



SPIELANLEITUNG



Eine kühne neue Ära der Raumfahrt hat begonnen. Viele Fraktionen ringen in diesem neuesten Wettlauf ins All um die Macht, und du sollst eines dieser Teams im Wettstreit um die Kolonisierung des Mondes anführen. Gründe deine Kolonie und erweitere sie, indem du Anlagen errichtest. Nutze Lieferungen von der Erde zu deinem Vorteil. Wirb Agenten (Agents) an und schleuse sie in die konkurrierenden Basen (Bases) ein, um deinen Ausbau zu beschleunigen oder den Fortschritt deiner Konkurrenz zu bremsen.

Lunar Base ist ein Kartenspiel für 2-6 Personen. Dein Ziel: vor den anderen die Vorherrschaft auf dem Mond erringen. Lass deine Basis Modul (Module) für Modul wachsen und störe die anderen mit Agenten und Einfluss (Influence) – das eröffnet dir Wege zum Ziel.

Aktuelle Informationen, FAQ und weitere Regelvarianten findest du auf lunarbasegame.com

Inhalt

Spielmaterial	1
Spielaufbau	5
Spielübersicht	9
Spielzug	11
Agentenkarten spielen	11
Aktionen ausführen	13
Eintreffende Shuttles prüfen	15
Sphären (Orbs)	17
Kosten bezahlen	19
Aktionen	21
Beispielzug	27
Spielende	31
Variante: Einflusskarten	33
Geschichte	39

Spielmaterial

Insgesamt 90 Karten der folgenden Kartentypen:



6 Stationen (Stations)



26 Agenten (Agents)



8 Einflusskarten (Influences)



50 Module (Modules)



Dazu in der Schachtel: 6 **Creditzähler** und diese Spielanleitung.

KARTEN LESEN

- 1 Kartentyp
- 2 Kartenname
- 3 Flavourtext
- 4 Sphärenhälften (Orbs)
- 5 Aktionen „Beim Spielen dieser Karte“
- 6 Hauptaktionen (Main Actions)
- 7 Wissenschaftliche Errungenschaften
- 8 Kolonisten
- 9 Kartenkosten



Spielaufbau

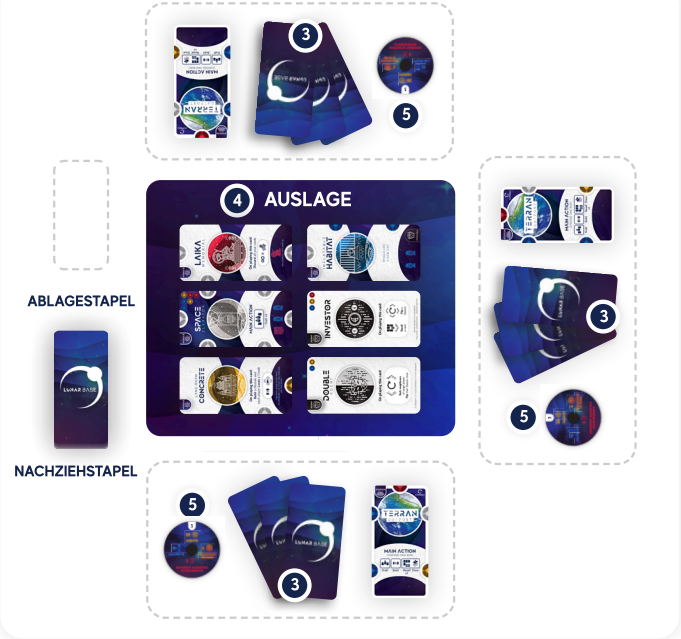
Für deine ersten Partien empfehlen wir, die Einflusskarten (Influence) wegzulassen. Sobald du das Spiel besser kennst, kannst du sie dazunehmen. Mehr dazu auf Seite 33–38. Befolge diese Schritte, um das Spiel zu beginnen:

- 1 Mische die Stationskarten (Station) und gib allen zufällig je eine, mit der Seite Terran Outpost nach oben. Alle dürfen sich die andere Seite ihrer eigenen Stationskarte ansehen. Nimm die übrigen Stationskarten aus dem Spiel, ohne ihre andere Seite anzusehen.
- 2 Mische Modulkarten (Module) und Agentenkarten (Agent) zum Nachziehstapel. Lege ihn verdeckt in die Tischmitte. Lass daneben Platz für einen offenen Ablagestapel.



- 3 Alle ziehen 3 Karten oben vom Nachziehstapel auf die Hand. Diese Karten bleiben vor den anderen geheim.
- 4 Nimm 3 Karten plus 1 weitere Karte pro Person vom Nachziehstapel. Lege sie offen zwischen euch aus; sie bilden die Auslage (Supply).
- 5 Gib allen einen Creditzähler, eingestellt auf 3 Credits. Damit hältst du die Summe deiner Credits fest.

Wer in den letzten 30 Tagen die längste Reise gemacht hat, ist Startperson und macht den ersten Zug. Bei mehreren Partien beginnt, wer links von der Person sitzt, die gewonnen hat. Haben mehrere gewonnen, beginnt, wer die längste Reise gemacht hat.



Spielübersicht

Alle kommen reihum im Uhrzeigersinn zum Zug, beginnend mit der Startperson. Das geht so weiter, bis jemand mindestens eine Siegbedingung erfüllt und gewinnt.



Sammele 20 Mond-Credits



Beherberge 10 Kolonisten in deiner Basis
(Base: deine Station + deine Module)



Vollende 5 verschiedene wissenschaftliche Errungenschaften in deiner Basis



Zeige 4 Einflusskarten (Influence)
aus deiner Hand am Ende deines Zuges

Kolonisten und wissenschaftliche Errungenschaften stehen auf Stations- und Modulkarten. Credits erhältst du auf verschiedene Weise. Einflusskarten sind ein besonderer Kartentyp für Fortgeschrittene.

Wissenschaftliche Errungenschaften im Spiel



Spielzug

Führe in deinem Zug die folgenden 3 Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Spiele optional beliebig viele Agentenkarten (Agent).
2. Führe **eine** Hauptaktion (Main Action) aus, die deine Basis (Base) bietet.
3. Prüfe, ob Shuttles eintreffen.

Danach ist die nächste Person am Zug.

AGENTENKARTEN SPIELEN

Zu Beginn deines Zuges darfst du beliebig viele Agentenkarten aus deiner Hand spielen. Nur zu diesem Zeitpunkt dürfen Agentenkarten gespielt werden.

So spielst du eine Agentenkarte aus der Hand:

1. Zahle ihre Kosten (Seite 19).
2. Führe ihre abgebildete(n) Aktion(en) aus.
3. Lege sie offen auf den Ablagestapel.

Zum Beispiel:

*Double Agent kostet 2 Credits.
Beim Spielen müssen die Nachbarn
des gewählten Ziels ihre Stationen
(Stations) umdrehen (Flip).*



AKTIONEN AUSFÜHREN

Hauptaktionen (Main Actions) stehen auf den Karten in umrandeten Kästen. In jedem Zug musst du eine davon aus deiner Basis (Base) wählen (z. B. **A** **B** **C**). Führe die Aktion(en) im Kasten aus.

Reihenfolge und Verschachtelung mehrerer Aktionen:

- Verlangt die Karte **mehrere Aktionen**, führe sie von links nach rechts aus.
- Gehört zu einer Aktion das **Spielein einer weiteren Karte**, darfst du diese Karte ausführen, bevor oder nachdem du die aktuelle Karte weiter ausführst.

Die Kartenaktionen sind auf den Seiten 21 bis 26 erklärt.

Aktionen sind Pflicht, sofern nicht anders angegeben. Ist eine Aktion **nicht vollständig ausführbar** – etwa Abwerfen (Discard) bei leerer Hand, Weiterverkaufen (Resell) bei leerer Auslage (Supply) usw. –, führe so viel wie möglich aus.

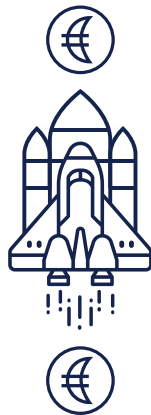
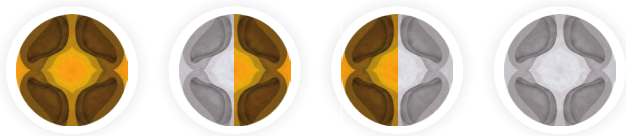


Karten mit Hauptaktion haben immer eine blaue obere Hälfte – so findest du sie leichter!

EINTREFFENDE SHUTTLES PRÜFEN

Liegen am Ende deines Zuges weder Module noch Agenten (Agents) in der Auslage (Supply), dann:

1. Alle erhalten für jede vollständige gelbe Sphäre (Orb) in ihrer Basis (Base) 1 Credit (auch für gelb-graue und graue Joker-Sphären; zu Sphären siehe Seite 17).
2. Lege 3 Karten vom Nachziehstapel offen in die Auslage. Lege 1 weitere Karte pro Person dazu. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mische den Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.



Neue Karten



Sphären (Orbs)

Du erhältst Sphären, wenn du Module an deine Basis (Base) baust oder deine Station umdrehst (Flip).

- Manche Karten zeigen vollständige Sphären.
- Neue Sphären entstehen aus farblich passenden Hälften, wenn du Module baust (Build) und mit deiner Basis verbindest.

Graue Sphären sind Joker und stehen für jede Farbe. Eine graue Hälfte nimmt die Farbe der Hälfte an, mit der sie verbunden wird.

Beispiele für Sphären:

- 1 Rot-graue Hälften bilden eine rote Sphäre.
- 2 Rot-rote Hälften bilden eine rote Sphäre.
- 3 Grau-graue Hälften bilden eine graue Joker-Sphäre.
- 4 Blau-blaue Hälften bilden blaue Sphären.
- 5 The Oasis hat blaue und rote Sphären.
- 6 Gelb-graue Hälften bilden eine gelbe Sphäre.



Kosten bezahlen

Um eine Agentenkarte (Agent) zu spielen oder ein Modul (Module) zu bauen (Build), musst du die Kosten decken können: die Zahl der Sphären (Orbs) oben rechts auf der Karte. Karten ohne Kostenangabe sind kostenlos.

- Farblich passende Sphären in deiner Basis (Base) senken die Kosten einer Karte. Graue Sphären sind Joker und stehen für jede Farbe. Jede Sphäre kann pro Zug mehrfach genutzt werden, aber nur einmal pro Karte.
- Die restlichen Kosten bezahlst du mit Credits.
- Eine Karte, die du dir nicht leisten kannst, darfst du nicht spielen.

Zum Beispiel: Du hast **2 blaue Sphären** (aus Verbindungen) und **2 rote Sphären** (von deiner Station).

- 1 Experimental Borehole zeigt keine Sphären als Kosten, ist also kostenlos.
- 2 Die Kosten von Mormon Scientist sinken auf 0, die Karte ist also kostenlos.
- 3 Space Elevator kostet 2 Credits.



SPIELERBASIS



SPIELERHAND

Aktionen

Auswahl



(Draft)

Nimm 1 Karte aus der Auslage (Supply) auf die Hand. Ist die Auslage leer, überspringe diese Aktion. Sollst du mehr als 1 Karte auswählen, wiederhole dies für jede Karte.

Ziehen



(Draw)

Ziehe 1 Karte oben vom Nachziehstapel auf die Hand. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mische den Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel und ziehe dann normal weiter. Sollst du mehr als 1 Karte ziehen, wiederhole dies für jede Karte.

Hinweis: Du darfst jederzeit beliebig viele Karten auf der Hand haben.

Abwerfen



(Discard)

Lege 1 Karte aus deiner Hand offen auf den Ablagestapel. Hast du keine Karten auf der Hand, überspringe diese Aktion. Sollst du mehr als 1 Karte abwerfen, wiederhole dies für jede Karte.

Bauen



(Build)

Du **darfst** ein Modul (Module) aus der Hand an deine Basis (Base) anlegen. So geht's:

- 1 Zahle die Kosten.
- 2 Verbinde es mit deiner Basis.
- 3 Hat es eine Aktion „Beim Spielen dieser Karte“, führe sie aus.



Wenn du ein Modul (Module) baust (Build), darfst du es beliebig ausrichten. Beachte dabei diese Regeln:

- 1 Es muss mit deiner Station oder einem anderen Modul deiner Basis (Base) verbunden sein und aus zwei passenden Sphärenhälften (Orb) mindestens eine Sphäre bilden. Graue Hälften sind Joker für jede Farbe.

RICHTIG



- 2 Sphärenhälften neben anderen Karten müssen immer mit passenden Hälften verbunden sein. Sphären, die sich nicht vervollständigen lassen, oder verschiedenfarbige Sphären (z. B. Rot-Blau, Blau-Gelb, Gelb-Rot) sind nicht erlaubt.
- 3 Modulkarten dürfen nicht auf anderen Karten liegen.

FALSCH



Station umdrehen Die angegebene(n) Stationskarte(n) auf die andere Seite umdrehen. Die Verbindungen der Module bleiben bestehen (die Sphärenhälften [Orb] sind auf beiden Seiten einer Station gleich).



(Flip)

Verkaufen Nimm 1 Agentenkarte (Agent) oder Modulkarte aus der Auslage (Supply) und lege sie auf den Ablagestapel. Du erhältst 1 Credit. Sollst du mehr als 1 Karte weiterverkaufen, wiederhole dies für jede Karte.



(Resell)



Credits erhalten oder verlieren



Du erhältst oder verlierst die angegebene Anzahl Credits.



Modul stehlen



Nimm ein Modul mit dem passenden Symbol aus einer beliebigen Basis (Base) auf deine Hand.



Wenn dadurch andere Module von ihrer Basis getrennt werden, bleiben diese Module trotzdem funktionsfähig.



Credits stehlen



Wähle eine andere Person. Du stiehst ihr die angegebene Anzahl Credits. Addiere die gestohlenen Credits auf deinem Creditzähler und ziehe sie von ihrem ab. Du kannst nicht mehr Credits stehlen, als sie besitzt.

BEISPIELZUG

Obwohl du pro Zug nur eine Hauptaktion (Main Action) ausführst, können manche Züge recht komplex werden. Hier ein Beispiel:

ALICE IST AM ZUG.

- 1 Sie spielt Solicitor. Diese Karte kostet 2 blaue und 2 gelbe Sphären (Orbs). Alice hat 2 blaue Sphären (A) in ihrer Basis (Base), also kostet sie nur 2 Credits.
- 2 Mit Solicitor stiehlt sie Inflatable Habitat aus Bobs Basis und nimmt es auf die Hand.
- 3 Alice wählt nun die Hauptaktion von Fusion Reactor: bauen (Build), ziehen (Draw) und abwerfen (Discard), in dieser Reihenfolge.
- 4 Sie baut Depot aus ihrer Hand kostenlos (es kostet 2 blaue Sphären, die auf 0 sinken, weil sie 2 blaue Sphären (A) hat). Sie legt es wie gezeigt an.



- 5 Depot hat einen Effekt „Beim Spielen dieser Karte“, den Alice nun ausführt. Dadurch darf sie sofort erneut bauen (Build), wenn sie möchte (denk daran: Bauen ist immer optional).
- 6 Sie entscheidet sich, Experimental Borehole kostenlos zu bauen.
- 7 Alice führt den Effekt „Beim Spielen dieser Karte“ von Experimental Borehole aus. Sie zieht (Draw) 2 Rovers vom Nachziehstapel.
- 8 Dann setzt sie die Hauptaktion (Main Action) von Fusion Reactor fort, zieht Dome und muss anschließend einen Rover abwerfen (Discard).

Insgesamt hat Alice 2 Module gebaut, 1 Modul von Bob gestohlen, 3 Karten vom Nachziehstapel gezogen und 1 Karte abgeworfen.



Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald jemand mindestens eine Siegbedingung erfüllt. Es gibt vier mögliche Siegbedingungen:

Es können mehrere Personen gleichzeitig Siegbedingungen erfüllen. Dann gewinnt, wer die meisten Siegbedingungen erfüllt hat! Erfüllen mehrere Personen gleichzeitig die meisten Siegbedingungen, teilen sie sich den Sieg.



Sammele 20 Mond-Credits



Beherbege 10 Kolonisten in deiner Basis (Base)
(deine Station + deine Module)



Vollende 5 verschiedene wissenschaftliche Errungenschaften in deiner Basis



Zeige 4 Einflusskarten (Influence) aus der Hand am Ende deines Zuges



(OBEN): Ein Sieg durch Kolonisten: 10 Kolonisten in der Basis.

(UNTEN): Kein Sieg: Die Person hat 5 wissenschaftliche Errungenschaften, aber nur 4 verschiedene!

Variante: Einfluss (Influence)

Überliste die konkurrierenden Kolonien politisch.



EINFLUSS

Einflusskarten ergänzen das Grundspiel. Wir empfehlen, sie in den Nachziehstapel aufzunehmen, sobald du mit den Grundregeln vertraut bist. Sie verleihen jeder Partie eine eigene Dynamik.

Spielaufbau: Wähle 8 Einflusskarten und mische sie mit Modulkarten (Module) und Agentenkarten (Agent) in den Nachziehstapel, bevor du Karten austeilst oder in die Auslage (Supply) legst.

Einflusskarten können Aktionen enthalten, die **sofort** ausgeführt werden müssen, bevor du Aktionen auf anderen Karten weiter ausführst (siehe Beispiele auf den Seiten 36–38). Finden mehrere sofortige Aktionen statt, bestimmt die Person am Zug ihre Reihenfolge.

EINFLUSSKARTEN IN DER AUSLAGE

Einflusskarten haben Effekte, die aktiv bleiben, solange die Karte in der Auslage liegt. Einflusskarten in der Auslage darfst du:

- auf die Hand auswählen (Draft).
- **nicht weiterverkaufen (Resell).**

Wenn Shuttles eintreffen, bleiben Einflusskarten in der Auslage aktiv und verringern nicht die Anzahl neu ausgelegter Karten.

EINFLUSSKARTEN AUF DEINER HAND

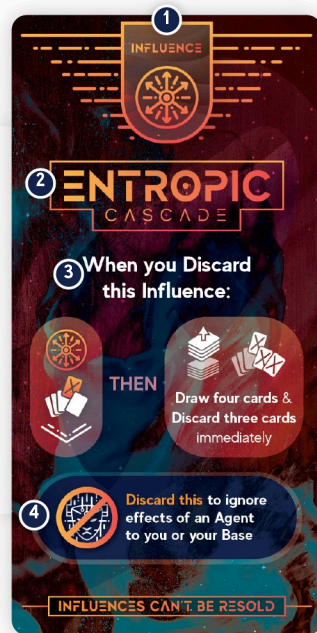
Sammele 4 Einflusskarten (Influence) auf der Hand und zeige sie am Ende deines Zuges: **Du gewinnst sofort.**

Spielt jemand eine Agentenkarte (Agent), die dich betrifft, darfst du eine Einflusskarte aus der Hand abwerfen (Discard), um ihren Effekt auf dich oder deine Basis (Base) zu ignorieren (andere Personen kann der Agent weiterhin betreffen).

Beim Abwerfen einer Einflusskarte aus irgendeinem Grund, auch wie oben beschrieben, führe ihre Aktionen „Wenn du diese Einflusskarte abwirfst“ aus, sofern sie solche hat.

BEISPIEL FÜR EINE EINFLUSSKARTE:

- 1 Kartentyp
- 2 Kartenname
- 3 Karteneffekt
- 4 Verteidigungsfähigkeit (bei allen Einflusskarten gleich)



BEISPIEL FÜR EINFLUSS (Influence)

- 1 Kim wählt die Bauaktion (Build) von Terran Outpost.
- 2 Er baut Laika's Memorial.
- 3 Laika's Paradise lässt Kim sofort auswählen (Draft).
- 4 Kim wählt Experimental Borehole aus.
- 5 Dann führt er Laika's Memorial weiter aus und muss seine Hand abwerfen (Discard): Beruang Engineers und Experimental Borehole.



Geschichte

Wir schreiben das Jahr 2049. Die Staaten der Welt verfügen schon lange über Fusionstechnologie, wagten aber nicht, damit Raumschiffe anzutreiben. Nachdem die Vereinigten Staaten von Afrika ein Raumschiff mit Fusionsantrieb in die Umlaufbahn geschickt hatten, konnten andere Länder und private Unternehmen nicht widerstehen und folgten ihrem Beispiel. Eine kühne Ära der Besiedlung des Weltraums begann. Viele Shuttles wurden für die Kolonisierung vorbereitet. Die ersten fünf hießen Garuna, Mah, Ilmatar, Meztli und Chang'e...

Nun sollst du einen Versuch zur Kolonisierung des Mondes leiten. Da sich Ziele und Möglichkeiten deiner Organisation von denen deiner Konkurrenz unterscheiden, brauchst du für die Mission eine eigene Strategie.



Terran Outpost

steht für eine Basis (Base) unter der Vorherrschaft der Verwaltung auf der Heimatwelt, während ihre verborgenen Ziele noch im Hintergrund wirken.



The Oasis ist eine spirituelle und wissenschaftliche Bewegung. Ihr Ziel: Lebensformen bewahren und verbreiten, vor allem jene, die Gier und Gleichgültigkeit der Menschen bedrohen.



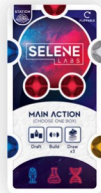
Taikotech glaubt, dass Gewinne aus dem Bergbau im All und verwandten Industrien die Menschheit zu einer Zivilisation im Weltraum erheben werden.



Dark Side wird von Biotech- und Augmented-Reality-Firmen finanziert. Sie glauben an Transhumanismus: Zuerst die Menschheit selbst zu verbessern ist der schnellste Weg zu den Sternen.



Imbrium ist ein Industriekartell, das bei der Kolonisierung einem altmodisch imperialistischen Ansatz folgt: durch Industrie und Handel zur mächtigsten Fraktion zu werden.



Selene Labs will in der Weltraumforschung führend werden und lockt dafür die klügsten Köpfe an, um die Tür zu Welten jenseits unseres Sonnensystems zu öffnen.



Shackleton Das von den UN unterstützte Shackleton will die Menschheit zu einer Zivilisation im Weltraum vereinen, indem es eine große multinationale Stadt auf dem Mond errichtet.

LUNARFLEET RUHMESHALLE

Besonderer Dank gilt den Kickstarter-Unterstützern des Lunar Base Collector's Bundle, die besonders viel für uns getan haben.

Farhad Omid
Zachary Fissel
Jevgeni Kabanov
Kaido Vaade
Meelis Müür
Lambert Chow
Juhan Hion
Mart Rasva
Rainer Jürgenson
Margus Niitsoo
Sam R
David Wilson
Kye Moseley
Kristi Seemen
Boris Schirra
Emil Andre Hallen

Francesco Sabbatini
Paul Ambs
Patrick Grunau
Lauri Peil
Ricardo Job-Reese
Rémi Camberlein
Nick Dillon
Erin Reed
Chris Kuivenhoven
Sergio Ruiz Fernández
Brenden Brzozowski
Ruben Parras
Alexander Welsz
Michael Allan
Owen Williams
Mudd Law

LUNARBASE TEAM

SPIELENTWICKLUNG

Silver Türk Joosep Simm Kaido Koort Martin Paroll

ILLUSTRATION & GRAFIKDESIGN

Ladislava Bohacova

SPIELANLEITUNG

Paul Grogan Erkki Lindpere
Mart Redi

VIDEOTEAM

Erkki Lindpere James Bowman Leila Toomet

VERWALTUNG & BETRIEB

Hanno Sirkel Ole Busborg Jensen Indrek Kempri



lunarbasegame.com



facebook.com/lunarbasegame



instagram.com/lunarbasegame



[@LunarBaseGame](https://twitter.com/LunarBaseGame)