

Ursuppe

von Doris Matthäus & Frank Nestel
Ein Strategiespiel für 3 oder 4 Spieler
ab 12 Jahren. Spieldauer ca. 2 Stunden





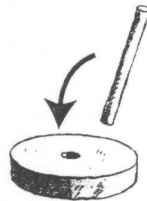
3. Auflage



Deutscher
Spiele
Preis 1998
2. Platz

A. Material

- 1 Spielplan (die Ursuppe mit Windrose und Zählleiste)
- 28 Amöben in 4 Farben und 4 Formen
Vor dem ersten Spiel müssen die Amöben zusammengesteckt werden: In die Bohrung in der Mitte der Amöben je ein Holzstäbchen (mit einem Hammer) vorsichtig hineinklopfen.
- 36 Biopunkte (BP), kleine mit Wert 1, große mit Wert 5
- 28 Schadensperlen (SP) 
- 220 Nährstoffe in 4 Farben (je Farbe 55 Holzklötzchen)
- 4 Setzsteine 
- 30 Genkarten mit Fähigkeiten (zusätzlich 3 Blankokarten)
- 11 Umweltkarten (mit Ozonschichtdicke und Strömungsrichtung)
- 2 Würfel
- 4 Kurzübersichten mit den Spielphasen und Genkarten
und natürlich diese Spielanleitung.



B. Spielidee und Spielziel

Jeder Spieler kontrolliert einen urzeitlichen Amöbenstamm in einer Welt, in der es noch kein höheres Leben gibt. Zu Spielbeginn können sich die Amöben ernähren, vermehren und unkoordiniert zappeln. Durch Genkarten kann jeder Spieler die Fähigkeiten seiner Amöben und damit die Spielregeln für sich verändern und dadurch Einfluß auf die Entwicklung seines Stammes nehmen. Dabei gibt es natürlich auch Rückschläge. Viele lebende Amöben und viele Fähigkeiten erzeugen den Fortschritt, der letztlich über den Sieg entscheidet.

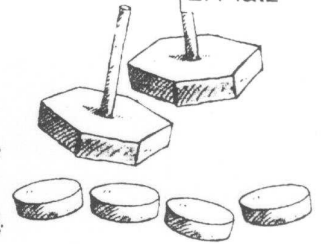
C. Über diese Anleitung

Diese Anleitung besteht aus 5 Teilen:

- Dem Vorspann, Abschnitt A.-C.
- Der Erklärung zum Spielbeginn, Abschnitt D.
- Der Erklärung zum Spielablauf, Abschnitt E.
- Der Ursuppe-Enzyklopädie: Regelerläuterungen alphabetisch nach Stichworten sortiert. Diese Stichworte sind im Text mit Sternchen markiert. Die Enzyklopädie benötigt man aber nur, wenn man spezielle Informationen braucht.
- Auf den Extrablättern befindet sich eine Kurzübersicht über den Spielablauf und die genaue Beschreibung der Genkarten.

D. Spielvorbereitung

Der *Spielplan mit der Ursuppe wird ausgebreitet. Jeder Spieler erhält die Amöben einer Farbe, 4 kleine braune *Biopunkte (BP) und 1 Kurzanleitung.



Die großen hellbraunen Biopunkte haben den Wert 5.

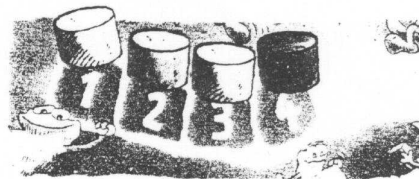
Von den Farben der Mitspielenden Amöben kommen je 2 *Nährstoffe in jedes Feld der Ursuppe. Die übrigen Nährstoffe in diesen Farben legt man griffbereit (ein Schälchen ist praktisch) auf die Seite.

Bei 3 Spielern werden die Amöben und Nährstoffe der 4. Farbe weggelegt und nur die Genkarten verwendet, die rechts unten mit einer 3 markiert sind.

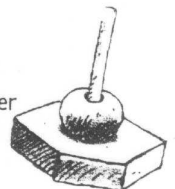
Die *Umweltkarten werden gemischt. Eine wird aufgedeckt und passend auf der *Windrose auf dem *Spielplan plaziert:



Die Start-*Rangfolge wird bestimmt, indem Setzsteine auf die Felder 1 - 4 (bei 3 Spielern 1 - 3) auf dem Plan plaziert werden: Dazu würfeln die Spieler. Bei Gleichstand müssen die entsprechenden Spieler noch einmal würfeln. Der Spieler mit der höchsten Zahl setzt seinen Stein auf das Feld seiner Wahl, dann der Spieler mit der zweithöchsten, usw. Auf jedem Feld darf nur ein Setzstein stehen.



*Aufsteigend, d.h. beginnend mit dem Spieler der auf Feld 1 gelandet ist, setzen alle Spieler eine ihrer Amöben, versehen mit 1 Schadenspunkt (SP) (*Schaden), auf ein Feld, auf dem keine andere Amöbe steht. Bei 3 Spielern haben die ersten Amöben keinen SP. Die Nummer der eingesetzten Amöbe ist beliebig. In der umgekehrten Reihenfolge, also *absteigend, wird danach von jedem Spieler eine zweite Amöbe ohne SP eingesetzt. Nach dem Einsetzen steht auf jedem Feld der Ursuppe höchstens eine Amöbe, das wird sich später ändern!



E. Spielablauf

Das Spiel besteht aus Runden, jede Runde besteht aus **6 Phasen**, die der Reihe nach absolviert werden.

1. Bewegen und Fressen

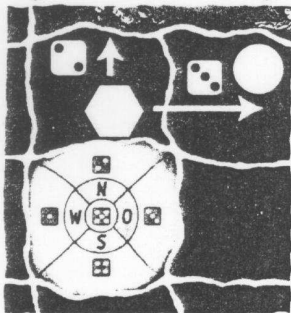
*Aufsteigend kommen die Spieler an die Reihe. Der Spieler, der am Zug ist, geht seine Amöben in der Ursuppe in *numerischer Reihenfolge (1,2,3,4,5,6,7) durch:

Jede Amöbe hat zwei Möglichkeiten:

a. Die Amöbe läßt sich *treiben:

Sie wird dann ein Feld weit in *Strömungsrichtung versetzt, bleibt aber vor Hindernissen (Feldrand, Windroseninsel) einfach stehen. Andere Amöben sind kein Hindernis, es können mehrere Amöben auf einem Feld stehen.

b. Alternativ kann sich eine Amöbe auch aus eigener Kraft *bewegen.



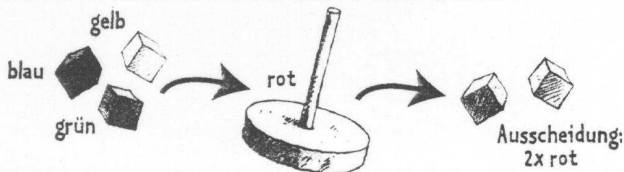
Beispiel: Bei 2 müßte die Amöbe 1 Feld nach Norden, bleibt aber wegen dem Feldrand stehen. Bei 3 muß sie sich nach Osten bewegen.

Für eine Amöbe ohne Zusatzgene ist dies ein unkoordiniertes *Zappeln: Der Spieler zahlt **1*BP** und würfelt. Die Amöbe muß ein Feld in die *Richtung, die gemäß *Windrose der gewürfelten Zahl entspricht, versetzt werden. Eine 5 bedeutet Stillstand, eine 6 freie Auswahl. An Hindernissen (Spielfeldrand, Windroseninsel) wird gestoppt.

Jede Amöbe muß entweder *treiben oder sich *bewegen. Stehenbleiben kann sie nur bei Strömungsstillstand (eine der Umweltkarten) oder durch eine entsprechende Bewegung!

Nach dem Treiben oder Bewegen versucht die Amöbe zu *fressen. Eine Amöbe frißt 3 *Nährstoffe, sie frißt nie ihre eigene Farbe. Bei 4 Spielern frißt eine Amöbe von jeder Fremdfarbe einen Nährstoff. Bei 3 Spielern frißt sie von einer der beiden Fremdfarben zusätzlich einen zweiten Nährstoff, die Farbe kann von Fall zu Fall entschieden werden.

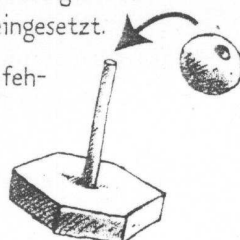
Findet die Amöbe genug Nahrung, so werden die gefressenen Nährstoffe durch zwei in der Amöbenfarbe ersetzt.



Im Verlauf des Spieles kommt es an dieser Stelle eventuell zu *Nährstoffmangel. Fehlen beim Ausscheiden benötigte Nährstoffe, so werden nur die noch vorhandenen eingesetzt.

Eine Amöbe, der ein oder mehrere Nährstoffe fehlen, ***hungert: Sie nimmt nichts zu sich, scheidet nichts aus und erhält 1*SP.**

Amöben fressen also nur, wenn sie **alle** benötigten Nährstoffe vorfinden.



Danach kommt die nächste Amöbe an die Reihe.

Ist ein Spieler mit allen seinen Amöben auf dem Spielplan fertig, so kommt *aufsteigend der nächste Spieler an die Reihe, usw.



2. Umwelt und Gendefekte

Die alte *Umweltkarte auf der *Windrose wird weggelegt und eine neue auf der Windrose plaziert.

Ab Runde 2 kann es zu Gendefekten kommen:

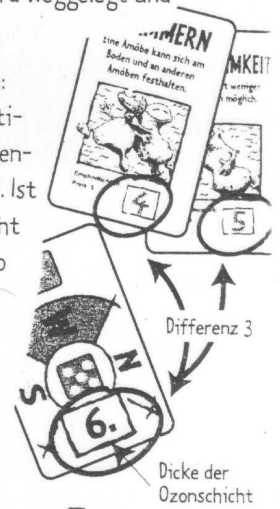
Für jeden Spieler wird die **Summe** der (Mutations-)*Empfindlichkeiten auf allen seinen *Genkarten errechnet (rote Zahlen unten rechts). Ist diese Zahl größer als die Dicke der Ozonschicht auf der eben aufgedeckten *Umweltkarte, so muß die Differenz ausgeglichen werden. Dies geschieht durch Abgeben von Genen oder BP (Beispiel siehe *Gendefekt).

Abgegebene Genkarten zählen mit ihrer Empfindlichkeit, und jeder BP zählt 1.

z.B.:  +  = 5

Eine Überbezahlung beim Abgeben von Genen verfällt.

Abgegebene Gene stehen wieder zum allgemeinen Erwerb frei.



3. Neue Gene

*Absteigend kaufen die Spieler neue *Genkarten für BP. Jeder Spieler kommt genau einmal an die Reihe und kauft die Karte/Karten, die er haben will und bezahlen kann.

Kein Spieler darf Gene doppelt besitzen.

Die Gene sind auf den Kurzübersichten beschrieben.

Regeln auf Genkarten haben Vorrang gegenüber Grundregeln.

Gene wirken sofort für alle Amöben eines Spielers.

4. Zellteilung

Es wird *absteigend gespielt. Jeder Spieler erhält **10 BP**.

Mit den neuen und eventuell aufgesparten BP können sich seine Amöben teilen. Für jeweils **6 BP** darf eine neue Amöbe

ohne Schaden in die Ursuppe gesetzt werden. Neue Amöben

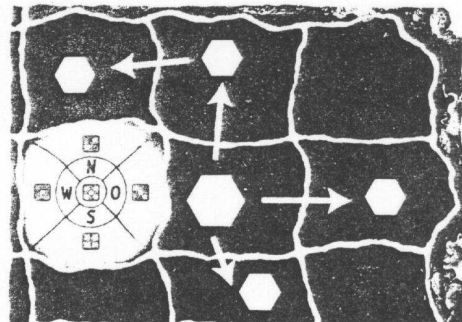
müssen auf Felder gesetzt werden, die keine **eigenen** Amöben

enthalten (Fremde Amöben dürfen sich darin befinden). Das

Feld muß in gerader Richtung (nicht diagonal) benachbart sein

zu einem Feld mit einer eigenen (auch eben erst entstandenen)

Amöbe.



Die Enzyklopädie der Ursuppe

Im folgenden sind einzelne Regeldetails erläutert. Die Details sind alphabetisch nach Stichworten sortiert.

Absteigend, Aufsteigend: Die Spieler spielen in einer Phase absteigend, wenn der Spieler beginnt, der auf der *Laufbahn führt (Phase 2, 3, 4, 5, 6).

Beginnt der am weitesten zurückliegende Spieler, so wird die Phase aufsteigend gespielt. (Phase 1)

Angriff: Amöben mit den Genen ÜBERLEBENSKAMPF oder AGGRESSION können andere Amöben angreifen.

Bewegung, bewegen: Gegenteil von *treiben lassen: Die aktive Bewegung einer Amöbe.

Biopunkte: Die Biopunkte (BP) stellen ein Maß für die Vitalität eines Amöbenstammes dar. Sie dienen dazu, *Fähigkeiten zu erwerben, seine Amöben zu teilen, mit ihnen zu *zappeln oder spezielle Fähigkeiten zu verwenden.

BP: *Biopunkte.

Empfindlichkeit: (Negative) Eigenschaft, die man mit einer *Genkarte zusammen erwirbt.

Fähigkeiten: Durch den Erwerb neuer *Gene erhalten Amöben neue Fähigkeiten.

Fortschritt, Fortschrittstabelle:

Der Fortschritt hängt davon ab, wieviele Amöben ein Spieler in der Ursuppe hat, und wieviele *Genkarten er besitzt.

In der Wertungsphase werden die Setzsteine der Spieler anhand der nebenstehenden Tabellen bewegt. Besetzte Felder werden bei der Bewegung auf der *Laufbahn nicht mitgezählt.

fressen: Eine Amöbe ohne spezielle (Ernährungs-) Gene frisst 3 Nährstoffe, aber nie ihre eigene Farbe. Bei 4 Spielern frisst eine Amöbe von jeder Fremdfarbe einen Nährstoff. Bei 3 Spielern frisst sie von einer Fremdfarbe einen zweiten Nährstoff, von welcher Farbe kann von Fall zu Fall entschieden werden. Nach dem Fressen scheidet eine Amöbe 2 Nährstoffe der eigenen Farbe aus.

Eine Amöbe, die nicht genug oder nicht die richtigen Nährstoffe vorfindet, *hungert, sie frisst **nichts**, scheidet nichts aus und erhält einen SP.

Gendefekt: Liegt bei einem Spieler die Summe der (Mutations-)*Empfindlichkeiten auf seinen *Genkarten über der Stärke der *Ozonschicht auf der aktuellen *Umweltkarte, so muß die Differenz durch Abgeben von Genen oder BP ausgeglichen werden.

Beispiel: Ein Spieler besitzt die Gene Stromlinienform, Geschwindigkeit und Teilungsrate. Das ergibt eine Gesamtempfindlichkeit von 12. Bei einer Ozonschicht von 6 muß er also 6 abbezahlen. Dies kann er auf verschiedene Arten tun: indem er 6 BP abgibt, oder indem er die Geschwindigkeit und 3 BP abgibt, usw. Besitzt er keine BP mehr, so ist er in dieser Situation gezwungen, zwei Karten abzugeben. Das ist mehr als die geforderten 6 Differenz, er erhält aber keine Rückzahlung!

Gene, Genkarten: Jede Genkarte hat folgende Merkmale:

- Sie gibt allen Amöben eines Spielers sofort eine zusätzliche Fähigkeit: Bestimmte Grundregeln ändern sich für diese Amöben. Die Fähigkeiten sind in der Kurzübersicht erläutert.

- Jede Karte hat einen Preis in *Biopunkten, den man zum Erwerb der Karte entrichten muß.

- Jede Karte gibt den Amöben des Spielers eine zusätzliche (Mutations-)*Empfindlichkeit.

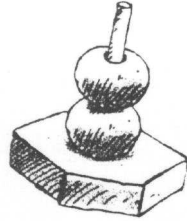


Besitzt ein Spieler keine Amöben mehr in der Ursuppe (= auf dem Spielplan), so darf er zunächst kostenlos eine Amöbe auf ein beliebiges Feld setzen.

Besitzt ein Spieler nur eine Amöbe in der Ursuppe, so darf er die zweite (zu normalen Kosten) auf ein beliebiges Feld der Ursuppe stellen.

5. Todesfälle

Amöben, die 2 oder mehr *SP haben, sterben eines *natürlichen Todes.



*Absteigend und in numerischer Reihenfolge werden tote Amöben vom Feld genommen, und es werden je 2 *Nährstoffe jeder Farbe im Spiel (3 oder 4) in das Feld gesetzt. Im Verlauf des Spieles kommt es an dieser Stelle eventuell zu *Nährstoffmangel.

Gestorbene Amöben können später vom Spieler wieder ins Spiel gebracht werden.

6. Wertung

*Absteigend werden die Setzsteine bewegt:

Der *Fortschritt eines Spielers auf der *Laufbahn errechnet sich aus der Zahl seiner lebenden Amöben und der Zahl seiner Genkarten.

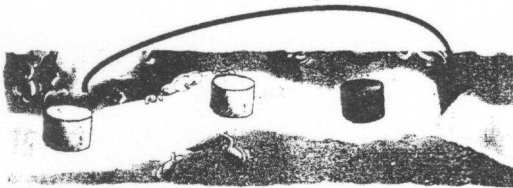
Amöben	0 - 2	3	4	5	6	7
Felder	0	1	2	4	5	6

Genkarten	0 - 2	3	4	5	6+
Felder	0	1	2	3	4

Wichtig: Die höheren Gene AUSDAUER, BEWEGUNG II, AGGRESSION, PANZERUNG zählen für den Fortschritt als zwei Gene. Das STRAHLENSCHUTZ-Gen zählt **nicht** für den Fortschritt.

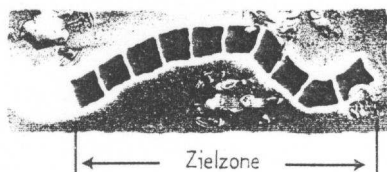
Besetzte Felder werden beim Ziehen auf der *Laufbahn nicht mitgezählt, so daß auf jedem Feld immer genau ein Stein stehen bleibt.

z.B.:
Zugweite:
7 Felder



Spielende? Gewinner?

Befindet sich nach der Wertungsphase keine Amöbe in der dunkleren *Zielzone der *Laufbahn, so geht es wieder mit Phase 1 weiter. Sonst endet das Spiel.



Das Spiel endet auch nach der Wertung der Runde, in der die letzte Umweltkarte aufgedeckt wurde!

Sieger ist derjenige Spieler, dessen Setzstein am weitesten vorgerückt ist.

Die Summe dieser Empfindlichkeiten über alle Gene eines Spielers bestimmt zusammen mit der *Ozonschicht auf der aktuellen *Umweltkarte die Wirkung der Strahlung auf die Amöben (*Gendefekte).

Die meisten Genkarten sind knapp, kein Spieler darf Genkarten doppelt besitzen.

Höhere Gene: Zum Erwerb bestimmter Fähigkeiten muß man andere wieder abgeben. Um ein Gen zu erwerben, bei dem man ein anderes Gen abgeben muß, muß man das abzugebende Gen mindestens eine Runde zuvor erworben haben. Solange man ein höheres Gen besitzt, darf man keine der Karten erwerben, die zum Erwerb des höheren Gens abgegeben werden mußten.

Gewinner: *Spielende.

Hunger, hungert: Eine Amöbe der in Phase 1 beim *Fressen ein oder mehrere Nährstoffe fehlen, erhält dafür 1 Schadenspunkt (*SP, *Schaden), frißt **nichts** (auch wenn ein Teil der Nährstoffe da wäre) und scheidet auch nichts aus.

Laufbahn: Jeder Spieler hat einen Stein auf der Laufbahn. Auf jedem Feld der Bahn steht immer höchstens ein Setzstein. Anhand der Position dieser Steine ist jederzeit festgelegt, wer führt und wer zurückliegt. Dadurch ist festgelegt, in welcher Reihenfolge die Spieler in den Phasen zum Zuge kommen (*aufsteigend, *absteigend).

Die Bewegung der Setzsteine auf der Laufbahn erfolgt nach der *Fortschrittstabelle. Erreicht ein Setzstein die dunklere Zielzone am Ende der Laufbahn, so kommt es zum *Spielende.

Mü: Maßeinheit, in der Amöben ihre Größe in den Personalausweis schreiben. Irrtümlich wurde lange Zeit auch My oder μ geschrieben.

Nährstoffe: Nährstoffe sind die Grundlage des Spieles. Jede Amöbe benötigt bestimmte Nährstoffe zum Überleben und scheidet andererseits Nährstoffe aus, die von anderen Amöben benötigt werden. Stirbt eine Amöbe (*Tod), so werden einige der Nährstoffe wieder frei, aus denen sie zusammengesetzt ist.

Nährstoffmangel: Die Gesamtzahl der Nährstoffe jeder Farbe ist begrenzt. Sind in irgendeiner Situation nicht mehr so viele Nährstoffe einer Farbe außerhalb der Ursuppe vorhanden, wie eingesetzt werden müssen, so werden nur die vorhandenen eingesetzt.

natürlicher Tod: Jeder Tod in Phase 5 (*Tod).

numerische Reihenfolge: In den Phasen, in denen etwas mit Amöben geschieht, werden die Amöben in numerischer Reihenfolge, d.h. von 1 bis 7, durchgegangen. Amöben, die nicht auf dem Spielfeld sind, werden natürlich ausgelassen. Beim Einsetzen von Amöben kann ein Spieler eine beliebige Nummer einsetzen.

Ozonschicht: Je dicker die Ozonschicht, desto geringer ist das Risiko von ungewolltem *Gendefekt. Die gültige Dicke der Ozonschicht ändert sich jede Runde. Sie ist jeweils der aktuellen *Umweltkarte zu entnehmen.

Rangfolge: Die Folge der Spieler auf der *Laufbahn (*aufsteigend, *absteigend).

Richtung: Bei Ursuppe gibt es die 4 Himmelsrichtungen Norden, Süden, Osten, Westen. Bewegungen erfolgen nur in diesen Richtungen. Es wird nie diagonal gezogen. Die Richtungen sind auf der *Windrose von 1 bis 4 durchnummeriert. Die 5 bedeutet Stillstand. Beim Würfeln gibt es noch zusätzlich die Nummer 6 für freie Auswahl.

Schaden, Schadenspunkt: Jede Amöbe sammelt in ihrem Leben Schadenspunkte (SP). Eine neu geborene Amöbe hat zunächst keine SP. Durch Hunger oder Angriffe erhält sie SP. Eine unmutierte Amöbe

stirbt in der Runde, in der sie den zweiten SP erhält, eines *natürlichen Todes.

SP: Schadenspunkt(e), *Schaden.

Spielende, Gewinner: Das Spiel endet nach der Phase 6, in der der erste Stein die *Zielzone der *Laufbahn erreicht hat. Das Spiel endet auch nach der Runde, in der die letzte Umweltkarte aufgedeckt wurde. Der Spieler, dessen Setzstein am weitesten auf der *Laufbahn vorgerückt ist, gewinnt das Spiel.

Spielplan: Der Spielplan enthält die folgenden Dinge: Die Ursuppe mit 19 Feldern. Eine Insel in der Ursuppe mit einer *Windrose, die angibt, wie eine Würfelzahl in eine *Richtung umgesetzt wird und auf der die jeweils aktuelle Strömungsrichtung angezeigt wird. Die Insel kann nicht von Amöben betreten werden.

Am Rand des Spielplanes befindet sich die *Laufbahn, auf der der Sieger des Spieles ermittelt wird.

Strömungsrichtung: Die *Richtung, in die eine Amöbe in Phase 1 versetzt wird, wenn sie sich nicht bewegt. Wird von der aktuellen *Umweltkarte auf der Windrose vorgegeben.

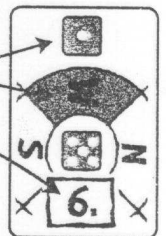
Tod: Der Tod einer Amöbe, der in Phase 5 eintritt, ist ein natürlicher Tod; egal ob er durch Schadenspunkte (SP) (*Schaden) oder durch die *Fähigkeit AGGRESSION verursacht wird. Die Amöbe wird vom Feld genommen und an ihren Besitzer zurückgegeben. In das Feld werden je zwei *Nährstoffe jeder Farbe gegeben.

Im Unterschied zum natürlichen Tod gibt es den gewaltsamen Tod, der in Phase 1 durch eine feindliche Amöbe verursacht wird, die im Besitz der *Fähigkeit ÜBERLEBENSKAMPF ist. Hierbei wird die tote Amöbe vom Feld entfernt und nur ein *Nährstoff jeder Farbe eingesetzt, da sich der Angreifer zugleich ernährt hat.

treiben: Gegenteil von (aktiver) *Bewegung: Eine Amöbe die sich in Phase 1 nicht bewegt, wird in *Strömungsrichtung versetzt.

Umweltkarten: Es gibt 11 Umweltkarten mit je 2 Angaben: Die *Strömungsrichtung und die Dicke der *Ozonschicht.

Wertung: Die Wertung erfolgt anhand des *Fortschrittes auf der *Laufbahn.



Windrose: Die Windrose auf dem Spielplan ordnet den Zahlen von 1 - 4 jeweils eine *Richtung zu. Auf der Windrose wird auch die aktuelle *Strömungsrichtung markiert.

Zappeln: Die einzige aktive Möglichkeit der aktiven *Bewegung, die eine Amöbe ohne Zusatzgene besitzt. Zappeln kostet aber BP und ist nicht immer erfolgreich, da die Richtung ausgewürfelt wird.

Zielzone: Die letzten, dunkleren Felder der *Laufbahn.

Und wie immer gilt unser Dank all denen, die mitgeholfen haben: Ottmar, dem Perfektionisten der Aggression; Antje, Jens, Martin, KH, deren Raubkopie wohl die schönste Ursuppe aller Zeiten sein wird; Arndt und Co.; Heiko; unserem Universaltestteam, den beiden Holgers, Dagmar, Mattes, Klaus, Michael, Sabine und Ralf, Beate und Thomas, für die wir das Spiel durch ganz Schottland gefahren haben; Uwe und Martin; Richard, Wof und den restlichen Finckhen; Hans und seinen Münchner Crashtestern; Jörg, Bernd, Ricarda und deren Klicke; Aaron, Mark, Alan, Kurt und Frank, die Primordial Ooze auf der Gathering of Friends getestet haben. Zusätzlich haben beim Packen tatkräftig mitgewirkt: Günther; Bine, die immer alle antreibt; Fabiola, Margarita und Astrid, die immer nur zum Spielepacken kommen; Werner und Anneli, die endlich auch mal packen durften. Mit der deutschen und englischen Regel haben uns unterstützt Volker, John und John.



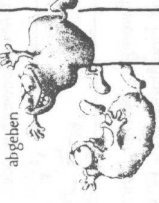

© 1997 Spiele von Doris & Frank, Doris Matthäus & Frank Nestel

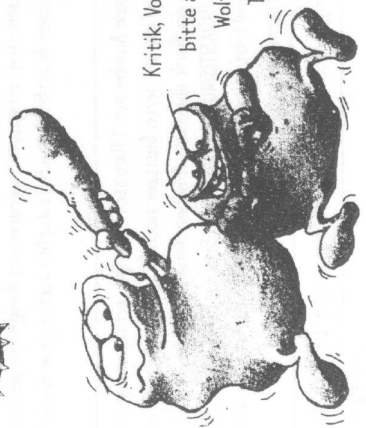
Die Phasen einer Runde

Kurzanleitung für
3 und 4 Spieler

Höhere *Gene:

Zum Erwerb von Fähigkeiten, bei denen eine andere Fähigkeit abgegeben wird, muß man die abzugebende Karte mindestens eine Runde zuvor erworben haben! Die abgegebenen Gene können, wie auch nach Gendefekten, sofort wieder erworben werden. Man darf nicht zugleich ein Gen und seine Vorgängergene besitzen.
Für den ***Fortschritt zählen höhere Gene als zwei Gene!**

4+ 4	AUSDAUER GESCHWINDIGKEIT abgeben	1/1	Wie GESCHWINDIGKEIT . Zusätzlich hat eine Amöbe bei folgenden Aktionen immer noch einen zweiten Versuch, wenn der erste mißlingt: ÜBERLEBENSKAMPF , VERTEIDIGUNG , AGGRESSION . Die zweite Aktion kostet nicht extra. Beim Kauf GESCHWINDIGKEIT abgeben.	
5+ 5	BEWEGUNG II BEWEGUNG I abgeben	1/2	In Phase 1 kann man beim *Bewegen in die gewünschte Richtung ziehen oder stehen bleiben. Beim Kauf BEWEGUNG I abgeben.	
5+ 5	AGGRESSION ÜBERLEBENSKAMPF abgeben	1/1	Wie ÜBERLEBENSKAMPF . Zusätzlich kann in Phase 5 nach allen natürlichen Todesfällen eine fremde Amöbe, die bei einer eigenen steht, getötet werden: Das Töten kostet den Angreifer 1 BP . Die tote Amöbe wird durch je zwei Nährstoffe jeder Farbe ersetzt. Amöben mit PANZERUNG erleiden bei einem Angriff nur Schaden. Der Angriff in Phase 5 ist die einzige Fähigkeit, die nur einmal pro Runde gegen 1 Amöbe eingesetzt werden kann. Beim Kauf ÜBERLEBENSKAMPF abgeben.	
6+ 6	PANZERUNG VERTEIDIGUNG oder FLUCHT abgeben	1/1	Schützt in Phasen 1 und 5 gegen *Angriffe durch gegnerische Amöben von Spielern, die ÜBERLEBENSKAMPF oder AGGRESSION besitzen. In Phase 1 sind gepanzerte Amöben unangreifbar. Die Verteidigung gegen eine AGGRESSION in Phase 5 klappt trotz PANZERUNG immer, kostet aber den Verteidiger 1 SP , die Amöbe stirbt noch, wenn sie durch den Angriff zu viele *SP bekommt. Beim Kauf VERTEIDIGUNG oder FLUCHT abgeben.	



Kritik, Vorschläge, Varianten und Lob
bitte an: Doris Matthäus und Frank Nestel,
Wolfsstaudenring 32, 91056 Erlangen-Kriegenbrunn
Tel.: 09131/55045, Fax: 09131/55085
email: dorisfrank@bigfoot.com
http://www.bigfoot.com/~dorisfrank

1. Bewegen und Fressen



Die Spieler kommen *aufsteigend an die Reihe und gehen ihre Amöben in der Ursuppe in *numerischer Reihenfolge durch.
Jede Amöbe *treibt oder *bewegt sich; danach muß sie *fressen oder *hungern.

2. Umwelt + Gendefekte

Aufdecken und plazieren der neuen *Umweltkarte.
*Absteigend: Ist bei einem Spieler die Summe der *Empfindlichkeiten auf seinen *Genen größer als die Dicke der *Ozonschicht, so muß er die Differenz mit Genen und BP abbezahlen.

3. Neue Gene

*Absteigend kaufen die Spieler neue *Genkarten gegen BP.

4. Zellteilung



*Absteigend erhält jeder Spieler **10 BP**. Für je **6 BP** kann eine neue Amöbe eingesetzt werden. Neue Amöben müssen auf Felder ohne eigene Amöbe, aber in gerader Richtung benachbart zu eigenen Amöben plaziert werden.

5. Todesfälle



*Absteigend in *numerischer Reihenfolge werden Amöben mit 2 oder mehr *SP gegen je 2 Nährstoffe **jeder** Farbe getauscht.

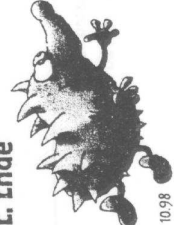
6. Wertung

Es wird *absteigend gezogen. Der *Fortschritt eines Spielers bestimmt sich aus der Zahl seiner Amöben in der Ursuppe und seiner *Genkarten. (rote Genkarten zählen doppelt, **STRAHLENSCHUTZ** zählt nicht!)

Amöben	0 - 2	3	4	5	6	7
Felder	0	1	2	4	5	6
Genkarten	0 - 2	3	4	5	6+	
Felder	0	1	2	3	4	

Besetzte Felder werden beim Ziehen nicht mitgezählt.







E. Ende












Das Spiel endet, sobald nach Phase 6 ein Setzstein in der *Zielzone ist, oder spätestens am Ende der Runde, in der die letzte *Umweltkarte aufgedeckt wurde.
Der Spieler, dessen Setzstein am weitesten vorgerückt ist, gewinnt.

Die Gene und ihre Fähigkeiten

Alle Gene sind Knapp. Wieviele von einer Karte im Spiel sind hängt von der Spielerzahl ab und ist bei der jeweiligen Karte angegeben.

Preis	Empfindlichkeit	Gen	Kartenanzahl bei 3/4 Spielern	Wirkung
2	3	INTELLIGENZ	1/2	In der Uruppe leider völlig wirkungslos. Hilft aber beim *Fortschritt.
3	2	BEWEGUNG I 	2/2	In Phase 1 kann beim *Bewegen statt mit 1 Würfel mit 2 Würfeln gewürfelt werden und dann eine von beiden Richtungen gewählt werden. Die Bewegungskosten ändern sich nicht.
3	3	SPOREN 	1/1	Bei der *Zellteilung in Phase 4 dürfen neue Amöben auf beliebige Felder ohne eigene Amöbe gesetzt werden.
4	3	GESCHWINDIGKEIT 	1/2	In Phase 1 darf sich jede Amöbe statt einmal auch 2x *bewegen. Die zweite Bewegung beginnt dort, wo die erste geendet hatte. Für sie wird eine neue Richtung bestimmt. Ein zweites mal *Treiben ist nicht möglich. Ebensovwenig das Mischen von Treiben und Bewegung. Für das zweite bewegen sind keine zusätzlichen BP zu zahlen. Gefressen wird nur 1x auf dem Endfeld.
4	4	VERTEIDIGUNG 	1/1	*Angriffe durch ÜBERLEBENSKAMPF oder AGGRESSION können gegen Zahlung von 1 BP in einen Kampf verwandelt werden: Angreifer und Verteidiger würfeln. Die höhere Zahl gewinnt, bei Gleichstand wird nochmal gewürfelt. Gewinnt der Angreifer, so verspeist er den Verteidiger. Gewinnt der Verteidiger, so überlebt er, und der Angreifer hungert.
4	4	FLUCHT 	1/2	Amöben können versuchen einem *Angriff durch ÜBERLEBENSKAMPF oder AGGRESSION mit einer Bewegung außer der Reihe auszuweichen: Diese Bewegung kostet 1 BP. Auf der Flucht kann die Amöbe alle ihre Gene (BEWEGUNG I / II, GESCHWINDIGKEIT, STROMLINIENFORM, TENTAKEL) einsetzen.
Hat ein Spieler FLUCHT und VERTEIDIGUNG, so kann er beide bei einem *Angriff in beliebiger Reihenfolge einsetzen, aber nur je einmal.				
4	4	ERSATZKOST 	1/1	In Phase 1 können Amöben sich auch ernähren, indem sie eine beliebige fremde Farbe weniger essen, dafür aber insgesamt 1 Nährstoff mehr: D.h. bei 4 Spielern frißt die Amöbe statt drei verschiedener Farben (1:1:1) nur noch 2 Farben - (2:2:0) oder (3:1:0). Bei 3 Spielern frißt eine Amöbe 4:0-Nährstoffe statt 2:1. Die Ausscheidung bleibt bei 2 Nährstoffen.

Alternative Ernährungen (GENÜGSAMKEIT, ERSATZKOST und auch PARASITISMUS) können, müssen aber nicht verwendet werden. Eine Amöbe mit GENÜGSAMKEIT und ERSATZKOST hat 6 verschiedene Möglichkeiten, sich zu ernähren: 1:1, 2:2:0, 3:1:0, 1:1:0, 2:1:0, 3:0:0. Mit zusätzlichem PARASITISMUS sogar noch mehr!

5	2	STRAHLENSCHUTZ 	1/2	Schützt in Phase 2 doppelt gegen Genschaden: 1. Durch seine negative (Mutations-)*Empfindlichkeit. 2. Zusätzlich zählt der STRAHLENSCHUTZ im Fall von Gendefekten eine Differenz von 4 ab, wenn er abgegeben wird. Für die *Fortschrittsberechnung zählt der STRAHLENSCHUTZ nicht als Gen!
5	4	STROMLINIENFORM 	1/1	*Bewegungen (*Zappeln, auch mit FLUCHT, BEWEGUNG I oder II) kosten keine BP mehr.
5	4	TENTAKEL 	1/2	Werden Amöben versetzt (durch *treiben, *bewegen oder FLUCHT), so können sie aus dem Feld, aus dem sie kommen, gratis bis zu 3 Nährstoffe (bei 3 Spielern nur 2) mitnehmen.
5	4	KLAMMERN 	1/1	Hat zwei Funktionen. Beide sind kostenlos: 1. In Phase 1 kann statt *treiben oder *bewegen auch in einem Feld stehengeblieben werden. 2. Verläßt eine gegnerische Amöbe das Feld einer eigenen Amöbe, so kann sich diese eigene Amöbe festklammern und wird mitbewegt. Ob man klammern will, muß erst angesagt werden, nachdem die Richtung der Bewegung feststeht und klar ist, welche Nährstoffe mit TENTAKELN bewegt werden.
5	5	LEBENSERWARTUNG 	1/2	In Phase 5 ereilt jede Amöbe erst mit 3 SP der *Tod.
6	5	GENÜGSAMKEIT 	0/1	In Phase 1 brauchen Amöben einen Nährstoff weniger. Welcher Nährstoff nicht gegessen wird, ist von Fall zu Fall beliebig. Eine Amöbe ohne ERSATZKOST benötigt durch GENÜGSAMKEIT eine Nährstofffarbe weniger. Die Ausscheidung bleibt gleich.
6	4	ÜBERLEBENSKAMPF 	2/2	In Phase 1 darf jede Amöbe, wenn sie *hungern mußte, einmal versuchen, eine andere Amöbe auf demselben Feld anzugreifen. Der Angriff kostet 1 BP und gelingt immer, wenn der andere nicht VERTEIDIGUNG, FLUCHT oder PANZERUNG besitzt. Ist der Angriff erfolgreich, wird die angegriffene Amöbe entfernt (verspeist), der Angreifer hungert nicht. Ferner kommt von jeder Farbe 1 Nährstoff in das Feld, aber keine weiteren Ausscheidungen des Angreifers. Ernährungsgene müssen nicht eingesetzt werden, um Hunger zu vermeiden. Jede Amöbe hat nur einen Angriffsversuch. Es dürfen auch eigene Amöben angegriffen werden.
6	5	PARASITISMUS 	0/1	In Phase 1 kann sich jede Amöbe mit 1 Nährstoff weniger ernähren, wenn eine fremde Amöbe in dem Feld ist, deren Besitzer noch BP hat: Der betroffene Besitzer muß 1 BP an die Bank abgeben. Amöben ohne BP ₃ können nicht angesaugt werden. Gegen PARASITISMUS gibt es keinen Schutz. Es muß kein Nährstoffmangel herrschen! Gibt es mehrere fremde Amöben, so ist eine auszuwählen. Kann nicht angewendet werden, wenn man nicht frißt!
6	5	TEILUNGSRATE 	1/2	In Phase 4 (*Zellteilung) kostet die neue Amöbe nur noch 4 BP.

