

KOMPETITIVES Spiel: Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.


Ablauf eines Zuges in 3 Schritten:

1) BEWEGE KOSMOKTOPUS: hier kurz: *Kosmo*


- **BEWEGE** Kosmo auf ein Feld des Tintenreiches, nicht diagonal. Das direkte Nachbarfeld ist gratis. Willst du weiter, kostet jedes zusätzliche Feld Tribut in Form von 1 beliebigen Ressource. **ERHALTE** die Belohnung des ZIEL-Feldes, zum Beispiel:
 - ➔ NIMM 3 Ressourcen einer angegebenen Farbe.
 - ➔ NIMM 1 Ressource der angegebenen Farbe und 1 Karte aus der Auslage.
 - ➔ NIMM 2 Ressourcen derselben Farbe.
 - ➔ ERNEUERE die Auslage durch Abwurf der Karten und Ziehen von 3 neuen. Erhalte dann 1 Karte aus der neuen Auslage.
 - ➔ NIMM die oberste Karte des Gefolgestapels und 1 Ressource derselben Farbe.
 - ➔ NIMM dir alle Karten derselben Farbe aus der Auslage.


2) SPIELE 1 KARTE AUS: optional

- Es gibt 4 Karten-Arten, unterscheidbar an der Farbe und Form des Kartenrahmens:

 Schriften


 Reliquien

 Halluzinationen

 Konstellationen

Das Ausspielen von Karten kostet Ressourcen:

a) spezifische in Farbe 

b) unspezifische beliebige 

Rabatte: -1 je abgeworfener Handkarte in Farbe passend (spezifisch) oder beliebig (unspezif.)

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 29.12.24

Schriften: Sie bringen dauerhafte **RABATTE bei Kartenkosten**. **FARBIGE** Rabatte gelten nicht für **GRAUE** Kosten. **GRAUE RABATTE** gelten nur für unspezifische Kosten.



Untergangs-Effekt: Bringst du diese Schrift mit entspr. Symbol ins Spiel, wirfst du sofort sämtliche Schriften und Reliquien aus der Auslage UND bewegst Kosmo 1-mal pro abgeworfener Karte. Erhalte Belohnung für jede dieser Bewegungen.

Verbotenes Wissen: Das entsprechende Symbol erlaubt es dir, diesen Rabatt auch auf "Verbotenes Wissen" anzuwenden.

Reliquien: Sie bringen dauerhaft einen **Vorteil bei RESSOURCEN**, meist beim Erhalten bestimmter Ressourcen. Diese Vorteile sind kumulierbar.



Gefolge-Stapel: Ist das entsprechende Symbol unterhalb der Kosten zu sehen, zieht man sofort die oberste Karte vom Gefolgestapel.

Halluzinationen: Sie haben einen **starken EINMAL-Effekt**, der sofort auslöst, wenn die Karte ausgespielt und dann abgeworfen wird.



Ist das **Blitz-Symbol** zu sehen, darf man sofort 1 weitere Karte ausspielen, sofern man deren Kosten zahlen kann.

Konstellationen: **VOLLSTÄNDIGE** Konstellationen bringen 1 **TENTAKEL** UND zusätzliche **EINMAL-Effekte**.



Alle 4 Plätze der Konstellation müssen mit Ressourcen belegt werden. Immer **DANN**, wenn man eine Ressource der gerade geforderten Farbe erhält, darf man sie statt in seinen Vorrat auf eine bereits ausgespielte Konstellation legen.

PFEILE zeigen die Reihenfolge der Ressourcen-Platzierung. Nach Vervollständigung wird der Effekt der Karte fällig, die danach abgeworfen wird, wie auch die Ressourcen.

3) WIRF AUF 8 AB:

- Am Ende deines Zuges **MUSST** du so viele Karten und Ressourcen abwerfen, bist du nur noch max. 8 Hand-Karten hast und jeweils max. 8 Ressourcen jeder Art.
- Der nächste Spieler zu deiner **LINKEN** ist am Zug.

TENTAKEL ERHALTEN:

- **ERHÄLTST** du 1 Tentakel, stelle ihn in eine Ausbuchtung deines Beschwörungs-Plättchens. Hast du vor allen **ANDEREN** 8 Tentakel gesammelt, gewinnst du die Partie.

Tentakel gibt es durch ...

- ➔ vollständige Konstellationen
- ➔ andere Karteneffekte (z.B. Halluzinationen)
- ➔ Verbotenes Wissen (Karten)

VERBOTENES WISSEN:

- **BESITZT** du in deinem Zug mind. 13 Ressourcen, darfst du dir das "Verbotene Wissen" der entsprechenden Farbe nehmen, wenn noch in der Auslage vorhanden.

GIB 13 Ressourcen ab und **ERHALTE** 2 Tentakel sowie das "Verbotenes Wissen" - Plättchen.

Je Farbe gibt es 1-mal "Verbotenes Wissen" im Spiel.

- Rabatte durch Schriften dürfen angewendet werden, nicht aber graue Rabatte (außer, wenn per Symbol erlaubt).
- Du darfst farblich passende Hand-Karten abwerfen, um Kosten für "Verbotenes Wissen" zu reduzieren.

ERSTER KONTAKT:

- Sobald du deinen 1. Tentakel erhältst, darfst du dir 1 **ERSTER-Kontakt-Karte** aussuchen und auf die Hand nehmen.

Wer als erstes 1 Tentakel erhält, hat noch die Wahl aus allen 4 Karten. Eine solche Karte kann man wie jede Karte ausspielen, aber gratis. Das Ausspielen gilt auch als Aktion.

Ende der Partie:

Wer seine letzte Ausbuchtung mit dem 8. Tentakel füllt, gewinnt sofort die Partie.

FRAGEN und ANTWORTEN:

Wann fülle ich die Auslage auf? Sobald man 1 Karte aus der Auslage nimmt.

Darf ich den Abwurfstapel sichten? jederzeit

Darf ich Hand-Karten als Tribut abwerfen? NEIN

Darf ich Plätze auf einer gerade ausgespielten Konstellation mit Ressourcen aus meinem Vorrat auffüllen? NEIN