

JUMP DRIVE

Ein hyperschnelles Kartenspiel für 2-4 Raumfahrer ab 10 Jahren von Tom Lehmann

SPIELMATERIAL

- 4 Karten *Erkundungsteam* (Rückseite goldfarben)
- 112 Spielkarten (Rückseite blau)
- 4 Karten Spielhilfe (Vorderseite: Zugzusammenfassung, Rückseiten: 4 Beispiellunden)
- 8 Erkunden-Plättchen
- 84 Siegpunkt-Chips (SP-Chips)
 - 52 kleine Chips zu je 1 SP
 - 12 mittelgroße Chips zu je 5 SP
 - 20 große Chips zu je 10 SP

Entwickelt neue Technologien und besiedelt Welten, um ein Weltraum-Imperium zu errichten. Dazu müsst ihr Karten auslegen und bezahlen, indem ihr andere Karten von eurer Hand abwerft. Die ausgelegten Karten geben euch am Ende jeder Runde Siegpunkte und Einkommen – neue Karten. Entdeckt dabei vielfältige, gewinnbringende Kartenkombinationen! Das Spiel endet, wenn einer von euch 50 oder mehr Siegpunkte erreicht. **Jump Drive** ist bestens geeignet, um in das Universum von **Race for the Galaxy** einzusteigen.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG

- Legt so viele Karten *Erkundungsteam* offen in die Tischmitte, wie Spieler mitspielen. Bei weniger als 4 Spielern kommen überzählige Karten zurück in die Schachtel.
- Für eure erste Partie: Zuerst im Kartenzustapel liegen die Karten für 4 vorgegebene Kartenhände A bis D. Der Buchstabe der jeweiligen Kartenhand ist in der linken unteren Ecke der Karte zu finden. Gebt jedem von euch zufällig 1 vorgegebene Kartenhand. Bei weniger als 4 Spielern werden die übrigen Karten der vorgegebenen Kartenhände mit den anderen Spielkarten zusammengemischt. Legt den gemischten Kartenzustapel als Nachziehstapel in die Mitte eurer Spielfläche.
- Für spätere Partien: Mischt alle Spielkarten. Jeder von euch erhält 7 Karten und nimmt sie auf die Hand. Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte eurer Spielfläche. Jeder wählt 2 Karten von seiner Hand aus, die er verdeckt auf einen Abwurfhaufen



neben dem Nachziehstapel abwirft. Bei Spielbeginn hat somit jeder von euch 5 Karten auf der Hand.

Hinweis: Wir empfehlen, die Karten auf dem verdeckten Abwurfhaufen als ungeordneten Haufen liegen zu lassen, damit es keine Verwechslung mit dem Nachziehstapel gibt.



- Gebt jedem von euch 1 Spielhilfe.
- Legt die SP-Chips und die Erkunden-Plättchen als Vorrat in der Nähe des Nachziehstapels ab. Vor jedem Spieler muss genügend Platz für seine Kartenauslage sein.

Tip: Um einen geordneten Spielablauf zu gewährleisten und um ggfs. eine Spielerreihenfolge definieren zu können, bestimmt einen Startspieler. Dieser legt den Nachziehstapel vor sich ab und ist für das Austeilen der Karten für diese Runde verantwortlich. Am Ende der Runde gibt er den Stapel und das Amt des Kartenverteilers an seinen linken Nachbarn weiter.

DIE KARTEN



Jede Karte weist mehrere Informationen auf. Zunächst gibt es 2 grundlegend verschiedene Kartentypen:

Entwicklungen (◇) und **Welten** (○ oder ○).



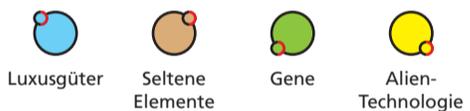
Jede Karte besitzt am unteren Rand eine Box mit Angaben zu Siegpunkten (♣) und Einkommen (\$) (in Form von neuen Karten), die ihr am Ende einer Runde bekommt.

Zusätzlich können Karten eine Fähigkeit besitzen und bis zu 3 verschiedene Symbole aufweisen: Erkunden (👁️), militärische Stärke (+1) und / oder Chromosom (🧬).

Die Erkunden-Symbole beeinflussen das „Erkunden“. Ausreichende Militärische Stärke ist nötig, um militärische Welten zu erobern. Die Symbole haben Auswirkung auf die Fähigkeiten sowie Siegpunkte und Einkommen einiger Karten.

Die Fähigkeiten von Karten sind dauerhaft. Viele Fähigkeiten sind kumulativ, sie können sich gegenseitig verstärken.

Einige Karten beziehen sich auf bestimmte Farben von sowohl militärischen als auch nicht-militärischen Welten in deiner Auslage. Die Farben der nicht-grauen Welten sind blau, braun, grün oder gelb und stehen für:



Hinweis: Die Bezeichnungen der Güter dienen nur dem Flair. Wichtig für das Spiel sind nur die Farben.

Hinweis: Nicht-graue Welten und ihre Symbole haben einen kleinen „Mond“. Seine Position soll farbenblinden Spielern bei der Unterscheidung der Farben helfen.

Wichtig: Jeder Spieler darf mehrere Karten mit demselben Namen in seiner Auslage haben, wenn auf der Karte nichts anderes steht. Die Karten *Erkundungsteam* und *Handelsabkommen* darf jeder Spieler jedoch nur 1x auslegen haben.

SPIELVERLAUF

Das Spiel dauert üblicherweise ca. 6 oder 7 Runden. In jeder Runde wählt ihr gleichzeitig 1 oder 2 Karten aus eurer Hand (Ausnahme: *Erkundungsteam* – siehe Anhang) und legt sie verdeckt vor euch ab.

Wichtig: Wählt ihr 2 Karten aus, muss dies je 1 Entwicklung und 1 Welt sein!

Kann oder will einer von euch keine Karte auslegen, muss er 1 Erkunden-Plättchen aus dem Vorrat nehmen (s. Erkunden).

Deckt dann gleichzeitig eure gewählten Karten auf, bezahlt die Kosten für Entwicklungen und nicht-militärischen Welten bzw. erobert militärische Welten und legt sie in eure Auslage.

Hinweis: Spielerreihenfolge: Im Allgemeinen könnt ihr eure Züge gleichzeitig ausführen. Sollte in einer Situation die Reihenfolge jedoch von Bedeutung sein, beginnt der nächste Spieler links vom Kartengeber, danach folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn.

Kosten bezahlen / Erobern

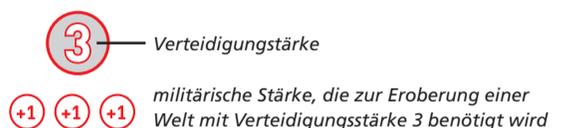
Kosten bezahlen

Die schwarze Zahl im Symbol des Kartentyps (Raute bei Entwicklungen, Kreis bei nicht-militärischen Welten) gibt die Kosten für das Auslegen der Karte an. Diese Kosten bezahlst du, indem du so viele Karten, wie die Zahl angibt, von deiner Hand verdeckt auf den Abwurfhaufen legst. Diese Kosten können durch Fähigkeiten verringert werden (höchstens bis auf 0).

Erobern

Die Zahl mit rotem Umriss in rotem Kreis auf militärischen Welten (○) gibt die Verteidigungsstärke der Welt an. Eine solche Welt legst du aus, indem du sie erobert. (Ausnahme *Kontaktspezialist*, siehe „Besondere Karten und Details“).

Um eine militärische Welt zu erobern, zähle die Symbole für militärische Stärke (+1) am linken Rand der Karten in deiner Auslage und addiere die der militärischen Stärke durch Fähigkeiten hinzu. Diese Summe muss mindestens genauso hoch sein wie die Verteidigungsstärke der Welt.



Wichtig: Einige Fähigkeiten (⊕ gegen ⊙) geben zusätzliche militärische Stärke nur für das Erobern von Welten einer bestimmten Farbe oder von militärischen **REBELLEN**-Welten.

Wichtig: Militärische Stärke wird normalerweise als rote Zahl in einem roten Kreis (+1) dargestellt. 3 Karten zeigen ⊕. Der Text der Fähigkeit bestimmt näher, um was für eine militärische Stärke es sich handelt.

SPIELVERLAUF (Forstsetzung)

Wichtig: Militärische Stärke und Bezahlen von Kosten können niemals kombiniert werden, um eine Welt auszulegen.

Abhängig davon, welchen Kartentyp du auslegst, gilt:

- Legst du nur 1 Entwicklung (◇) aus, wirf 1 Karte weniger ab, wenn du die Kosten bezahlst.
- Legst du nur 1 Welt (○ oder ○) aus, ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel, **nachdem** du die Welt bezahlt oder erobert hast.
- Legst du 1 Entwicklung und 1 Welt aus, musst du zuerst die Entwicklung auslegen und die vollen Kosten bezahlen. Lege danach die Welt aus, indem du die Kosten bezahlst oder sie erobert. Du darfst keine Karte nachziehen.

WICHTIG: Die Fähigkeit und die Symbole auf einer Karte könnt ihr erst nutzen, nachdem ihr die Karte bezahlt oder erobert habt und sie in eure Auslage liegt. Ihr dürft die Symbole also nicht für das Auslegen der Karte selbst nutzen. Aber ihr dürft sie für Karten nutzen, die ihr im selben Zug später auslegt. So könnt ihr die Fähigkeit einer Entwicklung für eine Welt nutzen, die ihr im selben Zug auslegt, da ihr eine Entwicklung immer vor einer Welt auslegt.

Erkunden

Willst oder kannst du keine Karten auslegen, nimm dir stattdessen 1 Erkunden-Plättchen und lege es vor dir ab. Ziehe dann 2 Karten mehr vom Nachziehstapel, als du Erkunden-Symbole (○) auf den Karten in deiner Auslage besitzt. Die 3 Symbole in der oberen Hälfte des Erkunden-Plättchens zählen mit. Nimm die Karten zu deinen anderen auf die Hand. Anschließend musst du so viele Karten deiner Wahl von der Hand auf den Abwurfhaufen legen, wie du Erkunden-Symbole gezählt hast. Du hast somit 2 Karten hinzubekommen.

Hinweis: Die untere Hälfte des Plättchens ist eine symbolische Darstellung von „Erkunden“.

Drehe dann das Plättchen auf die Seite mit dem Stern ✱. Anschließend erhältst du wie üblich dein Einkommen (siehe nächster Abschnitt).

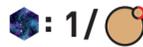
Hinweis: Die Erkunden-Symbole auf dem Erkunden-Plättchen beeinflussen nur das gerade ausgeführte Erkunden. Sie haben keinen Einfluss auf das Erkunden in einer späteren Runde oder auf Fähigkeiten, die sich auf Erkunden-Symbole beziehen. Der ✱ auf der Rückseite hat keine weitere Bedeutung. Das Plättchen dient fortan als Platzhalter anstelle der Karte(n).

Hinweis: Die Anzahl der Erkunden-Plättchen ist nicht limitiert. Sollten sie nicht ausreichen, greift auf anderes Material zurück.

Rundenende: Siegpunkte werten & neue Karten erhalten

Zum Abschluss einer Runde bekommt jeder von euch von allen Karten in seiner Auslage zunächst Siegpunkte, anschließend Einkommen in Form von neuen Karten vom Nachziehstapel. Hat einer von euch mehrere identische Karten in seiner Auslage, erhält er für jede Karte die entsprechende Anzahl Siegpunkte und neue Karten.

Einige Karten haben einen variablen Wert für Siegpunkte oder neue Karten. In diesen Fällen bestimmen Symbole und andere Karten in deiner Auslage das Einkommen.



1 SP je brauner (militärischer & nicht-militärischer) Welt in deiner Auslage



1 SP je Chromosom-Symbol auf den Karten in deiner Auslage + 1 SP je Chromosom-Symbol auf den Karten in der Auslage 1 anderen Spielers

Auf einigen Karten steht die Formulierung „mit“. Diese Karten geben zusätzliche Siegpunkte oder Einkommen, wenn du die im Text genannte Karte in deiner Auslage hast. Besitzt du die genannte Karte mehrfach, erhältst du trotzdem nur den einfachen Wert an Siegpunkten oder Einkommen.

Typ: Lege die Karte(n) einer Runde immer rechts von den Karten der vorhergehenden Runde aus. Wenn du dann die gerade erhaltenen Siegpunkt-Chips unter die Karte(n) der aktuellen Runde legst, kannst du am Ende der nächsten Runde schneller sehen, wie viele Siegpunkte du erhältst. Du musst dann nur noch die Siegpunkte für die neu ausgelegten Karten hinzuzählen (dabei die Siegpunkte für Karten mit variablen Siegpunkten nicht vergessen).

Handlimit: Nachdem alle Spieler ihr Einkommen erhalten haben, darf keiner mehr als 10 Karten auf der Hand haben. Hast du mehr als 10 Handkarten, musst du überzählige Karten deiner Wahl auf den Abwurfhaufen legen.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Abwurfhaufen gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Hinweis: Neigt sich der Nachziehstapel dem Ende zu, erhält zuerst der Spieler sein Einkommen, der insgesamt die meisten Siegpunkte hat. Danach kommen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Gibt es einen Gleichstand, erhält der daran beteiligte Spieler sein Einkommen zuerst, der als nächster links vom Kartengeber sitzt.

Dann beginnt die nächste Runde.

SPIELLENDE

Wenn einer von euch insgesamt 50 oder mehr Siegpunkte vorweisen kann, endet das Spiel nach der Wertung der SP. Derjenige mit den meisten Siegpunkten gewinnt! Gibt es einen Gleichstand für die meisten Siegpunkte, zäh-

len die daran beteiligten Spieler ihre Handkarten zu ihrem Einkommen an neuen Karten der letzten Runde hinzu. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt. Herrscht auch dann Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.

ANHANG: DIE KARTEN

Wenn sich eine Fähigkeit oder Einkommen auf Symbole bezieht, sind immer die Symbole am linken Kartenrand gemeint (Ausnahme: *Kriegspropaganda*, *Genmanipulierte Söldner* bei *Neue Galaktische Ordnung*).

Erkundungsteam: 1x im ganzen Spiel darfst du 1 *Erkundungsteam* aus der Tischmitte nehmen, die Kosten bezahlen und vor dir auslegen. Du darfst in diesem Zug zusätzlich 1 Welt auslegen, aber keine zweite Entwicklung! Legst du keine Welt aus, bezahlst du für das *Erkundungsteam* 1 Karte weniger, also 0.

Galaktische Trendsetter: Jede dieser Karten wertest du einzeln. Hast du z. B. 2 *Galaktische Trendsetter* in deiner Auslage, gibst dir jede der beiden Karten 4 Punkte. In Summe erhältst du somit für 2, 3, 4 ... dieser Karten in deiner Auslage 8, 18, 32 ... Siegpunkte.

Handelsabkommen: Die Voraussetzung muss nur beim Auslegen erfüllt sein. Später darfst du Karten mit militärischer Stärke auslegen, ohne dass dies Folgen für das *Handelsabkommen* hat. „Fremde Auslage“ bedeutet in der Auslage eines Mitspielers.

Kontaktspezialist: Du darfst eine militärische nicht-gelbe (Alien-) Welt wie eine nicht-militärische Welt auslegen, indem du die Kosten in Höhe der Verteidigungstärke bezahlst. Durch die Fähigkeit eines *Kontaktspezialisten* erhältst du einen Rabatt von 1. Diese Fähigkeit kann mit anderen Rabatten kombiniert werden.

Beispiel: Hast du außerdem 2 Selbstreplizierende Roboter in deiner Auslage, erhältst du einen Rabatt von 5!

Mehrere Karten *Kontaktspezialist* in deiner Auslage geben keinen zusätzlichen Rabatt, da du nur 1 davon zum Auslegen der Welt einsetzen kannst.

Kriegspropaganda: Beim Überprüfen, ob du die Karte einem anderen Spieler geben musst, zähle nur die Symbole für militärische Stärke. Fähigkeiten mit militärischer Stärke, die nur für bestimmte Welten gelten, zählen nicht mit, die der *Genmanipulierten Söldner* schon.

Sind beide Karten *Kriegspropaganda* im Spiel, werden sie beide gleichzeitig überprüft. Das heißt, dass ein eventueller Wechsel des Besitzers einer Karte keinen Einfluss auf die andere hat.

Herrscht zwischen anderen Spielern ein Gleichstand bei der militärischen Stärke, erhält derjenige von ihnen *Kriegspropaganda*, der als nächster links vom gegenwärtigen Besitzer der Karte sitzt.

Neue Galaktische Ordnung: Militärische Stärke bei Fähigkeiten, die nur für bestimmte Welten gilt (*Alien Forschungsinstitut*, *Galaktisches Imperium*, *Rosettastein-Welt*), zählt für die Siegpunkte nicht mit, die militärische Stärke der *Genmanipulierten Söldner* jedoch schon.

Militärkonvoi und **Siedlerkonvoi** erlauben dir in deinem Zug eine zweite Welt auszuspielen. Wichtig: Es ist nicht erlaubt, in einem Zug mehr als 2 Welten auszuspielen!

Lege die zweite Welt **nach** dem Aufdecken der Karten und deren Bezahlen oder Erobern, aber vor dem Einkommen aus.

Hinweise: Du darfst daher die Fähigkeit oder die Symbole der ersten Welt beim Auslegen der zweiten Welt nutzen. Hast du für die erste Welt 1 Karte erhalten – weil du keine Entwicklung ausgelegt hast – darfst du auch diese Karte als zweite Welt auslegen oder zum Bezahlen ihrer Kosten abwerfen.

Militärkonvoi: Die Fähigkeit eines *Militärkonvois* darfst du nicht nutzen, falls du als erste Welt eine nicht-militärische Welt ausgelegt hast oder den *Kontaktspezialisten* genutzt hast. Du musst die Fähigkeit eines *Militärkonvois* nicht in derselben Runde nutzen, in der du die Karte ausgelegt hast; du darfst sie auch später nutzen.

Siedlerkonvoi: Du erhältst den Rabatt von Kosten -2 nur für die zweite Welt, die du in einer Runde auslegst. Die Fähigkeit eines *Siedlerkonvois* darfst du nicht nutzen, falls du als erste Welt eine militärische Welt ausgelegt hast. Du darfst die Fähigkeit eines *Siedlerkonvois* nutzen, falls du als erste Welt eine militärische Welt mit Hilfe der Fähigkeit eines *Kontaktspezialisten* ausgelegt hast. Du darfst auch einen *Kontaktspezialisten* nutzen, um als zweite Welt eine militärische Welt wie eine nicht-militärische auszuliegen. Du musst die Fähigkeit eines *Siedlerkonvois* nicht in derselben Runde nutzen, in der du die Karte ausgelegt hast; du darfst sie auch später nutzen.

IMPRESSUM

Autor: Tom Lehmann

Illustrationen: Martin Hoffmann, Claus Stephan
Grafikdesign: Mirko Suzuki | **Original-Symbole:** Wei-Hwa Huang

Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Jens Wiese, Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider
Übersetzung: Ulrich Bauer | **Realisation:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Rio Grande Games. © 2016 Rio Grande Games. © der deutschen Ausgabe 2018 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

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

