

LABORIGINES

RULES OF THE GAME

LABORIGINES

Autoren

TOMÁŠ UHLÍŘ A JAKUB UHLÍŘ

Laborigines sind sehr merkwürdige und unglückliche Wesen. Geboren als Bei-produkt mysteriöser wissenschaftlicher Experimente ist ihr Leben im Labor hart und von Schlägen auf Schritt und Tritt gezeichnet. Trotz Allem amüsieren sie sich gerne und träumen von einem Ausbruch aus dem Labor. Seid der eine glückliche der entwischen konnte und den Weg in die umliegende Welt geschafft hat. Ein originelles Spiel für Spieler aller Altersgruppen, dass die Vorstellungskraft so wie Gedächtnis überprüft und auch noch taktische Elemente beinhaltet.

SPIELMATERIAL

MOA (1)

Moa ist eine mysteriöse Kreatur, die das Labor mit mutwilliger Absicht den Laborigines gegenüber aufräumt.

KNETMASSE UND STÄNDER (2)

Vor Beginn des Spiels modelliert jeder Spieler seinen Laborigine aus Knetmasse und setzt ihm auf den Ständer drauf.

FALLEN (3)

Zweiseitige kreisförmige Teile repräsentieren im Labor gelegte Fallen für Laborigines. Diese Kreise kreieren für jedes Spiel ein anderes Muster des Spielplans, womit jedes Spiel zu einem neuen Erlebnis wird. Es ist von Vorteil sich während des Spiels die Positionen der Fallen zu merken. Jede Art von Falle existiert in zwei Versionen: als Erste ist die Falle beidseitig am Kreis, während die zweite Version an einer der Seiten des Kreises die Falle, an der anderen eine sichere Zone hat.

WÜRFEL (4)

Zwei gewöhnliche Würfel.

ENERGIESTEINE (5)

Jeder Laborigine beginnt mit 20 Energiesteinen seiner eigenen Farbe. Während des Spiels kann er Energiesteine anderer Farben erhalten, was ein Vor- und Nachteil sein kann.

BLITZ, KRANKHEIT, FAHNE (6)

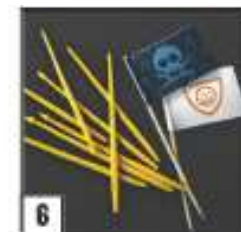
Jeder Laborigine kann verschiedene Kennzeichen mit sich tragen. Sie geben die Anzahl der Stromschläge, die er bekommt, an, und/oder ob er von einer Krankheit befallen ist, und/oder eine Immunität durch die Flagge gekennzeichnet, die ihn beschützt, besitzt. Der Effekt der Blitze ist von Dauer, aber Krankheiten können beseitigt werden indem man sie einem anderen gesunden Laborigine übergibt.

KARTEN DER KRANKHEITEN (7)

Laborigines können sich während des Spiels mit Krankheiten anstecken. Alle kranken Laborigines sind stets von derselben Krankheit befallen, deren Typ von der aktiven Karte der Krankheiten bestimmt wird.

REGELHEFT

REGELÜBERSICHT MIT SÄUREMARKER



VORBEREITUNG, SPIELEN UND GEWINNEN DES SPIELS

VORBEREITUNG

Bauen sie die Kreise so wie auf dem Bild auf:

- Die Fallen werden per Zufall am Tisch in Form eines großen Kreises ausgebreitet.
- Moa wird an einem beliebigen freien Kreis platziert.
- Die Karten der Krankheiten werden gemischt und verdeckt in die Mitte des großen Kreises gelegt.
- Jeder Spieler gestaltet seinen Laborigine aus Knetmasse und befestigt ihn am Ständer. Danach platziert er ihn an einem beliebigen freien Kreis.
- Jeder Spieler nimmt sich 20 Energiesteine seiner Farbe.

Die Spieler bestimmen den schönsten Laborigine und sein Autor darf das Spiel eröffnen. Falls sie zu keinem Konsensus kommen, wird der Laborigine des schwersten Spielers zum schönsten ernannt.



VORBEREITUNG, SPIELEN UND GEWINNEN DES SPIELS

SPIELEN

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Die Spieler bewegen ihre Laborigines am großen Kreis. Jeder Laborigine überlebt solange er wenigstens einen Energiestein irgendeiner Farbe hat. Die Laborigines verlieren und ergänzen ihre Energie in verschiedenen Situationen, aber immer auf eine der folgenden Arten:

- Energie übergeben zwischen zwei Laborigines
- Energie spenden auf Grund der Bewegung am großen Kreis

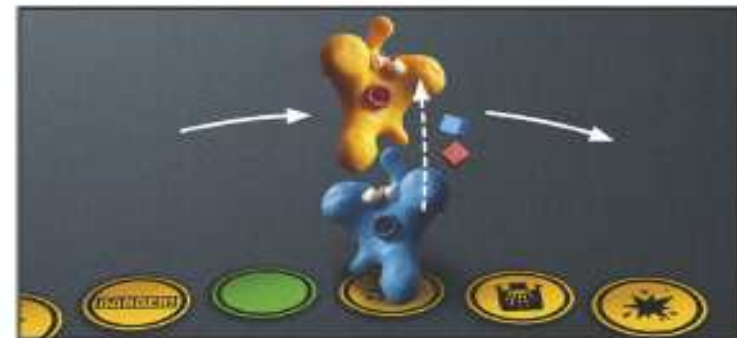
ENERGIE SPENDEN

Wenn ein Laborigine seine Energie verliert, entwischt sie nicht einfach vom Spiel, sie wird wie weiter erläutert gespendet: Der erste Energiestein kommt auf den Kreis, wo der betroffene Laborigine steht, der zweite Energiestein kommt aus dem Spiel, der dritte kommt wieder auf den Kreis, der vierte aus dem Spiel usw... bis Alle zu spendenden Energiesteine gespendet sind.



ENERGIE ÜBERMITTELN

Unter verschiedenen Bedingungen übermittelt ein Laborigine einen Teil seiner Energie (eine Anzahl der Energiesteine) an einen anderen Laborigine. Die Farbe der übermittelten Energiesteine bestimmt der Spieler am Zug.



VORBEREITUNG, SPIELEN UND GEWINNEN DES SPIELS

IMMUNITÄT

Immunität ist durch eine Flagge repräsentiert und ist von Nutzen, denn sie schützt den Eigentümer vor Energie Verlust. Ein Laborigine kann keine Energie verlieren während er die Immunitätsflagge trägt (auch durch kein Übermitteln mit Ausnahme des Minderwertigkeitskomplexes, wo es auch explizit angegeben ist). Die Immunität schützt vor keinerlei anderen Ereignissen (Krankheit, Blitz). Im Spiel gibt es nur eine Immunitätsflagge, deswegen muss sie stets ihren Träger wechseln. Wenn ein Laborigine sie erlangen soll, wird sie ihm vom derzeitigen Träger, welcher damit seine Immunität verliert, überreicht. Die Immunität ist somit nur ein kurzzeitiger Vorteil.

EIN LABORIGINE OHNE ENERGIE

SCHEIDET AUS

Ein Laborigine, der seinen letzten Energiestein verloren hat scheidet aus, auch wenn er nicht gerade am Zug sein sollte, oder den Zug nicht beenden konnte. Alle Energiesteine seiner Farbe werden vom Spiel zusammen mit ihm entfernt (auch diejenigen, die andere Spieler bei sich haben). Sobald der erste Laborigine vom Spiel ausgeschieden ist, wird mit ihm auch die Immunitätsflagge vom Spiel entfernt, egal wer sie getragen hat. Sie kann nicht mehr erworben werden.

GEWINNER

Der letzte Laborigine, der im Spiel bleibt, hat gewonnen. Er ist somit zum glücklichen Laborausbruch vorbestimmt und findet einen neuen Sinn des Lebens in der großen Außenwelt.

DER ZUG EINES SPIELERS

Jeder Zug des Spielers hat die 4 folgenden Phasen:

1. Würfeln
2. Krankheitsäußerung
3. Bewegungen
4. Fallen auslösen

PHASE 1: WÜRFELN

Der Spieler:

- würfelt mit zwei Würfeln
- entscheidet, welcher Würfel für MOA, und welcher für den Laborigine zuständig sind.
- nimmt sich die Immunitätsflagge falls auf mindestens einem Würfel eine Eins gefallen ist.



DER ZUG EINES SPIELERS

PHASE 2: KRANKHEITÄUßERUNG

Während der dritten und vierten Phase, kann sich ein Laborigine anstecken. Falls er aber bereits angesteckt ist, so werden die (meist negativen) Effekte jetzt zum Ausdruck gebracht (außer der Mutationen).

LEPRA - LEPROSY

Spende einen Energiestein.

MINDERWÄRTIGKEITSKOMPLEX – INFERIORITY COMPLEX

Falls auf mindestens einem Würfel eine Eins gefallen ist, spende zwei Energiesteine. Die Immunitätsflagge hat dabei keine Auswirkung.

HINKEN - LIMPING

Falls der Würfel, der zum Bewegen des Laborigine gewählt ist, eine gerade Zahl anzeigt, spende 2 Energiesteine.

IMMUNITÄTSVERLUST – IMMUNITY LOSS

Diese Krankheit schützt den Laborigine vor dem Besitz der Immunitätsflagge für die ganze Zeit der Ansteckung. Falls der gerade angesteckte Laborigine die Flagge hatte, legt er sie in die Kreismitte zurück. Nicht angesteckte Mitspieler können sie erlangen. Wenn ein angesteckter Laborigine die Flagge erlangen sollte (Wurf oder Zusammentreffen der Laborigins), so legt er sie in die Kreismitte.

HYPERAKTIVITÄT - HYPERACTIVITY

Die Zahl des Würfels, welcher zum Bewegen des Laborigine gewählt ist, wird für den Rest des Zuges durch 2 multipliziert.

MUTATIONEN

Mutationen sind Krankheiten, welche keine augenblickliche Auswirkung haben, sie beeinflussen den Laborigine in dem Moment wo er Energie zu sich nehmen oder verlieren soll. Gut- und böswillige Mutationen wirken sich auf das Energiespenden aus, Energielagerung wirkt sich auf das Energiebekommen aus.

GUTWILLIGE MUTATION – BENIGN MUTATION

Immer wenn sie Energie spenden, spenden sie um einen Energiestein weniger. Die Mutation hat keine Auswirkung auf Energieübermittlung.

BÖSWILLIGE MUTATION – MALIGN MUTATION

Immer wenn sie Energie spenden, spenden sie um einen Energiestein mehr. Die Mutation hat keine Auswirkung auf Energieübermittlung.

STÖRUNG DER ENERGIELAGERUNG – ENERGY STORAGE DISORDER

Sie können auf keine Weise Energie annehmen. Falls sie Energiesteine bekommen sollten, bleiben diese auf ihrem Platz liegen.

DER ZUG EINES SPIELERS

PHASE 3: BEWEGUNGEN

An dieser Stelle werden die unten angegebenen Aktionen in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt:

3a Bewegung des Moa

3b Bewegung des eigenen Laborigine

Das Bewegen der beiden Spielfiguren ist ähnlich, aber nicht identisch.

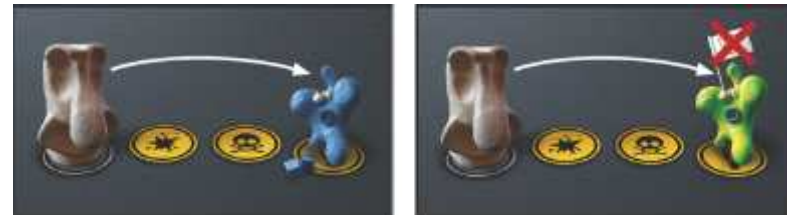
Moa bewegt sich immer im Uhrzeigersinn, der aktive Spieler mit seinem Laborigine kann die Richtung seiner Bewegung wählen.

Jeder Kreis kann nur von einer Spielfigur besetzt sein. Deswegen:

Wenn eine Spielfigur auf einem besetztem Kreis enden sollte, so muss sie ihre Bewegung wiederholen (sie bewegt sich in derselben Richtung wie vorhin und dieselbe Anzahl an Kreisfeldern). Dieses Prozess kann sich mehrmals wiederholen, bis die Spielfigur auf einem freien Feld landet.

ZUSAMMENTREFFEN

Moa ist stärker als jeder Laborigine und das bedeutet, dass beim Zusammentreffen egal ist, wer am Zug war. Bei einem Zusammentreffen spendet der Laborigine 2 Energiesteine, oder verliert stattdessen die Immunitätsflagge.



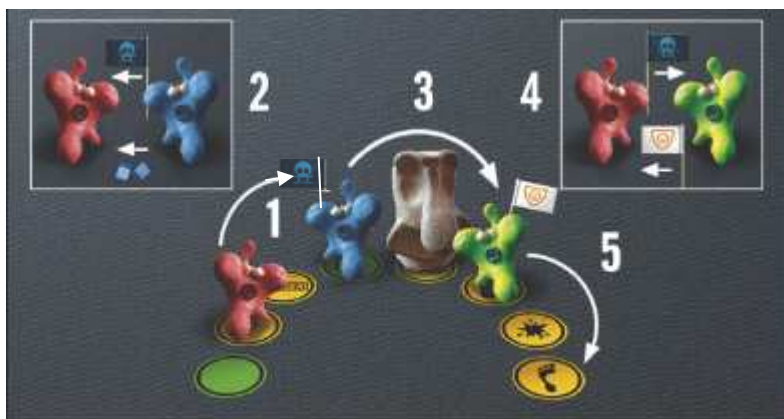
Den Konflikt (Zusammentreffen) zweier Laborigines gewinnt stets der Angreifer (der sich bewegende Laborigine). Er wählt die Farbe von 2 Energiesteinen, die ihm der Verlierer übermitteln muss. Falls der Verlierer die Immunitätsflagge besitzt, wird sie statt der Energiesteine übergeben.



DER ZUG EINES SPIELERS

Bei einem Zusammentreffen von 2 Laborigines kann auch die Krankheit übergeben werden. Wenn einer der Laborigine während des Zusammentreffs angesteckt ist, und der andere nicht, wird die Krankheit an den bislang gesunden übergeben. Somit ändert sich die Eigenschaft gesunder – angesteckter beider Laborigines.

Beispiel (Phase 3b): Rot wählt den Würfel mit der 2 für seinen Laborigine und die Richtung „im Uhrzeigersinn“. Als erstes bewegt er sich 2 Felder (1) und trifft auf den angesteckten Blauen. Blau übermittelt Energiesteine und die Krankheit an Rot (2). Rot wiederholt seine Bewegung um weitere 2 Felder (3), wo er auf Grün mit der Immunitätsflagge trifft. Die Immunitätsflagge wird anstatt der 2 Energiesteine an Rot übergeben und die Krankheit wird an Grün übergeben (4). Als letztes bewegt sich Rot weitere 2 Felder um seinen Zug zu beenden.



MANIPULATION

Durch „Manipulation“ kann jeder Spieler die Bewegungsrichtung des aktiven Laborigine bestimmen. Wenn er es tun will, muss er es vor Beginn der Phase 3b bekannt geben. Danach entfernt er 3 Energiesteine (alle aus dem Spiel) von denen, die er hat, und bestimmt die Bewegungsrichtung des aktiven Laborigine. Die Farbe der entfernten Energiesteine muss in der Farbe des aktiven Laborigine seien!

Wenn mehr als ein Spieler die Richtung bestimmen möchte, so hat der, der dem aktiven Spieler in Spielreihenfolge am nächsten sitzt Vorrang.

PHASE 4: FALLEN AUSLÖSEN

Als Erstes nimmt sich der Laborigine alle Energiesteine vom Feld, auf welchem er seine Bewegung beendet hat. Dann dreht er das Feld um. Damit wird die vorhin untere Seite des Kreises sichtbar und die sich drauf befindliche Falle aktiv. Durch die Farbe des Kreises ist immer verdeutlicht, um welche Art von Falle es geht: Negativ – gelb, neutral – grün, positiv – weiß.



FUßABDRUCK

Bewege dich weiter, besser gesagt fange nochmals die Phase 3b mit Bewegung in derselben Richtung wie bisher.

Nach dieser Phase 3b wird wieder mit der Phase 4 weitergespielt. Das bedeutet es wird eine neue Falle umgedreht und ausgelöst.

DER ZUG EINES SPIELERS



KRANKHEIT

Du hast eine neue Krankheit ausgelöst. Nimm dir eine Krankheitsflagge (falls du noch keine hast). Dreh eine Karte der Krankheiten vom Stapel um, und platziere sie auf dem Abwurfstapel mit der Vorderseite nach oben. Von nun an haben alle angesteckten Laborigines nur genau diese Krankheit. Ihr Effekt wird erst bei Phase 2 des nächsten Zuges (Ausnahmen siehe Phase 2) verwirklicht. Wenn alle Krankheitskarten gebraucht wurden, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verdeckt bereitgelegt.



KARITAS

Gebe dem Laborigine mit den wenigsten Energiesteinen 3 deiner Energiesteine. Wenn es dein Laborigine ist, geschieht nichts. Wenn es mehrere Laborigines mit der Aktuell niedrigsten Anzahl gibt und deiner ist nicht dabei, spende die 3 Energiesteine anstatt sie jemandem direkt zu geben.



RADIATION

Spende so viele Energiesteine, wie grüne Kreise am Tisch sichtbar liegen, egal ob sie besetzt oder nicht sind.



BLITZ

Fahre mit den Aktionen unten in angegebener Reihenfolge fort:

1. Nimm dir einen Blitz und stecke ihn in deinen Laborigine
2. Jeder Laborigine, der mindestens einen Blitz hat, wird vom Stromschlag befallen. Er spendet so viele Energiesteine, wie Blitze in ihm stecken.

Der Blitz befällt jeden Laborigine, nicht nur den des aktiven Spielers. Es gibt keine Ausnahme aus dieser Regel.



SÄURE

Während der nächsten Zuges, muss der Laborigine an jedem Feld über welches er zieht einen Energiestein spenden (beginnend mit demjenigen, auf dem er steht). Auf dem letzten Feld, wo seine Bewegung endet, spendet er keinen Energiestein. Die Säure kann sehr gefährlich seien. Möglicherweise vergessen deshalb viele Spieler auf ihre Auswirkung. Damit sie nicht übersehen wird, bekommt der Spieler der davon befallen ist den Säuremarker und bewegt ihn zusammen mit seinem Laborigine. Nach der nächsten Runde legt er den Marker zurück.

DER ZUG EINES SPIELERS



KLEINE EXPLOSION

Spende 4 Energiesteine.



GROßE EXPLOSION

Spende 8 Energiesteine.



HEILUNG

Ihr Laborigine bekommt von jedem anderem 1 Energiestein ihrer Wahl. Jeder von den Anderen übermittelt den Energiestein an ihn.



IMMUNITÄTSFLAGGE

Du bekommst die Immunitätsflagge.



GEFAHR - DANGER

Nichts geschieht. Es ist nur ein Mahnmal, das auf der anderen Seite die große Explosion ist.



GRÜNES FELD

Wirklich aber wirklich nichts geschieht. Das ist wahrhaft gut!

VARIANTEN

Haben sie sich schon mit dem Spiel vertraut gemacht; Dann könnt ihr einige der folgenden Variationen versuchen:

- **Zwillinge – für 2-3 Spieler**
- **Team – für 4-6 Spieler. Bei 6 Spielern ist diese Variante unerlässlich.**

TEAM

für 4 - 6 Spieler

Die Spieler formen Teams zu je 2 Spielern. Jedes Teammitglied bekommt Knetmasse der gleichen Farbe. Jedes Teammitglied kontrolliert einen Laborigine des Teams. Jedes Teammitglied bekommt 5 Energiesteine einer Neutralen Farbe (die am Spiel nicht Teil nimmt) und 15 Energiesteine seiner Farbe.

Wenn ein Laborigine vom Team aus dem Spiel ausscheidet, ist das verbleibende Teammitglied signifikant geschwächt, da alle Energiesteine der eigenen Farbe aus dem Spiel entfernt werden. Das Spiel endet, sobald nur Laborigines einer Farbe verblieben sind.

VARIANTEN

ZWILLINGE

für 2 – 3 Spieler

Moa spielt in dieser Variante nicht mit.

Jeder Spieler knetet und kontrolliert zwei Laborigines. Beide bekommen zusammen 20 Energiesteine in einen gemeinsamen Vorrat. Wenn also einer von den Zwillingen Energiesteine verliert, so werden sie von dem gemeinsamen Vorrat entwendet.

Nach dem Würfeln, wird jedem der beiden Laborigine genau ein Würfel zugeordnet. Der Spieler kann die Richtung und Reihenfolge selbst bestimmen aber es muss ein Laborigine im Uhrzeigersinn und ein Laborigine gegen den Uhrzeigersinn bewegt werden.

Falls auf mindestens einem Würfel eine Eins gefallen ist, muss der Spieler entscheiden, welcher seiner Laborigines die Immunitätsflagge tragen soll.

Nach Verlust aller Energiesteine scheiden beide Laborigines des Spielers aus dem Spiel.

LABORIGINES

© Tomáš Uhlíř and Jakub Uhlíř 2007

Cover design and photos © Mařo Mišík 2007 (www.matomatic.com)

Produced by Czech Board Games (www.czechboardgames.com)

C B G
CZECH BOARD GAMES