



See you ...
... at Final Frontier!

<http://ff.mud.de>

Programmiert von *TimTolle* und *Indy*
PDF Erstellung durch *Caladahn*
Titelgrafik von *Sainthuck*

Inhaltsübersicht

Sinn des Spiels	3
Befehlsübersicht	3
Ausschau halten	4
Sprachbefehle	4
Kommunikation	5
Informationskommandos	5
Ziel des Spiels	5
Spielverlauf	6
Bauen	7
Kommunikationsweg und Militärmacht	7
Rohstoffhandel	8
Ereigniskarten	8
Gewinnspiel und Superkarten	9
Angebot des Imbissverkäufers	10
Übersicht der Rohstoffkosten	11
Übersicht der Punkte	11

Version: 1.2

Stand: 23:00 Uhr am 15.11.2006

Sinn des Spiels

Das Spiel 'Raumkolonie' ist ein Strategiespiel für 3-4 Teilnehmer, dessen Ziel es ist, durch den Bau von Verbindungsrohren, Wohnkuppeln und Zentralen Punkte zu erreichen. Dafür benötigen die Spieler Rohstoffe, die sie auch miteinander tauschen können, um das jeweils benötigte zusammenzukriegen.

Befehlsübersicht

Während des Spiels sind folgende Befehle möglich:

Befehl	Bedeutung
karte farbe sw	Gesamtübersicht des Spielfelds
roh	Anzeige der Rohstoffe
stand	Anzeige des aktuellen Spielstands
transfer <Anzahl> <Rohstoff> an <Spieler>	übergibt einem anderen Spieler Rohstoffe im Rahmen eines Handels
tausche <Anzahl> <Rohstoff> gegen <Rohstoff>	tauscht Rohstoffe an der Bank ein
baue <typ>	baut eine Verbindungsrohre, Wohnkuppel oder Zentrale
kaufe karte	kauft eine Ereigniskarte
zeige karten	zeigt eine Übersicht der eigenen Ereigniskarten
lies karte <Nr.>	schaut eine Ereigniskarte genauer an
spiele karte <Nr.>	spielt eine Ereigniskarte aus
einsatz <z1> <z2>	setzt eine Plasmaenergie auf zwei Zahlen, um eine Superkarte zu gewinnen
pirat nach <Richtung>	Der Pirat wird auf ein anderes Feld versetzt
opfer <Spieler>	wählt, wer vom Piraten beklaut werden soll
steuer <anz1> <roh1> <anz2> <roh2> ...	Wenn nötig, werden Steuern bezahlt
zug	beendet den Spielzug
halte ausschau nach <Objekt>	sucht nach einem bestimmten Objekt
hbruelle	sendet besonders hervorgehobenen Text durch den Holodeck-Kanal (kostet PE)

Befehl	Bedeutung
uebergebe spiel an <Spielername>	übergibt das Spiel an einen anderen Spieler

Ausschau halten

Bei Orientierungsproblemen auf dem grossen Spielfeld kann man Ausschau nach bestimmten Objekten halten. Mögliche Befehle dafür sind:

- halte ausschau nach leben
- halte ausschau nach <Spielername>
- halte ausschau nach verkaeufers
- halte ausschau nach wohnkuppeln
- halte ausschau nach zentralen
- halte ausschau nach wohnkuppeln von <Spielername>
- halte ausschau nach zentralen von <Spielername>

Andere Suchobjekte sind:

wasser, handelsstationen, 3:1-stationen, sand-station, ..., krater, plasmaenergie, tristahl, pirat, 2, 3, ...

Sprachbefehle

Der Computer für das Spiel funktioniert sprachgesteuert. Durch Sprachbefehle kannst du das Programm 'Raumkolonie' laden, eine Spielfarbe wählen und bei genügend Teilnehmern das Spiel starten. Die möglichen Befehle sind:

Sprachbefehl	Bedeutung
computer programm laden raumkolonie	Das Spiel wird geladen
computer programm status	gibt Informationen über den Zustand des Programms
computer programm liste	listet alle Programme auf (gibts etwa noch andere?)
computer farbe <blau rot gruen magenta>	wählt eine Spielfarbe aus
computer programm starten	startet das geladene Programm
computer programm beenden	beendet das aktuelle Programm

Mit betrete holodeck wird das gerade laufende Programm betreten.

Du kannst jederzeit aus dem Spiel aussteigen, wenn du computer ausgang oder ich will raus sagst.

Kommunikation

Der Computer gibt über einen besonderen Kommunikationskanal namens "Holodeck" Hilfestellungen, welcher Spieler gerade was tun muss.

Auch die Spielteilnehmer können über diesen Kanal miteinander kommunizieren. Mögliche Befehle sind z. B.:

-holodeck Hallo

-holodeck: bietet Sand und sucht dafür Tristahl.

-holodeck; Tristahl ist immer noch zu wenig :(

hbruelle Achtung, eine wichtige Durchsage!

hbruelle erzeugt besonders hervorgehobene Nachrichten

Informationskommandos

Auf dem Spielfeld stehen folgende Informationsbefehle zur Verfügung:

karte farbelsw

Eine Gesamtübersicht des Spielplans mit allen gebauten Röhren, Wohnkuppeln und Zentralen wird dargestellt, wahlweise in Farbe oder Schwarzweiss. Die Spieler können jeweils an den Grenzlinien entlanglaufen, die die Sechsecke umranden.

roh

Alle eigenen Rohstoffe und die Anzahl der gegnerischen Rohstoffe werden aufgelistet.

stand

Der Spielstand wird angezeigt.

zeige karten

Alle zur Verfügung stehenden Ereigniskarten werden angezeigt.

lies karte <Nr.>

Die <Nr.> Ereigniskarte wird genauer beschrieben.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels "Raumkolonie" ist es, als erster 10 Siegpunkte zu erreichen.

Siegpunkte können auf folgende Arten gesammelt werden:

- Bau einer Wohnkuppel (1 Punkt)

- Ausbau einer Wohnkuppel zu einer Zentrale (1 Punkt)
- Ausspielen einer Siegpunktkarte (1 Punkt)
- Bau des längsten Kommunikationswegs (2 Punkte)
- Erreichen der grössten Militärmacht (2 Punkte)

Alle Punkte bleiben dem Spieler, der sie erreicht, bis zum Ende des Spiels erhalten; mit Ausnahme der Punkte für den längsten Kommunikationsweg und die grösste Militärmacht, die von einem anderen Spieler überboten werden können.

Für den Titel *längster Kommunikationsweg* wird mindestens eine Kette von fünf Verbindungsröhren gebraucht, für den Titel *grösste Militärmacht* sind mindestens drei ausgespielte Jha'rhod-Karten nötig.

Spielverlauf

Am Anfang des Spiels darf jeder Spieler jeweils zwei Wohnkuppeln und zwei Verbindungsröhren kostenlos, d. h. ohne Verbrauch von Rohstoffen bauen. Zusätzlich erhält er für den Einstieg jeweils einen Rohstoff von jeder Art.

Während des Spiels führt jeder Spieler während eines Spielzugs folgende Aktionen durch:

- Würfeln

Der Spieler wirft einen Dodekaeder, mit dem zufällig die Zahlen 1 bis 12 erzeugt werden. Dafür ist kein Kommando nötig, da das Würfeln automatisch geschieht. Nach dem Wurf erhält jeder Spieler, dessen Siedlung an ein Feld mit der geworfenen Augenzahl grenzt, jeweils einen entsprechenden Rohstoff. Der Besitzer einer an das Feld angrenzenden Stadt erhält zwei Rohstoffe dieser Art. Eine Ausnahme davon ist das Feld, auf dem gerade der Pirat steht. Dieses liefert keine Rohstoffe.

Die Augenzahl 7 löst ein besonderes Ereignis aus:

zunächst muss jeder Spieler, der mehr als 7 Rohstoffe hat, die Hälfte davon abgeben. Dann kann der Spieler, der die 7 geworfen hat, den Pirat auf ein anderes Feld versetzen und einem Spieler, dessen Wohnkuppel oder Zentrale an dieses Feld angrenzt, einen Rohstoff wegnehmen.

- Rohstoffe tauschen

Der Spieler kann mit jedem anderen Spieler Rohstoffe tauschen, indem jeder dem anderen mit dem Befehl transfer <Anz.> <Rohstoff> an <Spieler> den entsprechenden Rohstoff gibt.

Ebenso kann er Rohstoffe an der Bank eintauschen. Dies kann er in jeder seiner Wohnkuppeln und Zentralen tun, indem er vier gleiche Rohstoffe abgibt und dafür einen anderen Rohstoff erhält.

In Wohnkuppeln oder Zentralen mit 3:1-Handelsstationen benötigt er dafür nur drei Rohstoffe. In Wohnkuppeln oder Zentralen mit 2:1-Stationen ist sogar ein Tausch von zwei Rohstoffen gegen einen anderen möglich, diese müssen aber von einer bestimmten Art sein. In einem P2:1-Hafen ist z.B. nur der Tausch von zwei Plasmaenergie gegen einen anderen Rohstoff möglich.

- Bauen

Der Spieler kann, wenn er die passenden Rohstoffe dafür hat, Verbindungsröhren, Wohnkuppeln oder Zentralen bauen.

- Ereigniskarten kaufen/ausspielen

Ebenso kann er für seine Rohstoffe Ereigniskarten kaufen oder sie ausspielen und die entsprechende Aktion ausführen.

Bauen

Der Spieler kann während seines Zugs bauen. Dabei kann er zwischen folgenden Möglichkeiten wählen:

- Verbindungsröhre (baue roehre)

Auf jeder Grenze zwischen zwei sechseckigen Feldern kann eine Verbindungsröhre gebaut werden, wenn diese an eine Wohnkuppel, Zentrale oder andere Röhre angrenzt. Der Bau einer Verbindungsröhre kostet ein *Sand* und ein *Texolyt*.

- Wohnkuppel (baue kuppel)

Eine Wohnkuppel kann auf jedem Kreuzungspunkt zwischen drei Sechsecken gebaut werden, auf dem sie an einer eigenen Verbindungsröhre liegt und mindestens zwei Kreuzungspunkte von jeder anderen Wohnkuppel oder Zentrale entfernt ist. Der Bau einer Wohnkuppel kostet ein *Sand*, ein *Texolyt* und zwei *Polyduridium*.

- Zentrale (baue zentrale)

Jede Wohnkuppel kann zu einer Zentrale erweitert werden. Der Ausbau zu einer Zentrale kostet ein *Sand*, ein *Polyduridium*, zwei *Tristahl* und eine *Plasmaenergie*.

Kommunikationsweg und Militärmacht

Ausser den Siegpunkten für den Bau von Wohnkuppeln und Zentralen lassen sich auch Siegpunkte für den Besitz des längsten Kommunikationsweg oder der grössten Militärmacht erreichen.

Der Spieler mit dem längsten Kommunikationsweg kriegt zusätzlich zwei Punkte und behält sie so lange, bis ein anderer Spieler den längsten Kommunikationsweg kriegt.

Als Kommunikationsweg zählt dabei jede Reihe von mindestens fünf miteinander verbundenen Verbindungsröhren, die nicht durch eine fremde Wohnkuppel oder Zentrale unterbrochen wird.

Die grösste Militärmacht hat der Spieler, der die meisten Jha'rhod-Karten (mindestens drei) ausgespielt hat; er erhält dafür ebenfalls zwei Siegpunkte.

Rohstoffhandel

Jeder Spieler kann während seines Spielzugs mit seinen Rohstoffen, Texolyt, Polyduridium, Plasmaenergie, Sand und Tristahl, handeln. Dabei kann er diese entweder mit anderen Spielern oder mit der Bank tauschen.

- Tausch mit anderen Spielern (transfer <Nr.> <Rohstoff> an <Spieler>)

Während zwei Spieler im gleichen Raum stehen, gibt jeder dem anderen die Rohstoffe, die er eintauschen möchte.

Beispiel: transfer 2 plasmaenergie an indy

- Tausch mit der Bank (tausche <Anz.> <Rohstoff> gegen <Rohstoff>)

Jeder Spieler kann in seinen Wohnkuppeln und Zentralen jeweils vier Rohstoffe gleicher Art gegen einen Rohstoff einer anderen Art eintauschen. In einer Siedlung mit 3:1-Station braucht er dafür nur drei Rohstoffe. In einer Siedlung mit 2:1-Station braucht er nur zwei Rohstoffe, diese müssen aber von einer bestimmten Art sein, die durch den Typ der Station vorgegeben ist.

Beispiel: tausche 3 polyduridium gegen texolyt

Ereigniskarten

Der Spieler, der gerade am Zug ist, kann für seine Rohstoffe Ereigniskarten kaufen (kaufe_karte). Eine Ereigniskarte kostet ein *Texolyt*, ein *Tristahl* und eine *Plasmaenergie*.

Davon kann er pro Zug eine Karte einsetzen, sofern diese nicht im selben Zug gekauft wurde (spiele_karte <Nr.> <Parameter>).

Informationen über die Ereigniskarten können durch zeige_karten oder lies_karte <Nr.> erhalten werden.

Die Ereigniskarten, die gezogen werden können, sind:

Jha'rhodkarte (kommt häufig vor)

Der Pirat wird auf ein anderes Feld versetzt und der Spieler zieht einen Rohstoff von einem anderen Spieler. Ausserdem trägt jede ausgespielte Jha'rhodkarte zur Stärkung der Militärmacht bei, für die der Spieler mit den meisten Karten (ab drei Karten) zwei Siegpunkte kriegt.

Verbindungsrohrenkarte

Der Spieler darf nach dem Ausspielen dieser Karte kostenlos zwei Verbindungsrohren bauen.

Monopolkarte

Der Spieler darf einen Rohstoff wählen und diesen von allen anderen Spielern einsammeln.

Erfindungskarte

Der Spieler kriegt zwei Rohstoffe seiner Wahl.

Siegpunktkarte

Der Spieler erweitert eine seiner Wohnkuppeln oder Zentralen um ein interessantes Feature und kriegt dafür einen zusätzlichen Siegpunkt.

Militärmachtkarte

Der Spieler kriegt zwei Militärpunkte gutgeschrieben. Im Gegensatz zur normalen Jha'rhodkarte kann die Militärmachtkarte nicht zum Versetzen des Piraten verwendet werden.

Erntekarte

Der Spieler wählt einen Rohstoff, von dem er drei Stück erhält.

Füllhornkarte

Es wird ein Rohstoff zufällig ausgewählt, von dem der Spieler vier Stück erhält.

Mafiakarte

Der Spieler erhält alle Rohstoffe, die ansonsten der Pirat einkassieren würde, wenn die Zahl des von ihm besetzten Rohstofffelds fällt. Die Wirkung dieser Karte hält so lange an, bis der Pirat durch eine gewürfelte 7 oder eine entsprechende Karte versetzt wird.

Wohnkuppelkarte

Der Spieler darf kostenlos eine Wohnkuppel bauen.

Zentralenkarte

Der Spieler darf eine Wohnkuppel zu einer Zentrale erweitern und braucht dafür nur ein Tristahl zu zahlen.

Verkürzungskarte

Das Spiel wird um einen Siegpunkt verkürzt, das heisst, es werden nur noch 9 Punkte für den Sieg gebraucht. Gerüchten zufolge soll es auch eine Verlängerungskarte geben.

Gewinnspiel und Superkarten

Jedes Mal, wenn jemand würfelt, findet ein Gewinnspiel statt. Bei diesem Spiel geht es darum, die gewürfelte Zahl vorherzusagen. Wer die richtige Zahl tippt, gewinnt eine Superkarte.

Wer am Gewinnspiel teilnehmen möchte, leistet dafür einen Einsatz von einer Plasmaenergie und tippt auf zwei Zahlen durch den Befehl einsatz <Zahl1> <Zahl2>. Dabei müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Auf Zahlen, die ein anderer getippt hat, darf nicht nochmals getippt werden.
- Es müssen Zahlen von 2 bis 12 sein. Die Zahl 1 ist nicht erlaubt, weil diese stets für den würfelnden Spieler reserviert ist. Wer eine 1 würfelt, gewinnt dafür eine Superkarte, egal ob er am Spiel teilgenommen hat oder nicht.
- Auf Zahlen, die ein anderer getippt hat, darf nicht nochmals getippt werden.
- Jeder darf pro Zug nur einmal am Spiel teilnehmen.

Die gewonnenen Superkarten befinden sich in der Liste der Ereigniskarten und können in der gleichen Weise mit spiele_karte <Nr.> <Parameter> eingesetzt werden. Sie haben jedoch meistens eine stärkere Wirkung als normale Ereigniskarten.

Angebot des Imbissverkäufers

Auf dem Spielfeld befindet sich ein Imbissverkäufer, der allerlei feine Sachen anbietet. Die angebotenen Konsumartikel sind:

Speisen:	
Erdbeerkuchen	22 Nucoms
Kartoffelsalat	55 Nucoms
Hackfleisch	165 Nucoms
Getränke:	
Wasser	22 Nucoms
Milch	33 Nucoms
Bier	55 Nucoms
Nonfood-Artikel:	
Handbuch	55 Nucoms
T-Shirt	99 Nucoms
Kreisel	121 Nucoms

Übersicht der Rohstoffkosten

Objekt	Kosten
Verbindungsrohre	1 x Sand / 1 x Texolyt
Wohnkuppel	1 x Sand / 1 x Texolyt / 2 x Polyduridium
Zentrale	1 x Sand / 1 x Polyduridium / 2 x Tristahl / 1 x Plasmaenergie
Ereigniskarte	1 x Texolyt / 1 x Tristahl / 1 x Plasmaenergie

Übersicht der Punkte

Objekt	Punkte
Wohnkuppel	1 Punkt
Zentrale (Wohnkuppel + Ausbau)	2 Punkte
Siegpunktkarte	1 Punkt
längster Kommunikationsweg	2 Punkte
grösste Militärmacht	2 Punkte