

Spielidee

Wir leiten jeweils ein Forschungsteam, bestehend aus Ingenieur und Wissenschaftler, die sich auf verschiedenen Spielfeldern bewegen, sowie mehreren Bots, zum Ausführen von Aktionen.

Die Ingenieure programmieren die Bots in der **Zentrale** und bestimmen, **welche** Aktionen ausgeführt werden, die Wissenschaftler steuern in der **Forschungsstation** wo die Bots die Aktionen ausführen.

Ziel ist es, soviel Wissen wie möglich zu erlangen.

Spielmaterial

❖ Tisch

- (Forschungs-)Station mit 6 Sektoren
 - Programmierfeld (unterschiedliche Farben)
 - 7 farbige Aktionsbereiche (mit Programmsymbol)
 - Kontrollfeld
 - Buchstabe
 - Bot für Aktion
 - Schleuse: (Zeit-)Werte 0-2
 - Ladestation für verdrängte Bots
 - Max. zulässige Bots: #(Spieler)+1
- Zentrale
 - Wissensleiste für Wissenspunkte (WP)
 - Überschreiten einer roten Linie „kostet“ 1 Kristall oder – ersatzweise – 1 programmierter Bot zurück in den eigenen Vorrat; ansonsten verfallen die überzähligen Punkte
 - Gilt nicht bei der Schlusswertung
 - Umrundungszähler
 - Passreihenfolge-Leiste
 - Spielreihenfolge-Leiste
 - Programmierbereich
 - Startfeld für Ingenieure
 - Programmierplättchen
 - Programm-Felder
- Zentrumsplättchen
- Basislabore
 - Kapazität des persönlichen Vorrats
 - Forschungskarten
 - Kristalle
 - Oktopoden
 - Zeitmarker
- Laborausbauten
 - Erhöhung des persönlichen Vorrats
 - Buchstabe
- Forschungskarten
- Programmkarten
- Aufbauübersichten
- Zeitmarker
- Programmierplättchen
- Kristalle
- Oktopoden

❖ Spieler

- Spielertableaus
 - Programmsymbole für programmierte Bots mit Kurzerklärungen; max. 1 Bot/Symbol, max. 2 Bots insgesamt
 - Platz für Zeitmarker
 - Übersicht über Optionen A und B
 - Vorrat an Bots und U-Booten
 - Übersichten für Zwischen- und End-Wertung(en)
- Ingenieur
- Wissenschaftler
- U-Boote
- Bots
- Zählsteine

Spielaufbau

❖ Tisch

- Station mit 6 Sektoren
 - 4 Zentrumsplättchen (passend für Spielerzahl), „5“ in die Mitte, 4, 3 und 2 mit zufälliger Ausrichtung darauf
- Zentrale daneben
 - Programmkarten mischen und 4 als offener Stapel daneben, Rest in die Schachtel
 - Programmierplättchen entsprechend der obersten Programmkarte auf die Felder des Programmierbereichs, danach oberste Programmkarte zurück in die Schachtel
- Allgemeiner Vorrat
 - Kristalle
 - Zeitmarker
 - Oktopoden
 - Laborausbauten: gemischt, verdeckt
 - Forschungskarten: gemischt, verdeckt

❖ Spieler

- Startspieler bestimmen
- 1 Bot des Startspielers auf das erste Feld der Spielreihenfolgeleiste der Zentrale, andere Spieler folgen in Spielreihenfolge (Uhrzeigersinn)
- Je 1 Zählstein auf 0 der Wissensleiste sowie auf 0+ der Umrundungszählerleiste
- Ingenieure auf Startfeld des Programmierbereichs
- Spielertableau
 - Bots auf die 14 Felder
 - U-Boote auf die 6 Felder
 - Jedem 1 Basislabor zulassen
 - Buchstabe = Startsektor
- Karte Aufbauübersicht (passend für Spielerzahl) und Material entsprechend platzieren (**Beispiel für 4 Spieler**):
 - Startsektoren
 - 1 Oktopode in lilafarbenen Bereich
 - 1 Kristall in schwarzen Bereich
 - Linkes U-Boot vom Tableau in blauen Bereich auf Rechteck mit Zeitmarker-Bild
 - Wissenschaftler irgendwo in blauen Bereich
 - 4 Zeitmarker in gelben Bereich
 - Nicht verwendetes Basislabor aufdecken und in Sektoren des abgebildeten Buchstaben:
 - 2 Oktopoden in lilafarbenen Bereich
 - 1 Kristall in schwarzen Bereich
 - Weiteres Basislabor aufdecken und analog verfahren:
 - 3 Oktopoden in lilafarbenen Bereich
 - 2 Kristalle in schwarzen Bereich
- Von den Nachziehstapeln ziehen und offen an jeden Sektor
 - 1 Forschungskarte in den roten Bereich
 - 1 Laborausbau in den grünen Bereich
- Falls Startsektor an Schleuse mit „0“: 3 Zeitmarker aufs Spielertableau, **sonst 4** Zeitmarker
- Verbleibenden Bot auf das Programmsymbol auf dem Spielertableau, das durch die Farbe des Programmierfeldes am weißen Bereich des Startsektors bestimmt wird

Forschungskarten

❖ Beliebig oft nutzbar [∞]

- Ingenieur zieht auf ein Feld mit dem angezeigten Programmierplättchen ⇒ 2 Zeitmarker/1 Kristall/4 WP
- 1+ Oktopoden gefangen ⇒ 2 Zeitmarker/1 Kristall/ 3 WP
- Während der Bewegung des Wissenschaftlers darf dieser für 1 Zeitmarker auf die gegenüberliegende Seite der Station ziehen. Davor bzw. danach darf er wie üblich (Zeitkosten) bewegt werden
- Für jeden fremden verdrängten Bot ⇒ 1 WP
- Wissenschaftler darf ohne Abgabe von Zeitmarken durch die 2er Schleusen ziehen
- Beim U-Boot-Einsetzen nur die Hälfte (abgerundet) Zeitmarken abgeben

❖ Nur einmal zu bel. Zeitpunkt nutzbar [1x]

- Bei Ingenieur-Bewegung ⇒ statt in Pfeilrichtung 1 Feld seitwärts bewegen

❖ Bei jeder Zwischenwertung nutzbar [II]

- Bei der Zwischenwertung 1 Zeitmarker abgeben ⇒ 1 Bot aus dem eigenen Vorrat auf abgebildetes Programmsymbol setzen

❖ Sofort ausführen [✓]

- 2 Zeitmarker nehmen und 1 Bot auf angezeigtes Programmsymbol stellen. Falls dieses besetzt ist ⇒ 2 weitere Zeitmarker

4 Runden

❖ Ablauf

- Beginnend mit dem Startspieler entsprechend der Reihenfolge-Leiste führt jeder nacheinander Spielzüge aus, bis alle gepasst haben
- Zwischenwertung und neue Runde
- Schlusswertung

❖ Spielzug

- Jederzeit und beliebig oft während des Spielzuges darf ein bereits programmierter Bot in den Vorrat zurückgelegt und dafür 2 Zeitmarker genommen werden

- Keine Zeitmarker falls ein Bot zum Überqueren einer roten Linie zurückgenommen wird

■ Bot programmieren

- Nächsten Bot aus dem Vorrat auf das passende Programmsymbol des Spielertableaus

- **Maximal 2 Bots** auf den 7 Programmsymbolen

Ingenieur ziehen

- Ingenieur um 1 Schritt entlang eines Pfeiles auf das nächste Feld ziehen
- Programmierplättchen gibt das Symbol auf dem Spielertableau vor
- Forschungskarten, die sich auf das Betreten bestimmter Felder beziehen, dürfen zusätzlich genutzt werden

Zeitmarker abgeben

- **1x pro Runde:** 3 Zeitmarker abgeben, um 1 Bot auf ein beliebiges freies Programmsymbol zu stellen
- Einen der Zeitmarker auf das Zeitmarkersymbol rechts oben auf dem Spielertableau legen, um die Nutzung dieser Option anzuzeigen

■ Aktion mit programmiertem Bot ausführen

1. Ort der Aktion feststellen

- **Freiwillig:** Wissenschaftler in anderen Sektor bewegen und für jede passierte Schleuse die dort angegebene Zahl in Zeitmarkern abgeben
- Wissenschaftler in einen farbigen Aktionsbereich eines Sektors setzen, für den ein **passend** programmierter Bot auf dem Tableau steht

2. Bot einsetzen

- Bot vom passenden Programmiersymbol auf Kontrollfeld des Sektors mit Wissenschaftler
 - Dort stehender Bot in die Ladestation verschieben
 - Falls zulässige Bot-Anzahl überschritten \Rightarrow Alle Spieler nehmen alle bis auf 1 Bot zurück in den eigenen Vorrat

3. Aktion ausführen

- Gewählte Aktion ausführen und ggf. Forschungskarte zusätzlich nutzen
- **Labor erweitern**
 - Obersten Laborausbau des Sektors an beliebige Stelle des Basislabors anlegen – sofern noch keine 5 Ausbauten anliegen
 - Falls der Ausbau 1 oder 2 Buchstaben zeigt: Pro Buchstabe 1 Bot aus dem Vorrat auf Kontrollfeld des entsprechenden Sektors
 - Dort stehender Bot in die Ladestation verschieben
 - Falls zulässige Bot-Anzahl überschritten \Rightarrow Alle Spieler nehmen alle bis auf 1 Bot zurück in den eigenen Vorrat
- **Zeitmarken nehmen**
 - Beim gelben Bereich so viele der dort liegenden Zeitmarker nehmen, wie im persönlichen Vorrat untergebracht werden können (Kapazität)
 - Falls dort weniger als 2 Marker liegen \Rightarrow Aus dem allgemeinen Vorrat auf 2 ergänzen

● Kristalle nehmen

- Alle Kristalle aus dem schwarzen Sektor nehmen, die im persönlichen Vorrat untergebracht werden können (Kapazität)

● Oktopoden fangen

- Maximal so viele Oktopoden im Sektor fangen, wie das Labor es erlaubt (Kapazität), $[1+2+3+\dots+n \text{ gefangene Oktopoden}]$ WP nehmen ($n \leq 6$) und Oktopoden zurück in den allgemeinen Vorrat

● U-Boot einsetzen

- **Pro Sektor nur 1 U-Boot**
- So viele Zeitmarken wie im Feld angezeigt werden abgeben und **nur dann** nächstes Boot von links vom Tableau aufs nächste freie U-Boot-Feld im Sektor
- **WP wie in der Glühbirne des Zentrumsplättchens angezeigt nehmen**

● Forschungskarte nehmen

- Kapazität beachten!
 - Auch benutzte Karten dürfen **nicht** abgelegt werden
- Oberste Forschungskarte des Sektors nehmen und neben dem Tableau ablegen
- **WP wie in der Glühbirne des Zentrumsplättchens angezeigt nehmen**

● Bot programmieren

- Nächsten Bot aus dem eigenen Vorrat auf das Programmsymbol setzen, das auf dem Programmierfeld neben dem weißen Aktionsbereich dargestellt ist
- Falls das Programmsymbol besetzt ist, den Bot im Vorrat stehen lassen und in 2 Zeitmarker „umwandeln“.

■ Passen

- Ingenieur (auf einem der 3 obersten Felder des Programmierbereichs) in der Zentrale auf das nächste freie Feld der **Pass-Reihenfolge-Leiste**

❖ Zwischenwertung

■ Zeitmarker

- 1 Zeitmarker pro U-Boot in der Station
- Zeitmarker oben rechts auf dem Tableau zurück in den allgemeinen Vorrat
- Ggf. Forschungskarte des Typs II anwenden

■ Wissenspunkte

- Alle WP addieren und **dann** auf der Wissensleiste setzen
 - Rote Linie überschreiten \Rightarrow 1 Kristall abgeben oder – falls kein Kristall vorhanden – 1 programmierten Bot zurücknehmen (ohne Zeitmarker zu erhalten) oder – falls auch dies nicht möglich – vor der roten Linie stehen bleiben
 - Falls Gesamt-WP **negativ** \Rightarrow **kein** Zurückfallen **hinter** die vorherige rote Linie

Mehrheit auf den 6 Kontrollfeldern

- Alleinige Mehrheit: **6 WP**
- Gleichstand: **3 WP**

Eingesetzte Bots

- **WP entsprechend der größten freien Nummer des eigenen Bot-Vorrats, in dessen Spalte kein U-Boot steht**

Kristalle im Vorrat

- **WP = $[1+2+3+\dots+n \text{ Kristalle im Vorrat}]$; $n \leq 6$**

Nicht eingefangene Oktopoden

- **Falls Bot auf Kontrollfeld eines Sektors \Rightarrow WP = $-[1+2+3+\dots+n \text{ verbliebene Oktopoden im Sektor}]$; $n \leq 6$**

❖ Vorbereitung nächste Runde

■ Station

- Für jeden der 6 Sektoren 1 Forschungskarte und 1 Laborausbau ziehen und offen an die roten bzw. grünen Bereiche anlegen
 - Vorhandene Karten bzw. Ausbauten werden abgedeckt
- Oberstes Zentrumsplättchen gibt an, in welchen Sektoren welche Elemente platziert werden
 - **Zeitmarker:** Alle **vorhandenen** Zeitmarker **entfernen** und anschließend neu platzieren
 - **Kristalle: zusätzlich** zu vorhandenen platzieren
 - **Oktopoden: zusätzlich** zu vorhandenen platzieren
- Oberstes Zentrumsplättchen in die Schachtel

■ Zentrale

- Bots auf der **Spielreihenfolge-Leiste** entsprechend der **Passreihenfolge** stellen
- Ingenieure zurück aufs Starfeld
- Programmierplättchen entsprechend der oberen Programmkarte und Programmkarte in die Schachtel

Schlusswertung und Spielende

- **Keine Kristalle** bei Überschreitung der roten Linie abgeben
- **WP = $[1+2+3+\dots+n \text{ unterschiedliche Buchstaben im Labor}]$**
- **1 WP pro Zeitmarker im eigenen Vorrat**
- **5 WP falls alle 6 U-Boote eingesetzt wurden**
- **5 WP falls Labor 5 zusätzliche Ausbauten besetzt**
- Gewinner: Meiste WP
 - Bei Gleichstand: Mehr Kontrollfelder besetzt \rightarrow mehr Kristalle im Besitz