



# THE BASE



 Petr Czerny



There was never a path to access the site. And neither was there any mention of it in maps. The Base was constructed deep underneath, miles away from a closed mining facility. After a few days wasted on fruitless search, the small explorer unit finally managed to arrive. The entrance was sealed and buried under the cliff which had been blown up.

After a few hours of efforts to break in, a tunnel was uncovered, opening up to the very foundations of the rock. At the bottom, a damaged terminal was found, the former endpoint of the railway track leading to the near mines. Fragments of an unknown opalescent ore littered the floor.

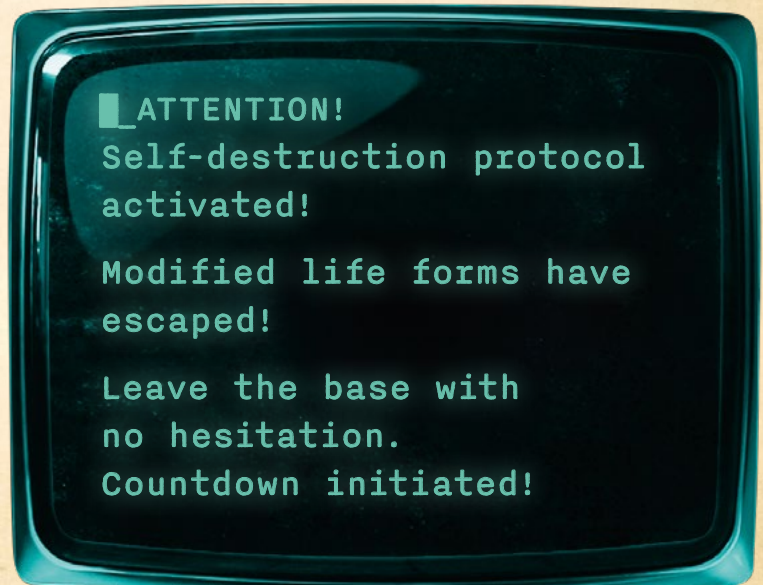
The explorers had not been told either what the base had been used for, or what they should be looking for. There might have been some re-discovered records which had been supposed to get lost by closure of the entire program. The job, however, was clear - to pick up the samples left behind. The just one bit more detailed description was 'something suspicious'.

The explorers entered the Base and all its systems awoke. They exploited the data in the damaged archives to skim the information of the research which had been run here. The mysterious ore included an unfamiliar chemical substance which caused unique cellular mutations.

Somebody was trying to create a new species, manipulating animal and human DNA. With success!

And meanwhile, deep in the tangled maze of corridors and labs, something was suddenly woken up from its mind-dazzling slumber.

All of a sudden, a warning popped up on the screens:



The Base is a tactical game for two. Each player controls their unit consisting of three pieces. They can lead a team of explorers on a ruined mission who are trying to save their lives, or become the mastermind of the genetically modified humanoids who are instinctively trying to run free.

The players take turns, moving all their three pieces around the board to get each of them from one side to the other before the opponent does or the time runs out. Under certain circumstances, everything goes just fine. But there is not enough room on the Base. Any tiny inconvenience can be a pretext for a fierce conflict. And the time is running up, bringing the Base closer and closer to its end!

### Game contents

25 board tiles (referred to as tiles)

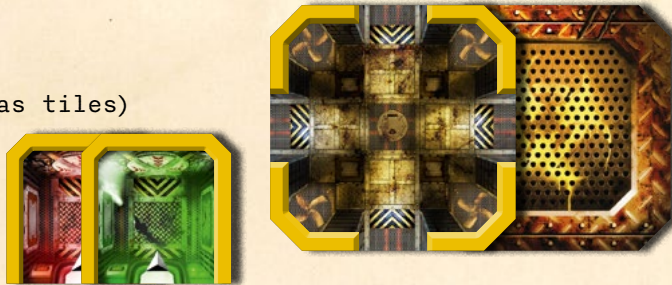
10 tiles of starting slots

6 wooden pieces with stickers in two different colours (3 pieces each)

1 two-piece countdown board

1 countdown token

4 bonus tokens



### Goal of the game

The goal is to get all your three pieces to the other side of the Base before the opponent does. A piece is considered to have achieved the final position once it reaches any of the opponent's starting slots.

Time is limited to 20 rounds. After this period, the Base explodes. If none of the

players manages to save all their pieces before the time runs up, the one with the higher number of saved pieces is the winner.

### Game setting

1. Put the double-sided tile with four exit points in the middle of the gaming area.
2. Shuffle the remaining tiles and put them face-down to form a 5 by 5 grid (with the central tile in the middle). Leave some space between the tiles for easier manipulation. Now the Base is ready.
3. The players choose or draw a unit and take their three pieces representing its members. Before the first game, complete the pieces with the stickers - red for explorers, green for mutants.
4. The player controlling explorers (red pieces) takes and shuffles all their 5 red starting slots. Then they place them face-up, lined by the edge of the board. These are the starting slots for their team members. The Mutant-side player follows the same instruction on the other side of the Base using the green starting slots.
5. Place your pieces in the numbered starting slots so that the numbers of the pieces and starting slots match. The remaining (unnumbered) starting slots are empty.
6. Prepare the countdown board and place the countdown token on number 20.
7. Reveal the 3 tiles neighbouring with the occupied starting slots (the pieces can see the room they are entering). Tiles can be oriented as wished, with the condition that their entrance is directed towards the starting slots.
8. Prepare the bonus tokens and keep them at hand.



## How to play

1. The mutant-controlling player starts the game. Players take turns.

2. Each player can use 3 actions in their turn.

There are two types of actions:

a) Moving pieces

b) Manipulating the tiles

In their turn, the player can combine both action types as needed. Moving a piece is not compulsory within a turn. The player needs to use up all three actions, with the exception of a situation where such a thing is impossible due to the circumstances (see Locking a piece).

3. Once the opponent finishes all their three actions, the round is up. Reduce the remaining time by moving the token one time unit down.

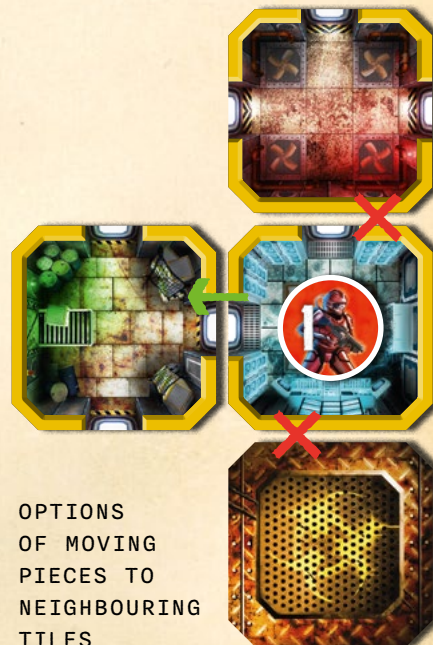
It is recommended that the second player controls the countdown. Once they finish their turn, they end the current and start the following round by moving the time countdown token one step down.

The starting slots are not fields of free move. Pieces cannot switch between them directly. The only move allowed is a move from or to the neighbouring position (one of the Base tiles). Starting slots cannot be re-positioned or otherwise manipulated.

## Moving pieces

One action can be used to move one piece by one position.

1. It is only possible to move across the revealed tiles and starting slots.
2. A neighbouring tile can be accessed only if both the tiles are connected with a passage at the relevant edge of each particular tile. This rule includes the starting slot tiles. If the tile you intent to enter is oriented with a wall towards the piece, the player must use one of their actions to rotate the target tile with a passage towards the piece (see Manipulating tiles).
3. Only a single piece can be placed on the initial and the target tile.



OPTIONS  
OF MOVING  
PIECES TO  
NEIGHBOURING  
TILES

4. Each tile can only contain up to one single piece at a moment.
5. A tile can be crossed only if another piece belonging to the same unit is placed there. The target tile needs to be empty (free of other pieces) and rotated with the passage towards the entering piece. For conflicting situations, see Eliminating pieces.
6. Any piece which has left its starting slot can enter any other of the team's starting slots, following the rules described above (it can be a necessity to unblock a tile before rotating it) and free the slot again within a next action or turn.
7. If a piece gets to the target line (one of the opponent's starting slots), it is out of danger but cannot move out of the particular slot any more.

Mutants' starting slots are explorers' target positions and vice versa.

### Manipulating the tiles

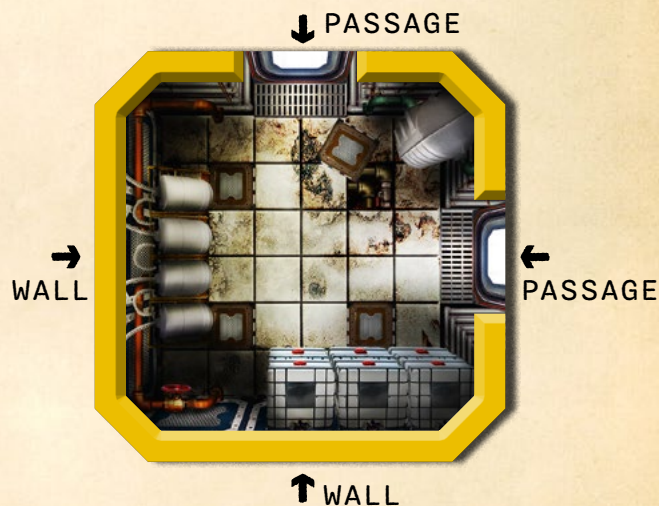
Manipulating tiles is a key action. Players need to get familiar with the tiles and plan their actions with respect to their current and their possible position to succeed in this game.

There are two options of how to manipulate the tiles, each consuming one action:

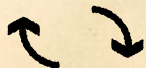
- 1) Reveal a tile
- 2) Rotate a revealed tile

Manipulation starts with revealing the tile, i.e. turning the tile face up. Unrevealed tiles cannot be manipulated. Tiles can only be flipped horizontally or vertically. The player cannot adapt the position or orientation. Once revealed, the tile stays so until further manipulated.

Each tile has a yellow edge. Full line represents a wall while an interrupted line represents a passage.



REVEALING



ROTATION BY 90°,  
180° OR 270°

1. Players can only manipulate (including revelation) such tiles which are connected to at least one of their pieces with a passage. It is not allowed to manipulate a neighbouring tile which is hidden behind a wall on the tile the piece is placed on. Orientation of the manipulated tile is not important. It does not matter whether it neighbours the occupied tile with a passage or a wall.
2. Tiles can never be manipulated if there is any piece placed on it.
3. Tiles can never be moved. They can be only flipped or rotated.
4. It is possible to use one action to rotate it in any way (by 90°, 180° or 270°).



**TIP:** The strategy is rotate the tiles to open your way to get your pieces to target positions and to block your opponent's way. Cleverly rotated tiles make opponent's way more difficult or even temporarily impossible.

Tiles which are rotated in a way which disables your opponent from accessing it and there is also your piece placed on them are, technically speaking, locked and cannot be manipulated. Although it will certainly get unlocked later in the game, a temporarily locked tile can represent an annoying obstacle!



MUTANT'S PIECE IS NOW LOCKED IN THE STARTING SLOT

### Eliminating pieces

It is very rare to have the chance to transport one's pieces across the Base peacefully, without any fight. Players mutually intervene in the other's plans, block each other's way and make their opponent's life harder. Sooner or later, there will be a situation where fight is unavoidable and the passage must be won in a battle.

If a player is currently taking their turn and any of their pieces is up to three tiles far, not hindered by walls, is an immediate threat.

In their turn, the player can attack and eliminate opponent's pieces by entering the same tile within one of the three actions. Pieces are eliminated automatically upon entering the tile, no extra action is needed. If a piece is placed nearer than three tiles away, it can eliminate the piece 'on the go' and continue moving in any direction, including turning back.

Eliminated pieces are placed back on the starting slot with the corresponding number and is ready for the game again.

If the corresponding starting slot is occupied by another piece (either opponent's or their own), the eliminated piece is placed on an unnumbered starting slot closest to the original position. If two slots meet this condition, the player can choose.

If there is no unnumbered slot free, the piece is placed on a numbered slot originally reserved for a piece which has already reached the target.

If this condition cannot be met either, the piece is placed on any starting slot of the player's will.

**Note:** Eliminating pieces is part of the strategy how to advance or how to block the opponent. There are no points or other bonuses.

**TIP:** Sometimes, in the name of revenge, fierce battles can be seen around the Base, while the countdown is running mercilessly. Don't forget your goal - to transport all your pieces to your safe zone.

## **Guarding pieces**

A piece guards another piece if it is not further than three tiles from it. A piece can guard another piece from the starting slot.

Pieces are guarded by other pieces of the same team if it is close enough, reachable within one turn. Guarding is actually a threat to the opponent. If they dare eliminate a guarded piece, they are risking to get eliminated themselves in the upcoming opponent's turn.

**TIP:** It is recommended to advance carefully and use as much guarding for your pieces as possible. Fast advancing lonely pieces can become easy prey and get sent back to its starting position effortlessly.

There is a situation where a piece is self-guarded. This happens in any distance up to three from its starting slot. If the piece gets eliminated and the opponent's piece



stays unprotected within the reach from the eliminated piece's starting slot, it can be easily eliminated back right away.

### Locking a piece

An eliminated piece can be blocked in its starting position by a wall on its neighbouring tile and another piece placed there. There are no options for a locked piece. It is necessary to get the tile unblocked first. It is recommended to keep this in mind, as such a situation is a major tactical advantage for the opponent.

If all the other pieces of the player have already reached their target position and the remaining piece is blocked by the opponent, it is necessary to pass the turn without any action used. The opponent can continue playing as wished. The player must wait for the opponent to unlock the tile.

If a piece gets locked inside the Base by opponent's pieces, the same rule applies.

### Countdown

The countdown board with the token keep record of the auto-destruction mode of the Base. The countdown gets running at the beginning of the game and it cannot be stopped, only extended.

At the beginning of the game, the token is placed on number 20. After each round, move the token one step down towards zero.

If one of the players manages to transport their pieces to their target positions, they win the game and the countdown is stopped unless the remaining player wants to try to finish their mission (see Time challenge).

If the token gets to zero, the game is over (see End of game).

The countdown can be extended by using the '+1' bonus token (see Bonus actions). The countdown token does not stop moving down towards zero!



## Bonus Actions

Upon reaching the goal with any of their pieces, player is given a '+1' bonus token. The player takes the bonus token and keeps it. This token can be used at the beginning of any following turn (not in their actual turn) by using one of the bonus actions available.



### Types of bonus actions:

1) The player can use one extra action.

In the turn they decide to use the token, the player can use four actions instead of the basic number of three. It is, of course, possible to use two tokens in a single turn to get five actions.

2) The player moves the countdown token on the counter one number up, towards twenty.

Each player can get up to two bonus tokens during the game. Once they place their third piece in its target position, the game is over.

The token is discarded when used for a bonus action.

Bonus actions may have the winning factor so it is recommended to use them wisely. Bonus tokens can be used separately or within a single turn and the bonus actions chosen can be combined as wished (an extra action or/and time countdown extension). If the time is extended, the token is moved one step down towards zero at the end of the round anyway.

**TIP:** If your opponent has a bonus token, keep in mind their extended options within every turn. This might be a bit more demanding for planning and choosing the best strategy.

## End of game

The game may end in several ways. It ends immediately in any of the variants:

1) One of the players has managed to get all their pieces to the target positions.

The struggle is over. Everybody on the team has made it to the exit section at the other side of the Base. Everything behind them is in blaze. The fire is devouring those who didn't make it in time.

2) The countdown is over. The time token has reached zero. The player with higher number of their pieces in their target zone is the winner. If there is a match, the player with their remaining piece closer to the target position is the winner.

The distance from the target position is calculated from their current position in the base. A piece placed in the first column from the target line is closer than a piece in the second, third, etc. Number of columns is now the key, not the number of actions possibly needed for reaching a target position.

If there are two pieces remaining for every player, the position of the further piece is the key. This means that even if one of the player's pieces is just close to its target position, the player loses the game if the other is the furthest from their goal in the entire game.

Those who managed to reach the exit area in time can hear noise echoing in the corridors - shouting and heavy footsteps of the others, those who cannot make it. The time is up. The survivors leave the Base perimeter last minute, running into dark tunnels, out of the explosion's reach. A brief flash saved those left behind from further suffering.

- 3) If the number of columns between their further remaining pieces and their target position is equal, the game is tied.

### **Time challenge**

If the game was ended regularly by the victory of one of the players and there are still some numbers left in the countdown, the losing player can decide to finish the game in the 'Time challenge' mode, i.e. to save their pieces from destruction. After every turn (a sequence of three actions) the token is moved down by one. The player can get no bonus tokens any more. If they manage to leave the Base with all members of their unit before the counter reaches zero, they save the team's lives and escape the fatal explosion.

Just a fraction of time back the last remaining living creature has left the Base. The Base is motionless and abandoned. Everybody is making their way deeper underground to get safe from the blazing explosion. But there is no explosion. Once the last remaining living creature left, the countdown ceased. The lights went out and the Base sank back into its long, still silence.

**Good luck and enjoy the game!**

**Credits go to:** Jan Fiala, Karolína Holerová, Štěpán Peterka, Lukáš Louda and many others who participated in designing and testing the Base.



Keine Straße führte zu diesem Ort und er tauchte auf keiner einzigen Karte auf. Der Stützpunkt wurde tief unter der Erde errichtet, ein paar Kilometer von einem stillgelegten Bergbaugelände entfernt. Nach tagelanger mühsamer Suche erreichte ein kleiner Aufklärungstrupp schließlich sein Ziel. Der Eingang war versperrt und unter den Trümmern eines gesprengten Überhangs verschüttet.

Nach stundenlangem Graben wurde ein Tunnel freigelegt, der in tiefstes Felsgestein führte. Am Ende des Tunnels fand man einen zerstörten Bahnhof, die ehemalige Endstation einer zu den nahe gelegenen Minen führenden Gleisanlage. Auf dem Boden lagen Bruchstücke eines unbekanntes, schillernden Erzes herum.

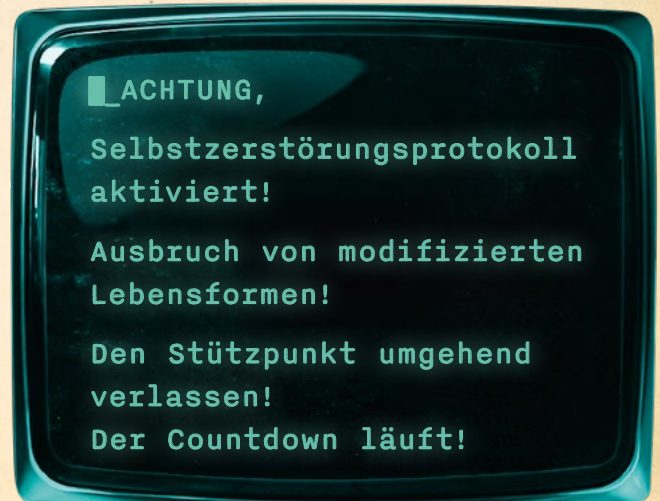
Niemand hatte den Aufklärern gesagt, wozu der Stützpunkt gedient hatte oder was sie hier eigentlich suchen sollten. Möglicherweise hatte man nach langer Zeit Dokumente entdeckt, die eigentlich vernichtet werden sollten, als man das Programm einstellte. Der Befehl jedoch war klar – gewisse vergessene Proben sollten zurückgeholt werden. Die einzige genauere Beschreibung dieser Proben lautete: „etwas Verdächtiges“.

Der Trupp betrat den Stützpunkt, dessen Systeme automatisch aktiviert wurden. In beschädigten Archiven entdeckte man Daten über die dort durchgeführte Forschung. Das mysteriöse Erz enthielt eine unbekanntes chemische Substanz, die ungewöhnliche Zellmutationen verursachte.

In diesem Stützpunkt hatte jemand versucht, durch Genmanipulation tierischer und menschlicher DNA eine neue Spezies zu erschaffen. Mit Erfolg!

Zum gleichen Zeitpunkt erwachte etwas in dem verwirrenden Labyrinth aus Gängen und Laboren aus tiefstem Schlaf.

Auf den Bildschirmen erschien plötzlich eine Warnung:



The Base (Der Stützpunkt) ist ein Taktikspiel für zwei Personen. Jede kontrolliert einen Trupp aus drei Spielfiguren. Man kann entweder den Aufklärungstrupp übernehmen und versuchen, dessen Mitgliedern das Leben zu retten, oder man übernimmt die Steuerung genetisch veränderter Humanoider, die instinktiv in die Freiheit entkommen wollen.

Das Ziel des Spiels besteht darin, die eigenen drei Spielfiguren von einem Ende des Spielplans zum anderen zu bringen, bevor das dem Gegner bzw. der Gegnerin gelingt. Dazu versetzt man seine Spielfiguren auf dem Spielplan. Solange eine Bewegung möglich ist, gelangt man problemlos weiter. Im Stützpunkt ist jedoch nur wenig Platz, daher kann jeder Schritt einen harten Kampf um den Weg nach vorn auslösen. Währenddessen tickt die Zeit unerbittlich und die Zerstörung des Stützpunktes rückt mit jedem Augenblick näher!

## Spielmaterial

25 Spielplanplättchen  
(kurz: Plättchen)

10 Startfeldplättchen  
(kurz: Startfelder)

6 Spielfiguren  
(Holz-Spielscheiben  
mit Aufklebern)

1 zweiteilige Countdown-Tafel

1 Countdown-Zählring

4 Bonus-Chips



## Spielziel

Ziel des Spiels ist es, zuerst seine drei Spielfiguren beim anderen Ende des Stützpunkts in Sicherheit zu bringen. Eine Spielfigur ist in Sicherheit, sobald sie ein beliebiges Startfeld des Gegners erreicht.

Die Spielzeit ist auf zwanzig Runden beschränkt. Nach dieser Zeit explodiert der Stützpunkt. Falls keiner der beiden Spieler bis zur Explosion seine drei Spielfiguren retten konnte, gewinnt der Spieler mit den meisten geretteten Spielfiguren.

## Spielvorbereitung

1. Sucht das Zentralplättchen (mit 4 Eingängen) und legt es offen in die Mitte der Spielfläche.
2. Mischt die anderen Plättchen und legt sie zufällig und verdeckt um das Zentralplättchen herum, sodass ein 5 x 5 Viereck entsteht (mit dem Zentralplättchen in der Mitte). Lasst zwischen den einzelnen Plättchen kleine Lücken, um sie einfacher anheben zu können. Damit ist der Spielplan bereit.
3. Wählt euer Team (Aufklärer oder Mutanten) und nehmt euch dessen 3 Holzscheiben, die eure Spielfiguren darstellen. Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Scheiben mit roten Stickern (Aufklärer) bzw. grünen (Mutanten) bekleben.
4. Wer die Aufklärer spielt (rote Spielfiguren) nimmt sich die 5 roten Startfelder und mischt sie verdeckt. Dann legt er sie zufällig und offen auf einer Seite des Spielplans an. Von diesen Startfeldern aus werden seine Teammitglieder den Spielplan betreten. Wer als Mutant (grüne Spielfiguren) spielt, macht das gleiche mit den grünen Startfeldern auf der gegenüberliegenden Seite.
5. Auf die nummerierten Startfelder setzt ihr jeweils die Spielfigur mit der entsprechenden Zahl. Startfelder ohne Nummer bleiben leer.
6. Setzt die Countdown-Tafel zusammen. Legt den Countdown-Zählring auf das Feld mit der Zahl 20.
7. Deckt die Plättchen auf, die an die 3 besetzten Startfelder angrenzen (die Teammitglieder können also von ihren Startfeldern den ersten Raum sehen, den sie betreten werden). Die Spieler können die Ausrichtung der Plättchen frei wählen, die einzige Bedingung dabei ist, dass ein Durchgang zwischen dem Plättchen und dem Startfeld entsteht (Durchgang: siehe Seite 17).
8. Legt die Bonus-Chips bereit.



## Spielablauf

1. Der Mutanten-Spieler fängt an. Ihr seid abwechselnd am Zug.

2. In deinem Zug führst du 3 Aktionen aus.

Es gibt 2 verschiedene Arten von Aktionen:

a) Spielfigur bewegen

b) Plättchen manipulieren (aufdecken oder neu ausrichten)

Du darfst in deinem Zug die beiden Aktionsarten beliebig kombinieren.

Es ist zulässig, in deinem Zug z. B. keine Spielfigur zu bewegen, sondern nur Plättchen zu manipulieren.

Du musst zwingend alle deine Aktionen nutzen, außer im Sonderfall, wenn du keine regelgerechte Aktion ausführen kannst (siehe „Blockierte Spielfigur“).

3. Nachdem auch dein Gegner seine 3 Aktionen ausgeführt hat, ist die Runde zu Ende. Schiebt den Countdown-Zählring auf die nächstniedrigere Zahl.

Am besten ist es, wenn der zweite Spieler den Countdown überwacht: am Ende seines Zugs bewegt er den Countdown-Zählring und somit ist die jeweilige Runde beendet.

Zwischen den Startfeldern gibt es keine direkte Verbindung. Sie dürfen nur für das Betreten oder Verlassen des Stützpunktes (also des Spielplans) benutzt werden, keine andere Aktion ist dort zulässig. Die Startfelder werden nie verdeckt oder gedreht.

## Spielfigur bewegen

Eine Aktion ist nötig, um eine Spielfigur um 1 Feld (auf ein benachbartes Plättchen) zu bewegen.

1. Spielfiguren kannst du nur auf aufgedeckte Plättchen oder Startfelder setzen.
  2. Ein benachbartes Plättchen darfst du nur dann betreten, wenn es an der gemeinsamen Seite Durchgänge gibt (dies gilt auch für Startfelder). Willst du ein benachbartes Plättchen betreten, aber dort ist eine Mauer statt eines Durchgangs, musst du es zuerst während einer von deinen Aktionen so drehen, dass ein Durchgang zu deiner Figur führt (das wird gleich erklärt).
  3. Auf jedem Start- oder Zielfeld darf immer nur 1 Spielfigur stehen.
  4. Dasselbe gilt auch für die Plättchen des Spielplans: auf einem Plättchen darf jederzeit nur eine einzige Spielfigur stehen.
  5. Du darfst ein Plättchen überspringen, wenn auf ihm eine andere Spielfigur deines Teams steht. Dein Zielfeld muss unbesetzt und für deine Spielfigur wie üblich mit einem Durchgang zugänglich sein. (Regeln für die Konfrontation mit einem Gegner folgen unter „Spielfiguren schlagen“.)
  6. Eine Spielfigur, die ihr Startfeld verlassen hat, kann jederzeit ein beliebiges Startfeld ihrer Farbe nach den oben beschriebenen Regeln betreten und es während der nächsten Aktion oder im nächsten Zug wieder verlassen (dies kann notwendig sein, um ein Plättchen umzudrehen).
  7. Sobald eine Spielfigur ein Zielfeld (= Startfeld des Gegners) erreicht hat, ist sie in Sicherheit. Sie bleibt bis zum Ende des Spiels auf diesem Zielfeld stehen.
- Die Startfelder der Aufklärer gelten als Zielfelder der Mutanten und umgekehrt.



## Plättchen manipulieren

Das Kernelement des Spiels besteht im Aufdecken und Drehen von Spielplanplättchen. Hast du einen Überblick über die Plättchen des Spielplans und planst deine Aktionen anhand der aktuellen und idealerweise auch einer zukünftigen Stellung der Plättchen, beherrschst du den wichtigsten Teil der Spielstrategie.



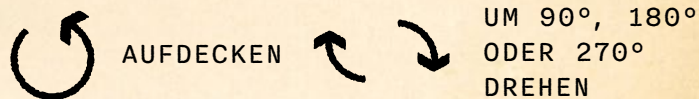
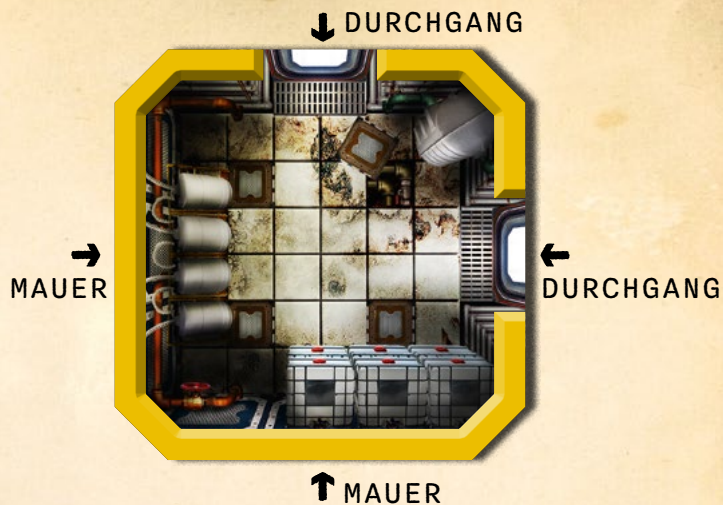
Du kannst die Plättchen auf zweierlei Weise manipulieren:

- 1) Plättchen aufdecken (ein verdecktes Plättchen umwenden)
- 2) Aufgedeckte Plättchen drehen (also um 90°, 180° oder 270° Grad rotieren)

Jede Art dieser Manipulationen gilt als 1 Aktion im Zug. Zunächst deckst du Plättchen immer erst auf, sodass man die Oberseite sehen kann. Mit verdeckten Plättchen können keine sonstigen Aktionen ausgeführt werden. Decke das Plättchen auf beliebige Weise um (horizontal oder vertikal). Bei dieser ersten Aktion darf das Plättchen aber keineswegs weiter gedreht werden (du darfst nicht versuchen, es in eine für dich günstigere Stellung zu drehen). Jedes aufgedeckte Plättchen bleibt bis zum Ende des Spiels offen liegen.

Alle Plättchen haben am Rand eine gelbe Kontur. Eine durchgehende Kontur kennzeichnet eine Mauer, eine Lücke darin ist ein Durchgang.

1. Du darfst nur die Plättchen manipulieren, die zu einem von deinen Spielfiguren besetzten Plättchen benachbart sind. Gleichzeitig gilt, dass das manipulierte Plättchen an einen der Durchgänge grenzen muss. D. h. Plättchen, die hinter einer Mauer liegen, darfst du nicht manipulieren, egal wie das Plättchen hinter der Mauer ausgerichtet ist.



2. Ein mit einer Spielfigur besetztes Plättchen darfst du nicht manipulieren (egal zu welchem Team die Spielfigur gehört).
3. Plättchen darfst du nicht an eine andere Stelle verschieben, du kannst sie immer nur aufdecken oder drehen.
4. Während einer einzigen Aktion darfst du das Plättchen auf beliebige Weise drehen (um 90, 180 oder 270 Grad).

**TIPP:** Beim Drehen des Plättchens besteht die Strategie darin, dir einen möglichst einfachen Weg zum Ziel zu öffnen und gleichzeitig den Weg des Gegners zu versperren. Durch effektives Drehen schaffst du Hindernisse, die den Fortschritt des Gegners verzögern oder ihm den Weg komplett versperren!

Ist ein Plättchen besetzt und gleichzeitig so ausgerichtet, dass seine Mauer dem Gegner den Weg versperrt, ist es für diesen nicht mehr manipulierbar. Zwar wird deine Spielfigur dieses Plättchen früher oder später wieder verlassen, doch bis dahin ist es ein unüberwindbares Hindernis!



DER MUTANT IST JETZT  
AUF DEM STARTFELD  
EINGESPERRT

## Spielfiguren schlagen

Nur selten erreichen alle Spielfiguren friedlich ihr Ziel, ohne gegen Gegner kämpfen zu müssen. Ihr beide werdet versuchen, dem anderen den Weg möglichst zu versperren oder aufeinander vorzurücken. Früher oder später gibt es einfach keinen friedlichen Weg mehr und es kommt zum Kampf.

Wenn du am Zug bist und eine deiner Spielfiguren von einer gegnerischen Spielfigur maximal 3 Plättchen weit entfernt ist (die Plättchen müssen miteinander verbundene Durchgänge haben), stellt das für den Gegner eine Bedrohung dar.

Wenn sich eine gegnerische Spielfigur auf einem Plättchen befindet, das du innerhalb deiner 3 Aktionen betreten kannst, darfst du diese Spielfigur in deinem Zug schlagen. Das Schlagen der Spielfigur ist keine Aktion, es geschieht automatisch beim Betreten des Plättchens. Sollte sich also eine gegnerische Spielfigur weniger als 3 Plättchen entfernt befinden, könntest du sie während der Bewegung (bei der ersten oder zweiten Aktion) schlagen und dann noch einen weiteren Schritt machen, sogar wieder zurück.

Stelle eine geschlagene Spielfigur zurück auf das Startfeld mit der entsprechenden Zahl. Im nächsten Zug kann sie daher wieder wie gewohnt ins Spiel gebracht werden.

Wenn das entsprechende Startfeld besetzt ist, entweder von einer gegnerischen Spielfigur, die schon das Ziel erreicht hat, oder von einer Spielfigur des eigenen Teams, stellst du sie auf dasjenige Startfeld ohne Nummer, das ihrem ursprünglichen Startfeld am nächsten liegt. Falls sich zwei solche Startfelder ohne Nummer in gleicher Entfernung befinden, darfst du entscheiden, auf welches davon du die Spielfigur stellen möchtest.

Falls auch kein Startfeld ohne Nummer mehr frei ist, stellst du die Spielfigur auf das Startfeld einer Spielfigur, dir ihr Ziel bereits erreicht hat.

Falls auch diese Bedingung nicht erfüllt werden kann, stellst du die Spielfigur auf ein beliebiges Startfeld ihrer Farbe.

**Hinweis:** Durchs Schlagen der Spielfiguren kommst du dem Ziel näher oder behinderst den Weg des Gegners. Es bringt dir keine extra Punkte oder Vorteile.

**TIPP:** Manchmal geraten die Spieler in einen „Vergeltungskreis“, indem sie ständig Spielfiguren schlagen, was aber nur Zeit frisst, denn während die Gegner kämpfen, tickt der Countdown immer weiter. Denkt daran, dass das Spielziel darin besteht, alle Teammitglieder rechtzeitig in Sicherheit zu bringen!

## **Spielfiguren decken**

Eine Spielfigur wird von einer anderen gedeckt, wenn sie sich innerhalb von 3 Plättchen von ihr entfernt befindet. Auch eine auf dem Startfeld stehende Spielfigur kann andere Spielfiguren decken.

Solange sich eine Spielfigur in Reichweite einer anderen Spielfigur ihrer Farbe befindet, ist diese von ihr gedeckt.

Für dich bedeutet das daher eine Bedrohung. Falls du eine gedeckte Spielfigur schlägst, riskierst du nämlich, dass dich im nächsten Zug dein Gegner auf das Startfeld zurückschickt.

**TIPP:** Es ist empfehlenswert, bei der Bewegung immer auf die Deckung der Spielfiguren zu achten. Wenn ein Teammitglied schnell und ohne Rücksicht auf Deckung zum Ziel eilt, könnte es statt auf dem Zielfeld bald wieder auf dem Startfeld landen.

Eine Spielfigur kann in gewissen Situationen auch sich selbst decken, und zwar dann, wenn sie bis zu 3 Plättchen von ihrem eigenen Startfeld entfernt steht. Wenn du eine solche Spielfigur schlägst und dann in Reichweite der geschlagenen Spielfigur stehen bleibst, könnte sie dich wiederum im nächsten Zug schlagen.

## Blockierte Spielfigur

Durchs Schlagen der Spielfiguren kann es passieren, dass du eine geschlagene Spielfigur zurück auf ihr Startfeld stellst und sie es dann nicht verlassen kann, weil das anliegende Plättchen von einer deiner Spielfiguren besetzt und gleichzeitig mit einer Mauer dem Startfeld zugewandt ist.

Eine eingesperrte Spielfigur kann gar nichts machen. Sie muss warten, bis der Gegner die Plättchen wieder verlässt. Rechne immer mit dieser Möglichkeit, da sie für den Gegner einen großen taktischen Vorteil bedeuten kann.

Falls du schon 2 Spielfiguren ins Ziel gebracht hast und die dritte vom Gegner eingesperrt ist, musst du passen (also während deines Zuges keine Aktionen ausführen). Bis der Gegner das benachbarte Plättchen verlassen hat, kannst du überhaupt nichts machen und dem Gegner öffnet sich ein ungehinderter Weg ins Ziel.

Dieselbe Regel gilt auch für eine Spielfigur, die auf dem Spielplan von zwei gegnerischen Spielfiguren eingesperrt wurde.

## Der Countdown

Der Zählring auf der Countdown-Tafel stellt das laufende Selbstzerstörungsprogramm des Stützpunktes dar. Der Countdown startet automatisch am Anfang des Spiels. Ihr könnt ihn nicht stoppen, lediglich verzögern.

Vor dem Spielanfang und während der ersten Runde zeigt er 20 an. Ihr schiebt den Zählring nach jeder Runde auf die nächstniedrigere Zahl.

Sobald ein Spieler alle 3 Spielfiguren ins Ziel gebracht hat, ist das Spiel zu Ende und der Countdown läuft nicht mehr (es sei denn, der besiegte Spieler möchte weiterspielen - siehe „Kampf gegen die Zeit“).

Wenn der Countdown-Zählring Null erreicht, endet das Spiel (siehe „Spielende“).

Der Countdown kann verlängert werden, indem man einen Bonus-Chip „+1“ verwendet (wenn man das für taktisch günstig hält - siehe „Bonusaktionen“). Auch wenn der Countdown verzögert wurde, schiebt man trotzdem am Ende der Runde den Zählring wieder um ein Feld nach rechts!



## Bonusaktionen

Wenn du eine Spielfigur ins Zielfeld bringst, nimmst du dir sofort 1 Bonus-Chip „+1“. Du kannst ihn dann am Anfang eines beliebigen Zuges nutzen, um eine von dir gewählte Bonusaktion durchzuführen. Während der Runde, in der du den Bonus-Chip erhalten hast, darf du ihn jedoch noch nicht verwenden.

### Bonusaktionsarten:

1) Du erhältst 1 zusätzliche Aktion.

Wenn du also in einer bestimmten Runde den Chip einlöst, darfst du in dieser Runde anstatt 3 Aktionen 4 ausführen. Du kannst auch gleichzeitig 2 Bonus-Chips einlösen - dann hast du 5 Aktionen zur Verfügung.



2) Du darfst den Countdown-Zählring auf die nächsthöhere Zahl (also rückwärts) verschieben.

Während des Spiels kannst du höchstens 2 Bonus-Chips erhalten (denn sobald dein drittes Teammitglied das Ziel erreicht, endet das Spiel).

Sobald du dich entschieden hast eine Bonusaktion zu nutzen, legst du den Bonus-Chip zur Seite.

Das Nutzen der Bonus-Chips ist eine strategische Entscheidung, die über den Sieg entscheiden kann, es lohnt sich also, sie mit Bedacht einzulösen. Beide Bonus-Chips kannst du im selben Zug verwenden und die Bonusaktionsarten darfst du kombinieren (mit einem Chip erhältst du 1 zusätzliche Aktion, mit dem anderen verschiebst du den Countdown-Zählring). Du könntest für 2 Chips im gleichen Zug aber auch 2 zusätzliche Aktionen oder 2 Verschiebungen des Zählrings bekommen (auch dann gilt aber, dass am Ende jeder Runde der Zählring um 1 Feld in Richtung Null verschoben wird).

**TIPP:** Wenn der Gegner mindestens 1 Bonus-Chip hat, solltest du das beim Planen deiner Aktionen immer mit einberechnen. Das macht es natürlich schwieriger, Entscheidungen zu treffen und die beste Strategie zu wählen.

## Spielende

Das Spiel kann auf unterschiedliche Weise enden.  
Es endet sofort in diesen Fällen:

1) Ein Spieler hat seine dritte Spielfigur ins Ziel gebracht.

Der Kampf war vorbei. Alle Teammitglieder hatten es bis zu den Notausgängen am anderen Ende des Stützpunktes geschafft. Hinter ihnen dröhnten Explosionen. Sie verschlangen die Feinde, die nicht rechtzeitig entkommen konnten.

2) Der Countdown ist abgelaufen. Am Ende der Runde wurde der Countdown-Zählring auf Null verschoben. Es gewinnt der Spieler mit den meisten geretteten Spielfiguren. Bei einem Unentschieden, d. h. wenn beide Spieler die gleiche Anzahl von Spielfiguren im Ziel haben, gewinnt der Spieler, dessen zurückgebliebene Spielfigur bzw. Spielfiguren sich zum Zeitpunkt der Explosion näher zum Ziel befinden.

Welche Spielfigur als näher gilt, bestimmt man anhand seiner aktuellen Lage auf dem Spielplan. Eine Spielfigur, die in der ersten Plättchenreihe vor dem Ziel steht, ist dem Ziel näher als eine solche, die in der zweiten oder sogar dritten Reihe steht. Bei jeder Spielfigur zählt man, in der wievielten Reihe vom Ziel sie steht und nicht, wie viele Aktionen noch nötig wären, um ein freies Zielfeld zu erreichen.

Wenn sich auf dem Spielplan noch 2 Spielfiguren eines Spielers befinden, ist die Position der hinteren Spielfigur entscheidend. Der erste Spieler könnte z. B. eine Spielfigur direkt vor dem Zielfeld, den anderen aber nahe am Start haben. Wenn der zweite Spieler hingegen seine Spielfiguren z. B. in der zweiten und dritten Reihe vor dem Ziel hat, dann gewinnt der zweite Spieler.

Diejenigen, die rechtzeitig die Notausgänge erreicht hatten, hörten die Geräusche aus den Gängen. Stampfende Schritte und Schreie derjenigen, die es nicht mehr zum Ausgang schafften. Der Countdown war abgelaufen. Im letzten Moment verließen die Überlebenden den Stützpunkt und flohen in finstere Tunnel, außer Reichweite der Explosion. Das kurze Aufblitzen der Detonationen beendete das weitere Leiden der zurück Gebliebenen.

- 3) Ein Unentschieden kommt vor, wenn beide Spieler die gleiche Anzahl von geretteten Spielfiguren haben und ihre auf dem Spielplan verbliebene Spielfiguren in gleicher Entfernung vom Ziel stehen.


### **Kampf gegen die Zeit**

Falls das Spiel auf die erste Weise beendet wurde und der Countdown noch nicht völlig abgelaufen ist, kann der besiegte Spieler noch den „Kampf gegen die Zeit“ ausführen und versuchen, seine Spielfiguren vor der Zerstörung zu retten. Nach jeweils 3 Aktionen verschiebt sich der Countdown-Zählring um eins. Man erhält keine Bonusaktionen mehr. Gelingt es dem Spieler, alle Teammitglieder zu den Notausgängen zu bringen, bevor der Countdown Null erreicht, ist er der verheerenden Explosion entkommen und konnte sein Leben retten.

Kurz bevor der Countdown abgelaufen war, entkam auch das letzte Wesen dem Stützpunkt. Alles war ruhig und verlassen. Man flüchtete sich in den tieferen Untergrund und erwartete die donnernde Explosion. Doch nichts passierte. Nachdem der letzte Überlebende entflohen war, wurde der Countdown automatisch gestoppt. Die Lichter gingen aus und der Stützpunkt versank wieder in eine lange, reglose Stille.

**Viel Spaß und Erfolg beim Spielen!**

**Vielen Dank an:** Jan Fiala, Karolína Holerová, Štěpán Peterka, Lukáš Louda und an viele andere, die zur Entwicklung und zum Testen dieses Spiels beigetragen haben.

 Petr Czerny

Dino Toys s. r. o.  
K Pískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
Czech Republic  
[www.mojedino.cz](http://www.mojedino.cz)



OTL000261 / MA01119