



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

PULSAR 2849 (2-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler erbauen gyrodynamische Generatoren um Pulsare und entwickeln ihre Unternehmen, um in 8 Spielrunden die meisten Siegpunkte zu sammeln. Am Spielende erhalten die Spieler weitere Punkte für erreichte Fortschritte.

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 4-6 (& S.19 für 2/3 Spieler)** in der Anleitung.

SPIELPHASEN

Das Spiel verläuft in 8 Runden. Jede Runde hat 3 Phase:

- 01. Würfelphase** (Silberne Würfel werfen und verteilen)
- 02. Aktionsphase** (Aktionen mit je 2 gewählten Würfeln)
- 03. Produktionsphase** (Punkte erhalten & Runde vorbereiten)

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ Erkundungsbonus:

Erhältst Du einen Erkundungsbonus, darfst Du entweder den aufgedruckten **Bonus aus dem System** wählen –**ODER**– ein verdecktes **Enddeckungsbonus-Plättchen** nehmen.

→ Farben der Patente, Boni & Siegpunkte:

Hellblau mit Häckchen = Sofortbonus
Dunkelblau mit Unendlichkeit = Permanente Fähigkeit
Grün mit Doppelpfeil = in der Produktionsphase
Lila mit Start/Stopp = Endwertungsbonus

→ Nicht erreichbare Pulsare:

Pulsare, die nicht über Flugwege zu erreichen sind, benötigen bestimmte Technologien oder Transmitter.

→ Roter Würfel:

Der **rote Würfel** ist ein **Bonuswürfel** und wird **nur in speziellen Fällen** freigeschaltet. Er steht dir **nur in der Runde** zur Verfügung, in der Du ihn bekommen hast.

Du kannst jede Runde **maximal 1 Bonuswürfel** verwenden.

Siehe **[6] Bonuswürfel**

→ Stationslimit:

Jeder Spieler darf **pro System nur 1 Station** haben.

→ Technik-Cubes:

Nutze diese um **1 Würfel zu kopieren**, für **Transmitter, Technologien** oder **Zieltafeln**.

→ Würfel modifizieren:

Durch **±1 Modifikator-Marker** und stärkere Modifikator-Marker kannst Du den Wert eines Würfels beeinflussen. Es ist auch möglich einen Würfel auf den Wert **über 6** oder **auf 0** zu modifizieren

Modifikator-Marker selbst dürfen **nicht kombiniert** werden. Allerdings lassen sich diese Marker mit Effekten **anderer Technologien** kombinieren.

WÜRFELPHASE

01. Würfeln

→ Der Startspieler (Raumschiff auf vorderstem Platz) wirft **alle silbernen Würfel** (2/3/4 Spieler: 7/7/9 Würfel).

→ Jeder Würfel wird auf das passende Feld gelegt.

02. Median festlegen

Der **Median-Würfel** ist der mittlere Würfel aller Würfel. (2/3 Spieler = der 4. Würfel, 4 Spielern = der 5. Würfel).

→ Das **Feld des Median-Würfels** wird mittig mit dem **Median-Anzeiger** markiert.

→ Deckt das Feld des **Median-Würfels** wird mit einer Hand ab.

→ **Gleichviele Würfel** links und rechts vom Median-Feld = Anzeiger bleibt unverändert.

Mehr Würfel links bzw. rechts des Median-Feldes = Anzeiger um eine Position in diese Richtung verschieben.

03. Ersten Würfel auswählen

→ Beginnend mit dem Startspieler nimmt sich jeder Spieler einen Würfel, ohne seine Augenzahl zu verändern.

→ Sobald ein Spieler einen Würfel nimmt, muss er seinen Marker auf der **Initiative- bzw. der Technikleiste** evtl. bewegen. Die Richtung der Bewegung und deren Schritte hängt von der Position des Würfelfeldes in Relation zum **Median-Anzeiger** ab.

Beispiel: Der Anzeiger zeigt auf Feld 3. Ein Würfel aus Feld 1 bedingt die Bewegung des Markers einer beliebigen Leiste um 2 Felder nach links.

04. Zweiten Würfel auswählen

→ Der 2. Würfel wird in **umgekehrter Spielerreihenfolge** genommen.

Es bleibt 1 Würfel (bei 2 Spielern 3 Würfel) übrig. Diese können in der Aktionsphase kopiert werden.

SONDERFÄLLE

Ein Marker darf nicht über das rechte Ende einer Leiste hinaus bewegt werden. Ein Würfel, der dazu führen würde, darf **nicht** gewählt werden. Sollte es nicht möglich sein einen anderen Würfel zu wählen, muss ein beliebiger Marker so weit wie möglich nach rechts verschoben werden.

Ggfs. landet der Marker **unter** einem Stapel.

Für das linke Ende der Leisten gelten diese Beschränkungen nicht.

Ggfs. landet der Marker **auf** einem Stapel.

AKTIONSPHASE

Aktionen werden durch **silberne Würfel** mit der **benötigten Augenzahl** dargestellt. Verbrauchte Würfel werden in das schwarze Loch in die Spielmitte gelegt.

Aktionen dürfen **mehrfach** durchgeführt werden, solange sie mit Würfeln bezahlt werden können.

Siehe **Würfel modifizieren (Schlüsselbegriff)**

[1] MIT ERKUNDUNGSSCHIFF REISEN

Kosten: 1 Würfel.

→ Bewege dein Schiff exakt so weit, wie es der Würfel angibt (ggfs. modifiziert). Flugrouten dürfen **während 1 Flugaktion nicht** mehrfach genutzt werden. Sprungpunkte dagegen schon.

→ Decke alle unentdeckten Systeme auf, die du besuchst.

→ Wenn du **durch** ein System **hindurch** fliegst, legst du dort einen Marker (Station) auf einen **leblosen Planeten** (Spieleranzahl beachten). **Kein Entdeckungsbonus!**

Wenn **kein lebloser Planet** verfügbar ist, darfst du eine Station auf einen **blauen Planeten** errichten!

→ Wenn du deinen Flug in einem System **beendest**, errichte eine Station auf einen **blauen Planeten** und erhalte einen **Entdeckungsbonus –ODER–** ein **Entdeckungsbonus-Plättchen**.

Ist **kein blauer Planet** verfügbar, darfst du deine Station auf einen **leblosen Planeten** errichten, erhältst aber **keinen Bonus!**

→ Wenn dein Flug **auf einem Pulsar endet**, nimm ihn in Besitz (Ring platzieren).

→ Wenn du einen Pulsar an einem „toten Ende“ in Besitz nimmst oder eine Station auf einem System an einem toten Ende errichtest, ziehe ein **Entdeckungsbonus-Plättchen**.

Zusammenfassung: Du erhältst **nur dann** einen **Entdeckungsbonus**, wenn Du **auf einem System landest** und dort eine **Station auf einem blauen Planeten** baust!

Siehe **Erkundungsbonus (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Stationslimit (Schlüsselbegriff)**

[2] PULSARE ENTWICKELN

Maximal **6 Pulsare pro Spieler** (siehe Anzahl der Ringe!)

GYRODYNE-PLÄTTCHEN

Um einen Pulsar zu entwickeln, benötigst du **Gyrodyne-Plättchen**. Diese kannst du gegen Würfel (1/2/4) vom Tableau kaufen.

Gyrodyne-Plättchen können auch **ohne eigene Pulsare gekauft werden!** Lege sie vor Dir ab!

KONSTRUKTION BEGINNEN

Lege das Gyrodyne-Plättchen verdeckt in den Ring, um dessen Bau anzuzeigen. Nur 1 Gyrodyne-Plättchen pro Pulsar möglich.

Der Konstruktionsbeginn zählt **nicht als Aktion** und kann zu einem beliebigen Zeitpunkt erfolgen.

→ Für jeweils **2 Gyrodynes** derselben Größe erhältst Du **1 Bonusplättchen**. Es ist möglich **beide** Bonusplättchen einer Gyrodyne-Größe zu beanspruchen.

Dabei ist es **unwichtig**, ob die Gyrodynes **fertiggestellt** sind oder sich noch **im Bau** befinden.

GYRODYNE AKTIVIEREN

→ Bezahle die auf dem Plättchen angegebenen Kosten (3/5/6), um das Plättchen umzudrehen.

Siehe **Nicht erreichbare Pulsare (Schlüsselbegriff)**

[3] TRANSMITTER BAUEN

Einen der 3 ausliegenden Transmitter nimmst Du, indem Du **einen der abgebildeten Würfel** aus gibst. Lege den Transmitter vor Dir ab. Gezahlte Kosten werden mit Spielermarkern abgedeckt, bis alle Kosten bezahlt wurden.

→ Sind alle Kosten beglichen, geht der Transmitter online und Du erhältst die abgebildeten Boni. Drehe anschließend den Transmitter auf die **aktive Seite**.

Grüne Boni **ohne grünen Rahmen** sind **nur eine Vorschau!**

MEHRERE TRANSMITTER

Du **musst sofort entscheiden**, ob Du den gerade aktivierten Transmitter mit einem bestehenden verbinden möchtest, falls möglich. Transmitter, die einmal verbunden wurden, dürfen nicht wieder getrennt werden.

Dabei ist die Ausrichtung der Transmitter beliebig (selbst auf dem Kopf stehend ist möglich). Den durch die Verbindung entstandene **rote Würfel** (Bonuswürfel) erhältst Du sofort.

Du kannst auf diese Weise sogar einen **roten Würfel mit Wert 0** erhalten. Verwende hier einen **Modifikator-Marker**.

Siehe **Roter Würfel (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Würfel modifizieren (Schlüsselbegriff)**
Siehe **[6] Bonuswürfel**

[4] TECHNOLOGIE PATENTIEREN

Es sind nur die Technologien verfügbar, die sich in der vom **Rundenanzeiger** markierte Reihe oder darunter befinden.

Um eine **Technologie zu patentieren**, musst du die angegebenen Kosten zahlen (Würfel) und diese mit einem Spielermarker abdecken.

*Nur 1 Kostenwürfel muss abgedeckt werden! Jede Technologie kann von **2 Spielern** patentiert werden!*

*Einige Kostenfelder sind mit einem **Schloss** versehen. Diese sind pro Runde von **nur 1 Spieler patentierbar**. Am Ende der Runde bewegt sich der Spielermarker auf das Feld mit dem Schloss und gibt so das Patent wieder frei.*

*Siehe **Farben der Patente, Boni & Siegpunkte (Schlüsselb.)**
Siehe **Vorbereitung der nächsten Runde (Produktionsph.)***

[5] HAUPTQUARTIERE

*Es wird empfohlen **in der 1. Partie** auf die Hauptquartiere zu verzichten!*

→ Jeder Spieler wählt **1 zufälliges Hauptquartier**.

→ Jeder Spieler wählt eine Seite seines Hauptquartiers.

*Seite 1 fokussiert sich auf den **Bau von Gyrodynes**, Seite 2 fokussiert sich auf **Reisen mit dem Erkundungsschiff**.*

Die Hauptquartiere sind pyramidenförmig aufgebaut. Anfangs stehen dir nur Aktionen in der untersten Reihe zur Verfügung. Um ein Projekt in der nächsthöheren Reihe freizuschalten, müssen alle darunter liegenden Projekte ausgeführt worden sein.

*Jedes Projekt kannst Du nur **1x pro Partie** erfüllen.*

SPRUNGFOLGEN

Sprungfolgen geben dir Punkte für **Reisen durch Tore einer bestimmten Farbe**.

→ Die links angegebenen Punkte erhältst Du, sobald Du das Sprungfolge-Projekt aktivierst.

→ Du musst die Sprungfolge in diesem Zug allerdings **nicht** direkt ausführen. Du kannst sie zu einem **beliebigen Zeitpunkt** aktivieren, jedoch **nur 1x pro Partie**.

[6] BONUSAKTIONEN

*Bonusaktionen bedeuten **rote Würfel** zu nutzen. Du kannst jede Runde **maximal 1 Bonuswürfel** verwenden.*

ÜBRIGE WÜRFEL KOPIEREN

Je nach Spieleranzahl bleiben 1-3 Würfel übrig. Für die Kosten von **4 Technik-Cubes** kannst du 1 übrig gebliebenen Würfel kopieren. Setze den roten Würfel auf den Wert des kopierten Würfels. Ein Würfel kann von mehreren Spielern kopiert werden.

*Über Patente oder im Hauptquartier erhaltene rote Würfel **müssen genutzt werden!** Ist das nicht möglich, darf dieser Vorteil **nicht beansprucht** werden!*

PRODUKTIONSPHASE

01. Neue Zugfolge festlegen

→ Zugfolge gemäß den Markern einstellen. Der Spieler am weitesten links beginnt.

*Auch in der **letzten Runde** ist die Zugfolge wichtig - für eventuelle Siegpunkte.*

02. Technik-Cubes austeilen

→ Die Spieler erhalten Technik-Cubes je nach Spieleranzahl.

03. Initiatie anpassen und Strafen abhandeln

→ Marker am rechten Ende der Skalen abhandeln.

04. Aktive Transmitter werten

*Transmitter, die **Technik-Cubes** erzeugen, werden **zuerst** abgehandelt.*

05. Rotierende Gyrodynes werten

→ Angegebene Siegpunkte + Punkte auf der Technologieleiste.

***+?-Tokens** produzieren zusätzlich Energie in Höhe des Medianmarkers (aufgerundet).*

06. Technologien werten

→ **Grüne Technologien** können in jeder Produktionsphase Punkte geben.

07. Transmitter austauschen

→ Nicht genutzte Transmitter kommen beiseite und werden durch **3 neue Transmitter** vom Stapel ersetzt.

08. Patente freigeben

→ Gib **Patente mit Schloss-Symbol** frei, indem Du den besetzenden Spielermarker nach unten verschiebst.

09. Zeitmarker vorrücken

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der **Produktionsphase** der **8. Spielrunde**.

Alle Schritte sind auf der Rückseite der Spielhilfe aufgeführt.

WERTUNG

01. Lila Technologien werten

02. Zieltafeln abhandeln

→ Jede Zieltafel hat oben ein Hauptziel und darunter 2 optimale Nebenziele, welche Du für Technik-Cubes kaufen kannst. Du kannst die Nebenziele nur dann kaufen, wenn Du das jeweilige vorherige Ziel (Hauptziel oder Nebenziel) erfüllt/bezahlt hast.

03. Pulsare im Besitz für je 1 Siegpunkt werten

04. Gyrodynes im Bau für je 1 Siegpunkt werten

05. Technik-Cubes werten - pro 2 Cubes 1 Siegpunkt

06. Zugreihenfolge werten

07. Anzahl der eigenen Stationen werten

→ Zähle die **Anzahl deiner Spielermarker** auf dem Spielbrett.

GLEICHSTANDBRECHER

Gleichstände werden nach der finalen Spielerreihenfolge aufgelöst.