



Cryptid - KSR

- ◆ Wählt einen Startspieler und verteilt einen Satz Würfel und Scheiben an jeden Spieler in jeweils einer der Spielerfarben.
- ◆ Wird von "Habitat" gesprochen, ist der Lebensraum des Wesens gemeint.
- ◆ Sobald man sich für den Spielmodus (normal / erweitert) entschieden hat, mischt man die entsprechenden Aufbau-Karten und zieht eine davon. Die Karten mit hellen Rändern stehen dabei für die einfachen Aufgaben.
- ◆ Die Kartenseite mit den Sechsecken gibt die Reihenfolge und Drehung der Landkartenteile für den Aufbau vor. Ebenso sind darauf die Plätze für die Bauwerke (achteckige Monolithen und verlassene Hütten) vorgegeben. Im normalen Modus sind 6 Bauwerke   platziert, ansonsten alle 8.
- ◆ Sobald der Aufbau gegengecheckt ist, dreht ihr die Aufbau-Karte um.
- ◆ Passend zur Spielerzahl nimmt sich jeder Spieler reihum ein Hinweisheft und sucht sich anhand der Hinweisnummer, die seinem Heft gemäß der Aufbaukarte zugeordnet ist, seinen Anhaltspunkt für die Partie aus.
zB.: Alpha, #17 "The habitat is within two spaces of cougar territory".

	a	ß	y	d	e	?
3	17	86	6			21
4	88	8	1	13		24
5	26	34	27	85	86	18

Beispiel einer Aufbaukarte

SPIELZIEL: Identifiziere das Feld, wo das Habitat des Wesens ist.

Beginn: Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler muss 1 Würfel in ein Feld setzen, wo das Habitat NICHT sein kann. Das sagt ihm sein persönlicher Anhaltspunkt. Der Würfel darf auch auf ein Feld mit Gebäude kommen, nicht aber auf ein Feld mit Mitspieler-Würfel(n). Am Ende der Beginnrunde hat jeder Spieler 2 Würfel platziert.

Wer am Zug ist führt genau 1 von 2 Optionen aus:

Stelle einem beliebigen Mitspieler eine Frage:

- ◆ Setze den Marker auf ein beliebiges Feld und frage einen Mitspieler, ob das HABITAT dort sein könnte. Dieser muss aufgrund seines Hinweishefts (Anhaltspunkt) antworten und platziert 1 Scheibe / 1 Würfel auf dem Feld.

Nun gilt:

Würfel: Das Wesen kann dort **NICHT** sein Habitat haben.

Scheibe: **JA**, das Wesen könnte dort sein Habitat haben.

wurde Würfel platziert: Du musst nun ebenso ein anderes Feld markieren, das aufgrund Deines eigenen Anhaltspunkts NICHT das Habitat sein kann.

- ◆ Der Spieler zu Deiner Linken ist am Zug.

Suche das Wesen:

- ◆ Setze den Marker auf ein beliebiges Feld, wo das HABITAT sein könnte.
- ◆ Platziere direkt eine eigene Scheibe dort. Ist dort schon eine Scheibe von Dir, setze die neue Scheibe auf ein anderes Feld, das aufgrund Deines Anhaltspunkts das Habitat sein kann (und noch keine Scheibe von Dir enthält).
- ◆ Frage reihum jeden Mitspieler, ob aufgrund seines Anhaltspunkts das Habitat auf dem markierten Feld sein kann. Sie müssen entweder einen Würfel oder eine Scheibe (falls noch möglich) dorthin legen.

Würfel: Sobald jemand einen Würfel platziert, stoppt das Spiel. Niemand macht mehr eine Aussage und Du musst selbst 1 Würfel auf einem anderen Feld platzieren, wo das Wesen NICHT sein kann. Der nächste Spieler ist nun am Zug.

Kommt von keinem Mitspieler ein Würfel, ist das Habitat erkannt und Du hast **GEWONNEN**.

HINWEIS GEBEN (Spalte ?):

- ◆ Wenn alle* Spieler einverstanden sind, schaut man anhand der Nummer in der Aufbaukarte in der Regel hinten nach, was es für einen Hinweis gibt.

Bei Hinweisen ist immer auch das Feld mit dem Element einbezogen, von dem ein Abstand (zB.: "nicht weiter als 1 Feld entfernt") angegeben ist.

*Bei vier oder fünf Spielern kann auch 1 Spieler nicht einverstanden sein.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 15.11.18