

GARY KIM UND YEON-MIN JUNG
VINCENT OUTRAIT

DISTANT SUNS™



51 REV
KOT
19.04.56

HYDRA-LOCK
VALVE



CAUTION
HYDRA-LOCK
VALVE

SPIELMATERIAL


- 1 Missions-Kontrolltafel
(in 2 Hälften)
- 10 Erkundungsplättchen
- 10 Missionsplättchen
(2 Sätze aus je 5 Plättchen)
- 5 Modulplättchen
- 1 Block Kosmosbögen
- 4 Stifte
- 11 Erkundungsschablonen

AF 60 057



READ INSTRUCTION
BEFORE TO ENGAGE
L.H. RED CKWR - 354
L.H. BLUE CKWR - 346
L.H. GREEN CWR - 397





Haben sich so die Seefahrer gefühlt, die einst die Weiten der Ozeane erforschten? Dieser freudige Schäuder, wenn der Anker gelichtet und der Kurs ins Unbekannte gesetzt wurde? Auch unsere Reise beginnt jetzt. Die Erfindung überlichtschneller Antriebe markiert den Beginn eines neuen Zeitalters der Menschheit. Die einst über uns so weit entfernten Sterne sind jetzt in greifbare Nähe gerückt. Unser Auftrag: erweitert die Grenzen des bekannten Universums und kartiert die Unendlichkeit. Jetzt ist es an euch, den Anker zu lichten!

01 ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

In *Distant Suns* versuchst du, in 3 Runden so viele Siegpunkte wie möglich zu machen. Aus den verfügbaren Erkundungszonen wählst du in deinem Zug die Form aus, die du auf deinem Bogen einzeichnen möchtest sowie eine andere Form, die deine Gegner auf ihren Bögen einzeichnen müssen. Bekämpfe Aliens, statte dein Schiff mit Upgrades aus, erkunde Schwarze Löcher, berge Schätze und erforsche die äußeren Welten des Kosmos, um zum berühmtesten Weltraumforscher der Galaxis zu werden! Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

1 Legt die **Missions-Kontrolltafel** aus. Sie besteht aus zwei Hälften.
Diese Tafel zeigt außen Plätze für Missionsplättchen und innen Plätze für Erkundungsplättchen. An einem Ende ist ein Schwarzes Loch zu sehen, das eine Erkundungszone darstellt, die in jedem Spiel verfügbar ist. An beiden Außenkanten sind Kerben, in welche die Modulplättchen passen.

2 Nehmt alle **10 Erkundungsplättchen**, mischt sie, und legt 5 zurück in die Schachtel. **Die verbliebenen 5 legt ihr offen auf ihre Plätze in der Mitte** der Tafel.

Jedes Erkundungsplättchen zeigt eine Erkundungszone, die aus Sechsecken besteht. Neben dieser Form ist ein Symbol abgebildet, das ungefähr dieser Form entspricht.

3 Sortiert die 2 Sätze **Missionsplättchen** nach Farbe (blau und violett). Mischt einen dieser Sätze und legt alle **5 Plättchen auf die 5 farblich passenden Plätze** am Rand der Tafel.

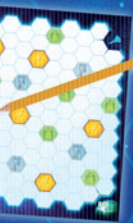
Missionsplättchen gibt es in 2 Sätzen mit je 5 Symbolen. Jedes Symbol wird mit dem daran angrenzenden Erkundungsplättchen verknüpft werden.

1



2





3



5



4

Legt die 5 Plättchen des zweiten Satzes auf die gegenüberliegenden Plätze der Tafel, sodass deren Symbole zu denen des ersten Satzes passen.

Durch die 2 identischen Sätze ist die Darstellung auf der Tafel für alle am Tisch übersichtlicher.

Stapelt die Modulplättchen in Zahlenreihenfolge, mit der 1 oben und der 5 unten und legt sie in Griffweite der Spieler.

Auf den Modulen ist ein Achteck und ein Kreis. Das Symbol im Achteck steht für „deine Gegner“. Das im Kreis steht für „dich“. Die Module haben zwei dreieckige Spitzen, die in die Kerben der Missionskontrolltabelle passen. Jedes Modul zeigt eine Nummer von 1 bis 5, damit man sich merken kann, welches zuletzt gespielt wurde.

5

Jeder Spieler bekommt einen Kosmosbogen und einen Stift.

Auf der linken Seite eurer Bögen ist ein Raster aus Sechsecken, die wir „Felder“ nennen. Dort zeichnet ihr eure gewählte bzw. benötigte Form ein. Rechts ist eine Zusammenfassung der Schlusswertung sowie oben rechts ein Bereich für eure Upgrades.

4



6

Legt die Erkundungsschablonen in greifbare Nähe.

Diese Formschablonen helfen dabei, die unterschiedlichen Erkundungszonen auf euren Kosmosbögen einzuzichnen.

6

5

HAZARD

03 RUNDENÜBERSICHT

Eine Partie *Distant Suns* dauert 3 Runden.

In jeder Runde gibt es, abhängig von den Entscheidungen der Spieler, 4 oder 5 Züge. Jeder Zug besteht aus diesen beiden Phasen:

01 ZUWEISEN

02 EINZEICHNEN

Der jüngste Spieler ist der erste aktive Spieler.

01 ZUWEISEN

In dieser Phase wählt der aktive Spieler aus, welche Erkundungszonen er und seine Gegner auf ihren Kosmosbögen einzeichnen müssen.

Aktiver Spieler: Nimm das oberste Modul des Stapels und setze es in zwei benachbarte Kerben deiner Wahl an der Seite der Tafel.

BEISPIEL




Du darfst das Modul an die eine oder andere Seite der Tafel legen – so lange beide Kerben noch frei sind. Außerdem darfst du dir aussuchen, welche Seite des Moduls nach oben zeigen soll, da die Module doppelseitig bedruckt sind.

Wenn du kein Modul mehr anlegen kannst, weil es keine zwei benachbarten freien Kerben am Tafelrand mehr gibt oder keine Module mehr im Stapel sind, müsst ihr eine **NEUE RUNDE VORBEREITEN**. Das passiert immer nach 4 oder 5 Zügen. Nachdem ihr die 3. Runde beendet habt, kommt das **SPIELENDE**.



BEISPIEL



Du darfst das 5. Modul nicht anlegen, denn die anderen Module lassen keine zwei nebeneinanderliegenden Kerben mehr frei.



Dann kommt die Phase **02 EINZEICHNEN**.

02 EINZEICHNEN

In dieser Phase wirst du Sechsecke auf deinem Kosmosbogen umranden, und zwar in der Form der dir in der vorigen Phase zugewiesenen Erkundungszone. Alle Spieler machen dies gleichzeitig:



Wenn du der aktive Spieler bist, musst du die Form umranden, auf welche die runde Seite des Moduls zeigt.








Wenn du nicht der aktive Spieler bist, musst du die Form umranden, auf welche die achteckige Seite des Moduls zeigt.

Folgende Regeln gelten, wenn du deine Form umrandest:

Die neue Form muss an mindestens eine bereits eingezeichnete Form angrenzen. Da dies für die allererste Form, die du einzeichnest, nicht möglich ist, muss diese an das Raumschiff (unten links) angrenzen.

Du musst die gesamte Form umranden (es sei denn, du benutzt Upgrades, siehe Seite 9). Du darfst die Form drehen oder spiegeln. Die gesamte Form muss innerhalb deines Felderrasters liegen. Die Erkundungsschablonen können dir dabei helfen, zu überprüfen, ob und wie die Form passt, vor allem wenn sie gedreht oder gespiegelt ist.

Die Form darf Alien- und Upgrade-Felder  bedecken, allerdings niemals die Start-, Schatz- und Außenwelt-Felder .



Du **musst die Form umranden**, wenn du alle oben genannten Regeln einhalten kannst. Wenn du jedoch nicht **alle** Regeln befolgen kannst, **umrandest du in diesem Zug keine Form**.

Nachdem du die Form auf deinem Bogen umrandet hast, **zeichnest du darin das zugehörige Symbol ein**. Bei der Schlusswertung kannst du dadurch schnell erkennen, welche Formen du gezeichnet hast.

Felder, die in einer Form eingeschlossen sind, gelten als **abgedeckt**.

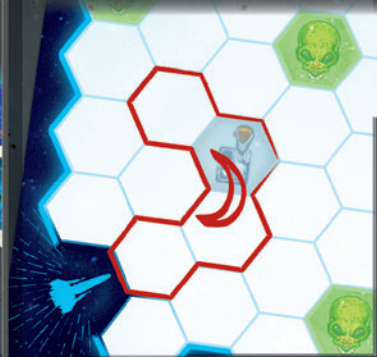
BEISPIEL



Alpha 12 spielt zuerst und legt ein Modul so an, dass er die „Mondsichel“-Form und die anderen Spieler die „Blitz“-Form umranden müssen.



Da die „Mondsichel“-Form mit dem Upgrade-Missionsplättchen verknüpft ist, zeichnet Alpha 12 sie so ein, dass sie ein Upgrade-Feld bedeckt. Es bringt am Spielende Siegpunkte.



Sobald alle ihre geforderten Formen umrandet haben, **wird der Spieler zur Linken des aktiven Spielers der neue aktive Spieler und beginnt einen neuen Zug mit der Phase 01 ZUWEISEN**.

04 **NEUE RUNDE VORBEREITEN**

Wenn es Zeit wird, die nächste Runde vorzubereiten, stapelt ihr alle 5 Module in der üblichen Reihenfolge und legt sie bereit.

Der erste aktive Spieler der neuen Runde ist der Spieler, der in seinem Zug kein Modul anlegen konnte (weil entweder kein Modul mehr verfügbar war oder es keinen Platz zum Anlegen gab). Er beginnt einen neuen Zug mit Phase **01 ZUWEISEN**.



AUßENWELT-FELDER



Außenwelt-Felder sind die einzigen Felder, die du vor deinen Gegnern erreichen solltest. Wenn du eines der Felder abdeckst, die an eine Außenwelt angrenzen, sagst du das deinen Mitspielern laut an. Bist du der erste Spieler, der diese Außenwelt erreicht hat, kringelst du die 10 bzw. 15 Siegpunkte dieser Außenwelt ein und streichst die 5 bzw. 8 Siegpunkte durch. Alle anderen Spieler müssen die 10 bzw. 15 Siegpunkte durchstreichen, da sie diese nicht länger erhalten können. Sollte ein anderer Spieler es später schaffen, eines der an dieselbe Außenwelt angrenzenden Felder abzudecken, sagt er es laut an und kringelt die 5 bzw. 8 Siegpunkte ein.

Mehrere Spieler können während der Partie diese Außenwelt erreichen, aber nur der erste erhält die 10 bzw. 15 Punkte (alle anderen können nur die 5 bzw. 8 Punkte erhalten).

Ausnahme: Wenn mehrere Spieler im selben Zug dieselbe Außenwelt zuerst erreichen, erhalten sie alle die 10 bzw. 15 Siegpunkte.

UPGRADE-FELDER



Wenn du ein Upgrade-Feld abdeckst, erhältst du ein Upgrade! Kreuze sofort 1 der Kreise in deiner Upgrade-Zone an (oben rechts auf deinem Kosmosbogen).

In einem deiner weiteren Züge darfst du dieses erhaltene Upgrade nutzen (du darfst es nicht im selben Zug nutzen, in dem du es erhalten hast). Jedes Upgrade kann nur einmal genutzt werden. Sobald du es nutzt, kreuzt du das Kästchen unterhalb des Upgrades an (es zeigt, dass das Upgrade genutzt wurde).

Ein Upgrade zu nutzen bedeutet, dass du ein einzelnes Sechseck der Form, die du gerade umrandest, ignorieren darfst. Deine Form bedeckt also 1 Feld weniger. Die umrandeten Sechsecke der Form müssen aber zusammenhängend bleiben: du darfst die Form also nicht in mehrere Feldergruppen teilen. Wenn du eine Form durch Upgrades verkleinerst, zählt sie dennoch bei der Schlusswertung als vollständige Form.

Du darfst pro Zug bis zu 2 Upgrades nutzen (du kannst also bis zu 2 Sechsecke der zu umrandenden Form ignorieren).



Nach dem Ende der 3. Runde wird in einer Schlusswertung der Gewinner ermittelt.

01 MISSIONSPLÄTTCHEN UND NÖTIGE FORMEN

Sieh dir jedes der 5 Paare aus Missions- und Erkundungszonen auf der Tafel an. Jedes Missionsplättchen legt fest, wo auf deinem Raster du versuchen musst, die Formen der Erkundungszonen einzuzeichnen, um Siegpunkte zu erhalten.

Für jedes Missionsplättchen notierst du die erhaltene Anzahl Siegpunkte, die davon abhängt, wie oft du die Anforderungen durch Einzeichnen der zugehörigen Erkundungszone erfüllt hast. Jedes Plättchen zeigt andere Siegpunktanforderungen:



ALIEN-PLÄTTCHEN

Zähle die Anzahl Alien-Felder auf deinem Raster, die von der zugehörigen Form abgedeckt wurden.



UPGRADE-PLÄTTCHEN

Zähle die Anzahl Upgrade-Felder auf deinem Raster, die von der zugehörigen Form abgedeckt wurden. Ungenutzte Upgrades liefern dir übrigens keine zusätzlichen Siegpunkte.



SCHATZ-PLÄTTCHEN

Zähle die Anzahl Schatz-Felder auf deinem Raster, an die mindestens einmal die zugehörige Form angrenzt.
Achtung: Diese Anforderung kann nur einmal pro Schatz-Feld erfüllt werden, egal wie viele Formen an dieses Schatz-Feld angrenzen.



CLUSTER-PLÄTTCHEN

Zähle, wie oft die zugehörige Form im größten Cluster (Ansammlung) dieser Formen vorkommt. Formen im selben Cluster müssen natürlich aneinander angrenzen. Solltest du mehrere Cluster derselben Größe haben, liefert nur eines dieser Cluster Siegpunkte.





SCHWARZES-LOCH-PLÄTTCHEN

Zähle, wie oft die zugehörige Form an mindestens ein Schwarzes Loch angrenzt. Vorsicht: Um mit dieser Mission Punkte zu machen, musst du zuvor ein Schwarzes Loch auf deinen Kosmosbogen eingezeichnet haben, wie es auf der dauerhaften Erkundungszone der Kontrolltafel vorgegeben ist.

BEISPIEL



Du hast 3 Formen, die von der Mission Schwarzes Loch gefordert werden, die an ein Schwarzes Loch angrenzen. Daher trägst du eine 3 in das entsprechende Feld des Wertungsbereichs deines Kosmosbogens ein.

x1	x2	x3	x4	x5	...
3	6	10	15	20	+5

SIEGPUNKTE

Pro Missionsplättchen ermittelst du die Anzahl Siegpunkte mithilfe dieser Liste. Du erhältst umso mehr Siegpunkte, je häufiger du das Missionsziel erfüllt hast.

Wie oft du das Missionsziel erfüllt hast	x1	x2	x3	x4	x5	...
Siegpunkte	3	6	10	15	20	+5

Die 6. und jede weitere Erfüllung des Missionsziels zählt jeweils 5 zusätzliche Siegpunkte.

BEISPIEL



Du hast das Ziel der Alien-Mission 3 mal erfüllt, daher bekommst du 10 Punkte dafür (wie auf der Zeile darunter vermerkt). 15 Punkte für die Upgrade-Mission usw.

x1	x2	x3	x4	x5	...
3	4	1	3	0	
10	15	3	10	0	
x1	x2	x3	x4	x5	...
3	6	10	15	20	+5



02 BONUS- UND STRAFPUNKTE

AUßENWELT-FELDER

Außenwelt-Felder liefern Siegpunkte, wenn du sie während des Spiels erreichst (siehe Seite 9). Außenwelt-Felder, die du nicht erreichst, liefern 0 Siegpunkte.

SCHATZ-BONUS

Du erhältst 10 Siegpunkte pro Schatz-Feld, das du komplett mit Formen umrandet hast (egal welche und wieviele Formen).

ALIEN-STRAFE

Jedes Alien-Feld, das du mit keiner Form (egal welcher) bedecken konntest, kostet dich 5 Siegpunkte.

03 SCHLUSSWERTUNG

Zähle deine Siegpunkte der 5 Missionsplättchen zusammen, plus der Außenwelt-Felder, die du erreicht hast sowie den umgebenen Schatz-Feldern, minus der Punkte, die du durch unbedeckte Alien-Felder erhalten hast.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand teilen sich diese Spieler den Sieg.

06 IMPRESSUM

Autoren: Gary Kim und Yeon-Min Jung

Illustrator: Vincent Dutrait

Agentur: Forgenext

Projektleiter: Ludovic Papaïs und
Florent Baudry

Grafik-Designer: Vincent Mougnet

Spielregel-Redakteur: Xavier Taverne

Übersetzer: Michael Kröhnert

Redaktion Huch!: Jens Bischoff



©2021 IELLO. IELLO, Distant Suns und deren Logos sind
Markenzeichen von IELLO. Alle Rechte vorbehalten.

IELLO - 9 av. des Érables - Lot 341 - 54180 Heillecourt, Frankreich.



Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg,
Deutschland.