

SPIELABLAUF

Spiele 1 Karte aus deiner Hand aus und nutze die darauf angegebenen Bewegungspunkte, um die ausliegenden Module gemäß ihrer Bewegungsvorgaben zu verschieben. Wiederhole das so lang, bis du deine aktive Mission abgeschlossen hast.

MODULMUSTER

Sowohl auf den Missionen, als auch auf den Bewegungskarten ist jeweils ein Modulmuster abgebildet.

Eine **Mission** gibt dir den Platz eines bestimmten Moduls vor und zeigt an, in welchem Muster die anderen Module ausliegen müssen, damit du die Mission bestehst. Alle 6 Module müssen Teil des Modulmusters sein. Jedes Modul, das nicht mit einem Symbol abgebildet ist, darf auf einem beliebigen hervorgehobenen Platz liegen. Um die Module in dieses Modulmuster zu bringen, musst du Bewegungspunkte ausgeben und dadurch Module bewegen.



Hinweis: Du darfst ein vorgegebenes Muster nicht drehen oder spiegeln. Eine Mission gilt nur als erfüllt, wenn die Ausrichtung aller Karten genau der Ausrichtung des abgebildeten Musters entspricht.

Das Modulmuster auf einer **Bewegungskarte** zeigt dir an, unter welcher Voraussetzung du **mehr** Bewegungspunkte als üblich erhalten kannst. Es zeigt eine Anordnung von 3 Karten. 1 Modul ist dabei wieder fest vorgegeben (Symbol), die anderen beiden Module (hervorgehobene Felder) können von einer beliebigen Art sein. Die restlichen 3 Module dürfen sich auf Feldern befinden, die auf der Karte nicht hervorgehoben oder abgebildet sind.



BEWEGUNGEN

Um Bewegungspunkte zu erhalten, spielst du eine Karte aus deiner Hand aus und legst sie offen vor dir ab. Du erhältst die oben auf der Karte angegebenen Bewegungspunkte.

Ist das Modulmuster auf der Bewegungskarte in dem Moment erfüllt, in dem du sie spielen möchtest? Dann erhältst du anstatt des oberen Wertes den höheren Bewegungspunktwert im unteren Bereich der Karte.

Beispiel: Spielst du diese Bewegung aus und in deiner Modulzone liegt der Sensor benachbart zu 2 anderen Modulen, die sich angrenzend direkt unter und direkt links von ihm befinden, erhältst du 4 Bewegungspunkte, anstatt 2.



Hinweis: Du kannst deine ausgegebenen Bewegungspunkte mitzählen, indem du die Einkerbungen auf der Bewegungskarte nutzt. Immer, wenn du Punkte aus gibst, rotiere die Karte, um deine übrigen Punkte festzuhalten, sodass dein aktueller Wert immer nach oben zeigt.



Nachdem du den letzten Bewegungspunkt einer Karte genutzt hast, legst du sie mit der Bewegung nach oben auf den Ablagestapel. Schließt du eine Mission ab oder spielst eine neue Bewegung aus, obwohl du noch Bewegungspunkte von einer Karte übrig hast, verfallen sie.

Bewegungspunkte ausgeben

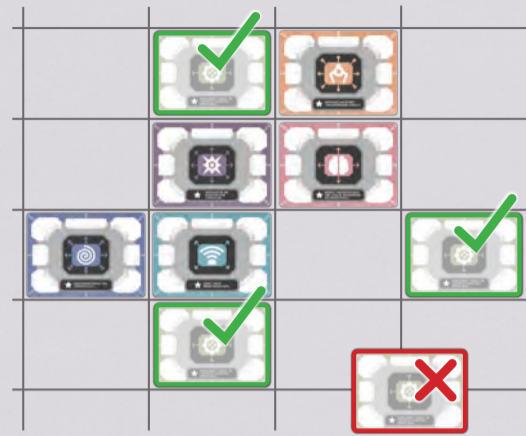
In der Mitte jedes Moduls siehst du, in welche Richtung es sich bewegen kann. Für jeden Bewegungspunkt darfst du die auf dem Modul angegebene Bewegung mit dem entsprechenden Modul genau 1x durchführen. Du darfst deine Bewegungspunkte auf mehrere Module aufteilen oder ein einziges Modul mehrfach bewegen.

- ➔ Bewege dieses Modul **beliebig viele** Plätze in diese Richtung. Es darf über andere Module hinwegziehen.
- ➡ Bewege dieses Modul **1** Platz in diese Richtung. Wenn du auf einen Platz ziehen würdest, auf dem sich ein anderes Modul befindet, verschiebe es um 1 Platz in die gleiche Richtung. Jedes Modul, das du so verschiebst, bewegt auf diese Weise auch alle weiteren Module, auf die es trifft.
- ➡ Bewege dieses Modul **1** Platz in diese Richtung.
- ➡➔ Bewege dieses Modul **beliebig viele** Plätze in diese Richtung. Es **muss** über mindestens 1 Platz, auf dem sich ein anderes Modul befindet, komplett hinwegziehen. Es reicht z. B. nicht, diagonal über die Ecke eines anderen Moduls auf einen freien Platz zu ziehen.

Hinweis: Darfst du ein Modul beliebige viele Plätze weit bewegen, benötigst du dafür, unabhängig von der Länge der Bewegung, nur 1 Bewegungspunkt. Du darfst in der Bewegung jedoch nicht die Richtung ändern. Dafür müsstest du dann einen weiteren Bewegungspunkt ausgeben.

Positionierungsregeln

- Es dürfen niemals mehrere Module auf einem Platz liegen.
- Stelle dir ein imaginäres Raster als Spielfläche vor. Du darfst Module nur auf einem freien Platz platzieren, niemals auf Kreuzungslinien der Reihen und Spalten. Das Raster orientiert sich an der Auslage der Module beim Spielaufbau und ist in Höhe und Breite nicht begrenzt.



- Ein Modul muss immer eine durchgehende Verbindung zu allen anderen Modulen haben. Es muss daher mindestens ein anderes Modul Ecke an Ecke (diagonale Verbindung) oder Kante an Kante (orthogonale Verbindung) berühren. Module, die das erfüllen, gelten als angrenzend. Du darfst beim Bewegen der Module über Plätze hinwegziehen, die nicht mit der Gruppe verbunden sind. Deine Bewegung muss jedoch immer auf einem freien Platz enden und den Anschluss an die Gruppe gewährleisten.

MODUL-EFFEKTE

Jedes Modul hat einen einzigartigen, einmalig nutzbaren Effekt. Bevor oder nachdem du einen Bewegungspunkt abhandelst, kannst du den Effekt **1 Moduls deiner Wahl** aktivieren. Drehe das Modul dann auf seine inaktive Seite. Du darfst das auch zwischen der Nutzung von 2 Bewegungspunkten tun, jedoch nie innerhalb einer einzigen Bewegung. Du darfst auch die Effekte mehrerer Module hintereinander ausführen.

Wichtig: Für den Rest des Spiels – also bis du alle 7 Missionen erfüllt hast – kannst du diesen Effekt dann nicht mehr nutzen. (Besonderheit: Der Greifer)



Übersicht über die Effekte

- Das Gehirn:** Wähle 1 anderes Modul und verlege es so, dass es angrenzend an dieses Modul liegt.
- Der Wirbel:** Lege dieses Modul auf einen freien Platz deiner Wahl. Die Positionierungsregeln musst du trotzdem einhalten.
- Der Laser:** Vertausche die Position von 2 Modulen deiner Wahl. Der Laser darf eines von beiden sein.
- Der Motor:** Verschiebe 1 Modul um 1 Platz in 1 Richtung deiner Wahl. Das darf auch der Motor sein.
- Der Sensor:** Ziehe 1 neue Bewegungskarte (beachte das Handkartenlimit von 5).
- Der Greifer:** Aktiviere den Effekt von einem an den Greifer angrenzenden Modul, ohne es auf die inaktive Seite zu drehen. Du darfst das auch tun, wenn dessen Effekt bereits genutzt wurde. (Anmerkung: Wenn du das Gehirn aktivierst, lege das gewählte Modul angrenzend an das Gehirn. Wenn du den Wirbel aktivierst, verschiebe den Wirbel und nicht den Greifer.)

MISSIONEN ABSCHLIESSEN

In dem Moment, in dem die ausliegenden Module exakt das Muster auf der aktuellen Mission erfüllen, gilt deine Mission als abgeschlossen.

Wenn du noch keine 7 Missionen abgeschlossen hast, nimm jetzt die oberste Karte vom Stapel und lege sie als neue Mission leicht versetzt auf die gerade abgeschlossene Mission. Das ist die neue, aktive Mission, die du erfüllen musst.



Hinweis: Die Module bleiben für die nächste Mission so liegen, wie sie gerade liegen, und werden nicht wieder in die 2x3 Auslage zurückgesetzt.

Hast du nun weniger als 5 Karten auf der Hand? Dann ziehe 1 Bewegungskarte vom Missionsdeck. Dein Handkartenlimit beträgt (in jedem Schwierigkeitsgrad) immer und zu jeder Zeit 5. Wenn der Stapel leer ist, drehe den gesamten Ablagestapel der Bewegungskarten um, sodass die Missionen sichtbar sind, und lege ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Wichtig: Mische die Karten nicht!

SPIELEUDE

Hast du 7 Missionen erfolgreich abgeschlossen?

Herzlichen Glückwunsch! Du gewinnst das Spiel und deinem Aufbruch von diesem kargen Planeten steht nichts mehr im Wege.

Du hast nicht ausreichend Bewegungspunkte, Handkarten oder aktive Effekte, um die 7 Missionen abzuschließen?


Schade! Du wirst wohl noch etwas länger in dieser Einöde hier feststecken ...

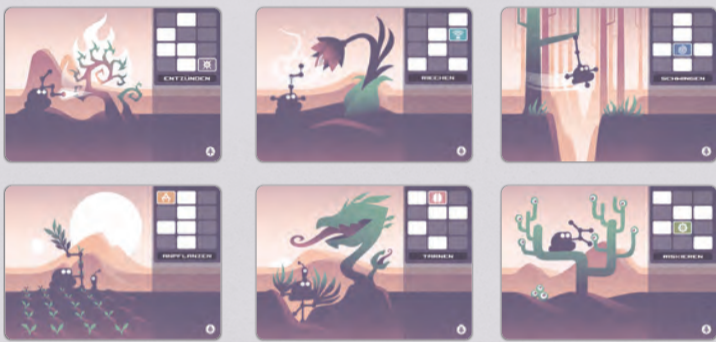
Am besten wieder ran an die Module und direkt einen neuen Versuch starten!

ERWEITERUNG: FASZINIERENDE FLORA

Zusätzlich zu den bekannten Bewegungsfähigkeiten kann sich deine R.O.V.E. in ein rollendes Labor verwandeln, das perfekt dafür geeignet ist, die Xenobotanik zu erforschen.

SPIELMATERIAL

6 Missions- und Bewegungskarten mit diesem Symbol: 



SPIELAUFBAU

Folge dem Spielaufbau aus dem Grundspiel, aber mische die Karten dieser Erweiterung mit ins Missionsdeck, bevor du deine Handkarten ziehst.

BEWEGUNGSKARTEN

Die Bewegungskarten aus dieser Erweiterung erlauben es dir, bereits genutzte Effekte von Modulen zu reaktivieren. Wenn die Module in der Modulzone das Muster auf der jeweiligen Bewegungskarte erfüllen (es gelten dabei die gleichen Vorgaben, wie im Grundspiel), erhältst du die Bewegungspunkte und darfst zusätzlich den Effekt des angegebenen Moduls reaktivieren.

Um den Effekt eines Moduls zu reaktivieren, drehe das Modul wieder auf seine aktive Seite. Wenn das gewählte Modul bereits aktiv ist, reaktivierst du es nicht. Du darfst dann trotzdem die Bewegungspunkte nutzen.

VARIANTE: DIE BELASTUNGSPROBE

Bereite das Spiel wie gewohnt vor. Ziehe zu Beginn der Partie 5 Karten. Du musst nun jedoch 12, anstatt nur 7, Missionen erfolgreich bestehen, um das Spiel zu gewinnen. Je mehr Missionen du erfolgreich abschließen kannst, desto besser wird deine Bewertung werden.

erfüllte Missionen	Titel
0-7	Verloren im Weltall!?
8-9	„Wenn ich groß bin, werde ich Asteroid. Oder so.“
10	Versuchsrakete in Ausbildung
11	Beliebte Raumsonde
12	Legendäre R.O.V.E.!

IMPRESSUM

Autoren: Dustin Dobson & Milan Zivkovic

Illustrationen: Dustin Dobson & Milan Zivkovic

Grafik dt. Version: atelier198

Redaktion: Kaddy Arendt

Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



© 2023 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Button Shy Games. Alle Rechte vorbehalten.



www.FROSTEDGAMES.de

discord.frostedgames.de

@FrostedGames

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

DUSTIN DOBSON & MILAN ZIVKOVIC

ROVE

Ein verschollenes Puzzlespiel für 1 abgestürzten R.O.V.E. ab 8 Jahren

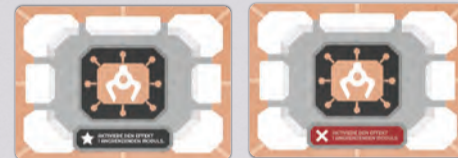
Als R.O.V.E. – das steht für eine **Resultat**Orientierte, **Vielseitige** **Erkundungs**einheit – kundschaftest du die entferntesten Winkel des Weltalls aus. Nun ist jedoch der schlimmstmögliche Fall eingetreten: Du bist auf einem wenig einladenden, fremden Planeten abgestürzt! Was für ein Crash ... Den einen oder anderen Schaden hat dein System offenbar davongetragen. Um dich in Sicherheit zu bringen, bleibt dir nichts anderes übrig, als deine Bewegungsmodule neu zu konfigurieren. Schaffst du es, dich selbst zu retten und deine Mission abzuschließen, bevor deine Energieversorgung für immer versiegt?

SPIELMATERIAL

25 Karten, davon:

18 Karten für das Grundspiel

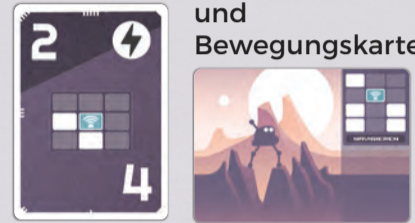
6 Modulkarten



Vorderseite: aktives Modul

Rückseite: inaktives Modul

12 Missions- und Bewegungskarten




Vorderseite: Bewegung

Rückseite: Mission

1 Übersichtskarte



6 Karten für die Erweiterung „Faszinierende Flora“ 

6 Missions- und Bewegungskarten



SPIELAUFBAU

- Mische die 6 Modulkarten und lege sie offen und zufällig in 2 Reihen zu je 3 Karten aus. Das ist die Modulzone.
- Nimm nun die 12 Missions- und Bewegungskarten des Grundspiels und mische sie mit der Missionseite nach oben. Lege sie zu einem Stapel zusammen. Sie bilden jetzt das Missionsdeck. Nimm die oberste Karte vom Stapel und lege sie oberhalb der Modulzone ab. Diese Karte zeigt die erste Mission, die du in dieser Partie erfüllen musst. Lege die 6 Karten für die Erweiterung zurück in die Schachtel.
- Ziehe nun 5 weitere Karten von diesem Stapel und nimm sie so auf die Hand, dass du die Bewegungen siehst.
Du kannst die Schwierigkeit des Spiels hier erhöhen:
Schwieriges Spiel: Ziehe nur 4 Karten.
Extrem schwieriges Spiel: Ziehe nur 3 Karten.
- Lege die Übersichtskarte bereit.



aktive Mission



Missionsdeck



Handkarten

Ablagestapel



SPIELZIEL

Ordne die ausliegenden Modulkarten in einem vorgegebenen Muster an, um eine Mission abzuschließen. Um die Modulkarten zu bewegen, benötigst du Bewegungspunkte, die du durch das Ablegen deiner Handkarten erhältst. Schaffst du es, 7 Missionen erfolgreich zu bestehen, gewinnst du das Spiel.