

 **10+**
 **3-6**
 **30'**

ALIEN ON BOARD



FINDET DEN EINDRINGLING!

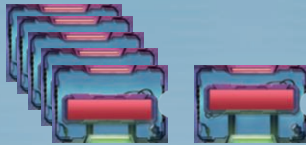
Ein galaktisches Partyspiel von Mathias Spaan & Henrik Havighorst

Logbucheintrag 87c. vom 18.03.2185: Nach erfolgreicher Mission auf dem Janusing des Saturns haben wir den Rückflug zur Erde eingeleitet. Plötzlich schaltet sich das Alarmsystem des Boardcomputers ein: **WARNUNG... XF33! Alien an Board!** Schnell versammeln wir uns auf der Kommandobrücke des Raumschiffs. Die komplette Crew ist erschienen, alle wirken normal. Und doch melden die Messgeräte „fremdartige Biomasse-Aktivitäten“! Das kann nur eines bedeuten: Einer von uns muss ein Alien sein! Aber wer? Und - wie sollen wir es enttarnen? Mit gezielten Fragen werden wir versuchen, den Eindringling zu identifizieren, sonst könnte das die le...

SPIELINHALT



110 Karten



6 Decoder

(5 Crew-Decoder &
1 Alien-Decoder)



1 Tippscheibe

(Bestehend aus 6 Teilen
in verschiedenen Farben)



12 Raketen

(in 6 Farben)



1 abwischbarer Stift

(mit Schwämmchen)

1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, durch aufmerksames Zuhören, cleveres Kombinieren und geschicktes Beantworten der Fragen, entweder als Crew-Mitglied das Alien zu enttarnen, oder als Alien die Crew-Mitglieder in die Irre zu führen, um am Ende die meisten Punkte zu erlangen.



SPIELVORBEREITUNG

- Setzt die 6 Teile der **Tippscheibe** in beliebiger Kombination zusammen. Legt sie dann so in die Tischmitte, dass sie alle gut erreichen können.
- Mischt die **Karten** gut. Zählt anschließend **10 Karten** ab und legt die restlichen Karten zurück in die Schachtel. Sie werden für das aktuelle Spiel nicht mehr benötigt. Bildet aus den 10 Karten einen **verdeckten Stapel** und legt ihn neben der Tippscheibe bereit.

Hinweis: Für ein kürzeres oder längeres Spielerlebnis könnt ihr die Anzahl der Karten einfach reduzieren oder erhöhen.

- Sucht den **Alien-Decoder** heraus und nehmt so viele **Crew-Decoder** dazu, bis die Spieleranzahl erreicht ist und für alle ein Decoder zur Verfügung steht. Überzählige Decoder bleiben in der Schachtel. (siehe Abbildung auf Seite 3).

Beispiel: Im Spiel zu viert benötigt ihr 1 Alien- und 3 Crew-Decoder.

- Alle suchen sich eine Farbe aus. Nehmt euch **beide Raketen** dieser Farbe und stellt sie vor euch ab (Eine Rakete verwendet ihr zum Tippen. Die andere hilft euch, den Überblick zu behalten, wer mit welcher Farbe spielt).

- Schreibt mit dem **abwischbaren Stift** eure Namen in das weiße Feld auf der Tippscheibe in dem Bereich eurer Farbe.



- Bestimmt einen Commander für die erste Runde.

SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus so vielen Runden, wie ihr Karten abgezählt habt. Jede Runde läuft dabei wie folgt ab:

1. Decoder verteilen
2. Befragung durchführen
3. Alien enttarnen

1. Decoder verteilen:

Der Commander nimmt **alle** Decoder, mischt sie **verdeckt** und gibt jeder Person einen davon, inklusive sich selbst. Danach zieht er die oberste Karte vom Stapel und schiebt sie – der Pfeilrichtung entsprechend – in seinen Decoder.

Achtung: Achtet stets darauf, die Vorderseiten der Decoder geheim zu halten. Nur ihr selbst dürft die Sichtfenster eurer eigenen Decoder sehen!

2. Befragung durchführen:

Der Commander liest **still** die sichtbar gewordene Fragestellung und nennt der gesamten Gruppe **laut** eine kurze Antwort. Danach zieht er die Karte aus seinem Decoder und gibt sie verdeckt an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter. Diese wiederholt den Vorgang (hineinschieben, still lesen, laut antworten) und gibt anschließend die Karte erneut weiter, bis schließlich alle an der Reihe waren.

Crew-Mitglied oder Alien?

Es gibt zwei Arten von Decoder, einen Alien-Decoder und mehrere Crew-Decoder. Während der Alien-Decoder bloß das übergeordnete Thema anzeigt, offenbart ein Crew-Decoder stets die vollständige Fragestellung.



Wichtig:

- Eine Antwort darf aus maximal 2 Wörtern bestehen.
- In einer Runde dürfen nur unterschiedliche Antworten gegeben werden!
- Es kann durchaus vorkommen, dass der Commander selbst das Alien ist.
- Zur Erinnerung: Die im Decoder sichtbar gewordene Fragestellung wird **niemals** laut vorgelesen!
- Achtet genau darauf, dass niemand von euch die Karte entgegen der Pfeilrichtung in den Decoder einschiebt.

3. Alien enttarnen:

Nun versucht die Crew, das Alien zu enttarnen. Nehmt eine eurer Raketen in die Hand, auch das Alien! Setzt nun **alle gleichzeitig** eure Rakete auf das Feld der Tippscheibe, von dem ihr glaubt, dass es die aktuelle Farbe des Aliens ist.

Hinweis: Das Alien tippt einfach auf ein beliebiges Crew-Mitglied.



Haben alle getippt, gibt sich das Alien zu erkennen und **entfernt** seine Rakete von der Tippscheibe. Danach kommt es zur Punktevergabe.

Jedes **Crew-Mitglied** erhält:

+1 Punkt, wenn es richtig auf das Alien getippt hat.

+1 Punkt, wenn die Mehrheit aller Crew-Mitglieder auf das Alien getippt hat. Bei Gleichstand gibt es keine Punkte.

Das **Alien** erhält:

+2 Punkte, wenn die Mehrheit aller Crew-Mitglieder **nicht** auf das Alien getippt hat. Bei Gleichstand gibt es keine Punkte.

Beispiel: Mathias, Henrik, Sandra und Florian spielen eine Partie ‚Alien on Board‘. Mathias und Henrik haben auf Florian (Alien) getippt. Sandra auf Mathias. Florian auf Henrik. Weil Mathias und Henrik richtig getippt haben, bekommen sie jeweils 1 Punkt. Außerdem wurde das Alien enttarnt, weil die Mehrheit aller Crew-Mitglieder (2 von 3) richtig auf das Alien getippt hat. Deshalb bekommt die gesamte Crew (Mathias, Henrik & Sandra) jeweils 1 Punkt. Das Alien geht in dieser Runde leer aus. Punktestand am Ende dieser Runde: Henrik: 2, Mathias: 2, Sandra: 1, Florian: 0

Die Punkte notiert ihr mit dem abwischbaren Stift im Bereich eurer Farbe am äußeren Rand der Tippscheibe.



Die nächste Runde wird vorbereitet. Die gespielte Karte wird auf einen Ablagestapel gelegt. Alle nehmen ihre Rakete von der Tippscheibe wieder zu sich. Commander der neuen Runde wird die Person, die in der letzten Runde das Alien war.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, nachdem der Kartenstapel aufgebraucht ist (10 Runden im Standardspiel). Wer danach die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Wenn ihr zu „Alien on Board“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien,
oder an info@piatnik.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:



[Facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



[Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)