

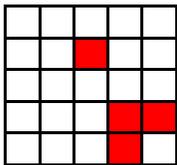
Ablauf (Variante "Stippvisite"):

Es werden mehrere Runden gespielt zu je 2 Phasen.

SPIELZIEL:

- Im ALIEN -Team gewinnt, wer zuerst 3 seiner Wunsch-Objekte bekommen hat.
- Im Ägypter - Team gewinnt, wer die meisten Gunstzeichen von den Aliens eingesammelt hat für deren Wünsche, die er im Laufe des Spiels erfüllen konnte.
- Das Spiel endet sofort, wenn 1 Alien 3 (Variante "Dauergast": 5) Wunschobjekte hat.

AUFTRAGS-KARTE der Aliens: (Seite "A" bei der "Stippvisite")



Jedes Alien hat hier eine Farbe + unterschiedlich viele Wünsche, deren Position zum 5x5-Raster des Spielfelds passt.

Beispiel: das rote Alien hat 4 Wünsche

ERSTE-WORTE-RUNDE: (Optional als Spielbeschleunigung)

- Jeder Ägypter darf bereits die Schreibweise genau 1 Wortes bei den Aliens erfragen.
- Eines der Aliens schreibt entsprech. Symbole auf die Alien-Tafel.
- Die Mitspieler übernehmen die Infos auf ihre gelben Notiztafeln.

Phase 1 - Die Ägypter-Phase:

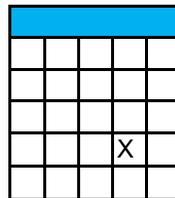
- Der Startspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Er dreht 1 - 5 OBJEKT-Karten auf dem Spielfeld um 90°, von denen er meint, dass sie zu genau 1 Eigenschaft auf seiner gelben Notiztafel passen. Bei Variante "Dauergast": Nur 2 - 4 Karten drehen.
- Nach jedem Ägypter überlegen die ALIENS gemeinsam***, welche Eigenschaft der Ägypter gemeint haben könnte. Danach zeichnen sie das entsprechende SYMBOL auf ihre Schreib-TAFEL und zeigen es den Ägyptern. Diese notieren das Zeichen auf ihren Notiztafeln zum passenden Wort*. Die Notiztafeln stets verdeckt halten.
- Die Ägypter (soweit nicht am Zug) ahnen ggf. das passende Wort.

ACHTUNG: Ägypter wie Aliens können untereinander reden, nur nicht die konkreten Eigenschaften nennen.

Phase 2 - Die Alien-Phase:

- Die Aliens sind nacheinander dran: erst rot, dann blau, dann grün. Sie schreiben in Alien-Sprache auf, was sie gerne aus Ägypten mitnehmen möchten. Dazu muss es Übereinstimmung geben.
- Das Alien am Zug schreibt 1 - x Zeichen auf die Alien-Schreibtafel, beinhaltend die Eigenschaften des Objektes, das er haben möchte. Es darf **NUR GENAU 1** Objekt jetzt beschrieben sein. Es dürfen auch Symbole sein, deren Begriffe die Ägypter noch nicht kennen.

- Alle Ägypter markieren für sich das Feld ihrer WAHL-Tafel, von dem sie jeweils annehmen, das dort der Gegenstand liegt, den das Alien meint.



Der blaue Rand der Wahl-Tafel entspricht der oberen Reihe des 5x5-Spielfelds.

- Anschließend legen die Ägypter ihre Wahl-Tafeln vor ihren Schirm. Nun sind folgende Punkte zu checken:

- ➔ Richtiges Objekt markiert = Erhalte 1 Gunstzeichen vom Alien. Damit erhält** das Alien das markierte Objekt seiner Begierde. 1 weiteres Gunstzeichen kommt auf das entsprechende Objekt im Raster des Spielfelds, egal wie viele Ägypter richtig lagen. Jeder Ägypter erhält 1 Gunstzeichen, wenn er richtig markiert.
- ➔ Hat ein Ägypter ein Objekt angeboten, nachdem das Alien gar nicht gefragt hat, gibt es auch 1 Gunstzeichen (wenn das Objekt zu den Wunschobjekten des Aliens gehört). Auch die passende Karte auf dem Spielfeld erhält 1 Gunstzeichen.
- ➔ Sobald das aktive Alien 3 bzw. 5 Wunschobjekte hat: **Spielende.**
- ➔ **War jedes Alien am Zug, endet die Alien-Phase.**

- Das nächste Alien führt die Phase 2 aus.

Spielende:

Sofort, wenn ein Alien sein 3. Wunschobjekt von den Ägyptern erhält. Dieses Alien ist Gewinner im Alien-Team. Bei den Ägyptern gewinnt nun, wer die meisten Gunstzeichen gesammelt hat.

Patt bei den Ägyptern:

- Die Beteiligten prüfen innerhalb 1 Minute alle Symbole, die sie sich notiert haben. Ggf. Mehrfachsymbole im selben Feld werden auf 1 Symbol reduziert. Danach erfolgt Vergleich mit der blauen Sprachtafel der Aliens. Wer nun mehr Treffer hat, gewinnt das Patt.

Verneinungsregel:

- Will man etwas verneinen oder das Gegenteil einer Eigenschaft anzeigen, wird eine waagerechte Linie über dem Symbol gezeichnet.

Regeln für 2 oder 3 Spieler: (siehe auch Vorbereitungen)

- Genau 1 Spieler übernimmt die Alien-Rolle.
- Zu zweit gewinnen Ägypter und Alien zusammen und prüfen ihren Erfolg anhand der Tabelle auf Seite 12.
Zu dritt (mit 2 Ägyptern) gewinnt der Ägypter, der die meisten Gunstzeichen gesammelt hat.
- Das Ziel des Aliens ist es, 8 der grün markierten Objekte auf seiner Auftragskarte zu sammeln, bevor ihm die roten Gunstzeichen ausgehen.



In jeder Runde legt das Alien 1 ROTES Plättchen in die Schachtel. Außerdem verliert es stets 1 zusätzliches Plättchen, wenn mind. 1 Ägypter ein Feld auf seiner Wahl-Tafel markiert hat, das einem schwarzen Feld auf der Auftrags-Karte des Aliens entspricht.

- Es wird wie üblich gespielt, aber zu zweit hat der Ägypter nun 2 Versuche, das Wunschobjekt zu präsentieren (nacheinander). Rät er direkt richtig, entfällt der 2. Versuch. Er darf auch auf den 2. Versuch verzichten, falls er unsicher ist.

- Das Spiel endet, wenn das Alien 8 der gewünschten Objekte erhalten hat ODER das Alien ein rotes Plättchen abwerfen müsste und keines mehr hat.

Variante "Dauergast":

- Es reicht, wenn eines der Aliens 5 seiner Wunschobjekte erlangt hat.
- Seite "B" der Auftragskarte wird verwendet.
- Die Ägypter dürfen in der Ägypter-Phase nur 2 - 4 Objekte drehen.

* Ist man sich nicht sicher, ob das Schriftzeichen korrekt ist, kann man es nochmal ganz unten auf der Notiztafel mit Fragezeichen notieren.
 ** rein virtuell gesehen, da die Objektkarten im Raster liegen bleiben.
 *** Wenn keine Einigung möglich, werden mehrere Zeichen aufgemalt.