

frank SCHÄTZING

DER SCHWARM

Das Spiel zum gleichnamigen Bestsellerroman von Frank Schätzing für 2 – 4 Spieler
von Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

SPIELZIEL

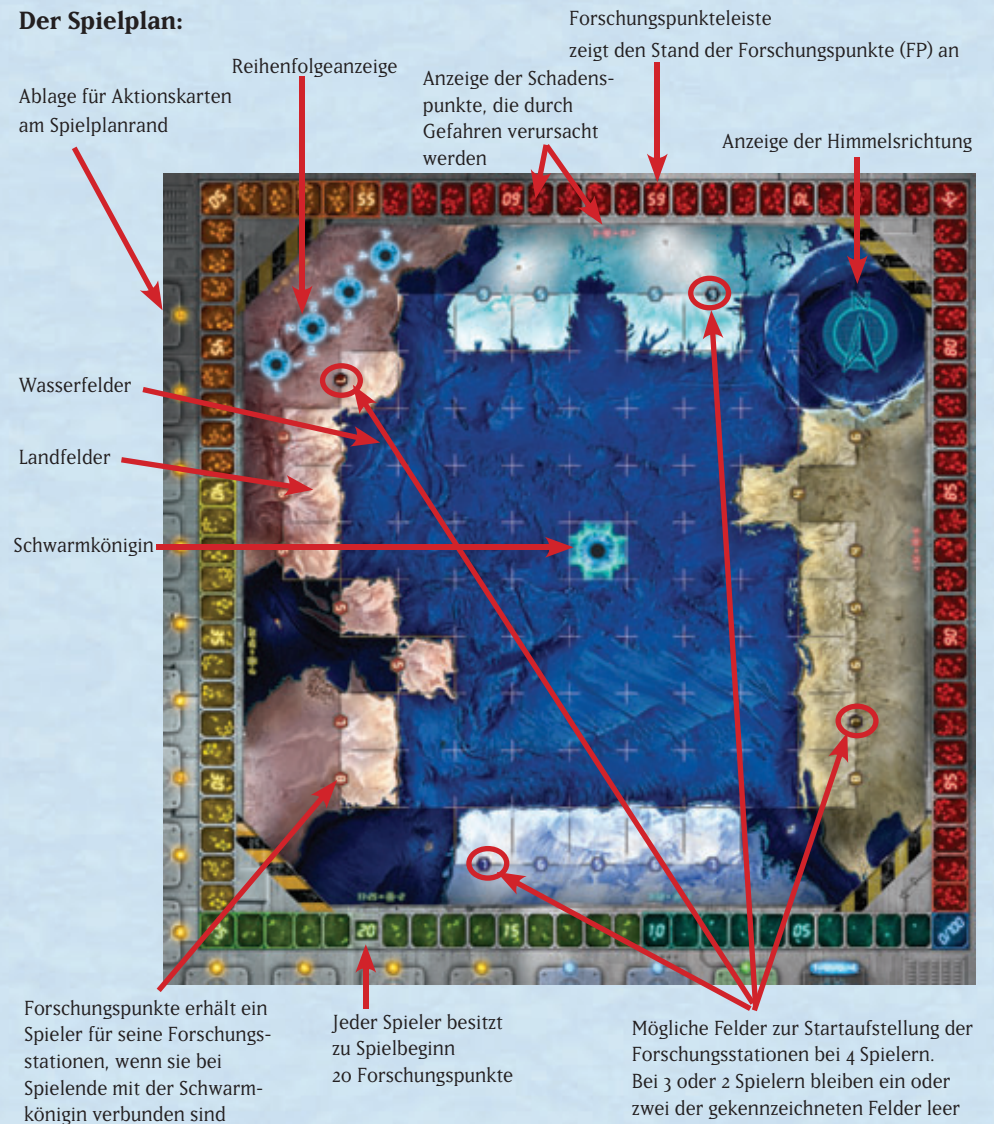
Jeder Spieler übernimmt die Rolle einer Nation und erforscht das Meer und den „Schwarm“. Dazu errichtet jeder Forschungsstationen, von denen aus Schiffe in See stechen und Wasserproben in Form von Schwarmplättchen einsammeln. Forscher untersuchen die eingesammelten Plättchen und bringen sie schließlich wieder ins Meer zurück. In dem Bestreben, eine Verbindung zur „Schwarmkönigin“ herzustellen, werden ins Meer zurückgelegte Schwarmplättchen mit eigenen Bojen gekennzeichnet. **Der Spieler, der am Spielende die meisten Forschungspunkte besitzt, gewinnt.** Doch Vorsicht: So manche Gefahr lauert im Verborgenen.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 12 Schiffe in 4 Farben 
- 24 Forschungsstationen in 4 Farben 
- 4 Reihenfolgesteine in 4 Farben 
- 4 Übersichtstafeln 
- 59 Schwarmplättchen 
- 28 Forscher in 4 Farben 
- 112 Bojen in 4 Farben 
- 4 Punktezahlsteine in 4 Farben 
- 5 Gefahren-Figuren (1x Krebs, 2x Wal, 2x Tsunami) 
- 4 goldene Schwarmplättchen 
- 24 Aktionskarten:
 - 1 grüne Karte „Forschungsstation“ 
 - 6 blaue Karten 
 - 13 helle Karten 
 - 4 Reihenfolgekarten 
 - 4 Fähigkeitskarten 
 - 4 Joker-Aktionskarten in 4 Farben 

Hinweis: Unter den Spielkarten befinden sich 4 Karten mit Abbildungen weiterer spannender Spiele von Kosmos. Diese Karten werden für dieses Spiel nicht benötigt.

Der Spielplan:



Die Schwarmplättchen:

Auf den Vorderseiten sind zwei, drei oder vier Verbindungsmöglichkeiten zu sehen. Die Zweier- und Dreierplättchen zeigen auch ein oder zwei Schwarmaugen. Jedes Auge bringt demjenigen Spieler einen Forschungspunkt, der ein solches Schwarmplättchen auf dem Spielplan platziert.

Vorderseiten:



Rückseite:



SPIELVORBEREITUNG

- **Der Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.
- Die **59 Schwarmplättchen** werden gemischt und **verdeckt** auf die Wasserfelder gelegt (mit der hellen Wasserfläche nach oben). Das Feld der Schwarmkönigin in der Mitte bleibt frei!
- Jeder Spieler nimmt **1 Übersichtstafel**, wählt eine Farbe und erhält das Spielmaterial in seiner Farbe: **6 Forschungsstationen**, **3 Schiffe**, **7 Forscher**, **28 Bojen**, **1 Reihenfolgestein**, **1 Punktezählstein** sowie **1 Joker-Aktionskarte**. Jeder Spieler stellt seinen Punktezählstein auf das Feld „20“ der Forschungspunkteleiste (= 20 Forschungspunkte). Bei weniger als 4 Spielern bleibt das Spielmaterial der nicht benötigten Farben in der Schachtel.
- Die **6 blauen Aktionskarten** werden gemischt und neben dem Spielplan als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Die **13 hellen Aktionskarten**: Je nach Spielerzahl werden folgende Karten entfernt:
Bei 2 Spielern: 3 Aktionskarten „Schiff“ und 3 Aktionskarten „Forscher“.
Bei 3 Spielern: 1 Aktionskarte „Schiff“.
Bei 4 Spielern wird mit allen 13 Aktionskarten gespielt.
Die im Spiel verbleibenden Aktionskarten werden gemischt.
- Die **grüne Aktionskarte „Forschungsstation“** wird bereitgelegt.
- Die **4 Reihenfolgekarten** kommen je nach Spielerzahl ins Spiel – bei zwei Spielern also nur die Reihenfolgekarten 1 und 2 usw.
- Die **4 Fähigkeitskarten** werden aufgefächert und mit den **4 goldenen Schwarmplättchen** und den **5 Gefahren-Figuren** neben den Spielplan gelegt.

Die erste Forschungsstation: Bei Spielbeginn besitzt jeder Spieler eine **Forschungsstation** mit einem Forscher auf einem Landfeld. Wir empfehlen Ihnen für das erste Spiel die auf Seite 1 gezeigte Startaufstellung.
Der jüngste Spieler beginnt und setzt eine seiner Stationen samt Forscher auf eines der vier durch dunkle Kreise hervorgehobenen Landfelder. Anschließend platziert er seinen Reihenfolgestein auf **Feld 1 der Reihenfolgeanzeige** des Spielplans.
Dann platziert der zweitjüngste Spieler seine Station samt Forscher auf eines der verbliebenen drei Landfelder und setzt seinen Reihenfolgestein auf Feld 2 usw.
In späteren Spielen können Sie diese erste Forschungsstation frei platzieren, wie am Ende der Anleitung unter **„VARIANTE 1“** beschrieben.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft in mehreren Durchgängen:

- Bei 2 Spielern werden 4 Durchgänge gespielt.
- Bei 3 und 4 Spielern gibt es 3 Durchgänge.

Jeder Durchgang läuft in 2 Phasen ab:

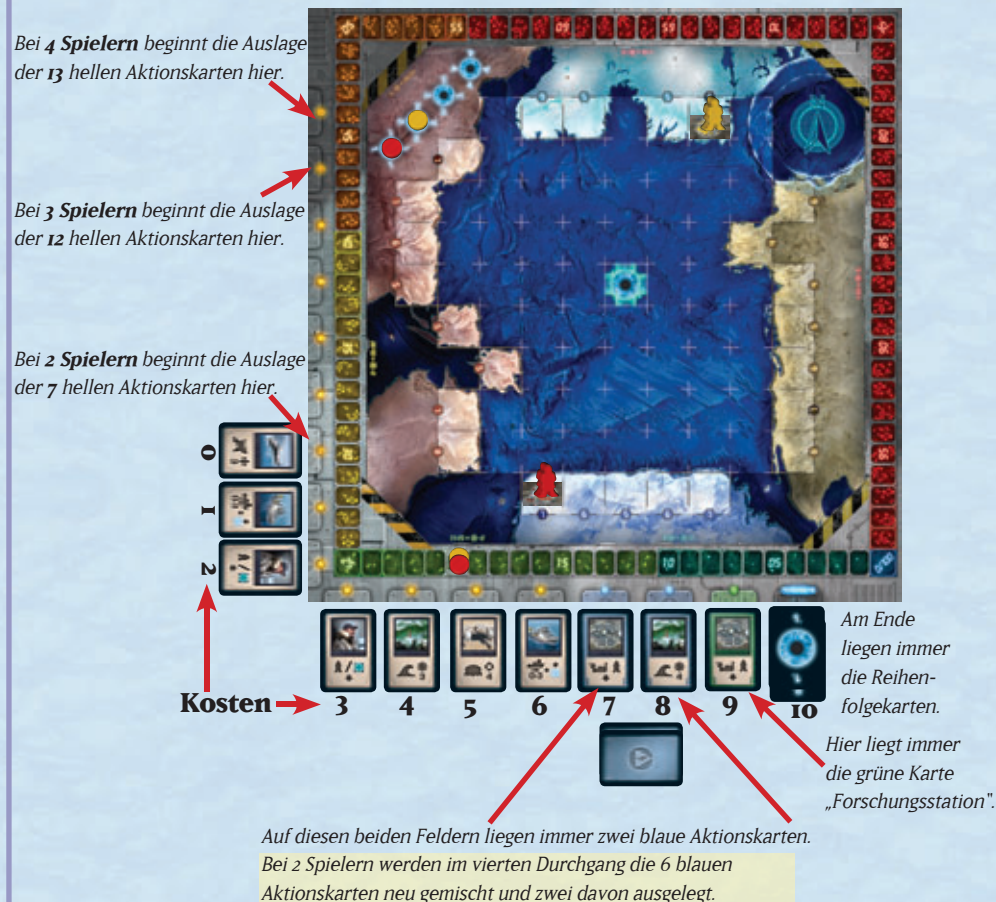
- **PHASE 1:** Aktionskarten erwerben
- **PHASE 2:** Aktionskarten ausspielen
- **Am Ende jedes Durchgangs findet eine Wertung statt.**

AKTIONSKARTEN AUSLEGEN

DIE AKTIONSKARTEN WERDEN WIE FOLGT AUSGELEGT:

- Die gemischten **hellen Aktionskarten** werden offen am Rand des Spielplans ausgelegt – je nach Spielerzahl (siehe Abb.).
- Vom Stapel der **blauen Aktionskarten** werden 2 genommen und offen auf die beiden blauen Randfelder gelegt.
- Die **grüne Aktionskarte „Forschungsstation“** kommt auf das grüne Randfeld rechts daneben.
- Ans rechte Ende der Auslage werden schließlich die **Reihenfolge-Aktionskarten** als Stapel gelegt – oben liegt die „1“, darunter folgt die „2“, usw. Alle Aktionskarten bilden eine zusammenhängende Reihe, die mit den Reihenfolgekarten endet.

Beispiel für das Auslegen der Aktionskarten bei 2 Spielern:



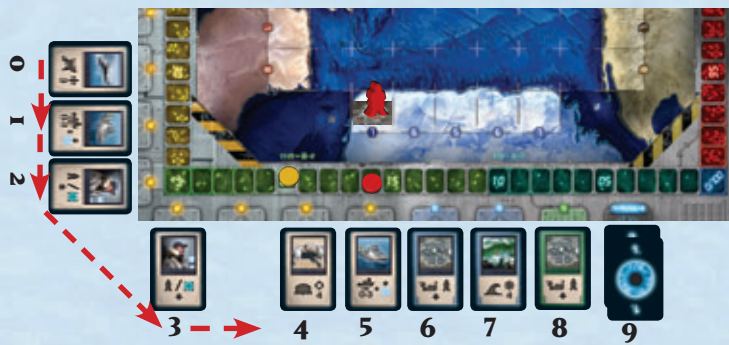
PHASE 1: AKTIONSKARTEN ERWERBEN

Der Spieler, dessen Reihenfolgestein auf Feld 1 steht, beginnt, danach folgt der Spieler auf Feld 2 usw. **Wer an der Reihe ist, nimmt sich 1 Aktionskarte.**
Dies geht reihum so lange, bis alle Aktionskarten einschließlich der Reihenfolgekarten erworben wurden.

Die Karte an vorderster Position kostet nichts. Möchte ein Spieler jedoch lieber eine weiter hinten liegende Karte nehmen, **bezahlt er Forschungspunkte (FP)** und geht mit seinem Punktezählstein entsprechend auf der Forschungspunkteleiste zurück.

Kosten: Wer eine Karte erwirbt, die ganz vorne liegt, zahlt 0 FP. Eine Karte, die an zweiter Position liegt, kostet 1 FP, eine Karte an dritter Position kostet 2 FP usw. (siehe Abb. oben).

Nach jeder Kartenentnahme verändern sich die Kosten der zurückbleibenden Karten für den nächsten Spieler. Entsteht eine Lücke, so rücken die Karten vor dieser Lücke je ein Feld nach rechts und schließen diese damit.



Beispiel: Um die Lücke zu schließen, werden die ersten vier Karten um ein Feld weiter nach rechts gerückt.

Die am Ende liegenden Reihenfolgekarten kosten gegebenenfalls, wie erläutert, auch Forschungspunkte. Wer eine Reihenfolgekarte erwirbt, nimmt den Stapel und wählt daraus eine Reihenfolgekarte aus (das muss nicht die oberste Karte sein, ist es aber meistens).

Wichtig: Jeder Spieler muss genau 1 Reihenfolgekarte und bei 4 Spielern 4 Aktionskarten, bei 3 und 2 Spielern 5 Aktionskarten erwerben.

Wer keine Forschungspunkte mehr besitzt, muss die vorderste, kostenlose Aktionskarte nehmen. Wer zum Erwerb einer Reihenfolgekarte FP bezahlen muss, aber keine FP mehr besitzt, muss so lange aussetzen, bis er eine Reihenfolgekarte kostenlos erwerben kann.

FÄHIGKEITSKARTE NEHMEN:

Wer eine Reihenfolgekarte erwirbt, wählt sofort eine der 4 Fähigkeitskarten aus und legt sie offen vor sich ab. Die Fähigkeitskarten sind sehr hilfreich und können nur im Verlauf dieses Durchgangs eingesetzt werden. Spätestens am Ende des Durchgangs müssen sie wieder zum Vorrat neben den Spielplan zurückgelegt werden.



REIHENFOLGESTEIN PLATZIEREN:

Nachdem alle Aktions- und Reihenfolgekarten erworben wurden, platziert jeder Spieler seinen Reihenfolgestein auf der Reihenfolgeanzeige des Spielplans an der Position, die seine Reihenfolgekarte zeigt.



Wer also die Reihenfolgekarte „3“ hat, setzt seinen Stein auf das Reihenfolgefeld „3“.

In dieser Reihenfolge wird ab jetzt gespielt.

Die Reihenfolgekarten werden nun wieder am Rand des Spielplans als Stapel abgelegt, mit der „1“ oben usw. Diese Karten liegen also schon für den nächsten Durchgang bereit.

PHASE 2: AKTIONSKARTEN AUSSPIELEN

Es beginnt der Spieler, dessen Reihenfolgestein auf Position 1 steht. Danach folgen die Spieler entsprechend der Position ihres Reihenfolgesteins.

Wer an der Reihe ist, spielt eine Aktionskarte aus und führt die dazugehörige Aktion aus.

Dann spielt der Nächste eine Aktionskarte aus usw. Dies geht so lange, bis alle Aktionskarten ausgespielt wurden.

- Die **blauen Aktionskarten** werden nach ihrem Einsatz in die Spielschachtel zurückgelegt und nicht mehr gebraucht (außer im Spiel zu zweit für den vierten Durchgang).
- Die ausgespielten **hellen Aktionskarten** werden neben dem Spielplan gesammelt, am Ende der Runde gemischt und stehen im nächsten Durchgang ebenso wie die **grüne Karte** wieder zur Verfügung.

- Die **Joker-Aktionskarten** bleiben beim Spieler, sie werden nach der gewählten Aktion auf die Rückseite gedreht.

Auf die Aktionen hat es keine Auswirkung, ob die Aktionskarte blau, hell oder grün ist.

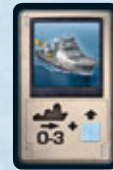
ES GIBT SECHS VERSCHIEDENE AKTIONSMÖGLICHKEITEN
(die auch die Joker-Aktionskarte zeigt):

Forschungsstation



Auf einem beliebigen, freien Landfeld wird eine **Forschungsstation errichtet und ein Forscher darauf gesetzt**. Es kann auch vorkommen, dass ein Spieler eine Station ohne Forscher errichtet oder einen Forscher auf eine vorhandene Station stellen muss, wenn er keine Stationen mehr im Vorrat hat. Wer weder Station noch Forscher in seinem Vorrat hat, dem nützt diese Aktionskarte nichts. Auf jedem Landfeld kann **maximal 1 Station** stehen.

Schiff



Der Spieler kann (muss aber nicht) ein Schiff von seinem Vorrat auf ein Wasserfeld direkt angrenzend an eine eigene Forschungsstation einsetzen. Anschließend kann er eigene Schiffe um **0-3 Wasserfelder** weit bewegen. Welche und wie viele Schiffe bewegt werden, ist dem Spieler überlassen. Insgesamt dürfen die Schiffe aber zusammen nur um maximal 3 Felder bewegt werden.

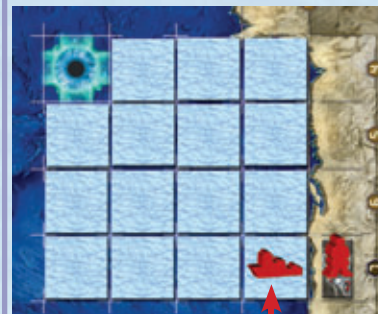
Ein Schiff kann waagrecht und senkrecht (nicht diagonal) auf Wasserfeldern in beliebige Richtungen fahren, im gleichen Zug auch hin und zurück. Es kann ohne Einschränkung auf und über alle Wasserfelder gefahren werden, auch auf und über Felder mit Gefahren oder Bojen oder eigenen oder fremden Schiffen.

Wer mit seinem Schiff ein **verdecktes Schwarmplättchen verlässt**, erhält das Plättchen und legt es sofort offen vor sich. Das Plättchen erhält der Spieler auch dann, wenn auf dem Feld noch Gefahren und/oder andere Schiffe stehen. Diese werden hochgehoben und, nachdem das Plättchen genommen wurde, wieder auf das Feld zurückgestellt. Wer also drei Felder weit zieht, kann in einem Zug maximal drei Plättchen erhalten. Bereits aufgedeckte und erforschte Schwarmplättchen (siehe „Forscher“) werden nicht eingesammelt, sondern bleiben auf dem Spielplan liegen.

Wer die **Fähigkeitskarte „Schnelles Schiff“** besitzt, kann in diesem Durchgang immer, wenn er eine Aktionskarte „Schiff“ einsetzt, bis zu 4 Felder fahren statt nur bis zu 3.



Beispiel für einen Spielzug mit dem Schiff



Rot spielt die Aktionskarte „Schiff“ aus und setzt zuerst ein Schiff ein.



Rot fährt mit seinem Schiff 3 Felder weit und sammelt 3 Schwarmplättchen ein.

Forscher



Der Spieler kann entweder

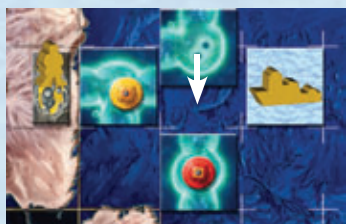
- **einen weiteren Forscher auf einer eigenen Forschungsstation einsetzen** oder
- **den Schwarm erforschen (Schwarmplättchen und Bojen platzieren).**

Forscher einsetzen (solange Vorrat reicht): Auf einer Forschungsstation können maximal 3 Forscher eingesetzt werden; pro Forscher-Aktionskarte aber nur einer.

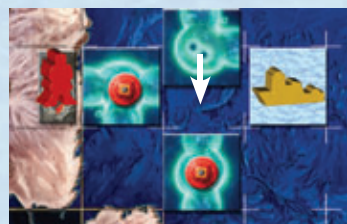
Schwarm erforschen: Wer forscht, legt eigene Schwarmplättchen **offen** (Vorderseite sichtbar) auf die Wasserfelder des Spielplans zurück und stellt jeweils eine eigene Boje darauf. Sollten die eigenen Bojen ausgehen, darf der Spieler eigene Bojen umsetzen.

Dabei müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Ein Spieler kann nur so viele Schwarmplättchen auf den Spielplan legen, wie er **Forscher** auf Forschungsstationen besitzt. Zu Spielbeginn hat jeder nur einen Forscher auf dem Spielplan.
- Die Schwarmplättchen müssen eine Verbindung zu einer eigenen Forschungsstation oder zu einem eigenen Schiff besitzen. Sie müssen aber **nicht** jede Verbindung bereits auf dem Spielplan liegender Schwarmplättchen fortsetzen.
- Schwarmplättchen dürfen nicht auf verdeckt liegende Schwarmplättchen gelegt werden, sondern nur direkt auf die Meeresfelder! (Ausnahme siehe „Schwarmplättchen auf Schwarmplättchen“).
- Falls sich auf dem Meeresfeld Schiffe oder Gefahren befinden, werden diese einfach hochgehoben, das Schwarmplättchen hingelegt und die Schiffe oder Gefahren wieder daraufgestellt.
- Die Schwarmplättchen müssen nicht zusammenhängend gelegt werden, sofern ein Spieler mehrere Anlegemöglichkeiten hat – z. B. an verschiedene eigene Forschungsstationen.
- Auf jedes erforschte Schwarmplättchen wird eine eigene **Boje** gelegt.
- Für jedes erforschte Zweier-Plättchen erhält ein Spieler 2 FP und für jedes Dreier-Plättchen 1 FP. Für Vierer-Plättchen erhält man keine FP. Der eigene Punktezahlstein wird auf der Forschungspunkteleiste entsprechend weit vorgerückt.



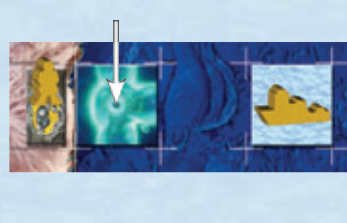
Gelb kann das Schwarmplättchen legen, da es eine Verbindung zu einer eigenen Station hat.



Gelb kann das Schwarmplättchen legen, da es eine Verbindung zu einem eigenen Schiff hat.



Gelb kann das Schwarmplättchen **nicht** legen, da es weder eine Verbindung zu einer eigenen Station noch zu einem eigenen Schiff hat.



Gelb kann das Schwarmplättchen so **nicht** legen, da es weder eine Verbindung zu einer eigenen Station noch zum eigenen Schiff hat.

Sonderfall „Schwarmplättchen auf Schwarmplättchen“:

Ein Spieler kann im Rahmen der Aktion „Forscher – Schwarm erforschen“ ein Schwarmplättchen **auf** ein bereits auf dem Spielplan liegendes und mit einer eigenen oder fremden Boje gekennzeichnetes Schwarmplättchen legen.

Voraussetzungen für eine solche Aktion sind:

- Die ursprünglichen Verbindungen müssen erhalten bleiben.
- Das Schwarmplättchen, das oben draufgelegt wird, muss mehr Verbindungsmöglichkeiten haben als das untere Plättchen. Auf ein Zweier-Plättchen kann ein Dreier- oder Vierer-Plättchen und auf ein Dreier-Plättchen ein Vierer-Plättchen gelegt werden. Auf ein Vierer-Plättchen kann **kein** Schwarmplättchen mehr gelegt werden.

Oben auf dem neuen Schwarmplättchen liegen dann zwei Bojen: Die bisherige Boje und eine Boje des Spielers, der den Zug ausführte. Nur durch diese Aktion ist es möglich, dass auf einem Schwarmplättchen mehrere Bojen (gleicher oder verschiedener Farbe) liegen.

Verbindung zur Königin: Jeder Spieler, der eine Verbindung von mindestens einer eigenen Station zur Königin herstellt, legt auf das Feld der Königin eine Boje. Ab sofort gehört das Feld der Königin zum eigenen Verbundsystem. Auf dem Feld der Königin kann pro Spieler immer nur eine Boje liegen.

Wer die **Fähigkeitskarte „Goldenes Schwarmplättchen“** besitzt, kann sofort **ein** goldenes Schwarmplättchen vom Vorrat nehmen, vor sich ablegen und zu einem beliebigen Zeitpunkt in diesem oder in einem der nächsten Durchgänge im Rahmen der Aktion „Forscher – Schwarm erforschen“ auf den Spielplan legen und mit einer eigenen Boje kennzeichnen.



Beispiel für einen Spielzug „Forscher – Schwarm erforschen“

Weiß spielt die Aktionskarte „Forscher“ aus. Da er drei Forscher besitzt, kann er maximal drei Schwarmplättchen auf den Spielplan legen. Er muss sie so anlegen, dass sie eine Verbindung zu einer eigenen Station oder zu einem eigenen Schiff haben.



Weiß hat drei Schwarmplättchen auf den Spielplan gelegt, sie mit seinen Bojen versehen und erhält sofort 3 Forschungspunkte – für das Legen des Zweierplättchens 2 FP und für das Dreierplättchen 1 FP. Für das Viererplättchen erhält er keine FP. Da er auch eine Verbindung zur Königin geschaffen hat, darf er eine weitere Boje auf das Feld der Königin setzen.



Schiff & Forscher



Die blaue Aktionskarte „Schiff & Forscher“ gibt es nur einmal im gesamten Spiel. Diese besondere Karte erlaubt dem Spieler **zwei Aktionen** in einem Zug. Der Spieler führt nacheinander die Aktionen „Schiff“ und „Forscher“ in beliebiger Reihenfolge aus.

Die Gefahren: Wal — Tsunami — Krebs

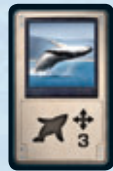
Aktiviert ein Spieler eine Gefahr, erhält er Forschungspunkte, wenn die Gefahr einen oder mehrere Mitspieler schädigt. Die Gefahren können nur dann einen Schaden verursachen, wenn eine entsprechende Aktionskarte ausgespielt und die Gefahr bewegt wird. Der Schaden trifft nur die Mitspieler (nicht aber die eigenen Schiffe/Stationen)! Ein Schaden entsteht nur dann, wenn eine Gefahr auf oder über ein Feld mit fremden Schiffen/Stationen gezogen wird.

Eine ruhende Gefahr verursacht keinen Schaden. Verlässt eine Gefahr mit ihrem ersten Bewegungspunkt ein Feld, so entsteht auf dem Ausgangsfeld kein Schaden! Sollte aber ein fremdes Schiff auf dem Feld der Königin stehen, wenn dort eine neue Gefahr (Wal, Tsunami) eingesetzt wird, erleidet dieses Schiff Schaden.

Das Feld, auf dem eine Gefahr steht, kennzeichnet den Startplatz, auf dem die Gefahr bei ihrem nächsten Zug startet. Pro Zug kann eine Gefahr auf bzw. über ein Feld nur einmal ziehen, sie kann nicht auf das Ausgangsfeld zurück.

Eine Gefahr kann maximal so viele Felder weit ziehen, wie die Aktionskarte angibt (weniger Felder sind zulässig).

Wal:

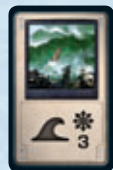


Der Spieler muss entweder

- einen Wal vom Vorrat auf das Feld der Königin setzen und dann bewegen oder
- einen bereits im Spiel befindlichen Wal bewegen

Bewegung: Der Wal zieht **waagrecht und senkrecht** in jede Richtung (nicht diagonal) so viele Felder, wie auf der Karte angegeben. Er kann **beliebig oft abknicken**. Er zieht auf jedes Wasserfeld, egal ob unbesetzt oder besetzt. Ein Wal geht nie an Land. Ein eingesetzter Wal bleibt bis zum Spielende im Spiel.

Tsunami (Welle):

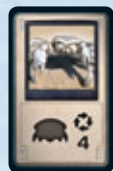


Der Spieler muss entweder

- einen Tsunami vom Vorrat auf das Feld der Königin setzen und dann bewegen oder
- einen bereits im Spiel befindlichen Tsunami bewegen

Bewegung: Der Tsunami zieht **waagrecht, senkrecht und diagonal** so viele Felder weit, wie auf der Karte angegeben. Er kann in seinem Zug **nicht abknicken**. Er zieht auf Wasser- und Landfelder, egal ob unbesetzt oder besetzt. Ist ein Tsunami bereits im Spiel, muss er im nächsten Zug an Land bzw. vom Spielplan gezogen werden, d.h. ihm stehen jetzt nur die Richtungen zur Verfügung, mit denen er in seinem Zug Land erreicht bzw. den Spielplan verlässt. Der Zug endet, wenn der Tsunami auf ein Landfeld trifft. Er kommt danach wieder zum Vorrat zurück und kann erneut eingesetzt werden.

Krebs:



Der Krebs wird auf einem **unbesetzten Landfeld** eingesetzt.

Er zieht **ausschließlich auf und über Landfelder** im Uhrzeigersinn **vorwärts** (nie rückwärts), und zwar um so viele Felder, wie auf der Karte angegeben!

Felder mit **eigenen** Stationen und **Wasserfelder** werden **übersprungen** und **nicht** mitgezählt! Der Krebs bleibt bis zum Spielende im Spiel.

Ermittlung des Schadens

Der Schaden, den eine Gefahr verursacht, hängt von dem Feld auf der Forschungspunkteleiste ab, auf dem der Punktezahlstein des **geschädigten** Spielers steht. Die Anzahl der Amöben auf dem Feld entspricht dem Schaden. Im Schadensfall muss der Spieler mit seinem Punkte-

zahlstein auf der Forschungspunkteleiste entsprechend viele Felder zurück. Der Spieler, der die Gefahr aktiviert hat, darf entsprechend viele Felder voranziehen.

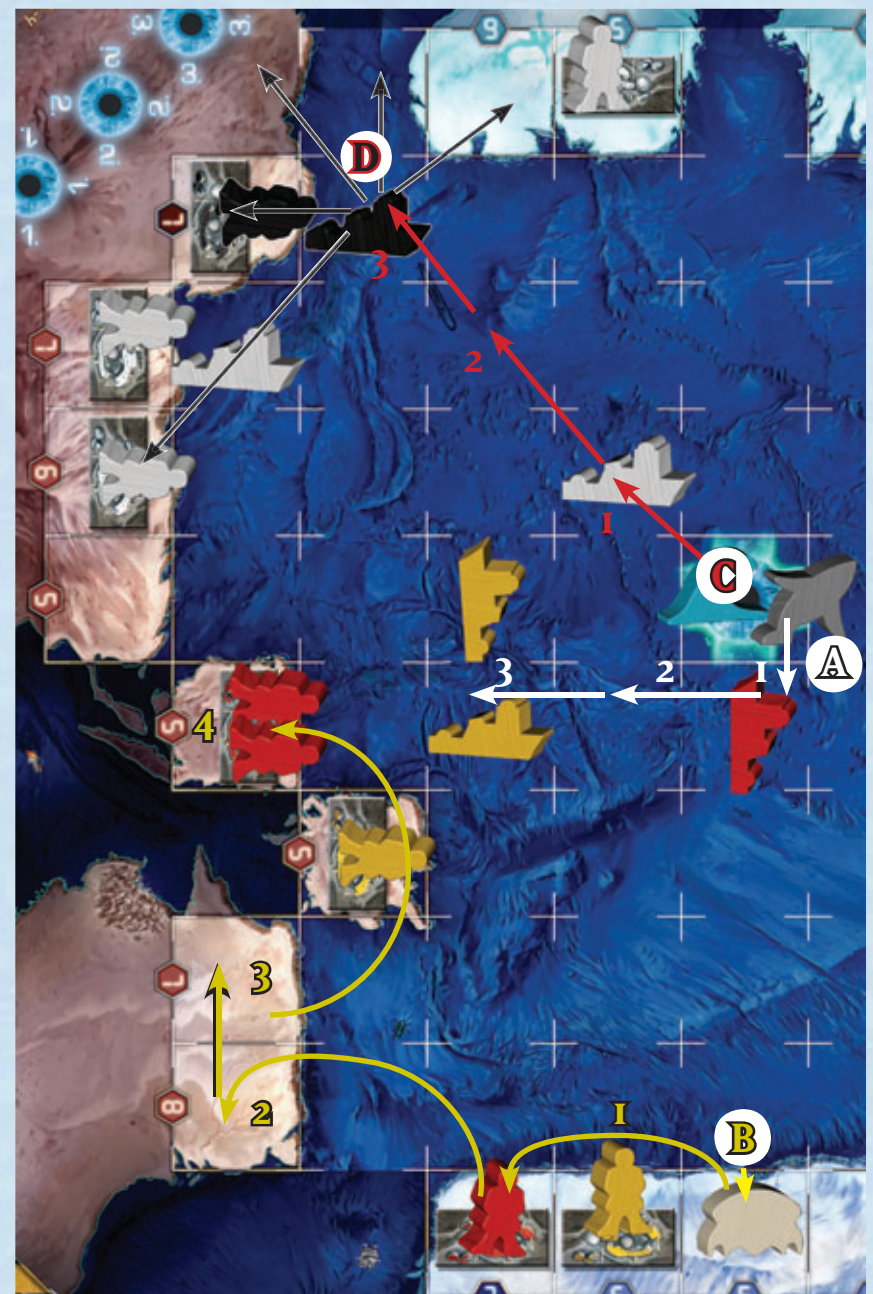
Beispiel: Rot hat Weiß zweimal geschädigt. Weiß muss an Rot zunächst 4 FP abgeben. Da Weiß danach nur noch 37 FP besitzt, muss Weiß für die zweite Schädigung nur noch 3 FP abgeben. Der weiße Punktezahlstein wird bis Feld 34 zurück- und der rote Punktezahlstein auf Feld 42 gezogen.



Wer die **Fähigkeitskarte „Schutz“** besitzt, dem schaden die Gefahren in diesem Durchgang weniger: Jeder Schaden ist jeweils um 1 Punkt geringer. *Hätte Weiß in dem Beispiel oben diese Fähigkeitskarte besessen, hätte er zuerst 3 und dann 2 FP bezahlen müssen. Weiß stünde dann auf Feld 36 und Rot auf Feld 40.*



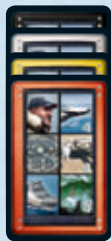
Beispiele für das Ziehen der Gefahren



Diese Beispiele beziehen sich auf die große Abbildung auf Seite 5:

- A Wal:** Weiß spielt die Aktionskarte Wal aus, setzt den Wal auf dem Feld der Königin ein und zieht ihn 3 Felder über das rote Schiff bis zum gelben Schiff. Gelb und Rot werden geschädigt. Weiß erhält die Schadenspunkte als Forschungspunkte.
- B Krebs:** Gelb spielt die Aktionskarte Krebs aus, setzt den Krebs auf einem unbesetzten Landfeld ein und zieht ihn 4 Felder weit. Dabei überspringt er eigene Landfelder und Wasserfelder. Rot wird zweimal geschädigt. Gelb erhält die Schadenspunkte als Forschungspunkte.
- C Tsunami:** Rot spielt die Aktionskarte Tsunami aus, setzt ihn auf dem Feld der Königin ein und zieht ihn 3 Felder weit. Er schädigt Weiß und Schwarz. Die Punkte erhält Rot.
- D Tsunami:** Im nächsten Zug spielt Schwarz ebenfalls eine Aktionskarte Tsunami aus. Schwarz entschließt sich, den Tsunami zu ziehen, der bereits im Spiel ist. Da er jetzt diesen Tsunami mit den ihm zur Verfügung stehenden Bewegungspunkten auf ein Landfeld oder aus dem Spiel ziehen muss, stehen ihm noch fünf Richtungen zur Verfügung. Er zieht den Tsunami diagonal nach links unten und schädigt Weiß zweimal. Die Punkte erhält Schwarz. Da der Tsunami jetzt auf Land trifft, wird er aus dem Spiel genommen und zum Vorrat gelegt. Von dort kann er erneut eingesetzt werden.

Joker-Aktionskarten



Jeder Spieler besitzt eine Joker-Aktionskarte, die es ihm erlaubt, eine beliebige der sechs Aktionsmöglichkeiten auszuführen. (Die Doppelaktion „Schiff & Forscher“ ist nicht zulässig!) Pro Durchgang setzen die Spieler ihre Joker-Aktionskarte einmal ein und drehen sie anschließend um, mit der Rückseite nach oben. Zu Beginn eines neuen Durchgangs wird die Joker-Aktionskarte wieder aufgedeckt und ist erneut einsatzbereit.

WERTUNG AM ENDE DES DURCHGANGS:

Sobald alle Aktionskarten ausgespielt wurden, endet der Durchgang und es folgt eine Wertung.

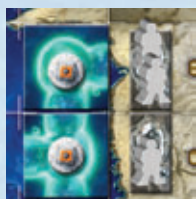
Jeder Spieler zählt alle Elemente seines größten Verbundsystems. Dazu gehören alle an das Verbundsystem angeschlossenen **Forschungsstationen, Forscher, Bojen** und **Schiffe**. Jedes dieser Elemente zählt 1 Punkt. Entsprechend der Größe seines Verbundsystems rückt jeder Spieler seinen Punktezählstein auf der Forschungspunkteleiste vorwärts.

Für ein Verbundsystem gelten folgende Regeln:

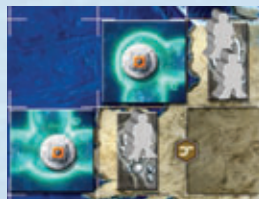
- Eigene Forschungsstationen können nur über Schwarmplättchen miteinander verbunden werden.
- Achtung: Ein Schiff wirkt wie ein Vierer-Schwarmplättchen, kann also auch als Verbindung zwischen eigenen Bojen, Forschungsstationen oder auch zur Schwarmkönigin dienen!
- Gefahren oder fremde Schiffe unterbrechen kein Verbundsystem.



Beide Stationen hängen am selben Verbundsystem.



Nur die obere Station hängt am Verbundsystem – nicht die untere.



Beide Stationen hängen am selben Verbundsystem.



Gelb erhält 11 FP

Gelb hat alle Elemente – bis auf sein Schiff – an sein Verbundsystem angeschlossen.

Rot erhält 12 FP

Rot hat seine Station unten links noch nicht angeschlossen. Seine Station rechts ist über sein Schiff (das wie ein Vierer-Plättchen wirkt) angeschlossen.

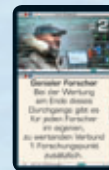
Einmal hat Rot zwei Plättchen übereinandergelegt – zu erkennen an den 2 Bojen. Beide roten Schiffe sind ans Verbundsystem angeschlossen.

Weiß erhält 10 FP

Weiß hat zwei Verbundsysteme, eines mit 10 und eines mit 4 Punkten.

Da er nur einen Verbund werten kann, nimmt er natürlich den höherwertigen Verbund mit 10 FP (1 Station, 2 Forscher, 6 Bojen, 1 Schiff).

Wer die **Fähigkeitskarte „Genialer Forscher“** besitzt, erhält bei der Wertung für jeden Forscher in seinem Verbund 2 FP, statt 1 FP.



NEUER DURCHGANG

Der neue Durchgang beginnt mit dem Mischen und Auslegen der Aktionskarten. Anschließend erwerben die Spieler wieder Aktionskarten und Reihenfolgekarten. Die Spieler kommen in der Reihenfolge dran, wie durch ihre Reihenfolgesteine vorgegeben. Erst nach dem Erwerb der Reihenfolgekarten platzieren die Spieler die Reihenfolgesteine neu auf der Reihenfolgeleiste – entsprechend ihrer Reihenfolgekarten. Jeder Spieler dreht seine Joker-Aktionskarte wieder auf die Vorderseite. Bei 2 Spielern werden im 4. und letzten Durchgang die sechs aus dem Spiel genommen blauen Aktionskarten gemischt, zwei davon verdeckt gezogen und offen in die Aktionskarten-Auslage des 4. Durchgangs gelegt.

spielende

Das Spiel endet bei 2 Spielern nach **4 Durchgängen** und bei 3 und 4 Spielern nach **3 Durchgängen**. Nach dem letzten Durchgang samt Wertung des längsten eigenen Verbundsystems findet noch zusätzlich eine Schlusswertung statt, bei der es **weitere** Forschungspunkte gibt:

• Forschungsstationen mit eigener Verbindung zur Schwarmkönigin:

Für jede eigene Forschungsstation, die über das eigene Verbundsystem mit der Schwarmkönigin verbunden ist, erhält ein Spieler so viele Forschungspunkte, wie das Feld angibt, auf dem seine Forschungsstation steht.

Beachte: Das Feld der Königin gehört für jeden Spieler zu seinem Verbund, sobald eine eigene ununterbrochene Verbindung von mindestens einer Forschungsstation zur Königin besteht. Ohne angeschlossene Forschungsstation darf auch keine Boje auf die Königin gelegt werden.

- **Für Verbindungen zwischen eigenen Forschungsstationen an verschiedenen Seiten (Himmelsrichtungen)** erhält ein Spieler für zwei miteinander verbundene Seiten 10 FP. Wer drei Seiten miteinander verbunden hat, erhält 30 FP und wem es gelungen ist, vier Seiten miteinander zu verbinden, der erhält 50 FP!

Sieger ist der Spieler, der nach der Schlusswertung die meisten Forschungspunkte besitzt.



Sollte Rot sein Schiff von dem Feld wegziehen, muss er auch seine Boje vom Feld der Königin zurücknehmen. Rot hätte dann keine Verbindung mehr zur Königin.

Beispiel für eine Schlusswertung:



Punkte für Forschungsstationsfelder mit Verbindung zur Königin:

Gelb hat 5 Forschungsstationen, alle haben eine Verbindung zur Königin.

Gelb erhält $5+5+7+7+4 = 28$ FP.

Rot hat 5 Forschungsstationen, keine besitzt eine eigene Verbindung zur Königin.

Rot erhält hierfür 0 FP!

Weiß hat 5 Forschungsstationen, aber nur vier haben eine Verbindung zur Königin.

Weiß erhält $5+6+5+4 = 20$ FP. (Die untere Station auf der rechten Seite hat keine Verbindung.)

Punkte für Verbindungen der Seiten (Himmelsrichtungen):

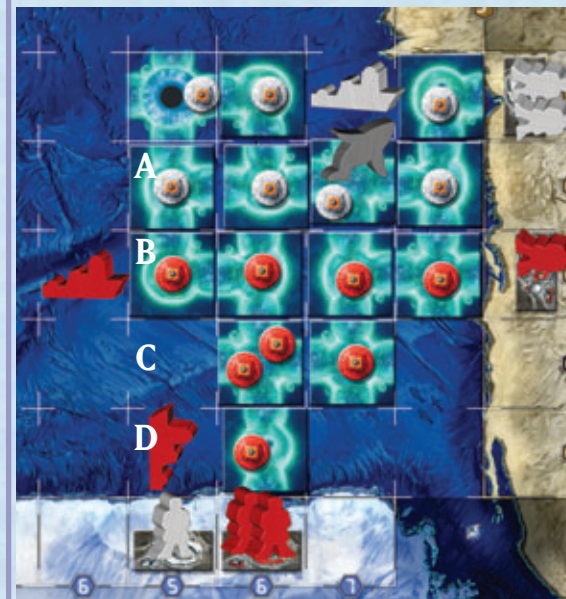
Gelb hat alle vier Seiten (N-O-S-W) miteinander verbunden und erhält dafür 50 FP.

Rot hat drei Seiten (N, O, S) miteinander verbunden und erhält 30 FP.

Weiß hat drei Seiten (N, O, W) miteinander verbunden und erhält 30 FP.

TIPPS

Ausgangssituation:



1. Wie kann Rot eine direkte Verbindung zur Königin herstellen?

Rot bringt auf das Feld A ein Schiff oder ein 4er-Schwarmplättchen.

2. Wie kann Weiß seine Station unten an sein Verbundsystem anschließen?

Weiß legt auf das Feld B ein 3er- oder 4er-Schwarmplättchen, auf das Feld C und D je ein passendes Plättchen oder setzt je ein Schiff auf diese Felder.

Situation nach 2 Spielzügen:



VARIANTE 1

Startaufstellung: Bei Spielbeginn werden die Reihenfolgekarten gemischt und an die Spieler ausgeteilt.

Der Spieler, der die Reihenfolgekarte 4 erhält, baut als Erster eine Forschungsstation mit einem Forscher auf einem **beliebigen** Landfeld. Danach folgen die Spieler mit der Reihenfolgekarte 3, 2 und 1. Beim Bauen der ersten Forschungsstation pro Spieler muss ein Abstand von mindestens 4 Landfeldern (mindestens 3 freie Landfelder zwischen zwei Stationen) beachtet werden. Diese Abstandsregel gilt nur für die erste Forschungsstation eines Spielers. Danach beginnt der Erwerb der Aktionskarten.

Tsunami: Der Tsunami wird gefährlicher! Sobald er auf einem Landfeld einschlägt, sind immer auch die **direkt angrenzenden** (waagrecht, senkrecht und diagonal) benachbarten Landfelder betroffen. Dort wird ebenfalls ein Schaden verursacht, der aber um einen Punkt niedriger ist, als das Feld auf der Forscherpunkteleiste angibt! Auch hier gilt: Eigene Stationen und Schiffe sind nicht betroffen.

Beachte: Die acht Landfelder in den Ecken haben nur ein Nachbarfeld, alle anderen Landfelder haben zwei Nachbarfelder.

VARIANTE 2

Die Aktionskarten werden auf die Hand genommen und aus der Hand ausgespielt. Dadurch wissen die Spieler nicht mehr so genau, welche Aktionskarten ein Spieler noch besitzt.



Übersicht: Wann und wofür gibt es Forschungspunkte?

Sofort im eigenen Zug:

- beim Ablegen (= Erforschen) von Schwarmplättchen
- beim Einsatz einer Gefahr vom geschädigten Spieler

Am Ende jedes Durchgangs:

- für das größte eigene Verbundsystem. Ein Verbundsystem besteht aus zusammenhängenden Bojen, Schiffen, Forschungsstationen und Forschern

Am Spielende:

- für jede Forschungsstation, die mit der Königin verbunden ist
- für Verbindungen eigener Forschungsstationen an den Seiten in N-S-W-O (10-30-50 Punkte)

Die Autoren

Wolfgang Kramer erfindet und veröffentlicht seit über 30 Jahren Spiele und gehört weltweit zu den erfolgreichsten und vielseitigsten Spieleautoren. Dipl. Ing. Michael Kiesling hat sich im letzten Jahrzehnt ebenfalls einen Namen als versierter Spieleautor gemacht. Als Erfolgsautoren-Duo haben Wolfgang Kramer und Michael Kiesling bereits zweimal zusammen den Preis „Spiel des Jahres“ gewonnen.

Illustrationen und Gestaltung: Franz Vohwinkel

Redaktionelle Bearbeitung: Michael Baskal, Stefan Stadler, Bärbel Schmidts

Autoren und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Nach der Buchvorlage Frank Schätzing „Der Schwarm“, © 2004 by Verlag Kiepenheuer & Witsch, Köln.

© 2008 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
E-Mail: info@kosmos.de
www.kosmos.de

Art.-Nr.: 690465

ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL