

KARMAN SWAP



Guten Tag! Ich heiße Heyclid Fir'Gavent und ich bin ein Geograph und Soziologe der Siedler von Sereis. Ich habe mich schon immer leidenschaftlich für die soziale Interaktion der Völker des Imperiums interessiert und meine Forschung schnell auf die gegenseitige Offenheit von Kulturen im Rahmen von „fremden“ Ritualen spezialisiert, wozu auch Spiele gehören. Ich habe daher eine Art von Anthologie von Spielen der verschiedenen Zivilisationen des Reiches erstellt, um sie möglichst Vielen bekannt zu machen.

In diesem ersten Werk möchte ich über Karman Swap sprechen. Das Spiel hat mich in vieler Hinsicht überrascht; in seiner Direktheit und Brutalität ist es ein perfekter Spiegel unserer Gesellschaft. Aber beginnen wir am Anfang, denn ohne Kontext bleibt es unverständlich ...

Bevor wir zu Siedlern wurden, lebten wir auf der Erde, und Jahrhunderte haben es nicht geschafft, dieses Erbe völlig auszulöschen. So blieb auch das Spielen ein Überrest unserer Herkunft und behielt unter vielen Aspekten einen wichtigen Platz in unserem Leben. Es ist gleichermaßen Geschichte und Lehre, wurde aber auch zu einem sozialen Merkmal in unserer zersplitterten Gesellschaft. Jede Fraktion kultiviert heute eigene genetische,

kybernetische, religiöse und politische Memes. „Sag mir, was du spielst, und ich sage dir, wer du bist“ – Im Spiel enthüllen sich Geschichte, Höhen und Tiefen der Gesellschaft der Siedler.

Ursprünglich spielte man Karman Swap in der Kaste der „Basis“, unter den Arbeitern und in ihren zwielichtigen Kneipen. Ich habe es selbst erst vor relativ kurzer Zeit, im Rahmen meines Soziologiestudiums an der Universität Thesan, entdeckt und gelernt.

Als Angehöriger der Kaste der Ursprünglichen war ich besser mit den raffinierten Spielen vertraut, die man in den Meta-Sälen, besseren Salons und Raucherzimmern der schönen Hauptstadt unseres Imperiums spielt. Man könnte sagen, dass es unserer verwöhnten Jugend wie eine Grenzüberschreitung vorkam, Karman Swap zu spielen; wir hatten das Gefühl, uns auf das Niveau der arbeitenden Schicht herabzulassen – und ein wunderbares Studienobjekt für mich als jungen Studenten!

Und tatsächlich hat mich das Spiel nicht enttäuscht: Es ist so hart, manchmal geradezu brutal, aber – vollendet gespielt – auch von einer gewissen Finesse. Zweifellos ist es dieser Charakter des Spiels, der es beim gemeinen Volk so beliebt gemacht hat; es dient als Ventil für ihr mühsames Leben ohne Höhepunkte und Illusionen und mit wenig Aussicht auf Verbesserung.

**INHALT
(DIE WELT)**

Hintergrund	2
Material	2
Vorbereitung	2
Siegbedingungen	3

**BESCHREIBUNG
(MECHANIK)**

Lebewesen und Planeten	4
Raumschiffe: Erkundung und Kolonisierung	6
Die Fähigkeiten der Karten	9

ABLAUF

Spielrunde	11
Ende eines Durchgangs	12
Spiel für 2 oder 3 Personen	12



Die Regeln, die ich gleich beschreibe, gelten für 4 Spieler. Ich werde später erklären, am Ende der Anleitung, wie man zu zweit und zu dritt spielt. Aber schauen wir uns erst einmal das Spielmaterial an.

Hintergrund

Ihr stellt Ursprüngliche dar und seid Kommandanten von interplanetaren Kolonisierungskonvois. Ihr kämpft auf dieser Expedition um Anerkennung – genauer gesagt, um Prestigepunkte, die euch einen Platz in den Chroniken der Siedler sichern sollen.

Im Allgemeinen spielt man **Karman Swap** zu viert, wobei jeweils die 2 gegenüber sitzenden Spieler ein Team bilden (wie bei Bridge und Belote, uralten Spielen von der Erde).

Euer Ziel ist es natürlich, besser zu sein als das andere Team. Ihr setzt dazu alle Mittel ein, die ihr habt: Erforscht Planeten im Bereich des Imperiums, führt dort neue Arten ein, lasst andere aussterben und kolonisiert die Planeten.



Material

- **A** 1 Intricom*-Tableau (die Vorderseite ist für 2 oder 4, die Rückseite für 3 Personen).
- **B** 8 Planeten-Tableaus.
- **C** 36 Karten** (Stanzteile):
 - 9 Raumschiffe: 1 Fracht- und 2 Erkundungsschiffe (Stärke 4), 4 Außenposten (je 2 der Stärke 5 und 6), 2 Tochterarchen (Stärke 7 bzw. 8)
 - 27 Lebewesen: 3 Sätze in den Farben Rot, Grün und Blau mit je 9 Karten mit Werten von 0 bis 8
- 4 Übersichtskarten.
- **D** 48 Marker für Prestigepunkte (PP) mit den Werten 1, 5 und 10.
- **E** 15 weiße Erkundungssteine .
- **F** 30 grüne Entdeckungssteine .
- **G** 18 Kuppeln (je 6 rote, grüne und blaue).
- **H** 4 dreieckige Kolonisierungsmarker in 2 Farben.



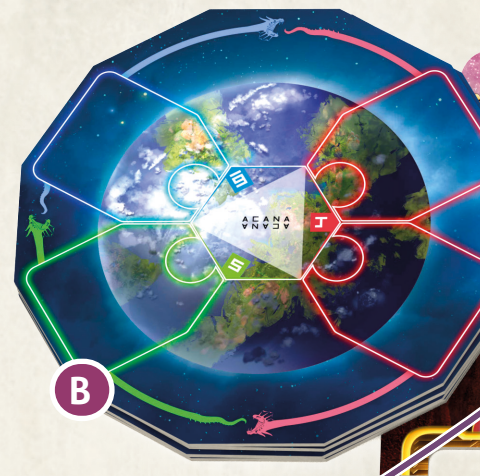
Jetzt können wir uns ansehen, wie man die Partie vorbereitet ...

Vorbereitung

- **B** Legt das **Intricom** etwas abseits der Mitte auf den Tisch. Bildet **2 Stapel mit je 4 zufälligen Planeten** und legt sie links und rechts an das Intricom an.
 - **H** Legt die **4 Kolonisierungsmarker** neben dem Intricom bereit.
 - Stellt je **1 rote und grüne Kuppel** ganz links auf die Kolonisierungsskala auf dem Intricom.
 - Stellt die **blaue Kuppel** auf das mittlere Feld der Sterbeskala auf dem Intricom.
 - **D** Legt die nach Wert (1, 5, 10) sortierten **Prestigepunktmarker**, die weißen Erkundungssteine **E** und die grünen Entdeckungssteine **F** daneben bereit.
 - **C** Mischt die **36 Karten** und gebt jeder Person **8** davon.
- Legt die 4 übrigen Karten offen an den Markt an** (das ist die untere, gerade Seite des Intricoms).
- Legt dabei jede Karte an die farblich passende Aussparung an (Lebewesen an rot, grün oder blau, Schiffe an violett).
 - Gebt schließlich dem 1. Team **4 rote Kuppeln** und dem 2. Team **4 grüne Kuppeln**.

* Das Intricom ist das Kommunikationssystem der Flotte. Es arbeitet nach dem Prinzip der Quantenverschränkung, bei der je 2 Teilchen ein verbundenes System bilden. Die beiden Teilchen weisen unabhängig von ihrer Position im Raum immer den gleichen Quantenzustand auf. Das ermöglicht die augenblickliche Informationsübertragung zwischen allen Schiffen der Flotte, egal wie weit sie voneinander entfernt sind.

** Das Spiel enthält zusätzlich 4 Blankokarten für eure eigenen Kreationen. Wir können es kaum erwarten, sie in den sozialen Netzwerken zu sehen!



KOLONISIERUNGSSKALA





Sehen wir uns jetzt an, wie man dieses Spiel gewinnt ... oder verliert.

Siegbedingungen

Eine Partie Karman Swap endet, sobald ein Team 2 Durchgänge gewonnen hat.

Einen Durchgang kann man auf 3 Arten gewinnen. Zwei davon sind **K.-o.-Siege**, d.h. der Durchgang endet sofort, sobald eine bestimmte Bedingung eingetreten ist, während die dritte ein **Sieg nach Punkten** beim regulären Ende des Durchganges ist.



Ein Team gewinnt den Durchgang **sofort**, falls seine Kuppel das **4. Feld der Kolonisierungsskala erreicht** (und damit anzeigt, dass es das Rennen um die Kolonisierung auf 4 Planeten gewonnen hat).

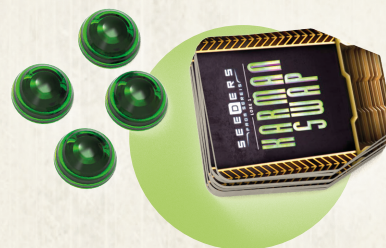
Eure Namen werden für immer in den Annalen der Siedler stehen.



Ein Team gewinnt den Durchgang **sofort**, falls der Kopf des Seke'r'ak (die blaue Kuppel) **auf der Sterbeskala das Ende mit seiner eigenen Farbe** (rot bzw. grün) **erreicht**.

Euer Ruhm als Wissenschaftler ist jetzt legendär. Jeder weiß nun, wie meisterhaft ihr aus den Schwierigkeiten gelernt habt.

Tritt keine dieser Bedingungen ein, gewinnt am Ende des Durchganges das Team, das mehr Prestigepunkte erzielt hat.





Ihr habt ja bereits alles richtig aufgebaut. Ich kann also jetzt beginnen, euch diese seltsam geformten Karten und die Planeten mit ihren farbigen Zonen genauer zu erklären. Eurem scharfen Blick wird nicht entgangen sein, dass jeder Planet 12-eckig ist und an sich Platz für 6 Karten bieten würde – wäre da nicht der boshafte Verstand von S. Mc Hasd'r, dem Erfinder des Spiels. Er war bekannt für seine Vorliebe für sehr „direkte“ Interaktion und für sein Talent, mit seinen Spielen Frustration zu erzeugen. Aber ich schweife ab – schließlich gehört ihr nicht zu den Studenten, die ich an der Universität von Thesan unterrichten darf. Ich bitte um Verzeihung!

Lebewesen und Planeten

Jeder Planet hat Felder für 3 bis 6 Karten. Diese Felder sind rot, grün oder blau markiert.

Alle Planeten sind verschieden, und jeder kann nur eine bestimmte Zahl von Lebewesen aufnehmen. Ihr werdet das in eurer Strategie berücksichtigen müssen.

Ein Lebewesen kann man nur in ein Feld spielen, das frei ist und das dessen eigener Farbe entspricht.

Jeder Planet hat 3 Zonen in den Farben rot, grün und blau. Zwischen den Zonen ist jeweils der Kopf eines Seke'r'ak zu sehen. Der nächste Farbbereich im Uhrzeigersinn ist jeweils die „Beutezone“ des Bereichs davor.

Die Köpfe zeigen an, wer im Spiel wen frisst und vernichtet:



NAME DES LEBEWESENS



ART (FARBE) DES LEBEWESENS

FÄHIGKEIT BEIM PLATZIEREN



WERT

SYMBOL FÜR DIE NAHRUNGSKETTE

Zeigt an, wer wen frisst, hier: Blaue Lebewesen (**ZERSETZER**) können rote Lebewesen (**FLEISCHFRESSER**) vernichten.

Zone für rote Lebewesen (**FLEISCHFRESSER**)

Der Wert eines Lebewesens drückt seinen Einfluss auf die Ökologie des Planeten aus. Ihr müsst ihn beim Platzieren der Karten berücksichtigen. Ein Lebewesen auf einem Planeten einzuführen ist nicht trivial, weil es das ökologische Gleichgewicht dort verändert. Es kann sogar bewirken, dass eine vorher dort bereits ansässige Art ausstirbt. Als Forscher kann man daraus viel lernen, und als Spieler kann man dadurch viel gewinnen.



Legt man ein Lebewesen auf ein Feld, stirbt irgendwo in seiner Beutezone 1 bereits vorhandenes Lebewesen aus, falls sein Wert niedriger ist als der Wert des neuen Wesens.
Wer die neue Karte gespielt hat, nimmt in diesem Fall 1 entsprechendes Lebewesen aus der Beutezone und legt es in den Markt (siehe Beispiel).

Wer das Aussterben verursacht hat, profitiert davon sofort:

- 1 - Das Team erhält so viele Erkundungssteine (), wie der Wert des ausgestorbenen Wesens beträgt.
- 2 - Es bewegt die blaue Kuppel auf der Sterbeskala um 1 Feld in Richtung der eigenen Farbe (diese Skala funktioniert also wie ein Tauziehen).

Trumpf

Die Farbe von Lebewesen, die am Markt überwiegt, ist die Trumpffarbe.

Die Trumpffarbe löst Gleichstände beim Platzieren von Karten auf.

So würde ein Fleischfresser der Stärke 8 einen Pflanzenfresser der Stärke 8 aussterben lassen, falls Rot (Fleischfresser) gerade die Trumpffarbe ist.

Bei Gleichstand am Markt gibt es keine Trumpffarbe.

Beachtet, dass sich die Trumpffarbe durch eure Aktionen am Markt innerhalb des Spielzuges ändern kann!



Blau ist zur Zeit die Trumpffarbe.

Erkundung und Entdeckung

Erkundung führt früher oder später zu Entdeckungen!

Tausche je 3 weiße Erkundungssteine () sofort in 1 grünen Entdeckungsstein () um (weiße Steine für sich sind wertlos).

Alle diese Steine gehören immer dem Team, nicht der einzelnen Person. Die Teammitglieder dürfen frei kommunizieren; im Zweifel entscheidet immer der aktive Spieler. Jeder Entdeckungsstein () gibt dem Team in der Wertung des Durchgangs 3 PP. Ihr dürft Entdeckungssteine aber auch beim Ausspielen einer Karte (Lebewesen oder Schiff) einsetzen, um ihren Wert pro Stein um 1 zu erhöhen.

Ihr dürft beliebig viele Entdeckungssteine einsetzen, um den Wert entsprechend zu erhöhen.



Die Steine bleiben auf der Karte und erhöhen so ihren Wert, solange sie auf oder an einem Planeten liegt.

Legt die Steine zurück in den Vorrat, sobald jemand die Karte auf die Hand nimmt oder sie auf den Markt legt.

In diesem Beispiel hat Karine (Team Grün) eine Karte „Charogneux“ mit dem Wert 7 auf den Planeten Juhel gespielt. Weil in der Beutezone rote Lebewesen sind, deren Wert geringer ist als 7, wird eines dieser roten Wesen aussterben.

Karine wählt den Shergal (Wert 4) und bewegt dessen Karte vom Planeten zum Markt.

Ihr Teampartner Victor verschiebt die blaue Kuppel auf der Sterbeskala um 1 Feld in Richtung des grünen Endes.

Dann nimmt er 4 weiße Erkundungssteine (4 = Wert des Shergal). Er tauscht 3 davon sofort in 1 grünen Entdeckungsstein um. Sowohl Karine als auch Victor dürfen all diese Steine nach eigenem Ermessen einsetzen.





Aber ich sehe schon die missmutigen Leser, die mich daran erinnern wollen, dass ich ja eine Art von Karten noch gar nicht erklärt habe. Keine Sorge, das kommt jetzt! Es gibt natürlich noch die violetten Raumschiffkarten – sie stellen die Transporter, Außenposten und Archon dar, die das Imperium für seine Expeditionen benutzt.

Raumschiffe: Erkundung und Kolonisierung

Raumschiffkarten funktionieren anders als Karten für Lebewesen.

Ihr legt sie nicht auf die Planeten, sondern in ihre Nähe.

Raumschiffe dienen dazu, in der Galaxie neue Planeten zu entdecken und zu kolonisieren.

Ihr könnt Raumschiffe nur an Planeten platzieren, auf denen bereits mindestens 1 Lebewesen lebt.

Ein Raumschiff zu spielen, löst sofort eine Kolonisierungsphase aus.



Kolonisierung

Um zu kolonisieren, legst du 1 Raumschiff von der Hand an den Planeten, den du kolonisieren und verlassen willst.

Das Raumschiff bildet einen Pfad von einem Planeten zu einem neuen, der nach der Kolonisierung erkundet wird.

Dann nimmst du 2 dreieckige Kolonisierungsmarker derselben Farbe und legst 1 davon vor dir ab, um anzuzeigen, dass du diese Kolonisierungsphase begonnen hast. Lege den 2. Marker mitten auf den Ausgangsplaneten; das zeigt an, dass ab sofort **keine Lebewesen mehr auf diesen Planeten** gespielt werden können.

Reihum darf jetzt jede andere Person versuchen, die Kolonisierung zu beeinflussen, indem sie selbst 1 Raumschiff dazu spielt. Am Ende der Runde kolonisiert das Team den Ausgangsplaneten, das das stärkste Raumschiff gespielt hat.

KLARSTELLUNG 1

Falls jemand kein Raumschiff spielen will oder kann und das momentan stärkste Raumschiff dem gegnerischen Team gehört, gewinnt das gegnerische Team sofort und kolonisiert den Planeten.

KLARSTELLUNG 2

Hat das eigene Team momentan das stärkste Raumschiff, darf man auf das Ausspielen eines Raumschiffs für diese Erkundung verzichten, um

- entweder damit auf seinen Zug zu verzichten,
- oder um ein Lebewesen oder ein Raumschiff auf oder an einen anderen Planeten zu spielen

Falls man dabei selbst ein Raumschiff an einen anderen Planeten spielt, schafft man dadurch die Situation, dass 2 Planeten gleichzeitig kolonisiert werden.

Folgen der Kolonisierung

- 1 Legt beide Kolonisierungsmarker zurück neben das Intricom.
- 2 Stellt eine Kuppel in der Farbe des siegreichen Teams auf das Zentrum des kolonisierten Planeten. Ab sofort kann niemand mehr ein Lebewesen von der Hand auf diesen Planeten spielen. Er ist inaktiv geworden.
- 3 Die Kuppel des siegreichen Teams rückt auf der Kolonisierungsskala auf dem Intricom um 1 Feld vor.
- 4 Das siegreiche Team erhält Prestigepunkte (PP). Die Anzahl berechnet sich aus der Summe der Stärken aller unterlegenen Raumschiffe (auch eigener, d.h. aller bis auf das stärkste). Dazu werden PP für jedes Lebewesen auf dem Planeten addiert. Wie viele PP ein Lebewesen einer bestimmten Farbe wert ist, steht über jeder farbigen Zone auf dem Planeten (der Kartenwert spielt keine Rolle).
- 5 Legt dann alle unterlegenen Raumschiffe auf den Markt. Jetzt folgt sofort eine Erkundungsphase.

Erkundung

- 6 Die nächste Person des unterlegenen Teams, die am Zug ist, nimmt 1 Planeten von den Stapeln am Intricom und legt ihn gegenüber von einem Richtungspfeil auf dem erfolgreichen Raumschiff ab. Ein evtl. vorhandener 2. Pfeil ist in diesem Moment bedeutungslos, darf aber später von jedem Team genutzt werden.
- 7 Diese Person und ihr Teampartner wählen je 1 Karte vom Markt (sofern vorhanden) und nehmen sie auf die Hand.
- 8 Sie muss dann 1 Lebewesen von der Hand auf den neu platzierten Planeten spielen (falls sie eins hat). Anschließend ist die nächste Person in Spielreihenfolge am Zug.

① In diesem Beispiel hat Victor (*Team Grün*) ein Raumschiff der Stärke 4 neben den Planeten Juhel gespielt und damit einen Kolonisationsversuch begonnen.

② Er legt vor sich 1 Kolonisierungsmarker ab und legt den 2. Marker derselben Farbe auf den Planeten, den er kolonisieren will. Ab sofort kann niemand mehr ein Lebewesen von der Hand dorthin spielen.

③ Manon (*Team Rot*) spielt ein Schiff der Stärke 5.

④ Karine (*Team Grün*) spielt ein Schiff der Stärke 6.

⑤ Serge (*Team Rot*) macht Victor's Hoffnungen endgültig zunichte, indem er ein Schiff der Stärke 7 spielt.

Team Rot (Manon und Serge) kolonisiert also Juhel.





- ① Victor legt die beiden Kolonisierungsmarker zurück neben das Intricom.
 - ② Serge stellt eine rote Kuppel auf das Zentrum des Planeten Juhel. Ab sofort kann niemand mehr ein Lebewesen direkt von der Hand auf diesen Planeten spielen. Juhel ist ab jetzt inaktiv.
 - ③ Serge rückt die rote Kuppel auf der Kolonisierungsskala um 1 Feld vor.
 - ④ Auf Juhel zählt jedes blaue Lebewesen 4 PP, beide zusammen ergeben also 8 PP. Auch rote Lebewesen zählen dort 4 PP, sodass die Lebewesen für Team Rot insgesamt $8+4=12$ PP wert sind. Die 3 unterlegenen Raumschiffe sind zusätzlich $4+5+6=15$ PP wert, sodass Team Rot insgesamt $12+15=27$ PP in Form von PP-Markern aus dem Vorrat erhält. Die PP werden den Durchgang entscheiden, falls kein Team eine der K.-o.-Siegbedingungen auf den Skalen des Intricoms erreicht.
 - ⑤ Die Teams legen die 3 unterlegenen Raumschiffe auf den Markt.
- Auf die Kolonisierung folgt jetzt 1 Erkundungsphase.
- ⑥ Victor (die nächste Person des unterlegenen Teams, die am Zug ist), nimmt 1 Planeten vom Intricom und legt ihn vor einem Richtungspfeil des erfolgreichen Raumschiffs ab.
 - ⑦ Dann wählen Karine und er je 1 Karte vom Markt und nehmen sie auf die Hand.
 - ⑧ Schließlich spielt Victor noch 1 Lebewesen von der Hand auf Ith (den neu erkundeten Planeten). Dann ist Manon am Zug.



Jetzt müssen wir noch über das letzte, aber keineswegs unwichtigste Element des Spiel sprechen: die Fähigkeiten der Karten. Wer ein Lebewesen auf einen Planeten spielt (wie wir wissen, ist das nur auf einem aktiven Planeten ohne Kuppel möglich), oder wer während einer Kolonisierung ein Raumschiff spielt, darf die Fähigkeit dieser gespielten Karte auslösen und nutzen und damit eventuell weitere Kartenfähigkeiten auslösen – eine Kettenreaktion!

Die Fähigkeiten der Karten

Diese Fähigkeiten machen Karman Swap zu einem Kombinationsspiel. Ihr müsst die Fähigkeiten der Karten so gut wie möglich verketteten, um maximalen Nutzen daraus zu ziehen; die Nutzung der Fähigkeiten ist optional.

Alle Fähigkeiten beziehen sich darauf, wie Karten zwischen dem Markt, den Planeten und eurer Hand bewegt werden.

In Karman Swap sind Karten niemals „tot“ und aus der Partie. Es gibt keinen Ablagestapel, sondern jede gespielte Karte ist anschließend prinzipiell für alle verfügbar. Damit erhöht sich die Zahl der möglichen Kombinationen von Fähigkeiten im Laufe der Partie. Macht das Beste daraus!

Durch Verkettung von Fähigkeiten könnt ihr sogar im selben Zug mehrere Lebewesen aussterben lassen, was eurem Team einen erheblichen Vorteil verschaffen würde.

Es gibt 11 verschiedene Fähigkeiten (die Symbole werden auch auf den Übersichtskarten erklärt). Ihr dürft die Fähigkeit einer Karte auslösen, indem ihr sie spielt oder im Rahmen einer Fähigkeit bewegt. Die Aktivierung jeder Fähigkeit ist freiwillig.



Lege 1 Lebewesen von deiner Hand auf einen aktiven Planeten.



Lege 1 Raumschiff von deiner Hand neben einen aktiven Planeten.



Bewege 1 Lebewesen von einem beliebigen Planeten auf einen beliebigen anderen.



Bewege 1 Raumschiff von einem beliebigen Planeten zu einem beliebigen anderen.



Tausche 1 Karte (Lebewesen oder Schiff) von einem beliebigen Planeten mit 1 beliebigen Karte am Markt.



Tausche 1 Karte (Lebewesen oder Schiff) von deiner Hand mit 1 beliebigen Karte am Markt.



Tausche 1 Karte (Lebewesen oder Schiff) von einem beliebigen Planeten mit 1 beliebigen Karte auf bzw. an einem anderen Planeten.



Lass auf 1 beliebigen Planeten 1 Lebewesen aussterben.



Nimm 1 Karte vom Markt auf die Hand und lege dann 1 Karte von deiner Hand auf einen aktiven Planeten.



Nimm 1 Karte von einem beliebigen Planeten auf die Hand und lege dann 1 Karte von deiner Hand auf den Markt.



Sobald dieses Schiff an einem Planeten liegt, kann es nur noch durch eine Niederlage beim Kolonisieren wieder von dort entfernt werden.

WICHTIG

Du kannst Karten aus der Hand nur auf aktive Planeten spielen (d.h. Planeten ohne Kuppel).

Im Gegensatz dazu darfst du Karten, die bereits auf einem (aktiven oder inaktiven) Planeten liegen, durch die Fähigkeit einer anderen Karte **immer bewegen**. Der Auslöser ist letztlich jedoch immer eine Karte, die du auf einen aktiven Planeten spielst.

Durch Karteneffekte dürfen auch 2 Karten auf aktiven Planeten miteinander vertauscht werden.

In diesem Fall entscheidest du, von welcher Karte du die Fähigkeit aktivieren willst. Du darfst nur 1 der Fähigkeiten auslösen, niemals beide!

Während einer Kolonisierungsphase darf man auch **die Fähigkeiten von Schiffen nutzen**, die man an dem Planeten platziert. Dabei darf man z.B. durchaus **ein schwächeres Raumschiff spielen**, nur um dessen Fähigkeit zu nutzen.

(Das ist natürlich sehr bösartig, aber für bestimmte verzweifelte Situationen wärmstens zu empfehlen.)



Beispiel für eine Kettenreaktion von Kartenfähigkeiten

Manon (Team Rot) möchte Serge etwas entgegensetzen. Sie sieht sich ihre 3 Handkarten und die 2 Lebewesen auf Juhel an. Am Markt sind gerade keine Karten verfügbar.

Auf den ersten Blick ist aber nicht viel zu machen.

Obwohl ... auf Juhel gibt es natürlich dieses blaue Neteki ...

„OK, das kriege ich hin!“, sagt sie mit einem Funkeln in den Augen. „Und zwar so ...“

- ① Ich schicke mein grünes 6er Masakeru nach Juhel.
- ② Dadurch stirbt das 5er Neteki aus und kommt auf den Markt. Ich bekomme 5 Erkundungssteine und rücke unsere Kuppel auf der Sterbeskala 1 Feld vor.
- ③ Die Fähigkeit des Masakeru erlaubt mir, ein weiteres Lebewesen zu spielen. Ich spiele mein blaues K'ib nach Juhel. Das bewirkt erst einmal nichts.
- ④ Jetzt nutze ich die Fähigkeit des K'ib, um das Neteki vom Markt auf die Hand zu nehmen. Ich nehme es und spiele es sofort nach Juhel.
- ⑤ Dadurch stirbt das 4er Shergal aus und kommt auf den Markt. Ich bekomme 4 Erkundungssteine und rücke unsere Kuppel auf der Sterbeleiste vor. Ich tausche meine 9 weißen Erkundungssteine in 3 grüne Entdeckungssteine um.
- ⑥ Mit der Fähigkeit des Neteki spiele ich mein Raumschiff aus der Hand an den Planeten Juhel. Nimm das! Eine Tochterarche der Stärke 8! Beeindruckend, oder? Ich gebe 1 Entdeckungsstein aus, um ihre Stärke auf 9 zu erhöhen. Um Juhel selbst zu kolonisieren, müsstet ihr jetzt ordentlich etwas nachlegen!





Ich habe in vielen Spielhallen Karman Swap gespielt und immer wieder gesehen, wie man den Startspieler bestimmt. Im Allgemeinen scheint man es dem Charakter der Spieler zu überlassen. Das bedeutet: Meistens beginnt der mit der größten Klappe oder der, der am fragwürdigsten erklärt, warum gerade er anfangen muss. Oder sie.

Spielrunde

Nachdem die Karten gegeben wurden, **darf der Startspieler in der 1. Runde bis zu 2 Karten an den Partner weitergeben**. Der sieht sie sich an und gibt die gleiche Zahl von Karten zurück (das dürfen auch Karten sein, die er eben erhalten hat). Die 1. Person des anderen Teams (links vom Startspieler) darf dies ebenfalls tun.

Damit beginnt der 1. Durchgang der Partie:

Der Startspieler nimmt 1 der beiden Planeten am Intricom und legt ihn in den Spielbereich.

Dann **muss** er 1 Lebewesen von seiner Hand auf diesen Planeten spielen (falls er eines hat).

Dann **darf** er dessen Fähigkeit nutzen.

Sobald eine Person ihren Zug beendet hat, ist ihr linker Nachbar an der Reihe.

Wer am Zug ist, darf 1 dieser 4 Aktionen ausführen:

1 Von der Hand 1 Lebewesen auf einen Planeten spielen. (siehe S. 4 „Lebewesen und Planeten“)

Dazu muss der Planet aktiv sein und mind. 1 freies Feld in der Farbe des Lebewesens haben. Optional darf man die Fähigkeit des Lebewesens nutzen (und damit evtl. eine Kettenreaktion auslösen).

2 Von der Hand 1 Raumschiff spielen (siehe S. 6 „Raumschiffe: Erkundung und Kolonisierung“).

Das kann in 2 verschiedenen Situationen geschehen:

- **Falls eine Kolonisierung im Gange ist**, darf man 1 Schiff (bei Bedarf durch Entdeckungssteine aufgewertet) auf die vorhandenen Raumschiffe spielen, um den Planeten selbst zu kolonisieren.
- **Falls es mind. 1 aktiven Planeten gibt, auf dem mind. 1 Lebewesen ist**, darf man 1 Raumschiff an diesen Planeten spielen, um eine Kolonisierungsphase zu beginnen.

3 Einen neuen Planeten in die Partie bringen („erkunden“, siehe S. 6 „Raumschiffe: Erkundung und Kolonisierung“).

Das kann in 2 verschiedenen Situationen geschehen:

- **Falls auf der Spielfläche ein Raumschiff (Tochterarche) mit einem „offenen“ Pfeil liegt**, d.h. einem Pfeil, der noch nicht auf einen Planeten zeigt, **darf man an diesen Pfeil 1 Planeten legen**.
Dann **muss** man 1 Lebewesen auf den neuen Planeten legen.
und **darf** dessen Fähigkeit nutzen.
- **Falls man bei einer Kolonisierungsphase unterliegt** und nachdem das siegreiche Team die Folgen seiner Kolonisierung abgewickelt hat, **platziert die nächste Person des unterlegenen Teams 1 Planeten vom Intricom an einen Pfeil des erfolgreichen Raumschiffs und muss dann** (sofern möglich) **1 Lebewesen darauf spielen**.
Wie eine Kolonisierung im Einzelnen abläuft, ist auf S. 6 erklärt.

4 Passen

Wer in seinem Zug passt, darf entweder

- **2 Karten aus seiner Hand auf den Markt legen, um 1 andere Karte vom Markt zu nehmen**,
- **oder 1 Karte von seiner Hand ersatzlos an den Markt legen**.

Ende eines Durchgangs

Falls eine der Kuppeln (durch Kolonisierung oder Aussterben) auf dem Intricom ihr Zielfeld erreicht:
Das Team, dessen Siegbedingung damit erfüllt ist, gewinnt den Durchgang sofort.

Falls dieser Fall nicht eintritt:

- Der Durchgang endet sofort, sobald jemand keine Karte mehr auf der Hand hat.
- Falls beide Planetenstapel aufgebraucht sind, wird die Runde zu Ende gespielt. Jede Person nach der, die den Planeten platziert hat, und bis zu der Person rechts vom Startspieler, hat noch 1 Zug, dann endet der Durchgang.

Die Teams zählen dann die PP ihrer PP-Marker und addieren 3 PP pro grünem Entdeckungsstein (🌱) in ihrem Besitz.

Wer mehr Siegpunkte hat, gewinnt den Durchgang. Bei Punktegleichstand endet der Durchgang unentschieden und zählt nicht für den Sieg der Partie.

Sobald ein Team 2 Durchgänge gewonnen hat, gewinnt es die Partie.

Falls die Partie noch nicht zu Ende ist, räumt die Spielfläche auf und bereitet den nächsten Durchgang vor wie auf S. 2 beschrieben.



Das Spiel für 2 oder 3 Personen

Bei Partien zu zweit oder zu dritt spielt jeder für sich, es gibt keine Teams.
Entsprechend gibt es keinen Kartentausch zu Beginn des Durchganges.

Die Partie zu dritt

Dreht das Intricom-Tableau auf die Seite für 3 Personen. Die 3. Person spielt mit den blauen Kuppeln.
Zu Beginn jedes Durchgangs erhält jeder 10 Karten. Legt 6 Karten auf den Markt.

Änderungen für die Sterbeskala:

Aus dem Tauziehen wird ein Hindernisrennen: 1 Kuppel jeder Farbe startet auf dem roten Feld ganz links auf der Skala.

Wer ein Lebewesen aussterben lässt, darf entweder die eigene Kuppel 1 Feld vorrücken oder eine fremde Kuppel 1 Feld rückwärts setzen.



3 SP.

Die Partie zu zweit

Dreht das Intricom-Tableau auf die Seite für 2/4 Personen.

Zu Beginn jedes Durchgangs erhält jeder 11 Karten. Legt 14 Karten auf den Markt.

Legt die Karten am Markt entsprechend der Abbildung aus:

Die 14 Karten bilden eine gestaffelte Pyramide: Am dichtesten am Intricom-Tableau liegen 5 verdeckte Karten, in der nächsten Reihe überlappend 4 offene, dann 3 verdeckte, und dann noch 2 offene Karten.

- Ihr könnt nur Karten nehmen, die vollkommen frei liegen (d.h. durch keine Karte überlappt).
- Deckt verdeckte Karten auf, sobald sie frei liegen.
- Zur Ermittlung der Trumpffarbe zählen nur Karten, die frei liegen (in der Abbildung ist die Trumpffarbe grün, weil die 2. freie Karte ein Raumschiff ist).
- Legt Karten, die im Laufe der Partie auf den Markt kommen, ganz normal offen und frei liegend aus. Sie werden bei der Bestimmung der Trumpfkarte berücksichtigt.



2 SP.

Mitwirkende

AUTOR: **Serge Macasdar**

ILLUSTRATIONEN: **Gaël Lannurien**

GRAFIK UND KÜNSTLERISCHE LEITUNG: **Benjamin Treilhou**

ENTWICKLUNG: **Didier Jacobée**

SEEDERS-UNIVERSUM: **Serge Macasdar & Charbel Fourel**

ÜBERSETZUNG/LEKTORAT: **Lutz Pietschker/Monika Harke**



Dieses Spiel wird von **Sweet November** unter der Marke Sweet Games veröffentlicht.

Sweet November – 1 rue des empereurs – 28200 Châteaudun – Frankreich

www.sweetgames.fr

© Sweet November 2025 - Erstellt und entwickelt in Frankreich.
hergestellt in China.