



Cryptid - KSR

- 1) Wählt einen Startspieler und verteilt einen Satz Würfel und Scheiben an jeden Spieler in je einer der Spielerfarben (Tip: farblich passend zu Punkt 6).
- 2) Wird von "Habitat" gesprochen, ist der Lebensraum des Wesens gemeint.
- 3) Sobald man sich für den Spielmodus (normal / erweitert) entschieden hat, mischt man die entsprechenden Karten und zieht eine davon.
Die Karten mit hellen Rändern stehen dabei für die normalen Aufgaben.
- 4) Die Kartenseite mit den Sechsecken gibt die Reihenfolge und Drehung der Landkartenteile für den Aufbau vor. Ebenso sind darauf die Plätze für die Bauwerke (achteckige Monolithen und verlassene Hütten) vorgegeben. Im normalen Modus sind 6 Bauwerke   platziert, ansonsten alle 8.
- 5) Sobald der Aufbau gegengecheckt ist, dreht Ihr die Karte um.
- 6) Passend zur Spielerzahl nimmt sich jeder Spieler reihum ein Hinweisheft und sucht sich anhand der Hinweisnummer, die seinem Heft gemäß der Karte zugeordnet ist, seinen Anhaltspunkt für die Partie aus.
zB.: Alpha, #17 "The habitat is within two spaces of cougar territory".

	a	ß	y	d	e	?
Anzahl	3	17	86	6		21
Spieler	4	88	8	1	13	24
	5	26	34	27	85	86

Karte (Vorderseite. Rückseite zeigt den Kartenaufbau)

Hinweis in der Spielregel

SPIELZIEL: Identifiziere das Feld, wo das Habitat des Wesens ist = SIEG.

- ◆ Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt.
- ◆ Jeder Spieler muss 1 Würfel in ein Feld setzen, wo das Habitat NICHT SEIN kann (gemäß seinem Anhaltspunkt). Das passiert reihum 2-mal.
- ◆ Der Würfel darf auch auf ein Feld mit Gebäude kommen, NICHT aber auf ein Feld mit einem schon platzierten Würfel.
- ◆ Generell gilt nun im Spiel: Jeder Spieler kann max. 1 Würfel ODER 1 Scheibe auf dem selben Feld haben.

Wer am Zug ist führt genau 1 von 2 Optionen aus.

Stelle einem beliebigen Mitspieler eine Frage:

- ◆ Setze den Marker auf beliebiges* Feld (ohne Würfel) und frage 1 Mitspieler, ob das HABITAT dort SEIN könnte. Dieser muss mittels seines Hinweishefts (Anhaltspunkt) antworten und platziert 1 Scheibe / 1 Würfel auf dem Feld.

Nun gilt: **Würfel:** Das Wesen kann dort **NICHT** sein Habitat haben.
Scheibe: **JA**, das Wesen könnte dort sein Habitat haben.

wurde Würfel platziert: Du musst nun ebenso ein anderes Feld markieren, das aufgrund Deines eigenen Anhaltspunkts NICHT das Habitat sein kann.

- ◆ Der Spieler zu Deiner Linken ist am Zug.

Suche das Wesen:

- ◆ **MARKIERUNG:** Setze den Marker auf ein beliebiges Feld (ohne Würfel), wo das HABITAT SEIN könnte aufgrund Deiner Informationen.
- ◆ Platziere direkt eine eigene Scheibe dort. Ist dort schon eine Scheibe von Dir, setze die neue Scheibe auf ein anderes Feld, das aufgrund Deines Anhaltspunkts das Habitat sein kann (und noch keine Scheibe von Dir enthält).
- ◆ Frage reihum jeden Mitspieler, ob aufgrund seines Anhaltspunkts das Habitat auf dem markierten Feld sein kann. Sie müssen entweder einen Würfel oder eine Scheibe (falls keine eigene dort ist) dorthin legen.



Sobald jemand einen Würfel platziert, endet diese Suche. Niemand macht mehr eine Aussage und Du musst selbst 1 Würfel auf 1 anderem Feld platzieren, wo das Wesen NICHT SEIN kann. Der nächste Spieler zu Deiner Linken macht seinen eigenen Zug.

Kommt von keinem Mitspieler ein Würfel, ist das Habitat erkannt und Du hast **GEWONNEN**.

HINWEIS GEBEN (Spalte "?" auf der Karte für diese Partie):

- ◆ Wenn alle** Spieler einverstanden sind, schaut man anhand der Nummer auf der Karte nun in der Regel hinten nach, was es für einen Hinweis gibt.

Bei Hinweisen ist immer auch das Feld mit dem Element einbezogen, von dem ein Abstand (zB.: "innerhalb eines Feldes Abstand von Sumpf") gilt. Seht Euch dazu die Beispiele im Regel heft an.

**Bei vier oder fünf Spielern kann auch 1 Spieler nicht einverstanden sein.

KSRs: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI + H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.09.19

*Ein Bauwerk darf dort stehen.


Cryptid Spielhilfe - KSR

Habitat: Wohnort/Lebensraum des Wesens

Beginn: Jeder Spieler setzt im Uhrzeigersinn dort 1 Würfel ein, wo das Wesen NICHT sein kann gemäß persönlichem Anhaltspunkt. Entsprechend setzt jeder Spieler danach 1 weiteren Würfel ein.

Spielzug: **ENTWEDER befrage genau 1 beliebigen Mitspieler:**

➔ Dazu setzt Du den Marker auf ein Feld (ohne Würfel), wo auch ein Bauwerk sein darf, und fragst, ob das Habitat dort SEIN könnte. Der MITSPIELER prüft die Frage anhand des eigenen Anhaltspunkts und platziert auf dem gemarkten Feld: 1 Würfel, wenn das Wesen dort NICHT wohnt bzw. 1 Scheibe, wenn das Wesen dort SEIN könnte.

NEIN / JA


➔ Wurde 1 Würfel platziert, MUSST auch DU 1 anderes Feld markieren, das NICHT das Habitat des Wesens sein kann.

ODER suche das Wesen:

➔ Dazu setzt Du den Marker auf ein Feld (ohne Würfel, wo auch ein Bauwerk sein darf), wo das Habitat SEIN könnte. Basis ist dafür Dein Anhaltspunkt.

JA

➔ Platziere 1 SCHEIBE dort.

Ist aber schon 1 Scheibe von Dir dort, setzt Du diese auf ein anderes Feld ohne Scheibe von Dir, wo das Habitat SEIN könnte.

➔ Frage reihum jeden Mitspieler, ob das Habitat auf dem mit dem Marker (Pöppel) gekennzeichneten Feld SEIN könnte. Sie müssen antworten, also mit Scheibe oder Würfel.

JA

SCHEIBE: Das Habitat könnte dort sein.

WURFEL: Das Habitat kann dort NICHT sein. Sofort endet die Befragung. Du musst auch 1 Würfel auf 1 Feld platzieren, wo das Habitat nicht sein kann.

NEIN

➔ **Kommt von keinem Mitspieler ein Würfel, ist das Habitat GEFUNDEN und DU hast das Spiel gewonnen.**

Cryptid Spielhilfe - KSR

Habitat: Wohnort/Lebensraum des Wesens

Beginn: Jeder Spieler setzt im Uhrzeigersinn dort 1 Würfel ein, wo das Wesen NICHT sein kann gemäß persönlichem Anhaltspunkt. Entsprechend setzt jeder Spieler danach 1 weiteren Würfel ein.

Spielzug: **ENTWEDER befrage genau 1 beliebigen Mitspieler:**

➔ Dazu setzt Du den Marker auf ein Feld (ohne Würfel), wo auch ein Bauwerk sein darf, und fragst, ob das Habitat dort SEIN könnte. Der MITSPIELER prüft die Frage anhand des eigenen Anhaltspunkts und platziert auf dem gemarkten Feld: 1 Würfel, wenn das Wesen dort NICHT wohnt bzw. 1 Scheibe, wenn das Wesen dort SEIN könnte.

NEIN / JA


➔ Wurde 1 Würfel platziert, MUSST auch DU 1 anderes Feld markieren, das NICHT das Habitat des Wesens sein kann.

ODER suche das Wesen:

➔ Dazu setzt Du den Marker auf ein Feld (ohne Würfel, wo auch ein Bauwerk sein darf), wo das Habitat SEIN könnte. Basis ist dafür Dein Anhaltspunkt.

JA

➔ Platziere 1 SCHEIBE dort.

Ist aber schon 1 Scheibe von Dir dort, setzt Du diese auf ein anderes Feld ohne Scheibe von Dir, wo das Habitat SEIN könnte.

➔ Frage reihum jeden Mitspieler, ob das Habitat auf dem mit dem Marker (Pöppel) gekennzeichneten Feld SEIN könnte. Sie müssen antworten, also mit Scheibe oder Würfel.

JA

SCHEIBE: Das Habitat könnte dort sein.

WURFEL: Das Habitat kann dort NICHT sein. Sofort endet die Befragung. Du musst auch 1 Würfel auf 1 Feld platzieren, wo das Habitat nicht sein kann.

NEIN

➔ **Kommt von keinem Mitspieler ein Würfel, ist das Habitat GEFUNDEN und DU hast das Spiel gewonnen.**

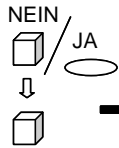
Cryptid Spielhilfe - KSR

Habitat: Wohnort/Lebensraum des Wesens

Beginn: Jeder Spieler setzt im Uhrzeigersinn dort 1 Würfel ein, wo das Wesen NICHT sein kann gemäß persönlichem Anhaltspunkt. Entsprechend setzt jeder Spieler danach 1 weiteren Würfel ein.

Spielzug: **ENTWEDER befrage genau 1 beliebigen Mitspieler:**

➔ Dazu setzt Du den Marker auf ein Feld (ohne Würfel), wo auch ein Bauwerk sein darf, und fragst, ob das Habitat dort SEIN könnte. Der MITSPIELER prüft die Frage anhand des eigenen Anhaltspunkts und platziert auf dem gemarkten Feld: 1 Würfel, wenn das Wesen dort NICHT wohnt bzw. 1 Scheibe, wenn das Wesen dort SEIN könnte.



➔ Wurde 1 Würfel platziert, MUSST auch DU 1 anderes Feld markieren, das NICHT das Habitat des Wesens sein kann.

ODER suche das Wesen:

➔ Dazu setzt Du den Marker auf ein Feld (ohne Würfel, wo auch ein Bauwerk sein darf), wo das Habitat SEIN könnte. Basis ist dafür Dein Anhaltspunkt.



➔ Platziere 1 SCHEIBE dort.

Ist aber schon 1 Scheibe von Dir dort, setzt Du diese auf ein anderes Feld ohne Scheibe von Dir, wo das Habitat SEIN könnte.

➔ Frage reihum jeden Mitspieler, ob das Habitat auf dem mit dem Marker (Pöppel) gekennzeichneten Feld SEIN könnte. Sie müssen antworten, also mit Scheibe oder Würfel.



SCHEIBE: Das Habitat könnte dort sein.



WURFEL: Das Habitat kann dort NICHT sein. Sofort endet die Befragung. Du musst auch 1 Würfel auf 1 Feld platzieren, wo das Habitat nicht sein kann.

NEIN

➔ **Kommt von keinem Mitspieler ein Würfel, ist das Habitat GEFUNDEN und DU hast das Spiel gewonnen.**

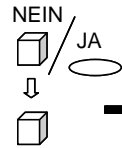
Cryptid Spielhilfe - KSR

Habitat: Wohnort/Lebensraum des Wesens

Beginn: Jeder Spieler setzt im Uhrzeigersinn dort 1 Würfel ein, wo das Wesen NICHT sein kann gemäß persönlichem Anhaltspunkt. Entsprechend setzt jeder Spieler danach 1 weiteren Würfel ein.

Spielzug: **ENTWEDER befrage genau 1 beliebigen Mitspieler:**

➔ Dazu setzt Du den Marker auf ein Feld (ohne Würfel), wo auch ein Bauwerk sein darf, und fragst, ob das Habitat dort SEIN könnte. Der MITSPIELER prüft die Frage anhand des eigenen Anhaltspunkts und platziert auf dem gemarkten Feld: 1 Würfel, wenn das Wesen dort NICHT wohnt bzw. 1 Scheibe, wenn das Wesen dort SEIN könnte.



➔ Wurde 1 Würfel platziert, MUSST auch DU 1 anderes Feld markieren, das NICHT das Habitat des Wesens sein kann.

ODER suche das Wesen:

➔ Dazu setzt Du den Marker auf ein Feld (ohne Würfel, wo auch ein Bauwerk sein darf), wo das Habitat SEIN könnte. Basis ist dafür Dein Anhaltspunkt.



➔ Platziere 1 SCHEIBE dort.

Ist aber schon 1 Scheibe von Dir dort, setzt Du diese auf ein anderes Feld ohne Scheibe von Dir, wo das Habitat SEIN könnte.

➔ Frage reihum jeden Mitspieler, ob das Habitat auf dem mit dem Marker (Pöppel) gekennzeichneten Feld SEIN könnte. Sie müssen antworten, also mit Scheibe oder Würfel.



SCHEIBE: Das Habitat könnte dort sein.



WURFEL: Das Habitat kann dort NICHT sein. Sofort endet die Befragung. Du musst auch 1 Würfel auf 1 Feld platzieren, wo das Habitat nicht sein kann.

NEIN

➔ **Kommt von keinem Mitspieler ein Würfel, ist das Habitat GEFUNDEN und DU hast das Spiel gewonnen.**