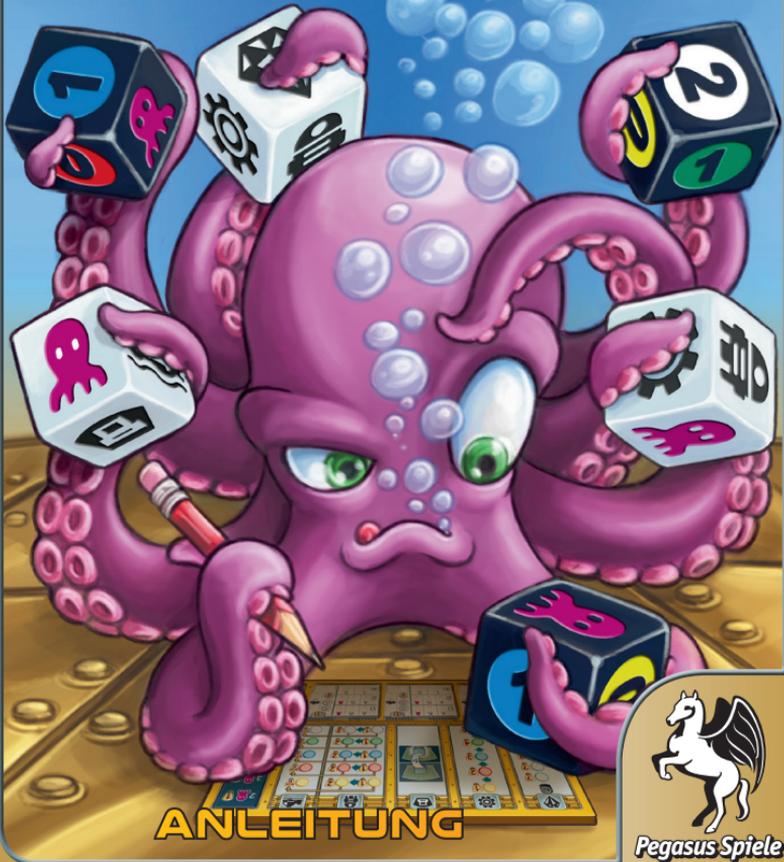


OCTO DICE

CHRIS TOUSSAINT



ANLEITUNG



EINLEITUNG

Als Ingenieure und Wissenschaftler an Bord der Tiefseeforschungsstation „AquaSphere“ seid ihr zuständig für den Einsatz der Forschungsroboter.

Diese sogenannten „Bots“ sind ausgefallen, daher müsst ihr nun selbst Hand anlegen, um eure Labore zu erweitern, Kristalle zu erforschen, die Bots zu reaktivieren und die Oktopoden einzufangen.

Wer von euch in dieser kritischen Zeit die klügsten Entscheidungen trifft und das nötige Quäntchen Glück hat, kann die Konkurrenz im Rennen um die besten Ergebnisse entscheidend abhängen.

Aber seid vorsichtig! Schließlich weiß man nie, wer von der Konkurrenz einem gerade über die Schulter schaut, um die neuesten Erkenntnisse zu kopieren ...

SPIELZIEL

Wer im Laufe des Spiels durch geschicktes Ausnutzen der Würfel die meisten Wissenspunkte sammelt, gewinnt das Spiel.

Die Wissenspunkte, in dieser Anleitung kurz „Punkte“ genannt, erkennt ihr am Glühbirnen-Symbol .

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team.**

SPIELMATERIAL



3 weiße Würfel mit
Aktionssymbolen



3 schwarze Würfel mit
Farben und Ziffern



16 Markierungssteine (je 4 in 4 Spielerfarben)



9 doppelseitig bedruckte Laborplättchen,
je 3 der Stufen 0, 1 und 2



Block mit Wertungsblättern

3

SPIELAUFBAU

- Nehmt euch jeder ein **Wertungsblatt** und einen Stift (die Stifte sind nicht im Spiel enthalten).
- Sortiert die **9 Laborplättchen** nach ihrer **Stufe** (weiße Ziffer rechts unten) und legt sie zeilenweise aus. Bei eurer ersten Partie solltet ihr die Plättchen zusätzlich nach der Nummerierung links oben sortieren, also A1, B1, C1 usw. (s. Abb. unten).
Bei den nächsten Partien könnt ihr die Vorder- und Rückseiten und die Sortierung der Plättchen innerhalb der Stufen beliebig wählen bzw. auslösen.
- Nehmt euch jeweils die **4 Markierungssteine** einer Spielerfarbe. Legt je einen davon oberhalb der Stufe 0 aus. Legt den letzten Stein zum Anzeigen eurer Spielerfarbe vor euch ab.



4

Die folgenden Regeln gelten grundsätzlich für alle Spielerzahlen. Die Unterschiede für das Solospiel werden auf Seite 12 beschrieben.

SPIELABLAUF

- Eine Partie besteht aus insgesamt **6 Spielzügen** pro Spieler
- Nach jeweils 2 Spielzügen folgt eine **Zwischenwertung**, wodurch das Spiel in **3 Spieldrittel** unterteilt wird.
- Nach der 3. Zwischenwertung folgt eine **Bonuswertung**, bevor alle Spieler ihre Gesamtpunktzahl ermitteln.

SPIELZUG

Jeder **Spielzug** besteht aus bis zu 4 Teilen:

- a) **Würfeln**
- b) **Bis zu 2 Hauptaktionen ausführen (Kristall-, Forschungs-, Labor-, Bot- und U-Boot-Aktion)**
- c) **Eventuell Oktopoden-Aktion ausführen**
- d) **Eventuell Zusatzaktion der Mitspieler**

Ein Beispiel für einen kompletten Spielzug findet ihr auf S. 12-13.

a) Würfeln: Bestimme die verfügbaren Aktionen

1. Wirf alle 6 Würfel und lege 2 beliebige davon zur Seite.
2. Wirf die verbleibenden 4 Würfel und lege 2 beliebige davon zu den zuvor beiseite gelegten Würfeln.
3. Wirf die verbleibenden 2 Würfel und lege sie zu den Anderen.

Die so erhaltenen 6 Würfel können für die Schritte b) bis d) beliebig zusammengestellt werden.

b) Bis zu 2 Hauptaktionen ausführen

- Zum Ausführen einer Hauptaktion musst du einen weißen und einen schwarzen Würfel kombinieren.
- Der weiße Würfel zeigt an, **welche** Hauptaktion du ausführst und der schwarze Würfel zeigt an, **wie** du sie ausführst. Je nach gewählter Aktion ist entweder nur die **Farbe** oder nur die **Ziffer** auf dem schwarzen Würfel von Bedeutung.
- In einem Zug darfst du **maximal 2** solcher Kombinationen bilden und die so definierten Aktionen ausführen.
- Wenn kein leerer Kreis für ein Ankreuzen vorhanden ist, darfst du die Aktion nicht ausführen.



Entscheide, in welcher Reihenfolge du deine 2 Hauptaktionen ausführst. Trage die Punkte, die du dafür erhältst, in die Felder A und B des zugehörigen Zuges auf deinem Wertungsblatt ein.

Erläuterung der Hauptaktionen:

1. KRISTALL

„Du analysierst Kristalle“: Kreuze einen der 5 Kreise an. Du erhältst die auf dem schwarzen Würfel angezeigte Ziffer als Punkte.



2. FORSCHUNG

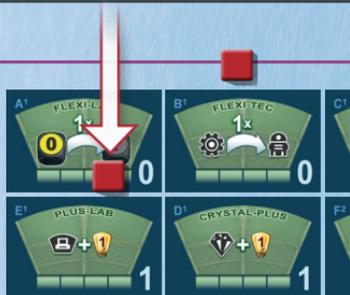
„Du erforschst ein Fachgebiet“: Kreuze den Farbkreis an, welcher der Farbe des schwarzen Würfels entspricht und erhalte die daneben abgebildete Anzahl an Punkten. **Wichtig**: Du darfst die Farbfelder nur in Pfeilreihenfolge ankreuzen, also z. B. den roten Kreis erst nach dem gelben.



3. LABOR

„Du erweiterst dein Labor“:

Rücke einen deiner Markierungssteine um einen Schritt nach unten auf das nächste Laborplättchen. Dafür muss dein schwarzer Würfel die Ziffer der zu **erreichenden** Stufe anzeigen.



Ab sofort darfst du die Funktion des neu erreichten Plättchens nutzen. Die zuvor erworbenen Funktionen bleiben erhalten! Für die Erweiterung deines Labors erhältst du keine Punkte (Erklärungen der Plättchen s. S. 14-15).



4. BOT

„Du aktivierst einen Bot“: Kreuze einen Farbkreis an, welcher der Farbe des schwarzen Würfels entspricht. Sind beide Kreise einer Farbe noch nicht angekreuzt, musst du zuerst den linken Kreis ankreuzen. Du erhältst die neben dem Kreis angezeigten Punkte.

5. U-BOOT

„Du machst ein U-Boot startbereit“: Kreuze den Farbkreis an, welcher der Farbe des schwarzen Würfels entspricht. Hierfür erhältst du keine Punkte.

Anmerkung: Für angekreuzte U-Boote bekommst bei den Zwischenwertungen Punkte, und zwar je einen für jeden angekreuzten gleichfarbigen Bot (s. S. 10, Zwischenwertung).



7

c) Oktopoden-Aktion ausführen

„Du fängst Oktopoden“: In jedem Spieldritteln hast du die Aufgabe, mindestens 2 Oktopoden zu würfeln.

- Kreuze für jeden Oktopoden in deinem Wurf einen Oktopoden im Zwischenwertungsbereich des aktuellen Spieldritteln an (s. Abb. links). Wenn du in einem Spieldritteln beide Oktopoden angekreuzt hast, darfst du das Symbol mit den 2 Minuspunkten durchstreichen (s. Abb. rechts).



- Hast du bei deinem Wurf 2 oder mehr Oktopoden gewürfelt, bekommst du zusätzliche Bonuspunkte (s. Abb. links), die du in das Feld mit dem Oktopodensymbol einträgst.

Beispiel: Du hast 3 Oktopoden in deinem Wurf. Du kreuzt beide Oktopoden an und streichst die Minuspunkte durch. Zusätzlich notierst du dir 3 Bonuspunkte.



d) Zusatzaktion der Mitspieler

„Deine Mitspieler profitieren von deinen Forschungen“:

In jedem Spieldrittelt dürft ihr bis zu 2-mal die Würfel eines Mitspielers für eigene Aktionen nutzen.

Deine Mitspieler dürfen jeweils 2 **beliebige** Würfel aus deinem Wurf verwenden, um die entsprechende Kombination für eine eigene Haupt- oder Oktopoden-Aktion zu nutzen. Sie dürfen dabei die Funktionen ihrer Labore nutzen.

Die dabei erzielten Punkte tragen sie in die unterste Zeile des Wertungsblattes ein - auch, wenn es 0 Punkte sind.



Anmerkungen:

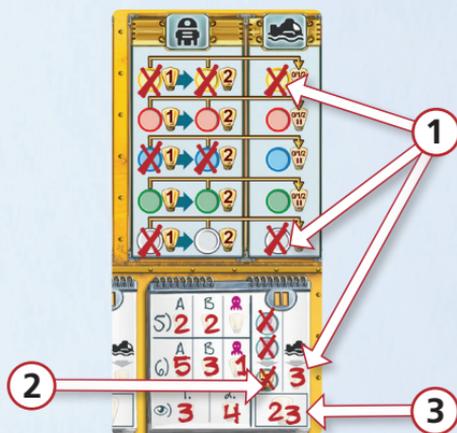
- *Ihr dürft nicht beide Zusatzaktionen bei einem einzigen Zug eines Mitspielers machen.*
- *Um Zeit zu sparen, können die Mitspieler ihre Zusatzaktionen gleichzeitig ausführen. Sollte die Reihenfolge wichtig sein, gilt die Spielreihenfolge im Uhrzeigersinn ausgehend vom Spieler, der am Zug ist.*



ZWISCHENWERTUNG

Nachdem jeder Spieler 2 Züge (und ggf. 2 Zusatzaktionen) gemacht hat, führt ihr eine Zwischenwertung durch:

- 1 Für jedes angekreuzte U-Boot erhältst du so viele Punkte, wie du Bots in der gleichen Farbe angekreuzt hast („Deine Bots steuern das U-Boot“). Trage den Wert in das dafür vorgesehene Feld unter dem U-Boot-Symbol ein.



Beispiel: Für das gelbe U-Boot erhältst du 2 Punkte, weil 2 gelbe Bots angekreuzt sind. Für das weiße U-Boot erhältst du 1 Punkt.

- 2 Du verlierst 2 Punkte, wenn du nicht beide Oktopoden im aktuellen Spieldrittel angekreuzt hast. Das Symbol dafür ist bereits vorgedruckt. Wenn du 2 Oktopoden angekreuzt hast, darfst du auch die 2 Minuspunkte durchstreichen.
- 3 Addiere alle Punkte des Spieldrittels und trage sie in das Summenfeld ein.

10

BONUSWERTUNG

Nach der dritten Zwischenwertung folgt eine **Bonuswertung**:

- Wenn du die meisten **Kristalle** angekreuzt hast, erhältst du 4 Punkte. Für die zweitmeisten Kristalle erhältst du 2 Punkte. Bei Gleichstand addiert ihr die Punkte der entsprechenden Platzierungen und teilt sie durch die beteiligten Spieler (aufrunden, wenn nötig).

Beispiel: Wenn 2 Spieler die meisten Kristalle angekreuzt haben, erhalten beide je 3 Punkte.

Anmerkung: Wenn du keinen Kristall angekreuzt hast, bekommst du hier keine Punkte!

- Du bekommst Punkte für deine **Laborerweiterungen** der Stufe 2 (s. S. 14-15, „Laborplättchen“).

Addiere die Bonuspunkte für Kristalle und Laborerweiterungen und trage sie in das Feld rechts oben ein **1**.



SPIELENDE

Addiere die Punkte der 3 Zwischenwertungen und der Bonuswertung. Trage die Summe in das Summenfeld rechts unten ein **2**: Dieses ist dein **Endergebnis!**

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden ist besser, wer mehr U-Boote angekreuzt hat. Steht es auch hier Unentschieden, muss die nächste Partie entscheiden ...

11

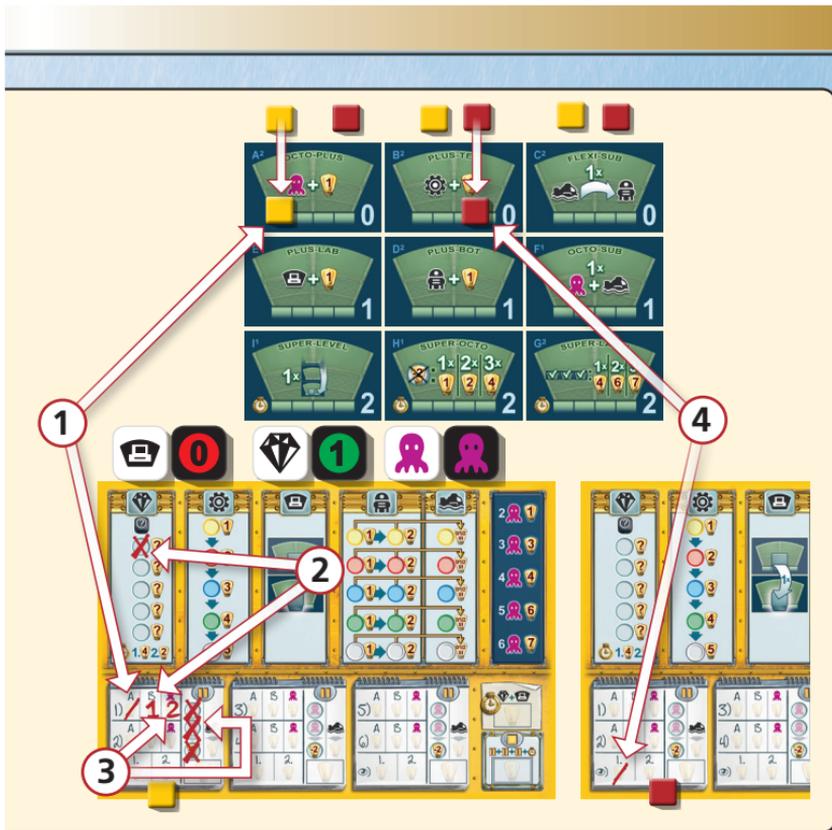
Beispiel für einen Spielzug:

- 1 Gelb führt in seinem ersten Zug eine Labor-Aktion aus, d.h. er zieht den gelben Markierungsstein auf die Stufe 0, das Octo-Plus. Dafür erhält Gelb keine Punkte und notiert das im Punktefeld mit einem Strich.
- 2 Als Zweites kombiniert Gelb die Kristall-Aktion mit einer 1. Dafür kreuzt Gelb einen Kreis in der entsprechenden Spalte an und notiert sich dafür 1 Punkt.
- 3 Bei der Oktopoden-Aktion darf Gelb wegen der beiden gewürfelten Oktopoden beide Symbole durchstreichen. Da er mehr als 1 Oktopoden in seinem Zug gewürfelt hat, erhält er außerdem 1 Bonuspunkt. Durch die Funktion des soeben erweiterten Labors erhöht sich dies auf 2 Bonuspunkte, die Gelb in dem entsprechenden Feld notiert.
- 4 Rot nutzt als Zusatzaktion ebenfalls die Labor-Aktion mit der 0 (er hätte jedoch auch eine andere Würfelkombination verwenden dürfen). Er zieht dafür seinen Markierungsstein in der mittleren Spalte um 1 Feld nach unten und notiert sich dafür 0 Punkte.

REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Eine Partie besteht aus 9 Spielzügen anstatt aus 6.
- Die Zwischenwertung findet nach jeweils 3 Spielzügen statt.
- Die Ergebnisse jedes dritten Spielzuges trägst du in die unterste Zeile an Stelle der Zusatzaktionen ein, welche hier entfallen.
- Die Mehrheitswertung für die meisten Kristalle entfällt.



VARIANTE FÜR 2 SPIELER

Mit dieser Variante erhöht ihr eure Auswahlmöglichkeiten für die „Zusatzaktion“

- Nach jedem Zug eines Spielers würfelt ein virtueller Spieler mit 6 Würfeln.
- Diese Würfel behandelt ihr wie unter: „d) Mitspieler dürfen eine Zusatzaktion ausführen“, s. S. 3.

LABORPLÄTTCHEN

Stufe 0



A1 Flexi-Lab: Du darfst einmal pro Zug eine gelbe Würfelseite für eine beliebige Farbe oder Ziffer einsetzen (nicht für einen Oktopoden!).



A2 Octo-Plus: Du erhältst +1 Punkt bei deiner Oktopoden-Aktion, wenn du dort **mindestens 1 Bonuspunkt** erzielt hast.



B1 Flexi-Tec: Du darfst einmal pro Zug ein Forschungs-Symbol verwenden, um die Bot-Aktion auszuführen.



B2 Plus-Tec: Du erhältst +1 Punkt bei jeder deiner Forschungs-Aktionen.



C1 Sub-Plus: Du erhältst +1 Punkt bei jeder deiner U-Boot-Aktionen.



C2 Flexi-Sub: Du darfst einmal pro Zug ein U-Boot-Symbol verwenden, um die Bot-Aktion auszuführen.

Anmerkung: In Kombination mit dem Octo-Sub zählt dieser Würfel dann nicht mehr als U-Boot.

Stufe 1



D1 Crystal-Plus: Du erhältst +1 Punkt bei jeder deiner Kristall-Aktionen.



D2 Plus-Bot: Du erhältst +1 Punkt bei jeder deiner Bot-Aktionen.



E1 Plus-Lab: Du erhältst +1 Punkt bei jeder deiner Labor-Aktionen.



E2 Flexi-Level: Bei jedem folgenden Laborausbau braucht die Ziffer auf dem schwarzen Würfel nicht mehr mit der erreichten Stufe übereinzustimmen.



F1 Octo-Sub: Wenn du mindestens ein U-Boot-Symbol hast, erhöht sich bei der Oktopoden-Aktion die Anzahl deiner Oktopoden um 1. Es spielt keine Rolle, ob du mit diesen U-Booten zuvor eine Aktion ausgeführt hast.



F2 Octo-Catch: Wenn du mindestens einen nicht für eine Hauptaktion genutzten weißen Würfel hast, erhöht sich bei der Oktopoden-Aktion die Anzahl deiner Oktopoden um 1.

Stufe 2 (nur für die Bonuswertung, s. S. 11)



G1 Super-Lab V: Du erhältst +3/5/7 Punkte für 1/2/3 komplett ausgebaute Laborspalten.



G2 Super-Lab H: Du erhältst +4/6/7 Punkte für 1/2/3 komplett ausgebaute Laborzeilen.



H1 Super-Octo: Du erhältst +1/2/4 Punkte für 1/2/3 mal erfolgreiches Durchstreichen der Minuspunkte für Oktopoden bei den Zwischenwertungen.



H2 Super-Sub: Du erhältst +1 Punkt für jedes eigene angekreuzte U-Boot.



I1 Super-Level: Du darfst direkt vor der Bonuswertung einen Markierungsstein bis zur Stufe 2 ziehen.



I2 Super-Copy: Du darfst eine der beiden anderen Funktionen der Stufe 2 nutzen. Es spielt keine Rolle, ob diese Stufe bereits mit einem deiner Markierungssteine belegt ist.



Pegasus Spiele

Wir bedanken uns beim Verlag Hall Games dafür, dass wir das Thema des Spiels AquaSphere verwenden dürfen, und dem AquaSphere-Autor Stefan Feld danken wir für die Unterstützung bei vielen Testrunden. Außerdem danken wir allen Testspielern und Korrekturlesern für ihr wertvolles Feedback.

Autor: Chris Toussaint

Illustrationen: Dennis Lohausen

Layout: Hans-Georg Schneider

Realisation: Ralph Bruhn

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele