

UFOs! Fritten aus dem All

Ein sättigendes Brettspiel für 2 - 5 Spieler ab 12 Jahren von Petra Brandenburger

Die Außerirdischen haben fast alles, was sie sich wünschen: Frieden in allen Galaxien, eine hochtechnisierte Industrie und viel Zeit. Doch was nützt all der Wohlstand, wenn man dafür nicht verehrt wird?

So durchqueren sie den Weltraum auf der Suche nach Liebe und Bewunderung. Einige Male landeten sie auf der Erde, doch die Menschen reagierten auf ihren Anblick verwirrt und ängstlich. Gekränkt zogen sich die Außerirdischen zurück, bis einer ihrer Wissenschaftler per Zufall entdeckte, dass Liebe bei Menschen durch den Magen geht. Das gilt vor allem, wenn man die Nahrung mit einer großzügigen Beigabe von Psychopharmaka veredelt.

Schlüpfe in die Haut eines Außerirdischen, baue die besten Schnellrestaurants und Frittenbuden und werde zum "Schnellrestaurantbesitzer der Herzen".

Spielmaterial

Diese Spielregel und



1 Spielplan



5 Kurzregeln



50 Restaurants



60 Frittenbuden



18 Stadtplättchen



1 Städtezähler



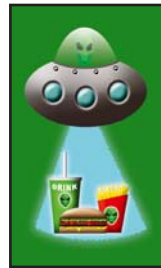
5 Zählerchips



1 zwölfseitiger
Würfel



2 sechseitige
Würfel



je 3 Standard
UFOs

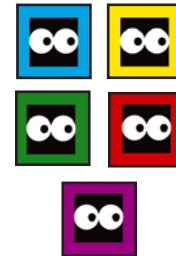


je 3 Rempeler
UFOs



je 2 Beruhiger
UFOs

40 UFOs



60 Augenzeugen



20 Standfüße
für UFOs

Spielziel

Die bedingungslose Liebe der Menschheit hat der Spieler errungen, der bei Spielende die meisten Punkte mit Restaurants und Frittenbuden gesammelt hat.

Spielvorbereitungen

Jeder Spieler sucht sich das Spielmaterial einer Farbe aus und legt es vor sich ab. Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Bei 2 und 3 Spielern wird nur auf den Stadt- und Dorffeldern, die durch eine rote Linie verbunden sind, gespielt.

Die 18 Stadtplättchen werden verdeckt gemischt und auf die 13 Städte verteilt. Die übriggebliebenen 5 Stadtplättchen werden in diesem Spiel nicht gebraucht und wandern wieder in die Schachtel. Nun werden die Stadtplättchen aufgedeckt.

Wer schon mal ein UFO gesehen hat, ist Startspieler. Falls keiner je ein UFO gesehen hat, fängt der Spieler an, der als letzter in einem Schnellrestaurant gegessen hat.

Angefangen mit dem Startspieler sucht sich jeder Spieler **ein** Dorf aus, auf dem er **zwei** eigene Standard UFOs plaziert. Außerdem setzt jeder seinen Zählerchip auf das "0"-Feld des Städtezählers. Die Würfel werden bereitgelegt.

Spielablauf

Ein Spielzug besteht aus vier Phasen, die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden:

1. Bewegung
2. Rempeln
3. Aktionen
4. Kontrollierte Städte zählen

Dieses Stadtplättchen zeigt an, dass in dieser Stadt **ein** Restaurant eröffnet werden darf, da ein Hamburger abgebildet ist. Der Widerstand der Menschen beträgt entsprechend der Zahl 6.



Hier beträgt der Widerstand nur 4 und es dürfen 2 Restaurants eröffnet werden.

1. Bewegung

Als erstes entscheidet der Spieler, ob und welche seiner UFOs er bewegen möchte. In späteren Phasen ist das Bewegen der UFOs nicht mehr zulässig.
Ausnahme: UFOs werden gerempelt.

Über Dörfer mit eigenen Frittenbuden und Städte mit mindestens einem eigenen Restaurant darf ein UFO sich beliebig weit bewegen, falls sich dort **keine** fremden UFOs befinden.

In noch unbesetzten oder von Mitspielern besetzten Dörfern und Städten endet die Bewegung auf jeden Fall.

Auf fremdes Restaurant oder fremde Frittenbude setzen

An Stelle einer Bewegung kann ein UFO auch auf ein gegnerisches Restaurant (oder eine Frittenbude) gesetzt werden. Dazu muss es sich zu Beginn des Zuges schon in der selben Stadt (oder im selben Dorf) befunden haben. Der Spieler zeigt dadurch an, dass er diese Frittenbude oder dieses Restaurant übernehmen möchte.

Es dürfen beliebig viele eigene UFOs auf ein Feld gezogen werden. Befinden sich nach der Bewegung eigene und fremde UFOs auf dem selben Dorf oder auf der selben Stadt, kommt es zum Rempeln.

2. Rempeln

Stehen UFOs verschiedener Spieler nach der Bewegung auf einem Dorf oder einer Stadt, wird gerempelt - als weit fortgeschrittene Zivilisationen führen die Außerirdischen keine zerstörerischen Kämpfe, sondern versuchen nur, sich gegenseitig aus Dörfern und Städten zu vertreiben.

Beide Spieler ermitteln ihren **Rempelwert**:

- Das angreifende UFO erhält +1
- Rempeler UFOs erhalten +1
- Beruhiger UFOs erhalten einen Abzug von -1
- Zusätzliche UFOs auf dem Rempelfeld und UFOs auf angrenzenden Feldern können eine der beiden Parteien unterstützen, selbst wenn sie einem nicht beteiligten Spieler gehören. Jedes unterstützende UFO gibt +1.

Die nicht beteiligten Spieler entscheiden sich reihum, angefangen beim Spieler links vom Angreifer, ob und wen sie unterstützen möchten. Absprachen sind nicht gestattet.

Eigene UFOs unterstützen mit +1 pro UFO, auch wenn es sich um Beruhiger oder Rempeler UFOs handelt.

Dann würfeln beide Seiten den **sechseitigen Würfel**, addieren ihren Rempelwert und vergleichen die Ergebnisse. Bei Unentschieden wird der Wurf wiederholt.

Rempelsieger ist der Spieler mit dem höheren Gesamtergebnis.

Er darf das unterlegene UFO um so viele Felder versetzen, wie die Differenz der modifizierten Würfelergebnisse beträgt, mindestens aber ein Feld weit.

Hat die unterlegene Seite **mehrere UFOs** in der Stadt oder dem Dorf, wird die Differenz des Rempelwurfs auf die gegnerischen UFOs verteilt. Die Verteilung bestimmt der Rempelsieger.

Jedes unterlegene UFO muss aber mindestens ein Feld weit weggerempelt werden, auch wenn die Differenz dazu eigentlich nicht ausreicht.

Dabei dürfen auch fremde oder neutrale Gebiete und gegnerische UFOs überflogen werden, die Bewegung darf aber nicht auf einem Feld mit gegnerischen UFOs enden.

Sind alle erreichbaren Felder mit fremden UFOs besetzt, wird auf das nächstgelegene freie Feld gerempelt.

Bewegen

Für jedes eigene UFO entscheiden

Eigene Restaurants und Frittenbuden überfliegen
Auf freien oder gegnerischen Feldern halten

oder:

auf fremde Frittenbude oder fremdes Restaurant setzen

Beliebig viele eigene UFOs auf ein Feld bewegen

Rempeln

(6-seitiger Würfel)

Angreifer	+1
Rempeler UFO	+1
Beruhiger UFO	-1

Benachbarte UFOs ggf. +1

Rempelsieger rempelt unterlegene UFOs um die Differenz der beiden Ergebnisse



Das blaue Rempeler UFO versucht, das gelbe Standard UFO zu rempeln. Da keine UFOs auf angrenzenden Feldern stehen, fällt die Unterstützung durch eigene oder fremde UFOs weg.

Gelb würfelt eine 6.

Da es sich um ein Standard UFO handelt, gibt es keinen Bonus und das Ergebnis bleibt bei 6.

Blau würfelt eine fünf und addiert +1 als Angreifer und nochmal +1 für das Rempeler UFO. Das Ergebnis von 7 reicht, um das gelbe UFO ein Feld weit zu rempeln

Augenzeugen

Im Gegensatz zu seiner normalerweise sehr verstoßenen Bewegung taumelt ein weggerempeltes UFO unkontrolliert durch den Luftraum und kann so von den Menschen als UFO erkannt werden. Deswegen wird in jeder so überflogenen Stadt (außer der Ausgangsstadt) ein Augenzeuge der unterlegenen Partei eingesetzt, der die Eröffnung oder Übernahme von Restaurants in dieser Stadt für diesen Spieler um - 2 erschwert.

Falls der Spieler keinen Augenzeugen mehr im Vorrat hat, darf der Rempelsieger entscheiden, ob ein Augenzeuge aus einer anderen Stadt umgesetzt wird.

Augenzeugen entfernen

1. Ein eigenes Beruhiger UFO kann die Augenzeugen wieder vom Spielplan entfernen.

Der Spieler nimmt alle eigenen Augenzeugen vom Plan, die sein Beruhiger UFO während der Bewegungsphase überflogen hat.

Sollten sich Augenzeugen in der Stadt befinden, von der das Beruhiger UFO startet, werden diese auch zurück in den Vorrat des Spielers gelegt.

2. Wenn es einem Spieler gelingt, ein Restaurant in einer Stadt mit eigenen Augenzeugen zu eröffnen, werden diese sofort entfernt.

Falls das angreifende UFO die Remperei verliert, wird es vom Verteidiger weggerempelt und hat in dieser Runde keine weitere Aktion.

3. Aktionen

Jedes UFO des Spielers, der am Zug ist, kann eine Aktion durchführen. Mögliche Aktionen sind Eröffnung oder Übernahme von Frittenbuden und Restaurants. In Dörfern werden ausschließlich Frittenbuden und in Städten nur Restaurants eröffnet.

Frittenbude eröffnen

In einem Dorf kann sich nur **eine** Frittenbude befinden.

Ein UFO kann in einem leeren Dorf automatisch eine eigene Frittenbude eröffnen. Der Spieler legt dazu eine Frittenbude seiner Farbe auf das Dorf, in dem sein UFO steht.

Frittenbude übernehmen

Auch die Übernahme einer gegnerischen Frittenbude gelingt automatisch, falls das UFO schon seit mindestens einer Runde auf dem Dorf mit der fremden Frittenbude steht. Die fremde Frittenbude wird dann einfach durch eine eigene ersetzt (vgl. Punkt 1 "Bewegung"). Es besteht kein Zwang, eine Frittenbude zu eröffnen oder zu übernehmen.

Restaurant eröffnen

Der Widerstand der Menschen in einer Stadt ist gleich der aufgedruckten Zahl auf den Stadtplättchen. Die Anzahl der Hamburger gibt an, wie viele Restaurants in dieser Stadt insgesamt eröffnet werden dürfen.

Ein Spieler kann in einer Runde pro Stadt nur **ein** eigenes Restaurant eröffnen. Wenn er mehrere eigene UFOs in der Stadt hat, unterstützen seine anderen UFOs die Eröffnung mit jeweils +1 auf den Würfelwurf (*siehe **Modifikatoren bei Restaurantöffnung oder -übernahme** auf der nächsten Seite*).

Restaurant übernehmen

Nur in einer Stadt, in der alle Restaurantplätze **belegt** sind, darf man versuchen, ein Restaurant eines Mitspielers zu übernehmen.

Wie unter Punkt 1 "Bewegung" beschrieben, muss das UFO dafür von der Stadt auf ein gegnerisches Restaurant gezogen worden sein.

Bei Eröffnung oder Übernahme eines Restaurants muss ein Wurf mit dem **zwölfseitigen Würfel** gegen den Widerstand dieser Stadt gelingen. Wenn der Wurf mit den unten aufgeführten Modifikationen mindestens so hoch wie der Widerstand der Menschen ist, gelingt die Eröffnung oder Übernahme eines Restaurants, bei der entweder ein eigenes Restaurant in die Stadt gelegt oder das gegnerische Restaurant durch ein eigenes ersetzt wird.

Augenzeugen loswerden durch:

Beruhiger UFO
oder Restauranteröffnung



Rot entfernt alle roten Augenzeugen in einer Stadt, indem es mit einem Beruhiger UFO darüber fliegt oder auf der Stadt stehenbleibt. Augenzeugen anderer Farbe bleiben davon unberührt.



Grün möchte ein Restaurant eröffnen. Der Widerstand in dieser Stadt beträgt 8. Grün würfelt eine 10 und addiert für jede angrenzende Frittenbude eine 1, macht insgesamt 12, minus je 2 für die grünen Augenzeugen, ergibt 8. Ein Gleichstand reicht, um ein Restaurant zu eröffnen. Grün legt ein Restaurant in die Stadt und entfernt die Augenzeugen.

Modifikatoren bei Restauranteröffnung oder -übernahme

- Jede eigene direkt benachbarte Frittenbude erleichtert den Wurf um +1
- Jedes gegnerische Restaurant in dieser Stadt erschwert den Wurf um -2
- Jeder eigene Augenzeuge in der Stadt erschwert den Wurf um -2
- Rempler- und Beruhiger UFOs erhalten -1
- Weitere UFOs in der Stadt können keine eigenen Aktionen unternehmen (Jeder Spieler hat in seinem Spielzug nur eine Aktion pro Stadt), sie unterstützen aber den Wurf mit je +1 pro UFO (Rempler und Beruhiger unterstützen ebenfalls mit je +1)

Der Spieler kann die Aktionen seiner UFOs in beliebiger Reihenfolge durchführen. Es ist also möglich, mit **einem** UFO eine Frittenbude zu eröffnen, die den Eröffnungs- oder Übernahmewurf eines Restaurants durch ein **anderes** eigenes UFO in einer benachbarten Stadt direkt um +1 verbessert. Benachbart oder angrenzend bedeutet mit einer Linie, ohne Unterbrechung durch Dörfer und Städte, verbunden

4. Städte zählen

Nachdem alle Aktionen durchgeführt wurden, zählt jeder Spieler die von ihm kontrollierten Städte und verändert bei Bedarf seinen Stand auf dem Städtetähler. Um eine Stadt zu kontrollieren, muss man als **einziger** Restaurants in dieser Stadt besitzen. Ob es noch freie Restaurantplätze in dieser Stadt gibt, spielt hierfür keine Rolle.

Hatte der Spielzug eines Spielers Auswirkungen auf die Anzahl der kontrollierten Städte eines anderen Spielers, verändert er auch dessen Stand auf dem Städtetähler. Der Städtetähler zeigt also immer den aktuellen Stand **aller** Spieler an.

Ankunft eines weiteren UFOs

Um ein neues UFO zu erhalten, muss der Spieler auf seinen kompletten Spielzug verzichten und mindestens so viele Städte kontrollieren, wie er bereits UFOs hat.

Sollte im Verlauf des Spieles die Anzahl seiner Städte sinken, muss er allerdings keine UFOs wieder abgeben.

Die Art des neuen UFOs kann frei gewählt werden, solange der Spieler noch entsprechende UFOs in seinem Vorrat hat.

Der Spieler setzt sein neue UFO in eine von ihm kontrollierte Stadt, in der sich keine fremden UFOs befinden dürfen.

Spielende

Das Spiel endet,

- wenn in jeder Stadt mindestens ein Restaurant gegründet wurde (dies gilt nicht für das 3 Personen Spiel)
- oder wenn ein Spieler 4 Städte (bei 3 oder 5 Spielern) oder 5 Städte (bei 2 oder 4 Spielern) kontrolliert

Jedes Restaurant zählt so viele Punkte, wie es der Widerstand des Stadtplättchens angibt. Jede eigene Frittenbude zählt einen Punkt. Jeder eigene Augenzeuge auf dem Spielplan zählt -2.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Punktgleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten UFOs auf dem Spielplan hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt, wer einem Außerirdischen am ähnlichsten sieht.



Grün möchte ein Restaurant eröffnen, aber die Bauplätze sind schon belegt. Grün stellt sich in dieser Runde auf die Stadt.

In der nächsten Runde zieht Grün auf eines der roten Restaurants und würfelt eine 11, plus 1 für die angrenzende grüne Frittenbude, also 12, minus 4 für die grünen Augenzeugen, macht 8, minus 4 für die beiden roten Restaurants, ergibt 4.

Die Stadt hat einen Widerstand von 3. Geschafft! Grün tauscht ein Restaurant aus und entfernt alle grünen Augenzeugen.

Weiteres UFO einsetzen erlaubt:

Städte	Erlaubte UFOs (gesamt)
2	3
3	4
4	5

UFOs werden nicht mehr aus dem Spiel genommen



© 2004

Argentum Verlag Roman Mathar, Im Klapperhof 33, 50670 Köln

Grafik: Axel Scholz <http://pixel-dynamics.de>

Artikelnummer: 0002

English rules at <http://argentum-verlag.de>

Kartenspiele aus dem Argentum Verlag:

