



# LUNARIS 45

**ANLEITUNG**

EIN SPIEL VON RÔLA & COSTA



2-4



10+



45 Min.

# 1. EINLEITUNG

---

Wir schreiben das Jahr 2023 und die Ankündigung eines bahnbrechenden Projekts versetzt die Welt in Aufregung. Ein führendes Weltraumforschungsunternehmen enthüllte seine Pläne für eine Mondstation, wie es sie noch nie gab. Der Name des Projekts ist LUNARIS 45 und sein Ziel ist eine von künstlicher Intelligenz betriebene, voll einsatzfähige Mondkolonie.

Mit dieser Nachricht verbreiten sich auch Vorstellungen der Menschen über das Projekt. Die Idee einer selbstversorgenden Mondbasis mit eigener Energiequelle, Nahrungsproduktion und Kommunikationssystem ist ehrgeizig und beeindruckend zugleich. Und mit dem Einsatz modernster KI-Technologie scheinen die Möglichkeiten endlos.

Doch wie bei jeder bahnbrechenden Erfindung gibt es auch hier Bedenken. Manche fragen sich, ob die Abhängigkeit von KI das Projekt anfällig für Störungen oder gar abtrünnige KI macht. Andere sorgen sich, welche Folgen so ein Projekt für die Zukunft der Menschheit haben wird.

Um die Bedenken rund um die Anfälligkeit des LUNARIS 45-Projekts zu beseitigen, stellt das Unternehmen ein Team aus den führenden Fachleuten für Katastrophenschutz, KI-Sicherheit und Cybersicherheit zusammen. Dieses Personal hat es zur Aufgabe, die Mondbasis auf alle möglichen katastrophalen Szenarien vorzubereiten.

Doch diese Fachleute werden nicht auf die übliche Weise bezahlt. Stattdessen erhalten sie einen einzigartigen Anreiz: für jedes gelöste Problem bekommen sie eine großzügige Anzahl an Credits.



Diese Methode sichert, dass das Team immer motiviert bleibt und nichts unversucht lässt, um LUNARIS 45 so sicher wie möglich zu gestalten. Das Team geht jedes erdenkliche Szenario durch, von Sonneneruptionen, die die Energieversorgung der Kolonie stören, bis zu Amok laufender KI, und findet Lösungen für die dabei auftretenden Probleme und Risiken.

Ihr übernehmt die Rollen dieser Fachleute. Nutzt euer Wissen und mächtige Computer, um Probleme vorherzusagen und zu lösen. Rüstet eure Computer auf, um bessere Resultate zu erzielen und komplexere Probleme lösen zu können. Ebenso arbeitet ihr in einem großen Netzwerk, in dem Wissen geteilt wird, um jedes Problem optimal zu lösen.

## 2.MATERIAL



**4 persönliche Tableaus**  
(3 normale Tableaus +  
1 Sondertableau für den letzten  
Platz der Zugreihenfolge)



**24 Schecks**  
zu 10 Millionen Euro (10M€)



**5 Schecks**  
zu 50 Millionen Euro (50M€)



**36 Steinchen**  
(je 9 in blau, grün, rot und gelb)



**4 Scheiben**  
(je 1 in blau, grün, rot und gelb)



**20 Würfel**  
(je 5 in blau, grün, rot und gelb)



**50 Problemkarten**  
(je 10 in 5 Stufen)



**3 doppelseitige Aufrüstplättchen**



**1 Anleitung**

# 3. VORBEREITUNG

## PERSÖNLICHE VORBEREITUNG

Wählt zufällig, wer die Partie beginnt. Nehmt euch alle ein normales Tableau, die letzte Person in der Zugreihenfolge stattdessen das Sondertableau (gekennzeichnet durch das Symbol rechts).



Zieht alle je 1 Problemkarte der Stufe I und legt sie offen links neben euer Tableau. Dieser Bereich heißt EINZIGARTIGE PROBLEME. **A**

Wählt alle je 1 Farbe und nehmt euch die 9 Steinchen, 5 Würfel und 1 Scheibe dieser Farbe.

Platziert die Scheibe auf dem Feld „8“ der GELDLEISTE oben auf eurem Tableau. **B**  
Behaltet 2 der 5 Würfel vor euch und legt die restlichen 3 Würfel erstmal zur Seite. Ihr benötigt sie erst später in der Partie.

Platziert jeweils 3 eurer Steinchen auf den oberen 3 Feldern der drei Spalten in der Mitte eures Tableaus **C**. Dieses Raster wird als GÜTERRASTER bezeichnet. Im Lauf der Partie entfernt ihr Steinchen vom GÜTERRASTER und verfügt über die somit freigelegten zusätzlichen Güter. Zu Beginn der Partie liegen nur auf den untersten Feldern keine Steinchen und es stehen euch 2 Computer (2 Würfel) und normale Rechenleistung (1 erneuter Wurf) zur Verfügung.



## ALLGEMEINE VORBEREITUNG

Sortiert die Problemkarten nach Stufen, I – V, und mischt jede Stufe zu einem verdeckten Stapel. Legt die Stapel in aufsteigender Reihenfolge nebeneinander bereit. Diese 5 Stapel bilden das ANGEBOT. **D**

Spielt ihr **zu viert**, bereitet die öffentliche Auslage der Problemkarten wie folgt vor:

- Mischt je 4 Problemkarten der Stufen I und II zusammen und legt sie als offenen Stapel unter das Angebot.
- Mischt je 4 Problemkarten der Stufen III und IV zusammen und legt sie als offenen Stapel neben den vorigen Stapel unter dem Angebot.
- Mischt 4 Problemkarten der Stufe V und legt sie als offenen Stapel neben die vorigen Stapel. Diese 3 Stapel sind die ÖFFENTLICHEN PROBLEME. **E**

Spielt ihr **zu dritt oder zu zweit**, bereitet ihr die ÖFFENTLICHEN PROBLEME auf dieselbe Weise vor, zieht jedoch nur 3 Problemkarten jeder Stufe.

Legt die 3 Aufrüstplättchen mit der günstigeren Seite nach oben nebeneinander. **F**

Legt den Deckel der Schachtel in eure Mitte. Das ist die NETZWERKKOMMUNIKATION. **G**

Sortiert abschließend die Schecks nach Wert **H**. Nun seid ihr bereit, die Partie zu beginnen!




## 4. ABLAUF

In jeder Runde führt ihr nacheinander einen vollständigen Zug durch. Dein Zug besteht aus 3 Phasen, die du der Reihe nach ausführst. Diese Phasen sind:

- **RÜSTE AUF (optional);**
- **LÖSE EIN PROBLEM (Hauptaktionsphase);**
- **BONUSAKTIONSPHASE (Wähle 1 von 3 möglichen Bonusaktionen):**
  - » Löse ein 2. Problem;
  - » Überprüfung;
  - » Füge zu einzigartigen Problemen hinzu.

### 4.1. AUFRÜSTEN

Jederzeit stehen dir 3 Aufrüstplättchen zur Verfügung. Mit jedem Aufrüstplättchen kaufst du eine einzigartige Fähigkeit. Jedes Aufrüstplättchen zeigt unterschiedliche Kosten auf beiden Seiten. Die günstigere Seite ist zu Beginn der Partie oben. 

Wann immer du ein Aufrüstplättchen kaufst, zahlst du den angegebenen Betrag an die Bank und drehst das Aufrüstplättchen anschließend auf die andere Seite. Somit wechselt ein Aufrüstplättchen nach jedem Kauf zwischen günstig und teuer. Aufrüsten ist immer optional. Du kannst pro Runde 1 Aufrüstplättchen kaufen.



Alice rüstet zu Beginn ihres Zuges ihre Computer (Würfel) auf. Sie dreht das entsprechende Aufrüstplättchen um **A** und zahlt 2M€ von ihrer Geldleiste **B**. Anschließend legt sie das unterste Steinchen der Computerspalte vom Güterraster auf das am weitesten links liegende leere Feld der Credits/Euro-Umwandlungsleiste **C** und nimmt sich 1 zusätzlichen Würfel. **D**

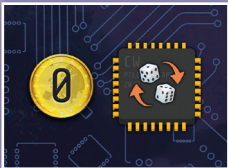
Wann immer du aufrüstest, entfernst du das unterste Steinchen der entsprechenden Spalte und legst es auf das am weitesten links liegende freie Feld auf der Credits/Euro-Umwandlungsleiste unten auf deinem Tableau. Dies reduziert deine Umwandlungsrate.

Um aufzurüsten, musst du über die benötigte Menge an Geld auf deiner Geldleiste verfügen. Du kannst keine Schecks ausgeben, um aufzurüsten.



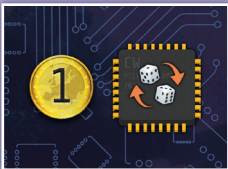
### RÜSTE DEINE COMPUTER AUF (2M€ ODER 3M€)

Mit jeder Stufe kaufst du 1 weiteren Computer (die Würfel, die du bei der Vorbereitung zur Seite gelegt hast), indem du die Kosten des Aufrüstplättchens zahlst.



### RÜSTE DEINE RECHENLEISTUNG UM 1 STUFE AUF (KOSTENLOS ODER 1M€)

Mit jeder Stufe hast du mehr Möglichkeiten deine Würfel zu beeinflussen. Auf der 1. und 2. Stufe darfst du jeweils 1-mal beliebig viele Würfel neu werfen. Auf der 3. und 4. Stufe darfst du entweder jeweils 1-mal beliebig viele Würfel neu werfen ODER jeweils 1 Würfel um 1 verringern oder erhöhen. Hast du alle 4 Stufen aufgerüstet, darfst du die Effekte auch kombinieren und einen Würfel um 2 verringern oder erhöhen.



Du kannst einen Würfel nicht von einer 1 auf eine 6 verringern oder von einer 6 auf eine 1 erhöhen.



### RÜSTE DEINEN ZUGRIFF AUF DIE NETZWERKKOMMUNIKATION UM 1 STUFE AUF (1M€ ODER 2M€).

Mit jeder aufgerüsteten Stufe darfst du 1 Würfel in der Netzwerkkommunikation nutzen. Hast du alle Stufen aufgerüstet, darfst du bis zu 3 Würfel in der Netzwerkkommunikation nutzen. Sind deine Würfel in der Netzwerkkommunikation, gehören sie zwar immer noch dir, können jedoch von allen genutzt werden.



## 4.2. EIN PROBLEM LÖSEN

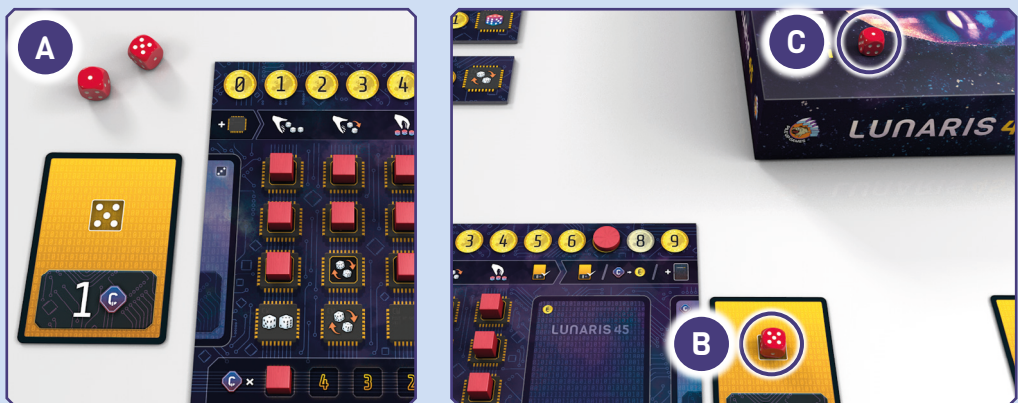
Hast du aufgerüstet (oder nicht), gehst du zu deiner Hauptaktionsphase über, in der du versuchst Probleme zu lösen.



Zuerst nimmst du alle Würfel deiner Farbe von den gelösten Problemkarten, die rechts von deinem Tableau liegen, sowie alle Würfel deiner Farbe in der Netzwerkkommunikation. Anschließend wirfst du alle Würfel, die dir laut GÜTERRASTER zur Verfügung stehen. Mit diesen Würfeln versuchst du entweder ein Problem in deinen EINZIGARTIGEN PROBLEMEN auf deinem Tableau oder ein ÖFFENTLICHES PROBLEM zu lösen. Du darfst neu würfeln, falls verfügbar, sowie Würfel aus der Netzwerkkommunikation nutzen (falls du entsprechend aufgerüstet hast).

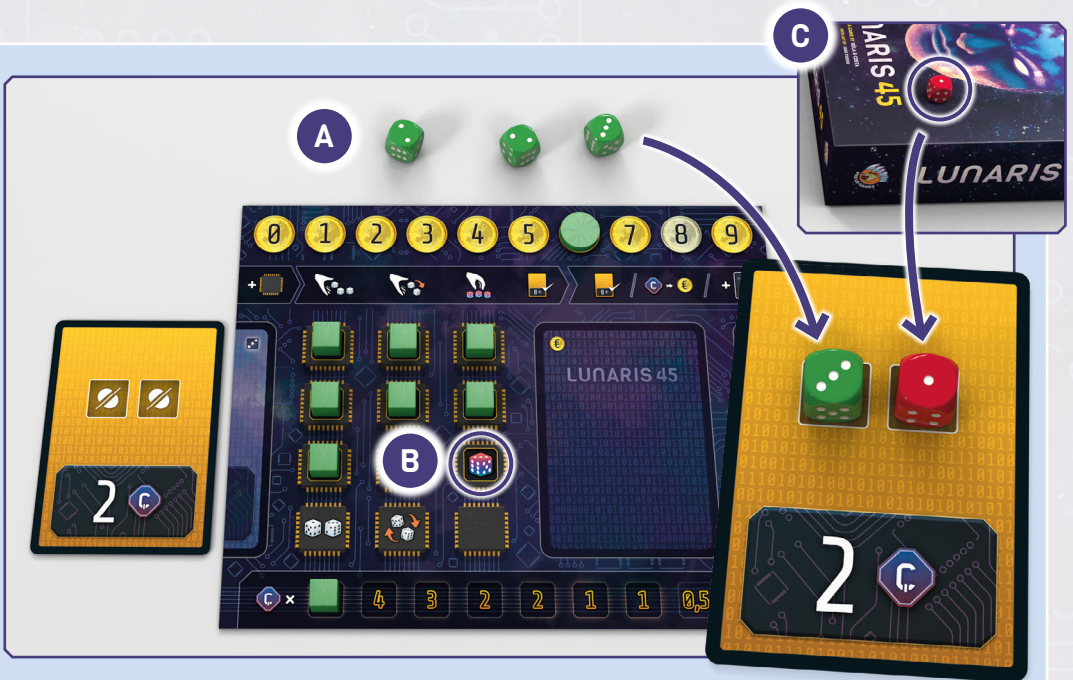
**Für jeden erneuten Wurf darfst du eine beliebige Anzahl deiner Würfel neu werfen.**

Anschließend versuchst du ein einzigartiges oder öffentliches Problem zu lösen. Du löst ein Problem, indem deine Würfel mit den auf der Problemkarte angegebenen Würfeln übereinstimmen. Nimm die Problemkarte, lege sie rechts neben dein Tableau und lege die benötigten Würfel auf die Karte. Diese Würfel sind erschöpft und verbleiben bis zu deinem nächsten Zug auf der Karte. Lege alle Würfel, die du nicht genutzt hast, in die Netzwerkkommunikation.



Rodrigo wirft mit seinen beiden Würfeln eine 1 und eine 5 (A). Er entscheidet sich dazu, mit der 5 sein einzigartiges Problem zu lösen (B). Falls er nicht die Bonusaktion „Löse ein 2. Problem“ ausführt (siehe nächste Seite), muss er den Würfel mit der 1 in die Netzwerkkommunikation legen (C), wo er für alle verfügbar ist.





Juliana verfügt über 3 Würfel und würfelt 2, 2 und 3 **A**. Sie würde gerne ihr einzigartiges Problem lösen. Dazu braucht sie 2 ungerade Würfel, sie hat aber nur einen (die 3). Da sie jedoch ihren Zugriff auf die Netzwerkkommunikation **B** aufgerüstet hat, darf sie 1 Würfel in der Netzwerkkommunikation nutzen **C** und nimmt Rodrigos Würfel mit der 1. Somit hat sie 2 ungerade Würfel und löst das Problem. Falls sie nicht die Bonusaktion „Löse ein 2. Problem“ ausführt (siehe nächste Seite), muss sie die beiden Würfel mit der 2 in die Netzwerkkommunikation legen **C**, wo sie für alle verfügbar sind.

## 4.3. BONUSAKTIONSPHASE

In dieser Phase wählst du 1 Bonusaktion aus 3 möglichen und führst sie aus:

### 4.3.1. LÖSE EIN 2. PROBLEM

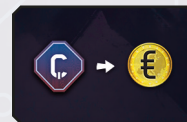
Löse 1 weiteres Problem mit deinen übrigen Würfeln. Hast du noch ungenutzte erneute Würfe oder noch Würfel in der Netzwerkkommunikation zur Verfügung, darfst du diese jetzt nutzen. Du löst ein 2. Problem wie üblich, indem du die Problemkarte rechts neben dein Tableau legst und die darauf angegebenen Würfel darauflegst.



Lege anschließend alle ungenutzten Würfel (falls vorhanden) in die Netzwerkkommunikation. Sie stehen für die Anderen zur Verfügung.

### 4.3.2. ÜBERPRÜFUNG

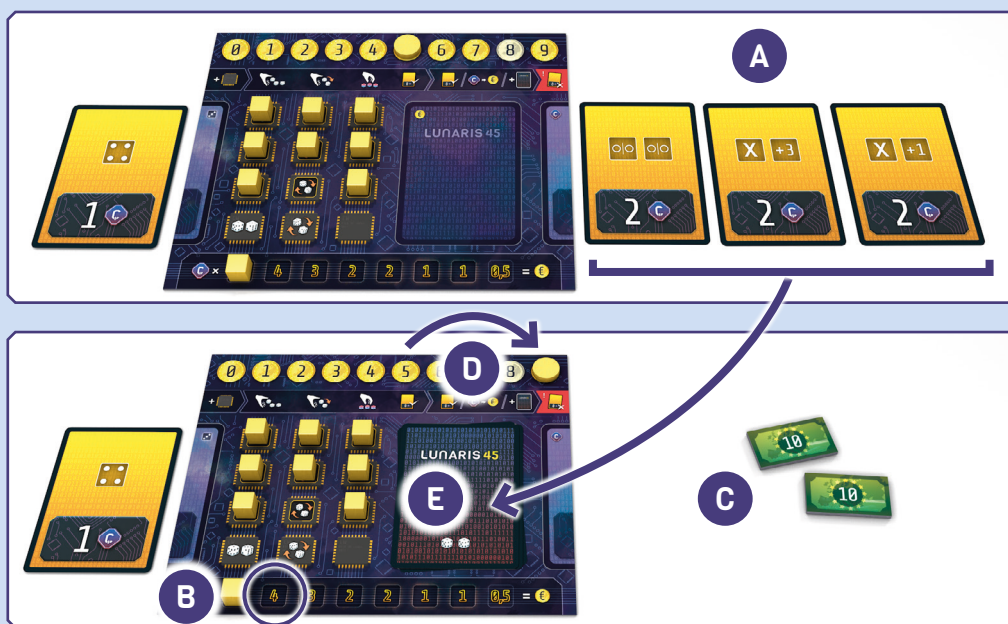
In dieser Phase überprüfst du alle gelösten Problemkarten rechts von deinem Tableau. Die Karten geben Credits an, die du in Euros umwandelst, um die Partie zu gewinnen.



Für die Umwandlung multiplizierst du die Summe der Credits auf allen Problemkarten mit der am weitesten links liegenden sichtbaren Zahl auf der Credits/Euro-Umwandlungsleiste. Das Ergebnis ist die Summe an Euros (in M€), die du erhältst.

Für je 10M€, die du erhältst, nimmst du dir einen 10M€-Scheck. Übrige Euros erhältst du auf deiner Geldleiste oben auf deinem Tableau. Wann immer deine Geldleiste 9M€ erreicht und du Euros erhältst, wandle 10M€ in einen 10M€-Scheck um und erhalte anschließend die übrigen Euros auf der Geldleiste.

Lege alle überprüften Problemkarten verdeckt auf dein Tableau. Du benötigst sie, um am Ende der Partie Gleichstände aufzulösen.



Laura hat 3 gelöste Problemkarten rechts neben ihrem Tableau liegen **A**. Sie entscheidet sich dazu, sie zu überprüfen und zählt die Credits darauf zusammen:  $2 + 2 + 2 = 6$ . Da sie erst 1-mal aufgerüstet hat, ist die am weitesten links liegende sichtbare Zahl auf ihrer Credits/Euro-Umwandlungsleiste 4 **B**. Folglich erhält sie  $6 \times 4 = 24\text{M€}$ , also zwei 10M€-Schecks **C** und 4M€ auf der Geldleiste. Da ihre Geldleiste bereits 5M€ anzeigt, rückt sie auf 9M€ vor **D**. Abschließend legt sie die 3 überprüften Problemkarten verdeckt auf ihr Tableau. **E**

### 4.3.3.FÜGE ZU EINZIGARTIGEN PROBLEMEN HINZU

Anstatt ein 2. Problem zu lösen oder Credits umzuwandeln, darfst du auch 1 verdeckte Problemkarte deiner Wahl aus dem ANGEBOT wählen und sie offen links neben dein Tableau legen, um sie später zu lösen. Du darfst mehr als 1 einzigartiges Problem links neben deinem Tableau liegen haben.



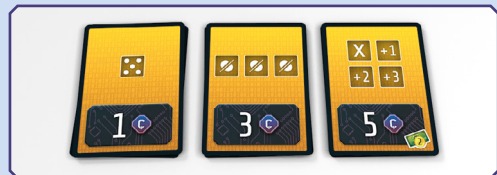
In ihrem 1. Zug hat Alice ihr einzigartiges Problem, das eine 3 benötigt, lösen können und es rechts neben ihr Tableau gelegt **A**. Als Bonusaktion zieht sie 1 Problemkarte vom ANGEBOT und legt sie offen als EINZIGARTIGES PROBLEM links neben ihr Tableau. **B**

## 5.SONDERAKTION DER LETZTEN PERSON

Bist du die letzte Person in der Zugreihenfolge und hast deine Bonusaktionsphase abgeschlossen, legst du die oberste Problemkarte der niedrigsten Stufe aus den ÖFFENTLICHEN PROBLEMEN in die Schachtel zurück. Die öffentlichen Probleme werden nie aufgefüllt. Damit endet diese Runde.



Zeigt diese Problemkarte das Zinszahlungssymbol, müsst ihr alle je 1/2/3M€ (wie auf der Karte angegeben) für je 10M€ in Schecks, die ihr besitzt, an die Bank zahlen. 50M€-Schecks zählen dabei natürlich als fünf 10M€-Schecks.



Laura ist die Letzte in der Zugreihenfolge, also legt sie nach ihrem Zug die oberste Problemkarte der niedrigsten Stufe (am weitesten links liegender Stapel) von den öffentlichen Problemen in die Schachtel zurück.

## 6. ENDE DER PARTIE

Liegen am Ende einer Runde keine Karten mehr bei den ÖFFENTLICHEN PROBLEMEN aus, endet die Partie sofort. Habt ihr noch gelöste Probleme rechts von eurem Tableau, dürft ihr sie jetzt mit einer Umwandlungsrate von 0,5 umwandeln (abgerundet).

Zählt anschließend die Summe eurer Euros (Schecks plus Geldleiste) zusammen. Wer die meisten Euros hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt, wer zusätzlich mehr verdeckt liegende Problemkarten auf dem Tableau hat. Besteht noch immer Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

**SONDERREGEL IN PARTIEN ZU ZWEIT:** Zu Beginn jeder Runde würfelt die 1. Person in der Zugreihenfolge 1 Würfel einer nicht gespielten Farbe und legt ihn in die Netzwerkkommunikation. Diesen Würfel dürft ihr ebenfalls nutzen. Sobald er genutzt wurde, ist er wie üblich erschöpft und wird erst zu Beginn der nächsten Runde neu geworfen.

**SONDERFALL:** Sind die ÖFFENTLICHEN PROBLEME leer, bevor die letzte Person am Zug ist, könnt ihr nur eure EINZIGARTIGEN PROBLEME lösen, falls verfügbar. Falls du keine verfügbar hast, musst du alle deine Würfel werfen und anschließend in der NETZWERKKOMMUNIKATION platzieren. Setze deinen Zug anschließend wie üblich fort.

## 7. ÜBERSICHT DER SYMBOLE



Bestimmter  
Würfelwert



Gerader Würfelwert  
(2, 4 oder 6)



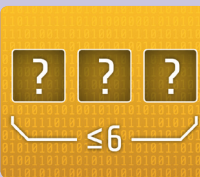
Ungerader Würfelwert  
(1, 3 oder 5)



2 Würfel mit einer Differenz  
von 1 (z.B. 1 & 2 oder 3 & 4)



2 Würfel mit dem selben Wert  
(z.B. 1 & 1)



3 Würfel, deren Summe 6  
oder weniger ist

## 8. MITWIRKENDE

**Spielidee:** Rôla & Costa

**Illustrationen/Grafikdesign:** João Tereso

**Entwicklung:** David M Santos-Mendes, Pedro Dominguez

**Überarbeitung der Anleitung:** Rita Jesus, Hugo Marinho, Neil Horabin

**Deutsche Übersetzung:** Paul Wilhelm, unterstützt von Philipp Kühnl, für The Geeky Pen

**Danksagungen:** Rodrigo Santos, Aurora Coelho, Fábio Lima, Diogo Barros, João Pimentel, Isabel Couto, Rui Couto, Sara Guerreiro, Tiago Nunes, André Chaiça, Pedro Soares, Nuno Santos, João Bráz, Lília Valente, Pedro Kerouac, Dicletuga...

