

ASTRO KNIGHTS



EINLEITUNG

Die Bedrohung ist gewaltig: Intergalaktische Monster fallen über unsere Heimatwelten her – wir stehen kurz vor unserer Vernichtung. Doch aus den entlegensten Ecken der Galaxis eilen sechs Helden herbei, um sich der Gefahr zu stellen. Mit Mut, Entschlossenheit und dem Herz der Sterne – dem Symbol eurer Macht, das auf eurer Brust prangt – seid ihr die letzte Hoffnung gegen das Böse: Ihr seid die **Astro Knights!**

SPIELMATERIAL

102 SPIELERKARTEN, DAVON:

57 Karten der Vorräte, aufgeteilt in:

21 **Energiekerne**, 9 **Technologien**, 27 **Waffen**



Vorderseite

An den Symbolen erkennst du, zu welchem Vorrat die jeweilige Karte gehört. Es gibt 3 Vorräte für Waffen, 2 für Energiekerne, 1 für Technologie. Mehr dazu auf Seite 5.

und 45 Startdeck-Karten, aufgeteilt in:

28x Normium, 11x Blaster, 6 einzigartige Karten der Astro Knights



Vorderseite

Rückseite

Startdeck-Karten erkennst du daran, dass sie unten links mit dem Kürzel „SD“ markiert sind.

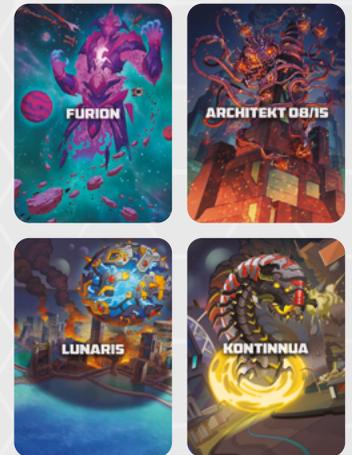
66 BOSS-KARTEN, AUFGETEILT IN:

32 Boss-Karten, aufgeteilt in:

9 für Furion, 6 für Architekt 08/15, 6 für Lunaris, 10 für Kontinnua (+1 Zeitblase-Reihenfolgekarte)



Vorderseite



Rückseite

Die Boss-Karten sind unten links entweder mit dem Wort „IMMER“ oder einer Zahl markiert (siehe Boss-Stapel bauen auf Seite 6), die Spezialkarten haben dort keine Markierung.

34 Boss-Spezialkarten, aufgeteilt in:

13 Beschuss-Karten (Furion), 10 Droiden-Karten (Architekt 08/15), 11 Verstärkungs-Karten (Lunaris)



Vorderseite



Rückseite

RESTLICHES SPIELMATERIAL:

4 große Spielerübersichten



Vorderseite



Rückseite

12 Reihenfolgekarten



Vorderseite



Rückseite

11 Boss-Stufenplättchen



SOFORT: Alle FEINDE im Spiel heilen 4 Leben.
AKTIVIERUNG: Erhöht die Beschuss-Leiste um 1.

FURION Kommen mit ins Spiel +4

34 Plättchen Leben



24x 1er, 10x 5er

3 Sonderzugplättchen



für das Spiel zu dritt (EXTRA) und zu viert (1/2 und 3/4)

4 Reihenfolgeplättchen



4 Boss-Schwierigkeitsplättchen



BESONDERE REGEL: Feuer Furion? Verringert die Beschuss-Leiste während Schritt 2 um 2 erhöht um 3.

FURION

6 Astro-Knight-Tableaus



Vorderseite & Rückseite

4 Boss-Tableaus



Vorderseite & Rückseite

14 Marker, aufgeteilt in:



4x Leben 4x Slots

5x Kraft 1x Boss

14 Kartentrenner



2 Drehräder für Boss- und Heimatwelt



4 Kartenschachteln für die Boss-Karten

Baut vor der ersten Partie die Faltschachteln zusammen und bewahrt das Material jedes Bosses in seiner Schachtel auf: Stufenplättchen, Boss-Karten und Boss-Spezialkarten.

4 große Heimatwelt-Karten



Ihr dürft insgesamt 2 Karten aus Abgestapelten zurück auf die Hand nehmen.

ZIEL DES SPIELS

Astro Knights ist ein kooperatives Spiel. Ihr verteidigt gemeinsam eine der Heimatwelten der galaktischen Völker gegen die Angriffe und Armeen eines intergalaktischen Bosses.



Jede Runde sind die Spieler und der Boss, in zufälliger Reihenfolge, am Zug. Spieler können Waffen abfeuern, neue Karten kaufen, Spezialfähigkeiten und vieles mehr in ihrem Zug machen. Der Boss wiederum greift euch und die Heimatwelt an und wird mit jedem Zug gefährlicher.

Spieler müssen zusammenarbeiten, Pläne schmieden und sich gut absprechen um die Bedrohung zu bekämpfen!

UM SOFORT ZU GEWINNEN MÜSST IHR:

Das Leben des Bosses auf 0 reduzieren.

IHR VERLIERT SOFORT, WENN:

- Die Heimatwelt auf 0 Leben reduziert ist.
- ODER
- **Alle** Spieler **ERSCHÖPFT** sind (mehr dazu auf Seite 19).
- ODER
- Das letzte Boss-Stufenplättchen im Spiel ist und der Boss eine Karte ziehen soll, der Boss-Stapel aber leer ist.

SPIELAUFBAU

1

Jeder von euch wählt 1 **ASTRO KNIGHT** aus, den er spielen möchte. Nehmt euch das passende **ASTRO-KNIGHT-TABLEAU** und legt es zunächst mit der Rückseite nach oben vor euch aus. Links daneben lasst ihr jeweils Platz für euer Deck und rechts davon für euren Ablagestapel. Lasst auch oberhalb des Tableaus Platz – hier platziert ihr später eure ausgerüsteten Waffen.

Ist das euer erstes Spiel? Wir empfehlen euch, zusätzlich den Anweisungen in den lila Kästen zu folgen.

Für ein Spiel zu zweit, beginnt mit den Astro Knights *Christina* und *Z.A.C.K.* Bei drei Spielern nehmt *Toli* dazu, bei vier Spielern noch *Silas*.

2



Nun müsst ihr jeweils eure STARHAND und euer STARTDECK zusammenstellen. Dafür braucht ihr die Karten mit dem Kürzel „SD“ in der linken unteren Ecke.

Seht nun auf der Rückseite eures Astro-Knight-Tableaus nach, welche Karten ihr genau benötigt. Es wird immer eine gewisse Kombination aus **Normium** und **Blastern** sein (das sind eure ersten schwachen Energiekerne und Waffen) sowie **1 einzigartige Karte**, die nur euer gewählter Astro Knight hat.



Deine **STARHAND**: Mit diesen Karten auf der Hand beginnst du das Spiel. Suche diese Karten bei den Startdeck-Karten heraus und nimm sie auf die Hand.

oberste Karte



unterste Karte



Dein **STARTDECK**: Um dein Startdeck zu bauen, suchst du diese Karten bei den Startdeck-Karten heraus, die auf der Rückseite deines Tableaus angegeben sind. Dein Startdeck muss nun genau wie angegeben sortiert werden. Die Karten, die hier von links nach rechts angegeben stehen, zeigen dir, wie du dein Startdeck „von oben nach unten“ sortieren musst. **Achtung! Hast du dein Startdeck fertig sortiert, achte darauf es nicht zu mischen.**

Hinweis: Wir werden es dir noch häufiger sagen – aber fangen wir schon mal an: dein Deck wird nie gemischt! Das ist eines der besonderen Spielelemente von Astro Knights.

3

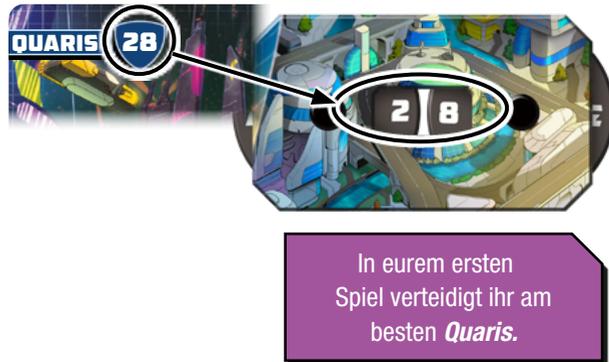
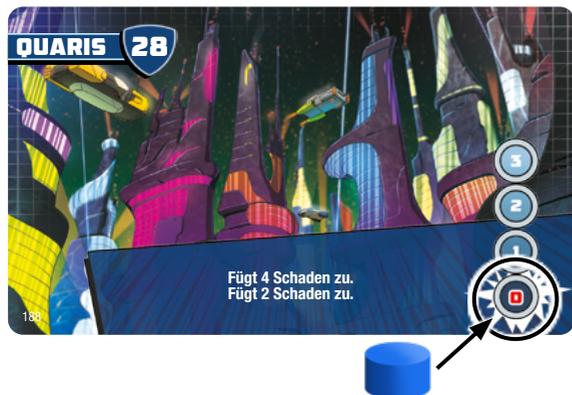
Dreht jetzt eure Tableaus um. Hier findet ihr eure rote Leben-Leiste, eure blaue Kraft-Leiste und eure gelbe Slot-Leiste. Jede der Leisten hat ein hervorgehobenes Feld mit schwarzem Zahlenwert daneben. Das sind die **Startfelder** der Leisten. Stellt jeweils 1 farblich passenden Marker auf die Startfelder eurer Leisten. Die Höchstwerte der Leisten dürfen nie überschritten werden und kein Wert kann jemals unter 0 fallen.

Verteilt zufällig 1 Reihenfolgeplättchen an jeden Spieler. Nutzt dabei nur die Plättchen für eure Anzahl an Spieler. Legt euer Reihenfolgeplättchen auf euer Tableau, zwischen die Leben- und Kraft-Leiste. Spielt ihr zu dritt? Gebt einem Spieler eurer Wahl zusätzlich das EXTRA-Plättchen.



4

Als Nächstes wählt ihr die **HEIMATWELT**, die ihr verteidigen werdet. Legt 1 blauen Marker auf das Startfeld ihrer Kraft-Leiste. Stellt das Heimatwelt-Drehrad auf den Startwert (der steht oben links auf der Heimatwelt-Karte, neben dem Namen). Das Leben der Heimatwelt kann den Startwert nie überschreiten.



5

Jetzt müsst ihr die **VORRÄTE** auslegen. Das sind 6 Kartenstapel, aus denen ihr im Verlauf des Spiels neue Karten für eure Decks erwerben könnt.

Jeder Vorrat besteht aus Karten 1 bestimmten Art:



Im ersten Vorrat findet ihr Energiekern-Karten mit Energie-Kosten von 3 ⚡ oder weniger.



Im zweiten Vorrat findet ihr Energiekern-Karten mit Energie-Kosten von 4 ⚡ oder mehr.



Im dritten Vorrat findet ihr Technologie-Karten mit unterschiedlichen Energiekosten.



Im vierten Vorrat findet ihr Waffen-Karten mit Energie-Kosten von 4 ⚡ oder weniger.



Im fünften Vorrat findet ihr Waffen-Karten mit Energie-Kosten von 5 ⚡ oder 6 ⚡.



Im sechsten Vorrat findet ihr Waffen-Karten mit Energie-Kosten von 7 ⚡ oder mehr.

Hinweis: Welche Karten zu welchem Stapel gehören, erkennt ihr an den Symbolen in der unteren linken Ecke der Karte. Außerdem sind Energiekerne immer lila, Technologien immer grün und Waffen immer orange.

Mit Erweiterungen können weitere Karten für jeden Vorrat dazukommen.

Mischt jeden dieser Stapel für sich und legt alle **verdeckt** in den Spielbereich, sodass jeder bequem darauf zugreifen kann. Dann dreht die **oberste** Karte jedes Vorrats auf ihre **Vorderseite**.

5

6

Jetzt ist es Zeit zu wählen, gegen welchen **Boss** ihr spielen wollt!

Jeder Boss gibt auf der Rückseite seines Tableaus an, wie herausfordernd er auf einer Skala von 1 bis 10 ist. Ihr könnt euch daran orientieren, um euer Spielerlebnis der gewünschten Herausforderung anzupassen!

Wählt 1 Boss aus und legt das passende Tableau zunächst mit der Rückseite nach oben aus. Lasst darunter großzügig Platz für die Auslage des Bosses. Links und rechts des Tableaus benötigt ihr außerdem ausreichend Platz für den Boss-Stapel und (bei manchen Bossen) auch für den Spezialkarten-Stapel, beide samt Ablagestapel (diese Stapel werdet ihr gleich noch zusammenstellen).

Sucht auch die passenden **Stufenplättchen** für den Boss heraus. Jeder Boss verwendet seine eigenen Stufenplättchen. Auf der Rückseite des Boss-Tableaus steht **unten rechts**, welche Stufe der Boss **maximal** erreichen kann – so seht ihr, wie viele Stufenplättchen es für den Boss gibt (für Stufe 1 gibt es keine Plättchen, also immer 1 weniger als hier angegeben). Ihr dürft euch diese Plättchen ansehen, damit ihr wisst, was auf euch zukommt. Legt sie dann beiseite, sie kommen erst im Laufe der Partie ins Spiel.

HERAUSFORDERUNG
2

In eurem ersten Spiel stellt ihr euch am besten **Furion** entgegen.



MAX STUFE 3 *bedeutet, dass dieser Boss höchstens Stufe 3 erreichen kann.*

7

Boss-Stapel bauen

Der Boss-Stapel ist die treibende Kraft und enthält alle Dinge, die euch der Boss entgegen wirft! Sucht **alle** Karten des gewählten Bosses heraus und sortiert sie nach der **Markierung unten links**. Wie ihr diesen Stapel zusammenbaut, hängt von der **Anzahl der Spieler** ab: Karten mit der Aufschrift „**IMMER**“ in der unteren linken Ecke sind (wie der Name schon sagt) **IMMER** im Stapel. Bildet nun einen **verdeckten Stapel**, indem ihr die folgenden Karten dazu mischt:

Spielt ihr mit **2** Astro Knights? Mischt die Karten mit der Markierung **2+** dazu.

Spielt ihr mit **3** Astro Knights? Mischt die Karten mit der Markierung **3+** dazu.

Spielt ihr mit **4** Astro Knights? Mischt die Karten mit der Markierung **4** dazu.

Hinweis: Seid ihr wenige Spieler, dann hat der Boss zu Beginn der Partie vielleicht sehr wenige Karten in seinem Stapel.

Legt alle Karten, die ihr **nicht** in den Stapel gemischt habt, **auf den Boss-Ablagestapel**. **Entfernt sie NICHT aus dem Spiel!**

Diese Karten werden ins Spiel gebracht, wenn der Boss eine Stufe aufsteigt.



BOSS-KARTEN OHNE MARKIERUNG

Je nachdem, gegen welchen Boss ihr antretet, gibt es eventuell auch Boss-Karten, die links unten keine Markierung haben. Diese sind die Spezialkarten des Bosses. Sie kommen nicht in den Boss-Stapel. Sie bilden stattdessen für sich allein den Spezialkarten-Stapel des Bosses.

8

Schaut nun noch einmal auf der Rückseite des Boss-Tableaus nach. Führt jetzt die **IM SPIELAUFBAU**-Anweisungen dort aus. Dort findet ihr auch die Anweisungen für die **Boss-Spezialkarten**.

9

Wählt die **SCHWIERIGKEIT** eurer Partie aus. Wollt ihr auf **NORMAL** spielen, braucht ihr nichts weiter zu tun. Für die höheren Schwierigkeitsgrade (Experte oder Albtraum) legt ihr das entsprechende **Piättchen** unten links auf das Schwierigkeitsfeld des Boss-Tableaus (mehr dazu auf Seite 23).

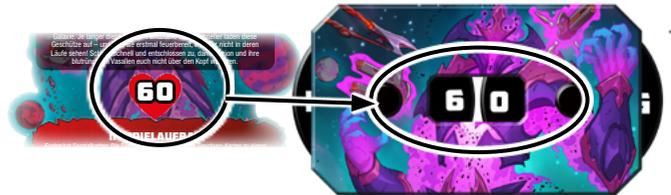
Wählt für euer erstes Spiel den Schwierigkeitsgrad Normal! Wenn ihr euch dann in späteren Spielen einer deutlich größeren Herausforderung stellen wollt, könnt ihr die höheren Schwierigkeitsgrade ausprobieren.

SCHWIERIGKEIT: NORMAL



10

Nehmt nun das Boss-Drehrad und stellt es auf das Start-Leben des Bosses. Ihr findet den Wert auf der Rückseite des Boss-Tableaus. Das Leben des Bosses kann den Startwert nie überschreiten. Dreht das Boss-Tableau jetzt um.

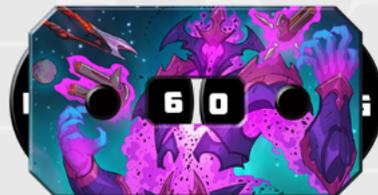


DER BOSS-BEREICH SOLLTE NUN IN ETWA SO AUSSEHEN:

Stufenplättchen



Boss-Drehrad



Boss-Stapel



Boss-Tableau

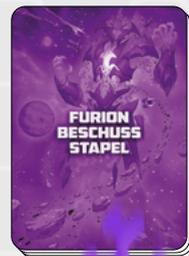


Boss-Ablagestapel



Spezialkarten-Stapel

(siehe Rückseite Boss-Tableau)



Reihenfolge-Stapel bauen

Der Reihenfolge-Stapel besteht aus genau 6 Karten: den **2 Boss-Reihenfolgekarten** und **4 Spieler-Reihenfolgekarten** (Ausnahme: TruSolo-Spiel, siehe unten). Welche Spieler-Reihenfolgekarten ihr verwenden müsst, hängt von der Anzahl der Spieler ab. Mischt die Reihenfolgekarten zu einem **verdeckten** Reihenfolge-Stapel zusammen und legt diesen für alle gut erreichbar in den Spielbereich. Seht nach, welche Karten und Reihenfolgeplättchen zusammen verwendet werden:

Spielt ihr mit 2 Astro Knights?

Verwendet nur diese Karten.



Spielt ihr mit 3 Astro Knights?

Gebt zu Beginn der Partie einem Spieler eurer Wahl das „EXTRA“-Sonderzugplättchen.



Spielt ihr mit 4 Astro Knights?

Legt das $\frac{1}{2}$ - und das $\frac{3}{4}$ -Sonderzugplättchen griffbereit beiseite.



TruSolo:

Dieser Aufbau gilt nur, wenn du nur 1 Astro Knight verwendest (mehr zum TruSolo-Spiel auf Seite 24). Spielst du mit mehreren Astro Knights, verwende den Aufbau für die entsprechende Anzahl Spieler. Es gelten dann alle Regeln wie üblich.



Heldenhafte Astro Knights, bevor es gleich mit dem Schritt Ein neuer Zug losgeht, lest euch nun noch einmal genau alle REGELN auf der Vorderseite des Boss-Tableaus durch!

SPIELABLAUF

Astro Knights hat keinen normalen Rundenablauf. Stattdessen bestimmt der **Reihenfolge-Stapel** immer, wer als Nächstes am Zug ist. Zu Spielbeginn und nach Ende jedes Zuges wird stets eine neue Reihenfolgekarte vom Reihenfolge-Stapel

gezogen, um zu sehen, wer dran ist: Der **gezogene Spieler** oder der **Boss**! Je leerer der Reihenfolge-Stapel wird, desto besser könnt ihr also planen – immer besser wisst ihr, wer drankommen wird!

EIN NEUER ZUG

Zieht 1 Karte vom Reihenfolge-Stapel, dann überprüft:

Ist es eine Spieler-Reihenfolgekarte?

Legt die Karte auf den Reihenfolge-Ablagestapel und dieser Spieler führt seinen **SPIELER-ZUG** aus.

Ist es eine Boss-Reihenfolgekarte?

Legt die Karte auf den Reihenfolge-Ablagestapel und führt für den Boss den **BOSS-ZUG** aus.

Generell gilt:

Wenn ihr eine Karte vom Reihenfolge-Stapel ziehen oder aufdecken müsst und das Deck leer ist, **mischt** den Reihenfolge-Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neuen Reihenfolge-Stapel bereit.

Habt ihr im Spiel mit 3 Spielern die Karte „EXTRA“ gezogen?

Legt die Karte auf den Reihenfolge-Ablagestapel und der Spieler, der das EXTRA-Sonderzugplättchen hat, führt jetzt einen **SPIELER-ZUG** aus. Danach gibt er das EXTRA-Sonderzugplättchen an den Spieler zu seiner Linken weiter.

Habt ihr im Spiel mit 4 Spielern eine Spieler-Reihenfolgekarte gezogen?

Legt die Karte auf den Reihenfolge-Ablagestapel und entscheidet, welcher der beiden Spieler mit einer passenden Nummer jetzt einen **SPIELER-ZUG** ausführt und welcher an die Reihe kommt, wenn die zweite entsprechende Karte gezogen wird. Der Spieler, der jetzt einen **SPIELER-ZUG** ausführt, nimmt sich das entsprechende Sonderzugplättchen ($\frac{1}{2}$ oder $\frac{3}{4}$) – so wisst ihr, dass er in dieser Runde bereits dran war.

EIN SPIELER-ZUG

Schritt 1: ANGREIFEN

Greife mit deinen ausgerüsteten Waffen an.

Schritt 2: AKTIONEN AUSFÜHREN

Führe Aktionen in einer Reihenfolge deiner Wahl aus.

Schritt 3: KARTEN ZIEHEN

Wirf alle deine ausgespielten Energiekern- und Technologie-Karten **in der Reihenfolge deiner Wahl** auf deinen Ablagestapel.

Optional: Wirf Karten aus deiner Hand, die du nicht behalten möchtest, **in der Reihenfolge deiner Wahl** auf deinen Ablagestapel.

Ziehe Karten von deinem Deck bis du **wieder 5 Karten** auf der Hand hast.

DER BOSS-ZUG

Schritt 1: AKTIVIERUNG

Handelt erst alle **AKTIVIERUNG**-Effekte auf ausliegenden Stufenplättchen ab. Handelt dann alle **AKTIVIERUNG**-Effekte von links nach rechts auf Feinden in der Auslage ab.

Schritt 2: KARTE ZIEHEN

Zieht 1 Boss-Karte vom Boss-Stapel.

SCHLAG gezogen? Sofort abhandeln und dann auf den Boss-Ablagestapel legen. **FEIND gezogen?** In die Auslage legen (mehr dazu auf Seite 20).

Ist der Boss-Stapel zu Beginn von Schritt 2 leer?

Der Boss steigt 1 Stufe auf (mehr dazu auf Seite 21).

Jeder Spieler, der jetzt 0 Leben hat, ist **erschöpft** (mehr dazu auf Seite 19).

WIE KARTEN FUNKTIONIEREN

Egal, ob es sich um eine Spieler- oder eine Boss-Karte handelt, bei **Astro Knights** gibt es ein paar Grundregeln für die Karten, die ihr vorab kennen solltet:

- **Vollständig abhandeln:** Eine ausgespielte Karte musst du vollständig (und soweit wie möglich) abhandeln, bevor du die nächste Karte ausspielst bzw. bei Boss-Karten abhandelst / noch eine ziehst.
- **Absatz für Absatz, Punkt für Punkt:** Absätze und Punkte trennen Effekte. Jeder Absatz auf einer Karte ist ein eigener Effekt, den du vollständig abhandeln musst, bevor du zum nächsten Absatz auf der Karte gehst. Effekte ohne **darf** müssen abgehandelt werden.
- **1 ODER wählen:** Gib dir eine Karte 2 oder mehr ODER-Optionen, **musst** du 1 davon wählen. Kannst du eine der Optionen weiter ausführen als die anderen? Dann musst du diese Option wählen.
- **Ziele wählen / Gleichstände:** Wenn ein Karten-Effekt nicht genau angibt, auf wen oder was die Karte wirkt, dürft ihr das als Spieler entscheiden.
- **Spieler:** Betrifft ein Effekt einen oder mehrere Spieler deiner Wahl, dann darfst du **immer** auch dich selbst wählen.
- **Verbündete:** Betrifft ein Effekt einen oder mehrere Verbündete deiner Wahl, dann darfst du **nie** dich selbst wählen.



Quanten-Hacking hat zwei ODER-Optionen. Hier musst du 1 davon wählen.



Magnet-Holster hat 2 Absätze. Jeder Absatz muss vollständig abgehandelt sein, bis du zum nächsten gehst und diesen abhandelst.

GOLDENE REGEL: Karten-Effekte haben gegenüber den Regeln in dieser Anleitung immer Vorrang. Verändert ein Karten-Effekt die Regeln des Spiels oder setzt manche davon außer Kraft, dann gilt das immer nur so lange, wie dieser Effekt besteht.

Hinweis: Ein ausführliches Glossar aller spielrelevanten Formulierungen auf Waffen, Technologien, Energiekerne, Boss-Karten und vielem mehr findet ihr auf Seite 25 und 26. Schaut dort nach, wann immer etwas unklar ist.

EIN SPIELER-ZUG IM DETAIL

SCHRITT 1: ANGREIFEN

In diesem Schritt spielst du **noch keine neuen Karten** aus! Du entscheidest, in einer Reihenfolge deiner Wahl, mit welchen deiner **ausgerüsteten** Waffen du angreifen willst. Mit einer Waffe anzugreifen, ist normalerweise optional. Du darfst nur mit Waffen angreifen, die du in einem **vorherigen** Zug bereits ausgerüstet hast und die deshalb jetzt über deinem Astro-Knight-Tableau ausliegen. Waffen, mit denen du nicht angreifst, bleiben ausgerüstet.

WICHTIG: Es kann vorkommen, dass du mehr Waffen ausgerüstet hast, als du gerade Slots hast (z. B. weil du im letzten Boss-Zug Slots verloren hast). In diesem Fall **MUSST** du angreifen, bis die Anzahl ausgerüsteter Waffen wieder der Anzahl deiner Slots entspricht. Danach darfst du wieder selbst entscheiden, ob du Waffen einsetzen willst oder nicht.

Jeder Astro Knight **ENTSCHEIDET IMMER SELBST** über die Reihenfolge, in der er seine ausgerüsteten Waffen einsetzt.

Slots und ausgerüstete Waffen

Die Slots brauchst du für deine Waffen. Waffen müssen in deinem Zug in Schritt 2 *Aktionen ausführen* immer erst in einem freien Slot **ausgerüstet** werden – du greifst nie mit Waffen direkt aus deiner Hand an!



Jeder Astro Knight hat **bis zu 4 Slots**, die es ihm erlauben, je 1 Waffe auszurüsten.

Zu Beginn des Spiels hat dein Astro Knight eine bestimmte Anzahl an Slots (meistens 1). Während Schritt 2 *Aktionen ausführen* kannst du zusätzliche Slots erhalten, indem du sie mit ⚡ bezahlst. Die Kosten dafür stehen neben der gelben Slot-Leiste auf deinem Astro-Knight-Tableau. Manche Boss-Effekte zerstören Slots. Wenn das passiert, passt den Wert eurer Slot-Leiste an. Dann musst du angreifen, bis die Anzahl ausgerüsteter Waffen wieder der Anzahl deiner Slots entspricht. Ihr dürft niemals weniger als 0 oder mehr als 4 Slots haben.



Wie greife ich mit einer Waffe an?

Wähle 1 deiner ausgerüsteten Waffen und führe ihren Effekt aus, lege sie danach auf deinen Ablagestapel. Wenn die Waffe mehrere Effekte unter ANGRIFF hat, handle sie einen nach dem anderen in der angegebenen Reihenfolge ab.

Beim Angreifen verwendest du nur den ANGRIFF-Effekt der gewählten Waffe.



Besonderheiten

Waffen mit Extrakosten

Manche Waffen fragen nach, ob du optional zusätzliche Kosten begleichen möchtest. Du musst das nicht tun! Es ist deine Wahl.

Tust du es aber und bezahlst die verlangten Extrakosten, erhältst du den zusätzlichen Effekt (wie z. B. zusätzlichen Schaden).



Mit Waffen anderer Spieler angreifen

Erlaubt euch ein Effekt die Waffe eines anderen Spielers abzufeuern, gilt alles, was sich auf dieser Waffe auf „du“, „deiner“, „Wähle“, „Erhalte“ etc. bezieht, **nun für dich!** Das gilt besonders für das Auswählen einer eventuellen ODER-Option oder beim Auswählen anderer Spieler für Bonus-Effekte wie Karten ziehen oder Kraft erhalten. Es gilt aber **nicht** für Effekte, die sich auf „diesen Slot“ beziehen – hier geht es um den tatsächlichen Slot des anderen Spielers.

Greifst du mit der Waffe eines anderen Spielers an, wird die Waffe danach trotzdem auf den Ablagestapel dieses Spielers gelegt, nicht auf deinen.

Wie füge ich Schaden zu?

Jeder Kartentext „Füge X Schaden zu.“ ist eine eigene **Schadensquelle**. Um Schaden zuzufügen, wählst du für jede Schadensquelle **1 Ziel** aus (den Boss oder 1 FEIND) und fügst ihm den angegebenen Schaden zu. Du darfst Schaden aus 1 Schadensquelle **niemals aufteilen**.

- **Fügst du dem Boss Schaden zu?** Reduziere das Boss-Drehrad um den zugefügten Schaden.

Nicht vergessen: Sobald der Boss 0 Leben hat, habt ihr sofort gewonnen.

- **Fügst du einem FEIND Schaden zu?** Entferne entsprechend Leben von der FEIND-Karte. Sobald der FEIND kein Leben mehr hat, ist er besiegt. Lege ihn auf den Boss-Ablagestapel. Überzähliger Schaden verfällt.



+X Schaden: Spieleffekte können erhöhen, wie viel Schaden zugefügt wird. Entweder bei sich selbst oder auch bei anderen Waffen. Das ist **zusätzlicher** Schaden. Das ist **keine** neue Schadensquelle, sondern verstärkt nur. Diese Effekte erhöhen jeweils den Schaden **jeder Schadensquelle** auf einer Karte.



Das ist die Anzahl Leben, die ein FEIND hat. Immer wenn ein FEIND ins Spiel kommt, platziert ihr so viele Leben auf dem FEIND, wie hier angegeben ist.

SCHRITT 2: AKTIONEN AUSFÜHREN

Jetzt darfst du die folgenden Aktionen so oft du kannst und möchtest ausführen (auch mehrfach):

▶ Spiele 1 Energiekern

Spiele 1 Energiekern aus deiner Hand in deinen Spielbereich.

Energiekerne sind deine Hauptquelle für die Währung **Energie** ⚡. Energie, die du durch Ausspielen von Karten oder Effekten in deinem Zug generierst, kannst du innerhalb deines Zuges beliebig erhalten und ausgeben. Energie wird aber **nicht angespart**: Am Ende deines Zuges verfällt all deine Energie, die du nicht ausgegeben hast. Energie ist eine „virtuelle Währung“, die du dir während deines Zuges merken musst.

▶ Spiele 1 Technologie

Spiele 1 Technologie aus deiner Hand in deinen Spielbereich.

Technologien liefern dir sofortige Effekte, wenn du sie ausspielst. Du musst ihre Effekte so weit wie möglich abhandeln, wenn du sie ausspielst.

▶ Überlade 1 Technologie

Der Technologie-Vorrat (Karten mit ⚡) bietet eine besondere Option: Das Überladen. Du darfst die oberste Karte des Stapels **überladen**, indem du ihre ⚡-Kosten bezahlst und die Karte dann sofort abhandelst. Lege die Karte danach verdeckt unter den Vorrat. Das Überladen bietet dir einen sofortigen, einmaligen Nutzen, dafür fügst du die Karte deinem Deck **nicht** hinzu.

Energiekerne und Technologien spielst du in einen **separaten Spielbereich** vor dir aus. Du benötigst hierfür keine Slots und die Karten sollten gut sichtbar von deinen ausgerüsteten Waffen getrennt bleiben. Es ist wichtig, dass du diese Karten dabei noch nicht auf Ablagestapel legst – das passiert immer erst am Ende deines Zuges (mehr dazu unter Schritt 3 *Karten ziehen*).

► **Rüste 1 Waffe aus**

Spiele 1 Waffe aus deiner Hand aus und lege sie über dein Astro-Knight-Tableau.

Je verfügbaren Slot darf nur **1 Waffe** ausgerüstet werden und du darfst sie nur bei dir ausrüsten. Jede ausgerüstete Waffe belegt 1 deiner Slots. Führe nach dem Ausrüsten der Waffe sofort den AUSRÜSTEN-Effekt aus (sofern vorhanden).

ANGRIFF-Effekte werden zu diesem Zeitpunkt **nicht** abgehandelt!

Hinweis: Andere Spieleffekte können dir erlauben, eine Waffe auszurüsten. Das geht nur, wenn du mindestens 1 freien Slot hast.

► **Erwirb 1 Karte**

Erwirb 1 Karte von einem der Vorräte.

Bezahle dafür mit ⚡, die du durch das Ausspielen von **Energiekernen** (oder anderen Quellen wie Waffen) erhalten hast. Du wirfst dabei **keine Karten** aus deinem Spielbereich ab – aber die verfügbare Energie wird durch die Kosten der Karte reduziert. Merk dir die verfügbare Energie während deines Zuges.



Wie viel ⚡ eine Karte kostet, steht jeweils rechts mittig auf der Karte.

Hat die erworbene Karte einen ERWERB-Effekt? Dann handle diesen Effekt **sofort** ab, wenn du die Karte erwirbst – egal, ob du sie mit ⚡ bezahlt oder durch eine Fähigkeit umsonst erworben hast.

Hast du eine Karte erworben, legst du sie **sofort** auf deinen **Ablagestapel**.

Nach dem Erwerb einer Karte drehst du die oberste Karte des entsprechenden Vorrats auf ihre Vorderseite.

► **Erhalte 1 Slot**

Bezahle 3 ⚡ und erhalte dafür 1 **weiteren** Slot. Versetze dazu den gelben Marker auf deinem Astro-Knight-Tableau auf die **nächsthöhere** Zahl.

Hinweis: Die Anzahl deiner Slots bestimmt, wie viele Waffen du maximal ausrüsten darfst.

Ist der gelbe Marker am Ende der Slot-Leiste, darfst du keine weiteren Slots erhalten.

▶ **Erhalte 1 Kraft**

Bezahle 2 , um **1 Kraft zu erhalten**. Versetze dazu den blauen Marker auf deinem Astro-Knight-Tableau auf die nächsthöhere Zahl.

Ist der blaue Marker am Ende der Kraft-Leiste, darfst du keine weitere Kraft erhalten.

Du darfst mit dieser Aktion Kraft nur für deine eigene Kraft-Leiste erhalten, nicht für andere Astro Knights oder für die Heimatwelt.

▶ **Nutze deine Spezialfähigkeit**

Ist deine **Kraft-Leiste vollständig** geladen? Du darfst die Spezialfähigkeit deines Astro Knight nutzen, die auf deinem Astro-Knight-Tableau in der Mitte beschrieben ist.

▶ **Nutze die Spezialfähigkeit der Heimatwelt**

Genau wie die Astro Knights hat auch die Heimatwelt eine Kraft-Leiste. Ist sie vollständig geladen? Du darfst die Spezialfähigkeit der Heimatwelt während deines Spieler-Zuges als Aktion nutzen.

Kraft und die Spezialfähigkeit deines Astro Knights



Jeder Astro Knight hat **eine Spezialfähigkeit**. Was diese Fähigkeit erlaubt, ist bei jedem Astro Knight anders. Doch alle haben sie gemeinsam: **Die Kraft-Leiste muss vollständig geladen sein**. Sobald das der Fall ist, darfst du die Fähigkeit während **deines Spieler-Zuges als Aktion** nutzen.

Um die Fähigkeit zu nutzen, setze den blauen Marker auf das **Feld 0** zurück und handle dann den Effekt der Fähigkeit ab. Wenn du genug Effekte erzeugen kannst, um die Kraft-Leiste erneut zu füllen, darfst du deine Spezialfähigkeit auch **mehrmals** während deines Zuges nutzen.

Boss-Effekte können deine Kraft verringern. Wenn das geschieht, versetze den blauen Marker entsprechend auf der Kraft-Leiste nach unten.

Kraft und die Spezialfähigkeit der Heimatwelt

Manche Spielerkarten und Effekte geben der Heimatwelt Kraft, die ihr mit einem blauen Marker auf der Heimatwelt-Karte anzeigt. Für jede Kraft versetzt ihr den Marker auf die nächsthöhere Zahl.



Jede Heimatwelt hat **eine Spezialfähigkeit**. **Ist die Kraft-Leiste vollständig geladen?** Du darfst die Fähigkeit **während deines Spieler-Zuges als Aktion** nutzen.

Um die Fähigkeit zu nutzen, setze den blauen Marker auf das **Feld 0** zurück und handle dann den Effekt der Fähigkeit ab. Wenn du genug Effekte erzeugen kannst, um die Kraft-Leiste erneut zu füllen, darfst du die Spezialfähigkeit der Heimatwelt auch **mehrmals** während deines Zuges nutzen.

SCHRITT 3: KARTEN ZIEHEN

Diesen Schritt musst du in folgender Reihenfolge abhandeln:

- 1. Karten aus dem Spielbereich abräumen:**
Alle Energiekerne und Technologien, die du in diesem Zug ausgespielt hast, legst du auf deinen Ablagestapel. **Du darfst sie dabei in der Reihenfolge deiner Wahl ablegen.**
- 2. Optional – Karten von der Hand ablegen:**
Hast du jetzt noch Karten auf der Hand? Du darfst davon Karten deiner Wahl auf deinen Ablagestapel legen. Auch hier gilt: **Du bestimmst die Reihenfolge**, in der sie auf deinen Ablagestapel kommen.
- 3. Auf 5 Karten nachziehen:** Ziehe Karten von deinem Deck, bis du wieder **5** Karten auf der Hand hast.

Ist dein Deck leer? Achtung! Du darfst deinen Ablagestapel jetzt **nicht** mischen! Stattdessen drehst du deinen Ablagestapel einfach um und legst ihn mit der Rückseite nach oben als neues Deck bereit.

Das tust du immer, wenn dein Deck leer ist – also auch, wenn du durch andere Spieleffekte Karten ziehen musst. Sofern kein anderer Spieleffekt dich dazu anweist, wird **dein Deck während des Spiels niemals gemischt!**



Der Ablagestapel wird einfach umgedreht, um das neue Deck zu bilden.

Besonderheiten des Decks und des Ablagestapels:

- **Niemals mischen:** In diesem Spiel wirst du dein Deck nie mischen, außer ein Spieleffekt besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Du darfst dir jederzeit deinen Ablagestapel **ansehen**, darfst ihn aber **nicht neu anordnen**.
- Du darfst dir dein Deck **nicht** ansehen.
- Es gibt kein Handkartenlimit. Solltest du bereits mehr als 5 Karten haben oder darfst du mehr Karten ziehen, musst du diese nicht abwerfen.

AUSFÜHRLICHES BEISPIEL FÜR EINEN GESAMTEN SPIELER-ZUG



SCHRITT 1: ANGREIFEN

Für dieses Beispiel sind bereits einige Züge gespielt worden und Annika ist wieder am Zug. Sie hat in ihrem letzten Zug zwei Waffen ausgerüstet, den *Repulsor* und das *Elektro-Schwert*. In diesem Schritt darf Annika nun mit ihren Waffen angreifen. Da sie gerne ihre Spezialfähigkeit weiter aufladen möchte, nutzt sie das *Elektro-Schwert*. Annika legt die Waffe auf ihren Ablagestapel und handelt die 2 Effekte der Waffe ab. Der erste fügt 1 Ziel 3 Schaden zu. Sie könnte den Boss angreifen, es liegt aber auch die *Feuerunterstützung* aus, ein FEIND, der den Boss immer stärker werden lässt. Sie entscheidet sich also, erst mal diesen anzugreifen, und entfernt 3 Leben von der Karte.



Der zweite Effekt der Karte verschafft Annika 1 Kraft für ihre Spezialfähigkeit. Sie schiebt den blauen Marker von 2 auf 3. Damit ist die Waffe vollständig abgehandelt.

Annika entscheidet sich nun dagegen, den *Repulsor* einzusetzen. Der Schaden würde nicht ausreichen, um den FEIND zu erledigen, und der zweite Effekt (der die Heimatwelt heilt) wird noch nicht gebraucht, da die Heimatwelt noch keinen Schaden erlitten hat. Annika geht jetzt zum nächsten Schritt ihres Zuges über.

SCHRITT 2: AKTIONEN AUSFÜHREN

Für diesen Schritt hat Annika schon einen soliden Plan! Als erstes spielt sie den *Chromerium-Nimbus*. Sie legt die Karte vor sich in ihren Spielbereich und handelt die Effekte ab: Erst erhält sie 2 ⚡, dann heilt 1 Spieler 1 Leben. Sie wählt sich selbst und schiebt den roten Marker auf ihrem Tableau von 7 auf 8. Danach spielt sie den *Antimaterie-Strom* in ihren Spielbereich: Sie erhält 3 ⚡ (damit stehen ihr jetzt 5 ⚡ zur Verfügung) und darf dann die oberste Karte eines Vorrats zerstören. Sie muss das zwar nicht tun, aber sie und ihre Mitspieler sind sich einig, dass die oberste Karte des Technologie-Vorrats gerade weniger nützlich ist. Sie legt diese Karte in die Schachtel zurück. Die nächste Karte des Stapels wird nun aufgedeckt – der *Magnet-Holster*. Das kommt Annika sehr gelegen!



Als nächste Aktion will Annika die eben aufgedeckte Technologie überladen: Sie bezahlt die Kosten der Karte (3 ⚡) und darf den *Magnet-Holster* sofort nutzen, ganz so, als hätte sie die Karte aus der Hand gespielt. Sie wendet den ersten Effekt auf sich selbst an, erhält damit 1 Slot und schiebt ihren gelben Marker von 2 auf 3. Den zweiten Effekt darf sie nur auf einen Verbündeten anwenden. Sie wählt einen Mitspieler aus, der sofort 1 Waffe ausrüstet. Nach dem Überladen wird die Technologie-Karte unter ihren Vorrat gelegt und die oberste Karte des Vorrats aufgedeckt (das *Orakel-Interface*).



Annika freut sich sehr über ihr Glück mit den Technologie-Karten – mit dem zusätzlichen Slot darf sie jetzt beide Waffen-Karten aus ihrer Hand ausrüsten. Sie spielt also zuerst den *Zerstreuulaser* und legt sie neben den *Repulsor* über ihr Tableau. Dann

spielt sie die *Ballistik-Batterie*. Diese Karte hat allerdings einen AUSTRÜSTEN-Effekt: Annika fügt sofort 1 Ziel 1 Schaden zu. Sie entscheidet sich diesmal, den Boss damit anzugreifen – für den angeschlagenen FEIND hat sie anderes im Sinn. Sie stellt den neuen Wert auf dem Drehrad für Boss-Leben ein.



Als nächstes spielt Annika den *Kosmischen Teilchenstaub* in ihren Spielbereich. Sie erhält dadurch weitere 2 ⚡ (und hat damit jetzt wieder 4 ⚡ zur Verfügung) und

wendet den zweiten Effekt auf sich selbst an, um 1 Kraft zu erhalten. Sie schiebt den blauen Marker von 3 auf 4 und hat damit ihre Kraft-Leiste vollständig geladen! Auf diesen Moment hat sich Annika gefreut – ihre nächste Aktion ist das Nutzen ihrer Spezialfähigkeit.



Die Spezialfähigkeit ihres Astro Knight erlaubt es, als Aktion 2 ausgerüstete Waffen zum Angreifen zu verwenden, ohne sie danach abzuwerfen. Annika wählt als erste

die *Ballistik-Batterie* aus und feuert sie auf den ausliegenden FEIND ab – 3 Schaden genügen, um ihm den Garaus zu machen. Der FEIND wird auf den Boss-Ablagestapel gelegt. Als zweite Waffe feuert Annika den *Zerstrelaser* ab. Dank der Nutzung des *Magnet-Holsters* verursacht er satte 6 Schaden, die Annika dem Boss auf seinem Drehrad abzieht.

Annika verfügt jetzt noch über 4 ⚡. Wenn sie sie in ihrem Spieler-Zug nicht nutzt, verfällt sie komplett. Sie sieht sich die Vorräte an und entscheidet sich dafür, das *Orakel-Interface* vom Technologie-Vorrat zu erwerben. Sie bezahlt die Kosten der Karte (4 ⚡). Da sie die Technologie dieses Mal nicht überlädt, handelt sie jetzt keine Effekte ab. Dafür nimmt sie sich die Karte und legt sie auf ihren Ablagestapel. Sie wird sie also im weiteren Spielverlauf immer wieder auf die Hand bekommen und dadurch mehrmals nutzen können. Sie deckt dann noch die oberste Karte des Technologie-Vorrats auf, um ihre Aktion abzuschließen.



Annika hat damit alle Ihre Möglichkeiten ausgeschöpft und geht zum letzten Schritt ihres Spieler-Zuges über.

SCHRITT 3: KARTEN ZIEHEN

Während dieses Schritts werden zuerst alle ausgespielten Energiekerne und Technologien aus dem Spielbereich entfernt. In Annikas Spielbereich befinden sich nur die 3 Energiekerne, die sie gespielt hat (die Waffen liegen ausgerüstet über dem Tableau und die überladene Technologie wurde unter den Vorrat zurückgelegt). Annika muss sich jetzt entscheiden, in welcher Reihenfolge sie die 3 Karten auf ihre Ablage legen möchte.

Sie legt als erstes den *Chromerium-Nimbus* ab – da diese Karte 1 Punkt Heilung bringt, möchte Annika sie so schnell wie möglich wieder auf die Hand bekommen! Als nächstes legt sie den *Antimaterie-Strom* und dann den *Kosmischen Teilchenstaub* auf ihre Ablage. Wenn sie sich nicht verzählt hat, dann dürften diese beiden Karten wieder zusammen auf ihre Hand kommen, was ihr helfen wird, schnell wieder Kraft für ihre Spezialfähigkeit zu erhalten.

Hätte Annika noch Karten auf der Hand, dann dürfte sie beliebige davon jetzt in der Reihenfolge ihrer Wahl auf ihren Ablagestapel legen. Annika hatte aber alle ihre Karten ausgespielt.

Als letztes zieht Annika nun Karten von ihrem Deck, bis sie fünf Karten auf der Hand hat. Ihr Deck hat jedoch nur zwei Karten übrig. Sie zieht zunächst diese zwei Karten und dreht dann, ohne ihn zu mischen, ihren Ablagestapel um, um ihr neues Deck zu bilden. Jetzt kann sie auch noch die übrigen 3 Karten ziehen und damit ihren Zug beenden!



Annikas Auslage am Ende ihres Zuges

DER BOSS-ZUG IM DETAIL

SCHRITT 1: AKTIVIERUNG

Der erste Schritt jedes Boss-Zuges ist, seine **Auslage** abzuhandeln.

Seht dabei immer als Erstes nach, ob schon ein Boss-Stufenplättchen im Spiel ist. **Liegt eines aus?** Handelt dessen **AKTIVIERUNG**-Effekt(e) ab.

Als Nächstes handelt ihr die **AKTIVIERUNG**-Effekte der **FEINDE** in der Auslage von links nach rechts ab.

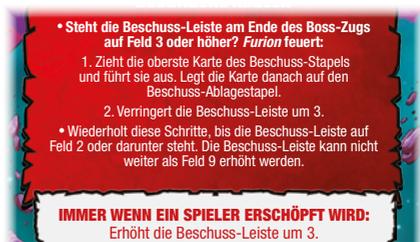


*Beispiel für Furion: Es liegt kein Stufenplättchen aus, darum wird direkt der **AKTIVIERUNG**-Effekt von Streunender Titan abgehandelt. Durch diesen Effekt erhöht sich die **Beschuss-Leiste** um 1. Danach fügt der Streunende Titan 1 Spieler eurer Wahl 2 Schaden zu.*

Die besonderen Boss-Regeln

Jeder Boss hat seine ganz eigenen Sonderregeln, die bestimmen, wie er euch während des Spielverlaufs zusätzlich das Leben schwer macht. Der Abschnitt **BESONDERE REGELN** auf dem Boss-Tableau erklärt im Detail, wie und wann ihr diese Sonderregeln abhandelt.

Manche Bosse haben außerdem eine spezielle Leiste auf ihrem Tableau. Setzt beim Spielaufbau den schwarzen Marker auf das Startfeld. Wann und wie der Marker hier verschoben wird, und was für Effekte das hervorruft, bestimmen die Sonderregeln des Bosses und die Effekte der jeweiligen Boss-Karten und Spezialkarten.



*Beispiel für Furion: Der zweite Effekt der Boss-Karte Unbarmherziger Beschuss erhöht die **Beschuss-Leiste** des Bosses um 1. Steht die Leiste zum Ende des Boss-Zuges auf 3 oder mehr, tritt die Boss-Regel in Kraft.*

Einem Spieler oder der Heimatwelt Schaden zufügen

Wie fügen wir einem Spieler oder der Heimatwelt Schaden zu?

Wie bei Waffen gilt, dass jedes „**Füge X Schaden zu.**“ eine eigene **Schadensquelle** ist. Und auch hier gilt, dass der Schaden jeder Schadensquelle **genau 1 Ziel** zugefügt wird und nicht aufgeteilt werden darf.

Wem ihr dabei Schaden zufügen müsst, steht bei jedem Effekt genau dabei:

- Ist ein **Spieler das Ziel**? Verringert die Lebenspunkte des Astro Knights um den zugefügten Schaden, indem ihr den roten Marker auf der Leiste entsprechend verschiebt.
- Ist die **Heimatwelt das Ziel**? Verringert die Lebenspunkte der Heimatwelt um den zugefügten Schaden, indem ihr das Heimatwelt-Drehrad entsprechend verstellt.

Hat die Heimatwelt jetzt 0 Leben? Dann habt ihr sofort verloren!

Hat ein Astro Knight jetzt 0 Leben? Dieser Astro Knight ist jetzt **ERSCHÖPFT** (siehe den Kasten oben rechts).

Wirst du ERSCHÖPFT:

1. Führe sofort den Spezialeffekt des Bosses aus, wie auf dem Boss-Tableau beschrieben.
2. Gibt es noch weiteren Schaden aus der Schadensquelle, die dich erschöpft werden ließ, musst du diesen übrigen Schaden der Heimatwelt zufügen – und dabei **verdoppeln**.

Von nun an gilt:

- Du bleibst für den Rest der Partie **ERSCHÖPFT** – du kannst dich von diesem Zustand nicht erholen.
- Du spielst ganz normal weiter, du darfst aber ab sofort nicht geheilt werden oder Leben erhalten.
- Du kannst **nie** gewählt werden, wenn ein Spieleffekt nach dem Astro Knight mit dem geringsten übrigen Leben fragt.
- Dir kann **kein Schaden** mehr zugefügt werden. Stattdessen wird **aller Schaden**, der dir zugefügt werden müsste, der Heimatwelt zugefügt und dabei **immer verdoppelt!**

Denk daran: Wenn alle Spieler erschöpft sind, verliert ihr sofort das Spiel!

Beispiel für Erschöpfung: Annika hat nur noch 1 Leben. Ein Angriff des Bosses fügt ihr 5 Schaden zu. 1 Punkt des Schadens senkt ihr Leben auf 0 und sie wird erschöpft. Zuerst wendet sie die Spezialfähigkeit des Bosses an. Danach verbleiben noch 4 Punkte Schaden. Diese werden in doppelter Höhe der Heimatwelt zugefügt – der Wert des Heimatwelt-Drehrads wird um 8 verringert!

SCHRITT 2: KARTE ZIEHEN

Zieh die oberste Boss-Karte vom Boss-Stapel und handelt sie ab. Denk daran, dass Effekte auch dann abgehandelt werden müssen, wenn ihr sie nicht vollständig abhandeln könnt. Handelt sie dann soweit wie möglich ab (siehe Seite 11).

Könnt ihr keine Karte mehr ziehen, weil der Stapel leer ist, steigt der Boss **sofort 1 Stufe auf** (mehr dazu auf Seite 21).

Es gibt 2 unterschiedliche Kartentypen, die ihr unterschiedlich ausführen müsst:



SCHLAG

SCHLÄGE sind Boss-Karten, die ihr **sofort** abhandeln müsst. Beachtet dabei die grundsätzlichen Regeln für Karten, geht also die Karte von oben nach unten, Absatz für Absatz, Punkt für Punkt durch.

Dann werft ihr die Karte auf den Boss-Ablagestapel.



FEIND

Überprüft zunächst, ob der FEIND einen SOFORT-Effekt hat, den ihr abhandeln müsst. Dann legt ihr den FEIND in die Auslage unter dem Boss-Tableau (rechts neben den zuletzt gelegten FEIND oder beginnt damit die Auslage). **Legt dann so viel Leben** auf den FEIND wie angegeben.

Hinweis: AKTIVIERUNG-Effekte handelt ihr jetzt nicht ab – das passiert immer nur in Schritt 1!

BOSS-LEISTEN UND SPEZIALKARTEN

Manche Bosse haben auf ihrem Tableau eine Leiste, auf der ihr mit dem schwarzen Marker Werte festhaltet. Was für Effekte diese Leisten auslösen, ist auf dem Boss-Tableau unter **BESONDERE REGELN** beschrieben.

Manche Bosse verwenden außer dem Boss-Stapel auch noch Spezialkarten-Stapel, die ihr während des Spielaufbaus wie auf der Rückseite des Boss-Tableaus beschrieben, in einem Stapel zusammenstellt. Ein solcher Spezialkarten-Stapel hat bei jedem Boss einen eigenen Namen (bei Furion ist das zum Beispiel der „Beschuss-Stapel“). Wann ihr Karten von diesem Stapel zieht, wie ihr sie dann verwendet und wo sie abgelegt werden, ist auf dem Boss-Tableau unter **REGELN** beschrieben.



Boss-Stufen und Aufsteigen

Sollt ihr eine Boss-Karte ziehen, der Boss-Stapel ist aber leer?
Dann überprüft, ob es noch weitere Stufenplättchen gibt:

A) Nein! Dann **verliert** ihr jetzt **sofort** das Spiel.

ODER

B) Ja! Dann steigt der Boss jetzt **1 Stufe** auf. Geht dabei wie folgt vor:

1. Sucht das nächsthöhere Stufenplättchen heraus und legt es auf das Boss-Tableau, so dass die Stufe um 1 höher ist. Alle Bosse starten auf Stufe 1, dafür gibt es kein eigenes Plättchen. Spätere Stufenplättchen legt ihr dann jeweils auf die bereits vorhandenen.
2. Handelt jetzt alle **SOFORT**-Effekte auf dem Stufenplättchen ab (aber **nicht** die **AKTIVIERUNG**-Effekte!).
3. **Mischt** den gesamten **Boss-Ablagestapel** zu einem neuen, verdeckten Boss-Stapel zusammen. Dieser enthält jetzt möglicherweise **neue** Karten, die entweder während des Spielaufbaus oder im Laufe der Boss-Züge im Boss-Ablagestapel platziert wurden.
4. Führt jetzt Schritt 2 *Karte ziehen* gemäß den üblichen Regeln aus, indem ihr 1 Karte vom neuen Boss-Stapel zieht und abhandelt.



Achtung: Dieses Symbol auf dem Stufenplättchen zeigt an, dass von nun an alle FEINDE die entsprechende Menge Leben zusätzlich erhalten, wenn sie ins Spiel kommen!

AUSFÜHRLICHES BEISPIEL FÜR EINEN GESAMTEN BOSS-ZUG



Annika und Gregor verteidigen *Quaris* gegen *Furion*. Ein neuer Zug beginnt und Annika und Gregor ziehen eine neue Reihenfolgekarte – es ist eine Boss-Reihenfolgekarte. Es ist noch recht früh in der Partie. Die Heimatwelt hat schon etwas Schaden erhalten, *Furion* noch gar keinen. In *Furions* Auslage liegen zwei FEINDE und die Beschuss-Leiste steht auf 2 (sie gehört zu *Furions* Sonderregeln).

SCHRITT 1: AKTIVIERUNG

Furion ist noch Stufe 1. Es gibt also kein Stufenplättchen abzuhandeln. So weit, so gut. Als nächstes sind die FEINDE in *Furions* Auslage dran – von ältester nach neuester Karte – also von links nach rechts.



Zuerst wird der *Streuende Titan* abgehandelt: Die beiden Spieler entscheiden, dass diesmal Gregor den Schaden erhält. Gregor verschiebt den roten Marker auf seinem Tableau um 2 nach unten.

Der nächste FEIND ist *Tzorn der Eroberer*. Da *Furion* noch nicht aufgestiegen ist, wird nur einer von *Tzorns* Effekten angewandt. Weder Annika noch Gregor wollen Karten ablegen, also nimmt Annika den Schaden auf sich und versetzt ihren roten Marker um 1 nach unten.

SCHRITT 2: KARTE ZIEHEN

Jetzt soll eine Karte vom Boss-Stapel gezogen werden – aber der Stapel ist bereits leer. Der Boss-Stapel wird neu gebildet, indem der Boss 1 Stufe aufsteigt.

Dazu nehmen Annika und Gregor zunächst das Stufenplättchen für Stufe 2, das sie während des Spielaufbaus beiseite gelegt hatten, und legen es unten an das Boss-Tableau an.



Dieses Plättchen hat einen SOFORT-Effekt: Alle FEINDE im Spiel erhalten +4 Leben. Annika und Gregor legen also 4 zusätzliche Leben auf die beiden FEINDE in der Auslage – ärgerlich, denn beide waren fast erledigt!

Das Stufenplättchen hat auch einen AKTIVIERUNG-Effekt. Dieser wird aber erst im nächsten Boss-Zug abgehandelt, da Schritt 1 *Aktivierung* schon abgeschlossen ist.

Als nächstes wird der Boss-Ablagestapel zu einem neuen Boss-Stapel gemischt. Der neue Boss-Stapel enthält jetzt alle *Furion* Boss-Karten, auch die, die beim Spielaufbau erst mal in den Boss-Ablagestapel gelegt wurden. *Furion* ist damit bedeutend gefährlicher geworden!

Nachdem *Furion* jetzt eine Stufe aufgestiegen ist und es wieder einen Boss-Stapel gibt, ziehen die Spieler die oberste Karte: Sie ziehen die *Thermionen-Barrikade*, eine SCHLAG-Karte.



SCHLAG-Karten kommen nicht in die Auslage, sondern werden sofort abgehandelt. Annika und Gregor verschieben also den schwarzen Marker auf der Beschuss-Leiste um 1 nach oben auf den Wert 3. Sie wissen bereits, dass das einen Effekt auslösen wird, zunächst wird aber die *Thermionen-Barrikade* fertig abgehandelt.

Der nächste Absatz fügt 1 Spieler Schaden in Höhe der Beschuss-Leiste zu. Die beiden einigen sich darauf, dass Annika diesen Schaden erhält, und sie verschiebt ihren roten Marker um 3 nach unten. So langsam wird ihr mulmig.

Die *Thermionen-Barrikade* hat noch einen dritten Absatz: Ist *Furion* Stufe 2, dann wird die Karte zerstört. Die Spieler legen diese Karte deshalb nicht auf den Boss-Ablagestapel, sondern stattdessen zurück in die Schachtel. Sie wird in dieser Partie nicht mehr verwendet werden.

AUSFÜHRLICHES BEISPIEL FÜR EINEN GESAMTEN BOSS-ZUG

Der Boss-Zug wäre jetzt normalerweise zu Ende, aber *Furions* BESONDERE REGELN verlangen noch, am Ende des Zuges die Beschuss-Leiste zu prüfen: Ist sie bei 3 oder höher, wird eine Beschuss-Karte vom Beschuss-Stapel gezogen.

Die Spieler decken die oberste Karte des Beschuss-Stapels auf, den *Vakuum-Implosionsmörser*. Beschuss-Karten werden wie SCHLAG-Karten nach dem Ziehen sofort abgehandelt. Die Spieler drehen also das Heimatwelt-Drehrad um 2 nach unten. Es bleibt noch der zweite Abschnitt der Beschuss-Karte. Diesmal beißt Gregor in den sauren Apfel und verschiebt seinen roten Marker um 1 nach unten, um den 1 Punkt Schaden abzuhandeln. Die Beschuss-Karte wird dann (wie auf dem Boss-Tableau beschrieben) auf den eigenen Beschuss-Ablagestapel gelegt.

Nach dem Abhandeln der Beschuss-Karte verringern die Spieler wie von den Sonderregeln angewiesen die Beschuss-Leiste um 3, so dass sie jetzt auf 0 steht. (Wäre sie jetzt noch immer bei 3 oder mehr gewesen, wäre eine weitere Beschuss-Karte fällig gewesen!)

Damit ist der Boss-Zug komplett abgeschlossen und die Spieler ziehen die nächste Reihenfolge-Karte.

BESONDERE REGELN

- Steht die Beschuss-Leiste am Ende des Boss-Zugs auf Feld 3 oder höher? *Furion* feuert:

1. Zieht die oberste Karte des Beschuss-Stapels und führt sie aus. Legt die Karte danach auf den Beschuss-Ablagestapel.
2. Verringert die Beschuss-Leiste um 3.

- Wiederholt diese Schritte, bis die Beschuss-Leiste auf Feld 2 oder darunter steht. Die Beschuss-Leiste kann nicht weiter als Feld 9 erhöht werden.



VARIANTEN

SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN

Wenn ihr bereits Erfahrung mit der Rettung der Galaxis habt, könnt ihr eure Astro Knights auch herausfordern und den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Wählt dazu einfach beim Spielaufbau das Experte- oder sogar das Albtraum-Schwierigkeitsplättchen für den Boss, gegen den ihr antretet, und legt es unten links auf das Boss-Tableau.



Das gewählte Plättchen beschreibt alle Änderungen, die beim höheren Schwierigkeitsgrad gelten. Beachtet, dass bei manchen Bossen bereits beim Spielaufbau etwas geändert wird.

SOLO-SPIEL UND TRUSOLO

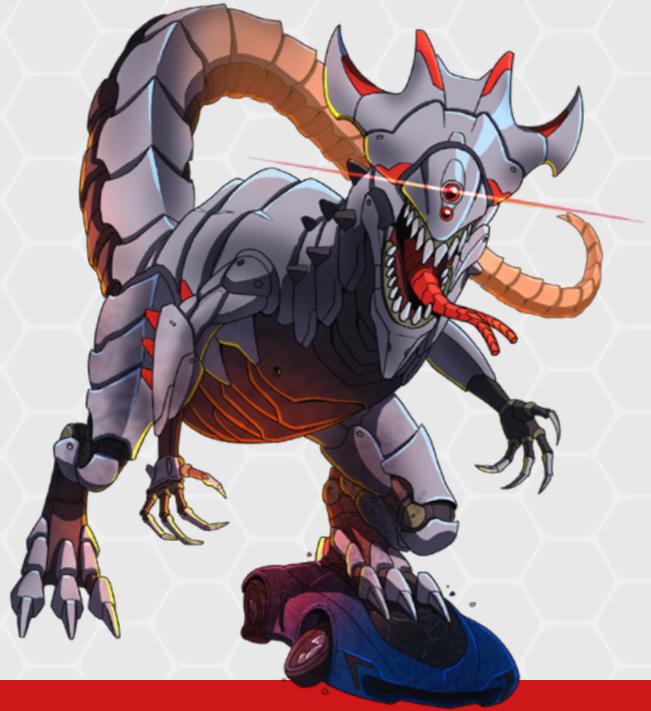
Es gibt 2 Möglichkeiten *Astro Knights* solo zu spielen.

Du kannst entweder einfach **mehrere Astro Knights** spielen, wobei du alle Astro Knights kontrollierst. Wenn du dich entscheidest so zu spielen, befolge einfach die normalen Regeln. Achte dabei vor allem darauf, den Reihenfolge-Stapel korrekt zusammenzustellen (mehr dazu auf Seite 9).

Ein Solo-Spiel, bei dem du mehr als zwei Astro Knights kontrollierst, ist nur für geübte Spieler zu empfehlen, weil man schon einiges im Kopf behalten muss.

Alternativ kannst du **TruSolo** spielen, also mit nur 1 Astro Knight. Baue dabei den Reihenfolge-Stapel wie auf Seite 9 unter TruSolo beschrieben. Zusätzlich gibt es folgende **Änderungen im Spielablauf**:

1. Du bist immer an der Reihe, wenn du eine Spieler-Reihenfolgekarte ziehst, egal welche Nummer darauf steht. Du brauchst kein Reihenfolgeplättchen zu verwenden.
2. Bezieht sich ein Spieleffekt auf einen oder mehrere „Verbündete“, darfst (oder musst) du dich selbst wählen.
3. Wirst du erschöpft, hast du nicht sofort verloren, sondern spielst normal weiter. Denk daran: Schaden der dir zugefügt würde, musst du stattdessen der Heimatwelt in doppelter Höhe zufügen. Du bist immer der Spieler mit dem geringsten übrigen Leben, auch wenn du erschöpft bist. Hut ab, wenn du den Boss jetzt noch besiegst!



IMPRESSUM

Autoren: Nick Little und Will Sobel

Art Direction: Bill Bricker und Sydney Engelstein

Illustrationen: Gong Studios • **Grafikdesign:** Bill Bricker

DEUTSCHE VERSION / V1.0

Grafikdesign: Berrin Jost und Anna Spies • **Übersetzung:** Benjamin Shipham

Redaktion: Marcel Haug auf Basis von Benjamin Schönheiter

Verlagsleitung: Benjamin Schönheiter



WIR LIEBEN SPIELE

FROSTED GAMES SPIELEVERLAG GMBH
Rosestr. 24
95448 Bayreuth
Deutschland



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Braucht ihr ein **Ersatzteil**?

Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de/kontakt!

Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!



© 2025 FROSTED GAMES SPIELEVERLAG GMBH unter der Lizenz von

© 2023 Indie Boards & Cards Alle Rechte vorbehalten.

▶ **AKTIVIERUNG**

Dieser Effekt wird im Boss-Zug in Schritt 1: **AKTIVIERUNG** abgehandelt.

▶ **Angreifen**

Wähle 1 deiner ausgerüsteten Waffen aus und handle ihre **ANGRIFF**-Effekte ab.

▶ **ANGRIFF**

Handle diesen Effekt ab, wenn du die Waffe in Schritt 1: **ANGREIFEN** einsetzt.

▶ **Ausrüsten**

Eine Waffe aus der Hand ausspielen. Dadurch wird 1 Slot belegt. Manche Waffen haben einen **AUSRÜSTEN**-Effekt, der genau jetzt abgehandelt wird. **ANGRIFF**-Effekte werden jetzt nicht abgehandelt.

▶ **Bis zu X**

Wenn du einen Effekt „bis zu X“ mal abhandeln darfst, darf X auch 0 sein.

▶ **Deck**

Das „Deck“ meint immer den Kartenstapel eines Astro Knights.

▶ **Energie ⚡**

⚡ erhaltet ihr durch das Ausspielen von Karten. Sie ist eine „virtuelle Währung“, mit der ihr Karten erwerbt und für die ihr Kraft und Slots erhaltet.

▶ **Erschöpfung**

Tritt ein, wenn ein Astro Knight auf 0 Leben reduziert wird. Erschöpfte Astro Knights dürfen nicht geheilt werden. Wird einem erschöpften Astro Knight weiteren Schaden zugefügt, verliert stattdessen die Heimatwelt Leben in doppelter Höhe. Mehr dazu auf Seite 19.

▶ **ERWERB**

Dieser Effekt tritt nur dann ein, wenn du diese Karte erwirbst und dann nie wieder.

▶ **Erwerben/Erworb**

Eine Karte zu erwerben, bedeutet, sie aus dem Vorrat sofort auf deinen Ablagestapel zu legen. Es spielt keine Rolle, ob das gratis war oder du dafür bezahlt hast.

▶ **FEIND**

Ein Typ Boss-Karte: Zieht ihr eine **FEIND**-Karte, legt sie in die Boss-Auslage, rechts neben alle Karten, die schon dort sind.

▶ **GOLDENE REGEL**

Wenn ein Text auf einem Boss oder einer Karte den Regeln dieser Anleitung widerspricht, so hat dieser Text Vorrang.

▶ **Heilen**

Heilen ist das Gegenteil von Schaden zufügen. **FEINDE** und **Bosse** dürfen ihr anfängliches **Maximum** an Leben überschreiten. Astro Knights dürfen niemals mehr Leben haben als das **Maximum** ihrer roten **Leben-Leiste**, die **Heimatwelt** darf niemals mehr Leben haben als der **Startwert** auf ihrer Karte.

▶ **Heimatwelt-Spezialfähigkeit**

Jede **Heimatwelt** hat eine eigene, einzigartige **Fähigkeit**, die bei vollständig geladener **Kraft-Leiste** als **Aktion** während eines **Spieler-Zuges** genutzt werden kann.

▶ **Insgesamt**

Wenn ein Effekt eine Menge an Etwas insgesamt verlangt (das ihr erhaltet oder verliert), verteilt die erforderliche Menge unter den Spielern eurer Wahl.

Kraft

Kraft wird benötigt, um die Spezialfähigkeiten der Astro Knights und der Heimatwelt verfügbar zu machen. Nutzt die blauen Leisten auf euren Tableaus und der Heimatwelt-Karte, um die aktuelle Menge an Kraft anzuzeigen. Ist die Kraft-Leiste voll, ist die entsprechende Fähigkeit nutzbar.

Schadensquelle

Jeder Kartentext „Füge X Schaden zu.“ ist eine eigene Schadensquelle. Um Schaden zuzufügen, wählt ihr für jede Schadensquelle 1 Ziel aus und fügt ihm den angegebenen Schaden zu. Schaden aus 1 Schadensquelle darf nicht aufgeteilt werden.

SCHLAG

Ein Typ Boss-Karte: Zieht ihr eine SCHLAG-Karte, werden die Effekte der Karte abgehandelt und anschließend auf den Boss-Ablagestapel abgeworfen.

Slot

Astro Knights benötigen Slots, um ihre Waffen auszurüsten. Nutzt die gelben Leisten auf euren Tableaus, um die aktuelle Anzahl an Slots anzuzeigen. Jeder Slot erlaubt es, 1 Waffe auszurüsten. Die Anzahl deiner Slots darf nie größer sein als das Maximum deiner Slot-Leiste.

SOFORT

Führe diesen Effekt sofort aus, wenn diese Karte ins Spiel kommt.

Spezialfähigkeit

Astro Knights, die Heimatwelt und Bosse haben alle jeweils eine Spezialfähigkeit. Astro Knights und die Heimatwelt verwenden Kraft, um sie nutzen. Bosse wenden ihre immer dann an, wenn ein Astro Knight erschöpft wird.

Spieler

Betrifft ein Effekt einen oder mehrere Spieler deiner Wahl, dann darfst du immer auch dich selbst wählen.

Überladen

Bezahle die ⚡-Kosten einer Technologie-Karte, um ihren Effekt sofort anzuwenden und die Karte danach verdeckt unter den Technologie-Vorrat zu legen.

Verbündete

Betrifft ein Effekt einen oder mehrere Verbündete deiner Wahl, dann darfst du nie dich selbst wählen.

Wählen/Gleichstände

Viele Spieleffekte erlauben eine Wahl beim Abhandeln. Wenn etwas deine oder eure Wahl ist, entscheidest du bzw. ihr, wie oder auf wen der Karten-Effekt angewendet wird. Manchmal wird eine Wahl jedoch zusätzlich noch eingeschränkt (zum Beispiel „Der Spieler mit der ausgerüsteten Waffe mit den höchsten ⚡-Kosten“): Gibt es mehrere Spieler, auf die das zutrifft, dürft ihr frei unter diesen Spielern wählen, aber keinen anderen Spieler.

Zerstören

Muss eine Karte zerstört werden, verlässt sie das Spiel. Legt sie dafür zurück in die Schachtel.

REIHENFOLGE-STAPEL

Spielt ihr mit 2 Astro Knights?

Verwendet nur diese Karten.



Spielt ihr mit 3 Astro Knights?

Gebt zu Beginn der Partie einem Spieler eurer Wahl das „EXTRA“-Sonderzugplättchen.



Spielt ihr mit 4 Astro Knights?

Legt das 1/2- und das 3/4-Sonderzugplättchen griffbereit beiseite.



TruSolo:

Dieser Aufbau gilt nur, wenn du nur 1 Astro Knight verwendest (mehr zum TruSolo-Spiel auf Seite 24). Spielst du mit mehreren Astro Knights, verwende den Aufbau für die entsprechende Anzahl Spieler. Es gelten dann alle Regeln wie üblich.



BOCK AUF MEHR?!



DAS ORION-SYSTEM BRAUCHT DEINE HILFE!

FOLGE DEM NOTSIGNAL UNTER SHOP.FROSTEDGAMES.DE

DIE ERWEITERUNG ENTHÄLT:
ZWEI NEUE ASTRO KNIGHTS
EINEN NEUEN BOSS
EINE NEUE HEIMATWELT
ACHT NEUE VORRATS-KARTEN

