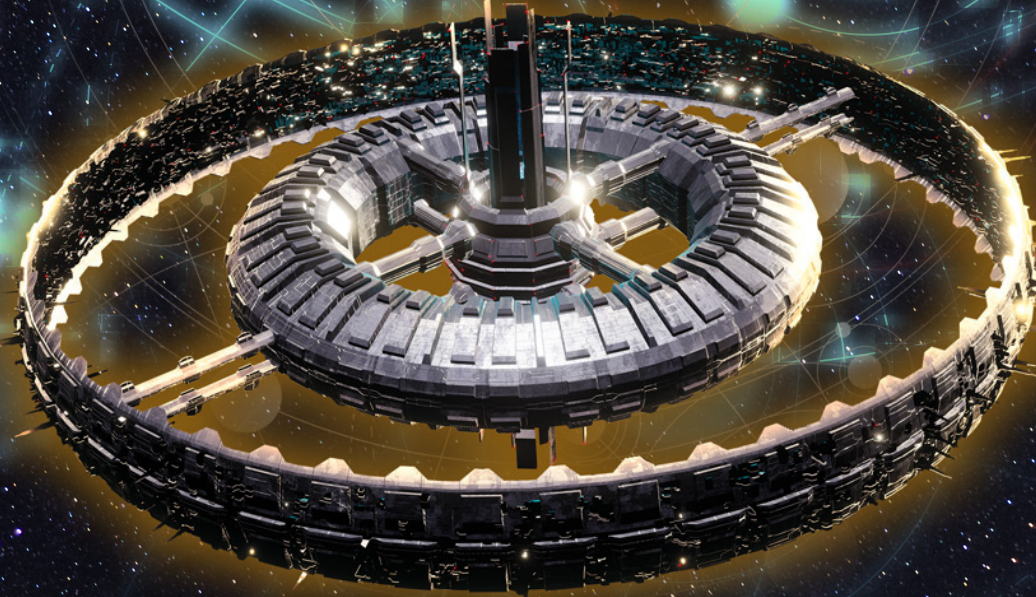
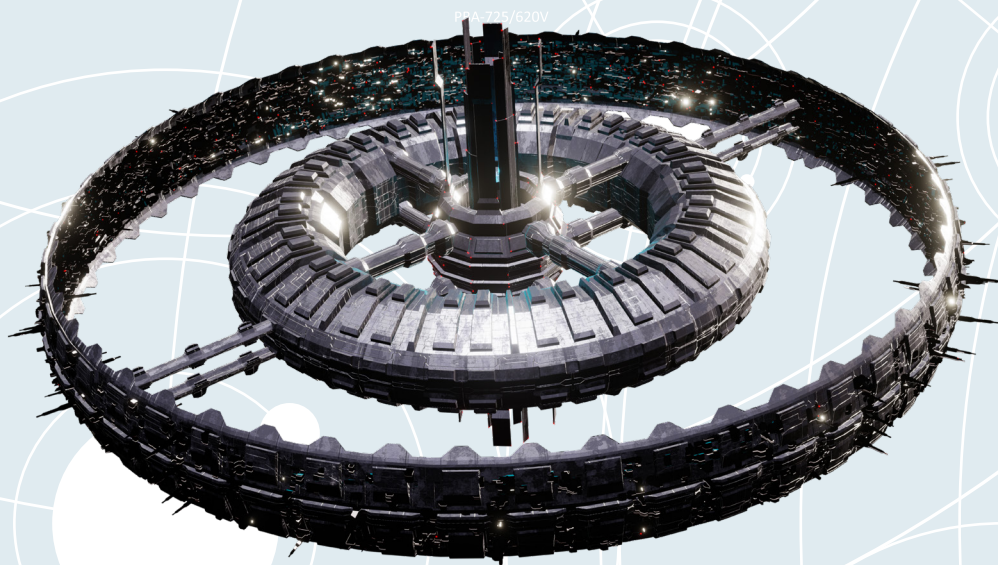


# Counter Weight



# Counterweight Spielanleitung



Idee, Konzept, Regeln, Design, Artwork | André Busch  
Regeln, Spieltest | Maximilian Döring, Moritz Mickel

Symbole | Fonticons, Inc. (<https://fontawesome.com>), Font Awesome  
Free License

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, eine Raumlift-Station zu bauen: Eine Raumstation, die bei einem Weltraum-Aufzug das Gegengewicht zur Bodenstation bildet und das Kabel auf Spannung hält. Damit das funktioniert, muss die Station voll ausgebaut werden, um das richtige Gewicht zu haben. Der Zeitplan ist jedoch eng: Wird das Zeitfenster verpasst, in dem die Raumlift-Station mit der Bodenstation verbunden werden kann, gehen die buchstäblich astronomische Summen der Investoren verloren - und es werden Köpfe rollen. Die Köpfe der Stationsleitung, die den Bau versiebt haben. Eure Köpfe.

Aber was am Ende wirklich zählt ist, wer die Lorbeeren ernten, wenn die Station in Betrieb genommen wird. Auf dem Papier ist der Administrator zwar verantwortlich, aber nach einer Befragung der Crew wird sich zeigen, wer wirklich federführend war und wer den Posten der Stationsleitung schlussendlich bekommt.

Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten, die durch Einfluss auf der Station generiert werden.

## Spielbegriffe

### Stationsfond (📦)

Der Stationsfond (📦) ist ein Ressourcenpool, den alle Charaktere benutzen. Es sind die Gelder und Materialien, die dem Aufsichtsrat zur Verfügung stehen, um die Station zu bauen.

### Bankrott gehen

Hat die Station keine 📦 mehr und muss für etwas Zahlen, kann die Schuld durch 🗡️ beglichen werden. Ist auch das nicht mehr möglich, ist das Spiel vorbei und alle haben verloren.

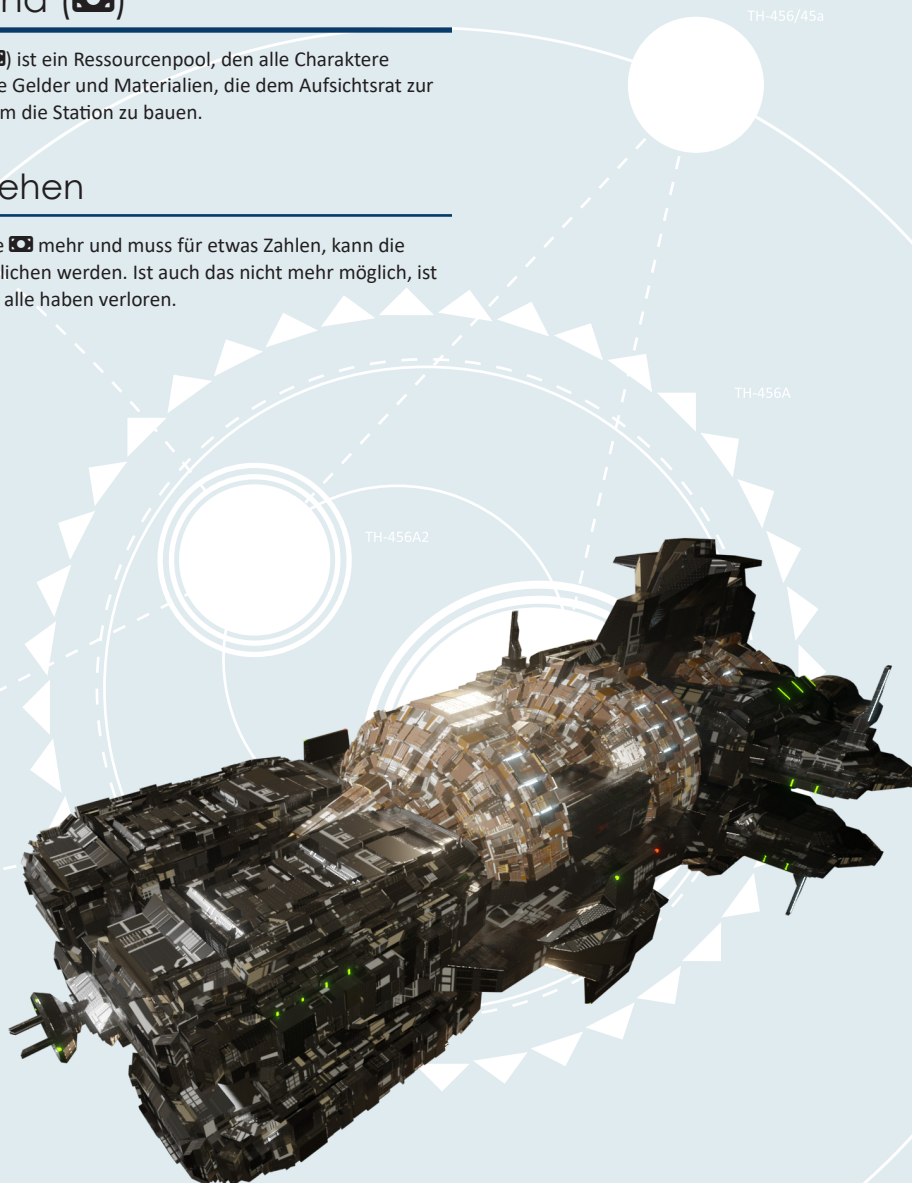
### Einfluss (🗡️)

Jedes Mal, wenn der Spieler versucht etwas zu tun, was technisch oder rechtlich nicht in seine Befugnis fallen würde, macht er seinen 🗡️ geltend, um seinen Willen durchzusetzen.

🗡️ kann zu verschiedenen Gelegenheiten eingesetzt werden. Er wird z.B. benutzt, um Aktionskarten zu bezahlen, Piraten zu bestehen oder den Inspektor abzulenken.

### Probe (🎲)

Bei einer Probe wird ein Würfel gewürfelt. Im Regel- oder Kartentext ist festgehalten, was gewürfelt werden muss. Dies wird mit einer Zahl mit einem „+“ in Klammern vermerkt. So steht zum Beispiel eine „(4+)“ dafür, dass der Würfel mindestens eine 4 oder höher zeigen muss, damit die Probe erfolgreich ist.



## Kartensymbole

Symbol	Bedeutung
	<b>Würfel:</b> Würfle einen Würfel. Steht eine Zahl vor dem Symbol, würfle die entsprechende Zahl.
	<b>Ergebnis:</b> Das Würfelergebnis. Steht dieses Symbol in Klammern hinter  wird das Würfelergebnis für einen Effekt verwendet.
	<b>Stationsfont:</b> Ressourcen werden pro Runde vom Anker und von z.B.  und Aktionskarten erzeugt und werden im Anforderungszentrum für  verwendet.
	<b>Einfluss:</b> Dieses Symbol steht sowohl für Einflusspunkte, den Spieler haben können, als auch für Einflussmarker auf Stationskarten.
	<b>Baustelle:</b> Baustellenkarten werden auf neuen Stationssektionen platziert, um anzuzeigen, dass diese  noch nicht fertig ist.
	<b>Feindschiffe:</b> Jedes Überfallkommando, Pirat und sonstige Schiffe, die auf dem Abfangkurs platziert werden gelten als „Feindschiffe“.
	<b>Stationssektion:</b> Sektionen haben Fähigkeiten, die während der Stationsphase abgehandelt werden. Jede  hat zudem eine Fähigkeit, die freigegeben werden muss () , indem  darauf platziert werden.
	<b>Freigabe:</b> Hat ein Spieler ein oder mehrere Einflussmarker auf einer Karte mit dem -Symbol, darf er die Regeln anwenden, die in der Freigabe beschrieben werden.
	<b>Fracht:</b> Einige Schiffe können Fracht aufnehmen. Fracht kann von  gestohlen werden.
	<b>Gegenwehr:</b> Einige Schiffe sind bewaffnet und können sich gegen  wehren. Die Zahlen geben an, bei welchen Augenzahlen der  zerstört wird.
	<b>Schutz:</b> Einige Schiffe sind gepanzert. Die Zahlen geben an, bei welchen Augenzahl der  keinen Schaden anrichtet und keine  stehlen kann.

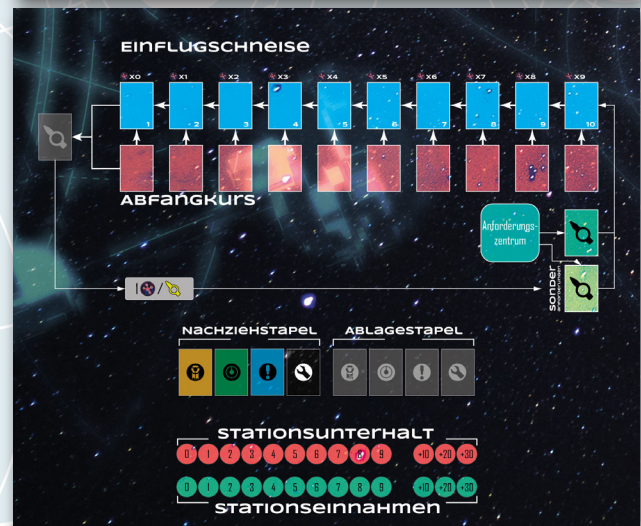
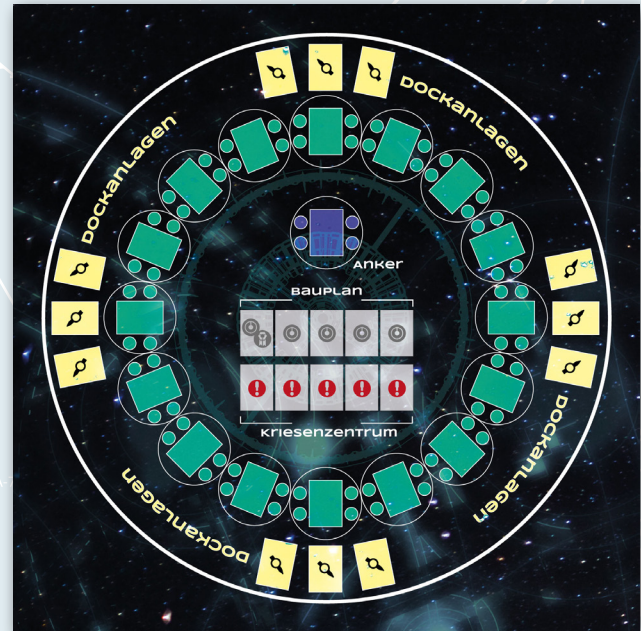
## Spielpläne

Dark Space: Counterweight hat zwei Spielpläne: Der Stationsplan und ein Plan mit der Einflugschneise, Abfangkurs, Markierungen für Kartenstapel und die Unterhaltsleiste.

### Stationsplan

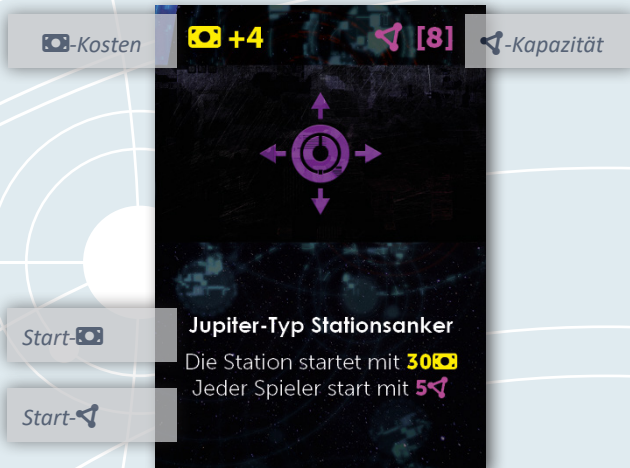
Der Stationsplan ist ein Ring welcher insgesamt 16 freie Gerüstfelder für Stationssektionen fasst.

Im Laufe des Spiels werden Stationskarten auf dem Plan positioniert. Jede Stationskarte muss neben einer anderen Stationskarte, einem Bauplatz oder den Ankerpunkten positioniert werden.



### Anker

Ein zufällige Ankerkarte wird gezogen und in die Mitte des Spielfeldes gelegt. Die Anker-Karte legt die Stationsfonds und den der Spieler zu Beginn des Spiels fest, sowie ggf. weitere Startbedingungen. Ein Anker generiert pro Runde auch neue Stationsfonds.

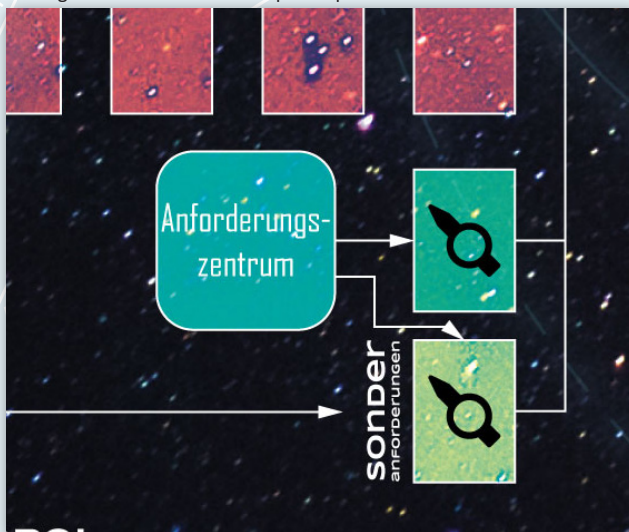


## Raumverkehr

### Anforderungszentrum

Das Anforderungszentrum koordiniert Anfragen der Station für neues Baumaterial und Besatzung.

**Start**, die in Phase 1: Planung für neue Bauvorhaben ausgegeben werden, landen im Anforderungszentrum. Jedes Mal, wenn ein Nachschubtransporter aufgedeckt wird, werden so viel wie möglich **Start** aus dem Anforderungszentrum auf dem Transporter platziert.



### Schiffskartenstapel

Der Schiffskartenstapel beinhaltet alle Schiffskarten. Ist er leer, wird sein Ablagestapel gemischt und zum neuen Schiffskartenstapel.

Zum Spielbeginn wird der Schiffskartenstapel (ohne Piraten und ohne Inspektor) gemischt. Danach werden die obersten 10 Karten abgehoben und alle weiteren Piraten in das verbleibende Deck gemischt. Von diesem Deck werden dann nochmals 10 Karten abgehoben. In die verbleibenden Karten wird der Inspektor gemischt.

Nun werden die einzelnen Decks wieder zusammengefügt: Das Deck mit Piraten und dem Inspektor ganz unten, darauf das Deck mit Piraten und ganz oben das Dock ohne Piraten oder Inspektor.

### Sonderanforderungen

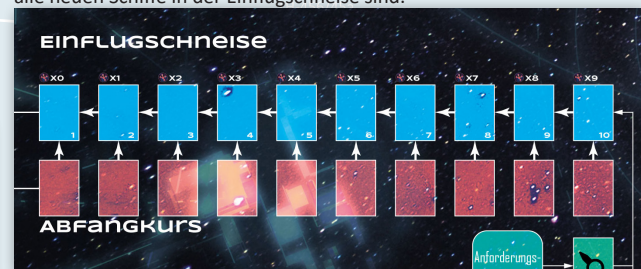
Neben dem Schiffskartenstapel befindet sich ein Bereich für Sonderanforderungen. Wenn ein Schiff auf den Ablagestapel gelegt werden würde, kann er stattdessen für 1 **Start** auf den Stapel für Sonderanforderungen gelegt werden. Karten in der Sonderanforderung liegen offen. Schiffe in der Sonderanforderungen können, nachdem die Einflugschneise in Phase 2: Einkommende Schiffe gefüllt wurde, für je 1 **Start** gerufen werden und reihen sich dann auf der nächst freien Position ein. Schiffe aus der Sonderanforderungen werden nach den normalen Regeln wieder auf den Ablagestapel gelegt.

### Einflugschneise

Die Einflugschneise ist ein überwachter Korridor, durch den sich Schiffe annähern, um an der Station fest zu machen.

Für die Einflugphase würfelt der Diensthabende Offizier einen Würfel und legt die Augenzahl neuer Schiffe in die Einflugschneise. Jede Kartenpositionen in der Einflugschneise von 1 bis 10 nummeriert. Ein Schiff auf Position 1 kann in der Landephase kostenlos im Dock landen. Jede weitere Position muss mit **Start** gleich der [Positionsanzahl - 1] **Start** bezahlt werden.

Ist die Einflugschneise voll und wird eine neue Schiffskarte hinzugefügt, landen so lange Schiffe von Position 1 beginnend, im Ablagestapel, bis alle neuen Schiffe in der Einflugschneise sind.



### Abfangkurs

Piratenschiffe fliegen auf einem Abfangkurs, um wehrlose zivile Schiffe zu überfallen oder auszurauben. Der Abfangkurs funktioniert sehr ähnlich der Einflugschneise und hat ebenfalls 10 Positionen, auf dem Piratenschiffe auftauchen können.

Während der Piratenphase greifen Piraten Schiffe an, die direkt neben ihnen in der Einflugschneise fliegen. Dabei würfeln sie einen Würfel. Transportschiffe verlieren die Augenzahl an **Start**. Schiffe, die keine Ladung haben, werden bei 4+ in den Ablagestapel verschoben.

### Das Dock

Das Dock der Station kann zu Spielbeginn 3 Schiffe aufnehmen. Die Stationssektion „Dockanlagen“ erweitert das Dock um zusätzliche Positionen.

Muss ein Schiff landen, obwohl das Dock voll ist, kann der diensthabende Offizier das ankommende Schiff abweisen. Es fliegt weg und wird in den Ablagestapel für Schiffe gelegt. Er kann aber auch 1 **Start** ausgeben, um ein vorhandenes Schiff aus den Docks zu entfernen, um den neuen Schiff Platz zu machen.

Während der Dockphase werden alle Fähigkeiten von gelandeten Schiffen abgehandelt.

Schiffe legen wieder ab, sobald sie ihre Geschäfte auf der Station beendet haben.

Schiffe, die das Dock verlassen, landen im Ablagestapel für Schiffe.



## Vorbereitung

Wählt einen beliebigen Anker aus und platziert ihn in der Mitte des Stationsplans. Jeder Spieler erhält Einfluss (↖) und es werden Stationsfontons (📺) in die Mitte gelegt. Wie viel ↖ jeder Spieler erhält und mit wie viel 📺 die Station beginnt, sind auf der Anker-Karte vermerkt.

Mischt alle Stationskarten, Aktionskarten (inklusive Notfällen), Prestige-Sektionskarten und Baustellen-Karten in eigene Stapel.

Mischt alle **Schiffskarten** außer Feindschiffen (💀) und dem Inspektor (🕵️). Zählt dann 10 Karten vom Schiffskartenstapel (von oben) ab, mischt die Feindschiffe in den unteren. Zählt nun 20 Karten vom unteren Stapel (von unten) ab und mischt den Inspektor in den untersten Stapel. Bringt die Stapel (unten, mitte, oben) aufeinander, ohne sie dabei zu mischen. Nun sollten in den oberen 10 Karten keine Feindschiffe sein und der Inspektor sich irgendwo in den letzten 20 Karten verbergen.

## Spielverlauf

### Spielbeginn

Alle Spieler starten das Spiel mit 10 ↖.

Der Spieler, der eine Runde beginnt, wird „Diensthabender Offizier“ (kurz CO) genannt. Ein Spieler wird als diensthabender Offizier bestimmt. Würfelt einen Würfel oder fragt wer als letztes einen Sci Fi Film oder -Serie geschaut, -Buch gelesen oder -Spiel gespielt hat.

Danach zieht der CO 4 Karten vom Stationskartenstapel und 1 Karte vom Prestige-Projekt-Stapel, legt sie offen in den Bauplan, sodass dieser komplett gefüllt ist.

### Aktionsphase

Der Diensthabende Offizier zieht offen 1 Aktionskarte vom Aktionskartenstapel. Sollte er einen Notfall (⚠️) ziehen, wird dieser sofort ins Kiesenzentrum verschoben.

Danach zieht der Diensthabende Offizier eine weitere Aktionskarte (und wiederholt dies, bis er wirklich eine Aktionskarte auf der Hand hat).

Bevor die nächste Phase beginnt, darf der Spieler beliebig viele Aktionskarten ausspielen. Aktionskarten haben Kosten, die in den oberen Ecken der Karte vermerkt sind.

📺-Kosten
📺 -1
⚠️
↖ -1
↖-Kosten

**Automatisierte Fertigung**

Bis zu 6📺 können dir direkt von der Station in eine 🛠️ geleitet werden.

Kartenregeln

UPW-143

## Planungsphase

Der CO **darf** nun eine Karte vom Stationskarten- oder Prestige-Projekt-Stapel ziehen und diese in den Bauplan legen. Im Bauplan muss dafür ein freier Platz vorhanden sein.

Er wählt zudem aus, welche Karte aus dem Bauplan als nächstes gebaut werden soll. Die ausgewählte Karte wird auf die nächst freie Position gelegt und mit einer Baustellen-Karte (🔨) verdeckt.

Es können pro Runde beliebig viele neue 🔨 eröffnet werden.

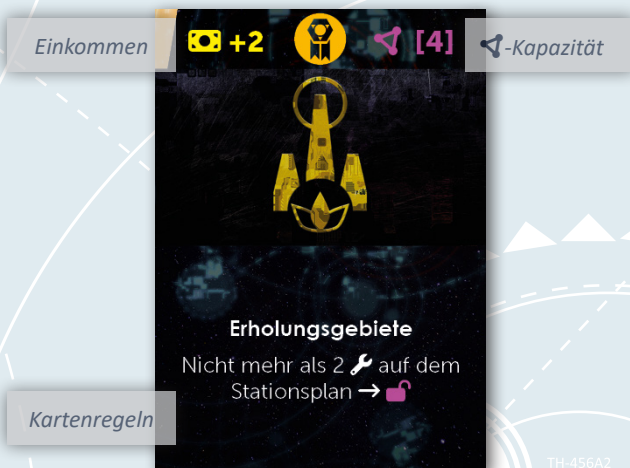
Einmal aufgedeckte Karten verbleiben im Bauplan, bis sie gebaut werden, können aber für je 1 🗑 entfernt werden.

## Einflussphase

Beginnend beim diensthabenden Offizier können mit freigeschalteten Prestige-Projekten (📺) 🗑 in 🗑 umgewandelt werden und danach 🗑 platziert werden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe dasselbe zu tun, bis jeder seine 🗑 verwalten konnte.

### 📺 in 🗑 umwandeln

Hat der Spieler Einflussmarker auf Prestige-Sektionen, kann er 📺 gleich der Anzahl an Einflussmarkern in eigenen 🗑 umwandeln. Die Prestige-Sektion muss dafür freigeschaltet (📺) sein. Wie eine Prestige-Sektion freigeschaltet wird, ist auf der jeweiligen Karte beschrieben.



## Einflussmarker setzen und Übernahmen

Der Spieler kann 🗑 als Marker auf Prestige-Sektionen setzen. Ist die Anzahl freien Plätzen gefüllt, kann der Spieler versuchen, einem anderen Spieler seinen Platz streitig zu machen. Dafür muss der Spieler, der eine Übernahme versucht, 1 🗑 ausgeben. Beide Spieler würfeln. Hat der Spieler, der die Übernahme versucht eine höhere Augenzahl, verliert der andere Spieler seinen Marker. Nun kann der Spieler nochmals 1 🗑 ausgeben, um sich den Platz zu sichern – oder ihn frei lassen.

## Ressourcenphase

Der Diensthabende Offizier legt eine beliebige Menge 📺 fest, die vom Vorrat der Station in die Anforderungszone verschoben werden.

## Schiffsphase

### Einflug

Der Diensthabende Offizier würfelt einen Würfel. Die Augenzahl legt fest wie viele neue Schiffe aus dem Schiffsstapel in die Einflugschneise gelegt werden.

Jedes Mal, wenn ein Schiff gezogen wird, das Fracht transportieren kann (alle Schiffe mit dem 📺-Symbol), wird er mit 📺 beladen, bis es voll ist. Sind zu wenig 📺 in der Anforderungszone, wird alles ins letzte Schiff verladen.

Feindschiffe (💀) werden nicht in die Einflugschneise gelegt, sondern gehen auf Abfangkurs.

### Feindschiffe (💀)

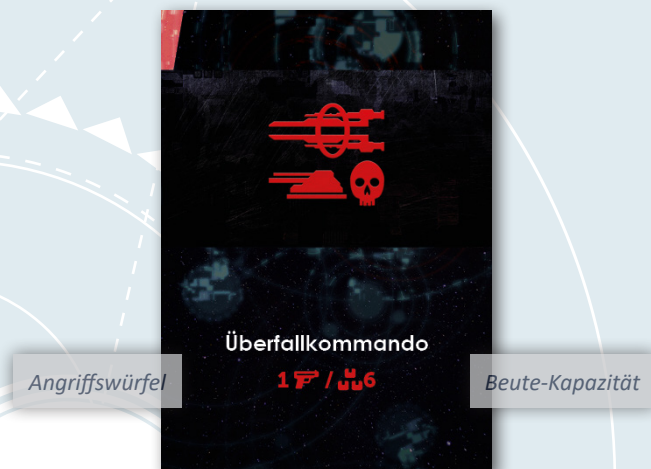
Sobald alle Schiffe platziert sind, greifen Piraten, Überfallkommandos und sonstiger Abschaum (💀) an.

Jeder 💀 hat Würfel gleich der Zahl neben dem 🗑-Symbol (genannt Angriffswürfel) und attackiert das Schiff, das neben ihm in der Einflugschneise fliegt.

Schiffe ohne 📺-Symbol werden bei 4+ in den Ablagestapel verschoben. Schiffe, mit einem 📺-Symbol, werden ausgeraubt und verlieren die Augenzahl in 📺.

In jedem Fall wird dem Piraten die Augenzahl in 📺 platziert. Piraten können ein Maximum an 📺 aufnehmen und schießen alles Überzählige ins All, sodass es auch für alle andere verloren ist.

Ein 💀 mit vollen 📺, verschwindet am Ende der Piratenphase und wird auf den Ablagestapel gelegt.



## Gegenwehr (⚡) und Schutz (🛡)

Manche Schiffe sind bewaffnet und gepanzert und können sich gegen Feindschiffe (💀) verteidigen.

Hat ein 💀 bei seinem Angriff ein Ergebnis das dem Gegenwehr-Wert (⚡) entspricht, wird der Pirat zerstört und wandert auf den Ablagestapel. In diesem Fall stiehlt das 💀 auch keine 📺.

Hat ein 💀 bei seinem Angriff ein Ergebnis das dem Schutz-Wert (🛡) entspricht, passiert nichts und das 💀 stiehlt auch keine 📺. Der Angriff scheitert, aber der Pirat kann nächste Runde weiter angreifen.

**Kosten** -1

**Söldner**  
⚡ 1-3 / 🛡️ 4-5

**Gegenwehr**

**Kartenregeln**

Ist der Söldner im Dock, wird der erste 🩸 mit 📦(1-3) zerstört.

**Schutz**

## Andocken

Nachdem die Schiffe an den 🧠 vorbei sind, können sie landen. Der CO legt fest, welche Schiffe Landerlaubnis erhalten. Das Schiffe auf Position 1 kann ohne weitere Kosten in ein freies Dock verschoben werden. Für jedes weitere Schiff, muss der CO 🗡️ bezahlen. Die 🗡️-Kosten entsprechen der Position, auf dem sich das Schiff befindet minus 1. Am Ende dieser Phase rücken alle Schiffe auf, sodass keine freien Felder mehr zwischen ihnen in der Einflugschneise übrigbleiben.

## Im Dock

Haben es alle Schiffe mit Landerlaubnis in den Hafen geschafft, rücken alle Schiffe der Einflugschneise und des Abfangkurses auf.

## Stationsphase

### Baustellen (🔧) versorgen

Die 📦 die mit Schiffen ins Dock gebracht werden, werden als 🗡️ vom Diensthabenden Offizier beliebig auf offene Baustellen (🔧) verteilt. Jede Baustelle, die dadurch vollständig abbezahlt werden, wird fertig gestellt. Die Baustellenkarte wird dabei entfernt. **Der amtierende Diensthabenden Offizier erhält 1 Siegpunkt für die Fertigstellung einer 🔧 unter seiner Leitung.**

**Notwendige 🗡️ zur Fertigstellung** [6]

**Baustelle: Widersprüchliche Anweisung**

📦(1-2): Die Hälfte der 🗡️ dieser Baustelle auf die nächst mögliche Baustelle umverteilen.

**Kartenregeln**

## Stationsfähigkeiten

Beginnend bei der ersten Sektion (🚪), im Uhrzeigersinn, werden nun alle Fähigkeiten der Stationssektionen aktiviert und abgehandelt.

**Einkommen/🗡️-Kosten** +2

**🗡️-Kapazität** [1]

**Casino**

📦(5+): +1🗡️

🔒: 📦(6): +1🗡️

**Kartenregeln**

## Der Inspektor (👁️)

Der Inspektor wurde von den Investoren geschickt, um die letzten Stufen der Konstruktion zu überwachen. Das Schiff des Inspektor befindet sich immer in den letzten 20 Karten des Schiffskartenstapels. Einmal an Bord, wird der Inspektor die Station für den gesamten Spielverlauf nicht mehr verlassen.

**Kosten** -1

**Inspekteur**

Entferne eine Anzahl beliebiger 🗡️ gleich der "Kontrolle des Inspektors" aus der Station und platziere einen 👁️-Markiere auf einer 🔧 ohne 🗡️.

**Kartenregeln**

## Kontrolle des Inspektors



Je nachdem wie gut die Laune des Inspektors, reißt er Kontrolle auf der Station im Namen der Investoren an sich. Dies wird durch seine Kontroll-Leiste repräsentiert. Die Leiste beginnt bei 1, reicht bis zu einem Wert von 5 und steigt bei folgenden Ereignissen um jeweils 1:







- Wird von Feindschiffen (🧠) angegriffen.
- Dock ist voll, als er versucht zu landen.
- Es ist nicht mindest 1 Prestige-Projekt fertig gestellt.
- Es ist nicht mehr als die Hälfte der Station fertig.

Sobald der Inspektor an Bord ist, verändert sich sein Kontroll-Wert nicht mehr.



## Die Dockphase und der -Marker


Während der Dockphase entfernt der Inspektor eine Anzahl  von der Station, die seiner Kontrolle entspricht. Der CO darf entscheiden welche  entfernt werden.

Hat eine  oder der Anker keine -Marker, so wird darf ein -Marker platziert. Eine  mit einem -Marker darf kein  mehr erhalten, aber noch wie gewohnt ihre Fähigkeiten während der Stationsphase einsetzen.

## Der Inspektor als Gegenspieler

Der Inspektor kann das Spiel gewinnen. In diesem Fall verlieren alle Spieler das Spiel.

## Bilanzphase

Zum Schluss wird eine Bilanz gezogen. Dabei wird der Unterhalt aller Sektionen und angedockter Schiffe (positiv oder negativ) berechnet. Dadurch werden entweder  aus dem Stationskonto abgezogen oder hinzugefügt.

## Neue Runde




Nachdem die Bilanzphase abgeschlossen ist, ist die Runde vorbei. Der Diensthabende Offizier gibt seinen Posten an den nächsten Spieler, in Reihenfolge neben sich ab und die neue Runde startet mit der Planungsphase.

## Zum Ende hin

Die Station muss irgendwann fertig gestellt werden und dem Aufsichtsrat sitzt ab einem gewissen sehr wahrscheinlich auch ein Inspektor im Nacken.

## Arten zu gewinnen


Wird die Station fertig gestellt, wird der Stationsadministrator ernannt. Dies wird anhand einer Siegpunktwertung bestimmt.

- Für jeden -Marker auf der Station erhält der Spieler 2 Siegpunkte.
- Für jeden -Marker auf einer Prestige-Sektion, erhält der Spieler 3 Siegpunkte
- Für je 5  erhält der Spieler 1 weiteren Siegpunkt.
- Jedes Mal, wenn eine Baustelle fertig gestellt wurde, erhält der Diensthabenden Offizier dafür 1 Siegpunkt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt und wird neuer Administrator der Station.

## Arten zu verlieren

Es ist allerdings sehr viel einfacher, zu verlieren. Verliert die Station, verlieren auch alle Spieler.

- Wird das Spiel beendet, ohne dass die Station fertig gestellt wurde, gewinnt niemand.
- Der Inspektor zählt ebenfalls als Spieler, der Siegpunkte für Prestige-Sektionen erhalten kann. Hat der Inspektor am Ende mehr Siegpunkte als jeder andere Spieler, gewinnt ebenfalls niemand.
- Die Station geht Bankrott und keiner der Spieler kann die Differenz in  aufbringen.

TH-456A

TH-456A2

TH-456A1

