

ANLEITUNG

1-4, 14+ 60 Min.

James Firnhaber

TESSERACT™



James Firnhaber

TESSERACT™

LAGEBERICHT

Der Tesseract ist vor sechs Tagen am Himmel erschienen, direkt über dem magnetischen Nordpol der Erde. Zu diesem Zeitpunkt besaß er die Größe eines Hochhauses. Seitdem hat er sich verdichtet und ist in sich kollabiert. Mittlerweile passt er in eine Handfläche.

Nun liegt es an den klügsten Köpfen der Welt, dieses außerirdische Artefakt unter Kontrolle zu halten und zu entschärfen. Ansonsten wird seine exponentiell wachsende Sprengkraft unseren Planeten auslöschen und die Raum-Zeit nach dem Bild seiner extradimensionalen Schöpfer umformen.

Sind wir intelligent genug, um den Tesseract zu entschärfen? Oder wird die Menschheit wie ein kleines Licht in den Weiten des Universums erlöschen? Es wird sich zeigen.

SPIELMATERIAL

Ein kooperatives Würfelmanipulationsspiel.

1-4, 14+ 60 Min.

4 doppelseitige Basisscheiben



1 Drehteller



64 sechsstufige Würfel



(16 pro Farbe)

41 Forschungskarten



16 LVL 2



14 LVL 3



11 LVL 4



9 Matrixkarten



2 Plattform-Stativteile

1 Tesseract-Form



11 Charakterkarten



1 Plattform-Tableau



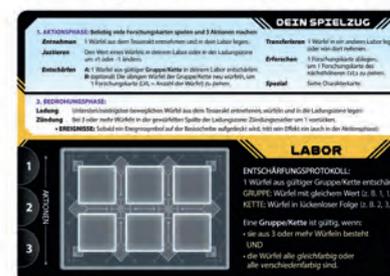
1 Entschärfungsmatrix

1 Zündungsmarker



1 Zündungstafel

4 Aktionsmarker



4 Labortafeln



SPIELAUFBAU

TESSERAKT UND PLATTFORM ZUSAMMENSETZEN



Steckt die zwei Plattform-Stativteile wie gezeigt ineinander.



Nehmt die Basisscheibe 1 und legt sie auf den Drehteller.

Legt den Drehteller auf das Stativ.

Stellt die fertige Plattform auf das Plattform-Tableau.

Stellt die Tesseract-Form auf die Basisscheibe.

Nehmt alle 64 Würfel und lasst sie langsam in die Form fallen. Achtet darauf, dass ihr jede Ebene komplett mit Würfeln auffüllt, bevor ihr die nächste Ebene beginnt.

Am Ende sind es 4 Würfebenen.

Nehmt die Tesseract-Form vorsichtig ab.



ACHTUNG:

Dreht die Scheibe ab jetzt nur noch langsam. Bei zu schnellem Drehen fallen die Würfel herunter.

⚡ Sollten beim Spielaufbau oder während des Spiels Würfel herunterfallen, legt sie so gut wie möglich auf ihre vorherigen Werte und Positionen zurück.

BASISSCHEIBEN & SCHWIERIGKEITSGRADE / VARIANTEN:

Im Spielumfang sind 4 doppelseitige Basisscheiben enthalten. Jede Basisscheibe hat einen anderen Schwierigkeitsgrad mit jeweils zwei Varianten (eine auf jeder Seite).

Wenn ihr zum ersten Mal spielt, solltet ihr die Basisscheibe 1 verwenden, insbesondere wenn dies euer erstes kooperatives Spiel ist oder jüngere Personen mitspielen. Habt ihr bereits Erfahrung mit kooperativen Strategiespielen, könnt ihr auch mit der Basisscheibe 2 einsteigen. Probiert beim nächsten Mal die andere Variante eurer Basisscheibe aus oder wagt euch an einen höheren Schwierigkeitsgrad. Mehr über die Ereignissymbole der Basisscheiben und weitere Anpassungen der Schwierigkeit findet ihr auf Seite 8 und 10.

Die Nummern der Basisscheiben geben den Schwierigkeitsgrad an. Die Buchstaben besagen, dass es sich um eine Variante mit dem gleichen Schwierigkeitsgrad handelt.



Basisscheibe 1/A: EINFACH • Basisscheibe 2/B: NORMAL • Basisscheibe 3/C: SCHWIERIG • Basisscheibe 4/D: PROFIS

SPIELAUFBAU



Diese Abbildung zeigt den Aufbau einer Partie zu zweit.

1. Stellt die zusammengebaute Tesseract-Plattform in die Mitte des Tisches und legt die Entschärfungsmatrix daneben.
2. Mischt die 9 Matrixkarten (die kleinen schwarz-weißen Karten) und legt je 1 verdeckt an die 6 runden Knotenpunkte am Rand der Entschärfungsmatrix. Legt die restlichen in die Spielschachtel zurück. Ihr braucht sie in diesem Spiel nicht.
3. Sortiert die Forschungskarten nach Level, mischt jeden Stapel und legt sie verdeckt neben die Entschärfungsmatrix.
4. Platziert die Zündungstafel unterhalb der Entschärfungsmatrix und legt den Zündungsmarker auf das Feld 0 der Tafel.
5. Nehmt euch je 1 gelbe Labortafel und 1 Aktionsmarker. Legt euren Aktionsmarker neben eure Labortafel. Ihr verwendet ihn später, um nachzuhalten, wie viele Aktionen ihr in eurem Zug schon gemacht habt und wie viele ihr noch übrig habt.
6. Mischt die Charakterkarten und teilt an alle je 1 aus. Legt sie aufgedeckt neben eure Labortafeln. Lest reihum eure Charakterfähigkeiten laut vor.

Wir empfehlen, die Charaktere zufällig zu verteilen, damit jedes Spiel etwas anders verläuft. Ihr könnt euer Forschungsteam aber auch selbst zusammenstellen.

7. Jeder Charakter erhält eine LVL-2-Forschungskarte (blau) und legt sie aufgedeckt neben sein Labor. Forschungskarten sind öffentliche Informationen.
8. Jeder Charakter entnimmt 1 Würfel von einer oberen Ecke des Tesserakts, würfelt ihn und legt ihn in sein Labor.
9. Jetzt lädt sich der Tesseract. Entnimmt dazu 2 weitere Würfel.
 - 1–2 Personen:** Entnimmt die zwei restlichen oberen Eckwürfel.
 - 3 Personen:** Entnimmt den restlichen oberen Eckwürfel und dann den Eckwürfel mit dem niedrigsten Wert auf der Ebene darunter.
 - 4 Personen:** Entnimmt den Eckwürfel mit dem niedrigsten Wert und dann den Würfel direkt darunter.

Diese beiden Würfel werden nun GELADEN. Das heißt, ihr würfelt sie und legt sie in die Ladungszone (unter der Tesseract-Plattform) unter die passenden Symbole.

AUFBAU ABGESCHLOSSEN

SPIELZIEL:

TESSERACT ist ein kooperatives Spiel. Das heißt, ihr gewinnt oder verliert alle zusammen. Ihr seid ein Forschungsteam, das versucht, den Tesseract zu entschärfen, bevor er vollständig hochgefahren ist und ein Loch in die Raum-Zeit reißt, das die Erde vernichtet.

Ihr **GEWINNT**, wenn ihr 1 Würfel in jeder Farbe und mit jedem Wert entschärft und so alle 24 Felder der Entschärfungsmatrix gefüllt habt.

Ihr **VERLIERT**, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Der letzte Würfel wird aus dem Tesseract entnommen.
- Es gibt 7 Zündungen.

KOMMUNIKATION:

Ihr dürft über alles sprechen und könnt gern mit offenen Karten spielen. Besprecht, was ihr in euren Spielzügen erreichen wollt und wie die anderen euch in diesem oder einem kommenden Zug dabei unterstützen können. Hört einander gut zu, da es oft viele Informationen gibt und man sich unmöglich auf alles gleichzeitig konzentrieren kann. Viele Fähigkeiten erfordern die Unterstützung anderer, daher ist es unabdingbar, dass ihr euch als Team koordiniert. Die endgültige Entscheidung trifft jedoch immer, wer gerade am Zug ist.

STARTPERSON:

Es beginnt, wer die Spielregeln am besten kennt. Alternativ beginnt, wer zuletzt auf die Uhr geschaut hat.

SPIELZUG:

Jeder Spielzug ist in zwei Phasen unterteilt: die **Aktionsphase** und die **Bedrohungsphase**.

In der **Aktionsphase** machst du 3 Aktionen und darfst beliebig viele Forschungskarten spielen. In der **Bedrohungsphase** musst du 1 Würfel aus dem Tesseract entnehmen, würfeln und in die Ladungszone legen, was zu einer Zündung führen kann.

Bei 7 Zündungen detoniert der Tesseract und ihr habt das Spiel verloren, also behaltet die Würfel in der Ladungszone gut im Blick.

Außerdem handelst du in beiden Phasen alle Ereignisse ab, die auf der Basisscheibe aufgedeckt werden (siehe „Ereignisse aufdecken“ auf S. 8). Nach Abschluss der Bedrohungsphase kommt die nächste Person im Uhrzeigersinn an die Reihe.



1. AKTIONSPHASE:

In deiner Aktionsphase machst du 3 der folgenden Aktionen. Du kannst mehrmals dieselbe Aktion oder auch unterschiedliche Aktionen wählen. Außerdem darfst du als **FREIE** Aktion beliebig viele Forschungskarten von deiner Hand spielen. Benutze deinen Aktionsmarker, um zu zählen, wie viele Aktionen du noch übrig hast.

ENTNEHMEN:

Entnimm einen *beweglichen* Würfel aus dem Tesseract und lege ihn auf ein freies Feld deines Labors, ohne seinen Wert zu verändern.

Ein Würfel gilt als *beweglich*, wenn er 3 oder mehr freie Seiten hat (einschließlich der Oberseite). Hat ein Würfel 2 oder weniger freie Seiten, ist er unbeweglich. Du kannst mit unbeweglichen Würfeln im Tesseract nicht interagieren und der Tesseract kann sie nicht laden.



JUSTIEREN:

Erhöhe oder verringere den Wert eines Würfels um 1. Damit kannst du beispielsweise einen Würfel mit Wert 3 auf 2 oder 4 justieren. **ACHTUNG:** Eine 6 KANN NICHT auf 1 justiert werden und eine 1 nicht auf 6.



Mit dieser Aktion kannst du einen Würfel in deinem Labor ODER in der Ladungszone justieren. Ersteres hilft dir, Gruppen und Ketten zur Entschärfung zu bilden, Letzteres verringert das Zündungsrisiko.

ACHTUNG: 1er in der Ladungszone KÖNNEN um -1 justiert werden. Sie werden dadurch zerstört und kommen in die Spielschachtel.

TRANSFERIEREN:

Bewege einen Würfel aus deinem Labor auf ein freies Feld eines anderen Labors ODER bewege einen Würfel aus einem anderen Labor in dein Labor. Durch das Transferieren von Würfeln wird die Entnahme von Würfeln aus dem Tesseract verlangsamt, was wichtig sein kann. **Hinweis:** Du brauchst die Erlaubnis der Person, mit deren Labor du interagieren willst.

ERFORSCHEN:

Lege eine Forschungskarte von deiner Hand ab, um eine Forschungskarte des nächsthöheren Levels zu ziehen. Lege beispielsweise eine LVL-2-Karte ab, um eine LVL-3-Karte zu ziehen.



ENTSCHÄRFEN:

Dies ist die wichtigste Aktion im Spiel. Mit jedem entschärften Würfel rückt ihr dem Sieg einen Schritt näher. Außerdem ist es die einzige Möglichkeit, an neue Forschungskarten zu kommen.

1. Um einen Würfel entschärft zu können, brauchst du eine gültige Gruppe oder Kette von Würfeln in deinem Labor. Du kannst die Würfel auf deiner Labortafel nach Belieben umsortieren.

- GRUPPE: Würfel mit gleichem Wert (z. B. 1, 1, 1)
- KETTE: Würfel in lückenloser Folge (z. B. 3, 4, 5)

Eine Gruppe oder Kette von Würfeln ist gültig, wenn:

- sie aus mind. 3 Würfeln besteht UND
- alle Würfel *gleichfarbig* ODER alle Würfel *verschiedenfarbig* sind.



2. Wähle 1 der Würfel aus einer gültigen Gruppe oder Kette und lege ihn auf ein freies Feld der Entschärfungsmatrix, entsprechend seinem Wert und seiner Farbe. Auf der Entschärfungsmatrix kann nur 1 Würfel von jeder Farbe/Wert-Kombination liegen.



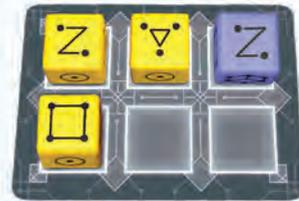
3. Überprüfe die Ladungszone. Liegt dort ein Würfel, der in Farbe UND Wert mit dem entschärften Würfel übereinstimmt, darfst du ihn zerstören und in die Spielschachtel legen. Gibt es mehrere solche Würfel in der Ladungszone, zerstörst du trotzdem nur einen. Du darfst dies bei jeder Entschärfung tun, egal ob du sie durch eine Aktion oder einen Karteneffekt erzielst.



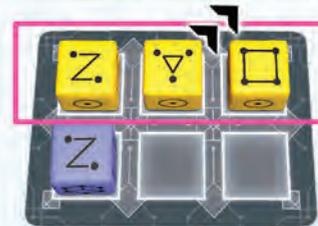
Tip: Wenn es in der Ladungszone keinen exakt passenden Würfel gibt, aber einen farblich passenden Würfel mit ähnlichem Wert, justiere den geladenen Würfel zuerst, damit du ihn später beim Entschärfen zerstören kannst.

4. (optional) Würfle, um eine Forschungskarte zu erhalten. Du darfst die **übrigen Würfel der Gruppe oder Kette**, die du zum Entschärfen verwendet hast, würfeln, um eine Forschungskarte zu erhalten. Das Level der Forschungskarte entspricht der Anzahl der Würfel, die du gewürfelt hast. Anschließend legst du die Würfel mit ihren neuen Werten in dein Labor zurück. Dieser Schritt ist optional. Du kannst auch entscheiden, die Werte der übrigen Würfel zu behalten.

Beispiel für die Aktion ENTSCHÄRFEN: Eine Forscherin hat diese Würfel in ihrem Labor. Sie darf die Würfel innerhalb ihres eigenen Labors nach Belieben anordnen.



Sie bildet mit den gelben Würfeln eine gültige Kette (2, 3, 4) und beschließt, die gelbe 3 zu entschärfen.



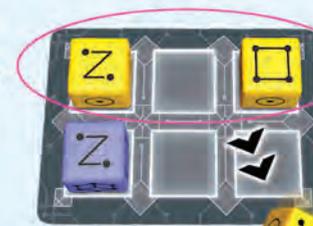
Sie nimmt die gelbe 3 aus ihrem Labor und legt sie auf das passende freie Feld der Entschärfungsmatrix.



Da in der Ladungszone ebenfalls eine gelbe 3 liegt, wird diese zerstört und in die Spielschachtel gelegt (siehe Bedrohungsphase: Ladung).



Die Forscherin könnte die übrigen zwei gelben Würfel in ihrem Labor liegen lassen und auf eine dritte 2 in einer anderen Farbe hoffen. Stattdessen beschließt sie, die übrigen zwei Würfel aus der verwendeten Kette zu würfeln. Dafür erhält sie eine LVL-2-Forschungskarte. (Hinweis: Den blauen Würfel darf sie nicht würfeln, da er nicht Teil der Kette war.)



Sie legt die gelben Würfel mit ihren neuen Werten ins Labor zurück.



SPEZIALAKTION:

Jeder Charakter hat eine Spezialaktion auf seiner Charakterkarte. Spezialaktionen können sehr stark sein, also vergiss sie nicht, wenn du deine 3 Aktionen für deinen Zug planst.

Aufbau einer Charakterkarte:

← Passive Fähigkeit

← Spezialaktion

Zusätzlich zu seiner Spezialaktion hat jeder Charakter eine passive Fähigkeit. Diese Fähigkeit ist dauerhaft in Kraft, du musst also keine Aktion für sie ausgeben (sie kann sich allerdings auf bestimmte Aktionen beziehen). Wenn nicht anders angegeben, können Spezialaktionen und passive Fähigkeiten auch mehrmals pro Zug verwendet werden.



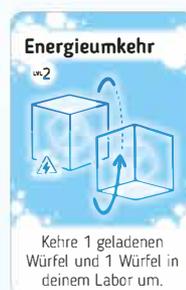
Manche Charakterfähigkeiten sind speziell auf Teamwork ausgelegt und unterstützen die Aktionen anderer. Charaktere mit solchen Fähigkeiten sind durch eine kleine Raute in der unteren Kartenecke markiert. Die Transportingenieurin kann z. B. mit **Verpacken** 2 Würfel entnehmen und sie dann mit **Effizienz** justieren und in andere Labors transferieren. Wenn dir dieser Spielstil nicht aktiv und spannend genug erscheint, spiele einen anderen Charakter. Das heißt jedoch NICHT, dass Unterstützungscharaktere schlecht sind. Jedes Team profitiert davon, wenn ein oder zwei von ihnen dabei sind.

FORSCHUNGSKARTEN:

In deiner Aktionsphase darfst du beliebig viele Forschungskarten von deiner Hand spielen. Du darfst dies vor, während und nach deinen Aktionen tun. Um eine Forschungskarte zu spielen, lies den Effekt und führe ihn aus. Anschließend legst du die Karte ab. Das Spielen einer Forschungskarte ist eine FREIE Aktion und verbraucht keine deiner normalen Aktionen.

Du kannst beliebig viele Forschungskarten auf der Hand halten. Sie sind jedoch eine begrenzte Ressource. Wenn ein Forschungskartenstapel leer ist, könnt ihr von diesem Stapel nichts mehr ziehen. Der Stapel wird nicht neu gemischt.

Sofern nicht anders angegeben, kannst du in der Bedrohungsphase keine Forschungskarten spielen. Du kannst sie auch nicht an andere weitergeben oder sie in den Zügen anderer Personen spielen.



Es gibt drei Levels von Forschungskarten, jeweils mit eigenem Stapel. Je höher das Level, desto stärker die Effekte der Karte. Die Effekte der pinken LVL-4-Karten können spielentscheidende Vorteile bieten. (*Hinweis: Es gibt kein LVL 1, da beim Entschärfen niemals weniger als zwei Würfel übrig bleiben können.*)

Tipp: Jedes Forschungslevel ist ungefähr doppelt so stark wie das Level darunter. Unterschätze nicht, wie mächtig LVL-4-Karten sind! Mit der Aktion **ERFORSCHEN** kannst du auf stärkere Karten hinarbeiten.

SCHLÜSSELWÖRTER:

Auf Forschungs- und/oder Charakterkarten kommen einige Schlüsselwörter vor. Für sie gelten die folgenden Regeln:

EINSTELLEN: Ändere den Wert des Würfels auf einen beliebigen (von 1 bis 6).

UMKEHREN: Drehe den Würfel auf die gegenüberliegende Seite (z. B. von 6 auf 1).

UMPOSITIONIEREN: Bringe einen beweglichen Würfel im Tesseract auf eine andere Position innerhalb des Tesseracts. Die neue Position darf nicht höher sein als die vierte Würfelebene und du darfst den Wert des Würfels nicht verändern.

HINWEIS: Es ist nicht klug, einen Würfel direkt auf die Basisscheibe zu legen, da das Ereignis dann nochmals ausgelöst wird, wenn der Würfel entfernt wird.

2. BEDROHUNGSPHASE:

In der Bedrohungsphase lädt sich der Tesseract weiter auf und leitet die Zündungssequenz ein. Du **MUSST** in dieser Phase 1 Würfel im Tesseract auf folgende Weise laden:

LADUNG:

Drehe den Tesseract vorsichtig, um die unterste Würfelebene zu finden, auf der es einen *beweglichen* Würfel gibt. Dieser Würfel wird geladen. Gibt es mehrere bewegliche Würfel auf dieser Ebene, wird der mit dem niedrigsten Wert geladen. Haben mehrere bewegliche Würfel auf dieser Ebene den niedrigsten Wert, entscheidest du, welcher von ihnen geladen wird.

(Hinweis: Immer wenn vom untersten/niedrigsten Würfel die Rede ist, bestimmst du ihn auf diese Weise.)

Beispiel:

In dieser Situation müsst ihr entscheiden, ob die lila 5 oder die blaue 5 geladen wird. Die gelbe 2 wird auf keinen Fall geladen, da sie unbeweglich ist.



Entnimm den Würfel aus dem Tesseract. Würfle ihn und lege ihn unter das passende Wert-Symbol in die Ladungszone.

Würfle den neu geladenen Würfel und lege ihn in die Ladungszone.



Wenn in der gewürfelten Spalte nun 3 oder mehr Würfel liegen, kommt es zu einer Zündung. Bewege den Zündungsmarker um 1 Feld auf der Zündungsleiste weiter. Die Vernichtung der Erde ist einen Schritt näher gerückt.



ACHTUNG: Wenn du einen geladenen Würfel durch JUSTIEREN in eine Spalte mit 2 oder mehr Würfeln bewegst, kommt es NICHT zu einer Zündung. So kannst du das Risiko von mehreren gefährdeten Spalten auf eine Spalte konzentrieren. Außerdem gibt es Charakterfähigkeiten, die von Spalten mit 3 oder mehr Würfeln profitieren. Trotzdem solltest du die Risiken gut abwägen.

Wenn nach dem Laden des neuen Würfels 6 oder mehr Würfel in der gewürfelten Spalte liegen, kommt es stattdessen zu zwei Zündungen!

EREIGNISSE AUFDECKEN:

Wird ein Würfel von der untersten Ebene des Tesseracts entnommen, kommt ein Ereignissymbol auf der Basisscheibe zum Vorschein. Das Ereignis wird sofort ausgelöst. Meistens passiert dies, wenn der Tesseract einen Würfel lädt. Es kann aber auch passieren, wenn du in deiner Aktionsphase einen Würfel von der untersten Ebene entnimmst.



EREIGNISSYMBOL:

Alle Ereignissymbole sind gefährlich, einige mehr als andere. Es empfiehlt sich, das Aufdecken der Ereignissymbole so lange wie möglich hinauszuzögern. Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade der Basisscheiben ergeben sich daraus, dass sie mehr oder weniger der schlimmsten Ereignisse enthalten. Dies sind die Effekte der Ereignisse:



BESCHLEUNIGUNG: Zerstöre den untersten/niedrigsten beweglichen Würfel im Tesseract und lege ihn in die Spiel-schachtel. *Das Zerstören von Würfeln beschleunigt euer Ende.*



ANREICHERUNG: Würfle den niedrigsten geladenen Würfel in der Ladungszone neu. *Es besteht die Gefahr, dass es zu einer unerwarteten Zündung kommt.*



KETTENREAKTION: Der unterste/niedrigste bewegliche Würfel im Tesseract wird geladen. *Wie zu Beginn der Bedrohungsphase. Und ja, dadurch kann es zu weiteren Ereignissen kommen.*



SPALTUNG: Der unterste/niedrigste bewegliche Würfel im Tesseract UND 1 zufälliger zerstörter Würfel werden geladen. *Zwei neue Würfel in der Ladungszone können verheerend sein. Halte die Ladungszone so leer wie möglich.*



EMP-WELLE: Wähle ein Labor, das du abschirmen willst. Würfle alle Würfel in allen anderen Labors neu. *Dadurch können angefangene Gruppen und Ketten durcheinander geraten, aber ihr könnt auch Glück haben.*



EMP-EXPLOSION: Würfle alle Würfel in ALLEN Labors neu.



PHASENWECHSEL: Ändere alle geladenen Würfel mit GERADEN Werten um +1. *Ein sehr gefährliches Ereignis, das 1 oder mehrere Zündungen hervorrufen kann. Ihr müsst die Ladungszone noch stärker kontrollieren.*



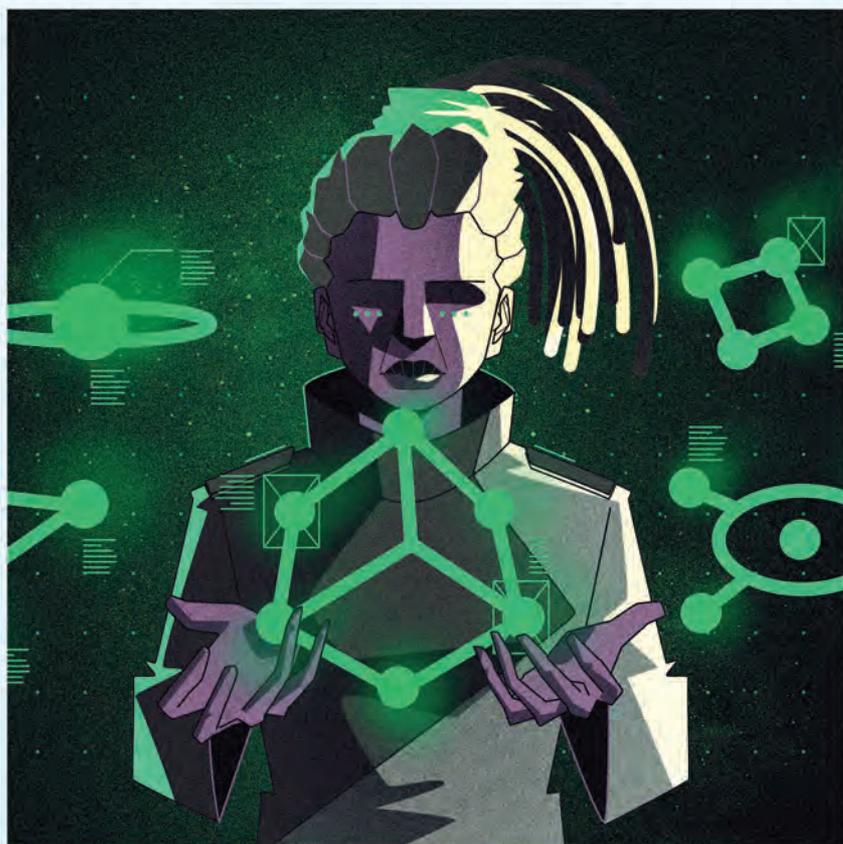
SCHOCKWELLE: Zerstöre alle Würfel in ALLEN Labors, die den gewürfelten WERT des neu geladenen Würfels bzw. den Wert des zuletzt entnommenen Würfels haben. *Die Farbe spielt keine Rolle. Dieses Ereignis kann verheerend sein.*

DAS RISIKO IN DER LADUNGSZONE MINIMIEREN:

Je mehr Würfel sich in der Ladungszone ansammeln, desto höher wird das Risiko einer Zündung. Daher ist es sehr wichtig, dass ihr die Ladungszone im Blick und unter Kontrolle behaltet. Mit euren Standardaktionen könnt ihr keine Würfel aus der Ladungszone entfernen, aber ihr könnt sie auf folgende Weise manipulieren, um das Risiko zu senken:

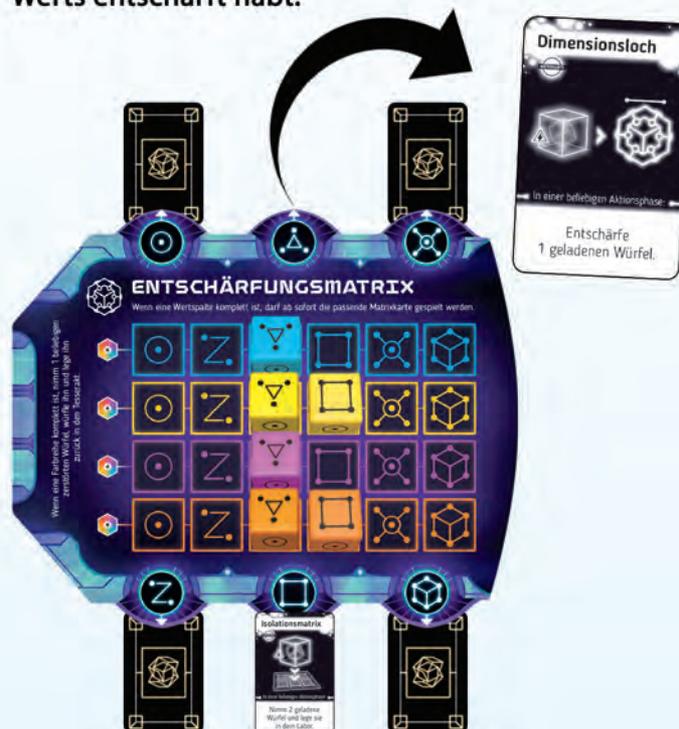
- Wenn ihr mit JUSTIEREN den Wert eines geladenen 1er-Würfels verringert, wird er zerstört.
- JUSTIEREN ist auch dann hilfreich, wenn es keine geladenen 1er gibt. Ihr könnt entweder den Wert eines geladenen Würfels näher an 1 heranbringen oder die geladenen Würfel besser verteilen. Zwei geladene Würfel mit gleichem Wert sind eine unmittelbare Gefahr. Manchmal hilft es, einen davon auf einen höheren Wert zu justieren.
- Immer wenn ihr einen Würfel **ENTSCHÄRFT**, könnt ihr 1 Würfel mit gleicher Farbe und gleichem Wert in der Ladungszone zerstören. Dies ist bei jedem Entschärfen möglich, egal ob es durch eine Aktion oder einen Karteneffekt erzielt wurde.
- Einige Forschungs-, Matrix- und Charakterkarten können ebenfalls Würfel in der Ladungszone justieren, zerstören oder anderweitig manipulieren.

Nach der Bedrohungsphase kommt die nächste Person im Uhrzeigersinn an die Reihe.



BELOHNUNGEN FÜR ENTSCHÄRFUNGEN:

Zum Glück gibt es nicht nur Gefahren, sondern auch nützliche Hilfsmittel, die ihr beim Auffüllen der Entschärfungsmatrix erhalten könnt. Rings um die Entschärfungsmatrix liegen 6 verdeckte Karten, die **Matrixkarten**. Sie funktionieren ähnlich wie Forschungskarten mit dem Unterschied, dass sie im Zug einer **BELIEBIGEN** Person gespielt werden können. Matrixkarten enthalten einige der stärksten Effekte im Spiel. Ihr bekommt sie, wenn ihr alle 4 Würfel eines bestimmten Werts entschärft habt.



Wenn ihr alle 4 Würfel mit Wert 3 entschärft habt, bekommt ihr die Matrixkarte neben der 3.

Wenn ihr 2 Würfel mit Wert 4 entschärft habt, deckt ihr die Matrixkarte neben der 4 auf.

Wenn ihr 2 der 4 Würfel eines bestimmten Werts entschärft habt, dürft ihr die passende Matrixkarte aufdecken. Dadurch wisst ihr im Voraus, welche Karte es hier gibt, auch wenn ihr sie noch nicht bekommt. Erst wenn du den vierten Würfel dieses Werts entschärft, legst du die Karte neben dein Labor. Ab jetzt können alle diese Karte jederzeit während ihrer Aktionsphase verwendet werden. Nach der Verwendung wird die Karte abgelegt.

Wenn du den sechsten Würfel einer bestimmten Farbe entschärft, darfst du einen zerstörten Würfel beliebiger Farbe aus der Spielschachtel nehmen, ihn würfeln und zurück in den Tesseract legen. Der eine oder andere Extrawürfel im Tesseract kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage machen.



ENDE DES SPIELS:

Ihr **GEWINNT**, sobald alle 24 Felder der Entschärfungsmatrix mit Würfeln aufgefüllt sind, also je 1 Würfel in jeder Wert/Farbe-Kombination. Wenn das passiert, fährt der Tesseract herunter und die Welt ist gerettet!

Ihr **VERLIERT**, sobald der Zündungsmarker das letzte Feld der Zündungsleiste erreicht. Die siebte Zündung löst eine Detonation aus, die das Raum-Zeit-Gefüge zerreißt und uns alle vernichtet. Ihr **VERLIERT** auch, wenn sich zu Beginn der Bedrohungsphase keine Würfel mehr im Tesseract befinden. In diesem Fall detoniert der Tesseract sofort und löscht die Menschheit aus.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

F: Wenn ich einen geladenen Würfel justiere und dadurch 3 (oder mehr) Würfel mit gleichem Wert in der Ladungszone liegen, kommt es dann zu einer Zündung?

A: Nein. Zu einer Zündung kann es nur kommen, wenn der Tesseract einen Würfel lädt oder ein Ereignis stattfindet.

F: Wenn ich in meiner Aktionsphase einen Würfel von der untersten Ebene entnehme und dadurch ein Ereignissymbol aufdecke, wird das Ereignis sofort ausgelöst?

A: Ja. Das Ereignis wird unmittelbar nach dem Aufdecken ausgelöst, egal in welcher Phase es aufgedeckt wurde und wodurch.

F: Was sollen wir tun, wenn versehentlich Würfel vom Tesseract herunterfallen?

A: Es ist kein Geschicklichkeitsspiel. Versucht einfach, den Tesseract so gut wie möglich zu rekonstruieren. Wenn ihr die Werte und Positionen der heruntergefallenen Würfel noch wisst, umso besser. Aber selbst wenn ihr nicht mehr alles exakt rekonstruieren könnt, sollten sich die Auswirkungen auf das Spiel in Grenzen halten, solange die Anzahl der Würfel im Tesseract unverändert bleibt.

WEITERE ANPASSUNGEN DER SCHWIERIGKEIT:

Neben den vier Schwierigkeitsgraden der Basisscheiben gibt es noch weitere Anpassungsmöglichkeiten, die ihr ausprobieren könnt.

- **Keine Forschungskarten zum Start:** In einer frühen Version des Spiels war es nicht vorgesehen, dass ihr zu Spielbeginn je 1 Forschungskarte erhaltet. Ohne Startkarten fallen die 2 bis 4 „kostenlosen“ Aktionen weg, die diese Karten geben. Wenn ihr das Spiel etwas herausfordernder gestalten wollt, verzichtet auf die Startkarten (einige aus dem Autorenteam spielen immer so).
- **Mehr geladene Würfel zum Start:** Wenn ihr beim Spielaufbau 1 oder 2 weitere Würfel ladet, steigt das Risiko einer Zündung schneller UND die Anzahl der Würfel im Tesseract sinkt, was eine Niederlage durch 0 Würfel wahrscheinlicher macht. Mit wie vielen geladenen Würfeln zum Start könnt ihr immer noch gewinnen?

CREDITS

AUTOR: James Firnhaber

ILLUSTRATION: Denis Frietas

GRAFIKDESIGN: James Firnhaber

ENTWICKLUNG, GRAFIKDESIGN: Curt Covert

KICKSTARTER-TEAM: Jondi Soper und Off-Duty Ninja

REGELTEXTE: Linda Baldwin, Curt Covert

BESONDERER DANK: An Steph für ihre Unterstützung, Ermutigung und vieles mehr. An meine Familie, die sich alle meine neuen Ideen angehört hat. An Jay und Alex, die immer wieder und wieder gespielt haben. An Henry, Glenn, Greg, John, Corey und die vielen anderen, die ihre Gedanken, Zeit und Energie investiert haben! Und an unsere enthusiastischen Fans und Backer, die uns dabei geholfen haben, das Spiel zu dem umfangreichen und soliden Produkt zu machen, das es heute ist. Vielen Dank!

DEUTSCHE AUSGABE: ASMODEE GERMANY

Sophia Keßler, Susanne Kraft, Vanessa Löhr, Steffen Trzensky



ITEM #: SND 1010



facebook.com/smirkanddagger/
SmirkandDagger.com
smirkanddagger@gmail.com

© 2023 Smirk & Dagger Games. Alle Rechte vorbehalten.
30 Lyrical Lane, Sandy Hook, CT 06482 USA





THE SECRET



SPIELZUG-ÜBERSICHT

1. Aktionsphase:

Mache 3 Aktionen und spiele beliebig viele Forschungskarten von deiner Hand. Du kannst die Aktionen in beliebiger Reihenfolge machen und auch mehrmals dieselbe.

- **Entnehmen:** Entnimm 1 beweglichen Würfel aus dem Tesseract und lege ihn in dein Labor.
 - EREIGNISSE: Falls du Ereignisse aufgedeckt hast, werden sie sofort ausgelöst.
- **Justieren:** Justiere den Wert eines Würfels in der Ladungszone oder in deinem Labor um +1 oder -1.
 - Wenn du einen geladenen Würfel mit Wert 1 um -1 justierst, zerstöre ihn.
- **Transferieren:** Bewege 1 Würfel aus deinem Labor in ein anderes Labor oder umgekehrt.
- **Erforschen:** Lege 1 Forschungskarte von deiner Hand ab, um 1 Forschungskarte des nächsthöheren Levels zu ziehen.
- **Entschärfen:** Lege 1 Würfel aus einer gültigen Gruppe oder Kette in deinem Labor auf ein freies Feld der Entschärfungsmatrix.
 - Zerstören: Wenn der entschärfte Würfel exakt mit einem geladenen Würfel übereinstimmt (in Wert und Farbe), zerstöre den geladenen Würfel.
 - Würfeln (optional): Du darfst die übrigen Würfel der verwendeten Gruppe oder Kette würfeln, um eine Forschungskarte zu ziehen. Ihr Level entspricht der Anzahl der gewürfelten Würfel.
- **Spezial:** Jede Charakterkarte verfügt über eine individuelle Spezialaktion.

Sind am Ende der Aktionsphase alle Felder der Entschärfungsmatrix GEFÜLLT, habt ihr GEWONNEN.

2. Bedrohungsphase:

Befinden sich keine Würfel mehr im Tesseract, habt ihr VERLOREN. Ansonsten ...

- **Ladung:** Finde den untersten/niedrigsten Würfel und entnimm ihn aus dem Tesseract. Würfle ihn und lege ihn unter das passende Symbol in die Ladungszone.
- **Zündung:** Falls in der gewürfelten Spalte nun 3 oder mehr Würfel liegen, rücke den Zündungsmarker um 1 vor. Falls in der gewürfelten Spalte nun 6 oder mehr Würfel liegen, rücke den Zündungsmarker stattdessen um 2 vor.

Sobald der Zündungsmarker die 7 erreicht, habt ihr VERLOREN.

- **Ereignisse:** Falls durch das Laden des Würfels ein Ereignis aufgedeckt wurde, wird es sofort ausgelöst.

3. Die nächste Person im Uhrzeigersinn kommt an die Reihe.