



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!

BLACK ANGEL (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Menschheit ist zusammen mit der Erde untergegangen. Die Black Angel – beladen mit menschlichem Erbgut – befindet sich auf ihrer mehrere Tausend Jahre dauernden Reise zum Planeten Spes. Während dieser Zeit sind bis zu 4 Spieler als KIs bemüht, die Black Angel sicher an ihr Ziel zu bringen. Am Ende der Reise erhält die KI mit den meisten Systemprotokollen (SP) die Kontrolle über die neue Kolonie.

SPIELLENDE

Sobald **eine der folgenden Bedingungen** eintritt, wird die aktuelle Runde zuende gespielt. Dann folgt die **finale Runde**.

→ Die Black Angel **erreicht Spes** (Sequenz B).

→ Die **letzte Verwüster-Karte** wurde gezogen (Sequenz A). Mitsicht in diesem Fall den Verwüster-Ablastapel.

Siehe Endwertung

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Beschädigte Aktionen:**

Liegen auf einer Aktion **2 Schadensmarker**, wird die Anzahl der möglichen **Aktivierungen um 1 reduziert**. Würfel mit **Wert 0** behalten diesen Wert.

Mehr als 2 Schadensmarker pro Aktion sind nicht möglich!

Nur 1 Schadensmarker hat keine Auswirkungen.

→ **Beschädigte Würfel:**

Musst Du einen **beschädigten Würfel** werfen, **verlierst Du 1 SP** und legst den Schadensmarker in den Vorrat zurück.

→ **Gesicherter Bereich:**

Hier platzierte Würfel können nicht von anderen Spielern gekauft werden. Kosten: 1 Ressource während **Aktion [B.1]**

→ **Ressourcen**

Ressourcen benötigst Du um Würfel von anderen Spielern zu kaufen, um Technologien auszulösen oder um Würfel zu sichern.

→ **Spezialtechnologien:**

Dies sind **Wertungsoptionen** für das Spielende. **Während der Partie** generieren sie **keine SP!**

→ **Verteilung der Würfel:**

0 (Stern), 1, 1, 2, 3 und 3. Gegenüberliegende Seiten haben stets eine Differenz von 2.

SPIELABLAUF

Bist Du am Zug, entscheidest Du dich für **Sequenz A** oder **Sequenz B** und führst beide vollständig durch.

→ **Sequenz A:** Lässt dich Aktionen ausführen.

→ **Sequenz B:** Bewegt die Black Angel und setzt Würfel zurück.

SEQUENZ A

01. Optional: 1 Karte an dein Tableau spielen.

02. 1 Aktion auf der Black Angel oder im Weltraum ausführen.

03. 1 Karte ziehen und Würfel ablegen.

Fortgeschrittene Variante: 2 Karten ziehen und 1 wählen.

[A.1] OPTIONAL: 1 KARTE AN DEIN TABLEAU SPIELEN

Spiele **1 Auftragskarte** oder **1 Verwüsterkarte** **verdeckt** an 1 der 6 Bereiche links/unten an dein Tableau, solange sich dort noch **keine Karte** befindet. Damit aktivierst Du die Reihe/Spalte:

→ **Auftragskarte:** Aktiviere alle Technologien in der Reihe/Spalte, die der Farbe der Auftragskarte entsprechen.

→ **Verwüsterkarte: Joker!** Führe die gesamte Zeile/Spalte aus.

Die Reihenfolge der Aktivierungen ist beliebig.

[A.2] 1 AKTION AUSFÜHREN

Schrott aus deinem Lager kannst Du in deinem Sequenz A-Zug jederzeit ausgeben, um **1 Würfel in deinem Spielerbereich** auf die gegenüberliegende Seite zu drehen.

Schrott auf Technologieplättchen kann nie verwendet werden!

Siehe Verteilung der Würfel (Schlüsselbegriff)

01. Wähle **1 Würfel** aus:

→ Aus **deinem Spielerbereich** oder **gesicherten Bereich**.

→ Aus einem fremden **Spielbereich**. Zahle **1 Ressource** an den Besitzer.

02. Nutze diesen Würfel für **1 der 6 Aktionen** auf der Black Angel oder im **Weltraum**. Jede Aktion darf **so oft ausgeführt** werden, wie der **Würfelwert** angibt.

Ein Würfel mit dem Wert 0 (Stern) kann nur als Teil der Aktion „Ein Schiff kontrollieren“ genutzt werden.

Siehe Beschädigte Aktionen (Schlüsselbegriff)

Siehe Aktionen auf der Black Angel

Siehe Aktionen im Weltraum

VERWÜSTERKARTEN AUF AKTIONEN

Liegen auf der von dir gewählten Aktion **Verwüsterkarten**, musst Du den dauerhaften Effekt der obersten Karte zuerst abhandeln, bevor Du die Aktion durchführst.

Kannst Du diesen Effekt nicht abhandeln, verlierst Du 1 SP.

[A.3] 1 KARTE ZIEHEN UND WÜRFEL ABLEGEN

01. Ziehe **1 Karte in der Farbe** des verwendeten Würfels. **Fortgeschrittene Variante: 2 Karten ziehen und 1 wählen.**

02. Lege den **Würfel** in die **passende Ablage** zurück.

03. Prüfe dein **Auftrags-Handkartenlimit** von **6**.

Verwüsterkarten zählen nicht gegen das Handkartenlimit.

SEQUENZ B

01. Wirf deine **Würfel** neu.

02. Setze dein **Tableau** zurück.

03. **Bewege** die Black Angel in Richtung Spes.

[B.1] WIRF DEINE WÜRFEL NEU

Hast Du noch **Würfel in deinem Spielerbereich**? Verliere SP in höher ihrer Würfelwerte. Lege sie anschließend in ihre jeweiligen Ablagen zurück.

→ **Pro Roboter in einem Arbeitsbereich (gelb/grau/grün):** Wirf 1 Würfel dieser Farbe aus der Ablage (falls vorhanden) und lege sie in deinen Spielerbereich.

*Du **musst** so viele Würfel werfen wie möglich!*

→ Du kannst anschließend 1 Würfel für 1 Ressource sichern.

Siehe Beschädigte Würfel (Schlüsselbegriff)

Siehe Gesicherter Bereich (Schlüsselbegriff)

[B.2] SETZE DEIN TABLEAU ZURÜCK

→ Lege alle **Auftrags- & Verwüsterkarten** links/unten neben deinem Tableau ab.

*Belasse die Auftragskarten **rechts** neben deinem Tableau!*

→ Lege alle **Schrottmaker** von deinen **Technologien** zurück in dein Lager.

[B.3] BEWEGE DIE BLACK ANGEL IN RICHTUNG SPES

→ Bewege die Black Angel um 1 Feld nach vorn.

→ Liegen auf dem **unteren Spielplanteil** Auftragskarten, so verlassen diese den Spielplan.

→ Handelt **Neutralisierungsaufträge** in beliebiger Reihenfolge ab.

→ Alle so abgeworfenen Karten gehen **an ihre Besitzer** zurück (siehe Roboter) und werden **rechts** an das Tableau gespielt.

→ **Roboter** und **Schiffe** kommen zurück in den **Vorrat**.

→ Drehe das untere **Spielplanteil** um und lege es oben an.

*Befindet sich der **Spes-Marker** auf dem Spielplanteil, das umgedreht, wird er aus dem Spiel entfernt und das Spes-Plättchen wird mittig oben angelegt.*

ENDWERTUNG

*Sobald das Spielende eingeleitet wird, wird die **Black Angel nicht mehr bewegt**. (Sequenz B, Schritt 3 wird übersprungen)*

Am Ende der letzten Runde kommen alle **Schrottmaker von Technologien** automatisch in euer Lager zurück. Falls Du in deinem **letzten Zug Sequenz B** durchführen musst, darfst Du auch passen.

ADDIERE DEINE PUNKTE

01. Deine Punktzahl auf der **SP-Leiste**.

02. Spezialtechnologien werten:

→ **Auf** deinem Raster/**neben** deinem Tableau: **Max. 4 SP**.

→ **In den 3 Slots:** Max 4 SP + 2 SP pro Karte.

*Du bekommst **nicht 2 SP pro Karte, sondern erhöhst den Maximalwert** der zu wertenden Punkte!*

*Mehrere Exemplare einer Spezialtechnologie? Die gewerteten Elemente (Plättchen, Schrott, etc.) **müssen sich unterscheiden!***

03. Bonus SP: **Roboter** (Pausenbereich)+**Ressourcen**+**Schiffe**
2

*Sollte die Black Angel **Spes nicht erreicht** haben, sind Roboter, Ressourcen und Schiffe **keine Bonus-SP wert!***

Bei **Gleichstand** wird der Sieg geteilt.

2 SPIELER-VARIANTE

01. Aufbau Schritt 11: Je 1 Roboter einer nicht verwendeten Farbe auf jeden Arbeitsplatz. Würfelt die Würfel des neutralen Spielers und legt sie in seinen Spielbereich.

02. Ihr könnt Würfel des neutralen Spielers kaufen, aber **niemals** umdrehen!

03. Sequenz B: Wirf auch die Würfel des neutralen Spielers, die **bereits verwendet** wurden oder den **Wert 0** anzeigen.

04. Fügt Du einen Roboter zu einem **Arbeitsplatz** hinzu, **musst Du 1 Roboter des neutralen Spielers** an diesem Arbeitsplatz **entfernen**. Dadurch kann der neutrale Spieler aus dem Spiel geworfen werden.

FORTGESCHRITTENEN-VARIANTE

01. Sequenz A.3: 2 Karten ziehen und 1 wählen.

02. Aktion: Technologieplättchen entdecken: Technologieplättchen werden mit der **Boost-Seite** nach oben ausgelegt und in dein Raster eingebaut. Bei Verwenden der angegebenen Aktion kannst Du das Plättchen nutzen und umdrehen.

03. Sequenz A.1: Nur Plättchen **ohne Boost-Seite** können aktiviert werden! Du kannst dich dazu entscheiden, plättchen **vorzeitig umzudrehen**, erhältst dann jedoch **nicht** ihren Boost-Bonus.

AKTIONEN AUF DER BLACK ANGEL

[GELB] TECHNOLOGIE ENTDECKEN

01. Zahle die **Technologieplättchen** mit Aktivierungen (1/2):

→ **Normale Technologien:**

Werden **nicht** ersetzt und Lücken **nicht** geschlossen.

→ **Spezialtechnologien:**

Werden **sofort** vom Stapel ersetzt.

*Du darfst **mehrere Exemplare** eines Plättchens besitzen.*

02. „Schiebe“ die **Technologieplättchen** auf dein Tableau:

→ **Normale Technologien:**

Entlang eines der **6 bunten Pfeile**.

→ **Spezialtechnologien:**

Entlang eines der **2 schwarzen Pfeile**.

03. Wird ein Plättchen vom **Tableau geschoben?**

→ **Normale Technologien:**

Behalte die Plättchen neben deinem Tableau.

→ **Spezialtechnologien:**

Lege das Plättchen sofort auf **1 der 3 Felder für Spezialtechnologien** (rechts). Dieses Plättchen wird zum Siegpunkt-Generator.

***Schrottmaker** auf diesen Technologien kommen zurück in dein Lager.*

*Siehe **Endwertung***

[GRAU] DIE BLACK ANGEL REPARIEREN

01. Entferne pro Aktivierung **1 Schadensmarker** von einer Aktion oder einem Würfel auf der Black Angel.

*Wenn auf einer Aktion **2 Schadensmarker** liegen, musst Du zuerst **Feld 2** reparieren! Du musst **nicht** den gesamten Schaden einer Aktion auf einmal reparieren!*

02. Lege den Schadensmarker (nun „Schrott“) entweder:

→ In dein **Lager**.

→ Auf ein **Blitzfeld einer Technologie** auf deinem Tableau, um ihren Effekt sofort auszulösen.

*Siehe **Beschädigte Aktionen (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Beschädigter Würfel** ([B.1] **Wird deine Würfel neu**)*

[GRÜN] VERWÜSTER ZERSTÖREN

Entferne pro Aktivierung **1 Verwüsterkarte** von einer Aktion.

*Du musst immer **alle Verwüsterkarten** einer Aktion auf einmal zerstören!*

[GELB / GRAU / GRÜN] EIN SCHIFF KONTROLLIEREN

Diese Aktion erlaubt es dir, genau **1** deiner Schiffe zu bewegen, pro Aktivierung um **1** Feld im Weltraum. Anschließend darfst Du eine Auftragskarte im Weltraum auf dem Feld platzieren, auf dem Du deine Bewegung beendet hast.

[1] BEWEGE EINES DEINER SCHIFFE

Bewege dein Schiff maximal so viele Felder, wie der Würfel angibt. Wähle entweder ein Schiff, dass...

→ ...bereits im **Weltraum** ist.

→ ...sich in deinem **Lager** befindet (inkl. **1 deiner Roboter** aus dem Pausenbereich). Dieses startet von der Black Angel.

*Du kannst dein Schiff nicht über **Asteroiden** bewegen! Be-
findet sich die Black Angel selbst auf einem **Asteroidenfeld**,
sind eure Schiffe **für die Dauer ihrer Anwesenheit** durch Ihr
Schutzschild geschützt. Verlässt sie das Feld jedoch, werden alle
Schiffe zerstört!*

*Diese Aktion ist die einzige, die Du mit einem **Würfel im Wert 0 (Stern)** durchführen kannst. Du darfst dann kein Schiff starten oder bewegen, durchläufst aber **Schritte 2-4**.*

*Auf einem Weltraumfeld dürfen **maximal 2 Spieler je 1 Schiff** haben!*

[2] EINE AUFTRAGSKARTE PLATZIEREN

*Du musst keine Auftragskarte ausspielen, wenn Du nur dein Schiff bewegen möchtest. Überspringe in diesem Fall **Schritte 2-4**.*

*Hast Du **nicht genug Roboter oder Schiffe** zur Verfügung, darfst Du diese Teilaktion **nicht** wählen!*

Stimmt die **Farbe des Feldes** mit der **des Würfels** überein, darfst Du eine **Karte derselben Farbe** von deiner Hand hier ausspielen.

→ Stelle einen **Roboter aus dem Pausenbereich** (**nicht** aus deinem Vorrat) auf diese Karte und erhalte die Belohnung.

*Dieser Roboter markiert dich als **Besitzer** dieser Karte.*

→ Jede Karte bietet rechts platz für **2 Schiffe**. Platziere deines dort!

*Du darfst pro Aktion **nur 1 Karte ausspielen** - egal wie viele Aktivierungen Du zur Bewegung genutzt hast!*

*Du darfst eine Auftragskarte **auch dann** ausspielen, wenn sich auf deinem Feld **bereits ein anderes Schiff** befindet.*

[3] VERWÜSTER ERSCHEINEN

Zähle die **Verwüstersymbole** auf allen Weltraumfeldern, die an das Feld angrenzen, auf das die Karte gespielt wurde. Führe diese Schritte pro Verwüstersymbol durch:

→ Ziehe die oberste Karte vom **Verwüsterstapel**.

→ Lege sie offen auf das **angegebene Aktionsfeld**.

*Auf einem Aktionsfeld können **maximal 3 Verwüsterkarten** liegen. Müsste eine **4. Karte** platziert werden, lege sie ab und ziehe eine neue Karte.*

→ Lege dann **1 Schadensmarker** auf das erste freie **Schadensfeld dieser Aktion** (außer anders angegeben).

→ Sind beide **Schadensfelder gefüllt**, lege **1 Schadensmarker** auf einen Würfel in der Farbe der Aktion, falls möglich.

*Von Auftragskarten **verdeckte Verwüstersymbole** werden hier **nicht gezählt bzw. abgehandelt!***

[4] NEUE TECHNOLOGIEN

Jede platzierte Auftragskarte hat **Symbole für 1/2 neue Technologie(n)** oben rechts aufgedruckt. Die neuen Plättchen werden **von unten** in die Auslage geschoben und verschoben bereits dort liegende Plättchen nach oben.

Plättchen, die aus der Auslage herausfallen, werden auf den Ablagestapel gelegt.

AKTIONEN IM WELTRAUM

NEUTRALISIERUNGS-AUFTRÄGE

Markiert mit rotem Doppelpfeil. Können nicht aktiviert werden und werden stattdessen ausgelöst, wenn sie den Weltraum-Spielplan verlassen.

*Siehe [B.3] **Bewege die Black Angel in Richtung Spes***

AKTIVIERUNGS-AUFTRÄGE

Markiert mit Würfeln. Können aktiviert werden:

01. Du musst den **Würfel in Auftragsfarbe** verwenden.

02. Du musst **einen Roboter/ein Schiff** auf der Karte haben.

***Aktionen auf Karten anderer Spieler:** Der **Besitzer** der Karte darf **genau 1 Aktivierung dieser Karte ohne Würfel** durchführen, nachdem Du deine Aktion durchgeführt hast.*

*Siehe **Glossar***