

Spielanleitung



Ein kosmisches Machtgerangel für 3 bis 6 Spieler.

Autor: Alan K. Moon

Grafik: Ralf E. Kahlert

Redaktion: Mick Ado

Irgendwo in den Tiefen des Alls ringen Roboter, Pflanzenwesen, Insektoiden und die Konföderation um die Vorherrschaft in ihrer Galaxis. Dank ihrer hohen Entwicklungsstufe tragen sie ihren Streit jedoch auf friedlichem Niveau aus: In einem ungewöhnlichen Spiel und unter Einsatz von Intelligenz und Energie versuchen sie ihre Regenten zu ermitteln. Doch sie haben ihre Pläne ohne die sagenhaften Metamos gemacht. Mit ihrer unglaublichen Fähigkeit der Verwandlung bringen sie so einiges durcheinander, bevor der endgültige Sieger feststeht.

Das Material

- 60 Karten mit den Wesen der fernen Galaxis
- 42 kleine Aktionskarten
- 48 Power-Chips in den Werten 1 (24x), 5 (18x) und 10 (6x)
- 1 Spielanleitung

Die Vorbereitungen

Jeder Spieler erhält einen Satz der 7 kleinen Aktionskarten und Power-Chips mit einer Summe von 15. Die übrigen Chips werden als Vorrat in die Tischmitte gelegt.



Konföderation



Insektoide



Robots



Pflanzenwesen



Kein Trumpf

Die Machtkarten

Die Wertungskarten

Positiv



Negativ



Ein Spieler wird zum Geber der ersten Runde ernannt. Er mischt gründlich die 60 Spielkarten und teilt sie in Abhängigkeit der Spielerzahl aus:

- Je 20 Karten bei 3 Spielern,
- je 15 Karten bei 4 Spielern,
- je 12 Karten bei 5 Spielern,
- je 10 Karten bei 6 Spielern.

Der Geber beginnt jeweils seine Runde. Am Ende einer Spielrunde wird der Spieler links vom Geber zum Geber der neuen Runde.

Der Spielablauf

Jede Spielrunde gliedert sich in zwei Abschnitte. Während des ersten Abschnittes entscheiden die Spieler unter Einsatz ihrer Power-Chips, welche Rasse in dieser Runde die Macht besitzt und ob die abschließende Wertung positiv oder negativ sein wird. Im zweiten Abschnitt werden die Karten ausgespielt, um den eigenen Vorrat an Power-Chips wieder aufzufüllen und zu vermehren. Wer am Ende die meisten Power-Chips besitzt, gewinnt das Spiel.

Die Spieldauer

Vor Beginn der ersten Runde einigen sich die-Spieler auf eine Anzahl von Spielrunden. Wir empfehlen bei 3 oder 4 Spielern mindestens 6 Runden (= 6 Spiele) und bei 5 oder 6 Spielern mindestens 4 Runden (= 4 Spiele). Schließlich bleibt es den Spielern selbst überlassen, wie viele Runden sie dem Stress dieses kosmischen Geranges gewachsen sind.

Die Spielkarten

Auf den 60 Spielkarten finden wir Abbildungen der vier Rassen aus der fernen Galaxis. Es gibt Pflanzenwesen (Grün), Insektoiden (Gelb), Robots (Grau) und den Zusammenschluß der Konföderation (Rot). Jede Farbe besitzt die Werte 1 bis 15.

Aber in der fernen Galaxis existiert fast unerkannt eine fünfte Rasse, die sogenannten Metamos. Ihre besondere Fähigkeit erlaubt es ihnen, die Gestalt beliebiger anderer



Rassen anzunehmen. Damit die Metamos in diesem Spiel zu erkennen sind, haben wir sie in einem kräftigen Blau gestaltet, was aber nicht heißen soll, daß sie die Fähigkeit der Verwandlung verloren haben. In diesem Spiel haben sie die Gestalt der Karten 10 und 12 in allen Rassen angenommen. Wir empfehlen Ihnen, diesen Umstand besonders zu beachten.

Die Aktionskarten

Die 42 Aktionskarten benötigen wir immer im ersten Abschnitt einer Runde. Mit ihnen bestimmen die Spieler die führende Rasse und die Art der abschließenden Wertung. Ein Satz aus 7 Aktionskarten besteht aus je einer Machtkarte in der Farbe der beteiligten Rassen, einer neutralen Karte, bei der ausnahmsweise mal keine Rasse an die Macht kommt, und schließlich je einer Karte für die positive und die negative Wertung.

DER ERSTE ABSCHNITT

Auswahl von Macht und Wertung

Unter Einsatz ihrer Power-Chips bestimmen die Spieler, welche Rasse die Macht in dieser Runde ausübt. Dazu benötigen sie die Aktionskarten. Jeder wählt geheim eine seiner 5 Machtkarten aus und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Normalerweise wählt man eine Rasse, von der man besonders viele bzw. hohe Werte besitzt. Schließlich entscheidet man sich, ob es in dieser Runde eine positive oder negative Wertung geben soll. Besitzt man überwiegend hohe Karten, wählt man auf Positiv, besitzt man vorwiegend niedrige Karten empfiehlt sich Negativ. Diese gewählte Karte legt man ebenfalls verdeckt vor sich auf den Tisch.

Gleichzeitig decken alle Spieler ihre Wertungskarte auf. Die Machtkarte bleibt weiterhin verdeckt.

Bestimmung von Macht und Wertung

Beginnend beim Geber und dann im Uhrzeigersinn, **muß** jeder Spieler **eine** der drei folgenden Aktionen durchführen, wenn er an die Reihe kommt:

- (1) Passen Wer sich ganz heraushalten will, der passt und dreht seine Wertungskarte wieder um. Er ist vorläufig raus aus dem Spiel und beteiligt sich erst wieder im zweiten Abschnitt.
- (2) Bieten Damit ein Spieler seine gewählte und noch verdeckt liegende Rasse an die Macht bringt, muß er Power-Chips bieten. Das erste Gebot einer Runde gibt in der Regel der Geber ab und es kann beliebig hoch sein. Jedes weitere Gebot muß um mindestens einen Power-Chip über dem vorherigen liegen. Spieler ohne Chips können nicht bieten. Auch darf kein Spieler mehr Chips einsetzen, als er noch besitzt. Es ist durchaus möglich, daß ein Spieler passt, obwohl sein letztes Gebot noch nicht übertroffen wurde. Passen auch alle anderen Spieler nach ihm und sein Gebot bleibt das höchste, so gewinnt er natürlich das Bieten.
- (3) Spionkren Der Spieler darf sich eine der verdeckt ausliegenden Machtkarten ansehen. Allerdings muß er dafür dem betroffenen Spieler einen Power-Chip zahlen! Wenn er sich die Karte des Gegenspielers ansieht, sollte er darauf achten, daß kein anderer Spieler die Farbe der Karte erkennen kann. Immer wenn ein Spieler wieder an die Reihe kommt, kann er erneut spionieren.



Sobald alle Spieler gepasst haben, endet der erste Abschnitt. Nur der Spieler, der die meisten Power-Chips eingesetzt hat, zahlt diese in den Vorrat. Nur er deckt dann seine Machtkarte auf. Für den zweiten Abschnitt besitzt nun seine gewählte Rasse die Macht. Seine Wertungskarte bestimmt zudem die Wertung am Ende der Runde. Beide Karten bleiben offen liegen. Wurde die neutrale Machtkarte gespielt, so besitzt in dieser Runde keine der Rassen die Macht. Sollten einmal alle Spieler passen und das höchste

Gebot bleibt 0, dann gelten die Karten des Gebers in dieser Runde.

DER ZWEITE ABSCHNITT

Das kosmische Gerangel

Der Sieger beim Bieten beginnt und spielt die erste Karte aus.

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muß er immer eine Karte ausspielen. Dabei muß die zuerst ausgespielte Karte in der Farbe bedient werden. Wird zum Beispiel als erstes eine rote Karte ausgespielt, müssen alle anderen Spieler ebenfalls eine rote Karte legen. Besitzt man keine Karte dieser Rasse, so darf man eine beliebige Farbe spielen, oder aber mit der Farbe der Rasse, die in dieser Runde die Macht besitzt, trumpfen.

Nachdem jeder Spieler eine Karte gelegt hat, wird ermittelt, wer diesen Stich gewonnen hat und die Karten an sich nehmen muß. Die Karten erhält der Spieler, der die höchste Karte der zuerst ausgespielten Rasse gelegt hat. Liegen jedoch eine oder mehrere Karten in der Farbe der Rasse auf dem Tisch, die in dieser Runde die Macht besitzt (Trumpf!), so gewinnt der Spieler den Stich, der hiervon die höchste Karte ausgespielt hat, unabhängig davon, welche Farbe als erstes gelegt wurde.

Die Metamos

Die Metamos setzen ihre Macht der Verwandlung immer nach dem selben Prinzip ein.

Wird eine blaue 10 oder 12 gespielt und es wurde bereits **mindestens eine** Karte vorher ausgespielt, so nimmt die blaue Karte automatisch die Gestalt der Macht an, die zuerst ausgespielt wurde.



Beispiel: Eine rote 11 wurde als erste Karte gespielt. Jede blaue Karte in diesem Stich wird automatisch zu einer roten Karte.

Wird eine blaue 10 oder 12 als **erste Karte** ausgespielt, so entscheidet der Spieler, in welche der vier Rassen sich die Karte verwandelt.

Beispiel: Als erste Karte wird eine blaue 12 gespielt. Der Spieler nennt die grüne Rasse. Damit gilt die blaue 12 für diesen Stich als grüne Karte. Werden in dieser Runde weitere blaue Karten gespielt, so werden sie automatisch zu grünen Karten,

Ein Spieler der die Rasse einer zuerst ausgespielten Karte nicht bedienen kann, ist nicht gezwungen, eine blaue Karte zu spielen. Er kann weiterhin eine beliebige Karte abwerfen oder eventuell trumpfen. In der Hand der Spieler ist ein Metamo also immer blau, erst beim ausspielen nehmen sie die Farbe; einer der vier Rassen an.

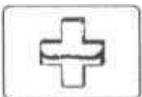
Der Spieler der einen Stich gewinnt, legt die Karten als Stapel vor sich auf den Tisch. Erhält er noch weitere Stiche, so legt er sie in der Art dazu, daß man am Ende der Runde die Anzahl der Stiche möglichst schnell erkennen kann.

Der Spieler, der einen Stich gewonnen hat, spielt auch die nächste Karte aus.

DIE WERTUNG

Wurden alle Karten gespielt, so zählen die Spieler die Anzahl ihrer Stiche. Die Werte der einzelnen Karten sind dabei ohne jede Bedeutung. Je nach Wertung erhalten sie nun weitere Power-Chips.

Positive Wertung



Jeder Spieler erhält soviele Power-Chips aus dem Vorrat, wie er Stiche gewonnen hat. So ergeben 3 Stiche auch 3

Power-Chips. Der Spieler, der in dieser Runde das Bieten gewonnen hat, erhält die doppelte Anzahl Power-Chips. Für 3 Stiche erhält er also 6 Power-Chips.

Negative Wertung



Bei der negativen Wertung ist der Spieler mit den wenigsten Stichen der einzige, der Power-Chips erhält. Dabei erhält er die Anzahl Stiche des Spielers mit den meisten Stichen als Chips ausbezahlt. Besitzen mehrere Spieler die wenigsten, Stiche, so erhält jeder von ihnen Chips. Ist darunter der Spieler, der das Bieten gewonnen hat, so erhält er die doppelte Anzahl Chips.

Zusätzlich zahlt der Spieler mit den meisten Stichen die Anzahl seiner Stiche als Power-Chips in den Vorrat. Gibt es mehrere Spieler mit der gleichen Anzahl an meisten Stichen, so verliert jeder die entsprechende Anzahl Chips. Befindet sich darunter der Spieler, der das Bieten gewonnen hat, so verliert er natürlich die doppelte Anzahl Chips.

Beispiel: Spieler Alpha hat mit 6 Stichen die Meisten erspielt. Spieler Beta hat nur 1 Stich. Alpha muß nun 6 Power-Chips abgeben und Beta erhält 6 Power-Chips. Hätte Beta in dieser Runde auch noch das Bieten gewonnen, so bekäme er stolze 12 Chips!

Ein Spieler kann niemals ins Minus gelangen. Wer keine Chips mehr hat, der kann auch keine mehr verlieren.

Das Spielende

Das Spiel endet nach der zu Spielbeginn festgelegten Anzahl von Spielrunden. Wir empfehlen bei 3 und 4 Spielern sechs 6 Runden (= 6 Spiele) und bei 5 und 6 Spielern 4 Runden (= 4 Spiele). Den Spieler bleibt es selbst überlassen, wieviele Runden sie spielen. Auf jeden Fall gewinnt nach der vereinbarten Rundenzahl der Spieler mit den meisten Power-Chips.