

TIPPS FÜR DEN SCHIEDSRICHTER:

1. Der Schiedsrichter sollte sich strikt nur nach seiner eigenen Meinung richten.
2. Er kann sich aber auch durch charismatische Spieler oder zauberhaft modifizierte Kreaturen beeinflussen lassen.

SPIELTIPPS:

1. Falls keine eigene Kreaturenkarte für den Kampf geeignet zu sein scheint, sollte sich der Spieler die blau umrahmten Eigenschaften der Karten ansehen. Er könnte eine Karte haben, die als Modifizierungskarte besser geeignet ist, und sollte diese dann nicht als Kreaturenkarte spielen.
2. Es ist empfehlenswert, lauthals Kommentare abzugeben, während der Schiedsrichter die Eigenschaften aufdeckt. Vielleicht kann man den Schiedsrichter so mit ein paar kecken Bemerkungen überzeugen.
3. Wer weiß, dass dem Schiedsrichter eine bestimmte Art von Kreaturen oder Modifikationen besonders gut gefällt, kann versuchen, das zum eigenen Vorteil auszunutzen.

CREDITS:

Spielautoren: Ken Gruhl und Quentin Weir

Redaktion: Frank DiLorenzo, Cricket Robert, Russell Grieshop und Stacey Merrill

Grafische Gestaltung: Jenn Vargas

Illustrationen: Der unvergleichliche Matthan Heiselt

Deutsche Regel: Ferdinand Köther



www.RnRgames.com

©2013 R&R Games, Alle Rechte vorbehalten.

UnNatural SELECTION™

Unnatürliche Auslese, ein Spiel für 2 - 10 Spieler ab 8 Jahren, 15 - 30 Minuten

SPIELÜBERSICHT:

Fecht den Sieg in der Kampfarena untereinander aus. Gewinnt die Kämpfe, indem ihr eure Kreaturen mit verrückten Eigenschaften ausstattet, und so zum Sieger gekürt zu werden!

SPIELMATERIAL:

170 Kreaturen/Eigenschaften Karten 10 Herausforderungs-Ereigniskarten (nur für die Variante)



SPIELVORBEREITUNG:

1. Der jüngste Spieler beginnt. Er ist in dieser Runde der Schiedsrichter.
2. Der Schiedsrichter mischt die Kreaturenkarten und teilt an jeden anderen Spieler drei Stück davon aus.
3. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel in der Tischmitte bereit gelegt.

SPIELABLAUF:

1. Jeder Spieler (außer dem Schiedsrichter) wählt diejenige seiner Handkarten, die er für den Kampf für am besten geeignet hält, und legt sie VERDECKT auf den Tisch.



Für den Kampf auf der Hand verfügbare Kreaturen

Gewählte Karte

2. Nachdem alle am Kampf beteiligten Spieler eine Karte gespielt haben, wird diesen Karten eine zufällig vom Stapel gezogene Karte VERDECKT hinzugefügt. Dann nimmt der Schiedsrichter alle diese Karten, mischt sie auf, und deckt sie auf, sodass die Kreaturen in seine Richtung schauen.

- Jeder Spieler (außer dem Schiedsrichter) dreht dann seine Handkarten so um, dass der blaue Eigenschaftsrahmen nach oben zeigt. Dadurch wird die supercoole Mod Ray X5000 Waffe aktiviert, womit die Spieler die Eigenschaften jeder beliebigen ausliegenden Kreatur ändern können. Reihum im Uhrzeigersinn und einzeln nacheinander legen nun alle Spieler diese Karten VERDECKT unter eine oder mehrere der offen ausliegenden Kreaturen nach eigener Wahl, beginnend mit dem Spieler links vom Schiedsrichter. Man kann nur eine oder auch mehrere Kreaturen beeinflussen, und auch seine eigene.



Auf diese Weise werden die Kreaturen modifiziert, beispielsweise wird so aus dem einfachen „Goldfisch“ der „Goldfisch, der Kopfschmerzen hat.“ Einmal aktiviert, entlädt sich die Mod Ray X5000 völlig. Das bedeutet, dass alle Spieler alle ihre noch verbliebenen Handkarten spielen müssen.

- Nachdem alle Spieler ihre Karten mit dem blauen Eigenschaftsrahmen nach oben zeigend unter die Kreaturen gelegt haben, dreht der Schiedsrichter die Karten um und fächert sie so auf, dass die blauen Eigenschaften oberhalb der Kreaturenkarte sichtbar sind. Dann wählt der Schiedsrichter die modifizierte Kreatur aus, von der er meint, dass sie den Kampf gewinnen würde.

Beispiel gespielter Karten (3-Personen-Spiel)



2

- Dem Spieler der ausgewählten Kreatur wird diese Karte vom Schiedsrichter überreicht und der Spieler legt sie verdeckt als eigenen Wertungsstapel vor sich ab. Falls die zufällig vom Stapel gezogene Karte vom Schiedsrichter ausgewählt wird, kommen alle Karten auf den Abwurfstapel und niemand erhält in dieser Runde eine Wertungskarte.
- Der Schiedsrichter nimmt alle in dieser Runde gespielten Karten und legt sie auf den Abwurfstapel neben dem Kreaturenkartenstapel. Wenn der Kreaturenkartenstapel zur Neige geht, wird der Abwurfstapel gemischt und unter den Kreaturenkartenstapel gelegt, falls nötig.
- Die Rolle des Schiedsrichters geht auf den nächsten, links sitzenden Spieler über. Der neue Schiedsrichter teilt jedem Spieler 3 Karten vom Stapel zu.

SPIELUNDE UND SIEG:

Das Spiel geht auf diese Weise immer weiter mit den Schritten 1 – 7, bis jemand so viele Kreaturenkarten gesammelt hat, dass er damit das Spiel gewinnt:

- Bei 2 – 5 Spielern muss ein Spieler 5 Kämpfe gewonnen haben.
- Bei 6 – 7 Spielern muss ein Spieler 4 Kämpfe gewonnen haben.
- Bei 8 – 10 Spielern muss ein Spieler 3 Kämpfe gewonnen haben.

VARIANTE 1

Nachdem die Karten verteilt wurden, nimmt der Schiedsrichter die oberste Herausforderungs-Ereigniskarte von diesem Stapel, liest sie laut vor und legt sie offen auf den Tisch. Dann versucht jeder Spieler, eine Karte zu wählen, die bei diesem besonderen Ereignis triumphieren kann. Der Sieger erhält die Herausforderungskarte anstatt der Kreaturenkarte.

VARIANTE 2

Falls die Spieler sich konkurrenzfähig fühlen, beschließen sie zu Spielbeginn eine lustige Strafe, wie z. B. auf einem Bein hüpfen oder 10 Sekunden lang ein Geräusch wie eine der Kreaturen machen. Nachdem der Schiedsrichter dann die beste Kreatur gewählt hat, wählt er auch die schlechteste. Der Spieler der gewählten schlechtesten Kreatur muss dann die Strafe ausführen (und erhält die Karte natürlich nicht als Siegkarte).

3