



The background is a stylized illustration of two astronauts in a space station. The astronaut on the left is older, with a weathered face, wearing a white suit with orange accents. The astronaut on the right is younger, with pink hair, wearing a white suit with orange and blue accents. They are both looking up at a small, circular Earth floating in the dark blue space filled with white stars. The top of the image shows the interior of the space station with grey walls, some equipment, and a few floating papers. The logo is centered at the top, featuring a large 'AI' in white with a blue outline, where the 'i' has a blue dot. Below it, the words 'SPACE' and 'PUZZLE' are written in blue, stacked vertically.

# AI SPACE PUZZLE

**SPIELANLEITUNG**



## ♦ Spielidee

Als die Erde durch eine nukleare Katastrophe dem Untergang geweiht war, schaffte es nur eine Handvoll Menschen zu den Evakuierungsschiffen und konnte den Planeten verlassen. Ihr gehört zu diesen wenigen Glücklichen. In den Kryoschlaf versetzt fliegt ihr durch fremde Galaxien auf der Suche nach einer neuen Heimat. Doch euer Kryoschlaf findet unerwartet ein vorzeitiges Ende: Der Reaktor eures Raumschiffs hatte eine Fehlfunktion! Der einzige Weg, das Schiff zu retten, ist ein Neustart des Systems – von Hand. Die KI an Bord wird euch dabei helfen, doch sie braucht euch: Die richtigen Astronauten müssen die richtigen

Schlüssel in die richtigen Räume bringen. Leichter gesagt als getan. Denn die KI wurde auch beschädigt – das Kommunikationssystem ist gestört und sie kann nur noch unvollständige Nachrichten an euch senden. Ihr müsst zusammenarbeiten, um die Nachrichten der KI zu entschlüsseln und zu verhindern, dass das Schiff explodiert. Werdet ihr es rechtzeitig schaffen?

AI SPACE PUZZLE ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr in die Rolle von Astronauten und einer KI schlüpft. Euer gemeinsames Ziel ist es, dass die richtigen Figuren in den richtigen Räumen sind und die richtigen Schlüssel haben.

**Im Laufe des Spiels entwickelt ihr ein eigenes System, um euch zu verständigen.**

Als KI nutzt du dafür verschiedene Plättchen, um die erforderliche Kombination aus Figuren, Schlüsseln, Räumen und Farben zu vermitteln. Als Astronauten müsst ihr herausfinden, was diese Plättchen bedeuten.

Das macht ihr über verschiedene Szenarien hinweg. Jede Partie spielt ihr ein anderes Szenario aus dem Szenariobuch.

## ♦ Spielmaterial



Standfuß für die Lösungskarte



16 Raumkarten



10 doppelseitige Lösungskarten



3 doppelseitige Schwierige Lösungskarten



4 Astronautenkarten (siehe Verrat-Variante im Szenariobuch S. 47)



Spielanleitung



Sichtschirm



Szenariobuch



6 Figuren



8 Spielsteine



6 Farbmarker



6 Würfel



27 Kommunikationsplättchen und 1 Krisenplättchen



Computer mit den 4 Schlüsseln



# ♦ Spielaufbau

- 1 Bestimmt, wer in die Rolle der KI schlüpft. Diese Person setzt sich den anderen gegenüber und stellt den Sichtschirm vor sich auf, um dahinter Informationen zu verbergen. Sie wird als „KI“ bezeichnet.

- 2 Mischt die **16 Raumkarten** und legt sie aufgedeckt und in zufälliger Anordnung als 4x4-Raster zwischen euch. Das ist das **Schiff**.

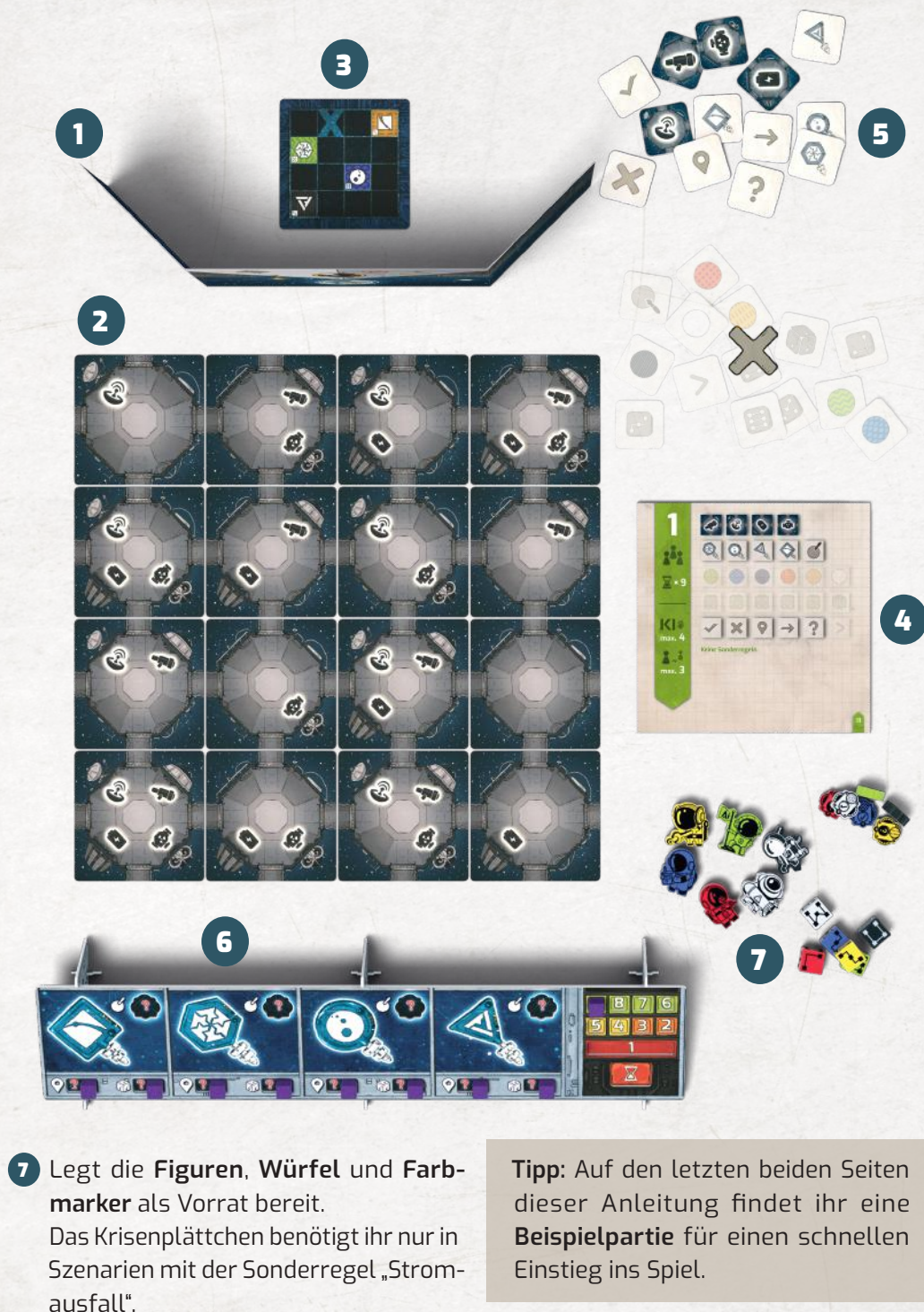
- 3 Die KI mischt die **Lösungskarten**. Hinter ihrem Sichtschirm zieht sie 1 davon, dreht sie beliebig und steckt eine der 4 Kanten in den Standfuß. Die übrigen Lösungskarten kommen zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht.

Für ein **schwierigeres Spiel** könnt ihr stattdessen eine der drei Schwierigen Lösungskarten verwenden (siehe S. 4).

- 4 Wählt gemeinsam ein **Szenario** aus dem Szenariobuch und lest seine Regeln. Falls es Sonderregeln hat, die den Spielaufbau betreffen, beachtet sie.

- 5 Die KI nimmt sich alle **Kommunikationsplättchen**, die im Szenario angegeben sind. Die übrigen Kommunikationsplättchen kommen zurück in die Schachtel.

- 6 Steckt den **Computer** zusammen wie auf der Rückseite der Stanzteile angegeben. Legt je **1 Spielstein** auf jedes Häkchen ✓. In eurem Szenario ist neben der Sanduhr (⌚) angegeben, wie viele Runden ihr spielt. Legt **1 Spielstein** als Rundenmarker auf das Feld mit dieser Zahl auf der Rundenleiste.





## ♦ Spielziel

Die richtigen Figuren müssen in den richtigen Räumen sein und die richtigen Schlüssel haben.



Die **Lösungskarte** zeigt die folgenden Informationen:

- Die Farben zeigen, in welchen Räumen des Schiffs Figuren sein müssen (immer aus Sicht der KI) und welche Farbe sie haben müssen.
- Die Schlüssel-Symbole zeigen, welche Figur welchen Schlüssel haben muss. Die Astronauten zeigen mit den Farbmarkern auf dem Computer an, welche Figur gerade welchen Schlüssel hat (siehe S. 7).

**Beispiel:** Im Beispiel links muss die grüne Figur den runden Schlüssel haben und die rote Figur den dreieckigen Schlüssel.

- Manche Szenarien verwenden Würfel oder haben Sonderregeln für besondere Räume. Ist das bei eurem Szenario nicht der Fall, ignoriert die Würfel-Symbole und **X**-Symbole auf der Lösungskarte.



Die (optionalen) **Schwierigen Lösungskarten** erkennt ihr an den gelb-schwarzen Streifen. Ihr könnt sie mit jedem Szenario kombinieren.

## HILFE BEI FARBENBLINDHEIT



Jede Farbe hat ein Muster.

Die Muster sind auf den Lösungskarten, Figuren (auf einer Seite) und Farbmarkern (auf beiden Seiten) aufgedruckt.

|         |                                                                                       |   |                                                                                       |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------|---|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Grün    |   | = |   |
| Blau    |  | = |  |
| Schwarz |  | = |  |
| Rot     |  | = |  |
| Gelb    |  | = |  |
| Weiß    |  | = |  |



## ♦ Spielablauf

Ihr spielt eine bestimmte Anzahl an Runden. Jede Runde beginnt mit der **KI-Phase**, gefolgt von der **Astronauten-Phase**. In der KI-Phase sendet die KI mit den Kommunikationsplättchen eine Nachricht an die Astronauten. In der Astronauten-Phase versuchen die Astronauten, diese Nachricht zu entschlüsseln und nutzen verschiedene Aktionen. Sobald sie fertig sind, rücken sie den Rundenmarker weiter auf das Feld mit der nächstniedrigeren Zahl (bzw. mit der Sanduhr).

### KI-PHASE

Die KI entscheidet, welche Nachricht sie den Astronauten schicken möchte. Sie berücksichtigt dabei die Informationen auf der Lösungskarte und was die Astronauten bisher getan haben.

- Die KI darf eine bestimmte Anzahl an **Kommunikationsplättchen** verwenden wie im Szenario angegeben. Sie ordnet sie hinter ihrem Sichtschirm beliebig an.

Die Kommunikationsplättchen dürfen sich berühren und überlappen, aber sie müssen mit der Vorderseite nach oben liegen und komplett hinter dem Sichtschirm verborgen sein. Der Sichtschirm darf nie auf das Schiff gestellt werden und die KI stellt ihn immer an dieselbe Stelle.

- Nachdem die KI die Kommunikationsplättchen wie gewünscht angeordnet hat, nimmt sie den Sichtschirm weg, damit die Astronauten die Kommunikationsplättchen sehen können. Die KI darf die Plättchen nun nicht mehr verändern.

- Während des Spiels darf die KI ausschließlich durch die Kommunikationsplättchen mit den Astronauten kommunizieren. Sie darf nicht mit ihnen reden und auch nichts durch ihre Gestik oder Mimik verraten. Falls es Regelfragen gibt, dürft ihr sie aber natürlich klären.

*Beispiele zu Nachrichten der KI findet ihr auf S. 9.*

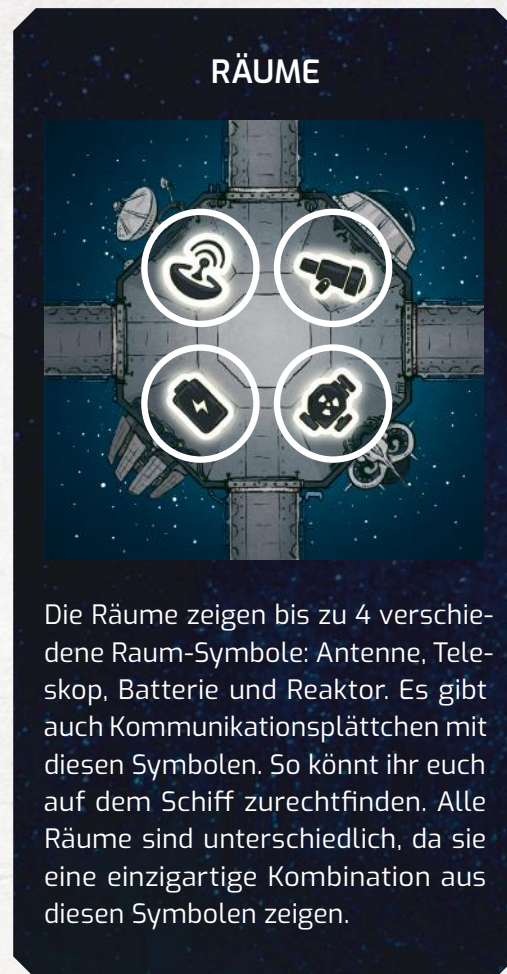
### ASTRONAUTEN-PHASE

Die Astronauten überlegen gemeinsam, was die Nachricht der KI bedeuten soll. Sie nutzen eine bestimmte Anzahl an **Aktionen** wie im Szenario angegeben.

- Die Astronauten haben die Wahl aus den folgenden 4 Aktionen. Sie dürfen auch dieselbe Aktion mehrfach nutzen.
  - » Bewegt 1 Figur auf dem Schiff von einem beliebigen Raum in einen beliebigen anderen Raum.
  - » Stellt 1 Figur aus dem Vorrat in einen beliebigen Raum.
  - » Entfernt 1 Figur vom Schiff und legt sie zurück in den Vorrat.
  - » Dreht 1 Würfel auf eine beliebige Seite. (Gilt nur, falls in eurem Szenario Würfel verwendet werden.)

In jedem Raum dürfen beliebig viele Figuren gleichzeitig sein.

- Die Astronauten dürfen in der Astronauten-Phase jederzeit die Farbmarker und Spielsteine nutzen, um ihre Vermutungen auf dem Computer festzuhalten. **Das zählt nicht als Aktion.**



Die Räume zeigen bis zu 4 verschiedene Raum-Symbole: Antenne, Teleskop, Batterie und Reaktor. Es gibt auch Kommunikationsplättchen mit diesen Symbolen. So könnt ihr euch auf dem Schiff zurechtfinden. Alle Räume sind unterschiedlich, da sie eine einzigartige Kombination aus diesen Symbolen zeigen.

**Denkt daran:** Um gewinnen zu können, müsst ihr mit den Farbmarkern auf dem Computer anzeigen, welche Figur welchen Schlüssel hat.

- Farbmarker und Spielsteine könnt ihr nur auf den Computer legen (nicht auf das Schiff).
- Während des Spiels dürfen bei jedem Schlüssel auf dem Computer beliebig viele Farbmarker liegen. So haltet ihr eure Vermutungen fest. Doch bevor



## ♦ Spielablauf

es zum Spielende kommt und geprüft wird, ob ihr gewonnen habt, darf bei jedem Schlüssel nur **genau 1 Farbmarker** liegen. Er gibt an, welche Figur diesen Schlüssel hat.

- **Am Ende der Astronauten-Phase, wenn ihr keine Aktionen mehr nutzen könnt oder wollt, rückt den Rundenmarker weiter auf das Feld mit der nächstniedrigeren Zahl (bzw. mit der Sanduhr).** Dadurch endet die Runde und die KI ist wieder am Zug.



Während des Spiels dürfen die Astronauten zwar miteinander reden, aber sie dürfen nicht mit der KI reden und auch nichts durch ihre Gestik oder Mimik andeuten. Sie dürfen der KI auch nicht sagen, wie sie kommunizieren soll. Es ist also nicht erlaubt, zu sagen:

- „Zeig uns das -Plättchen, wenn der quadratische Schlüssel die richtige Farbe

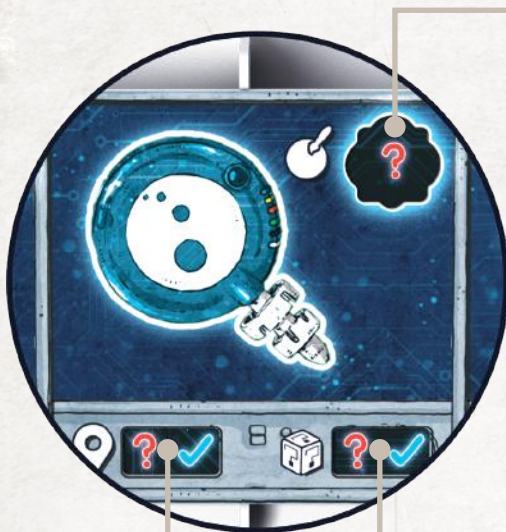
hat, oder zeig uns das -Plättchen, wenn wir Rot zu Grün ändern müssen.“

- „Drehe ein Schlüssel-Plättchen seitwärts, wenn der entsprechende Schlüssel im richtigen Raum ist.“
- „Lege das Schlüssel-Plättchen hierhin, wenn der zugehörige Würfel höher als 3 sein muss.“





## ♦ Computer



Auf diesem Feld ist Platz für 1 Spielstein (■). Sind sich die Astronauten nicht sicher, ob ein Schlüssel im richtigen Raum ist, sollte ? sichtbar sein. Sind sie sich sicher, sollte ✓ sichtbar sein.

Auf diesem Feld ist Platz für 1 Farbmarker. Die Farbmarker haben zwei Seiten: Sind sich die Astronauten nicht sicher, ob es der richtige Farbmarker für diesen Schlüssel ist, legen sie ihn mit dieser Seite nach oben:



Sind sie sich sicher, legen sie ihn stattdessen mit dieser Seite nach oben:



Auf diesem Feld ist Platz für 1 Spielstein (■). Sind sich die Astronauten nicht sicher, ob der Würfel von der Figur, die diesen Schlüssel hat, die richtige Zahl zeigt, sollte ? sichtbar sein. Sind sie sich sicher, sollte ✓ sichtbar sein.

Werden in eurem Szenario keine Würfel verwendet, ignoriert dieses Feld einfach.



Das ist die Rundenleiste. Hier zeigt ihr mit dem Rundenmarker an, wie viele Runden ihr noch spielt. So lange haben die Astronauten Zeit, die Lösung zu finden. Das Szenario gibt an, auf welches Feld ihr den Rundenmarker beim Spielaufbau legt.



## ♦ Spielende

---

Das Spiel endet auf eine von zwei Arten:

**1. Der Rundenmarker wird auf das Feld mit der Sanduhr (  ) gerückt.**

Die KI zeigt die Lösungskarte und prüft, ob die Astronauten die Lösung gefunden haben (siehe „Gewinnen“ und „Verlieren“ rechts).

**2. Die Astronauten möchten lösen.**

Liegt auf dem Computer genau 1 Farbmärker bei jedem Schlüssel und denken die Astronauten, dass sie die Lösung gefunden haben, dürfen sie den Spielstein auf das Feld mit der Sanduhr (  ) rücken. Die KI zeigt die Lösungskarte und prüft, ob die Astronauten die Lösung gefunden haben (siehe „Gewinnen“ und „Verlieren“ rechts).

**Gewinnen**

Ihr gewinnt gemeinsam, wenn die richtigen Figuren in den richtigen Räumen sind und die richtigen Schlüssel haben. Werden in eurem Szenario Würfel verwendet, muss zusätzlich jeder Würfel die Zahl zeigen, die für ihn auf der Lösungskarte angegeben ist.

**Verlieren**

Habt ihr mind. 1 Fehler gemacht, verliert ihr gemeinsam.

## ♦ Mehrere Szenarien spielen

---

Sobald ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr gleich mehrere Szenarien mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden hintereinander spielen.

Wiederholt dazu nach jedem Spiel den Spielaufbau auf S. 3. Denkt daran, eine neue Lösungskarte zu verwenden! Ihr

könnt eure aktuelle Lösungskarte auch einfach auf die Rückseite drehen. Die Räume könnt ihr liegenlassen. Wenn ihr das Spiel schwieriger machen wollt, solltet ihr sie aber neu anordnen. Ihr könnt auch die Rollen tauschen, sodass jemand anderes die KI spielt.

Sprecht nach jedem Szenario darüber, was gut oder schlecht gelaufen ist. So könnt ihr eure Kommunikation während des Spiels verbessern.



## ♦ Beispiele für Nachrichten der KI



### BEISPIEL 1

Die rote Figur muss in einem Raum mit Antenne, Batterie und Teleskop sein.



### BEISPIEL 2

Beim dreieckigen und quadratischen Schlüssel sollen die Räume oder Farben getauscht werden.



### BEISPIEL 3

Die Würfel, die zum quadratischen und runden Schlüssel gehören, zeigen die falsche Zahl.



### BEISPIEL 4

Der dreieckige Schlüssel muss in einem Raum mit Teleskop und Batterie sein.  
Der sechseckige Schlüssel muss in einen Raum mit nur dem Teleskop sein.



### BEISPIEL 5

Die grüne Figur, die den quadratischen Schlüssel hat, muss in einem Raum sein, der entweder 3 Symbole zeigt, oder in dem ein Würfel mit der Zahl 3 liegt.



## ♦Tipps

- Die Astronauten sollten viel mit den Figuren machen, damit die KI sinnvolle Nachrichten schicken kann. Denkt daran: Ihr arbeitet zusammen!
- Jeder Mensch hat seine eigene Art zu kommunizieren. Die Astronauten sollten die Nachrichten, die sie von der KI erhalten, kommentieren und laut überlegen, was sie bedeuten könnten. So kann die KI ihre Nachrichten daran anpassen, wie die Astronauten denken. Ihr werdet sehen: Selbst eine einfache Nachricht kann viele verschiedene Bedeutungen haben!
- Oft brauchen die Astronauten in einer Runde nicht alle ihre Aktionen auf. Habt ihr Aktionen übrig, solltet ihr Figuren bewegen, die noch nicht in den richtigen Räumen sind, oder Figuren aus dem Vorrat auf das Schiff stellen.
- Die Astronauten sollten versuchen, sich die Nachrichten zu merken, die die KI ihnen in vorherigen Runden geschickt hat. Ihr könnt auch den Computer als eine Art Merkhilfe nutzen.
- Die Sonderregeln der meisten Szenarien machen das Spiel zwar schwieriger, bieten aber auch neue Wege, zu kommunizieren. Seid kreativ!

## MITWIRKENDE

SPIELIDEE: Katarzyna Cioch, Sylwia Smolińska,  
Wojciech Wiśniewski, Mateusz Wolski

ILLUSTRATIONEN: Tomasz Bolik

GRAFIK: Radosław Dawid, Mateusz Kopacz  
basierend auf dem Projekt von Smart Flamingo

PROJEKTLEITUNG: Jan Maurycy

PRODUKTIONSLEITUNG: Damian Mazur

ENGLISCHES LEKTORAT: Tyler Brown

ÜBERSETZUNG UND LEKTORAT

(DEUTSCHE VERSION): Translation Circus  
(Lisa Prohaska, Frank Thuro)

2023 PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13  
44-190 Knurów, Polen

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

Unsere Spiele werden mit der bestmöglichen Sorgfalt zusammengestellt. Sollte jedoch in deinem Exemplar etwas fehlen, entschuldigen wir uns. Du erreichst uns über unser Kontaktformular:

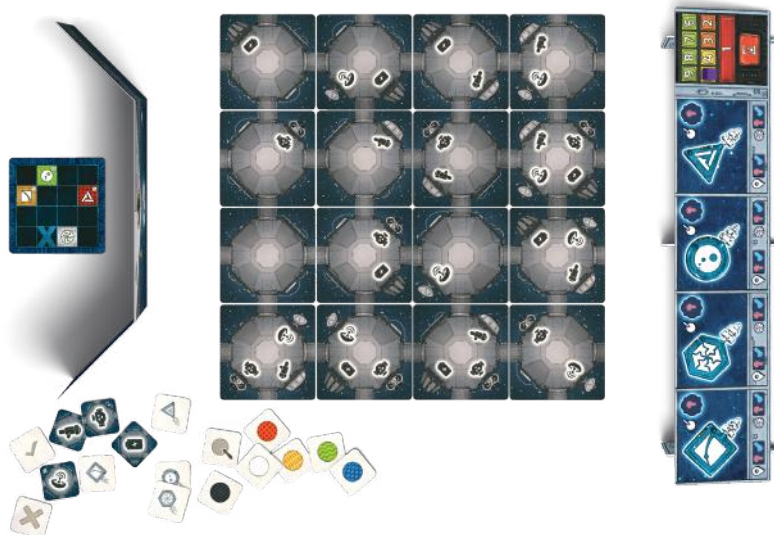
Wir kümmern uns auch nach der Veröffentlichung um unsere Spiele. Unsere Mitarbeitenden prüfen das Spielmaterial weiter und manchmal – auch Monate und Jahre nach der Veröffentlichung – können Korrekturen, Änderungen oder Verbesserungen notwendig werden. Diese notwendigen Änderungen werden dann, basierend auf der Meinung unserer Community und der Erfahrung unserer Autorinnen und Autoren vorgenommen. Die aktuellsten Regeln sowie zusätzliches Material (z. B. Mini-Erweiterungen, Promos, FAQ, usw.) findest du auf unserer Website unter:

[portalgames.pl/en/customer-service](https://portalgames.pl/en/customer-service)

[portalgames.pl/en/](https://portalgames.pl/en/)

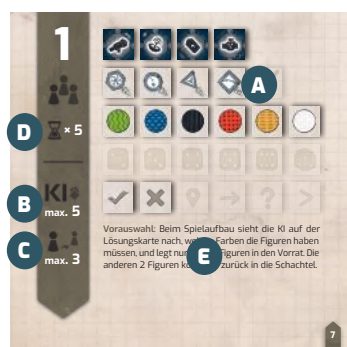


# BEISPIELPARTIE



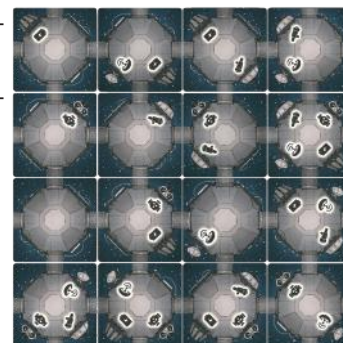
Diese Beispielpartie hilft euch dabei, das Spiel zu lernen. Ihr könnt sie euch einfach durchlesen oder das Spiel direkt genauso aufbauen und nachspielen.

Links seht ihr den Spielaufbau von Szenario 1. Der Rundenmarker liegt auf Feld 5 der Rundenleiste wie im Szenariobuch angegeben.



Das Szenario gibt an, welche Kommunikationsplättchen die KI zur Verfügung hat (**A**) und wie viele davon sie pro Runde nutzen darf (**B**). Es gibt auch an, wie viele Aktionen die Astronauten pro Runde nutzen dürfen (**C**) und wie viele Runden lang sie Zeit haben, die Lösung zu finden (**D**). Dieses Szenario hat außerdem eine Sonderregel (**E**).

Ihr habt die Raumkarten in zufälliger Anordnung als 4x4-Raster ausgelegt. Das ist euer Schiff. Jeder Raum entspricht 1 Kästchen auf der Lösungskarte – immer aus Sicht der KI.



Die 4 Farben zeigen, welche Figur in welchem Raum sein muss. Die Schlüssel-Symbole zeigen, welche Figur welchen Schlüssel haben muss. (Das zeigen die Astronauten mit den Farbmarkern auf dem Computer an.)

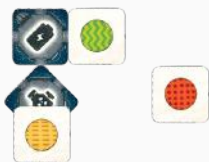
Nur wenn ihr die Nachrichten der KI richtig deutet, die richtigen Figuren in die richtigen Räume stellt und auf dem Computer richtig anzeigt, welche Figur welchen Schlüssel hat, gewinnt ihr – und verhindert, dass euer Raumschiff explodiert!



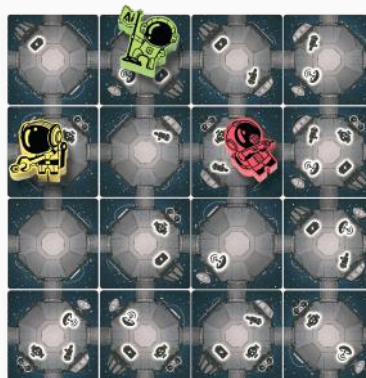
SEHEN WIR UNS AN, WIE DIE ERSTEN RUNDEN AUSSEHEN KÖNNTEN.



## RUNDE 1



- Die KI ordnet ihre gewählten Kommunikationsplättchen hinter dem Sichtschirm an. Sobald sie fertig ist, nimmt sie den Sichtschirm weg.
- Die Astronauten nutzen alle 3 Aktionen, um 3 Figuren auf das Schiff zu stellen.



Die KI hat die Plättchen teilweise gedreht und Abstand dazwischen gelassen, um zu vermitteln, in welchen Räumen die Figuren sein müssen. Leider haben die Astronauten nicht verstanden, dass die rote Figur noch weiter von den anderen entfernt sein muss. Weil die Nachricht noch keine Informationen zu den Schlüsseln enthält, haben die Astronauten noch keine Farbmarker auf den Computer gelegt.

## RUNDE 2



- Die KI ordnet ihre gewählten Kommunikationsplättchen hinter dem Sichtschirm an. Sobald sie fertig ist, nimmt sie den Sichtschirm weg.
- Die Astronauten nutzen nur 2 von ihren drei Aktionen, um die rote Figur weiter nach rechts zu bewegen und die weiße Figur auf das Schiff zu stellen.



Die KI versucht mitzuteilen, dass die rote Figur noch nicht im richtigen Raum ist. Sie bestätigt also nur, dass die gelbe und grüne Figur richtig stehen. Durch die Anordnung der Plättchen zeigt sie, dass die rote Figur weiter nach rechts muss, und dass die weiße Figur in die dritte Spalte muss. Weil die Nachricht noch keine Informationen zu den Schlüsseln enthält, haben die Astronauten noch keine Farbmarker auf den Computer gelegt.

## RUNDE 3



- Die KI ordnet ihre gewählten Kommunikationsplättchen hinter dem Sichtschirm an. Sobald sie fertig ist, nimmt sie den Sichtschirm weg.
- Die Astronauten nutzen nur 1 ihrer drei Aktionen, um die weiße Figur zu bewegen.



Die KI hat die Plättchen mit den Raum-Symbolen genutzt, um zu zeigen, dass die weiße Figur im Raum mit diesen drei Symbolen sein muss. Sie hat auch darauf geachtet, die Symbole genau so anzuordnen, wie sie auf dem Raum zu sehen sind. Außerdem hat die KI das Plättchen zu dem sechseckigen Schlüssel genutzt, um mitzuteilen, dass die weiße Figur diesen Schlüssel hat. Die Astronauten legen also den weißen Farbmaker zum sechseckigen Schlüssel auf dem Computer. Dieses Beispiel zeigt, dass die Astronauten nicht immer alle ihre Aktionen nutzen müssen und dass die KI manchmal lieber wenige Informationen zeigt, die ganz eindeutig sind, als viele Informationen, die nicht eindeutig sind.



Die KI kann mit den Plättchen auf viele verschiedene Arten mit den Astronauten kommunizieren. Was denkt ihr – wie zeigt sie ihnen, welche Schlüssel die übrigen drei Figuren haben? Es bleiben ja nur noch 2 Runden!

Die Szenarien werden mit der Zeit immer schwieriger. Mal müsst ihr Würfel platzieren, mal bestimmte Räume meiden, oder es erwarten euch andere spannende Herausforderungen!

Zusammen mit der KI könnt ihr es schaffen. Viel Glück!