



KOMANAUTEN

Spielanleitung

ÜBERBLICK

Komanauten ist ein kooperatives Abenteuerspiel für 2 bis 4 Spieler. Der geniale Wissenschaftler Dr. Martin Strobal liegt im Koma und es ist euer Ziel, ihn aufzuwecken. Dazu schlüpft ihr in die Rolle von Komanauten und erkundet die verstrahlte Traumlandschaft von Dr. Strobals Unterbewusstsein. Nichts weniger als das Schicksal der gesamten Welt hängt von eurer Mission ab!

In jeder Partie *Komanauten* müsst ihr euch mit den inneren Dämonen auseinandersetzen, die Dr. Strobal plagten. Euer Ziel ist es, den Obersten Inneren Dämon zu finden und ihn zu besiegen. Auf eurer Suche werdet ihr verschiedene Komazonen bereisen – stabile, traumartige Orte in Dr. Strobals Geist. Versucht dort, Kontakt mit dem inneren Kind des bewusstlosen Doktors aufzunehmen und so Hinweise auf den geheimen Ort zu sammeln, an dem sich der Oberste Innere Dämon aufhält. Lest diese Hinweise sehr aufmerksam, denn wenn ihr zu viel Zeit in den falschen Komazonen verbringt, wird sich Dr. Strobals Unterbewusstsein gegen euch wenden und versuchen, euch auszuschalten!

Komanauten kann als einzelne Partie gespielt werden oder als Kampagne, in der mehrere Partien nacheinander gespielt werden, die Teile einer zusammenhängenden Geschichte darstellen. Dabei steht in jeder Partie ein anderer Oberster Innerer Dämon im Vordergrund, der Dr. Strobal zusetzt. Mit jeder gewonnenen Partie schaltet ihr weitere Teile der Geschichte frei, bis ihr schließlich das Finale der Kampagne erreicht.

SPIELMATERIAL

- Diese Spielanleitung
- Das Abenteuerbuch
- 1 Zusatztafel
- 38 Würfel
- 1 Würfelbeutel
- 4 Spielerbögen
- 1 Stickerbogen für die Kampagne
- 20 Figurenstandfüße

71 Figuren:

- 22 Avatare
- Das innere Kind
- Erwachsener Martin
- 4 Magnabikes
- 30 Feinde
- 13 Innere Dämonen

248 Karten:

- 60 Gegenstandskarten
- 11 Totem-Karten
- 6 Umgebungskarten
- 22 Avatarkarten
- 32 Feindkarten
- 13 ID-Karten (Innere Dämonen)
- 55 Hinweiskarten
- 11 Komazonen-Karten
- 10 Vitalwert-Karten
- 24 Zustandskarten
- 4 Übersichtskarten

80 Plättchen:

- 1 x Situation
- 4x Tür
- 4x Verdächtig
- 4x Ziel
- 30x Klarheit
- 6x Erkenntnis
- 5x Feuer
- 5x Suche
- 20x Lebenskraft
- 1 x Lesezeichen

ABENTEUERBUCH



ZUSATZTAFEL



1. Leiste für Gruppenaufgaben
2. Platz für den Inneres-Kind-Würfel
3. Bedrohungsleiste
4. Plätze für Feindkarten
5. Der Sumpf
6. Ablagebereich
7. Platz für Erkenntnisplättchen
8. Platz für das Situationsplättchen

SPIELERBOGEN



1. Platz für den Standardzustand
2. Platz für Avatarkarten
3. Platz für Klarheitsplättchen
4. Platz für 1 Würfel
5. Ausrüstungsbereich
6. Inventarbereich

AVATARKARTE

1 **MARCIA** **4**

3 DIE SPÜRNASEN **+1**

5

Teampayerin:
Du kannst den Wert eines Würfels auf der Leiste für Gruppenaufgaben beliebig ändern.

2 AUSGEGLICHEN

7 GLÜCKSPENNY

6 4 • 6 • 10 • 11

- | | |
|--------------------|-----------------------------------|
| 1. Name | 5. Klarheitsfähigkeit |
| 2. Typ | 6. VERDÄCHTIG in diesen Komazonen |
| 3. Heimat-Komazone | 7. Startgegenstände |
| 4. Würfelbonus | |

FEINDKARTE

1 **BÜRGER 1** **3**

4 FUNKGERÄT **6**

1-2: ALARMIERENDER SCHREI
☄: 0 • 🎯: 2 • 🌟: 3
Nach dieser Aktivierung wird der Bedrohungswürfel nicht abgelegt.

2

3-5: FESTKLAMMERN
☄: 2 • 🎯: 0 • 🌟: 5
Das Ziel ist GEFANGEN.

6: MIT SACHEN WERFEN
☄: 1 • 🎯: 1 • 🌟: 4

5 **01**

- | | |
|-----------------|---------------------------------|
| 1. Name | 4. Beute |
| 2. Aktionen | 5. Nummer der zugehörigen Figur |
| 3. Verteidigung | |

ID-KARTE

1 **SCHULD** **3**

DER BLUTMAGIER **11**

2

1-4: FEUERKUGEL
☄: 1 • 🎯: 2 • 🌟: 0
Das Ziel **BRENNT**.

2

5-6: VERSENGENDE FESSELN
☄: 0 • 🎯: 3 • 🌟: 5
Stelle das Ziel nach dem Angriff in dieses Feld. Es ist **GEFANGEN**.

6 **4** **7** **36**

1483501

5

- | | |
|------------------------|---------------------------------|
| 1. Name und Untertitel | 5. Identifikationsnummer |
| 2. Aktionen | 6. Platz für Kampagnensticker |
| 3. Verteidigung | 7. Nummer der zugehörigen Figur |
| 4. Komazone | |

GEGENSTANDSKARTE

1 **PISTOLE**

2 FERNKAMPFWAFFE (2) **3** **+1** **5**

4

Falls du beim Angriff gleiche Augenzahlen würfelst, wirf diese Waffe ab. (Keine Munition mehr.)

6

SCHUSSWAFFE • BEDROHEN **7**

- | | |
|---|------------------------------|
| 1. Name | 4. Benötigter Ausrüstungslos |
| 2. Typ | 5. Kampfbonus |
| 3. Reichweite in Klammern (bei Fernkampfwaffen) | 6. Effekt |
| | 7. Schlüsselwörter |

HINWEISKARTE

EINE SONDERBARE VISION

„Das is' nicht normal, Marty“, sagt Cory zu dir. Das Gesicht des Zehnjährigen ist voller Sorge. „Du sollstest nicht aus dem Fenster schleichen müssen, wenn dein Stiefvater da ist. Das ist doch verrückt.“ Du zuckst nur mit den Schultern.

„Besser so, als zu riskieren, dass er mich sieht“, sagst du, aber insgeheim gibst du ihm recht. Es ist erniedrigend, immer wieder wie ein geschlagener Hund heimlich fortzukriechen.

Nimm dir eine Totem-Karte deiner Wahl.

2

1. ID-Identifikationsnummer
2. Text und Effekt

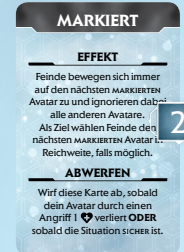
WEITERE KARTEN



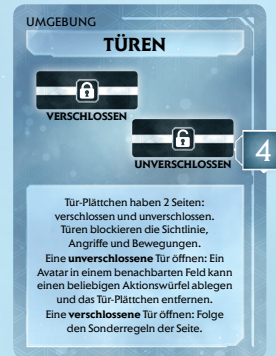
1



3



2



4

1. Totem-Karte
2. Zustandskarte
3. Vitalwert-Karte
4. Umgebungskarte

KOMAZONEN-KARTE

1 PLAINSVIEW

Martins kleine Heimatstadt. Er wuchs als Einzelkind abgeschieden und in einem wenig glücklichen Elternhaus auf. Die Dinge, die er sehen und erdulden musste, haben sein Leben geprägt und die Angst in ihm geweckt.

Wenn ausgewählt: Reist zu Seite 5.

3

4

1. Name
2. Nummer der Komazone
3. Information
4. Zugehöriger Innerer Dämon
5. Martins Alter

PLÄTTCHEN



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10

1. Erkenntnis
2. VERDÄCHTIG
3. Klarheit
4. Suche
5. Ziel
6. Feuer
7. Lebenskraft
8. Lesezeichen
9. Tür
10. Situation

ALLGEMEINE SPIELVORBEREITUNG



Falls dies eure erste Partie ist oder es Mitspieler gibt, die Kommandanten noch nicht gespielt haben, lest zunächst Seite 3 im Abenteuerbuch laut vor.

Folgt diesen Schritten, um eine Partie Kommandanten vorzubereiten:

1. Jeder von euch nimmt sich einen Spielerbogen und die darauf angegebene Zustandskarte (dies ist euer Standardzustand). Legt eure Zustandskarte verdeckt auf den passenden Platz eures Bogens.
2. Gebt alle Würfel in den Würfelbeutel.
3. Bereitet den Vitalwert-Stapel vor:
Mischt die Karte „Tot“ (rot) mit 2 Karten „Stabil“ (grün) zu einem Stapel zusammen und legt ihn bereit. Mischt nun die übrigen Vitalwert-Karten und legt sie auf den Stapel.
4. Legt die folgenden Karten als separate Stapel bereit: Gegenstände, Feinde, Innere Dämonen, Avatare, Totems und Zustände.
Hinweis: Diese Karten müssen nicht gemischt werden.
5. Sortiert die verschiedenen Plättchen und legt sie in Reichweite aller Spieler.
6. Sucht aus den ID-Karten 2 Exemplare des Inneren Dämons „Angst“ heraus und legt sie beiseite.
Hinweis: Wenn ihr eine Kampagne spielt, legt außerdem alle Inneren Dämonen mit aufgeklebten Stickern beiseite. Mischt dann alle anderen ID-Karten. Deckt 5 von ihnen auf und legt die übrigen (auch die 2 beiseitegelegten) zurück in die Schachtel.
7. Sucht die 5 Komazonen-Karten heraus, die zu den aufgedeckten IDs gehören. Wählt zufällig eine von ihnen als eure Start-Komazone aus und schlägt das Abenteuerbuch auf der Seite auf, die auf der Karte angegeben ist.
8. Legt die 5 Komazonen-Karten aufgedeckt in einer Reihe neben dem Abenteuerbuch aus. Diese Kartenreihe wird „Nexus“ genannt. Legt die übrigen Komazonen-Karten zurück in die Schachtel.
9. Sucht die Totem-Karten heraus, die zu den Komazonen im Nexus gehören, und legt sie als Stapel bereit. Legt die übrigen Totem-Karten zurück in die Schachtel.

10. Legt die ID-Karte beiseite, die zu der Start-Komazone gehört. Mischt die übrigen aufgedeckten ID-Karten und zieht eine davon. SEHT SIE EUCH NICHT AN! Die so gezogene Karte ist der Oberste Innere Dämon für dieses Abenteuer und wird verdeckt neben den Spielplan gelegt. Schaut euch die 7-stellige Identifikationsnummer auf der Rückseite an und nehmt die 5 passenden Hinweiskarten mit derselben Nummer. Mischt sie und legt sie verdeckt auf die Karte des Obersten Inneren Dämons.
11. Legt die 4 übrigen ID-Karten (inklusive der beiseitegelegten Startkarte) als verdeckten Stapel bereit.
12. Teilt an jeden Spieler 2 zufällige Avatarkarten aus und legt sie verdeckt auf den passenden Platz eurer Spielerbögen, OHNE SIE EUCH ANZUSEHEN! Jeder sucht sich nun aus den übrigen Avatarkarten einen Avatar aus, mit dem er oder sie das Spiel beginnt. Legt die Karte aufgedeckt auf eure beiden verdeckten Avatarkarten und dann 3 ♥-Plättchen auf sie. (Falls der Avatar einen ♥-Bonus hat, werden so viele zusätzliche Plättchen auf ihn gelegt.) Legt die übrigen Avatarkarten in die Schachtel zurück.
13. Sucht die Figuren eurer Startavatare heraus sowie alle auf den Karten angegebenen Startgegenstände und rüstet sie aus. Ist die Nummer der Start-Komazone auf der Avatarkarte als VERDÄCHTIG angegeben, so ist der Avatar in dieser Komazone besonders auffällig und es wird ein VERDÄCHTIG-Plättchen auf die Karte gelegt.
14. Wählt einen Spieler als ersten Buchwächter. Dieser erhält das Lesezeichen. Der Buchwächter macht stets den ersten Zug in einem Abenteuer, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
15. Legt die Zusatztafel rechts neben das Abenteuerbuch und legt das Situationsplättchen mit der SICHER-Seite an den Platz unten.
16. Lest die Einführung der Start-Komazone im Abenteuerbuch und folgt den Anweisungen. **Lest einen nummerierten Abschnitt nur, wenn ihr eine entsprechende Anweisung erhaltet.**

VORBEREITUNG EINER BUCHSEITE

Das Abenteuerbuch erklärt euch jeweils ausführlich, wie ihr die aktuelle Buchseite vorbereitet. In diesem Abschnitt erfahrt ihr, was ihr auf einem Spielplan alles finden könnt und wie ihr eine Begegnung im Spiel durchführt.



1. **Startfeld der Avatare:** Die Figuren der Avatare kommen an einer beliebigen Stelle in diesem Feld ins Spiel.
2. **Startfeld der Feinde:** Wenn ihr eine Begegnung mit Feinden oder Inneren Dämonen habt, kommen sie an einer beliebigen Stelle in diesem Feld ins Spiel.
3. **Suchfeld:** Genaueres zu Suchfeldern erfahrt ihr weiter unten auf dieser Seite.
4. **Interessante Stellen:** Genaueres zu den interessanten Stellen erfahrt ihr weiter unten auf dieser Seite.
5. **Durchgezogene Linien:** Um mit einem Avatar eine durchgezogene farbige Linie zu überqueren, müsst ihr für die Bewegung einen Würfel der entsprechenden Farbe verwenden.
6. **Erkenntnisfeld:** Genaueres zu Erkenntnisfeldern erfahrt ihr weiter unten auf dieser Seite.
7. **Kaninchenloch:** Wenn ein Spieler den transparenten blauen Würfel aus dem Würfelbeutel zieht, wird die Figur des inneren Kindes auf das Kaninchenloch-Symbol gestellt. Sobald ein Avatar das Feld mit dem inneren Kind betritt, wird der entsprechende Kaninchenloch-Abschnitt der Seite vorgelesen.
8. **Ziele:** Genaueres zu den Zielen erfahrt ihr weiter unten.

Suchfelder

Felder mit Suchfeld-Symbolen enthalten je nach Vorbereitung der Seite ein oder mehrere Suchfeld-Plättchen. Wenn ein Avatar in seinem Zug in einem Feld mit Suchfeld-Plättchen steht, kann er hier nach nützlichen Gegenständen suchen (siehe Seite 8). Bei Erfolg legt er eines der Plättchen zurück in den Vorrat und sucht sich einen beliebigen Gegenstand aus der Liste im Suchfeld-Abschnitt aus.

Interessante Stellen

Erkenntnisfelder und Ziele

Das Abenteuerbuch weist euch an, wann ihr Erkenntnis- oder Ziele-Plättchen in die entsprechend markierten Felder legen sollt. Interessante Stellen sind interessante Stellen, die ihr untersuchen könnt. Erkenntnis-Plättchen ermöglichen es euch, mit der Umgebung zu interagieren. Ziele-Plättchen weisen auf Ziele hin, die es zu erreichen gilt.

Sobald sich ein Avatar in seinem Zug in einem Feld mit Interessante Stellen-Symbol bzw. Erkenntnis- oder Ziele-Plättchen befindet, wird sein Zug unterbrochen und der passende Abschnitt auf der rechten Seite vorgelesen. Sollte der Abschnitt nichts anderes besagen, geht der Spielzug danach normal weiter. Die meisten Interessante Stellen-Symbole können nur einmal untersucht werden. Ist bei dem Abschnitt aber ein Ziele-Symbol angegeben, kann diese Stelle mehrmals untersucht werden.

Eine Seite verlassen

Wenn euch das Abenteuerbuch die Anweisung gibt, eine Seite zu verlassen oder eine andere aufzuschlagen, beendet der aktive Spieler noch seinen Zug, inklusive des Schritts *Bedrohung prüfen* (es sei denn, im Abenteuerbuch steht es ausdrücklich anders). Entfernt dann alle noch übrigen Feinde und Plättchen vom Spielplan und stellt die Avatare (auch die im Sumpf) auf ihre Avatarkarten.

Eine Begegnung durchführen

Wenn ihr eine Begegnung mit Feinden habt, nehmt die entsprechenden Feind- und/oder ID-Karten sowie die passenden Figuren zur Hand. Stellt die Figuren in das Startfeld. Gibt es mehrere Startfelder, verteilt die Figuren so gleichmäßig auf die Felder wie möglich. Mischt die Karten und legt sie aufgedeckt von oben nach unten an die Bedrohungsleiste an. Dies ist die Feindreihe. Falls bereits Plätze belegt sind, legt die neuen Karten von oben nach unten an die Bedrohungsleiste an und überspringt belegte Plätze. Dreht das Situationsplättchen auf die *GEFÄHRLICH*-Seite.

Begegnung mit einem Inneren Dämon (ID)

Wenn euch das Abenteuerbuch anweist, einen Inneren Dämon ins Spiel zu bringen, ist in einigen Fällen eine 7-stellige Identifikationsnummer angegeben. Sucht den passenden Inneren Dämon aus dem ID-Stapel heraus und bringt ihn wie oben beschrieben ins Spiel. Befindet sich kein ID mit dieser Nummer im Stapel, begegnet ihr stattdessen dem Obersten Inneren Dämon! Nehmt den Obersten ID (unter den Hinweiskarten) und bringt ihn ins Spiel.

Begegnung mit dem Obersten Inneren Dämon

Wenn ihr den Obersten Inneren Dämon ins Spiel bringt, legt so viele Lebenskraft-Plättchen auf seine Karte, wie Avatare mitspielen. Immer wenn ihr den Obersten ID erfolgreich angegriffen habt, wird 1 Lebenskraft von seiner Karte abgelegt. Hat der Oberdämon keine Lebenskraft mehr, ist er besiegt und wird aus dem Spiel entfernt.

Hinweis: Auf Innere Dämonen, die nicht der Oberste ID sind, werden keine Lebenskraft-Plättchen gelegt.

Ihr habt gewonnen, sobald ihr den Obersten Inneren Dämon gefunden und besiegt habt.

EIN AVATAR-SPIELZUG

Wer am Zug ist, führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. **Würfel ziehen**
2. **Klarheit gewinnen (weiße Würfel)**
3. **Bedrohung erhöhen (schwarze Würfel)**
4. **Inneres Kind platzieren (transparenter Würfel)**
5. **Aktionen durchführen**
 - Fokussieren
 - Bewegen
 - Einen Würfel speichern
 - Unterstützen
 - Ausrüsten/Tauschen
 - Würfelprobe
 - Gruppenaufgabe
 - Angreifen (rote oder grüne Würfel)
 - Suchen (gelbe Würfel)
6. **Würfel ablegen**
7. **Bedrohung prüfen**

1. Würfel ziehen

Ziehe 5 Würfel aus dem Würfelbeutel und lege sie vor dich. Befinden sich weniger als 5 Würfel im Beutel, ziehe zunächst alle, bis der Beutel leer ist. Fülle ihn dann mit allen Würfeln aus dem Ablagebereich wieder auf und ziehe weiter, bis du 5 hast.

2. Klarheit gewinnen (weiße Würfel)



Hast du weiße Klarheitswürfel gezogen, kannst du -Plättchen erhalten. Du kannst jeden weißen Würfel einzeln werfen oder auch mehrere zusammen als ein Wurf, um ein höheres Ergebnis zu erzielen. Nach jedem Wurf wird geprüft, ob das Ergebnis gleich oder höher der Anzahl an -Plättchen ist, die dein Avatar gerade hat. Ist dies der Fall, erhältst du 1 und legst den (oder die) verwendeten Würfel in den Ablagebereich. Ein Avatar kann beliebig viele -Plättchen haben.

3. Bedrohung erhöhen (schwarze Würfel)



Hast du schwarze Würfel mit weißen Augen gezogen (gewöhnliche Bedrohungswürfel), musst du sie von oben nach unten auf die Felder der Bedrohungsleiste setzen.



Ist dein Avatar **VERDÄCHTIG**, musst du zusätzlich alle schwarzen Würfel mit roten Augen (verdächtige Bedrohungswürfel) auf dieselbe Weise platzieren. Ist er nicht **VERDÄCHTIG**, kommen sie in den Beutel zurück.

Falls die Situation **GEFÄHRLICH** ist und es mehr schwarze Würfel auf der Bedrohungsleiste als Feinde im Spiel gibt: Bringt einen zuvor auf dieser Buchseite besiegten Feind auf einem beliebigen -Symbol erneut ins Spiel und legt seine Karte an einen beliebigen leeren Platz der Feindreihe.

Ausnahme: Ein Feind, der aus dem Spiel entfernt wurde, ohne besiegt worden zu sein, kann während dieses Schritts nicht zurückkehren.

Hinweis: Der Begriff „Bedrohungswürfel“ bezieht sich auf alle schwarzen Würfel, sowohl gewöhnliche als auch verdächtige.

4. Inneres Kind platzieren (transparenter Würfel)



Es gibt genau einen transparenten blauen Würfel im Beutel. Wenn du ihn ziehst: Wirf ihn und lege ihn auf den passenden Platz der Zusatztafel (Inneres Kind). Decke dann eine Vitalwert-Karte auf. Gibt es auf dem aktuellen Spielplan ein -Symbol, stell die Figur des inneren Kindes in dieses Feld.

5. Aktionen durchführen

Alle Würfel, die jetzt noch vor dir liegen, stehen dir für Aktionen zur Verfügung. Um eine Aktion durchzuführen, musst du einen Würfel der passenden Farbe verwenden.

Einen Würfel verwenden bedeutet: Wirf den Würfel, führe seinen Effekt aus und lege ihn danach ab. Du kannst Würfel einzeln werfen oder mehrere derselben Farbe (und/oder lila Würfel) zusammen als einen Wurf. Solange du noch passende Würfel übrig hast, kannst du in deinem Zug so viele Aktionen durchführen, wie du magst (auch mehrmals dieselbe). Im folgenden Abschnitt erfahrt ihr, welche Aktionen mit welcher Würfelfarbe möglich sind.

Standardaktionen (beliebiger Aktionswürfel):

- Fokussieren
- Bewegen: Entweder über eine gestrichelte Linie oder über eine durchgezogene Linie, wenn die Farbe des verwendeten Würfels mit der Farbe der Linie übereinstimmt.
- Einen Würfel speichern
- Unterstützen
- Ausrüsten/Tauschen
- Eine Würfelprobe der entsprechenden Farbe durchführen.
- Bei einer Gruppenaufgabe der entsprechenden Farbe mithelfen.



Roter Aktionswürfel

Angriff (Nahkampf), Stärkeproben



Grüner Aktionswürfel

Angriff (Fernkampf), Beweglichkeitsproben



Gelber Aktionswürfel

Suchen, Intelligenzproben



Blauer Aktionswürfel

nur Standardaktionen, Widerstandsproben



Lila Aktionswürfel

Kann anstelle eines Aktionswürfels einer beliebigen Farbe verwendet oder abgelegt werden (er gilt im Sinne der Regeln aber immer als lila Würfel).

Aktion: Fokussieren

Tausche 2 Aktionswürfel beliebiger Farben gegen einen Würfel deiner Wahl aus dem Ablagebereich.

Aktion: Bewegen

Lege einen Würfel einer beliebigen Farbe ab, um deinen Avatar über eine gestrichelte Linie in ein angrenzendes Feld zu bewegen ODER um ihn innerhalb seines aktuellen Feldes zu bewegen (wichtig für Sichtlinien). Stelle deinen Avatar auf eine beliebige Stelle im Zielfeld.

- Ein Avatar kann sich nur dann über eine durchgezogene Linie bewegen, wenn du für die Bewegung einen Würfel der passenden Farbe (oder Lila) verwendest.
- Möchte sich ein Avatar aus einem Feld mit einem Feind hinausbewegen, gelten gestrichelte Linien als durchgezogene grüne Linien.
- Obwohl ein Avatar auf eine beliebige Stelle in einem Feld gestellt werden kann, darf er sich innerhalb dieses Feldes nicht mehr bewegen, außer du führst erneut eine Bewegung aus.

Wichtig: Durchgezogene weiße Linien können nicht überquert werden.

Aktion: Einen Würfel speichern

Du kannst einen Würfel für später speichern, anstatt ihn zu verwenden. Lege den gespeicherten Würfel auf deinen Spielerbogen. Mit dem gespeicherten Würfel kannst du dich gegen einen Angriff verteidigen. Du kannst ihn aber auch in einem deiner nächsten Züge verwenden. Hast du bereits einen Würfel gespeichert, kannst du diese Aktion nicht durchführen.

Aktion: Unterstützen

Wähle einen anderen Spieler, den du unterstützen möchtest, und entscheide dich für eine der folgenden Möglichkeiten:

- Lege einen deiner Würfel auf seinen Spielerbogen (wie beim Speichern eines eigenen Würfels). Hat dieser Spieler bereits einen gespeicherten Würfel auf seinem Bogen, wird dieser abgelegt.
- Lege einen beliebigen Würfel ab und gib dem gewählten Spieler eines deiner -Plättchen.

Aktion: Ausrüsten/Tauschen

Lege einen beliebigen Würfel ab, um beliebig viele Gegenstände zwischen deinem Inventar- und Ausrüstungsbereich zu tauschen. Du kannst außerdem jedem Avatar in deinem Feld Gegenstände geben oder von ihm erhalten. Kampfbonuse und Effekte eines Gegenstands sind nur dann aktiv, wenn der Gegenstand ausgerüstet ist (siehe Ausrüstungsslots auf S. 8.).

Aktion: Würfelprobe

An einigen Stellen im Spiel müsst ihr Würfelproben durchführen. Würfelproben haben eine Farbe und in Klammern dahinter einen Schwierigkeitswert.

Um eine Würfelprobe durchzuführen, musst du beliebig viele Würfel der passenden Farbe (und/oder Lila) verwenden. Falls dein Ergebnis den Schwierigkeitswert der Probe erreicht oder übertrifft, handle den beschriebenen ERFOLG-Effekt ab. Ansonsten handle den FEHLSCHLAG-Effekt ab. Musst du eine Würfelprobe durchführen und hast keine passenden Würfel, ist dies ein automatischer Fehlschlag. Sollte der Text nichts anderes angeben, kann eine Würfelprobe nur ein einziges Mal durchgeführt werden.

Würfelproben findet ihr an diesen drei Stellen:

- **Sonderregeln im Abenteuerbuch:** Manchmal weist euch das Abenteuerbuch an, eine Würfelprobe durchzuführen.
- **Zustandskarten:** Um einen Zustand loszuwerden, müsst ihr häufig eine Würfelprobe bestehen.
- **Umgebungskarten:** Manche Umgebungskarten weisen euch an, eine Würfelprobe durchzuführen, um mit der Umgebung zu interagieren.

Aktion: Gruppenaufgabe

An einigen Stellen im Spiel gibt es Gruppenaufgaben, die ihr durchführen könnt oder müsst. Sie funktionieren ähnlich wie Würfelproben, nur dass sich mehrere Spieler in ihren jeweiligen Zügen an ihnen beteiligen können. Dafür verwendet ihr passende Würfel und legt sie auf die Leiste für Gruppenaufgaben. Sobald die Summe der Würfelaugen auf der Leiste den Schwierigkeitswert der Gruppenaufgabe erreicht oder übertrifft, legt die Würfel ab und handelt den ERFOLG-Effekt ab. Bei Gruppenaufgaben gibt es keine Fehlschläge. Avatare können sich von überall auf dem Spielplan an einer Gruppenaufgabe beteiligen, es sei denn, das Abenteuerbuch sagt etwas anderes.

Wichtig: Würfelbonuse werden bei Gruppenaufgaben nicht angewendet.

Aktion: Angreifen (Nahkampf)

Um einen Nahkampfangriff durchzuführen, wähle einen Feind im Feld deines Avatars als Ziel. Wirf eine beliebige Anzahl roter Würfel. Falls das Ergebnis die Verteidigung des Feindes erreicht oder übertrifft, hast du ihn besiegt. Nimm dann seine Figur vom Spielplan und lege sie zusammen mit seiner Karte neben den Spielplan, da Feinde im Schritt *Bedrohung prüfen* zurückkehren können (IDs jedoch nicht).

Dein Avatar erhält als Belohnung die auf der Feindkarte aufgedruckte Beute aus dem Gegenstandsstapel. Du kannst einen so erhaltenen Gegenstand ohne Aktion sofort ausrüsten, in dein Inventar legen oder einem anderen Avatar im selben Feld geben (der ihn ausrüsten oder in sein Inventar legen muss).

Sollten zu irgendeinem Zeitpunkt keine Karten mehr an der Bedrohungsleiste anliegen, dreht das Situationsplättchen auf die SICHER-Seite.

Aktion: Angreifen (Fernkampf)



Ein Fernkampfangriff funktioniert wie ein Nahkampfangriff, mit folgenden Unterschieden:

- Bei einem Fernkampfangriff verwendest du grüne Würfel.
- Du darfst auch einen Feind in einem angrenzenden Feld als Ziel wählen.
- Hat dein Avatar eine ausgerüstete Fernkampfwaffe, kannst du auch einen Feind als Ziel wählen, der maximal so viele Felder entfernt ist, wie die Reichweite deiner Waffe angibt. Dein Avatar muss dabei freie Sicht zum Ziel haben, damit es für ihn als „in Reichweite“ gilt.




Freie Sicht

Um zu bestimmen, ob ein Angreifer freie Sicht zum Ziel hat, ziehe eine gedachte Linie von einem beliebigen Punkt seiner Figurenbasis zu irgendeinem Punkt der Figurenbasis des Ziels. Die Figuren dürfen dabei nicht bewegt werden. Schneidet die gedachte Sichtlinie eine durchgezogene weiße Linie, hat der Angreifer keine freie Sicht und der Fernkampfangriff kann nicht durchgeführt werden.

Den Obersten Inneren Dämon angreifen

Wenn der Oberste Innere Dämon durch einen Angriff besiegt werden würde, wird stattdessen 1  von seiner Karte abgelegt. Hat er sein letztes  verloren, ist er sofort besiegt und wird aus dem Spiel entfernt.

Aktion: Suchen

Befindet sich dein Avatar in einem Feld mit einem oder mehreren -Plättchen, kannst du hier nach Gegenständen suchen. Dafür musst du gelbe Aktionswürfel verwenden. Ist das Ergebnis des Wurfs 4 oder höher, war die Suche erfolgreich. Lege 1 -Plättchen ab, durchsuche den Gegenstandsstapel und nimm dir einen beliebigen Gegenstand aus der Liste des -Abschnitts dieser Seite (falls verfügbar). Du kannst einen so erhaltenen Gegenstand ohne Aktion sofort ausrüsten, in dein Inventar legen oder einem anderen Avatar im selben Feld geben (der ihn ausrüsten oder in sein Inventar legen muss).




Ausrüstungsslots

Jeder Avatar hat 5 Ausrüstungsslots für Gegenstände: Kopf, Körper, Hand, Hand/Zubehör und Zubehör. Ein Avatar kann einen Gegenstand nur dann ausrüsten, wenn er einen passenden Slot frei hat. Gegenstände, die nicht ausgerüstet werden können, müssen ins Inventar gelegt oder abgeworfen werden. Im Inventar ist Platz für 2 Gegenstände.

Beispiel: Ransom hat einen Revolver ausgerüstet (Hand-Slot) und ein Radio (Hand/Zubehör-Slot). Später findet er ein Gewehr, das 2 Hand-Slots benötigt. Falls er es ausrüsten möchte, muss er den Revolver und das Radio ins Inventar verschieben. *Hinweis: Da das Radio vom Typ Zubehör ist, könnte er es weiterhin ausgerüstet lassen, sofern sein Zubehör-Slot noch frei ist.*



Bonuse und die lila Würfel

Verschiedene Karten und Effekte geben Bonuse bei Würfelproben. Wenn ein Bonus eine bestimmte Farbe zeigt, gilt dieser für alle Würfel dieser Farbe, die ein Spieler wirft (z. B. Würfelbonus des Avatars). Zeigt der Bonus ein , - oder -Symbol, gilt er nur für Würfelproben dieses Typs (z. B. Waffen-Bonuse). Verändert oder multipliziert ein Effekt ein Würfelergebnis, wird dieser Effekt vor Würfelbonussen angewendet.

Bonuse werden niemals bei Würfeln angewendet, die zu einer Gruppenaufgabe beigetragen werden.


Lila Würfel können **anstelle** beliebiger Aktionswürfel verwendet werden, zählen aber nicht als Würfel dieser Farbe. Daher profitieren lila Würfel nicht von Bonussen, außer sie gelten ausdrücklich für lila Würfel.

6. Würfel ablegen

Lege alle Würfel, die du nicht benutzt hast, in den Ablagebereich.

7. Bedrohung prüfen

Prüft die folgenden beiden Bedingungen:

1. Falls die Situation **GEFÄHRLICH** ist und es auf der Bedrohungsleiste mindestens so viele Würfel gibt wie Feinde im Spiel, sind nun die Feinde am Zug (siehe Seite 9)!
2. Falls die Situation **SICHER** ist und es auf der Bedrohungsleiste mindestens 4 Würfel gibt, müsst ihr die folgenden Schritte abhandeln:
 - Führt den Bedrohungseffekt  der aktuellen Buchseite aus.
 - Sollten durch die Bedrohung Feinde ins Spiel kommen, dreht das Situationsplättchen auf die **GEFÄHRLICH**-Seite. Die Feinde sind sofort am Zug (siehe Seite 9).
 - Legt alle Würfel von der Bedrohungsleiste in den Ablagebereich.
 - Füllt den Würfelbeutel wieder auf, indem ihr alle Würfel aus dem Ablagebereich zurück in den Beutel legt.

Nach diesem Schritt (und einem möglichen Feind-Spielzug) ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

FEIND-SPIELZUG

Immer wenn die Feinde am Zug sind, führt ihr folgende Schritte durch:

1. Alle Feinde aktivieren

- Würfeln
- Bewegen
- Ziel wählen
- Angriff

2. Bedrohungswürfel ablegen und Würfelbeutel auffüllen

1. Alle Feinde aktivieren

Alle Feinde, die an der Zusatztafel anliegen, werden nacheinander von oben nach unten aktiviert, bis jeder Feind einmal aktiviert wurde. Ein Feind wird wie folgt aktiviert:

Würfeln

Nehmt einen schwarzen Würfel von der Bedrohungsleiste und werft ihn. Auf der Karte des Feindes steht, welche Aktion er bei diesem Würfelerggebnis ausführt. Bei der Aktion ist jeweils angegeben, welche Geschwindigkeit, Reichweite und Stärke der Feind für diese Aktivierung hat und welche besonderen Regeln dabei gelten.

Bewegen

Ein Feind bewegt sich nach den folgenden Regeln:

1. Steht der Feind im selben Feld wie ein Avatar, bewegt er sich nicht.
2. Ansonsten bewegt sich der Feind auf kürzestem Weg auf den nächsten Avatar zu. Dabei bewegt er sich so viele Felder weit, wie seine Geschwindigkeit angibt, und bleibt stehen, sobald er das Feld des Avatars betritt. Sollten mehrere Avatare gleich weit entfernt sein, entscheidet der Buchwächter, auf welchen sich der Feind zubewegt. Feinde können sich ungehindert über durchgezogene farbige Linien bewegen (Ausnahme: weiße Linien).

Ziel wählen

Bestimmt, welchen Avatar der Feind als Ziel für seinen Angriff wählt:

1. Befinden sich keine Avatare in Reichweite und freier Sicht, greift der Feind nicht an.
2. Befindet sich genau ein Avatar in Reichweite, greift der Feind diesen an.
3. Befinden sich mehrere Avatare in Reichweite, greift er den nächstgelegenen an. Sollten mehrere Avatare gleich weit entfernt sein, entscheidet der Buchwächter, welchen Avatar der Feind als Ziel wählt.

Hinweis: Manche Angriffe geben ein „Ziel in Reichweite“ an. Ein Ziel ist in Reichweite, wenn es innerhalb der Reichweite des Angriffs ist UND der Feind freie Sicht hat.

Angriff

Der Feind greift nun sein Ziel nach den folgenden Regeln an:

1. Hat der angegriffene Avatar keinen gespeicherten Würfel oder möchte er ihn nicht einsetzen, wird 1 ♥ von seiner Karte entfernt.
2. Falls der Avatar einen gespeicherten Würfel auf seiner Karte hat, kann er sich gegen den Angriff verteidigen, wenn er möchte. Dazu wirft er den gespeicherten Würfel.
 - Ist das Ergebnis niedriger als die Stärke des Angriffs, wird der Würfel abgelegt und 1 ♥ von seiner Karte entfernt.
 - Ist das Ergebnis gleich oder höher, wurde der Angriff abgewehrt. Der Würfel wird zurück auf den Spielerbogen gelegt.
3. Hat der Avatar sein letztes ♥-Plättchen verloren, endet seine Existenz in dieser Komazone (siehe Der Sumpf auf dieser Seite).

Nachdem ein Feind aktiviert wurde, wird der schwarze Würfel, der für seine Aktion verwendet wurde, abgelegt und der nächste Feind in der Reihe aktiviert.

Hinweis: Andere Angriffe (z. B. durch das Abenteuerbuch) werden auf dieselbe Weise abgehandelt, außer dass dafür kein Bedrohungswürfel abgelegt wird.

2. Bedrohungswürfel ablegen und Würfelbeutel auffüllen

Nachdem alle Feinde einmal aktiviert wurden, legt ihr alle übrigen Bedrohungswürfel von der Bedrohungsleiste ab. Füllt dann den Würfelbeutel mit allen Würfeln aus dem Ablagebereich wieder auf. Das Spiel geht mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

DER SUMPF

Verliert dein Avatar sein letztes ♥-Plättchen, endet seine Existenz in dieser Komazone. Führe dann die folgenden Schritte durch:

1. Decke die oberste Karte vom Vitalwert-Stapel auf.
2. Entferne die Figur deines Avatars vom Spielplan.
3. Lege folgende Dinge ab: Die Avatarkarte, alle auf der Karte angegebenen Startgegenstände, alle ungenutzten Aktionswürfel, alle Zustandskarten und VERDÄCHTIG-Plättchen. Behalte deine ⚡-Plättchen und alle übrigen Gegenstände.
4. Decke die nächste Avatarkarte auf deinem Spielerbogen auf und stelle die passende Figur in den Sumpf auf der Zusatztafel.
5. Lege 3 ♥-Plättchen auf die neue Avatarkarte (plus zusätzliche, falls dein Avatar einen ♥-Bonus hat).
6. Suche die auf der Karte angegebenen Startgegenstände aus dem Gegenstandsstapel heraus (sofern vorhanden) und rüste sie zusammen mit den übrigen Gegenständen aus. Beachte dabei deine verfügbaren Ausrüstungsslots und wie üblich dürfen sich nicht mehr als 2 Gegenstände im Inventar befinden. Überzählige Gegenstände musst du ablegen.

Sobald der dritte und letzte Avatar eines Spielers in den Sumpf gestellt wird ODER alle Avatare zur selben Zeit im Sumpf sind, habt ihr die Partie verloren.

Befindet sich der Avatar eines Spielers zu Beginn seines Zugs im Sumpf, bringt er ihn nun in einem beliebigen Feld ins Spiel, in dem sich mindestens ein anderer Avatar befindet. Ist die gegenwärtige Komazone als VERDÄCHTIG auf seiner Karte angegeben, erhält der Avatar ein VERDÄCHTIG-Plättchen.

DER NEXUS

Manchmal schickt euch das Abenteuerbuch „in den Nexus“. Der Nexus ist die Reihe der Komazonen-Karten, die ihr beim Spielaufbau neben dem Abenteuerbuch ausgelegt habt.

Wenn ihr in den Nexus geschickt werdet, stellt ihr eure Avatare auf ihre Karten. Wählt dann gemeinsam eine Komazonen-Karte, zu der ihr als Nächstes reisen wollt, und schlägt die auf der Karte angegebene Seite des Abenteuerbuchs auf. Platziert oder entfernt VERDÄCHTIG-Plättchen, so wie auf euren Avatarkarten angegeben.

Denkt bei der Wahl der Komazone an euer Ziel: Ihr müsst den Obersten Inneren Dämon aufspüren, indem ihr seine Heimat-Komazone betretet und durchspielt. Es gibt drei Wege, um den Obersten ID bzw. seine Komazone einzugrenzen:

- Hinweise in den Texten der aufgedeckten Hinweiskarten.
- Eure Start-Komazone ist niemals die Komazone des Obersten Inneren Dämons.
- Jeder Innere Dämon, dem ihr während der Partie bereits begegnet seid, kann nicht der Oberste ID sein.

ZUSTÄNDE / VERDÄCHTIG

Zustände

Avatare können verschiedene Zustände haben, die im Text stets hervorgehoben sind, wie z. B. **MUTIG**, **VERÄNGSTIGT** oder **MARKIERT**. Wenn ein Avatar einen bestimmten Zustand erhält, sucht die passende Zustandskarte heraus und legt sie neben seine Avatarkarte. (Steht in einem Text z. B. „Der Avatar ist/wird **MUTIG**“, sucht ihr eine Zustandskarte **MUTIG** heraus.) Der Effekt der Karte gilt ab sofort. Ein Avatar kann nicht zwei Zustandskarten mit demselben Namen haben.

Um eine Zustandskarte abzulegen, folgt den Anweisungen auf der jeweiligen Karte. Ist eine Würfelprobe notwendig, kann diese von dem betroffenen Avatar oder einem anderen Avatar im selben Feld durchgeführt werden. Ist die Probe ein Fehlschlag, so hat dies keine Konsequenzen und die Probe kann mehrmals durchgeführt werden.

Standardzustand

Jeder Spieler hat außerdem einen Standardzustand. Dreht diese Karte um, wenn ihr angewiesen werdet, euren „Standardzustand zu aktivieren“. Wenn ihr diesen Zustand loswerdet, so wird die Karte nur umgedreht und bleibt auf dem Spielerbogen liegen. Ist ein Standardzustand bereits aktiviert und soll erneut aktiviert werden, hat dies keinen Effekt.


Verdächtig-Plättchen

Ein Avatar, dessen Anwesenheit in einer Komazone für Aufsehen sorgt, da er offensichtlich nicht dorthin gehört, ist **VERDÄCHTIG** und erhält daher ein **VERDÄCHTIG**-Plättchen. Diese Plättchen können nicht durch Effekte entfernt werden, die Zustände betreffen. Ein Avatar kann nicht mehr als ein **VERDÄCHTIG**-Plättchen haben.

VITALWERT


Jedes Mal, wenn einer der folgenden Fälle eintritt, müsst ihr eine Vitalwert-Karte aufdecken:

- Ein Avatar wird in den Sumpf gestellt.
- Ein Spieler zieht den Inneres-Kind-Würfel.
- Das Abenteuerbuch gibt euch eine entsprechende Anweisung.




Eine „Stabil“-Karte (grün) hat keine Auswirkung. Der Effekt einer „Kritisch“-Karte (gelb) ist auf der aktuellen Buchseite im -Abschnitt beschrieben. Wird eine zweite „Kritisch“-Karte (oder mehrere) während derselben Buchseite gezogen, hat sie keinen Effekt.

Falls ihr die „Tot“-Karte (rot) aufdeckt, kann Martin nicht mehr gerettet werden und ihr habt die Partie verloren.




KLARHEIT

Jeder Avatar hat eine aufgedruckte Klarheitsfähigkeit auf seiner Karte. Um diese Fähigkeit nutzen zu können, muss der Spieler so viele -Plättchen in den Vorrat zurücklegen, wie neben der Fähigkeit angegeben (meistens 3). Der Text gibt den Zeitpunkt und Effekt der Fähigkeit an. Falls der Zeitpunkt nicht näher beschrieben ist, kann die Fähigkeit nur im Zug des Spielers im Schritt *Aktionen durchführen* genutzt werden.

Wiederholungswurf


-Plättchen können auch für Wiederholungswürfe genutzt werden. Wenn ein Spieler einen Aktionswürfel wirft, kann er 1  ausgeben, um diesen Würfel erneut zu werfen. Ein Wurf kann beliebig oft wiederholt werden, solange der Spieler noch -Plättchen hat.

ERKENNTNIS

Ihr sammelt -Plättchen, indem ihr die Komazonen erkundet und mit eurer Umgebung interagiert. Wenn im Abenteuerbuch steht, dass ihr ein -Plättchen erhaltet, legt es in den Erkenntnisbereich auf der Zusatztafel. Sobald ihr 3  gesammelt habt, legt sie zurück in den Vorrat und deckt eine Hinweiskarte auf.

HINWEISKARTEN & TOTEMS

Hinweiskarten

Wenn ihr eine Hinweiskarte aufdeckt (entweder indem ihr 3  gesammelt habt oder durch eine Anweisung im Abenteuerbuch), zieht der Spieler am Zug die oberste Karte vom Hinweisstapel und liest sie laut vor. Jede Hinweiskarte gibt euch einen Einblick in die Erinnerungen und Emotionen, die mit dem Obersten Inneren Dämon assoziiert sind, der Martin in seinem Geist gefangen hält und ihn davon abhält, aus dem Koma aufzuwachen. Ihr solltet diesen Moment nutzen, über die Hinweise und andere Informationen zu reden, die euch zu der richtigen Komazone führen, in der ihr den Obersten Inneren Dämon besiegen und Martin retten könnt.

Totems

Sobald ihr eine Hinweiskarte erhaltet, könnt ihr außerdem aus mehreren Totem-Karten wählen. Ihr könnt Totem-Karten nutzen, um zwischen den Komazonen zu reisen. Überlegt gut, welches Totem euch zu der Komazone bringen kann, in der Martins Geist vom Obersten ID gefangen gehalten wird. Ein Totem muss wie jede andere Gegenstandskarte ausgerüstet sein, damit ihr es verwenden könnt.

ZWEIDEUTIGE EFFEKTE

Manchmal werdet ihr angewiesen, etwas zu tun, für das es mehrere Möglichkeiten gibt (z. B. wenn sich ein Feind auf mehrere Avatare zubewegen könnte). In allen diesen Fällen entscheidet der aktuelle Buchwächter.

SPIELLENDE

Ihr habt das Spiel **verloren**, sobald einer dieser Fälle eintritt:

- Ihr deckt die „Tot“-Karte auf.
- Der dritte Avatar eines Spielers wird in den Sumpf gestellt.
- Alle Avatare sind zur selben Zeit im Sumpf.

Ihr habt **gewonnen**, sobald ihr den Obersten Inneren Dämon gefunden und besiegt habt.

CREDITS

ENGLISCHE AUSGABE

Autor

Jerry Hawthorne

Illustrationen

Jimmy Xia, Tregis

Texte

Jerry Hawthorne, Mr Bistro

Produktion

Colby Dauch

Grafikdesign

Dave Richards, Kendall Wilkerson

Leitung Grafikdesign

Jerry Hawthorne, Isaac Vega

Lektorat

Jonathan Liu

Leitung Testspieler

Jeffrey Joyce

Testspieler

Jeffrey Berman, Christian Pratt, Gordon Helle,
John Dony, Elan Pavlov, Richard Spangle, Jeremy Kincaid,
Nathan Stephens, Kian Jones, Mark Pruett, Chad Hoverter

Psychologische Beratung

Prof. Alan Gerding, Donald B. Weaver Ph.D.

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung

Simon Blome

unter Mitarbeit von Veronika Stallmann

Redaktion und Lektorat

Simon Blome, Sebastian Klinge, Christian Kox,
Sebastian Rapp, Veronika Stallmann, Sebastian Wenzlaff

Satz & Layout

Kristina Lanert



WWW.PLAIDHATGAMES.COM

© 2019 Plaid Hat Games. Comanauts, Plaid Hat Games und das Plaid-Hat-Games-Logo sind Markenzeichen von Plaid Hat Games. Plaid Hat Games ist ein Studio von Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Hergestellt in China.