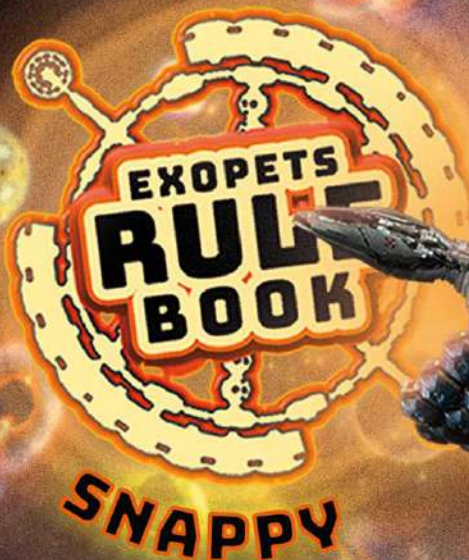




IM JAHR 2175

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. Diesmal ist es eure Aufgabe, diese Doppelgänger zu entlarven und von Bord zu bringen. Aber nur, wer die meisten Exopet Zwillinge fängt, wird von der Firma belohnt!

*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 geklonte Crewmitglied!!!

Taut einen von 20 unterschiedlichen Klonen im **HSC (Human Speed Cloner)** auf. Aber gebt auf sie acht!

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

Alle ELMA-Piloten (Spieler) sammeln doppelte Exopets ein und versuchen, sie zu den **ESCAPE-PODS** zu bringen.

ELMA-Piloten haben allerdings nur Zugang zu den Escape-Pods, solange sich ausschließlich Exopet-Zwillinge in ihren **ELMA** befinden.

Also werdet alle anders los. Dirty (infizierte) Exopets können nur im **LOO** in den Weltraum gespült werden.

Alle anders müssen im **LABOR** abgegeben werden. Sind nur noch Exopet-Zwillinge-Paare im ELMA, dann ist der Weg zum Escape-Pod frei.

Seit vorsichtig! Es besteht die ständige Gefahr von **MIMICRY**-Angriffen und Sabotagen.

Erreicht der Rundenzähler das Ende der **VDL**, ist das Spiel zu Ende.



WWW.EXOPETS.DE

DER GEWINNER hat die meisten Zwillinge (Exopet + Doppelgänger) von Bord gebracht.

SNAPPY 01

SPIELABLAUF



SNAPPY Exopets wird in **RUNDEN** gespielt, die in **PHASEN** unterteilt sind. In den **Spieler-Phase** führt jeder ELMA-Pilot (Spieler) nacheinander **Aktionen** aus, bis er keine **ALC** mehr erschöpfen kann.

KOMPETITIV

RUNDEN:

Es gibt eine maximale Anzahl von Runden, die von der Anzahl der der jeweiligen VDL-Board-Seite angegeben ist. Das Spiel endet mit das **NEST** als allerletztes Hexagon angelegt wurde (**NEST**

Spieler abhängt und auf der letzten Runde oder wenn siehe Seite 06: ENDE).



PHASEN:

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



SPIELER-PHASE:

In dieser Phase versucht jeder Spieler, so viele doppelte Exopets wie möglich zu sammeln, um diese als Siegespunkte zu verbuchen. Dazu muss sie oder er die im Raumschiff herumstreunenden Exopets beim Erkunden einsammeln, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, Zwillinge-Paare zu entdecken. Andere Spieler können dem aktiven Spieler Exopets wegschnappen, wenn diese eines sehen, dessen **DUPLIKAT** sie bereits selbst besitzen.

Für das SNAPPY Spiel gibt es ein speziell angepasstes Hexa-Board, das auf www.exopets.de 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:

Die Mimicry-Phase folgt immer auf die VDL-Phase, allerdings nur, wenn sich ein Mini-Mimicry oder ein Boss-Mimicry auf dem Spielfeld befindet. Alle Mimicrys bewegen sich je nach Würfelergebnis im Schiff umher. Sobald sich ein Spieler in dieser Phase zusammen mit einem Mimicry auf einem Hexagonfeld befindet, verliert er **ALC** in Höhe des **LEVEL** Wert des zu Grunde liegenden Hexagons.



VDL-PHASE:

Der **ROUND COUNTER** wird auf das nächste Runden-Feld weiter geschoben. Gelangt dieser Rundenzähler auf ein Runden-Feld, das mit dem Bild eines **FUSE-CONTROL**-Hexagons verbunden ist, muss festgestellt werden ob dieses optisch identische Feld bereits entdeckt wurde. Ist diese Bedingung erfüllt wird auf dieses **FUSE-CONTROL**-Spielfeld ein **BOSS-MIMICRY** gesetzt! Ist es nicht da, habt ihr Glück.

Generel kommt es auf rot umrandeten Runden-Feldern zu einer **MIMICRY-SABOTAGE** die nicht verhindert werden kann. Es wird gewürfelt (siehe VDL-Board). Diese ausgewürfelten Hexagon-Felder werden vakuumiert, was alle begleitenden Crewmitglieder auf diesen Feldern sofort tötet.



ELMA (EXOPET LOOT MANAGING AUTOMAT):

Du bist der ELMA-Pilot!

Jeder Spieler kontrolliert einen ELMA und benutzt sie zur Verwaltung seiner **ALC**, **EXOPETS** und seinem **CREWMITGLIED**, das ihn begleitet. In jedem **HLC** kann das ELMA einen neuen menschlichen Kloner wecken, wenn der ELMA-Pilot (Spieler) sein begleitendes CREWMITGLIED verloren hat. Und spielt einfach in der nächsten Runde wieder mit.

ALC (ACTION LIFE COIN):

Jeder Spieler verbraucht seine **ALC**, um AKTIONEN in der Spieler-Phase durchführen zu können. Darüber hinaus sind **ALC** auch Lebenspunkte. Wenn sie durch **SCHADEN** verloren gehen, werden die Aktionsmöglichkeiten mehr und mehr reduzieren bis zum Tod des begleitenden Crewmitgliedes.



TOD EINES CREWMITGLIEDES:

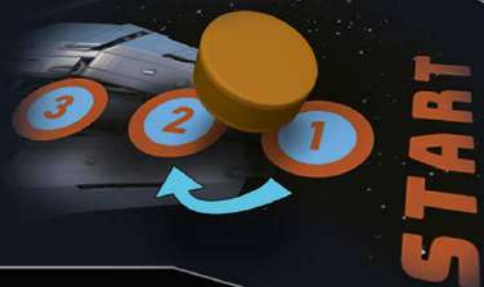
Stirbt ein Crewmitglied durch zuviel **SCHADEN** oder durch die **MIMICRY-SABOTAGE** oder einem Doppelgänger im **DIRTY** seines ELMA, kann der Spieler in der nächsten Runde, ein neues Crewmitglied auftauchen und weiterspielen, ohne alle EXOPETS zu verlieren. Allerdings verliert er ein Exopet-Zwillings-Paar, sollte er eines besitzen.

NEUE RUNDE:

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

Durch **SCHADEN** verlorene **ALC** bleiben neben dem ELMA-BOARD liegen. ELMA-Piloten (Spieler) deren Crewmitglied noch am Ende der letzten Runde gestorben sind, dürfen ein neues Crewmitglied ziehen und 3 frische **ALC** auf ihr ELMA-BOARD legen.

Sind alle **VDL-RUNDEN** aufgebraucht Endet das Spiel.



GAME SETUP

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



VDL
2 SPIELER

oder



VDL
3-4 SPIELER

ROUND
COUNTER

SNAPPY-Exopets sollte nicht solo gespielt werden!

- 4** Je nach Spieleranzahl sucht ihr alle Clone-ID-Cards mit ATTRACTION +1 oder +2 Wert heraus. Jeder Spieler bekommt eine Karte.



bei 2 SPIELER



bei 3-4 SPIELER

- 2** Mischt alle restlichen ID-Karten zu dem **CLONE-DRAW-STACK**

Im SNAPPY Spiel gibt es nur einen Stapel. Dieser wird auch niemals leer, weil die ID-Cards von toten Klonen hier zurück gemischt werden (quasi neu geklont 😊)



- 3** ELMA-BOARD



Jeder ELMA-Pilot (Spieler) erhält ein **ELMA-Board**, eine **ELMA-Figur** und **3x ALC**. Die ALC werden mit der farbigen Seite nach oben auf das ELMA-Board gelegt! Die **Clone-ID-Card** wird unten in das ELMA-Board geschoben.



- 5** 3 HEXAGON LEVEL STACKS

READY!



mischt jeden
Stapel einzeln!

SNAPPY04



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 😊



6

Stellt die **Start-HSC** (Human Speed Cloner) in die Mitte des Tisches.

Alle ELAM-Piloten legen ihre ELMA-Figur darauf.



verwendet die Rückseite des START HSC



alle ELMAs starten hier

7

HEXA-BOARD

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

ACHTUNG:

Bitte extra HEXA-Board für das SNAPPY Spiel unter **WWW.EXOPETS.DE** herunterladen!

Das **LOOT-BOARD** wird im SNAPPY Spiel nicht benötigt.

Das **NEST** wird einfach neben die **3 HEXAGON-DRAW-STAPEL** gelegt.



9



Stellt die **MIMICRY**-Figuren an den Rand des Spielfelds.

10

GEWINNER

Ziel aller ELMA-Piloten ist es, so viele **Exopet Zwillinge** wie möglich zu fangen.

Jedes tote Crewmitglied kostet sofort zwei gesammelte **Exopet Zwillinge**.
Gewonnen hat, wer am **Ende** des Spiels die **meisten** **Exopet Zwillinge** von Bord bebracht hat.



Escape-Pod-Bedingung:

Im **SNAPPY** Spiel stehen alle **drei** **Escape-Pod-Hexagons** zur **unbegrenzten** Abgabe von **Exopet Zwillingen** zur Verfügung. Den diese Hexagonfelder sind **Startrampen** in denen immer wieder **Escape-Pods** starten, wenn ein **ELMA-Pilot** seine gesammelten **Exopet-Zwillinge** abgibt. Das begleitende **Crewmitglied** wandert dabei wieder unter den **CLONE-DRAW-STACK**. Wer in einem **Escape-Pod** **Exopet Zwillinge** abgibt der darf diese für die **Endauswertung** zur Seite legen.
ACHTUNG: Ein **Escape-Pod** darf nur betreten werden, wenn auf der **CLEAN**-Seite des **ELMA** nur **Exopet-Zwillinge** liegen. Im **CHECK**- oder **DIRTY**-Bereich darf **kein** **Exopet-Token** sein. Andernfalls öffnet sich ein **Escape-Pod** gar nicht erst!



ENDEN

ES GIBT 2 SZENARIEN, UM DAS SPIEL ZU BEENDEN:

- 1.** Endet der **Rundenzähler** auf dem **letzten Rundenfeld** (Totenkopf) des **VDL-Board**, ist das Spiel sofort beendet.
- 2.** Es endet, wenn alle **3 HEXAGON-DRAW-STACKS** aufgebraucht sind und letztendlich noch das **NEST** angeschlossen wird. Der **ELMA-Pilot** der dies tut, opfert dabei sein geklontes **Crewmitglied** und verliert auch ein **EXOPET-Zwillings-Paar**. **ELMA-PILOTEN** die kein **EXOPET-Zwillings-Paar** haben, können deshalb auch nicht das **NEST** anlegen und das Spiel beenden!!!

E.L.M.A.

EXOPET LOOT MANAGING AUTOMAT

Das ELMA wird verwendet, um gesammelte Exopets zu verwalten und zu transportieren. Das begleitende Crewmitglied fängt nur die Exopets und stopft sie in das ELMA und fliegt zudem das Escape-Pod (die Clone-ID-Card kommt aber wieder in den CLONE-DRAW-STACK).

Damit das ELMA ein Escape-Pod betreten kann müssen die transportierten Exopets im **CHECK** und **DIRTY**-Bereich zuvor entsorgt worden sein.

Die EXOPETS im **CHECK** Bereich kommen in eines der **LABORE**

die EXOPETS im **CLEAN** Bereich kommen in eines der **ESCAPE-PODS**

Die EXOPETS im **DIRTY** Bereich kommen in eines der **LOOS**

Das begleitende Crewmitglied fliegt die abgegebenen Exopet-Zwillinge-Paare vom Raumschiff. Seine Crew-ID-Card wird wieder in den CREW-DRAW-STACK zum nachklonen gemischt.

Der ELMA-Pilot verliert dabei kein Exopet-Zwillinge-Paar und kann in der nächsten Runde von einem HSC seiner Wahl einen neuen Klon aufwecken und von dort weiter spielen.

HEXAGON LEVEL



LEVEL 1
sauber



LEVEL 2
Schleimranken



LEVEL 3
Mit Eiern bedeckte Tür

Im SNAPPY Spiel, können die ELMA-Piloten beim Erkunden selber wählen, was für ein Hexagon-**LEVEL** sie betreten. Allerdings müssen dem **LEVEL**-Wert entsprechend viele **ALC** erschöpft werden.

Zudem beeinflussen **HEXAGON LEVEL** folgendes:

- 1.-wieviele Exopets gezogen werden +/- dem **ATTRACTION** Wert auf Clone-ID-Card.
- 2.-der **ALC** Verlust der durch Mimicry-Angriffe entsteht. (Siehe Seite 09: **SCHADEN**).
- 3.-die Bewegungs-Reichweite beim TRANSPORT (sieh dazu Seite 10: **TRANSPORT**).
- 4.-die **ALC** Kosten um **MINI-MIMICRYS** vom Spiel-Feld zu verteiben.

PHASEN

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

Ihr als ELMA-Piloten führt im Uhrzeigersinn abwechselnd Aktionen aus. Dabei erkundet ihr neue Bereiche des Raumschiffs. Ihr sammelt Exopets ein und versucht, die gesammelten Exopet-Zwillings-Paare zu den Escape-Pods zu bringen.

Bevor ein Escape-Pod betreten werden kann, müssen alle gesammelten **CHECK** Exopets ins **LABOR** gebracht und die **DIRTY** Exopets im **LOO** aus dem Raumschiff ins All gespült werden.



Alle 60 Exopets haben einen Zwilling bzw. Doppelgänger

Seit ihr in der Spieler-Phase **an der Reihe** könnt ihr alle **ALC** sofort einsetzen. Oder nur ein oder zwei **ALC** und wenn ihr wieder dran seid die restlichen **ALC** erschöpfen. Um sich z.B. eines für eine Flucht-Aktion aufzuheben.

AKTIONEN können dabei bis zu 3 **ALC** kosten. Wenn ein Spieler keine **ALC** mehr hat, kann er in dieser Spielrunde keine **AKTIONEN** mehr tätigen. Ob und wieviele **ALC** erschöpft werden liegt beim ELMA-Piloten und den Kosten für die jeweiligen Aktionen.

ALC AKTIONEN



ERKUNDUNG
TRANSPORT
SCHARMÜTZEL
FLUCHT

(Detaillierte Informationen finden sich auf Seite 10).

BENUTZEN: Wer bei einer **ERKUNDUNG** oder **TRANSPORT** auf einem Raum mit Funktion kommt (sie Hexa-Board) kann dessen Raum-Funktion sofort nutzen **ohne ALC** zu erschöpfen. Die Aktion **TRANSPORT** endet auch hier, wenn der Raum benutzt wird. Um eine Raum nochmal zu benutzen, muss er nochmal betreten werden.

MIMICRY ENTSTEHUNG

Wird bei einer **ERKUNDUNG** ein Exopet gezogen, dass sich bereits bei einem anderen Mitspieler in dessen ELMA befindet, entsteht ein **MINI-MIMICRY**. Der Mitspieler entscheidet, ob die Mini-Mimicry-Figur bei ihm oder dem aktiven Spieler platziert wird. Dieser Spieler erhält zudem auch das Exopet-Zwillings-Paar.



MIMICRY EVOLUTION

Wenn ein **viertes Mini-Mimicry** auf dem Spielfeld 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 Mimicry-Figuren auf dem Spielfeld, kommt erst ein neues hinzu, wenn eine Mimicry-Figur das Spielfeld verlassen hat.

Alle Mimicrys greifen nur in der Mimicry-Phase an und machen **SCHADEN**

3 VDL PHASE



MIMICRY-SABOTAGE: Landet der **ROUND-COUNTER** auf einem Feld, das mit einer **Fuse Control** oder dem **G00** (3-4 Spieler) verbunden ist, wird eine Mimicry-Sabotage ausgelöst. Es wird ein **Würfel** gerollt. Das Ergebnis entscheidet, bei welchen Hexagon-Feldern der Sauerstoff abgelassen wird (siehe VDL-Board: unter Mimicry-Sabotage). Alle begleitenden Crewmitglieder sterben auf diesen Hexagon-Feldern.

BOSS MIMICRY: ist die verknüpfte **FUSE-CONTROL** auch beim Spielfeld zu finden, wird dort eine Boss-Mimicry-Figur platziert. Im 3-4-Spieler-Spiel auch auf dem **G00**. Ist das Hexagon noch nicht entdeckt worden, kommt kein Boss-Mimicry.

2 MIMICRY PHASE

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

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

MIMICRY BEWEGUNG



Dann wird die Bewegung 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-**LEVEL** bestimmt, wie viel **SCHADEN** der **ELMA-Pilot** erleidet.

Kein Hexagon in dieser Richtung?

Wenn sich auf der anderen Seite kein Hexagon befindet, prallt (**BOUNCE**) jede Art von **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**.

In der Mimicry-Phase können **ELMA-Piloten** Angriffe nicht abwehren.

ACHTUNG: BOSS-MIMICRYS können nicht mehr vertieben werden!!!

Nur in der in der Mimicry-Phase!

SCHADEN

Sobald ein **ELMA** mit einem Mimicry auf einem Hexagon steht verliert es **ALC** in folgender Höhe:

LEVEL 1: -1 ALC

LEVEL 2: -2 ALC

LEVEL 3: -3 ALC

Verlorene **ALCs** werden neben dem **ELMA-BOARD** platziert

AKTIONEN

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

1. ALC AKTION

2. BENUTZEN

① ALC AKTION

1. ERKUNDUNG

Beim der Erundung werden Exopets gesammelt.

- A** Wähle ein Spielfeld von einem der 3 Hexagon-Stapel und erschöpfe dem Hexagon-**LEVEL** entsprechend viele **ALC**.
- 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** Nun bewege deine ELMA-Figur auf das neue Feld und nimm dir dem Hexagon-**LEVEL** entsprechend viele Exopets +/- dem **ATTRACTION**-WERT der auf deiner Clone-ID-Card steht. Lege die neuen Exopet-Token in den **CLEAN**-Bereich deines ELMA-Boards.
- D** Jetzt müssen alle vergleichen, ob sie das doppelte Exopet haben. Siehe hierzu im Detail Seite 12 und Seite 13: Doppelgänger.



2. TRANSPORT

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

Dabei wird **kein EXOPET** gefangen und du kannst ganze **LEVEL** in einem Zug auf einmal durchqueren. Die Voraussetzung ist, dass du genügend **ALC** ausgibst und die Hexagon-Felder durch verbundene Türen durchquerst.



KOSTEN:
LEVEL 1----- 1 ALC
LEVEL 1,2 ---- 2 ALC
LEVEL 1,2,3 -- 3 ALC



MIMICRY VERSPERRT DEN WEG?



Sitzt ein **MIMICRY** auf dem Weg, den du nehmen möchtest, mußt du auf seinem Feld stehen bleiben und erneut eine **Transport**, **Erkundungs** oder **Flucht** Aktion ausführen. Vorausgesetzt du hast noch die nötigen **ALC**.

3. FLUCHT

Für **1 ALC** kannst du dich immer von einem Hexagonfeld auf ein angrenzendes bewegen. Egal welches Level die Hexagonfelder haben. Voraussetzung ist, dass sie mit einer Tür verbunden sind.



4. SCHARMÜTZEL

Sobald sich in der **SPIELER-PHASE** ein **ELMA** und ein **MINI-MIMICRY** auf demselben Feld befinden, kann der ELMA-Pilot das Mini-Mimicry in ein Scharmützel verwickeln.

Erschöpft er genau so viele **ALC**, wie es der Hexagon-**LEVEL** vorgibt, auf dem sich beide befinden, dann verschwindet das Mini-Mimicry vom Spielfeld.

Sind **mehrere** Mini-Mimicrys auf dem Hexagon, dann müssen für jedes Mini-Mimicry entsprechend viele **ALC** erschöpft werden.

Reichen die **ALC** nicht aus, können **andere ELMA-Piloten** mit **ALC** unterstützen, solange sie sich in dieser Spieler-Phase auf demselben Hexagon befinden oder noch hinzukommen können.

► **BOSS-MIMICRYS** lassen sich **nicht** verteiben!



Z.B: für Hexagon-**LEVEL**



erschöpfe 2 ALC



2 BENUTZEN

Im SNAPPY Spiel müßt ihr **KEINE ALC** für die Benutzung von Raum-Funktionen ausgeben.

Wie zum Beispiel alle **DIRTY**-Exopets im **LOO** entsorgen, oder alle Exopets aus dem **CHECK**-Bereich im Labor abgeben.

Sobal ihr die Aktion **ERKUNDUNG**, **TRANSPORT** oder **FLUCHT** in einem Raum mit Funktion beendet, könnt ihr diese sofort benutzen.

Um die Funktion noch einmal zu benutzen, müßt ihr den Raum erneut betreten.

Nur folgende Räume haben im SNAPPY Spiel benutzbare Funktionen:



LOO:

Kann man sofort alle Exopets aus dem **DIRTY** Bereich des ELMA-Borards zurück in den **Exopet-Draw-Pool** legen.



LABOR:

Kann man sofort alle Exopets aus dem **CHECK** Bereich des ELMA-Borards zurück in den **Exopet-Draw-Pool** legen.



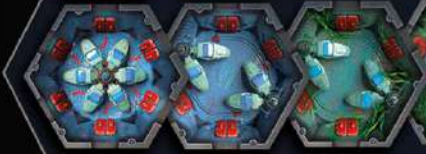
ESCAPE-POD:

Hier werden die Exopet-Zwillinge abgegeben, aber nur wenn im **CHECK** und **DIRTY** -Bereich keine Exopet Token liegen!



PET-KENNEL:

Würfelt hier, um dem Würfelergebnis entsprechend viele Exopets aus dem **Exopet-Draw-Pool** zu ziehen. Ohne zu schauen! 😊



HSC (HUMAN SPEED CLONER):

Tausche deinen aktuellen Klon gegen einen anderen aus. **ALC**, die durch **SCHADEN** verloren gegangen sind, kommen nur erschöpft wieder auf dein ELMA-Board. Wenn dein Klon stirbt, beginnst du die nächste Runde an diesem Ort mit einem neuen, vollständig regenerierten Crewmitglied.

Im SNAPPY Spiel können alle Räume immer wieder benutzt werden. Es gibt auch keine Reihenfolge. Auch nicht bei den Escape-Pods.

DOPPELGÄNGER

SNAPPY SAMMEL REGELN

A: Der ELMA-Pilot, der eine **ERKUNDUNG**-Aktion ausführt, zieht ein neues Hexagon-Spielfeld von einem der **3 HEXAGON-DRAW-STACKS**. Je nach gewähltem Hexagon-**LEVEL** und dem **ATTRACTION**-Wert auf seiner Clone-ID-Card zieht er dann (blind) Exopets aus dem **EXOPET-DRAW-POOL**.

BEISPIEL:

Wählt der aktive Spieler ein **LEVEL 2** Hexagon-Spielfeld und hat einen **ATTRACTION**-Wert von **+2** auf seiner Clone-ID-Card, kann er **4** Exopets blind aus dem **EXOPET-DRAW-POOL** ziehen.



B: Die frisch gezogenen Exopet-Token werden oberhalb des ELMA-BOARDS im **CHECK**-Bereich ausgelegt. Alle doppelten Token kann der aktive Spieler ohne weitere Folgen in den **CLEAN**-Bereich verschieben.



C: Jetzt checken alle anderen Spieler, ob sie eines dieser frisch gezogenen Exopets doppelt bei sich haben.



Wer einen oder mehrere doppelte Exopets gefunden hat, kann nun entscheiden, ob er die Exopet-Zwillinge zu sich holen und in seinen **CLEAN**-Bereich legen oder dem aktiven Spieler seine doppelten Exopet-Token geben möchte. Dieser legt sie dann in seinem **CLEAN**-Bereich ab.

Wer die Exopet-Zwillinge erhält, erzeugt zudem ein **MINI-MIMICRY!!!**

**JETZT KOMMEN
MINI-MIMICRYS IN
DAS SPIEL**

Die Mimicrys werden zu den ELMA-Figuren gestellt, deren Besitzer ein Exopet-Zwillinge-Paar erhalten haben.

Entstehen mehr als drei Mini-Mimicrys, werden alle eingesammelt und ein **BOSS-MIMICRY** auf dem Hexagonfeld des **aktiven Spielers** gesetzt.

Die Mimicrys fügen aber erst in der Mimicry-Phase **SCHADEN** zu, sollten sich noch ELMA-Figuren mit ihnen auf dem gleichen Hexagonfeld befinden.
(**SCHADEN** siehe Seite 09)



D: Wenn **EXOPETS-TOKEN** von einem ELMA zu einem anderen gewechselt wurden, müssen alle beteiligten Spieler ihre Exopets im **CHECK** halbieren und die Hälfte in den **DIRTY**-Bereich verschieben.

Ist die Anzahl ungerade, wird die kleinere "Hälfte" in den **DIRTY**-Bereich verschoben.



ACHTUNG: Dieser Halbierungs-Effekt passiert für alle beteiligten ELMA nur einmal nach einer **ERKUNDUNG-AKTION**, auch wenn mehrere Exopets den Besitzer wechseln! Bei einer weiteren **ERKUNDUNG** kann es dann wieder passieren.

E: Ist der **ZWILLING** bereits im **DIRTY**-Bereich eines ELMA, dann stirbt das Crewmitglied sofort. Und das Zwilling-Paar geht sofort zurück in den **Exopet-Draw-Pool**.

Auch wenn ein Crewmitglied dabei zu Tode kommt, werden alle Zwilling-Fälle abgehandelt. (ELMA-Piloten, die ihren Klon verlieren, können in einer Spielphase nicht mehr als einen verlieren.)

ELMA-Piloten, deren Crewmitglied verstorben ist, können in der nächsten Runde mit einem frischen Klon im HSC ihrer Wahl starten.



Weitere Folgen:

Auch hierbei entstehen nach den gleichen Regeln **MINI-MIMICRYS**, bei den ELMA-Piloten, die einen **EXOPET-ZWILLING** im **DIRTY** Bereich ihres ELMA hatten.

Sobald euer Crewmitglied stirbt kostet euch das ein Exopet-Zwilling-Paar. Vorausgesetzt ihr habt eines.

Gesammelte Zwilling-Paare könnt ihr erst nicht mehr verlieren, wenn ihr sie in einem **Escape-Pod** abgegeben habt

JETZT KOMMEN MINI-MIMICRYS IN DAS SPIEL



Zwilling-Paare sichern!

Wer es schafft Exopet-Zwillinge in einem Escape-Pod abzugeben, darf diese zur Seite legen und hat sie für die Sieger-Auswertung sicher gerettet (neben euer ELMA-Board legen). **Zur Erinnerung:** Ein ELMA-Pilot kann ein Escape-Pod nur betreten wenn es nur Zwilling-Paare geladen hat!

MATERIAL



START FELD HSC
(Human Speed Cloner)



9 Level 1
Hexagon Spielfelder.
SCHADEN: -1 ALC



9 Level 2
Hexagon Spielfelder.
SCHADEN: -2 ALC

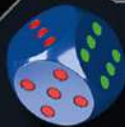


9 Level 3
Hexagon Spielfelder.
SCHADEN: -3 ALC



NEST

Wer es zerstört, beendet das Spiel.
Aber muss dafür mit einem Exopet-Zwillingspaar bezahlen.



1 WÜRFEL
gerade und ungerade



120 EXOPET-TOKEN



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



40 LOOT
wird nicht benötigt!

1 VDL ROUND COUNTER



20 CLONE ID CARDS mit Exopet-Attraction-Wert.
SPECIAL wird nicht benötigt



3 BOSS MIMICRY



3 MINI MIMICRY



RUNDEN-BEGINNER-TOKEN

Wer ihn hat, startet in der nächsten Runde



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

4 LOOT-BOARDS
wird nicht benötigt

4 ELMA - Figur
(1 für jeden Spieler)



4 ELMA-Boards
(1 für jeden Spieler)
-Einsetzen der aktiven Clone-ID-Karte, Trennen der gesammelten Exopets (Kontrolle) -Erinnerung: nur ELMA mit Exopet-Zwillings-Paaren können ein Escape-Pod betreten!

Für das SNAPPY Spiel bitte das Update des Hexa-Board von: WWW.EXOPETS.DE herunterladen!