

MISSION TO PLANET HEXX

by Jim Fitzpatrick

EIN WELTRAUMABENTEUER-
BRETT- UND KARTENSPIEL IM
RETRO-STIL IN EINEM!

"Achtung, Raumkadett! Sie wurden der Raumbasis in der Delta-Kolonie zugewiesen, wo Sie in Kürze Ihr erstes Abenteuer in das große Unbekannte unternehmen werden. Laden Sie Ihre streng geheime Missionskarte herunter und begeben Sie sich zum Starhafen von Pod Vier. Ihr Schicksal erwartet Sie!"

INHALT

120 Spielkarten, 4 Regel-
Erinnerungskarten,
1 sechsseitiger Würfel,
4 Mini-Raumschiffe,
50 Datenzählwürfel, 12
sortierte Winkzählmarken
und das Regelheft.



Move
Rate
20Games

2-4



10+



30-90



Mission zum Planeten Hexx! ist ein neues Brettspiel, bei dem Sie gegen andere Spieler in einer epischen Suche durch den Weltraum antreten, exotische Welten besuchen, merkwürdige Außerirdische treffen und als Erster Ihre Mission erfüllen!

Sie und die anderen Spieler bauen das Spielbrett nach und nach auf, schicken Ihre Schiffe zu verschiedenen Planeten und sammeln Daten. Wenn Sie genug Daten in Ihrem Datenspeicher angesammelt haben, können Sie diese ausgeben, um Hexkarten in Ihre Missionsdatei hochzuladen, um Ihre Abenteuergeschichte abzuschließen. Aber Vorsicht! Die anderen Spieler werden bei jedem Zug versuchen, Sie aufzuhalten.



DAS SPIEL

In diesem Spiel treten Sie gegen andere Spieler an, um Ihre Mission zu erfüllen. Der erste Spieler, der sechs Hexkarten zu seiner Missionsdatei hinzufügt, gewinnt!



AUFBAU

I. Suchen Sie die orangefarbenen Einsatzhexfelder und verteilen Sie zufällig eines an jeden Spieler. Legen Sie alle zusätzlichen Einsatzfelder beiseite - sie spielen keine weitere Rolle im Spiel.

Ihre Missionskarte sagt Ihnen, was Ihr Abenteuerziel für dieses Spiel ist. Sie behalten Ihre Missionskarte auf dem Tisch vor sich. Die Einsatzhexfelder sind zweiseitig, aber jeder Spieler wählt und benutzt nur eine Seite.



„Eine typische Missionshexkarte“

Sie müssen sechs Hexkarten zu Ihrer Missionsdatei hinzufügen, um Ihre Mission zu

erfüllen. Die erforderlichen Arten von Hexkarten sind im Text der Missionskarte in Klammern und als Symbole an den Rändern angegeben

(z. B. bezeichnet ALIEN-DILEMMA-DILEMMA-ZIEL-PLANET-WELTRAUM).



II. Jeder Spieler würfelt zweimal mit dem sechsseitigen Würfel. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme fängt an.

III. Der erste Spieler nimmt die beiden Startkarten "Raumbasis" und "Deltakolonie" und legt sie nebeneinander (die flachen Ränder berühren sich über ihre gesamte Länge) auf den Tisch, in der vom Spieler gewählten Anordnung. Dies sind die ersten beiden Hexfelder auf der Karte der Planeten und des Weltraums, die als "das Spielbrett" bekannt sind. Missionsdateien sind nicht Teil des Spielbretts.



IV. Der erste Spieler legt dann fünf der durchsichtigen Würfel („Datenwürfel“) auf „Delta-Kolonie“. Diese stellen die Startdaten des Planeten dar, d.h. die Zahl in dem Kästchen rechts neben dem Namen des Planeten.

V. Jeder Spieler wählt dann ein Plastikschiff aus und legt es auf „Die Raumbasis“ und legt die farblich passenden Plastikwinkzählmarken auf seine Missionskarte, um alle Spieler an die Farbe des gewählten Schiffes zu erinnern. Diese „Winks“ sind praktisch, um die Aktionen in einer Runde zu zählen und als „Snooger-Zählmarken“ für das Ereignishex „Big Boss Snooger“.

VI. Der erste Spieler mischt das Deck, teilt jedem Spieler sechs Hexkarten („Hex“) aus und legt das Deck dann verdeckt in die Nähe des Spielbretts.



“3-Spieler-Spielaufbau: Missionskarten, Starfelder, Deck und Eröffnungsblätter”.



DER ZUG

Der erste Spieler ist zuerst an der Reihe. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

I. AKTIONEN

Sie können insgesamt bis zu drei Aktionen pro Runde durchführen (bis zu drei; aber auch keine).

Bei diesen Aktionen kann es sich um eine beliebige Kombination der fünf verfügbaren Aktionen handeln (Spielfeld-Aktion, Bewegungs-Aktion, Upload-Aktion, Erneuern-Aktion, Ereignis-Aktion). Sie können sich also entscheiden, drei der gleichen Aktion, zwei der einen und eine der anderen oder drei verschiedene Aktionen in jedem Ihrer Züge durchzuführen.

DER ZUG

I. AKTIONEN (machen Sie 3 Aktionen pro Zug) ✨

1. SPIELFELD-AKTION

- Ein Spielfeldkarte spielen ✨

2. BEWEGUNGS-AKTION

- Würfeln, Bewegen und Sammeln von Daten von einem Planeten

3. UPLOAD-AKTION

- 3 Daten ausgeben, um eine Hexkarte in die Missionsdatei hochzuladen, während Sie sich auf einem Space-Hex befinden

4. ERNEUERN-AKTION

- Eine Hexkarte gegen eine neue tauschen

5. EREIGNIS-AKTION ✨

- Eine Ereignis-Hex spielen ✨

II. ENDE DES ZUGS

(Ziehen/Ablegen für eine Hand mit 6 Hexkarten)



1. SPIELFELD AKTION

Spielfeldkarten sind am oberen Punkt des Hexfelds mit "MAP" beschriftet. Es gibt zwei Arten von Hex - Planeten und Welträume.

Bei einer Kartenaktion spielen Sie ein Kartenfeld von Ihrer Hand auf das Brett, neben einem anderen Kartenfeld des entsprechenden Typs, das sich bereits auf dem Brett befindet. Richten Sie das Hex so aus, wie Sie es wünschen, mit Ausnahme von Beschränkungen, die auf dem Hex selbst stehen.





A. PLANETEN HEX

Ein Planet kann nicht an einen anderen Planeten angrenzend gespielt werden, sondern nur an eine Weltraumhex.



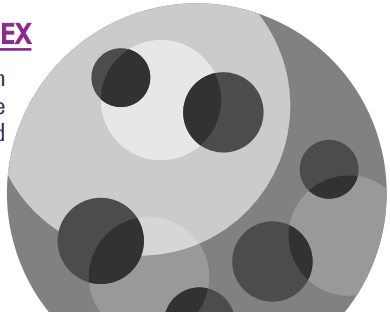
Wie im Aufbau erwähnt, sind die Startdaten jedes Planetenhex als Zahl in einem kleinen Kästchen nach seinem Namen aufgedruckt. Wenn Sie einen Planeten spielen, legen Sie Datenwürfel auf den Planeten, die den Anfangsdaten entsprechen. Wenn Sie auf einem Hexfeld aufgefordert werden, die gedruckten Startdaten zu überprüfen, zählt ein X als Null.

Werte der Datenwürfel: durchsichtig = 1 Daten, orange = 5 Daten.



B. WELTRAUM HEX

Ein Weltraumfeld kann angrenzend an jede andere Art von Kartenfeld gespielt werden.



“Ihr Spielbrett könnte tatsächlich galaxiengroß werden”.



C. SPIELFELD SYMBOLE

KOMMT INS SPIEL SYMBOL - Einige Kartenfelder haben ein spezielles Symbol, das bedeutet, dass sie einen automatischen, freien Effekt haben, der einmal auftritt, wenn das Kartenfeld auf das Brett gelegt wird. Die meisten Hexfelder mit diesem Symbol haben keine zusätzlichen Effekte, wenn sie bereits im Spiel sind.

D. VERWANDTE KARTENFELDER

Einige Karten-Hexfelder stehen in einer besonderen Beziehung zu anderen Karten-Hexfeldern. Wenn dies zutrifft, sehen Sie das Bild eines Karten-Hexfelds im Textfeld eines anderen als visuellen Hinweis für den Spieler (z.B. "Dextrani Minor" und "Dextrani Major" zeigen jeweils das Bild des anderen, "Ein Wurmloch" zeigt ein anderes "Ein Wurmloch", "Alphakolonie" zeigt "Betakolonie" und "Gammakolonie", usw. ...).



2. BEWEGUNGSAKTION

Bei Ihrer Bewegungsaktion würfeln Sie mit dem sechseckigen Würfel und bewegen Ihr Schiff eine Anzahl von Feldern, die kleiner oder gleich der gewürfelten Zahl ist. Wenn Sie zum Beispiel eine 5 würfeln und sich nur um 2 bewegen müssen, dürfen Sie das tun. Sie müssen dann später nicht 3 weitere Felder ziehen. Nachdem Sie sich bewegt und angehalten haben, ist Ihre Bewegung beendet.

Außerdem muss immer gewürfelt werden, um sich zu bewegen, auch wenn Sie Ihr Ziel-Kartenfeld durch Würfeln einer 1 oder sogar irgendwie ohne Würfeln erreichen könnten. Ihre Gegner könnten möglicherweise Felder spielen, die Ihren Wurf beeinflussen.

A. BEWEGUNGSEINSCHRÄNKUNGEN

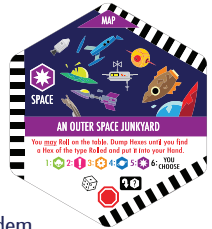
I. Sie dürfen sich frei durch ein Weltraumhex bewegen, aber nicht durch einen Planeten. Wenn sich Ihr Schiff von einer anderen Hexkarte auf einen Planeten bewegt, halten Sie an und "landen" dort und Sie müssen Ihre Bewegung beenden.

II. Sie dürfen nicht zweimal hintereinander auf demselben Planeten landen. Sie müssen den ersten Planeten verlassen und auf einem zweiten Planeten landen, bevor Sie auf den ersten Planeten zurückkehren.

III. Textrestriktionen sind auf einer Hexkarte geschrieben. Auf einem Hex dieser Art von Beschränkung steht geschrieben, wie Ihr Schiff mit diesem Hex interagieren kann. Randbeschränkungen erscheinen als spezielle schwarz-weiße Grenzen, die wie Mauern wirken. Sie dürfen Ihr Schiff nicht dadurch bewegen, sondern Sie müssen sich um sie herum bewegen.

IV. Das Aufheben eines Schiffes vom Spielfeld hat keine Bedeutung. Ein Schiff wird immer auf ein verfügbares Feld auf dem Spielplan verschoben oder dorthin verlegt.

V. Wenn Ihr Schiff auf einer Hexkarte landet, welches die Position ändert, landet das Schiff mit diesem Hexfeld an seiner neuen Position. Wenn sich Ihr Schiff auf einem Hexkarte befindet, das ersetzt wird, befindet es sich jetzt auf dem Ersatzhex. Wenn Ihr Schiff auf einer Hexkarte liegt, das vom Spielbrett entfernt wird, wird das Hexfeld, das dies verursacht hat, Sie darüber informieren, wo Ihr Schiff landen wird.



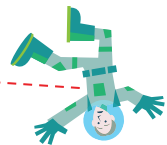
B. SAMMELN VON DATEN

I. Wenn Ihr Schiff auf einem Planeten landet, dürfen Sie einen Datenwürfel vom Planeten nehmen und ihn auf Ihre Missionskarte legen. Dies wird "Daten sammeln" genannt. Das Sammeln von Daten erfordert keine zusätzliche Aktion; es ist Teil Ihres Zuges. Ihre Datensammlung wird als Ihr Datenspeicher bezeichnet.

II. Die Standardmenge der Daten, die von einem Planeten gesammelt werden können, ist immer 1, obwohl die Effekte einiger Hexkarten dies ändern können.

III. Das Sammeln von Daten ist optional und kann nur durchgeführt werden, wenn Ihr Schiff auf einem Planeten landet. Sie sammeln Daten nur einmal pro Landung und Sie dürfen nicht auf einem Planeten bleiben, um bei der folgenden Aktion oder Runde erneut Daten zu sammeln.

IV. Die aktuellen Daten eines Planeten können je nach den Aktivitäten der Spieler mehr oder weniger als die Ausgangsdaten betragen. Wenn zum Beispiel ein Planet die Startdaten 4 hat und Sie bei der Landung 1 gesammelt haben, sind seine aktuellen Daten 3.



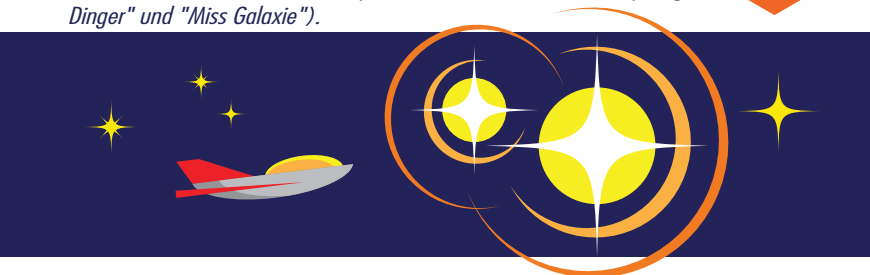
V. Sie können versuchen, mehr Daten zu sammeln, als ein Planet hat, aber Sie können nie mehr als die aktuellen Daten dieses Planeten sammeln. Wenn die Daten eines Planeten auf Null reduziert sind, können Sie immer noch dort landen, aber Sie können keine der Effekte dieses Planeten auslösen, die davon abhängen, dass Sie Daten sammeln.

VI. Wenn Sie beim Zug eines Gegners landen, dürfen Sie Daten sammeln.

VII. Sie dürfen keine Daten sammeln, wenn Ihr Schiff durch die Fähigkeit eines Hexfeldes, das nicht ausdrücklich "Bewegen" sagt, auf einen Planeten "verlagert" oder "gesetzt" wird.

C. DATEN HINZUFÜGEN/ERWEITERN

Sie müssen auf Planeten landen, um Daten zu sammeln, aber Sie können Daten auch auf andere Weise erwerben, z.B. durch Hinzufügen von Daten. Manchmal müssen Sie auch Daten aus Ihrem Datenspeicher ausgeben, um Kosten oder Strafen zu bezahlen. Wenn ein Hex Ihnen sagt, dass Sie "<Anzahl> hinzufügen" oder "<Anzahl> ausgeben" sollen, kommen/gehen die Daten aus dem allgemeinen Pool von Datenwürfeln außerhalb des Spiels (z.B. "Die niedlichen pelzigen Dinger" und "Miss Galaxie").



D. SPIELFELD-BEWEGUNGSSYMBOL

Einige Hexfelder haben spezielle Symbole am unteren Punkt des Hexfeldes, die den Spieler auf eine alternative Datenerfassungsoption aufmerksam machen oder dem Spieler einen automatischen, freien Effekt gewähren, wenn das Schiff dieses Spielers auf ihnen anhält, eine Aktion auf ihnen startet oder sich durch sie hindurch bewegt.

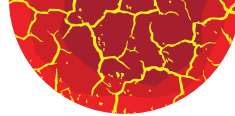


EINSAMMELN SYMBOL

Normalerweise sammeln Sie 1 Datenwürfel, wenn Sie landen. Hat ein Planet ein blaues Einsammeln-Symbol, bedeutet dies, dass eine Alternative existiert, die im blauen Text beschrieben ist. Dies ist normalerweise die Möglichkeit, mehr als einen Datenwürfel zu sammeln, aber manchmal haben Sie die Möglichkeit, einen anderen Spezialeffekt auszulösen, der nichts mit dem Sammeln von Daten zu tun hat.

Wenn der blaue Text sagt, Sie dürfen, bedeutet das, dass Sie entweder wie üblich 1 Daten sammeln oder den alternativen Effekt wählen können.

Wenn der Text keine Kann-Option enthält, müssen Sie bei der Landung die Anweisungen im blauen Text befolgen und dürfen sich nicht für das Sammeln von 1 Daten entscheiden.



DURCH ICON

Dieser Effekt tritt jedes Mal in Kraft, wenn Euer Schiff bei derselben Aktion auf ein Hexfeld kommt und von diesem durch eine andere Grenze wieder wegzieht. Der Effekt ist mit orangenem Text geschrieben und tritt ein, wenn Ihr Schiff das Hex verlässt, bevor Sie zum nächsten Hex weiterziehen. Sie erhalten den Effekt nicht, wenn Sie nur auf diesem Hex anhalten oder beginnen, oder wenn Sie das Hex durch dieselbe Kante betreten und verlassen.

Dem orangefarbenen Text ist im Wesentlichen der implizite Text vorangestellt: "Wenn Sie über eine Grenze auf dieses Hex kommen und bei derselben Aktion über eine andere Grenze wegbewegen, ...".



STOPP SYMBOL

Wenn Sie von einem anderen Kartenfeld auf ein Kartenfeld ziehen und Ihre Bewegung dort beenden, bleiben Sie dort stehen. Wenn dieses Hex unten ein Stopp-Symbol hat, können Sie den in rotem Text geschriebenen Effekt auf dem Hex sofort kostenlos spielen. Dem roten Text geht im Wesentlichen der implizierte Text voraus: "Wenn Sie hier anhalten, ...".



START SYMBOL

Wenn Sie eine Aktion auf einem Kartenfeld beginnen, beginnen Sie dort. Wenn Sie auf einem Hex mit einem Startsymbol unten beginnen, können Sie den Effekt spielen, der mit grünem Text auf das Hex geschrieben ist. Dem grünen Text wird im Wesentlichen der implizite Text vorangestellt: "Wenn Sie hier beginnen, ...".

Bei den oben genannten drei Symbolen ist es freigestellt, ob Sie den Effekt nutzen, wenn er für Sie vorteilhaft ist. Wenn es sich aber um eine Strafe oder Beschränkung handelt, dann müssen Sie den Text auf dem Hexfeld befolgen.

E. DATENBEWEGUNGSSYMBOL

Drei Schlüsselsymbole, die auf allen fünf Arten von Hexkarten erscheinen, beschreiben die Bewegung von Daten zu/von Planeten/Missionsdateien.



PLANETENDATEN

Bezieht sich auf die Menge der Daten auf einem Planeten.



MISSIONSDATEN

Bezieht sich auf Daten in Ihrem Datenspeicher. Sie fügen Daten zu Ihrem Datenspeicher hinzu oder geben Daten aus Ihrem Datenspeicher aus.



Wenn eine Hexkarte Ihnen sagt, dass Sie mehr Daten ausgeben müssen, als Sie haben, dann geben Sie alle Daten aus.

Wenn eine Hexkarte erfordert, dass Sie einen bestimmten Betrag ausgeben müssen, um Kosten zu bezahlen, und Sie nicht genug haben, können Sie diese Kosten nicht bezahlen und dürfen diese Aktion/Effekt nicht spielen.



DATEN SAMMELN

Bezieht sich auf die Menge der Daten, die Sie auf einem Planeten sammeln können. Es ist die Kombination der beiden anderen Symbole, da die gesammelten Daten von einem Planeten in eine Missionsdatei wandern.



3. UPLOAD-AKTION

Wenn Ihr Schiff auf einem Weltraum-Hexfeld angehalten wird, können Sie 3 Daten ausgeben, um ein Hexfeld von Ihrer Hand neben Ihrer Missionsdatei zu platzieren. Dies wird als Hochladen eines Hexs bezeichnet.

Sie können eine Upload-Aktion nur durchführen, während Ihr Schiff auf einem Weltraumhex stoppt, nicht auf einem Planeten. Es mag helfen, sich vorzustellen, dass der beste Weg zur Übertragung von Daten, die von einer fremden Welt gesammelt wurden, im Weltraum ist, wo es keine atmosphärischen Störungen gibt!

A. UPLOAD-AKTIONSREGELN

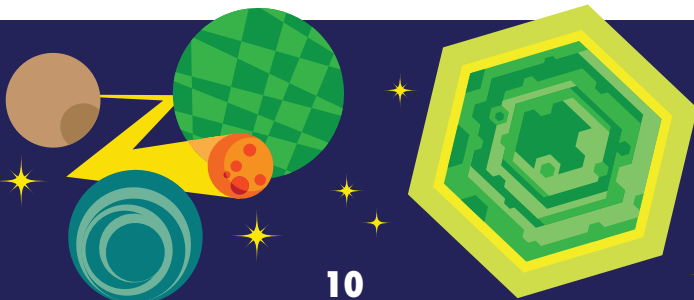
I. Die Art der Hexkarte, die Sie hochladen, muss mit der Art eines der sechs Gesichtspunkte am Rand der Missionsdatei übereinstimmen

z.B. "Lade ein Alien an einen markierten Rand der Missionsdatei hoch",



Lade einen Planeten an einen markierten Rand hoch  und so weiter...).

II. Beachten Sie, dass der Text auf einem Hex keine Wirkung hat, wenn es in Ihre Missionsdatei hochgeladen wird, es sei denn, der Hex-Text sagt etwas anderes aus.



III. Sie dürfen kein redundantes Hex in Ihre Missionsdatei hochladen (so können Sie z.B. kein zweites Objekt in die MISSIONSDATEI hochladen: "EINE ROUTINE MISSION!" - weil es nur eines erfordert).



"Stimmen Sie den Hex-Typ mit dem Symbol auf der Missionsdatei ab, wenn Sie eine Hex hochladen."

B. SOFORT-UPLOADS

Einige Hexkarten ermöglichen Ihnen das sofortige Hochladen, unabhängig davon, wo sich Ihr Schiff befindet. Dies bricht legal die Regel, nur von einem Weltraum-Hexfeld aus hochzuladen, da das Hochladen das Ergebnis eines Ereignisses oder einer Bewegungsaktion ist und nicht das Ergebnis einer Upload-Aktion (z.B. Ereignis-Hexfeld, "Ein geheimnisvolles Ei" oder Karten-Hexfeld, Die alten Ruinen von Malair").



4. ERNEUERN AKTION

Werfen Sie ein Hex Ihrer Wahl aus Ihrer Hand ab und ziehen Sie dann ein weiteres Hex aus dem Deck. So einfach ist das!

E

5. EREIGNIS-AKTION



Ereignis-Hexfelder sind oben mit "EVENT" gekennzeichnet. Es gibt drei Arten von Ereignis-Hexfeldern - Alien, Dilemmas und Objekte.

Bei Ihrer Ereignisaktion dürfen Sie ein Ereignis aus Ihrer Hand spielen. Ereignisse haben einen einmaligen Effekt und gehen dann direkt auf den Ablagestapel, der offen neben dem Deck liegt. Der Effekt eines Ereignishexes gilt nur für den Spielzug, in dem es gespielt wurde.

A. NORMALE EREIGNISSE

I. Bei einigen Ereignissen haben Sie die Wahl, einen von zwei Effekten zu verwenden, die für dieses Ereignis aufgelistet und durch das Wort **"ODER"** in Fettdruck getrennt sind. Sie dürfen nur einen der aufgeführten Effekte wählen; Sie können nicht beide verwenden.

II. Bei einigen Ereignissen ist es erforderlich, Daten auszugeben oder Aktionen als zusätzliche Kosten zu verwenden, um eine Hexkarte zu spielen (geschrieben als "<KOSTEN> dies zu spielen"), oder ein Opfer zu bringen, nachdem der Effekt gespielt wurde (z.B. eine Hexkarte wegzuwerfen).

Wenn Sie nicht genug Daten/Aktionen übrig haben, um die Kosten oder andere Ressourcen zu bezahlen, können Sie diese Hexkarte nicht spielen (z.B. erfordert die Alien-Hexkarte "Miss Galaxy", dass Sie als zusätzliche Kosten "1 ausgeben" müssen; „Rücksichtslose Weltraumfans“ erfordert das Wegwerfen eines Objekts als Opfer).

III. Bei einigen Ereignissen gibt es alternative Upload-Kosten, die das Hochladen billiger machen oder sie auf eine andere Weise hochladen können (z.B. "Eine Tüte Weltraumfelsen"). Die Verwendung dieser Fähigkeit gilt nicht als "Spielen" des Ereignisses.



"Ereignisse machen jedes Spiel interessanter, indem sie die Spielregeln verändern."

B. ÜBERRASCHUNGSEREIGNISSE



Einige Ereignisse werden als Überraschung eingestuft.

Eine Überraschung kann gespielt werden, wenn der Gegner an der Reihe ist, normalerweise als Antwort auf eine Aktion des Gegners. Die Wirkung einer Überraschung tritt unmittelbar ein, bevor der Gegner seine Aktion ausführt.

Sie dürfen eine Überraschung während des Zuges eines jeden anderen Spielers spielen, und Sie benötigen keine Aktion, um sie in diesem Zug zu spielen.

Wenn Sie möchten, können Sie jedoch einige Überraschungen als normale Ereignisse in Ihrem eigenen Spielzug spielen (*Einzelheiten finden Sie auf jeder einzelnen Überraschungskarte*). In diesem Fall würden Sie eine Ereignisaktion verwenden, um die Karte wie jedes andere Ereignis auszuspielen.

C. ZUSÄTZLICHE EREIGNISSE SPIELEN, WENN EIN GEGNER AM ZUG IST

Abgesehen von einer einzigen Überraschung bei dem Zug Ihres Gegners werden die Ereignisse im Allgemeinen während Ihres Zuges gespielt. Die Ausnahme wäre, wenn Sie irgendwie eine Ereignis-Aktion in einem Zug des Gegners erwerben können (z.B. wenn Sie beim Zug eines Gegners beschließen, dessen "Riskante Treibstoffverbrennung" mit Ihrer "Robotischen Vereinigung" zu kopieren, was Ihnen dann eine zusätzliche Ereignis-Aktion während des Zuges dieses Gegners gewähren würde).

Wenn Sie beim Zug eines Gegners zusätzliche Aktionen erhalten, sind diese das Ergebnis einer Überraschung oder eines ähnlichen Hexkarteneffekts. Sie müssen alle diese Aktionen zur gleichen Zeit wie der Effekt des Hexs spielen, durch den Sie die zusätzlichen Aktionen erhalten haben, bevor der Gegner mit seinem Zug fortfahren kann.

D. AUF EINE ÜBERRASCHUNG IM EIGENEN ZUG ANTWORTEN

Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie eine verbleibende Aktion verwenden, um auf die Überraschung des Gegners mit Ihrer eigenen Überraschung zu antworten, auch mitten in einer anderen Aktion (z.B. ist Ihre zweite Aktion eine Hochlade-Aktion, Ihr Gegner spielt die Überraschung, "Ein kritischer Kreis", und Sie verwenden Ihre dritte Aktion, um "Die Wolkenmenschen von Missu" zu spielen, wodurch die Wirkung des Kreises aufgehoben wird).

E. HEX SPRACHE

Dies ist ein kurzes Glossar, in dem einige der Begriffe und Symbole definiert werden, die Sie auf vielen Ereigniskarten (und auch auf einigen Spielfeldkarten!) finden.

Any - Bedeutet, dass Sie diese Wahl treffen können, auch wenn sie gegen die normalen Spielregeln verstößt.

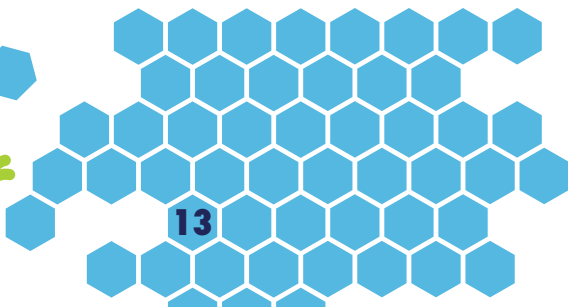


Löschen - Um eine Hex aus Ihrer Missionsdatei auf den Ablagestapel zu legen.



Ablegen - Um eine Hex von Ihrer Hand in den Ablagestapel zu legen.

Auflösen - Eine Hexkarte vom Spielbrett in den Ablagestapel legen.





Ziehen - Um Hexkarten von der Oberseite des Decks zu nehmen und auf die Hand zu nehmen. Wenn keine Zahl angegeben wird, bedeutet "Ziehen" "eine Hexkarte nehmen".



Abwerfen - Um ein Hex von der Oberseite des Decks in den Ablagestapel zu legen.

Illegal/legal - Gegen/nach den Standardregeln des Spiels (z.B. ist es illegal, einen Planeten neben einem anderen Planeten zu spielen; sich frei durch ein Weltraumfeld zu bewegen ist legal).



Würfeln - Den sechsstufigen Würfel würfeln.



Beim Rollen wird jeder modifizierte Wurf, der höher als 6 ist, als 6 und jeder Wurf, der niedriger als 1 ist, als 1 betrachtet.

Zeigen - Alle Spieler sollen es sehen. Normalerweise zeigt man Hexkarten aus der Hand oder vom oberen Ende des Decks und legt sie dann zurück.

F. HEXKARTEN KOPIEREN

I. Wann immer eine Hexkarte Sie auffordert, eine andere Hexkarte zu kopieren, dürfen Sie dies nur dann tun, wenn Sie alle mit der Hexkarte verbundenen zusätzlichen Kosten, wie z.B. Ausgaben für Daten oder die Verwendung einer Aktion, bezahlen können. Wenn Sie die Kosten nicht bezahlen können, können Sie die Hexkarte nicht kopieren.

II. Ereignisse, die einen Upload durchführen, können kopiert werden, (z.B. "Ein geheimnisvolles Ei", "Das Stiefmütterchenvolk der Pix"), aber alternative Upload-Kosten können nicht kopiert werden, (z.B. "Der Doopicant", "Die Pack-and-Go-Androiden").

III. Hexkarten, die den Zug oder die Aktion einschränken, auf die man sie spielen darf, können nicht kopiert werden, wenn die Einschränkung nicht eingehalten werden kann. Siehe die einzelnen Hexkarten für weitere Einzelheiten.

G. LEERES DECK



Wenn das Deck leer ist und Sie die erforderlichen Hexkarten nicht ablegen/ziehen können, werfen/ziehen Sie so viele wie möglich. Mischen Sie dann den Ablagestapel, legen Sie ihn mit der Vorderseite nach unten und er wird zum Stapel. Sie können dann die unterbrochene Aktion Ablegen/Ziehen fortsetzen.

II. ENDE DES ZUGS - ZIEHEN/ABLEGEN

Am Ende Ihres eigenen Zuges ziehen/ablegen Sie bis Sie ein Blatt mit sechs Hexkarten haben und geben zum nächsten Spieler weiter. Am Ende des Zuges eines Gegners nicht ziehen/abwerfen. Das bedeutet, dass es Zeiten geben kann, in denen Sie während des Zuges eines Gegners ein Hex ziehen, spielen oder ablegen und Sie zu Beginn Ihres Zuges mehr oder weniger als sechs Hexkarten auf der Hand haben.

Der Ablagestapel ist offen. Die Spieler können sich die Felder darin jederzeit ansehen.

III. DAS SPIEL GEWINNEN

Der erste Spieler, der seine Missionsdatei abgeschlossen hat, gewinnt das Spiel. Wenn Ihre Einsatzaufstellung abgeschlossen ist, müssen Sie das Abenteuer den anderen Spielern laut vorlesen und die freien Felder mit den Namen der entsprechenden Arten von Hexkarten ausfüllen, die Sie in Ihre Missionsdatei hochgeladen haben.



Alternativ können Sie die Runde abschließen, bei der jeder Spieler die gleiche Anzahl an Runden hat. Wenn mehr als ein Spieler eine abgeschlossene Missionsdatei hat, können

Sie den Gewinner auf eine andere Art bestimmen, z.B. wer die meisten Restdaten hat, oder die Gruppe kann den Spieler mit der lustigsten Missionsdatei zum Gewinner wählen. Lassen Sie sich wie immer von Ihrem Vergnügen leiten.

Bon Voyage, Space Cadets!

DIE HEXFELDER - EINE ZUSAMMENFASSUNG

Jede Karte oder jedes Ereignis kann eine von zwei Funktionen im Spiel erfüllen:

- I. Es darf gespielt werden (ein Kartenfeld wird auf das Spielbrett gespielt, ein Ereignisfeld hat eine Wirkung und kommt auf den Ablagestapel).
- II. Es kann in Ihre Missionsdatei hochgeladen werden (dann ist dieses Hex effektiv aus dem Spiel).

ANMERKUNG: Der Text auf einigen Hexkarten kann die in dieser Anleitung dargelegten Standardregeln abändern. Wenn dies der Fall ist, befolgen Sie die Anweisungen im Text auf den Karten.

Mission zum Planeten Hexx! ist ein anpassbares Kartenspiel. Wenn Sie mit weniger als vier Spielern spielen, können Sie Karten aus dem Standarddeck nehmen, um Ihr Spiel zu verändern. Außerdem können Sie Karten aus geplanten zukünftigen Erweiterungen zu Ihrem Deck hinzufügen, um Ihr Spielerlebnis zu optimieren. Denken Sie nur daran, das gleiche Verhältnis von Kartentypen in Ihrem benutzerdefinierten Deck wie im vollständigen Deck beizubehalten, um Ausgewogenheit und Spielbarkeit zu gewährleisten.


MISSION TO PLANET HEXX

GESAMTINDEX DER SYMBOLE

Deck-Manipulation


 = Abwerfen

 = Ablegen

 = Zufälliges Ablegen

 = Ziehen


Aktionen

 = Aufbrauchen/Überspringen/
nicht erlaubt

 = Jede Aktion

 = Jede Aktion verwenden

 = Ereignis/Ereignis-Aktion

 = Benutzen einer Ereignis-Aktion

 = Bewegen/Bewegen-Aktion

 = Bewegen-Aktion nicht erlaubt

 = Upload/Upload-Aktion

 = Upload-Aktion nicht erlaubt

Hex-Symbole

 = Jede Art von Hex

 = Alien

 = Dilemma

 = Objekt

 = Planet

 = Weltraum

Karten-Symbole

 = Stopp

 = Start

 = Durch

 = Alternative zur normalen
Datenerfassung hier

 = Kommt ins Spiel Wirkung

Datenmanipulation


 = Ein Planet mit X Daten

 = X subtrahieren (von einem Planeten)

 = X hinzufügen (zu einem Planeten)

 = X Daten in Ihrem Datenspeicher


 = X ausgeben (aus Ihrem Datenspeicher)

 = X hinzufügen (zu Ihrem Datenspeicher)

 = Hier X-Daten sammeln


Verschiedenes

 = Würfeln Sie den sechsseitigen Würfel

 = Wenn Sie diese Zahl würfeln,
(Beispiel ist 4)

 = Löschen (eine Hex aus Ihrer Missionskarte)

 = Alle

 = Einige Ursache und Wirkung

**Move
Rate
20Games**

Spielentwurf von Jim Fitzpatrick

Besuchen Sie uns auf: <https://facebook.com/missiontoplanethexx/>

Grafische Gestaltung durch Mark Gonyea