

ALZIVAL



DER PLUNDER VON ANDROMEDA

Außerirdisch, was im Jahr 83.784 so alles gesammelt wird! Hinter jedem Weltraum-Portal lassen sich galaktische Geniestreiche bewundern. Die kuriosen Raritäten aller Sonnensysteme – vom Mantel des Schweigens bis zur nie endenden Klopapierrolle – solltet ihr nicht diebischen Aliens überlassen. Diese Raritäten der Ewigkeit braucht jeder Kunstliebhaber in seiner Vitrine. ... auch Du!

MIT DIESEN KARTEN SPIELT IHR:



72 Space-Relikte
(je 9 Karten
von 8 Objekten)



1 Startausweis



10 Portale
(mit den
Nummern
1, 1, 2, 2, 2, 2,
3, 3, 4, 4)



3 Aliens



6 Weltraum-
Sammler



6 Raumschiffe



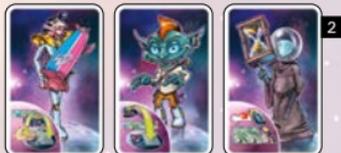
6 Sabortale

KLAR ZUM ABFLUG? BEREITET ALLES VOR!

- 1 Legt alle **Portale** in aufsteigender Reihenfolge der Zahlen in eurer Mitte aus.



- 2 Mischt die **3 Aliens**. Legt sie einzeln aufgedeckt unter die 3 ersten Portale.



- 3 Legt je einen **Weltraum-Sammler** und sein **Raumschiff** vor euch ab. Legt die übrigen zurück in die Schachtel. Alles, was ihr vor euch ablegt, befindet sich auf eurem Heimatplaneten.



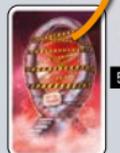
- 6 Bildet aus den übrigen Relikten hinter dem entferntesten Portal einen verdeckten **Nachziehstapel**.



- 4 Mischt die **Space-Relikte**. Nehmt euch auf die Hand:
- Je **6 Karten**, wenn ihr **3 oder 4 Spieler** seid.
 - Je **5 Karten**, wenn ihr **5 oder 6 Spieler** seid.



- 5 Nehmt alle **1 Sabortal** mit auf die Hand. Mischt es so unter eure Handkarten, dass es für eure Mitspieler stets ungewiss ist, wo es sich befindet. Legt übrige Sabortale in die Schachtel zurück.



- 7 Wer zuletzt ein fliegendes Objekt gesehen oder benutzt hat, erhält den **Startausweis**.



DAS SPIEL ERWARTET EUCH- IM UNIVERSUM!

Ihr spielt mehrere Flugmissionen nacheinander. Dabei erkundet ihr stets die Weltraum-Portale der Reihe nach – vom vordersten (Portal mit einer „1“) zum entferntesten (Portal mit einer „4“). Unterwegs spürt ihr kuriose Space-Relikte auf, sammelt sie ein und legt sie vor euch ab – auf eurem Heimatplaneten.



Sabortale können jede Mission jederzeit beenden. Das kann euch scheitern lassen. Landet vorher, um ihnen auszuweichen – oder riskiert es weiterzufliegen, weil vielleicht gar kein Sabortal erscheinen wird. Wenn's gut geht, könnt ihr so besonders viele Relikte einsammeln.

Diese **Space-Relikte** könnt ihr finden:



**Die 7 Lichtjahre-
Stiefel**



**Die nimmerleere
Klopapierrolle**



**Der Quanten-
Schraubenzieher**



**Der Mantel des
Schweigens**



**Der Mondstaub-
Sauger**



**Die Saure-
Gurken-
Zeitmaschine**



**Der Wurmloch-
Stöpsel**



**Das Holzauge
der Wachsamkeit**

ZIEL VORAUS!

Wer 3 Relikte je dreimal vor sich ablegt, besitzt auf seinem Heimatplaneten die beste Sammlung und gewinnt.



ABFLUG – DAS SPIEL LÄUFT!

Bei jeder Mission erkundet ihr die Portale und sammelt später die dort entdeckten Relikte ein.

Portale erkunden

Eure **1. Mission** beginnt am **4. Portal**.
Alle späteren Missionen starten am **1. Portal**.



Der Besitzer des Startausweises beginnt. Wer am Zug ist, erkundet das jeweils nächste Portal in aufsteigender Richtung. Das tut ihr



so lange reihum weiter, bis die Mission endet... und die nächste beginnt!

1. Mission:



1. Spieler 2. Spieler 3. Spieler ...

Zum Spielbeginn erkundet der Besitzer des Startausweises das 4. Portal. Der nächste Spieler erkundet das 5., der folgende das 6. Portal usw. ... bis die Mission endet.

Bist du an der Reihe, erkundest du das nächste Portal. Wähle eine der beiden Möglichkeiten aus:

A Ziehe verdeckt von der Hand eines Mitspielers eine Karte deiner Wahl. Ist es kein Sabortal, legst du sie offen unter das Portal, das du gerade erkundest. → *Ist es eine Alien-Karte, führst du dessen Fähigkeit nicht aus. Leg das Alien offen unter das Portal, das du gerade erkundest.*

... oder ...

B Spiele ein Alien aus deiner Hand – genauso wie es seiner Fähigkeit entspricht. *Ihre Fähigkeiten findet ihr im Kapitel „Die 3 Aliens“.* (Während der 1. Mission ist diese Aktion nicht möglich, weil ihr keine Aliens auf der Hand habt.)

Die Mission geht weiter...

... falls du bei **A** kein Sabortal ziehst oder **B** gewählt hast.

Ihr setzt die Mission in diesen 2 Schritten fort:

1. Zunächst darf jeder sofort entscheiden, ob er die Mission verlässt. Alle, die das tun, landen ihr Raumschiff (so schnell sie wollen und können – also in beliebiger Reihenfolge) über dem eben erkundeten Portal. Landen dort mehrere Raumschiffe, stapelt ihr sie in gespielter Reihenfolge – leicht versetzt, damit alle Raumschiffe sichtbar bleiben.

2. Anschließend erkundet der nächste Spieler das nächste Portal.

Wer die Mission verlassen hat,

- führt keine Erkundungen mehr durch.
(Die anderen Spieler dürfen aber weiter Karten bei ihm ziehen.)
- muss sein Raumschiff an dem Portal lassen, wo er gelandet ist, bis die Mission endet.

Die Mission ist zu Ende...

... falls du bei **A** ein Sabortal ziehst oder sobald ihr alle euer Raumschiff gelandet habt.

Der Spieler, bei dem ein Sabortal gezogen wurde,

- darf eine ausliegende Karte von einem Portal seiner Wahl auf seine Hand nehmen
- nimmt das gezogene Sabortal zurück auf seine Hand.

Wer noch nicht gelandet ist, darf jetzt nicht mehr landen. Ihr führt keine weiteren Erkundungen durch.

Jetzt dürfen die Spieler, die gelandet sind, Karten einsammeln und vor sich ablegen – wie im Kapitel „Einsammeln und Ablegen“ beschrieben.

Super-Mission: Ist es euch bei einer Mission gelungen, sogar das entfernteste (10.) Portal ohne Sabortal zu erkunden, müssen dort alle noch ungelandeten Raumschiffe landen. So endet eine solche Super-Mission.

Einsammeln und Ablegen

Am Ende jeder Mission, dürfen nur Spieler, die ihr Raumschiff gelandet haben, Aliens und Space-Relikte von den Portalen einsammeln und Space-Relikte aus ihrer Hand vor sich ablegen.

Wer darf zuerst ...? Ihr seid dabei in absteigender Reihenfolge eurer Landepositionen an der Reihe.

Bist du „weiter entfernt“ im Weltraum gelandet, darfst du früher Karten einsammeln und ablegen, als alle Mitspieler, die „weiter vorne“ gelandet sind. Und wer nicht gelandet ist, tut gar nichts ...



Seid ihr am **selben Portal** gelandet, folgt ihr der Reihenfolge, in der ihr gelandet seid (= Karten von unten nach oben).



Bist du **früher** an einem Portal gelandet (dein Raumschiff liegt weiter unten), darfst du früher Karten einsammeln und ablegen, als alle Mitspieler die **später** (weiter oben liegend) an diesem Portal gelandet sind.

Tipp: Viele Menschen folgen der Gewohnheit, Dinge „von oben nach unten“ erledigen zu wollen. Wenn es euch auch so geht, dann **wendet** ihr den kompletten Raumschiffstapel am Portal. Auf diese Weise seid ihr „von oben nach unten“ an der Reihe, ohne dass sich an der tatsächlichen Reihenfolge irgendetwas ändert.

Wer darf wie oft...?

Das Portal, an dem du gelandet bist, trägt eine **Nummer**. Sie bestimmt, **wie oft** du Karten einsammeln und ablegen darfst.

Führe dazu die beiden folgenden Aktionen in **beliebiger Kombination und Reihenfolge** so oft aus, wie es dir erlaubt ist:

- Nimm ein **Space-Relikt** oder ein **Alien**, das an einem **beliebigen** Portal ausliegt, auf die Hand
- Lege ein **Space-Relikt** (kein Alien!) aus deiner Hand **vor dir, auf deinem Heimatplaneten ab**.
→ Von keinem Relikt dürfen mehr als 3 Exemplare vor dir ausliegen.

Du darfst Aktionen verfallen lassen. Kommst du erst dann an die Reihe, wenn an den Portalen keine Karten mehr ausliegen, dann kannst du natürlich auch keine mehr einsammeln... (wohl aber noch Karten aus deiner Hand auslegen).



Beispiel: Alexander ist weiter „entfernt“ im All gelandet als alle Anderen. Er darf als Erster Karten einsammeln und ablegen. Weil er an einem Portal „4“ gelandet ist–darf er 4 Aktionen ausführen. Er beschließt zunächst 2 Karten von Portalen auf die Hand zu nehmen–ein Alien und ein Space-Relikt. Es bleiben ihm 2 Aktionen: Er legt das eben eingesammelte Relikt zusammen mit einem zweiten aus seiner Hand vor sich ab. Nun folgen Ben und Clara, die beide am selben Portal gelandet sind–Clara vor Ben. Clara verwendet alle 3 Aktionen darauf, Karten an den Portalen einzusammeln. Ben legt 3 Karten von seiner Hand vor sich ab. Zuletzt verwendet Dani, die am weitesten vorne im All gelandet ist, ihre 2 Aktionen um eine Karte einzusammeln und eine vor sich abzulegen.

DIE 3 ALIENS

So spielst du die Aliens aus deiner Hand und führst ihre Fähigkeit aus:



Der Langfinger

Leg den Langfinger **unter das Portal**, das du erkundest. **Stibitze** einem Mitspieler ein Space-Relikt **von seinem Heimatplaneten** und lege es vor dir ab. Du darfst aber **kein** Relikt von einem Mitspieler stibitzen, das bereits *dreimal* vor ihm liegt.



Der Intrigant

Nimm dir ein **beliebiges Relikt** (kein Alien!) von einem **Portal deiner Wahl** und lege es entweder **vor dir ab** oder nimm es **auf deine Hand**. Lege dann den gespielten Intriganten unter das eben geleerte Portal. In dem Zug, in dem ein Intrigant gespielt wird, darf **niemand landen**.



Der Zeitdieb

Leg den Zeitdieb **unter das Portal**, das du erkundest. Verschiebe alle bereits gelandeten Raumschiffe um **3 Portale** nach „**vorne**“ – aber nie über das vorderste Portal hinaus. Verschiebe dabei zunächst weiter vorne gelandete Raumschiffe, bevor du weiter entfernte verschiebst. Am selben Portal gelandete Raumschiffe verschiebst du gemeinsam, ohne ihre Reihenfolge zu verändern.



BEREIT FÜR DIE NÄCHSTE MISSION?

Nehmt alle euer Raumschiff wieder zu euch. Legt es zum Start der nächsten Mission sichtbar vor euch ab.

Falls noch Relikte und Aliens an Portalen ausliegen, nimmt sie der **Besitzer des Startausweises** alle auf seine Kartenhand. Danach gibt er den **Startausweis an seinen linken Nachbarn** weiter.

Alle Spieler, die jetzt weniger Karten auf der Hand haben, als zu Spielbeginn, **ergänzen** ihre Kartenhand vom Nachziehstapel wieder auf ...

... je **7 Karten** (incl. Sabortal), wenn ihr **3 oder 4 Spieler** seid.

... je **6 Karten** (incl. Sabortal), wenn ihr **5 oder 6 Spieler** seid.

Wer **mehr Karten** hat, **behält** sie alle auf der Hand und zieht nicht nach.

SPIELENDEN UND SIEGER

Wer es geschafft hat, von **3 Relikten** jeweils **3 Exemplare** auf seinem Heimatplaneten (vor sich) auszulegen, beendet das Spiel sofort als **Sieger**. Nachfolgende Spieler sind **nicht mehr am Zug**.



AUS ANDROMEDAS ENZYKLOPÄDIE EPOCHALER EINZIGARTIGKEITEN:



Die 7 Lichtjahre-Stiefel

Dieses besondere Relikt intergalaktischer Haut-Couture schuf niemand anderes als Karel Kraterfeld, jener legendäre Modezar von Planeten Schannel Nr.5. Zu seiner Zeit derart beliebt und begehrt, war es Kraterfeld leid, mit den gängigen UBER-Licht-Jets von einer Modeshow zur anderen quer durch die Andromeda-Galaxis zu reisen. So kam es zur Kreation eines praktischen Accessoires, das schnellstes Reisen in Schrittgeschwindigkeit ermöglicht und die Ankunft an der nächsten Fashion-Show erlaubt, bevor man die alte verlassen hat.



Die nimmerleere Klopapierrolle

Hygiene. Ein Thema, das alle Spezies auf die eine oder andere Weise berührt. Da ist zur Abhilfe die sanfte Berührung durch weiche Materialien gewünscht. Und eine ständige Verfügbarkeit beruhigt das Gemüt auf wohlthuende Weise. Durch geniale Quantenlevel-Umwandlung überall im All verfügbarer Materie in flauschig duftende 4-branige Blatteinheiten an der Rolle, sorgt eine nimmer versiegende Quelle allzeit verfügbarer Hygiene dafür, dass nichts in die Umlaufbahn gesch...ossen wird.



Der Quanten-Schraubenzieher

Wer hat nicht schon Sonnenblumenöl gebraucht, wo nur biedere Ethanol-Nebel zur Verfügung standen? Wer wünschte sich nicht schon einmal hochenergetisch kohärente Photonenkaskaden, wo nur schnöde Positronenschauer vorhanden waren? Dieser Schraubenzieher ist sehr speziell, wandelt er doch jede Materie in jede andere Form um – und das auch gleich in jede Art gewünschter Energie. Jede lockere Schraube hilft dabei, Aluminium in feinstoffliche Schwingungen zu versetzen und in „Good Vibrations“ umzuschrauben.



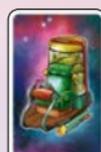
Der Mantel des Schweigens

Reden ist Silber, doch Schweigen ist Silenticum, jenes Element der Stille. Geschaffen aus dunkler Materie, erlaubt es, sich in wohlthuende Klanglosigkeit zu hüllen. Selbst der gefräßigste Plapperkäfer schafft es nicht mehr, einem die Ohren oder die Akustikeln abzukauen, wenn man sich in diese Robe der Ruhe kleidet. Doch Vorsicht: Trage das stille Stück Stoff niemals in den Weiten des interstellare Vakuums! Die dort vorherrschende Raumstillzeit droht sonst durch profane Lautinversion Gravitationswellen zu erzeugen, welche Trommelfelle humanoider Wesen in die nächste Supernova pusten.



Der Mondstaub-Sauger

Seien wir ehrlich: Schlimmer als Raumschiff-Herpes, Computer-Milben und Toll-Mäuse, die sich in allen Winkeln der uns bekannten Raumgefährte sammeln, ist der allgegenwärtige und jedes System lähmende Mondstaub. Wer hat nicht schon beim letzten Besuch von Allergius 7 ein unangenehmes Knirschen zwischen Kauwerkzeugen und Gelenken aller Art verspürt? Dieses einzigartige Gerät, erfunden von Vaccundus Fortiwex, entsorgt in einer einzigen Aktion jedes Partikel, das kleiner als 3,14 Myklumben ist.



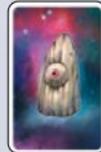
Die Saure-Gurken-Zeitmaschine

Langeweile? Wieder mal toter Raumanzug? Aber die Galaxie ist voll von Spaß und überschäumenden Partys! Doch Wege sind lang im All und bis man endlich hinkommt, ist alles schon vorbei. Die Saure-Gurken-Zeitmaschine von B. Allermann des Planeten Palmyros 6 bringt dich garantiert schnell und ohne lästigen Stau auf der Strecke im Zeitumdrehen zu jedem I-vent. Da kannst du feiern, bis nur noch saure Gurken helfen, egal, wie viele Mägen du hast...



Der Wurmloch-Stöpsel

Wer hat es nicht satt, ständig nach Raumschiff-Schlüsseln, dem zweiten, dritten oder x-ten Teil seiner Beinbekleidung in der Reinigungsmaschine zu suchen? Wir alle wissen, vermisste Objekte verschwinden immer durch kleine Wurmlöcher in andere Dimensionen und sind nur schwer wieder zu finden. Diese, leider in Vergessenheit geratene Erfindung von der Universität auf dem Planeten Zweikiesel-Tulpen, stopft das Problem auf elegante mehrdimensionale Weise. Jeder Verlust-Weg ist verschlossen...



Das Holzauge der Wachsamkeit

Im Zeitalter trigitaler Kriminalität kann man nicht genug Augen- und Sensorenmerk darauf richten, seine Zugangsdaten in allen erdenklichen Hyperversen zu schützen. Schnell kommt ein Zulang-Finger und schon ist jedes Protonen-Konto neutralisiert und jede zusätzliche Dimension, die man sich mal gegönnt hat, wieder eingerollt. Der geniale Krypto-Kretin Kontradikto Kollateradin wusste die beste Lösung: Schutz bietet allein Krypto-Veganismus! Er pochte auf Holz statt auf Daten! Das Holzauge der Wachsamkeit schützt sie alle auf profund analoge Weise!



2022 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth, Germany
www.zoch-verlag.com
service.zoch-verlag.de

Art.-Nr.: 60 110 5162
Autor: Torsten Landsvogt
Illustration: Alexander Jung
Satz & Layout: Oliver Richtberg



6+



2-4



30

ALCIVAL



THE CURIOUS RARITIES FROM ANDROMEDA

All the stuff that is being collected in the year 83,784 is extra-terrestrial! Behind every cosmic portal, you can marvel at galactic strokes of genius. The curious oddities of all solar systems – from the cloak of silence to the never-ending roll of toilet paper – should not be left to thieving aliens. These eternal rarities are what every art enthusiast needs to have in his cabinet... also you!

THESE ARE THE CARDS YOU PLAY WITH:



72 space relics
(9 cards each
of 8 objects)



1 starting pass



10 portals
(numbered
1, 1, 2, 2, 2, 2,
3, 3, 4, 4)



3 aliens



6 space
collectors



6 spaceships



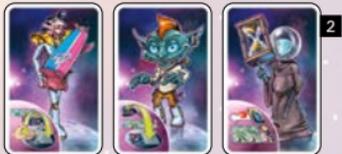
6 "sabortals"

CLEAR FOR TAKEOFF? SET EVERYTHING UP!

1 Lay out all **portals** by number in ascending order in the middle of the table.



2 Shuffle the **3 aliens**. Place them one by one below each of the first 3 portals.



6 Form a face-down **draw pile** with the remaining relics and place it to the right of the furthest portal.

3 Each player places one **space collector** and the corresponding **spaceship** in front of him. Remaining collectors and ships are put back in the box. Everything you place in front of you is located on your home planet.



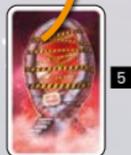
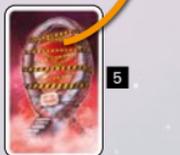
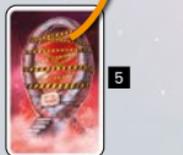
7 The player who last saw or used a flying object gets the **starting pass**.

4 Shuffle the space relics. Take in your hand:

- 6 cards (in the 3- or 4-player game).
- 5 cards (in the 5- or 6-player game).



5 Add 1 **sabortal** to your hand, shuffling it among your hand cards, so that the other players never know which position it is in. Put the remaining sabortals back in the box.



THE GAME AWAITS YOU - IN THE UNIVERSE!

You play several flight missions in a row. In doing so, you always explore the space portals in sequence—from the closest (i.e., leftmost) to the furthest (i.e., rightmost) one. On your way, you seek out odd space relics, collect them and place them in front of you—on your home planet.



Sabortals can terminate any mission at any time. This might lead to your failure. You can land early enough to evade them – or take the risk to keep on flying, since there is a chance that no sabortal will turn up. If things go well, you might be able to collect particularly many relics.

These are the **space relics** you can find:



The 7-lightyear boots



The never-ending toilet paper roll



The quantum screwdriver



The cloak of silence



The moondust vacuum



The sour-makes-you-happy time machine



The wormhole plug



The knock-on-wood lookout

TARGET AHEAD!

The player who has placed **3 sets of 3 relics** (each set consisting of one kind) in front of him owns the best collection on his home planet and wins the game.



TAKEOFF – THE GAME IS ON!

On each **mission**, you explore the portals and, later on, collect the relics discovered there.

Exploring the portals

Your **first mission** starts at the **4th portal**.
All subsequent missions start at the **1st portal**.



The owner of the starting pass begins. On your turn, you explore the next portal in an ascending direction. The other players do the same, in turn, until the current mission ends... and the next one begins!



1st mission:



1st player 2nd player 3rd player ...

At the beginning of the game, the owner of the starting pass explores the **4th portal**. The next player explores the **5th one**, the next one after that, the **6th portal**, and so on... until the mission ends.

On your turn, you explore the next portal. Choose one of these two options:

A Draw a card of your choice, face down, from another player's hand. If it is **not a sabortal**, place it face up below the portal you're currently exploring. → *If it is an alien card, do not execute his ability; place the alien face up below the portal you're currently exploring.*

... or ...

B Play an alien from your hand – just as it corresponds to his ability. You find their abilities in the section "The 3 aliens." (This action is not possible during the 1st mission, since you have no aliens in your hand.)

The mission continues ...

... if you don't draw a sabortal with option **A** or if you have chosen option **B**.

You continue the mission with these **2 steps**:

1. First, **everybody** may immediately choose whether to **leave** the mission. All players who do this land their spaceship (as quickly as they are willing and able to, i.e., in any order) above the just-explored portal. If several spaceships land there, you pile them up in the order they have been played – slightly offset, so that all spaceships remain visible.

2. After that, the next player explores the next portal.

Once you have left the mission,

- you no longer conduct any explorations. (The other players, however, may still draw cards from your hand.)
- you have to leave your spaceship at the portal where you have landed, until the mission ends.

The mission is over ...

... if you draw a **sabortal** with option **A** or as soon as **all players** have **landed** their spaceship.

The player from whom somebody has drawn a sabortal

- may take a laid-out card from a portal of his choice into his hand.
- takes back the sabortal that has been taken from him and **returns it to his hand**.

Players who have not landed yet may not land anymore. You may not engage in any further explorations.

Now the players who did land may collect cards and place them in front of themselves – as described in the section "Collecting and placing."

Super-mission: If, during a mission, you manage to explore even the furthest (10th) portal without a **sabortal**, any spaceships that have not yet landed have to land **there**. This is how such a super-mission ends.

Collecting and placing

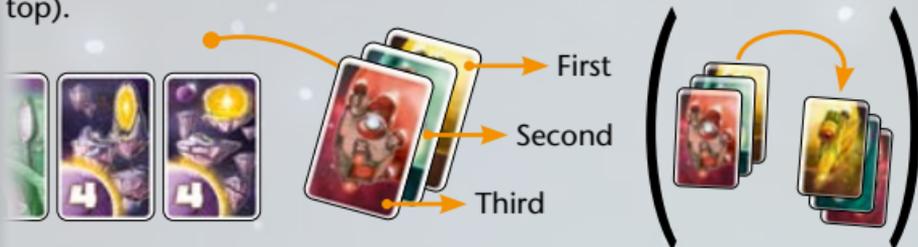
At the end of each mission, **only** those players who have **landed their spaceship** may collect aliens and space relics from the portals, and place space relics from their hand in front of them.

Who goes first...? You do this in descending order of your landing positions.

If you have landed "further away" in the universe, you may collect and place cards earlier than all the other players who have landed "closer by." And if you haven't landed at all, you don't do anything ...



If several players have landed at the **same portal**, they follow the order in which they have landed (= cards from the bottom to the top).



If you have landed **earlier** at a portal (i.e., your spaceship is lying further down), you may collect and place cards earlier than any other players who have landed **later** (i.e., their spaceship is lying further up) at this portal.

Tip: Many people follow the habit of doing things “from top to bottom.” If you feel the same way, **turn over** the entire spaceship pile at the portal. With this, the players’ order is “from top to bottom,” without the actual order being changed.

How often can you go?

The portal at which you have landed shows a **number**. This number determines **how often** you may collect and place cards.

To do so, carry out the following two actions in **any combination and order**, as many times as you are allowed:

- Take a **space relic** or an **alien** lying at **any** portal into your hand.
- Take a **space relic** (not an alien!) from your hand and place it in **front of you on your home planet**.

→ You may not have **more than 3 relics of the same kind** in front of you.

You may allow actions to go to waste. If you have your turn only when there are no cards left at the portals, you can’t collect any, of course... (but you may still lay out cards from your hand).



Example: Alexander has landed “further away” in the universe than anybody else. Consequently, he is the first to collect and lay out cards. Since he has landed at a portal “4,” he may carry out 4 actions. He chooses to first take 2 cards from portals into his hand: 1 alien and 1 space relic. Then he has 2 actions left: He places the just-collected relic, along with a second one from his hand, in front of him. Now he is followed by Ben and Clara, who both have landed at the same portal – Clara first, then Ben. Clara uses all 3 actions for collecting cards at the portals. Ben takes 3 cards from his hand and places them in front of him. Finally, Danny, who has landed closest-by in the universe, uses her 2 actions for collecting 1 card and placing 1 card in front of her.

THE 3 ALIENS

This is how you play the aliens from your hand and execute their abilities:



The pilferer

Put the pilferer **below the portal** you are exploring. **Steal** a card from one of the other players **from his home planet** and place this card in front of you. However, you **may not** steal a relic from one of the other players if he already has a *set of three* of them in front of him.



The schemer

Take **any relic** (not an alien!) from a **portal of your choice** and either place it **in front of you** or **take it into your hand**. Then put the schemer you played below the just-emptied portal. On a turn during which a schemer is played, **nobody is allowed to land**.



The time thief

Put the time thief **below the portal** you are exploring. All spaceships that have already landed are moved **3 portals** towards the "**front**" – but never beyond the first portal. In doing so, first move the spaceships that have landed closer by, before moving those from further away.

Any spaceships that have landed at the same portal are moved together, without changing their order.



READY FOR THE NEXT MISSION?

All players take their spaceship back. To start the next mission, put your spaceship in front of you so that it is visible.

If there are still any relics and aliens lying at portals, the **owner of the starting pass** adds them all to his card hand. Then he gives the **starting pass to his left neighbor**.

All those players who now have fewer cards in their hand than they had at the beginning of the game **refill** their card hand with cards from the draw pile so that each of them has...

... **7 cards** (incl. sabortal) in the **3- or 4-player** game.

... **6 cards** (incl. sabortal) in the **5- or 6-player** game.

Everybody who has **more cards keeps all** of them in his hand and doesn't draw any new ones.

ENDING AND WINNING THE GAME

The first player to manage to lay out **3 sets of 3 relics** (each set consisting of one kind) in front of him ends the game immediately and wins. That means that **none of the other players** gets another turn.



EXCERPTS FROM ANDROMEDA'S ENCYCLOPEDIA OF EPOCHAL SINGULARITIES:



The 7-lightyear boots

This special relic of intergalactic haute couture was created by none other than Karel Kraterfeld, the legendary fashion guru from the planet Shannel No. 5. Kraterfeld, who was very popular and sought-after, got tired of traveling across the Andromeda galaxy from one fashion show to the next by using the common UBER-light jets. This led to the creation of a practical accessory that allows one to travel at 7-lightyear pace and to arrive at the next fashion show before leaving the previous one.



The never-ending toilet paper roll

Hygiene is an issue that concerns all species in one way or another. The desired remedy is the soft touch of soft materials. And a constant availability soothes the mind in a very pleasant way. Thanks to an ingenious quantum level transformation of a matter on hand everywhere in the universe into fleecy, scented 4-layer sheets on a roll, a never-ending source of constantly available hygiene makes sure that nothing will be, uhm, sh...ot into orbit.



The quantum screwdriver

Who hasn't needed sunflower oil when only conventional ethanol mist was available? Who hasn't ever wished for coherent high-energy cascades of photons when there were only simple positron showers? This screwdriver is special, since it converts any material into any other state – and even into any kind of energy you want. Any loose screw helps set aluminum in motion subtly and convert it into “good vibrations.”



The cloak of silence

Speech is silver, but silence is “silenticum,” the element of silence. Created from dark matter, it allows you to cloak yourself in pleasant quiet. Even the most insatiable chatterbox no longer manages to chew your ear off, once you put on the cloak of silence. But beware: Never wear the silent piece of cloth in the vastness of the interstellar vacuum! Otherwise, through mundane sound inversion, the prevailing silence in space threatens to generate gravitational waves that will blow eardrums of humanoids into the next supernova.



The moon dust vacuum

Let's face it: There is something that is worse than spaceship herpes, computer mites, and mad-mice amassing in the nooks and crannies of all space vehicles we know: the ubiquitous moon dust that jams any system. Who—when last visiting Allergius 7—hasn't perceived a disagreeable grinding sound between one's masticatory organs and any kinds of joints? This unique device, invented by Vaccundus Fortivex, disposes of any particle smaller than 3.14 microcrumbs in one action.



The sour-makes-you-happy time machine

Bored? Nothing going on in space? And yet the galaxy is full of fun and exuberant parties! But the distances in the universe are long, and everything might already be over by the time you finally arrive. The sour-makes-you-happy time machine is fueled by gherkins, which guarantees to get you to any event without any annoying space jam en route and in no time. There you can party until you definitely need to eat the gherkins...



The wormhole plug

Who isn't tired of constantly searching the cleaning machine for spaceship keys or for the second, third or umpteenth piece of one's legwear? We all know that missing objects have always disappeared through little wormholes into other dimensions and are very hard to find. Unfortunately, this invention by the university on the Two-flint-tulip planet has fallen into oblivion, even though it corks the problem in an elegant, multi-dimensional manner. Any possible avenue to loss is plugged up...



The knock-on-wood lookout

In the age of trigital crime, you can't focus enough attention (and sensors) on protecting your access data in all imaginable hyperverses. It can happen quickly that a pilferer neutralizes every proton account by locking any additional dimension that you had allowed yourself. The ingenious crypto-cretin Kontradikto Kollateradin came up with the best solution: The only protection is crypto-veganism, knocking on wood instead of knocking off data! The knock-on-wood lookout protects all data in a profoundly analogous manner!



2022 Zoch Verlag

Werkstraße 1

90765 Fürth, Germany

www.zoch-verlag.com

service.zoch-verlag.de

Art.-Nr.: 60 110 5162

Author: Torsten Landsvogt

Illustration: Alexander Jung

Layout: Oliver Richtberg

English Translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"



10+



3-5



30