



ANLEITUNG

WILLKOMMEN IN DER LEAGUE 56!

In dieser Erweiterung für *Light Speed Arena* erwarten euch 2 neue Fraktionen, 8 neue werbefinanzierte Asteroiden und 1 zusätzlicher *Destiny Ammo*-Asteroid für noch mehr Weltraum-Action (und Chaos)!

Mit den beiden neuen Fraktionen könnt ihr jetzt auch mit 5 oder 6 Personen spielen. Dafür empfehlen wir euch, mit jeweils 5 Raumschiffen zu spielen (legt die Raumschiffe mit den Zahlen 1–3 in die Schachtel zurück). Passt auch die Größe eurer Arena entsprechend an.

SPIELMATERIAL

- 9 doppelseitige Asteroidenplättchen
- 2 doppelseitige Stationsplättchen
- 16 Raumschiffplättchen



◆ Bereit zum Entern! ◆

Wenn ein BlackHole-Raumschiff seine Laserstrahlen abfeuert, erleiden all jene gegnerischen Einheiten 1 Schaden, die nicht bereits von einem der Laserstrahlen dieses Raumschiffs getroffen wurden, und die maximal 7 cm (entspricht 1 Asteroid) von ihm entfernt sind. Für dadurch beschädigte Einheiten erhältst du wie gewohnt Punkte.



◆ Vakuumlaser ◆

Wenn ein Glyphon-Laserstrahl ein gegnerisches Plättchen durchquert, ohne die Abbildung darauf zu treffen, erhält die gegnerische Einheit trotzdem Schaden in Höhe der Stärke des Laserstrahls. Für dadurch beschädigte Einheiten erhältst du keine Punkte (der Schaden gilt aber dennoch als von der Glyphon-Fraktion verursacht).



IMPRESSUM

Spieldesign: Leonardo Alese,
Emanuele Santellani

Illustrationen: Marco Salogni

Deutsch-englische Ausgabe:

Grafikdesign: Jens Wiese

Übersetzung und Redaktion:
Simon Vierke

Pegasus Spiele GmbH, Am
Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland, mit Genehmigung
von Tablescope.

© 2026 Tablescope.

© der deutsch-englischen
Ausgabe 2026 Pegasus Spiele
GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung
der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit
vorheriger Genehmigung erlaubt.



RAY REBUFF ♦ *Boing*

Nachdem ein Schild wie gewohnt den eingehenden Schaden reduziert hat, reflektiert er zusätzlich den eingehenden Laserstrahl mit voller Stärke an der Schildtangente ... bitte was?! Keine Sorge, lässt das einfach die App übernehmen. ;)

Der Schaden des reflektierten Strahls gilt als neutral und zählt nicht zu dem Schaden, den eine Person beigetragen hat.



VOID JUGGLERS ♦ *Diese Show steht Kopf*

Raumschiffe feuern ihre Laserstrahlen in umgekehrter Initiativreihenfolge. Was für eine wohS!



SAFERSPACE ♦ *Sicher ist sicher!*

Am Ende des Kampfes erhält die Person (oder die Personen) mit den meisten gesammelten Mineralien Bonuspunkte in Höhe der Hälfte ihrer gesammelten Mineralien, dabei wird aufgerundet.



LIVE 4D ♦ *Sieh mich an!*

Schilde sind Werbebildschirme. Jedes Mal, wenn ein Schild aktiviert wird, erhält die Person, der das geschützte Raumschiff gehört, 1 Punkt.



COMMUNITY ASTEROID ♦ *Woooosh!*

Dieser Asteroid kann nicht getroffen werden. Stattdessen schießen Laserstrahlen direkt durch ihn hindurch und, aufgrund der Energie des tosenden Publikums, erhöht sich ihre Stärke um 1.



SPACE X-MAS ♦ *An, aus, an ...*

Alle Asteroiden „blinken“. Während der geraden Initiative-Runden (2, 4, 6, 8) sind sie „aus“ und können nicht getroffen werden. Falls sie Sonderregeln ins Spiel bringen, bleiben diese aber aktiv.



SORRY! I'M LATE ♦ *Bin ich noch rechtzeitig?*

Raumschiffe erscheinen erst dann in der Arena, wenn sie laut Initiative ihre Laserstrahlen abfeuern. Bis zu ihrer Initiative werden sie behandelt, als wären sie nicht im Spiel. (Achtung: Die Fraktionsfähigkeit von Retroblast funktioniert nicht, wenn dieser Asteroid im Spiel ist!)



TABLESCOPE ♦ *Play your space*

Wenn ein Raumschiff mindestens 21 cm (entspricht 3 Asteroiden) von diesem Asteroiden entfernt ist und eine freie Sichtlinie auf das Tablescope-Auge hat, erhöht sich die Stärke seiner Laserstrahlen um 1. Andere Raumschiffe und Asteroiden können die Sichtlinie blockieren.