



SILENT PLANET

Ein Spiel von Klaus Altenburger
mit Illustrationen der Fiore GmbH

Spieler: 2–6 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

INHALT

55 Karten



15x



12x



9x



6x



4x



9x

SPIELIDEE

Ihr befindet euch auf dem Silent Planet – einem Planeten, auf dem alles vollkommen stumm abläuft. Als Forscher müsst ihr gemeinsam Alienteams bilden, ohne miteinander zu reden. Diese Teams bestehen entweder aus fünf gleichen oder aus fünf unterschiedlichen Aliens. Nutzt die Eigenschaft des Translationsfusionators und lernt telepathisch miteinander zu kommunizieren. Schafft ihr es die geforderte Anzahl an Alienteams zu bilden, um eure Aufgabe gemeinsam zu bestehen?

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten und gebt jedem Spieler **neun Karten** auf die Hand. Die restlichen Karten legt ihr unesehen in die Schachtel zurück. Nachdem ihr euch eure Handkarten angeschaut habt, führt ihr alle gleichzeitig die folgenden zwei Schritte durch:

1. Legt eure Handkarten **verdeckt** in einer von euch gewählten Reihenfolge als Reihe vor euch aus.
2. Deckt beliebig viele Karten in eurer eigenen Reihe auf, um euren Mitspielern die Logik in der Anordnung der Reihe anzudeuten.

Wichtig: Ihr könnt frei entscheiden, in welcher Reihenfolge ihr eure Karten vor euch ablegt und wie viele Karten ihr danach aufdecken möchtet. Jede aufgedeckte Karte darf jedoch im weiteren Spiel nicht mehr genutzt werden. Ihr könnt euch auch dazu entscheiden, keine einzige Karte aufzudecken.

Wie kann ich die Karten so sortieren, dass die anderen errahnen können, wo was liegt?



Beispiel: Valentina legt ihre neun Karten als Reihe vor sich und entscheidet sich eine **2** und eine **4** als Hinweis für ihre Mitspieler aufzudecken.



SPIELABLAUF

Reihum deckt ihr eine Karte nach der anderen in den Kartenreihen eurer Mitspieler auf. Mit den aufgedeckten Karten versucht ihr, gemeinsam Alienteams zu bilden. Ihr seid erfolgreich, wenn ihr so viele passende Alienteams gesammelt habt, wie Spieler in eurer Partie sind.

Der Stillste unter euch beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, suchen sich **deine Mitspieler gemeinsam** eine **deiner** verdeckten Karten aus und decken sie auf.

Wichtig: Da ihr euch auf einem stummen Planeten befindet, darf **keiner** von euch sprechen! Nutzt alles, was euch einfällt, um stumm eine Entscheidung zu treffen: Kopfschütteln, Kopfnicken, Telepathie, Deuten von Zahlen mit den Fingern oder mit Tentakeln. Jedoch dürft ihr beim Kommunizieren kein Stift und Papier benutzen.
Im gesamten Spiel dürft ihr keine Hinweise auf eure eigenen Karten geben.

Während du an der Reihe bist, wenn sich also deine Mitspieler gemeinsam für eine deiner Karten entscheiden, darfst du **keinerlei** Hinweise geben. Auch das Gesicht verziehen gilt nicht, also: Alienpokerface bewahren!

Haben sich deine Mitspieler für eine Karte entschieden, decken sie diese auf und legen sie offen in die Tischmitte. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und die Mitspieler entscheiden sich für eine seiner Karten.

Bist du an der Reihe und hast keine verdeckte Karte mehr vor dir liegen, wirst du übersprungen.

Beispiel: Valentinas Mitspieler haben sich für eine Karte in ihrer Reihe entschieden. Sie decken eine **2** auf und legen diese in die Tischmitte.



Alienteams

Mit der ersten aufgedeckten Karte beginnt ihr damit, ein Alienteam zu bilden. Jede weitere aufgedeckte Karte fügt ihr dem angefangenen Alienteam hinzu. Das Alienteam ist vollständig, sobald ihr entweder genau fünf **gleiche** Aliens oder genau fünf **unterschiedliche** Aliens gesammelt habt. Ihr bildet immer nur **ein** Alienteam zur gleichen Zeit. Ein weiteres dürft ihr nicht beginnen, solange ihr noch an der Bildung eines Alienteams seid. Habt ihr ein vollständiges Alienteam, legt ihr dieses deutlich erkennbar als Stapel zur Seite.

Deckt ihr eine Karte auf, mit der sich das begonnene Alienteam nicht mehr regelgerecht vervollständigen lässt, ist die Bildung dieses Alienteams **vorzeitig** misslungen. Legt die betroffenen Karten zurück in die Schachtel.

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und ihr beginnt ein neues Alienteam.

Beispiel: Nachdem sich seine Mitspieler für eine Karte in Fabios Reihe entschieden haben, decken sie eine **3** auf. In der Tischmitte liegt jedoch zwei mal die **2**. Da dies kein regelgerechtes Alienteam mehr ergeben kann, müssen sie diese drei Karten in die Schachtel zurücklegen.



Translationsfusionator

Der Translationsfusionator dient als Joker und kann anstelle jedes Aliens eingesetzt werden. In einem Alienteam dürfen mehrere Translationsfusionatoren vorkommen.

Ihr dürft den Translationsfusionator jederzeit beliebig innerhalb des begonnenen Alienteams einsetzen. Deckt ihr zum Beispiel einen Translationsfusionator als erste Karte auf, müsst ihr nicht sofort entscheiden, welches Alien dieser im Alienteam ersetzt.

Beispiele für vollständige Alienteams:



SPIELENDE

Um das Spiel gemeinsam zu gewinnen, müsst ihr so viele Alienteams bilden, wie sich Spieler in eurer Partie befinden. Ihr verliert das Spiel gemeinsam, wenn euch das nicht gelingt.

Nicht geschafft?
Probiert es gleich
nochmal!



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de