

# AFTERNOVA



3-6



12+



10

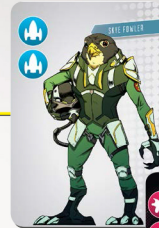
min / player



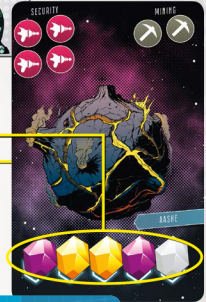


# SPIELZIEL

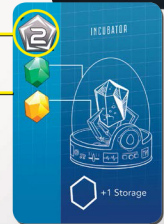
Rekrutiere **Mietpfoten**



Nutze ihre Fähigkeiten um  
**Fragmente** abzubauen  
aus den **Planeten**



Erziele **Siegpunkte**  
indem du mit Fragmenten  
**Blaupausen** kaufst

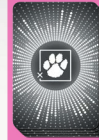


Hat ein Spieler seine sechste  
Blaupause erworben, endet das Spiel.  
Der Spieler mit den meisten Siegpunkten  
hat gewonnen.

# SPIELAUFBAU

- Mische den Mietpfotenstapel (🐾) und mische den Blaupausenstapel (📅). Lege je vier Mietpfoten und Blaupausen offen als Markt aus.
- Mische den Planetenstapel (🌐). Lege drei Planeten offen neben den Stapel.
- Lege alle Fragmente (🟡🟢🟣🟠🟤) in den Beutel, ziehe dann zufällige Fragmente daraus und lege sie auf die entsprechenden Stellen auf den Planetenkarten.
- Mische die Raumschiffe und teile jedem Spieler ein Raumschiff mit der Raumschiffseite nach oben aus. Du darfst dir dein eigenes geheimes Ziel auf der Rückseite ansehen. Die nicht verwendeten Raumschiffe werden zurück in die Box gelegt.
- Der Spieler, der zuletzt ein Spiel gewonnen hat, beginnt.
- Jeder Spieler bekommt verdeckt eine Blaupause. Der Startspieler bekommt verdeckt zwei Mietpfoten, der letzte Spieler vier Mietpfoten und alle anderen drei Mietpfoten. Du darfst deine eigenen Karten jederzeit einsehen. Zeige sie anderen nur, wenn du mit ihnen verhandelst.

Mietpfoten



Blaupausen



Planeten



Fragmente



Beutel

## Jeder Spieler bekommt:

Raumschiff x1

Blaupause x1

Mietpfoten  
Startspieler x2  
mittlere Spieler x3  
letzter Spieler x4



# SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt und alle anderen folgen im Uhrzeigersinn. In deinem Zug kannst du eine Abbau- oder Marktaktion durchführen. Es ist auch erlaubt die Verhandlung für eine Abbauaktion abzubrechen und stattdessen doch eine Marktaktion durchführen.

## ABBAU

Du kannst Fragmente abbauen, indem du Mietpfotenkarten ausspielt, deren gesammte Fähigkeiten mindestens den Anforderungen auf den Planetenkarten entsprechen. Du kannst allein arbeite und alle Fragmente behalten oder du verhandelst mit anderen Spielern. Diese können mit ihren Mietpfoten aushelfen.

Wenn anderen Spieler beim Abbau helfen, müssen sich alle über die Verteilung der Fragmente einig sein. Ist der Deal beschlossen, werden die entsprechenden Mietpfotenkarten gespielt und die abgebauten Fragmente im Lagerraum des Raumschiffes platziert. **Hast du nicht genug Platz um alle Fragmente unterzubringen, musst du sofort überzählige Fragmente deiner Wahl auf einen Ablagehaufen neben dem Beutel legen** (niemals in den Beutel).

Dann werden die Planetenkarte und die verwendeten Mietpfoten auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt. Ziehe einen neuen Planeten für den Markt und lege Fragmente aus dem Beutel darauf. Gibt es keine weiteren Planeten mehr, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt. Ist der Beutel leer, werden die abgelegten Fragmente zurück in den Beutel gelegt.

## BEISPIEL FÜR EINE ABBAUAKTION:



*In seinem Zug teilt Jeff der Gruppe mit, dass er die Fragmente des Planeten Nektarr abbauen will. Seine Mietpfoten können die Piloten- und Ingenieursanforderung zum Teil erfüllen, brauchen aber Hilfe. Andrew hat eine passende Mietpfote und möchte zwei lila Fragmente dafür haben. Jeff ist das recht und so legen beide Spieler die Mietpfoten ab, nehmen die Fragmente vom Planeten und platzieren sie in ihrem Lagerraum.*



# ABBAU (FORTSETZUNG)

Du kannst für die Verhandlung mit anderen Spielern auch Fragmente aus deinem Lagerraum nutzen. Der aktive Spieler und auch alle anderen am Abbau beteiligten Spielern können Fragmente aus ihrem Lagerraum an andere Spieler weitergeben. Spieler die nicht am Abbau beteiligt sind, können das nicht.

## BEISPIEL FÜR EINE ABBAUAKTION MIT GELAGERTEN FRAGMENTE:



Jeffs Mietpfoten

Andrews Mietpfote

Während seines Zuges bietet Jeff sein grünes Fragment. Wenn ihm ein Spieler mit einer Pilotenfähigkeit aushilft, Andrew willigt ein und spielt seine Mietpfote. Jeff gibt Andrew sein grünes Fragment, was ihm einen leeren Lagerraum beschert um alle vier Fragmente vom Planeten unterzubringen.

# MARKT

Ziehe drei Karten (Mietpfoten oder Blaupausen in jeglicher Kombination) vom Markt oder vom Nachziehstapel (diese darfst du dir ansehen, sobald du sie gezogen hast). Nachdem du die Karten gezogen hast, fülle den Markt wieder auf vier Mietpfoten und vier Blaupausen auf. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel. Du darfst bis zu acht Karten auf der Hand behalten. Wenn du diese Anzahl überschreitest, lege sofort beliebige Karten ab, bis du wieder acht Karten auf der Hand hältst.

## BEISPIEL FÜR EINE MARKTAKTION:



Während seines Zuges führt Andrew eine Marktaktion aus. Er nimmt eine aufgedeckte Mietpfote, eine aufgedeckte Blaupause und die oberste Karte vom Nachziehstapel der Mietpfoten.

# BLAUPAUSEN VERVOLLSTÄNDIGEN

Am Ende eines Spielzuges dürfen **alle Spieler** eine Blaupause von ihrer Hand vervollständigen indem sie die benötigten Fragmente aus dem Lagerraum ablegen. Wenn du mehr Fragmente als Lagerkapazität hast, **musst du zuerst Fragmente ablegen, bevor du eine Blaupause vervollständigst**.

Decke deine vervollständigte Blaupause offen auf, um zu zeigen, welche Fragmente benötigt werden und lege die Fragmente auf den Ablagehaufen. Dann legst du die Blaupause unter dein Raumschiff, so, dass die Siegpunkte verdeckt werden, das Upgrade aber sichtbar bleibt. Hast du eine Blaupause vervollständigigt, darfst du das Upgrade bis zum Ende des Spieles nutzen. Es können auch mehrmals dieselben Upgrades genutzt werden.

**Ein Upgrade kann nie im selben Zug genutzt werden, indem auch die Blaupause vervollständigigt wurde.**

## BEISPIEL FÜR EINE VERVOLLSTÄNDIGTE BLAUPAUSE:



*Jeff hat seine zweite Blaupause vervollständigigt und legt die benötigten Fragmente aus seinem Lagerraum ab.*

*Jeff legt die vervollständigte Blaupause unter die rechte Seite seines Raumschiffes.*

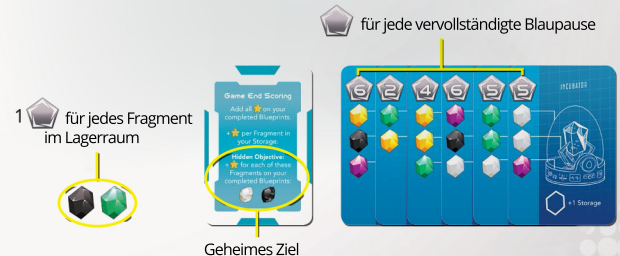
# SPIELEND

Hat ein Spieler seine sechste Blaupause vollendet, bekommen alle Spieler noch einmal die Möglichkeit Blaupausen zu vervollständigen. Dann endet das Spiel. Du kannst keine siebte Blaupause vervollständigen. Dreh dein Raumschiff um und zähle deine Siegpunkte (🛡️) zusammen:

- Siegpunkte der vervollständigten Blaupausen
- ein Siegpunkt pro Fragment im Lagerraum
- ein Siegpunkt pro Fragment auf den vervollständigten Blaupausen, die mit deinem geheimen Ziel übereinstimmen

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, der später am Zug war.

## BEISPIEL FÜR SIEGPUNKTE:



*Jeff hat seine sechste Blaupause vervollständigigt und beendet damit das Spiel. Er addiert zu den Siegpunkte seiner vervollständigten Blaupausen (28) noch 1 für jedes Fragment in seinem Lagerraum und 1 für jedes schwarze (2) und weiße Fragment (4) auf seinen vervollständigten Blaupausen. Somit hat er 36 Siegpunkte.*

# SCHNELLREGELN

## WÄHREND DEINES ZUGES...

Führe eine der folgenden Aktionen aus:

**Abbau:** Baue Fragmente von einem der Planeten ab, indem du Mietpfoten ausspielst, deren gesamte Fähigkeiten den Anforderungen des Planeten entsprechen oder übersteigen. Du darfst dabei mit anderen Spielern zusammen arbeiten.

**Markt:** Nimm 3 bleibige Mietpfoten oder Blaupausen vom Markt.

## AM ENDE EINES ZUGES...

dürfen alle Spieler **Blaupausen vervollständigen** indem sie die benötigten Fragmente aus dem Lagerraum auf den Ablagehaufen legen (nicht in den Beutel).

## DAS SPIEL ENDET...

wenn ein Spieler seine sechste Blaupause vervollständigt.

**Game Design:** Andrew Nerger & Jeffrey Chin

**Illustration:** Ben Ortiz & Jeffrey Chin

**Graphic Design:** Jeffrey Chin

©2019 Road To Infamy Games. All Rights Reserved.