

ANGRIFF DER ALIENS AUS DEM ALL

In den vergangenen vier Jahren forschte ein medizinisches Team um Doktor Antonio Merz auf dem Raumschiff SELVA nach einem Heilmittel für die Bellavita-Krankheit. Einer Seuche, welche das Hirn angreift und bereits Millionen Menschen auf der Erde das Leben kostete.

In den letzten Wochen erzielten die Forscher erste Erfolge, nachdem sie Alien-Sporen in die Gehirnrinde einiger Meerschweinchen einpflanzten. Am Morgen des 26. Juli wurde der leitende Mediziner Fabrizio Miraggio, nach einen Vorfall mit einem Versuchstier, unter Quarantäne gestellt: Sicherheitsleute hatten ihn gewaltsam daran hindern müssen, Bibsy-332 aufzufressen, einen Versuchsaffen, der ebenfalls die Sporen in sich trug.

AM 28. JULI BRACH SÄMTLICHE KOMMUNIKATION MIT DER SELVA AB.

Angriff der Aliens aus dem All ist ein strategisches Spiel, das auf einem schwer beschädigten, interstellaren Forschungsraumschiff spielt. Die Bordsysteme versagen, das Schiff liegt in völliger Dunkelheit. Noch schlimmer: Eine mysteriöse Alien-Seuche verbreitet sich an Bord und verwandelt die Crew in entsetzliche Monster! Die verbleibenden Crewmitglieder versuchen verzweifelt, ihr Leben zu retten, indem sie vom Raumschiff flüchten wollen – doch in den dunklen Korridoren lauern die Aliens ... hungrig auf menschliches Fleisch!

ZIEL DES SPIELS

In *Angriff der Aliens aus dem All* spielt man entweder die Rolle eines Menschen oder eines Aliens. Die Menschen versuchen sich zu retten, indem sie die Luken zu den Rettungskapseln erreichen. Die Aliens versuchen, alle Menschen zu erwischen. Die Identität eines Spielers und sein Aufenthaltsort im Schiff sind geheim: Man muss die Bewegungen und Handlungen der anderen Spieler beobachten und interpretieren, um herauszufinden, wer sie wirklich sind!



MATERIALÜBERSICHT

- 8 Charakterkarten der Crewmitglieder
- 6 Rettungskapselkarten
- 25 Gefahrensektorkarten
- 12 Gegenstandskarten
- 30 Zonenpläne mit drei unterschiedlichen Zonen
- 8 Bleistifte
 - Spielanleitung
 - Online-Zugriff auf einen Karteneditor und einen Szenario-Editor unter WWW.EFTAIOS.COM



EINSTEIGERSPIEL VORBEREITUNG

B)

• Jeder Spieler nimmt sich einen Zonenplan und einen Bleistift. Alle Spieler müssen einen Zonenplan haben, der dieselbe Zone darstellt. Jede Zone hat einen unverwechselbaren Namen (oben links). *Beim ersten Spiel sollte man die GALILEI-Zone nutzen.*

• Man faltet den „Titelabschnitt“ seines Zonenplans so nach oben, dass die anderen Spieler die „**Bewegungsnotizen**“ darauf nicht sehen können.

• Man mischt die **Gefahrensektorkarten** (B) und legt sie als verdeckten Stapel in Griffweite.

C)

• Eine Hälfte der Spieler sind Aliens, die andere sind Menschen. Diese Rollenverteilung wird durch die Charakterkarten (C) bestimmt.

D)

Zunächst teilt man die Charakterkarten in je einen Stapel für Menschen (blau) und für Aliens (rot). Beide Stapel werden separat gemischt. Dann bildet man einen gemeinsamen Stapel daraus, indem man von jedem der beiden Stapel immer abwechselnd eine Karte zieht (verdeckt), bis die Anzahl der gezogenen Karten der Spieleranzahl entspricht. Ist die Spieleranzahl ungerade, zieht man eine Menschenkarte weniger (in solchen Spielen gibt es mehr Aliens als Menschen).

E)

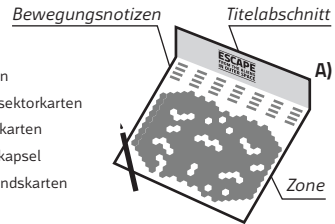
• Die gezogenen Karten werden zusammen gemischt und man verteilt je eine an jeden Mitspieler. Die eigene Charakterkarte hält man verdeckt (darf sie sich aber jederzeit ansehen). Seine Identität darf man nicht preisgeben!

• Die **Rettungskapsel (D)** und **Gegenstandskarten (E)** benötigt man im *Einsteigerspiel* nicht.



SPIELZIEL

- Menschenspieler spielen für sich allein. Sie versuchen, als erster bei einer Rettungskapsel zu sein.
- Die Aliens versuchen, zusammenzuarbeiten, und die Menschen am Erreichen der Rettungskapseln zu hindern. Da man jedoch zu Spielbeginn nicht ahnt, welcher Spieler auf wessen Seite ist, sollte man die Identitäten der anderen durch Beobachtung herausfinden.



A) Zonenplan

B) Gefahrensektorkarten

C) Charakterkarten

D) Rettungskapsel

E) Gegenstandskarten

DER ZONENPLAN

Die SCHWARZE EDITION enthält Zonenpläne mit 3 verschiedenen Zonen.

Der Zonenplan stellt eine Zone des Raumschiffes dar. Ein Raster aus Sechsecken wurde über die Zone gelegt, um Bewegungen im Schiff nachvollziehen zu können. Jedes Sechseck ist ein „**Sektor**“ und jeder Sektor ist durch einen Buchstaben und eine Zahl bezeichnet. Die Kombination aus Buchstaben und Zahl entspricht den Koordinaten dieses Sektors. Spezielle Sektoren, wie der Alien-Sektor, sind mit Symbolen gekennzeichnet und haben keine Koordinaten. Jeder Zonenplan des Schiffes hat einen Namen, der links neben den Bewegungsnotizen aufgedruckt ist.

GALILEI - der ideale Einstieg für Neulinge: Diese Zone ist für Menschen und Aliens perfekt ausgeglichen. Spielbar für 4 bis 8 Spieler (man kann mit bis zu 16 spielen, wenn man Black und White Edition kombiniert).

FERMI - die Technologie-Zone des Schiffs: ideal für wettbewerbsorientierte Spieler, da sie strategisch herausfordernd ist. Für Menschen-Neulinge nicht empfohlen. Ideal für 2 bis 6 Spieler.

GALVANI - die Korridor-Zone: Etwas für erfahrene Spieler; sieht einfach aus, doch schon die ersten Züge im Spiel wirken sich auf das Spielende aus. Geeignet für 2 bis 8 Spieler.

Unterhalb des Titelabschnitts gibt es die „Bewegungsnotizen“ - 39 nummerierte Felder, welche den 39 Zügen eines Spiels entsprechen. In jedem Zug trägt man dort die Koordinaten des Sektors ein, in welchen sich der eigene Charakter bewegt. Man kann sich auf dem Plan auch Vermutungen und Hinweise zu den anderen Spielern notieren.

SPIELZÜGE

Zuerst einigt man sich auf einen Startspieler. Das Spiel läuft in Runden ab.

Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn muss jeder Spieler seinen Charakter in jeder Runde bewegen. Der Charaktertyp legt fest, wie weit man sich bewegen kann:

- **MENSCHEN** bewegen sich immer nur einen Sektor weit.
- **ALIENS** können sich einen oder zwei Sektoren weit bewegen.

Im Spiel gibt es keine Spielfiguren. Stattdessen sucht man sich sein Ziel auf dem Zonenplan aus.

Man schreibt seinen neuen Standort in die Bewegungsnotizen, indem man die neuen Koordinaten einträgt. Man darf seinen Zug niemals in dem Sektor beenden, wo man ihn begonnen hat.

Man muss sich jede Runde bewegen.

BEISPIEL: *Silvano Porpora (ein Mensch) ist gerade in Sektor D09 der Galilei-Zone. Er kann sich in diesem Zug auf D08, D10, C09, C10, E10 oder E09 bewegen. Er entscheidet sich für D08 und trägt diese Koordinaten ins nächste Feld seiner Bewegungsnotizen ein.*

Es gibt fünf verschiedene Typen von Sektoren, die auf dem Zonenplan angezeigt werden. Nachdem man sich bewegt hat, muss man nachsehen, in welchem Sektor-Typ man sich befindet und danach handeln:



▪ **SICHERHEITSEKTOR:** Wenn man seinen Zug in einem Sicherheitssektor beendet, zieht man **keine** Gefahrensektorkarte.



▪ **GEFAHRESEKTOR:** Wenn man seinen Zug in einem Gefahrensektor beendet, muss man eine Gefahrensektorkarte ziehen und deren Anweisungen folgen. **Ausnahme:** *Man zieht keine Gefahrensektorkarte, wenn man einen anderen Spieler angreift (siehe „Angriff“).*



▪ **MENSCHEN-SEKTOR:** Dies ist der Startsektor für alle Menschenspieler. Nachdem das Spiel begonnen hat, darf kein Spieler mehr in oder durch diesen Sektor ziehen.



▪ **ALIEN-SEKTOR:** Dies ist der Startsektor für alle Alienspieler. Nachdem das Spiel begonnen hat, darf kein Spieler mehr in oder durch diesen Sektor ziehen.



▪ **RETTUNGSKAPSEL-SEKTOR:** Menschen müssen einen dieser Sektoren erreichen, um zu gewinnen. Lediglich Menschenspieler dürfen ihren Zug auf einem Rettungskapsel-Sektor beenden.

Nach der Bewegung kann man eventuell versuchen, einen anderen Spieler anzugreifen (siehe „Angriff“). Will man das nicht, oder wurde der Angriff abgeschlossen, endet der Zug und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

BEISPIEL: *Silvano hat sich in Sektor D08 bewegt, der ein Gefahrensektor ist. Daher muss er eine Gefahrensektorkarte ziehen. Wäre er in Sektor D10 gezogen, hätte er keine Karte ziehen müssen, denn D10 ist ein Sicherheitssektor.*

GEFAHRENSEKTOREN

Wenn man seinen Zug in einem Gefahrensektor beendet, muss man eine Gefahrensektorkarte ziehen (es sei denn, dass man einen anderen Spieler angreift; in dem Fall zieht man keine Gefahrensektorkarte).

Es gibt drei Typen von Gefahrensektorkarten:



• **GERÄUSCH IM EIGENEN SEKTOR:** Zieht man eine Karte *Geräusch im eigenen Sektor*, muss man seinen aktuellen Standort preisgeben, indem man sagt: „**GERÄUSCH IN SEKTOR [X, Y]**“, wobei „[X, Y]“ die Koordinaten des Sektors sein müssen, in den man soeben gezogen ist.




• **GERÄUSCH IN BELIEBIGEM SEKTOR:** Zieht man eine Karte *Geräusch in beliebigem Sektor*, darf man seinen Standort verschleiern. Man muss sagen: „**GERÄUSCH IN SEKTOR [X, Y]**“, wobei „[X, Y]“ die Koordinaten eines beliebigen Sektors sein dürfen (man darf also auch den Sektor ansagen, in den man soeben gezogen ist).



• **STILLE:** Wenn man eine Karte *Stille* zieht, sagt man: „**ALLE SEKTOREN RUHIG**“.

WICHTIG: Man zeigt die Gefahrensektorkarten den anderen Spielern niemals. Nach dem Ansagen legt man sie verdeckt auf einen Ablagestapel. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, mischt man die abgelegten Karten und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

HINWEIS: Auf einigen Karten kann ein Gegenstandssymbol  abgebildet sein. Im Einsteigerspiel werden Gegenstände nicht benutzt, daher ignoriert man diese Symbole. Siehe „Standardspiel“, um etwas über die Gegenstände zu erfahren.

BEISPIEL: *Silvano zieht eine Karte, die ihm erlaubt, ein Geräusch in einem beliebigen Sektor auf dem Zonenplan zu verursachen. Er sagt: „Ein Geräusch in Sektor N10“, in der Hoffnung die Alien-Spieler von ihm wegzulocken.*

ANGRIFF

Ein Alien-Spieler kann sich entscheiden, am Ende seines Zuges anzugreifen, also nach seiner Bewegung. Wenn man angreift, zieht man keine Gefahrensektorkarte, selbst wenn die Bewegung in einem Gefahrensektor endete.

Der Angriff wird folgendermaßen durchgeführt:

1. Man erklärt, dass man angreift, indem man ansagt: „**Ich greife in Sektor [x, y] an**“, wobei „[x, y]“ die Koordinaten des Sektors sein müssen, in den man soeben gezogen ist.
2. Falls sich in diesem Sektor andere Charaktere befinden, müssen sie das jetzt sagen. Ein Charakter, auf den das zutrifft, wird getötet und dessen Spieler scheidet aus, egal ob er Mensch oder Alien ist.
3. Scheidet ein Spieler aus, muss er sämtliche Karten ablegen, die er eventuell auf der Hand hatte. Seine Charakterkarte wird den Mitspielern gezeigt.

BEISPIEL: *Paolo Landon, „das vierte „Alien“, lässt sich durch Silvanos Ablenkung nicht beirren. Er bewegt sich in Sektor D08, weil er glaubt, dass Silvano sich dort aufhält. Anstatt eine Gefahrensektorkarte zu ziehen, sagt er an: „Ich greife in Sektor D08 an!“ Armer Silvano! Die Aliens haben ihn erwischt und getötet. Sein Spieler scheidet aus dem Spiel aus.*

TIPP: Sobald man angreift, offenbart man natürlich, dass man ein Alien ist. Menschen dürfen ja nicht angreifen. Man sollte seinen Gegnern diese Information nicht allzu schnell offenbaren.

ENDE DES SPIELS

Das Einsteigerspiel endet, wenn eine dieser Bedingungen zutrifft:

1. Einer der Menschen erreicht eine Rettungskapsel. **DIESER CHARAKTER VERLÄSST DAS SCHIFF UND GEWINNT DAS SPIEL.**
2. Alle Menschenspieler sind ausgeschieden, bevor einer das Schiff verlassen konnte: **DIE ALIENS GEWINNEN DAS SPIEL!**
3. 39 Runden wurden gespielt, und kein einziger Mensch konnte entkommen: **DIE ALIENS GEWINNEN DAS SPIEL!**



STANDARDSPIEL

DIESE FORTGESCHRITTENENREGELN BRINGEN NEUE FÄHIGKEITEN INS SPIEL SOWIE DEN EINSATZ VON GEGENSTÄNDEN. DIE SIEGBEDINGUNGEN UNTERSCHIEDEN SICH VOM EINSTEIGERSPIEL. ALLE ANDEREN REGELN DES EINSTEIGERSPIELS BLEIBEN ABER AUCH HIER GÜLTIG.

Wie im Einsteigerspiel versuchen die Menschen zu entkommen, während die Aliens versuchen, die Menschen zu fressen. In dieser Version können die Menschen zum Überleben nützliche Gegenstände einsetzen. Man muss seine Identität auch hier wie zuvor geheim halten und versuchen, die der anderen Mitspieler zu erschließen. Anders als im Einsteigerspiel endet das Spiel nicht, wenn ein Mensch entkommen konnte. Stattdessen spielt man so lange, bis alle Menschen entweder erwischt wurden oder fliehen konnten.

VORBEREITUNG

Die Vorbereitung entspricht der des Einsteigerspiels, mit diesen beiden zusätzlichen Schritten:

- Man mischt die Gegenstandskarten und legt sie in einem verdeckten Stapel bereit.
- Man mischt die Rettungskapselkarten und legt sie in einem verdeckten Stapel bereit.

GEGENSTÄNDE

Wenn man eine Karte **GERÄUSCH IM EIGENEN SEKTOR** oder **GERÄUSCH IN BELIEBIGEM SEKTOR** zieht, kann darauf auch ein Gegenstandssymbol abgebildet sein.



Zieht man eine so markierte Karte, **MUSS** man eine Karte vom Gegenstandsstapel ziehen, egal, ob man Alien oder Mensch ist.

Man legt alle Gegenstandskarten, die man hat, verdeckt vor sich ab. Man darf sie sich aber jederzeit ansehen. Man darf **maximal DREI Gegenstandskarten** gleichzeitig besitzen. Zieht man eine vierte, muss man sofort eine dieser Karten benutzen oder ablegen.

NUR MENSCHENSPIELER DÜRFEN GEGENSTÄNDE BENUTZEN. Alienspieler dürfen keine Gegenstände benutzen, legen diese aber trotzdem wie Menschen vor sich ab, um ihre Identität zu tarnen. Man kann Gegenstände jederzeit während seines eigenen Zugs benutzen (ablegen). Man kann sie auch nach dem Beenden seiner Bewegung ausspielen, also unmittelbar, bevor der folgende Spieler an der Reihe ist. Man kann eine Gegenstandskarte benutzen, die man soeben gezogen hat und man darf so viele Gegenstandskarten in seinem Zug benutzen, wie man möchte.

AUSNAHME: Die Verteidigungskarte wird nur benutzt, wenn man angegriffen wird. Wenn man einen Gegenstand benutzt, deckt man dessen Karte auf und befolgt die Anweisungen darauf. Jede Gegenstandskarte kann nur einmal benutzt werden. Nach dem Benutzen der Gegenstandskarte legt man sie ab. Es ist erlaubt, mehrere Karten des gleichen Gegenstands zu besitzen.

ES GIBT SECHS TYPEN VON GEGENSTANDSKARTEN:



ADRENALIN: Diese Karte erlaubt eine Bewegungsweite von zwei Sektoren in diesem Zug.



ANGRIFF: Diese Karte erlaubt einen Angriff, nach den Regeln, die für Aliens gelten. *Hinweis: Der Menschen-Charakter darf sich dennoch nur einen Sektor weit bewegen.*



BERUHIGUNGSMITTEL: Wenn man diese Karte spielt, muss man in diesem Zug keine Gefahrensektorkarte ziehen, selbst wenn man sich in einen Gefahrensektor bewegt hat.



TELEPORT: Mit dieser Karte kann man sich aus jedem Teil des Schiffes sofort zum Menschen-Sektor bewegen. Es handelt sich um eine Bewegung, die zusätzlich zur normalen Bewegung ausgeführt wird; sie kann davor oder danach stattfinden.



SCHWEINWERFER: Wenn man diese Karte spielt, nennt man einen beliebigen Sektor. Jegliche Spieler (einschließlich man selbst), die sich im genannten Sektor oder in einem der umgebenden sechs Sektoren befinden, müssen sofort ihre genauen Koordinaten preisgeben. Die Karte betrifft sowohl Aliens als auch Menschen.



VERTEIDIGUNG: Man spielt diese Karte unmittelbar, wenn man von einem Alien angegriffen wurde. Der Angriff hat dann keine Wirkung.

BEISPIEL: *Julia Niguloti ist in Sektor T13 der Galilei-Zone: Die Rettungskapsel ist in greifbarer Nähe! Zum Glück hat sie eine Karte Adrenalin. Sie deckt die Karte auf, was ihr eine Bewegungsweite von zwei statt einem Sektor erlaubt. Sie bewegt sich zur Rettungskapsel in Sektor 3!*

TIPP: *Wenn man eine Gegenstandskarte benutzt, offenbart man sich sofort als Mensch! Man sollte aufpassen, den Aliens diese Information nicht zu früh zu geben.*

VOM ALIEN GEFRESSEN

Ist man ein Alien-Spieler, muss man die Menschen jagen und auffressen! Wenn man erfolgreich ist, wird man dadurch stärker und kann sich schneller durchs Schiff bewegen. Wenn man einen oder mehrere Menschen getötet hat (also mindestens einen erfolgreichen Angriff gegen einen Menschen unternommen hat), erhöht sich die Geschwindigkeit des Charakters dauerhaft bis Spielende. **MAN DARF SICH DANN ALSO UM EIN, ZWEI ODER DREI SEKTOREN PRO RUNDE BEWEGEN.**

RETTUNGSKAPSELN

Erreicht ein Menschen-Spieler einen der Rettungskapsel-Sektoren, muss er verkünden, welche Kapsel er erreicht hat, dann eine **RETTUNGSKAPSELKARTE** ziehen und diese den anderen Spielern zeigen.



Ist die Rettungskapselkarte **ROT**, wurde die Luke der Kapsel beschädigt und ist unbenutzbar! Bis zum Ende des Spiels kann niemand diesen Rettungskapsel-Sektor mehr benutzen. Man muss versuchen, von einem anderen Sektor aus das Schiff zu verlassen.



Ist die Rettungskapselkarte **GRÜN**, ist die Flucht vom Schiff geglückt. Danach jedoch befindet sich an dieser Stelle keine Rettungskapsel mehr, die anderen Spieler können diesen Sektor nicht mehr zur Flucht nutzen, sie müssen einen anderen Rettungskapsel-Sektor aufsuchen!

Wenn die Flucht für einen Spieler unmöglich geworden ist (weil jede Rettungskapsel benutzt wurde oder beschädigt ist), scheidet er aus dem Spiel aus! In diesem Fall gilt der Spieler als von den Aliens eliminiert.

TIPP: Falls man verhindern möchte, dass Spieler durch Serien roter Rettungskapselkarten frustriert werden, kann man sie entweder gar nicht benutzen, oder vor Spielbeginn 2 rote Karten aus dem Stapel entfernen (so dass nur 1 enthalten ist).

BEISPIEL: Julia hat endlich Rettungskapsel-Sektor 3 erreicht. Ängstlich deckt sie die oberste Karte des Stapels der Rettungskapselkarten um. Sie ist grün! Julia konnte den Aliens entkommen. Traurigerweise ist Sektor 3 damit für die übrigen Spieler nutzlos, die sich jetzt einen anderen Fluchtweg suchen müssen.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet, sobald jeder Mensch entweder ausgeschieden ist oder erfolgreich vom Raumschiff fliehen konnte.

1. Jeder Mensch, der das Schiff verlassen kann, ist ein Gewinner!
2. Die Aliens gewinnen, wenn sie den letzten lebenden Menschen an Bord des Raumschiffs eliminieren können.

3. Sollten alle 39 Runden durchgespielt worden sein, werden alle noch an Bord des Schiffs verbliebenen Menschen automatisch eliminiert und die Aliens gewinnen!

ES IST MÖGLICH, DASS SOWOHL DIE ALIENS ALS AUCH EINIGE MENSCHEN ALS GEWINNER GELTEN, wenn der letzte noch lebende Mensch an Bord getötet wird. Alle Menschen, die von Aliens getötet werden, verlieren das Spiel.

CREWMITGLIEDER

Dies ist die Crew des interstellaren Forschungsschiffs SELVA. Einige Besatzungsmitglieder sind bereits zu Aliens geworden:



• **DER CAPTAIN**, Ennio Maria Dominoni.



• **DIE PILOTIN**, Julia Niguloti alias „Cabal“.



• **DER PSYCHOLOGE**, Silvano Porpora.



• **DER SOLDAT**, Tuccio Brendon alias „Piri“.



• **DAS ERSTE ALIEN**, Piero Ceccarella.



• **DAS ZWEITE ALIEN**, Vittorio Martana.



• **DAS DRITTE ALIEN**, Maria Galbani.



• **DAS VIERTE ALIEN**, Paolo Landon.

Jede Charakterkarte zeigt oben links den Rang des Charakters. Einige Szenarios nehmen darauf Bezug. Mehr dazu online unter WWW.EFTAIOS.COM beim Szenario-Editor.

VORGEFERTIGTE SZENARIOS

Es folgen drei alternative Spielszenarios, die mit dem Szenarioeditor erstellt wurden, den man online unter WWW.EFTAIOS.COM findet.

Alle Regeln des Standardspiels, die nicht ausdrücklich verändert wurden, bleiben in Kraft. Die Szenarios sind nur ein kleiner Vorgeschmack auf das, was man mit dem Szenario-Editor alles machen kann! Einige Szenarien setzen Charakterkarten u.ä. voraus, die in der limitierten WHITE EDITION enthalten sind, wie z.B. die Copilotin.

STRENG NACH VORSCHRIFT

- G.4) Spieler sagen nicht an, wenn sie Gegenstände benutzen, außer bei Teleport und Verteidigung und Scheinwerfer. Die Gegenstandskarte wird bei Benutzung einfach verdeckt abgelegt.
- H.1) Der Captain zieht keine Gefahrensektorkarte, wenn er sich das erste Mal in einen Gefahrensektor bewegt.
- H.2) Der Psychologe beginnt das Spiel im Alien-Sektor.
- H.3) Wenn die Pilotin eine Teleport-Karte zieht, darf sie diese bis zu drei Mal benutzen, ohne sie abzulegen.
- H.4) Der Soldat kann bis zu vier Gegenstände gleichzeitig tragen.
- J.4) Gegenstandssymbole auf Gefahrensektorkarten werden ignoriert. Stattdessen wird immer eine Gegenstandskarte gezogen, wenn ein Spieler eine Stille-Karte aufdeckt.
- H.13) Der erste Offizier darf einmal im Spiel während seines Zuges auf seinem Standort stehen bleiben.
- H.14) Die Copilotin beginnt mit dem Teleport-Gegenstand (sie benötigt dazu nicht die Karte).
- H.15) Der Ingenieur zieht zwei Rettungskapselkarten, wenn er einen Rettungskapsel-Sektor erreicht und entscheidet, welche davon er benutzt.
- H.16) Der Sanitäter kann einmal im Spiel einen beliebigen anderen Spieler dazu zwingen, dessen Identität zu enthüllen.

INFIZIERT

- B.3) Eliminierte Menschen werden zu Aliens und machen im Spiel auf dem Sektor weiter, auf dem sie eliminiert wurden.
- D.2) Alle Rettungskapsel-Sektoren sind zu Beginn des Spiels verfügbar. Die Rettungskapselkarten werden nicht benutzt. Nach wie vor kann jede Rettungskapsel jedoch nur einmal genutzt werden und ist danach blockiert.
- C.3) Aliens erhöhen ihre maximale Bewegungsreichweite nicht, wenn sie einen Menschen eliminieren.

ARENA

- B.6) Es gibt keine Menschenspieler.
- C.6) Aliens beginnen das Spiel auf einem oder mehreren Rettungskapsel-Sektoren (nach Wahl der Spieler). **(RETTUNGSKAPSEL 1, 2, 3, 4)**
- A.4) Spieler dürfen nicht in Sicherheitssektoren ziehen (oder es dürfen nur Menschen oder nur Aliens in Sicherheitssektoren ziehen). **(BEIDE)**
- E.3) Jeder Spieler, der eine Mindestzahl (Wahl der Spieler) anderer Spielern eliminiert, gewinnt. **(SO VIELE, WIE SPIELER TEILNEHMEN)**
- A.5) Jeder Spieler, der durch einen Angriff eliminiert wurde, bleibt im Spiel und beginnt seinen nächsten Zug erneut in seinem Startsektor.

ANGRIFF DER ALIENS AUS DEM ALL

Ein Spiel von Santa Ragione
Eine Cranio Creations Edition

AUTOREN UND & GRAFIKDESIGNER

Mario Porpora, Pietro Righi Riva,
Luca Francesco Rossi, Nicolò Tedeschi

ILLUSTRATIONEN

Giulia Ghigini,
<http://giulia.ultra-book.com/>

HERAUSGEBER

Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino

DEUTSCHE BEARBEITUNG

Michael Kröhnert, Heiko Eller und
Carsten-Dirk Jost, Falko Sieverding

VERTRIEB DER DEUTSCHEN AUSGABE

Heidelberger Spieleverlag
www.hds-fantasy.de

BESONDEREN DANK

William Niebling, Guido Zoppi, Ch, Makube, i0Be, Alexxx, Stampini, Gianni Ballo, il Molo, Anna Magrin, Prototipo, the IdeaG people, Silvia Duiella Rodriguez, Max e Massi, Matteo Duiella Rodriguez, Lucia Laura Rossi, Maddalena Labateina, Azzurra Pini, Anna Bassi the Proof Reader, Chiara, Beppe, Edo, Eleonora, Alessandro Norata, Vittorio Chiesi, Samuele Dell'Angelo, Alessandro Fibbi e Alessia Pastore, Gioconomicon, Creatori di Divertimenti, Terre Selvaggio, GioCoAsta, Andrea Chiarvesio, Giochinscatola, Joker Shop, Cliequenabend, Tana dei Goblin, Stratagemma, Federico Dumas, Mauro Marinetti, Andrea Marinetti, Giuliano Acquati, Mario Sacchi, LeValeT, Black Rock, Heidelberg and all Castle Stahleck people, Christian Zoli, AlbePavo, Paolo Vallera, Luca Bellini, Dagmar de Cassan, Tom Vasel, Plato, Magda Bteibet, Paolo Impedovo, Valentina Adduci, Marco Braghieri, Alessandro Prà, Giuseppe Lapadula, Jade Yoo, Raven Distribution, JSR Guerra Brothers, Maison des Auteurs de Jeux, Janu Design.

**ANGRIFF
DER ALIENS
AUS DEM ALL**



SANTA
RAGIONE



13+



30-45



2-8

