

ASTROBIENEN

Kurzregel

AUFBAU

Jede Person nimmt ein Start-Plättchen mit einer Fraktion (einfache Fraktionen haben einen ★), ein Bienenstock-Tableau, eine Andockstation in ihrer Farbe, 3 Farbwürfel, 7 Tiefschlaf-Plättchen und 4 Arbeiterinnen.

- Achte darauf, dass die nicht aufgewertete Seite des Start-Plättchens oben liegt.

SPIELABLAUF

In deinem Zug darfst du entweder:

- Eine Arbeiterin auf den Spielplan **einsetzen** (auf das linke oder obere Einsetzfeld, falls es zwei gibt) und eine **Aktion ausführen**

ODER

- Alle Arbeiterinnen **zurückrufen**.

EINSETZEN

In *Astrobiene*n wird der »Schubs-Mechanismus« verwendet. Wenn du eine Arbeiterin einsetzt, werden andere Arbeiterinnen, die auf diesem Feld liegen, entweder herausgeschubst oder – falls es zwei Einsetzfelder gibt – nach rechts bzw. unten geschubst. Wird eine Arbeiterin vom rechten oder unteren Feld herausgeschubst, gelten folgende Regeln:

- Hatte die Arbeiterin Stärke 4, muss sie in den **Tiefschlaf** gehen.
- Andernfalls darfst du die geschubste Arbeiterin entweder in deinen **aktiven Bereich** legen und ihre **Stärke um 1 erhöhen** oder du legst sie in deinen **Landebereich** und lässt ihre **Stärke gleich**.
In beiden Fällen erhältst du kein Einkommen.

WABEN

AGRARWABEN kosten Fasern und /oder Wasser. Sie bringen Lagerplatz und Einkommen. Kreise in der Mitte zeigen die Lagerkapazität an, Einkommen siehst du oben auf der Wabe.

ANWERBUNGSWABEN kosten Pollen und bringen dir dauerhafte Fähigkeiten im ganzen Spiel. Violette Dreiecke zeigen dir, dass die Wabenfähigkeit ausgelöst wird, wenn du bestimmte Aktionen nutzt.

Die Fraktion besitzt spezielle Fähigkeiten und legt fest, wie viele Arbeiterinnen und welche Rohstoffe du anfangs bekommst. Das Bienenstock-Tableau zeigt dir, wo du bauen kannst (du musst darauf immer angrenzend zu schon vorhandenen Waben bauen). Wenn du auf einen Baubonus baust, bekommst du ihn.

ZURÜCKRUFEN

1. Rufe deine Arbeiterinnen vom Spielplan und deinem Landebereich zurück. Arbeiterinnen mit Stärke 4 müssen in den Tiefschlaf gehen.
2. Alle anderen zurückgerufenen Arbeiterinnen bringen dir Einkommen von deinen Agrarwaben (jedes von einer verschiedenen Wabe). Erhöhe dann ihre Stärken um 1 und lege sie in deinen aktiven Bereich.

Du musst nicht alle Arbeiterinnen eingesetzt haben, bevor du zurückrufst, aber Arbeiterinnen im aktiven Bereich sind vom Rückruf-Zug nicht betroffen (sie gehen nicht in den Tiefschlaf, ihre Stärke erhöht sich nicht, sie bringen kein Einkommen).

TIEFSCHLAF

Wenn eine Arbeiterin mit Stärke 4 von einem Aktionsfeld entfernt wird, geht sie in den Tiefschlaf. Lege ein Tiefschlaf-Plättchen (nicht die Arbeiterin selbst) in das Tiefschlafabteil und erhalte den Bonus des Feldes. Die Arbeiterin kommt zurück in den allgemeinen Vorrat. (Es gibt eine Schlusswertung für die Sektoren des Tiefschlafabteils.)

ENTWICKLUNGSWABEN kosten Wachs und bringen dir starke einmalige Vorteile.

Immer wenn du eine dieser Waben gekauft hast, schiebst du die verbleibenden Waben nach links und deckst auf dem rechten Platz eine neue Wabe auf.

RUHMESWABEN kosten Honig. Du darfst sie nur mit einer Arbeiterin der Stärke 4 erwerben. Baue sie für weitere Punkte am Spielende. Gekaufte Ruhmeswaben werden nicht aufgefüllt.

AKTIONEN

Auf jeder Aktion wird die Stärke der Arbeiterin in unterschiedlicher Weise verwendet.

ERKUNDEN: Bewege das Schiff der Königin orthogonal um maximal so viele Felder, wie die Gesamtstärke der Arbeiterin(nen) beträgt.

- Liegt eine Erkundungsscheibe am Ziel, nimm die Scheibe und ihren Bonus. Lege dann ein Planeten-Plättchen vom Stapel aufgedeckt auf das Feld.
- Falls es auf dem Planeten ein freies Rohstoff-Quadrat gibt, lege einen Grundrohstoff-Marker aus dem allgemeinen Vorrat darauf. Nimm dann 1 passenden Rohstoff aus dem allgemeinen Vorrat für jeden sichtbaren Rohstoff (für aufgedruckte Rohstoffe und daraufgelegte Rohstoff-Marker).
- Hast du eine Arbeiterin der Stärke 4 eingesetzt, bekommst du evtl. einen zusätzlichen Planeten-Bonus.

AUSBAUEN: Kaufe Waben und baue sie in deinen Bienenstock ein. Die Gesamtstärke der Arbeiterin(nen) bestimmt, aus welchen Spalten du kaufen darfst. Ist deine Arbeiterin allein, zählt die aufgedruckte 1 vom anderen Aktionsfeld wie eine Arbeiterin der Stärke 1. (Setz du z. B. eine Arbeiterin der Stärke 1 zu einer Arbeiterin mit Stärke 2 ein, ist die Gesamtstärke 3. Du darfst somit 1 Wabe aus der linken oder mittleren Spalte kaufen.)

- Setz du eine Arbeiterin der Stärke 4 ein, erhalte zusätzlich **3**.

WACHSEN: Erhalte neue Arbeiterinnen in deinen aktiven Bereich, füge Rahmen zu deinem Bienenstock hinzu, werte deine Fraktion auf. Verteile die Stärke deiner Arbeiterin auf eine oder mehrere dieser Optionen (ändere aber ihre Stärke nicht). *Beispiel: Bei einer Arbeiterin mit Stärke 3 darfst du 1 Stärke für eine neue Arbeiterin ausgeben und 2 für einen Rahmen (wenn du die Rohstoffkosten bezahlst).*

DIE GUNST DER KÖNIGIN

- Lege am Ende deines Zuges alle Rohstoffe ab, die du nicht lagern kannst. Für jeden abgelegten Rohstoff darfst du einen Schritt auf der Skala der Gunst der Königin vorangehen. Erhalte am Spielende Siegpunkte, je nachdem, wie weit du auf der Skala vorangekommen bist.

- Du kannst höchstens 4 aktive Arbeiterinnen haben.

- Alle Rahmen sind gleich und bringen dir durch Bau-Boni Saatkarten ein.
- Setz du eine Arbeiterin mit Stärke 4 ein, darfst du auch noch deine Fraktion aufwerten (drehe das Start-Plättchen um).

FORSCHEN: Ziehe so viele Saatkarten, wie es der Stärke der eingesetzten Arbeiterin entspricht, behalte 1 und lege die anderen ab.

- Spiele Saatkarten zu Beginn oder Ende deines Zuges, um ihren Einmal-Nutzen oder 1 Grundrohstoff zu erhalten.
- Setz du eine Arbeiterin der Stärke 4 ein, darfst du zusätzlich eine Karte aus der Hand säen. Dein Bienenstock hat anfangs 2 Plätze für gesäte Karten. Für die ersten 2 Rahmen bekommst du je 1 Platz mehr. Der Einmal-Nutzen gesäeter Karten ist verloren, aber du gewinnst damit Wertungsmöglichkeiten für das Spielende.

UMWANDELN: Wandle Rohstoffe aus deinem Bienenstock in andere um, die du aus dem allgemeinen Vorrat bekommst. Für jede Stärke deiner Arbeiterin darfst du eine Umwandlung vornehmen, so wie auf dem Plan aufgedruckt oder als Tanz neu zusammengestellt. Hier kannst du die wertvolleren Rohstoffe Wachs und Honig bekommen.

- Setz du eine Arbeiterin der Stärke 4 ein, darfst du zuerst einen Tanz lehren (du stellst eine neue Umwandlung mit vorhandenen Marken zusammen). Alle Personen dürfen diese neue Umwandlung nutzen. Du darfst nur 1 Tanz lehren.

RÜHMEN: Mit einer Arbeiterin der Stärke 4 kannst du eine Ruhmeswabe kaufen, indem du die aufgedruckten Kosten bezahlst. Ersetze die gekaufte Wabe nicht (Ruhmeswaben sind begrenzt.)

SPIELENDE

Wenn das Tiefschlafabteil ganz voll ist oder eine Person ihr 7. und damit letztes Tiefschlafplättchen gelegt hat, macht jede Person noch einen Zug (auch die Person, in deren Zug das Ende ausgelöst wurde). Dann endet das Spiel. Zähle alle Punkte zusammen um zu ermitteln, wer gewonnen hat. Die Spielhilfe listet alle Punktemöglichkeiten auf.