

L · U · X

A E T E R N A

Am Abgrund der Singularität

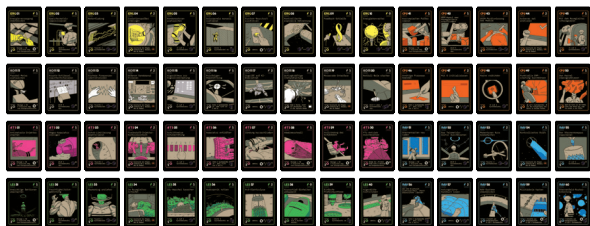
„Mayday! Mayday! Kann mich jemand hören? Bitte antwortet! Ich bin im Gravitationssoog eines schwarzen Loches gefangen. Könnt ihr mich hören? Dies ist das Raumschiff Lux Aeterna! Mayday Mayday! Ich übermittle meine Koordinaten. Wir waren auf Kurs an NGC 1277 vorbei, als mich ein Meteorit traf. Es hat geknallt, alle Systeme sind auf rot. Wir fallen. Wir fallen in Richtung des Ereignishorizonts! Kann mir denn niemand helfen? Hört ihr mich? MAYDAY MAYDAY!“

Niemand kann dir helfen. Alle 6 Schiffssysteme sind schwer beschädigt und du und dein Raumschiff, die Lux Aeterna, sind im Gravitationssoog des schwarzen Lochs gefangen. Erreichst du den Ereignishorizont* des Schwarzen Lochs, wirst du für alle Ewigkeit in die Singularität fallen, **denn es gibt kein Entkommen mehr!**

- * Der Ereignishorizont ist der „Punkt ohne Wiederkehr“ um ein Schwarzes Loch. Nichts, nicht einmal Licht, kann von dort entkommen. Licht bis in die Unendlichkeit: Lux Aeterna.

SPIELMATERIAL

- * 100 Karten, davon:
 - 1 Übersichtskarte
 - 1 Kurskarte
 - 1 Konsole
 - 6 Störfälle
 - 1 404-Störfall
 - 30 Systeme (5 Karten pro System)
 - 60 Schiffskarten (10 Karten pro System)
- * 6 Würfel in den Farben der Systeme
- * 1 Raumschiff Lux Aeterna
- * 1 Wertungsbonus-Anzeiger



DIE SCHIFFSKARTEN

Die Schiffskarten bilden einen Stapel, von dem du jede Runde Karten ziehen und den Bereichen deiner Konsole zuordnen musst.

Systemzuordnung
(und Nummer)
der Karte

Name der
Karte

Sog-
Wert



Ereignis-
Wert



Aktion
der
Karte

So zeigst du sowohl deine Anstrengungen zur Reparatur der Lux Aeterna (Aktion) an, als auch wie schnell du Richtung Ereignishorizont des Schwarzen Lochs fällst (Sog-Wert) und was dir dabei passiert (Ereignis-Wert). Und die Entscheidung liegt ganz bei dir ...

DIE SYSTEME

Dein Raumschiff, die Lux Aeterna, hat 6 Schiffssysteme:

- * Das Energiesystem (ENG)
- * Das Kommunikationssystem (KOM)
- * Das Antriebssystem (ATS)
- * Das Lebenserhaltungssystem (LES)
- * Das Computersystem (CPU)
- * Das Navigationssystem (NAV)

Zu Beginn jeder Partie sind alle Systeme beschädigt. Das wird angezeigt, indem die Systemkarten quer liegen und darauf jeweils ein Würfel liegt. Jeder Würfel zeigt den Zustand eines Systems an – von 1 bis 6 (1= sehr schlecht, 6= sehr gut). Jedes System hat außerdem 2 Bereiche. Immer einer davon wird aktiv, wenn das System entweder zusammenbricht oder aber voll funktionsfähig wird.

Ein System ist zusammengebrochen, wenn du den Würfel darauf unter 1 drehen müsstest. Ein System ist voll funktionsfähig, wenn du den Würfel darauf über 6 drehen müsstest. Dann orientierst du die Karte entsprechend.

Hinweis: Widersprechen sich im Verlauf einer Partie Effekte von Systemen, hat immer der **zuletzt** eingetretene Effekt Vorrang.

zusammengebrochen



voll funktionsfähig

DIE STÖRFÄLLE

Störfälle sind Begebenheiten, die dich wahrscheinlich genau dann ereilen, wenn du es gerade absolut nicht gebrauchen kannst! 4 Störfälle befinden sich in deinem Stapel. Ziehst du einen, musst du ihn sofort ausführen. Zum Glück gibt es Wege, sie zu entfernen!

ZIEL DES SPIELS

Du hast nur begrenzt Zeit! Beeile dich!

Du verlierst sofort, wenn:

- * die Lux Aeterna den Ereignishorizont (das Feld mit dem schwarzen Loch auf der Kurskarte) erreicht ODER
- * 4 oder mehr Systeme **zusammengebrochen** sind ODER
- * die Zeit abgelaufen ist (10 bzw. 15 Minuten, je nach Schwierigkeitsgrad).

Um sofort zu gewinnen, musst du:

- * die letzte Schiffskarte vom Stapel gezogen haben und bis zum Ende der Runde nicht verlieren ODER
- * mindestens 3 Systeme **voll funktionsfähig** haben, wenn alle anderen Systeme **zusammengebrochen** sind.

Wenn du gewonnen hast, folgt eine Wertung. Kannst du deinen Highscore übertreffen?

SPIELABLAUF

Auch wenn du in Echtzeit spielst, verläuft dieses Spiel über eine unbestimmte Zahl von Runden.

In jeder Runde handelst du diese 7 Schritte in der angegebenen Reihenfolge ab:

- 1. Karten ziehen:** 4 Schiffskarten vom Stapel ziehen.
- 2. Auf Konsole zuordnen:** Je 1 Karte jedem Bereich der Konsole zuordnen.
- 3. Ereignis ausführen:** Entsprechendes System in Höhe des Ereignis-Wertes beschädigen.
- 4. Aktion ausführen:** Aktion der Karte vollständig ausführen.
- 5. Gravitation ausführen:** Die Lux Aeterna (L-AE) Richtung Ereignishorizont in Höhe des Sog-Wertes bewegen.
- 6. Karten abwerfen:** Alle Schiffskarten auf der Konsole und Auslage abwerfen, Puffer speichern.
- 7. Spielende überprüfen:** Ist der Stapel jetzt leer, dann folgt das Spielende und die Wertung, sonst geht es in die nächste Runde.

1 Mische alle Systeme und wähle verdeckt von jedem System (= Farbe) 1 Karte und lege sie offen in die Mitte des Tisches.

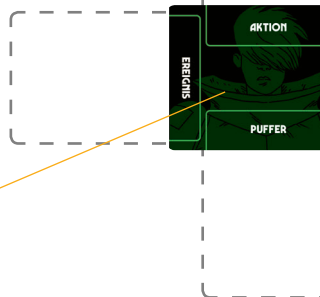
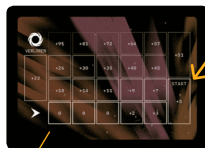
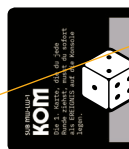
2 Platziere sie quer und lege jeweils einen farblich passenden Würfel darauf, den du jeweils auf die 2 drehst.

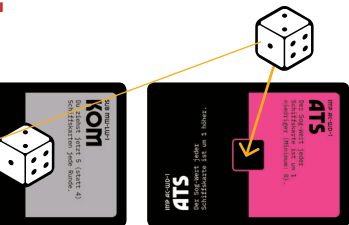
3 Lege die Kurskarte aus. Platziere den Wertungsbonus-Anzeiger und das Raumschiff Lux Aeterna (ab sofort abgekürzt als L-AE) **auf das Startfeld +5.**

Schwierigkeitsgrad festsetzen

Als **Anfänger** verwendest du das Startfeld +5. Das Startfeld zeigt den Schwierigkeitsgrad an (wie weit weg vom Ereignishorizont du beginnst) und gibt bei Spielende, wenn du gewonnen hast, einen Wertungsbonus. Als **Fortgeschrittener** kannst du dein Startfeld **frei wählen!** Je näher am Ereignishorizont, desto schwieriger – aber auch desto höher dein Wertungsbonus!

4 Lege die Konsole, mit der grünen Seite nach oben, vor dir aus.





5 Nimm dir die Störfälle. Lege den 404-Störfall beiseite. Mische den Rest verdeckt und wähle zufällig 4 davon verdeckt. Die übrigen legst du verdeckt zurück in die Schachtel.

6 Nimm dir die Schiffskarten. Mische sie verdeckt und lege 8 Karten davon verdeckt zurück in die Schachtel.

Bilde nun aus den übrigen Karten 4 ungefähr gleich große Teilstapel. Nimm 3 Teilstapel und mische sie zusammen mit den 4 Störfällen zu einem Stapel.

Den letzten Teilstapel legst du schließlich oben drauf - aber Achtung: nicht mehr mischen!

Daneben lässt du nun noch etwas Platz für eine Ablage.

7 Nimm dir dein Handy, eine Küchenuhr oder verwende den Soundtrack auf der Lux-Aeterna-Webseite (siehe QR-Code) und wähle den Spielmodus:

10 Minuten (Normal) oder 15 Minuten (Leicht).

Starte die Zeit, sobald du dich dazu bereit fühlst, um dein Überleben zu kämpfen!

SPIELBLAUF IM DETAIL

1. Karten ziehen

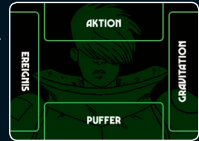
Ziehe nacheinander 4 Schiffskarten vom Stapel und lege sie in eine Auslage vor dir ab. Ziehst du dabei einen Störfall, musst du ihn sofort ausführen. Dann legst du ihn auf den Ablagestapel und ziehst eine Ersatzkarte. Ziehe solange, bis du 4 Schiffskarten in deiner Auslage hast.

Dann überprüfe, ob du im PUFFER deiner Konsole eine Schiffskarte liegen hast. Lege diese ebenso in deine Auslage.

Ausnahme: Kannst du hier nicht mehr alle Schiffskarten ziehen, die du sollst? Dann hast du sofort gewonnen und gehst zur Wertung über (siehe Schritt 7, Spielende überprüfen)

2. Auf Konsole zuordnen

Du musst nun die Schiffskarten aus deiner Auslage den 4 Feldern deiner Konsole zuordnen.



Du musst nun:

- ★ 1 Schiffskarte aus deiner Auslage auf EREIGNIS legen

Das bedeutet, dass du das System dieser Schiffskarte in Schritt 3 in Höhe des Ereignis-Wertes dieser Schiffskarte beschädigen musst. Diese Schiffskarte muss, wenn möglich, einem beschädigtem (=noch mit Würfel) System entsprechen. Ausnahme: Geht dies mit **keiner** deiner Karten, darfst du auch ein voll funktionsfähiges oder zusammengebrochenes System wählen, ohne das dabei etwas passiert.

- ★ 1 Schiffskarte aus deiner Auslage auf AKTION legen

Das bedeutet, dass du die Aktion dieser Karte in Schritt 4 nutzen möchtest.

- * 1 Schiffskarte aus deiner Auslage auf GRAVITATION legen

Das bedeutet, dass du die L-AE auf der Kurskarte in Schritt 5 so viele Schritte Richtung Ereignishorizont bewegen musst, wie der Sog-Wert dieser Karte angibt.

- * 1 Schiffskarte aus deiner Auslage auf die Konsole in den PUFFER legen

Das bedeutet, dass du diese Schiffskarte für die nächste Runde speichern möchtest.

Lag dort bereits eine Schiffskarte zu Beginn dieser Runde, hast du sie in Schritt 1 mit in deine Auslage gelegt. Ebenso darfst du dich jede Runde neu entscheiden, welche der Karten in deiner Auslage du in den Puffer legst.

Hast du nun Karten in deiner Auslage übrig (weil du dort mehr als 4 Karten hattest), verbleiben sie in deiner Auslage. Sie werden mit den anderen Karten auf deiner Konsole in Schritt 6 abgeworfen!

3. Ereignis ausführen

Sieh dir die Schiffskarte auf deiner Konsole an, die du auf das Feld EREIGNIS gelegt hast. Füge dann dem zugeordneten System (zu erkennen an der Farbe und dem Buchstabencode links oben) Schaden in der Höhe des Ereignis-Wertes der Schiffskarte zu. Um Schaden zuzufügen, musst du die Zahl auf dem Würfel kleiner drehen: 1 Punkt auf dem Würfel weniger für jeden Punkt, den du das System beschädigen musst.



System zusammengebrochen

Müsstest du einen Systemwürfel unter 1 drehen (was natürlich nicht geht), ist das System stattdessen **zusammengebrochen**. Entferne den Würfel und drehe das System so, dass du den Effekt für ein zusammengebrochenes System lesen kannst. Dieser Effekt gilt nun entweder dauerhaft und damit bis zum Ende des Spiels oder muss nur einmalig durchgeführt werden, wenn dort „Sofort:“ oder „Einmalig:“ steht.

4. Aktion ausführen

Sieh dir die Schiffskarte auf deiner Konsole an, die du auf das Feld AKTION gelegt hast. Führe jetzt die dort angegebene Aktion aus.

Manche Aktionen sind einzigartig. Die meisten sind jedoch eine Variation der folgenden Aktionsarten:



Wähle 1 System und wirf den Würfel darauf neu. Lege ihn dann mit dem neuen Wert zurück auf das System.



Wähle 2 Systeme und tausche ihre Systemwürfel. Es spielt keine Rolle, dass ihre Farben nun nicht mehr zum System passen.



Wähle 1 System und drehe den Würfel um die angegebene Anzahl Punkte höher.



Wähle 1 System und drehe den Würfel darauf auf die gegenüberliegende Seite. Beispiel: von der 3 auf die 4 oder von der 2 auf die 5.

Du darfst auch von der 1 auf die 6 drehen. Es gibt jedoch eine Variation dieser Aktion, die das verbietet!



Wähle 2 Systeme. Drehe den einen Systemwürfel die angegebene Anzahl Punkte kleiner und den anderen die gleiche Anzahl größer. Du „transferierst“ die Punkte also von einem Würfel auf den anderen.



Nimm den Stapel in die Hand (so dass die Rückseite zu dir zeigt). Durchsuche den Stapel nun von oben nach unten nach dem ersten Störfall, den du findest, und entferne diesen. Lege ihn verdeckt zurück in die Schachtel. Dann lege den Stapel verdeckt zurück auf den Tisch.



Bewege die L-AE so viele Schritte wie angegeben auf der Kurskarte weg vom Ereignishorizont. Es ist nicht möglich weiter „weg“ vom Ereignishorizont zu sein, als das erste Feld nach dem Pfeil.

Achtung: Darfst du ein System wählen, muss das nicht dem System der Schiffskarte entsprechen – das spielt nur für das Ereignis eine Rolle!

System voll funktionsfähig

Müsstest du einen Systemwürfel höher als 6 drehen (was natürlich nicht geht), ist das System stattdessen **voll funktionsfähig**. Entferne den Würfel und drehe das System so, dass du den Effekt für ein voll funktionsfähiges System lesen kannst. Dieser Effekt gilt nun entweder dauerhaft und damit bis zum Ende des Spiels oder muss nur einmalig durchgeführt werden, wenn dort „Sofort:“ oder „Einmalig:“ steht.

5. Gravitation ausführen

Sieh dir die Schiffskarte auf deiner Konsole an, die du auf das Feld GRAVITATION gelegt hast. Bewege die L-AE auf der Kurskarte so viele Schritte in Richtung des Ereignishorizontes, wie der Sog-Wert der Karte angibt.



Vergiss nicht: erreicht die L-AE dabei jemals den Ereignishorizont, hast du das Spiel sofort verloren!

6. Karten abwerfen

Wirf alle Karten von deiner Konsole (mit Ausnahme der Karte in deinem PUFFER!), sowie alle übrigen Karten in deiner Auslage auf den Ablagestapel.



7. Spielende überprüfen

Hattest du in Schritt 1 die letzte Karte deines Stapels gezogen und es nun bis hierher geschafft, ohne zu verlieren, endet das Spiel sofort! Du hast gewonnen. Gehe zur Wertung über. Andernfalls beginne eine neue Runde!

WERTUNG

Wenn du gewonnen hast, führst du eine Wertung durch. Du erhältst bzw. verlierst dabei folgende Punkte:

- * +1 Punkt für jedes beschädigte System (=jedes System, das noch einen Würfel hat)
- * +7 Punkte für jedes voll funktionsfähige System
- * den Wertungsbonus der Kurskarte vom Wertungsbonus-Anzeiger
- * -10 Punkte, wenn du diese Option auf dem 404-Störfall gewählt hast

Die Summe gibt deinen Highscore an. Kannst du ihn übertreffen? Wir freuen uns darauf, von deinem Highscore zu hören!

VARIANTEN

Es gibt einige Möglichkeiten, das Spiel über den Schwierigkeitsgrad hinaus zu variieren:

- * Verkürze die Zeit! Probiere es einmal mit nur 9, 8 oder gar 5 Minuten!
- * Mische 5 oder 6 Störfälle in den Stapel (statt nur 4)
- * Wähle (oder bestimme zufällig) 1 System, dass bei Spielaufbau bereits zusammengebrochen ist.
- * Lege bei Spielaufbau die zufällig gelegten Systeme verdeckt aus. Decke ein System erst auf, wenn es zusammenbricht oder voll funktionsfähig wird!

IMPRESSUM

Autor: Tony Boydell

Illustrationen: Alex Lee

Mit besonderem Dank an: Matt Dunstan

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy

© 2019 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Surprised Stare Games.

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