



S.O.S. IM WELTALL

Autor: Tom Schoeps
Illustrator: Gediminas Akelaitis

Für 2 bis 4 Spieler
ab 6 Jahren
Spieldauer: 20 Min.

- Spielmaterial:**
- 1 Spielplan
 - 7 Alienaufsteller
 - 7 transparente Standfüße
 - 1 Würfel
 - 21 Auftragskarten
 - 1 Schwarzes Loch
 - 5 Kometen
 - Spielanleitung

Im Spiel S.O.S. IM WELTALL sind Aliens auf dem Weg zu einer wichtigen intergalaktischen Konferenz, als ihr Raumschiff plötzlich eine Panne hat. Sie springen schnell heraus, verwirrt und hilflos. Sie müssen so schnell wie möglich die anderen Außerirdischen treffen. Aber wie? S.O.S.!

S.O.S. (RETTET UNSERE SEELEN) ist ein internationales Notsignal, das seit 1906 als Morsezeichen oder als ausgeschriebene Buchstabenfolge verwendet wird, um in einer Notlage Hilfe anzufordern. Im letzteren Fall werden die Buchstaben großformatig z.B. in den Sand oder Schnee geschrieben, in der Hoffnung, dass Besatzungen von Flugzeugen diese sehen und Hilfe schicken. Des Weiteren werden Notruftelefone mit den Buchstaben „SOS“ gekennzeichnet.



SPIELZIEL

Die Spieler müssen versuchen, die beiden auf ihrer Auftragskarte abgebildeten Aliens so schnell wie möglich auf einem Feld auf dem Spielplan zusammenzubringen. Wenn dies erfüllt ist (siehe Beispiel A), kann man diese Auftragskarte umdrehen und eine neue ziehen. Dies wird wiederholt, bis das Spiel endet.



Beispiel A: Zu erfüllende Auftragskarte

SPIELAUFBAU

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die 5 Kometen werden auf den rot gepunkteten Linien platziert. Die 7 Aliens und das Schwarze Loch werden zufällig nacheinander auf ein beliebiges freies Feld am Rand platziert. Zwei Randfelder und die vier Felder in der Mitte bleiben frei (siehe Beispiel B).

Die Auftragskarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel zusammen mit dem Würfel in Reichweite aller Spieler bereitgelegt. Jeder Spieler zieht 1 Auftragskarte, die er offen vor sich auslegt. Der jüngste Spieler ist Startspieler.

SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der aktive Spieler würfelt und führt die gewürfelten Aktionen aus. Dabei muss er versuchen, die beiden auf seiner Auftragskarte abgebildeten Aliens so schnell wie möglich auf einem beliebigen Feld auf dem Spielplan zusammenzubringen. Sobald sie gemeinsam auf einem Feld stehen, ist der Auftrag erfüllt und die Auftragskarte wird auf seinem persönlichen Auftragsstapel verdeckt abgelegt. Dann zieht der Spieler eine neue Auftragskarte vom Nachziehstapel und legt diese offen vor sich aus. Sein Spielzug endet, wenn er keine Aktion/Bewegung(en) mehr ausführen kann.

SPIELEND

Der erste Spieler, der 5 Auftragskarten erfüllt hat, gewinnt und beendet die Partie.



Beispiel B: Aufbau für 4 Spieler

WÜRFELAKTIONEN:



Schwarzes Loch / 1 Punkt: Versetze das Schwarze Loch auf ein freies Feld auf dem Spielbrett und bewege einen beliebigen Alien um 1 Feld. Die Reihenfolge, in der diese Schritte durchgeführt werden, ist frei wählbar.



Komet / 1 Punkt: Versetze einen beliebigen Kometen auf eine freie gepunktete Linie (rot oder gelb) auf dem Spielbrett und bewege einen beliebigen Alien um 1 Feld. Die Reihenfolge, in der diese Schritte durchgeführt werden, ist frei wählbar.



2 Punkte: Bewege einen beliebigen Alien auf dem Spielbrett um 2 Felder oder bewege zwei beliebige Aliens um jeweils 1 Feld.



Schwarzes Loch / 2 Punkte: Versetze das Schwarze Loch auf ein freies Feld auf dem Spielbrett und bewege einen beliebigen Alien um 2 Felder oder bewege zwei beliebige Aliens um jeweils 1 Feld. Die Reihenfolge, in der diese Schritte durchgeführt werden, ist frei wählbar.



Komet / 2 Punkte: Versetze 1 beliebigen Kometen auf eine freie gepunktete Linie (rot oder gelb) auf dem Spielbrett und bewege einen beliebigen Alien um 2 Felder oder bewege zwei beliebige Aliens um jeweils 1 Feld. Die Reihenfolge, in der diese Schritte durchgeführt werden, ist frei wählbar.

WICHTIG: Kometen dürfen nie so platziert werden, dass ein (oder mehrere) Alien(s) sich nicht mehr bewegen kann (können).



Beispiel C: 1. Auftragskarte erfüllt



Beispiel D: 2. Auftragskarte erfüllt

Wenn ein Spieler vor dem aktiven Spieler die Aliens des aktiven Spielers auf einem Feld zusammengebracht hat, weil er nicht aufgepasst hat oder nicht anders konnte, ist die Auftragskarte des aktiven Spielers trotzdem erfüllt. Der aktive Spieler dreht die Auftragskarte (kostenlos) verdeckt um, zieht eine neue vom Nachziehstapel und beginnt dann seinen Zug.

Erfüllt der aktive Spieler eine Auftragskarte (siehe Beispiel C), zieht er sofort eine neue vom Nachziehstapel. Hat er noch eine Bewegung übrig, darf er diese sofort nutzen, um die neue Auftragskarte ebenfalls zu erfüllen (siehe Beispiel D). Zwei Auftragskarten erfüllen geht auch indem 2 verschiedene Aliens bewegt werden (nicht im Beispiel gezeigt).

Kann der aktive Spieler während seines Zuges keine Auftragskarte erfüllen, kann er mit seiner Aktion/Bewegung(e)n einen beliebigen Alien in eine gute Position für seine nächste Runde bringen. Natürlich gibt es keine Garantie dafür, dass sich dieser Alien immer noch an derselben Stelle befindet, wenn er erneut an der Reihe ist, da er in der Zwischenzeit möglicherweise von einem anderen Spieler an einen anderen Ort bewegt wurde.

ALIEN-BEWEGUNGEN:

Ein Alien darf nur auf ein unmittelbar benachbartes Feld ziehen.



Ein Feld dürfen sich nicht mehr als 2 Aliens gleichzeitig teilen.



Ein Feld, auf dem bereits 2 Aliens stehen, darf weder betreten noch überquert werden.

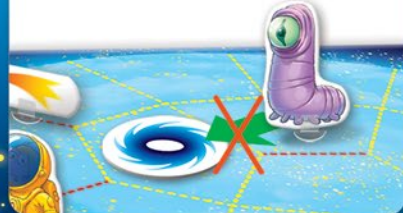
WICHTIG:

Es ist durchaus möglich, mehrere Aufträge in einem Spielzug zu erfüllen. Eine Auftragskarte kann jedoch nicht während des Spielzugs eines anderen Spielers erfüllt werden!

Ein Alien darf nicht diagonal über die Ecken eines Feldes ziehen.



Das Feld mit dem Schwarzen Loch darf nie betreten oder überquert werden.



Ein Komet darf nie übersprungen werden.



LOGIS™