

WILDES WELTALL



Am äußersten Rande des Imperiums machen Gerüchte um die Entdeckung einer neuen Galaxie die Runde. Nun liegt es an euch, die Schätze und Geheimnisse dieser Galaxie zu erforschen. Alles, was ihr dazu braucht, sind eure Raumschiffe und eine mutige Crew. Werbt die fähigsten Profis mit der nötigen Expertise für euer gewagtes Vorhaben an. Setzt Roboter ein und erfüllt wichtige Missionen von Gesandten. Wer von euch erntet den meisten Ruhm für die beste Crew?

ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIELMATERIAL

Spielmaterial: 108 Crew-Karten (60 blaue Profis, 24 rote Gesandte, 18 grüne Roboter und 6 schwarze Kommando-Karten), 10 Planeten-Tafeln, 25 Raumschiffe (5 pro Person), 5 Orden-Marker (1 pro Person), 1 Wertungsblock, 12 Feindliche Planeten (Karten für den Solo-Modus), 1 Spielanleitung.

In *Wildes Weltall* stellt ihr eine Crew aus raumfahrenden Tieren zusammen, um am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte zu haben. Während des Spiels erforscht ihr neue Planeten und werbt neue Crew-Mitglieder an, die ihr vor euch ausspielt. Ihr startet alle mit einer Kommando-Karte und erweitert eure Crew nach und nach um neue Mitglieder (Profis, Roboter und Gesandte).

108 Crew-Karten



6 Kommando-Karten
(mit Orden auf der Rückseite)



60 Profis



18 Roboter



24 Gesandte

Profis (blauer Hintergrund) bilden den größten Teil eurer Crew. Sie gehören 6 verschiedenen Tierarten an.



Siegpunkte verdient ihr am Ende des Spiels hauptsächlich durch das Sammeln von Tierarten.

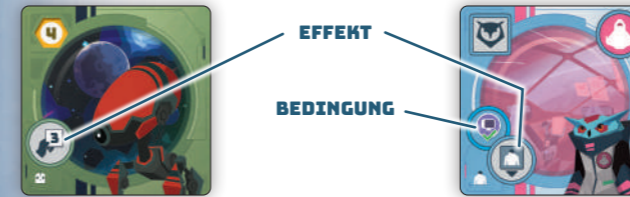
Gesandte (roter Hintergrund) sind ebenfalls Tiere. Für das Erfüllen ihrer Missionen erhaltet ihr bei Spielende zusätzliche Siegpunkte.



Roboter (grüner Hintergrund) sind mächtige Verbündete. Sie sind keine Tiere und die Siegpunkte, die sie am Spielende bringen, werden getrennt von denen der Tiere gezählt.



Die meisten Crew-Karten haben einen **Effekt**. Dieser kann nur in dem Moment aktiviert werden, in dem ihr die Karte vor euch ausspielt. Der Effekt kann mit einer **Bedingung** (blaues Feld) verknüpft sein. Dann müsst ihr die gezeigte Bedingung erfüllen, um den Effekt aktivieren zu dürfen.



Alle Profis und die meisten Roboter haben einen **Beruf**. Effekte und Bedingungen beziehen sich auf diese Berufe. Auch für einige Missionen von Gesandten können sie wichtig sein. Es gibt 6 verschiedene Berufe.



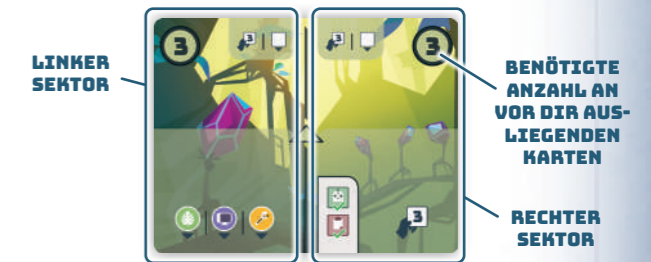
Außerdem haben manche Profis und Roboter einen **Orden**. Spielt ihr sie aus, dürft ihr auf der Ordensleiste eurer Kommando-Karte voranschreiten und den dort angezeigten **Bonus** nutzen.



Um neue Crew-Karten auf die Hand zu nehmen oder sie vor euch auszuspielen, landet ihr auf neuen Planeten und erforscht sie. Für das gesamte Spiel stehen euch jeweils **5 Raumschiffe** zur Verfügung. Jedes dürft ihr genau zweimal verwenden: Einmal, um auf einem Planeten zu landen, und das zweite Mal, um den Planeten zu erforschen.



Alle **Planeten** sind in 2 Sektoren unterteilt, einen linken und einen rechten. Ihr dürft in beiden Sektoren eines Planeten ein eigenes Raumschiff haben, aber niemals mehrere in demselben Sektor. Im Verlauf des Spiels entdeckt ihr verschiedene Planeten, die euch neue Möglichkeiten eröffnen. Je weiter ein Planet weg ist, desto größer muss eure ausliegende Crew sein, um diesen Planeten erreichen zu können.



Das Spiel enthält einen **Wertungsblock** für die Schlusswertung und einen Satz **Karten für das Solo-Spiel** (Feindliche Planeten).



SPIELAUFBAU



- Legt die 2 Start-Planeten (mit dem 🏠-Symbol) offen in die Tischmitte **a**.
- Legt zufällig je 1 der Planeten mit den Zahlen **3** **b**, **6** **c** und **9** **d** verdeckt und in aufsteigender Reihenfolge aus.
- Nehmt zufällig je 1 Kommando-Karte, die ihr als erste Karte offen vor euch auslegt **e**. Legt die restlichen Kommando-Karten zurück in die Schachtel; sie werden in diesem Spiel nicht benötigt.
- Wählt jeweils eine Farbe und legt die dazugehörigen 5 Raumschiffe **f** vor euch ab.
- Legt euren Orden-Marker links neben die Ordensleiste eurer Kommando-Karte **g**.
- Mischt alle Crew-Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Deckt die obersten 3 Crew-Karten auf und legt sie in einer Reihe rechts neben dem Nachziehstapel aus. Dies ist die offene Auslage **h**. Lasst links neben dem Nachziehstapel Platz für einen Ablagestapel.
- Zieht nun je 3 Karten vom Nachziehstapel und nehmt sie verdeckt auf die Hand **i**.
- Wer zuletzt ein Tier gesehen hat, beginnt.

4

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wenn ihr am Zug seid, benutzt ihr zunächst eines eurer Raumschiffe und landet damit auf einem der aufgedeckten Planeten in der Tischmitte oder erforscht ihn. Anschließend führt ihr den dazugehörigen Effekt aus.

Das Spiel endet nach genau 10 Runden. Dann habt ihr alle eure Raumschiffe jeweils zweimal benutzt. Wer von euch am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

SPIELZUG

In deinem Zug führst du die folgenden 2 Schritte der Reihe nach aus:

- 1 EIN RAUMSCHIFF BENUTZEN**
- 2 DEN PLANETEN-EFFEKT AUSFÜHREN**

1 EIN RAUMSCHIFF BENUTZEN

In deinem Zug wählst du **eine** der folgenden Aktionen:

- A. Mit einem neuen Raumschiff auf einem Planeten landen**, vorausgesetzt du hast noch eines in deinem Vorrat.
- B. Einen Planeten erforschen**, auf dem bereits ein Raumschiff von dir gelandet ist.

Diese Aktionen erlauben dir, im zweiten Schritt neue Crew-Karten zu ziehen oder vor dir auszuspielen.

A. Mit einem neuen Raumschiff landen

Nimm ein Raumschiff aus deinem Vorrat und platziere es auf dem **unteren Teil** eines aufgedeckten Planeten, entweder im linken oder rechten Sektor.

Um auf einem Planeten landen zu dürfen, müssen **mindestens so viele Crew-Karten vor dir ausliegen, wie die Zahl des Planeten vorgibt**. Auf den beiden Start-Planeten 🏠 gibt es diese Beschränkung nicht und du darfst bereits von Beginn an auf ihnen landen. Für alle weiteren Planeten benötigst du jedoch mindestens 3, 6 oder sogar 9 vor dir ausliegende Karten.



5

Du darfst mit einem Raumschiff **niemals** in einem Sektor landen, **in dem sich bereits eines deiner Raumschiffe befindet**, egal ob es erst dort gelandet ist oder den Planeten bereits erforscht hat. Du darfst aber in einem Sektor landen, **in dem bereits fremde Raumschiffe** sind.

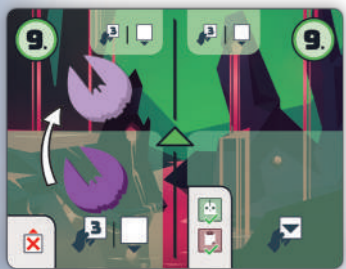


Matea möchte auf dem 3er-Planeten landen. Da sich bereits eines ihrer Raumschiffe im linken Sektor befindet, darf sie nur noch rechts landen.

Hast du kein Raumschiff mehr in deinem Vorrat, bleibt dir nur noch das Erforschen von Planeten, auf denen du bereits gelandet bist.

B. Einen Planeten erforschen

Wähle eines deiner Raumschiffe auf dem unteren Teil eines Planeten und schiebe es **innerhalb des Sektors** nach oben. Ein Raumschiff, das bereits in einem Sektor zum Erforschen nach oben geschoben wurde, darfst du in diesem Spiel nicht mehr benutzen.



Wichtig: Ein bereits gelandetes Raumschiff darf niemals den Sektor wechseln oder den Planeten wieder verlassen.

Nachdem du mit deinem Raumschiff gelandet bist oder es im Sektor nach oben geschoben hast, führst du, falls möglich, sofort den gezeigten Effekt aus.

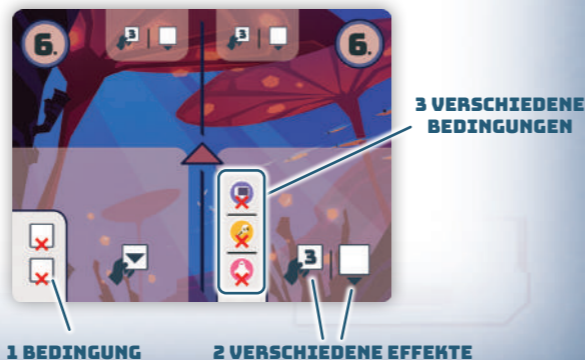


2 DEN PLANETEN-EFFEKT AUSFÜHREN

Landest du auf einem Planeten oder erforscht ihn, erhältst du 2 mögliche Effekte: **Karten ziehen** oder **Karten ausspielen**. Welchen Effekt du ausführen darfst, hängt vom Sektor ab, in dem sich dein Raumschiff befindet. Die Symbole auf den Planeten und Karten werden am Ende dieser Spielanleitung erklärt.

Landest du mit einem neuen Raumschiff auf einem Planeten, **führe sofort den Effekt des Sektors aus, auf dem du gelandet bist**, sofern möglich. Hast du die Wahl zwischen verschiedenen Effekten, darfst du **nur einen** davon ausführen.

In manchen Sektoren ist unten links eine **Bedingung** angegeben. Diese musst du erfüllen, damit du den Effekt ausführen darfst, nachdem du auf dem Sektor gelandet bist. Zeigt ein Sektor mehrere verschiedene Bedingungen, musst du nur eine davon erfüllen.



Schiebst du ein Raumschiff innerhalb eines Sektors nach oben, hast du stets die gleichen zwei Optionen: **3 Karten ziehen** oder **1 Karte von deiner Hand ausspielen**. Für das Erforschen eines Planeten muss keine Bedingung erfüllt werden.



Zur Erinnerung: Nachdem du mit einem Raumschiff einen Sektor erforscht hast, darfst du es in diesem Spiel nicht mehr benutzen.

Karten ziehen

Immer wenn du eine Karte ziehst, nimmst du diese entweder **vom verdeckten Nachziehstapel** oder **aus der offenen Auslage**. Nimmst du eine Karte aus der offenen Auslage, wird die Auslage **sofort** mit der obersten Karte vom Nachziehstapel **aufgefüllt**.

Ziehst du mehr als 1 Karte, entscheidest du für jede Karte neu, ob du diese vom Nachziehstapel oder aus der offenen Auslage nehmen möchtest. Bevor du dich entscheidest, darfst du dir deine gerade gezogene Karte und die eventuell neu aufgedeckte Karte in der offenen Auslage ansehen.

Es gibt **kein Handkartenlimit**.

Offene Auslage erneuern

In deinem Zug darfst du **jederzeit** und **beliebig oft** 1 Karte von deiner Hand auf den Ablagestapel abwerfen, um alle Karten in der offenen Auslage auf den Ablagestapel zu legen und durch **3 neue Karten** vom Nachziehstapel zu ersetzen.



Jakob zieht 2 Karten. Da ihm keine Karte in der offenen Auslage gefällt, zieht er zunächst 1 Karte vom Nachziehstapel.



Er entscheidet sich dann, 1 Karte von seiner Hand abzuwerfen, um die offene Auslage durch 3 neue Karten zu ersetzen.



Dann nimmt er als zweite Karte eine der neuen Karten aus der offenen Auslage und füllt die Auslage sofort wieder auf.

Hinweis: Ist der Nachziehstapel leer, mische alle Karten im Ablagestapel zu einem neuen verdeckten Nachziehstapel.

Eine Karte ausspielen

Wenn du eine Karte ausspielst, legst du sie vor dich zu deiner Kommando-Karte und deinen anderen Crew-Karten. Hat die ausgespielte Karte einen Effekt, darfst du diesen sofort aktivieren, musst es aber nicht. **Du darfst den Effekt einer Karte nur in dem Moment aktivieren, in dem du sie ausspielst.** Manche Effekte setzen eine bestimmte Bedingung voraus. Wenn du diese nicht erfüllst, darfst du die Karte zwar ausspielen, aber nicht ihren Effekt aktivieren.

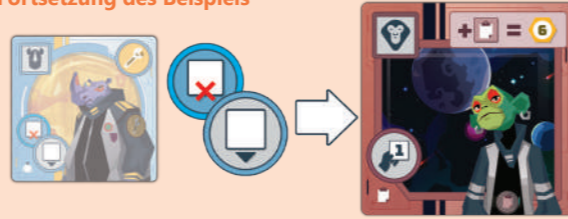


Lässt dich ein Effekt eine weitere Karte ausspielen, darfst du auch den Effekt dieser Karte sofort aktivieren; vorausgesetzt, du erfüllst deren Bedingung (sofern vorhanden). So kannst du in einem Zug gleich mehrere Effekte aktivieren und eine Reihe von Karten ausspielen, solange du stets die Bedingung jeder weiteren Karte erfüllst.



Matea spielt einen Botanik-Affen aus. Dieser lässt sie sofort eine Mechanik-Karte ausspielen. Sie entscheidet sich, ihr Mechanik-Nashorn auszuspielen.

Fortsetzung des Beispiels



Das Nashorn lässt Matea eine beliebige weitere Karte ausspielen, wenn sie dafür vorher 1 Karte aus ihrer Hand abwirft. Sie wirft also 1 Karte ab und spielt eine Affen-Gesandte aus, die sie wiederum sofort 1 Karte ziehen lässt.

Crew-Karten mit Orden

Manche Karten haben oben links ein Orden-Symbol. Immer wenn du eine Karte mit Orden ausspielst, schiebst du deinen **Orden-Marker** auf der Ordensleiste deiner Kommando-Karte um **1 Stufe nach rechts**. Dann (und nur dann) darfst du **sofort den Bonus der erreichten Stufe nutzen**.

Die meisten Boni lassen dich entweder Karten ziehen oder von deiner Hand ausspielen, aber dein Orden-Marker kann dir am Ende des Spiels auch Siegpunkte bringen. Entfernst du eine vor dir ausliegende Karte mit Orden im Verlauf des Spiels, bleibt der Orden-Marker liegen und wird **nicht** zurückgeschoben.



Jakob spielt einen Roboter mit Orden aus. Er schiebt seinen Orden-Marker 1 Stufe weiter rechts und nutzt den Bonus der erreichten Stufe: Er zieht sofort 2 Karten.

AM ENDE DES ZUGES

Nachdem du **1** ein Raumschiff benutzt, **2** den Planeten-Effekt (sofern möglich) ausgeführt und die gewünschten Effekte von Karten aktiviert hast, ist dein Zug beendet. Zähle nun, **wie viele Crew-Karten vor dir ausliegen**. Sind es mindestens so viele wie die Zahl auf einem verdeckten Planeten, **decke diesen sofort auf**. Vergiss nicht, deine Kommando-Karte mitzuzählen.

Zur Erinnerung: Auch wenn ein Planet aufgedeckt wurde, darfst du nur auf ihm landen, wenn du selbst mindestens so viele Karten vor dir ausliegen hast, wie die Zahl des Planeten vorgibt.

Dann ist die nächste Person am Zug.

SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem ihr alle eure Raumschiffe zweimal benutzt habt. Dann hattet ihr **je 10 Züge**. Werft eure Handkarten ab, nehmt den Wertungsblock zur Hand und zählt eure Siegpunkte wie folgt:

Für **3 Tiere derselben Tierart** erhaltet ihr **5 Siegpunkte**. Für jedes weitere Tier dieser Art erhaltet ihr zusätzlich jeweils 5 Siegpunkte. Für nur 2 gleiche Tiere erhaltet ihr keine Siegpunkte.

Für jedes Set aus **6 verschiedenen Tierarten** erhaltet ihr **15 Siegpunkte**.

Für die Gesandten erhaltet ihr **Siegpunkte** entsprechend ihren **Missionen**.

Für manche **Roboter** erhaltet ihr die **aufgedruckten Siegpunkte**.

Für euren **Orden-Marker** erhaltet ihr Siegpunkte, wenn ihr **mindestens die entsprechende Stufe** auf eurer Ordensleiste erreicht habt.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand liegt von den daran Beteiligten vorn, wer die wenigsten Karten vor sich ausliegen hat. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die am Gleichstand Beteiligten die Platzierung.

Jakob beendet das Spiel mit 57 Siegpunkten:

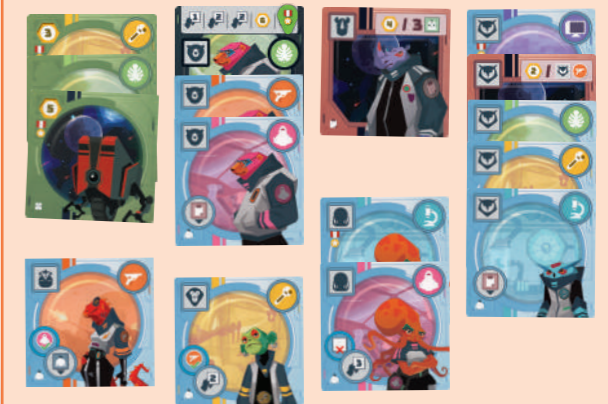
20 Siegpunkte für gleiche Tiere: 15 Siegpunkte für 5 Eulen und 5 Siegpunkte für 3 Bären.

15 Siegpunkte für ein Set aus allen 6 verschiedenen Tierarten.

Für die beiden Gesandten jeweils 4 Siegpunkte, also zusammen 8.

Für die Roboter zusammen 8 Siegpunkte.

Für seinen Orden-Marker 6 Siegpunkte.



SOLO-MODUS

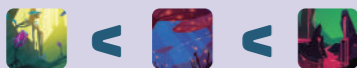
Im Solo-Modus trittst du gegen das ausgebuffte Schlitzohr an, das von einer Art „künstlicher Intelligenz“ gesteuert wird. Um zu gewinnen, brauchst du **mehr Siegpunkte als das Schlitzohr**.

Spielaufbau

Folge dem üblichen Spielaufbau auf Seite 4. Gib dem Schlitzohr **1 zufällige Kommando-Karte**. Bilde aus 5 Feindlichen Planeten einen Nachziehstapel. Nimm dazu, je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad, zufällig jeweils so viele Karten mit entsprechender Rückseite, wie unten gezeigt. **Mische** diese **5 Karten** und **decke** die obersten **2 auf**. Wähle für das Schlitzohr eine Farbe und lege die dazugehörigen Raumschiffe neben die Feindlichen Planeten. Einen Orden-Marker benötigst du für das Schlitzohr nicht.

Schwierigkeitsgrad

Wähle vor Beginn des Spiels einen Schwierigkeitsgrad aus. Die 12 Feindlichen Planeten sind durch ihre Rückseiten in 3 Arten mit ansteigender Schwierigkeit unterteilt:



Der Schwierigkeitsgrad bestimmt, wie viele Planeten jeder Art du beim Spielaufbau zufällig auswählst.

LEICHT:



MITTEL:



SCHWER:



Spielablauf

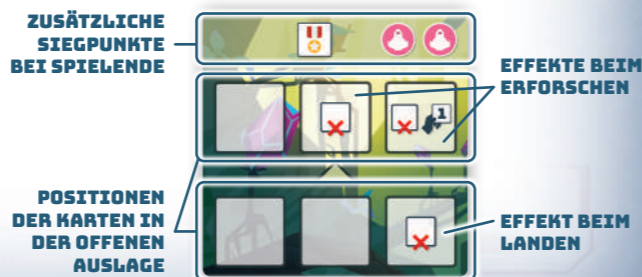
Das Schlitzohr stellt eine Crew zusammen und erhält Siegpunkte **für seine Sammlung aus Tierarten und seine Roboter**. Die im Spiel verwendeten Feindlichen Planeten geben an, wie viele **zusätzliche Siegpunkte** das Schlitzohr am Spielende für seine Gesandten, Roboter und Crew-Karten mit Orden sowie die Berufe seiner Crew-Karten erhält. Bestimme zufällig, wer von euch das Spiel beginnt. Ihr seid abwechselnd an der Reihe, bis ihr beide **je 10 Züge** hattet. Führe deine eigenen Züge genau wie im Grundspiel aus.

Der Zug des Schlitzohrs

Das Schlitzohr nutzt für seine Züge statt der normalen Planeten die Feindlichen Planeten. Benutze in seinem Zug eines seiner Raumschiffe zusammen mit einem der **beiden offen liegenden Feindlichen Planeten**. Wähle dazu **eine** der folgenden Aktionen:

- **Mit einem neuen Raumschiff unten auf einem Feindlichen Planeten landen**, auf dem sich noch keines seiner Raumschiffe befindet.
- **Einen Feindlichen Planeten erforschen**, auf dem sich bereits eines seiner Raumschiffe befindet. Schiebe dazu das Raumschiff nach oben.

Führe dann sofort **alle Effekte** von dem **Bereich** aus, in dem du das Raumschiff platziert hast. Jedes der drei Felder des oberen und unteren Bereichs bezieht sich auf die Position einer Karte in der offenen Auslage.



Das Schlitzohr manipuliert die Karten in der offenen Auslage: Es legt entweder Karten von dort auf den Ablagestapel oder fügt sie seiner Crew hinzu.

1 Füge diese Karte (bei **2** auch die sofort nachgelegte) aus der offenen Auslage **zur Crew** des Schlitzohrs hinzu.

X Lege diese Karte aus der offenen Auslage **auf den Ablagestapel**.

Wie im Grundspiel wird die offene Auslage **sofort** wieder mit der obersten Karte vom Nachziehstapel **aufgefüllt**, nachdem eine Karte daraus genommen wurde. Beziehen sich 2 Effekte auf dieselbe Position, führe zuerst den linken Effekt aus, fülle die offene Auslage auf und führe dann den rechten Effekt aus.

Josefine landet mit dem Raumschiff des Schlitzohrs auf einem der beiden verfügbaren Feindlichen Planeten. Dann führt sie alle Effekte des unteren Bereichs aus.

Sie legt die mittlere Karte in der offenen Auslage auf den Ablagestapel und ersetzt sie durch die oberste Karte vom Nachziehstapel. Diese fügt sie dann zur Crew des Schlitzohrs hinzu.

Hat das Schlitzohr einen Feindlichen Planeten erforscht, ist dieser danach nicht mehr verfügbar. Lege ihn zusammen mit dem Raumschiff darauf zur Seite. Das Schlitzohr erhält am Spielende zusätzliche Siegpunkte für ihn. Decke dann den nächsten Feindlichen Planeten auf, sofern vorhanden.

Schlusswertung

Zähle am Spielende deine Siegpunkte wie im Grundspiel zusammen. Das Schlitzohr erhält Siegpunkte für seine Sammlung aus Tierarten und die aufgedruckten Siegpunkte seiner Roboter. **Ignoriere alle anderen Informationen** auf seinen Crew-Karten. Das Schlitzohr erhält stattdessen **zusätzliche Siegpunkte** für jedes der Symbole oben auf den 5 Feindlichen Planeten, die es in diesem Spiel erforscht hat:

Pro Symbol dieser Art: 1 Siegpunkt für jede Gesandte in seiner Crew.

Pro Symbol dieser Art: 1 Siegpunkt für jeden Roboter in seiner Crew.

Pro Symbol dieser Art: 1 Siegpunkt für jede Karte mit Orden in seiner Crew.

Pro Symbol dieser Art: 1 Siegpunkt für jede Karte in seiner Crew, die diesen Beruf hat.








Hast du am Ende **mehr Siegpunkte** als das Schlitzohr, gewinnst du!

Autor: Joachim Thôme, Illustrationen: Amélie Guinet, Entwicklung: Catch Up Games, Grafikdesign: Manoel Verdiel, Layout: Clément Milker, Realisation der deutschen Ausgabe: Daniel Theuerkauf, Übersetzung: Jan Philip Sommerlade, Lektorat: Lisa Prohaska
(c) 2020, Board Game Circus, Daniel Theuerkauf, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen unter der Lizenz von Blackrock Games.

EFFEKTE

-  Ziehe so viele Karten wie angegeben.
-  Spiele 1 beliebige Karte von deiner Hand aus.
-    Spiele 1 Profi / Roboter / Gesandte von deiner Hand aus.
-   Spiele entweder 1 Roboter oder 1 Gesandte von deiner Hand aus.
-    Spiele 1 Karte mit dem gezeigten Beruf von deiner Hand aus.
-  Spiele 1 Karte mit Orden von deiner Hand aus.
-  Ziehe 1 Karte vom verdeckten Nachziehstapel oder von der offenen Auslage und spiele sie sofort aus.










WERTUNGSBLOCK

-   5 Siegpunkte für jedes Set aus 3 Tieren derselben Tierart sowie für jedes weitere Tier dieser Art.
-   15 Siegpunkte für jedes Set aus 6 verschiedenen Tierarten.
-    Siegpunkte durch Gesandte, Roboter und den Orden-Marker.

BEDINGUNGEN

-  Wirf 1 beliebige Karte von deiner Hand ab.
-    Wirf 1 Profi / Roboter / Gesandte von deiner Hand ab.
-    Wirf 1 Karte mit dem gezeigten Beruf von deiner Hand ab.
-  Wirf 1 Karte mit Orden von deiner Hand ab.
-   Du musst mindestens 1 Roboter / Gesandte vor dir ausliegen haben.
-    Du musst mindestens 1 Karte mit dem gezeigten Beruf vor dir ausliegen haben.
-  Entferne 1 der **vor dir ausliegenden** Karten und lege sie auf den Ablagestapel.

MISSIONSBEISPIELE

-  /   5 Siegpunkte je Set aus 3 Karten mit Botanik-Symbol.
-  /   2 Siegpunkte je Paar aus Eule und Militär-Symbol.
-   =  5 Siegpunkte, wenn du mehr Karten mit dem Beruf IT hast als alle anderen.