

# DEEP SPACE DINE



# Regeln

*Deep Space Dine, am Rande  
der Galaxis: umgeben von  
Raumpiraten, Plasma-  
stürmen und Alien-  
monstern, berüchtigt für  
seine Pizzen und euer  
Arbeitsplatz...*



Deep Space Dine  
Autor, Redaktion und Illustration:  
Benjamin Schultz  
©2025 by Boardgame Racoon e.K.  
Herwarthstraße 25  
D-53115 Bonn  
Alle Rechte vorbehalten.

Willkommen bei Deep Space Dine. In diesem Spiel übernehmt ihr die Rolle von Weltraumpizza-Lieferanten und müsst eure Pizza zustellen, bevor sie kalt ist. Und natürlich sollte euer Schiff nicht explodieren...

Enthaltenes Material:

- 51 Spielkarten
- 1 Regelheft
- 3 Holzmarker

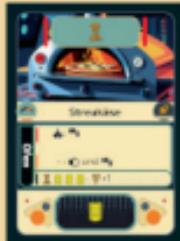
Material fehlt? Wendet euch an: [kontakt@boardgame-racoon.de](mailto:kontakt@boardgame-racoon.de)

## Ziel und Ablauf

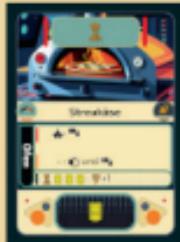
Um die Pizza zuzustellen, müsst ihr mehrere Sektoren des Weltraums durchqueren. Habt ihr alle Sektoren durchquert, habt ihr das Spiel gewonnen. In jedem Sektor warten dabei Gefahren auf euch, die ihr mit Hilfe eures Schiffs überwinden könnt. Oder ihr springt schnell in den nächsten Sektor. Braucht ihr dafür zu lange wird es gefährlich und euer Schiff oder die Pizza leiden.

# Die Spielkarten

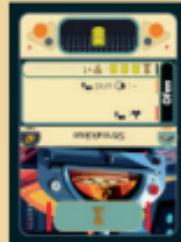
Die Karten bei DSD sind doppelseitig. Achtet darauf, dass ihr sie niemals umdreht, ohne dass euch das erlaubt wurde. Auch nicht beim Ablegen oder Mischen. Beachtet auch den Unterschied zwischen dem Umdrehen und dem Rotieren einer Karte.



Um-  
drehen



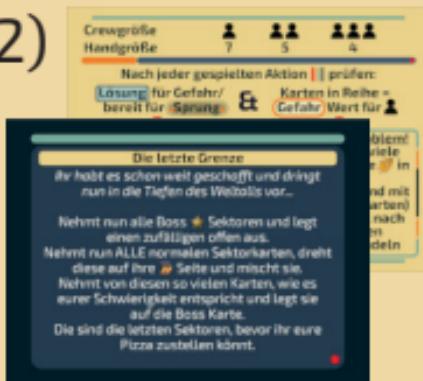
Ro-  
tieren



Das Spiel enthält 4 Arten von Spielkarten:

## Hilfskarten (2)

Diese helfen euch beim Spielen des Spiels.



## Sektorkarten (11)



Dies sind die Gefahren des Weltraums, die ihr auf eurer Liefertour überwinden müsst, um ans Ziel zu gelangen.

# Stationskarten (36)

Dies sind die Stationen und Aktionen, die ihr auf eurem Schiff findet.



# Schiffskarten (2)

Dies ist das Schiff, das ihr in dieser Partie fliegt. Hier platziert ihr die Marker, um den Zustand eures Schiffes und der Pizza zu markieren.



## Startspiel

Spielt ihr das Spiel oder ein Schiff zum 1. mal oder wollt ein schnelles und leichtes Spiel, empfehlen wir euch diesen speziellen Spielaufbau. Den normalen Aufbau findet ihr am Regelende.

Beim Startspiel müsst ihr zunächst Orion Eier als Belag für eure Pizza finden und lernt das Spiel langsam kennen. Habt ihr die Eier, spielt ihr eine Partie auf der leichtesten Schwierigkeitsstufe "Salat".

## Spielaufbau Startspiel

- 1.) Sortiert alle Karten nach ihrer Art, also nach Sektor, Station und Schiff.
- 2.) Wählt nun aus den **Schiffskarten** ein Schiff aus, das ihr spielen wollt. Für die erste Partie nehmt den Spacehopper 3000.  
Legt die Schiffskarte in die Tischmitte und je einen Marker auf das rechteste Feld der Schadensleiste & der Pizzaleiste.



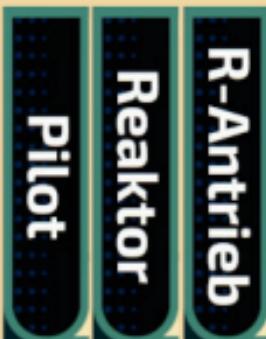
3.) Sucht aus den **Stationen** alle 10 Karten mit Pilot, Reaktor und R-Antrieb heraus. Dreht sie auf ihre normale  Seite und mischt sie als Stapel.

Spielt ihr die Nostroven One, nehmt den P-Antrieb.

4.) Legt nun die **Hilfskarte** "Zutat beschaffen" aus.

Legt darauf aus den **Sektor** Karten, die Karte mit .

Darauf die  und darauf die  "Flug nach Orion".



Euer Tisch sollte jetzt ungefähr so aussehen:



Schiff



Platz für Ablage



Stapel



Platz für gespielte Karten



5.) Nun zieht ihr eure Handkarten. Dazu zieht jedes Crewmitglied vom **Stapel**, also von den Stationskarten, so viele Karten wie es euer Handgröße entspricht:  
Spielst du alleine: 7 Karten.  
Spielt ihr zu zweit: 5 Karten.  
Spielt ihr zu dritt: 4 Karten.

## Stapel und Ablage

Immer wenn ihr Karten zieht, zieht ihr diese vom **Stapel**. Dabei seht ihr immer die oberste Karte des Staps. Nehmt gezogene Karten immer richtig herum rotiert auf die Hand!

Legt ihr Karten ab, legt diese auf die **Ablage**. Achtet darauf, die Karten nicht umzudrehen, wenn ihr sie ablegt oder wenn ihr Stapel oder Ablage mischt.

Für mehr Übersicht rotiert die Ablage um 90 Grad.

## Handkarten

Solltet ihr mehr Karten ziehen müssen als in eurem Stapel sind, mischt die Ablage zu einem neuen Stapel. Sind es immer noch nicht genug, könnt ihr nicht mehr Karten ziehen.

Ihr könnt eure Handkarten auch offen vor euch auslegen, um das Spiel leichter zu machen.

Die **Handgröße** ist kein Maximum. Ihr dürft mehr Karten auf der Hand haben.

# Schiffskarten

Die ausliegende Schiffskarte repräsentiert euer Schiff. Auf Schiffskarten findet ihr folgende Informationen:

Schiffstyp und alle Stationen aus denen der Stapel besteht.

Schadens- und Pizza-leiste mit Markern.

Sonderregeln, Schiffsmarker und Aktionen.



Erscheint dieses  Symbol, müsst ihr den Zustand eurer Pizza um eins senken. Verschiebt den Marker um ein Feld nach links.

Erscheint dieses  Symbol, erleidet euer Schiff Schaden. Verschiebt den Marker um ein Feld nach links. Steht auf dem neuen Feld "Karten entfernen", so muss 1 beliebiges Crewmitglied sofort 1 Handkarte aus dem Spiel **entfernen**. Schiebt ihr einen Marker von der Karte, habt ihr sofort verloren.

## Spielablauf Übersicht

Nun seid ihr bereit zu starten. Euer Ziel ist es, alle **Sektoren** zu durchfliegen und die Pizza auszuliefern. Wenn ihr alle Karten aus eurem Sektorstapel entfernt habt, ist das geschafft.

**Neue Sektoren** kommen ins Spiel, sobald die Hilfskarte „Zutat beschaffen“ oder „Die letzte Grenze“ offen ausliegt. Hier steht auch, welche Sektoren neu ausgelegt werden.

Ihr dürft den obersten, offen liegenden Sektor entfernen, wenn ihr entweder eine

**Lösung** für die Gefahr des Sektors gefunden habt oder mit eurem Antrieb in den nächsten Sektor

 **springen**  konntet.

Lösung und Springen benötigen dabei immer bestimmte Symbole, welche ihr erzeugt, indem ihr Handkarten in ein gemeinsames Raster aus mehreren Reihen ausspielt.

# Sektorenkarten

Ein Sektor liegt immer offen aus. In diesem befindet ihr euch gerade.

Stufe und Name

Benötigter Antrieb und Navigation zum **Sprung**



**Lösung**  
Symbole & Sonderregeln

Gefahrwert und **Folgen** & mögliche Sonderregeln

Generell gilt: Steht etwas in **kursiv**, so ist es Flavourtext. Sonst ist es eine Sonderregel. Beachtet diese!

Beim **Sprung** findet ihr immer eine Zahl Antriebs-symbole , abhängig von der Crewgröße & eine Zahl Navigationssymbole , die ihr erreichen müsst, um zu springen.

Sektoren können 1 oder 2 **Lösungen** haben. Ihr müsst nur die Symbole von einer Lösung erfüllen, um den Sektor abzulegen.

Beispiel: Um aus dem Sektor



mit den  
Piraten zu  
**Springen**,  
benötigt  
ihr 1 Navi-  
gation . Spielt ihr zu

zweit, außerdem noch 5  
Antrieb .

Wollt ihr die Gefahr **lösen**,  
so könnt ihr kämpfen. Dazu  
braucht ihr 4 Feuerkraft   
& 1 Schild . Oder ihr gebt  
ihnen ein Stück Pizza. Dann  
müsst ihr den Marker auf  
eurem Schiff verschieben.

# Symbole erhalten

Um die Symbole für die Sektoren zu erhalten, spielt ihr Karten aus euer Hand in Reihen aus und bildet so ein Raster. Jede Karte einer Reihe gibt euch dabei die Symbole, welche bei ihr oben liegen.

Symbole



Aktuelle  
Reihe

Die **aktuelle Reihe** ist dabei immer die Reihe neben dem Stapel an Sektorkarten, der auch die Länge der Reihe vorgibt.

Für die Lösung einer Gefahr oder für das Springen könnt ihr die Symbole **aus allen Reihen verwenden**, also aus der aktuellen und aus alten Reihen.

Aber nur in die aktuelle Reihe darf ihr neue Karten ausspielen. Die erste ausgespielte Karte wird also neben den Sektor gelegt.

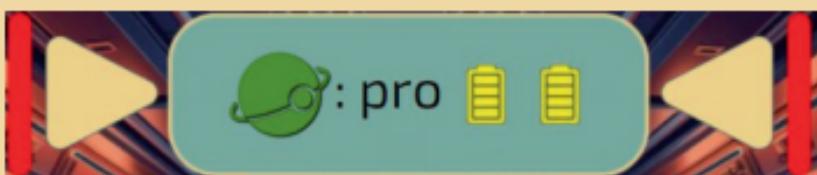
## Symbole erhalten

Karten in Reihen können dabei direkt Symbole geben:



Liegt dies in 1 Reihe, so habt ihr 1 Navigation.

Oder sie können Symbole produzieren:



Liegt dies in 1 Reihe, so habt ihr 1 Navigation pro 2 Energiesymbole in der Reihe.

Wichtig: Ihr produziert dabei nur Symbole pro Symbol in der **selben** Reihe.

Die **Reihenfolge** innerhalb der Reihe ist dabei egal. Die Karten müssen nicht benachbart zueinander sein. Müsst ihr Symbole als **Kosten bezahlen**, so müsst ihr die Symbole aus 1 **beliebigen** Reihe ablegen. Dabei könnt ihr direkte Symbole ablegen oder Symbole, die die Kosten produzieren. Im Zweifel müssen Kosten **überbezahlt** werden.

Beispiel: Diese Reihe gibt 2 Energie & 1 Navigation.



Müsst ihr jetzt 1 Navigation bezahlen, so legt ihr die Karte mit 2 Energie ab, da diese euch die Navigation produziert hat.

Sich gegenseitig produzierende Symbole sind möglich.

# Antrieb

Antrieb  ist ein spezielles Symbol. Ihr könnt ihn wie andere Symbole erhalten. Zusätzlich erhaltet ihr Antrieb für jede Karte mit diesem Symbol , die **unrotiert** in eurem Raster liegt.



Reihe gibt 4 : 2 x , verdoppelt durch die 2. Karte.

## Spielablauf

In DSD gibt es keine festen Runden. Statt dessen spielt ihr **Aktionen**.

Dabei gibt es keine feste Reihenfolge, wer wann eine Aktion spielt. Jedes Crewmitglied darf jederzeit eine Aktion spielen. Einzige Bedingung ist, dass die letzte Aktion vollständig abgeschlossen ist.

Aktionen ermöglichen es euch, Karten aus der Hand in die aktuelle Reihe zu legen oder Karten nachzuziehen.

Nach jeder Aktion überprüft ihr, ob ihr genügend Symbole in eurem Raster habt, um den Sektor zu **lösen** bzw. zu **springen** oder ob es für euch im Sektor **gefährlich** wird. Ist das beides nicht der Fall, spielt ihr einfach die nächste Aktion, solange bis ihr den Sektor überwunden habt.

## Aktionen

Ihr findet Aktionen sowohl auf euren **Handkarten**, auf vor euch liegenden **Stationen** als auch evtl. auf eurem **Schiff**.

Aktionen auf euren Karten erkennt ihr am kleinen farbigen Balken links . Sie sind immer gleich aufgebaut:



Ihr müsst immer als erstes die **Kosten** bezahlen. Steht dort ein "-" kostet euch die Aktion nichts.

Danach führt ihr die Auswirkung aus.

Bei den **Auswirkungen** stehen neben Text häufig diese Symbole:

■: Legt **diese** Karte in eure aktuelle Reihe.

■: Rotiert **diese** Karte um 180 Grad.

➤: Verschiebt den Schiffs-  
marker nach **rechts**.

Bei den **Kosten** stehen neben Ressourcen häufig diese Symbole:

◆: Legt eine beliebige andere Handkarte **ab**.

✗: Entfernt eine beliebige Handkarte aus dem Spiel. Die Karte wird nicht abgelegt, sondern nimmt nicht mehr am Spiel teil.

✗: Spezielle Karte. Achtet auf die **Auswirkung**. Sie erklärt euch, was zu tun ist.

↗: Verschiebt den Schiffsmarker nach **links**.



## Beispiel:

Spielt ihr die obere Aktion, so müsst ihr 1 Energie bezahlen und legt diese Karte dann in eure aktuelle Reihe.



und



Spielt ihr die untere, so müsst ihr zunächst eine Handkarte aus dem Spiel entfernen. Dann rotiert ihr diese Karte und legt sie in eure aktuelle Reihe.

## Stationskarten

Eure häufigste Aktion wird das Spielen einer Stationskarte von eurer Hand in eure aktuelle Reihe sein.

Dazu habt ihr bei allen Stationskarten immer die 2 Aktionen in der Mitte der Karte zur Auswahl. Diese ermöglichen es euch, die Karte in eure aktuelle Reihe zu spielen, wodurch ihr Symbole erhaltet, die ihr für das Lösen oder das Springen aus dem aktuellen Sektor braucht.

Stationskarten enthalten folgende Informationen:

Stufe und Name



Effekt in Reihe

Antrieb

Aktionen

Effekt nur bei besetzter Station

Stationsname

Effekt in Reihe, wenn rotiert

Der **Stationsname** gibt an, ob ihr in einer Partie die Karte in eurem Stapel habt. Findet sich der Stationsname auch auf euer ausgewählten Schiffskarte, so kommt die Karte in das Deck.

Später im Spiel kann jedes Crewmitglied eine Station besetzen. Ihr könnt den Effekt bei **besetzter Station** nicht nutzen, wenn sich die Stationskarte gerade in eurer Hand befindet.

## Boldy go...

Nach jeder ausgeführten Aktion müsst ihr überprüfen, ob ihr genügend Symbole habt, um die Gefahr zu **lösen** oder zu **springen**. Ebenfalls wird überprüft, ob die Gefahr **Folgen** für euch hat.

Zählt als erstes **alle eure Symbole im Raster** zusammen und vergleicht sie mit den benötigten Symbolen auf euer aktuellen Sektor-karte. Reichen eure Symbole dürft ihr so vorgehen:

1.) Habt ihr die Gefahr gelöst, darf 1 Crewmitglied 1 Handkarte aufwerten. Dazu dreht es eine Handkarte auf die  Seite um. Diese Karte bleibt für den Rest des Spiels auf ihrer aufgewerteten  Seite.

Seid ihr gesprungen, dürft ihr keine Karte aufwerten.

2.) Legt alle Stationskarten aus allen Reihen auf eure Ablage ab.

3.) Jedes Crewmitglied zieht Karten vom Stapel bis zur **Handgröße** nach.

4.) Entfernt die aktuelle **Sektorkarte**. Dadurch wird eine neue Sektorkarte sichtbar. Dies ist der nächste Sektor, den ihr durchqueren müsst.

Wird dadurch die Karte "Die letzte Grenze" oder "Zutat beschaffen" sichtbar, führt die Karte aus.

War dies die letzte Sektorkarte, so habt ihr euren Zustellungsort erreicht und die Pizza erfolgreich zugestellt. Ihr habt gewonnen.

5.) Stationen besetzen  
Jedes Crewmitglied darf nun  
eine Station besetzen.

### **Stationen besetzen**

Legt hierbei eine Karte aus  
eurer Hand vor euch aus.  
Ab sofort darf ihr und nur  
ihr den Effekt dieser Station  
nutzen.



Ein Stationseffekt kann euch  
entweder eine neue Aktion  
ermöglichen (wie in diesem  
Beispiel) oder einen dauer-

haften Effekt gewähren. Steht bei einem Stationseffekt das Wort "Bei", so könnt ihr einmalig den Effekt nutzen, jedes mal, wenn das Symbol neu im Raster erschaffen wird.

Bei : Ziehe 1 Karte, 

**Beachtet:** Jede Station darf nur von **einem einzigen** Crewmitglied besetzt sein (z.B. keine 2 Piloten). Jedes Crewmitglied darf nur **1 Station** besetzen. Legt alte Stationen ab, wenn ihr eine neue besetzt.

## Wir haben ein Problem!

Solltet ihr die Gefahr des Sektors nicht gelöst haben oder nicht springen können, müsst ihr nach jeder Aktion zusätzlich überprüfen, ob die Gefahr des Sektors

**Folgen** hat.

Vergleicht den **Gefahrwert**

auf der Sektorkarte  
für eure Crewmit-



glieder mit der **Anzahl an**

**Karten** in der aktuellen

Reihe. Sind es weniger

Karten, spielt weiter. Sind es  
mehr, habt ihr ein Problem.

Liegen gleich viele Karten in eurer aktuellen Reihe, wie der Gefahrwert für eure Anzahl an Crewmitgliedern, führt folgende Schritte aus:

1.) Zieht zusammen so viele Karten wie ihr Antrieb in der aktuellen Reihe ausliegen habt. Beginnt mit dem Crewmitglied mit den wenigstens Handkarten und zieht dann reihum.

2.) Verschiebt die Sektor-karte so, dass sie nicht mehr neben euer letzten Reihe liegt, sondern eine neue

Reihe begonnen werden kann.



Ab jetzt ist dies eure aktive Reihe. Symbole alter Reihen können weiterhin verwendet werden, Karten werden aber ab jetzt in die neue Reihe gespielt.

3.) Folgen abhandeln.  
Die Gefahr geht nicht spurlos an euch vorbei.  
Führt nun ihre **Folgen** aus, indem ihr alle Symbole und Anweisungen in diesem Kasten durchführt.

Danach spielt ihr normal weiter.

Zur besseren Übersicht der Überprüfung verwendet die **Hilfskarte**. Dort ist die Reihenfolge beschrieben.

## Schaden

Wann immer euer Schiff Schaden  erleidet, müsst ihr den Marker auf eurer Schiffskarte um 1 reduzieren. Ihr könnt aber auch immer stattdessen ein Schild  pro Schaden ausgeben.

## Besonderheiten

Vergesst nicht, dass euer **Schiff** euch auch **Aktionen** ermöglicht. Jedes Crewmitglied, kann diese ganz normal durchführen.

Manche Sektoren haben beim **Sprung** einen Wert **X**. Bei diesen Sektoren könnt ihr nicht Springen, sondern müsst die Gefahr lösen.

Manche Sektoren haben bei **Gefahr** den Wert **0**. Bei diesen müsst ihr keine Karten ausspielen, sondern direkt die Folgen abhandeln.

Manche Lösungen erfordern Symbole pro . Hier benötigt ihr **pro Crewmitglied** die angegebenen Symbole.

## Zutat beschaffen

Spielt ihr das Startspiel, werdet ihr auf die Karte "Zutat beschaffen" stoßen. Ihr habt die Eier besorgt und müsst die nun fertige Pizza ausliefern. Dreht die Karte um & nehmt alle Sektor-karten mit einer leichten Seite . Dreht sie auf diese Seite und zieht zufällig 4 davon. Legt sie als Stapel auf die umgedrehte Karte. Ihr seid nun bereit für ein normales Spiel auf der Schwierigkeitsstufe "Salat".

## Die letzte Grenze

Stoßt ihr auf die Karte "Die letzte Grenze", werden neue Sektoren ausgelegt. Nehmt als erstes die 3 Boss Sektor-Karten, mischt sie und legt eine zufällige aus. Dies ist die letzte Herausforderung auf eurer Lieferroute. Nehmt nun die übrigen Sektor-Karten und dreht sie auf die schwere Seite. Legt nun so viele zufällige Sektoren auf die Boss Karte, wie bei eurer Schwierigkeit angegeben.

## Spielende

Habt ihr den letzten Sektor abgelegt, so habt ihr eure Pizza erfolgreich ausgeliefert und das Spiel gewonnen. Wenn ihr wollt, könnt ihr eure Punkte berechnen: Zählt, wie viele Felder auf eurer Pizzaleiste übrig sind und verdoppelt diese. Zählt dann die übrigen Felder auf der Schadenleiste dazu. Ob ihr eine 5 Sterne Bewertung bekommt oder einen neuen Job suchen müsst, seht ihr auf der **Hilfskarte**.

## Normaler Spielaufbau

Um ein normales Spiel Deep Space Dine zu spielen, baut das Spiel wie folgt auf:

- 1.) Sortiert alle Karten nach Sektor, Station und Schiffskarten.
- 2.) Wählt nun aus den **Schiffskarten** ein Schiff aus, das ihr spielen wollt. Legt die Schiffskarte aus und je einen Marker auf das Feld ganz rechts in der Schadens- & Pizzaleiste.
- 3.) Nehmt von den Stationskarten alle Karten mit den

Stationennamen, die bei eurem Schiff angegeben sind. Dreht sie auf ihre normale  Seite, mischt und bildet den Stapel.

4.) Legt die Karte "Die letzte Grenze" aus. Wählt nun auf der Hilfskarte eure Schwierigkeit und legt von den Sektoren die entsprechende Anzahl leichter  Sektoren als gemischter Stapel auf die letzte Grenze.

5.) Jedes Crewmitglied zieht dann auf Handgröße Karten und ihr könnt starten.

Die Karte in aktuelle Reihe spielen



1 Karte aus Hand ablegen

Die Karte rotieren



Spezielle Karte

1 Handkarte aus Spiel entfernen



Marker auf Schiff verschieben



Schaden am Schiff



Energie



Antrieb



Feuerkraft



Wissenschaft



Kochen



1 Karte aus Hand ablegen

Spezielle Karte

Marker auf Schiff verschieben

Pizza wird kalt

Crewmitglied



Navigation



Schilde



Scannen

Technik

