5 Fortgeschrittene Reisekarten zufällig zu den Reisekarten des Grundspiels hinzufügen. Spielst du mit allen Erweiterungsmodulen gleichzeitig, werden alle 16 Reisekarten verwendet.



1 UNHEIMLICHE-SONNE-FIGUR
4 METEORPLÄTTCHEN
1 SPIELPLAN



Stellarion ist ein Deck-Management-Spiel, das allein oder kooperativ als Team zu zweit gespielt werden kann.

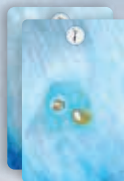
Ziel des Spiels ist es, 8 Weltraumreisen abzuschließen (2 in jede der 4 Galaxien).

ABFLIEGEN

Jede Reise benötigt die 4 Himmelskarten, die zu dieser Galaxie gehören: Raumschiff, Nebel, Sterne und Planet.



.....
Sternschnuppen sind sehr hilfreich, denn ein Sternschnuppenplättchen kann jede Himmelskarte beim Abflug ersetzen.



Zu Beginn des Spiels sind alle Himmelskarten auf 8 Stapel (Decks genannt) aufgeteilt. Welche Karten in jedem Deck sind, ist auf den nächsten Seiten beschrieben.

Du darfst nur die oberste Karte jedes Decks zum Abflug auf Expeditionen oder zum Koordinieren deiner Ressourcen – der Karten – verwenden. Daher ist es wichtig, die vorhandenen Karten in jedem Deck gut im Blick zu behalten, um sicherzustellen, dass du die richtigen Karten zur richtigen Zeit zur Verfügung hast!



KOORDINIEREN

Du kannst 2 Karten desselben Typs ablegen (z. B. 2 Planetenkarten), um einen besonderen, koordinierten Effekt auszulösen. Dies ermöglicht dir, die verschiedenen Kartenstapel geschickt zu manipulieren – um hoffentlich an die Karten zu kommen, die du benötigst.







Du gewinnst das Spiel, wenn du alle Reisekarten (8 im Grundspiel) erfolgreich abschließt.

Du verlierst das Spiel, wenn du weder eine Abfliegen- noch eine Koordinieren-Aktion durchführen kannst.

GRUNDSPIEL

SPIELAUFBAU

Sortiere die Himmelskarten nach den Symbolen auf deren Rückseiten. Dadurch solltest du 8 verschiedene Kartenstapel erhalten: Alpha (α), Beta (β), Gamma (γ), Delta (δ), Raumschiff () , Nebel () , Sterne () und Planet () .

Jedes dieser Decks enthält 8 Karten, jeweils 2 Exemplare jeder der 4 Himmelskarten im Deck.

Z. B. enthält das Alpha-Deck **1** jeweils 2 Exemplare der Alpha-Galaxie-Karten: Raumschiff, Nebel, Sterne und Planet.

Das Planet-Deck **2** enthält je 2 Exemplare der Planeten Alpha, Beta, Gamma und Delta.

Insgesamt gibt es von jeder Karte 4 Exemplare im Spiel: 2 im zugehörigen Galaxien-Deck und 2 im Typ-Deck der Karte.

Z. B. ist die Karte Gamma-Planet 2x im Gamma-Deck und 2x im Planet-Deck zu finden.



Mische jedes Deck einzeln und lege die 8 Decks wie hier gezeigt aus.



REISEKARTEN



AUßENPOSTEN



EXPEDITIONSTAPEL

ABLAGESTAPEL



OBSERVATORIUM



ABLAGESTAPEL

Lasse neben jedem Deck genügend Platz für einen Ablagestapel (jeder Stapel sollte seinen eigenen Ablagestapel haben). Neben dem Observatorium solltest du Platz lassen, um Karten im Außenposten sammeln zu können.





Sortiere die Reisekarten aufgedeckt in vier Stapel, einen je Galaxie. Im Grundspiel sind genau 2 Karten in jedem dieser Stapel.

Decke die erste Karte jedes Decks auf und lasse die jeweilige Karte auf dem zugehörigen Deck liegen.







Auf jeder Himmelskarte sind 3 Symbole abgebildet:

Ein „Typ-Symbol“ in der oberen linken Ecke:

-  Raumschiff,
-  Nebel,
-  Sterne,
-  Planet;

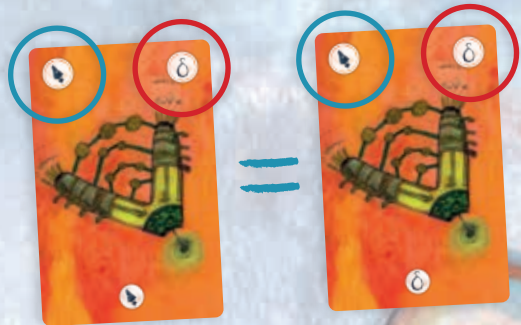
Ein „Deck-Symbol“ in der Mitte unten auf der Karte, das das Deck – und damit auch den Ablagestapel – zeigt, zu dem diese Karte gehört.

Ein „Galaxie-Symbol“ in der oberen rechten Ecke:

-  Alpha,
-  Beta,
-  Gamma,
-  Delta;

GLEICHE KARTEN

Zwei Karten mit demselben Typ- und Galaxie-Symbol gelten als gleich, selbst wenn das Deck-Symbol unterschiedlich ist.



Auf jeder Reisekarte ist nur ein Symbol abgebildet. Dieses zeigt die Galaxie an, in die diese Reise geht bzw. zu der diese Reisekarte gehört.



Für deine erste Partie legst du zudem ein Sternschnuppenplättchen neben die Reisekarten. Hast du Stellarion schon gespielt und dabei deine vorherige Partie verloren, kannst du dich entscheiden, mit zusätzlichen Sternschnuppenplättchen zu starten (max. 4). Hast du deine vorherige Partie gewonnen, kannst du weniger Sternschnuppenplättchen verwenden (oder gar keine). Lege alle nicht verwendeten Sternschnuppenplättchen zurück in die Schachtel.

Hinweis: Wird im Folgenden vom „Observatorium“ gesprochen, so sind nur die obersten (aufgedeckten) Karten der 8 Decks gemeint. Die zugehörigen Ablagestapel und die Karten darin sind nicht Teil des Observatoriums.

SPIELENDE

Du gewinnst das Spiel, sobald alle Reisekarten auf deinem Expeditionsstapel liegen. Du verlierst das Spiel, wenn du in deinem Zug weder eine Abfliegen- noch Koordinieren- Aktion durchführen kannst.

SPIELABLAUF

In deinem Zug musst du eine der beiden folgenden Aktionen durchführen:

- ABFLIEGEN
- KOORDINIEREN

ABFLIEGEN

Lege 4 verschiedene Himmelskarten ab, die zur selben Galaxie gehören (eine Raumschiff-, eine Nebel-, eine Sternen- und eine Planetenkarte), um eine Reise in diese Galaxie abzuschließen und die Reisekarte (falls vorhanden) auf deinen Expeditionsstapel zu legen.

Sternschnuppen

Während eines Abflugs darfst du ein Sternschnuppenplättchen in die Schachtel zurücklegen. Dies erlaubt dir, eine Abfliegen-Aktion mit nur 3 verschiedenen Himmelskarten durchzuführen. Du kannst so pro Abfliegen-Aktion nur genau 1 Sternschnuppenplättchen verwenden.

KOORDINIEREN

Lege 2 Karten desselben Typs (z. B. 2 Planetenkarten) ab, um einen Effekt auszulösen. Die Art des Effekts hängt vom Typ der abgeworfenen Karten ab. Sind die abgeworfenen Karten zudem gleich, wird der Effekt verdoppelt. Die verschiedenen Effekte findest du auf den Seiten 12-13, sowie zusammengefasst auf Seite 24.

***Hinweis:** Für Abfliegen und Koordinieren darfst du nur Karten aus dem Observatorium und Karten aus dem Außenposten (siehe S. 13) verwenden. Karten aus Ablagestapeln können hierfür nicht verwendet werden.*

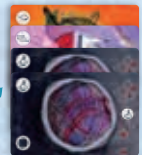
ENDE DES ZUGES

Nachdem du eine Abfliegen- oder Koordinieren-Aktion durchgeführt hast, endet dein Zug. Decke erst jetzt bei allen Decks, deren oberste Karte nicht aufgedeckt ist, die oberste Karte auf. Ist ein Deck leer, spielst du ab jetzt mit einem Deck weniger.

ERLÄUTERUNGEN ZUM ABLEGEN

Jede Karte muss offen auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt werden (direkt neben dem zugehörigen Deck). Du darfst dir die Ablagestapel jederzeit während des Spiels ansehen.

***Hinweis:** Ist genügend Platz vorhanden, empfehlen wir, die abgelegten Karten um 90° gedreht abzulegen und jede abgelegte Karte leicht versetzt über die zuvor abgelegten Karten zu legen. Auf diese Weise kann man leicht die linken oberen Ecken (Galaxie-Decks) bzw. rechten oberen Ecken (Typ-Decks) der Karten einsehen, um einfach zu überblicken, welche Karten vom jeweiligen Stapel abgelegt wurden.*



TEAM-VARIANTE

Die Regeln für das Spiel zu zweit entsprechen größtenteils denen des Solospiels, mit den folgenden Anpassungen:

SPIELAUFBAU

Legt 2 Sternschnuppenplättchen neben das Observatorium (bzw. 3 Sternschnuppenplättchen, wenn ihr zum ersten Mal spielt).

SPIELABLAUF

Ihr seid abwechselnd am Zug. Ihr habt beide einen eigenen Expeditionsstapel, auf den ihr jeweils eure abgeschlossenen Reisekarten legt. Dabei dürft ihr nur Reisekarten von 2 verschiedenen Galaxien in euren Expeditionsstapeln haben. Ihr gewinnt weiterhin das Spiel, wenn alle Reisekarten auf Expeditionsstapeln liegen.

Die Sternschnuppenplättchen dürfen von euch beiden verwendet werden, um die Abfliegen-Aktion mit nur 3 verschiedenen Karten durchführen zu können. Ein verwendetes Plättchen wird wie bisher abgelegt.

KOORDINIEREN - EFFEKTE

Raumschiff

Kleiner Effekt (2 Raumschiffe verschiedener Galaxien)

Durchsuche ein Deck nach einer Karte deiner Wahl. Mische anschließend das Deck und lege die gewählte Karte offen oben auf das Deck.

Großer Effekt (2 gleiche Raumschiffe)

Führe den obigen kleinen Effekt bis zu 2x bei verschiedenen Decks aus.

Nebel

Kleiner Effekt (2 Nebel verschiedener Galaxien)

Wähle eine Karte aus einem Ablagestapel und mische diese Karte zurück in ihr Deck.

Großer Effekt (2 gleiche Nebel)

Wähle bis zu 2 Karten aus einem Ablagestapel und mische diese zurück in ihr Deck.

Hinweise (für den kleinen und großen Effekt):

- *Ist das Deck, zu dem die gewählte(n) Karte(n) gehören leer, so bilden die gewählte(n) Karte(n) das neue Deck. Werden hierbei 2 Karten gewählt, so wird die oben liegende Karte zufällig durch Mischen bestimmt.*
- *Du kannst jede beliebige Karte aus einem Ablagestapel wählen. Sogar eine Karte, die du zum Auslösen dieses Effekts abgelegt hast.*

Sterne

Kleiner Effekt (2 Sterne verschiedener Galaxien)

Führe folgenden Effekt bis zu 2x aus: Wähle ein Deck und mische es. Sieh dir dann die obersten beiden Karten dieses Decks an und wähle davon eine Karte aus, die offen oben auf das Deck gelegt wird. Lege die andere Karte verdeckt unter das Deck.

Großer Effekt (2 gleiche Sterne)

Führe obigen kleinen Effekt bis zu 4x statt bis zu 2x aus.

Hinweis (für den kleinen und großen Effekt): *Du darfst jedes Mal ein anderes Deck wählen und mischen.*

● Planet

Kleiner Effekt (2 Planeten verschiedener Galaxien)

Wähle eine Karte aus dem Observatorium und lege sie auf den Außenposten.

Großer Effekt (2 gleiche Planeten)

Wähle bis zu 2 Karten aus dem Observatorium und lege sie auf den Außenposten.

Außenposten

Im Außenposten kannst du Himmelskarten für den späteren Gebrauch (Abfliegen und Koordinieren) aufbewahren.

- Alle Karten im Außenposten müssen zur gleichen Galaxie gehören (aber nicht zum gleichen Deck)
- Keine 2 Karten im Außenposten dürfen gleich sein.
- Du darfst Karten aus dem Außenposten und dem Observatorium beliebig kombinieren.
- Du musst nicht alle Karten aus dem Außenposten auf einmal verwenden.
- Nachdem du eine Karte aus dem Außenposten verwendet hast, lege sie in den Ablagestapel ihres Decks.

Hinweise zu den Koordinieren-Effekten:

- *Du musst Effekte nicht nutzen, sondern kannst auch darauf verzichten.*
- *Musst du für einen Effekt ein Deck mischen, dessen oberste Karte offen liegt, so wird diese Karte verdeckt ins Deck zurück gemischt.*

ERWEITERUNG 1: SCHWARZE LÖCHER

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL



8 SCHWARZES-LOCH-KARTEN



SPIELAUFBAU

Mische die **Schwarzes-Loch-Karten** in ihre zugehörigen Decks.

Lege 5 zufällig gewählte, fortgeschrittene Reisekarten zu den 8 Reisekarten des Grundspiels.

SPIELABLAUF

Zusätzlich zu den beiden Aktionen Abfliegen und Koordinieren steht dir eine weitere Aktion zur Verfügung: Durchqueren.

DURCHQUEREN

Lege 4 Schwarzes-Loch-Karten aus dem Observatorium ab, um 3 Reisen abzuschließen und die Reisekarten auf den Expeditionsstapel zu legen.

Hinweise:

- *Du verlierst das Spiel jetzt, wenn du in deinem Zug weder Abfliegen noch Koordinieren noch Durchqueren durchführen kannst.*
- *Abgelegte Schwarzes-Loch-Karten können nicht durch den Nebel-Koordinieren-Effekt wieder zurück in ihr Deck gemischt werden.*
- *Schwarzes-Loch-Karten können nicht durch den Planeten-Koordinieren-Effekt auf den Außenposten gelegt werden.*

TEAM-VARIANTE

Die obigen Zusatzregeln für das Spiel mit den Schwarzes-Loch-Karten gelten auch im Spiel zu zweit, mit folgender Anpassung:

Bei einer Durchqueren-Aktion dürft ihr auch Reisekarten des anderen Teammitgliedes abschließen. Legt die Reisekarten dazu auf den passenden Expeditionsstapel.



ERWEITERUNG 2: THEORIEN UND DURCHBRÜCHE

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL



4 THEORIEPLÄTTCHEN



4 DURCHBRUCHPLÄTTCHEN

SPIELAUFBAU

Mische die 4 Theorieplättchen und lege sie als verdeckten Stapel bereit. Decke das oberste Plättchen dieses Stapels auf. Mische die 4 Durchbruchplättchen und decke eines davon auf. Lege die anderen 3 in die Schachtel zurück. Lege 1 zufällig gewählte, fortgeschrittene Reisekarte zu den 8 Reisekarten des Grundspiels.

SPIELABLAUF

Jederzeit während deines Zuges, außer während du deine Aktion durchführst, kannst du eine Theorie beweisen, wenn 3 (oder mehr) der dazugehörigen Karten im Observatorium sichtbar sind. Karten im Außenposten oder den Ablagestapeln zählen hier nicht dazu. Wenn eine Theorie bewiesen wurde, wird das Plättchen in die Schachtel zurückgelegt und das nächste Theorieplättchen im Stapel aufgedeckt.

Hinweis:

- *Eine Theorie zu beweisen ist keine Aktion.*
- *Du kannst beliebig viele Theorien während deines Zuges beweisen.*
- *Zum Beweisen von Theorien werden keine Karten abgeworfen. Die zugehörigen Karten müssen nur sichtbar sein.*
- *Während du einen Koordinieren-Effekt ausführst, darfst du keine Theorien beweisen.*

DURCHBRUCHPLÄTTCHEN

Jedes Durchbruchplättchen verbessert einen speziellen Koordinieren-Effekt. Dieser verbesserte Effekt steht für das ganze Spiel zur Verfügung und wird nicht verbraucht.



Umkehrtriebwerke (Raumschiff)

Lege eine der beiden Raumschiffkarten, die zum Auslösen des Raumschiff-Koordinieren-Effekts abgelegt wurden, unter das zugehörige Deck, anstelle die Karte abzulegen. Die andere Raumschiffkarte wird wie üblich abgelegt.



Zeitverschiebungsradar (Nebel)

Anstatt die gewählten Karten aus den Ablagestapeln zurück ins Deck zu mischen, darfst du sie offen oben auf das jeweilige Deck legen. Beim großen Effekt dürfen beide Karten auf das Deck gelegt werden, jedoch wird dann nur die oberste aufgedeckt.



Reflexionsverstärker (Sterne)

Nach dem Mischen eines Decks darfst du auch beide betrachteten Karten oben oder beide unten auf bzw. unter das Deck legen. In beiden Fällen darfst du deren Reihenfolge frei wählen.



Aufblasbare Biodome (Planet)

Im Außenposten dürfen jetzt auch Karten verschiedener Galaxien liegen. Nach wie vor sind gleiche Karten im Außenposten nicht erlaubt.

ZUSÄTZLICHE SIEGBEDINGUNG

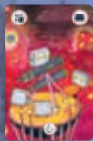
Um zu gewinnen, muss der Theorienstapel leer sein, also jede Theorie bewiesen sein. Dies kann vor oder nach dem Abschließen der letzten Reisekarte passieren.

TEAM-VARIANTE

Die Verbesserung durch das Durchbruchplättchen gilt für euch beide. Ihr dürft beide beliebig viele Theorien während eures Zuges beweisen.

ERWEITERUNG 3: HILFREICHE SPIEGEL

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL



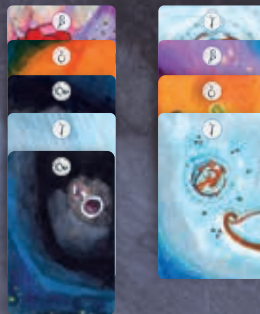
8 SPIEGELKARTEN

SPIELAUFBAU

Mische die **Spiegelkarten** in ihre zugehörigen Decks.
Lege 1 zufällig gewählte, fortgeschrittene Reisekarte zu den 8 Reisekarten des Grundspiels.

Mische alle Reisekarten und lege sie in 2 Reisestapeln bereit. Lege die Karten hierbei überlappend aus, so dass du die Reihenfolge der Reisekarten sehen kannst.

Je nachdem, mit wie vielen Erweiterungsmodulen du dieses Modul kombinierst, hast du unterschiedlich viele Reisekarten. Ist die Gesamtzahl ungerade, wird einer der Stapel um 1 Karte größer sein als der andere. Verteile die Karten so gleichmäßig, wie möglich.



SPIELABLAUF

ABFLIEGEN

Du kannst nur eine Reise in eine Galaxie abschließen, wenn sie unten an einem Reisestapel und keine Karte auf ihr liegt.

Hinweis: Im Beispiel links darfst du nur zu einer Alpha-Galaxie (links) oder einer Gamma-Galaxie (rechts) reisen.

KOORDINIEREN

Eine Spiegelkarte kann zusammen mit einer beliebigen Himmelskarte aus dem Observatorium oder dem Außenposten abgelegt werden, um den Koordinieren-Effekt der Himmelskarte auszulösen. Die Spiegelkarte gilt hierbei als von der Himmelskarte verschieden, daher wird nur der kleine Effekt ausgelöst.

Hinweis:

- *Zwei Spiegelkarten können nicht zusammen verwendet werden, um einen Koordinieren-Effekt auszulösen.*
- *Spiegelkarten können nicht zum Abfliegen genutzt werden.*
- *Abgelegte Spiegelkarten können nicht durch den Nebel-Koordinieren-Effekt wieder zurück in ihr Deck gemischt werden.*
- *Spiegelkarten können nicht durch den Planeten-Koordinieren-Effekt auf den Außenposten gelegt werden.*
- *Spielst du zusätzlich mit dem Erweiterungsmodul Theorien und Durchbrüche kannst du Spiegel nicht dazu verwenden, Theorien zu beweisen.*

TEAM-VARIANTE

Die Spiegelkarten werden wie im Solospiel verwendet, ohne zusätzliche Regeln.

ERWEITERUNG 4: DIE UNHEIMLICHE SONNE



ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL



1 UNHEIMLICHE-
SONNE-FIGUR



4 METEORPLÄTTCHEN



1 SPIELPLAN

SPIELAUFBAU

Lege 1 zufällig gewählte, fortgeschrittene Reisekarte zu den 8 Reisekarten des Grundspiels.
Lege den Spielplan neben das Observatorium, lege die Meteorplättchen auf die 4 zugehörigen Felder auf dem Spielplan und stelle die Unheimliche Sonne auf das Startfeld.



SPIELABLAUF

Die Unheimliche Sonne bewegt sich voran

Nach jeder Abfliegen- und Koordinieren-Aktion musst du die Sonne, abhängig von der Aktion, eine gewisse Anzahl an Feldern vorwärts bewegen:

- Abfliegen: 4 Felder,
- Großes Koordinieren: 2 Felder,
- Kleines Koordinieren: 1 Feld.



Die Sonne bewegt sich zurück

Du kannst die Sonne zurückbewegen, indem du eine Koordinieren-Aktion ausführst, aber auf deren Effekt verzichtest.

Auf eine kleine Koordinieren-Aktion zu verzichten, bewegt die Sonne bis zu 4 Felder zurück.

Auf eine große Koordinieren-Aktion zu verzichten, bewegt die Sonne bis zu 8 Felder zurück.

Landet die Sonne auf einem Feld mit Meteorplättchen, erhältst du dieses. Diese Felder können nur durch das Zurückbewegen der Sonne erreicht werden.

Hinweis:

- *Bewegst du die Sonne zurück, darfst du sie auch weniger als 4 bzw. 8 Felder bewegen, z. B. um ein Meteorplättchen zu erreichen.*
- *Eine Koordinieren-Aktion, die eine Spiegelkarte verwendet (Erweiterungsmodul Spiegelgalaxien), wird hierfür behandelt, als wäre es eine kleine Koordinieren-Aktion.*
- *Eine Durchqueren-Aktion (Erweiterungsmodul Schwarze Löcher) bewegt die Sonne nicht, weder vorwärts noch rückwärts.*

METEORPLÄTTCHEN

Jederzeit kannst du 2 Meteorplättchen in die Schachtel zurücklegen, um eine Reisekarte auf den Expeditionsstapel zu legen. Dies zählt nicht als Aktion und die Sonne wird hiernach nicht bewegt.


ZUSÄTZLICHE SIEGBEDINGUNG

Du musst die letzte Reise absolvieren, bevor die Sonne das letzte Feld auf dem Spielplan erreicht. Würde die Sonne genau nach dem Absolvieren der letzten Reise das letzte Feld erreichen, hast du trotzdem gewonnen.

TEAM-VARIANTE

Verzichtet jemand von euch auf die Koordinieren-Aktion und bewegt damit auch die Sonne zurück, endet damit auch dessen Zug.

Ihr teilt euch die Meteorplättchen und jedes Teammitglied kann diese verwenden.



Autor: Shadi Torbey
Illustration: Élise Plessis
Grafik: Studio Emli
Deutsche Redaktion: Jens Bischoff

Der Autor möchte danken:

Annaëlle, Arman, Bernard, Camille, Carl, David, Diana,
Manu, Marvic, Mino, Morten, Sébastien, Sonia.

inPatience

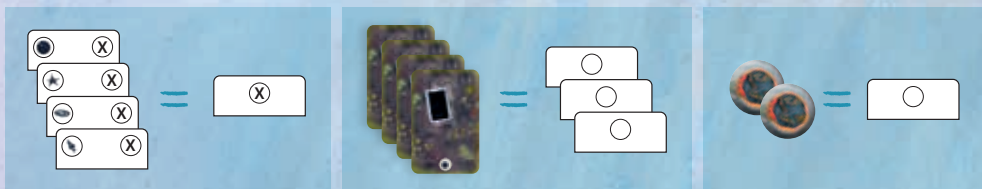
© 2022 inPatience
www.inpatience.com
© 2023 HUCH!
www.hutter-trade.com

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND

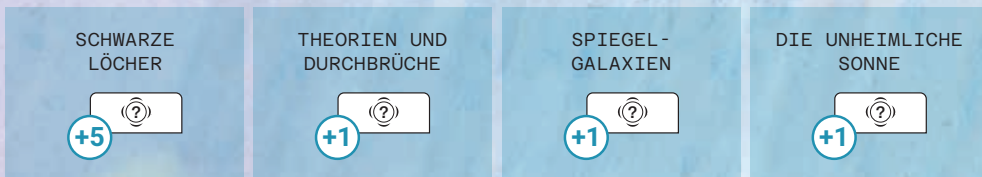
Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

SPIELHILFE

SO SCHLIESST IHR REISEN AB






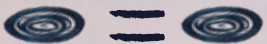

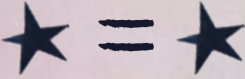

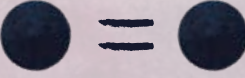
ANZAHL ZUSÄTZLICHER FORTGESCHRITTENER REISEKARTEN IM SPIELAUFBAU



BEWEGUNG DER UNHEIMLICHEN SONNE



KOORDINIEREN - EFFEKTE

	Durchsuche ein Deck nach einer Karte deiner Wahl. Mische anschließend das Deck und lege die gewählte Karte offen oben auf das Deck.
	2x: Durchsuche ein Deck nach einer Karte deiner Wahl. Mische anschließend das Deck und lege die gewählte Karte offen oben auf das Deck.
	Wähle eine Karte aus einem Ablagestapel und mische diese Karte zurück in ihr Deck.
	Wähle bis zu 2 Karten aus einem Ablagestapel und mische diese zurück in ihr Deck.
	Bis zu 2x: Wähle ein Deck und mische es. Sieh dir dann die obersten beiden Karten dieses Decks an und wähle davon eine Karte aus, die offen oben auf das Deck gelegt wird. Lege die andere Karte verdeckt unter das Deck.
	Bis zu 4x: Wähle ein Deck und mische es. Sieh dir dann die obersten beiden Karten dieses Decks an und wähle davon eine Karte aus, die offen oben auf das Deck gelegt wird. Lege die andere Karte verdeckt unter das Deck.
	Wähle eine Karte aus dem Observatorium und lege sie auf den Außenposten.
	Wähle bis zu 2 Karten aus dem Observatorium und lege sie auf den Außenposten.