

CHRISTOPH BEHRE

SPACE TAXI





1 Legende zur Punkteberechnung
Scoring System

Légende du calcul des points
A pontok kiszámítása
Bodovací legenda
Bodovacia legenda
Sposób liczenia punktów

2 Passagier-Punkte
Passenger Scoring
Points passagers
Utaspontok
Body za pasažéry
Body za pasažierov
Punkty za pasażerów

3 Taxisitze - Ablage Passagier-Würfel
Taxi Seats - area for passenger dice
Sièges du taxi - pour les dés passager
Taxiülések - az úrlénykockák helye
Sedadla pro cestujících - místo pro kostky
Sedadla pre cestujúcich - miesto pro kostky
Miejsca w taksówce
- tu odkładają się kostki pasażerów

4 Treibstoff-Punkte
Fuel Scoring
Points carburant
Üzemanyagpontok
Body za paliwo
Body za paliwo
Punkty za paliwo

5 Flügel - Ablage Treibstoff-Würfel
Taxi Wings - area for fuel dice
Ailes du taxi - pour les dés carburant
Szárnnyak - üzemanyagkockák helye
Palivové nádrže - místo pro kostky
Palivové nádrže - miesto pro kostky
Skrzydła - tu odkładają się kostki paliwa

6 Schmuggel-Punkte
Smuggling Scoring
Points contrebande
Csempészpontok
Pašerácké body
Pašerácke body
Punkty za przemyt

7 Kristal-Mine - Ablage Schmuggel-Würfel
Crystal Mine - area for the smuggling dice
Mine de cristal - pour le dé contrebande
Kristálybánya - csempészokocka helye
Pašované kryštály - miesto pro kostky
Pašovane kryštály - miesto pre kostky
Kopalnia - tu odkładają się kostki przemytu

CHRISTOPH BEHRE

SPACE TAXI

D

Ein spannender Würfelspaß im Weltall

für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Bitte alle einsteigen! Fertig machen zum Start: 3 – 2 – 1 und los geht der Würfelspaß! Sind alle Passagiere an Bord, nimmt das Space Taxi volle Fahrt auf. Aber Vorsicht vor einem Fehlstart, denn das kann fatale Folgen haben! Wer schafft es, das Taxi mit möglichst vielen Aliens der gleichen Spezies zu besetzen, auf die richtige Tankfüllung zu achten, wertvolle Kristalle zu schmuggeln und sich so die meisten Punkte zu holen?

SPIELINHALT

1 Spielplan mit dem Space Taxi
und Punkte-Legenden

1 Schmuggel-
Würfel (8-seitig)

5 Zahlenplättchen (0-4)



27 Space Coins
(Münzplättchen)



3 Treibstoff-Würfel
mit Zahlen 1-6



6 Passagier-Würfel
mit Alien-Symbolen



- 1 Spielanleitung
- Zusätzlich werden Stift und Papier benötigt!

SPIELZIEL

Das Ziel ist, durch strategisches Setzen der Würfel und mit ein bisschen Würfelglück am Spielende die meisten Punkte gesammelt zu haben.



SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel müssen die Space Coins und die Zahlenplättchen vorsichtig aus den Stanztafeln herausgedrückt werden.
- Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Alle Würfel werden daneben bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält 3 Space Coins, die übrigen Münzplättchen werden als Vorrat bereitgelegt.
- Ein Spieler wird zum Punkteschreiber bestimmt und erhält Stift und Papier.

SPIELABLAUF

Space Taxi wird über mehrere Runden gespielt:

Bei 3 Spielern 5 Runden, bei 4-5 Spielern 4 Runden

- Wer zuletzt mit einem Taxi gefahren ist, beginnt die erste Runde. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Der Spieler am Zug nimmt alle 10 Würfel. Der Spieler links von ihm erhält die Zahlenplättchen (0-4) und legt diese offen in einer Reihe vor sich auf.
- Danach beginnt das Würfeln. Ein Spieler darf während seines Zuges bis zu 5 mal würfeln. Nach jedem Wurf muss er sich entscheiden, wie viele Würfel er auf die dafür vorgesehenen Plätze auf dem Spielplan ablegen möchte. Sein linker Nachbar dreht dann das Zahlenplättchen um, das der gewählten Würfelanzahl entspricht. Jedes Zahlenplättchen darf während eines Zuges nur einmal genutzt werden, wobei die Plättchen mit den Zahlen 1, 2, 3 und 4 auf jeden Fall verwendet werden müssen.

Die 0 ist optional und kann (muss aber nicht!) verwendet werden, wenn ein Wurf Ergebnis nicht zufriedenstellend ist.

Beispiel: Andi ist am Zug. Nach seinem ersten Wurf entscheidet er sich dafür, 3 Würfel abzulegen. Bea, seine linke Nachbarin, dreht das Zahlenplättchen mit der 3 um. Andi würfelt mit den restlichen 7 Würfeln weiter und möchte nun 2 Würfel ablegen.

Bea dreht somit das Plättchen mit der 2 um. Im dritten Wurf mit nur mehr 5 Würfeln darf Andi entweder 1 oder 4 Würfel ablegen (2 und 3 stehen ihm nicht mehr zur Verfügung!), oder 0, wenn er mit dem Wurf Ergebnis gar nicht zufrieden ist.

Wie genau die Würfel abgelegt werden, siehe Seite 2.

Welche Ablegeregeln für die drei verschiedenen Würfelarten gelten, siehe *Die Würfel*.

- Ein Spieler würfelt so lange, bis alle Würfel abgelegt sind. Danach folgt die Wertung (siehe *Wertung*).
- Nach der Wertung erhält der reihum nächste Spieler die 10 Würfel und sein linker Nachbar die 5 Zahlenplättchen, die er wiederum in einer Reihe offen vor sich auflegt. Der Spieler mit den Würfeln beginnt nun seinen Zug und würfelt sooft, bis auch er alle Würfel abgelegt hat und sein Ergebnis feststeht, usw. Sobald alle Spieler einmal an der Reihe waren, endet eine Runde und es folgt die Rundenwertung (siehe *Rundenwertung*).

DIE WÜRFEL

Für jede Würfelart gelten unterschiedliche Ablegeregeln:

Passagier-Würfel



Jeder Passagier-Würfel zeigt 5 unterschiedliche Aliens sowie ein Daumen-Symbol – das ist ein Joker.



Da Aliens einer Spezies nicht gerne allein reisen, versuchen sie zumindest zu zweit mit dem Taxi zu fliegen. Zwei Aliens der gleichen Art ergeben ein Pärchen, das ist die kleinste Kombination, wofür es am Ende eines Zuges Punkte gibt. Je mehr Aliens der gleichen Art es als Passagiere ins Taxi schaffen, desto mehr Punkte gibt es dafür (siehe *Wertung*).

Die Passagier-Würfel werden auf den Sitzen des Taxis, auf den Daumen-Symbolen, abgelegt.

Es dürfen auch einzelne Aliens als Passagier ins Taxi gesetzt werden, nur sollte während des Zuges zumindest noch ein weiterer Würfel derselben Alien-Art dazu abgelegt werden. Für einzelne Aliens einer Art gibt es keine Punkte am Ende des Zuges!

Beispiel: So bringen ein Drilling und ein Zwilling $2+1=3$ Punkte. Der sechste Würfel bringt keine Punkte, weil ein allein reisendes Alien nicht gewertet wird.



Tipp: Würfelt ein Spieler gleich mehrere Aliens einer Art, darf er alle oder auch nur einen Teil davon ablegen. Es dürfen auch Würfel mit unterschiedlichen Aliens gleichzeitig abgelegt werden.

Daumensymbol - Der Joker



Der **Joker**: Würfel, die das Daumen-Symbol zeigen, dürfen als Joker eingesetzt werden. Möchte ein Spieler einen Joker einsetzen, muss er dafür 1 Space Coin abgeben, der zurück in den Vorrat kommt. Dann darf er denselben Würfel sofort auf ein beliebiges Alien drehen und ihn im Taxi ablegen. Pro Zug dürfen beliebig viele Joker genutzt werden, solange die entsprechenden Coins bezahlt werden können. Die bezahlten Coins kommen in den Vorrat zurück.

Treibstoff-Würfel



Damit das Space Taxi starten kann, muss es mit Treibstoff betankt werden. Dazu müssen während eines Zuges **immer alle 3 Treibstoff-Würfel** auf den kleinen Flügel des Taxis, auf den Flammen-Symbolen, abgelegt werden.

Am Ende des Zuges werden die Zahlen der drei Treibstoff-Würfel addiert. Beträgt die Summe 7, 8, 9 oder 10, kann das Taxi erfolgreich abheben.

Bei **6 oder weniger**, sowie bei **11 oder höher** kommt es zu einem **Fehlstart!**

Der Zug ist sofort beendet und es gibt für den Spieler in dieser Runde keine Punkte.

Hebt das Space Taxi erfolgreich ab, werden die Punkte für die Passagier-Würfel mit dem Ergebnis der Treibstoff-Würfel entsprechend multipliziert (siehe *Wertung*).

Schmuggel-Würfel



Mit dem Space Taxi können auch wertvolle Kristalle geschmuggelt werden, für die es bis zu 8 zusätzliche Punkte gibt. Nach dem ersten Wurf kann sich der Spieler entscheiden, ob er den Schmuggel-Würfel gleich ablegen möchte oder ob er auf sein Glück setzt und das Wurf Ergebnis verbessern möchte.

Gleich ablegen: Der Schmuggel-Würfel wird in die Kristall-Mine, auf das Kristall-Symbol, abgelegt und das Wurf Ergebnis wird am Ende des Zuges gewertet.

Wurf Ergebnis verbessern: Der Schmuggel-Würfel darf beliebig oft neu geworfen werden, wobei das neue Ergebnis immer **mindestens gleich hoch oder höher** sein muss als das vorhergehende. Ist das Ergebnis niedriger, ist der Schmuggelversuch misslungen. Der Würfel wird neben dem Spielplan abgelegt und am Rundenende nicht gewertet. Der Spieler darf aber seinen Zug fortsetzen. Dieses Ablegen des Würfels muss trotzdem bei den Zahlenplättchen mitberücksichtigt werden.

Die Space Coins



Jeder Spieler startet mit 3 Space Coins. 2 neue Space Coins erhält ein Spieler immer dann, wenn er es schafft, am Ende seines Zuges alle 6 Sitze im Taxi mit Passagieren in gültigen Kombinationen zu besetzen (für einzelne Aliens gibt es keine Punkte, und sie werden noch vor der Wertung aus dem Taxi entfernt).

Space Coins können auf zwei Arten genutzt werden:

1. Gegen Abgabe von 1 Space Coin darf ein gewürfelter Joker genutzt werden. Dazu wird ein Würfel, der das Daumen-Symbol zeigt, auf ein beliebiges Alien gedreht und im Taxi abgelegt.

2. Am Ende seines Zuges kann ein Spieler sein Rundenergebnis verbessern, und zwar um zusätzliche 2 Punkte pro Space Coin.

Anmerkung: Soeben erhaltenen Space Coins dürfen sofort nach Erhalt eingesetzt werden. Die Space Coins müssen bezahlt werden, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt!

WERTUNG

Sind alle Würfel abgelegt, errechnet der Spieler seine Punkte. Die Legenden sind auch am Spielplan ersichtlich, siehe Seite 2.

Dabei geht er wie folgt vor:

1. **Treibstoff-Würfel** werten: Die Zahlen der drei Treibstoff-Würfel werden addiert. Das Space Taxi kann nur erfolgreich abheben, wenn die Summe 7, 8, 9 oder 10 beträgt! Die Summe entspricht einem Faktor, der mit den errechneten Punkte der Passagier-Würfel wie folgt multipliziert wird:

7 → 1 8 → 2 9 → 3 10 → 4



Ein Ergebnis **unter 7** oder **über 10** hat einen **FEHLSTART** zur Folge und der Spieler erhält in dieser Runde keine Punkte!

2. **Passagier-Würfel** werten: Würfel von einzelnen Aliens werden aus dem Taxi entfernt, denn für diese gibt es keine Punkte. Für jede Alien-Art, die öfter als einmal im Taxi vertreten ist, gibt es folgende Punkte:

Pärchen 1 Punkt
Drilling 2 Punkte
Vierling 3 Punkte

Fünfling 5 Punkte
Sechsling 8 Punkte

Ist es gelungen, alle 6 Plätze im Taxi mit Passagieren in gültigen Kombinationen zu besetzen, erhält der Spieler 2 Space Coins aus dem Vorrat. Sind dort keine mehr vorhanden, geht der Spieler leer aus.

3. Nun werden die Punkte des **Schmuggel-Würfels** dazu addiert, sofern dieser in der Kristall-Mine abgelegt werden konnte.

4. Wenn der Spieler möchte, kann er nun sein Gesamt-Ergebnis noch durch die Abgabe von einer oder mehreren gesammelten **Space Coins** verbessern, und zwar um **2 Punkte pro Münze**.

RUNDENWERTUNG

War jeder Spieler einmal mit Würfeln an der Reihe, endet eine Runde. Alle Ergebnisse dieser Runde werden verglichen. Das schlechteste Ergebnis wird gestrichen. Teilen sich mehrere Spieler das schlechteste Ergebnis, werden die Punkte aller dieser Spieler gestrichen. Der Spieler mit dem höchsten Runden-Ergebnis eröffnet die nächste Runde.

SPIELENDE

Je nach Spieleranzahl endet das Spiel:
bei 3 Spielern nach 5 Runden,
bei 4-5 Spielern nach 4 Runden.

Die einzelnen Rundenergebnisse eines jeden Spielers werden addiert. Es gewinnt, wer in Summe die meisten Punkte erspielt hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp: Die Space Coins verlieren am Ende des Spiels ihren Wert. Spätestens in der letzten Runde also sollten die Münzen zum Einsatz kommen, um das Ergebnis aufzuwerten!



Die Formel für die Gesamtpunktezahl lautet daher:

      
Punkte Passagier-Würfel **x** Faktor Treibstoff-Würfel **+** Punkte Schmuggel-Würfel **+** Punkte Space Coins

BEISPIEL BEI 3 SPIELERN

Andi ist der Startspieler und bekommt alle 10 Würfel. Bea sitzt links von ihm, nimmt die Zahlenplättchen und legt sie offen vor sich aus. Andi würfelt mit allen Würfeln:



Er setzt zwei rote und 2 grüne Aliens als Passagiere ins Taxi. Bea dreht das Zahlenplättchen mit der 4 um. Andi würfelt mit den verbleibenden sechs Würfeln weiter:



Er setzt den Joker ein, zahlt dafür mit einer Space Coin, dreht den Würfel auf das grüne Alien und setzt es ins Taxi. Er hat Glück, der Schmuggel-Würfel zeigt ein höheres Ergebnis als beim vorherigen Wurf, somit ist der Schmuggel erfolgreich und er setzt diesen Würfel in die Kristall-Mine. Bea dreht das Plättchen mit der 2 um.

Andi würfelt mit den verbleibenden 4 Würfeln:



Er setzt den Treibstoff-Würfel mit dem Wert 1 auf einen kleinen Flügel mit Flammen-Symbol. Bea dreht das Plättchen mit der 1 um. Andi würfelt mit den letzten drei Würfeln:



Andi setzt das rote Alien ins Taxi und den 4er-Pasch in die beiden noch freien Flügel mit Flammen-Symbol. Er hat nun alle Würfel gesetzt. Bea dreht das Plättchen mit der 3 um. Da Andi immer mit seinem Wurfresultat zufrieden war, hat er das Plättchen mit der 0 nicht benötigt und seinen Zug nach 4 Würfeln beendet.



Wertung

Das Taxi kann erfolgreich starten, weil die Tankfüllung zwischen 7 und 10 beträgt. Andis Punkte errechnen sich wie folgt:

Passagier-Würfel: für die beiden Drillinge erhält er **4 Punkte** (je 2 pro Drilling).

Treibstoff-Würfel: die Zahlen ergeben in Summe 9, das ergibt den **Faktor 3**, der mit den 4 Punkten der Passagier-Würfel multipliziert wird.

Schmuggel-Würfel: der Schmuggel war erfolgreich und bringt die gewürfelte **Zahl 6** als zusätzliche Punkte.

Space Coins: Andi erhält für das voll besetzte Taxi 2 Space Coins. Er entscheidet sich, sein Ergebnis nicht mehr durch die Abgabe von Space Coins zu verbessern. Sein Endergebnis für diese Runde ist daher:

$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{👍} & \times & \text{🔥} & + & \text{👉} & + & \text{🌀} & = & \Sigma \\
 4 & \times & 3 & + & 6 & + & 0 & = & \mathbf{18 \text{ Punkte}}
 \end{array}$$

Die Punkte werden notiert und die Würfel und Zahlenplättchen im Uhrzeigersinn weitergereicht.

Nun ist Bea an der Reihe, sie nimmt die Würfel und Chris links von ihr die Zahlenplättchen, die er offen vor sich auslegt.

Beas erster Wurf zeigt:



Sie hat 5 grüne Aliens gewürfelt, da sie aber nur maximal 4 Würfel setzen darf, verfällt ein grünes Alien. Chris dreht das Zahlenplättchen mit der 4 um.

Bea würfelt mit den verbleibenden 6 Würfeln:



Sie ist mit dem Wurf unzufrieden und entscheidet sich mit allen 6 Würfeln noch einmal zu würfeln. Chris dreht das Plättchen mit der 0 um.



Sie legt das grüne Alien ab. Der Schmuggel-Würfel zeigt ein niedrigeres Ergebnis an, als im Wurf davor – der Schmuggelversuch ist leider fehlgeschlagen und der Würfel kommt aus dem Spiel. Auch wenn er nicht gewertet wird, muss er trotzdem beim Umdrehen der Zahlenplättchen berücksichtigt werden. Chris dreht somit das Plättchen mit der 2 um.



Bea hat Glück, die Zahlen auf den Treibstoff-Würfeln ergeben in Summe 10, das ist die ideale Tankfüllung. Chris dreht das Plättchen mit der 3 um.

Bea würfelt und setzt das rote Alien in das Taxi. Chris dreht das verbleibende Plättchen mit der 1 um.



Dann folgt die Wertung:

Wertung

Das einzelne rote Alien wird als einziger Passagier seiner Art entfernt und nicht gewertet. Die 5 verbleibenden Passagiere der gleichen Art bringen 5 Punkte, die Treibstoff-Würfel ergeben den Faktor 4, für den fehlgeschlagenen Schmuggelversuch erhält sie leider keine Punkte. Sie möchte auch keine Space Coins einsetzen, um ihr Ergebnis zu verbessern.

Ihr Rundenergebnis ist daher:

$$5 \times 4 + 0 + 0 = \mathbf{20 \text{ Punkte}}$$

Chris ist nun am Zug.



Er hat im Laufe seines Zuges leider Pech, denn die Summe seiner Tankwürfel ist zu hoch und es kommt zu einem Fehlstart! Er hat diese Runde 0 Punkte erreicht.

Nachdem alle Spieler einmal am Zug waren, folgt die

Rundenwertung

Alle Ergebnisse dieser Runde werden verglichen und das schlechteste gestrichen. In diesem Fall ist das Chris.

Bea, mit dem höchsten Ergebnis, startet die nächste Runde. Nach 5 Runden endet das Spiel. Wer dann in Summe die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Wenn du zu „Space Taxi“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder an info@piatnik.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf 
facebook.com/PiatnikSpiele
instagram.com/Piatnik_Spiele