Marsianer! Deine Mission besteht darin, auf die lächerlichen Bewohner des primitiven Planeten "Erde" herabzustoßen und dir so viele von diesen wie möglich zu schnappen. Wir haben Interesse an Versuchsmustern der Spezies Huhn, Kuh und Mensch, da wir herausbekommen wollen, wer von diesen eigentlich das Sagen hat. Die Erdlinge könnten durchaus so etwas wie eine schwache Verteidigung auf die Beine stellen, aber das sollte eine kleine Dosis deiner Todesstrahlen schon in den Griff kriegen können. Schau zu, dass der Mars stolz auf dich sein kann ... und erfülle als erster Marsianer deine Entführungsquote!

Eine Spiel für 2 oder mehr Marsianer ab 8 Jahren

# SPIELMATERIAL DER HÖHEPUNKT MARSIANISCHER TECHNOLOGIE. TRAGBARE WAHRSCHEINLICHKEITSGENERATOREN, DIE SO

13 Marswürfel. Auf jedem Würfel sind 1 Panzer, 2 Todesstrahlen, 1 Mensch, 1 Kuh sowie 1 Huhn abgebildet.



**PANZER** 

LOS GEHT'S









TODESSTRAHL (x2)

**MENSCH** 

Haltet einen Zettel und einen Stift bereit, um Spielreihenfolge und Punktzahlen zu notieren.

Wählt einen Startspieler aus und gebt ihm (oder ihr) alle 13 Würfel.

Der Startspieler beginnt, und danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

In einer **Spielrunde** sind alle Spieler einmal am Zug.

Der **Zug** eines Spielers besteht aus einem oder mehreren Würfelwürfen.

#### DEIN ZUG

- Würfle mit allen verfügbaren Würfeln. (Beim ersten Wurf sind das alle 13 Würfel; bei späteren Würfen kommt es darauf an, wie viele Würfel du bereits vorher zur Seite gelegt hast.) Wenn es keine verfügbaren Würfel mehr gibt, werden die Punkte gezählt.
- Alle Panzer werden zur Seite gelegt, beziehungsweise zu den Panzern, die du früher während deines Zuges bereits erwürfelt hast.



Wähle von den restlichen Würfeln eine Sorte aus (Hühner, Menschen, Kühe oder *Todesstrahlen)* und lege **alle** Würfel dieser Sorte zur Seite. Hühner, Kühe oder Menschen dürfen **nicht** ausgewählt werden, wenn du bereits früher in deinem Zug Würfel dieser Sorte zur Seite gelegt hast. Todesstrahlen dürfen **immer** ausgewählt werden und werden zu denen addiert, die du bereits vorher zur Seite gelegt hast. Wenn du aufgrund dieser Einschränkungen keine Würfel mehr zur Seite legen kannst, ist dein Zug vorbei. Zähle nun deine Punkte.





**JEDE SORTE ERDLINGE KANN NUR EINMAL PRO ZUG** AUSGEWÄHLT WERDEN.



TODESSTRAHLEN DÜRFEN MEHRFACH PRO ZUG AUSGEWÄHLT WERDEN

Du darfst freiwillig deinen Zug beenden und deine Punkte zählen oder weiter würfeln (siehe Punkt 1.).

## WERTUNG

SCHAU ZU. DASS DU MIT DEM MILITÄK DER EKDLINGE FEKTIG WIKST – ANSUNSTEN KOMMST DU MIT LEEREN

Vergleiche zunächst die Anzahl der beiseitegelegten Panzer mit der der beiseitegelegten Todesstrahlen. Wenn es **mehr** Panzer als Todesstrahlen gibt. musst du ohne die Entführten fliehen. Du erhältst für diesen Zug **keine** Punkte. 'egal wie viele andere Würfel du zur Seite gelegt hast. Hast du **mindestens so** viele Todesstrahlen wie Panzer beiseitegelegt, hast du das Erdenmilitär erfolgreich 'abgewehrt und bekommst folgende Punkte für deine Entführten:







- 1 Punkt pro beiseitegelegten Mensch, Kuh oder Huhn.
- 3 Bonuspunkte, wenn du von allen drei Erdlingssorten jeweils mindestens einen Würfel beiseitegelegt hast.

Notiere deine Punktzahl und gib die Würfel dem nächsten Spieler.

## SPIELENDE

Das Spielende wird eingeläutet, sobald ein Spieler eine Gesamtpunktzahl von **25 oder mehr** erreicht. Danach wird die Runde noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler dieselbe Anzahl von Zügen haben. Am Ende dieser Runde gewinnt derjenige Spieler mit den meisten Punkten die Partie! Gibt es einen Gleichstand, würfelt jeder der betroffenen Spieler 6 Marswürfel – derjenige, der die meisten Todesstrahlen würfelt, gewinnt!

## **EIN BEISPIELZUG**

LADE DATEI 626.B.7.I ... PROTOKOLL DER ENTFÜHRUNGSTOUR ALPHA:

Zax würfelt mit allen 13 Würfeln und legt die 2 Panzer beiseite. Er entscheidet sich dafür, erst mal den großen Haufen von 4 Menschen zu schnappen. Vielleicht komme später noch ein paar Todesstrahlen .









BEREITS BEISEITEGELEGT

Zax würfelt mit den verbleibenden 7 Würfeln und legt 1 Panzer beiseite. Obwohl die 3 Kühe verführerisch sind, machen ihm die Panzer Sorgen und daher wählt er die beiden Todesstrahlen.













Zax würfelt mit den verbleibenden 4 Würfeln. Diesmal sind keine Panzer dabei, aber auch keine Todesstrahlen. Da er bereits Menschen einmal ausgewählt hat, darf er dies nicht nochmal machen. Er nimmt sich das 1 Huhn.

Zax würfelt mit den verblebenden 3 Würfeln. Wieder keine Panzer.

Er könnte sich die Kuh schnappen, aber das könnte riskant werden.

und nimmt den Todesstrahl.

Spieldesign: Scott Almes

wenn seine nächsten Würfe daneben gehen. Er geht auf Nummer Sicher









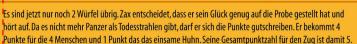


























**Grafikdesign und Lektorat: Josh Cappel** Spielentwicklung: Seth Jaffee Übersetzung: Jens Kaufmann Grafikdesign der deutschen Ausgabe: Christian Hanisch

Der Autor dankt seiner Frau Beth, seiner Familie sowie seinen Freunden für deren Unterstützung. Weiterer Dank geht an Seth Jaffee, Michael Mindes und Josh Cappel, deren Fachkenntnis und Einsatz Marswürfel erst ermöglicht hat.





unter der Lizenz von Tasty Minstrel Games, L.L.C., Tucson, AZ Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten – www.pegasus.de