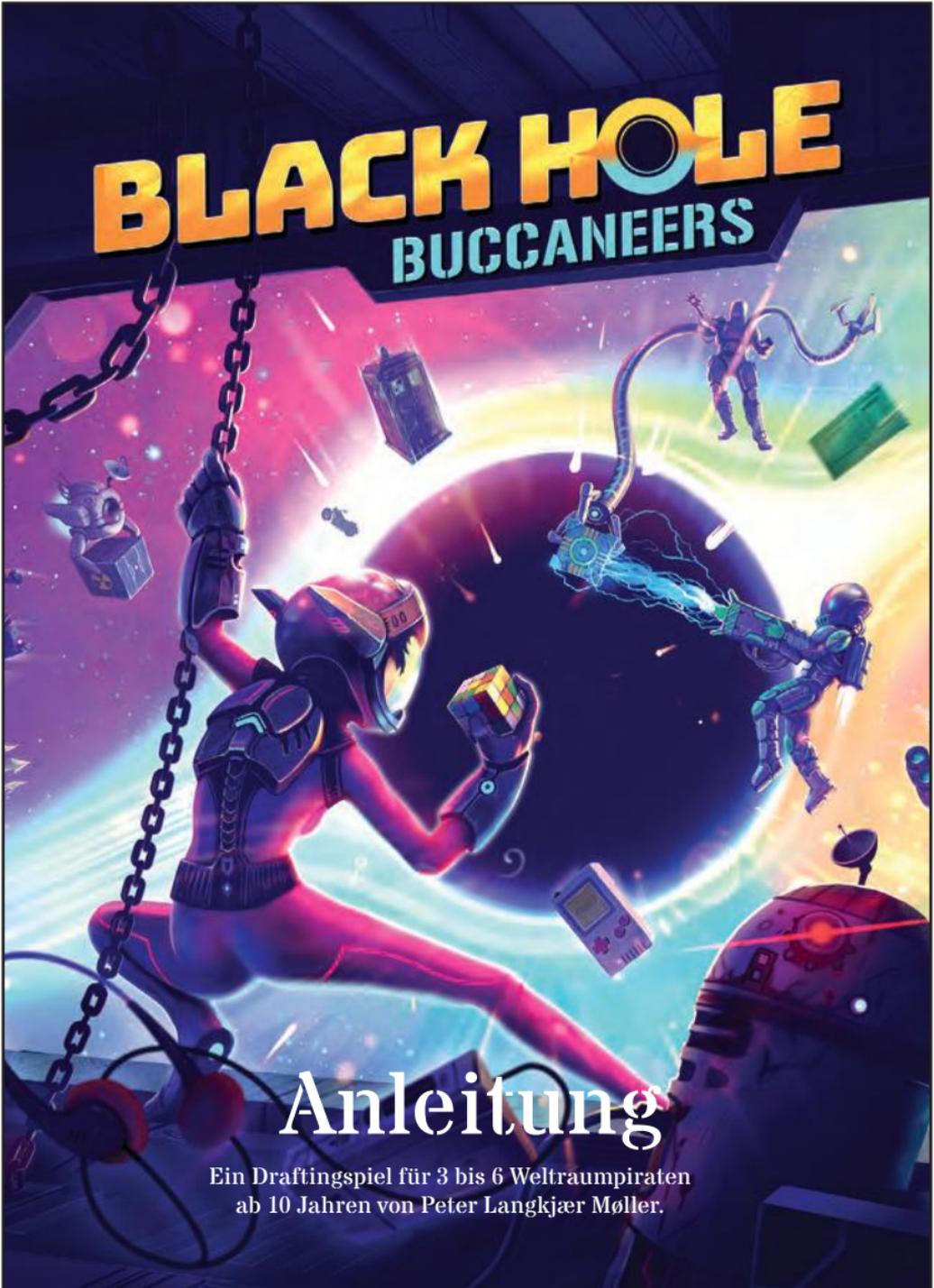


BLACK HOLE

BUCCANEERS



Anleitung

Ein Draftingspiel für 3 bis 6 Weltraumpiraten
ab 10 Jahren von Peter Langkjær Møller.

Spielidee

Das große Abenteuer, Ruhm und unermesslicher Reichtum - als Black Hole Buccaneers seid ihr auf dem besten Weg dorthin. Ihr habt euch zur Aufgabe gemacht, antike Sammlergegenstände aus der Umlaufbahn Schwarzer Löcher einzusammeln, die dort vor hunderten von Jahren als Müll der Menschheit zur Endlagerung abgeladen wurden.

Einige dieser Gegenstände besitzen mittlerweile einen enormen Wert, der dieses riskante Unterfangen rechtfertigt. Greift euch die wertvollsten Gegenstände, bevor euch andere zuvorkommen.

Doch seid vorsichtig: Sammelt ihr zu viel ein, riskiert ihr, ins Schwarze Loch hineingezogen zu werden.

Spielmaterial

13 "Schwarzes Loch"-Karten



4 bedrohliche



4 riskante



5 gefährliche

2 Gewichtskarten



-6 und -10

1 Wertkarte



1 Richtungskarte



5 Schwellenwertkarten



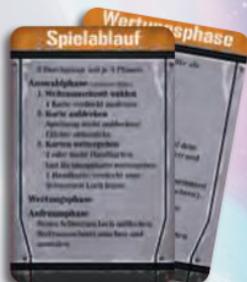
-4, -2, +2, +3 und +4

4 Wertungskarten



für 3, 4, 5 und 6
Personen

6 Übersichtskarten



1 Wertungsblock

Wertungsblock						
Bewertung 1	Gewicht (Zähler 2)					
	Wert (Zähler 2)					
	Punkte (Zähler 2)					
Bewertung 2	Gewicht (Zähler 2)					
	Wert (Zähler 2)					
	Punkte (Zähler 2)					
Bewertung 3	Gewicht (Zähler 2)					
	Wert (Zähler 2)					
	Punkte (Zähler 2)					
Summe						



Spielvorbereitung

- 1 Sucht in der ersten Partie die 3 unten abgebildeten Schwarzen Löcher heraus und legt sie verdeckt als Stapel in die Mitte eurer Spielfläche, so dass das gefährliche Schwarze Loch (rot) unten liegt und das bedrohliche (grün) oben. Deckt das oberste Schwarze Loch des Stapels auf.



Die restlichen Schwarzen Löcher benötigt ihr in dieser Partie nicht. Legt sie unbesehen zurück in die Schachtel.

Ab der zweiten Partie: Mischt stattdessen alle Schwarzen Löcher, zieht verdeckt 3 davon und legt sie als Stapel in die Mitte eurer Spielfläche.

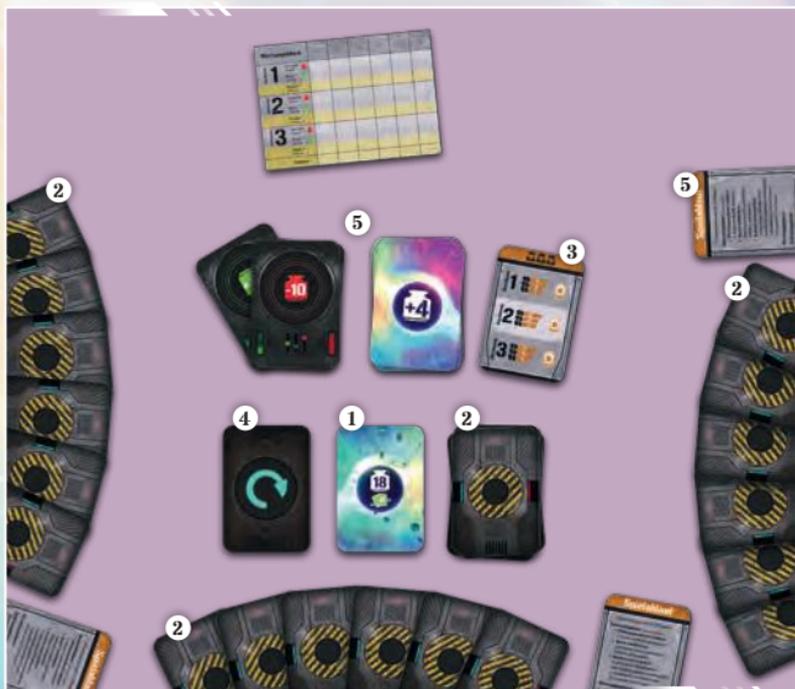
Hinweis: Natürlich könnt ihr vor einer Partie auch gemeinsam besprechen, mit welchen Schwarzen Löchern ihr spielen möchtet.

- 2 Mischt den Weltraumschrott verdeckt. Teilt nun an jede Person so viele Karten aus, wie der untere Wert auf dem aufgedeckten Schwarzen Loch angibt (im ersten Durchgang der ersten Partie also 6 Karten). Nehmt die Karten so in die Hand, dass ihr jeweils die Vorderseite der eigenen Karten seht. Legt den restlichen Weltraumschrott als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte eurer Spielfläche. Lasst daneben Platz für abgeworfene Karten.



- 3 Legt die Wertungskarte aus, auf der so viele Black Hole Buccaneers  abgebildet sind, wie mitspielen.
- 4 Legt die Richtungskarte mit einer zufälligen Seite nach oben in der Mitte der Spielfläche aus.
- 5 Legt die Wert- und Gewichtskarten, die Schwellenwertkarten sowie den Wertungsblock bereit. Nehmt euch jeweils 1 Übersichtskarte.

Nun kann der 1. Durchgang beginnen.



Spielübersicht

Ihr spielt gegeneinander in 3 Durchgängen. Jeder Durchgang besteht aus einer Auswahlphase, einer Wertungsphase und einer Aufräumphase.

In der Auswahlphase werdet ihr nach und nach Weltraumschrott vor euch auslegen und dessen Effekte nutzen. In der Wertungsphase überprüft ihr, ob das Gewicht eures Weltraumschrotts kleiner oder gleich des Schwellenwerts für das Schwarze Loch ist. Nur dann dürft ihr euren Weltraumschrott werten und erhaltet Punkte. Ist das Gewicht eures Weltraumschrotts größer als der Schwellenwert des Schwarzen Lochs, werdet ihr in das Schwarze Loch gezogen: Ihr müsst all euren Weltraumschrott abwerfen und nehmt nicht an der Punktevergabe dieses Durchgangs teil. In der Aufräumphase bereitet ihr schließlich den nächsten Durchgang vor.

Wer nach 3 Durchgängen die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.



Aufbau des Weltraumschrotts

Jeder Weltraumschrott hat einen Wert und ein Gewicht. Das Gesamtgewicht eurer Karten vergleicht ihr in der Wertungsphase mit dem Schwellenwert des Schwarzen Lochs. Wenn ihr nicht in das Schwarze Loch gezogen wurdet, dürft ihr danach die Werte eurer Karten zusammenrechnen. Wer den höchsten Wert gesammelt hat, erhält die meisten Punkte.

Viele Karten haben Effekte, die beim Aufdecken oder ab dem nächsten Zug aktiv werden (siehe unten). Effekte von Relikten werden in der Wertungsphase aktiv.



Viele Karten rotierst du im Spielverlauf. Rotiere dabei die Karte stets um **90 Grad im Uhrzeigersinn**. In der Wertungsphase zählen die beiden Angaben (Wert und Gewicht), die sich dann am oberen (am weitesten von dir entfernten) Rand befinden.



Spielablauf

Ihr spielt **3 Durchgänge**. Jeder Durchgang besteht aus einer **Auswahlphase**, einer anschließenden **Wertungsphase** und einer **Aufräumphase**.

Auswahlphase

In der Auswahlphase spielt ihr mehrere Züge mit je **3 Schritten**. Ihr spielt jeden einzelnen Schritt gleichzeitig. Achtet darauf, dass jede Person einen Schritt durchgeführt hat, bevor ihr mit dem nächsten Schritt weitermacht.

1. Weltraumschrott wählen

Wählt je **1 eurer Handkarten** mit Weltraumschrott und legt sie **verdeckt** vor euch aus.

2. Karten aufdecken

Deckt die gewählten Karten auf und **handelt ihre Effekte ab**. Die Effekte aller Karten werden ab Seite 14 erklärt.

Wichtig: Deckt Spielzeuge (rote Karten) in diesem Schritt **nicht** auf!

3. Karten weitergeben

Habt ihr jetzt **2 oder mehr Handkarten**, gebt diese entsprechend der Pfeilrichtung auf der Richtungskarte an die nächste Person weiter. Die Karten, die ihr von der Person neben euch erhaltet, sind eure Handkarten für den nächsten Zug.

Hinweis: *Die Richtung, in die ihr die Karten weitergebt, kann sich im Verlauf des Spiels ändern.*

Habt ihr nur noch je **1 Handkarte**, legt diese verdeckt auf einen Stapel neben das Schwarze Loch. Fahrt dann mit der **Wertungsphase** fort.



Wertungsphase

In der Wertungsphase handelt ihr die Effekte der **Relikte** sowie des **Spielzeugs** ab. Außerdem stellt ihr fest, ob ihr in das Schwarze Loch gezogen werdet. Ist dies nicht der Fall, nehmt ihr an der Punktevergabe teil.

Führt nacheinander folgende Schritte aus. Überspringt ggf. Schritte, wenn ein bestimmtes Relikt nicht ausliegt.

- A** Handelt den Effekt von *Überraschungsei* ab.
- B** Handelt den Effekt von *Alien-Planschbecken* ab.
- C** Deckt nun eure Spielzeuge auf und zählt jeweils das Gewicht zusammen. Wer von euch insgesamt das **schwerste** Spielzeug hat, nimmt sich die *-6 Gewichtskarte*. Bei Gleichstand erhält niemand von euch diese Karte.
- D** Handelt den Effekt von *Ein Ring* ab.
- E** Addiert jeweils das Gewicht eurer Karten und notiert die Summe auf dem Wertungsblock. Handelt anschließend **gleichzeitig** die Effekte von *Antigrav-Teppich* und *Exoskelett* ab.
- F** Mischt nun die Karten, die ihr am Ende der Auswahlphase neben das Schwarze Loch gelegt habt. Deckt dann 1 dieser Karten auf. Bestimmt den **finalen Schwellenwert** des Schwarzen Lochs, indem ihr das Gewicht der aufgedeckten Karte zu dem Schwellenwert des Schwarzen Lochs addiert bzw. subtrahiert (beachtet den Effekt von *XXL-Briefbeschwerer*). Liegen beim Schwarzen Loch Schwellenwertkarten, addiert bzw. subtrahiert zusätzlich deren Werte.
- G** Überprüft reihum, ob das Gesamtgewicht eurer ausliegenden Karten **größer** ist als der **finale Schwellenwert** des Schwarzen

Lochs (beachtet den Effekt von *Rettungsdecke*). Ist dies der Fall, werft alle eure Karten ab. Die betroffenen Personen nehmen nicht an der Punktevergabe in Schritt H teil.

H Addiert nun den **Wert** eurer ausliegenden Karten. Wer von euch die wertvollsten Karten besitzt, erhält die Punkte für den 1. Platz des aktuellen Durchgangs. Schaut auf der Wertungskarte nach, wie viele Punkte das sind. Alle weiteren Personen folgen nach Werten absteigend. Wer in Schritt G alle Karten abwerfen musste, erhält keine Punkte.

Im Falle eines Gleichstands liegt die am Gleichstand beteiligte Person vorne, die das wertvollste Raumschiff (blaue Karten) ausliegen hat. Haben die betroffenen Personen kein Raumschiff ausliegen, erhalten sie alle die Punkte für den schlechteren Platz. Die Punkte des besseren Platzes werden in diesem Fall nicht vergeben.

Beispiel: *3 Personen haben denselben Wert für Platz 2 und keine Raumschiffe. Daher erhalten sie jeweils die Punkte für Platz 4.*

Hinweis: *Ein Raumschiff mit einem negativen Wert gilt hierbei als wertvoller als gar kein Raumschiff.*

Beispiel: Wertungsphase

Hinweis: *Eine Abbildung zum Beispiel findet ihr auf Seite 13.*

In Schritt **A** der Wertungsphase wirft Andrea ihre Karte *Überraschungsei* ab. Dafür zieht sie die oberste Karte des Nachziehstapels, den *XXL-Briefbeschwerer*.

Schritt **B** der Wertungsphase überspringt die Gruppe, da niemand das *Alien-Planschbecken* gespielt hat.

In Schritt **C** decken Lisa, Jens und Andrea ihre Spielzeuge auf. Lisa hat die in Summe schwersten Spielzeuge und erhält als Belohnung die *-6 Gewichtskarte*.



Schritt **D** der Wertungsphase wird erneut übersprungen.

In Schritt **E** notieren alle Personen das Gewicht ihrer Karten auf dem Wertungsblock. Lisa erhält für ihre Karte *Antigrav-Teppich* die *+10 Wertkarte*, da sie aufgrund der *-6 Gewichtkarte* die in Summe leichtesten Karten ausliegen hat.

In Schritt **F** bestimmt Jens den finalen Schwellenwert des Schwarzen Lochs für die Gruppe. Er mischt die zum Schwarzen Loch gelegten Karten und deckt 1 Karte auf, das *Kartenlesegerät*. Das Gewicht der Karte wird zum Schwellenwert des Schwarzen Lochs addiert. Der finale Schwellenwert beträgt also 24 (18+6).

Aufgrund des *XXL-Briefbeschwerers* beträgt der finale Schwellenwert für Andrea 30 (18+6+6).

Nur Jens Karten überschreiten in Summe den finalen Schwellenwert, weshalb er alle ausliegenden Karten abwerfen muss und aus der Punktevergabe ausscheidet.

Da Lisa die in Summe wertvollsten Karten ausliegen hat, erhält sie in der Punktevergabe (Schritt **H**) 15 Punkte. Andrea erhält als Zweitplatzierte 10 Punkte, Jens geht leer aus.

Aufräumphase

Legt das soeben gespielte Schwarze Loch in die Schachtel und deckt das nächste auf. Legt die verteilten Gewicht- und Wertkarten sowie die zum Schwarzen Loch gelegten Schwellenwertkarten zurück. Dreht die Richtungskarte **nicht!**

Mischt dann den gesamten Weltraumschrott und teilt an jede Person verdeckt die Anzahl Karten aus, die auf dem neuen Schwarzen Loch angegeben ist.

Beginnt dann mit dem nächsten Durchgang.

Überspringt diese Phase am Ende des 3. Durchgangs. Fahrt stattdessen mit der Schlusswertung fort.

Schlusswertung

Addiert nach dem dritten Durchgang auf dem Wertungsblock eure Punkte aller Durchgänge. Es gewinnt, wer insgesamt die meisten Punkte sammeln konnte. Im Falle eines Gleichstands gewinnt unter den am Gleichstand beteiligten Personen die Person, die im 3. Durchgang das wertvollste Raumschiff ausliegen hat. Haben die betroffenen Personen kein Raumschiff ausliegen (oder mussten sie es abwerfen), teilen sie sich den Sieg.

Übersicht aller Kartenarten

Wert- und Gewichtskarten



Erhaltet ihr im Spielverlauf eine Gewichtskarte, subtrahiert deren Wert bei der Bestimmung eures Gewichts in Schritt E und G der Wertungsphase.



Erhaltet ihr im Spielverlauf die +10 Wertkarte, addiert deren Wert in Schritt H der Wertungsphase.

Roboter

Roboter könnten auf dem Schwarzmarkt einiges wert sein. Gleichzeitig zeigen sie aber merkwürdiges Verhalten, wenn auch andere Buccaneers sie einsammeln.

Alle Roboter haben denselben Effekt: Deckst du in **Schritt 2** der Auswahlphase einen Roboter auf und 1 oder mehrere andere Personen decken ebenfalls in diesem Zug einen Roboter auf, müsst ihr eure Karte um **90 Grad im Uhrzeigersinn** drehen. Dadurch sinkt der Wert des Roboters und gleichzeitig steigt sein Gewicht. Roboter, die in früheren Zügen gespielt wurden, sind davon nicht betroffen.



Folgende Wert/Gewicht-Kombinationen gibt es:

je 3x:   |  

je 1x:   |  

Hinweis: *Wird ein Roboter gedreht, sind dessen Wert und Gewicht vertauscht.*

Zeitmaschinenteile

Einzelne Zeitmaschinenteile sind relativ wertlos und schwer. Sammelt ihr jedoch mehrere Teile ein, könnt ihr sie zu einer wertvollen Zeitmaschine kombinieren, die euch gleichzeitig hilft, dem Schwarzen Loch zu entkommen.

Zeitmaschinenteile legst du stets in Gruppen aus. Innerhalb einer Gruppe darf kein Zeitmaschinenteil doppelt vorkommen. Du darfst aber jederzeit eine weitere Gruppe beginnen.

Eine vollständige Gruppe besteht aus den folgenden 4 Teilen: **Kommandosessel, Reflektorschild, Quantensteuerung** und **Warpmotor**.

Lege neue Teile immer so zur Gruppe, dass sie dieselbe Ausrichtung haben, wie die bereits ausliegende(n) Karte(n). Hast du das **zweite, dritte oder vierte** Teil zur Gruppe gelegt, drehe anschließend alle

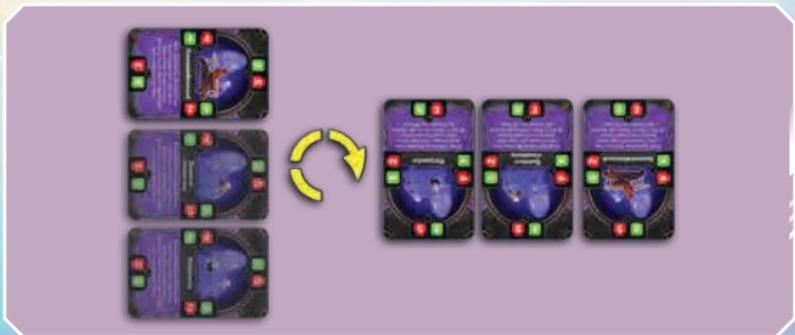
Karten dieser Gruppe um **90 Grad im Uhrzeigersinn**. Dadurch werden die einzelnen Teile nach und nach wertvoller und leichter.



Jedes Zeitmaschinenteil gibt es 3x.
Eine Gruppe hat folgenden Wert und folgendes Gewicht:

- 1 Karte:
- 2 Karten: je (in Summe)
- 3 Karten: je (in Summe)
- 4 Karten: je (in Summe)

Beispiel: *Lisa hat bereits eine Gruppe mit einer Quantensteuerung und einem Warpmotor ausliegen und um 90 Grad gedreht. In diesem Zug deckt sie einen Kommandosessel auf. Diesen legt sie nun zu den bereits ausliegenden Zeitmaschinenteilen – und zwar ebenfalls bereits um 90 Grad gedreht. Anschließend dreht sie alle 3 Karten erneut um 90 Grad, sodass diese nun verkehrt herum vor ihr liegen (um 180 Grad gedreht). Im nächsten Zug spielt Lisa erneut eine Quantensteuerung aus. Da diese bereits Teil der ersten Gruppe ist, beginnt sie mit der neuen Quantensteuerung eine neue Gruppe. Sie darf die Karte nicht drehen, da sie das erste Teil der Gruppe ist.*



Gestaltwandler

Gestaltwandler sind sehr gefragt, können sie doch die Form aller Gegenstände annehmen. Leider neigen sie dazu, sich in die Gegenstände zu verwandeln, die auch andere Gestaltwandler darstellen. Vielleicht könnt ihr dies zu eurem Vorteil nutzen?

Lege Gestaltwandler stets auf den zuvor ausgelegten Gestaltwandler, sodass du von den hinteren (länger ausliegenden) Karten nur deren Wert und Gewicht sehen kannst.

Jeder deiner ausliegenden Gestaltwandler hat stets das Gewicht des zuletzt von dir ausgelegten Gestaltwandlers, also des Gestaltwandlers, der ganz oben liegt. Der Wert der jeweiligen Gestaltwandler ändert sich dadurch nicht.



Folgende Wert/Gewicht-Kombinationen gibt es:

je 2×: | | |

je 1×: |

Beispiel: *Jens hat bereits den Morpho Cubo (Wert 8, Gewicht 8) ausliegen. In einem späteren Zug deckt Jens den Morpho Broccolo (Wert 4, Gewicht 4) auf. Diesen legt er auf den bereits ausliegenden Morpho Cubo, sodass er nur noch dessen Wert und Gewicht sehen kann. Morpho Cubo hat nun ebenfalls ein Gewicht von 4. In Summe haben die beiden Gestaltwandler also einen Wert von 12 (8+4) und ein Gewicht von 8 (4+4). In einem späteren Zug deckt Jens Morpho Servientes (Wert 7, Gewicht 7) auf. Er muss ihn auf Morpho Broccolo legen. Dadurch hat nun jeder seiner Gestaltwandler ein Gewicht von 7, insgesamt also 21.*

Spielzeuge

Altes Spielzeug ist auch im Jahr 2642 nicht besonders gefragt. Aber andere Spezies haben besonderes Interesse daran und bieten im Austausch gegen altes Menschenspielzeug ihre Hilfe an, um dem Schwarzen Loch zu entkommen.

Deckt **Spielzeuge** nicht wie die anderen Karten in der Auswahlphase auf! Deckt sie stattdessen in Schritt C der Wertungsphase auf. Wer von euch dann das in Summe **schwerste** Spielzeug ausliegen hat, erhält als Belohnung die -6 Gewichtskarte.



Folgende Wert/Gewicht-Kombinationen gibt es:

je 1×:

1	2	2	2	3	3
3	4	4	4	5	6
5	5	5	6		

Raumschiffe

Raumschiffe können sehr wertvoll sein. Gleichzeitig haben sie den Nachteil, sehr schwer zu sein. Andere Raumschiffe helfen uns, dem Schwarzen Loch zu entkommen.

Raumschiffe haben keinen Effekt, lösen in der Wertungsphase und bei der Schlusswertung jedoch Gleichstände auf: Es liegt die am Gleichstand beteiligte Person vorne, die das wertvollste Raumschiff ausliegen hat.

Hinweis: Ein Raumschiff mit einem negativen Wert gilt hierbei als wertvoller als gar kein Raumschiff.



Folgende Wert/Gewicht-Kombinationen gibt es:

je 1×:

-5	-4	-4	-3	-3	-2	7	5
8	6	9	7	10	7	11	8
12	9	14	10				

Artefakte

Artefakte sind einzigartige Gegenstände mit besonders mächtigen Effekten.

Jedes Artefakt hat einen besonderen Effekt. Einige der Artefakte haben Effekte, die beim Aufdecken der Karten aktiv werden, andere Artefakte haben Effekte, die ab dem nächsten Zug gelten. Wir empfehlen, die Effekte der Artefakte soweit möglich gleichzeitig abzuhandeln. Handelt sie im Zweifel in der Reihenfolge ab, wie sie hier in der Anleitung erklärt werden.



Analoger GPS-Tracker

Deckst du in der Auswahlphase *Analoger GPS-Tracker* auf, musst du im nächsten Zug dieses Durchgangs **1 zufällige Karte** auslegen. (Lasse zum Beispiel eine andere Person 1 deiner Handkarten ziehen.) Du darfst dir deine Karten anschauen, bevor du 1 davon zufällig bestimmst.

TIIT CLO UHL

Deckst du in der Auswahlphase *TIIT CLO UHL* auf, müssen du und alle anderen Personen sofort **1 Karte vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen**. Lege außerdem die +3 Schwellenwertkarte zum Schwarzen Loch.



Hinweis: *Durch das Spielen von TIIT CLO UHL wählt ihr in diesem Durchgang eine zusätzliche Karte aus, bevor die Wertungsphase folgt. Dies kann z. B. dann nützlich sein, wenn du noch einen Gestaltwandler, ein Zeitmaschinenteil oder ein helfendes Relikt brauchst.*



Schweizer Taschenlaser

Deckst du in der Auswahlphase *Schweizer Taschenlaser* auf, musst du sofort eine -4, -2, +2 oder +4 Schwellenwertkarte deiner Wahl zum Schwarzen Loch legen. Wählst du die +2 oder die +4 Schwellenwertkarte, wirf *Schweizer Taschenlaser* sofort offen ab.

Wählst du die -4 oder -2 Schwellenwertkarte, **muss** *Schweizer Taschenlaser* vor dir **liegen bleiben**.

Titantentakel

Deckst du in der Auswahlphase *Titantentakel* auf, musst du sofort **3 Karten vom Nachziehstapel** ziehen. Wähle **1 dieser 3 Karten**, decke sie auf und lege sie ebenfalls aus. Wirf die übrigen 2 Karten offen ab. Ist diese Karte ein **Artefakt** mit einem Effekt, der „beim Aufdecken“ aktiv wird, ignoriere diesen Effekt. Alle anderen Karten behalten ihre Effekte. Wählst du zum Beispiel einen Roboter und hat eine andere Person ebenfalls einen Roboter aufgedeckt, müsst ihr beide eure Karte um 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen.



Realitätskreisel

Deckst du in der Auswahlphase *Realitätskreisel* auf, drehe sofort die Richtungswahlkarte um. Ab sofort geht ihr eure Handkarten in die andere Richtung weiter.





Morphosauger

Morphosauger hat einen Effekt, der erst ab dem nächsten Zug gilt. Immer wenn eine andere Person (also nicht du) einen Gestaltwandler aufdeckt, **musst** du *Morphosauger* sofort um 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen. (Decken mehrere Personen Gestaltwandler auf, **musst** du *Morphosauger* mehrfach drehen.)

Hinweis: Dieser Effekt muss auch dann ausgeführt werden, wenn eine andere Person 1 Gestaltwandler durch den Effekt von Titanentakel aufdeckt und auslegt.

Cubus Librae

Cubus Librae hat einen Effekt, der erst ab dem nächsten Zug gilt. Immer wenn eine andere Person (also nicht du) eine Karte mit Gewicht 7 oder mehr aufdeckt, **musst** du *Cubus Librae* sofort um 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen. (Decken mehrere Personen Karten mit Gewicht 7 oder mehr auf, **musst** du *Cubus Librae* mehrfach drehen.)



Hinweis: Dieser Effekt muss auch dann ausgeführt werden, wenn eine andere Person eine entsprechende Karte durch den Effekt von Titanentakel aufdeckt und auslegt. Roboter können diesen Effekt nie auslösen.



Lootbox

Lootbox hat einen Effekt, der erst ab dem nächsten Zug gilt. Immer wenn du eine Karte mit Gewicht 6 oder mehr aufdeckst, drehe *Lootbox* sofort um 90 Grad im Uhrzeigersinn.

Hinweis: Diesen Effekt **musst** du auch dann ausführen, wenn du eine entsprechende Karte durch den Effekt von Titanentakel aufdeckst und auslegst. Roboter können diesen Effekt nie auslösen.

Relikte

Relikte sind einzigartig im Universum. Viele Relikte sind auf dem Schwarzmarkt kaum etwas wert, haben dafür aber mächtige Effekte, die in der Nähe eines Schwarzen Lochs hilfreich sein können.

Alle Relikte haben Effekte, die erst in der Wertungsphase aktiv werden.



Überraschungsei

Du darfst *Überraschungsei* in **Schritt A** der Wertungsphase offen abwerfen. Tust du das, musst du sofort die oberste Karte des Nachziehstapels aufdecken und vor dir auslegen.

Roboter darfst du senkrecht vor dir auslegen.

Deckst du ein Artefakt auf, ignoriere dessen Effekt. Alle anderen Karten behandelst du so, als hättest du sie in der Auswahlphase aufgedeckt.

Hinweis: Hast du ein anderes Relikt aufgedeckt, darfst du dessen Effekt im entsprechenden Schritt nutzen.

Alien-Planschbecken

Du darfst *Alien-Planschbecken* in **Schritt B** der Wertungsphase offen abwerfen. Tust du das, decke zufällig 1 der Karten, die ihr zum Schwarzen Loch gelegt habt, auf und lege sie vor dir aus.

Roboter darfst du senkrecht vor dir auslegen.

Deckst du ein Artefakt auf, ignoriere dessen Effekt. Alle anderen Karten behandelst du so, als hättest du sie in der Auswahlphase aufgedeckt.



Hinweis: Ziehst du das Überraschungsei, darfst du den Effekt nicht mehr ausführen, da Schritt A der Wertungsphase bereits abgeschlossen ist.



Ein Ring

Du darfst *Ein Ring* in Schritt D der Wertungsphase abwerfen.

Antigrav-Teppich

Überprüfe in Schritt E der Wertungsphase, ob deine Karten das in Summe niedrigste Gewicht haben. Ist dies der Fall, nimm dir die *+10 Wertkarte*. Bei einem Gleichstand erhältst du die Wertkarte nicht.



Exoskelett

Überprüfe in Schritt E der Wertungsphase, ob deine Karten das in Summe höchste Gewicht haben. Ist dies der Fall, nimm dir die *-10 Gewichtskarte*. Bei einem Gleichstand erhältst du die Gewichtskarte nicht.

Hinweis: *Handelt Antigrav-Teppich und Exoskelett gleichzeitig ab. Sollten beide Karten vor dir ausliegen, darfst du also höchstens 1 davon ausführen.*



XXL-Briefbeschwerer

Der Effekt von *XXL-Briefbeschwerer* wird in **Schritt F** der Wertungsphase aktiv. Das Gewicht der aufgedeckten Karte zählt bei der Bestimmung des finalen Schwellenwertes für dich doppelt (positiv wie negativ). Für dich hat das Schwarze Loch also einen anderen (meist höheren) finalen Schwellenwert, als für die anderen Buccaneers.

Rettungsdecke

Der Effekt von *Rettungsdecke* wird in **Schritt G** der Wertungsphase aktiv. Überschreitet das Gewicht deiner Karten den finalen Schwellenwert, erhältst du 5 Punkte. Notiere diese auf dem Wertungsblock im Feld des laufenden Durchgangs.



Hinweis: An Schritt H der Wertungsphase nimmst du nicht teil.

Impressum

Autor: Peter Langkjær Møller
Illustrationen: Bartłomiej Kordowski
Grafikdesign: Eva Steuer
Realisation: Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.
© 2023 Pegasus Spiele GmbH.



Pegasus Spiele

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)