



ESCAPE EARTH

DISCOVER COOPERATE SURVIVE



2



10+



30 min

Ein kooperatives Weltraumspiel für 2 Personen

Die Erde stirbt. Mit dem letzten Besuch der Außerirdischen ist etwas auf unsere Welt gekommen, das Schreckliches bewirkt hat: Ein harmloser Schnupfen für sie, ein Planetenkiller für uns. Jetzt müssen wir einen Ort finden der nicht davon betroffen ist.

INHALT

Escape Earth ist ein **strategisches kooperatives** Spiel bei dem die Spieler auf der Suche nach einer neuen Heimat für die Menschheit sind. Die Zeit läuft ihnen davon und es müssen jede Menge Entscheidungen getroffen werden, was zuerst zu tun ist:

- **Die Galaxie erforschen** und einen neuen Heimatplaneten finden
- **Gebäude errichten und verbessern** um an Ressourcen zu kommen
- **Bedrohliche Ereignisse bekämpfen** welche diese Überlebensmission gefährden

MECHANIK

Mit der Hilfe von 5 individuellen Aktivitätskarten kontrollieren die Spieler ihre Aktionen. Dabei müssen sie sorgfältig planen und sich absprechen, da ihnen nicht jederzeit alle Aktionen zur Verfügung stehen.



MATERIAL

- 2 Raumschiffe
- 30 Aktivitätswürfel
- 18 Galaxiekarten
- 17 Gebäudekarten
- 10 Aktivitätskarten
- 6 Zeitkarten
- 12 Ereigniskarten
- 1 Spielstein „Aliens“
- 1 Spielstein „Weltraumanomalie“

SPIELZIEL

Findet eine neue Heimat in den Weiten der Galaxie bevor die Menschheit ausstirbt. Beeilt euch! Eine Menge bedrohlicher Ereignisse können eure Suche verzögern oder gar die Rettung der Menschheit verhindern.

AUFBAU

GALAXIEKARTEN

Galaxiekarten zeigen Planeten, Asteroidenfelder und leeren Weltraum. Ihr könnt von einer Karte zur nächsten reisen und Gebäude auf ihnen errichten.

- Entfernt die Erde und den Ozeanplaneten und mischt die restlichen Galaxiekarten. Entfernt danach 2 Karten ungesehen aus dem Spiel.
- Platziert die Erde und 3 Karten aufgedeckt sowie 4 verdeckte Karten in der ersten Reihe. Legt den Ozeanplaneten verdeckt unter die Erde in die zweite Reihe und fülle diese Reihe mit den restlichen verdeckten Karten auf.

GEBÄUDEKARTEN

Gebäude werden für die Erforschung des Weltraums, zur Nahrungs- und Ressourcengewinnung oder zur Generierung von Wissen und militärischer Stärke benötigt.

- Bildet für jedes Gebäude einen Stapel mit der Upgrade-Seite nach oben. Wenn im Spiel ein Stapel leer wird, kann kein weiteres Gebäude dieser Art errichtet werden.

- 5 × **Außenposten** decken die nächsten 2 (oder 3) Galaxiekarten nach ihrer Position auf und können überall gebaut werden.
- 3 × **Hydroponische Farmen** liefern *Nahrung* und können nur auf Planeten gebaut werden.
- 3 × **Robominen** liefern *Ressourcen* und können nur auf Planeten gebaut werden.
- 3 × **Weltraumlabor** generieren *Wissen* und können überall gebaut werden.
- 3 × **Sternenbasen** generieren *militärische Stärke* und können überall gebaut werden.

ZEITKARTEN

Zeitkarten zeigen ob etwas passiert oder ob die Zeit verstreicht.

- Mischt die Zeitkarten und bildet einen verdeckten Stapel. Nach jedem Aufdecken der Karte „Ereignis“ wird der Stapel neu gemischt.

- 3 × **Die Zeit vergeht** – Nichts passiert.
- 1 × **Ereignis** – Ein Ereignis passiert was die Bevölkerung reduziert. Jedes Mal wenn diese Karte erscheint müsst ihr eine Ereigniskarte ziehen und danach alle Zeitkarten neu mischen.
- 2 × **Aliens** – Die Aliens ziehen zwei Galaxiekarten Richtung Erde.

EREIGNISKARTEN

Ereigniskarten zeigen die Bedrohungen die ihr bekämpfen müsst.

- Mischt die Ereigniskarten und bildet einen verdeckten Stapel. Wenn dieser Stapel leer wird, endet das Spiel sofort.



Galaxiekarten



Gebäudekarten



Zeitkarten



Ereigniskarten

AKTIVITÄTSKARTEN

Mit den Aktivitätskarten könnt ihr reisen, bauen oder produzieren.

- Jeder Spieler erhält 5 verschiedene Aktivitätskarten: *Bauen, Nahrung, Ressourcen, Wissenschaft* und *Militärische Stärke*.

Jeder Spieler muss 3 Karten mit dem Wert II und 2 Karten mit dem Wert III haben. Die Werte stehen in der Mitte der Karte.

- Mischt eure Aktivitätskarten und platziert sie aufgedeckt in einer Reihe vor euch. Die Kartenpositionen werden im Spiel von links nach rechts von 1 bis 5 durchnummeriert.

RAUMSCHIFFE

Mit den Raumschiffen reist ihr durch die Galaxie. Alle Raumschiffe müssen den Ozeanplaneten erreichen bevor das Spiel endet.

- Jeder Spieler bekommt ein Raumschiff und platziert es auf der Erde.

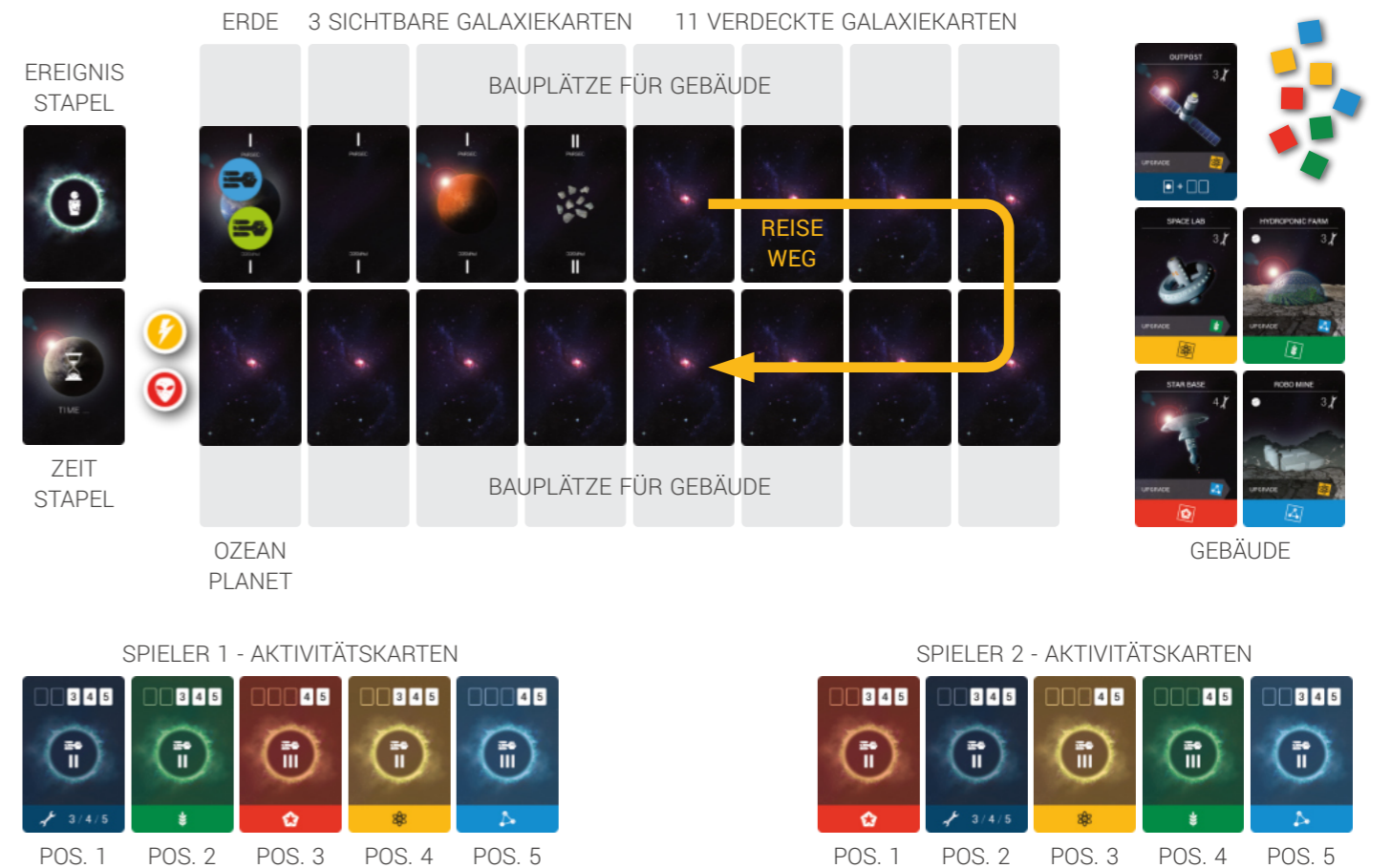
AKTIVITÄTSWÜRFEL

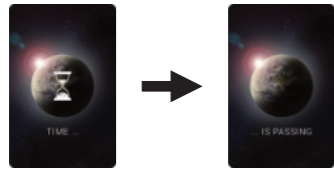
Aktivitätswürfel werden für Gebäudeverbesserungen oder die Bekämpfung von Ereignissen oder das Zurückdrängen der Aliens benötigt.

- Legt alle Aktivitätswürfel (*Nahrung, Ressourcen, Wissen, militärische Stärke*) neben die jeweiligen Gebäudestapel.

ALIENS & WELTRAUMANOMALIE

- Platziert die beiden Spielsteine „Aliens“ und „Weltraumanomalie“ neben dem Ozeanplaneten.

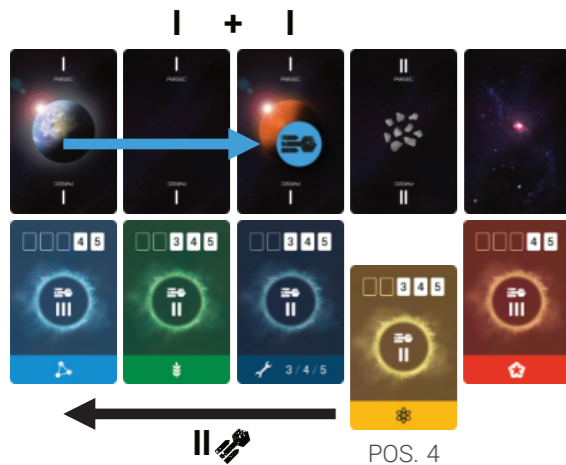




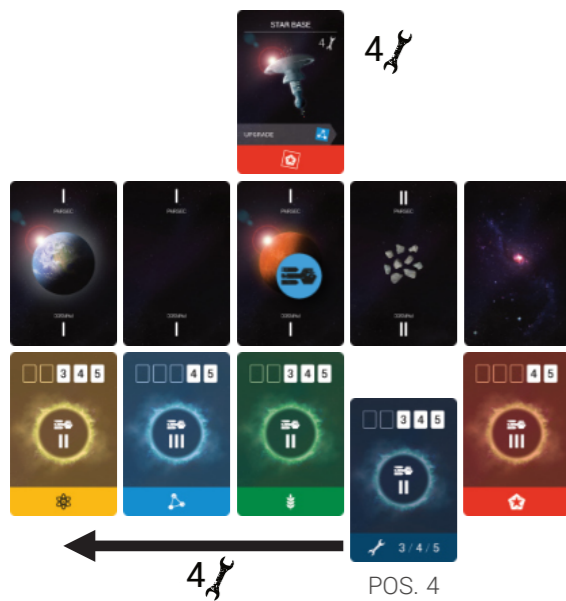
Deck die oberste Zeitkarte auf dann führe deine 2 Aktionen aus:



Verbessere eine Aktivitätskarte



Reise (z.B. 2 Parsecs)



Errichte ein Gebäude (z.B. 4 Baupunkte auf Position 4)

ZUG

I - ZEITKARTE AUFDECKEN

Deckt die oberste Zeitkarte auf. Wenn die Karte „Aliens“ zeigt, dann zieht den Alien-Spielstein 2 Karten Richtung Erde. Wenn die Karte „Ereignis“ zeigt, dann deckt die oberste Ereigniskarte auf. Dieses Ereignis ist aktiv.

Anfänger: Zeitkarten kommen erst ab dem 2. Gebäude ins Spiel.
Experten: Zeitkarten kommen gleich ab dem ersten Zug ins Spiel.

2 - BIS ZU 2 AKTIONEN AUSFÜHREN

Du hast 2 Aktionen pro Zug. Aktionen sind:

- **Aktivitätskarte verbessern** – durch Platztausch mit ihrem Nachbarn
- **Raumschiff bewegen** – um exakt die Anzahl an Parsecs die in der Mitte der verwendeten Aktivitätskarte stehen
- **Gebäude errichten** – mit der Aktivitätskarte „Bauen“, an der Position eines Raumschiffs
- **Gebäude verbessern** – durch Bezahlen von Aktivitätswürfeln
- **Aktivitätswürfel produzieren** – mit der passenden Aktivitätskarte, auf dem dazugehörigen Gebäude an der Position deines Raumschiffs
- **Ereignis bekämpfen** – durch Bezahlen von Aktivitätswürfeln
- **Aliens zurückdrängen** – durch Bezahlen von Militärwürfeln
- **Passen** – durch den Verzicht auf eine Aktion

AKTIVITÄTEN

AKTIVITÄTSKARTE VERBESSERN

Aktivitätskarten können nur dann verwendet werden, wenn ihre aktuelle Position einem der Werte am oberen Rand der Karte entspricht – dann ist sie aktiv. Du musst also manchmal die Kartenposition verbessern, um sie später nutzen zu können.

→ Tausche zwei benachbarte Karten, um eine Karte in eine höhere Position zu bringen.

RAUMSCHIFF BEWEGEN

Raumschiffe können nur auf aufgedeckten Galaxiekarten reisen, wo die Reisekosten in Parsecs sichtbar sind.

→ Summiere die Parsecs aller Galaxiekarten, die dein Raumschiff passieren wird, inklusive der Karte auf der die Reise endet.

→ Bewege eine beliebige Aktivitätskarte – sofern sie aktiv ist und ihr Reisewert in der Mitte den Reisekosten entspricht – an die erste Position deiner Reihe und schließe danach die entstandene Lücke.

→ Bewege dein Raumschiff exakt um die Anzahl der gewählten Parsecs vorwärts oder rückwärts, aber pro Aktion immer nur in eine Richtung.

GEBÄUDE ERRICHTEN

Dein Raumschiff muss auf einer Galaxiekarte stehen, um dort ein Gebäude zu errichten. Die Position der Aktivitätskarte „Bauen“ gibt die maximal zur Verfügung stehenden Baupunkte (unterer Kartenrand) an.

→ Bewege die Karte „Bauen“ – sofern sie aktiv ist – an die erste Position deiner Reihe und schließe danach die entstandene Lücke.

→ Lege ein Gebäude, dessen Kosten nicht höher als die Baupunkte der Karte „Bauen“ sind, neben die Galaxiekarte mit deinem Raumschiff.

Es ist nur ein Gebäude pro Galaxiekarte erlaubt. Gebäude – außer Außenposten – können ersetzt werden, indem das alte Gebäude (inkl. Würfel) aus dem Spiel entfernt wird. Gebäude gehören allen Spielern.

→ Führe sofort nach dem Platzieren die Gebäudeaktion am unteren Rand der Karte aus. Gebäude produzieren keine Aktivitätswürfel wenn sie errichtet werden.

Hydroponische Farmen und Robominen sind nur auf Planeten erlaubt.

GEBÄUDE VERBESSERN

Um Gebäude zu verbessern benötigt ihr die im Balken angezeigten Aktivitätswürfel. Es muss dafür kein Raumschiff beim Gebäude sein.

→ Nimm alle benötigten Aktivitätswürfel von deinen Gebäuden und gib sie in den Vorrat zurück.

→ Drehe die Gebäudekarte auf die stärkere Seite. Bereits vorhandene Würfel verbleiben am Gebäude. Es kommen aber keine neuen dazu.

AKTIVITÄTSWÜRFEL PRODUZIEREN

Dein Raumschiff muss beim Gebäude sein um dort Aktivitätswürfel produzieren zu können.

→ Bewege die Aktivitätskarte die dem Gebäude entspricht (Militär, Nahrung, Wissenschaft, Ressourcen – sofern sie aktiv ist – an die erste Position deiner Reihe und schließe danach die entstandene Lücke.

→ Platziere auf dem Gebäude so viele Aktivitätswürfel aus dem Vorrat bis das, am unteren Kartenrand angegebene, Limit erreicht ist.

Einige Planeten geben euch bei ihrer Entdeckung sofort einen kostenlosen Aktivitätswürfel auf dem Planeten. Dieser Bonus ist einmalig und wird nicht zum Gebäudelimit dazugezählt.

EREIGNISSE BEKÄMPFEN

Um Ereignisse zu bekämpfen benötigt ihr die im Balken angezeigten Aktivitätswürfel. Es müssen immer die Würfel aller identischen Ereigniskarten summiert werden, um eine dieser Karten zu bekämpfen.

→ Nimm alle benötigten Aktivitätswürfel von deinen Gebäuden und gib sie in den Vorrat zurück.

→ Mische das Ereignis zurück in den Ereignisstapel. Wenn es mehrere identische Ereignisse gab, wird nur eine Karte in den Stapel gemischt. Entferne danach die oberste Karte ungeschoren aus dem Spiel.

Wenn der Ereignisstapel leer ist, endet das Spiel sofort. Die Menschheit ist ausgestorben und ihr habt das Spiel verloren.

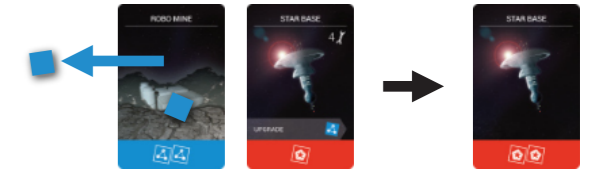
ALIENS ZURÜCKDRÄNGEN

Um die Aliens zurückzudrängen benötigt ihr Militärwürfel. Experten: Ihr könnt Aliens nur auf aufgedeckten Karten zurückdrängen.

→ Nimm die gewünschte Anzahl Militärwürfel von einem Gebäude und gib sie in den Vorrat zurück.

→ Bewege den Alien-Spielstein eine Galaxiekarte pro Würfel zurück

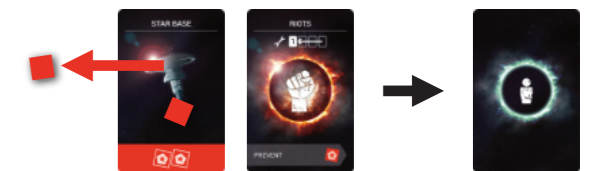
Wenn die Aliens die Erde erreichen, endet das Spiel sofort. Die Menschheit stirbt und ihr habt das Spiel verloren.



Verbessere ein Gebäude



Produziere Aktivitätswürfel (z.B. 2 militärische Stärke; die Anzahl gibt das Gebäude vor)



Bekämpfe ein aktives Ereignis



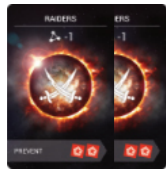
Ein Ereignis benötigt die Summe aller Aktivitätswürfel aller aktiven Ereignisse des gleichen Typs



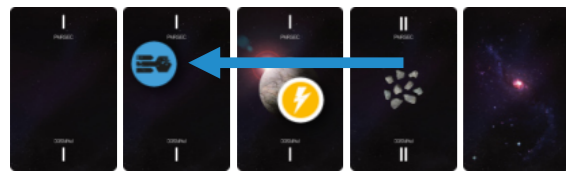
Bei der Zeitkarte „Ereignis“ ...



... wird die oberste Ereigniskarte aufgedeckt



Ist bereits ein solches Ereignis aktiv, dann wird das neue Ereignis überlappend angelegt



Beim Ereignis „Weltraumanomalie“ wird der Spielstein „Anomalie“ 2 aufgedeckte Galaxiekarten Richtung Erde bewegt
Alle Raumschiffe auf blockierten Karten müssen auf die erste nicht blockierte Karte vor der Weltraumanomalie ziehen

EREIGNISSE

Immer wenn die Zeitkarte „Ereignis“ aufgedeckt wird ...

→ Deckt die oberste Ereigniskarte auf. Dieses Ereignis wird aktiv und der in der oberen Hälfte abgedruckte Effekt tritt ein.

Sollte ein identisches Ereignis bereits aktiv sein, dann wird das neue Ereignis so darüber gelegt, dass von allen Karten die zur Bekämpfung benötigten Aktivitätswürfel sichtbar sind.

→ Mischt alle Zeitkarten und bildet erneut einen verdeckten Stapel.

EREIGNISSE & EFFEKTE

- **2 × Aufstände** – Ihr müsst alle eure Karte „Bauen“ an die erste Position eurer Kartenreihe verschieben.
- **2 × Räuber** – Ihr verliert einen Ressourcenwürfel und müsst ihn in den Vorrat zurückgeben. Wenn ihr keinen solchen Würfel habt, habt ihr Glück, aber das Ereignis bleibt aktiv.
- **4 × Hungersnot**
- **2 × Seuchenausbruch** – Ihr verliert einen Nahrungswürfel und müsst ihn in den Vorrat zurückgeben. Wenn ihr keinen solchen Würfel habt, habt ihr Glück, aber das Ereignis bleibt aktiv.
- **2 × Weltraumanomalie** – Platziert den *Anomalie*-Spielstein auf die vorletzte aufgedeckte Galaxiekarte. Ist der Spielstein bereits im Spiel müsst ihr ihn 2 Galaxiekarten Richtung Erde bewegen. Der Spielstein kann niemals auf den ersten 4 Karten liegen; er stoppt immer spätestens auf der 5. Galaxiekarte. Wenn nur 4 aufgedeckte Galaxiekarten existieren, dann wird der Spielstein auf der 5. Karte platziert, obwohl diese noch verdeckt ist.

Alle Raumschiffe die sich auf oder hinter der Karte mit der Anomalie befinden werden auf die Galaxiekarte vor der Anomalie geschoben.

Die Galaxiekarte mit der Anomalie ist blockiert und kein Raumschiff kann auf oder über diese Karte ziehen.

Gebäude neben oder hinter der Anomalie können verbessert und ihre Aktivitätswürfel genutzt werden. Unentdeckte Karten mit oder nach der Anomalie können mit einem Außenposten aufgedeckt werden.

Wenn das Ereignis *Weltraumanomalie* erfolgreich bekämpft wurde, wird der Spielstein 2 Galaxiekarten von der Erde weg gezogen bzw. ganz entfernt, wenn keine weitere *Weltraumanomalie* aktiv ist.

EREIGNISSE BEKÄMPFEN

Ihr müsst Ereignisse bekämpfen um sie los zu werden. Sobald drei verschiedene Ereignisse zur gleichen Zeit aktiv sind endet das Spiel sofort. Chaos regiert die Welt und ihr habt das Spiel verloren.

Ein Ereignis zu bekämpfen kostet eine Aktion und ist eine Aktivität, wie unter „Aktivitäten“ beschrieben.

Habt ihr jedoch zu dem Zeitpunkt, an dem ein neues Ereignis aktiv wird, genügend Aktivitätswürfel zur Verfügung, könnt ihr das Ereignis sofort bekämpfen, ohne eine Aktionen dafür aufwenden zu müssen.

Effekte von sofort bekämpfte Ereignisse treten nicht ein. Die Ereigniskarte wird in den Ereignisstapel gemischt und die oberste Karte wird ungesehen entfernt.

ALIENS BEWEGEN

Immer wenn die Zeitkarte „Aliens“ aufgedeckt wird ...

→ Bewegt den *Aliens*-Spielstein 2 Galaxiekarten Richtung Erde.

Immer wenn die Aliens eine Galaxiekarte mit einem Raumschiff erreichen, müsst ihr dieses Raumschiff eine Karte Richtung Erde bewegen.

Die Galaxiekarte mit den Aliens ist blockiert und kein Raumschiff kann auf dieser Karte seinen Zug beenden. Raumschiffe dürfen aber über eine blockierte Karte ziehen, wenn die Reisekosten dieser Karte bezahlt werden.

Ein Gebäude auf einer blockierten Galaxiekarte kann nicht verbessert werden, keine Aktivitätswürfel produzieren oder diese für eine Aktivität zur Verfügung stellen.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort mit eurer Niederlage wenn ...

- der Ereignisstapel leer ist (Bevölkerung ist auf Null reduziert)
- drei verschiedene Ereignisse gleichzeitig aktiv sind (Chaos)
- die Aliens die Erde erreichen

SIEG

Ihr gewinnt das Spiel wenn ...

- alle Raumschiffe den Ozeanplaneten erreichen

KARTEN

GALAXIEKARTEN

- **1 × Erde** (1 Parsec)
- **1 × Ozeanplanet** (1 Parsec)
- **1 × Nahrungsplanet** (1 Parsec; legt sofort 1 × Nahrung auf ihn)
- **1 × Ressourcenplanet** (1 Parsec; legt sofort 1 × Ressource auf ihn)
- **3 × Planeten** (1 Parsec)
- **8 × Weltraum** (1 Parsec)
- **3 × Asteroidenfeld** (2 Parsec)

GEBÄUDEKARTEN

- **5 × Außenposten** (Baukosten: 3; Upgrade: 1 × Wissen)
- **3 × Hydroponische Farm** (Baukosten: 3; Upgrade: 1 × Ressource)
- **3 × Robomine** (Baukosten: 3; Upgrade: 1 × Wissen)
- **3 × Weltraumlabor** (Baukosten: 3; Upgrade: 1 × Nahrung)
- **3 × Sternenbasis** (Baukosten: 4; Upgrade: 1 × Ressource)

EREIGNISKARTEN

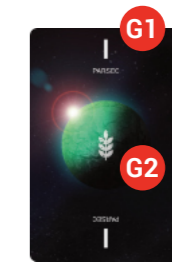
- **4 × Hungersnot** (Bekämpfung: 1 × Nahrung)
- **2 × Aufstände** (alle Baukarten auf Pos. 1; Bekämpfung: 1 × Militär)
- **2 × Räuber** (verliert 1 × Ressource; Bekämpfung: 2 × Militär)
- **2 × Weltraumanomalie** (Anomalie setzen; Bekämpfung: 1 × Wissen)
- **2 × Seuchenausbruch** (verliert 1 × Nahrung; Bekämpfung: 2 × Wissen)



Bei der Zeitkarte „Aliens“ ...



... wird der Spielstein „Aliens“ 2 Galaxiekarten Richtung Erde bewegt
Aliens verdrängen Raumschiffe immer Richtung Erde, auch wenn sie selber zurückgedrängt werden



G1 ... Reisekosten um eine Karte zu betreten (1 oder 2 Parsec)

G2 ... Symbol für einen kostenlosen Aktivitätswürfel bei der Entdeckung



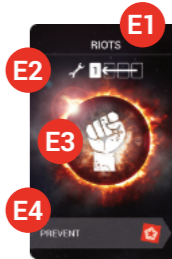
S1 ... Gebäudename

S2 ... nur auf Planeten

S3 ... Baukosten

S4 ... Verbesserungskosten

S5 ... max. Kapazität (1 oder 2 Würfel)



E1 ... Ereignisname

E2 ... Ereigniseffekt

E3 ... Ereignissymbol

E4 ... Bekämpfungskosten



ESCAPE EARTH

DISCOVER COOPERATE SURVIVE

Ein kooperatives Weltraumspiel für 2 Personen von
Christoph Scheiblhofer & Shaun Newman

Grafik: www.cyantigerfly.com

2019 © Game-a-lot
www.game-a-lot.fun

Besucht uns auf Facebook
www.fb.com/escape.earth.game

