

Paul Peterson **SMASH UP**

Ein wahnwitziger Kampf für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

SPIELZIEL

Euer Ziel ist nichts weniger als die vollständige Kontrolle der Welt! Setzt eure Kreaturen ein, um gegnerische Basen zu zerstören. Der erste Spieler mit 15 Siegpunkten gewinnt das Spiel!

SPIELMATERIAL

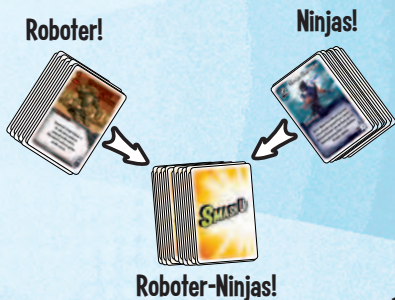
Smash Up beinhaltet:

- **160 Spielkarten** (8 Fraktionen mit je 20 Karten)
- **16 Basiskarten**
- Diese **Spielanleitung**

Außerdem benötigt ihr einen Zettel und Stift zum Notieren der Siegpunkte.

SPIELVORBEREITUNG

Ihr wählt jeder 2 verschiedene Fraktionen mit je 20 Karten und mischt sie zusammen, so dass jeder mit insgesamt 40 Karten spielt. Die Decks legt ihr verdeckt vor euch ab. Daneben benötigt ihr ein wenig Platz für euren Ablagestapel.



Wenn ihr zwei Exemplare von Smash Up besitzt, können verschiedene Spieler dieselbe Fraktion wählen, so dass z. B. Zauberer gegen Zauberer kämpfen. Ein Spieler darf aber niemals mit zwei Sätzen derselben Fraktion kämpfen. Das widerspricht doch völlig dem Spielkonzept!

Mischt alle Basiskarten und legt sie als verdecktes Basisdeck bereit. Anschließend deckt ihr Basen vom Basisdeck auf, bis eine mehr als die Anzahl an Spielern offen in der Tischmitte ausliegt (bei 3 Spielern werden also 4 Basen ausgelegt).

Jeder zieht 5 Karten von seinem Deck. Wenn du nun keine Kreatur auf der Hand hast, zeigst du deine Karten, legst sie auf deinen Ablagestapel ab und ziehst 5 neue Karten von deinem Deck. Diese Karten musst du nun behalten.

Bestimmt einen beliebigen Startspieler. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Nun seid ihr bereit, einige Basen zu zerstören.



Prügeln wir uns nach Regeln!

Für offizielle Partien könnt ihr alle Fraktionen auf dem Tisch bereitlegen. Nach Bestimmung eines beliebigen Startspielers wählt dieser eine Fraktion. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen Spieler. Nachdem jeder eine Fraktion gewählt hat, darf der letzte Spieler eine zweite Fraktion nehmen und die anderen folgen gegen den Uhrzeigersinn, bis jeder Spieler insgesamt 2 Fraktionen genommen hat.

SO LÄUFT DEIN SPIELZUG AB

1. Loslegen!

Einige Fähigkeiten werden zu Beginn deines Spielzugs aktiv. Also führst diese Fähigkeiten nun durch, klar?

2. Karten spielen

In deinem Spielzug darfst du immer bis zu 2 freie Karten aus der Hand spielen: 1 Kreatur oder 1 Aktion oder sowohl 1 Kreatur als auch 1 Aktion. Du darfst die Karten in beliebiger Reihenfolge spielen. Du darfst aber auch auf das Ausspielen von einer oder beiden Karten verzichten.

Kreaturen

Um eine Kreatur auszuspielen, wählst du eine Basis und legst die Kreatur daneben aus, so dass sie in deine Richtung zeigt. Danach führst du den Kartentext der Kreatur aus. Wenn eine Fähigkeit mit dem Wort „Extra“ beginnt, folgt sie speziellen Regeln (siehe S. 8).

Aktionen

Um eine Aktion auszuspielen, zeigst du die Karte und führst ihren Text aus. Ganz einfach! Anschließend legst du die Karte auf deinen Ablagestapel, es sei denn, sie besitzt eine dauerhafte Fähigkeit.

3. Wird eine Basis zerstört?

Wenn du keine Karten mehr ausspielen kannst oder willst, musst du überprüfen, ob eine oder mehrere Basen zerstört und somit gewertet werden. Wenn dies der Fall ist, musst du «Die Große Wertung» durchführen (siehe S. 5).

Nach der Wertung einer oder mehrerer Basen müsst ihr schauen, ob einer von euch 15 oder mehr Siegpunkte besitzt. Wenn ja, schaut ins Kapitel „Aus und vorbei“ (siehe S. 7). **3**

4. Ziehe 2 Karten

Die Überschrift sagt schon alles. Nachdem du diese 2 Karten gezogen hast, darfst du maximal 10 Karten auf der Hand haben. Besitzt du mehr, musst du nun Karten ablegen, bis du nur noch 10 Karten hast.

Wenn du Karten ziehen oder vom Deck aufdecken musst und dein Deck leer ist, mischt du die Karten deines Ablagestapels und legst sie wieder als neues Deck verdeckt vor dir ab. Ziehe die fehlenden Karten von diesem Deck.

5. Abschalten!

Du führst alle Fähigkeiten durch, die am Ende deines Zugs aktiv werden. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Schummeler! Willst du Fähigkeiten doppelt ausführen?

Fähigkeiten werden nur aktiv, wenn du eine Karte aus der Hand spielst oder dann, wenn der Kartentext „spielen“ sagt. Wenn Kreaturen versetzt werden, gilt das nicht als spielen und Fähigkeiten werden nicht aktiv. Die Extra-Fähigkeiten verhalten sich anders (siehe S. 8).

LERNT EURE KARTEN KENNEN!

KREATUREN



AKTIONEN



BASEN



DIE GROSSE WERTUNG

Wenn die Gesamtstärke aller an einer Basis gespielten Kreaturen den Zerstörungswert dieser Basis in Schritt 3 («Wird eine Basis zerstört?») erreicht oder überschreitet, wird diese Basis gewertet. Wenn in einem Spielzug mehr als eine Basis gewertet werden muss, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge der betroffenen Basen.

Kommt es zur Wertung einer Basis, dürfen alle Spieler zuerst Extra-Fähigkeiten ihrer Karten nutzen, die „vor“ der Wertung einer Basis aktiv werden.

Sollte dadurch die Gesamtstärke der beteiligten Kreaturen unter den Zerstörungswert der Basis fallen, so wird die Basis trotzdem gewertet.

Beispiel: Die Piraten-Spieler*in sieht, dass sie an der Dschungeloase nur Zweite ist und 0 Siegpunkte für diese Platzierung erhalten würde. Sie spielt „Unter vollen Segeln“, um alle ihre Kreaturen an dieser Basis zu einer anderen zu versetzen. Auch wenn dadurch die Gesamtstärke aller Kreaturen nun unter den Zerstörungswert 12 der Basis fällt, wird die Wertung der Basis trotzdem im Anschluss durchgeführt.

Ich zuerst!

Wenn mehr als ein Spieler Extra-Fähigkeiten nutzen möchte, beginnt ihr mit dem aktiven Spieler und führt solange im Uhrzeigersinn reihum je 1 Extra-Fähigkeit durch, bis alle Spieler in Reihenfolge passen. Wenn du passt, aber ein anderer Spieler im Anschluss eine Extra-Fähigkeit nutzt, kommst du erneut an die Reihe und kannst wieder entscheiden, ob du eine weitere Extra-Fähigkeit nutzen möchtest. Wenn du durch eine Extra-Fähigkeit weitere Karten spielen darfst, musst du das sofort machen oder darauf komplett verzichten.

Siegpunkte verteilen

Der Spieler mit der größten Stärke an einer Basis kommt auf den 1. Platz! Er bekommt die Siegpunkte gemäß der linken Ziffer auf der Basis. Der Spieler mit der zweitgrößten Stärke ist auf dem 2. Platz und bekommt die Siegpunkte gemäß der mittleren Ziffer. Der drittbeste kommt ganz überraschend auf den 3. Platz und erhält den entzückenden Trostpreis gemäß der rechten Ziffer. Damit ihr überhaupt Siegpunkte an einer Basis erhaltet, müsst ihr dort mindestens eine Kreatur platziert haben.

Zurück in eure Ecken

Im Anschluss an die Wertung dürft ihr Extra-Fähigkeiten nutzen, die „nach“ der Wertung einer Basis aktiv werden.

Danach werden alle Karten, die noch an der gewerteten Basis liegen, auf die Ablagestapel ihrer Besitzer abgelegt. Sie gelten dadurch nicht als zerstört, können aber Fähigkeiten aktivieren, die beim Ablegen auf dem Ablagestapel berücksichtigt werden müssen.

Die gewertete Basis kommt auf den Ablagestapel für Basen. Ihr zieht eine neue Basis als Ersatz und legt sie offen neben die anderen Basen.

Nun schaut ihr, ob noch eine weitere Basis gewertet werden muss und führt die genannten Schritte erneut aus.

Nur Unentschieden?

Wenn mehrere Spieler die gleiche Stärke an einer Basis haben, erhalten alle beteiligten Spieler die volle Punktezahl entsprechend der betroffenen Platzierung. Wenn ihr z.B. jeweils eine Stärke von 10, 10 und 5 besitzt, erhalten die beiden Spieler mit einer Stärke von 10 jeweils die vollen Siegpunkte für den 1. Platz! Der Spieler mit einer Stärke von 5 kommt nur auf den 3. Platz, nicht auf den 2. Platz! Wenn zwei Spieler zusammen auf den 2. Platz kommen, gibt es keinen 3. Platz, auch wenn das gemein ist!

Wenn mehrere Spieler sich bei den Bedingungen einer Basis-Fähigkeit patten (wie z.B. beim Ninja Dojo), dürfen sie alle die Fähigkeit nutzen. Schaut im Abschnitt „Ich zuerst!“ nach, wenn es zum Streit bei der Reihenfolge kommt.

AUS UND VORBEI!

Sobald jemand am Ende eines beliebigen Spielzugs 15 oder mehr Siegpunkte besitzt, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Wenn mehrere Spieler gleich viele Siegpunkte besitzen, setzt ihr das Spiel mit einem weiteren Spielzug fort, bis es nur noch einen Sieger gibt. Es gibt kein Unentschieden! Außer für eure beiden Fraktionen – deine Kreaturen sind Freunde fürs Leben!

BEGRIFFE UND BESCHRÄNKUNGEN

Es gibt einige Beschränkungen im Spiel, wie im Folgenden beschrieben.

Ablegen: Wenn eine Karte abgelegt wird, kommt sie auf den Ablagestapel des Besitzers, unabhängig davon, wer die Karte gespielt oder unter Kontrolle hat.



Betroffen: Eine Karte ist betroffen, wenn sie versetzt, zurückgenommen oder zerstört wird, oder wenn die Fähigkeit einer Karte auf sie gespielt wird.

Dauerhaft: Die meisten Fähigkeiten werden sofort ausgeführt und sind danach vorbei, manchmal gelten sie bis zum Ende des Spielzugs. Dauerhafte Fähigkeiten gelten stattdessen solange, wie die jeweiligen Karten im Spiel bleiben.



Extra: Die meisten Fähigkeiten werden aktiv, wenn du eine Karte spielst. Extra-Fähigkeiten werden zu ungewöhnlichen Zeiten oder auf ungewöhnliche Weise aktiviert. Extra-Fähigkeiten können sich auf bereits ausgespielten Karten oder auf den Karten in deiner Hand befinden. Die Extra-Fähigkeit einer Karte beschreibt, wie du sie nutzen darfst. Wenn du in deinem Spielzug eine zusätzliche Karte aufgrund einer Extra-Fähigkeit spielst, zählt sie nicht als eine deiner 2 freien Karten.

Spielen: Du spielst die Karten aus deiner Hand, entweder als eine von 2 freien Karten in Schritt 2 oder jedes Mal, wenn dich eine Fähigkeit dazu auffordert, eine Karte zu spielen. Die Fähigkeit einer Karte wird aktiviert, sobald du sie spielst. Wenn Karten versetzt, abgelegt, platziert oder zurückgenommen werden, gelten sie nicht als gespielt, und ihre Fähigkeiten werden nicht aktiviert.



Versetzen: Dies erlaubt dir, eine Karte von einer Basis zu einer anderen zu versetzen. Das Versetzen gilt nicht als Spielen. Die Fähigkeiten der Kreaturen werden nicht aktiviert, wenn du eine Karte versetzt.

Zerstören: Wenn dich eine Karte dazu auffordert, eine andere Karte zu zerstören, legst du die zerstörte Karte und alle auf diese Karte gespielten anderen Karten auf die Ablagestapel ihrer Besitzer.



Zurück: Zurück bedeutet, dass eine Karte dorthin zurückkehrt, wo sie herkommt. Wenn eine an einer Basis liegende Karte zurückkehrt, werden alle auf sie gespielten Karten abgelegt.

Zusätzlich: Normalerweise kannst du 1 Kreatur und 1 Aktion in deinem Spielzug spielen. Wenn dich eine Karte dazu auffordert, eine zusätzliche Kreatur oder Aktion zu spielen, darfst du in deinem Spielzug eine zusätzliche Karte des entsprechenden Typs spielen; dies kann manchmal auch vor dem Spielen der freien Karten sein. Du musst diese zusätzliche Karte nicht sofort spielen, außer wenn du sie durch eine Extra-Fähigkeit erhalten hast.



BEI VERBOT UNWIRKSAM

Oftmals werden sich Kartentexte und diese Anleitung widersprechen. Kommt es zu einem Konflikt, gewinnen die Kartentexte immer. Sie sind wahre Meister im Regel-Kampf.

Wenn sich Karten widersprechen, gewinnt die Karte, deren Text etwas verbietet.

Wenn mehrere Fähigkeiten auf Karten eines Spielers zur gleichen Zeit aktiviert werden, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge dieser Fähigkeiten.

Du darfst eine Karte ausspielen, auch wenn deren Fähigkeit nicht ausgeführt werden kann. So darfst du z. B. eine Karte ausspielen, die eine Kreatur zerstört, auch wenn gar keine Kreaturen an den Basen liegen. Auf diese Weise darfst du unerwünschte Karten aus der Hand loswerden.

Du musst eine Fähigkeit ausführen, selbst wenn das Resultat negativ für dich ist. Wenn die Fähigkeit einer Karte aber das Wort „dürfen“ enthält, hast du die Wahl, ob du die Fähigkeit durchführst.

Wenn eine Fähigkeit die Worte „beliebig viele“ enthält, darfst du auch Null wählen. Du darfst eine Karte mit dem Wort „alle“ spielen, auch wenn gerade keine entsprechenden Ziele ausliegen.

Wenn du während der Wertung einer Basis zusätzliche Kreaturen oder Aktionen spielen darfst, musst du diese zusätzlichen Karten sofort oder gar nicht spielen.

Wenn eine Karte abgelegt wird, kommt sie auf den Ablagestapel des Besitzers, unabhängig davon, wer diese Karte gespielt oder kontrolliert hat.

Ihr dürft jederzeit alle Ablagestapel durchschauen. Und ja, liebe Zombiefans, eure cleveren Mitspieler werden das andauernd machen, um einen Überblick über eure Möglichkeiten zu behalten...

Wenn du zufällige Karten aus der Hand ablegen musst, zieht sie der linke Nachbar aus deinen verdeckten Karten.

Beim Ausspielen einer Kreatur zählt die auf der Karte angegebene Stärke. Sobald sie an einer Basis liegt, zählt die durch Fähigkeiten modifizierte Stärke.

DIE FRAKTIONEN

Das Basisspiel von Smash Up bietet euch 8 Fraktionen, mit denen ihr 28 verschiedene Decks ausprobieren könnt. Im Laufe der Zeit wird es weitere Fraktionen geben, die alle die Weltherrschaft übernehmen wollen, so dass ihr immer mehr Kombinationsmöglichkeiten haben werdet. Mischt die Fraktionen, ganz so wie ihr es wollt.

Aliens

Aliens lieben es, sich mit Menschen anzulegen. Und sie lieben es noch mehr, sich mit anderen Spielern zu messen. Vom Entführen von Kreaturen bis zum Austauschen von Basen sind Aliens immer für den großen Spaß zu haben, auf Kosten jedes Planeten.



Dinosaurier

Wenn es eine Sache gibt, die Dinosaurier wissen ... na ja, mit einem Gehirn in der Größe einer Walnuss wissen sie eigentlich gar nichts. Aber sie sind groß. Und – au Backe – jemand hat ihnen Laserwaffen gegeben.



Gauner

Dinge stehlen, Dinge stoppen, Dinge starten, am Morgen eure Schlüssel verstecken, Unterhosen aus Profitgier sammeln ... seit Jahren habt ihr diese kleinen Leute für die Pest gehalten. Nun erweisen sie sich als Pestizid.



Ninjas

Wenn du einen Ninja sehen kannst, bist du wahrscheinlich schon tot (und wenn du sie siehst, während du schon tot bist, wechsle lieber zu den Zombies).

Wir möchten keine Geheimnisse oder Ähnliches verraten, aber das Meiste, was diese Fraktion so macht, ist hinterlistig, geschieht schnell und auf die letzte Sekunde. Ihr solltet auf so etwas achten.



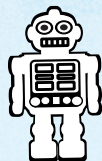
Piraten

Gibt es etwas Besseres, als sich auf hoher See herumzutreiben? Überall dort herumzustreifen, wo du willst. Piraten legen an jedem Hafen an, in dem es ihnen gefällt. Wenn du das nicht magst, dann läufst du über die Planke!



Roboter

Industriebosse haben die Roboter erschaffen, und dann haben die Roboter den Job übernommen und perfektioniert! Nun können sie mehr kleine, hocheffiziente Bots produzieren, als ihre Gegner verkraften. Ach ja, einige richtig große sind auch dabei...



Zauberer

Simsalabim! Zauberer beschwören all die Dinge, die sie benötigen, mit einem Überschuss an Aktionen. Sie ziehen andauernd noch etwas aus ihren Hüten, also achtet auf ihre Hände. Oder ihre Hüte... oder das riesige Portal zu einer anderen Realität, das sie gerade in eurer Küche geöffnet haben.



Zombies

„Sie wollen dich holen, lieber Mitspieler.“ Es ist schon schwer, einen guten Wanderer niederzuringen. Zombies kommen immer wieder zurück, manchmal sogar in Wellen. Wenn ihr Zombies auf den Ablagestapel schickt, bedeutet es nicht „Das war es“, sondern „Bis später“!



Alle wollen das Gleiche

Möchte mehr als einer mit den Ninjas spielen? Toll! Ihr könnt zwei Exemplare von Smash Up kombinieren, so dass ihr die gleichen Fraktionen wählen und gegeneinander spielen lassen könnt. Denkt nur daran, dass niemand zwei gleiche Fraktionen zusammenmischen darf! Verwendet aber immer nur einen Satz an Basiskarten, wenn ihr mehrere Exemplare des Spiels kombiniert.

ABSPANN

Autor: Paul Peterson

Zusätzliche Planung: Edward Bolme, Murray Chu, Todd Rowland, Mark Wootton

Entwicklung: Todd Rowland, Mark Wootton

Ausstattung: Todd Rowland

Covergestaltung: Conceptopolis

Grafische Gestaltung: Kalissa Fitzgerald

Spielstory: Jeff Quick

Spielregelmäßigung: Edward Bolme

Lektorat: Murray Chu, John-Paul Cheyne, Jeremy Holcomb, Bryan Reese

Layout und Satz: Kalissa Fitzgerald, Todd Rowland

Produktion: Dave Lepore

Markenmanagement: Todd Rowland

Grafik: Dave Allsop, Bruno Balixa, Carmen Cianelli, Conceptopolis, Crut, Saliym McCullin, Pierre Ravaneau, Isuardi Therianto, Francisco Rico Torres

Spieler: Ken Andrews, Jon Angus, Isaac Barry, Janet Bozarth, Amberle Browne, Samantha Browne, Matthew Brubaker, Paul Butler, Gary Campbell, William Collie, Jeff Combos, Adam Conus, Mike Cook, Jason Crognale, Arnold Daly, Colin DeBernardo, Ben Ebell-Solomon, Mark Fortin, Jim Getz, Eric Goodheart, Ken Grazier, Nate Hedrick, Brian Hutcheson, Chris Hyun, Chris Keener, Sean Kelly,

Wendy Kelly, Chris Krueger, Greg Krywusha, Hannah Lodge, Eric Meli, Braden Moulton, Sean Orms, Noel Paterson, Joshua Pavlisko, Leon Phillips, Kyle Pinion, Meredith Quick, Tiffany Rau, Aaron Richardson, Shawn Riley-Rau, Ruben Riordan, Jamie Ross, David Sansfacon, Lee Shelton, Michael Shimek, Matthew Ussary, Eli Vlaisavich, Brad Wells, Chris Wilson, Alyssa Yeager

Übersetzung und Realisation: Henning Kröpke

Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Harald Lieske

Schachteldesign: Hans-Georg Schneider

Ein spezieller Dank geht an Stefan Malz und Tim Dustin Walter.

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).

Copyright © der deutschen Ausgabe 2012, 2013 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. - www.pegasus.de



EURE GRUNDLAGEN

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt 2 verschiedene Fraktionen mit je 20 Karten und mischt sie zu einem Deck mit insgesamt 40 Karten zusammen. Zieht 5 Karten und nehmt sie auf die Hand. Legt eine Basis mehr offen in die Mitte als Spieler mitspielen (bei 3 Spielern werden also 4 Basen ausgelegt).

So läuft dein Spielzug ab

Spiele 1 Kreatur und 1 Aktion in beliebiger Reihenfolge. Wenn du möchtest, darfst du weniger spielen.

Folge allen Anweisungen der Kartenfähigkeiten, wenn du sie spielst.

Prüfe, ob eine oder mehrere Basen gewertet werden müssen. Wenn ja, führst du die Wertungen aus.

Ziehe 2 Karten. Wenn du nun mehr als 10 Karten auf der Hand hast, legst du beliebige Karten ab.

Wertung

Nachdem du Kreaturen und Aktionen gespielt hast, prüfst du, ob die Gesamtstärke aller Kreaturen an einer Basis den Zerstörungswert dieser Basis erreicht oder überschreitet. Wenn ja, wertest du diese Basis. Die Spieler erhalten gemäß ihres Platzes die entsprechenden Siegpunkte. Bei einem Unentschieden erhalten alle beteiligten Spieler die volle Punktezahl, die Punkte des nächsten Platzes werden dann nicht vergeben.

Führt die Fähigkeit der Basis durch, legt alle dort gespielten Kreaturen ab und zieht eine neue Basis.

Sieg

Wenn ein Spieler am Ende eines beliebigen Spielzugs 15 oder mehr Siegpunkte erreicht hat, gewinnt er das Spiel. Wenn zwei oder mehr Spieler mehr als 15 Siegpunkte haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Unentschieden wird eine weitere Spielrunde durchgeführt, bis es nur einen Sieger gibt.

Zusätzliche Regeln

Widerspricht eine Karte dieser Anleitung, gewinnt die Karte.

Wenn sich zwei Karten widersprechen, gewinnt die Karte, die dir etwas verbietet.

Wenn mehrere Fähigkeiten auf Karten eines Spielers zur gleichen Zeit aktiviert werden, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge dieser Fähigkeiten.

Du darfst eine Karte ausspielen, auch wenn deren Fähigkeit nicht ausgeführt werden kann.

Du musst eine Fähigkeit ausführen, selbst wenn das Resultat negativ für dich ist. Wenn die Fähigkeit einer Karte aber das Wort „dürfen“ enthält, hast du die Wahl, ob du die Fähigkeit durchführst.

Wenn eine Fähigkeit die Worte „beliebig viele“ enthält, darfst du auch Null wählen. Du darfst eine Karte mit dem Wort „alle“ spielen, auch wenn gerade keine entsprechenden Ziele ausliegen.

Ihr dürft jederzeit alle Ablagestapel durchschauen.

Wenn du zufällige Karten aus der Hand ablegen musst, zieht sie der linke Nachbar aus deinen verdeckten Karten.

Beim Ausspielen einer Kreatur zählt die auf der Karte angegebene Stärke. Sobald sie an einer Basis liegt, zählt die durch Fähigkeiten modifizierte Stärke.

DER WAHNSINNSLEVEL STEIGT ...

Vier neue Fraktionen warten auf euch in der 1. Erweiterung: Bärenreiter, Geister, Mörderpflanzen und Steampunks!

