

ROVE SYSTEMUPDATE

5 erfahrungsorientierte Erweiterungen für 1 erfahrene R.O.V.E. ab 8 Jahren

Als R.O.V.E. – das steht für eine **resultatorientierte, vielseitige Erkundungseinheit** – hast du nun selbst den entlegensten Winkel deines öden Habitats erkundet und vielfach ausschöpfend kartografiert, als sich plötzlich etwas Unerwartetes ereignet:

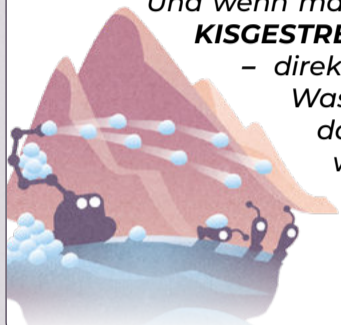
In Sekundenschnelle bricht der Boden auf! Vulkane speien Glutbrocken in die Atmosphäre und Entitäten kommen zu Tage, die bisher noch nicht erforscht wurden.

Schnell dreht sich auch das Klima und Eis und Schnee bedecken das graue Ödland. Werden die altgedienten Systeme diesen frostigen Temperaturen standhalten können?

Und potzblitz, dank der Kulturverständigung mit der lokalen Bevölkerung erschließen sich bisher unbekannte energetische Phänomene.

Und wenn man denkt, die Lage wäre im Griff hat man – **TÜR-KISGESTREIFTE** – Eindrücke von – **KONFETTITENTAKELN** – direkt hinter dem nahegelegenen – **GRILLABEND**. Was? Das macht doch alles keinen Sinn! Könnte das das Werk eines außerirdischen Parasits sein? Das wäre aber wirklich ein großes – **WEIHNACHTSGESCHENK**.

Da hilft nur eins: ein Update! Schneller Neustart und alles ist wieder gefixt. Wow, direkt mal ausprobieren, was damit jetzt alles möglich ist!



Das **ROVE SYSTEMUPDATE** enthält die Erweiterungen **KLIRRENDE KÄLTE**, **ENERGETISCHE EXPERIMENTE**, **PLANETARE PROBLEME**, **PARASIT** und das namensgebende **UPDATE**.

Die ersten 3 dieser Erweiterungen funktionieren alle grundlegend gleich, haben aber alle ihre Besonderheiten bei der Ausführung ihrer jeweiligen Karten. Der **PARASIT** macht dir das Leben etwas schwerer und paralyisiert deine Module, während das **UPDATE** dir ein ganz neues Set an Modulkarten mit interessanten neuen Effekten gibt.

Jede Karte dieser Erweiterung hat ein Symbol in der rechten unteren Ecke, sodass ihr immer wisst, zu welcher Erweiterung welche Karte gehört.



INHALT

25 Karten, davon:

6 Karten für die Erweiterung **KLIRRENDE KÄLTE** ❄️

6 Karten für die Erweiterung **ENERGETISCHE EXPERIMENTE** ⚡

6 Karten für die Erweiterung **PLANETARE PROBLEME** ⚠️

1 Karte für die Erweiterung **PARASIT** 🦋

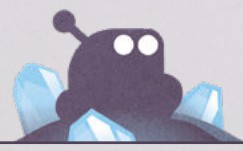
6 Karten für die Erweiterung **UPDATE** 🔄

SO SPIELST DU MIT DIESEN ERWEITERUNGEN

Jede dieser Erweiterungen hier funktioniert im Aufbau genau wie die Erweiterung *Faszinierende Flora* im Grundspiel: Baue das Grundspiel normal auf und mische beim 2. Schritt beliebig viele der insgesamt 3 Erweiterungen (je immer alle 6 Karten pro Erweiterung) mit ins Missionsdeck, bevor du deine Handkarten ziehst.

ZUSTÄNDE

Die Bewegungskarten einiger dieser Erweiterungen haben Zustände. Zustände begrenzen deinen Handlungsspielraum oder verändern Bewegungsregeln. Spielst du eine Bewegungskarte mit einem Zustand, wird dieser sofort aktiv und bleibt aktiv, bis du die entsprechende Bewegungskarte abwirfst. In den folgenden Abschnitten erfährst du, welcher Zustand dich in welcher Erweiterung erwartet.



❄️ KLIRRENDE KÄLTE (6 KARTEN)



Eine Rove ist nicht gemacht für arktisches Klima. Bleib in Bewegung, sonst frierst du fest!

Im Gegensatz zu den Bewegungskarten des Grundspiels, gibt es hier keinen höheren Bewegungspunktwert für das Erfüllen eines Modilmusters. Jede dieser Bewegungskarten hat somit einen eindeutigen Bewegungspunktwert.

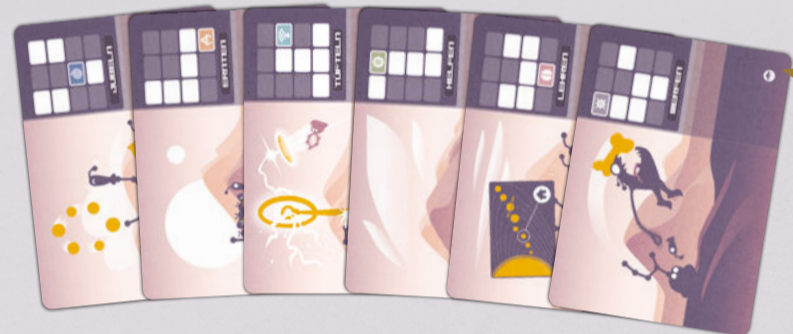
NEUE REGEL - EINFRIEREN

Jede Bewegungskarte benennt 2 konkrete Module, die **eingefroren** sind: Solange ein Modul eingefroren ist, kannst du dessen Standardbewegung **nicht ausführen**. Es kann aber weiterhin durch Modul-Effekte bewegt und verschoben werden (selbst durch Effekte von eingefrorenen Modulen).

Hinweis: Ist „Der Motor“ nicht eingefroren, kannst du mit ihm eingefrorene Module verschieben.



⚡ ENERGETISCHE EXPERIMENTE (6 KARTEN)



Die einheimischen Außerirdischen haben wirklich eine Menge drauf! Vielleicht kann man sich sogar gegenseitig helfen?

Im Gegensatz zu den Bewegungskarten des Grundspiels, gibt es hier keinen höheren Bewegungspunktwert für das Erfüllen eines Modilmusters. Jede dieser Bewegungskarten hat somit einen eindeutigen Bewegungspunktwert.

NEUE REGEL - TAKT ANGEBEN

Jede Bewegungskarte benennt 1 konkretes Modul, das **den Takt angibt**: Jedes Modul bewegt sich (in seiner Standardbewegung) wie das **benannte Modul**. Bewegungen durch Modul-Effekte sind davon natürlich ausgenommen.



⚠️ PLANETARE PROBLEM (6 KARTEN)

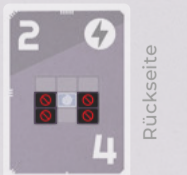


Warnung! Warnung! Wir stehen vor einer fatalen Katastrophe. Handle schnell um Schlimmeres zu verhindern!

NEUE REGEL - ANTI-MUSTER UND ⚠️

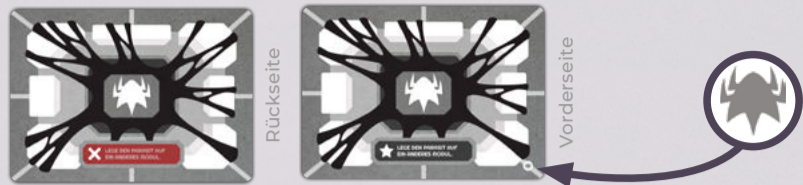
Im Gegensatz zu den Bewegungskarten des Grundspiels, gibt es hier **Anti-Muster**: Um hier das Modilmuster zu erfüllen, müssen alle Felder **mit** **leer sein** – dürfen also zum Zeitpunkt des Ausspielens der Bewegungskarte kein Modul enthalten.

Zudem haben die Missionskarten hier alle ein **⚠️**. Sobald du eine solche Mission ausliegt, musst du diese immer innerhalb von 1 Bewegungskarte abschließen. Schaffst du das nicht, hast du das Spiel sofort verloren. Natürlich darfst auch innerhalb einer solchen Mission ganz normal Modul-Effekte nutzen.





PARASIT (1 KARTE)

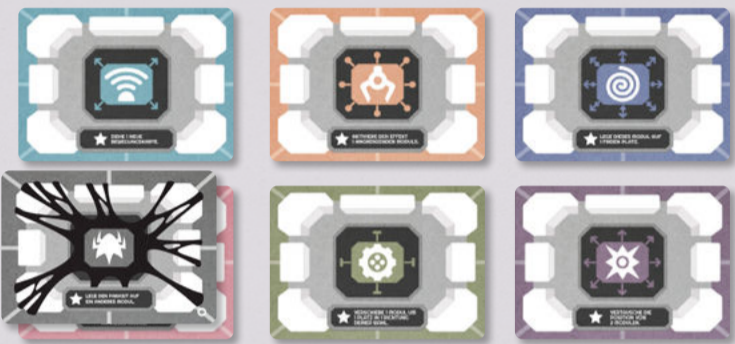


Ein außerirdischer Parasit hat sich in dein – ERLEBNISKINO – eingenistet und übernimmt langsam aber sicher die – PAKETZUSTELLUNG. Doch es gibt nichts wichtigeres als deine – WEIHNACHTSGANS! Du musst sie erfolgreich abschließen – egal was passiert!

SO SPIELST DU MIT PARASIT

Baue das Grundspiel normal auf und lege anschließend das Modul „Der Parasit“ über das Modul „Das Gehirn“ (oder „Gehirn 2.0“) so dass dieses überdeckt wird.

Diese Erweiterung besteht aus einem neuen Modul: Dem Parasiten, der sich auf deinen Modulen umherbewegt und diese paralyisiert.



NEUE REGEL - PARALYSIERTE MODULE

Der Parasit muss immer auf einem Modul liegen und das Modul, auf dem der Parasit gerade liegt, gilt als **paralysiert**. Ein paralysiertes Modul gilt als **nicht vorhanden**, kann weder seine Standardbewegung noch seinen Effekt ausführen und würde ein Effekt oder Zustand etwas mit einem paralysierten Modul machen, passiert damit einfach nichts.

DEN PARASIT BEWEGEN

Du darfst den Parasiten jederzeit für 1 Bewegungspunkt auf ein angrenzendes Modul (Berührung durch Kante oder Ecke) bewegen.

DER PARASIT ALS ZIEL

Das Modul „Der Parasit“ gilt für Modul-Effekte oder Zustände ganz normal als Modul. Der Parasit kann von diesen somit auch als Ziel gewählt werden. Bewegst du so aber den Parasiten, dann bewege stets auch das Modul, auf dem er aktuell liegt, mit, als wären die beiden eine einzige Karte.


MODULMUSTER

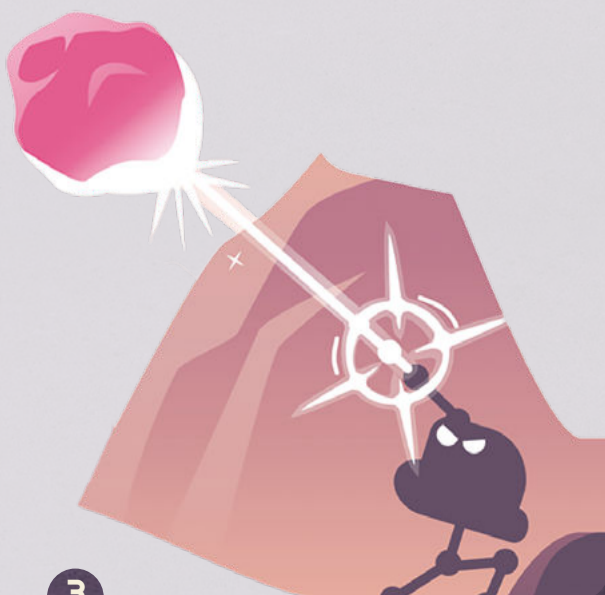
Der Parasit hat auch einen großen Vorteil: Beim Erfüllen von Modulmustern auf Bewegungskarten gilt das Feld mit dem paralysierten Modul (und natürlich dem Parasiten) als Modul deiner Wahl.

Hinweis: Dies gilt aber nur für Modulmuster auf Bewegungskarten, nicht für Modulmuster auf Missionskarten!

MODUL-EFFEKT DES PARASITEN

Wie auch jedes andere Modul hat auch der Parasit einen einzigartigen, einmal nutzbaren Effekt:

 **Der Parasit:** Lege den Parasit (ohne das Modul auf dem er liegt) auf ein anderes Modul. Drehe den Parasit anschließend auf seine inaktive Seite.



UPDATE (6 KARTEN)



Neues Update verfügbar. Download wird gestartet

Download abgeschlossen. Update wird gestartet ...

Neue Module gefunden. Neue Module werden initialisiert ...

Update abgeschlossen. Willkommen ROVE 2.0







SO SPIELST DU MIT UPDATE



Baue das Grundspiel normal auf, wähle aber beim 1.Schritt für jeden Modultyp (6 Typen) 1 der 2 verfügbaren Module (Grundspiel oder Update) aus. Ihr könnt somit ausschließlich oder auch nur teilweise mit den Update-Varianten spielen.

Diese Erweiterung besteht aus 6 neuen Modulkarten. Diese haben die selben Standardbewegungen wie ihre Grundspiel-Varianten, verfügen aber alle über einen neuen Effekt.

ÜBERSICHT ÜBER DIE NEUEN EFFEKTE

-  **Gehirn 2.0:** Platziere alle anderen Module so, dass sie angrenzend (Berührung durch Kante oder Ecke) zu „Gehirn 2.0“ liegen.
-  **Wirbel 2.0:** Ignoriere den Modultypen, den das Modulmuster er aktuellen Mission angibt. Es reicht aus, dass irgendein Modul an dem entsprechenden Platz liegt. Du darfst diesen Effekt nur aktivieren, wenn du damit sofort die aktuelle Mission abschließt.
-  **Laser 2.0:** Platziere 2 angrenzende Module auf 2 andere freie Felder. Die einzige Bedingung ist: Sie müssen vor sowie nach dem Effekt angrenzend zueinander sein. „Laser 2.0“ darf eines davon sein.
-  **Motor 2.0:** Bewege den Motor 2.0 bis zu 6x. Der „Motor 2.0“ kann dabei ganz normal andere Module verschieben. Dieser Effekt endet sofort, wenn du eine Bewegungskarte ausspielst, Bewegungspunkte aus gibst oder einen anderen Effekt aktivierst.
-  **Sensor 2.0:** Nimm die oberste Karte des Ablagestapels auf deine Hand. Du darfst diesen Effekt nur aktivieren, wenn mindestens 1 Karte auf dem Ablagestapel liegt.
-  **Greifer 2.0:** Führe mit bis zu 3 inaktiven Module (Modulen mit genutztem Effekt) 1 dem Modul entsprechende Standardbewegung durch. „Greifer 2.0“ darf eines davon sein. Dieser Effekt endet sofort, wenn du eine Bewegungskarte ausspielst, Bewegungspunkte aus gibst oder einen anderen Effekt aktivierst.

IMPRESSUM

Autoren: Dustin Dobson & Milan Zivkovic

Illustrationen: Dustin Dobson & Milan Zivkovic

Deutsche Version

Grafik: Anna Spies • **Redaktion:** Robin Eckert

Redaktionsassistent: Marcel Haug

Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter

© 2025 Frosted Games Spielverlag GmbH, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, Deutschland, kontakt@frostedgames.de, unter der Lizenz von © Button Shy. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

