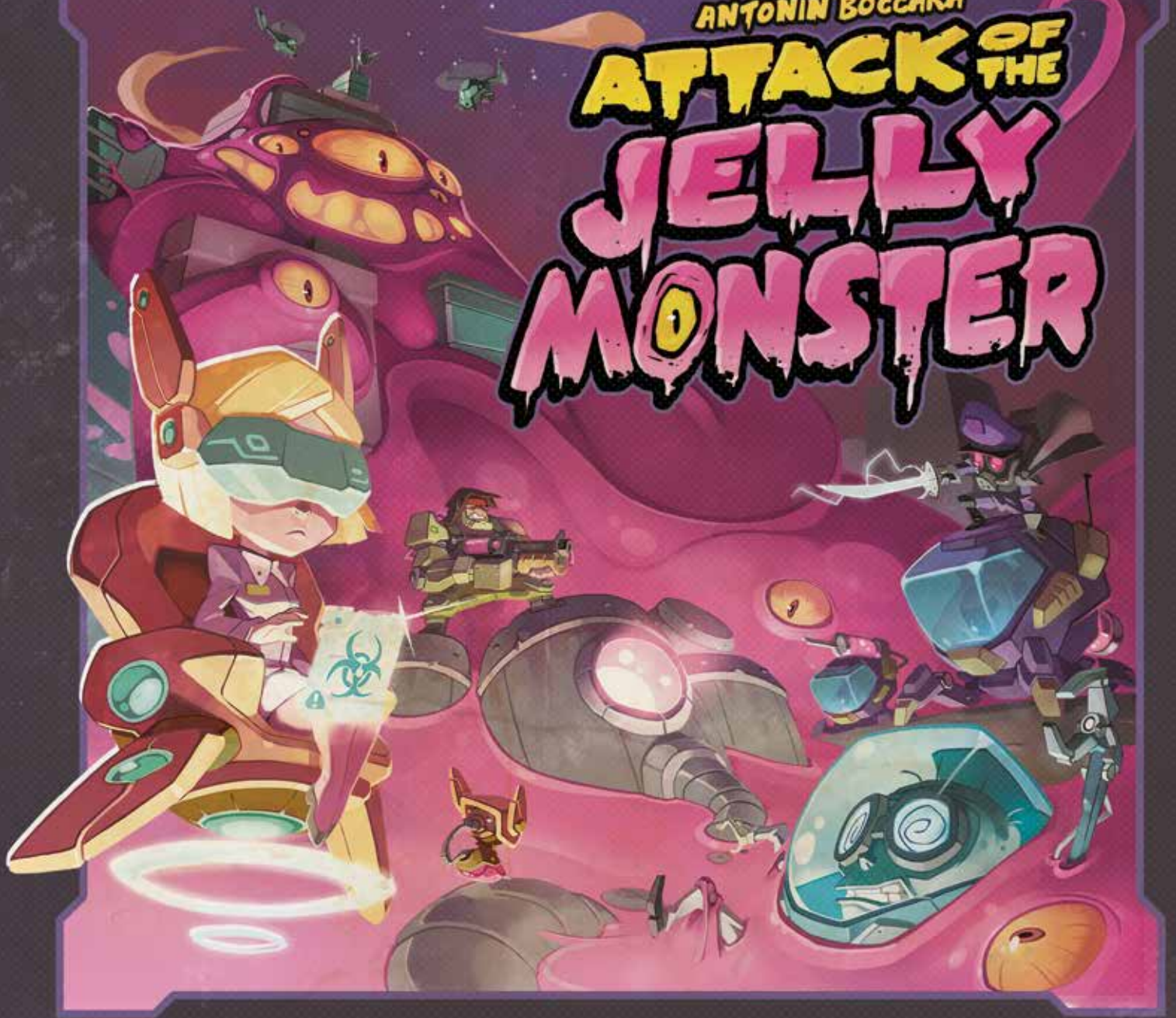


ANTONIN BOCCARA

ATTACK OF THE JELLY MONSTER



SPIELREGEL



Deutsche Ausgabe



Ein großes Dankeschön an Gaspard Fontanille und Clément Cadinot für ihre wertvolle Hilfe und Unterstützung seit Beginn des Projekts. Danke an die Leute von „Le Cléopard“ für die vielen Testpartien und an Roméo für seine Geduld beim Korrekturlesen der Regel. Danke auch an Max, Arthur, Rodrig sowie Tapimoket und Linomoket. Und zu guter Letzt möchte ich meiner Familie danken, die mich stets bei meinen Projekten unterstützt. – Antonin Boccaro

Schnell in Deckung! Ein gigantisches, geleeartiges Alien richtet Chaos und Verwüstung in der Stadt an! Die Armee nimmt die Sache in die eigene Hand: Eine Drohne saugt das Monster langsam auf, um es dann zurück ins Weltall zu schicken. Doch zuvor möchte die Regierung das Alien genauer untersuchen und so viele Proben wie möglich sammeln, bevor es verschwindet. Halte deine Position! Schicke dein Team in die verschiedenen Bezirke, um das wertvolle Jelly zu sammeln. Sei wachsam ... die Konkurrenz schläft nicht!

Spielmaterial



8 Stadtbezirke
(doppelseitig)



7 Belohnungsmarker



1 Stadtzentrum
(bestehend aus 3 Teilen)



80 Jelly-Marker
(45x 1 Punkt, 25x 5 Punkte
und 10x 10 Punkte)



5 Sichtschirme



35 Würfel
(7 pro Farbe)



1 Sanduhr (ca.
10 Sekunden)

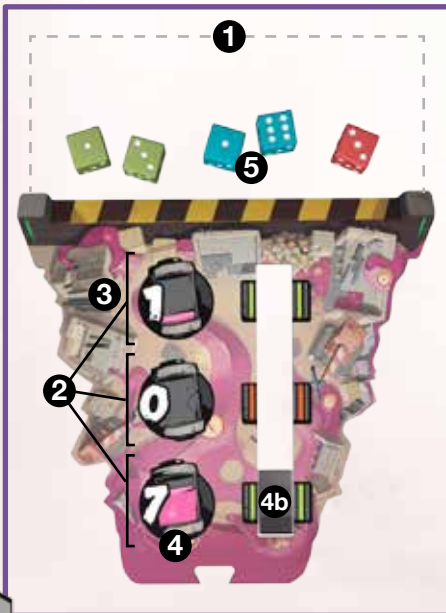


1 Rundenzähler
(die „Drohne“) und
1 Rundenmarker



30 Jelly-Kapseln

Aufbau eines Stadtbezirks



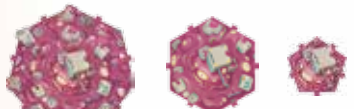
Die folgenden Spielbegriffe gelten für alle Stadtbezirke:

- 1 **Eingangsbereich:** Die Fläche vor der schwarz-gelben Außenmauer ist der Eingangsbereich eines Bezirks. Hier setzen die Spieler ihre Würfel ein.
- 2 **Zonen:** Jeder Bezirk hat 3 Zonen und jede Zone zeigt eine andere Belohnung.
- 3 **Erste Zone:** Die Zone am nächsten zum Eingang ist die erste Zone.
- 4 **Aktuelle Belohnung:** In jedem Bezirk ist immer nur eine Belohnung verfügbar. Sie wird durch den Belohnungsmarker 4b angezeigt. In diesem Beispiel ist die Belohnung 7 Jelly.
- 5 **Kontrolle:** Der Spieler mit der höchsten Würfelsumme in einem Bezirk hat die Kontrolle, hier: **Daniel 7 – Julia 4 – Sven 3.**
Daniel hat in diesem Bezirk die Kontrolle.

Spielaufbau

1

Verbindet die Teile des Stadtzentrums entsprechend der Spieleranzahl und legt es danach in die Tischmitte.



5 Spieler

4 Spieler

3 Spieler

2

Zieht so viele zufällige Stadtbezirke, wie Spieler mitspielen plus 2, und steckt sie rundherum an das Stadtzentrum (jeweils mit einer beliebigen Seite nach oben).

Hinweis:

Falls dies eure erste Partie ist, empfehlen wir, nur die Bezirke mit den grünen Lichtern an der Außenmauer zu verwenden.

3

Legt die Drohne zwischen zwei beliebige Bezirke. Der Pfeil zeigt dabei auf den rechten Bezirk (vom Stadtzentrum aus betrachtet).

4

Setzt den Rundenmarker auf **Feld 1** der Drohne.

5

Legt einen Belohnungsmarker neben die **erste Zone** jedes Bezirks.

6

Mischt alle Jelly-Kapseln verdeckt und bildet einen Stapel im Stadtzentrum. Stellt die Sanduhr daneben.

7

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich den Sichtschirm und die 7 Würfel dieser Farbe.

8

Sortiert die Jelly-Marker nach ihren Werten (1, 5 und 10 Punkte) und legt sie als Vorrat neben das Stadtzentrum.

9

Jeder Spieler nimmt sich 2 Jelly-Marker mit dem Wert 1.



Spielziel

In jeder Spielrunde schicken die Spieler ihre Teams gleichzeitig in die verschiedenen Bezirke, um wertvolles Jelly zu sammeln. Dazu werfen sie ihre Würfel und versuchen, sie geschickt einzusetzen. Am Ende jeder Runde wird in jedem Bezirk ermittelt, welcher Spieler die höchste Würfelsumme hat und die aktuelle Belohnung des Bezirks erhält. Am Ende der vierten Runde gewinnt der Spieler mit dem meisten gesammelten Jelly.

So läuft's ab – Ein Beispiel:



Ablauf einer Runde

Das Spiel verläuft über 4 Runden. In jeder Runde spielen alle Spieler **gleichzeitig**. Es gibt keine bestimmte Reihenfolge. Jeder Spieler nimmt sich seine 7 Würfel. Wenn alle bereit sind, gibt der älteste Spieler das Startsignal zum Beginn der Runde (z. B. mit einem Countdown). Wenn eine Runde beginnt, führen alle Spieler diese Schritte durch:

1 Würfel werfen und einsetzen

Jeder Spieler wiederholt diesen Schritt, bis er alle seine Würfel eingesetzt hat:

Wirf **alle** deine noch verfügbaren Würfel innerhalb deines Sichtschirms.

Entweder:

- Setze **einen** deiner Würfel in den **Eingangsbereich** eines beliebigen Bezirks. Dann kannst du den Effekt dieses Würfels ausführen, wenn du möchtest.

ODER

- Setze keinen Würfel ein.

Tipps:

- Eine Innenseite deines Sichtschirms zeigt eine Übersicht der Würfelleffekte.

- Ihr dürft eure Sichtschirme nach dem Würfeln hochheben, um schneller an die Würfel zu kommen.



2 Den letzten Würfel eingesetzt?

Nachdem du deinen letzten Würfel eingesetzt hast, **darfst** du (musst aber nicht) einen Stadtbezirk absperren, indem du deinen Sichtschirm vor den **Eingangsbereich** stellst und die dortigen Würfel umschließt. Bis zur nächsten Runde darf kein Spieler mehr Würfel in diesen **Eingangsbereich** setzen.

Hinweis: Wenn du einen Bezirk absperrest, bleibt dein Sichtschirm bis zum Ende der Runde vor diesem Bezirk stehen und kann nicht entfernt werden.

Außerdem **darfst** du, nachdem du alle deine Würfel eingesetzt hast, die Sanduhr umdrehen (selbst wenn du keinen Bezirk abgesperrt hast). Dann bleiben den anderen Spielern nur noch 10 Sekunden, um ihre Würfel zu werfen und einzusetzen. (Die Sanduhr darf nur einmal pro Runde umgedreht werden.)



3 Die Zeit ist um?

Ist die Sanduhr abgelaufen, müssen alle Spieler sofort aufhören, ihre Würfel zu werfen und einzusetzen. Alle nicht eingesetzten Würfel werden in dieser Runde nicht mehr berücksichtigt.

Dann wird die Runde gewertet.

Einen Würfel einsetzen

Du kannst einen Würfel in einen **Eingangsbereich** deiner Wahl setzen, solange der Bezirk noch nicht abgesperrt wurde. Danach **darfst** du den Effekt des Würfels ausführen.

Du musst einen Würfelfeffekt nicht ausführen, aber wenn du das tust, musst du dies sofort nach dem Einsetzen machen. (Also entweder sofort oder gar nicht.) Sobald du einen Würfel eingesetzt hast, darfst du ihn weder zurücknehmen noch in einen anderen **Eingangsbereich** versetzen.



Erinnerung: Ein Würfel darf nicht in einen abgesperrten **Eingangsbereich** gesetzt werden.

Wichtig: Wenn ein Bezirk gewertet wird, heben sich Würfel mit gleicher Farbe und gleicher Augenzahl auf. Setze deine Würfel also mit Bedacht ein!

Würfelfeffekte:



Du darfst einen anderen Würfel deiner Wahl in **diesem Eingangsbereich** entfernen. Lege den entfernten Würfel auf das Stadtzentrum.

Beispiel:



Julia setzt eine „1“ ein und entscheidet sich, den Effekt auszuführen. Sie entfernt **Daniels** „5“ aus diesem Bezirk und legt den Würfel auf das Stadtzentrum.



Du **darfst** den Belohnungsmarker dieses Bezirks um eine **Zone** verschieben (also eine Zone nach oben oder unten).

Beispiel:



Daniel setzt eine „4“ ein und entscheidet sich, den Effekt auszuführen. Er bewegt den Belohnungsmarker von der ersten zur zweiten **Zone**.



Diese Würfelzahlen haben **keinen Effekt**.


Hinweis: Sie haben zwar keinen Effekt, dafür ist ihre Augenzahl hoch!



Wertung einer Runde

Nachdem die Sanduhr abgelaufen ist, **nehmen alle Spieler ihre Sichtschirme von den Eingangsbereichen zurück** (sofern eingesetzt). Dann werden die Bezirke sowie das Stadtzentrum wie folgt gewertet:

Wertung der Bezirke


Beginnend mit dem Bezirk, auf den die Drohne  zeigt, und dann im Uhrzeigersinn wird **jeder Bezirk** wie folgt gewertet:


1 Aufgehobene Würfel: Alle Würfel der gleichen Farbe mit derselben Augenzahl heben sich gegenseitig auf. Der Spieler dieser Farbe nimmt sie zurück und legt sie vor sich. Diese Würfel werden in dieser Runde nicht mehr berücksichtigt.

2 Belohnung: Der Spieler, der die **Kontrolle** hat, erhält die aktuelle **Belohnung**. Im Falle eines Gleichstands erhält jeder daran beteiligte Spieler die Belohnung. Auf der Rückseite dieser Spielregel sind alle Belohnungen beschrieben.

Hinweis: Seid vorsichtig! Einige Belohnungen haben negative Effekte für den Spieler, der die **Kontrolle** hat.

Wertung des Stadtzentrums

Der Spieler mit den **meisten Würfeln** im Stadtzentrum nimmt sich die oberste **Jelly-Kapsel**  vom Stapel, sieht sie sich geheim an und legt sie verdeckt vor sich.

Im Falle eines Gleichstands erhalten alle daran beteiligten Spieler eine Jelly-Kapsel  vom Stapel.

Wichtig: Bei der Wertung des Stadtzentrums wird nur die Anzahl der Würfel verglichen, **nicht** die Würfelsumme (im Gegensatz zur Wertung der Bezirke).



Beispiel:



Sven hat zwei „6en“ eingesetzt. Er muss beide Würfel entfernen und vor sich legen. Danach vergleichen die Spieler ihre Würfelsummen:
Julia 4 – Sven 3 – Daniel 1
Julia hat die **Kontrolle**: Sie erhält 6 Jelly, die **aktuelle Belohnung**.





Beispiel:



Daniel hat drei Würfel im Stadtzentrum und **Sven** hat zwei. **Daniel** nimmt sich die oberste Jelly-Kapsel vom Stapel, sieht sie sich geheim an und legt sie verdeckt vor sich.


Eine neue Runde vorbereiten

Wenn dies bereits die **vierte Runde** war, ist das Spiel vorbei. Ansonsten bereitet ihr mit diesen Schritten die nächste Runde vor:

-  Alle Spieler nehmen ihre Würfel zurück.
-  Dreht das Stadtzentrum zusammen mit der Drohne um 90° im Uhrzeigersinn, sodass jeder Spieler einen neuen Bezirk vor sich hat.
-  Setzt alle Belohnungsmarker neben die **erste Zone** des jeweiligen Bezirks.
-  Bewegt den Rundenmarker auf das nächste Feld der Drohne.

Spielende

Das Spiel endet nach der **vierten Runde**. Jeder Spieler zählt dann die Werte seiner **Jelly-Marker** und die Punkte seiner **Jelly-Kapseln** zusammen.

: Manche Jelly-Kapseln zeigen dieses Symbol. Wirf am Ende des Spiels einen Würfel für jede dieser Kapseln, die du hast. Das Ergebnis des Wurfs bestimmt, wie viel Jelly in dieser **Jelly-Kapsel** steckt.
Der Spieler mit dem meisten Jelly gewinnt. Im Falle eines Gleichstands teilen sich alle der daran beteiligten Spieler den Sieg bzw. die Platzierung.

Belohnungen der Bezirke

Dies ist eine Übersicht der verschiedenen Belohnungen, die ihr in den Bezirken erhalten könnt. Manche Belohnungen zeigen mehrere Symbole. In einem solchen Fall werden die Belohnungen **nacheinander und von links nach rechts durchgeführt**.



Nimm die angegebene Menge Jelly aus dem Vorrat. (0 = 0 Jelly)



Nimm die oberste Jelly-Kapsel vom Stapel. Sieh sie dir geheim an und lege sie verdeckt vor dich.

Hinweis: Sind bei einem Gleichstand nicht genügend Jelly-Kapseln für alle beteiligten Spieler vorhanden, erhält keiner von ihnen eine.



Wähle eine deiner Jelly-Kapseln und lege sie in die Schachtel zurück.



Du erhältst für jede deiner Jelly-Kapseln 2 Jelly aus dem Vorrat (ohne dass du die Kapseln abgeben musst).



Dieser Bezirk wird nach den üblichen Regeln gewertet. Allerdings erhältst du die **aktuelle Belohnung** des nächsten Bezirks in Pfeilrichtung. Der Pfeil gibt an, von welchem Bezirk du die Belohnung erhältst (↻ oder ↻). Mit diesem Symbol kannst du dir den Bezirk aussuchen:



Beispiel:

Daniel hat die **Kontrolle** in Bezirk **A**. Er erhält die **aktuelle Belohnung** des benachbarten Bezirks **B**, wie durch den Pfeil angezeigt: Er nimmt sich 6 Jelly.



Hinweis: Im Falle eines Gleichstands bei der ↻-Belohnung wählen alle daran Beteiligten gemeinsam, von welchem Bezirk sie die **aktuelle Belohnung** erhalten möchten. Falls sie sich nicht einigen können, gilt ↻.



Jeder Spieler muss dir 1 bzw. 2 Jelly geben. Im Falle eines Gleichstands geben sich die daran beteiligten Spieler gegenseitig kein Jelly.



Du musst jedem anderen Spieler 1 Jelly geben. Im Falle eines Gleichstands geben sich die daran beteiligten Spieler gegenseitig kein Jelly.

Hinweis: Falls du nicht genug Jelly für alle Spieler hast, entscheidest du, wie du dein Jelly verteilst.



Diese Belohnung ändert sich je nachdem, **wie viele Würfel** vom Spieler mit der **Kontrolle** eingesetzt wurden.

Hat der Spieler mit der **Kontrolle** bei 1 oder 2 Würfel eingesetzt, nimmt er sich 7 Jelly. Hat er 3 oder mehr Würfel eingesetzt, nimmt er sich eine Jelly-Kapsel.

Gestaffelte Belohnungen

Die folgenden Belohnungen können an mehrere Spieler gehen, nicht nur an den mit der **Kontrolle**:

Beispiele:



Jeder Spieler mit der höchsten Würfelsumme erhält 2. Jeder Spieler mit der zweithöchsten Würfelsumme erhält 4 (unabhängig von der Zahl der Spieler mit der höchsten Würfelsumme).



Jeder Spieler mit der höchsten Würfelsumme erhält 4. Jeder andere Spieler mit mindestens einem Würfel in diesem Eingangsbereich erhält 1 (unabhängig von der Würfelsumme).