

## HUR MAN VINNER

Uppgradera ditt skepp och utmanövrera faror i rymden. Spelaren med flest poäng (VP) vid spelets slut, vinner!

## SETUP

- 1 Varje spelare väljer 1 Cockpit och 1 Engine.
- 2 Blanda de tre korttyperna var för sig och lägg dem nedåtvända mitt på bordet.

## HUR MAN SPELAR

Spelet varar i **tre rundor**, och varje runda består av **två faser**: **Byggfasen** och **Dangerfasen**. Efter tre rundor räknar spelarna ut sina poäng och vinnaren koras.

## BYGGFASEN

Dela ut **6 rymdkort** till varje spelare. Singla Navigationsmyntet för att bestämma i vilken riktning korten ska skickas vidare. Alla spelare väljer ett rymdkort från sin hand de vill spela ut, dolt från de andra spelarna. När alla är redo spelar alla ut sitt kort **samtidigt**, på ett av två vis:

**1. UPPVÄNT:** det betyder att kortet placeras så det sitter ihop med ditt skepp eller runt det (Se exempel nedan). Om du redan har ett kort av samma typ i ditt skepp så staplas det nya kortet ovanpå det gamla, så att varje korts namn och poäng är synligt.

**2. NEDVÄNT:** kortet läggs bakom skeppets Engine och representerar bränsle. Om det finns text på kortet ignoreras den.

Efter detta skickar du resten av din hand i den riktning Navigationsmyntet bestämt. Alla spelare tar upp sin nya hand som nu består av färre kort. När det inte finns några kort att skicka vidare, går spelet över till **Dangerfasen**.



## DANGERFASEN

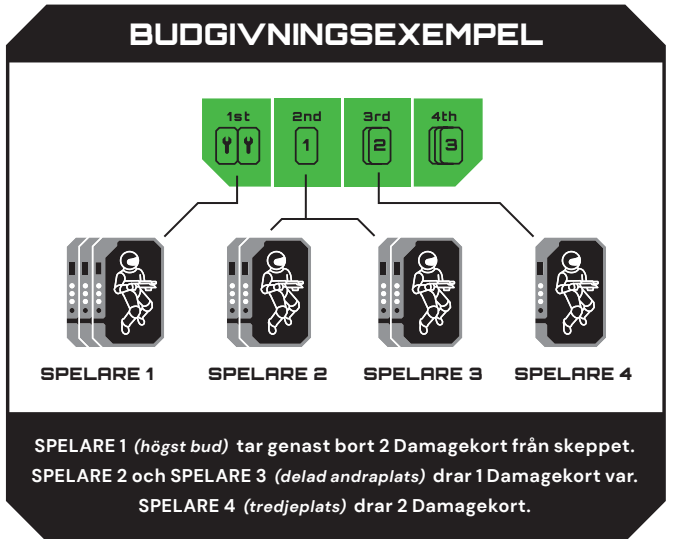
Översta kortet dras från Dangerleken. Det finns två typer av faror – **FIGHT** och **FLIGHT**. **Fight** betyder att du behöver försvara ditt skepp med hjälp av skeppets Crew (besättning) och **flight** betyder att du måste fly med hjälp av ditt bränsle.

Om faran visar sig vara ett **flightkort** så plockar spelarna upp sitt samlade bränsle, sedan bestämmer sig alla för hur många kort de vill satsa. När alla spelarna är redo avslöjar spelarna sina bud samtidigt genom att lägga det antalet kort på bordet. (Spelare får buda noll kort). Spelarnas ranking avgörs av deras bud. Vid oavgjort får båda spelare samma ranking. Samma process äger rum när ett **fight**-kort dragits men då budar du med din Crew istället.

På botten av Dangerkortet finner du följande tre ikoner:

- Du klarar dig oskadd.
- Du får *genast* ta bort lika många Damagekort från ditt skepp som det finns skiftnycklar på din ranking.
- Dra lika många Damagekort som din ranking och lägg till dem till ditt skepp.

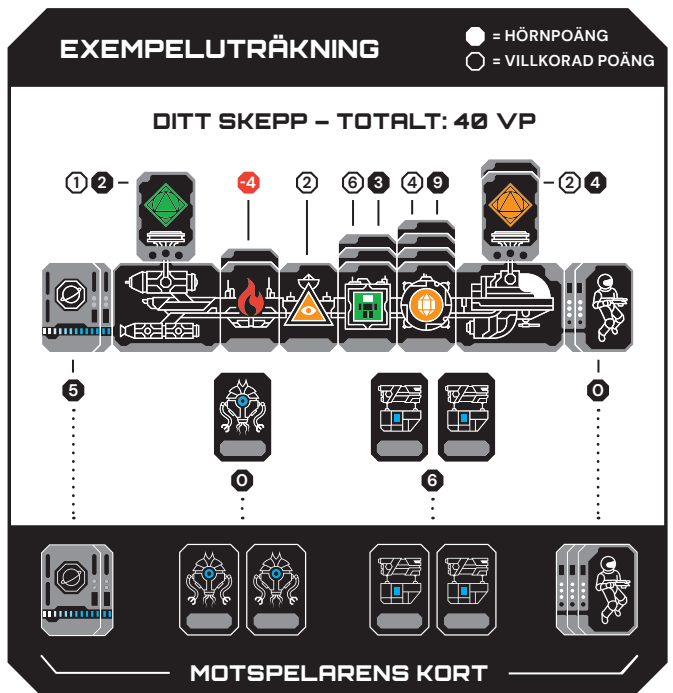
Kasta alla spelade bränsle- eller Crewkort från spelet och lägg tillbaka de oanvända till ditt skepp. Det dragna Dangerkortet kastas också.



## POÄNGRÄKNING

Efter alla tre rundorna är spelade, räknar spelarna ut sina slutpoäng enligt nedan. Vissa kort är värda poäng i sig, vilket framgår av kortets -ikon i övre vänstra hörnet. En del kort delar ut extrapoäng om kortets villkor är uppfyllt.

Spelaren med mest Fuel (bränsle) kvar får 5 bonuspoäng och det samma gäller den spelare med flest Crew (besättning). Vid oavgjort får båda bonusen. Spelare får också minuspoäng för varje Damagekort de har i sitt skepp, vilket framgår av kortets övre vänstra hörn.



# RYMDKORTEN

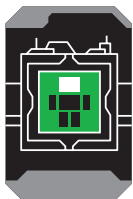
## SKEPPSDELAR

*Scanners, Robot Parts* och *Crystals* kommer i tre olika färger (orange, grön och lila) och läggs till ditt skepp någonstans mellan Cockpit och Engine. Alla skeppsdelar av samma sort staplas ovanpå varandra.



### SCANNERS

Du får ② VP för varje Scanner i ditt skepp. När du spelar ut en Scanner, får du genast titta på det översta kortet i Dangerleken.



### ROBOT PARTS

Du får ② VP för varje Robot Part i ditt skepp. Du får också ytterligare ③ VP för varje komplett robot (tre unika delar) som du lyckats samla ihop.



### CRYSTALS

Du får ① VP för varje Crystal i ditt skepp. Du får också ytterligare ⑨ VP för varje set om fyra Crystals du samlat ihop.

## POWER SOURCES

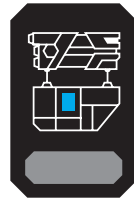
*Power Sources* placeras ovanför skeppets Cockpit eller Engine. Har du flera staplas dessa.



Varje Power Source är värd ① VP och du får ytterligare ② VP för varje Scanner, Robot Part eller Crystal som ligger högst upp i ditt skepp och som har samma färg som din Power Source.

## ADD-ONS

*Alien Drones* och *Loot Carriers* är tillägg som ger dig poäng beroende på vad dina motspelare har valt att samla på. För att avgöra vem som får poäng så behöver du kolla vem som har flest av varje typ av kort.



### LOOT CARRIERS (läggs under skeppet)

Loot Carriers ger dig ⑥ VP om du har flest vid spelets slut och ② VP om du har näst flest. Vid oavgjort får spelarna samma poäng.



### ALIEN DRONES (läggs över skeppet)

Du får ③ VP för varje spelare som har färre Alien Drones än du vid spelets slut.

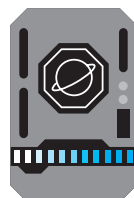
## CREW OCH FUEL

*Crew* och *Fuel* används under *Dangerfasen*, och kan också ge poäng i slutet av spelet.



### CREW (läggs framför skeppet)

Crew används under en Fight i *Dangerfasen*. Spelaren med mest Crew kvar i slutet av spelet får ⑤ VP.



### FUEL (läggs bakom skeppet)

Baksidorna av rymdkorten utgör bränsle och används då ett Flightkort dragits i *Dangerfasen*. Spelaren med mest bränsle kvar i slutet av spelet får ⑤ VP.

# INNEHÅLL

1 x SPELREGLER

1 x NAVIGATIONSMYNT

8 x STARTDELAR:

4 x Cockpits

4 x Engines

72 x RYMDKORT:

9 x Alien Drones 9 x Loot Carriers

9 x Crystals 9 x Scanners

9 x Robot Parts 18 x Crew

9 x Power Sources

TOTALT 108 SPELKORT:

8 x DANGERKORT:

4 x Flightkort

4 x Fightkort

28 x DAMAGEKORT

7 x Alien Invasion

14 x Fire Onboard

7 x Hull Breach

## CREDITS:

Speldesign: Kristofer Lilja och Danial Rashidi

Creative director: Alexander Kandiloros

Grafisk form och illustrationer: Rickard Höök

© 2021 Ninja Print, första utgåvan www.ninjabprint.se



NINJA PRINT