
RÉMI SAUNIER
AURÉLIE GUARINO
STELLIUM
2906-LIV-DEU

SPIELAUFBAU ..... SEITE 3
DETAILLIERTER ABLAUF EINER SPIELRUNDE ..... SEITE 4
1. EINEN HIMMELSKÖRPER SPIELEN ..... SEITE 4
2. EIN ZIEL ERFÜLLEN ..... SEITE 5
3. EIN ZIEL AUFNEHMEN ..... SEITE 5
LETZTE RUNDE ..... SEITE 6
PUNKTEVERTEILUNG ..... SEITE 6
ERLÄUTERUNG DER ZIELE ..... SEITE 6
MITWIRKENDE ..... SEITE 7

INHALT

- 1 Spielbrett
- 1 Beutel mit 38 Murmeln (11 grüne, 10 blaue, 9 gelbe, 8 rosa)
- 40 Zielkarten
- 16 Marker
- 1 Startspielermarker
- 4 Spielhilfeplättchen
- 1 Spielanleitung

EINLEITUNG

Zu Beginn des Universums steht die alles entscheidende Frage: Wer wird der Architekt, der das Universum erschaffen soll? Ihr verkörpert die ersten Gottheiten, die dem Chaos entsprungen sind. Ihr werdet mit Ideenreichtum (und auch ein wenig Hinterlist!) gegeneinander antreten und die Konstellationen der Himmelskörper im Universum anordnen. Nutzt jede Chance, eure Mitspieler auszutricksen – denn nur einer von euch kann **der Große Architekt des Universums** werden!

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler ziehen der Reihe nach Himmelskörper aus dem Beutel uns platzieren sie auf dem Spielbrett, welches das **Universum** darstellt. Ziel des Spiels ist es, verschiedene Konstellationen zu erstellen, wie sie auf den Zielkarten abgebildet sind.
Die Spieler werden im Laufe des Spiels mit Siegpunkten belohnt. Diese heißen **Stellium** (🌀).

Die letzte Runde beginnt, sobald der Zielkartenstapel aufgebraucht ist oder ein Spieler eine gewisse Punktzahl erreicht hat (20 bis 30 Stellium, je nach Spieleranzahl).

GLOSSAR

Murmel = Himmelskörper
Scheibe = Galaxie
Brett = Universum
Rand des Bretts = Äußerer Gürtel
🌀 = Stellium
 = Schwarzes Loch

SPIELAUFBAU

[1] Fügt die 3 Außenteile zum **äußeren Gürtel** zusammen.

[2] Legt die 6 Scheiben, **Galaxien** genannt, zufällig aneinander und richtet sie anhand des weißen Gitternetzes auf Scheiben und Außenteilen aus.

[3] Füllt die Lücken mit den 4 Dreiecken und das Spielbrett ist komplett.

[6] Platziert je einen der 4 Himmelskörper zufällig auf den 4 Startplätzen jeder Galaxie ( ).
Das sind die **Himmelskörper** ( ).

[7] Die verbliebenen Himmelskörper legt ihr in den Beutel. Dieser wird während des Spiels von Spieler zu Spieler weitergereicht.



[4] Mischt die **Zielkarten** und legt sie offen vor euch hin:
8 bei 4 Spielern, 7 bei 3 Spielern, 6 bei 2 Spielern. Das sind die verfügbaren Zielkarten.

[5] Die verbliebenen Zielkarten sind euer **Zielkartenvorrat**.

[8] Jeder Spieler erhält ein **Spielhilfeplättchen**.

[9] Zum Schluss erhält jeder Spieler 4 verschiedene **Einflussmarker**.
Der älteste Spieler erhält den **Startspielermarker**.

DETAILLIERTER ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Ablauf eines Spielzugs

1. Einen Himmelskörper ziehen
2. Den Himmelskörper im Universum platzieren
3. Den Einfluss des Himmelskörpers wirken lassen oder einen Einflussmarker einsetzen (optional)

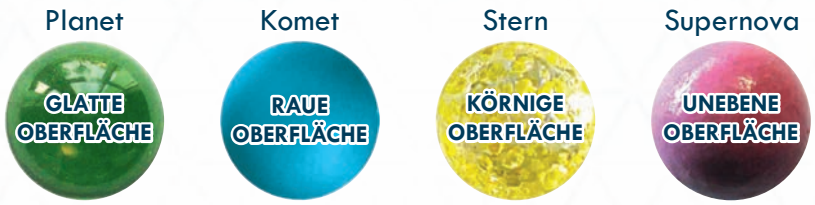
- Ein Ziel erfüllen (optional) und die entsprechenden Himmelskörper ablegen (außer 1)
- Ein weiteres Ziel erfüllen (optional) und die entsprechenden Himmelskörper ablegen (außer 1) ... usw.

4. Ein neues Ziel aufnehmen
5. Der nächste Spieler ist am Zug.

Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe, beginnend mit dem Startspieler.

1. EINEN HIMMELSKÖRPER SPIELEN

In der ersten Spielrunde ist es eher schwierig einzuschätzen, welchen Himmelskörper man nehmen möchte. Schaut euch zunächst die verfügbaren Ziele und die Konstellationen der Himmelskörper auf dem Brett an. In eurem Zug könnt ihr eines der verfügbaren Ziele wählen, das ihr dann zu erfüllen versucht. Es gibt 4 unterschiedliche Arten von Himmelskörpern. Die Oberflächen der Murmeln sind von unterschiedlicher Beschaffenheit, sodass ihr sie mit ein wenig Fingerspitzengefühl im Beutel ertasten könnt.



5 Sekunden: So viel Zeit erhält jeder Spieler, um einen Himmelskörper aus dem Beutel zu ziehen. Die anderen Spieler zählen die Zeit runter.

Platzieren: Danach setzt der Spieler den Himmelskörper auf einen freien Platz auf dem Brett, egal in welcher Galaxie. Achtung! Der Komet wird nicht nach diesen Regeln platziert! (Siehe: Kollision).

Schwarze Löcher



Es gibt insgesamt 10 Schwarze Löcher. Das sind die Plätze zwischen den Galaxien, an denen man Himmelskörper nicht direkt platzieren kann. Man kann sie aber je nach ihrem Einfluss an diese Stellen schieben oder ziehen (siehe weiter unten). Die Himmelskörper verschwinden nicht! Alle Ziele mit gewöhnlichen Konstellationen können mit Himmelskörpern auf schwarzen Löchern erfüllt werden.

Einfluss: Jetzt **muss** der Einfluss des Himmelskörpers angewandt werden.



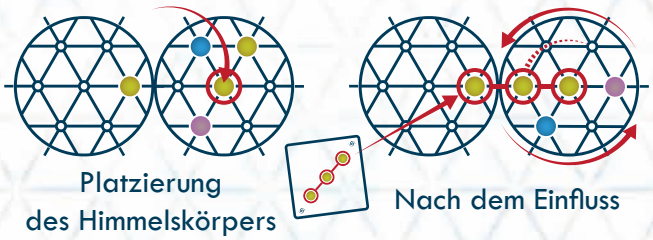
Permutation: Tausche einen anderen Planeten mit einem benachbarten Himmelskörper. Der platzierte Planet, der diesen Einfluss gewirkt hat, kann selber nicht getauscht werden. Ein Himmelskörper mit einem Planetenmarker tauscht mit einem Himmelskörper der gleichen Art.



Kollision: Stößt einen beliebigen Himmelskörper beiseite und nimmt seinen Platz ein. Auf diese Weise werden alle weiteren Himmelskörper in derselben Linie weitergestoßen, bis eine Lücke kommt. Ein Himmelskörper, der so vom Brett gestoßen wird, landet zurück im Beutel. Kometen können nicht an einem leeren Platz platziert werden.



Rotation: Die Galaxie, in der er platziert wird, kann frei gedreht werden. Eine komplette Drehung (360°) ist jedoch nicht möglich.

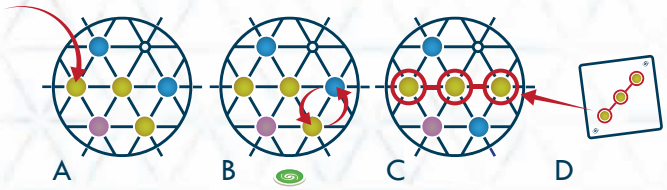




Anziehung: Aktiviert ein beliebiges schwarzes Loch, welches einen benachbarten Himmelskörper anzieht. Die Supernova, die diesen Einfluss ausübt, kann selber nicht angezogen werden.

EINFLUSSMARKER

Anstatt den Einfluss seines Himmelskörpers auszuspielen, kann der Spieler einen seiner Marker benutzen, um den Himmelskörper mit dem Einfluss eines anderen auszuspielen.



*Der Spieler spielt einen Stern **(A)** und verwendet seinen Planetenmarker (grün). **(B)** Er vertauscht einen anderen Stern, anstatt die Galaxie des platzierten Sterns zu drehen, und erfüllt so sein Ziel **(C & D)**.*

Jeder unbenutzte Marker hat einen Wert von 1, der am Ende des Spiels zu den Siegpunkten addiert wird.

2. EIN ZIEL ERFÜLLEN

Die Spieler beginnen das Spiel, ohne eine Zielkarte auf der Hand zu haben. In der ersten Spielrunde springen alle Spieler sofort zu Schritt 3: Ein Ziel aufnehmen.

Nachdem ein Himmelskörper gespielt wurde, kann der Spieler ein oder mehrere Ziele erfüllen, die er in vorherigen Runden aufgenommen hat.



Darstellung

Jedes Ziel erscheint in einer Farbe, welche den dazugehörigen Himmelskörper repräsentiert. Ziele unterschiedlicher Farben zu erfüllen, wird am Ende des Spiels zusätzlich belohnt.

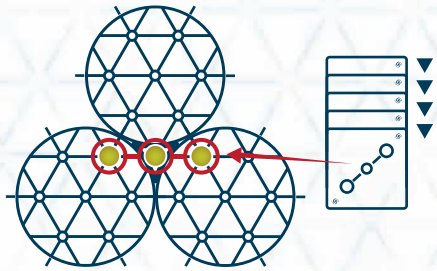
Seine erfüllten Ziele legt jeder Spieler – für alle gut sichtbar – vor sich aus. So erhält jeder Spieler einen Überblick darüber, wer bereits wie viele Stellium besitzt.



Um ein Ziel zu erfüllen, muss die darauf abgebildete Konstellation exakt so auf dem Brett nachgebaut werden.

Die leeren Plätze auf einer Zielkarte können von anderen Himmelskörpern besetzt sein, müssen es aber nicht.

Eine Zielkarte vorzeigen: Wenn eine Konstellation auf dem Brett identisch ist mit dem Ziel eines Spielers, muss dieser Spieler seine Zielkarte den anderen zeigen, damit das Ziel als erfüllt gilt. Er erhält sofort die Anzahl an Stellium, wie sie oben rechts auf der Karte steht. Der Spieler legt das erfüllte Ziel offen vor sich ab.



Himmelskörper ablegen: Der Spieler bestimmt einen der Himmelskörper, die er zum Erreichen seines Ziels benötigt hat. Alle anderen werden vom Spielbrett entfernt. Die abgeworfenen Himmelskörper werden in den Beutel zurückgelegt und können somit in diesem Zug nicht mehr zur Erfüllung eines Ziels genutzt werden.



Leere Galaxien: Im Laufe eines Spiels kann es passieren, dass in einer Galaxie keine Himmelskörper mehr platziert sind. Wenn das der Fall ist, muss sie aufgefüllt werden:

1. Der Spieler, der den letzten Himmelskörper aus der Galaxie entfernt hat, zieht 5 Himmelskörper auf einmal.
2. Der vorherige Spieler wählt einen davon und platziert ihn auf einem Startplatz. Die nachfolgenden Spieler (gegen den Uhrzeigersinn) tun dasselbe. Der verbliebene Himmelskörper wird in den Beutel zurückgelegt.

Erfüllung mehrerer Ziele: In einem Zug können mehrere Ziele nacheinander erfüllt werden.

Wichtig: Es ist nicht möglich, ein Ziel zu erfüllen, das gerade erst aufgenommen wurde!

3. EIN ZIEL AUFNEHMEN

Auswählen: Der Spieler beendet seinen Zug, indem er eines der verfügbaren Ziele aufnimmt. Er zeigt das Ziel den anderen Spielern und nimmt es dann auf die Hand oder legt es verdeckt vor sich hin.

Nachziehen: Eine neue Karte aus dem Zielkartenvorrat wird aufgedeckt.
Maximal 3 Ziele: Wenn ein Spieler bereits 3 unerfüllte Ziele auf der Hand hat, kann er diese behalten oder eines abwerfen und dafür ein Neues ziehen. Das abgeworfene Ziel wird in den Spielkarton zurückgelegt.

LETZTE RUNDE

Punktesieg: Wenn ein Spieler mit seinen Zielen insgesamt die benötigte Anzahl an Stellium erreicht oder überschritten hat*, wird die laufende Runde zu Ende gespielt, sodass alle Spieler die gleiche Anzahl an Zügen hatten. Danach zählt jeder seine Punkte und addiert die Boni.
(*): Der Farbbonus wird nicht dazugezählt.

Zu erreichende Punktzahl: 👥👥👥 = 20, 👥👥 = 25, 👥 = 30.
Für das erste Spiel empfiehlt es sich, die zu erreichende Punktzahl um 5 herabzusetzen (15, 20 und 25)

Der Zielkartenvorrat ist erschöpft: Wenn der Zielkartenvorrat erschöpft ist, aber kein Spieler die nötige Punktzahl erreicht hat, werden die restlichen verfügbaren Ziele entfernt. Die Spieler spielen eine letzte Runde, ermitteln dann ihren Punktestand und addieren ihre Boni.

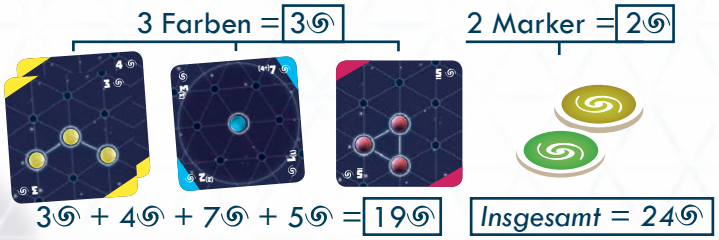
PUNKTEVERTEILUNG: Jeder Spieler addiert

Seine Zielpunkte + seine unbenutzten Marker + seinen Farbbonus

Derjenige, der die höchste Anzahl an Stellium erreicht hat, erhält den Titel **Großer Architekt des Universums.**

Der Farbbonus: Jeder Spieler erhält 1 pro Farbe, die auf seinen erfüllten Zielkarten vertreten ist: 1/2/3/4 Farbe(n) = +1/+2/+3/+4.

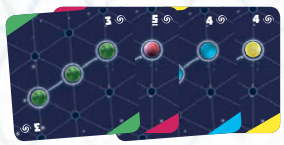
Beispiel für die Punkteverteilung



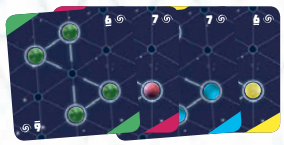
Gleichstand: Wenn mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Stellium besitzen, geht der Sieg an:
Den ersten Spieler, der die nötige Punktzahl erreicht hat.
Wenn sie niemand erreicht hat, gewinnt keiner der Spieler. Der heißbegehrte Titel geht an das Spiel.

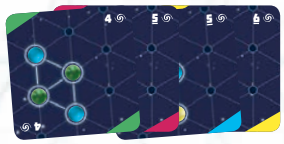
ERLÄUTERUNG DER ZIELE

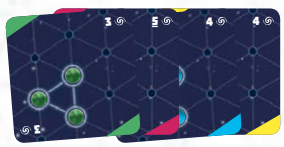
Die gewöhnlichen Konstellationen


Die 3 Himmelskörper müssen benachbart sein und eine Linie bilden.


Die 3 Himmelskörper müssen benachbart sein und einen Bogen bilden.


Die 4 Himmelskörper müssen ein Viereck bilden. Sie alle müssen an einen gemeinsamen Platz im Universum angrenzen.


Die 2 Himmelskörper mit der Farbe der Zielkarte sind benachbart und bilden eine Raute mit zwei anderen Himmelskörpern der anderen abgebildeten Farbe.


Die 3 Himmelskörper müssen alle aneinander angrenzen.


Die 3 Himmelskörper haben alle einen benachbarten Platz im Universum gemeinsam.

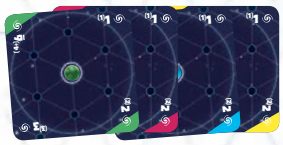

Die 4 benachbarten Himmelskörper müssen ein „S“ bilden. Dieses Ziel ist nur über mehrere Galaxien hinweg erfüllbar.

Zur Erinnerung: Diese 7 Konstellationen können über mehrere Galaxien und schwarze Löcher hinweg gebildet werden.

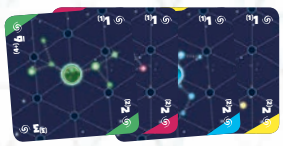
Platzierungen innerhalb der Galaxien



Die 2 benachbarten Himmelskörper müssen sich in unterschiedlichen Galaxien befinden.



Der Spieler muss versuchen, so viele Himmelskörper wie möglich in den Zentren der Galaxien zu platzieren. (Die Zahl in Klammern entspricht der Anzahl der so platzierten Himmelskörper zum Zeitpunkt der Zielerfüllung).



Der Spieler muss versuchen, so viele Himmelskörper wie möglich auf den Symbolen der entsprechenden Farbe zu platzieren. (Die Zahl in Klammern entspricht der Anzahl der so platzierten Himmelskörper zum Zeitpunkt der Zielerfüllung).

Autor: Rémi Saunier
Entwicklung und Verfassen der Regeln: Henri Pym
Illustrationen: Aurélie Guarino
Grafische Leitung: Vincent Lombard, Romain Libersa
Lektorat der Regeln: PH, Rémi Saunier, Swetlana und Michael Zimmerli
Ein besonderer Dank geht (in der Reihenfolge der Entwicklung) an die Spieler des Vereins „Tas de beaux jeux“ aus Froidfond in Frankreich, unsere Freunde von CAJO (le Cercle des Auteurs de Jeu à l‘Ouest), an Henri, weil er schon zu Beginn an das Projekt geglaubt hat, und an alle Betatester von nah und fern, die zur Entwicklung beigetragen haben.

Ablauf eines Spielzugs

1. Einen Himmelskörper ziehen **(max. 5 Sekunden)**
2. Den Himmelskörper im Universum platzieren
3. Einfluss des Himmelskörpers wirken lassen oder einen Einflussmarker verwenden **(optional)**
- Ein Ziel erfüllen **(optional)** und die entsprechenden Himmelskörper ablegen **(außer 1)**
- Ein weiteres Ziel erfüllen **(optional)** und die entsprechenden Himmelskörper ablegen **(außer 1)**
  ... usw.
4. Ein neues Ziel aufnehmen **(max. 3)**
5. Der nächste Spieler ist am Zug

Übersicht über die Himmelskörper

Planet x11 - glatte Oberfläche



Permutation: Tausche einen andern Planeten mit einem benachbarten Himmelskörper. Der Planet, der diesen Einfluss ausgelöst hat, kann selber nicht getauscht werden. Ein Himmelskörper, der einen Planetenmarker verwendet, tauscht mit einem Himmelskörper der gleichen Art.

Komet x10 - raue Oberfläche



Kollision: Unterliegt nicht den Platzierungsregeln. Stößt einen beliebigen Himmelskörper beiseite und nimmt seinen Platz ein. Gilt auch auf schwarzen Löchern. Auf diese Weise werden alle weiteren Himmelskörper in derselben Linie weitergestoßen, bis eine Lücke kommt. Ein Himmelskörper, der so vom Brett gestoßen wird, landet zurück im Beutel. Kometen können nicht an einem leeren Platz platziert werden … es sei denn, sie werden zusammen mit einem Marker gespielt (und wirken entsprechend einen anderen Einfluss).

Stern x9 - körnige Oberfläche



Rotation: Die Galaxie, in der er platziert wird, kann frei gedreht werden. Eine komplette Drehung (360°) ist jedoch nicht möglich.

Supernova x8 – unebene Oberfläche



Anziehung: Aktiviert ein beliebiges schwarzes Loch, welches einen benachbarten Himmelskörper anzieht. Achtung: Die Supernova, die diesen Einfluss ausübt, kann selber nicht angezogen werden.

BOARD GAME BOX

© 2018 Board Game Box
Luegstrasse 16, CH-6037 Root
www.boardgamebox.life

© 2018 Ankama
75 boulevard d'Armentières, FR-51900 Roubaix
www.ankama.com

ankama