

Phase Away - Regeln

2-5 Spieler, 30 Minuten, kooperatives Erkundungsrollenspiel, App wird benötigt

Spielprinzip:

Es wird versucht im Team gemeinsam die Raumstation zu erkunden, um das Artefakt zu bergen.

Grundsätzlich gilt:

Es gibt zwei Dimensionen und zwei Arten von Räumen.

Wird in der Alpha-Dimension gespielt, sind nur die mit Luft befüllten Räume begehbar und erkundbar (Loot). Die dazugehörigen Feldkarten haben einen blauen Schleier.

Wird aber in der Beta-Dimension gespielt, sind nur die luftleeren Räume begeh- und erkundbar. Die Feldkarten sind die selben wie bei der Alpha-Dimension, aber ohne blauen Schleier.

In welcher Dimension sich der Spieler gerade befindet kann man an der Optik des Charakters erkennen. (Void Symbol)

Um das Spielziel zu erreichen, wird das Artefakt benötigt. Dieses ist auffindbar, wenn man alle fünf Artefaktsplitter gesammelt hat. Diese und auch das Artefakt sind als Loot in der Beta-Dimension zu finden.

Entweder ein Spieler, der alle fünf Artefaktsplitter trägt kann das Artefakt einsammeln oder alle fünf Spieler, die je einen Artefaktsplitter tragen können gemeinsam, indem sie sich gleichzeitig im selben Raum, in dem sich auch das Artefakt befindet, zusammenfinden und dieses einsammeln. Wer dann das Artefakt trägt, ist nicht von Bedeutung.

Gestartet wird in der Alpha-Dimension.

Alle genannten Buttons befinden sich in der zugehörigen App. Ein Tablet oder Smartphone wird benötigt. (Android)

Spielziel:

Das Spiel ist beendet, wenn die Zeit abgelaufen ist oder das Team vor Ablauf der Zeit das Artefakt gefunden und gemeinsam zum Start-Feld gebracht hat.

Spielvorbereitung:

1. Jeder Spieler sieht sich die Charakterkarten an und entscheidet sich dann für einen Charakter, den er spielen möchte. Achtung: Jeder Charakter hat andere Eigenschaften!
2. Das Team bestimmt einen Teamleiter, der das letzte Wort hat, wenn sich das Team nicht einigen kann. Wählt weise!
3. Die Charakterspielsteine werden auf das START-Feld gestellt.
4. Der Teamleiter bestimmt wer anfangen darf. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
5. Der Teamleiter bestimmt wo gestartet wird und platziert das START-Feld.

Spielverlauf:

1. Der erste Spieler überlegt sich, für welche Aktionen er seine Aktionspunkte (AP) verwenden möchte. Es können, müssen aber nicht alle AP ausgegeben werden. Die AP sind nicht übertragbar, Punkte, die bei einem Zug nicht verwendet wurden, verfallen. Die AP erneuern sich jede Spielrunde.

1.1 *Folgende Aktionen kosten Aktionspunkte:*

- neuen Raum auskundschaften (neues Feld legen) 1AP
- Zum benachbarten Feld wechseln 1AP
- Fähigkeit einsetzen 1AP
- Looten 1AP
- Equipment ausrüsten/umrüsten 1AP
- Item an einen Mitspieler übergeben 1AP

2. Das passiert bei folgenden Spielzügen:

2.1. *Einen Raum auskundschaften / Ein neues Feld legen*

Der Spieler zieht ein Feld aus dem Beutel und betätigt daraufhin den Discover-Button auf dem Tablet, dieser zeigt an, ob der Raum luftleer oder mit Luft gefüllt ist. Außerdem wird angezeigt, ob sich ein Monster im Raum befindet.

2.1.1 Ein Monster befindet sich im Raum:

Drücke den Monster-Spawn-Button. Das Monster das angezeigt wird befindet sich im Raum, gekennzeichnet wird dies durch entsprechende Monsterspielsteine.

2.2 *Zum benachbarten Feld wechseln:*

Der Spieler bewegt sich ein Feld (in eine beliebige Richtung) weiter. Dieses Feld muss aber bereits erkundet sein, es muss also eine Feldkarte liegen. Es sind nur Räume in der jeweilig zugehörigen Dimension begehbar.

2.3 *Fähigkeit einsetzen:*

Alle Fähigkeiten kosten 1AP, außer die Fähigkeit des *Mechanic* einen Raum mit Luft zu befüllen, diese Aktion kostet 2AP.

Manche Charaktere haben keine Fähigkeiten, die sie durch AP anwenden können, sondern nur erhöhte Werte.

2.4 *Looten:*

Ein Raum kann nur geplündert werden, wenn sich kein Monster darin befindet oder zuvor das Monster getötet wurde.

Zum Looten wird der Loot-Button betätigt. Welcher Loot-Button gedrückt werden muss, hängt davon ab, in welchem Raum man lootet. (Alpha-Dimension, Beta-Dimension, Medi-Center, Frachtraum). Das Tablet zeigt dann an, was der Spieler bekommt.

Mögliches Loot: Waffen, Rüstungsteile, Geld, wertverändernde einmalige Items. Ziehe die entsprechenden Karten und lege sie vor dir ab. Da ein Raum nur einmal in jeder Dimension geplündert werden kann, wird je nach Dimension die Feldkarte mit einem blauen oder rotem (rot= Alpha-Dimension, blau= Beta-Dimension) Spielstein markiert. Stehen beide Spielsteine auf der Feldkarte, ist der Raum komplett ausgenommen und es befindet sich kein Loot mehr darin.

Ein Raum kann also insgesamt zweimal durchsucht werden. (Nur einmal pro Dimension!)

2.5 *Equipment ausrüsten/umrüsten:*

Um Ausrüstungsgegenstände anlegen zu können, muss dafür 1AP pro Ausrüstungsgegenstand aufgewendet werden.

Das Umrüsten, also der Wechsel auf einen anderen Gegenstand, kostet ebenfalls 1AP.

WICHTIG: Man hat nur jeweils einen freien Slot für Waffen und einen Slot für Rüstung. Man kann nie gleichzeitig zwei Waffen und/oder zwei Rüstungsteile ausrüsten. Rüstet man um, wird das abgelegte Item in Form der Spielkarte auf das aktive Feld des Spielers gelegt und bleibt solange liegen, bis ein Spieler es aufsammelt. Das Aufsammeln kostet 1AP.

Wurde man in einem Kampf verletzt, kostet es 1AP, das im Kampf verlorene Equipment wieder einzusammeln und anzulegen, ansonsten spielt man ohne dieses weiter und es bleibt auf dem Feld liegen

2.6 Item benutzen:

Das Einsetzen von Items ist kostenlos, dafür müssen keine Aktionspunkte aufgewendet werden.

Items sind nur einmalig verwendbar. Wurden diese benutzt, landet die Spielkarte wieder auf den Zugstapel.

2.7 *Item an einen Mitspieler übergeben:*

Es besteht die Möglichkeit Items oder auch Ausrüstungsgegenstände an einen Mitspieler zu übergeben. Dazu müssen sich die beiden Spieler im selben Raum in der selben Dimension befinden. Der Spieler, der das Item übertragen möchte, muss dafür 1AP aufwenden.

3. *Kampf*

Wenn sich ein Monster in einem Raum befindet, den man entweder durchquert oder in dem man stehen bleibt, muss gekämpft werden.

Dazu werden folgende Werte verglichen:

Damage des Monsters mit den HP (Health Points) des Spielers:

→ Damage < HP: Ziehe Damage von den HP ab und markiere die HP auf der Charakterkarte neu

→ Damage > HP: Der Spieler bleibt verletzt im Raum liegen, bis ein Mitspieler ihn wieder aufsammelt, dann werden die HP auf 1 gesetzt. Mit dem Equipment verfahren wie in 2.5 beschrieben.

Damage des Spielers mit den HP des Monsters:

→ Damage < HP: Monster regeneriert sich nach dem Kampf komplett neu

→ Damage > HP: Das Monster wurde besiegt, du kannst looten. Außerdem erhältst du phase dust.

Ausnahme: Der *Rogue* kann 1AP darauf verwenden, beim Durchqueren eines Raumes unbekannt zu bleiben, also dem Kampf auszuweichen. Dies ist nicht möglich, wenn er in einem Raum stehen bleibt und sich darin ein Monster befindet. → Er muss kämpfen

Verliert der Spieler (z.B. Spieler A), bleibt er verletzt und ohne HP im Raum liegen. Sein Equipment liegt im Raum verstreut. Der verletzte Spieler darf erst wieder weiter spielen, wenn ein anderer Spieler (Spieler B) den selben Raum betritt. Spieler B belebt Spieler A wieder. Ist Spieler A wiederbelebt, darf er, wenn er am

Zug ist, weiter ziehen. Die HP werden auf 1 gesetzt. Wenn Spieler B nicht vorher das Equipment von Spieler A für sich eingesammelt hat (Kosten 1AP für Spieler B), kann Spieler A 1AP dafür aufwenden, um es wiederzuerlangen. Geschieht dies nicht, bleibt das gesamte Equipment im Raum liegen. Jeder Spieler, der diesen Raum betritt darf für 1AP das Equipment aufsammeln. (Equipment betrifft sowohl Rüstung, Waffen, Items, als auch Geld; also alles)

4. Der Zug eines Spielers ist dann beendet, wenn alle Aktionspunkte aufgebraucht sind oder der Spieler den Zug für beendet erklärt (und somit Aktionspunkte in dieser Runde übrig bleiben). Jeder Spieler hat jede Runde genau gleich viele Aktionspunkte (So viele, wie die Charakterkarte anzeigt). Sie erhöhen sich in der nächsten Runde nicht, wenn in der Runde zuvor auf AP verzichtet wurden. Die AP verfallen quasi.
5. Kann ein Spieler nicht (mehr) handeln, wenn er am Zug ist, so muss er aussetzen oder seine Runde frühzeitig beenden.
6. Wenn alle Spieler am Zug waren, also eine Spielrunde beendet ist, wird pro Monster, das auf dem Spielbrett erschienen ist, der Monster-Movement-Button auf dem Tablet betätigt. Dieser gibt an, in welche Richtung sich das Monster bewegt. Es bewegt sich seinen Bewegungspunkten entsprechend. Diese sind auf der Monsterkarte, bzw. dem Monsterspielstein angegeben. Die Reihenfolge der Monster ist dabei gleich, es müssen aber alle Monster weiter ziehen. Wenn ein Monster in eine Fläche läuft, auf der noch keine Feldkarte liegt, so verschwindet das Monster. Der Monsterspielstein wird entfernt. Wenn ein Monster den Rand des Spielbretts verlassen würde, dann bleibt es einfach in dem aktuellen Raum stehen.
7. Events:

7.1 Portale

Zu Spielbeginn befinden sich keine Portale auf dem Spielbrett. Nach einiger Zeit erscheint ein PopUp auf dem Tablet, der anzeigt, dass nun Portale verfügbar sind. Die Positionen der Portale (2 Stück) sind als Koordinaten angegeben. Auf diesen Stellen am Spielbrett werden dann die Portalkarten abgelegt. Ein Portal bleibt solange aktiv, bis das Tablet neue Portale ankündigt. Die Portalkarten wechseln dann zu den neuen Koordinaten.

Betritt man einen Raum in dem sich ein Portal befindet, wird der Spieler automatisch durch Betreten geportet. Der Charakterspielstein wird auf dem anderen Portal abgesetzt. Dadurch findet gleichzeitig ein Dimensionswechsel des Charakters statt, der Spieler wechselt das Charakterbild an seinem Spielstein.

7.2 Monsterangriff

Es findet ein Monster-Spawn statt. Das Tablet zeigt die Koordinaten der Monster an. Für jedes Monster wird einmal der Monster-Spawn-Button betätigt, um zu sehen welches Monster aufgetaucht ist. Die Spieler stellen an den angegebenen Koordinaten die entsprechenden Monsterspielsteine auf.

8. Das Spiel ist beendet, wenn die Zeit abgelaufen ist oder alle Spieler vor Ablauf der Zeit auf dem Start-Feld stehen und das Artefakt bei sich tragen.

8.1 *Mission ist erfolgreich verlaufen - Optimal*

Alle Spieler befinden sich auf dem Start-Feld bevor die Zeit abgelaufen ist. Ein Spieler trägt das Artefakt bei sich

8.2 *Mission ist erfolgreich verlaufen - Suboptimal*

Das Artefakt wurde erfolgreich geborgen, aber es befinden sich nach Ablauf der Zeit nicht alle Spieler auf dem Start-Feld.

8.3 *Mission ist gescheitert*

Die Mission ist gescheitert wenn bei Ablauf der Zeit nicht mindestens ein Spieler zusammen mit dem Artefakt auf dem Start-Feld steht.

9. *Highscoreauswertung – Spielende*

9.1 *-Mission war erfolgreich*

Jeder Spieler wertet für einen gemeinsamen und/oder persönlichen Highscore seine Geld aus.

9.2 *Mission scheiterte*

Nur die Überlebenden Spieler werten für einen gemeinsamen und/oder persönlichen Highscore seine Edelsteine aus.