

HOW TO PLAY

Es gibt **zwei Versionen** von Exopets:

das **SMART GAME** und das **COMPLEX GAME**, die beide kooperativ oder halb kompetitiv gespielt werden können. Exopets wird in Runden gespielt, die in Phasen unterteilt sind und in denen Aktionen ausgeführt und Effekte ausgelöst werden können.



RUNDEN:

Das Spiel wird in Runden gespielt. Es gibt eine maximale Anzahl von der Anzahl der Spieler abhängt und auf der jeweiligen VDL-Brett-Spiel endet vor der letzten Runde, wenn du dein Ziel erreicht hast

Runden, die von seite angegeben ist. Das oder dir die Mitspieler ausgehen.



PHASEN:

Jede Runde besteht aus mehreren Phasen. Sie beginnt immer mit der **SPIELER-PHASE** und endet mit der **VDL-PHASE**.

Im Komplexen Spiel wird die **MIMICRY-PHASE** als zweite Phase hinzugefügt, wenn ein Mini-Mimikry oder Boss-Mimikry auf dem Spielfeld ist.



SPIELERPHASE:

Theoretisch kann jeder in der Spielerphase beginnen, denn es gibt keine Zugreihenfolge. Die Spieler können ALC für parallele Aktionen ausschöpfen wann immer sie wollen. Es müssen nicht alle ALCs auf einmal ausgegeben werden. Es ist auch möglich, keinen auszuschöpfen. Aber denkt daran. Ihr spielt als Team und solltet daher eure Aktionen immer koordinieren und diese Freiheit strategisch nutzen, um eure Ziele zu erreichen. Die einzige Ausnahme ist das Ziehen und Sammeln von **EXOPETS** aus dem **EXOPET-ZIEHPOL**. Tut dies nie gleichzeitig, da sonst die ausgelösten Effekte nicht richtig behandelt werden können. Wenn dies geschieht, sollte dieser Spieler den **AKTIVEN EXOPET-COLLECTOR** nehmen und den anderen Spielern signalisieren, dass er jetzt Exopets zieht und dass alle anderen aufpassen müssen.



MIMICRY PHASE:

Diese Phase ist nur im **KOMPLEXEN SPIEL** verfügbar. Sie kommt ins Spiel, wenn ein Mini-Mimikry oder **BOSS-Mimikry** auf dem Spielfeld ist. Das **NEST** zählt erst als Teil des Spielfeldes, wenn es als letztes Sechseck mit dem Spielfeld verbunden ist, auf dem sich die **ELMA-Figuren** bewegen. Befinden sich Mimicrys auf dem Spielfeld, bewegen sie sich und können angreifen, wenn sie sich auf demselben Sechseck befinden.



VDL PHASE:

Der **RUNDENZÄHLER** wird auf den nächsten Rundenplatz weiter geschoben. Gelangt der Rundenzähler auf einen Slot, der mit dem Bild eines **FUSE-CONTROL**-Sechsecks verbunden ist, muss festgestellt werden ob dieses optisch identische Feld bereits erkannt und entfernt wurde.

Sind beide Bedingungen nicht erfüllt, wird eine **MIMICRY-SABOTAGE** gewürfelt. Der Effekt entfernt nur die vom Effekt genannten Sechsecke, nicht aber benachbarte Sechsecke, auch wenn sie nicht mehr miteinander verbunden sind. Nach dieser Phase beginnt die nächste Runde wieder mit der Spielerphase.



ELMA (Exopet Loot Managing Automat):

Jeder Spieler kontrolliert einen **ELMA** und benutzt sie zur Verwaltung seiner **ALC**, **EXOPETS**, **LOOT** und des **CREWMITGLIEDES**, das ihn begleitet. **ELMA** erweckt in der nächsten Runde automatisch ein **CREWMITGLIED**, wenn ein Spieler sein begleitendes Crewmitglied verloren hat. Achtung! **ELMA** kann eine Rettungskapsel nur betreten, wenn nur saubere Exopets gelagert sind. **ELMA** fliegt nicht in einer Rettungskapsel mit!



ALC (ACTION LIFE COIN):

Jeder Spieler verbraucht seine **ALC**, um **AKTIONEN** in der **SPIELERPHASE** durchführen zu können. Darüber hinaus sind **ALC** auch Lebenspunkte die, wenn sie verloren gehen, die Aktionsmöglichkeiten mehr und mehr reduzieren bis zum Tod des begleitenden **CREWMITGLIEDES**.



TOD (eines Crewmitgliedes):

Stirbt ein Besatzungsmitglied aus Mangel an **ALC**, kann der Spieler ein neues Crewmitglied aus einer **HSC** (Hyperschlafkammer) seiner Wahl in der nächsten Runde auftauen und weiterspielen, ohne den Verlust seiner **EXOPETS** oder seines **LOOT**'s.



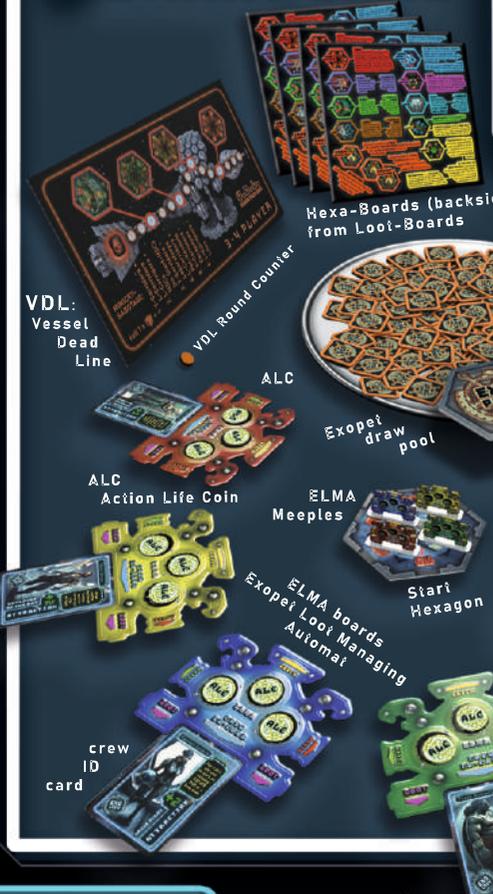
NEUE RUNDE:

Alle Spieler aktualisieren das erschöpfte **ALC** (drehen sich auf die grüne Seite). Verlorene **ALC** bleiben neben dem **ELMA-BOARD** liegen. Spieler deren Crewmate in der letzten Runde eingefroren, weggefliegen oder gestorben ist, darf ein neues Crewmitglied vom **HR-STACK** ziehen und 3 frische **ALC** auf sein **ELMA-BOARD** legen. Ist das **HR-STACK** leer, so dass ein Spieler kein Crewmitglied mehr ziehen kann, endet das Spiel und alle verlieren!!!



Beginne das Tutorial am besten mit einem:

SMART Game



Ignoriere die **gelben** Texte, wenn du das smarte Spiel spielst.

KOMPLEX Game



EXOPET LOOT MANAGING AUTOMAT

In diesem Spiel steuert der Spieler **ELMA** und nicht das Besatzungsmitglied. **ELMA** wird benutzt, um gesammelte **EXOPETS** und **LOOT** zu verwalten und zu transportieren. Wenn ein Besatzungsmitglied stirbt, ist nichts verloren, solange **ELMA** ein neues Besatzungsmitglied in einem **HSC** deiner Wahl aufwecken kann.



wichtiger Hinweis: ELMA mit **schmutzigen EXOPETS** können keinen **ESCAPE POD** betreten!

Tipp: Exopets (nicht überprüft und schmutzig) können jederzeit im Klo weggespült werden!

Im **SMART GAME** bleiben die **LOOT** Slots der ELMA leer.

WIN

Das **ZIEL** des Spiels ist der Start von 3 **ESCAPE PODS**. Erst wenn die 2 **EXOPETS ESCAPE PODS** vollständig geladen und gestartet sind, kann der **CREW ESCAPE POD** mit den aktiven **CREWMITGLIEDERN** gestartet und somit das Spiel gewonnen werden.

LOSE

Sollte ein Spieler nach Verlust oder absenden eines **ESCAPE PODS** keine neues **CREWMITGLIED** vom **HR-STAPEL** mehr nachziehen können weil der Stapel leer ist, so verlieren alle gleichzeitig das Spiel. Auch wenn der **VDL-RUNDENZÄHLER** das Ende des **VDL-BOARDS** erreicht ist das Spiel verloren.

Wenn alle **HEXAGONS** aufgedeckt sind, geht das Spiel weiter, bis die Spieler gewinnen oder verlieren.

HEXAGON LEVEL



LEVEL 1
sauber



LEVEL 2
schleimige RANKEN



LEVEL 3
mit **EIERN** besetzte Tür

HEXAGON LEVEL TRIGGER:

- neue **RAUMFUNKTIONEN** freischalten. Überprüfe das **HEXA-BOARD** (Rückseite des **LOOT-BOARD**) für Funktionen des Raumes.
- DOPPELGÄNGER** und **Mimikry**-Angriffe erhöhen den **SCHADEN**, der den Spieler **ALC** kosten. Siehe Seite 09 **SCHADEN**.
- Ab **STUFE 2** führt jeder **DOPPELGÄNGER-FALL** zu einem **MINI-MIMICRY** in das **NEST** gelegt und wartet dort auf seine Angriffe.

GAME SETUP

1 Wähle eine **VDL** Seite und setze den **VDL-RUNDZÄHLER** auf das erste rechte Feld.



Für ein Solospiel empfehlen wir die Verwendung der 1-2 Spielerseite.

2 Mische alle **CREWMITGLIEDER-ID-KARTEN** in ein **CREW-NACHZUG-STAPEL**. Ziehe verdeckt **6 CREWMITGLIEDER-ID-Karten**. Diese 6 Karten sind euer verdeckter und gemeinsamer **HR STACK (HR)**.



3 **ELMA-BOARD**. Jeder Spieler erhält ein **ELMA-BOARD**, eine **ELMA-FIGUR**, 3x **ALC**. Die **ALC** werden mit der farbigen Seite nach oben auf das **ELMA-BOARD** gelegt.



4 Jeder Spieler zieht eine **ID-KARTE** aus dem **HR-STACK**. Nicht aus dem **CREW-DRAW-STACK**! Die gewählte Karte wird in **ELMA** eingelegt.



5 Stelle den **HEXAGON-NACHZUGSTAPEL** zusammen



6 **READY!**

1. Lege die **Exopets** gut gemischt in die Spielschachtel (**EXOPET DRAW POOL**)
2. lege z. B. ein Tuch, Papier oder eine Decke darüber, so dass die Exopets gut abgedeckt sind.
3. Lege den aktiven **Exopet-Sammel-Marker** auf das Tuch o.Ä.

7 Legt die **START HSC (Hyper Sleep Chamber)** in die Mitte des Tisches.



8 Jeder Spieler erhält ein **HEXA-BOARD** (Rückseite des **LOOT-BOARD**). Es beschreibt, welche Raumfunktionen ihr mit eurem **ALC** machen könnt.



Nur im Komplexen Spiel

8 Jeder Spieler erhält ein **LOOT-BOARD** (Rückseite des **HEXA-BOARD**). Darauf ist beschrieben, was man mit dem geplünderten **LOOT** herstellen kann. Macht euch während des Spiels damit vertraut.

Mischt den **LOOT** unter das Tuch in der Spielbox neben den **Exopets**.



10 Platziert die **MIMICRY** Figuren und das **NEST** neben der Spielfläche.



MIMICRY's / NEST

Dies ist der Ort, an dem alle **MIMICRY**, die während des Spiels erzeugt werden, platziert. Das **NEST** ist nicht direkt mit dem Spielfeld verbunden, bis das letzte **HEXAGON** vom **NACHZUGSTAPEL** gezogen wurde. Wenn der **HEXAGON-NACHZUGSTAPEL** aufgebraucht ist, wird das **NEST** an eine mit **EIERN** bedeckte Tür angedockt, die ein Spieler mit einem **FLAMMENWERFER** frei brennen muss um sie passieren zu können.

PHASES

Jede Spielrunde ist in bis zu 3 Phasen unterteilt, die in einer festen Reihenfolge gespielt werden:

1. SPIELER PHASE

2. VDL PHASE

3. MIMICRY PHASE

1 SPIELER PHASE

Die Spieler können 3 Arten von AKTIONEN durchführen:

A. ALC-AKTIONEN: Verbrauche **ALC** (Action Life Coin) für:



ERKUNDEN **RAUMFUNKTIONEN**
BEWEGEN **LOOTEN**

B. LOOT-AKTIONEN können in dieser Phase jederzeit durchgeführt werden.

LOOT-AKTIONEN sind: **AUFHEBEN-**, **PLATZIEREN-** und **VERWENDEN-LOOT**.

C. Die meisten **SPECIAL**-Fähigkeiten eines Crewmitglieds kosten 1 ALC.

Überprüfe die **CREW-ID-CARD**. Sonderfertigkeiten können jederzeit dieser Phase ausgeführt werden.

(ALC's werden immer VOR den Aktionen bezahlt)

NUR IM KOMPLEXEN SPIEL

2 VDL PHASE



Der **VDL-RUNDENZÄHLER** bewegt sich über ein Zahlenfeld auf dem **VDL-Board** nach links.

MIMIKRY-SABOTAGE

Wenn der **RUNDENZÄHLER** auf einem Feld landet, dass mit einer **FUSE CONTROL** verbunden ist, wird eine **Mimikry-Sabotage** ausgelöst. Wenn die jeweilige **FUSE CONTROL** und **GOO** (GOO nur bei 3-4 Spieler-Spielen) noch nicht entdeckt und gesprengt werden, wird ein **WÜRFEL** geworfen. Das Ergebnis entscheidet welche Räume oder Gänge in den Weltraum geschleudert werden. Crewmitglieder und Mimikrys, die auf ausgeworfenen Feldern stehen, sterben!

Nur die Hexagon-Felder, die den Namen unter dem **MIMIKRY-SABOTAGE** stehen, werden entfernt. Also keine benachbarten Hexagons. Auch wenn sie dann lose, ohne Verbindung zum Rest, auf dem Tisch liegen. Leere Stellen können mit neu entdeckten Hexagons wieder aufgefüllt werden.

1-2 SPIELER: 3 Fuse Controls
3-4 SPIELER (Rückseite der VDL):
3 Fuse Controls und 1 GOO!



NUR IM KOMPLEXEN SPIEL

3 MIMICRY PHASE

Befindet sich **KEIN MIMICRY** auf dem Spielfeld, wird diese Phase übersprungen. Auch wenn sich **MIMICRY**s im **NEST** befinden.

MIMICRY EVOLUTION

Ab LEVEL 2: Zieht ein Spieler ein **EXOPET**, den er oder ein Mitspieler bereits besitzt, ist dieser **DOPPELGÄNGER** ein **MINI MIMICRY**! Er greift den Besitzer an und verschwindet dann im **NEST**. Sollte ein 4. **MINI MIMICRY** erscheinen, wird ein **BOSS MIMICRY** alle bisherigen Mini Mimicry ersetzen und wartet nun im **NEST**!



MIMICRYs kommen nur aus dem **NEST** wenn ein **EXPLORING TEST** eine ungerade Zahl gewürfelt wird.

1,3,5
Exopets müssen bei ungeraden Zahlen nicht eingesammelt werden.

ANGRIFF

Die folgenden Situationen führen zum Verlust von **ALC**, die der Spieler von seiner **ELMA-Tafel** nehmen muss!

1. Jeder **DOPPELGÄNGER-FALL** ist ein **ANGRIFF** (schau die detaillierten **DOPPELGÄNGER REGELN** auf Seite 12 an)
2. Ein **MIMICRY** kommt aus dem **NEST** (**EXPLORING TEST** Ergebnis **1,3,5**) auf das Feld des Spielfeld. **BOSS MIMICRY**s verlassen immer zuerst das **NEST**!
3. Ein **MIMICRY** bewegt sich auf das Feld eines Spielers.

SCHADEN

hängt von dem Hexagon **LEVEL** ab, auf dem der Angriff erfolgt.

- LEVEL 1:** Verlust von **1 ALC**
- LEVEL 2:** Verlust von **2 ALC**
- LEVEL 3:** Verlust von **3 ALC**

Verlorene **ALCs** werden neben die **ELMA-Tafel** gelegt.

MIMICRY-BEWEGUNG



Für jeden **MIMICRY** würfelst du den **WÜRFEL** einzeln! Vergleiche den **WÜRFELWURF** mit der Zahl auf dem Hexagon, auf dem der **MIMICRY** steht. In diese Richtung bewegt sich der **MIMICRY**. (auch durch Wände!). Er greift ein **Crewmitglied** sofort an, wenn er auf dem gleichen Feld steht. Das **LEVEL** des Hexagons bestimmt, wie viel **ALC** der Spieler verliert.

Wenn es auf der anderen Seite kein Hexagon gibt, prallt der **Mimicry** von der **Wand** ab und bewegt sich in die entgegengesetzte Richtung.

ACTIONS

1. AKTIONEN

2. LOOT AKTIONEN

3. SPECIALS

1 AKTIONEN

1. ERKUNDEN

- Zieh ein neues **HEXAGON**-Feld von dem **HEXAGON-NACHZUGSTAPEL**.
- Platziere es an deinem aktuellen Standort an jede nicht angeschlossene Tür, wo sich noch kein weiterer Raum befindet.
- Bewege deine **ELMA**-Figur auf das neue Feld.
- Wirf einen **ERKUNDUNGSTEST** mit dem Würfel.
- Ziehe **EXOPETS** aus dem **EXOPETEN-DRAW-POOL** wie durch das **WÜRFEL**-Ergebnis angegeben **+/-ATTRACTION** auf der **CREW-ID-CARD**. Wenn du **schleichst**, zählen nur gerade **2,4,6** Zahlen.
- Alle Spieler müssen nun prüfen, ob sich **DOPPELGÄNGER** in einer **ELMA** befinden!

NORMALES ERKUNDEN
Kosten: 1 ALC

SCHLEICHEND ERKUNDEN
Kosten: 2 ALC

Wenn du **schleichst**, dann zählen nur die geraden Würfelzahlen zählen **2,4,6**.



2. BEWEGEN

Ein **ERKUNDUNGS TEST** muss nicht zwingend gemacht werden!
Zum **BEWEGEN** von einem **RAUM** zu einem **RAUM** der bereits angelegt wurde, muss kein Test gemacht werden aber man muss trotzdem **1 ALC** bezahlen!
Eine Bewegung durch **KORRIDORE** kosten **KEINE ALC**.

Du kannst durch Korridore schlüpfen ohne ALC zu bezahlen.

AUSNAHME ALLE KORRIDORE KOSTEN KEINE ALC!



3. RAUMFUNKTION

In jedem Raum kann **ALC** für raumbezogene Funktionen ausgeben. Wie zum Beispiel die Kontrolle im **LABOR** oder die Spülung im **KLO**. Die genauen **FUNKTIONEN** werden auf dem **HEXA-BOARD** beschrieben. (Auf der Rückseite des **LOOT-BOARDS**)



4. LOOTEN

Für 1 ALC kannst Du 1 **LOOT** aus dem **LOOT-ZIEH-POOL** ziehen, egal wo du bist.



NUR IM KOMPLEXEN SPIEL

2 LOOT AKTIONEN

LOOT-AKTIONEN kosten keine ALC und können jederzeit und so of innerhalb der **SPIELERPHASE** durchgeführt werden.

-LEGE LOOT AB

Lege so viel **LOOT** wie du willst auf das **HEXAGON**-Feld, auf dem du dich befindest.

-LOOT AUFNEHMEN

Nimm den **LOOT** auf, der auf dem **HEXAGON**-Feld, auf dem du dich befindest.

-LOOT BENUTZEN

Kombiniere **LOOT**-Gegenstände und benutze sie so oft du es möchtest bis auf das **LOOT**, dass nur einmal verwendet werden kann, aufgebraucht ist. Kombinationen und Funktionen findest du auf dem **LOOT-BOARD**.



3 SPECIALS

Jedes **CREWMITGLIED** hat eine **SPEZIAL-FÄHIGKEIT**, die meist eingesetzt werden kann ohne ALCs zu verbrauchen.

Einige Fähigkeiten können jedoch nur einmal pro Runde gespielt werden. Im **SMART** Spiel werden die **SPEZIALFÄHIGKEITEN** jedoch ignoriert.

NUR IM KOMPLEXEN SPIEL



ATTRACTION

Diese Zahl gibt an, wie sehr Exopets von dem **CREW-MITGLIED** angezogen werden. Die Zahl wird dem **WÜRFEL**-ergebnis des **ERKUNDUNGSTEST** addiert oder subtrahiert.
Beispiel:
Wenn eine 4 gewürfelt wird und die **CREW ID CARD** einen Wert von **+1**, muss der Spieler 5 **EXOPETS** aus dem **EXOPETS-ZIEHPOL** ziehen.

PROFESSION

Nichts wird euch helfen zu überleben, weder Status, noch Rang oder akademischer Rang. Es hängt alles von eurer Teamarbeit ab!

DOPPELGÄNGER

EXOPET - ZUG - REGELN

A: Jedes Mal, wenn ein neues **HEXAGON** gezogen und angelegt wird, werden Exopets nach den Erkundungsregeln aus dem **EXOPET-ZUGPOL GEZOGEN!** (Siehe Seite 10: **ERKUNDEN**)

B: Wenn einer der gezogenen Exopets doppelt ist, oder ein Mitspieler hat einen Zwilling hat dann ist einer ein **getarnter MIMICRY** und der andere ist ein **reines EXOPET**. (Siehe Seite 13: **DOPPELGÄNGER**)

C: Der **DOPPELGÄNGER** (getarnte Mimikry) greift den Besitzer an. (Siehe Seite 09: **ANGRIFFE** und **SCHADEN**).

D: Der **DOPPELGÄNGER**-Spielstein wird zurück in den **EXOPET-ZUGPOL** gemischt!!! Der Grund, warum er zurück in den **EXOPET-ZUGPOL** gemischt wird ist, dass er sich wieder im Raumschiff versteckt und sich als Exopet tarnt. Der echte Exopet wird automatisch gesäubert und auf die linke, saubere Seite des **ELMA-BOARDS** gelegt.

E: Exopets, die sich bereits in einem **ESCAPE POD** sind, zählen nicht mehr dazu und werden ignoriert. Dies ist der einzige Weg, um Exopets aus dem Spiel zu entfernen! **Jedes EXOPET existiert nur ein Mal!!!**



Der **DOPPELGÄNGER** geht zurück in den Exopet-Zieh-POOL

F: KOMPLEXES SPIEL:
Ab **LEVEL 2** erzeugt jeder **DOPPELGÄNGER** einen **MINI MIMICRY** der auf das **NEST-HEXAGON** gelegt wird. (Siehe Seite 09: **MIMICRYEVOLUTION**).



DOPPELGÄNGER FÄLLE



Wenn du eine **EXOPET** ziehst, dass du bereits hast, ist einer von ihnen ein **MIMICRY** und greift dich an. Der andere ist automatisch **SAUBER**.



Wenn ein Spieler einen **DOPPELGÄNGER** hat und er noch nicht getestet wurde, entscheidet der Würfel, welcher der **MIMICRY** ist. Wenn das Würfel Ergebnis **gerade** ist, wird der andere Spieler von dem **MIMICRY** angegriffen.



Wenn der **EXOPET** des anderen Spielers bereits sauber ist, wird der Spieler, der den **DOPPELGÄNGER** gezogen hat automatisch von dem **MIMICRY** angegriffen.



Wenn das Exopet des anderen Spielers schmutzig ist, wird der Besitzer angegriffen. Sein schmutziges Exopet wird zurück in den **EXOPET-ZUGPOL** gemischt



Gibt es mehrere **DOPPELGÄNGER**, muss jeder **DOPPELGÄNGER** nach dem anderen einzeln bearbeitet werden, **auch wenn ein CREWMITGLIED bei diesem Prozess stirbt!!!**

NUR IM KOMPLEXEN SPIEL



+3 CLEAN EXOPETS

ODER



= FLAMMENWERFER

LURE-BOMBE

Mit einer **LURE-BOMBE** kannst du alle Arten von **MIMICRY** töten. Mit einem **FLAMMENWERFER** kannst du nur die **MINI MIMICRYS** zurück in das NEST schicken.



Um zu überleben schaut auf das **LOOT BOARD!**

NUR IM KOMPLEXEN SPIEL

WIE LÄDT UND STARTET MAN ESCAPE PODS?

Grundsätzlich musst du keine Erkundungstest durchführen, wenn du eine Rettungskapsel frei legst. Die Rettungskapsel ist steril und lässt ELMA nur herein, wenn sie **SAUBERE** Exopets trägt. Ansonsten kannst du die Kapsel nicht betreten!

SAUBERE Exopets können von jedem in die Rettungskapsel geladen werden der nur saubere Exopets in seinem **ELMA** hat, bis die Rettungskapsel voll beladen ist. Diese Aktion kostet jeweils **1 ALC**. Wenn eine Rettungskapsel voll beladen ist, kann sie von einem Spieler gestartet werden, dessen **ELMA** auf der Rettungskapsel befindet. Sein Crewmitglied fliegt die Kapsel, weswegen seine **CREW ID CARD** von dem ELMA-BOARD entfernt wird.

Die sich in der Rettungskapsel befindenden **EXOPETS**, sind ab sofort aus dem Spiel und können nicht mehr aus dem **EXOPET-ZUGPOL** gezogen werden.

Das Starten der **PODS** kostet 1 ALC. Die **ELMA** - Figur fliegt nicht weg, sondern taut einen neues Crewmitglied aus dem HR-Stapel zu Beginn der nächsten Runde auf und startet das Spiel von einem **HSC** deiner Wahl. Wenn der **HR STACK** leer ist, ist das Spiel verloren, es sei denn, alle anderen Spieler waren in der Lage, ihr Crewmitglied in den **CREW ESCAPE POD** retten konnten.

crew pod Level 1 exopet pod Level 2 exopet pod Level 3



WAS IST MIT DEM HSC?

20 Besatzungsmitglieder sind in 4 Hyperschlafkammern (HSC) eingefroren. 6 Besatzungsmitglieder schlafen in der ersten und letzten Kammer und 4 Besatzungsmitglieder in der zweiten und dritten.



START HSC

6 Crewmitglieder



LEVEL 1 HSC

6 Crewmitglieder



LEVEL 2 HSC

6 Crewmitglieder



LEVEL 3 HSC

6 Crewmitglieder

INFOS AUF DEM HEXAGON-BOARD

CREW NACHZUG STAPEL / HR STAPEL

Wenn ein **HSC** entdeckt wurde, addiert der **CREW NACHZUG STAPEL** die Anzahl der **CREW ID CRADS** zum **HR STAPEL** der auf dem **HEXAGON FELD** in Form von **SCHLAF KAMMERN** angegeben sind. Diese neuen Besatzungsmitglieder stehen nun dem **HR STAPEL** zur Verfügung und können während eines **HSC**-Besuch ausgetauscht werden. Der Austausch kostet 1 ALC und der Spieler kann in der nächsten Runde mit einem aufgefrischtem neuen Besatzungsmitglied spielen.

WIE SPIELE ICH SOLO?

Der Solomodus wird genau nach denselben intelligenten kooperativen Regeln gespielt. Es ist jedoch empfehlenswert, zwei **ELMAs** zu verwenden. Also als ob zwei Spieler nebeneinander sitzen würden.

Da dies dein Spiel ist, kannst du auch ein komplexes Spiel mit vier **ELMAs** versuchen.

Aber das war mir persönlich zu viel ;-)

SEMIKOOPERATIVE SPIELREGELN

Du kannst die Regeln und die letzten Aktualisierungen unter:

+ www.exopetsandmimicrys.com

herunterladen oder den QR-Code auf der ersten Seite scannen.

CREDITS:

Autor & Design: **Alexander Stania**

Main Supporters: **Diana & Enrico Schubert**

Proofreader: **Diana Schubert, David Barenberg, Kai Hourticolon**

Soundtrack: **Sector Sublime**

Expert test players:

Der Briese, Becki, LANtastic,

Supperoters (idea generator, test player, reviewer)

Diana Schubert, Enrico Schubert, Manja Kauer, Lukas Stania, Leni Stania, Leo Zauner, Bruno Zauner, Amelie Seeger, Valerie Seeger, Mellani Gephard, Florian Waldemar, Magdalena Sattler, Kermin Sattler, Udo Gollub, David Barenberg, Gianmarco Luongo, Kai Hourticolon, Nicole Haase, Fabrizio Hourticolon, Daniel Briese, Christof Wasser, Keith Healy, Raymond Rehse, Johanna Manz, Sergio Rapisarda, Emil Hot, Alexander Ostermann, Bernhard Seeger, Martin Seeger, Christian Stania, Hans Dieter Schmitt DOD, Jochen Eiermann, Karsten Stuck, Gereon Gäbelein, Alexander Müller.