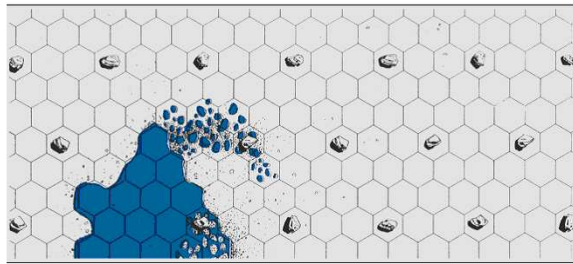
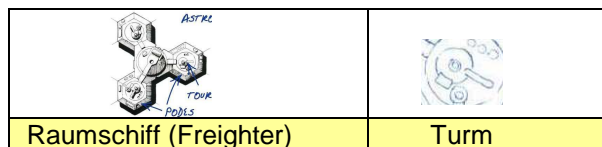


Spielvorbereitung


- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- Auf dem Spielplan wird auf jedes Nicht-Meeresfeld ein Erze (Ore) so gelegt, dass diese jeweils mindestens 3 Felder auseinander liegen (siehe Abbildung).



- Neben den Spielplan werden die 3 Minuten-Sanduhren und eine Pinzette gelegt.
- Jeder Spieler legt **vor sich** bereit auf den Tisch:
 - eine Tüte mit seinen kleinen farbigen Markern
 - ein Raumschiff, auf das er insgesamt **drei Geschütztürme** und seinen **farbigen Marker** legt.



- folgende Spielfiguren, **in deren Mulde er jeweils einen seiner farbigen Marker legt!** Diese Einheiten gelten als Landung in dem Raumschiff!

						
1 Barkasse/ Barge	1 Krabbe/ Crab	1 Transformer/ Wether Hen	2 Kanonen boote	4 Panzer/ Tanks	1 Hyper/ Heap	1 Ponton

- Die übrigen silberfarbenen Spielfiguren werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die 15 Wetter-Spielkarten werden gemischt und es werden 6 verdeckt beiseite gelegt und die anderen 9 Karten werden verdeckt in das Fach „Futures Marées“.
- Ein grüner Holzwürfel wird auf das Feld 1 der Spielzugleiste gelegt.
- Die übrigen grünen Holzwürfel werden neben den Spielplan gelegt und zeigen später im Spiel an, dass ein Spieler pro Holzwürfel 5 zusätzliche, vom Spielzug vorher aufgesparte Aktionspunkte hat.
- Ein Startspieler wird ausgelost.
- Das Spiel beginnt mit den Sonderregeln für Spielzug 1 ff (siehe Erläuterung nach Spielziel)

Spielziel:

Das Spiel endet nach 25 Spielzügen, wobei die Spieler zu Beginn von Spielzug 21 bereits die Chance haben, das Spiel **für sich** zu beenden und ihr beladenes Raumschiff von der Oberfläche des Planeten wegzunehmen (ggf. unter Zurücklassung aller sonstigen Fahrzeuge).

Ein Spieler erhält bei Spielende für Gegenstände in seinem Frachter, die er zurückgebracht hat:
 2 Siegpunkt pro Erz
 1 Siegpunkt pro Fahrzeug/Einheit/Geschützturm

Sonderregeln Spielzug 1 – 4:**Spielzug 1**

In der Spielerreihenfolge hat jeder Spieler 3 Minuten Zeit, (nur) sein Raumschiff auf einer der beiden Inseln oder innerhalb einer Landezone (Zone zwischen zwei gestrichelten Linien) auf Land zu platzieren nach folgenden Regeln:

- mindestens 1 Hex muss zwischen Frachter und Spielplankante sein
- Untergrund muss Ebene/Plain oder Sumpf/Swamp oder Mix aus beidem sein – **der Wasserstand hat dann keinen Einfluss auf das Raumschiff!** (siehe unter Raumschiff)
- zwei Raumschiffe können nicht in benachbarten Landezonen platziert werden

In der gewählten Landungszone/Insel werden alle Erze/Ore entfernt (auch diejenigen auf Riff/Reef Hexen an der Küste).

Der Spieler setzt sich am Tisch vor seine Landungszone und stellt die o.g. Fahrzeuge/Teile vor sich.

(Es empfiehlt sich, eine Kante des Raumschiffes an Wasser direkt angrenzen zu lassen! So kann Barkasse das Raumschiff betreten!)

Spielzug 2

Der Spielzugmarker wird auf Spielzug 2 gesetzt. Das Wetter ist „Normal“.

In der Spielerreihenfolge hat jeder Spieler 3 Minuten Zeit, alle oder einiger seiner Fahrzeuge/Teile (stehen vor ihm) innerhalb seiner Landezone zu platzieren:

- Ponton und Wasserfahrzeuge (Barkasse und Kanonenboot) müssen die Küste berühren
- Transporter (Barkasse und Krabbe) können beladen sein

Spielzug 3

Der Spielzugmarker wird auf Spielzug 3 gesetzt.

Es wird die endgültige Spielerreihenfolge neu ausgelost (ab Startspieler dann im Uhrzeigersinn).

Es wird eine neue Gezeitenkarte aufgedeckt und in das Fach „gegenwärtiger Wasserstand“ gelegt.

Alle Spieler, deren Transformer außerhalb des Frachters ist und der sich nicht aufgrund des Wasserstandes in einem Sumpf festgefahren hat, dürfen sich die Karte für den Wasserstand des nächsten Spielzugs ansehen (sind dies alle Spieler, dann Karte bereits offen hinlegen).

Jeder Spieler verfügt über 5 Aktions-Punkte und hat 3 Minuten Zeit, seine Aktionen durchzuführen.

Spielzug 4

Der Spielzugmarker wird auf Spielzug 4 gesetzt.

Es wird eine neue Gezeitenkarte aus dem Fach „künftige Gezeiten“ wird aufgedeckt und in das Fach „gegenwärtiger Wasserstand“ gelegt.

Alle Spieler, deren Transformer außerhalb des Frachters ist und der sich nicht aufgrund des Wasserstandes in einem Sumpf festgefahren hat, dürfen sich die Karte für den Wasserstand des nächsten Spielzugs ansehen (sind dies alle Spieler, dann Karte bereits offen hinlegen).

Jeder Spieler verfügt über 10 Aktions-Punkte und hat 3 Minuten Zeit, seine Aktionen durchzuführen.

ab Spielzug 5

Es wird der normale Spielzug gespielt.

Beachte Spielzug 11+19

Wenn zu Beginn von Spielzug 11 und 19 der Stapel der Wetter-Karten leer ist, werden mit Ausnahme der gerade gültigen Wetter-Karte jeweils **alle** (also auch die zuvor beiseitegelegten) übrigen Karten gemischt, sechs Karten beiseitegelegt und die restlichen Karten verdeckt in das Fach „Futures Marées gelegt. (siehe unter Regel für 5. Runde am Ende der Regeln!)

Sonderregeln Spielzug 21 – 25:

Spielzug 21 Zu Beginn der Runde nimmt jeder Spieler verdeckt ein Fahrzeug oder ein Erz in die Hand. Fahrzeug bedeutet, dass sein Raumschiff bis Runde 25 auf dem Planeten bleibt, Erz bedeutet, sein Raumschiff sofort abfliegt. Hat ein Spieler auch eroberte Raumschiffe, muss er dies auch für diese tun.

Spieler. Deren Raumschiffe sofort abfliegen, ermitteln ihre Siegpunkte:

- 2 Siegpunkt pro Erz
- 1 Siegpunkt pro Fahrzeug/Einheit/Geschützturm

Spielzug 22-24 Normale Spielzüge

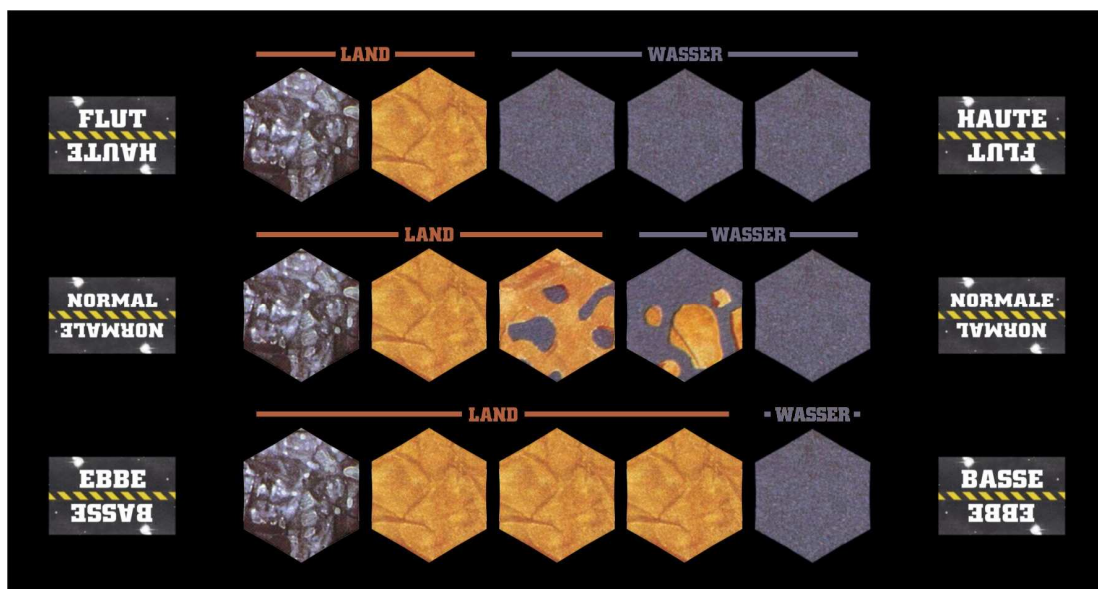
Spielzug 25 Der Abflug eines Raumschiffes kostet

- 1 Punkt für den Abflug
- je 1 Zusatzpunkt pro zerstörter Geschützturm.

Jeder Spieler der es geschafft hat, dass sein Raumschiff abfliegt, ermittelt seine Siegpunkte (siehe oben).

Ebbe/Flut

						
	Ebene	Sumpf	Gebirge	Riff	Meer	
Basse/Ebbe						Wenn Landfahrzeug auf blau bzw Wasserfahrzeug auf braun , dann neutralisiert – verliert Besitzer, beleidigt stehen, kann, wenn wieder funktionsfähig erobert/zerstört werden
Normal						
Flut/Haut						




















SPIELZUG

Das Spiel wird über max 25 Spielzüge gespielt.
Spielzüge 1-4 und 21-25 haben besondere Regeln.

Phase 1 : TIDE-KARTE ZIEHEN

Es wird eine Tide-Karte gezogen und das Wetter für diesen gesamten Spielzug festgestellt:

					
Ebene	Sumpf	Gebirge	Riff	Meer	
					Basse Ebbe
					Normal
					Flut Haut

Wenn sich ein
Landfahrzeug auf **blau** bzw
Wasserfahrzeug auf **braun**,
befindet, dann ist das Fahrzeug/Zubehör neutralisiert

- verliert den Besitzer
- bleibt in dem Feld stehen

und kann, wenn aufgrund Wetteränderung wieder günstiger Wasserstand eintritt, erobert oder zerstört werden

Man kann freiwillig ein Wasserfahrzeug stranden und ein Landfahrzeug festfahren lassen.

PHASE 2: SPIELERZÜGE

Ein Spieler führt seinen Spielzug alleine durch – allerdings **innerhalb von drei Minuten**; danach werden alle weiteren Aktionen gestoppt.

Sofort danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

Ein Spieler erhält pro Spielzug

- als Basis-Kredit 15 Aktions-Punkte
 - pro erobertem feindlichem Frachter 5 Sonder Aktions-Punkte
- und kann seine aufgesparten Aktions-Punkte (max 10) nutzen.

Der Spieler kann sich 5 oder 10 dieser Punkte für weitere Spielzüge aufsparen (pro 5 Aktions-Punkte einen braunen Holzwürfel zur Erinnerung nehmen) – maximal allerdings 10 Aktions-Punkte – und dann zusätzlich zu seinen Aktions-Punkten nutzen..

Es ist dem Spieler erlaubt, innerhalb seiner Spielzeit Verhandlungen mit anderen Spielern zu führen, um Aktionen gegen sehr aggressive Spieler zu diskutieren.