

IM JAHR 2175

rücksichtslose Konzerne entdecken ein Sonnensystem voller außerirdischen Lebens. Die Fäkalien der Außerirdischen eignen sich hervorragend für den interstellaren Flug. Einige Aliens schmecken gut, aber die meisten eignen sich am besten als

EXOPETS

Einige gefährliche Kreaturen imitieren die Exopets jedoch perfekt.

Um sie zu enttarnen, wird von jeder Exopet-Art nur ein Exopet auf den Rückflug zur Erde mitgenommen. Sollte es zu einem Mimikry-Zwischenfall kommen, ist es die Aufgabe der Crew, die Doppelgänger zu entlarven!



DER WEG DER EXOPETS



Taue einen von 20 Besatzungsmitgliedern im **HSC (HYPER SLEEP CHAMBER)** auf.

Um Ihre Kameraden zu schützen, solltet ihr die **CREW ESCAPE POD** finden. ▷



Bevor eure Mannschaft die Erlaubnis zum Start erhält, müsst ihr zwei voll beladene **EXOPETS ESCAPEPODS** evakuieren ▷



16 EXOP.



10 EXOP.

Findet Exopets und teste sie im **LABOR** ▷



Ihr habt nur Zugang zu den Escape-Pods, solange sich nur subere Exopets in euren **ELMA** befinden. ▷



ELMA: EXOPET LOOT MANAGING AUTOMAT

Ungetestete und **DIRTY** (infizierte) Exopets können im **LOO** weggespült werden ▷



Seit vorsichtig! Es besteht die ständige Gefahr von Mimicry-Angriffen und Sabotageakten. Einige davon können verhindert werden, wenn der entsprechende **ZÜNDER** abgeschaltet wird. ▷



Erreicht alle Ziele, bevor das Raumschiff Ursula nach **16 oder 19 VDL-Runden** alle Hexagon-Räume ins All sprengt. ▷

Mach euch keine Sorgen! Wenn jemand stirbt, tauchen eure **ELMAs** ein anderes Crewmitglied aus dem Hyperschlaf auf. Viel Glück!

VIDEO-TUTORIAL



www.exopets.de

SPIELABLAUF



Es gibt **2** kooperative **VERSIONEN** von Exopets: das **SMART GAME** und das **COMPLEX GAME**. Dieses Regelbuch beinhaltet nur die SMART-GMAE-RGELN. Wenn ihr es deutlich komplexer aber auch strategischer und herausfordernder haben möchtet, dann ladet euch das Regebuch für die COMPEX-VERSION auf www.exopets.de herunter. Dort findet ihr auch das Regel-Buch für das kompetitive Spiel.



RUNDEN:

Exopets wird in Runden gespielt. 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 ihr euer Ziel erreicht habt oder euch die Crewmitglieder ausgehen. Oder das Schiff so beschädigt wird, dass die Ziele nicht mehr erreicht werden können.



PHASEN:

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



SPIELER-PHASE:

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-DRAW-POOL**. Tut dies nie gleichzeitig, da sonst die ausgelösten Effekte nicht richtig behandelt werden können.

Wenn Exopets gezogen werden, sollte dieser Spieler den **AKTIVEN-EXOPET-COLLECTOR** nehmen und den anderen Spielern signalisieren, dass er jetzt Exopets zieht und dass alle anderen aufpassen müssen.



GAME SETUP

1 Wählt VDL und setzt den VDL-Round Counter auf das erste rechte Feld.



VDL
1-2 SPIELER

or

VDL
3-4 SPIELER



VDL
ROUND
COUNTER

Wenn du SOLO-GAME spielst, empfehlen wir, mindestens zwei ELMA-Boards zu verwenden.

2 Mischt alle Crew-ID-Karten zu einem **Crew-Draw-Stapel**. Zieht mit der Vorderseite nach unten 6 CREW-ID-CARDS. Diese Karten sind euer verdeckter und gemeinsamer **HR-Stapel (HR)**.



3 ELMA-BOARD



ACTION LIFE COIN



ELMA-FIGUR

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

4 CREW-ID-CARD



Jeder Spieler zieht eine **Crew-ID-Card** aus dem **HR-Stapel**. Nicht aus dem CREW-DRAW- Stapel! Die gewählte Karte wird in das **ELMA-Board** eingelegt

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



FERTIG!



mischt jeden Stapel gesondert

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 😊
3. Setzt den **Active-Exopet-Collector** auf die Exopets.



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

Alle Spieler legen ihre **ELMA-Figur** darauf.



verwendet die Rückseite des START HSC



alle Spieler starten hier



Jeder Spieler erhält ein **HEXA-Board** (Rückseite des **LOOT-BOARD**), auf der die Raumfunktionen beschrieben sind, die Sie mit **ALC** nutzen können..

Die gelbe Seite wird nicht benötigt, da es im **SMART GAME** kein **LOOT** gibt.

WIN OR LOSE

Das Ziel des Spiels ist es, 3 **Escape-Pods** zu starten. Erst wenn die 2 **Exopet-Escape-Pods** vollständig beladen und gestartet sind, kann das **Crew-Escape-Pod** mit den aktiven Crewmitgliedern gestartet werden!

Wenn ein Spieler keine **Crew-ID-Cards** hat, muss er in der nächsten Spielerphase eine neue **ID-Card** ziehen. Kann er dies nicht tun, weil der **HR-Stapel** leer ist, verlieren alle gleichzeitig das Spiel. Oder wenn der **VDL-Roundcounter** das Ende der **VDL-Runden** auf dem **VDL-BOARD** erreicht.

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



PHASEN

Jede Spielrunde ist in 2 Phasen unterteilt, die in einer festen Reihenfolge gespielt werden:

1 PLAYER PHASE

ACTIONS: Erschöpft ALC (Action Life Coin) für Folgendes:



Die Spieler können 3 AKTIONEN durchführen:

ERKUNDUNG **RAUM-FUNKTION**
BEWEGUNG

ATTACKIERT von Doppelgängern

Wenn bei einer Erkundungsaktion ein doppeltes Exopet gezogen wird, entsteht dem Besitzer **SCHADEN** und er verliert ALC, die er von seinem ELMA-Board nehmen muss! (siehe Doppelgänger-Regeln auf Seiten 10 u. 11)

SCHADEN

durch Doppelgänger

LEVEL 1: lose 1 ALC

LEVEL 2: lose 2 ALC

LEVEL 3: lose 3 ALC

Verlorene ALCs werden neben dem ELMA-BOARD platziert

2 VDL PHASE

Der VDL-Round Counter bewegt sich auf dem VDL-Board um ein Zahlenfeld nach links.

MIMICRY-SABOTAGE Landet der Round-Counter auf einem Feld, das mit einer **Fuse Control** verbunden ist, wird eine Mimikry-Sabotage ausgelöst. Wurde die entsprechende **Fuse Control** und **GOO** (GOO nur im 3-4 Player-Game) noch nicht entdeckt und abgesprengt, wird ein Würfelwurf durchgeführt. Das Ergebnis entscheidet, welche Räume oder Korridore in den Weltraum geschleudert werden. Crewmitglieder und Mimicrys, die auf ausgeworfenen Feldern stehen, sterben!

Nur die Hexagonfelder, die bei der Mimikry Sabotage betroffen sind, werden entfernt. Also keine benachbarten Hexagons. Auch wenn sie dann lose auf dem Tisch liegen und keine Verbindung zum Rest haben. Leere Felder können mit neu entdeckten Hexagons wieder aufgefüllt werden.

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

AKTIONEN

Es gibt 3 Arten von AKTIONEN, die in der Spieler-Phase jederzeit ausgeführt werden können..

1. ERKUNDUNG

- A. Zieht ein neues HEXAGON vom HEXAGON DRAW STAPEL.
- B. Platziert es an deinem aktuellen Standort an einer Tür, die in den leeren Raum führt.
- C. Setzte deine ELMA Figur auf das neue Feld.
- D. Mache den **ERKUNDUNGS TEST** mit dem Würfel.
- E. Ziehe soviele Exopets aus dem Exopet-DRAW-Pool, wie das Würfelergebnis anzeigt +/- dem **ATTRACTION** Wert der auf **CREW-ID-CARD** steht.
- F. Alle Spieler müssen überprüfen, ob sie ebenfalls diese Exopets in ihren ELMAs mitführen! Ist eines doppelt kommt es zum Doppelgänger-Fall (siehe detaillierte Doppelgänger-Regeln auf Seiten 10 und 11)

NORMALE ERKUNDUNG
kostet **1 ALC**

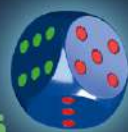


SCHLEICHEN ERKUNDUNG
kostet **2 ALC**



wenn du **schleichst** ziehst du nur Exopets bei diese gewürfelten Zahlen

2,4,6

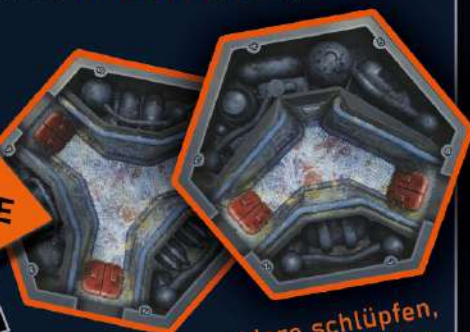


2. BEWEGUNG

Bei Bewegung-Aktion wird **KEIN ERKUNDUNG TEST** durchgeführt!

Für die Bewegung von einem bereits angelegten Hexagon Feld auf ein anderes muss **1 ALC** bezahlt werden!
Korridore kosten **KEINE ALC**.

**AUSNAHME
ALLE KORRIDORE
KEINE ALC !!!**



Sie können durch Korridore schlüpfen, ohne ALC zu bezahlen.

HEXA-BOARD



4. RAUMFUNKTION

In jedem Raum kannst du ALC für Funktionen ausgeben, wie z. B. Exopets spülen im L00, Exopet testen im Labor. Schaut euch das **HEXA-Board** an (Rückseite ignorieren).

CREW ID CARD



SPECIAL
Special wir Im
SMART GAME ignoriert!

ATTRACTION Diese Zahl gibt an, wie stark Exopets von dem Crewmitglied angezogen werden. Die Zahl wird zum Würfel-ergebnis des **ERKUNDUNGS TESTS** addiert oder subtrahiert.

BERUF
Weder Status noch Ruf noch akademischer Rang helfen euch

WAS SIND HSC ?

20 Crewmitglieder 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 Crewmates



LEVEL 1 HSC
4 Crewmates



LEVEL 2 HSC
4 Crewmates



LEVEL 3 HSC
6 Crewmates

Und studiere das HEXA-BOARD!!!!!!

LEVEL



LEVEL 1
sauber



LEVEL 2
Schleimranken



LEVEL 3
Eiern bedeckte Tür.

HEXAGON LEVEL LÖSEN FOLGENDES AUS:

- neue Raumfunktionen werden freigeschaltet.
- Studiere das Hexa-Board (Loot-Board-Rückseite)
- DOPPELGANGER erhöhen den Schaden, der den Spieler ALC kostet. (Siehe Seite 06v: SCHADEN)

Kann nicht durchschritten werden.
Eier-Barrieren sind nur im komplexen Spiel passierbar.

E.L.M.A.

EXOPET LOOT MANAGING AUTOMAT

In diesem Spiel steuert der Spieler ein ELMA und nicht das Crewmitglied. ELMA wird verwendet, um gesammelte Exopets zu verwalten und zu transportieren.

Das begleitende Crewmitglied lockt nur die Exopets an.

Wenn ein Crewmitglied stirbt, ist nichts verloren, solange ELMA ein neues Crewmitglied in einem HSC deiner Wahl aufwecken kann.



WICHTIG:
ELMA mit **CHECK**
und **DIRTY**

Exopets darf nicht in
die ESCAPE PODS!

Im SMART
GAME bleiben
die **LOOT-**
Felder des
ELMA-Boards
leer.

Im SMART
GAME bleiben
die **LOOT-**
Felder des
ELMA-Boards
leer.

TIPP:
Alle Exopets
(dirty und
check) können
jederzeit im
LOO (Klo)
weggespült
werden!

ESCAPE-PODS

Man muss keinen ERKUNDUNGS-Test durchführen, wenn man ein Escape-Pod findet. Die Rettungskapsel ist steril und lässt ELMA nur herein, wenn es saubere Exopets befördert. Ansonsten muss es vor der Tür bleiben!

Exopets können von jedem Spieler in die Escape-Pods gebracht werden. Jeder Spieler kann abwechselnd oder gleichzeitig saubere Exopets ablegen, bis das Escape-Pod vollständig beladen ist. Level 2 = 16 Exopets. Level 3 = 10 Exopets.

Wenn ein Escape-Pod voll beladen ist, kann es von einem Spieler gestartet werden, dessen ELMA auf dem Escape-Pod-Hexagon steht. Sein Crewmitglied muss das Escape-Pod fliegen, weshalb die Crew-ID-Card, die abgelegten Exopets und das Escape-Pod aus dem Spiel genommen werden. Der Spieler nimmt seine ELMA-Figur vom Spielfeld...

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



Werft einen Blick auf die
Startbedingungen auf dem HEXA-BOARD



ELMA

...in der nächsten Spieler-Phase spielt er wieder mit. Sie oder Er zieht aus dem HR-Stapel eine neue Crew-ID-Card und spielt von einem HSC seiner Wahl aus mit seiner ELMA-Figur weiter.

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 07: ERKUNDUNG)

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 **echtes EXOPET**. (Siehe Seite 11: Doppelgängern-Fälle)

C: Der **DOPPELGÄNGER** greift den Besitzer an den es ist eigentlich ein getarntes Mini-Mimicry. (Siehe Seite 06: Angriffe und Schaden).

D: Der **DOPPELGÄNGER**-Token wird zurück in den Exopet-Draw-Pool gemischt!!!

Der Grund, warum er wieder in den Exopet-Draw-Pool gemischt wird, ist, dass es sich wieder im Raumschiff versteckt und sich als Exopet tarnt. Das echte Exopet wird automatisch auf die linke **CLEAN** Seite des Elma-Board gelegt.

E: Exopets, die sich bereits in einem Escape-Pod befinden, zählen nicht mehr. Dies ist die einzige Möglichkeit, sie aus dem Spiel zu nehmen!



DOPPELGÄNGER
GETARNTES MIMICRY



DOPPELGÄNGER TOKEN
geht zurück in den
Exopet-Draw-Pool



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**.

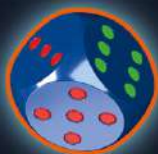


Wenn ein **Spieler** den Doppelgänger hat und noch nicht getestet wurde, entscheidet der Würfel, welches Exopet das Mimicry ist. Ist das Würfelergesultat gerade, wird der **andere Spieler** von dem Mimicry angegriffen.



odd

even



MINI MIMICRY



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



MINI MIMICRY

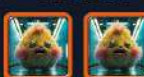


Wenn das doppelte Exopet schmutzig (**DIRTY**) ist, wird dessen Besitzer angegriffen. Sein verschmutztes Exopet wird zurück in den Exopet-Draw-Pool gemischt!

CHECK 1

CHECK 2

CHECK 3



CHECK 2

CHECK 3



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

MATERIAL

Alles, was mit **COMPLEX GAME** gekennzeichnet ist, wird nicht für das **SMART GAME** benötigt!



START FELD HSL
(Hyper Sleep Chamber)



9 Level 1
Hexagon Spielfelder.
Attack: -1 ALC



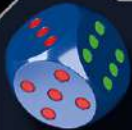
9 Level 2
Hexagon Spielfelder.
Attack: -2 ALC



9 Level 3
Hexagon Spielfelder.
Attack: -3 ALC



COMPLEX GAME
NEST
Zerstört es, um die Mini- und Boss-Mimikry loszuwerden. Dazu brauchst du eine Köder-BOMB!



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 Mimikry-Angriffe stirbt dein Crewmate.



COMPLEX GAME
40 LOOT
Werft einen Blick auf das LOOT-BOARD!

1 VDL ROUND COUNTER



20 CREW ID CARDS mit Exopet-Attraktions-Wert.

COMPLEX GAME
-Special Fähigkeiten



COMPLEX GAME
3 BOSS MIMICRY



COMPLEX GAME
3 MINI MIMICRY



1 VDL
(Vessel-Dead-Line) triggert:
a. Mimikry-Sabotage.
b. automatisches Ende des Spiels.



ACTIVE EXOPET COLLECTOR
Indikator für den Spieler, der Exopets aus dem Exopet-Pool zieht.



Auf der Rückseite findet ihr die **4 HEXA-BOARDS** (eine für jeden Spieler), die spezielle Raumfunktionen beschreiben. Wie viele ALCs man braucht, um sie zu nutzen. Ihr können auch sehen, ab welcher Ebene weitere Funktionen verfügbar sind.

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

4 ELMA - Figur (1 für jeden Spieler)



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