

Ursuppe - KSR

Es werden mehrere Runden zu je 6 Phasen gespielt.
Jede Phase wird komplett von allen Spielern abgehandelt, bevor nächste Phase startet.

1) BEWEGEN UND FRESSEN:

- Die Spieler kommen in aufsteigender Reihenfolge dran, d.h., wer am wenigsten Punkte hat, zuerst.
- Man geht seine Amöben in numerischer Folge (1 - 7) durch und wählt jeweils ENTWEDER a) Die Amöbe 1 Feld in Strömungs-Richtung treiben lassen. Vor einem Hindernis (Feldrand, Windrose) bleibt die Amöbe stehen. Mehrere Amöben können auf einem Feld stehen.
ODER b) 1 BP zahlen und würfeln. Gemäß Ergebnis wird Richtung bestimmt, in die die Amöbe 1 Feld weit treibt. 5 = Stillstand, 6 = Auswahl.
- Dann geht es ans FRESSEN:
 - Die Amöbe frisst in einer 3er-Partie 1 fremden Nährstoff und 2 weitere einer anderen Nährstoff-Farbe. Bei 4 Spielern frisst sie von jeder Fremd-Farbe 1 Nährstoff.
 - Es werden nie Nährstoffe der eigenen Farbe gefressen.
 - Fehlt auch nur 1 Nährstoff, frisst eine Amöbe gar nichts und erhält 1 Schadensperle aufgesetzt.
 - Konnte gefressen werden, scheidet die Amöbe 2 Nährstoffe in ihrer Farbe aus. Ist der Vorrat leer, können ggf. nur weniger/keine Nährstoffe ausgeschieden werden.
- Die nächste Amöbe des Spielers am Zug ist an der Reihe. Er arbeitet alle Amöben ab.

2) UMWELT + GENDEFEKTE:

- Neue Umwelt-Karte auf Windrose legen.
- Ab 2. Runde gilt:
 - Jeder Spieler errechnet die Summe der Empfindlichkeit auf seinen Gen-Karten (rote Zahlen unten rechts).
 - Ist die Summe > Dicke der Ozonschicht (Wert auf Umwelt-Karte) müssen BP oder Gene (Wert = Empfindlichkeit) abgegeben werden. Überzahlungen verfallen.

3) NEUE GENE:

- Absteigend nach Punkten können die Spieler einmal beliebig viele Gen-Karten kaufen. Der Preis ist in Bio-Punkten zu zahlen (unten links auf Karte angegeben).
- Kein Spieler darf Gene doppelt besitzen.
- Regeln auf Gen-Karten gelten vor Grundregeln.
- Gene wirken sofort für alle Amöben eines Spielers.
- Je Runde kann die Gen-Fähigkeit von beliebig vielen eigenen Amöben eingesetzt werden, wenn nicht anderweitig ausgeschlossen (siehe Hinweise zu Genen).

4) ZELLTEILUNG:

- Diese Phase ist absteigend nach Punkten auf der Laufbahn zu spielen.
- Der Spieler am Zug erhält 10 Bio-Punkte + kann auch aufgesparte Bio-Punkte einsetzen.
- 6 Bio-Punkte kostet der Einsatz 1 neuen Amöbe. Die Nummer ist beliebig. Einsatz erfolgt auf einem Feld ohne eigene Amöbe, aber in direkter Nachbarschaft (waagrecht oder senkrecht) zu einem Feld mit mind. 1 eigenen Amöbe.
- Hat ein Spieler keine Amöbe im Spiel, darf er 1 Amöbe beliebig kostenlos einsetzen.
- Hat ein Spieler nur 1 Amöbe im Spiel, darf er die 2. Amöbe zu normalen Kosten auf ein beliebiges Feld einsetzen.

5) TODESFÄLLE:

- Absteigend nach Punkten auf der Laufbahn spielen + ggf. Amöben (Nr. 1 - 7) entfernen.
- Amöben mit 2 u.m. Schadensperlen sterben und es werden je Farbe im Spiel (also 3 oder 4) je 2 Nährstoffe (auch eigener Farbe) dort neu eingesetzt, falls vorhanden.
- Gestorbene Amöben können später wieder eingesetzt werden.

6) WERTUNG:

In absteigender Spieler-Reihenfolge die Setzsteine bewegen.
Felder (lebende Amöben) + Felder (Gen-Karten) als Punkte abtragen auf Laufbahn.
Besetzte Felder auf der Laufbahn zählen nicht mit und werden übersprungen.

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

Gen-Karten:	0 - 2	3	4	5	6+
Felder:	0	1	2	3	4

Gene Ausdauer, Bewegung II, Aggression, Panzerung = wie 2 Gene, Strahlenschutz = 0 Gene.

Spielende:

Befindet sich mind. 1 Amöbe in dunkler Ziel-Zone der Laufbahn, endet das Spiel sofort.
Ebenso endet das Spiel nach Wertung der Runde, in der die letzte Umwelt-Karte gespielt wurde. Es gewinnt, wessen Setzstein am weitesten vorn liegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.08.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de