

MARSWÜRFEL



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 GEEICHT WURDEN, DASS SIE STATISTISCHE ERGEBNISSE EBENSO PRÄZISE WIE STILVOLL WIEDERGEBEN.

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



PANZER



TODESSTRAHL (x2)



MENSCH



KUH



HUHN

Text

LOS GEHT'S

SCHALTET EURE DATENRECORDER EIN. BEACHTET DIE ENTFÜHRUNGSETIKETTE UND LASST BITTE DAS SCHIFF VOR EUCH AUS DEM ORBIT FLIEGEN, BEVOR IHR ZU EURER TOUR ANSETZT.

- 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

DENK DARAN: DIE GEFÄNGNISGONDELN DEINES SCHIFFES KÖNNEN NUR EINE LADUNG VON JEDER SPEZIES AUFNEHMEN ... DAFÜR KANN MAN ANDERERSEITS NIE GENUG TODESSTRAHLEN HABEN.

1 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.

2 Alle Panzer werden zur Seite gelegt, beziehungsweise zu den Panzern, die du früher während deines Zuges bereits erwürfelt hast.



3 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.



TODESSTRAHLEN DÜRFEN MEHRFACH PRO ZUG AUSGEWÄHLT WERDEN

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

WERTUNG

SCHAU ZU, DASS DU MIT DEIN MILITÄR DEN ERDLINGE PER TÖTUNG ANSONSTEN KÖMMST DU MIT LEEREN TENTAKELN NACH HAUSE. JEDER GEFANGENE ERDLING IST EIN GUTER ERDLING, ABER ABWECHSLUNG IST TRUMPEL.

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 Erdmilitär erfolgreich abgewehrt und bekommst folgende Punkte für deine Entführten:



MEHR PANZER ALS TODESSTRAHLEN? DU ERHÄLTST KEINE PUNKTE.

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

Notiere deine Punktzahl und gib die Würfel dem nächsten Spieler.

SPIELENDE

EHE MAN ES AHNT, IST ALLES AUCH SCHON WIEDER VORBEI, UND MAN WIRD NACH HAUSE GERUFEN. DER SIEGER ERHÄLT DAS ANRECHT AUF MARSIANISCHES ANGEBERTUM. GLEICHSTÄNDE WERDEN PER TODESSTRAHLENDUELL ABGEHANDELT.

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

LADUNG 626.B.7.I ... PROTOKOLL DER ENTFÜHRUNGSTOUR ALPHA; DIENSTHABENDER OFFIZIER: KOMMANDANT ZAX KWYJIBO.

	WÜRFELRESULTAT	BEREITS BEISEITEGELEGT
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 kommen später noch ein paar Todesstrahlen ...	 2 3 4 3 1	
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.	 1 2 3 1	 2 4
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.	 2 1 1	 3 2 4
Zax würfelt mit den verbleibenden 3 Würfeln. Wieder keine Panzer. Er könnte sich die Kuh schnappen, aber das könnte riskant werden, wenn seine nächsten Würfel daneben gehen. Er geht auf Nummer Sicher und nimmt den Todesstrahl.	 1 1 1	 3 2 4 1
Es sind jetzt nur noch 2 Würfel übrig. Zax entscheidet, dass er sein Glück genug auf die Probe gestellt hat und hört auf. Da es nicht mehr Panzer als Todesstrahlen gibt, darf er sich die Punkte gutschreiben. Er bekommt 4 Punkte für die 4 Menschen und 1 Punkt das das einsame Huhn. Seine Gesamtpunktzahl für den Zug ist damit 5.		 3 3 4 1

Spiel design: Scott Almes
Grafik design und Lektorat: Josh Cappel
Spielentwicklung: Seth Jaffee
Übersetzung: Jens Kaufmann
Grafik design 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.



Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Tasty Minstrel Games, L.L.C., Tucson, AZ
 Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH.
 Alle Rechte vorbehalten – www.pegasus.de