

ALZEDO

Anleitung



Inhaltsverzeichnis

| | |
|------------------------------|----|
| Hintergrundgeschichte | 3 |
| Übersicht | 3 |
| Ziel des Spiels | 3 |
| Lieferumfang | 3 |
| Kartentypen | 4 |
| Kartenrücken | 6 |
| Karten Decks | 7 |
| Aufbau | 8 |
| Spielablauf | 9 |
| Unterorte | 13 |
| Aufbau Beispiel | 14 |
| Symbole | 15 |
| Sonderregeln | 16 |
| Beispiel | 16 |
| Erweiterung mit zwei Spielen | 19 |
| Danksagung | 19 |
| Credits | 20 |

Hintergrundgeschichte

Fünfzig Jahre nachdem die vereinte Menschheit fremde Welten kolonisiert hatte, strebten einige Gouverneure der Kolonien nach Unabhängigkeit. Das große Sternenreich zerfiel und die unabhängigen Systeme trugen einen interplanetaren Krieg aus, um ihre Machtposition zu sichern.

Übersicht

In Albedo befehligt jeder Spieler die Flotte eines unabhängigen Systems. In jeder der sieben Spielrunden liegen je nach Spielerzahl zwei bis drei Planeten aus. Jeder Spieler muss zu mindestens einem Planeten fliegen. Wenn mehrere Spieler zu demselben Planeten fliegen, kommt es zum Kampf. Der Spieler mit der stärksten Raumflotte darf zuerst wählen, welchen Ort er auf dem Planeten angreifen will. Die meisten Planeten haben einen Ort, der Siegpunkte bringt, einen Ort mit einer Produktionsanlage, die dem Spieler neue Karten bringt, und einen Ort an dem alte Karten abgestoßen und / oder neue Karten erhalten werden können.

Ziel des Spiels

Um das Spiel zu gewinnen, muss man am Ende der sieben Runden die meisten Siegpunkte haben. Bei Punktegleichstand entscheidet der Besitz des Planeten mit dem höchsten Albedo Wert.

Lieferumfang

110 Karten: 20 Fighter, 12 Infantry, 4 Ace Pilot, 12 Navigation, 18 Planets, 7 Heavy Fighter, 8 Aerospace Fighter, 7 Robotic Infantry, 5 Tank, 5 Power Armor, 4 Minelayer, 4 Destroyer, 4 Cruiser.

1 Anleitung

Kartentypen

Es gibt vier verschiedene Kartentypen in Albedo: Bodentruppen, Raumschiffe, Navigation und Planeten. Einheiten und Navigationskarten haben die gleiche Rückseite, während die Planeten eine andere Rückseite haben.

Bodentruppen und Raumschiffe



- 1) Kartenname
- 2) Weltraumkampfwert
- 3) Bodenkampfwert
- 4) Kartendecksymbol
- 5) Illustrator und Erweiterungssymbol
- 6) Alternative Bestückung für Weltraum- und Bodenkampfwert

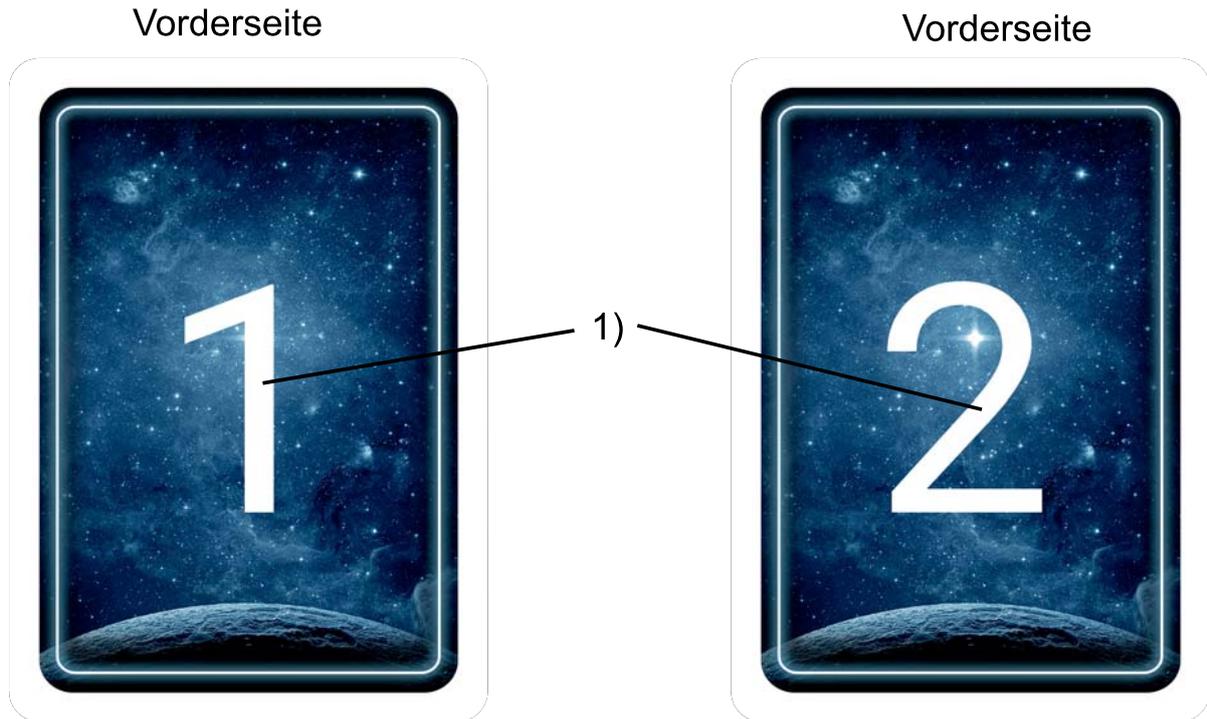
Einheiten haben immer einen Weltraumkampfwert und einen Bodenkampfwert oben rechts. Bodentruppen, am roten Rahmen zu erkennen, können nicht umgerüstet werden.

Raumschiffe, die man am blauen Rand erkennt, können umgerüstet werden, indem die Karte um 180° gedreht wird. Dabei stehen dann veränderte Werte oben rechts in der Ecke, die vorher auf dem Kopf gedreht unten links standen.

Beispielsweise hat die abgebildete Heavy Fighter Karte einen Raumkampfwert von 3 und einen Bodenkampfwert von 0. Bei einer Umrüstung für den Planetenkampf hat der Heavy Fighter nach Drehung einen Raumkampfwert von 2 und einen Bodenkampfwert von 1.

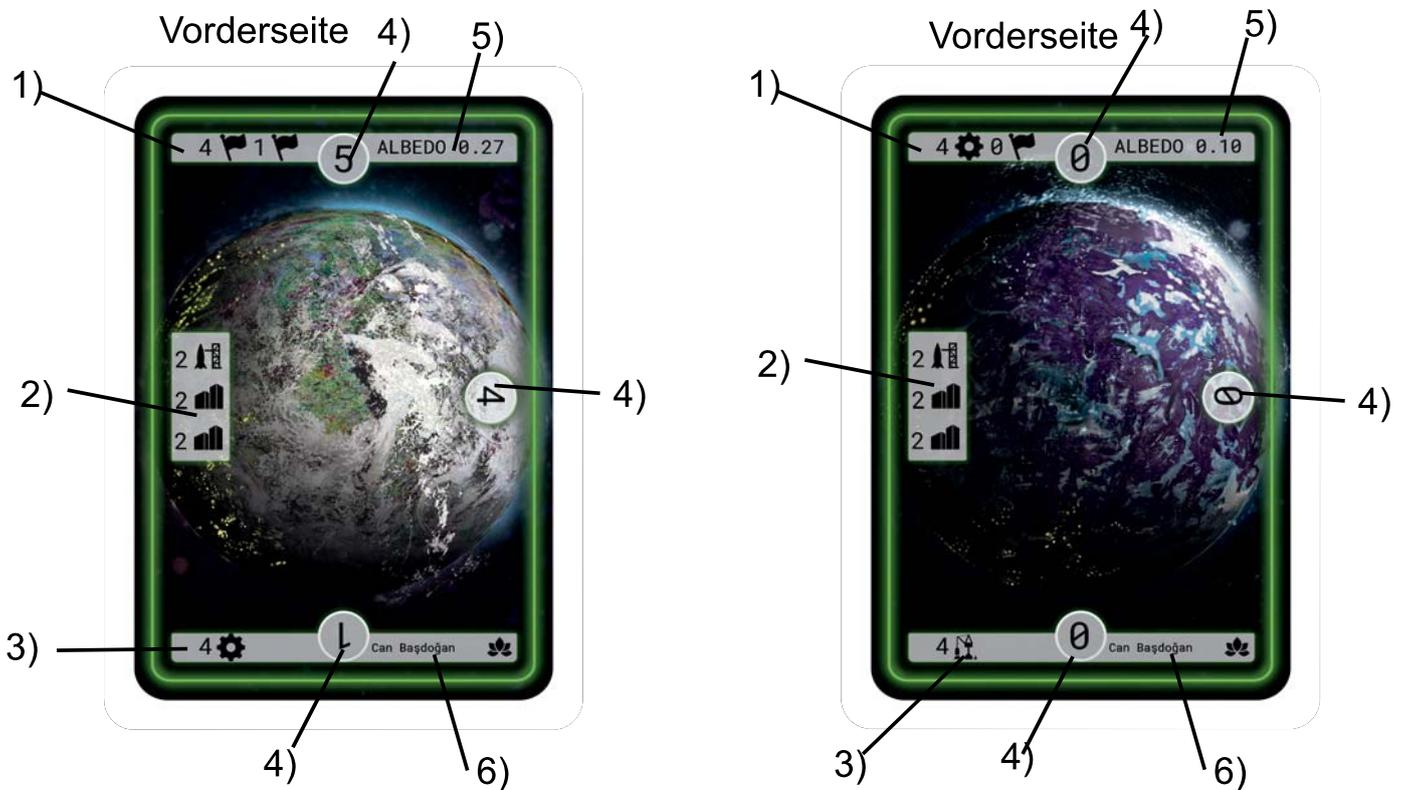
Das Beispiel für die Bodentruppen zeigt einen Panzer, der einen Raumkampfwert von 0 und einen Bodenkampfwert von 5 hat. Das Zahnrad-Symbol zeigt an, dass man die Karte auf einem Planeten mit einer Industrie, welche das gleiche Symbol hat, erhalten kann.

Navigation



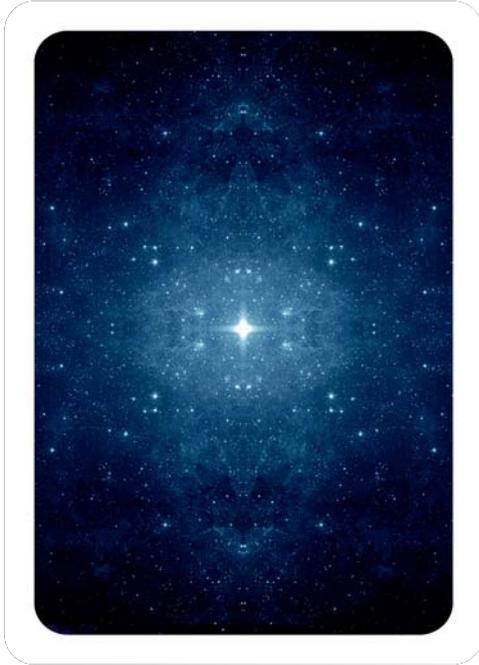
1) Navigationsnummer (1, 2, oder 3)

Planeten



- 1) Ort Eins (Limit 1 Spieler)
- 2) Ort Zwei (beliebig viele Spieler)
- 3) Ort Drei (Limit 1 Spieler)
- 4) Siegpunkte
- 5) Albedo Wert
- 6) Illustrator und Erweiterungssymbol

Kartenrücken



Kartenrücken für Bodentruppen, Raumschiffe und Navigation.

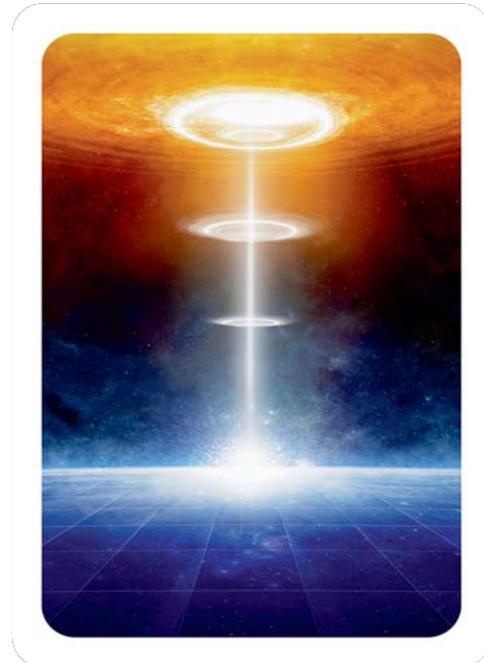


Kartenrücken der Planeten.

Der Endplanet hat einen besonderen Kartenrücken. Dieser Planet wird immer zuletzt aufgedeckt.



Endplanet



Kartenrücken des Endplanets.

Karten Decks

 **Spielerkarten:** Jeder Spieler erhält ein Deck, welches aus 5x Fighter, 3x Infantry und 1x Ace Pilot besteht. Zusätzlich bekommt jeder Spieler die Navigation 1-3 Karten. Navigation 3 wird nur in einer Partie mit 5-8 Spielern benötigt. Navigationskarten werden beiseite gelegt und die 9 Karten des Spielerdecks werden gemischt.



 **Fabrik:** Besteht aus 7 Robotic Infantry Karten und liegt mit der Bildseite oben.

 **Weltraumhafen:** Besteht aus 7 Heavy Fighter Karten und liegt mit der Bildseite oben.

 **Flugfeld:** Besteht aus 8 Aerospace Fighter Karten und liegt mit der Bildseite oben.

 **Industrie:** Besteht aus 5 Tank und 5 Power Armor Karten. Die Karten werden gemischt und so ausgelegt, dass nur die oberste Karte offen sichtbar ist.

 **Werft:** Besteht aus 4 Minelayer, 4 Destroyer und 4 Cruiser Karten. Die Karten werden gemischt und so ausgelegt, dass nur die oberste Karte offen sichtbar ist.



Die oben angegebenen Mengen beziehen sich auf eine Albedo Box. In einer Partie mit 5-8 Spielern werden zwei Grundboxen benötigt und die Anzahl der Karten ist entsprechend doppelt so groß, wobei die Spielerkarten nicht verdoppelt werden. Beispielsweise werden in einer 5-8 Spieler Partie 14 Robotic Infantry Karten verwendet, aber jeder Spieler erhält nur die üblichen 9 Karten (5x Fighter, 3x Infantry, 1x Ace Pilot).

Aufbau



1) Karten werden entsprechend des Kartendecksymbols sortiert.

2) Mischt die Decks, außer den Startkarten. 

3) Die Kartenstapel werden aufgedeckt. Die Spielfläche sieht so aus:



4) Der Endplanet wird mit der Rückseite hingelegt.



5) Die (17) Planetenkarten werden gemischt und 13 verdeckt auf den Endplaneten gelegt. Die Übrigen kommen verdeckt an die Seite. Sie werden als "tie-breaker" benötigt (siehe Seite 11).



14x



4x

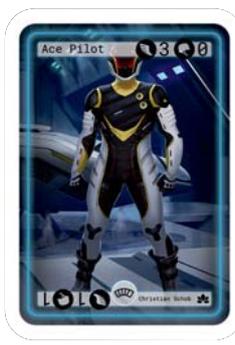
6) Jeder Spieler erhält 5x Fighter, 3x Infantry, 1x Acepilot (Symbol ). Jeder Spieler mischt die Karten und legt sie verdeckt ab. Dies sind die Decks der Spieler.



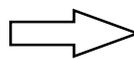
5x



3x



1x



9x

7) Jeder Spieler erhält die drei Navigationskarten. Diese liegen separat und sind nicht Teil der Decks!



Spielablauf

1) Neue Planeten aufdecken:
Zwei Planetenkarten werden gezogen und aufgedeckt.



Planetenkarten Deck



Planet 1



Planet 2

2) Jeder Spieler zieht 6 Karten (Kartenhand). Wenn das Deck des Spielers leer ist, dann wird der Ablagestapel gemischt und so ein neues Deck zum Ziehen gebildet.

3) Jeder Spieler zieht die Navigationskarten 1 und 2 auf die Hand.



Beispiel einer Kartenhand mit 6 Einheiten und 2 Navigationskarten



Spielerdeck mit 3 verbleibenden Karten



Nicht verwendete Navigationskarte

4) Gleichzeitig bauen alle Spieler ihre Kartenhand um:

A) Die Navigationskarte 1 ist immer die erste Karte.

B) Unter Navigation 1 liegen die Einheiten, die Planet 1 angreifen sollen. Wenn Planet 1 nicht angegriffen werden soll liegt Navigationskarte 2 direkt unter Navigation 1.

C) Nach den Einheiten für den Planet 1 liegt die Navigationskarte 2.

D) Unter Navigation 2 liegen die Einheiten, die Planet 2 angreifen sollen.

Wichtig: Raumschiffe können entweder wie Bodentruppen gespielt werden oder um 180° gedreht, was eine alternative Bestückung mit anderen Werten darstellt.

Wichtig: Alle Karten müssen verwendet werden - man darf Handkarten nicht für spätere Runden aufheben.



Beispiel: Ein Spieler dreht zwei Fighter auf ihre Bodenkampfseite und schickt sie zu Planet 1 für insgesamt 2 Weltraumkampf und 2 Bodenkampf.



Beispiel: Der Spieler schickt zwei Fighter und zwei Infantry zu Planet 2 mit insgesamt 4 Weltraumkampf und 4 Bodenkampf.



Der Kartenstapel aus dem obigen Beispiel sieht so aus. Selbst wenn der Spieler alle Einheiten zu Planet 2 geschickt hätte, würde der Stapel so aussehen, da direkt unter der Navigation 1 Karte die Karte Navigation 2 mit den 6 Einheiten darunter folgen würde.

5) Sobald Schritt 4 abgeschlossen ist, liegen die Stapel, die aus 2 Navigationskarten und 6 Bodentruppen/Raumschiffen bestehen, offen auf den Tisch. Die Navigationskarte 1 liegt dabei ganz oben. Abgebildet ist ein Vierspieler



6) Beginnend mit Planet 1 werden die Planeten ausgewertet. Die Begegnungen der Spieler sind in Weltraum- und Bodenkampfphasen aufgeteilt.

7) Weltraumkampf:

A) Jeder Spieler zeigt seine Karten unter der Navigationskarte. Es werden keine Karten ab der nächsten Navigationskarte gezeigt.

B) Jeder Spieler summiert den Weltraumkampfwert der Karten aus Schritt 7A).

C) Der Weltraumkampfwert jeder Karte wird um 1 reduziert (bis minimal 0) für jede Karte anderer Spieler aus Schritt 7A) mit dem Minensymbol. 

D) Der Spieler mit dem höchsten Weltraumkampfwert darf in Schritt 8) Bodenkampf zuerst aussuchen, wo er landet. Es folgen der Zweithöchste, Dritthöchste, etc.

E) Gleichstände werden durch Vergleich folgender Werte aufgelöst:

- höchster aufsummierte Weltraumkampfwert
- höchster Weltraumkampfwert einer Karte
- geringste Anzahl an Siegpunkten
- höchste aufsummierte Bodenkampfwerte
- höchster Bodenkampfwert einer Karte

F) Wenn immernoch ein Gleichstand besteht, ziehen die Spieler eine Karte der nicht verteilten Planetenkarte (die nicht Teil des Planetendecks sind!) und vergleichen den Albedo Wert. Der höhere Wert gewinnt.



Im Beispiel oben würde der Spieler, der die beiden gedrehten Fighter zu Planet 1 geschickt hat im Weltraumkampf verlieren. Beide Spieler haben einen Weltraumkampfwert von 2, aber der nächste Vergleichswert in 7E) ist der höchste Weltraumkampfwert einer Karte. Hier hat der Spieler nur einen Wert von 1, während sein Gegner eine Karte mit Weltraumkampfwert 2 hat.

8) Bodenkampf:

- A) Die Einheiten aus Schritt 7A) werden auch für den Bodenkampf verwendet.
- B) Jeder Spieler summiert die Bodenkampfwerte der Karten auf.
- C) In der Reihenfolge, die in Schritt 7) Weltraumkampf ermittelt wurde, suchen sich die Spieler genau einen Ort zum landen aus (siehe Seite 30)
- D) Jeder Ort darf nur von einem Spieler angefliegen werden.
- E) Als Ausnahme zu Schritt D) dürfen Spieler auch am mittleren Ort (Ort Zwei auf Seite 30) landen, ungeachtet dessen ob andere Spieler dort gelandet sind.
- F) Die Ort enthalten Unterorte, welche eine Zahl des zur Eroberung benötigten Bodenkampfwertes aufweisen.
- G) Jeder Spieler darf mit seinem Bodenkampfwert an seinem Ort die Unterorte erobern, indem er die benötigten Punkte ausgibt, um den Vorteil des Symbols zu erhalten. Jeder Unterort darf von jedem Spieler nur einmal pro Schritt 8G) erobert werden. Wenn aber mehrere gleiche Symbole von Unterorten vorhanden sind, dann kann der Spieler mehrere dieser Orte erobern und den Vorteil mehrfach erhalten, vorausgesetzt es stehen ausreichend Bodenkampfwerte zur Verfügung.
- H) Sobald jeder Spieler auf dem Planeten mit Schritt 8G) fertig ist, geht es mit Schritt 6) weiter, wenn noch weitere Planeten übrig sind. Andernfalls geht es weiter mit Schritt 9).

Beispiel: Während des Weltraumkampfs hat Spieler 2 mit dem Fighter und den zwei Infantry Einheiten gewonnen, so dass der Spieler zuerst wählen darf, wo er/ sie landen möchte. Dafür gibt es drei Möglichkeiten:

1) Der Spieler könnte an Ort eins oben links landen und mit den 4 Punkten Bodenkampf die beiden Fahnen erobern. Dies würde 4 Siegpunkte bringen. Die Planetenkarte würde dann mit der im Kreis befindlichen 4 nach oben zu dem Siegpunktstapel von Spieler 2 gelegt.

2) Der Spieler könnte an Ort zwei in der Mitte landen. Hier kann der Spieler entweder zwei Städte für jeweils 2 Bodenkampf erobern oder eine Stadt für 2 und die Fabrik für die anderen 2. Der Spieler ist nicht gezwungen die kompletten Bodenkampfpunkte zu verbrauchen. Es ist also auch möglich für 2 Punkte die Fabrik zu erobern, um eine neue Robotic Infantry zu erhalten und die restlichen 2 Punkte verfallen zu lassen. Die ist manchmal von Vorteil, wenn nur teure Einheiten vor Ort sind, die man nicht als Garnison in der Stadt zurücklassen will.

3) Zu guter Letzt kann der Spieler auch den dritten Ort unten links anfliegen und mit den 4 Punkten den Minelayer vom Werft Deck erhalten.



Angenommen, dass der Spieler sich für Option 3 entscheidet, kann der andere Spieler entweder die Siegpunkte an Ort Eins erhalten oder am mittleren Ort entweder eine Stadt oder die Fabrik erobern. Bei Wahl der Siegpunkte würde der Planet mit der gedrehten 1 Punkt Seite erobert werden, da der Spieler nur über 2 Punkte Bodenkampf verfügt und somit das 3 Punkte Siegpunktfähnchen nicht erobern kann.

Der Spieler entscheidet sich dafür eine Robotic Infantry zu erhalten.

Unterorte

 Produktionsstätten (Flugfeld, Industrie, Fabrik, Werft, Weltraumhafen): Nach zahlen der Bodenkampfwert Kosten erhält der Spieler die oberste Karte des Stapels mit entsprechendem Kartendecksymbol. Die Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.

 Stadt: Der Spieler entfernt eine seiner Karten, die auf dem Planeten ist und (in Schritt 7A) gezeigt wurde. Die Karte bleibt als Garnison zurück. Eine auf diese Weise entfernte Karte ist nicht mehr teil des Decks und am Ende des Spiels einen Siegpunkt wert.

 Hauptstadt, Monument, Tempel, Finanzzentrum: Diese Ziele bringen so viele Siegpunkte, wie man zur Eroberung an Bodenkampfwert benötigt. Der Spieler erhält die Planetenkarte und dreht sie, um den entsprechenden Wert anzuzeigen.

Planet wurde für 4 Punkte erobert.



Planet wurde für 3 Punkte erobert.



Planet wurde für einen Punkt erobert.



9) Die Bodentruppen / Raumschiffe werden in den Ablagestapel gelegt. Die Navigationskarten verbleiben getrennt von den anderen Karten.

10) Etwaige übrig gebliebene Planeten (nicht erobert oder nicht angefliegen) werden aus dem Spiel entfernt.

11) Wenn das Planetendeck nicht leer ist, dann geht es mit Schritt 1) Neue Planeten aufdecken weiter.

12) Andernfalls ist das Spiel vorbei und der Gewinner wird ermittelt:

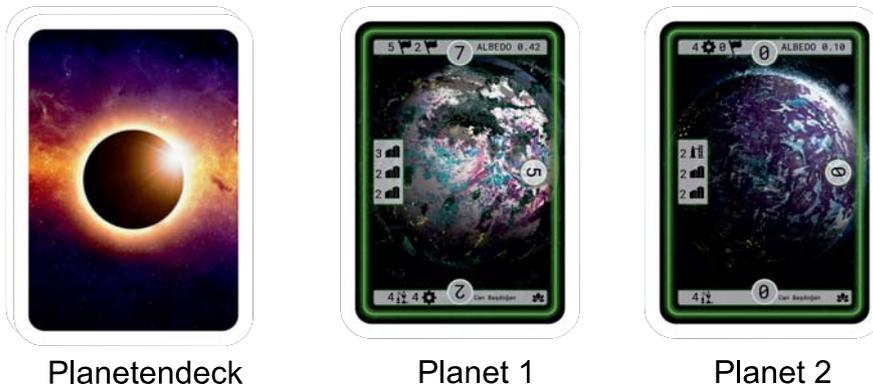
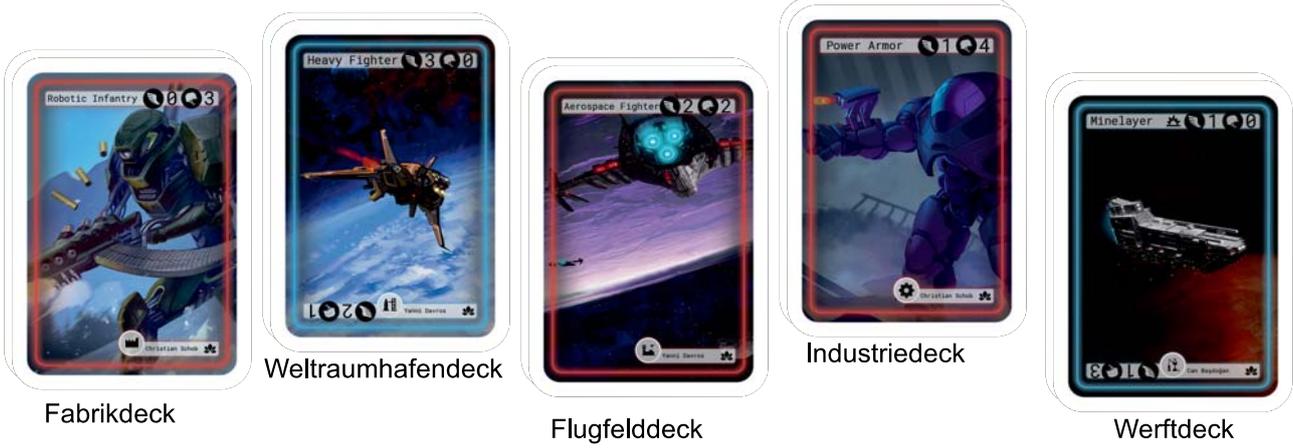
A) Jeder Spieler summiert die Anzahl der Siegpunkte auf eroberten Planeten.

B) Jeder Spieler erhält einen weiteren Siegpunkt pro Karte, die in einer Stadt aus dem Deck entfernt wurde.

C) Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

D) Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höchsten Albedo Wert auf einer einzelnen Planetenkarte.

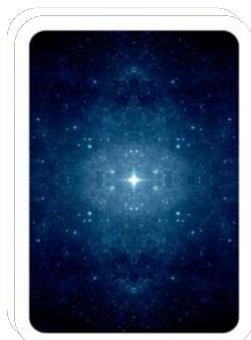
Aufbau Beispiel



Deck Spieler 1



Kartenstapel Spieler1



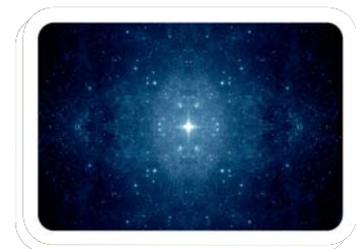
Deck Spieler 2



Kartenstapel Spieler2



Kartenstapel Spieler3



Deck Spieler 3

Symbole

 Flughafen: Bei Eroberung erhält man die dem Symbol entsprechende Karte (in den Ablagestapel).

 Hauptstadt / Monument / Tempel / Finanzsektor: Bei Eroberung erhält man x Siegpunkte, wobei x der benötigte Bodenkampfwert ist.

 Stadt: Eine Einheit kann entfernt werden und ist am Ende des Spiels einen Siegpunkt wert.

 Fabrik: Bei Eroberung erhält man die dem Symbol entsprechende Karte (in den Ablagestapel).

 Industrie: Bei Eroberung erhält man die dem Symbol entsprechende Karte (in den Ablagestapel).

 Lotus: Symbol der Albedo Grundbox

 Mine: Reduziert den Weltraumkampfwert jeder gegnerischer Karten um 1 (nicht unter 0).

 Flügel: Zeigen den Weltraumkampfwert an. Wird benötigt um den Raumkampf zu gewinnen und somit die Initiative bei der Ortswahl zu haben.

 Werft: Bei Eroberung erhält man die dem Symbol entsprechende Karte (in den Ablagestapel).

 Weltraumhafen: Bei Eroberung erhält man die dem Symbol entsprechende Karte (in den Ablagestapel).

 Spielerkarten: Symbol der Startkarten - 5 Fighter, 3 Infantry, 1 Ace Pilot.

 Helm: Zeigt den Bodenkampfwert an. Wird benötigt, um Unterorte zu erobern.

Sonderregeln

Minelayer: Jedes Minen Symbol  reduziert den Weltraumkampfwert jeder gegnerischen Karte am gleichen Planeten um 1, wobei der Wert nicht unter 0 sinken kann.

Dieser reduzierte Wert und nicht der aufgedruckte Wert wird als Weltraumkampfwert im Fall eines Gleichstandes zum Auflösen des Gleichstandes herangezogen.

Beispiel



Planeten



Handkarten Spieler 1



Handkarten Spieler 3



Handkarten Spieler 2

Spieler 1 hat 4 Fighter und 2 Infantry gezogen. Spieler 2 hat 2 Fighter, 3 Infantry und einen Ace Pilot gezogen. Spieler 3 hat 5 Fighter und eine Infantry gezogen. Die Karten werden im Beispiel offen gezeigt, sind aber geheim und nur dem jeweiligen Spieler bekannt.

Es beginnt die erste Spielrunde und zwei Planeten werden aufgedeckt.

Der erste Planet hat oben einen Ort mit Siegpunkten in der Aufteilung 4 und 2. Je nachdem, wieviel Bodenkampf ein Spieler hat, der bei Ort Eins landet, können 0, 2, 4 oder 6 Siegpunkte erzielt werden. Der Ort in der Mitte enthält 2 Städte und einen Weltraumhafen. Der dritte Ort unten enthält eine Industrie.

Der zweite Planet hat oben einen Ort mit Siegpunkten in der Aufteilung 3 und 3. Damit ist dieser Planet potentiell auch 6 Punkte Wert, aber es können je nach Bodenkampfwert nur 0, 3 oder 6 Punkte erobert werden. Am unteren Ort ist eine Werft und am mittleren Ort befinden sich 2 Städte und eine Fabrik.

Spieler 1 hat das Dilemma ob die Fighter eingesetzt werden, um die Infantry zu beschützen und damit einen Planeten anzugreifen. In diesem Fall wäre der Weltraumkampfwert 8 (4 Fighter mit je 2 Weltraumkampfwert) und der Bodenkampfwert 4 (2 Infantry mit je 2 Bodenkampfwert). Alternativ dazu kann Spieler 1 auch die Truppen aufspalten und mit jeweils 2 Fighter und 1 Infantry zu beiden Planeten zu fliegen. Spieler 1 entscheidet sich dies zu tun und dreht die Fighter, so dass bei beiden Planeten 2 Weltraumkampfwert und 4 Bodenkampfwert vorliegen.

Spieler 2 kann die Infantry ohnehin nicht drehen und da der Ace Pilot einen Punkt bei einer Umrüstung verlieren würde, schickt Spieler 2 alles zum zweiten Planeten mit Raumkampf 7 (2 Fighter mit je 2 Weltraumkampfwert und 1 Ace Pilot mit 3 Weltraumkampfwert) und 6 Bodenkampfwert (3 Infantry mit je 2 Punkten Bodenkampf).

Spieler 3 nimmt irrtümlich an, dass niemand zum zweiten Planeten fliegt und entschließt sich dazu, 4 der 5 Fighter umzurüsten. Damit schickt Spieler 3 insgesamt 6 Punkte Weltraumkampf (4 Fighter mit je 1 und ein Fighter mit 2 Weltraumkampf) und 6 Punkte Bodenkampf (4 Fighter mit je 1 und eine Infantry mit 2) zu Planet 2.

Die Auswertung fängt bei Planet 1 an. Da nur Spieler 1 Einheiten hingeschickt hat, gewinnt Spieler 1 automatisch den Raumkampf. Spieler 1 muss sich dennoch entscheiden, an welchem Ort er/sie landet. Nur an diesem Ort können Unterorte erobert werden. Mit den 4 Punkten Bodenkampf entschließt sich Spieler 1 den obersten Ort zu erobern. Die 4 Bodenkampfpunkte reichen nicht aus, um beide Fähnchen zu erobern, insofern wird der Planet nur für 4 Punkte erobert. Die Planetenkarte wird auf die Seite gedreht, so dass die "4" im Kreis nach oben zeigt, als Erinnerung, dass der Planet für 4 Siegpunkte erobert wurde. Die Planetenkarte wird neben die Kartenstapel von Spieler 1 gelegt. Die₁₇

verwendeten Einheiten kommen in den Ablagestapel.

Die Auswertung geht bei Planet 2 weiter. Spieler 1 hat 2 Weltraumkampf, Spieler 2 hat 7 Weltraumkampf und Spieler 3 hat 6 Weltraumkampf. Damit darf Spieler 2 zuerst einen Ort angreifen, dann Spieler 3 und zu guter Letzt Spieler 1.

Spieler 2 landet am oberen Ort. Spieler 3 entschließt sich am unteren Ort zu landen. Damit bleibt für Spieler 1 nur noch der mittlere Ort übrig.

In der Bodenkampfphase erobert Spieler 2 beide Siegpunktfähnchen und erhält den Planeten für die vollen 6 Siegpunkte. Spieler 3 hat 6 Bodenkampf, kann aber am unteren Ort nur für 4 Punkte die Werft erobern. Die restlichen 2 Punkte verfallen. Wenn Spieler 3 stattdessen in der Mitte gelandet wäre, dann hätte Spieler 3 auch alle 6 Punkte verwenden können, um die 2 Städte und die Fabrik zu erobern. In diesem Fall hätte Spieler 1 immernoch in der Mitte landen können, da der mittlere Ort von beliebig vielen Spielern angefliegen werden darf.

Spieler 1 hat 4 Bodenkampfwert. Spieler 1 könnte entweder 2 Städte erobern, um 2 Karten aus seinem/ihrer Deck zu entfernen, beispielsweise 2 Fighter. Diese Karten wären am Ende des Spiels jeweils einen Siegpunkt wert.

Spieler 1 entschließt sich dazu eine Stadt zu erobern und mit den 2 verbliebenen Punkten die Fabrik zu erobern. Letzteres sorgt dafür, dass eine Robotic Infantry in den Ablagestapel von Spieler 1 gelegt wird. Die Fighter Karte, welche als Garnison in der Stadt gelassen wird, schiebt Spieler 1 unter den zuvor eroberten Planeten mit den 4 Siegpunkten, um anzuzeigen, dass diese Karte ebenfalls Siegpunkte bringt und nicht versehentlich wieder in den Ablagestapel gelangt.

Erweiterung mit zwei Spielen

Albedo kann mit 2-4 Personen gespielt werden, aber wenn zwei Albedo Spiele kombiniert werden, dann kann die Spieleranzahl auf 2-8 erweitert werden. In einer 5-8 Spieler Partie werden 3 Planetenkarten pro Runde genutzt. Dementsprechend müssen im Schritt 5) des Aufbaus 20 statt 13 Planeten auf den Endplaneten gelegt werden. Die Spieler ziehen alle drei Navigationskarten im Schritt 3) des Spielablaufs.

Danksagung

An dieser Stelle bedanke ich mich nochmals für die Unterstützung, die ich von den Künstlern erhalten habe. Ohne den Einsatz jedes Einzelnen über das übliche Maß hinaus, hätte ich dieses Projekt nicht realisieren können. Bojan, Can, Christian, Michael, Ozan, Yanni – vielen Dank für die Unterstützung und die hervorragenden Bilder, Symbole Kartenvorlagen, Anleitungs-hintergrundbilder und den Schriftzug.

Auf der Spieldesign Seite danke ich meinen Testern: Anna, Armin, Chiara, Frank, Ingetraud, Markus, Rüdiger und Stefan – eure Geduld Albedo immer wieder zu testen und über die Stärken und Schwächen zu diskutieren hat das Spiel immer weiter verbessert. Das Spiel wäre heute deutlich schwächer, wenn wir frühzeitig mit dem Test und der Optimierung aufgehört hätten. Vielen lieben Dank!

Besonderer Dank gilt meinen Eltern für Jahrzehnte der Unterstützung, die letztendlich auch dieses Projekt ermöglicht haben.

Zu guter Letzt bedanke ich mich bei meiner Verlobten, für die Unterstützung meiner kreativen Unternehmungen. Du bist die Beste!

Credits

Game design / Autor: Dr. Kai Herbertz

Font / Schriftzug Albedo: Ozan Korkut

Fighter, Aerospace Fighter, Heavy Fighter: Yanni Davros

Planets, Cruiser, Destroyer, Minelayer, Cover art: Can Basdogan

Infantry, Robotic Infantry, Power Armor, Ace Pilot: Christian Schob

Tank: Bojan Praljacic

Symbols / Symbole: Michael Brown, Ozan Korkut

Card faces / card frames: Ozan Korkut, Dr. Kai Herbertz

Rulebook frames: Bojan Praljacic

Play test: Anna Stein, Dr. Armin Herbertz, Dr. Chiara Manfletti, Frank Bangert, Dr. Ingetraud Herbertz, Dr. Kai Herbertz, Markus Strerath, Rüdiger Renk, Stefan Kohl

Font / Schrift Roboto Mono: Christian Robertson (see <https://fonts.google.com/specimen/Roboto+Mono>)

©2018 Herbertz Entertainment UG (haftungsbeschränkt)
Am Hirschgraben 15 / 40627 Düsseldorf / Germany
HRB 77850

www.hespiele.de

All Rights Reserved / Alle Rechte vorbehalten

Made in Poland by Fabryka Kart