

COMPILE

GOLD

Ein algorithmisches Kartenspiel für
2 computeraffine Personen von Michael Yang

SPIELMATERIAL

87 Karten, davon:

12 Protokolle



6 Befehlskarten pro Protokoll

1 Kontrollkarte

2 Übersichtskarten

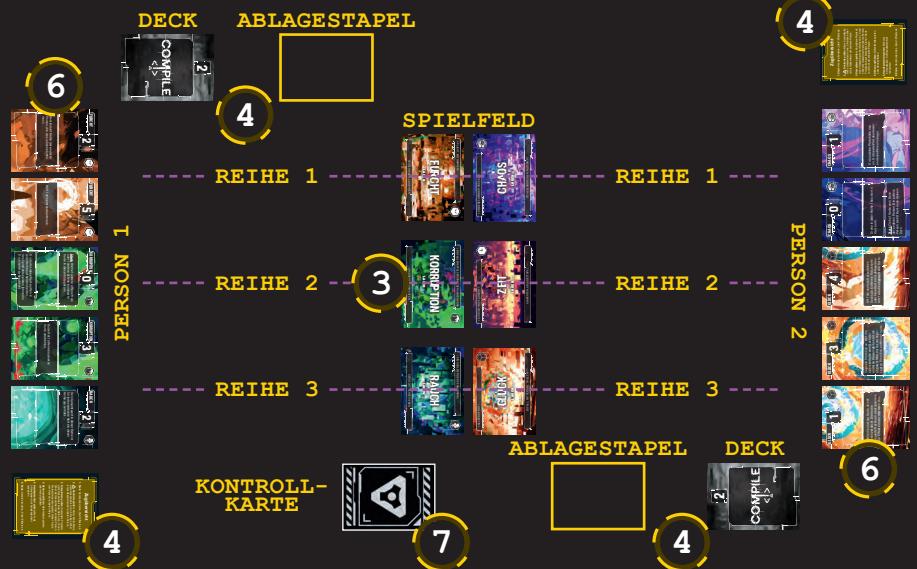
Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

SPIELVORBEREITUNG

Hinweis: Einige Punkte in der Spielvorbereitung und im Spielablauf sind nur im Fortgeschrittenen-Spiel relevant. Wir empfehlen, die ersten Partien ohne diese Elemente und Regeln zu spielen. Alle entsprechenden Stellen sind mit dem folgenden Symbol gekennzeichnet:

- Legt alle 12 Protokolle zusammen mit ihren Befehlskarten offen am Rand der Spielfläche aus.
- Wählt nun abwechselnd Protokolle und legt sie vor euch ab: Wer zuletzt einen Computer benutzt hat, beginnt. Bestimmt alternativ zufällig, wer beginnt. Zunächst wählt die erste Person 1 Protokoll, dann die zweite Person 2 Protokolle, dann die erste Person 2 Protokolle und schließlich die zweite Person 1 Protokoll. Ihr solltet nun jeweils 3 Protokolle vor euch liegen haben.
- Bildet das Spielfeld: Legt eure gewählten Protokolle jeweils von links nach rechts (aus eurer Perspektive) in der ausgewählten Reihenfolge und mit der Vorderseite (Laden ...) nach oben in die Mitte der Spielfläche, sodass sie sich gegenüber und eure eigenen Protokolle nebeneinander auf eurer Seite des Spielfeldes liegen. Jedes Protokoll ist einer Reihe zugeordnet.
- Nehmt euch jeweils die 18 Befehlskarten, die zu euren eigenen 3 Protokollen gehören, mischt sie und bildet ein verdecktes Deck, das ihr vor euch legt. Lasst daneben Platz für einen offenen Ablagestapel. Nehmt euch je 1 Übersichtskarte.
- Legt die nicht gewählten Protokolle und die zugehörigen Befehlskarten zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.
- Zieht von eurem Deck je 5 Befehlskarten und nehmt sie auf die Hand, sodass nur ihr deren Vorderseiten sehen könnt.
- Legt die Kontrollkarte am Rand des Spielfeldes aus.

Jetzt kann die Partie beginnen.



SPIELIDEE

Ihr spielt jeweils eine künstliche Intelligenz und versucht, eure eigenen 3 Protokolle zu kompilieren. Dafür spielt ihr über mehrere Runden Befehlskarten zu den Protokollen und führt deren Effekte aus. Erreicht ihr mit euren eigenen Befehlskarten bei einem Protokoll mindestens einen Gesamtwert von 10 und übertrefft den Gesamtwert der anderen Person in derselben Reihe, dürft ihr das Protokoll kompilieren (umdrehen). Wer es zuerst schafft, die eigenen 3 Protokolle zu kompilieren, gewinnt.

KARTENAUFBAU



- A. **Protokollzugehörigkeit:** Gibt an, zu welchem Protokoll diese Karte gespielt werden muss, wenn du sie offen spielst. Spielst du eine Karte verdeckt, darfst du sie zu jedem Protokoll spielen.
- B. **Wert:** Dieser Wert wird für die Bestimmung des Gesamtwertes des Stapels benötigt, in dem diese Karte liegt. Verdeckte Karten haben den Wert 2.
- C. **Obere Box:** Diese hat andauernde Effekte, die niemals überdeckt werden und gelten, solange die Karte offen in einem Stapel liegt.
- D. **Mittlere Box:** Handle diese Effekte ab, wenn du die Karte offen ausspielst, von verdeckt auf offen drehest oder wenn diese Box sichtbar wird (weil z. B. die darüberliegende Karte verschoben oder entfernt wird).
- E. **Untere Box:** Diese Box hat fast immer Effekte, die unter einer gewissen Bedingung ausgelöst werden. Diese Effekte können nur so lange ausgelöst werden, wie diese Box sichtbar und von keiner anderen Karte überdeckt ist.

SPIELABLAUF

Die Person, die zuerst ein Protokoll gewählt hat, beginnt. Ihr spielt immer abwechselnd, bis eine Person gewinnt.

Handle in deinem Zug nacheinander folgende 6 Phasen ab:

1. Start
2.  Kontrolle prüfen
3. Kompilieren prüfen
4. Aktion ausführen
5. Handkartenlimit prüfen
6. Ende

1. Start: Handle alle sichtbaren „Start“-Effekte deiner ausliegenden Befehlskarten in einer Reihenfolge deiner Wahl ab.

2.  Kontrolle prüfen: Ist der Gesamtwert deiner Befehlskarten in mindestens 2 Reihen höher als der Gesamtwert der Befehlskarten der anderen Person in den entsprechenden Reihen, nimm dir die Kontrollkarte und lege sie vor dir ab.

3. Kompilieren prüfen: Kannst du Protokolle kompilieren, musst du nun 1 davon kompilieren. Kannst du mehrere Protokolle kompilieren, wähle 1 davon. Hast du kompiliert, **musst** du Phase 4 überspringen und direkt in Phase 5 weiterspielen.

Kompilieren: Haben deine Karten in einer Reihe einen Gesamtwert von 10 oder höher UND ist dieser höher als der Gesamtwert der anderen Person in dieser Reihe, musst du dein Protokoll in dieser Reihe kompilieren. Entfernt dazu beide alle Karten auf eurer Seite dieser Reihe und legt sie auf eure jeweiligen Ablagestapel.

Drehe danach **dein** Protokoll in dieser Reihe auf die „Kompiliert“-Seite.

Komplizierst du dieses Protokoll zu einem späteren Zeitpunkt erneut, ziehe stattdessen als Belohnung 1 Karte vom Deck der anderen Person. Benutze sie ab sofort, als wäre sie deine eigene Karte.

 Hast du die Kontrollkarte, lege sie vor dem Kompilieren zurück neben das Spielfeld. Dann darfst du vor dem Kompilieren die Position der Protokolle von 1 Person verändern.

4. Aktion ausführen: Spiele 1 Befehlskarte von deiner Hand ODER fülle deine Hand auf. Hast du keine Handkarten, **musst** du die Aktion „Hand auffüllen“ ausführen. Hast du 5 oder mehr Handkarten, darfst du die Aktion „Hand auffüllen“ nicht ausführen.

Befehlskarte spielen: Spiele 1 Befehlskarte von deiner Hand offen oder verdeckt in 1 Reihe deiner Wahl auf deiner Seite des Spielfeldes. Spielst du die Karte verdeckt, darfst du sie in jede Reihe spielen. Spielst du die Karte offen, musst du sie in die Reihe des zugehörigen Protokolls spielen!

Spiele eine Karte immer so, dass sie die mittlere und untere Box der zuletzt in dieser Reihe gespielten Karte überdeckt, aber niemals die obere Box und den Wert.

Hast du die Karte offen gespielt, handle nun alle Effekte in der mittleren Box der Karte ab. Der Effekt in der unteren Box kann nur so lange ausgelöst werden, wie die Box, in der der Effekt steht, sichtbar ist. Der Effekt in der oberen Box gilt dauerhaft, solange die Karte offen liegt, selbst wenn die anderen beiden Boxen überdeckt sind.

Hand auffüllen: Ziehe so lange Karten von deinem Deck, bis du 5 Handkarten hast. Gibt es nicht genug Karten im Deck, mische deinen Ablagestapel und bilde ein neues Deck. Ziehe dann die restlichen Karten, sofern möglich.

Wichtig: Bilde im Spielverlauf nur dann ein neues Deck, wenn du eine Karte ziehen musst, aber nicht kannst, **und nur dann!**

 Hast du die Kontrollkarte, lege sie vor dem Auffüllen zurück neben das Spielfeld. Dann darfst du vor dem Auffüllen die Position der Protokolle von 1 Person verändern.

5. Handkartenlimit prüfen: Hast du mehr als 5 Befehlskarten auf deiner Hand, musst du **auf** dein **Handkartenlimit reduzieren**: Wurf so lange Handkarten ab, bis du nur noch 5 Handkarten hast.

6. Ende: Handle alle sichtbaren „Ende“-Effekte deiner ausliegenden Befehlskarten in einer Reihenfolge deiner Wahl ab.

SPIELENDE

Die Person, die als erste ihr drittes Protokoll auf die „Kompiliert“-Seite dreht, gewinnt sofort.

IMPRESSUM

Spieldesign: Michael Yang | **Entwicklung:** Christopher Badell, Matt Bender, Chris Burton, Matthew Kroll, Darrell Louder | **Illustrationen:** Nolan Nasser, Keegan Moore | **Concept Art:** Allen Panakal | **Grafikdesign:** Anahi Anchando, SaRae Henderson, Darrell Louder

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jens Wiese | **Üersetzung und Redaktion:** Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Jeux Synapses Games Inc. © 2025 Jeux Synapses Games Inc. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

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



WEITERE REGELN

- Ihr dürft euch verdeckt ausliegende Karten auf eurer Seite des Spielfeldes jederzeit ansehen.
- Du spielst in einer Reihe alle Karten in einen Stapel, sodass sich die Karten dieses Stapels immer zu zwei Dritteln überlappen und jeweils nur die obere Box und der Wert von den darunterliegenden, früher gespielten Karten sichtbar ist.
- In einem Stapel gilt die oberste Karte als **frei**, alle darunterliegenden als **blockiert**. Generell können nur freie Karten **manipuliert** (verschieben, umdrehen, entfernen, zurücknehmen) werden.
- Es gibt jedoch Effekte, die explizit angeben, dass sie blockierte Karten manipulieren.
Wenn nicht anders angegeben, darfst du Karten von dir oder von der anderen Person manipulieren.
- Bezieht sich ein Effekt auf **alle** Karten, sind damit sowohl freie als auch blockierte Karten gemeint.
- Handle Effekte von Karten immer sofort ab, wenn sie eintreten. Wird dabei ein neuer Effekt ausgelöst, unterbrich den vorherigen Effekt und handle zunächst den neuen Effekt ab. Es gilt immer: zuletzt ausgelöst, zuerst abgehandelt. Werden mehrere Effekte gleichzeitig ausgelöst, entscheidet die Person, die am Zug ist, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.
- Löst du Effekte in der mittleren Box auf einer Karte der anderen Person aus (z. B. durch Entfernen, Umdrehen, ...), darf sie diese Effekte abhandeln, nicht du.
- Handle alle Effekte soweit wie möglich ab. Kannst du Effekte nicht abhandeln, ignoriere sie.
- Noch nicht abgehandelte Effekte verfallen, wenn der Effekt durch Umdrehen, Blockieren oder Entfernen nicht mehr sichtbar ist.

GLOSSAR

Auffüllen: Ziehe so lange Karten vom Deck, bis du 5 Handkarten hast, sofern möglich.

Auf Handkartenlimit reduzieren: Wurf so lange Handkarten ab, bis du nur noch 5 Handkarten hast.

Blockiert: Karten, die von anderen Karten überdeckt werden.

Entfernen: Eine Karte vom Spielfeld offen auf den jeweiligen Ablagestapel legen (und die Effekte der mittleren Box der ggf. darunterliegenden Karte abhandeln, wenn diese offen liegt).

Frei: Karten, die von keinen anderen Karten überdeckt werden.

Gesamtwert: Die Summe der Werte aller Karten eines Stapels.

Kompilieren: Alle Karten in einer Reihe entfernen und das eigene Protokoll auf die „Kompiliert“-Seite drehen. Liegt es bereits auf dieser Seite, ziehe stattdessen 1 Karte vom Deck der anderen Person.

Neu anordnen: Die Position der Protokolle verändern.

Offen: Karten, die mit der Vorderseite nach oben ausliegen.

Reihe: Der Bereich, in dem 2 Protokolle und die dazu gespielten Karten gegenüberliegen.

Stapel: Alle Karten auf einer Seite des Spielfeldes, die in 1 Reihe gespielt wurden.

Umdrehen: Eine Karte auf dem Spielfeld umdrehen, von offen zu verdeckt oder von verdeckt zu offen (und in diesem Fall die Effekte der mittleren Box abhandeln).

Verdeckt: Karten, die mit der Rückseite nach oben ausliegen.

Verschieben: Eine Karte in eine andere Reihe auf derselben Seite des Spielfelds bewegen (und die Effekte der mittleren Box der darunterliegenden Karte abhandeln, wenn diese offen liegt).

Vorzeigen: Seht euch beide die Vorderseite einer Karte an und legt sie danach an ihre ursprüngliche Position zurück bzw. nehmt sie wieder auf die Hand.

Zurücknehmen: Eine Karte vom Spielfeld auf die Hand nehmen (und die Effekte der mittleren Box der darunterliegenden Karte abhandeln, wenn diese offen liegt).

