

MICROWORLD

Mit bloßem Auge können wir ihn nicht sehen, aber er ist immer da: Der Mikrokosmos unseres Körpers. Und jeden Tag tobt dort ein unerbittlicher, epischer Krieg. Minute für Minute und Kampf für Kampf. Auf der einen Seite haben wir die Viren, die versuchen sich zu vermehren und die Kontrolle über die Körperzellen zu übernehmen. Auf der anderen Seite stehen die Antikörper, die darauf reagieren und die Aggressoren im Zaum halten wollen. Die zwei Fraktionen müssen versuchen verschiedene Gewebe zu kontrollieren, indem sie Gruppen aus miteinander verbundenen Zellen bilden und unglaubliche Spezialfähigkeiten einsetzen. Wer wird den Krieg im Mikrokosmos gewinnen?

SPIELMATERIAL

4 Spielplanteile



4 Siegpunkteleistenteile



14 Virus- und 14 Antikörpermarker



2 Wertungsmarker



9 Genmarker



1 Genpfeil



1 Genmarker-Übersicht



1 Regelübersicht



SPIELMATERIAL DER SZENARIEN

8 Zusatzregel-Plättchen



4 Zielplättchen



6 Mutationsplättchen



5 Mutationsmarker



1 Szenarienblatt



SPIELIDEE

Microworld ist ein schnelles Strategiespiel für 2 Spieler. In jedem Zug legt der aktive Spieler einen seiner Marker auf den Spielplan. Er erhält sofort Siegpunkte (SP) für seine eigenen benachbarten Marker und am Ende des Spiels SP für jedes Gebiet, in dem er die Mehrheit hat. Mit jedem Einsatz eines Markers beeinflusst der Spieler auch, wohin der Gegner seinen Marker in seinem nächsten Zug legen kann. Viren und Antikörper wachsen ständig und kämpfen gegeneinander!

SPIELAUFBAU

1. Die 4 Spielplanteile werden zu einem runden Spielplan zusammengefügt und in die Mitte der Spielfläche gelegt. Dabei kann die Seite und Position jedes einzelnen Teils frei gewählt oder zufällig bestimmt werden.

[Dadurch ergeben sich viele Kombinationen!]

3. Die Regelübersicht und die Genmarker-Übersicht werden neben den Spielplan gelegt. Der Genpfeil findet seinen Platz neben der Genmarker-Übersicht.

[Er dient als Erinnerungshilfe für den zuletzt verwendeten Genmarker]

2. Die 4 Siegpunkteleistenteile werden zusammengefügt und als Ring um den Spielplan herumgelegt.

4. Die Wertungsmarker werden auf das Feld „0“ der Siegpunkteleiste gelegt. Sobald man die „39“ erreicht, wird der Wertungsmarker umgedreht.

5. Die Spieler wählen ihre Fraktion (Virus oder Antikörper) und nehmen alle 14 Marker ihrer Farbe.



6. Die 9 Genmarker werden verdeckt gemischt. Dann werden 7 Genmarker verdeckt und zufällig auf die entsprechenden Plätze des Spielplans gelegt. Die beiden übrigen Genmarker werden verdeckt neben den Spielplan gelegt, ohne sie anzusehen.

HINWEIS: Für die ersten Partien empfehlen wir die zusätzlichen Regeln und das zusätzliche Spielmaterial nicht zu nutzen. Weitere Einzelheiten hierzu befinden sich auf Seite 6.



Der Spielplan stellt einen inneren Teil eines Körpers dar. Er ist in vier verschiedene Zellbereiche unterteilt, wobei jeder Bereich durch weiße Linien abgegrenzt ist:



MUSKELZELLE, KNOCHENZELLE, NERVENZELLE, SCHLEIMHAUTZELLE

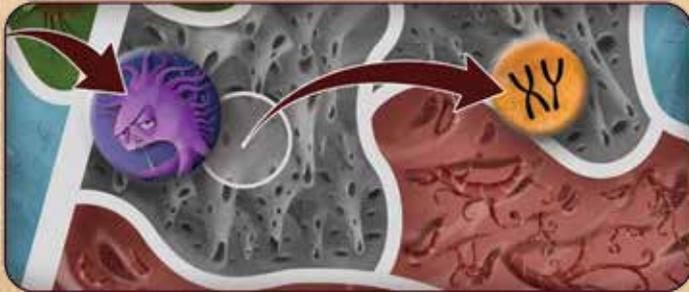
Zellen gelten nur als benachbart, wenn sie durch nur eine weiße Linie voneinander getrennt sind. (Das Kreuz in der Mitte ist eine Linie. Zwei gegenüberliegende Zellen in der Mitte des Spielplans sind NICHT benachbart)



Eine Gruppe benachbarter Zellen derselben Art (Farbe) bildet ein **Gewebe**. Ein Gewebe kann Zellen auf zwei verschiedenen Spielplanteilen umfassen (wenn der Spielplan fertig zusammengebaut ist, vergisst man am besten einfach die einzelnen Teile). Bei der Schlusswertung ist jedes Gewebe so viele SP wert wie die Anzahl seiner Zellen.

SPIELABLAUF

- Der Spieler, der die Viren kontrolliert, beginnt das Spiel, indem er eine Zelle wählt, in der ein Genmarker liegt. Er nimmt den Marker und legt ihn neben den Spielplan, ohne ihn anzusehen. Dann legt er einen seiner Virusmarker in diese Zelle.



- Ab jetzt sind die beiden Spieler abwechselnd dran. Wer an der Reihe und somit aktiver Spieler ist, muss seinen Marker in eine freie Zelle legen, die benachbart zu der Zelle ist, in die der Gegner in seinem letzten Zug seinen Marker gelegt hat.



Der im letzten Spielzug gelegte Marker ist hervorgehoben. Hier seht ihr erlaubte und nicht erlaubte Legemöglichkeiten für den zu legenden Marker in diesem Spielzug.

- Falls es keine benachbarte freie Zelle gibt, kann der Spieler seinen Marker in eine beliebige freie Zelle legen.



Der im letzten Spielzug gelegte Marker ist hervorgehoben. Da es keine freien benachbarten Zellen gibt, kann der Virusspieler seinen Marker in eine beliebige freie Zelle legen.

- Nachdem der Spieler seinen Marker gelegt hat, erhält der aktive Spieler 1 SP für jeden eigenen benachbarten Marker.

(Ein benachbarter Marker ist ein Marker in einer benachbarten Zelle.)



Der in diesem Spielzug gelegte Marker ist hervorgehoben. In diesem Beispiel erhält der Virusspieler 3 SP.



Der in diesem Spielzug gelegte Marker ist hervorgehoben. In diesem Beispiel erhält der Antikörper-Spieler keine SP.

- Der Spieler schiebt seinen Wertungsmarker auf der Siegpunkteleiste entsprechend weiter.



- Wenn der aktive Spieler seinen Marker in eine Zelle legt, in der ein Genmarker liegt, nimmt er den Genmarker und sieht ihn sich an, ohne ihn dabei dem Gegner zu zeigen. Diesen behält er dann (außer im ersten Zug. Weiteres dazu oben links). Besitzt er einen Genmarker, kann er diesen in seinem Zug nutzen, auch wenn er ihn gerade erst erhalten hat. Andernfalls kann er ihn auch für später aufbewahren. Wenn ein Spieler einen Genmarker nutzt, muss er ihn aufdecken und dessen Spezialfähigkeit sofort anwenden (s.u.). (Anschließend kann er den Genpfeil als Erinnerung auf der Genmarker-Übersicht auf das Symbol der genutzten Fähigkeit legen.) Der Spieler behält den genutzten Genmarker und lässt ihn offen vor sich liegen.



nachbarter Rückseite.

Du kannst deinen Marker in eine Zelle legen, in der ein gegnerischer Marker ist.

Der Antikörper-Spieler nutzt einen Genmarker, wendet die Fähigkeit an und legt den Marker offen vor sich ab. Dann legt er den Genpfeil neben das entsprechende Symbol der Genmarker-Übersicht.

GENFÄHIGKEITEN



[NACH DEM LEGEN] Drehe einen gegnerischen Marker auf die Rückseite (*benachbart zu dem gerade gelegten Marker*). Am Ende des Spiels wird der umgedrehte Marker vor der Schlusswertung vom Spielplan entfernt. Während des Spiels gilt der umgedrehte Marker weiterhin als normaler Marker (*für den Erhalt von SP nach dem Legen*).



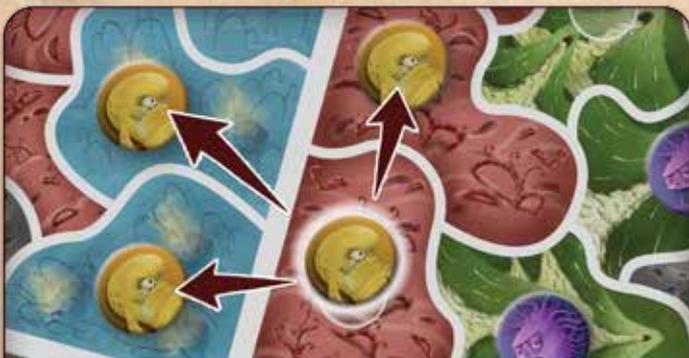
Der in diesem Spielzug gelegte Marker ist hervorgehoben. Der Virusspieler dreht einen benachbarten Marker um, um die Mehrheit in diesem Gewebebereich zu erhalten.



[VOR DEM LEGEN] Du kannst deinen Marker in eine beliebige freie Zelle legen. (*Du bist nicht gezwungen ihn in eine benachbarte Zelle zu legen*.)



[NACH DEM LEGEN] Du erhältst 2 SP für jeden eigenen benachbarten Marker (*anstatt 1 SP*).



Der in diesem Spielzug gelegte Marker ist hervorgehoben. Der Antikörper-Spieler erhält 6 SP für 3 benachbarte eigene Marker.



[NACH DEM LEGEN] Du erhältst 1 SP für jeden gegnerischen benachbarten Marker (*anstatt für deine eigenen Marker*).



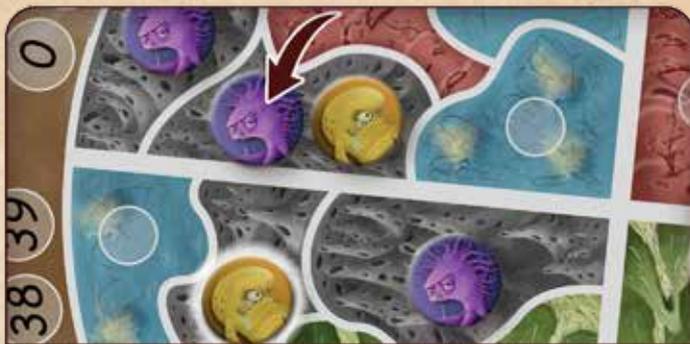
Der in diesem Spielzug gelegte Marker ist hervorgehoben. Der Antikörper-Spieler erhält 3 SP für 3 benachbarte Virusmarker.



[NACH DEM LEGEN] Dein Gegner kann in seinem nächsten Zug keine Genmarker nutzen und erhält in dem Zug auch keine SP.



[VOR DEM LEGEN] Du kannst deinen Marker in eine mit einem gegnerischen Marker besetzte Zelle legen, benachbart zu dem zuletzt gelegten Marker. Die Zelle könnte auch von einem deiner Marker besetzt sein. Das sollte der Spieler sich immer gut überlegen.



Der in diesem Spielzug gelegte Marker ist hervorgehoben. Der Virusspieler setzt seinen Marker in eine benachbarte besetzte Zelle, um die Mehrheit in diesem Gewebebereich zu erhalten.

SPIELLENDE



[VOR DEM LEGEN] Bewege den von deinem Gegner zuletzt gelegten Marker in eine beliebige, benachbarte freie Zelle. Dann legst du wie üblich deinen Marker benachbart dazu.



Der im letzten Spielzug gelegte Marker ist hervorgehoben. Der Virusspieler bewegt den Marker, um seinen Marker in eine Zelle mit einem Genmarker zu legen.

ACHTUNG: Falls du den gegnerischen Marker in eine Zelle mit einem Genmarker bewegst, erhält niemand diesen Marker.



[NACH DEM LEGEN] Lege diesen Marker in dieselbe Zelle, in die du deinen Marker in diesem Zug gelegt hast (lege ihn auf deinen Marker). Am Ende des Spiels gibt es für das Gewebe, in dem diese Zelle liegt, keine SP.



Der in diesem Spielzug gelegte Marker ist hervorgehoben. Der Antikörper-Spieler legt den Genmarker zusammen mit seinem Marker um zu verhindern, dass der Virusspieler am Ende des Spiels 4 SP erhält.

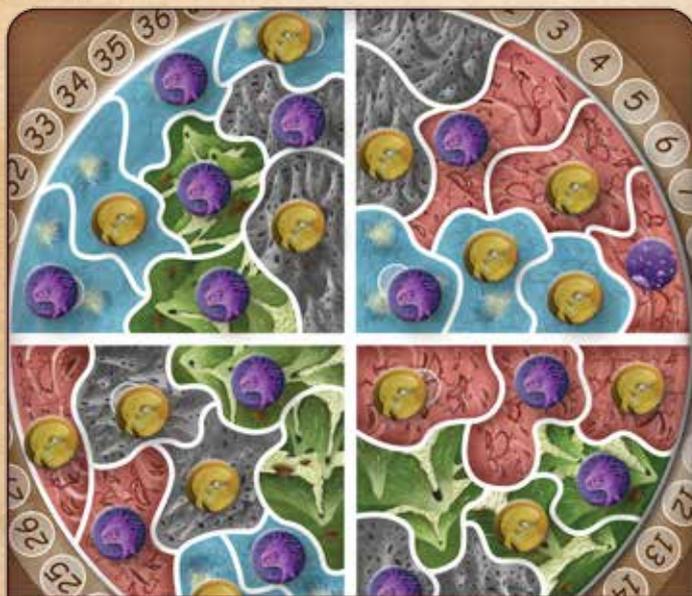


[?] Kopiere die Fähigkeit, auf welcher der Genpfeil auf der Genmarker-Übersicht liegt. Dieser Marker ist ein Duplikat des zuletzt genutzten Genmarkers.

Das Spiel endet, nachdem die Spieler alle ihre Marker gelegt haben (der Antikörper-Spieler macht immer den letzten Zug).

Nun müssen die Spieler berechnen, wer die Mehrheit in jedem einzelnen Gewebebereich hat. In jedem Gewebebereich erhält der Spieler, der mehr Marker in den Zellen des Gewebes hat so viele SP entsprechend der Zellenanzahl in diesem Bereich. (Die genaue Anzahl eigener Marker in dem Bereich spielt keine Rolle, der Spieler bekommt so viele SP wie die Anzahl der Zellen des entsprechenden Gewebes.)

Im Falle eines Gleichstandes an Markern in einem Gewebebereich erhält kein Spieler SP für diesen Bereich. (Die Gewebebereiche können einzeln nacheinander gewertet werden. Nach der Wertung eines Bereichs werden einfach die darin liegenden Marker entfernt.)



In diesem Beispiel erhalten die Spieler folgendermaßen SP:
Der Virusspieler erhält 7 SP für das große Schleimhautgewebe und 2 SP für ein kleines Knochengewebe. Der Antikörper-Spieler erhält 4 SP und 2 SP für Knochengewebe, 3 Punkte für ein Nervengewebe und 6 Punkte für das große Muskelgewebe. (Er hat hier die Mehrheit durch den Einsatz eines Genmarkers, mit dem er einen Virusmarker umdrehen konnte.) In den übrigen Nerven- und Muskelgeweben herrscht Gleichstand und niemand erhält dort SP.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Sieger des Spiels. Im Falle eines Gleichstandes hat der Spieler gewonnen, der die meisten ungenutzten Genmarker (verdeckt) vor sich liegen hat. (Falls dann immer noch Gleichstand herrscht, wird sofort eine neue Partie gespielt!)

ZUSÄTZLICHE REGELN

Microworld ist ein sehr schnelles Spiel mit einfachen Regeln. Nach einigen Partien mit den Grundregeln stehen einem noch viel mehr Möglichkeiten zur Verfügung. Deshalb gibt es 8 zusätzliche Regeln für Microworld, die beliebig kombiniert werden und dadurch hunderte verschiedener Szenarien bilden können.

Einige dieser Regeln sind komplexer als andere, und manche Kombinationen erfordern mehr Aufmerksamkeit. Deshalb stellen wir die Szenarien in aufsteigender Komplexität vor. Es ist sehr einfach, ein Szenario zu spielen. Die Spieler nehmen die angegebenen Regelplättchen und legen sie zur Regelübersichtstafel. Dann müssen sie nur noch der Übersichtstafel folgen und spielen. Alle Regeln des Grundspiels gelten weiterhin.

(Falls es einen Konflikt zwischen Grundregeln und Zusatzregeln gibt, haben die Zusatzregeln Vorrang.)

A

Jeder Spieler nimmt 1  der übrigen Genmarker.

B

Die Spieler ziehen 1  und legen es neben den Spielplan.

[SPIELVORBEREITUNG] Nachdem die Genmarker auf den Spielplan gelegt worden sind, nimmt jeder Spieler einen der beiden übrigen Genmarker und behält ihn. Während des eigenen Zuges kann jeder Spieler bis zu zwei Genmarker nutzen.

[SPIELVORBEREITUNG] Die Spieler ziehen zufällig ein Zielplättchen und legen es offen neben den Spielplan. Der Spieler, der als Erster die Bedingung für das genannte Ziel erfüllt, erhält sofort 5 SP. Anschließend wird das Zielplättchen verdeckt.

KNOCHENLIEBHABER



Dieses Spielziel verlangt je einen eigenen Marker in vier Knochenzellen zu legen. Diese Zellen müssen nicht benachbart sein.

15 SIEGPUNKTE



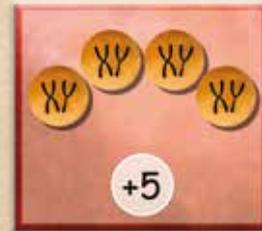
Dieses Spielziel verlangt, dass ein Spieler schon während des Spiels 15 SP erreicht. Sobald ein Wertungsmarker das Feld 15 erreicht oder überschreitet, wird er sofort nochmals 5 Felder vorge setzt.

ZELLENKETTE



Dieses Spielziel verlangt eine Kette benachbarter eigener Marker zu haben, die zwei äußere Zellen (*Zellen direkt neben der Siegpunkteleiste*) in zwei gegenüberliegenden Vierteln des Spielplans verbindet. Die Kette muss aus Markern derselben Farbe bestehen, jeweils benachbart zueinander und einschließend der beiden äußeren Zellen.

4 GENMARKER BENUTZT



Dieses Spielziel verlangt 4 Genmarker zu nutzen. Der erste Spieler, der 4 Genmarker genutzt hat, erhält 5 SP. Dabei muss beachtet werden, dass nicht unbedingt alle genutzten Genmarker vor dem Spieler liegen. Einige davon (*die beiden letzten auf Seite 6 erklären*) können auf dem Spielplan liegen, sind dann aber immer zusammen mit einem Marker des Spielers, der sie genutzt hat.

ACHTUNG: Zellen, die sich nur an ihrer Spitze/an dem Punkt in der Mitte des Plans berühren, sind nicht benachbart.

Jeder Spieler zieht 2  und behält 1 davon.

[SPIELVORBEREITUNG] Jeder Spieler zieht zwei Mutationsplättchen und wählt davon eins aus, das er behält. Das andere legt er in die Spielschachtel zurück. Die Mutation verleiht ihm eine besondere Fähigkeit. Manche dieser Fähigkeiten (mit den Symbolen von 1/2/3 Mutationsmarkern) lassen den Spieler das Spiel mit einer bestimmten Anzahl Mutationsmarker beginnen.

Wenn du in deinem Spielzug mindestens 2 SP erhältst, erhältst du 1 SP zusätzlich.



[NACH DEM LEGEN] Falls du mindestens 2 SP erhältst, bekommst du 1 zusätzlichen SP (es zählen nicht nur SP durch benachbarte Marker, sondern auch durch Zusatzregeln und Genmarker, um diese Fähigkeit zu aktivieren).

Du erhältst 1 SP zusätzlich für jedes Gewebe, in dem du die Mehrheit hast.



[ENDE DES SPIELS] Du erhältst jedes Mal, wenn du SP für die Mehrheit in einem Gewebebereich erhältst, 1 zusätzlichen SP. In diesem Beispiel erhält der Virusspieler 4 SP (anstatt 3) für dieses Nervengewebe.

Setze 1  in eine Zelle. Dein Gegner kann in seinem nächsten Spielzug keinen Marker in diese Zelle legen.



[NACH DEM LEGEN] (Nimm 3 Mutationsmarker) Du kannst ein Mal pro eigenem Zug einen Mutationsmarker in eine Zelle legen. Dein Gegner kann in seinem nächsten Zug keinen Marker in diese Zelle legen. Entferne den Marker zu Beginn deines nächsten Zuges aus dieser Zelle und wirf ihn ab.

Wenn dein Gegner 1  benutzt, kannst du 1  ablegen, um den Genmarker zu nehmen.



Der Antikörper-Spieler nutzt den Genmarker, um einen benachbarten Virusmarker umzudrehen. Der Virusspieler nutzt sein Mutationsplättchen, um das zu verhindern und sich den Genmarker zu nehmen.

[GEGNERISCHER ZUG] (Nimm 1 Mutationsmarker) Wenn dein Gegner einen Genmarker nutzt, kannst du deinen Mutationsmarker abwerfen, um die Wirkung des Genmarkers unwirksam zu machen. Dann nimmst du diesen Genmarker für dich selbst (und kannst ihn nutzen, als hättest du ihn vom Spielplan genommen).

Du kannst 1  ablegen, um deinen gerade gelegten Marker mit einem benachbarten Marker zu tauschen.



[NACH DEM LEGEN] (Nimm 2 Mutationsmarker) Du kannst ein Mal pro Zug einen Mutationsmarker abwerfen, um deinen gerade gelegten Marker mit einem benachbarten Marker deines Gegners zu tauschen. In diesem Beispiel tauscht der Antikörper-Spieler seinen zuletzt gelegten Marker, um die Mehrheit in einem Gewebebereich zu erhalten.

Du kannst 1  ablegen, um deinen gerade gelegten Marker zu bewegen.



[NACH DEM LEGEN] (Nimm 2 Mutationsmarker) Du kannst ein Mal pro Zug einen Mutationsmarker abwerfen, um deinen gerade gelegten Marker in eine benachbarte freie Zelle zu bewegen. In diesem Beispiel bewegt der Antikörper-Spieler seinen zuletzt gelegten Marker, um die Mehrheit in einem Gewebebereich zu erhalten.

D

Der erste Spieler, der 10 SP erreicht, nimmt 1  der übrigen und erhält 2 SP zusätzlich.

[IM SPIELVERLAUF] Der erste Spieler, der 10 SP erreicht, nimmt einen der übrig gebliebenen Genmarker *(er kann ihn in einem seiner nächsten Züge nutzen)* und erhält sofort 2 weitere SP.

E

Wenn ein Spieler seinen Marker in eine **Nervenzelle** setzt, erhält er 1 SP zusätzlich.

[IM SPIELVERLAUF] Wenn ein Spieler seinen Marker in eine Nervenzelle *(blau)* setzt, erhält er sofort 1 zusätzlichen SP *(selbst wenn er in diesem Zug gar keine SP erhalten würde)*.

F

Wenn ein Spieler seinen Marker in die letzte freie Zelle eines Gewebes setzt, erhält er 2 SP zusätzlich.

[IM SPIELVERLAUF] Wenn ein Spieler seinen Marker in die letzte freie Zelle eines Gewebebereichs setzt, erhält er zum Ende des Zuges 2 zusätzliche SP *(selbst wenn er in diesem Zug gar keine SP erhalten würde)*.



Der Antikörper-Spieler legt seinen Marker in die letzte freie Zelle dieses Nervengewebebereichs. Er erhält 2 SP zusätzlich.

G

Für **Schleimhautgewebe** gibt es keine SP.

[SPIELENDE] Bei der Schlusswertung gibt es keine SP für Schleimhautgewebe.

H

Für **Muskelgewebe** gibt es die doppelte Anzahl SP.

[Spielende] Bei der Schlusswertung gibt es für Muskelgewebe die doppelte Anzahl SP.

CREDITS

MARTINO CHIACCHIERA (DESIGNER) BEDANKT SICH BEI:

Vinia Mattioli, Michele Piccolini, Francesco Moca, Paolo Mori, und den Spieltestern und Organisatoren von IdeaG, HydraGames Assoziation.

SIMONE LUCIANI (SPIELENTWICKLER) BEDANKT SICH BEI:

allen Spieltestern, besonders: Samantha Milani, Francesco Luciani, Francesco Stifani, Andrea Frizzo, Marco „Ciccio“ Cecchini, Simona Boa, Daniele Tascini, Alfredo Vallorani, jedem bei der „Spazio Ludico“ Assoziation, Simone Scalabroni, Roberto Pellei, Ido Traini, Daniele, Filippo und all den Leuten des Porto San Giorgio Sommer Camps.

RUSLAN AUDIA (ILLUSTRATION UND GRAFIK) BEDANKT SICH BEI:

„Saint“ Marco Rossi für die Unterstützung (insbesondere, jedes Mal wenn ich seinen Computer gestohlen habe.)

CRANIO CREATIONS BEDANKT SICH BEI:

dem Spieldesigner, Spielentwickler, Illustrator und allen Spieltestern bei unseren Spieleabenden.

©2015 **Cranio Creations srl**

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION: Jasmin Ickes

ÜBERSETZUNG: Ferdinand Köther

GRAFISCHE BEARBEITUNG: Annika Brüning

KORREKTORAT: Marco Reinartz

PRODUKTIONSMANAGEMENT: Heiko Eller

UNTER MITARBEIT VON: Sven Biberstein, Stefan Ausschill Benjamin Fischer und Michelle Reiche



**Heidelberger
Spieleverlag**



Besucht uns im Web:

**WWW.HEIDELBAER.DE
WWW.CRANIOCREATIONS.IT**