



Die Buka-Invasion

Die fantastische Spielwelt von Reiner Knizia für 2 Spieler ab 12 Jahren

Die Legende geht weiter

Während die Völker Blue Moons in ihren verzweifelten Kampf verstrickt sind, den Frieden in ihrer Welt wiederherzustellen, nutzen die seefahrenden Buka die Gelegenheit, eine Invasion in die Länder Blue Moons zu beginnen. Die mächtigen Buka-Familien haben sich verbündet, um mit ihren Schiffen an den westlichen Gestaden zu landen. Die Völker Blue Moons erkennen, dass ihre inneren Streitigkeiten sie dahin gebracht haben, ihre Welt an einen feindseligen Eindringling zu verlieren. Allen wird schnell klar, dass es jetzt nur zwei Möglichkeiten gibt: Einigung oder Untergang!

Das Spiel mit dem Buka-Set

Sie können mit dem vorsortierten Buka-Set gegen jedes Völkerset nach den normalen Spielregeln antreten. Mit den Buka werden zwei neue Spielelemente eingeführt: **Schiffe** und **Bluffen**.

Spielmaterial

Das Buka-Set enthält 31 neue Karten: Einen Anführer und 30 Spielkarten. Die Buka können als eigenes Set gegen jedes Völkerset gespielt werden. Alternativ können die Buka in sechs Familien zu jeweils fünf Karten aufgeteilt werden, um so die Völkersets zu verstärken. Natürlich können die Buka-Karten auch im Profispiel eingesetzt werden.

Schiffe

Ein Schiff stellt eine neue Art von EINFLUSS-Karten dar. Es handelt sich bei Schiffen um Aktionskarten, die in der Phase „Anführeraktion“ ausgelegt werden. Mit einem Schiff lassen sich drei Aktionen durchführen: Man kann ein Schiff auslegen, es beladen oder mit diesem anlanden. Manche Schiffe haben Sonderfunktionen.

Auslegen eines Schiffes

Man kann ein Schiff in der Phase „Anführeraktion“ anstelle einer Anführeraktion auslegen. Wird ein Schiff ausgelegt, wird dieses offen in den „Einfluss-

bereich“ an die Seite des Spielplans gelegt, die den „Anführern“ gegenüberliegt. Ein Schiff, das hier liegt, hat **keinen** Einfluss auf den aktuellen Kampf, es wird auch nach Beendigung eines Kampfes **nicht** abgelegt. Ein Spieler darf mehr als ein Schiff ausliegen haben. Beide Spieler können gleichzeitig Schiffe ausliegen haben.

So werden die Schiffe ausgelegt:

Platz für Schiff-Karten

Platz für Schiff-Karten



Beladen eines Schiffes

Ein Schiff wird in der Phase „VERSTÄRKUNG oder UNTERSTÜTZUNG“ beladen. Anstelle eine Unterstützung auszulegen, darf man eine Karte auf eins seiner Schiffe in seinem Einflussbereich laden. Darf man zu diesem Zeitpunkt keine Unterstützung auslegen, so darf man auch keine Karte auf ein Schiff laden. Darf man zusätzliche Unterstützungen auslegen, so darf man für jede erlaubte Unterstützung eine Karte auf ein Schiff laden. Wird mehr als eine Karte geladen, so dürfen diese auf mehrere Schiffe verteilt werden. Natürlich darf auch keine Verstärkung gelegt werden, wenn man ein Schiff belädt, es sei denn, man darf zusätzliche Verstärkungen auslegen. Darf man beliebig viele Unterstützungen auslegen, so darf man sowohl Schiffe beladen als auch Unterstützungen auslegen.

Es dürfen nur Charaktere, Verstärkungen und Unterstützungen auf Schiffe geladen werden. Karten werden offen auf Schiffe geladen. Eine auf ein Schiff geladene Karte zählt aber nicht als „ausgelegt“. Hat die Karte eine

Sonderfunktion, wird diese weder vorgelesen noch ausgeführt. Das Laden einer Karte wird auch nicht von Sonderfunktionen beeinflusst, die das allgemeine Auslegen von Karten betreffen - mit Ausnahme von Sonderfunktionen, die das Auslegen von Unterstützungen beeinflussen. Geladene Karten sind **nicht** „im Spiel“, sie haben also keine Auswirkung auf das Spielgeschehen und sind auch nicht von anderen Karten betroffen. Wird ein Schiff (z. B. durch eine Sonderfunktion) abgeworfen oder wieder auf die Hand genommen, so werden alle bereits auf dieses Schiff geladenen Karten abgeworfen.

Jedes Schiff hat eine **(Lade-)Kapazität**, welche die Höchstzahl an Karten angibt, die auf das Schiff geladen werden dürfen. Diese Kapazität kann unter keinen Umständen ignoriert werden.

Geladene Karten gehören **nicht** zu den Handkarten. Sollte ein Spieler nach dem Ende eines Kampfes weder Karten auf der Hand noch im Nachziehstapel haben, so endet das Spiel, auch wenn sich noch geladene Karten auf seinen Schiffen befinden.

Mit einem Schiff anlanden

In der Phase „Zugbeginn“ darf ein Spieler eins oder mehrere seiner Schiffe zusammen mit allen geladenen Karten aus seinem Einflussbereich entfernen und vor sich hinschieben. **Achtung:** Diese Karten dürfen nicht mit möglicherweise offen ausliegenden Handkarten vermischt werden! In dem Spielzug, in dem man mit Schiffen anlandet, darf man **keine** Charaktere, Unterstützungen oder Verstärkungen aus der Hand auslegen - außer die Sonderfunktion eines der Schiffe erlaubt dies ausdrücklich. Stattdessen legt man diese Karten in den entsprechenden Phasen von den angelandeten Schiffen aus, als hätte man sie auf der Hand. Das gilt auch für das Beladen weiterer Schiffe. Buka-Charaktere auf angelandeten Schiffen werden ausgelegt, als hätten sie ein FREI-Symbol.

Wichtig: Auch in einem Spielzug, in dem man Schiffe anlandet, darf man Karten aus der Hand auslegen, solange es keine Charaktere, Verstärkungen und Unterstützungen sind. Beispielsweise kann man durchaus eine Aktionskarte auslegen. Außerdem werden Aktionen wie das Abwerfen, Wiederauf-

nehmen und Nachziehen von Karten nicht durch das Anlanden von Schiffen beeinflusst. Bevor man dem Gegner in der Phase „Stärke ansagen“ seine Stärke mitteilt, werden sämtliche angelandeten Schiffe mitsamt allen jetzt noch darauf befindlichen Karten abgeworfen. Angelandete Schiffe werden auch abgeworfen, wenn man sich zurückzieht, darauf verzichtet, einen Kampf zu beginnen oder wenn der Zug aus anderen Gründen (vorzeitig) endet.

Bluffen



Einige Charaktere der Buka haben das FEUER-BLUFF-Symbol (gelb), das ERDE-BLUFF-Symbol (schwarz) oder das LEERER-BLUFF-Symbol (farblos). Diese Symbole werden BLUFF-Symbole genannt.

Ein Spieler darf eine Karte mit einem BLUFF-Symbol verdeckt in seinen Unterstützungsbereich legen. Die Karte wird dem Gegner dabei nicht gezeigt. Das Legen dieser Karte gilt als Auslegen einer Unterstützung. Eine so ausgelegte Karte wird Bluff-Karte genannt, sie zählt als aktive Unterstützung -

mit folgender Ausnahme: Zieht der Gegner sich zurück, so werden Bluff-Karten nicht mitgezählt, wenn es darum geht, ob der Spieler 6 oder mehr Karten in seinem Kampf- und Unterstützungsbereich ausliegen hat, um einen zusätzlichen Drachen zu gewinnen. Eine verdeckt ausgelegte Bluff-Karte wird behandelt, als hätte sie ein BLUFF-Symbol, aber keine Sonderfunktion. Ein Spieler darf sich seine in seinem Unterstützungsbereich verdeckt ausliegenden Bluff-Karten jederzeit anschauen.

Alle ausgelegten Bluff-Karten werden behandelt, als hätten sie in dem Element, in welchem der Kampf ausgetragen wird, einen aufgedruckten Kampfwert von 2. Im jeweils anderen Element haben Bluff-Karten einen Kampfwert von 0. Wechselt das Element während des laufenden Kampfes, so wechseln entsprechend auch die Bluff-Karten ihre Kampfwerte. Nach dem Ansagen der Stärke kann der Gegner gegenüber dem am Zug befindlichen Spieler die Aufforderung „Farbe bekennen“ aussprechen, wenn der Spieler verdeckt liegende Bluff-Karten hat. Dann passiert Folgendes:

- Alle verdeckt liegenden Bluff-Karten dieses Spielers werden aufgedeckt.
- Haben **alle** so aufgedeckten Bluff-Karten das passende BLUFF-Symbol, gewinnt der Spieler, der am Zug ist, einen Drachen. Sollte aber auch nur eine dieser Bluff-Karten kein zum derzeit gültigen Element passendes BLUFF-Symbol aufweisen, so gewinnt der Gegner einen Drachen. Diese Drachengewinne stehen nicht in Zusammenhang mit dem Rückzug eines der beiden Spieler und die Anzahl der so gewonnenen Drachen kann nicht durch Sonderfunktionen verändert werden.
- Zusätzlich muss sich der Spieler sofort zurückziehen, sollte eine der so aufgedeckten Bluff-Karten kein passendes BLUFF-Symbol aufweisen. Hier gelten nun natürlich alle üblichen Bedingungen für den Drachengewinn bei Rückzug eines Spielers. Ein auf diese Weise erzwungener Rückzug bringt dem Spieler, der sich nicht am Zug befindet, also wenigstens zwei Drachen: Einen Drachen für den misslungenen Bluff und einen Drachen für den Rückzug.
- Haben alle aufgedeckten Bluff-Karten das passende BLUFF-Symbol, werden alle diese Bluff-Karten abgeworfen und der Kampf geht weiter. Da das

Aufdecken der Bluff-Karten erst nach der Ansage der Stärke erfolgt, gilt die Stärke des Gegners auf jeden Fall als erreicht, auch wenn nach Abwurf der Bluff-Karten die Stärke des Spielers niedriger ist als die des Gegners. Der Gegner muss in seinem nächsten Zug aber wie üblich nur die jetzt noch aktuelle Stärke erreichen.

Wenn eine Sonderfunktion **Karten mit Symbolen ignoriert**, so werden auch Bluff-Karten ignoriert. Werden Bluff-Karten ignoriert, zählen sie nicht mit, man kann auch keine weiteren Bluff-Karten auslegen und der Gegner kann nicht fordern, dass der Spieler „Farbe bekennen“ muss. Wenn eine Sonderfunktion **Symbole ignoriert**, schließt das auch das BLUFF-Symbol mit ein. Bereits ausgelegte Bluff-Karten bleiben Bluff-Karten und behalten auch ihren Kampfwert von 2 im aktuellen Element. Es ist aber nicht möglich, weitere Bluff-Karten auszulegen. Erhält ein Spieler die Aufforderung „Farbe bekennen“, während die BLUFF-Symbole ignoriert werden, dann haben die Bluff-Karten **kein** BLUFF-Symbol im aktuellen Element.

In der Phase „Zugbeginn“ darf der Spieler sich entscheiden, einige oder alle seiner verdeckten Bluff-Karten abzuwerfen. Dabei können auch ignorierte Bluff-Karten oder Bluff-Karten, deren Symbole ignoriert werden, abgeworfen werden.

Verdeckt liegende Bluff-Karten, die freiwillig oder am Ende eines Kampfes abgeworfen werden, müssen dem Gegner gezeigt werden, bevor sie auf den Abwurfstapel gelegt werden.

Hinweise

Sobald die B/P-Charaktere (Bruderschaft der Piraten) einmal im Spiel sind, werden sie behandelt, als hätten sie kein FREI-Symbol mehr, ganz egal wie sie ins Spiel gekommen sind und egal, ob ihre Bedingung, als FREI-Karte zu gelten, erfüllt ist oder nicht.

Der „Geist des alten Goo Laa“ ist ein Buka-Charakter. Hinsichtlich des Elementwechsels gelten dieselben Regeln wie für die Mutanten.

Die Familien der Buka

Das Buka-Set besteht aus 30 Karten, die in sechs Familien zu je fünf Karten unterteilt sind. Die Zugehörigkeit der Familien wird durch Ba - Bf auf den Karten gekennzeichnet. Wenn Sie mit den Buka-Familien spielen, wählen beide Spieler je eine der sechs Familien aus und mischen diese fünf Karten in das eigene Völkerset.



Der Autor: Reiner Knizia gehört weltweit zu den bekanntesten und vielseitigsten Spieleautoren. Im KOSMOS Verlag sind u. a. folgende seiner Spiele erschienen: „Blue Moon City“, „Einfach Genial“, „Lost Cities“, „Sudoku“, „Der Herr der Ringe“.

Für die Mitwirkung bei der Entwicklung von „Blue Moon: Die Buka-Invasion“ gilt der besondere Dank des Autors Chris Dearlove für seine zahlreichen Beiträge. Für ihre Beiträge zur Hintergrundgeschichte dankt der Autor Frank Rehfeld und Kevin Jacklin. Der Autor dankt außerdem allen Testspielern, insbesondere Jon Blackwell, Martin Higham und Mario Ludwig.

Illustrationen: Steve Prescott

Art Direction und Gestaltung: Imelda und Franz Vohwinkel

Redaktion: TM-Spiele

Art.-Nr: 690991



KOSMOS

© 2006 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
e-mail: bluemoon@kosmos.de
www.blue-moon-games.com
www.kosmos.de