



ROCKET RESCUE

RULEBOOK



AGES 12+



3-5 PLAYERS



60-90 MIN

Story

Wir schreiben das Jahr 2358, die Polkappen sind geschmolzen, die Artenvielfalt um 90% gesunken, Hitzewellen, Dürren und Unwetter sind an der Tagesordnung. Der Planet ist überflutet und Trinkwasser ist trotzdem Mangelware, oder kurz – Planet Erde ist verloren.

Die einzige Rettung? Die Flucht in unentdeckte Galaxien.

Bei Rocket Rescue liegt es an dir, das Weiterbestehen der menschlichen Spezies zu sichern. Entwickle und produziere interstellare Module, um gigantische Raketen zu erbauen, zu starten und möglichst viele Menschen in Sicherheit zu bringen. Investiere deine Technologien in eine von drei Firmen, welche dich beim Bau der Rakete unterstützt. Doch du bist nicht der einzige mit diesem Ziel und so begibst du dich mit anderen Protagonisten in einen erbitterten Wettkampf, oder du kooperierst und startest gemeinsame Projekte.

Aber ist die Reise ins All auch sicher? Ist deine Rakete genügend geschützt? Und hat es vielleicht blinde Passagiere an Bord? Trotz der Gefahren und setze alles daran, die letzten Überlebenden möglichst schnell von der Erde zu retten. Gewinne Rocket Rescue und sichere das Weiterbestehen der Menschheit.

Spielmaterial



Abbildung 1: Übersicht Spielmaterial

	Basis Spiel	Deluxe Spiel
1 Spielbrett	1 Stk	1 Stk
2 Sichtschirm	6 Stk	8 Stk
3 Phasentableaus	5 Stk	5 Stk
4 Planetenkarten blau	14 Stk	17 Stk
5 Planetenkarten rot	12 Stk	14 Stk
6 Standard Raketenmodulkarten	16 Stk	16 Stk



7	Fortgeschrittene Raketenmodulkarten	29 Stk	37 Stk
8	Charakter Karten	6 Stk	8 Stk
9	Referenz Karten	5 Stk	5 Stk
10	Geschlossener Hangar Karten	2 Stk	2 Stk
11	Stabilitätswürfel (schwarz)	1 Stk	1 Stk
12	Aktionswürfel (lila, weiss, orange, grün, rot)	Je 4 Stk	Je 4 Stk
13	Rohstoffe (gelb, blau, rot)	Je 40 Stk	Je 40 Stk
14	Energiemarker (gelb)	54 Stk	50 Stk
15	Dreifach-Energiemarker (orange)	23 Stk	18 Stk
16	Siegpunktemarker (hellgrau)	20 Stk	20 Stk
17	Fünf-Siegpunktemarker (dunkelblau)	15 Stk	15 Stk
18	Besatzungsmitglieder (lila, weiss, orange, grün, rot)	Je 9 Stk	Je 9 Stk
19	Einflussmarker (lila, weiss, orange, grün, rot)	-	Je 1 Stk
20	Spielerchips (lila, weiss, orange, grün, rot)	Je 10 Stk	Je 10 Stk
21	Spielanleitung	1 Stk	1 Stk

Spiel Überblick

Das Ziel des Spiels ist es, alle deine Crewmitglieder so schnell wie möglich von der Erde zu retten und dabei die meisten Punkte zu sammeln. Sobald eine spielende Person alle Crewmitglieder erfolgreich auf Planeten im Weltraum gerettet hat, endet das Spiel mit dem Abschluss der aktuellen Runde. Dann erhalten die spielenden Personen Punkte für gerettete Crewmitglieder, Spezialausrüstung auf Planeten und ihre Siegpunktemarker. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Zu Beginn jeder Runde verteilen alle spielenden Personen gleichzeitig und geheim ihre 4 Würfel auf eine der vier Spielphasen „Forschen“, „Einkaufen“, „Boarden“ und „Bauen & Starten“. Du musst nicht würfeln, sondern kannst entscheiden, welche Würfelwerte du den einzelnen Phasen zuweisen möchtest. Ein höherer Wert ermöglicht es dir, deine Aktion früher auszuführen und/oder eine bessere Aktion durchzuführen, aber er kostet auch mehr Energie. Wenn du einen zweiten Würfel in einer Phase platzierst, kannst du eine weitere Aktion in dieser Phase ausführen.

- In der **Forschungsphase** erhältst du neue Raketenmodule.
- In der **Einkaufphase** kaufst du Ressourcen auf dem Markt, um später deine Raketenmodule zu bauen.
- In der **Boardingphase** platzierst du Besatzungsmitglieder auf Raketenmodulen die sich im Hangar befinden und freie Passagierplätzen haben.
- In der **Bau- und Startphase** baust du Raketenmodule, um Energie zu gewinnen, mit der du dann Raketen zu einem der verfügbaren Planeten starten kannst.

Versuche so schnell wie möglich Raketenmodule zu produzieren oder deine Crewmitglieder strategisch in den Raketen der anderen Spielenden zu platzieren um das Spiel zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Du wählst eine Spielerfarbe (lila, weiss, orange, grün oder rot) und erhältst:

- 1x Sichtschirm
- 1x Phasentableau
- 4x Aktionswürfel in deiner Farbe
- 2x Rohstoff Carbon (gelb)
- 2x Rohstoff Aluminium (blau)
- 2x Rohstoff Titan (rot)
- 4x Energiemarker
- 10x Spielerchips in deiner Farbe

- Besatzungsmitglieder in deiner Farbe, abhängig von der gewünschten Dauer des Spiels (siehe Tabelle unten)

Kurzes Spiel (~60min)	Mittleres Spiel (~80min)	Langes Spiel (~100min)
5x Besatzungsmitglieder	7x Besatzungsmitglieder	9x Besatzungsmitglieder

Platziere das Spielbrett auf dem Tisch und fülle die entsprechenden Marktfelder darauf (Nr. 1, 2 & 3 in Abbildung 3) mit den drei Ressourcen Typen (Aluminium – Blau, Titan – Rot, Karbon – Gelb). Fülle die Marktfelder bis zur maximalen Lagerkapazität, die von der Anzahl der spielenden Personen abhängt (siehe Tabelle unten).

Anzahl spielende Personen	3	4	5
Lagerkapazität pro Ressourcen Typ	10	12	14

Platziere einen Einflussmarker für jede spielende Person auf der Einflussleiste (Nr. 4 in Abbildung 3). Als Einflussmarker werden die Raketen Token aus Holz verwendet (Deluxe Spiel) oder einfach je einen der Spielerchips (Basis Spiel). Würfle um die initiale Reihenfolge auf der Leiste fest zu legen, wobei jeder Slot nur von einem Marker belegt sein kann.

Mische die **blauen und roten Planetenkarten** individuell und lege sie mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder auf dem Spielbrett (Nr. 5 & 6 in Abbildung 3). Decke 3 blaue Planetenkarten und 2 rote Planetenkarten auf und lege sie alle offen unter dem jeweiligen Nachziehstapel ab.

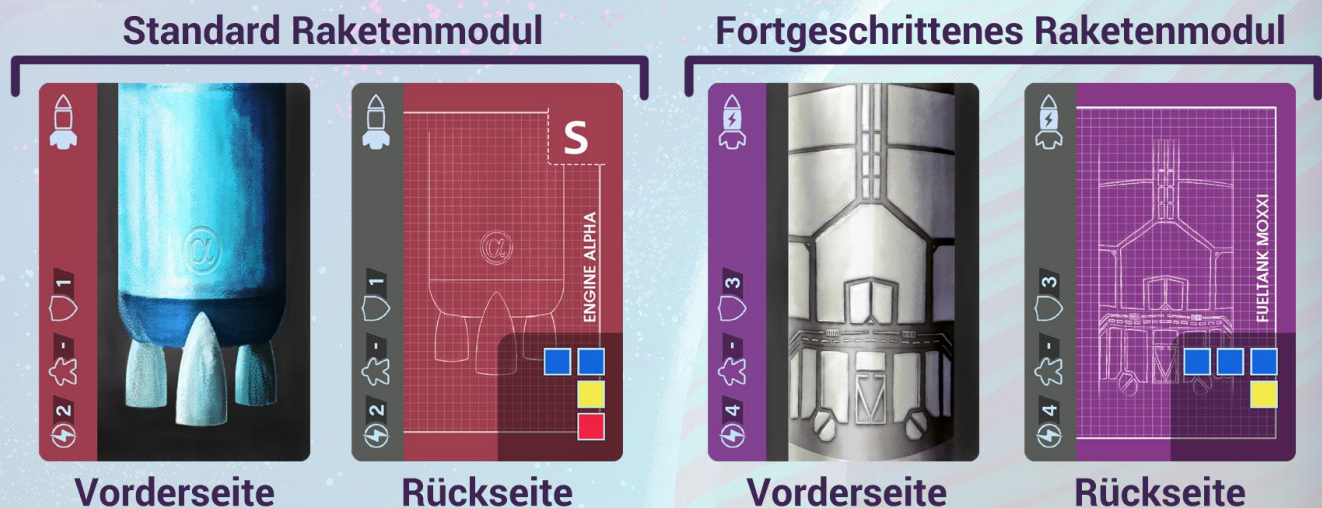


Abbildung 2: Raketenmodulkarten

Die **Standard Raketenmodulkarten** sind alle in der rechten oberen Ecke mit dem Buchstaben „S“ markiert. Sortiere sie der Farbe (welche die vier Typen repräsentiert) nach und lege sie mit der Rückseite nach oben in vier unterschiedliche Stapel unterhalb des Entsorgungsbereichs (Nr. 7 in Abbildung 3).

- Cockpit Grün
- Treibstofftank Lila
- Antrieb Rot
- Besatzungsmodul Blau

Mische alle **fortgeschrittenen Raketenmodulkarten** zusammen und platziere sie mit der Rückseite nach oben auf dem entsprechenden Nachziehstapel (Nr. 8 in Abbildung 3).

Die sechs eingefärbten Bereiche oben auf dem Spielbrett werden Hangars genannt. Je nach Anzahl spielender Personen sind einige dieser Hangars geschlossen (können nicht genutzt werden) für die komplette Dauer der Partie:

Anzahl spielende Personen	3	4	5
Anzahl geschlossener Hangars	2	1	0

Gebe den Hangars von links nach rechts die Nummern eins bis sechs. Würfle um zu bestimmen welcher Hangar geschlossen wird. Für zwei Hangars muss zweimal gewürfelt werden. Der zweite Würfelwurf wird wiederholt bis zwei unterschiedliche Hangars gewürfelt werden. Markiere diesen Hangar/ diese Hangars mit der/ den «geschlossener Hangar» Karte/ n.



Abbildung 3: Spielvorbereitung

Spielablauf

Eine Partie besteht aus mehreren Runden und endet sobald der erste Spieler all seine Besatzungsmitglieder gerettet hat oder nach der 8ten Runde (siehe Kapitel Spielende). Eine Spielrunde besteht aus 5 Phasen (siehe Abbildung 4), die nacheinander abgehandelt werden.



Abbildung 4: Fünf Spielphasen

Die einzelnen Phasen werden in den folgenden Kapiteln im Detail erklärt.

1 - Planen

Die «Planen» Phase besteht aus folgenden Schritten. Die Schritte zwei bis sechs werden dabei von allen Spielenden simultan ausgeführt:

1. **Ziehe Karten:** Platziere eine fortgeschrittene Raketenmodulkarte weniger als Personen mitspielen mit der Rückseite nach oben unterhalb des zugehörigen Nachziehstapels.

Beispiel: Bei 4 spielenden Personen lege 3 fortgeschrittene Raketenmodulkarten unterhalb des Nachziehstapels.

2. **Platziere die Würfel:** Nun platzierst du deinen Sichtschirm vor deinem Phasentableau. Dann musst du deine vier Aktionswürfel auf je eines der acht Felder deines eigenen Tableaus legen. Von links nach rechts gehören jeweils zwei Felder zu den Phasen: „**Forschen**“, „**Einkaufen**“, „**Boarden**“ und „**Bauen & Starten**“. Du kannst also zwischen null und zwei Würfel einer bestimmten Phase zuordnen.

Du **musst keinen Würfel werfen**. Du darfst selbst entscheiden, welche Zahl auf deinen Würfeln nach oben zeigt.

Im Allgemeinen hat ein hoher Wert einen stärkeren Effekt, kostet aber mehr Energie. Ein niedriger Wert hat einen schwächeren Effekt, bringt dir aber Energie ein. Wenn du in einer Phase keine Würfel platzierst, überspringst du diese Phase. Wenn du zwei Würfel in einer Phase platzierst, darfst du die Aktion dieser Phase zweimal ausführen (die Würfelwerte werden dabei **nicht** für eine einzelne Aktion addiert).

Für jeden Würfel, den du platzierst, erhältst du Energie oder musst Energie zahlen – abhängig vom gewählten Wert.

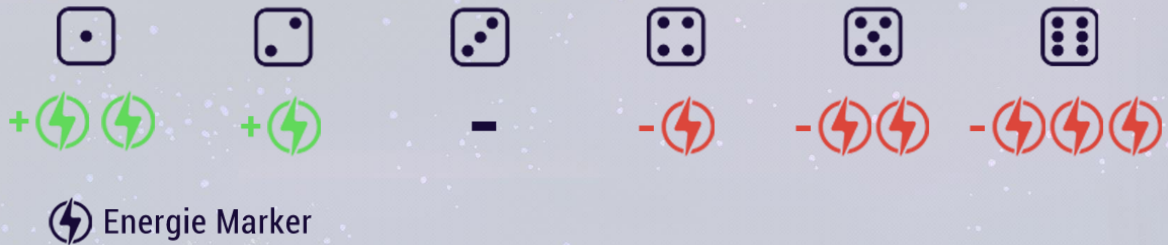


Abbildung 5: Energiekostenübersicht

Beispiel: Legst du eine 5 musst du zwei Energie dafür bezahlen, aber wenn du eine 2 legst erhältst du eine Energie dafür (für ein detaillierteres Beispiel siehe am Kapitelende)

3. **Auf die Einflussleiste bieten:** Außerdem kannst du auf deine Position auf der Einflussleiste bieten. Um am Bieten teilzunehmen, legst du Energiemarker aus deinem Vorrat in den gelben Bereich der Planungsphase auf deinem Phasentableau.
4. **Würfel und Gebote aufdecken:** Sobald alle Spielenden ihre Würfel platziert haben, werden die Sichtschirme gleichzeitig entfernt. Danach dürfen weder die Würfel noch das Energiegebot verändert werden.
5. **Energie zahlen oder erhalten:** Alle Spielenden berechnen gleichzeitig, wie viel Energie sie in dieser Runde erhalten oder zahlen müssen. Alle Würfel werden dabei gleichzeitig ausgewertet.

Beispiel: Du kannst zu Beginn der Runde in der Forschungsphase eine 4 spielen, ohne Energie zu zahlen, wenn du in einer späteren Phase noch eine 1 oder 2 platziert hast.

Wenn du zwei Würfel in einer Phase platziert hast, zahlst oder erhältst du Energie für beide Würfel.

Rechenhilfe: Addiere alle deine Würfelwerte und ziehe 12 davon ab. Wenn das Ergebnis positiv ist, zahlst du so viele Energiemarker an die Bank. Wenn das Ergebnis negativ ist, erhältst du entsprechend viele Energiemarker von der Bank.

Kannst du die gesamten Energiekosten nicht zahlen, nimmst du zuerst Energiemarker von deinem Gebot auf die Einflussleiste. Reicht das noch nicht aus, reduzierst du die Werte deiner Würfel – beginnend mit der ersten Phase bis zur letzten – und senkst jeden Würfelwert bis auf **mindestens 1**, bis die Kosten beglichen sind.

Beispiel: Wenn du in der ersten Phase eine 3 und in der zweiten Phase eine 4 platziert hast und dir noch 3 Energie fehlen, musst du den Würfel der ersten Phase von 3 auf 1 und den der zweiten Phase von 4 auf 3 reduzieren.

6. **Einflussleiste anpassen:** Entsprechend den Energiegeboten platzierst du die Einflussmarker auf der Einflussleiste in absteigender Reihenfolge. Zwischen Spielenden, die kein Energiegebot abgegeben haben, bleibt die Reihenfolge unverändert. Wenn mehrere Spielende dasselbe Gebot (mindestens ein Energiemarker) abgegeben haben, würfeln alle, um die Reihenfolge ihrer Marker zu bestimmen. Nur die Person auf der **ersten Position** der Reihenfolgeleiste muss ihr Energiegebot an die Bank zahlen. Alle anderen behalten die gebotene Energie.

1.1 Zugreihenfolge

Phase 1 wird gleichzeitig von allen gespielt. In den folgenden Phasen (2–5) wird die Spielreihenfolge durch die absteigenden Werte der in der jeweiligen Phase platzierten Würfel bestimmt.

In jeder Phase beginnt die Person, die in dieser Phase den höchsten Würfelwert platziert hat, und führt ihren Würfel mit dem höchsten Wert aus. Danach ist die Person mit dem zweithöchsten Würfelwert an der Reihe und so weiter. Bei einem Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielenden beginnt die Person, die auf der Einflussleiste weiter vorne steht.

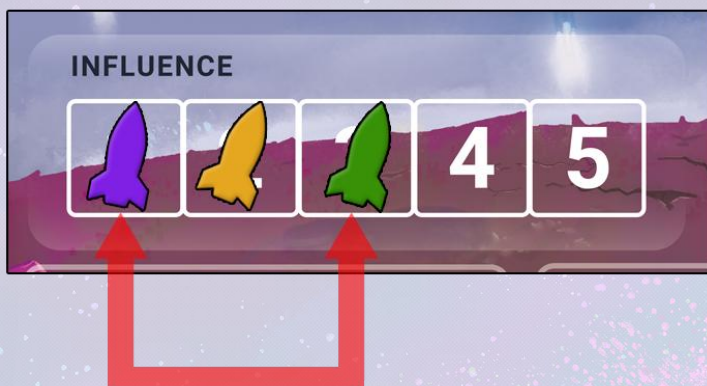
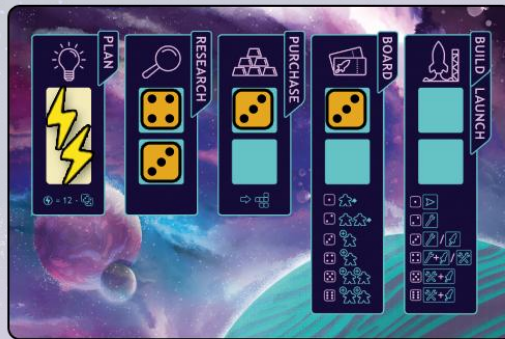
Wenn du in einer Phase zwei Würfel platziert hast, werden diese in zwei separaten Zügen ausgeführt – gemäß der oben beschriebenen Reihenfolge.

1.2 Allgemeine Regeln

Für die Aktionen, die mit den von dir platzierten Würfeln verbunden sind, gelten folgende Regeln:

- Du darfst eine Aktion auslassen. Du musst jedoch trotzdem die vollen Energiekosten bezahlen.
- Du darfst eine Aktion nur teilweise ausführen. Auch in diesem Fall musst du die vollen Energiekosten bezahlen.
- Du darfst keine Aktion ausführen, die mit einem anderen Würfelwert (höher oder niedriger) verbunden ist.

● Alice



● Claire



● Bob

Abbildung 6: Beispiel Einflussleiste

Beispiel 1:

Alle Spielenden zählen die Werte ihrer Würfel zusammen:

- **Alice** hat $4 + 3 + 3 + 3 = 13$
- **Bob** hat $3 + 4 + 1 + 2 = 10$

- **Claire** hat $2 + 2 + 3 + 5 = 12$

Zur Berechnung der Energiebilanz ziehen alle die Zahl **12** von ihrem Ergebnis ab:

- Alice: $13 - 12 = 1 \rightarrow$ Sie muss **1 Energiemarker** an die Bank zahlen.
- Bob: $10 - 12 = -2 \rightarrow$ Er erhält **2 Energiemarker** von der Bank.
- Claire: $12 - 12 = 0 \rightarrow$ Sie muss **keine Energie zahlen**, erhält aber auch **keine**.

Alice und Claire haben jeweils **2 Energiemarker** auf die Einflussleiste geboten, Bob **1 Token**. Da Claire beim Würfeln eine höhere Zahl erzielt als Alice, erhält sie die **erste Position** auf der Einflussleiste, Alice bleibt auf **Position 2** und Bob rutscht auf **Position 3**.

Daher zahlt **Claire** ihre **2 Energietoken** an die Bank. **Alice** und **Bob** dürfen ihre gebotene Energie behalten.

2 – Forschen

In der Forschungsphase erhältst du Blaupausen für neue Raketenmodule, die später gebaut werden können (siehe Bauen & Starten Phase).

Zähle die Anzahl der Würfel (nicht die Augenzahlen) die in dieser Phase von allen Spielern zusammen gespielt wurden. Sind es mehr Würfel als Anzahl Spielende ziehe für jeden zusätzlichen Würfel eine weitere fortgeschrittene Raketenmodulkarte und lege sie mit der Rückseite nach oben neben die Anderen in der offenen Auslage. Die Anzahl ausliegender fortgeschrittenen Raketenmodulkarten sollte nun eine weniger sein als die Anzahl aller Würfel in dieser Phase.

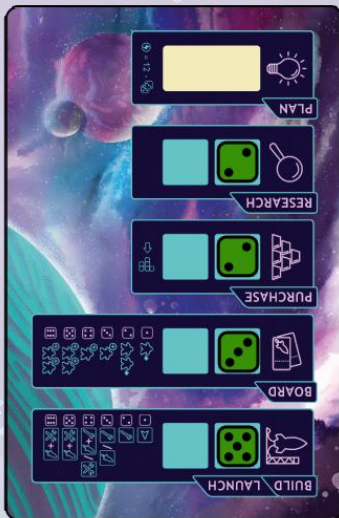
Wenn du am Zug bist (siehe Kapitel 1.1 Zugreihenfolge) **wähle eine der verbleibenden ausliegenden fortgeschrittenen Raketenmodulkarten oder eine Standard Raketenmodulkarte** und lege sie in deinen Vorrat. Es wird danach keine neue Karte nachgezogen, so dass es sein kann, dass die Person, die als letztes an der Reihe ist nur noch eine Standard Raketenmodulkarte ziehen kann.

Lege am Ende der Phase, nachdem alle Spielenden ihre Würfel in dieser Phase abgehandelt haben, alle verbleibenden fortgeschrittenen Raketenmodulkarten, die nicht gewählt wurden, auf den Ablagestapel.

● Alice



● Claire



● Bob



Abbildung 1: Forschen

Beispiel 1:

Die drei Spielenden haben insgesamt vier Würfel in der Forschungsphase gespielt, einer von Bob und Claire und zwei von Alice. Daher wird eine weitere, dritte fortgeschrittene Raketenmodulkarte gezogen.

Die «4» von Alice ist der höchste Wert in der ersten Phase. Daher ist Alice als erste Spielerin an der Reihe und kann eine Raketenmodulkarte ihrer Wahl ziehen. Bob und Alice haben beide eine «3» gespielt. Weil Alice aber auf der Einflussleiste vor Bob ist kann sie zuerst eine weitere Karte ziehen, bevor Bob an der Reihe ist. Claire hat den tiefsten Wert gespielt und kommt daher als Letztes an die Reihe. Falls alle ausliegenden fortgeschrittenen Raketenmodulkarten gewählt wurden kann sie lediglich noch ein Standard Raketenmodul auswählen.

3 - Einkaufen

In dieser Phase erhältst du Ressourcen vom Marktplatz auf dem Spielbrett.

Für jeden Würfel den du in dieser Phase legst, kannst du folgende Aktion durchführen.

Sobald du am Zug bist (siehe Kapitel 1.1 Zugreihenfolge) **erhältst du so viele Rohstoffwürfel, wie dein Würfelwert angibt**. Du nimmst diese Rohstoffe aus dem Markt auf dem Spielbrett und du darfst **nur eine einzige Rohstoffart** nehmen (Aluminium, Titan oder Carbonfaser). Du darfst den Wert eines einzelnen Würfels nicht auf mehrere Rohstoffarten aufteilen. Wenn du 2 Würfel in dieser Phase platziert hast, darfst du für den zweiten Würfel, sobald du an der Reihe bist, eine andere Rohstoffart wählen. Wenn im Markt weniger Rohstoffwürfel verfügbar sind, als dein Würfelwert zulassen würde, verfällt der Rest des Würfelwerts.

Am Ende dieser Phase wird **genau eine Rohstoffart im Markt vollständig aufgefüllt** – aus dem allgemeinen Vorrat und bis zu ihrer maximalen Kapazität (siehe Kapitel Spielvorbereitung für die maximale Marktkapazität). Die Person, die in dieser Phase als Erste Rohstoffe erhalten hat, wählt aus, welche Rohstoffart vollständig aufgefüllt wird. Zudem werden die beiden anderen Rohstoffarten – falls nötig – bis zur Anzahl der Spielenden aufgefüllt.

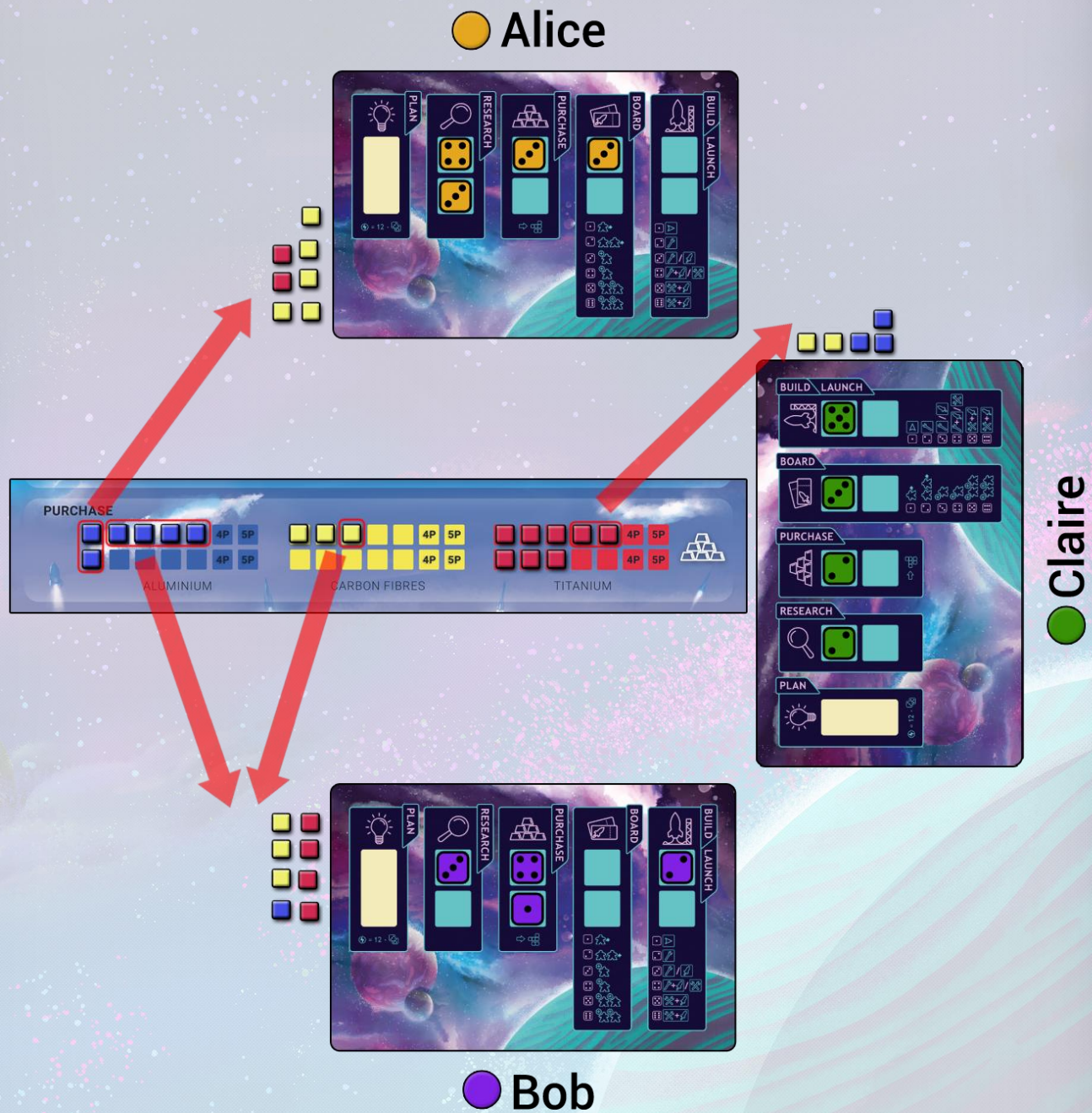


Abbildung 2: Einkaufen

Beispiel 2:

Bob hat eine „4“ platziert und darf daher als Erster Rohstoffe aus dem Markt nehmen. Er entscheidet sich für Aluminium. Alice ist als Nächste dran und wählt ebenfalls Aluminium. Trotz ihrer „3“ kann sie jedoch nur zwei Rohstoffe aus dem Markt nehmen, da dieser danach leer ist. Sie erhält keinen dritten Rohstoff aus dem allgemeinen Vorrat. Dann ist Claire an der Reihe und sie nimmt Titan. Zum Schluss nimmt Bob noch einen Carbon Rohstoff in seinen Vorrat. Als

Startspielender dieser Runde darf Bob jetzt entscheiden, welcher Rohstoff im Markt vollständig aufgefüllt wird. Er entscheidet sich für Titan, sodass vier rote Rohstoffe aus dem allgemeinen Vorrat in den Markt gelegt werden. Da der Aluminiumvorrat nun vollständig leer ist und der Carbonvorrat nur zwei Rohstoffe enthält, werden beide Rohstoffarten aus dem allgemeinen Vorrat auf jeweils drei Rohstoffe aufgefüllt (drei entspricht der Anzahl der Spielenden).

4 – Boarden

In der Planungsphase „Boarden“ darfst du – abhängig vom Wert deines Würfels – entweder deine Besatzungsmitglieder zwischen bereits gebauten Raketenmodulen **bewegen** oder deine Besatzungsmitglieder in diese Raketenmodule **boarden** lassen. Die beiden Aktionen werden weiter unten erklärt. Befolge dabei die Spielreihenfolge wie in Kapitel 1.1 Zugreihenfolge beschrieben. Wenn zu Beginn der Runde kein freier Crewplatz in einem der Hangars verfügbar ist, wird diese Phase übersprungen und die hierfür platzierten Würfel haben keine Wirkung.



Abbildung 3: Boarding Aktionen Überblick

Würfelwert Aktion

- | | |
|---|---|
| 1 | Du darfst einmal eine Bewegen Aktion ausführen. |
| 2 | Du darfst zweimal eine Bewegen Aktion ausführen. |
| 3 | Du darfst einmal eine Boarden Aktion ausführen. |
| 4 | Du darfst einmal eine Boarden Aktion ausführen. Der höhere Würfel beeinflusst nur die Zugreihenfolge. |
| 5 | Du darfst zweimal eine Boarden Aktion ausführen. |
| 6 | Du darfst zweimal eine Boarden Aktion ausführen. Der höhere Würfel beeinflusst nur die Zugreihenfolge. |

4.1 Bewegen

Bewege eines deiner eigenen Besatzungsmitglieder von einem gebauten Raketenmodul in ein anderes gebautes Raketenmodul mit einem freien Platz (siehe Kapitel Raketenmodulkarten).

Dies kostet keine Energie.

4.2 Boarden

Setze eines deiner Besatzungsmitglieder aus deinem Vorrat in einen freien Platz eines gebauten Raketenmoduls im Hangar oder im Boarding-Terminal. Wurde das Raketenmodul von einer anderen Person gebaut, zahle 1 Energiemarker an diese Person. Wurde das Raketenmodul von dir selbst gebaut, zahle 1 Energiemarker an den allgemeinen Vorrat.

Wenn es keinen freien Platz in einem der gebauten Raketenmodule gibt oder du keine Energie zahlen kannst, darfst du kein Besatzungsmitglied in ein Raketenmodul setzen. Du kannst dein Besatzungsmitglied immer auf den linken freien Platz im Boarding-Terminal setzen, ohne Energiekosten. Allerdings darfst du höchstens 1 Besatzungsmitglied im Boarding-Terminal haben. Wenn du weder ein Raketenmodul boarden noch das Boarding-Terminal nutzen kannst, geht deine Aktion verloren.

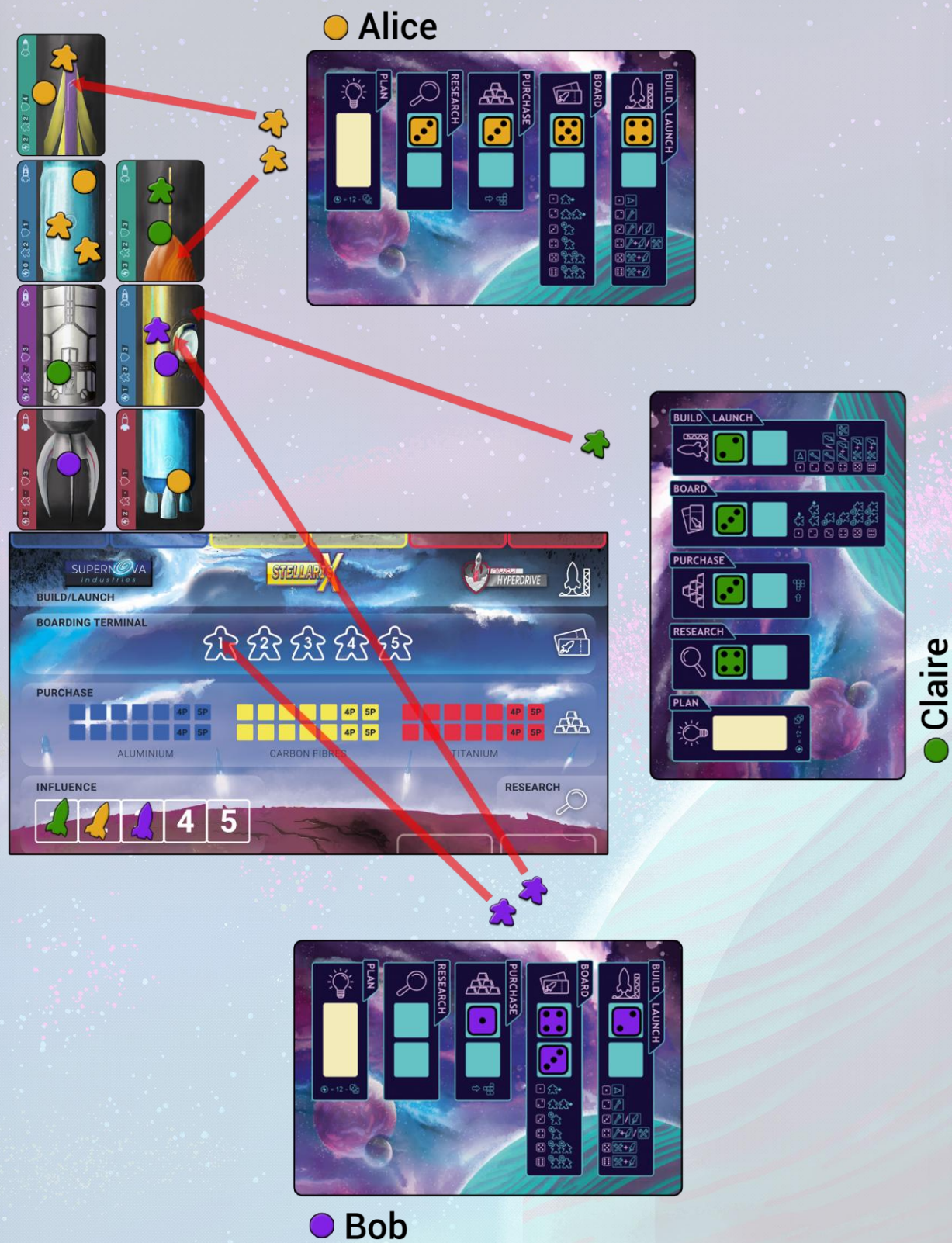


Abbildung 4: Boarden

Beispiel 3:

Alice hat in der Board-Phase eine „5“ platziert und ist daher als Erste dran. Dank der „5“ darf sie sogar zwei Crewmitglieder platzieren. Sie setzt eins in ihr eigenes Cockpit-Modul und eins in Claires Cockpit. Dabei gibt sie einen Energiemarker an den allgemeinen Vorrat zurück und einen Energiemarker an Claire. Bob ist als Zweiter an der Reihe. Er setzt sein Besatzungsmitglied auf sein eigenes Besatzungsmodul und zahlt dafür einen Energiemarker an den allgemeinen Vorrat. Da Claire auf der Einflussleiste weiter vorne positioniert ist, darf sie ihr Besatzungsmitglied platzieren, bevor Bob seinen zweiten Platz besetzen kann. Sie setzt es auf Bobs Besatzungsmodul und zahlt einen Energiemarker an ihn. Nun sind alle Plätze belegt, und Bob muss sein zweites Besatzungsmitglied im Boarding-Terminal platzieren.

5 - Bauen & Starten

In dieser Phase baust du Raketenmodule, indem du Rohstoffe bezahlst, verschiebst Raketenmodule oder startest fertige Raketen, indem du Energie zahlst. Je nachdem, welchen Würfelwert du in dieser Phase platziert hast, darfst du in deinem Zug (siehe Kapitel 1.1 Zugreihenfolge) die folgenden Aktionen ausführen. Die Würfelwerte 4, 5 und 6 erlauben dir, mehrere Aktionen auszuführen. Du darfst diese in beliebiger Reihenfolge durchführen.

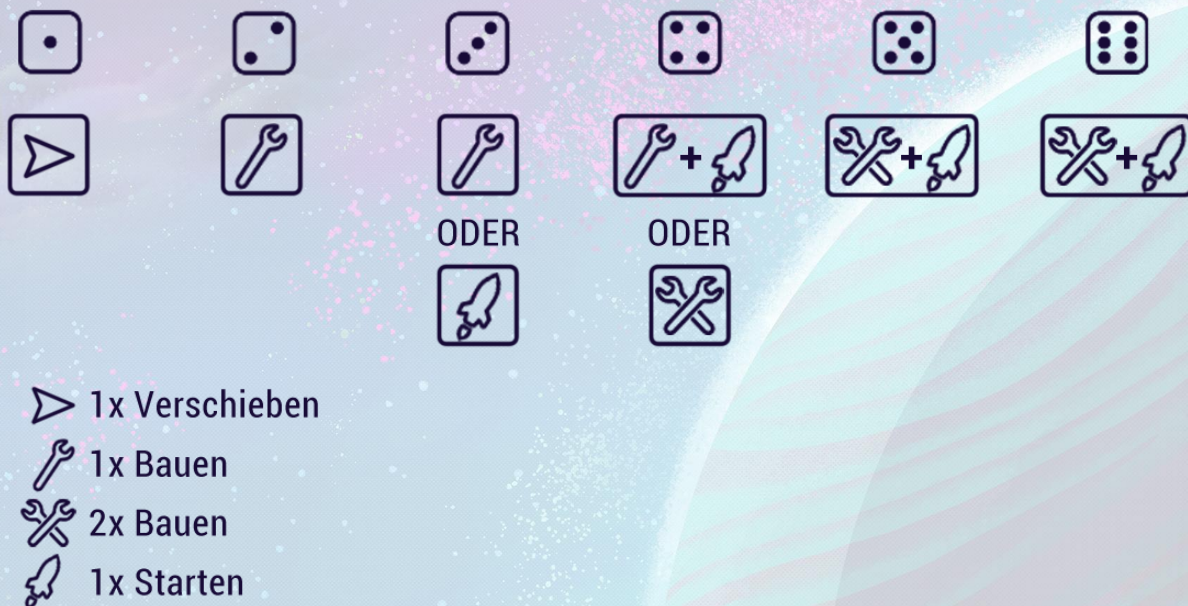


Abbildung 5: Bauen & Starten Aktionen Übersicht

Würfelwert Aktion

- 1 Du darfst ein Raketenmodul **verschieben**.
- 2 Du darfst ein Raketenmodul **bauen**.
- 3 Du darfst ein Raketenmodul **bauen** ODER eine Rakete **starten**.
- 4 Du darfst ein Raketenmodul **bauen** UND eine Rakete **starten** ODER zwei Raketenmodule **bauen**.
- 5 Du darfst zwei Raketenmodule **bauen** UND eine Rakete **starten**.
- 6 Du darfst zwei Raketenmodule **bauen** UND eine Rakete **starten**. Der höhere Würfel beeinflusst nur die Zugreihenfolge.

5.1 Verschieben

Verschiebe eines deiner gebauten Raketenmodule in einen anderen Hangar. Die daraus entstehende Rakete muss weiterhin den Raketenbauregeln entsprechen (siehe nächstes Kapitel 5.2 Bauen).

5.2 Bauen

Baue eines deiner erworbenen Raketenmodule, indem du Folgendes tust.

1. **Raketenmodul wählen:**
Wähle eines deiner Raketenmodule, dass du zuvor erforscht hast.
2. **Hangar wählen:**
Wähle einen verfügbaren Hangar, in dem du das Raketenmodul bauen möchtest. Der Hangar kann bereits Raketenmodule enthalten, die von anderen Spielenden gebaut wurden. (Hinweis: Je nach Anzahl der Spielenden können einige Hangars gesperrt und somit nicht verfügbar sein. Siehe Kapitel Spielvorbereitung.)
3. **Baukosten zahlen:**
Zahle die **Rohstoffkosten** deines Raketenmoduls, die in der unteren rechten Ecke auf der Rückseite der Raketenmodulkarte angegeben sind, an den allgemeinen Vorrat.
 - a. **Rabatt anwenden:**
Du erhältst einen **Rabatt von 1 Rohstoff** auf die Baukosten des Raketenmoduls. Für welchen Rohstoff du einen Rabatt erhältst hängt von der Firma ab, die den Hangar betreibt, den du gewählt hast (siehe Spielplan).
Benötigt dein Raketenmodul diese Rohstoffart nicht, verfällt der Rabatt, d. h. du bekommst keinen Rohstoff dafür.



Firma	Rabatt
Stellaris X	Carbonfaser
Supernova Industries	Aluminium
Project Hyperdrive	Titan

b. **Rohstoffe tauschen:**

In deinem Zug darfst du jederzeit **2 gleichartige Rohstoffwürfel** gegen **1 Rohstoffwürfel einer anderen Art** aus dem allgemeinen Vorrat eintauschen.

4. **Energie erhalten:**

Erhalte so viele **Energiemarker**, wie auf der Rückseite der Karte angegeben sind (siehe Kapitel Raketenmodulkarten).

5. **Raketenmodul platzieren:**

Drehe deine Raketenmodulkarte auf die Vorderseite und platziere sie in den von dir gewählten Hangar, wobei du die untenstehenden Raketenbauregeln einhältst.

6. **Spielerchips platzieren:**

Platziere einen deiner Spielerchips auf dem Raketenmodul, um anzuzeigen, dass es von dir gebaut wurde.

7. **Besatzungsmitglieder boarden:**

Falls das Raketenmodul über Besatzungsplätze verfügt, darfst du sofort **ein Besatzungsmitglied kostenlos** darauf platzieren.

Raketenbauregeln

Immer wenn du ein Raketenmodul in einem Hangar bauen oder verschieben möchtest, in dem sich mindestens ein anderes Raketenmodul befindet, gelten folgende Regeln:

- Raketenmodule können in beliebiger Reihenfolge gebaut werden.
- Eine Rakete darf höchstens ein Triebwerk und ein Cockpit haben.
- Der unterste Platz einer Rakete ist für ein Triebwerkmodul reserviert, der oberste Platz für ein Cockpit-Modul.
- Eine Rakete darf höchstens 6 Raketenmodule haben, einschließlich Triebwerk und Cockpit.
- Ein beliebiger mittlerer Platz ist für einen Treibstofftank reserviert.

Beispiel: Wenn eine Rakete, die gerade gebaut wird, bereits 3 Raketenmodule hat, aber keines dieser Module ein Cockpit, ein Triebwerk oder Treibstofftankmodul ist, darf nur eines dieser 3 Modultypen zur Rakete hinzugefügt werden.

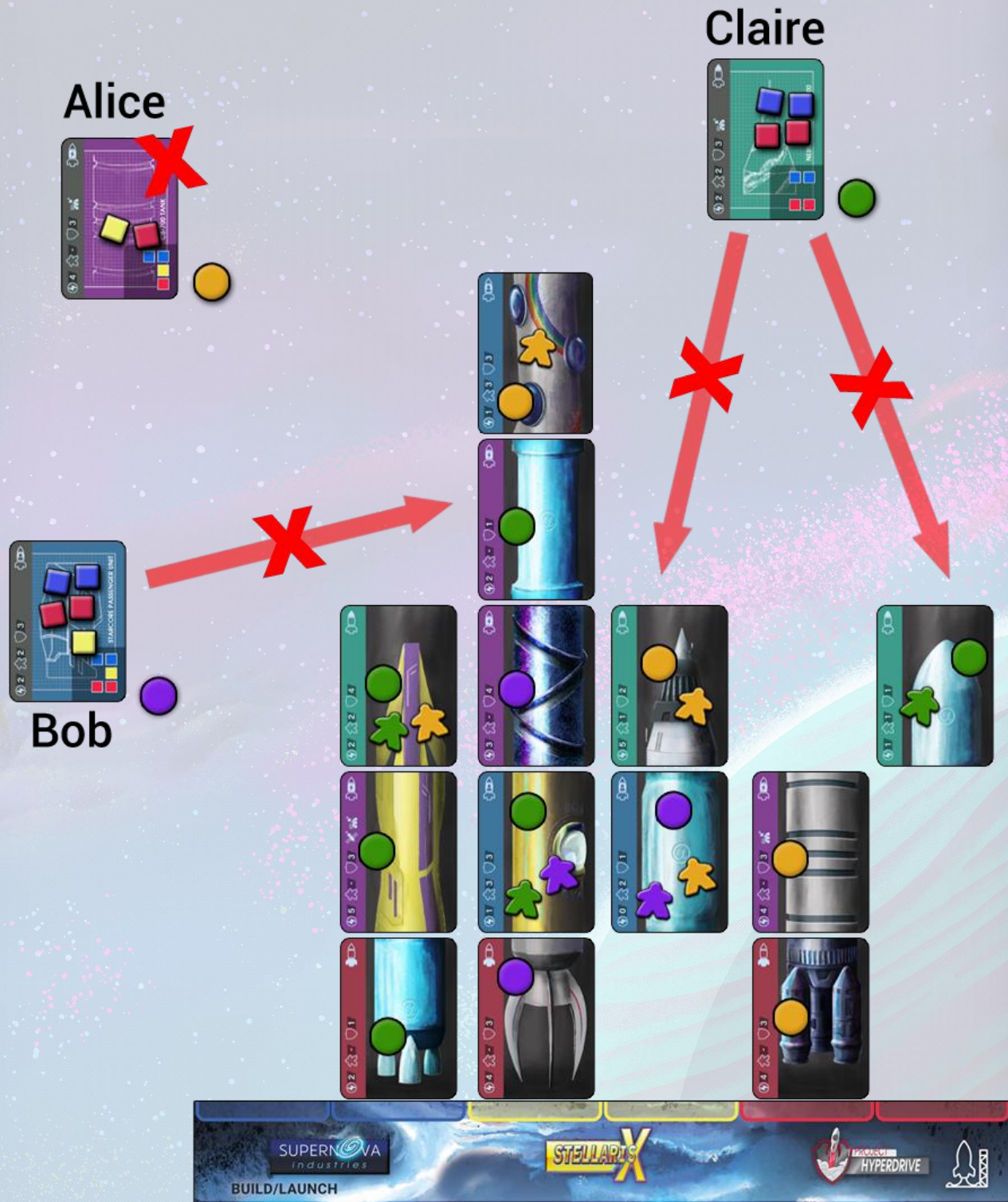


Abbildung 6: Bauen

Beispiel 4:

Alice (Farbe Orange), Bob (Farbe Lila) und Claire (Farbe Grün) haben alle mindestens eine „2“ in der Hangar-Phase platziert und dürfen daher ein Raketenmodul bauen. Alices Treibstofftank könnte in jedem Hangar platziert werden, ausser im dritten von links in der aktuellen Situation. Alice kann ihr Raketenmodul jedoch noch nicht bauen, da ihr mindestens ein Aluminium fehlt. Bob kann sein Besatzungsmodul bauen, jedoch nicht im dritten Hangar, da eine Rakete höchstens sechs Raketenmodule haben darf und diese Rakete noch ein Cockpit benötigt. Claire kann ihr Raketenmodul in jedem Hangar platzieren, der noch kein Cockpit enthält. Sobald Bob und Claire ihr Raketenmodul platziert haben, erhalten sie jeweils 2 Energiemarker und dürfen sofort einen Spielerchip sowie ein Besatzungsmitglied darauf legen.

5.3 Starten

Starte eine Rakete zu einem Planeten, indem du Folgendes tust:

1. Rakete wählen:

Wähle eine Rakete, die folgende Anforderungen erfüllt:

- a. Sie enthält mindestens ein Raketenmodul, das du gebaut hast (gekennzeichnet durch einen deiner Spielerchips).
- b. Sie ist vollständig, d. h. sie hat mindestens ein Triebwerk und ein Cockpit.
- c. Sie erfüllt die Anforderungen von mindestens einem verfügbaren Planeten (siehe nächster Schritt).

2. Planeten wählen:

Wähle einen der 5 verfügbaren Planeten, zu dem die Rakete fliegen soll. Die Rakete muss die Anforderungen des Planeten erfüllen, wie auf der linken Seite der Planetenkarten dargestellt (siehe Kapitel Planetenkarten). Ein Planet kann z. B. einen oder mehrere Treibstofftanks oder Spezialausrüstung wie Rover oder Satellit erfordern. Wenn ein Planet Spezialausrüstung benötigt, muss mindestens ein Raketenmodul der Rakete das entsprechende Rover- und/oder Satellitensymbol zeigen.

3. Energiekosten bezahlen:

Bezahle die unten auf der Planetenkarte angegebene Energiemenge an den allgemeinen Vorrat.

4. Besatzungsmitglieder bewegen:

Bewege alle Besatzungsmitglieder von der gestarteten Rakete auf die ausgewählte Planetenkarte. Dies kann auch Besatzungsmitglieder anderer spielender Personen einschliessen.

5. Belohnungen erhalten:

- a. **Startbelohnung:** Erhalte die auf der rechten Seite der Planetenkarte neben dem Startbelohnungssymbol angegebenen Siegpunkte.

- b. **Baubelohnung:** Die Person, die die meisten Raketenmodule in der gestarteten Rakete besitzt, erhält die Baubelohnung; das kannst du oder eine andere spielende Person sein. Diese Person erhält die auf der rechten Seite der Planetenkarte neben dem Baubelohnungssymbol angegebenen Siegpunkte. Bei Gleichstand werden die Siegpunkte auf alle beteiligten Spielenden aufgerundet geteilt.
 - c. **Belohnung für Spezialausrüstung:** Wenn der Planet Spezialausrüstung benötigt, erhält jede Person, die (mindestens) ein Raketenmodul in der gestarteten Rakete besitzt, das die benötigte Ausrüstung bereitstellt, 1 Siegpunkt. Mehrere Siegpunkte auf einmal können so nicht erreicht werden.
6. **Planeten auffüllen:**
Lege die Planetenkarte beiseite und platziere einen neuen Planeten derselben Farbe an ihre Stelle. Dieser Planet ist nun ab sofort als neues Ziel für Raketenstarts verfügbar.
7. **Stabilitätsprüfung:**
Für jedes Raketenmodul in der gestarteten Rakete wirf nacheinander einen Würfel, um zu bestimmen, wie viel Schaden es erhält. Ist der Stabilitätswert des Raketenmoduls (siehe Schildsymbol oben links) gleich oder höher als der durch den Würfel bestimmte Schaden, bleibt das Modul intakt und im Hangar für die Wiederverwendung. Andernfalls wird das Raketenmodul zerstört, der Spielerchip wird an den Eigentümer zurückgegeben und das Raketenmodul wird abgelegt. Fortgeschrittene Raketenmodule werden auf den Ablagestapel gelegt, Standard Raketenmodule kommen zurück auf den entsprechenden Nachziehstapel (und sind so wieder verfügbar).



Abbildung 7: Belohnungsarten

Rundenende:

Sobald alle Spielenden all ihre Würfel in dieser Phase ausgeführt haben, können Besatzungsmitglieder aus dem Terminal geboardet werden (falls vorhanden), und die Planungsphase der nächsten Runde beginnt.

Boarding aus dem Terminal:

Spielende dürfen nun eine Boarding-Aktion durchführen, wenn sie ein Besatzungsmitglied im Boarding-Terminal haben und mindestens ein freier Besatzungsmitglieds-Slot in einem der gebauten Raketenmodule verfügbar ist.

Das Boarding erfolgt von links nach rechts im Terminal und kostet Energiemarker wie eine reguläre Boarding-Aktion.

Wenn eine Person die Boarding-Aktion überspringt, bleibt ihr Besatzungsmitglied im Terminal, und die nächste Person in der Reihe darf boarden. Am Ende werden alle verbleibenden Besatzungsmitglieder nach links geschoben, sodass alle freien Plätze im Terminal aufgefüllt werden.

Zusätzlich hat jede Person ein Kartenlimit von einem Raketenmodul am Ende der Runde. Bevor eine neue Runde beginnt, entscheiden die Spielenden selbst, welches Raketenmodul sie behalten wollen, und werfen alle übrigen ab.

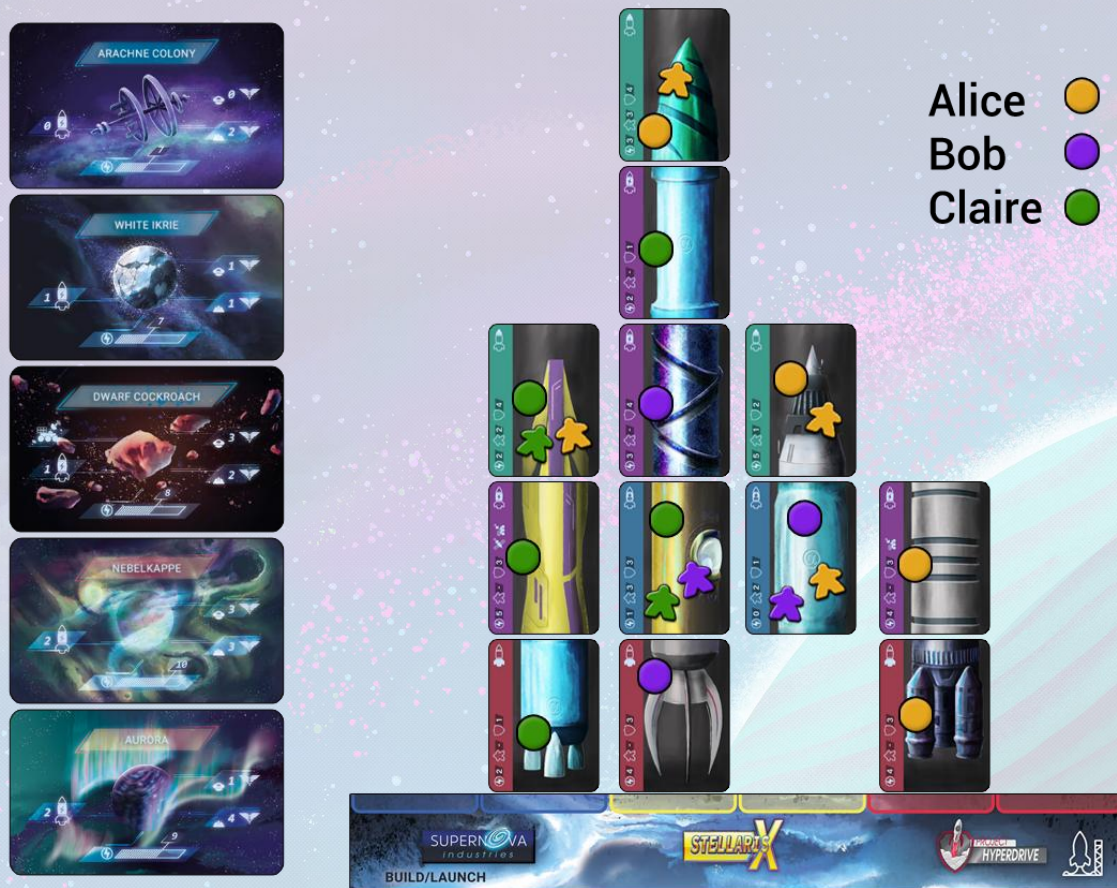


Abbildung 8: Raketenstart

Beispiel 5:

Alice (Farbe Orange) hat mindestens eine „3“ in der «Bauen & Starten» Phase platziert und darf daher eine Rakete starten. Aktuell sind nur die beiden Raketen ganz links vollständig. Den anderen beiden Raketen fehlen jeweils ein Triebwerk bzw. ein Cockpit. Allerdings kann Alice die Rakete ganz links nicht starten, da sie keines der darin enthaltenen Raketenmodule besitzt. Also entscheidet sich Alice, die zweite Rakete von links zu starten.

Diese Rakete enthält zwei Treibstofftanks, aber keine Spezialausrüstung. Daher sind alle Planeten außer «Dwarf Cockroach» (benötigt einen Rover) gültige Ziele. Alice entscheidet sich für «Nebelkappe», da dieser Planet die höchste Startbelohnung bietet.

Nachdem sie die Kosten von 10 Energiemarkern bezahlt hat, bewegt sie die drei Besatzungsmitglieder aus der Rakete (je 1x Grün, Orange und Lila) auf die Planetenkarten. Dann erhält sie als Startbelohnung 3 zusätzliche Siegpunktemarker aus ihrem Vorrat.

Da Bob (Farbe Lila) und Claire (Farbe Grün) jeweils zwei Raketenmodule dieser Rakete besitzen, teilen sie sich die Baubelohnung gleichmäßig. Beide erhalten 2 zusätzliche Siegpunktemarker (1.5 aufgerundet).

Alice muss nun fünfmal würfeln, um die Stabilität jedes einzelnen Raketenmoduls zu prüfen. Abschließend werden zerstörte Raketenmodule abgelegt, und die Planetenkarte «Nebelkappe» wird durch eine Neue ersetzt.

Spielende

Sobald die erste spielende Person **alle ihre Besatzungsmitglieder** auf Planeten gerettet hat, wird das Spielende ausgelöst. Die laufende Runde wird zu Ende gespielt. Die spielende Person (oder mehrere Personen), die als Erste alle ihre Besatzungsmitglieder auf einem Planeten rettet, erhält 3 zusätzliche Siegpunktemarker.

In der Schlusswertung erhält jede Person 2 Punkte für jedes Besatzungsmitglied, das auf einen Planeten gerettet wurde. Besatzungsmitglieder im Vorrat eines Spielers, in einem Hangar oder im Boarding-Terminal sind **keine** Siegpunkte wert.

Zu dieser Zahl werden alle gesammelten Siegpunktemarker addiert. Die spielende Person mit den meisten Punkten gewinnt.



Bei einem Gleichstand gewinnt die Person, die die meisten Besatzungsmitglieder aller Farben zusammen gerettet hat. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt die spielende Person mit den meisten Energiemarkern.

Was	Punkte
Pro Besatzungsmitglied auf einem Planeten	2
Pro Siegpunktemarker	1
Als erstes alle Besatzungsmitglieder gerettet	3

Planetenkarten



Abbildung 9: Planetenkarte

1	Planetenname	Name des Planeten
2	Spezialausrüstung	Um diesen Planeten zu erreichen benötigt die Rakete mindestens ein Raketenmodul mit der entsprechenden Spezialausrüstung
		Rover
		Satellit
3	Treibstoffbedarf	Anzahl benötigter Treibstofftanks in der Rakete
4	Startbelohnung	Anzahl Siegpunkte, die die Person erhält, die die Rakete startet
5	Baubelohnung	Anzahl Siegpunkte, die die Person erhält, die am meisten Raketenmodule in der gestarteten Rakete besitzt . Bei einem Gleichstand werden die Siegpunkte gleichmässig unter allen beteiligten Spielenden aufgeteilt (Brüche werden aufgerundet)
6	Energiekosten	Die Energiekosten zeigen, wie viel Energie bezahlt werden muss um diesen Planeten zu erreichen

Raketenmodulkarten

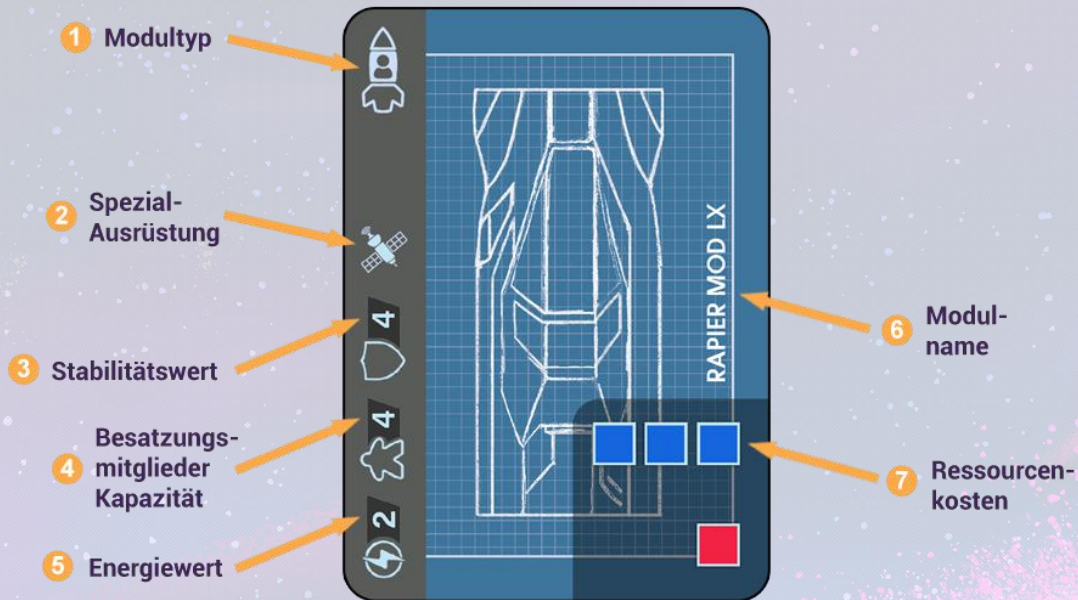


Abbildung 10: Raketenmodul

1 Modultyp

Das Icon, die Hintergrundfarbe der Kartenrückseite oder die Farbe des Streifens links auf der Vorderseite stehen für einen bestimmten Modultyp



Besatzungs-
modul



Cockpit



Treibstoff-
tank



Triebwerk

2 Spezialausrüstung

Raketenmodule mit diesem Icon sind je nach Symbol mit einem Satellit und oder Rover ausgerüstet

3 Stabilitätswert

Nach einem Raketenstart wird das Raketenmodul zerstört falls sein Stabilitätswert kleiner ist als der Stabilitätswürfelwurf

4 Besatzungsmitglieder-
kapazität

Gibt an wie viele Besatzungsmitglieder in diesem Raketenmodul Platz haben

5 Energiewert

Nach dem Bau dieses Raketenmoduls erhält die spielende Person diese Menge an Energiemarkern aus dem allgemeinen Vorrat

6 Modulname

Name des Raketenmoduls

7 Ressourcenkosten

Listet die Ressourcen, die benötigt werden um dieses Raketenmodul zu bauen

Charakterfähigkeiten

Im Basis-Modus des Spiels sind alle Charaktere gleich und haben keine zusätzlichen Fähigkeiten. Wenn ihr jedoch mehr Abwechslung ins Spiel bringen möchtet, könnt ihr die verschiedenen Spezialfähigkeiten ins Spiel einbeziehen. Dies wird nur empfohlen, wenn alle Spielenden bereits mindestens ein Spiel von Rocket Rescue gespielt haben. Die Spielenden können entweder einen Charakter ihrer Wahl auswählen oder die Charakterkarten werden gemischt und jeweils eine an jeden Spieler ausgeteilt.

Jede Person deckt ihre Karte auf und erhält sofort den Starteffekt, der in der folgenden Tabelle beschrieben ist. Für das gesamte Spiel hat jede Person zusätzlich die Spezialfähigkeit, die ebenfalls in der Tabelle aufgeführt ist.

Character	Start Effekt	Spezialfähigkeit
Entdecker	-	<p>Du darfst zu Beginn jeder Runde eine Planetenkarte in einer Farbe deiner Wahl ziehen und eine der aufgedeckten Planetenkarten derselben Farbe ersetzen.</p> <p>Zu Beginn jeder Runde kannst du einen Spielermarker auf einen Planeten deiner Wahl legen. Wenn du eine Rakete zu diesem Planeten startest, erhältst du 1 zusätzlichen Siegpunkt pro Spielermarker, der auf diesem Planeten liegt. Wenn eine andere Person eine Rakete zu diesem Planeten startet, muss sie 1 Energiemarker pro Spielermarker an dich als Entdecker zahlen. Danach legst du die verwendeten Spielermarker zurück in deinen Vorrat.</p>
Ingenieur	-	<p>Unmittelbar nachdem alle Sichtschirme entfernt wurden (am Ende der Planungsphase), darfst du einen deiner Würfelwerte auf eine beliebige andere Zahl ändern. Du darfst jedoch nicht die Position des Würfels verändern.</p>
Mechaniker*	Ziehe drei fortgeschrittene Raketenmodule und behalte eine davon	<p>Bei jedem Stabilitätswurf einer beliebigen spielenden Person darfst du nach dem Wurf entscheiden, ob der Wurf wiederholt werden muss. Dann zählt nur der zweite Wurf.</p> <p>Für jeden deiner Würfel in der «Bauen & Starten»-Phase darfst du außerdem eines deiner Raketenmodule in einen freien/zulässigen Platz verschieben.</p>
Botschafter	Du startest mit einem deiner Besatzungsmitglieder bereits im Boarding Terminal	<p>Für jedes Besatzungsmitglied beliebiger Farbe (einschliesslich deiner eigenen), das du rettetest, erhältst du 1 Siegpunkt am Ende des Spiels. Die anderen Spielenden erhalten ebenfalls nur 1 Siegpunkt für ihre Besatzungsmitglieder, wenn der Botschafter sie gerettet hat (anstatt der normalen 2 Siegpunkte).</p>

Character	Start Effekt	Spezialfähigkeit
Saboteur	-	<p>Bei jedem Raketenstart eines Spielenden darfst du einen der beiden folgenden Effekte auslösen, bevor der Start ausgeführt wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewege 1 Besatzungsmitglied beliebiger Farbe in einen freien Platz eines gebauten Raketenmoduls, es sei denn, es handelt sich um das letzte Besatzungsmitglied dieser Person, das sich nicht auf einem Planeten befindet. • Ändere die Zugehörigkeit eines beliebigen gebauten Raketenmoduls, indem du den Spielerchip gegen einen Marker einer anderen Farbe austauschst.
Mogul*	Starte mit zwei Energiemarkern plus einem Energiemarker pro Besatzungsmitglied deiner Farbe.	<p>Zu Beginn jeder Runde (in der Planungsphase) darfst du einen Spielerchip auf eine der drei Hangar-Firmen legen und du darfst alle Marker, die du zuvor platziert hast, verschieben. Insgesamt darfst du bis zu drei Chips über alle drei Firmen hinweg haben.</p> <p>Wenn eine andere Person ein Raketenmodul bei einer Firma baut, auf der sich einer deiner Spielerchips befindet, muss sie dir einen Energiemarker pro Chip auf dieser Firma zahlen. Danach werden die verwendeten Spielerchips an dich zurückgegeben. Deine eigenen Bauaktionen werden durch die Chips nicht beeinflusst.</p>
Mineur	Du startest mit einer zusätzlichen Ressource pro Typ	In der Kauf-Phase darfst du deine Würfelwerte beliebig auf verschiedene Rohstoffarten aufteilen.
Pilot	Lege einen Spielerchip auf deine Charakterkarte.	<p>Für dich kostet es keine Energie, ein Besatzungsmitglied in ein Cockpit zu boarden.</p> <p>Bei jedem Raketenstart erhältst du pro Besatzungsmitglied deiner Farbe im Cockpit dieser Rakete einen zusätzlichen Siegpunktemarker.</p> <p>Du darfst den Chip von deiner Charakterkarte einmal pro Spiel auf eines deiner Raketenmodule legen (dies wird dann das einzige Raketenmodul mit zwei Markern sein). Dieser Marker zählt sowohl als Rover als auch als Satellit. Wenn das Raketenmodul zerstört wird, wird der Spielermarker in den normalen Marker-Vorrat zurückgelegt.</p>

* Nur in der Deluxe Version