

(Diese Übersetzung basiert auf der englischen Kickstarter PnP Version, und ist wie diese nur vorläufig. Eine Finalisierung erfolgt später. Um diese Übersetzung mit dem englischen Spiel verwenden zu können, haben wir hinter alle Schlüsselwörter, die auf Karten und Spielertafel erscheinen, den englischen Begriff in Klammern geschrieben.)



"Adaptäre Decertäre Apisci Piscis Tälis!" - "Adaptieren, kämpfen, Meisterfisch werden!"

**Beschreibung:**

A.D.A.P.T. ist ein skurriles und temporeiches Karten- & Würfelspiel in dem sich ein paar winzige Guppy Fische so schnell sie können beliebige Kombinationen von Körperteilen aneignen, um sich gegenseitig zu bekämpfen und der Meisterfisch der Meere zu werden.

A.D.A.P.T. beinhaltet 3 komplette Sets der zum Spielen benötigten, vielflächigen Würfel, darunter je ein W4, W6, W8, W10, W100/10, W12 und ein W20.

**Ziel des Spiels:**

Gib Erfahrungspunkte für die Verbesserungen deines Fisches auf jede nötige Weise aus, um zu überleben. Greife dann die anderen Fische an oder trickse sie so aus, dass sie sich selbst zerstören. Das Spiel endet, wenn nur noch ein einziger *skurriler und mächtiger* Meisterfisch im Meer lebt!

**Gewinnen & Verlieren:**

Gewinnen: Besiege alle Mitspieler, indem du ihnen mehr Schaden zufügst, als sie Lebenspunkte (*Health*) besitzen.

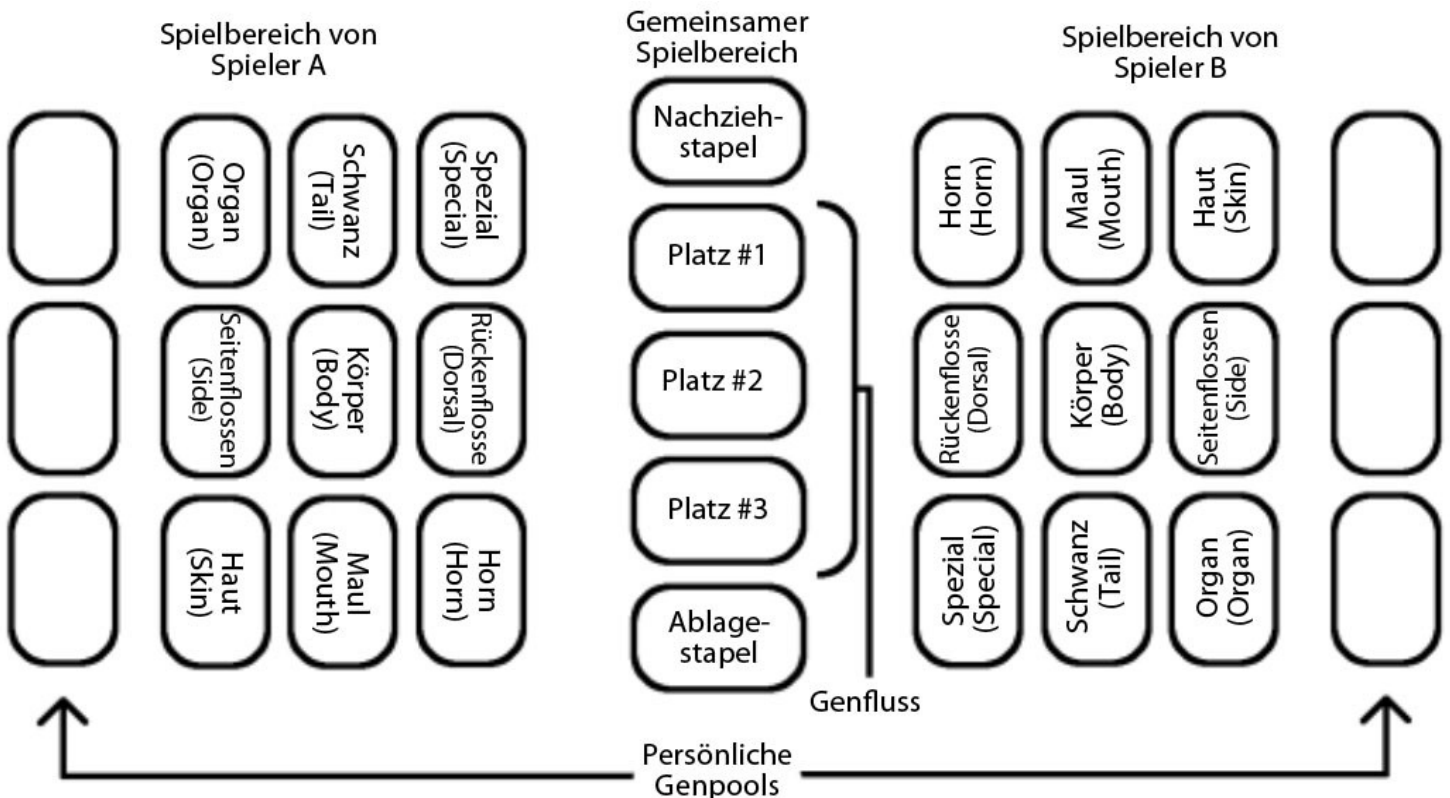
Verlieren: Du bist besiegt, wenn du mehr Schaden erleidest, als du Lebenspunkte (*Health*) besitzt.

**Spielvorbereitung:**

- Jeder Spieler beginnt mit einer Spielertafel (mit 9 leeren Plätzen), einer Guppy Karte (nach Wahl) und einem Erfahrungswürfel (W20). Platziert eure Guppy Karten offen auf euren Spielertafel als Körper (*Body*) und dreht die Erfahrungswürfel auf 1. Legt die ungenutzten Guppy Karten beiseite.

- Mischt die übrigen Karten zusammen und legt sie als Nachziehstapel in den allgemeinen Spielbereich (siehe Grafik unten).

- Legt Karten vom Nachziehstapel offen im Genfluss aus, begonnen beim Platz mit der höchsten Zahl, und mit einem freien Platz dahinter für den Ablagestapel.



## **Spielbeginn:**

Adaption durch Zufallsauswahl:

- Jeder Spieler würfelt seine beiden Prozentwürfel (W10 und W100/10 kombiniert zu einer Zahl von 1-100; Beachte, dass 00 + 1 = 1 gilt, aber 00 + 0 = 100 ist).
- Der Spieler mit dem höchsten Wurf erhält zuerst eine Belohnung (siehe Tabelle unten).

**Zufallsauswahl Tabelle** (für 2 Spieler; die 3 Spieler Tabelle befindet sich auf Seite 8)

**Wurf:**            **Belohnung:**

1-20	Erhalte 4 Erfahrungspunkte
26-45	Erhalte die Karte auf Platz #1 des Genflusses. Adaptiere sie sofern möglich, oder füge sie deinem eigenen Genpool hinzu, dann rotiere den Genfluss (s.S. 3)
46-65	Erhalte die Karte auf Platz #2 des Genflusses. Adaptiere sie sofern möglich, oder füge sie deinem eigenen Genpool hinzu, dann rotiere den Genfluss (s.S. 3)
66-85	Erhalte die Karte auf Platz #3 des Genflusses. Adaptiere sie sofern möglich, oder füge sie deinem eigenen Genpool hinzu, dann rotiere den Genfluss (s.S. 3)
81-100	Erhalte eine Karte deiner Wahl aus dem Genfluss. Adaptiere sie sofern möglich, oder füge sie deinem eigenen Genpool hinzu, dann rotiere den Genfluss (s.S. 3)

- Danach erhält der Spieler mit dem nächsthöchsten Wurf seine Belohnung. Führt dies fort, bis alle Spieler eine Belohnung bekommen haben.
- Der Spieler mit dem höchsten Wurf erhält den ersten Zug.

## **Spielzug:**

1) Zu Beginn deines Zuges erhältst du 3 Erfahrungspunkte dafür, dass du bis jetzt überlebt hast.

*Erinnerung: Erfahrung wird mit dem W20 verwaltet, der in der Nähe deines eigenen Genpools (Personal Gene Pool - PGP) liegen sollte.*

2) Führe eine der unten aufgelisteten Aktionen durch.

3) Rotiere den Genfluss (*siehe „Den Genfluss rotieren“ weiter unten*).

4) Ende deines Zuges. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

## **Aktionen:**

- **Adaptieren** - Adaptiere einen Körper (*Body*) oder Körperteil aus dem eigenen Genpool (lege die Karte auf deine Spielertafel, um sie dem Fisch hinzuzufügen).
- **Kaufen** - Erhalte ein neues Körperteil aus dem Genfluss. Bezahle Erfahrungspunkte entsprechend der Zahl auf der Karte. Adaptiere die neue Karte sofort. Falls der gekaufte Körper (*Body*) oder das gekaufte Körperteil ein zu hohes Level besitzt um es sofort zu adaptieren, lege es stattdessen in deinen Genpool, um es später zu benutzen.
- **Angriff** – Siehe Angriffsregeln weiter unten.
- **Spezialaktion** – Benutze die Spezialaktion einer von dir adaptierten Karte.
- **Säubere den Genfluss** – Lege alle Karten aus dem Genfluss verdeckt auf den Ablagestapel und erhalte 3 Erfahrungspunkte. Nur möglich, wenn sich kein Körper (*Body*) im Genfluss befindet, den ein anderer Spieler adaptieren könnte.
- Falls du keine der obigen Aktionen ausführen kannst: Du darfst per Zufallsauswahl adaptieren (siehe "Nicht agieren können").

## **Adaptions- & Kaufregeln:**

- Dein Körper (*Body*) ist der Kern deines Fisches und bestimmt welche neuen Körper (*Body*) und Körperteile du adaptieren kannst, oder eben nicht. Dies basiert auf einem Vergleich zwischen Körper- und Körperteil-Level:
  - Du kannst nur neue Körper (*Body*) adaptieren, die genau ein Level höher sind als dein aktuelle Körperlevel. (*Beispiel: Als Level 1 Clownfisch kannst du jeden Körper mit höherem Level kaufen, aber du kannst einen Level 3 Körper erst adaptieren, wenn du vorher einen Level 2 Körper adaptiert hast.*) Anmerkung: Erhaltene aber nicht adaptierbare Körper und Körperteile werden in deinem eigenen Genpool aufbewahrt.
  - Du kannst nur Körperteile adaptieren, deren Level gleich oder niedriger als dein aktueller Körperlevel +2 ist. (*Beispiel: Als Level 2 Körper kannst du Körperteile mit Level 1, 2, 3 oder 4 adaptieren, aber noch keine Level 5 Körperteile. Level 5 Körperteile können erst ab einem Körper mit Level 3 oder mehr adaptiert werden.*)
  - Guppys dürfen immer sofort einen Level 1 oder Level 2 Körper adaptieren.

- Beim Adaptieren eines Körpers oder Körperteils legst du die Karte an den korrekten Platz auf der Spielertafel. Du erhältst sofort alle aufgelisteten Vorteile. Wenn auf dem Platz schon eine Karte liegt, lege die neue Karte einfach auf die alte Karte. Ab sofort sind nur noch die Vorteile der obersten Karte aktiv. Die vorherigen Karten werden nicht abgeworfen.
- Automatische Adaption – Wenn deine Erfahrungspunkte *zum ersten Mal* im Spiel 20 erreichen (das Maximum), adaptiert dein Fisch automatisch einen neuen Körper. Finde den ersten verfügbaren Körper der nächsthöheren Level (verglichen mit dem aktuellen Körper), angefangen im eigenen Genpool, dann auf den Plätzen (#4), #3, #2, #1 des Genflusses, dann im Nachziehstapel durch stetiges Rotieren des Genflusses. Sobald ein passender Körper gefunden ist, wird er sofort adaptiert. Falls der Körper nicht in deinem eigenen Genpool lag, musst du Erfahrungspunkte entsprechend des Levels des neuen Körpers bezahlen (siehe Automatische Adaptionskosten Tabelle). Dies wird von jedem Spieler nur ein Mal pro Spiel durchgeführt und ist nicht optional. Falls die automatische Adaption erst eintritt, wenn du bereits einen Körper mit maximalem Level hast (Level 5), hat sie keine Auswirkungen. Automatische Adaption ist eine passive Aktion; sie wird zusätzlich durchgeführt und kostet dich keine Aktion.

#### **Automatische Adaptionskosten Tabelle:**

<b>Neuer Körper</b>	<b>Erfahrungskosten</b>	<b>Anmerkungen</b>
- Level 1	4	<i>Guppys adaptieren automatisch einen Level 1 Körper.</i>
- Level 2	8	
- Level 3	12	
- Level 4	16	
- Level 5	20	

- Du kannst aufgrund einer Adaption nicht verlieren. Falls die Lebenspunkte (*Health*) durch die Adaption unter den bisher erlittenen Schaden sinken, wird der Fisch bis zur nächsten Adaption mit mehr Lebenspunkten (*Health*), oder bis zu einer Heilung so behandelt, als hätte er noch 1 Lebenspunkt (*Health*). Dadurch wird kein Schaden entfernt.

#### **Angreifen:**

- Rolle den auf dem Körper deines Fisches dargestellten Würfel.  
(*Guppys können nicht angreifen, sofern sie nicht mindestens +2 Wildheit (Ferocity) adaptiert haben; Guppy Angriffswürfel = beliebiger Würfel; Ungerade = 1; Gerade = 2.*)
- Füge deinen gesamten Wildheitswert (*Ferocity*; Summe aus Körper und adaptierten Körperteilen) zum Würfelwurf hinzu, um deine Angriffsstärke zu ermitteln.
- Vergleiche deine Angriffsstärke mit dem Überlebenswert (*Survival*; Summe aus Körper und adaptierten Körperteilen) des Zielfisches.
- Wenn deine Angriffsstärke *größer* als der Überlebenswert (*Survival*) des Ziels ist, teilst du Schaden in Höhe der Differenz zwischen Angriffsstärke und Überlebenswert (*Survival*) aus, *PLUS* dem Gesamtwert deiner Tödlichkeit (*Lethality*; Summe aus Körper und adaptierten Körperteilen) bis zu einem Maximum von +4. (*Beispiel: Angriffsstärke = 12, Überlebenswert = 10; Du verursachst 2 Schaden, plus ggf. Tödlichkeit bis zu einem Maximum von +4.*)
- Zähle deinen erlittenen Schaden, indem du einen W10 mit der entsprechenden Augenzahl nach oben auf dem Körper deines Fisches platzierst. Wenn der Schaden 9 überschreitet, nutze zur Darstellung der 10er-Stelle einen beliebigen Würfel und den W10 für die 1er-Stelle.
- Wenn deine Angriffsstärke geringer ist als der Überlebenswert (*Survival*) des Ziels: da man im Spiel immer voranschreitet, erhältst du die Differenz von Überlebenswert - Angriffsstärke an Erfahrungspunkten, bis zu einem Maximum von 5. (*Beispiel: Deine Angriffsstärke = 9, Überlebenswille des Ziels = 12; Du erhältst 3 Erfahrungspunkte.*)
- Wenn deine Angriffsstärke genau gleich dem Überlebenswert (*Survival*) des Ziels ist, verursachst du 1 Schaden, plus Tödlichkeit (*Lethality*), und erhältst pauschal +2 Erfahrungspunkte.

#### **Den Genfluss rotieren:**

- Um den Genfluss zu rotieren, werden alle nötigen Aktionen in folgender Reihenfolge durchgeführt:
  - 1) Entferne Karten die entfernt werden müssen (Gekauft, zufällig gewählt, gesäubert oder abgelaufen).
  - 2) Schiebe die verbleibenden Karten in gleichbleibender Reihenfolge nach unten in die Plätze mit höheren Zahlen, sofern möglich.
  - 3) Wenn der Nachziehstapel leer ist, mische den Ablagestapel. Er wird der neue Nachziehstapel.
  - 4) Lege soweit nötig neue Karten auf die leeren Plätze des Genflusses, beginnend mit dem Höchstnummerierten.
- In jedem Zug, in dem aus dem Genfluss nicht mindestens 1 Karte entfernt wurde, wird die Karte vom Platz mit der höchsten Zahl (am nächsten zum Ablagestapel) auf den Ablagestapel gelegt. Die übrigen Karten werden nach unten verschoben und eine neue Karte wird auf den 1. Platz gelegt.

### **Regeln zum eigenen Genpool:**

- Dies ist dein eigener genetischer Speicher für Körper (*Body*) und Körperteile, die du aufgrund eines Kaufs oder durch zufällige Auswahl erhältst, aber aktuell nicht anlegen kannst.
- Du kannst zu jedem Zeitpunkt maximal 3 Karten im Genpool haben.
- Du kannst keinen Körper (*Body*) von gleichem oder niedrigerem Level kaufen als der höchste Level aller Körper (*Body*) im Genpool oder auf dem Fisch (aktuell adaptierter Körper). Ausnahme: Alle anderen Spieler besitzen einen gleich hohen oder höheren Körperlevel. Es ist aber jederzeit erlaubt, Körperteile mit niedrigerem Level zu kaufen.
  - Falls du über die zufällige Auswahl ein nicht zu adaptierendes Körperteil oder einen nicht zu adaptierenden Körper (*Body*) erhältst und diese Karte die 4. im Genpool wäre, musst du diese Karte auf den Ablagestapel legen. Du darfst dir keine neue Karte nehmen.

### **Nicht agieren können:**

Du kannst nicht agieren, falls alle der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Du kannst nicht aus deinem Genpool adaptieren – Falls du keine Karten im Genpool hast oder die dortigen Karten ein zu hohes Level für deinen Körper (*Body*) aufweisen.
- Du kannst den Genfluss nicht säubern, da ein anderer Spieler einen Körper aus ihm adaptieren könnte, wenn er gekauft würde (*Beispiel: Irgendein anderer Spieler hat einen Level 1 Körper (Body) und im Genfluss liegt ein Level 2 Körper (Body)*).
- Du kannst keine Karte aus dem Genfluss kaufen, da
  - deine Erfahrungspunkte geringer sind als der Kartenpreis, oder
  - ein dort liegender Körper (*Body*) dich am Säubern des Genflusses hindert und du bereits mindestens das gleiche Körperlevel besitzt, wie das dass ausliegt, oder
  - die Karte nicht direkt adaptiert werden kann und die 4. Karte in deinem Genpool sein würde.
- Du kannst nicht angreifen – Falls du ein Guppy mit einer Wildheit (*Ferocity*) von 2 oder weniger bist, oder falls der Gegner nicht angreifbar ist (Verstecken, Springen usw.).
- Du kannst keine Spezialaktion nutzen – Falls du keine Spezialaktion besitzt oder sie aktuell nicht nutzen darfst.

Falls du in deinem Zug nicht agieren kannst, darfst du über die Zufallsauswahl etwas adaptieren, genau wie zu Beginn des Spiels. Der erhaltene Körper (*Body*) oder das erhaltene Körperteil muss, sofern möglich, adaptiert werden. Falls die Zufallsauswahl dir einen Körper zuweist dessen Level gleich oder geringer als dein aktueller Körperlevel ist, bleibt er im Genfluss liegen und deine Zufallsauswahl ist vorbei. Falls du bei der Zufallsauswahl eine Karte bekommst die du noch nicht anlegen kannst und dein Genpool voll ist (es liegen dort 3 Karten), musst du diese Karte auf den Ablagestapel legen und darfst keinen Ersatz ziehen. Nach der Adaption durch Zufallsauswahl endet dein Zug, egal ob die Zufallsauswahl erfolgreich war, oder nicht.

### **Fischschule – Definitionen der Begriffe und Boni:**

**Abklingzeit** - In dem Augenblick wo du eine Aktion mit Abklingzeit nutzt, lege einen unbenutzten Würfel mit dem Wert der Abklingzeit nach oben auf die entsprechende Karte. Diese Aktion kann während ihrer Abklingzeit nicht genutzt werden. Zu Beginn deines Zuges, wenn du Erfahrungspunkte erhältst, reduziere die verbliebene Abklingzeit auf dem Würfel um 1. Sobald der Würfel 0 erreicht, entferne ihn von der Karte. Die Aktion ist jetzt wieder einsetzbar.

**Adaptieren** – Deinem Fisch ein Körperteil oder einen Körper hinzufügen. Dies kann direkt aus dem Genfluss erfolgen, aus deinem eigenen Genpool, oder bei der Adaption durch Zufallsauswahl. Der neue Körper oder das neue Körperteil wird auf den entsprechenden Platz auf deiner Spielertafel gelegt (siehe Kartenmarkierung).

**Amphibisch (*Amphibious*)** - Passiver Bonus: Gibt einen Bonus von je +1 zu Verstecken (*Hide*) und Springen (*Jump*), gewährt aber nicht die Fähigkeiten selbst.

**Betäubung (*Stun*)** - Passiver Bonus: Der Fisch mit dieser Eigenschaft kann seine Gegner durch Angriffe betäuben. Nach einem erfolgreichen Angriff würfelt der angreifende Spieler einen W10. Ist das Wurf Ergebnis kleiner oder gleich dem Betäubenwert (*Stun*; Summe über Körper und alle Körperteile) des angreifenden Fisches, wird der Gegner betäubt. Ein betäubter Fisch kann in seinem nächsten Zug nicht angreifen, den Genfluss säubern oder Spezialaktionen durchführen, aber seine passiven Boni kommen normal zur Anwendung. Betäubte Fische erhalten normal Erfahrungspunkte und können die Kauf- und Adaptieren-Aktion ausführen.

**Elektrorezeption (*Electroreception*)** - Passiver Bonus: Ein Fisch mit dieser Eigenschaft erhält +2 Wildheit (*Ferocity*) beim Angriff auf einen Fisch mit einem Körper von niedrigerem Level als er selbst.

**Erfahrungspunkte** – Erhalten die Spieler jede Runde und geben sie für Verbesserungen an ihren Fischen aus, um sie von einem hilflosen Guppy zu einem mächtigen Meisterfisch zu entwickeln. Erfahrungspunkte werden immer auf dem W20 festgehalten, und es können maximal 20 sein. Alle Erfahrungspunkte, die man darüber hinaus erhalten würde, verfallen. Falls die Erfahrungspunkte komplett ausgegeben wurden (Erfahrungspunkte = 0) entferne den Würfel aus deinem Spielbereich, bis du wieder Erfahrungspunkte gesammelt hast.

**Erfolgreicher Angriff** – Ein Angriff gilt als erfolgreich, wenn die Angriffsstärke größer ist als der Überlebenswert (*Survival*) des Ziels, und mindestens 1 Schaden verursacht wird. Panzerung (*Armor*), Widerstand (*Resist*), usw. haben keinen Einfluss darauf, ob ein Angriff als erfolgreich gilt, wenn nicht anders angegeben.

**Ersetzen** – Lege ein neues Körperteil oder einen besseren Körper (*Body*) auf der Spielertafel auf eine ältere Karte der entsprechenden Position. Fortan gelten nur noch die Boni und Werte der neuen Karte. Die alte Karte bleibt unter der Neuen auf der Spielertafel liegen. Dies passiert regelmäßig mit Körpern (*Body*), kann aber auch mit Körperteilen geschehen.

**Feige (Sneaky)** - Passiver Bonus: Jedes Mal, wenn ein Angriff gegen diesen Fisch fehlschlägt, erhält er 1 Erfahrungspunkt. Besitzt der Fisch diese Eigenschaft mehrfach, erhält er für jedes Vorkommen von Feige (*Sneaky*) auf sich einen Erfahrungspunkt.

**Furcht (Fear)** - Passiver Bonus: Immer, wenn ein Fisch mit Furcht (*Fear*) angegriffen wird, würfelt der Angreifer zuerst einen W10. Wenn das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Furchtwert (*Fear*; Summe über Körper und alle Körperteile) ist, darf weder der Angriff, noch eine andere Aktion durchgeführt werden. Der Würfelwurf für Furcht (*Fear*) wird nach dem Wurf für Verstecken (*Hide*) durchgeführt, wenn beide Boni vorhanden sind.

**Gegenangriff (Counter Attack)** - Passiver Bonus: Jedes Mal wenn dieser Fisch angegriffen wird und mindestens 1 Schaden erhält, erleidet der angreifende Fisch Schaden in Höhe des Gegenangriffswerts (*Counter Attack*; Summe über Körper und alle Körperteile), maximal aber 3.

**Genpool** – Dein eigener genetischer Speicher für Körperteile und Körper (*Body*), die Du noch nicht adaptieren kannst. Hier werden meistens Körperteile abgelegt, die Du für deine Strategie später im Spiel verwenden möchtest. Der Genpool kann nie mehr als 3 Karten enthalten. Wenn dein Genpool bereits 3 Karten enthält, und du eine 4. Karte kaufen und lagern möchtest, musst du zuerst eine der 3 Karten aus dem Genpool adaptieren.

**Gift / Vergiftet / Giftschaden** - Verschiedene Eigenschaften können einen Fisch mit Gift ausstatten, wie Giftig (*Venomous*) oder Giftiger Gegenschlag (*Counter Poison*). Ist der entsprechende Würfelwurf einer solchen Eigenschaft gegen einen anderen Fisch erfolgreich, gilt dieser als vergiftet. Ein vergifteter Fisch erhält durch das Gift in jeder Runde Giftschaden entsprechend der Beschreibung der entsprechenden Eigenschaft.

**Giftig (Venomous)** - Passiver Bonus: Ein Fisch mit dieser Eigenschaft kann seine Gegner vergiften. Nach einem erfolgreichen Angriff würfelt der angreifende Spieler einen W10. Ist das Wurfresultat kleiner oder gleich dem Giftigkeitswert (*Venomous*; Summe über Körper und alle Körperteile), gilt das Ziel als vergiftet. Ein vergifteter Fisch erhält zu Beginn jedes seiner Züge, bevor er Erfahrungspunkte erhält, 1 Giftschaden für jedes Mal, das er vergiftet wurde. Ein Fisch kann maximal zwei mal vergiftet werden, und somit maximal 2 Giftschaden pro Runde erhalten.

**Giftiger Gegenangriff (Counter Poison)** - Passiver Bonus: Diese Eigenschaft funktioniert fast genauso wie Giftig (*Venomous*), jedoch wird die Chance zu vergiften nur ausgewürfelt, nachdem der Fisch mit dieser Eigenschaft erfolgreich angegriffen wurde. Giftig (*Venomous*) und Giftiger Gegenangriff (*Counter Poison*) addieren sich nicht, der von ihnen verursachte Giftschaden aber schon, mit dem selben Maximum von 2.

**Haut (Skin)** – Ein Körperteil deines Fisches. Auf der Spielertafel das Feld rechts unten.

**Horn (Horn)** – Ein Körperteil deines Fisches. Auf der Spielertafel das Feld rechts oben.

**Jagen (Hunting)** - Passiver Bonus: Ein Fisch mit dieser Eigenschaft trifft bei einem Angriff automatisch, wenn der Angriffswürfel eine 1 zeigt. Wenn die Angriffsstärke größer oder gleich dem Überlebenswert (*Survival*) des angegriffenen Fisches ist, wird der Angriff normal abgehandelt. Ist die Angriffsstärke jedoch kleiner als der Überlebenswert (*Survival*) des angegriffenen Fisches, so ist der Angriff trotzdem erfolgreich. Der verursachte Schaden wird dann ganz normal aus dem Würfelergebnis und dem Tödlichkeitswert (*Lethality*) berechnet, einschließlich aller Boni, die bei erfolgreichen Angriffen zur Anwendung kommen (Giftig, Stromschlag, usw.). Fische mit dieser Eigenschaft halbieren (abgerundet) außerdem den Versteckenswert (*Hide*) des angegriffenen Fisches für ihre Angriffe.

**Klug (Smart)** - Passiver Bonus: Der Fisch erhält zu Beginn jedes seiner Züge +1 Erfahrungspunkt. Verfügt er mehrfach über diese Eigenschaft, erhält er trotzdem immer nur einen zusätzlichen Erfahrungspunkt.

**Köder (Bait)** - Spezialaktion: Du kannst 2 Erfahrungspunkte ausgeben, um einen Fisch deiner Wahl zu ködern, dich in seinem nächsten Zug anzugreifen. Der Spieler des gewählten Fisches würfelt einen W10; Wenn die Zahl gleich oder geringer deinem Köderwert (*Bait*; Summe über Körper und alle Körperteile) ist, muss er dich als Aktion in seinem nächsten Zug angreifen. Nach der Nutzung von Köder (*Bait*) darfst du noch eine Kauf- oder Adaptieren-Aktion in diesem Zug ausführen, oder deinen Zug auch einfach beenden.



**Körper (Body)** – Der Kern deines Fisches. Sein Level bestimmt, welche neuen Körper (*Body*) oder Körperteile adaptiert werden können. Der Körper (*Body*) bestimmt außerdem die Werte für Lebenspunkte (*Health*), Überlebenswert (*Survival*), Tödlichkeit (*Lethality*) und Wildheit (*Ferocity*), und verleiht ggf. weitere Boni. Auf der Spielertafel das mittlere Feld.

**Körperlevel** – Level des aktuell adaptierten Körpers. Bestimmt, welche neuen Körper oder Körperteile adaptiert werden können.

**Kritischer Schaden (Critical)** - Passiver Bonus: Ein Fisch mit dieser Eigenschaft trifft garantiert und addiert einen zusätzlichen W4-Wurf zum verursachten Schaden, wenn die höchste Zahl auf dem Angriffswürfel gerollt wurde (Beispiel: eine 10 auf einem W10). Der zusätzliche +W4 Schaden kann nicht verhindert werden.

**Lebenspunkte (Health)** – Gibt an, wie viel Schaden ein Fisch aushalten kann, bevor er stirbt.

**Maul (Mouth)** – Ein Körperteil deines Fisches. Auf der Spielertafel das Feld rechts in der mittleren Reihe.

**Organ (Organ)** – Ein Körperteil deines Fisches. Auf der Spielertafel das Feld links unten.

**Panzerung (Armor)** - Passiver Bonus: Immer wenn Schaden genommen wird reduziert sich der Schaden entsprechend des Gesamtwerts an Panzerung (*Armor*, Summe über alle Körper und Körperteile), aber maximal um 2. Panzerung kann den erlittenen Schaden auf 0 reduzieren. Panzerung (*Armor*) reduziert keinen Schaden durch Gift, Schule (*School*) oder Stromschlag (*Shock*), wohl aber Gegenschaden. Panzerung (*Armor*) beeinträchtigt nicht die Möglichkeit einer Vergiftung oder anderer zusätzlicher Angriffseffekte, auch nicht wenn der Schaden auf 0 reduziert wurde.

**Rammen (Ram)** - Spezialaktion: Nutze diese Fähigkeit, um automatisch Schaden in Höhe des Rammenwertes (*Ram*; Summe über Körper und alle Körperteile) zu verursachen, ohne dafür einen Angriff durchführen zu müssen. Der maximale Rammenwert (*Ram*) beträgt 5. Der Schaden durch Rammen (*Ram*) wird nicht durch Wildheit (*Ferocity*) oder Tödlichkeit (*Lethality*) erhöht, für alle anderen Belange gilt Rammen (*Ram*) jedoch als Angriff.

**Regeneration (Regeneration)** - Passiver Bonus: Ein Fisch mit dieser Eigenschaft heilt zu Beginn jedes eigenen Zuges, bevor er Erfahrungspunkte erhält oder Schaden durch Gift erleidet, 1 Schaden. Dieser Effekt wird ignoriert, wenn der Fisch unverletzt ist (Schaden = 0). Mehrfacher Besitz dieser Eigenschaft erhöht den zu heilenden Schaden pro Runde um +1, bis zu einem Maximum von 2.

**Rückenflosse (Dorsal)** – Ein Körperteil deines Fisches. Auf der Spielertafel das Feld oben in der Mitte.

**Runde** – Eine Runde besteht aus der Zeit, die vergeht, bis alle Spieler einen Zug ausgeführt haben. Eine Runde kann von jedem Zeitpunkt aus gezählt werden, der von einer Regel angegeben wird.

**Schule (School)** - Passiver Bonus: Fische mit dieser Eigenschaft jagen im Rudel. Ein Fisch mit dieser Eigenschaft fügt in jedem deiner Züge einem beliebigen anderen Fisch 1 Schaden zu, wenn du in diesem Zug weder angegriffen, noch den Genfluss gesäubert hast. Dieser Effekt tritt nicht in Zügen ein, in denen Schule (*School*) durch Adaption erlangt oder durch Ersetzen verloren wurde, oder wenn sich der Fisch im Sprung (*Jump*) befindet.

**Schwanz (Tail)** – Ein Körperteil deines Fisches. Auf der Spielertafel das Feld links in der mittleren Reihe.

**Seitenflossen (Side)** – Ein Körperteil deines Fisches. Auf der Spielertafel das Feld unten in der Mitte.

**Spezial (Special)** – Ein Körperteil deines Fisches. Auf der Spielertafel das Feld links oben.

**Springen (Jump)** - Spezialaktion: Springe für eine Anzahl von Runden aus dem Wasser, die deinem Springenwert (*Jump*; Summe über Körper und alle Körperteile) entspricht, jedoch höchstens für 3 Runden. Solange Du dich im Sprung befindest, erhältst du in jeder Runde einen Erfahrungspunkt weniger und kannst nur die Aktionen Kaufen und Adaptieren durchführen. Während dieser Zeit kannst du nicht Ziel von Köder (Bait) oder eines Angriffs werden, und kannst nicht per Zufallsauswahl adaptieren. In dem Zug, in dem dein Sprung endet, erhältst du +2 Wildheit (*Ferocity*) bei einem Angriff, und die Abklingzeit für Springen (*Jump*) wird auf Springenwert +1 gesetzt (maximal 4).

**Stromschlag (Shock)** - Passiver Bonus: Der Fisch fügt bei jedem erfolgreichen Angriff oder Gegenangriff zusätzlich zu allem anderen Schaden noch Schaden in Höhe seines Stromschlagwerts (*Shock*; Summe über Körper und alle Körperteile) zu. Dieser zusätzliche Schaden durch Stromschlag (*Shock*) zählt nicht gegen die Maximalwerte für Tödlichkeit (*Lethality*), Gegenangriff (*Counter Attack*), usw., und kann nicht durch Panzerung (*Armor*) reduziert werden. Der Maximalwert für Schaden durch Stromschlag (*Shock*) beträgt 2. Fische mit dieser Eigenschaft erhalten selbst niemals Schaden durch einen Stromschlag (*Shock*).

**Tödlichkeit (Lethality)** – Die Tödlichkeit (*Lethality*) eines Fisches verursacht bei erfolgreichen Angriffen zusätzlichen Schaden in Höhe seines Tödlichkeitswert (*Lethality*; Summe über Körper und alle Körperteile), mit einem Maximum von 4. Ein negativer Wert reduziert verursachten Schaden, jedoch wird negativer Schaden auf 1 aufgerundet und alle anderen Effekte des Angriffs treten normal auf. Der Tödlichkeitswert (*Lethality*) kann nicht unter -4 sinken.

**Toxisch (Toxic)** - Passiver Bonus: Gibt einen Bonus von +2 auf Giftig (*Venomous*) und Giftiger Gegenschlag (*Counter Poison*), verleiht diese Eigenschaften aber nicht, wenn sie noch nicht vorhanden sind.

**Überlebenswert (Survival)** – Gibt an, wie gut ein Fisch Angriffen entgehen, oder Schaden abwehren kann.

**Verstecken (Hide)** - Spezialaktion: Bezahle Erfahrungspunkte in Höhe deines Körperlevels, um bis zu deinem nächsten Zug vielleicht Angriffen zu entgehen. Immer, wenn ein anderer Spieler deinen versteckten Fisch angreifen möchte, muss dieser vor dem Angriff einen W10 würfeln. Ist das Wurfresultat kleiner oder gleich deinem Versteckenswert (*Hide*; Summe über Körper und alle Körperteile), darf der Angriff nicht durchgeführt werden. Der angreifende Spieler darf stattdessen eine andere Aktion durchführen (anders als bei einem Fisch mit Furcht). Nach der Nutzung von Verstecken (*Hide*) darfst Du noch eine Kauf- oder Adaptieren-Aktion in diesem Zug durchführen, oder deinen Zug einfach beenden. Die maximale Summe für den Versteckenswert (*Hide*) ist 4.

**Widerstand X (Resist X)** - Passiver Bonus: Der Fisch entwickelt einen natürlichen Widerstand gegen den aufgeführten Effekt X. Aller Schaden aus diesem Effekt wird um den entsprechenden Widerstandswert (*Resist X*; Summe über Körper und alle Körperteile) reduziert. Widerstand gegen Gift (*Resist Poison*) heilt nicht die Vergiftung, reduziert aber den durch das Gift erlittenen Schaden.

**Wildheit (Ferocity)** - Ist ein Fisch nicht wild genug (Wildheit = 0), kann er nicht angreifen. Seine Wildheit (*Ferocity*) beeinflusst außerdem, wie viel Schaden seine Angriffe verursachen.

**Zug** - Der Zug eines Spielers beginnt, wenn der Zug des vorherigen Spielers endet, und endet nachdem eine Aktion ausgeführt, und der Genfluss rotiert wurde.

### **Babelfisch – Übersetzungen englischer Begriffe:**

Amphibious	– Amphibisch
Armor	– Panzerung
Bait	– Köder
Body	– Körper
Counter Attack	– Gegenangriff
Counter Poison	– Giftiger Gegenangriff
Critical	– Kritischer Schaden
Dorsal	– Rückenflosse
Electroreception	– Elektrorezeption
Experience / Exp	– Erfahrungspunkte
Fear	– Furcht
Ferocity	-- Wildheit
Health	– Lebenspunkte
Hide	– Verstecken
Horn	– Horn
Hunting	-- Jagen
Jump	– Springen
Lethality	– Tödlichkeit
Mouth	– Maul
Organ	– Organ
Ram	– Rammen
Resist X	– Widerstand X
School	– Schule
Shock	– Stromschlag
Side	– Seitenflossen
Skin	– Haut
Smart	– Klug
Sneaky	– Feige
Special	– Spezial
Stun	– Betäuben
Tail	– Schwanz
Toxic	– Toxisch
Venomous	– Giftig

## **Mehrspieler Regeln (3-6 Spieler)**

Das Basisspiel ist für 2-3 Spieler ausgelegt. Spiele mit mehr Spielern sind möglich, die Verwendung von Spiel-Erweiterungen (rot/Octo, blau/Fantasy, grün/Reptile/Amphibian) wird dafür aber empfohlen, da die Erweiterungen genau die benötigte Anzahl an Karten enthalten, um die Spielbalance aufrecht zu erhalten. Alternativ können für Spiele mit 6 Spielern auch zwei Basisspiele kombiniert werden.

- Für jeden weiteren Spieler nach dem 2. wird der Genfluss um einen Platz erweitert (bis zu 7 Plätze bei 6 Spielern)
- Für jeden weiteren Spieler nach dem 2. erhalten alle Fische zu Beginn ihres Zuges einen weiteren Erfahrungspunkt, bis zu einem Maximum von 5 Erfahrungspunkten pro Zug
- Bei 3 oder mehr Spielern bringt das Säubern des Genflusses +4 Erfahrungspunkte, statt +3 Punkte
- Bei 4 oder mehr Spielern dürfen jederzeit auch Körper (Body) adaptiert werden, die zwei Level über dem aktuellen Körperlevel liegen. Dies kostet jedoch zusätzlich Erfahrungspunkte in Höhe des doppelten Körperlevels, das übersprungen wurde (Beispiel: Wenn dein Fisch einen Körper mit Körperlevel 2 hat, kannst du einen Level 4 Körper adaptieren, wenn du für die Adaption [Level 3 x 2] = 6 Erfahrungspunkte bezahlst). Wenn deine Erfahrungspunkte dazu nicht ausreichen, kannst Du diese Option nicht nutzen. Die Zusatzkosten fallen nicht an, wenn ein Guppy einen Körper mit Körperlevel 2 adaptiert.

### **3 Spieler Zufallsauswahl Tabelle:**

1 - 10	Erhalte 4 Erfahrungspunkte
11 - 30	Erhalte die Karte auf Platz #1 des Genflusses. Adaptiere sie sofern möglich, oder füge sie deinem eigenen Genpool hinzu, dann rotiere den Genfluss
31 - 50	Erhalte die Karte auf Platz #2 des Genflusses. Adaptiere sie sofern möglich, oder füge sie deinem eigenen Genpool hinzu, dann rotiere den Genfluss
51 - 70	Erhalte die Karte auf Platz #3 des Genflusses. Adaptiere sie sofern möglich, oder füge sie deinem eigenen Genpool hinzu, dann rotiere den Genfluss
71 - 90	Erhalte die Karte auf Platz #4 des Genflusses. Adaptiere sie sofern möglich, oder füge sie deinem eigenen Genpool hinzu, dann rotiere den Genfluss
91 - 100	Erhalte eine Karte deiner Wahl aus dem Genfluss. Adaptiere sie sofern möglich, oder füge sie deinem eigenen Genpool hinzu, dann rotiere den Genfluss

## **Adaption der Regeln – Unterhaltsame Hausregeln um deinen Geschmack zu treffen**

### **Spiele mit deinen Guppys**

Kinder sind etwas Tolles, deshalb haben wir immer Regeln hinzugefügt, um mit Jüngeren zu spielen. Die Anpassungen, um mit Kindern (ab 7 Jahre) zu spielen, sind sehr einfach. Entfernt einfach alle Specials-, Horns-, Organs- und Skins-Körperteile (die 4 Eckplätze auf der Spielertafel). Das Spiel wird dann nach den normalen Regeln gespielt, aber durch die Entfernung der kompliziertesten Körperteile und Sonderregeln sind die möglichen Strategien viel einfacher. Außerdem empfehlen wir, den Genfluss um einen Platz zu erweitern und die Adaption von Körpern und Körperteilen mit bis zu 2 Leveln über dem aktuellen Körperlevel jederzeit zuzulassen (optional).

### **Bringe noch mehr Segelfisch-Geschwindigkeit ins Spiel:**

Indem jeder Spieler zu Beginn seines Zuges zusätzlich +1 Erfahrungspunkt erhält, büßt das Spiel zwar etwas an Strategie ein, wird aber deutlich schneller.

### **Alternative Zufallsauswahl Methode (nützlich für Spiele mit vielen Spielern):**

Wähle den kleinsten Würfel der gleich viel oder mehr Flächen besitzt, wie sich Plätze im Genfluss befinden (W4 für 2 oder 3 Spieler, W6 für 4 oder 5 Spieler, usw.). Jeder Wurf dieses Würfels entspricht dem Platz im Genfluss mit der selben Nummer. Bei dieser Methode gibt es keine Erfahrungspunkte zu erwerben oder die Möglichkeit, sich eine Karte auszusuchen. Wird eine Zahl gewürfelt, die im Genfluss nicht existiert, wird solange weiter gewürfelt, bis ein gültiger Wert gewürfelt wurde.

## **Biodiversität – noch mehr Wiederspielwert mit diesen einmaligen Spielvarianten**

### **Kampf der Schulen (für 4 Spieler; Spielerweiterung empfohlen, aber nicht benötigt):**

Bildet Fischschulen (Teams) mit jeweils 2 Spielern. Setzt euch am Besten so hin, dass sich die Mitglieder einer Schule diagonal gegenüber sitzen, beziehungsweise immer Spieler aus unterschiedlichen Schulen nebeneinander sitzen, damit mit jedem Spieler immer abwechselnd eine andere Schule am Zug ist. Jede Schule teilt sich einen Vorrat an Erfahrungspunkten, mit einem neuen



Maximum von 30 (verwende beliebige unbenutzte Würfel, wie weiter oben in den Regeln erläutert). Adaption durch Zufallsauswahl findet statt, wenn die Erfahrungspunkte den Wert 30 erreichen. Eine Schule gewinnt, wenn beide Fische der gegnerischen Schule besiegt sind.

**Battle Royale der Königsfische (für 6 Spieler; Spielerweiterungen oder mehrere Basisspiele dringend empfohlen):**

Bildet Fischschulen (Teams) mit jeweils 3 Spielern. Jede Schule wählt einen Spieler zum Königsfisch. Der Königsfisch sitzt zwischen seinen Vasallenfischen (den anderen Fischen seiner Schule), und der feindlichen Schule gegenüber. Die Spielzüge wechseln zwischen den Schulen. Während des Spielzugs einer Schule handeln alle Fische dieser Schule gleichzeitig, so dass in jedem Zug 3 Karten aus dem Genfluss rotiert werden. Der Genfluss kann nicht gesäubert werden. Vasallenfische erhalten jede Runde +1 Erfahrungspunkt, der Königsfisch erhält stattdessen jede Runde +2 Erfahrungspunkte. Der Königsfisch kann seinen Vasallenfischen von seinen Erfahrungspunkten abgeben, aber nicht umgekehrt. Effekte, die alle feindlichen Fische als Ziel haben, beeinflussen nur die feindliche Schule und haben eine verdreifachte Abklingzeit. Ein Königsfisch kann nicht selbst angreifen oder direkt angegriffen werden, bis mindestens einer seiner Vasallenfische besiegt wurde. Die Schule, die zuerst den feindlichen Königsfisch besiegt, gewinnt.

**Viel Spaß beim Spielen!**

**John Wrot!** - *Designer*  
**Gate Keeper Games**

Übersetzt von Jan-Malte Frieg und Marc-Andre Weber