

CONTACT

SIGNALE AUS DEM WELTALL

Spieler: 2-5 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten

935340



Ein Spiel von Steffen Benndorf

INHALT

- 1 24 Planetenplättchen (darunter 5 Asteroiden und die Erde)
 - 1 Raketenfigur
 - 6 Fässer Treibstoff
 - 18 Planetenkarten
 - 12 Signalkarten (Punktwerte 2x 1-6)
 - 3 Helferkarten
- Für das Profispiel: 1 geheimnisvoller Umschlag



SPIELIDEE

Ihr seid mit eurem Forschungsraumschiff unterwegs im Weltall auf der Suche nach Spuren von unbekanntem Leben. Bisher hattet ihr wenig Erfolg. Doch nun zeigt sich eine aufregende neue Spur, denn aus unerklärlichen Gründen empfangt ihr plötzlich Signale aus dem All.

Experten an Bord entschlüsseln versteckte Hinweise und Koordinaten. Was hat das alles zu bedeuten? Will da etwas Kontakt mit euch aufnehmen? Könnt ihr die Hinweise richtig entschlüsseln? Und vor allem – könnt ihr den Kontakt halten?

VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müssen die Planetenplättchen vorsichtig aus den Stanztableaus gelöst werden.

Ihr benötigt erstmal nur die **18 Planetenplättchen** mit den Buchstaben **A-R** sowie das **Plättchen** mit der **Erde**. Legt die übrigen Plättchen zurück in die Schachtel.

Mischt die 18 Planetenplättchen mit der **dunklen Planetenseite nach oben** und verteilt sie in unterschiedlichen Abständen auf einer Fläche von ca. 40x40 cm (ca. 2 Schachtelbreiten) in der **Tischmitte**. Plättchen dürfen sich nicht berühren. Legt die **Erde** irgendwo **in die Mitte** und stellt die **Raketenfigur** darauf.

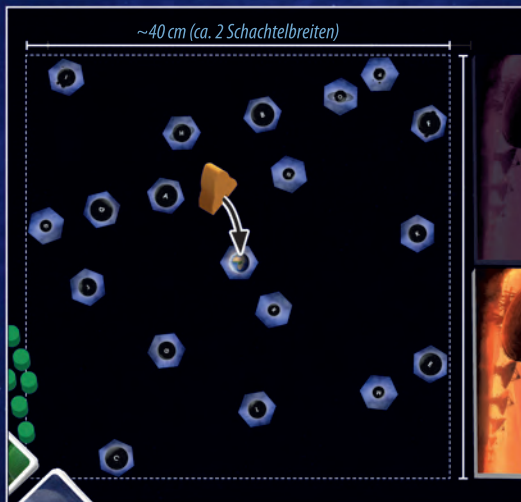
Mischt die **18 Planetenkarten** und legt sie als **verdeckten Stapel** bereit.

Mischt die **12 Signalkarten** und legt sie als **verdeckten Stapel** daneben.

Nehmt euch 6x Treibstoff.

Ein Spieler wird zum **Startspieler** bestimmt. Er **beginnt** das Spiel als „**Quelle**“.

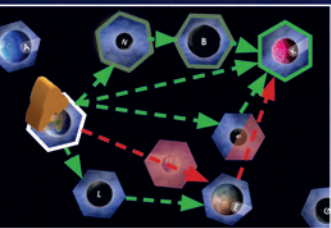
Die anderen Spieler starten als „**Crew**“.



DAS SPIELZIEL – oder was ihr mit dem Spielmaterial tun solltet

Im Spiel verfolgt ihr ein Signal und reist dazu von Planet zu Planet durch das Weltall. Ihr spielt als Team. Ein Spieler ist immer die Quelle des Signals. Er will, dass die Mitspieler den Planeten erreichen, von dem aus er sein Signal aussendet. Die Mitspieler (ab jetzt als Crew bezeichnet) versuchen die Signale richtig zu entschlüsseln, um den Planeten zu erreichen und den Kontakt zur Quelle nicht zu verlieren.

Da nur die Quelle weiß, auf welchem Planeten sie sich gerade befindet, muss sie versuchen, der Crew diesen Planeten mitzuteilen. Das geschieht indirekt durch die **Übertragung** einer **möglichst eindeutigen Flugroute** zum Zielplaneten. Die Route besteht im einfachsten Fall aus nur 1 Teilstück. Meistens muss oder will man aber Zwischenstopps auf anderen Planeten machen.



Die **Quelle wählt geheim** im Kopf eine Route aus. Dabei fliegt sie **vom Startplaneten** aus (wo die Rakete steht) immer **auf gerader Linie** von Planet zu Planet, bis sie den Zielplaneten erreicht. Die Quelle darf jede Einzelstrecke wählen, solange der **direkte Weg** zum nächsten Planeten **nicht** durch andere Plättchen **versperrt** ist.

Hat die Quelle die Route im Kopf, beginnt sie mit der **Übertragung**. Dabei darf die Quelle weder sprechen noch mit den Fingern auf Planeten zeigen. Stattdessen simuliert sie mit ihrer Hand die Starts und Landungen des Raumschiffes. Zuerst legt die Quelle die Hand flach auf den Tisch. Zum Abflug hebt sie die Finger an. Um auf einem Planeten zu landen, schlägt sie mit der Handfläche leicht auf den Tisch.



Nochmal zur Verdeutlichung: Die Quelle fliegt **gedanklich** von Planet zu Planet und **überträgt** dabei die **Distanz zwischen den Plättchen** mit der **Hand** an das Team. Für jeden Abflug hebt sie ihre Handfläche, und auch während des Fluges bleiben die Finger angehoben. Für eine Landung oder Zwischenlandung legt die Quelle die Handfläche wieder ab und schlägt dabei hörbar auf den Tisch. **Die Rakete wird während der Übertragung nicht versetzt!** Innerhalb einer Route darf die Quelle jeden Planeten nur 1 Mal bereisen. Die Quelle darf die Übertragung jederzeit abbrechen und vom Plättchen mit der Rakete aus erneut beginnen.

Ist die Übertragung abgeschlossen, darf die Crew versuchen, den richtigen Planeten zu erraten. Ist sich die Crew unsicher, darf sie die Quelle **noch 2 Mal** um Übertragung der Flugroute bitten. Die Quelle muss die Route immer komplett übertragen, **darf** sich dabei aber auch für eine **andere Route** entscheiden.

Rät die Crew **richtig**, wird die **Rakete auf das Ziel** gestellt und es geht weiter zum nächsten Planeten. Bei einem **Fehler** muss das Team **1 Treibstoff abgeben** und darf danach erneut einen Tipp abgeben.

Ihr habt keine Ahnung, wie das funktionieren soll?

Es geht letztlich um ein gemeinsames Verständnis von Wegstrecken und Zeit. Versucht euch vorzustellen wie die Rakete von Plättchen zu Plättchen fliegt. Ist das nächste Plättchen nur wenige Millimeter entfernt, dauert der Flug nur ganz kurz. Ist das Plättchen sehr weit weg, dann braucht die Rakete viel länger. Wie ihr euch den Flug vorstellt ist eure Sache. Wichtig ist, dass Quelle und Crew sich an die gleichen „Flugregeln“ halten und in der gleichen „Fluggeschwindigkeit“ denken.

SPIELABLAUF

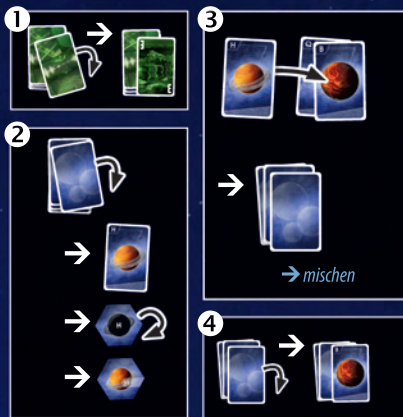
Wählt zuerst den Schwierigkeitsgrad (1-6) für eure intergalaktische Mission. Für die erste Partie empfiehlt es sich mit Schwierigkeit 2 zu beginnen. Mehr als 6 könnt ihr nicht wählen!

Nehmt **so viele Planetenkarten** vom Stapel, wie es dem gewählten **Schwierigkeitsgrad** entspricht (Schwierigkeit 2 bedeutet 2 Karten). Schaut euch die Karten an und deckt die **zugehörigen Planeten** auf. Diese Karten bilden nun das **Deck der Zielkarten**. Haltet es **getrennt vom Stapel** der anderen Planetenkarten!

Nun beginnt das eigentliche Spiel. Um zu gewinnen, müsst ihr in **12 Runden** immer den richtigen Zielplaneten erraten.

Jede Runde läuft dabei gleich ab und muss wie folgt vorbereitet werden:

- 1 **Oberste Signalkarte** aufdecken. Um diese Karte spielt ihr in dieser Runde.
- 2 **Oberste Karte vom Planetenstapel** aufdecken und zugehörigen Planeten umdrehen.
- 3 Planetenkarte in das bestehende **Deck der Zielkarten** einmischen.
- 4 Die Quelle **zieht verdeckt** eine der Karten aus dem **Deck der Zielkarten**. Diese Karte zeigt den nächsten Zielplaneten. **Die Quelle muss diese Karte vor der Crew unbedingt geheim halten!**



Die Quelle versucht nun eine möglichst eindeutige Route (Startplanet/Rakete → Zielplanet) zu finden, die sie der Crew vermitteln kann.

Alle 19 Planetenplättchen, auch die nicht umgedrehten, können als Zwischenstopps der Flugreise genutzt werden! Sobald die Quelle bereit ist, gibt sie ein Zeichen und startet die Übertragung.

Ist die Übertragung abgeschlossen, kann die Crew das Ziel erraten. Den **ersten Rateversuch** macht immer der **Spieler links** neben der Quelle. **Der ratende Spieler spricht nicht, sondern zeigt auf den Planeten. Die Quelle antwortet mit „richtig“ oder „falsch“.**

→ Ist der **Tipp falsch**, wird zuerst die aktuelle **Signalkarte in die Schachtel** zurückgelegt. **Zusätzlich** muss, wie auch für jeden weiteren **falschen Tipp, 1 Treibstoff abgegeben** werden.

Danach rät das nächste Crewmitglied im Uhrzeigersinn.

Ist der **Treibstoff aufgebraucht**, könnt ihr nicht weiterfliegen. Die Mission ist gescheitert und das **Spiel verloren**.

Denkt daran! Weder die Quelle darf Hinweise zum Ziel geben, noch dürfen sich die Crewmitglieder untereinander beraten. Nachdem die Quelle die Flugroute **3 Mal** übertragen hat, **muss** die Crew einen **Tipp** abgeben. Nach einem falschen Tipp darf die Route wieder bis zu 3 Mal übertragen werden.

→ Wurde das **Ziel erraten**, wird die Rakete **auf den Zielplaneten** gestellt. Die zugehörige Planetenkarte wird zurück in die Schachtel gelegt. Der Planet scheidet damit als mögliches Ziel in den noch folgenden Runden aus.

Liegt die **Signalkarte** noch aus (Zielplanet gleich beim 1. Versuch erraten), legt ihr sie **als Gewinn beiseite**.

Der **linke Nachbar** der Quelle wird die **neue Quelle** und startet die nächste Runde wie beschrieben.

Solltet ihr **12 Runden geschafft** haben – ihr merkt das auch daran, dass keine weitere Signalkarte übrig ist – habt ihr das Spiel augenblicklich **gewonnen**. Herzlichen Glückwunsch!


Zählt die Punkte auf euren gewonnenen Signalkarten zusammen. Je näher die Punktzahl an 42 heranreicht, umso besser ist euer Ergebnis. Habt ihr noch mindestens 3 Treibstoff übrig, dann steigert den Schwierigkeitsgrad.

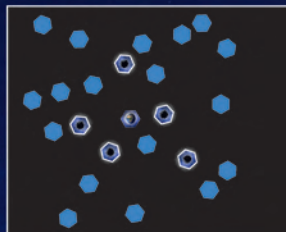
Noch ein wichtiger Hinweis: Wenn man bewusst beobachtet, auf welche Planeten die Quelle schaut, kann das den Spielreiz mindern. Versucht dies zu vermeiden. Die Quelle kann ihren Blick auch mit der Hand abschirmen oder die Crew kann während der Routenplanung bewusst wegsehen oder die Augen schließen.

DAS SPIEL FÜR PROFIS

Sollte euch das Spiel mit Schwierigkeit 6 zu leicht werden, ist es an der Zeit, das Training zu beenden und auf die Variante für Profis umzusteigen. In der Profivariante erwartet euch eine noch viel größere Herausforderung. Der Spielablauf bleibt auch in der Profivariante im Wesentlichen unverändert.

Beim Spielaufbau werden **alle 24 Planetenplättchen** (18 Planeten, 5 Asteroiden, Erde) mit der farbigen **Planetenseite nach oben** ausgelegt. Platziert die Erde in der Mitte eures Universums und die **5 Asteroiden in der Nähe der Erde** (nicht an den Rändern des Universums!). **Alle 24 Planetenplättchen können als Zwischenstopps der Flugreise genutzt werden!**

5x  Ihr erhaltet für die Mission nur **5 Treibstoff** sowie zusätzlich die **3 Helferkarten**. Legt die Karten mit der **aktiven Seite** nach oben aus.



Die einzelnen Spielrunden laufen ab, wie unter Spielablauf beschrieben. Das **Deck der Zielkarten** besteht nun jedoch immer aus **allen noch verfügbaren Planetenkarten!** Die Quelle nimmt zu Beginn einer Runde einfach immer die **oberste Karte** vom Planetenstapel.

Wichtige Änderung: Die **Signalkarte**, um die das Team in einer Runde spielt, wird **nicht zufällig** aufgedeckt. Die **Quelle sucht** die Karte aus den **noch verfügbaren Signalkarten** aus und legt sie dann offen hin.

Der Punktwert der Signalkarte kann dazu benutzt werden, der Crew die vermeintliche Schwierigkeit der Route mitzuteilen. Eine Karte mit vielen Punkten sollte also eher auf einer einfachen Route eingesetzt werden.

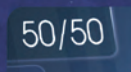
Solltet ihr es schaffen alle **12 Zielplaneten** zu erraten, dann habt ihr etwas Großes geschafft. Die Mission war erfolgreich, und ihr erhaltet als Belohnung für euren tollen Teamgeist eine Urkunde, auf der ihr euch mit Datum und eurer Punktzahl verewigen könnt.

Öffnet den verschlossenen Umschlag und nehmt euch die **Urkunde**, die eurer erreichten Punktzahl entspricht. Sollte die passende Urkunde nicht mehr vorhanden sein, nehmt einfach die Urkunde für die nächstniedrigere Punktzahl. Vergesst nicht, den erreichten Zielplaneten als **Sticker aufzukleben** und die Urkunde zu wenden 😊.

Ein wenig Hilfe unterwegs? – Die Helferkarten

Ihr könnt jede Helferkarte **1 Mal** einsetzen. Dreht die Helferkarte danach auf die inaktive Seite. Gegen **Abgabe eines Treibstoffs** dürft ihr **alle inaktiven** Helferkarten wieder auf die aktive Seite **drehen** und dann auch **direkt wieder einsetzen**. So ist es möglich, die gleiche Karte mehrmals nacheinander zu nutzen.

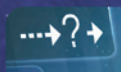
Wichtig: Der letzte Treibstoff darf nicht für die Reaktivierung der Helferkarten verwendet werden!



50:50 Chance (darf nur das ratende Crewmitglied einsetzen)

Das ratende Crewmitglied darf 2 Tipps auf einmal abgeben. Nur wenn **beide Tipps**

falsch sind, ist der Rateversuch gescheitert und es muss **1 Treibstoff abgegeben** werden. Die Karte muss eingesetzt werden, bevor der erste der beiden Tipps abgegeben wird!



Ersten Zwischenstopp zeigen (darf nur das ratende Crewmitglied einsetzen)

Auf Wunsch des ratenden Crewmitglieds stellt die Quelle die **Rakete auf den ersten**

Zwischenstopp der Route. Diese Helferkarte kann nur eingesetzt werden, wenn es **mindestens einen** Zwischenstopp auf der Flugroute gibt.



Ziel tauschen (darf nur die Quelle einsetzen)

Die Quelle darf die **aktuelle Planetenkarte** gegen die oberste Karte vom Planetenstapel **aus-tauschen**. Diese Karte zeigt jetzt das neue Ziel. Die alte Karte wird **ungesehen** wieder in den

Stapel der restlichen Planetenkarten eingemischt. Der Austausch muss erfolgen, **bevor** sich die Quelle für eine Signalkarte entschieden hat!



Lagebesprechung (darf nur von Crewmitgliedern einberufen werden)

Ihr könnt **jede** der 3 Helferkarten einsetzen, um eine Lagebesprechung durchzuführen. Das ratende Crewmitglied darf sich vor seinem Tipp mit den anderen Crewmitgliedern beraten. Die Quelle darf zwar zuhören, sich aber sonst nicht an der Besprechung beteiligen!