



S.O.S. AM WELTALL

Auteur: Tom Schoeps
Illustrator: Gediminas Akelaitis

Fir 2 bis 4 Spiller
ab 6 Joer
Dauer vum Spill: 20 Min.

- Spillmaterial:**
- 1 Spillplang
 - 7 Alienfiguren
 - 7 transparent Standféiss
 - 1 Wierfel
 - 21 Aufgabekaarten
 - 1 Schwaarzt Lach
 - 5 Koméiten
 - Spillregelen

Am Spill S.O.S. AM WELTALL sinn Aliens ënnerwee fir op eng wichteg intergalaktesch Konferenz, wéi hiert Raumschëff op eemol eng Pann huet. Si sprange schnell eraus, duercherneen an ouni Hëllef. Si mussen déi aner Ausserierdesch esou séier wéi méiglech treffen. Mee wéi? S.O.S.!

S.O.S. (RETT EIS SÉILEN) ass en Noutsignal, dat zënter 1906 als internationale Morse-Code oder als geschriwwen Buschtawe benotzt gëtt, fir Hëllef an engem Noutfall ze froen. Am leschte Fall sinn d'Buschtawen all grouss geschriwwen, z.B. am Sand oder am Schnéi, an der Hoffnung, datt d'Equipe vun engem Flieger se gesäit an Hëllef schéckt. Ausserdeem sinn d'Nouttelefone mat de Buschtawen "SOS" markéiert.



SPILLZIL

D'Spiller mussen probéieren, déi zwee Aliens, déi op hirer Aufgabekaart duergestallt sinn, sou séier wéi méiglech um Spillplang zesummenzebréngen. Wann dat de Fall ass (kuck Beispill A), kann dës Aufgabekaart ëmgedréint an eng nei gezu ginn. Dëst gëtt widderholl, bis d'Spill eriwwer ass.



Beispill A: Aufgabekaart, déi erfëllt soll ginn

SPILLOPBAU

De Spillplang gëtt an d'Mëtt vum Dësch geluecht. Déi 5 Koméite ginn op déi rout gepunktelt Linne gesat. Déi 7 Aliens an dat Schwaarzt Lach ginn zoufälleg een nom aneren op e fräit Feld um Bord gesat. Zwee Felder um Bord an déi véier Felder an der Mëtt bleiwe fräi (kuck Beispill B).

D'Aufgabekaarte gi gestéckelt an ëmgedréint als Nozéikoup zesumme mam Wierfel prettgeluecht, sou dass all Spiller gutt dru kennt. All Spiller zitt 1 Aufgabekaart vum Koup, déi en opgedeckt virun sech leet. Dee jéngste Spiller ass Startspiller.

SPILLOFLAF

D'Spill gëtt am Tuer vun der Auer gespilt. Den aktive Spiller wierfelt a mécht d'Aktiounen. Dobäi muss hie versichen, béid Aliens, déi op senger Aufgabekaart duergestallt sinn, sou séier wéi méiglech op iergendengem Feld vum Spillbriet beieneen ze bréngen. Soubal se zesummen op engem Feld stinn, ass d'Aufgab erfëllt an d'Aufgabekaart gëtt verdeckt op e perséinlechen Aufgabekoup geluecht. Dann zitt de Spiller eng nei Aufgabekaart vum Nozéikoup a leet se opgedeckt virun sech. Säin Tuer ass eriwwer, wann e keng Aktioun/Beweegung(e) méi huet.

ENN VUM SPILL

Den éischte Spiller, dee 5 Aufgabekaarten erfëllt huet, gewënnt an d'Partie ass eriwwer.



Beispill B: Opbau fir 4 Spiller

WIERFELAKTIONEN:



Schwarz Lach / 1 Punkt: Versetz dat Schwarz Lach op eng eidel Plaz um Spillplang a beweeg irgendeen Alien ëm 1 Feld. D'Reiefolleg, an där dës Schrëtt gemaach ginn, ka fräi gewielt ginn.



Koméit / 1 Punkt: Versetz irgendeen Koméit op eng eidel gepunktelt Linn (rout oder giel) um Spillplang a beweeg irgendeen Alien ëm 1 Feld. D'Reiefolleg, an där dës Schrëtt gemaach ginn, ka fräi gewielt ginn.



2 Punkten: Beweeg irgendeen Alien um Spillplang ëm 2 Felder, oder beweeg zwee Aliens jeeeweils ëm 1 Feld.



Schwarz Lach / 2 Punkten: Versetz dat Schwarz Lach op eng eidel Plaz um Spillplang a beweeg irgendeen Alien ëm 2 Felder, oder beweeg zwee Aliens jeeeweils ëm 1 Feld. D'Reiefolleg, an där dës Schrëtt gemaach ginn, ka fräi gewielt ginn.



Koméit / 2 Punkten: Versetz irgendeen Koméit op eng eidel gepunktelt Linn (rout oder giel) um Spillplang a beweeg irgendeen Alien ëm 2 Felder, oder beweeg zwee Aliens jeeeweils ëm 1 Feld. D'Reiefolleg, an där dës Schrëtt gemaach ginn, ka fräi gewielt ginn.

WICHTEG: Koméiten däerfen ni esou gesat ginn, datt een (oder méi) Alien(s) sech net méi beweegen kann (kënnen).



Beispill C: 1. Aufgabekaart erfëllt



Beispill D: 2. Aufgabekaart erfëllt

Wann e Spiller virum aktive Spiller d'Aliens vum aktive Spiller op engem Feld zesummebruecht huet, well hien net opgepasst huet oder et net anescht goug, ass d'Aufgabekaart vum aktive Spiller trotzdeem erfëllt. Den aktive Spiller dréit dës Aufgabekaart (gratis) ëm, zitt eng nei vum Nozéikoup, a fänkt dann säin Tuer un.

Wann den aktive Spiller eng Aufgabekaart erfëllt (kuck Beispill C), zitt hien direkt eng nei vum Nozéikoup. Wann hien nach e Bewegungspunkt iwwreg huet, kann hien deen direkt benotzen, fir déi nei Aufgabekaart och ze erfëllen (kuck Beispill D). D'Erfëlle vun 2 Aufgabekaarte kann och duerch Réckele vun 2 verschiddegen Aliens erreecht ginn (net am Beispill gewisen).

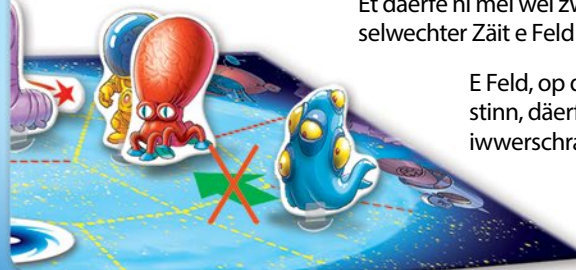
Wann den aktive Spiller wärend sengem Tour keng Aufgabekaart kann erfëllen, kann hien seng Aktioun/Bewegung(en) benotzen, fir irgendeen Alien an eng gutt Positioun fir säin nächste Tour ze bréngen. Natierlech gëtt et keng Garantie, datt dësen Alien nach ëmmer op der selwechter Plaz wäert sinn, wann et erëm säin Tour ass, well en an der Tëschenzäit vun engem anere Spiller op eng aner Plaz ka geréckelt gi sinn.

ALIEN-BEWEEGUNGEN:

En Alien däerf nëmmen op e Feld direkt niewendru beweegt ginn.



Et däerfe ni méi wéi zwee Aliens sech zur selwechter Zäit e Feld deelen.



E Feld, op deem schonn 2 Aliens stinn, däerf weder betratt nach iwwerschritt ginn.

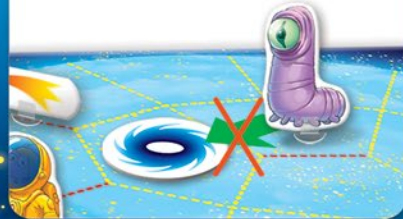
WICHTEG:

Et ass duerchaus méiglech, e puer Aufgaben an engem Tour ze erfëllen. Mee eng Aufgabekaart kann net wärend engem anere Spiller sengem Tuer erfëllt ginn!

En Alien däerf net diagonal iwwer d'Ecker vun engem Feld beweegt ginn.



D'Feld mam Schwarz Lach däerf ni betratt oder iwwerschritt ginn.



E Koméit däerf ni iwwerspronge ginn.



LOGIS™