

COLLECT! FIGHT! SURVIVE!



1 Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es möglichst viele Siegpunkte zu erreichen, indem man Ressourcen für sein Team sammelt. Die Ressourcen haben für jedes Team unterschiedliche Wertigkeiten. Dadurch werden die Mitspieler im Unklaren gelassen, welchen genauen Wert die gesammelten Ressourcen für das jeweilige Team haben. Die Aktionen der Nichtspielercharaktere (NPC's) werden durch einen Entscheidungsbaum gesteuert. Würfelwürfe der NPC's werden durch die Spieler nach Absprache durchgeführt.

2 Aufbau

2.1 Spielfeld

Gespielt wird in einem Dungeon. Das Spielfeld ist in einem Raster mit 10 x 10 Feldern aufgeteilt.

Ein Plan des Dungeon findet sich im Anhang 1.

3 Spielmaterial

3.1 Spielercharaktere

Jeder Spieler kontrolliert ein Team aus drei bis vier Spielfiguren. Bei einem Spiel mit drei Mitspielern empfehlen wir drei Figuren pro Spieler, bei zwei Mitspielern jeweils vier Figuren.

Die Werte der Figuren und die Aufstellungszonen befinden sich im Anhang 2.

3.2 Nichtspielercharaktere (NPC's)

Es gibt zwei Arten von NSC's, Greifer und Krabber.

Die Werte der NPC's und ihre Startposition befinden sich im Anhang 3.

3.3 Teleporter

Es werden vier Teleporter auf dem Spielfeld verteilt.

Die Positionen der Teleporter befinden sich im Anhang 1.

3.4 Terminals

Es werden vier Terminals auf dem Spielfeld verteilt.

Die Positionen der Terminals befinden sich im Anhang 1.

3.5 Ressourcen

Die Ressourcen werden zufällig und möglichst gleichmäßig über das Spielfeld verteilt.

In den Aufstellungszonen werden keine Ressourcen verteilt.

3.6 Ressourcenkarten

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels drei Ressourcenkarten. Diese stellen besondere Ressourcen dar, die von seiner Kolonie dringend benötigt werden.

Am Ende des Spiels werden zwei weitere Ressourcenkarten aufgedeckt. Diese gelten für alle Spieler und stellen besonders begehrte Ressourcen dar.

COLLECT! FIGHT! SURVIVE!

Die Wertung der Ressourcen und Ressourcenkarten befindet sich in Kapitel 6.

4 Spieldauer, Aktivierungsreihenfolge

Die Spieldauer beträgt 4 - 6 Runden. Für ein kurzes Spiel von 45 – 60 Minuten Dauer empfehlen wir 4 Runden.

Die Aktivierungsreihenfolge wird über Spielkarten festgelegt. Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels Karten entsprechend der geplanten Rundenzahl. Am Anfang jeder Runde wählen die Spieler eine Ihrer Karten aus und decken sie gleichzeitig auf.

Für die NPC's wird ein Stapel aus Karten entsprechend der geplanten Rundenzahl gebildet, verdeckt abgelegt und am Beginn jeder Runde die oberste Karte gezogen. Die höchste Karte startet, danach in absteigender Reihenfolge:

Ass – König – Dame – Bube – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2

Werden gleiche Karten (z.B. zwei Damen) aufgedeckt, gilt diese Abfolge:

Kreuz – Pik – Herz – Karo

Die Karten werden nach Gebrauch abgelegt.

5 Aktionen

Jeder Figur hat pro Aktivierung zwei Aktionen zur Verfügung. Diese können, falls nicht anders angegeben, in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

5.1 Bewegung

5.1.1 Bewegung

Die Figur kann um den auf dem Datenblatt angegebenen Wert bewegt werden. Bewegungen in diagonaler Richtung sind nicht erlaubt.

5.1.2 Ressourcen

Eine Figur kann jederzeit eine Ressource in ihrem Feld aufnehmen oder ablegen. Dies kann auch während der Bewegung geschehen. Sollte die Bewegung durch das Tragen von Ressourcen eingeschränkt werden, wird der neue Bewegungswert sofort nach dem Aufnehmen oder Ablegen einer Ressource neu berechnet (s. Profilwerte Anhang 2). Wenn der neue Bewegungswert unter der aktuell zurückgelegten Bewegung liegt, dann endet die Bewegung sofort.

Die Ressourcen müssen in der eigenen Aufstellungszone abgelegt werden um am Ende des Spiels gewertet werden zu können. Es können

maximal drei Ressourcen pro Feld abgelegt werden

5.1.3 Ressourcendiebstahl

Ressourcen können auch aus den Aufstellungszonen der Gegner entwendet werden. Das funktioniert genauso wie das Aufnehmen einer Ressource. Allerdings ist hierbei ein Würfelwurf mit einem W8 fällig.

Ergebnis W8	Auswirkung
1	Die Ressource war wohl mit einer Falle gesichert. Die Figur verliert ihre getragenen Ressourcen und ist „Aus dem Spiel“ (s. 5.5)
2-4	Etwas Ungeschick heute? Die Figur wird „Niedergeworfen“ (s. 5.5).
5-8	Erfolg! Die Ressource wird aufgenommen und die Bewegung kann fortgesetzt werden.

5.1.4 Teleporter

Betrifft eine Figur ein Feld mit einem Teleporter, dann kann sie den Teleporter für einen Sprung zu einem anderen Teleporter nutzen. Das ist Teil der Bewegung und keine eigenständige Aktion.

COLLECT! FIGHT! SURVIVE!

Die Auswirkung des Sprungs hängt vom Ergebnis eines Würfelwurfs mit einem W8 ab.

Ergebnis W8	Auswirkung
1-4	Sprung zu dem entsprechenden Teleporter. Die Bewegung kann fortgesetzt werden.
5-7	Sprung zu einem Teleporter nach Wahl. Die Bewegung kann fortgesetzt werden.
8	Katastrophaler Fehlschlag. Bestimme den Ziel-Teleporter mit einem W4. Die Figur wird am neuen Teleporter „Niedergeworfen“ (s. 5.4).

Befindet sich eine gegnerische Spielfigur auf dem Zielfeld des Transporters, dann wird sofort eine „Aus dem Weg“ Probe ausgelöst (s.5.1.5). Der Verlierer dieser Probe wird in den Transporter gerissen und muss seinerseits einen Sprung durchführen (s.5.1.4). Bei Gleichstand muss der Angreifer einen weiteren Sprung durchführen.

5.1.5 „Aus dem Weg!“

Normalerweise dürfen sich Spielercharaktere nur durch Felder mit eigenen Teammitgliedern bewegen.

Allerdings können sie versuchen, sich durch ein Feld mit einem Gegner durchzukämpfen. Die Spielfigur muss das Feld mit dem Gegner regulär betreten können (Bewegungspunkte). Dabei werfen beide Spieler einen W8 und vergleichen ihre Ergebnisse, nachdem die Modifikatoren ihres Profils und die folgenden Modifikatoren eingerechnet wurden:

	Modifikator
Die Figur ist der Angreifer	+1
Pro getragener Ressource	-1
Die Figur ist „Niedergeworfen“	-2

Bei einem Gleichstand passiert nichts (Ausnahme: s.u.). Ist der Angreifer erfolgreich, dann tauscht er mit dem Gegner den Platz und kann seine Bewegung danach fortführen. Ist der Verteidiger erfolgreich oder kommt es zum Gleichstand, dann endet die Bewegung sofort.

Wird eine natürliche 1 gewürfelt (ohne Modifikatoren), dann wird die Spielerfigur der Seite automatisch „Niedergeworfen“ (s. 5.4). Unabhängig vom Ausgang der Probe.

Wird eine natürliche 8 gewürfelt (ohne Modifikatoren), dann wird die Spielerfigur der

Gegenseite automatisch „Niedergeworfen“ (s. 5.4). Unabhängig vom Ausgang der Probe.

5.2 Energiefelder aktivieren/deaktivieren

An allen Durchgängen befinden sich Energiefeldgeneratoren. Aktivierte Energiefelder können von Spielercharakteren und dem Greifer nicht passiert werden.

5.2.1 Blaue Energiefelder

Blaue Energiefelder können von einem angrenzenden Feld deaktiviert werden.

Diese Energiefelder können von einem angrenzenden Feld auch wieder aktiviert werden. Dabei kann der Spieler entscheiden, auf welcher Seite er seine Figur stellen möchte. Wenn sich die Figur dazu um ein Feld bewegt werden muss, dann ist das keine eigenständige Aktion für die Bewegung.

5.2.3 Grüne Energiefelder

Grüne Energiefelder können nur von einem Terminal aktiviert/deaktiviert werden. Dazu muss die Figur auf dem Feld des Terminals stehen.

COLLECT! FIGHT! SURVIVE!

Mit dieser Aktion kann eine beliebige Anzahl an grünen Energiefeldern aktiviert und deaktiviert werden.

5.3 Handgemenge

Befindet sich ein Spielercharakter in einem angrenzenden Feld zu einem Gegner, dann kann er ihn angreifen. Dabei werfen beide Spieler einen W8 und vergleichen ihre Ergebnisse, nachdem die Modifikatoren ihres Profils und die folgenden Modifikatoren eingerechnet wurden:

	Modifikator
Die Figur ist der Angreifer	+1
Pro getragener Ressource	-1
Die Figur ist „Niedergeworfen“	-2

Bei einem Gleichstand passiert nichts (Ausnahme: s.u.).

Der Verlierer des Handgemenges verliert seine getragenen Ressourcen, wird dann um ein Feld zurückgestoßen und dort „Niedergeworfen“ (s. 5.4). Der Gewinner darf nachrücken.

Wird eine natürliche 1 gewürfelt (ohne Modifikatoren), dann wird die Spielerfigur der Seite automatisch „Niedergeworfen“ (s. 5.4). Unabhängig vom Ausgang des Handgemenges.

Wird eine natürliche 8 gewürfelt (ohne Modifikatoren), dann wird die Spielerfigur der Gegenseite automatisch „Niedergeworfen“ (s. 5.4). Unabhängig vom Ausgang des Handgemenges.

5.4 Niedergeworfen

Eine niedergeworfene Figur kann mit seiner nächsten Aktion Aufstehen. Aufstehen ist Teil der Bewegung, kostet aber zwei Felder Bewegungsreichweite.

5.5 Aus dem Spiel

Wird eine niedergeworfene Figur ein weiteres Mal „Niedergeworfen“ während sie diesen Status schon hat oder wird sie in einem Handgemenge zweimal „Niedergeworfen“, dann ist die Figur „Aus dem Spiel“.

Sie verliert alle getragenen Ressourcen und wird zurück in die Aufstellungszone gestellt. Dort kann sie ab der nächsten Runde wieder normal am Spiel teilnehmen.

Wird ein NPC „Aus dem Spiel“ genommen, wird er auf seiner Startposition neu aufgestellt und kann ab der nächsten Runde wieder normal am Spiel teilnehmen.

6 Siegpunkte

Am Ende des Spiels werden die Ressourcen in den Aufstellungszonen gewertet. Pro Ressource gibt es einen Siegpunkt, mit folgenden Ausnahmen:

Für jede Ressource, die mit einer der am Anfang des Spiels ausgeteilten Ressourcenkarten übereinstimmt gibt es fünf Siegpunkte.

Für jede Ressource, die mit einer der am Ende des Spiels aufgedeckten Ressourcenkarten übereinstimmt gibt es drei Siegpunkte.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

