

UFO BOOM

Von TOM SCHOEPS
Illustrator GEDIMINAS AKELAITIS

Ein Familienspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Spielinhalt:
7 Aliens
1 Symbolwürfel
21 Alienskarten (Besuchskarten)
1 Schwarzes Loch
5 Kometen
Spielregel

Heute ist wirklich ein verrückter Tag im Universum. Die Aliens sind schnell zu einem wichtigen Treffen geflogen, aber… oh weh! … Ein Ufo wurde beschädigt und brach zusammen. Die Aliens fielen aus dem Raumschiff und wissen nun nicht, wie sie sich mit den anderen Bewohnern des Weltraums treffen können. Hilfe!

Ein herausforderndes Spiel für die ganze Familie.

SPIELVORBEREITUNG



Der Spielplan wird auf die Mitte des Tisches gelegt. Die 5 Kometen werden auf die roten Linien gestellt.

Die 7 Aliens und das Schwarze Loch kommen einzeln auf beliebige freie Felder am Rand. Dadurch bleiben zwei Randfelder und die vier Felder in der Mitte frei.

Mischt die Alienskarten. Jeder Spieler bekommt eine Karte, die er offen vor sich auslegt. Auf der Karte sind zwei Aliens zu sehen, die sich treffen sollen. Die übrigen Karten werden als Nachziehstapel verdeckt auf den Tisch gelegt. Daneben wird der Würfel gelegt.

ZIEL DES SPIELS



Sieger ist, wer die 5 Alienskarten umgedreht hat. Somit ist das Spiel zu Ende.

Der Spieler darf seine Alienskarte umdrehen, wenn er auf der Karte geschildete Aufgabe erfüllt hat, wenn sich also die auf der Karte abgebildeten Aliens auf einem Feld getroffen haben.



SPIELABLAUF

Während deines eigenen Zuges musst du versuchen, beide Aliens, die auf deiner Karte abgebildet sind, zusammenzuführen. Sobald sie gemeinsam auf einem Feld stehen, ist dein Auftrag erfüllt. Du drehst deine Alienskarte um und legst sie verdeckt vor dir ab. Jetzt nimmst du eine neue Karte vom Nachziehstapel und legst sie offen daneben.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer als letzter die Sterne am Himmel gesehen hat, beginnt das Spiel.

Wenn du am Zug bist, würfelst du und führst die Würfelaktion aus.

WAS IST AUF DEM WÜRFEL ZU SEHEN?



Zwei schwarze Punkte:
Du bewegst zwei Aliens jeweils einen Schritt weit oder ein Alien zwei Schritte weit.



Das schwarze Loch (und Punkte):
Du setzt das schwarze Loch auf ein beliebiges anderes freies Feld. Für jeden zusätzlichen schwarzen Punkt musst du noch einen Alien um einen Schritt bewegen. Man kann selber bestimmen, in welcher Reihenfolge man seine Aktionsmöglichkeiten nutzt.



Ein Komet (und Punkte):
Du versetzt einen Kometen auf irgendeine andere Linie eines Feldes. Für jeden zusätzlichen schwarzen Punkt musst du noch einen Alien um einen Schritt bewegen. Man kann selber bestimmen, in welcher Reihenfolge man seine Aktionsmöglichkeit nutzt.

Hinweis: Man darf die Kometen nicht so anordnen, dass irgendwelche Aliens völlig von Kometen eingesperrt sind.

Wenn dein Zug nach der Erfüllung des Auftrags auf der Karte noch nicht fertig ist, darfst du sofort eine neue Alienskarte nachziehen und dann deinen Zug beenden. So kann man manchmal sogar Aufträge von zwei Karten in einem Zug erfüllen.

Es kann passieren, dass ein Mitspieler dir geholfen hat: Wenn du dran bist und auf einem Feld die beiden Aliens findest, die auf deiner Karte abgebildet sind, ist dein Auftrag erfüllt. Du drehst deine Karte um, ziehst eine neue Karte nach und machst deinen Zug.



REGELN FÜR DIE ALIENS:

Man darf die Aliens nur auf ein benachbartes Feld ziehen (ein Schritt – ein Feld).





Auf einem Feld dürfen nicht mehr als zwei Aliens stehen (du darfst also nicht auf ein Feld gehen, auf dem schon zwei Aliens stehen).

Nicht über die Ecken eines Felds gehen.



Nicht das Feld mit dem schwarzen Loch betreten.



Nicht über den Kometen springen (der Komet versperrt den Weg).



Viel Erfolg!

LOGIS
www.logis.lt