

SPIELANLEITUNG – Just don't kill us

Just don't kill us ist ein Spiel über technologischen Fortschritt und die damit einhergehenden Tücken. Trefft ihr die richtigen Entscheidungen, um die Menschheit in ein goldenes Zeitalter zu führen? Oder bringt ihr uns alle um?

Ziel des Spiels ist es als erster eine von vier "Siegtechnologien" zu bauen (siehe Bauplan Siegtechnologien). Diese erfordern unterschiedliche Ressourcen und 3 Projektkarten des zugehörigen Typs (KI [01], Automatisierung[Roboterarm], Ressourcenverteilung[Ressourcenkreislauf] und Energiegewinnung[Windrad])

Stehen euch die entsprechenden Karten und Ressourcen zur Verfügung, dürft ihr, sofern ihr während eurer Aktionsphase noch eine Aktion übrig habt, die Siegtechnologie bauen und habt direkt gewonnen!

Spielaufbau: Breitet in der Mitte des Tisches den Spielplan aus (bestehend aus Basis und den vier Ressourcenpunkten "Bank, Kraftwerk, OpenAI, Mikrochip Fabrik") und platziert pro Spieler 2 Arbeiterplättchen darauf. Gestartet wird immer in der Basis.

Legt neben den Spielplan den "Deathcounter of Death", auf den ihr ein Zählerplättchen ans linke Ende legt.

Schafft ebenso platz für die Fläche "Blueprints"

Dreht alle Projektseiten auf die Vorderseite (die Seite die einen oder mehrere Würfel zeigt), mischt sie und legt sie auf einen Stapel. Verdeckt die oberste Karte.

Legt die Ressourcenplättchen aus.

Die Übersichtsseite sollte ebenso von allen Spielern gut einsehbar sein.

Der Spieler/ die Spielerin, der/die am längsten nicht mehr an einem elektronischen Gerät war, fängt an. Er oder Sie erhält zuerst den Würfel.

Spielablauf:

Jede Spielrunde läuft in mehreren Phasen ab.

Phase 1: Projektberatung.

Zieht vom Stapel mit den Projektkarten so viele Karten, wie es Spieler gibt und legt sie offen aus. Nun geht es ins Plenum: Diskutiert, welche Karte euch zu gefährlich oder aus anderen Gründen nicht geeignet erscheint und wählt sie raus, sie kommt auf den Ablagestapel und wird erst wieder in den Projektkartenstapel gemischt, wenn darin weniger Karten als Spieler vorhanden sein sollten.

Nun verbleibt eine gewisse Anzahl Karten (z.B. bei 4 Spielern, 3 Karten). Diese kommen auf die Fläche "Blueprints". Hier sind sie während des Spiels für alle Spieler frei verfügbar und können während der Aktionsphase "gebaut" werden.

Phase 2: Projekteffekte

In dieser Phase treten Boni der von euch bereits gebauten Projektkarten in Kraft. In der allerersten Spielrunde wird Phase 2 folglich übersprungen.

Phase 3: Aktionsphase

Reih um, beginnend mit dem Starspieler, haben alle Spieler nun 4 Aktionen (sofern nicht durch Karten erhöht).

Mögliche Aktionen sind:

Bewegen: Einen Arbeiter ein Feld bewegen

Sammeln: Alle Arbeiter (ja, alle gleichzeitig), die auf Ressourcenfeldern stehen, eine Ressource des jeweiligen Typs sammeln lassen (Bank = Geld, Kraftwerk = Energie etc.). Achtung! Ein Arbeiter kann maximal 2 Ressourcen tragen. Sobald ein Arbeiter mit Ressourcen die Basis erreicht, dürft ihr die Ressourcen an euch nehmen. Sie stehen euch ab da an zum Bau von Projekten zur Verfügung.

Tauschen: Es können Ressourcen gegen beliebige andere Ressourcen im Verhältnis 3:1 getauscht werden. Mit einer Aktion Tauschen, können beliebig viele Ressourcen getauscht werden also beispielsweise gleich 9 für 3.

Bauen: Sind genug Ressourcen vorhanden, kann für eine Aktion eine beliebige Karte aus dem Feld "Blueprints" gebaut werden. Legt diese Karte vor euch ab, die Effekte stehen euch ab der nächsten Spielrunde zur Verfügung.

Arbeiter anheuern: Pro Aktion kann (falls genug Ressourcen vorhanden sind) ein zusätzlicher Arbeiter angeheuert werden. Die Kosten dafür findet ihr auf der Übersichtskarte. Beachtet, dass ihr mit 2 Arbeitern startet, der dritte kostet euch dementsprechend 2 Ressourcen. Maximal kann ein Spieler 5 Arbeiter gleichzeitig haben.

Reparieren: Karten auf Vorderseite drehen

Phase 4: Verhandlungen

In Phase 4 kann mit anderen Mitspielern frei gehandelt und getauscht werden. Projektkarten für Ressourcen, Arbeiter für Projektkarten...; jedes Angebot ist erlaubt! Wenn alle zufrieden sind mit dem, was sie haben (oder niemand sonst tauschen möchte startet Phase 5

Phase 5: Risikophase

In der Risikophase geht es ans eingemachte. Euch sind sicher die Würfelsymbole auf den Projektkarten aufgefallen.. hier wird es nun schnell tricky mit der eigenen Strategie. Der Startspieler wirft den Würfel den er zu Beginn der Runde erhalten hat 1-mal. Entspricht die geworfene Augenzahl der Augenzahl auf dem Würfelsymbol einer gebauten Projektkarte, muss diese auf ihre Rückseite gedreht werden. Dies gilt für alle Spieler am Tisch. Hat ein Spieler mehrere gebaute Projektkarten mit der gleichen Augenzahl darauf, muss er, wenn diese Augenzahl gewürfelt wird, alle davon umdrehen.

Die Rückseiten der Karten haben negative Effekte. Zum Teil müssen Ressourcen bezahlt werden (wer keine der geforderten Ressourcen hat, muss erst, sofern möglich, dafür tauschen oder macht Schulden. Das Sammeln von Ressourcen in weiteren Spielrunden fließt dann zunächst erst in den Abbau dieser Schulden.

Außerdem können dauerhafte oder für ein paar Runden anhaltenden negative Effekte die Konsequenz einer gedrehten Karte sein. Wie sich diese genau äußern, ist auf der Karte beschrieben.

Sollte eure Karte den Effekt "Deathcounter + x" aufweisen, erhöht den Deathcounter um die angegebene Anzahl (Plättchen nach rechts verschieben). Erreicht der Deathcounter das letzte Feld, verlieren alle!