
GREAT
GRAVITY
ESCAPE THE ABYSS

Vielen Dank!

Vielen Dank, dass du dich für Great Gravity entschieden hast!

Mit viel Leidenschaft, Kreativität und Liebe zum Detail habe ich dieses Spiel entwickelt. Ich freue mich, dass du nun Teil dieses besonderen Spielerlebnisses bist.
Ich wünsche dir spannende Spielrunden, überraschende Wendungen und viel Erfolg dabei, dem Schwarzen Loch zu entkommen!

Viel Spaß mit Great Gravity!

Great Gravity Games

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung (Seite 2)
II. Spielmaterial (Seite 2)
III. Spielvorbereitung (Seite 2-3)
- o Spielfiguren / Gravity Blocker
- o Spielkarten
- o Spielwürfel / Blitz-Chip
- o Gravity Coins / Joker Coins
- o Zonenkarten

IV. Spielphasen (Seite 4)
- o Umlauf
- o Spielrunde
- o Blitzrunde

V. Spielbeginn (Seite 4-5)
VI. Spielkartenwerte (Seite 5)
VII. Spielkartenübersicht (Seite 6)
VIII. Aktionsmöglichkeiten (Seite 6-7)
- o Spielkarte tauschen
- o Spielkarte ablegen
- o Boni mit Gravity Coins erwerben

IX. Spielrunde beenden (Seite 7-8))
- o Richtzahl exakt erreicht
- o Alle Spieler haben ihre Spielkarten abgelegt

X. Auswertung der Spielrunde (Seite 8-9)
XI. Die drei Gravitationszonen (Seite 9-16)
- o Zone I – Safe Zone
- o Zone II – Adventure Zone
- o Zone III – Danger Zone

XII.Schwarzes Loch (Seite 16)
XIII.Ende des Spiels (Seite 16-17)
XIV.Was passiert, wenn ...? (Seite 17-18)

I. Einleitung

Willkommen zu Great Gravity!

In diesem spannenden Spiel begibt ihr euch auf eine Reise durch die gefährlichen Zonen einer Spiralbahn, die unaufhaltsam in Richtung eines schwarzen Lochs führt.

Euer Ziel ist es, mit taktischem Kartenspiel, cleverem Würfeln und dem geschickten Einsatz von Bonuselementen zu verhindern, dass euch die Gravitation verschlingt.
Wer zuerst dem Sog des schwarzen Lochs nachgibt, hat verloren

II. Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- 2 Spielwürfel
- 16 Gravity Coins
- 16 Joker Chips
- 8 Great Gravity Spielfiguren
- 8 Gravity Blocker
- 10 Advanger Zone Karten
- 10 Danger Zone Karten
- 150 Spielkarten
- 1 Blitz Chips



III. Spielvorbereitung

• Spielfiguren / Gravity Blocker



Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe und nimmt sich die entsprechende Spielfigur sowie den dazugehörigen Gravity Blocker.

Das Spielbrett wird aufgeklappt und so platziert, dass alle Spieler bequem herankommen.



Anschließend werden die Spielfiguren auf die farblich passenden Startpositionen der Starbase gestellt. Die ebenfalls farblich dazugehörigen Gravity Blocker werden unter den jeweiligen Spielfiguren platziert.

• Spielkarten

Die Spielkarten werden gründlich gemischt und verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld „verdeckter Kartenstapel“ gelegt. Anschließend wird die oberste Karte aufgedeckt und offen auf das Feld „offener Kartenstapel“ gelegt.



Am Ende jeder Spielrunde legen alle Spieler ihre nicht mehr benötigten Spielkarten auf einen gemeinsamen Ablagestapel neben dem Spielbrett.

• Spielwürfel / Blitz Chip

Beide Spielwürfel sowie der Blitz Chip werden in die Mitte des Spielbretts platziert.





• Gravity Coins / Joker

Die Gravity Coins und Joker Coins werden getrennt gestapelt und auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielbretts gelegt.

Die benötigte Anzahl richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Spieler. Pro Spieler werden jeweils 2 Gravity Coins und 2 Joker Coins bereitgelegt.
Beispiel: Bei 3 Spielern werden 6 Gravity Coins und 6 Joker Coins bereitgelegt.





Die Coins werden bei der Spielvorbereitung noch nicht an die Spieler verteilt. Ihre Ausgabe erfolgt gemäß den Regeln der Gravitationszonen.

Verbrauchte oder abgegebene Gravity Coins und Joker Coins werden auf die jeweils dafür vorgesehenen Felder des Spielbretts zurückgelegt und stehen anschließend erneut zur Verfügung.

• Zonen Karten

Es gibt zwei getrennte Zonenkarten

- Adventure Zone
- Danger Zone





Die Adventure Zone Karten und Danger Zone Karten werden gestapelt und auf das dafür vorgesehene Feld platziert.

IV. Spielphasen

- Umlauf

Ein Umlauf beginnt mit dem ersten Spieler und endet, sobald jeder Spieler an der Reihe war.

- Spielrunde

Eine Spielrunde besteht aus mindestens zwei Umläufen und kann darüber hinaus weitere Umläufe erfassen. Mehrere Spielrunden ergeben das gesamte Spiel.

- Blitzrunde

Sobald ein Spieler auf einen Blitzfeld landet, wird für die nächste Spielrunde eine Blitzrunde angekündigt zur Kennzeichnung wird der Blitz Chip aufgedeckt, sodass für alle Spieler erkennbar ist, dass die nächste Spielrunde als Blitzrunde gespielt wird.

Während einer Blitzrunde verliert die Blitzkarte ihre Flexibilität sie zählt ausschließlich mit ihrem hohen Wert. Auch der Joker verliert in dieser Runde seine Gültigkeit.

V. Spielbeginn

Der Startspieler würfelt mit beiden Würfeln. Die gewürfelten Werte werden addiert und ergeben die Richtzahl, die für alle Spieler gilt.

Nach dem Würfeln bleiben beide Würfel unverändert und für alle Spieler gut sichtbar in der Mitte liegen.

Die angezeigte Richtzahl gilt für die laufende Spielrunde.
Der Startspieler teilt die Spielkarten im Uhrzeigersinn aus. Beginnend mit dem Spieler zu seiner Linken erhält jeder Spieler eine Spielkarte.
Die Spieler nehmen ihre Karte auf und halten sie so, dass die anderen Spieler den Kartenwert nicht einsehen können.

Sobald alle Spieler ihre Spielkarten aufgenommen haben, beginnt der Kartengeber. Er zieht entweder die oberste Karte vom verdeckten Kartenstapel oder die offen liegende Karte vom offenen Kartenstapel.

Nimmt ein Spieler die offen liegende Spielkarte vom offenen Kartenstapel auf, muss er anschließend die oberste Karte des verdeckten Kartenstapels ziehen und offen auf den offenen Kartenstapel legen.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Die Spieler nehmen reihum weitere Spielkarten auf und sammeln diese auf ihrer Hand. Die Kartenwerte sämtlicher Handkarten werden addiert, um die vorgegebene Richtzahl möglichst genau zu erreichen.

VI. Spielkartenwerte

Die Spielkarten sind anhand ihrer farblichen Gestaltung und aufgedruckten Zahlenwerte in vier Kartengruppen unterteilt.

Kartenfarbe	Aufgedruckte Werte
O Grün	0-9
O Blau	7-10
O Rot	10, 12, 15, 20
O Orange	5/10, 1/11, 0/20/Joker

Standardkarten
Standardkarten besitzen einen festen Zahlenwert. Dieser wird bei der Berechnung der Gesamtpunktzahl berücksichtigt

Blitzkarten
Blitzkarten besitzen zwei unterschiedliche Zahlenwerte. Der Spieler entscheidet selbst, welchen der beiden Werte er verwenden möchte.

Eine Besonderheit bildet die Blitzkarte 0 / 20 / Joker. Sie besitzt 3 Funktionen. Der Spieler kann den Zahlenwert 0 oder 20 wählen oder die Karte als Jokerkarte einsetzten. In diesem Fall werden sowohl die Jokerkarte selbst als auch eine weitere, vom Spieler ausgewählte Handkarte bei der Auswertung nicht berücksichtigt.

Während einer Blitzrunde gilt ausschließlich der höhere Zahlenwert. Die Joker-Funktion ist in dieser Spielrunde nicht gültig.

Ziel
Die Zahlenwerte der gesammelten Spielkarten werden addiert. Ziel ist es, die vorgegebene Richtzahl möglichst genau zu erreichen.

VII. Spielkartenübersicht

Standardkarten

Kartenwerte	Anzahl je Wert
1-10	10 Stück
0	7 Stück
12, 15, 20	5 Stück

Blitzkarten

Kartenwerte	Anzahl je Kombination
5/10 und 1/11	10 Stück
0/20/Joker	8 Stück

VIII. Aktionsmöglichkeiten

Ist ein Spieler an der Reihe, darf er *eine Aktion pro Umlauf* ausführen. Folgende Aktionen stehen zur Verfügung:

- Spielkarte ziehen
- Spielkarten tauschen
- Spielkarten ablegen
- Ab Zone II: Boni mit Gravity Coins erwerben

• Spielkarten tauschen

Jeder Spieler darf einmal pro Spielrunde mit einer einzigen Aktion sämtliche seiner Handkarten gegen neue Spielkarten austauschen.

Vor dem Kartentausch darf der Spieler die obersten Karten des verdeckten Kartenstapels leicht auffächern und deren Rückseiten (Deckblätter) betrachten. Dabei darf er höchstens so viele Karten ansehen, wie er Handkarten besitzt, maximal jedoch fünf. Die Kartenwerte bleiben verdeckt.

Entscheidet sich der Spieler für den Kartentausch, muss er sämtliche Handkarten abgeben und erhält dafür die gleiche Anzahl neuer Karten, maximal jedoch fünf.

Die abgegebenen Handkarten werden auf den gemeinsamen Ablagestapel neben dem Spielbrett gelegt. Der gesamte Kartentausch zählt als eine Aktion.

Beispiel: Besitzt ein Spieler 8 Handkarten, deren Gesamtwert zu hoch oder zu niedrig ist, kann sich ein Kartentausch lohnen. Er gibt alle 8 Karten ab und erhält 5 neue Spielkarten. Dadurch hat er die Möglichkeit, sich der Richtzahl erneut anzunähern.

- Spielkarten ablegen

Ein Spieler kann seine Spielkarten ablegen, sobald er der Meinung ist, mit seinem Kartenwert möglichst nahe an der Richtzahl zu liegen. Dies gilt auch, wenn er die vorgegebene Richtzahl überschritten hat und keine weitere Möglichkeit zur Verbesserung seines Kartenwertes nutzen möchte oder kann.

Hierzu legt er seine Handkarten verdeckt vor sich ab. Damit beendet er seine Teilnahme an der laufenden Spielrunde und darf erst in der nächsten Spielrunde wieder aktiv am Spiel teilnehmen. Die übrigen Spieler setzen die laufende Spielrunde fort.

- Boni erwerben (ab Zone II)

Ab Zone II können Spieler gegen Gravity Coins verschiedene Boni erwerben.

Der Erwerb eines Bonus zählt als Aktion und bietet eine taktische Möglichkeit, weiterhin an der laufenden Spielrunde teilzunehmen, ohne eine weitere Spielkarte ziehen zu müssen.

Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn durch das Ziehen einer weiteren Karte die vorgegebene Richtzahl überschritten werden könnte. Voraussetzung ist, dass der Spieler über ausreichend Coins verfügt.

IX. Spielrunde beenden

- Richtzahl exakt erreicht

Erreicht ein Spieler durch das Ziehen einer Spielkarte die vorgegebene Richtzahl exakt, kann er die Spielrunde beenden, sobald er im nächsten Umlauf erneut an der Reihe ist. Hierzu legt er seine Spielkarten offen vor sich ab. Damit endet die Spielrunde für alle Spieler.

Sobald ein Spieler durch das Offenlegen seiner Handkarten die Spielrunde beendet, dürfen die übrigen Spieler keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Dies gilt auch für den Kartentausch.

- Alle Spieler haben ihre Spielkarten abgelegt

Erreicht kein Spieler die vorgegebene Richtzahl exakt, wird die Spielrunde so lange fortgesetzt, bis alle Spieler ihre Handkarten verdeckt vor sich abgelegt haben.

Sobald der letzte noch aktive Spieler seine Handkarten ablegt, beendet er damit die laufende Spielrunde.

- Besonderheit für den letzten aktiven Spieler:
  Ist nur noch ein Spieler aktiv, darf dieser bis zu 5 Aktionen unmittelbar hintereinander ausführen.
  Dabei stehen ihm alle regulären Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Er kann beispielweise fünfmal hintereinander jeweils eine Spielkarte ziehen.
  Die geltenden Einschränkungen der einzelnen Aktionsmöglichkeiten bleiben bestehen.

  Sobald der Spieler seine Handkarten ablegt, endet die Spielrunde.

X. Auswertung der Spielrunde

Nach Beendigung der Spielrunde werden die Kartenwerte aller Spieler ausgewertet und die Spielfiguren entsprechend den Ergebnissen bewegt.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Richtzahl unterschritten: Die Differenz zwischen Richtzahl und Kartenwert bestimmt, wie viele Felder die Spielfigur vorgezogen wird.
- Richtzahl exakt erreicht: Die Spielfigur bleibt auf ihrem Feld stehen.
- Richtzahl überschritten: Die Spielfigur wird um den gesamten Kartenwert vorgezogen.

Beispiel bei einer Richtzahl von 28:

- Kartenwert 24 -> 4 Felder vorziehen
- Kartenwert 28 -> stehen bleiben
- Kartenwert 32 -> 32 Felder vorziehen

Die Auswertung beginnt mit dem Spieler, der zuletzt an der Reihe war. Dieser deckt seine Spielkarten auf, ermittelt seinen Kartenwert und bewegt seine Spielfigur entsprechend dem Ergebnis.

Anschließend folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler wertet seine Karten aus und bewegt seine Spielfigur, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

Landet eine Spielfigur während ihrer Bewegung auf einem Sonderfeld, wird dessen Funktion entsprechend den jeweiligen Sonderfeldregeln ausgeführt.

Rückwärtsbewegungen können durch Sonderfelder, Katapultfelder oder Anweisungen auf Zonenkarten ausgelöst werden.

Ist bei einer Rückwärtsbewegung das vorgesehene Zielfeld bereits besetzt, wird die Spielfigur auf das nächste freie Feld in Richtung Starbase gesetzt. Befindet sich dort ein Sonderfeld wird dessen Wirkung ebenfalls ausgeführt. Dies gilt auch für weitere dadurch ausgelöste Bewegungen.

Nachdem alle Spieler ihre Kartenwerte ausgewertet haben und ihre Spielfiguren entsprechend bewegt haben, legen sie ihre benutzten Handkarten auf einem gemeinsamen Ablagestapel neben dem Spielbrett.

Anschließend übernimmt der Spieler links vom bisherigen Kartengeber die beiden Spielwürfel und würfelt die neue Richtzahl aus. Er übernimmt damit die Rolle des Kartengebers, teilt die Spielkarten aus und beginnt als Erster die nächste Spielrunde.

XI. Die drei Gravitationszonen

• Zone I - Safe Zone

Die erste Zone bildet den äußeren Bereich der Spiralbahn. Das erste reguläre Spielfeld befindet sich unmittelbar neben der Starbase und zählt bereits als erstes Feld der Spielstrecke.

In der Safe Zone gilt die *einfache Gravitation (x1)*. Die Spielfiguren werden entsprechend dem Ergebnis der Kartenauswertung ohne zusätzlichen Gravitationsfaktor vorgezogen.

In der Safe Zone erhalten die Spieler keine Gravity Coins. Somit stehen ihnen in dieser Zone auch keine Boni zur Verfügung. Im Vordergrund steht das taktische Kartenspiel, bei dem die Spieler versuchen, ihre Spielfiguren möglichst langsam in Richtung des schwarzen Lochs zu bewegen.

Neben den regulären Spielfeldern befinden sich hier 2 unterschiedliche Sonderfelder, deren Auswirkungen nach der Bewegung der Spielfigur berücksichtigt werden.

- Sonderfeld – Pfeil
  Landet eine Spielfigur auf einem Pfeilfeld, muss sie drei Felder in Spielrichtung vorrücken.
  Landet sie dabei auf einem weiteren Sonderfeld, muss dessen Funktion ebenfalls ausgeführt werden.

  Ist das Zielfeld bereits von einer anderen Spielfigur besetzt, muss die eigene Spielfigur auf das nächste freie Feld vorrücken.
  Befindet sich auf diesem Feld ebenfalls ein Sonderfeld, wird auch dessen Funktion ausgeführt.
  Dies gilt so lange, bis die Spielfigur auf einem freien Feld ohne weitere auszuführende Sonderfeldaktion zum Stehen kommt.

- Sonderfeld – Blitz
  Landet eine Spielfigur auf einem Blitzfeld, wird für die nächste Spielrunde eine Blitzrunde angekündigt.
  Die Regeln zur Blitzrunde sind unter Kapitel IV. Spielphasen beschrieben.

• Zone II - Adventure Zone

Die zweite Zone bildet den mittleren Bereich der Spiralbahn. Beim Eintritt in die Adventure Zone erhöht sich die Gravitation auf den *zweifachen Wert (x2)*. Die bei der Spielrundenauswertung ermittelte Anzahl an Feldern wird somit verdoppelt.

Gravity Coins und Joker Coins:

Beim Eintritt von Zone I in Zone II erhält jeder Spieler sofort zwei Gravity Coins und 2 Joker Coins. Jeder Spieler darf maximal 2 Gravity Coins und 2 Joker Coins gleichzeitig besitzen. Ein höherer Bestand ist nicht erlaubt.

Wechselt ein Spieler von Zone II in Zone III, wird sein vorhandener Bestand jeweils nur bis zur Höchstgrenze von 2 aufgefüllt. Fällt der Spieler zurück in Zone II, behält er seinen aktuellen Coin-Bestand.

Gelangen Spieler durch eine Zonenkarte aus Zone II zurück in Zone I müssen sie sämtliche Gravity Coins und Joker Coins abgeben.

Beim erneuten Eintritt in Zone II erhalten sie wieder jeweils 2 Gravity Coins und 2 Joker Coins, unabhängig davon, wie viele sie zuvor besessen haben.
Neben den regulären Spielfeldern befinden sich hier 4 unterschiedliche Sonderfelder, deren Auswirkungen nach der Bewegung der Spielfigur berücksichtigt werden.

- Sonderfeld – Entscheidungsfeld
  Der Spieler kann zwischen 2 Möglichkeiten wählen:
  · Er erhält einen Gravity Coin (sofern er noch nicht die Höchstgrenze von 2 erreicht hat).
  · Er zieht seine Spielfigur 3 Felder zurück.

Besitzt der Spieler bereits zwei Gravity Coins kann er nur drei Felder zurückziehen.

- Sonderfeld – Jokerfeld
  Landet eine Spielfigur auf einem Jokerfeld, erhält der Spieler einen Joker Coin, sofern er noch nicht die Höchstgrenze von 2 erreicht hat.
- Sonderfeld – Adventure-Zone-Feld
  Landet eine Spielfigur auf einem Adventure-Zone-Feld, zieht der Spieler eine Karte vom Adventure-Zone-Kartenstapel und führt die darauf angegebene Anweisung zum Ender der Spielrunde aus.
- Sonderfeld – Blitzfeld
  Landet eine Spielfigur auf einem Blitzfeld, wird für die nächste Spielrunde eine Blitzrunde angekündigt.
  Die Regeln zur Blitzrunde sind unter Kapitel IV. Spielphasen beschrieben.

• Adventure-Zone-Karte und ihre Anwendung

Die Auswertung der Adventure-Zone-Karten erfolgt am Ende der jeweiligen Spielrunde.

Am Ende der Spielrunde werden zunächst die Handkarten des Spielers ausgewertet und seine Spielfigur entsprechend bewegt. Dabei sind sämtliche ausgelösten Sonderfelder zu berücksichtigen.
Erst wenn die Spielfigur ihre endgültige Position erreicht hat, werden die für diese Auswertung vorgesehenen Adventure-Zone-Karten aufgedeckt beziehungsweise vorgelesen und ihre Anweisung ausgeführt. Diese gelten ausschließlich für den jeweiligen Kartenbesitzer.

Karten mit sofortiger Wirkung werden direkt ausgeführt. Karten für einen späteren Einsatz darf der Spieler entsprechend ihrer Anweisung aufbewahren. Besitzt er mehrere Zonenkarten, müssen diese in der Reihenfolge ihres Erhalts beziehungsweise Erwerbs eingesetzt werden.

Verbrauchte Adventure-Zone-Karten werden auf einen separaten Ablagestapel gesammelt. Ist der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht, wird zunächst die laufende Spielrunde beendet. Anschließend werden die abgelegten Karten gemischt und erneut verdeckt bereitgelegt. Noch im Besitz der Spieler befindliche Karten bleiben davon unberührt.

• Erwerb und Einsatz von Boni

Ab Zone II können Spieler folgende Boni erwerben:

- Gravity Booster – 1 Coin oder 2 Coins
- Gravity-Blocker-Stein – 2 Coins
- Joker – 1 Gravity Coin
- Adventure-Zonenkarte – 1 Coin

Gravity Coins sind das vorrangige Zahlungsmittel. Reichen sie nicht aus, dürfen Joker Coins den fehlenden Betrag ersetzen. Beide Coin-Arten können entsprechend kombiniert werden. Ausgenommen ist der Erwerb eines Jokers dieser kann ausschließlich mit einem Gravity Coins bezahlt werden.

Pro Spielrunde darf jeder Spieler von jeder Bonusart höchstens einen gekauften Bonus einsetzen. Durch Zonenkarten erhaltene Boni gelten zusätzlich und unterliegen nicht dieser Begrenzung.

• Gravity Blocker - Einsatz

Ein Gravity Blocker verhindert die bevorstehende Vorwärtsbewegung einer Spielfigur nach der Handkartenauswertung. Die Spielfigur bleibt auf ihrem bisherigen Feld stehen.

- Gravity-Blocker-Zonenkarte:
  Diese darf der Spieler aufbewahren und am Ende einer Spielrunde seiner Wahl einsetzen, um die Vorwärtsbewegung seiner Figur zu verhindern. Nach ihrer Verwendung wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt.

- Gravity-Blocker-Stein:
  Dieser muss während einer Spielrunde für 2 Coins erworben werden. Er wird magnetisch an der Spielfigur befestigt und bleibt dort über mehrere Spielrunden hinweg, bis der Spieler ihn einsetzt. Jeder Spieler darf während des gesamten Spiels nur einen Gravity-Blocker-Stein erwerben. Nach der Handkartenauswertung entscheidet der Spieler vor der Figurenbewegung, ob er seinen Gravity Blocker aktiviert. Der eingesetzte Stein wird anschließend aus dem Spiel genommen.

• Gravity Booster - Erwerb und Einsatz

Mit einem Gravity Booster kann die aktuelle Richtzahl für sämtliche Spieler erhöht werden.

Der Spieler entscheidet vor dem Würfeln zwischen 2 Varianten:

- Einfacher Gravity Booster (1 Gravity Coin):
  Die mit dem Würfel 0 bis 5 gewürfelte Zahl wird zur Richtzahl addiert.
- Doppelter Gravity Booster (2 Gravity Coins):
  Die gewürfelte Zahl wird verdoppelt und zur Richtzahl addiert.

Die gewählte Variante muss vor dem Würfeln vollständig bezahlt werden. Die Richtzahl darf höchstens 55 betragen. Höhere Ergebnisse werden auf 55 begrenzt. Wird eine 0 gewürfelt, bleibt die Richtzahl unverändert; die bezahlten Coins sind dennoch verbraucht.

Die neue Richtzahl wird sichtbar mit den Würfeln angezeigt und gilt sofort für alle Spieler, auch für diejenigen, die ihre Handkarten bereits verdeckt abgelegt haben.

Inaktive Spieler bleiben bis zum Ende der laufenden Spielrunde inaktiv. Sie dürfen weder weitere Aktionen ausführen noch ihre Handkarten vorzeitig aufdecken.

Bei der abschließenden Auswertung werden sämtliche Handkarten anhand der zuletzt gültigen Richtzahl bewertet.

• Joker Coin - Erwerb und Einsatz

Mit einem Joker Coin kann ein Spieler eine beliebige Handkarte aus seiner Wertung ausschließen, um seine Handkartensumme zu verbessern oder eine Überschreitung der Richtzahl zu verhindern.

Bei der Spielrundenauswertung entscheidet er anhand der zuletzt gültigen Richtzahl, ob er den Joker Coin einsetzen möchte.

Dazu legt er seine Handkarten offen aus und platziert den Joker Coin auf der Karte, deren Wert nicht mitgezählt werden soll. Die Karte bleibt sichtbar, wird jedoch bei der Berechnung nicht berücksichtigt.

Nach der Auswertung wird der eingesetzte Joker Coin anschließend auf das dafür vorgesehene Feld platziert. Die Handkarte wird zusammen mit den übrigen Handkarten auf den gemeinsamen Ablagestapel abgelegt.

Alle Joker Coins besitzen unabhängig von ihrer Herkunft dieselbe Funktion. Pro Spielrunde darf jeder Spieler höchstens 1 Joker Coin bei der Handkartenwertung einsetzen.

• Zone III - Danger Zone

Die dritte Zone bildet den inneren Bereich der Spiralbahn und führt unmittelbar zum Schwarzen Loch.

Beim Eintritt in die Danger Zone erhöht sich die Gravitation auf den *dreifachen Wert (x3)*. Die bei der Spielrunden-auswertung ermittelte Anzahl an Feldern wird somit verdreifacht.

Wechselt ein Spieler von Zone II in Zone III, wird sein vorhandener Bestand von Gravity Coins und Joker Coins jeweils nur bis zur Höchstgrenze von 2 aufgefüllt. Fällt der Spieler zurück in Zone II, behält er seinen aktuellen Coin-Bestand.

Neben den regulären Spielfeldern befinden sich hier 5 unterschiedliche Sonderfelder, deren Auswirkungen nach der Bewegung der Spielfigur berücksichtigt werden.

- Sonderfeld – Entscheidungsfeld
  Der Spieler entscheidet, ob er seinen Bestand um bis zu 2 Gravity Coins auffüllt oder seine Spielfigur 6 Felder zurückzieht.
  Besitzt er bereits 2 Gravity Coins, kann er nur 6 Felder zurückziehen.

- Sonderfeld – Jokerfeld
  Landet eine Spielfigur auf einem Jokerfeld, erhält der Spieler einen Joker Coin, sofern er noch nicht die Höchstgrenze von 2 erreicht hat.

- Sonderfeld – Danger-Zone-Feld
  Landet eine Spielfigur auf einem Danger-Zone-Feld, zieht der Spieler eine Karte vom Danger-Zone-Kartenstapel und führt die darauf angegebene Anweisung aus

- Sonderfeld – Blitzfeld
  Landet eine Spielfigur auf einem Blitzfeld, wird für die nächste Spielrunde eine Blitzrunde angekündigt. Die Regeln zur Blitzrunde sind unter Kapitel IV. Spielphasen beschrieben.

- Sonderfeld – Katapultfeld
  Landet eine Spielfigur auf einem Katapultfeld, wird sie sofort auf das durch den Pfeil angezeigte Zielfeld zurückgesetzt. Dies gilt auch, wenn das Katapultfeld durch eine Zonenkarte erreicht wird.

  Das Katapultfeld selbst kann niemals besetzt werden. Ist das Zielfeld bereits besetzt, wird die Spielfigur auf das nächste freie Feld in Richtung Starbase gesetzt. Dort vorhandene Sonderfelder werden ebenfalls ausgelöst.

• Erwerb und Einsatz von Boni

Auch in Zone III können Spieler Boni erwerben. Es gelten dieselben Einsatz- und Zahlungsregeln wie in Zone II.

Folgende Boni stehen zur Verfügung:

Gravity Booster	– 1 Coin oder 2 Coins
Gravity-Blocker-Stein	– 2 Coins
Joker	– 1 Gravity Coin
Danger-Zonenkarte	– 2 Coins

Anstelle der Adventure-Zonenkarten können in Zone III ausschließlich Danger-Zone-Karten erworben werden.

Gravity Coins sind das vorrangige Zahlungsmittel. Reichen sie nicht aus, dürfen Joker Coins den fehlenden Betrag ersetzen. Ausgenommen ist der Erwerb eines Jokers dieser kann ausschließlich mit einem Gravity Coins bezahlt werden.

Für den Einsatz der Boni gelten die bereits unter Zone II beschriebenen Regeln.

- Danger-Zone-Karten und Ihre Anwendung

Für Danger-Zone-Karten gelten dieselben Auswertungs- und Einsatzregeln wie für Adventure-Zone-Karten in Zone II.

XII. Schwarzes Loch

Im Zentrum des Spielbretts befindet sich das Schwarze Loch. Es bildet das Ende der Spiralbahn und gilt als größte Gefahr für die Spieler.

Erreicht oder überschreitet eine Spielfigur dieses Feld, fällt sie in das Schwarze Loch. Der betroffene Spieler hat damit verloren.

Die Spielfigur muss das Schwarze Loch nicht mit der exakten Schrittzahl erreichen. Auch wenn die erforderliche Feldzahl überschritten wird, gilt das Schwarze Loch als erreicht.

XIII. Ende des Spiels

Sobald mindestens eine Spielfigur das Schwarze Loch erreicht oder überschreitet, wird das Spielende ausgelöst. Die abschließende Auswertung dient der Ermittlung des Gewinners.

Alle übrigen Spieler decken ihre Handkarten auf und werten diese anhand der zuletzt gültigen Richtzahl aus. Ihre Spielfiguren werden entsprechend den geltenden Zonenregeln bewegt. Wer die Richtzahl exakt erreicht hat, bleibt stehen.

Die abschließende Auswertung beginnt mit dem Spieler, der im Uhrzeigersinn auf dem zuletzt aktiven Spieler folgt. Anschließend werden die übrigen Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn ausgewertet.

Die Schlussauswertung ist keine neue Spielrunde. Weitere Spielaktionen wie das Ziehen oder Tauschen von Handkarten sowie der Erwerb von Boni sind nicht mehr erlaubt. Dies gilt auch, wenn die laufende Spielrunde zuvor durch das exakte Erreichen der Richtzahl beendet wurde.

Während der abschließenden Auswertung dürfen ausschließlich Sonderfeldfunktionen und Zonenkarten ausgeführt werden, die eine Rückwärtsbewegung ermöglichen. Alle anderen Wirkungen sind ungültig. Landet eine Spielfigur auf einem Zonenkartenfeld wird eine Zonenkarte gezogen. Weist diese eine Rückwärtsbewegung an, wird sie ausgeführt. Andernfalls wird die Karte wirkungslos abgelegt. Eine Ersatzkarte darf nicht gezogen werden.

Ist das Zielfeld eines Rückzugs besetzt, wird die Spielfigur auf das nächste freie Feld in Richtung Starbase gesetzt. Dort ausgelöste Sonderfelder werden ebenfalls nach diesen Regeln behandelt.

Gewonnen hat der Spieler, dessen Spielfigur nach Abschluss sämtlicher zulässiger Bewegungen der Starbase am nächsten steht. Spieler, deren Spielfiguren ins Schwarze Loch gefallen sind, haben verloren.

Sollten sämtliche Spielfiguren ins Schwarze Loch fallen, gewinnt ausnahmsweise der Spieler, dessen Spielfigur als Letztes hineingefallen ist.

XIV. Was passiert, wenn ...?

- ... ein Spieler schon in dem ersten Umlauf mit einer Karte einen Kartentausch vollziehen möchte?
  - Der Kartentausch ist unabhängig von der Anzahl der Handkarten erlaubt. Ein Spieler darf einmal pro Spielrunde sämtliche Handkarten abgeben und erhält dieselbe Anzahl neuer Karten, maximal jedoch fünf.
- ... eine Zonenkarte aussagt, dass der Spieler 3 Felder, 6 Felder oder 12 Felder zurückgehen darf, zählt der Multiplikator der entsprechenden Zone?
  - Die Spielfigur bewegt sich genau um die auf der Karte angegebene Anzahl an Feldern zurück. Der Gravitationsmultiplikator wird nicht angewendet.

- … die Spielfigur auf ihrem tatsächlichen Zielfeld auf einem Sonderfeld landet? Wird dieses Sonderfeld ebenfalls ausgelöst, obwohl die Spielfigur durch eine Zonenkarte dort hingelangt ist?
  - Landet eine Spielfigur durch eine Rückwärtsbewegung auf einem Sonderfeld, wird dessen Funktion ausgelöst – auch wenn dabei eine Zonengrenze überschritten wurde. Das gilt selbstverständlich auch für das tatsächlich erreichte Feld, falls das ursprünglich vorgesehene Zielfeld besetzt war.
- … man auf einem Sonderfeld landet und wird dadurch auf ein weiteres Sonderfeld bewegt und dieses wiederum eine Bewegung auslöst? Werden sämtliche Sonderfelder nacheinander ausgeführt, auch wenn dadurch eine längere Kettenreaktion entsteht?
  - Sonderfelder werden ohne Begrenzung nacheinander ausgeführt. Jede Bewegung, die auf einem weiteren Sonderfeld endet, löst dessen Funktion erneut aus.
- … ein Spieler vorher die Rückseiten der obersten Karten des verdeckten Kartenstapels ansieht, um sich für oder gegen den Kartentausch zu entscheiden? Wenn sich der Spieler nach dieser Sichtprüfung gegen den Kartentausch entscheidet, gilt seine Aktion für diesen Zug trotzdem als verbraucht?
  - Die Sichtprüfung der Spielkartenrückseiten allein gilt nicht als Aktion. Der Spieler hat somit noch keine Aktion ausgeführt.
- … eine Spielfigur von Zone III nach Zone II zurückkehrt?
  - Der Spieler behält seinen aktuellen Bestand an Gravity Coins und Joker Coins. Eine Aufstockung erfolgt erst, wenn er erneut von Zone II nach Zone III wechselt.
- … ein Spieler die Richtzahl erreicht und als Einziger noch aktiv ist?
  - Die Spielrunde endet unmittelbar. Der Spieler muss keine weiteren Aktionen ausführen.
- … ich mit einem Gravity-Blocker-Stein oder einer Gravity-Blocker-Karte in die Safe Zone zurückfällt?
  - Eine vorhandene Gravity-Blocker-Karte muss abgegeben werden. Ein bereits erworbener Gravity-Blocker-Stein darf behalten werden, kann jedoch in der Safe Zone nicht eingesetzt werden. Erst ab Zone II ist sein Einsatz wieder erlaubt. Sämtliche Gravity Coins und Joker Coins müssen ebenfalls abgegeben werden.