

FOUR PLANETS

Für genau 2 Personen ab 10 Jahren

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Eure Heimatplaneten behaupten jeweils, das Zentrum des Universums zu sein. Es wird Zeit, das ein für alle Mal zu klären!

In diesem Duell-Spiel fliegt ihr mit euren eigenen Raumschiff-Flotten jede Runde auf vier fremde Planeten – auf der Suche nach den fähigsten Spezialisten des Alls.

Ihr möchtet die Planeten vor eurem Gegenüber erreichen, denn nur dann habt ihr die freie Wahl, welche Spezialisten ihr dort rekrutiert. Wer später kommt, muss nehmen, was übrig bleibt.

Wissenschaft, Raumfahrt, Botanik, Wirtschaft und Erkundung: Nutzt die Fähigkeiten der Spezialisten, um verschiedene taktische Wege einzuschlagen und diesen intergalaktischen Wettstreit für euch zu entscheiden.

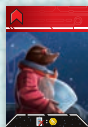
Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Siegpunkte ★ zu haben.



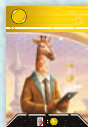
SPIELMATERIAL

70 KARTEN:

50 Spezialisten in 5 Farben:



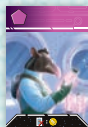
10 rote Maulwürfe
(Raumfahrt)



10 gelbe Giraffen
(Wirtschaft)



10 grüne Tukane
(Botanik)



10 lila Tapire
(Wissenschaft)



10 blaue Robben
(Erkundung)



Karten-
rückseite

5 Übersichten:



2 pro Person
1 Übersicht zur Kartenverteilung

15 Gebäude:



Nur für den Profi-Modus

10 BOOST-PLÄTTCHEN:



14 RAUMSCHIFF-TEILE AUS HOLZ:



7 weiße, 7 schwarze

1 SPIELPLAN:



6 MÜNZEN:



1 STARTPLÄTTCHEN:



2 ERKUNDUNGSMARKER:



SPIELVORBEREITUNG



1 Setzt euch gegenüber und legt den **Spielplan** längs zwischen euch.

2 Schwarz spielt gegen Weiß. Nehmt euch je **4 Raumschiff-Teile** in der gewählten Farbe. Legt den Rest zusammen mit den **Münzen** als allgemeinen Vorrat an den Rand der Spielfläche. Nehmt euch je zwei Übersichts-karten und legt die Übersicht zur Kartenverteilung an den Rand.

3 Mischt die **50 Spezialisten-Karten**. Legt zufällig 4 davon **verdeckt** neben den Spielplan. Diese 4 Karten bilden den geheimen **Farbbonus**. Schaut euch jetzt jeweils 1 Farbbonus-Karte an: Und zwar jeweils nur diejenige, die euch selbst am nächsten liegt. Verrätet eurem Gegenüber nicht, was die Vorderseite zeigt und legt sie verdeckt zurück. Legt dann den **Erkundungsmarker** eurer Farbe auf die eben angesehene Karte. Diese Karte müsst ihr euch nicht merken. Ihr könnt sie jederzeit wieder anschauen.

4 Legt je **2 Spezialisten offen** unter jeden der 4 Planeten, die der Spielplan zeigt. Legt die restlichen Spezialisten als verdeckten

Stapel an den Rand der Spielfläche und lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.

5 Mischt die **10 Boost-Plättchen** verdeckt. Legt **5** davon offen aus. Den Rest legt ihr zurück in die Spieleschachtel.

Ist dies eure erste Partie, spielt mit diesen hier:



6 Bestimmt zufällig die Ausrichtung des **Startplättchens** und platziert es längs zwischen euch, sodass klar wird, wer dem Raumschiff- und wer dem Kartensymbol zugewandt ist.

Die Gebäudekarten werden nur für den Profi-Modus (siehe S. 6) benötigt.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über **5 Runden**. In jeder Runde führt ihr die folgenden Phasen durch:

1. RAUMSCHIFFE ENTSENDEN



Beispiel: Schwarz hat in einem vorherigen Spielzug ein einfaches Raumschiff an diesen Planeten entsandt. Weiß möchte jetzt auch ein einfaches Raumschiff dorthin entsenden und platziert das Raumschiff unterhalb des schwarzen Raumschiffs.

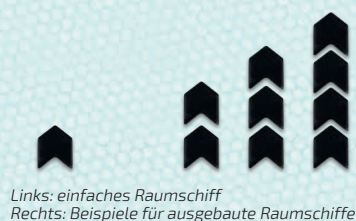
Beginnend mit der Person, die dem Raumschiff-Symbol  auf dem Startplättchen zugewandt ist, sendet ihr abwechselnd eure Raumschiffe auf die Planeten. Bist du an der Reihe, entsendest du genau **1 Raumschiff auf 1 Planeten**. Dazu platzierst du es unterhalb der zwei Spezialisten, die dem Planeten zugeordnet sind.

Du kannst ein **einfaches Raumschiff** entsenden oder ein **ausgebautes Raumschiff**, das aus mehreren Raumschiff-Teilen besteht. Ausgebaute Raumschiffe sind schneller und können so die weniger ausgebauten Raumschiffe des Gegenübers überholen. Um ein ausgebautes Raumschiff zu entsenden, legst du einfach mehrere Raumschiff-Teile in deiner Farbe aneinander.

Ihr entsendet immer abwechselnd genau 1 Raumschiff, bis ihr keine mehr vor euch liegen habt. Hat jemand von euch keine Raumschiff-Teile mehr, macht die andere Person alleine weiter, bis auch sie keine mehr hat.

Du kannst nur Planeten anfliegen, auf denen sich noch **keine** deiner Raumschiffe befinden. Das heißt, du kannst **jeden der vier Planeten** pro Runde **nur 1x anfliegen**. Befindet sich auf dem Planeten bereits ein Raumschiff des Gegners, platzierst du dein eigenes Raumschiff unterhalb davon.

Es ist **nicht** erlaubt, bereits entsandte Raumschiffe zu verändern, also z.B. aus einem einfachen Raumschiff später noch ein ausgebautes Raumschiff zu machen.



2. SPEZIALISTEN REKRUTIEREN

Von jedem Planeten, an dem eines deiner Raumschiffe liegt, rekrutierst du **1 Spezialisten**, indem du die Karte auf deine Hand nimmst.

Beginnt mit dem Planeten links auf dem Spielplan (mit einem  markiert) und überprüft, wer von euch sich dort zuerst einen Spezialisten auswählen darf:

- ♦ Habt ihr beide ein **Raumschiff derselben Größe** entsandt (z.B. beide ein einfaches Raumschiff), wählt die Person zuerst, deren Raumschiff zuerst da war, also weiter oben liegt.
- ♦ Habt ihr **unterschiedlich große Raumschiffe** entsandt, beginnt, wer das schnellere Raumschiff hat. Ein Raumschiff, das aus 3 Raumschiff-Teilen besteht, ist schneller als eines, das aus 2 Raumschiff-Teilen besteht, das wiederum schneller ist als ein einfaches Raumschiff usw.

Nachdem die überlegene Person einen Spezialisten auf die Hand genommen hat, geht der übrige Spezialist an die unterlegene Person – jedoch nur, wenn diese mindestens ein Raumschiff auf diesen Planeten entsandt hatte. Von Planeten, auf die du keine Raumschiffe entsandt hast, erhältst du also keine Spezialisten.

Du kannst **nie mehr als 1 Spezialisten pro Planet** bekommen.

Geht so Planet für Planet durch. Alle übrig gebliebenen Spezialisten legt ihr **verdeckt** auf den Ablagestapel.





Beispiel: Auf dem Planeten links war Weiß zuerst da. Schwarz hat aber ein schnelleres Raumschiff entsandt und wählt deshalb zuerst einen der beiden Spezialisten aus. Weiß muss den übrig gebliebenen Spezialisten nehmen. Auf dem zweiten Planeten hat auch Schwarz die Nase vorn: Beide haben ein einfaches Raumschiff entsandt, Schwarz war aber zuerst da. Auf dem dritten Planeten wählt Weiß zuerst. Vom Planet ganz rechts darf Weiß eine der beiden Spezialisten wählen. Der übrige geht verdeckt auf den Ablagestapel.

3. SPEZIALISTEN AUSSPIELEN

Die Person, die dem Karten-Symbol  auf dem Startplättchen zugewandt ist, spielt jetzt Spezialisten-Karten in beliebiger Reihenfolge von ihrer Hand vor sich aus. Legt die Spezialisten überlappend und nach Farben getrennt in Spalten vor euch aus. Es entstehen also maximal fünf Farbspalten vor jedem von euch. Ihr dürft jeweils maximal 1 Spezialisten auf der Hand behalten, um ihn mit in die nächste Runde zu nehmen.

Dann spielt die andere Person ihre Spezialisten aus.



KOSTEN UND KAUFKRAFT

Jeder Spezialist hat **Kosten von 0, 1 oder 2 Münzen**, die du bezahlen musst, um sie auszuspielen zu dürfen:

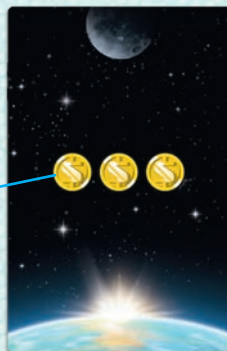
Jeder Spezialist hat außerdem eine **Kaufkraft von 1, 2 oder 3 Münzen**. Die Kaufkraft einer Karte ist immer um 1 höher als ihre Kosten:



Karten-Vorderseite

Kosten

Kaufkraft



Karten-Rückseite

Um Spezialisten mit Kosten von 1 oder 2 auszuspielen, musst du einen oder mehrere andere Spezialisten von deiner Hand abwerfen, deren Kaufkraft **gleich hoch oder höher** ist als die Kosten derjenigen Spezialisten, die du ausspielen möchtest. Du kannst durchaus mit der Kaufkraft **eines** abgeworfenen Spezialisten die Kosten für **mehrere** andere Spezialisten bezahlen, aber auch anders herum mit der Kaufkraft **mehrerer** abgeworfener Spezialisten die Kosten für **einen** Spezialisten bezahlen. Jegliche Kombination ist möglich, solange deine Kaufkraft die Kosten deckt oder übersteigt.

Abgeworfene Karten legst du verdeckt auf den Ablagestapel. Du darfst nur Spezialisten von deiner Hand abwerfen, niemals bereits ausgespielte Spezialisten. Die Kaufkraft ist jeweils auch auf der Rückseite der Karten abgebildet und eine offene Information.

DIE FÄHIGKEITEN DER SPEZIALISTEN

Um die Fähigkeiten deiner ausgespielten Spezialisten zu nutzen, bildest du **Symbol-Paare**. In den meisten Fällen musst du dazu zwei Spezialisten einer Farbe haben. Ein paar wenige Spezialisten haben zwei Symbole abgebildet. Immer wenn du beim Ausspielen von Spezialisten ein Symbol-Paar bildest, löst du sofort die entsprechende Fähigkeit aus. Erst dann spielst du die weiteren Spezialisten von deiner Hand aus.



Nimm dir ein **Raumschiff-Teil** deiner Farbe aus dem Vorrat. Du kannst es in allen folgenden Runden nutzen.



Nimm eine **Münze** aus dem Vorrat. Jede Münze erhöht deine Kaufkraft um 1. Immer wenn du eine Münze einsetzt, drehst du sie auf ihre Rückseite (grau). Du kannst die Münze sofort und in allen folgenden Runden nutzen. Drehe am Ende jeder Runde alle deine Münzen wieder auf ihre Vorderseite.



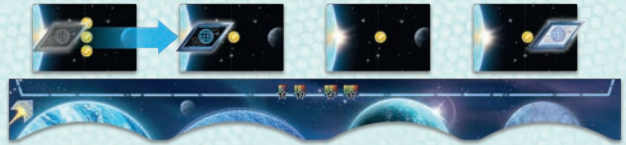
Zieh die **oberste Karte vom Stapel**, schau sie nicht an und lege sie **verdeckt** in eine beliebige Farbspalte vor dir. Das darf keine leere Spalte sein. Die verdeckte Karte zählt wie ein Spezialist mit **1 Symbol dieser Spalten-Farbe**. Bildest du damit ein Symbol-Paar, löst sie also sofort eine neue Fähigkeit aus. Die verdeckte Karte zählt auch bei der Endwertung als Spezialist dieser Farbe.



Nimm dir ein beliebiges ausliegendes **Boost-Plättchen**. Manche haben einen Sofort-Boost, manche geben dir am Ende des Spiels Siegpunkte. Eine Erklärung aller Boost-Plättchen findet ihr auf S.8 dieser Anleitung.



Bewege deinen **Erkundungsmarker** eine Farbbonus-Karte weiter von dir weg. Schau dir diese Karte an. Du darfst ab sofort jederzeit alle Farbbonus-Karten anschauen, die dein Erkundungsmarker bereits erreicht hat.



Beispiel: Schwarz kennt bislang nur die Farbbonus-Karte ganz links (die ihm am nächsten ist), löst jetzt aber die blaue Spezialisten-Fähigkeit aus. Dadurch bewegt Schwarz den eigenen Erkundungsmarker auf die zweite Farbbonus-Karte von links. Ab sofort darf Schwarz sich diese beiden Farbbonus-Karten jederzeit anschauen. Weiß kennt dagegen nur die Farbbonus-Karte ganz rechts.

Im seltenen Fall, dass du ein Symbol-Paar bildest und es keine Komponenten der jeweiligen Art mehr gibt, bleibt die Fähigkeit ohne Wirkung.

Du kannst bis zu **7 Raumschiffe deiner Farbe** besitzen und maximal **3x den Erkundungsmarker** bewegen. Du kannst **Münzen** und **Boost-Plättchen** bekommen, solange noch welche verfügbar sind und **verdeckte Karten vom Stapel** ziehen, solange der Stapel (und Ablagestapel, aus dem ihr im Bedarfsfall einen neuen Stapel bildet) nicht komplett aufgebraucht ist.

Beispiel für das Ausspielen von Spezialisten:

Michael hat gerade den grünen Spezialisten gespielt, der 2 Münzen gekostet hat. Um die Kosten zu bezahlen, hat er eine Karte mit Kaufkraft 1 abgeworfen und 1 Münze genutzt, die er daraufhin auf die graue Rückseite gedreht hat. Die Münze hat er in einer vorherigen Runde durch ein gelbes Symbol-Paar erhalten.

Weil der grüne Spezialist 2 grüne Symbole hat, zieht Michael eine Karte vom Stapel und fügt sie verdeckt der blauen Spalte hinzu. Weil die verdeckte Karte jetzt wie 1 blaues Symbol zählt, entsteht ein blaues Symbol-Paar und die blaue Fähigkeit wird ausgelöst: Er bewegt seinen Erkundungsmarker vorwärts und schaut sich die zweite Farbbonus-Karte von seiner Seite aus an.

Michael hat noch eine wertvolle Karte mit Kosten 2 (Kaufkraft 3) auf der Hand, kann sie jedoch nicht mehr spielen, weil er die Kosten nicht bezahlen kann. Er behält sie auf der Hand, um sie in einer zukünftigen Runde zu spielen.

Nächste Runde könnte Michael versuchen, durch einen lila oder gelben Spezialisten ein Boost-Plättchen bzw. eine Münze zu holen, denn in beiden Fällen fehlt ihm dafür nur 1 Symbol.



4. NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

Die ersten vier Runden enden damit, dass ihr die nächste Runde vorbereitet.

- ✦ **Planeten vorbereiten:** Legt, wie im Spielaufbau beschrieben, wieder je 2 Spezialisten offen zu jedem der 4 Planeten.
- ✦ Rotiert außerdem das **Startplättchen**, sodass das Raumschiff-Symbol nun der anderen Person zugewandt ist.
- ✦ Dreht alle eure **Münzen** wieder auf ihre Vorderseiten (gelb).

In Runde 5 überspringt ihr diese Phase.

ENDE DES SPIELS & WERTUNG

Nach der 5. Runde endet das Spiel. Es kommt zur Wertung.

Werft alle verbliebenen Handkarten ab und deckt alle Farbbonus-Karten auf. Jetzt zählt ihr jeweils eure Siegpunkte (SP) wie folgt zusammen:

- ▶ SP auf **gespielten Karten** ★
- ▶ SP für bestimmte **Boost-Plättchen** ◆
- ▶ **Farbbonus:** Je nachdem, wie oft eine Farbe im Farbbonus auftaucht, erhaltet ihr jetzt noch die entsprechende Anzahl an **SP pro eigenem Spezialist in der entsprechenden Farbe**.



1 Karte im Farbbonus: 2 SP pro eigenem Spezialist dieser Farbe



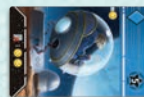
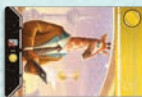
2 Karten im Farbbonus: 3 SP pro eigenem Spezialist dieser Farbe



3 Karten im Farbbonus: 4 SP pro eigenem Spezialist dieser Farbe



4 Karten im Farbbonus: 5 SP pro eigenem Spezialist dieser Farbe



Beispiel: Es wurden 1 gelber, 1 blauer und 2 grüne Spezialisten als Farbbonus aufgedeckt. Ihr erhaltet nun für jeden gelben Spezialist vor euch 2 SP, für jeden blauen Spezialist ebenfalls 2 SP und für jeden grünen Spezialist 3 SP.

Wer die meisten SP hat, gewinnt *Four Planets* und hat seinem Heimatplaneten damit Ruhm und Ehre in der Galaxis verschafft.

Solltet ihr genau gleich viele SP haben, gewinnt, wer mehr Punkte beim Farbbonus erzielt hat. Sollte hier immer noch Gleichstand sein, müsst ihr euch den Sieg teilen – und gleich noch eine Partie spielen!

Tipp: Dreht eure Übersichtskarten um und nehmt je 2 eurer Raumschiff-Teile. Indem ihr eins auf die 1er- und eins auf die 10er-Werte stellt, könnt ihr eure Siegpunkte zählen.

DER PROFI-MODUS

Wenn ihr noch mehr taktische Möglichkeiten sucht und euch auf bestimmte Strategien noch stärker fokussieren möchtet, könnt ihr mit den **15 Gebäudekarten** spielen, die euch gewisse Verbesserungen bringen.

Bevor ihr das Spiel aufbaut, mischt ihr sie und teilt jedem zufällig **4** davon aus. Wählt je 2 dieser Karten und legt die nicht gewählten gemeinsam mit allen übrigen Gebäudekarten zurück in die Spieleschachtel. Deckt jetzt die gewählten Gebäude auf und baut das Spiel wie gewohnt auf.

Beachtet, dass die Auswirkungen mancher Gebäude **direkt beim Spielaufbau** zum Tragen kommen, während andere euch während des Spiels **permanente Vorteile** oder einen **einmaligen Effekt** bringen. Erlaubt dir eine Gebäudekarte einen einmaligen Effekt, so drehst du sie auf ihre Rückseite, nachdem du den Effekt angewendet hast.



DIE MINI-KAMPAGNE

Die Mini-Kampagne ist eine Serie aus drei Partien im Profi-Modus mit einer von Spiel zu Spiel ansteigenden Anzahl an Gebäudekarten. Zählt die SP aller drei Partien zusammen. Wer nach drei Partien die meisten SP hat, gewinnt die Kampagne.

1 VOR DER ERSTEN PARTIE: Mischt die Gebäudekarten und teilt euch jeweils 3 davon aus. Wählt je 1 dieser Karten, legt sie offen vor euch aus und legt die anderen beiden verdeckt in die Spieleschachtel zurück. Haltet diese abgeworfenen Karten getrennt vom restlichen Stapel an Gebäudekarten, da ihr sie für spätere Partien noch benötigt.

NACH DER ERSTEN PARTIE: Der Verlierer der ersten Partie zieht 3 Gebäudekarten, behält 1 davon und gibt die anderen 2 an den Gewinner weiter, der 1 der verbleibenden 2 wählen darf und die andere in die Schachtel zurücklegt.

2 VOR DER ZWEITEN PARTIE: Jeder von euch besitzt jetzt 2 Gebäude, die ihr wieder offen vor euch auslegt (egal, ob ihr ihren Effekt in der letzten Partie genutzt habt). Baut das Spiel wie gewohnt auf (mit zufälligen Boost-Plättchen). Der Verlierer der ersten Partie entscheidet, in welche Richtung das Startplättchen am Anfang zeigt.

NACH DER ZWEITEN PARTIE: Wer aktuell die niedrigere Gesamtpunktzahl hat, also die Summe an SP aus der ersten und zweiten Partie, zieht 3 Gebäudekarten und behält 1 davon. Die anderen 2 gibt er an den Führenden weiter, der 1 der verbleibenden 2 wählen darf und die andere in die Schachtel zurücklegt.

3 VOR DER DRITTEN PARTIE: Baut genauso auf, wie für die zweite Partie, nur dass ihr jetzt beide 3 Gebäude offen vor euch liegen habt. Wer die niedrigere Gesamtpunktzahl hat, entscheidet, in welche Richtung das Startplättchen am Anfang zeigt.

WER NACH DER DRITTEN PARTIE die höhere Gesamtpunktzahl hat, gewinnt die Mini-Kampagne. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt, wer die dritte Partie für sich entschieden hat.

Hinweis: Solltet ihr nach einer Partie einen Gleichstand der Gesamtpunktzahl haben, teilt danach jedem von euch 3 Gebäudekarten aus und behaltet je 1 davon. Die Ausrichtung des Startplättchens geschieht dann zufällig.

DER AUTOR

Piotr Dachtera ist ein polnischer Spieleautor. Seit er Denken kann, fallen ihm Spielideen ein.

Er ist begeisterter Schachspieler, Software-Ingenieur und hat 20 Jahre lang Online-Schachsysteme entwickelt. Entspannte Musik und lange Spaziergänge liebt er, genauso wie die Zeit mit Familie und Freunden. Piotrs Spiele sind zugänglich, verbindend und vielfältig.

Four Planets ist sein erstes Spiel im KOSMOS-Verlag und das Ergebnis jahrelanger Experimente und verschiedener Versionen, die schließlich das wurden, was ihr heute in Händen haltet.

IMPRESSUM

Autor: Piotr Dachtera

Illustration: Denis Martynets

Grafik: Robert Mandl-Csorba, RobZoid Art

Technische Produktentwicklung: Carsten Engel

Redaktion: Tobias Gayer

Alle Rechte vorbehalten. Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichten Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44b UrhG ausdrücklich vor.
MADE IN POLAND

© 2025 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfi. erstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr. 684686

Hinweise zum Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal



DANKSAGUNG

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern, Regellesern und allen, die uns bei dieser langen Reise zum fertigen Spiel begleitet haben. Ein besonderer Dank des Autors geht an seine Frau, die ihn immer unterstützt hat und an die Freunde aus der PAMPER Spieltestgruppe in Posen.

KOSMOS

DIE BOOST-PLÄTTCHEN

SIEGPUNKTE (SP) AM SPIELENDEN



4 SP



3 SP pro eigener Spalte mit 5 oder mehr Spezialisten



3 SP pro eigenem Set, das aus 5 Spezialisten in 5 verschiedenen Farben besteht



1 SP für den 13. und jeden weiteren ausgespielten Spezialisten

Beispiel: Du hast 17 Spezialisten ausgespielt (inklusive verdeckter durch die grüne Fähigkeit). Du erhältst 5 Siegpunkte.



2 SP für jeden eigenen Spezialist, der eine Kaufkraft von 3 Münzen hat

SOFORT-BOOST



Durchsuche sofort den Ablagestapel und nimm 1 Spezialist davon auf deine Hand.



Zieh sofort die obersten 5 Spezialisten vom Stapel und schau sie dir an. Behalte 1 Spezialist auf deiner Hand. Lege die restlichen 4 Spezialisten zurück auf den Stapel und mische diesen.



Leg dieses Boost-Plättchen sofort zu einer Spezialisten-Spalte (die nicht leer ist). Ab sofort bezahlst du für jeden Spezialisten dieser Farbe 1 Münze weniger (Spezialisten ohne Kosten geben natürlich keine Münzen zurück).



Leg dieses Boost-Plättchen sofort auf eine beliebige Farbbonus-Karte. Platziere es so auf der Karte, dass du nicht vergisst, dass du es dort hingelegt hast und nicht dein Gegenüber (z.B. indem du es auf eine Kante der Karte legst, die dir zugewandt ist). Du – und nur du – erhältst am Spielende zusätzlich 1 SP für jeden eigenen Spezialisten dieser Farbe. Dein Gegenüber erhält den normalen Farbbonus.



Leg dieses Boost-Plättchen sofort zu einem anderen Boost-Plättchen in deinem Besitz und kopiere dessen Fähigkeit (kopierst du damit  oder , darfst du es auch anderen Farbbonus-Karten oder Spalten zuordnen).

