



Auf dem Planeten Znorf leben die UWOs (unidentified walking objects). Es gibt zwei Arten von UWOs, die Gnorfen und die Pnorfen. Beide Arten können morfen. Die Gnorfen denken, dass die Pnorfen ein Haufen hässlicher Geschöpfe sind. Die Pnorfen denken das gleiche von den Gnorfen. Das bedeutet Krieg!

ZIEL

Versuch mit deiner Armee aus Gnorfen oder Pnorfen alle UWOs deines Gegners zu erledigen.

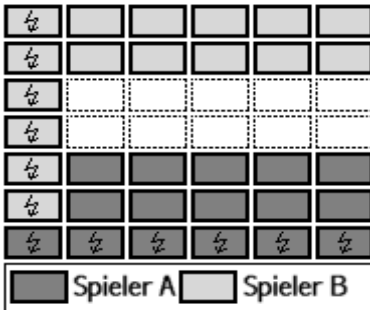
SPIELMATERIAL

40 Gnorfkarten (grün)

40 Pnorfkarten (lila)

6 Gnorf Energiekarten (grün)

6 Pnorf Energiekarten (lila)



ANFANG DES SPIELES

Hier ist die Anfangsaufstellung gezeigt. Beide Spieler wählen ihre Farbe. Spieler A stellt seine 6 Energiekarten horizontal zu sich auf. Spieler B stellt seine Energiekarten vertikal auf, sodass ein Spielfeld von 5x6 Feldern entsteht. Beide Spieler stellen auf die ersten zwei Reihen des Spielfelds 10 UWOs, die mit den Fäuste nach oben zeigen. Die Spieler nehmen ihre restlichen UWOs, mischen sie und legen sie in einem verdeckten Stapel vor sich auf. Die Spieler nehmen die 3 oberste Karten in die Hand. Die Gnorfen fangen an.

VERLAUF DES SPIELES

Die Spieler spielen reihum. Ein Zug besteht aus dem Spielen **einer UWOkarte (morfen)** und dem Ausführen **einer Aktion**. Die Folge ist willkürlich. Man darf auch nur morfen, oder nur eine Aktion ausführen oder passen. Am Ende des Zuges ergänzt man die Karten in der Hand auf 3.

MORFEN

- Der Spieler legt eine UWO-Karte aus der Hand auf eine eigene Karte im Spielfeld. Das bedeutet **morfen**. Der UWO nimmt dann eine andere Gestalt an und hat neue Möglichkeiten. UWOs können während des Spieles so oft wie gewünscht gemorft werden. Ein UWO kann also auf einem ganzen Haufen UWO-karten liegen. Spieler können UWOs während des eigenen Zuges oder während eines Angriffs morfen. Wenn man während des **eigenen Zuges** morft, darf der UWO während des gleiches Zuges laufen aber nicht angreifen.
- Statt zu morfen darf man auch eine UWO-Karte aus der Hand unter den Haufen legen und dafür eine neue Karte in die Hand nehmen. Etwaige Aktionen muss man davor ausgeführt haben.

AKTIONEN

Mögliche Aktionen sind **Laufen** oder **Angreifen**.

1. **Laufen**: Man versetzt einen UWO horizontal oder vertikal auf ein anderes Feld.

2a. **Angreifen**: Man versucht einen gegnerischen UWO zu treffen. Man kann nur UWOs treffen die horizontal oder vertikal vom angreifenden UWO stehen. Es dürfen sich keine anderen UWOs zwischen Angreifer und Angegriffenem befinden. Wenn man trifft, wird der angegriffene UWO aus dem Spiel entfernt.

b. Der Gegner darf sich **gegen einen Angriff verteidigen**, indem er entweder **morft** oder eine **Daneben-Karte** spielt. Wenn ein UWO während eines Angriffs morft, darf er nur in eine Gestalt morfen, die ihn gegen den Angreifer schützt.

c. Jeder Spieler hat 9 Daneben-Karten mit bückenden UWOs. Wenn man diese Karte während eines Angriffs spielt, scheitert der Angriff. Die Daneben-Karte kostet keine Energie. Die Daneben-Karte wird nach dem Gebrauch aus dem Spiel entfernt.

d. Wenn eine Verteidigung gelingt, darf der Verteidiger gleich den angreifenden UWO **zurück angreifen**. Wenn diesem Angriff ausgewichen wird, kann wieder zurück angegriffen werden, usw. Das Duell hört auf wenn einer der Spieler nicht mehr angreift oder wenn einer der zwei UWOs eliminiert ist. Das gesammtes Duell findet während des Zuges des Spielers statt, der angefangen hat anzugreifen.

e. Manchmal gehen UWOs während eines Angriffs k.o. (siehe spezielle UWO-Karten). Das heißt, dass der UWO zeitweilig seine Beschützung verliert und nicht mehr morfen, laufen, angreifen oder eine Daneben-Karte spielen kann. Jeder Angriff auf ihn ist jetzt fatal. Um zu zeigen daß ein UWO k.o. ist, dreht man die Karte um ein Viertel oder legt eine Münze darauf.

DIE UWO-KARTE



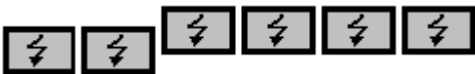
Es gibt unterschiedliche UWOs. Alle UWO-Karten stellen ein Schema dar. Der **Fuss** bezieht sich auf die Aktion 'Laufen'. schwarze 1 hinter dem Fuss bedeutet, dass dieser UWO in Reihe 1 Fach horizontal of vertikal laufen darf.

Die **Bazooka** bezieht sich auf die Aktion 'Angreifen'. Die sch hinter der Bazooka bedeutet, dass dieser UWO nur UWOs kann, die 1 Fach horizontal oder vertikal von ihm entfernt rote Zahlen geben die **Energiepunkte** an, die man für die j. Aktion zahlen muss.

Neben dem **Schild** sind alle Arten von UWOs gezeigt, gegen die dieser UWO beschützt ist. Das sind die Gegner die ihn nicht treffen können.

ENERGIE

Spieler zahlen **immer** Energie um zu **morfen** und **Aktionen** auszuführen. Morfen kostet 1 Energiepunkt. Wieviele Energiepunkte man für eine Aktion zahlen muss, ist auf der UWO-Karte angegeben und ist für jeden UWO anders. Spieler zahlen die benötigte Energie immer bevor sie eine Aktion ausführen. Das machen sie, indem sie die Anzahl benötigter Energiekarten ein Stück aus der Reihe schieben. Wenn man zum Beispiel 2 Energiepunkte bezahlt, sieht das so aus:



Spieler zahlen in jedem Zug Energie. Auch wenn ein Spieler keine Aktionen ausführt, muss er 1 Energiepunkt zahlen.

Wenn die Energie eines Spielers verbraucht ist, darf der Gegner weiterspielen bis auch seine Energie verbraucht ist. Es kann sein, dass er jetzt einige Züge nacheinander spielen darf. Der anderer Spieler kann jetzt nur noch Daneben-Karten spielen und darf seine Hand nicht auffüllen.

Wenn alle Energie verbraucht ist, bekommen beide Spieler ihre Energie zurück und der Spieler, dessen Energie zuerst verbraucht war, beginnt zu spielen.

Wenn ein Spieler denkt, dass zu wenig Energie übrig ist, um noch was zu machen, darf er auch seine Energie verbrauchen ohne Aktionen auszuführen.

ENDE DES SPIELES

Erst wenn ein Spieler die gesamte gegnerische Armee eliminiert hat, hat er gewonnen. Wenn der Zughaufen eines Spielers alle ist, spielt er einfach mit den Karten in der Hand und den Karten die er im Spielfeld liegen hat weiter. Auch wenn ein Spieler keine Karten mehr in der Hand hat, geht das Spiel weiter.

SPEZIELLE UWO-KARTEN

Es gibt 3 spezielle UWO-Karten mit außergewöhnlichen Regeln. Auf diesen Karten ist ein rotes Ausrufzeichen abgebildet.



BAZOOKA UWO:

Der Bazooka UWO ist besonders kräftig. Leider ist die Bazooka eine große gefährliche Waffe. Jedesmal wenn **dein** UWO mit der Bazooka geschossen hat, ist er **bis ans Ende deines nächsten Zuges k.o.**



UWO REITER:

UWO Reiter reiten Vlorfs. Vlorfs sind dafür berüchtigt dass sie mit ihren großen Füßen jeden platttrampeln, der ihnen in den Weg kommt. Ein UWO Reiter darf über Gegner laufen, aber muss auf einem leeren Feld ankommen. Er darf maximal 3 Felder laufen. Das kostet immer 2 Energiepunkte. Er muß nicht in einer geraden Linien laufen, darf aber nicht diagonal laufen. Die Opfer **deines** UWO Reiters sind **bis ans Ende deines nächsten Zuges k.o.** Falls ein Reiter über einen UWO läuft der schon k.o. ist, geht er erneut k.o. UWO Reiter können nicht 'angreifen' und können deshalb während

eines Duells nur einem Angriff entweichen (Daneben-Karte). Ansonsten ist es nicht möglich etwas zu erwidern. Daneben-Karten des Gegners funktionieren bei diesem UWO nicht. Ein UWO Reiter kann keinen Bazooka UWO niedertrampeln. Auch darf ein UWO Reiter nicht über befreundete UWOs laufen.



DYNAMIT UWO:

Wenn Dynamit UWO angreift, dann sprengt er sich selber und alle UWOs die auf den 8 Felder um ihn stehen. Er kann also nur einmal angreifen. Ein Dynamit UWO darf im Gegensatz zu den anderen UWOs gleich nach dem Morfen angreifen, vorausgesetzt man ist während dieses Zuges noch nicht gelaufen. Daneben-Karten funktionieren bei Dynamit UWOs nicht.

TIPP FÜR DAS ERSTE SPIEL:

Spiel das erste Spiel mit 8 UWOs statt 10! Auf diese Weise kann man sich mit den Regeln und Möglichkeiten besser bekannt machen. Lass die UWOs auf den Ecken der Anfangsaufstellung weg.

Fragen zu den Regeln? Schick einen Email an: info@elveneargames.nl oder besuche: www.elveneargames.nl

UWO ist erdacht von Thomas Jansen

Design: Bjorn Scholten

Illustrationen: Thomas Jansen

Übersetzung: Anne-marie Brouwer, Karin Pilz



©2004 Elven Ear Games