

IM JAHR 2175
floriert der Handel mit extrasolaren Haustieren aus dem Sternensystem Terebellum nahe Sagittarius A. Interstellare Exopet-Transporter liefern die niedlichen Aliens zu ihren neuen Besitzern auf der Erde. Doch einige dieser Raumschiffe sind von formwandelnden Mimicrys infiltriert. Diese aggressiven Außerirdischen können sich in jede beliebige Exopet-Form verwandeln. Ihr Ziel die Erde! Um die bösen Doppelgänger von den echten Exopets zu entlarven, wird pro Flug nur eine Sorte von jedem Exopet mitgenommen. Eure Aufgabe ist es so viele echte Exopets wie möglich zu den Escape-Pods zu bringen. Ihr seid die ELMA-Piloten! Rettet die Exopets!

Spart euch das Lesen!
Schaut euch einfach Video-Tutorials an!

**VIDEO-TUTORIALS AUF
WWW.EXOPETS.DE**



kurz und knapp:

EUER WEG ALS

ELMA-PILOTEN



In EXOPETS steuert ihr ein **ELMA** und nicht das Crewmitglied!!!

Taut einen von 20 Besatzungsmitgliedern im **HSC (HYPER SLEEP CHAMBER)** auf. Aber gebt auf sie acht!

Erkundet das Raumschiff **URSULA** und sammelt die herumstreunenden Exopets ein.

Jeder ELMA-Pilot (Spieler) füllt jedes Escape-Pod mit so vielen Exopets wie möglich. Aber jedes **ESCAPE-POD** nur einmal!

ELMA-Piloten habt allerdings nur Zugang zu den Escape-Pods, solange sich ausschließlich saubere Exopets in ihren **ELMA** befinden.

Geht ins **LABOR**, um herauszufinden, welches Exopet sauber und welches schmutzig (infiziert) ist.

Ungetestete und schmutzige (infizierte) Exopets können im **LOO** in den Weltraum gespült werden.

Seid vorsichtig! Es besteht die ständige Gefahr von **MIMICRY**-Angriffen und Sabotagen. Einige davon können verhindert werden, wenn der entsprechende Zünder rechtzeitig abgeschaltet wird.

Erreicht der Rundenzähler das Ende der **VDL**, starten alle Escape-Pods.

DER GEWINNER hat die meisten Exopets gerettet. Aber auch die wenigsten Crewmitglieder verlor!

Viel Glück!

WWW.EXOPETS.DE

WIE GESPIELT WIRD



CONTEST
WETTSTEIT

Exopets wird in **RUNDEN** gespielt, die in **PHASEN** unterteilt sind. In den **Spieler-Phase** führt jeder ELMA-Pilot (Spieler) nacheinander in seinem **ZUG** Aktionen aus, für die er ALC oder einmal benutzbares LOOT für Loot-Kombinationen bezahlt.

KOMPETITIV

RUNDEN:

Es gibt eine maximale Anzahl von Runden, die von der Anzahl der Spieler abhängt und auf der jeweiligen VDL-Board-Seite angegeben ist. Das Spiel endet mit der letzten Runde oder wenn einer das dritte Escape-Pod beladen hat, oder wenn auch die Crewmitglieder ausgehen.



PHASEN:

Jede Runde besteht aus mehreren Phasen. Sie beginnt immer mit der **SPIELER-PHASE** und endet mit der **VDL-PHASE**. Im kompetitiven Spiel wird die **MIMICRY-PHASE** als zweite Phase hinzugefügt, wenn ein Mini-Mimicry oder Boss-Mimicry auf dem Spielfeld ist.



SPIELER-PHASE:

Die Spieler-Phase wird nacheinander ZUG um ZUG gespielt. Jeder **ELMA-Pilot** (Spieler) zieht nacheinander gegen den Uhrzeigersinn bis jemand nicht mehr will oder kann (ALC / Loot). Der **ELMA-Pilot** mit dem **RUNDEN-BEGINNER-TOKEN** macht den ersten Zug. Er darf pro Zug eine Aktion und/oder eine Loot-Kombination einsetzen. Reihenfolge egal! Die Aktion darf einen oder mehrere ALCs kosten. Die Loot-Kombination kostet 1xUsable Loot (siehe Loot-Board, das auf www.exopets.de für das kompetitive Spiel heruntergeladen werden kann).

Um zu erkennen, wer in der Spielerphase beginnt, erhält dieser den **RUNDEN-BEGINNER-TOKEN**. In der nächsten Spielerphase wird dieser an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.



MIMICRY PHASE:

Diese Phase kommt immer nach der Spielerphase, wenn sich ein Mini-Mimicry oder Boss-Mimicry auf dem Spielfeld befindet. Wenn sich ein Mini-Mimicry oder Boss-Mimicry auf dem Spielfeld befindet, greift er zuerst den Spieler an, der sich mit ihm auf demselben Hexagonfeld befindet, und bewegt sich dann in die ausgewürfelte Richtung. Kommt es nicht weg, verursacht es nochmal **SCHADEN** (siehe dazu Seite 08)



VDL-PHASE:

Der **ROUND COUNTER** wird auf den nächsten Rundenplatz weiter geschoben. Gelangt dieser Rundenzähler auf einen Slot, der mit dem Bild eines **FUSE-CONTROL**-Hexagons verbunden ist, muss festgestellt werden ob dieses optisch identische Feld bereits entdeckt wurde. Ist diese Bedingungen nicht erfüllt, wird eine **MIMICRY-SABOTAGE** gewürfelt (siehe VDL-Board). Diese gewürfelten Hexagon-Felder werden vakuumiert, was alles Leben auf dem Feld für in dieser Runde auslöscht. Die ELMA-Piloten verlieren dadurch ihr Begleitmitglied und das gesammelte Loot. Ausser unter dem Loot befindet sich ein Raumanzug ;-). **Zudem wir auf jedes Fuse-Contol-Feld ein zusätzliches Mimicry gesetzt!**

(Siehe dazu Seite 09)



ELMA (EXOPET LOOT MANAGING AUTOMAT):

Du bist der ELMA-Pilot!

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 ein Escape-Pod nur betreten, wenn saubere Exopets im ELMA sind.



ALC (ACTION LIFE COIN):

Jeder Spieler verbraucht seine ALC, um **AKTIONEN** in der Spieler-Phase 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 Crewmitglied aus Mangel an ALC, kann der Spieler in der nächsten Runde ein neues Crewmitglied auftauen und weiterspielen, ohne alle **EXOPETS** zu verlieren. Hat er kein **RDB** bei sich verliert er all sein Loot. Jeder Spieler kann in einer Runde nur einen Crewmate verlieren, auch bei mehrfacher Attacke! Sind alle Crewmitglieder aufgebraucht ist das Spiel zu Ende!



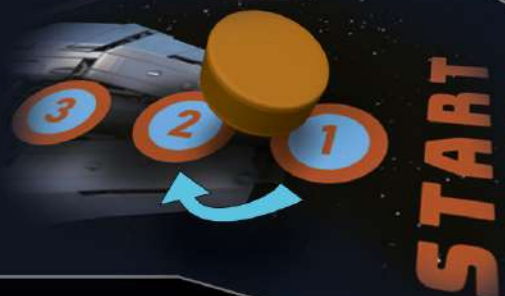
NEUE RUNDE:

Alle Spieler aktualisieren ihre erschöpften ALCs (drehen sie auf die grüne Seite).

Verlorene ALC bleiben neben dem ELMA-BOARD liegen.

ELMA-Piloten (Spieler) deren Crewmate noch am Ende der letzten Runde gestorben ist, dürfen ein neues Crewmitglied ziehen und 3 frische ALC auf ihr ELMA-BOARD legen.

Sind alle Runden aufgebraucht Endet das Spiel.



GEWINNER

Ziel aller ELMA-Piloten ist es, so **viele Exopets** wie möglich zu **retten**.

Für jedes **tote Crewmitglied** werden in der **Endwertung** zwei **gerettete Exopets** abgezogen.

Gewonnen hat, wer **am Ende** des Spiels die **meisten Exopets** hat (abzüglich der toten Crewmitglieder).

Escape-Pod-Lade-Bedingung:

Im kompetitiven Spiel stehen alle **drei Escape-Pods** ▶ zur **unbegrenzten** Beladen von **cleanen Exopets** zur Verfügung. Alle Escape-Pods starten erst nach Spielende.

ABER: Jeder ELMA-Pilot, darf jeden Escape-Pod

nur einmal betreten! Jeder ELMA-Pilot kann also 3 Escape-Pods beladen!

Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle.



ENDEN

ES GIBT 4 SZENARIEN, UM DAS SPIEL ZU BEENDEN:

- 1.** Der erste ELMA-Pilot, der **alle drei Escape-Pods befüllt** hat, beendet sofort das Spiel.
- 2.** Ist der **Crew-Draw-Stapel aufgebraucht** und der erste ELMA-Pilot, der in einer neuen Runde keine Besatzungsmitglieder ziehen kann, beendet das Spiel.
- 3.** Endet der Rundencounter auf dem **letzten Rundenfeld** auf dem VDL-Board, ist das Spiel ebenfalls beendet.
- 4.** Wenn das **letzte Hexagon** des Hexagon-Draw-Stapels mit dem Spielfeld verbunden wird, und es mit einer **KÖDER-BOMBE** (siehe Loot-Board) gesprengt wurde, endet das Spiel. Da das letzte Hexagon das **NEST** ist, muss dieses mit einer mit Eiern bedeckten Tür verbunden werden. Dieser Spieler benötigt zudem die Loot-Kombination: **FLAMMENWERFER**. Sein Crewmitglied stirbt dabei. **Hier kommt es zu einer besonderen Endwertung: Wer es schafft, sich für das Nest zu opfern, nimmt an der Endwertung nur mit den Spielern teil, die Escape-Pod Level 1 und Level 2 gefüllt haben.**

E.L.M.A.

EXOPET LOOT MANAGING AUTOMAT

In diesem Spiel steuert der Spieler ein ELMA und nicht das Crewmitglied. Deshalb sind alle Spieler ELMA-Piloten. Das ELMA wird verwendet, um gesammelte Exopets und Loot zu verwalten und zu transportieren. Das begleitende Crewmitglied fängt nur die Exopets und stopft sie in das ELMA.

Wenn ein Besatzungsmitglied stirbt, geht nur das **LOOT** verloren, es sei denn, der ELMA-Pilot hat ein **RDB** dabei (siehe Loot-Board).



HEXAGON LEVEL



LEVEL 1
sauber



LEVEL 2
Schleimranken



LEVEL 3
Mit Eiern bedeckte Tür
(Infos zu Eiern auf Seite 15)

HEXAGON LEVEL LÖSEN FOLGENDES AUS:

- neue Raumfunktionen werden freigeschaltet (Studiere das Hexa-Board).
- der ALC Verlust der durch DOPPELGANGER und Mimicry-Angriffe entsteht. (Siehe Seite 09: **SCHADEN**).
- die Bewegungs-Reichweite beim **TRANSPORT**. (sieh dazu Seite 10).

GAME SETUP

1 Wählt VDL-Seite und setzt den **VDL-ROUND COUNTER** auf das erste rechte Feld.



VDL
1-2 SPIELER

oder

VDL
3-4 SPIELER



ROUND
COUNTER

2 Mischt alle Crew-ID-Karten zu einem **CREW-DRAW-STAPEL**.
Im kompetitiven Spiel gibt es nur einen Stapel bestehend aus allen 20 Crew-ID-Karten.



CREW-DRAW-STAPEL

3 ELMA-BOARD



ELMA-FIGUR

Jeder ELMA-Pilot erhält eine **ELMA-Board**, eine **ELMA-Figur** und **3x ALC**. Die ALC werden mit der farbigen Seite nach oben auf das ELMA-Board gelegt!



CREW-ID-CARD

Jeder ELMA-Pilot zieht eine **Crew-ID-Card** aus dem **CREW-DRAW-STAPEL** diese wird von unten in das **ELMA-Board** eingelegt

5 Baut den **HEXAGON-DRAW-STAPEL!**



FERTIG!



mischt jeden Stapel gesondert

6

1. Lege die Exopets gut gemischt in die Spielschachtel in den **EXOPET DRAW POOL**
2. Legt z. B. ein Tuch darüber, damit die Exopets gut abgedeckt sind. Oder beim Ziehen einfach nicht hinschauen 😊



Stellt die **Start-HSC** (Hyper Sleep Chamber) in die Mitte des Tisches.

Alle ELMA-Piloten legen ihre ELMA-Figur darauf.



verwendet die Rückseite des START HSC



all ELMAs starten hier

7

Jeder ELMA-Pilot erhält ein **HEXA-BOARD** auf der die Raumfunktionen beschrieben sind, die Sie mit ALC nutzen können..

ACHTUNG: Bitte extra Boards für das kompetitive Spiel unter [WWW.EXOPETS.DE](http://www.exopets.de) herunterladen



Jeder ELMA-Pilot erhält eine **LOOT-BOARD** Sie beschreibt, was man mit dem LOOT-Kombinationen umgeht und wird während des Spiels studiert.

Lege das LOOT in der Spiel-schachtel neben die Exopets.



LOOT-TOKENS

LOOT



Stellt die Mimicry-Figuren an den Rand des Spielfelds.



Das **NEST** wird einfach unter den **HEXAGON-DRAW-STAPEL** gelegt.

Wenn der HEXAGON DRAW STACK aufgebraucht ist, wird das **NEST** an eine mit Eiern bedeckte Tür angedockt, durch die der erste Spieler mit einem **FLAMMENWERFER** geht (Infos: Seite 15 und Hexa-Board für dessen Zerstörung).

8

9

10

11

PHASEN

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

1. SPIELER-PHASE

2. MIMICRY-PHASE

3. VDL-PHASE

1 PLAYER PHASE

Die Spieler-Phase ist in Züge unterteilt. Im Uhrzeigersinn macht jeder ELAM-Pilot seinen Zug.

Pro Zug kann sie oder er eine **AKTION** und / oder eine **LOOT**-Kombination ausführen.

A. ALC AKTIONEN: Erschöpft ALC (Action Life Coin) für diese Aktionen:



PASSIEREN
TRANSPORT
PLÜNDERN
BETREIBEN

(Detaillierte Informationen finden sich auf Seite 10 und 11.).

B. LOOT-Kombinationen tätigen (siehe Seite 11 und **LOOT**-Board).

MIMICRY ATTACKE

In der Spieler-Phase können beim **PASSIEREN** ELMA-Piloten von enttarnten **DOPPELGÄNGERN** angegriffen werden. (siehe detaillierte Doppelgänger-Regeln auf Seite 12). Diese können nur mit der **LOOT**-Kombination: **FLAMMENWERFER** abgewehrt werden. Wird es nicht abgewehrt erleidet der ELMA-Pilot **SCHADEN** und eine **MIMI-MIMICRY**-Figur wird auf dessen Feld gesetzt.

Diese Situationen führen im Allgemeinen zu **SCHADEN**

1. Jeder Doppelgänger-Fall verursacht **SCHADEN**
2. Sobald eine ELMA-Spielfigur mit einem Mimicry auf einem Feld steht, erleidet der ELAM-Pilot **SCHADEN**. Egal in welcher PHASE!

SCHADEN

hängt von der Hexagon-Level ab, auf der der Angriff stattfindet. Auch Doppelgänger verursachen Schaden!

LEVEL 1: -1 ALC
LEVEL 2: -2 ALC
LEVEL 3: -3 ALC

Verlorene ALCs werden neben dem ELMA-BOARD platziert

MIMICRY EVOLUTION

Zieht ein ELMA-Pilot beim **PASSIEREN** ein Exopet, das er oder ein Mitspieler bereits besitzt, entlarvt sich einer der beiden **DOPPELGÄNGER** als **Mini-Mimicry** und kommt direkt aufs Hexagon-Feld des ermittelten ELMA-Piloten!

(Die Entstehung und Ermittlung von Doppelgängern ist auf den Seiten 12 und 13 beschrieben.)

Wenn ein **viertes Mini-Mimicry** entsteht, ersetzt ein **BOSS-MIMICRY** alle drei Mini-Mimicrys und kommt auf das Hexagon-Feld, auf dem das vierte Mini-Mimicry hätte entstehen sollen. Danach entstehen wieder drei Mini-Mimicrys und dann wieder ein Boss-Mimicry, usw. Sind alle Mimi-Mimicry-Figuren auf dem Spielfeld, kommt erst wieder ein Mini-Mimicry auf das Spielfeld, wenn eines mit einem **FLAMMENWERFER** vom Spielfeld vertreiben wurde.



② MIMICRY PHASE

Befindet sich kein Mimicry auf dem Spielfeld, wird diese Phase übersprungen,

MIMICRY BEWEGUNG



Erst verursachen die **Mimicrys SCHADEN** bei allen die mit ihnen auf einem Hexagon-Feld stehen!

Dann wird für jedes Mimicry einzeln gewürfelt! Ist das Ergebnis des **Würfelwurfs** gleich der **Zahl am Rand des Hexagons**, auf dem das Mimicry steht, entscheidet es über dessen Richtung. Das Mimicry bewegt sich ein Feld weiter (auch durch Wände!). Es greift sofort an, wenn ein sich ELMA-Figur auf dem gleichen Feld befindet. Die Höhe des Hexagon-Levels bestimmt, wie viel **SCHADEN** der ELMA-Pilot erleidet.

Wenn sich auf der anderen Seite kein Hexagon befindet, prallt (**BOUNCE**) das Mimicry an der Wand ab und bewegt sich in die entgegengesetzte Richtung! Ist da auch kein Feld, dann bleibt es stehen. Ein ELMA das dort steht erleidet erneut **SCHADEN**.

Der **VDL-ROUND COUNTER** bewegt sich auf dem VDL-Board um ein Zahlenfeld nach links.

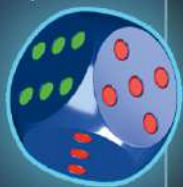


V.D.L. VESSEL DEAD LINE

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

③ VDL PHASE

MIMICRY-SABOTAGE Landet der **Round-Counter** auf einem Feld, das mit einer **Fuse Control** verbunden ist die noch **nicht** entdeckt wurde, wird eine Mimicry-Sabotage ausgelöst (im 3-4 Player-Spiel auch beim **GOO**) Kommt es zur Mimicry-Sabotage wird ein **Würfel** gerollt. Das Ergebnis entscheidet, bei welchen Hexagon-Feldern der Sauerstoff abgelenkt wird. Alle Crewmitglieder ersticken dort, ausser sie besitzen die **LOOT**-Kombination: **RAUMANZUG**.



MIMICRY INVASION:

Beim Erreichen der **Fuse Control**-Runde wird in jeden Fall ein Mini-Mimicry auf jedes **Fuse Control** Feld gesetzt, das entdeckt wurde. Beginnend mit dem **Fuse Control** mit dem kleinsten Level. Sollte ein viertes Mini-Mimicry auf das Feld gesetzt werden, werden die anderen drei eingesammelt und ein Boss-Mimicry kommt an die Stelle und so weiter...

AKTIONEN

Es gibt 2 Arten von AKTIONEN, die in der Spieler-Phase jederzeit ausgeführt werden können..

1. ALC AKTION

2. LOOT AKTION

SPECIAL auf der Crew-ID-Card wird im kompetitiven Spiel ignoriert.

1 ALC AKTION

1. PASSIEREN

KOSTET 1



PASSIEREN bedeutet, sich für ein ALC durch eine Tür von einem Hexagon-Feld auf ein anderes zu bewegen. In jedem Fall werden **EXOPETS** eingefangen:

EXOCATCH durchführen, bei dem gewürfelt und je nach Ergebnis Exopets gefangen werden. Der ELMA-Pilot legt die eingefangenen Exopets dann im **CHECK** Bereich seines ELMA-Board.



Wenn kein Hexagon-Feld da ist?

A Ziehe ein neues HEXAGON vom HEXAGON DRAW STAPEL.

B Platziere es wie du willst an einer Tür die ins Leere führt. Hauptsache du legst es an dem Feld an auf dem deine ELMA-Figur steht

C Würfle den **EXOCATCH** und ziehe so viele Exopets aus dem Exopet-DRAW-Pool, wie das Würfelergebnis +/- **ATTRACTION-WERT** der auf **CREW-ID-CARD** steht.

D Alle ELMA-Piloten müssen jetzt überprüfen, ob sie ebenfalls diese Exopets in ihren ELMA's mitführen! (siehe Seite 12 und 13)

2. TRANSPORT

Eine bessere Alternative, um sich über bereits ausgelegte Hexagon-Felder zu bewegen, ist der **TRANSPORT**.

Dabei wird **kein EXOCATCH** gewürfelt und du kannst ganze **LEVEL** in einem Zug auf einmal durchqueren. Voraussetzung ist, dass du genügend ALC aus gibst und die Hexagon-Felder durch verbundene Türen passierst.



ALC KOSTEN:

LEVEL 1 ----- 1 ALC

LEVEL 1,2 ---- 2 ALC

LEVEL 1,2,3 -- 3 ALC

WEG VERSPERRT?

Sitzt ein Mimicry auf dem Weg, den du nehmen möchtest, kannst du an ihm vorbei, mußt aber **SCHADEN** erleiden. **SCHADEN** verhindern und Mini-Mimicrys verteiben nur mit dem **FLAMMENWERFER** (Siehe Loot-Board).

4. BETREIBEN

In jedem Raum kannst du ALC für Funktionen ausgeben, wie z. B. Exopets im LOO spühlen, Exopet im LABOR testen. (Siehe HEXA-Board)



3. PLÜNDERN

Für 1 ALC würfelst du und ziehst blind die dem Würfelergebnis entsprechende Anzahl Loot-Token aus dem **LOOT-DRAW-POOL**. Nun darfst du **alle kombinierbaren Loot-Token behalten**. Auch die, die du mit Loot in deinem Besitz kombinieren kannst. Wenn du keine gefunden hast, darfst du ein Loot-Token behalten.

ACHTUNG!

!!! Ein ELMA-Pilot kann nur ein LOOT-Token von jeder Art besitzen !!!

2 LOOT AKTION

LOOT-AKTIONEN kosten keine ALC nur **1X USABLE** Loot-Token und können jederzeit und beliebig oft in der Spieler-Phase durchgeführt werden. Aber nur einmal in einem Zug! Wer kein LOOT und ALC hat oder ausgeben mag, muss zusehen wie anderen weiter machen, bis keiner mehr etwas tut.

LOOT-KOMBINATIONEN



Kombiniere Loot zu nützlichen Dingen wie: Flammenwerfer, Raumanzug, Hexsapper, Exosalat oder der Köder-Bombe.

Siehe **LOOT-BOARD**

SPECIAL

wird im kompetitiven Spiel ignoriert, da sie nur im kooperativen Spiel funktionieren.

ATTRACTION-WERT

Diese Zahl gibt an, wie stark Exopets von dem Crewmitglied angezogen werden. Die Zahl wird zum Würfelergebnis des **EXOCATCH** addiert oder subtrahiert.

Beispiel:
Wenn z. B. eine **4** gewürfelt wird und die Crew-ID-Karte einen Wert von **+1** anzeigt, muss der Spieler **5** Exopets aus dem Exopet-Draw-Pool ziehen.

CREW ID CARD

DOPPELGÄNGER

EXOPETS SAMMEL REGELN

A: Jedes Mal, wenn du ein neues Hexagon vom Hexagon-Draw-Stack ziehst, musst du auch Exopets ziehen.

Von hier:

EXOPET-DRAW-POOL

(siehe auch Seite 10: PASSIEREN)

B: Wenn einer der gezogenen Exopets ein **DOPPELGÄNGER** ist oder ein Mitspieler einen doppeltes hat, dann ist einer ein böser **DOPPELGÄNGER** und der andere ein **CLEAN EXOPET** (Doppl. Fälle Seite 13).

C: Der ELMA-Pilot, der den Doppelgänger hat, bekommt nun eine **MINI-MIMICRY-FIGUR** auf das Hexago-Feld gestellt, auf dem seine ELMA-Figur steht. Diese verursacht dem Besitzer **SCHADEN** (Siehe Seite 08: Mimicky Attacke und Schaden). Hatte der ELMA-Pilot einen **FLAMMENWERFER**, kann er dieses Mimi-Mimicry wieder vom Spielfeld vertreiben und erleidet **keinen SCHADEN**. (siehe auch **Loot-Board**)

D: Der **DOPPELGÄNGER**-Token geht zurück in den Exopet-Draw-Pool! Der echte **CLEAN EXOPET** wird automatisch auf die linke Seite des ELMA-Boards versetzt.

E: Exopets die ein ELMA-Pilot in einem **ESCAPE-POD** gerettet hat, werden wieder in den **EXOPET-DRAW-POOL** gemischt.

Bitte notiert in einer einachen **TABELLE WER** sie gerettet hat, **WIEVIELE** es waren und **WELCHE** Escape-Pods sie oder er benutzt haben

Nicht vergessen: Jeder darf ein **ESCAPE-POD** nur einmal beladen!



DOPPELGÄNGER TOKEN
geht zurück in den Exopet-Draw-Pool



ERZEUGT

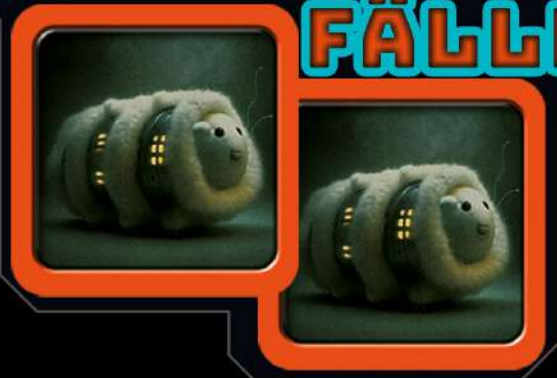


	spieler 1	spieler 2	spieler 3
Escape Pod 1	8 Exopets	5 Exopets	1 Exopet
Escape Pod 2	3 Exopets	7 Exopets	
Escape Pod 3		5 Exopets	

DOPPELGÄNGER FÄLLE



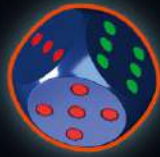
Wenn du ein Exopet ziehst, das du bereits hast, ist eines von ihnen ein getarntes Mimicry und greift dich an. Der andere ist automatisch sauber -> **CLEAN**.



Wenn ein **Pilot** den Doppelgänger hat und noch nicht getestet wurde, entscheidet der Würfel, welches Exopet das Mimicry ist. Ist das Würfelergebnis gerade, wird der **andere Pilot** von dem Mimicry angegriffen.



odd



even



MINI MIMICRY



Wenn das Exopet des **anderen Piloten** bereits sauber ist, wird der **Pilot**, der es gezogen hat, automatisch von dem Mimicry angegriffen.



MINI MIMICRY



Wenn das doppelte Exopet schmutzig (**DIRTY**) ist, wird dessen Pilot angegriffen. Sein verschmutztes Exopet wird zurück in den Exopet-Draw-Pool gemischt!



Wenn es mehrere Doppelgänger gibt, muss jeder Fall einzeln behandelt werden, **auch wenn dabei Crewmitglieder sterben!** Jeder Pilot kann aber in einer Runde nur ein Crewmitg. verlieren!!

WIE BEKÄMPFE ICH MIMICRYS?

FLAMMENWERFER

Mit einem **FLAMMENWERFER** kannst du nur Mini-Mimicrys zurück ins NEST schicken. Wenn sie dich angreifen oder du sie angreifst!

Siehe **LOOT-BOARD:**



RDB

Wenn du einen **RDB** hast, verlierst du deine Loot nicht, wenn dein Crewmitglied stirbt.



Das **RDB** kann auch geopfert werden, um Mimicry Angriffe abzuwehren. Es wird dann zerstört und du erhältst **keinen SCHADEN**, aber das Mimicry bleibt auf dem Spielfeld. Siehe **LOOT-BOARD:**

KÖDER-BOMBE



+3 CLEAN EXOPETS

Mit einer **KÖDER-BOMBE** kannst du alle Arten von Mimicrys vom Spielfeld fegen. Siehe **LOOT-BOARD:**

Mit einer **KÖDER-BOMBE** kannst du zudem das **NEST** zerstören. Siehe **LOOT-BOARD:**



Download auf www.exopets für das kompetitive Spiel.

EIER AN DER TÜR ?

Ist eine Tür mit **Alien-Eiern bedeckt**, kann sie wie bei einer **PASSIEREN-** Aktion durchquert werden. Allerdings muss der Spielerauch einen **FLAMMENWERFER** benutzen (siehe **LOOT-BOARD**).



Wird ein neue Hexagon an der andern Seite angelegt, müssen dort **keine** Eier sein. Ab nun kann jeder diesen Durchgang ohne Falmmenwerfer nutzen. Sind alle Hexagons angelegt wird als letztes das **NEST** angedockt (siehe NEST beim Hexa-Board)

ÄNDERUNGEN

LOOT-, HEXABOARDS & VDL

Auch im kompetitiven Spiel gibt es Änderungen bei den Crafting-Boards für das Looten und das Betreiben von Hexagon-Räumen. Diese stehen auf der Website www.exopets.de unter dem Menüpunkt "Rules" zum kostenlosen Download bereit, wo auch dieses Handbuch heruntergeladen werden kann.

LOOT

Im kooperativen Spiel hieß es noch Looting: Im kompetitiven Spiel heißt es jetzt **PLÜNDERN**, aber wie ihr plündert, unterscheidet sich auch. Der Unterschied ist auf Seite 11 beschrieben.

Das einzige **LOOT**, das seine Funktion ändert, ist der **VOB** der sich jetzt **RDB** nennt, siehe Seite 14 und das herunterladbare **LOOT-BOARD** für das kompetitive Spiel:

HEXAGONS

Hier ändern sich bei folgenden Räumen die Funktionen:

FUSE-CONTROL

NEST

PET-KENNEL

HSC

ESCAPE-PODS

GOO

V & L KORRIDORE

CARGO

Korridore haben keine Funktionen

Das herunterladbare
HEXA-BOARD
für das kompetitive Spiel:

VDL

Für die VDL benötigt ihr **kein neues Board** und könnt das aus dem Basisspiel benutzen! Angepaßte Regeln findet ihr auf Seite 09 VDL-Phase.

WWW.EXOPETS.DE

unter **RULES** kostenlos herunterladbar.

CREDITS:

Autor & Design: **Alexander Stania**

Proofreader: **Diana Schubert, Alexander Stania**

Main Supporters: **Diana & Enrico Schubert**
R.I.P. Volkmar Stania

Soundtrack:
Sector Sublime

Expert test players:

Der Briese, Becki, LANtastic,
Raymond Rehse (Game Junked)

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, Christatian Stania, Hans Dieter Schmitt DOD, Jochen Eiermann, Karsten Stuck, Gereon Gäbelein, Alexander Müller, Thomas Stania.

MATERIAL



START FELD HSL
(Hyper Sleep Chamber)



9 Level 1
Hexagon Spielfelder.
SCHADEN: -1 ALC



9 Level 2
Hexagon Spielfelder.
SCHADEN: -2 ALC



9 Level 3
Hexagon Spielfelder.
SCHADEN: -3 ALC



NEST
Wer es zerstört, beendet das Spiel. Aber sein Besatzungsmitglied wird von den Mimicrys gefressen.



1 WÜRFEL
gerade und ungerade



120 EXOPETS
(2x60 mit DOPPELGÄNGERN)



12 ALC (3 für jeden Spieler)
Erschöpfe ALC, um Aktionen durchzuführen. Bei vollständigem Verlust durch Doppelgänger- oder Mimicry-Angriffe stirbt dein Crewmate.



40 LOOT
Werft einen Blick auf das LOOT-BOARD!

1 VDL ROUND COUNTER



20 CREW ID CARDS mit Exopet-Attraktions-Wert.
Das SPECIAL wird für dieses kompetitive Spiel verwendet!



3 BOSS MIMICRY



3 MINI MIMICRY



1 VDL (Vessel-Dead-Line) verursacht Vakuum auf gewürfelten Hexagon-Feldern. Mimicrys schlüpfen aus den Fuse Controls.



RUNDEN-BEGINNER-TOKEN
Wer ihn hat, startet in der nächste Runde



4 HEXA-BOARDS (eine für jeden Spieler), die spezielle Raumpunktionen beschreiben. Wie viele ALCs man braucht...

4 LOOT-BOARDS (eine für jeden Spieler) Auf dem LOOT-Board findest du Rezepte, wie du verschiedene LOOT kombinieren kannst.

4 ELMA - Figur ELMA-Piloten (1 für jeden Spieler)



4 ELMAS-Boards (1 für jeden ELMA Piloten)
-Einsetzen der aktiven Crew-ID-Karte -Verstauen des LOOT, Trennen der gesammelten Exopets (Kontrolle) -Erinnerung: nur ELMA mit cleanen Exopets können ein Escape-Pod betreten!

Für das kompetitive Spiel bitte das Update der Hexa- und Loot-Boards von: WWW.EXOPETS.DE herunterladen!