

„Vom Weltall aus gesehen, ist der Planet ein blauer.“
- Heathcote Williams, *Whale Nation*

Spielinhalt

2 Weltalltableaus mit Halter, 2 Sätze magnetische Planeten, 2 Sätze kleine Planeten, Forschungsbogen

Einleitung

Ihr erforscht jeweils die Planeten im Sektor eures Gegenübers. Wer zuerst alle Planeten und ihre exakte Position auf dem Tableau des Mitspielers korrekt bestimmt, gewinnt die Partie.

Spielaufbau (2 Spieler)

Aufbau des Tableaus: Nehmt jeweils 1 Weltalltableau mit Halter und stellt das Tableau aufrecht vor euch auf. Nehmt euch 2 Sätze Planeten und einen Forschungsbogen. In der Basisversion benutzt ihr nur 6 der 7 Planeten (2 Weiß, 2 Rot, 1 Blau, 1 Gelb).

Aufbau eures Sektors:

- Jeder Planet muss so gelegt werden, dass die Ecken der Planeten an den Kreuzungspunkten des Rasters auf dem Tableau anliegen.
- Die Planeten dürfen den Rand des Rasters berühren, aber nicht darüber hinausragen.
- Planeten dürfen sich nie Kante an Kante berühren. Ecke an Kante, sowie Ecke an Ecke ist hingegen erlaubt.
- Kein Planet darf so platziert werden, dass er von keinem Laser erreicht werden kann.
- Der große weiße Planet (4×2 Felder): Dieser Planet darf nur so platziert werden, dass seine lange Kante den Rand des Sektors berührt.

Spielablauf

Wenn du am Zug bist scannst du (per Laser oder direktem Scan) oder gibst einen Lösungsversuch ab.

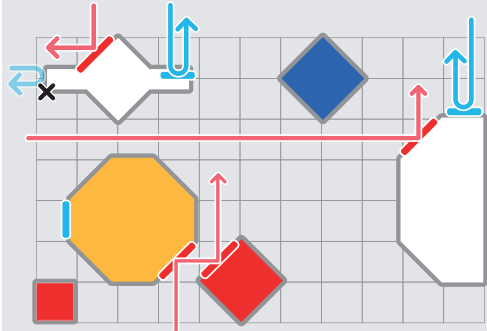
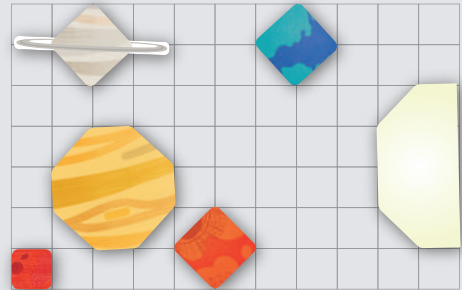
Laser-Scan: Nenne eine Zeile oder Spalte (Buchstabe oder Zahl), von der aus du den Laser ins Raster deines Mitspielers aussendest. Dein Mitspieler verfolgt dann (geheim) den Pfad des Lasers durch sein Raster, wobei er von Planeten reflektiert wird, auf die er trifft. Trifft er diagonal auf eine Kante, wird er rechtwinklig abgelenkt; trifft er frontal auf eine Kante, wird er (wie von einem Spiegel) zurückgeworfen.

Schickt uns eure Vorschläge für neue und spannende Varianten!

Wie das geht, Updates und weitere Infos zum Spiel findet ihr hier:



[Platzierung der Planeten und Reflexion]



Je nachdem auf welche Oberfläche des Planeten der Laser eintrifft, wird er rechtwinklig (90°) abgelenkt (rot) oder gerade (180°) zurückgeworfen (blau).

Vorbereitung: Legt euch jeweils einen Forschungsbogen, Stift und Radiergummi bereit.

※ **Hinweis:** Mit dem zweiten Satz Planeten könnt ihr auf eurem Forschungsbogen die Platzierung eures Mitspielers nachbauen, wenn ihr wollt.

Wählt dann einen Startspieler.

Dein Mitspieler nennt dir dann die Zeile oder Spalte, an der der Laser das Raster verlässt, und die Farbe (siehe unten), in der er es verlässt.

Diese Informationen notierst du dir dann beliebig auf deinem Forschungsbogen.

※ **Hinweis:** Du darfst jederzeit eine vorher erhaltene Information ein weiteres Mal abfragen. Dies beendet nicht deinen Zug.

Direkter Scan: Statt einen Laser zu senden darfst du auch die Farbe eines einzelnen Feldes (A1, C3, etc...) abfragen. Falls das Feld diagonal halbbedeckt ist, zählt dies auch als die jeweilige Farbe.

Danach ist dein Mitspieler am Zug.

Du darfst statt zu scannen einen Lösungsversuch abgeben und damit das Spielende einleiten (siehe Spielende).

Laserfarben

In der Basisversion des Spiels gibt es vier Planetenfarben (Rot, Blau, Gelb, Weiß). Der Laser ist farblos. Er ändert seine Farbe, je nachdem auf welche Planeten er trifft:

- Trifft der Laser einen weißen Planeten, wird er weiß. Trifft er auf einen roten Planeten, wird er rot. Trifft er auf einen blauen Planeten, wird er blau. Trifft er auf einen gelben Planeten, wird er gelb.
- Trifft der Laser auf seinem Weg durch das Raster auf mehrere Planeten, werden die Farben gemischt.** Aus Rot und Gelb wird Orange, aus Rot, Blau und Gelb wird Schwarz, aus Grün und Weiß wird Hellgrün usw.
- Es kann vorkommen, dass der Laser mehrfach auf die gleiche Farbe trifft. Für die Farbmischung wird diese Farbe aber nur einmal berücksichtigt.**
- Falls der Laser auf nichts trifft, nennt ihr die Austrittszeile oder Austrittsspalte und „Farblos“.

Spielende

Wer zuerst alle Planeten und ihre Positionen herausfindet, gewinnt das Spiel. Statt zu scannen, darfst du deinen Forschungsbogen deinem Mitspieler zeigen. Stimmt deine Zeichnung mit seinem Tableau überein, hast du gewonnen. Wenn nicht, hast du verloren.

※ **Hinweis:** Falls du der Startspieler warst und zuerst gelöst hast, darf dein Mitspieler auch noch einen Lösungsversuch präsentieren. Wenn er auch richtig liegt, habt ihr beide gewonnen.

[Laserfarben]

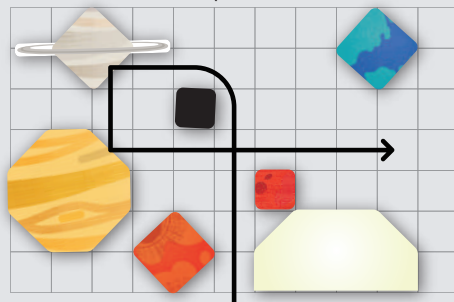
	+		=		Orange
	+		=		Lila
	+		=		Grün

	+		=		Rosa
	+		=		Hellgelb
	+		=		Hellblau

	+		+		=		Hellorange
	+		+		=		Helllila
	+		+		=		Hellgrün

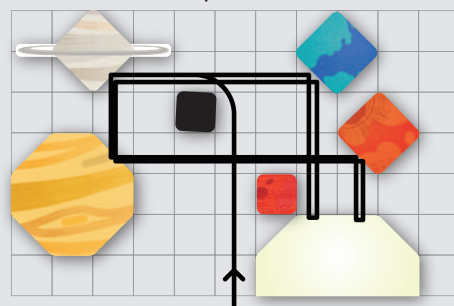
	+		+		=		Schwarz
	+		=				Grau

[Schwarzes Loch Beispiel #1]



Jiyeon hat einen Laser von N aus losgeschickt. Der Laser ist neben einem schwarzen Loch verlaufen, wurde ein Mal in seine Richtung abgelenkt, hat dann Saturn und Jupiter getroffen und ist bei 15 in Hellgelb ausgetreten.

[Schwarzes Loch Beispiel #2]



Jiyeon hat einen Laser von N aus losgeschickt. Der Laser ist neben einem schwarzen Loch verlaufen, wurde ein Mal in seine Richtung abgelenkt und konnte dadurch nicht mehr austreten. Yeonhwa antwortet Jiyeon: „Der Laser ist gefangen.“

Mehr als 2 Spieler

Wenn ihr 3 oder mehr Spieler seid, ist einer der Spielleiter. Er nimmt sich einen Satz Planeten und ein Tableau. Die anderen sind konkurrierende Forscher, die dem Spielleiter nach üblicher Manier reihum Fragen stellen. Alle Spieler dürfen alle Fragen und Antworten hören und können sich entsprechende Notizen machen. Wer dem Spielleiter zuerst einen korrekt ausgefüllten Forschungsbogen zeigt, gewinnt. Tun das mehrere gleichzeitig, gewinnen sie alle.

Wer noch wenig Erfahrung mit Orapa Space hat, kann die übrigen Sätze Planeten zur Veranschaulichung benutzen, bevor er sich seine Notizen macht. Zeigt ein Forscher dem Spielleiter einen falschen Forschungsbogen, kann er nicht mehr gewinnen. Er kann aber Fragen stellen und mitraten.

Das Schwarze Loch

Sobald ihr etwas Erfahrung mit Orapa Space gesammelt habt, könnt ihr das Schwarze Loch ins Spiel bringen.

Das schwarze Loch reflektiert keine Laser. Trifft der Laser auf deinem Tableau auf das schwarze Loch, gibst du als Antwort keinen Austrittspunkt und keine Farbe an, sondern sagst nur: „Der Laser wurde absorbiert“.

Wenn ein Laser direkt neben dem schwarzen Loch verläuft, wird er gebrochen. Das bedeutet, dass du ihn ein Mal in die Richtung des schwarzen Lochs ablenkst.

Wichtig: Das passiert nur das erste Mal, wenn der Laser am schwarzen Loch vorbeizieht. Dabei wird auch die Farbe des Lasers nicht verändert.

Das kann dafür sorgen, dass der Laser durch das schwarze Loch im Sektor gefangen ist. Falls das passiert, sagst du einfach: „Der Laser ist gefangen.“

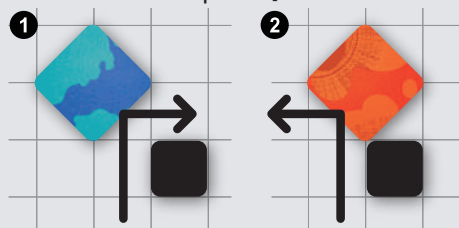
Anomalie: Rotverschiebung

Bei dieser Anomalie wird die Farbe des Lasers auf rot festgelegt, wenn einer der roten Planeten getroffen wird. D.h. egal welche anderen Planeten unterwegs noch getroffen wurden, der Laser ist beim Austritt immer nur rot (siehe Beispiel rechts).

Anomalie: Wurmloch

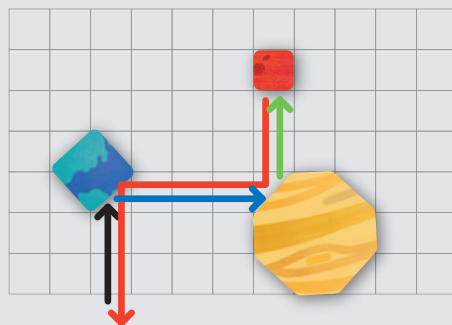
Bei dieser Variante nutzt ihr jeweils 2 schwarze Plättchen als ein Wurmloch. Wenn ein Wurmloch vom Laserstrahl getroffen wird, wird er nicht wie sonst abgelenkt oder zurückgeworfen sondern wandert durch das Wurmloch. Er tritt beim jeweils anderen Wurmloch wieder aus. Dabei behält er die Richtung und Farbe bei, die er beim Eintritt ins erste Wurmloch hatte (siehe Beispiel rechts).
※ **Hinweis:** Wurmloch kann nicht mit dem Schwarzen Loch kombiniert werden. Es ist möglich, dass der Laser das Wurmloch mehrfach passiert.

[Schwarzes Loch Beispiel #3]



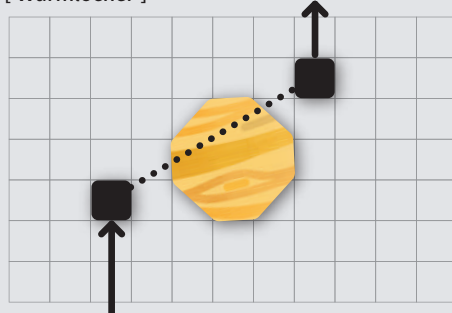
Wenn ein Laser im selben Feld durch einen Planeten abgelenkt werden würde, in dem auch das schwarze Loch den Laser brechen würde, wird der Laser durch den Planeten abgelenkt, statt vom schwarzen Loch.

[Rotverschiebung]



Yeonhwas Laser trifft zunächst ganz normal auf den blauen und den gelben Planeten und wird grün. Bei der Reflexion durch den kleinen roten Planeten tritt die Rotverschiebung in Kraft, wodurch die Farbe des Lasers auf Rot festgelegt wird (unabhängig von etwaigen weiteren Planeten auf dem Weg).

[Wurmlöcher]



Yeonhwas Laser trifft von unten auf das Wurmloch. Er wandert zum anderen Wurmloch ohne dazwischenliegende Planeten zu berühren und behält beim Austritt seine Richtung bei.

**Die Farbe des Lasers ändert sich dabei nicht!
In diesem Beispiel bleibt er farblos.**

Ein Spiel von Junghee Choi, Wanjin Gill

Illustration: Wanjin Gill

Published by Gameology Inc. | www.playte.com

© 2025. Gameology, Inc. Alle Rechte vorbehalten. 01/26

Deutsche Version: Nice Game Publishing, 2026.



ORAPA Space



$$\text{Red} + \text{Yellow} = \text{Orange} \quad \text{Orange}$$

$$\text{Red} + \text{Blue} = \text{Purple} \quad \text{Lila}$$

$$\text{Yellow} + \text{Blue} = \text{Green} \quad \text{Grün}$$

$$\text{Red} + \text{Yellow} + \text{White} = \text{Light Orange} \quad \text{Hellorange}$$

$$\text{Red} + \text{Blue} + \text{White} = \text{Light Purple} \quad \text{Helllila}$$

$$\text{Yellow} + \text{Blue} + \text{White} = \text{Light Green} \quad \text{Hellgrün}$$

$$\text{Red} + \text{White} = \text{Pink} \quad \text{Rosa}$$

$$\text{Yellow} + \text{White} = \text{Light Yellow} \quad \text{Hellgelb}$$

$$\text{Blue} + \text{White} = \text{Light Blue} \quad \text{Hellblau}$$

$$\text{Red} + \text{Yellow} + \text{Blue} = \text{Black} \quad \text{Schwarz}$$

$$\text{Black} + \text{White} = \text{Gray} \quad \text{Grau}$$