# MOSQUITOZZZ

## Spielmaterial

Das Spiel enthält

**110 Karten**
- 4 Startsets zu je 10 Karten, bestehend aus 8 Spielkarten, 1 Charakter und 1 Übersichtskarte. Jedes Set hat eines der rechts stehenden vier Symbole.

- 1 Set Erfahrungskarten bestehend aus 32 Spielkarten & 1 Erläuterungskarte. Die Karten dieses Sets sind erkennbar an dem Symbol rechts.

- 1 Set Schwarmkarten bestehend aus 24 Spielkarten & 1 Erläuterungskarte. Die Karten dieses Sets sind erkennbar an dem Symbol rechts.

- 1 Set Schwarm-Zusatzkarten bestehend aus 10 Spielkarten & 1 Erläuterungskarte. Diese Karten werden nur beim Spiel mit der kooperativen Variante benötigt. Du erkennst diese Karten an dem Symbol rechts.

- 1 Lampenkarte

**40 Blutstropfen** in Form von roten Holzkuben.

**15 Mosquitos** in Form von roten Holzscheiben, die beidseitig mit einem Sticker beklebt werden.

## Vor dem ersten Spiel

Bevor es losgehen kann, musst Du die Mosquitomarker vorbereiten:

Klebe auf jede der roten Holzscheiben einen Sticker mit einem lebenden Mosquito.

Danach klebe auf die Rückseite jeder Holzscheibe das Bild von einem erschlagenen Mosquito.

## Spielvorbereitung

Falls die Karten nicht sortiert sind, müssen sie zunächst gemäß ihres Set-Symbols sortiert werden (siehe Spielmaterial).
Die Spieler müssen sich entscheiden, ob sie **gegeneinander** (Standardspiel) oder **miteinander** (kooperative Variante) spielen wollen. Hier wird zunächst das Standardspiel beschrieben. Im Anschluss findest Du die Regeln für die kooperative Variante.

Jeder Spieler wählt ein Startset aus. Die Karte mit dem Charakter legt er vor sich ab, wahlweise mit der weiblichen oder männlichen Seite nach oben. Die Übersichtskarte wird unterhalb des Charakters platziert. Dann sucht jeder eine **Flache Hand** aus dem Set und legt sie beiseite. Die restlichen Karten des Sets werden gemischt und verdeckt als Nachziehstapel links neben dem Charakter abgelegt.
Anschließend füllen die Spieler den Blutvorrat ihrer Charaktere (oberhalb des Kopfs) mit 10 Blutstropfen auf. Überzählige Blutstropfen werden im Spiel nicht benötigt.

Die Erläuterungskarte des Schwarmkarten-Sets wird für alle gut erreichbar an den Rand der Spielfläche ausgelegt. Die restlichen Karten des Sets werden gemischt und verdeckt neben die Erläuterungskarte gelegt.
Die **Schwarm-Zusatzkarten** werden für das **Standardspiel nicht benötigt**.

Die Erläuterungskarte des Erfahrungskarten-Sets wird für alle gut erreichbar an den gegenüber liegenden Rand der Spielfläche ausgelegt. Die restlichen Karten des Sets werden gemischt und kommen verdeckt neben die Erläuterungskarte.
Die 3 obersten Karten des Erfahrungsstapels werden aufgedeckt und unterhalb vom Stapel platziert.

Jeder Spieler zieht **4 Karten** von seinem Nachziehstapel verdeckt auf die Hand und ergänzt seine Handkarten mit der **Flachen Hand**, die er zuvor beiseite gelegt hatte.

Beim ersten Spiel wird der Spieler, der zuletzt von einer Mücke gestochen wurde, Startspieler. Bei weiteren Spielen beginnt der Spieler, der das letzte Spiel gewonnen hat.
Der Startspieler erhält die **Lampe** und legt diese vor sich ab.

## Worum geht es?

Jeder Spieler muss sich, wenn er die Lampe hat, gegen einen Schwarm Mosquitos, der sein Blut trinken will, verteidigen. Am Ende gewinnt der Spieler, der noch das meiste Blut in seinem Blutvorrat hat.

**Allgemeine Regeln zum Blut**

Blut, das von den Mosquitos getrunken wird, kommt auf einen freien Platz auf dem Tisch, den alle Spieler gut erreichen können, dies ist die „Blutbank“. Ein Spieler kann **maximal 10 Blutstropfen** besitzen. Er kann auch durch blaue Karten nicht mehr Blut bekommen.

## Spielablauf

Ein Spielzug besteht aus mehreren Phasen (A bis D), die nacheinander ausgeführt werden, bevor der nächste aktive Spieler am Zug ist.
Der Spieler mit der **Lampe** ist der aktive Spieler.

### A Schwarmwachstum

1. **Alle Spieler** müssen eine **beliebige Karte** von ihrer Hand **verdeckt vor sich ausspielen**. Haben sich alle Spieler entschieden, werden die Karten aufgedeckt. Rote Karten mit Mosquitos werden sofort als Teil des angreifenden Mosquitoschwarms in die Tischmitte gelegt. Alle anderen Karten bleiben zunächst vor den Spielern liegen und können in Phase B vom aktiven Spieler verwendet werden.

2. Danach deckt der aktive Spieler die **oberste Karte des Schwarmstapels** auf und legt diese als Verstärkung zusätzlich **in den Mosquitoschwarm**.
Im Schwarmstapel sind neben den roten Mosquitokarten auch orange Karten enthalten, welche die Wirkung des Angriffs beeinflussen. Die Wirkung ist grob auf den Karten beschrieben und detailliert in der Kartenbeschreibung am Ende der Regel. Orange Karten zählen selbst nicht als Mosquitos und können nur zusammen mit den roten Mosquitokarten eines Schwarms wirken.

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass nach dem Aufdecken der Schwarmkarte kein Mosquito im Schwarm liegt, werden solange weitere Karten vom Schwarmstapel aufgedeckt, bis sich mindestens ein Mosquito im Schwarm befindet.

## B Verteidigung

Um sich gegen die Mosquitos zu wehren, darf der aktive Spieler nun beliebig viele Karten, die in Phase A ausgespielt wurden, und auch beliebig viele weitere Karten aus seiner Hand verwenden.
Karten mit einem Ausrufezeichen kommen nach der Verwendung aus dem Spiel.
Alle anderen Karten kommen nach der Verwendung auf den Ablagestapel des Spielers, der die Karte gespielt hat.
Beim Verwenden der Karten ist grundsätzlich folgende Reihenfolge zu beachten:

1. **Zunächst** dürfen **nur** blaue Karten verwendet werden. Der aktive Spieler kann frei wählen, in welcher Reihenfolge er die blauen Karten ausführt.

2. Wenn der Spieler keine blauen Karten mehr hat oder keine mehr verwenden will, kann er **grüne Karten** verwenden. Das Abwehrsymbol (durchgestrichener Mosquito) zeigt, wie viele Mosquitos er mit der Karte abwehren kann. **Sobald eine grüne Karte** verwendet wurde, dürfen **keine** blauen Karten mehr verwendet werden. Der aktive Spieler kann frei wählen, in welcher Reihenfolge er die grünen Karten ausführt, mit einer Ausnahme:
**Sobald eine Flache Hand** ausgeführt wird, dürfen danach **nur noch weitere Karten Flache Hand** verwendet werden.

**Merke: Die Flache Hand ist immer das letzte Mittel.**

Sobald der aktive Spieler keine **Flache Hand** mehr hat oder keine mehr spielen will, ist die Verteidigungs-Phase beendet. Alle Karten, die in Phase A ausgespielt und noch nicht verwendet wurden, kommen jetzt auf die Ablagestapel der Spieler, die sie ausgespielt haben.

## C Stichanalyse

1. Für jeden **nicht abgewehrten Mosquito** muss der Spieler **einen Blutstropfen** aus seinem Vorrat in die allgemeine Blutbank geben.

2. Alle abgewehrten **Mosquitokarten kommen auf den Ablagestapel** des aktiven Spielers. Konnten die Mosquitos einer Karte nur teilweise abgewehrt werden, dann verbleibt diese Karte im Mosquitoschwarm.

3. Der aktive Spieler legt **alle Mosquitokarten von seiner Hand** in den Mosquitoschwarm.

4. Der Spieler sammelt nun Erfahrung aus dem Angriff, indem er sich 1 der 3 offen ausliegenden **Erfahrungskarten aussucht und auf seinen Ablagestapel legt**. Anschließend wird die Auslage der Erfahrungskarten wieder auf 3 Karten ergänzt, indem vom Erfahrungsstapel 1 neue Karte gezogen wird.

## D Verschnaufen

1. Der aktive Spieler nimmt die **Lampe** und gibt sie einem **anderen Spieler seiner Wahl**. Dies ist der nächste aktive Spieler.

Sonderregel beim Spiel zu zweit: Die Spieler dürfen nach Weitergabe der **Lampe** 1 Handkarte auf ihren Ablagestapel legen.

2. Alle Spieler **ziehen** nun so viele Karten von ihrem Nachziehstapel, bis sie wieder **5 Karten auf der Hand** haben. Sind nicht ausreichend Karten im eigenen Nachziehstapel vorhanden, nimmt der Spieler erst die restlichen Karten des Nachziehstapels auf die Hand, mischt dann seinen Ablagestapel, legt diesen als neuen Nachziehstapel bereit und zieht die fehlenden Karten auf die Hand nach.

# Spielende & Gewinner

Das Spiel endet **sofort**, sobald einer der folgenden Fälle eintritt:

**In Phase A**:
Der Schwarmstapel ist leer, wenn eine Karte von ihm nachgezogen werden muss.

**In Phase C**:
Ein Spieler verliert seinen letzten Blutstropfen.

Der Spieler, der am Spielende das **meiste Blut** in seinem Vorrat hat, ist der **Gewinner**.
Bei **Gleichstand** führen die betreffenden Spieler ein **Stechen** durch. Das heißt jeder von ihnen nimmt **10 Mosquitomarker** und führt mit diesen die **Aktion Flache Hand** aus. Wer jetzt die meisten Mosquitos abgewehrt hat gewinnt. Besteht immer noch ein Gleichstand, wird das Stechen zwischen den beteiligten Spielern wiederholt.

# Kooperative Variante

Mosquitozzz kann auch kooperativ gespielt werden. In dieser Variante versuchen die Spieler das Spiel gemeinsam zu **gewinnen**, indem sie den **gesamten Mosquitostapel durchspielen**. Sie **verlieren** das Spiel, sobald **ein Spieler all sein Blut** verloren hat.

**Änderungen in der Spielvorbereitung:**
Das **Mosquitonetz** muss aus dem Erfahrungsstapel aussortiert werden.
Außerdem unterscheidet die kooperative Variante 3 Schwierigkeitsgrade, welche durch die Zusammenstellung des Schwarmstapels umgesetzt werden. Hierfür stehen 10 Schwarm-Zusatzkarten zur Verfügung, welche alle mit dem Symbol rechts markiert sind.
Die Tabelle zeigt, welche Zusatzkarten verwendet werden:

| **Hinterhalt:** | **Rebellion:** | **Kamikaze:** |
|---|---|---|
| keine | 2 x **Alarm**<br>1 x **Invasion**<br>1 x **Apokalypse**<br>1 x **Resistent** | 4 x **Alarm**<br>2 x **Invasion**<br>2 x **Apokalypse**<br>1 x **Resistent**<br>1 x **Infektiös** |

Im kooperativen Spiel ist die Anzahl der Handkarten von der Anzahl der Spieler abhängig:

**2 / 3 / 4 Spieler - 6 / 5 / 4 Handkarten**

Die Spieler füllen ihre Handkarten zu Beginn des Spieles und am Ende von Phase D auf die hier genannte Handkartenzahl auf.

## Änderungen im Spielablauf

### A Schwarmwachstum

1. Alle Spieler können sich abstimmen bevor sie eine Karte verdeckt vor sich ausspielen.

Hinweis: Die Absprachen sollten allgemein bleiben und keine genauen Hinweise auf die Handkarten der Mitspieler enthalten.

### D Verschnaufen

1. Die Spieler dürfen sich absprechen wer die **Lampe** bekommen soll und somit als nächstes vom Mosquitoschwarm attackiert wird.
Die Sonderregel für das Spiel zu zweit wird in der kooperativen Variante nicht angewendet.

# Die Karten (Farben & Symbole)

### Rote Karten = Mosquitokarten

Die **Anzahl der Mosquitosymbole** in den Ecken gibt die **Anzahl der Mosquitos** an, die diese Karte ins Spiel bringt (z.B. Attacke: 1 Mosquito, Apokalypse: 5 Mosquitos). Sobald eine Mosquitokarte offen in den Schwarm in der Tischmitte gelegt wird, zählt die Anzahl ihrer Mosquitos zur Menge der Mosquitos im Schwarm hinzu. **Auf der Hand** eines Spielers haben **Mosquitokarten keine Funktion**.

### Orange Karten = besondere Schwarmkarten

Diese Karten gelten gewöhnlich nur für einen Spielzug. Sie sind deswegen mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet. !
Eine Ausnahme liegt vor, wenn der Schwarm mit einem **Mosquitonetz** umgeleitet wurde.

**Infektiös**: Liegt diese Karte im Schwarm und der Spieler kann nicht alle Mosquitos abwehren, dann muss er diese Karte vor sich ablegen und in jeder Phase C einen **zusätzlichen Blutstropfen** abgeben. Die Karte bleibt solange vor dem Spieler liegen, bis er eine **Medizin** spielen kann. Konnte der **Schwarm**, in dem diese Karte enthalten ist, **komplett abgewehrt** werden, kommt die **Karte aus dem Spiel.**
Jeder Spieler kann nur eine Karte **Infektiös** vor sich liegen haben. Würde ein Spieler eine weitere Karte **Infektiös** erhalten, kommt diese stattdessen aus dem Spiel.

**Resistent**: Liegt diese Karte im Schwarm, dann darf der Spieler zum **Abwehren** der Mosquitos **nur** die **Flache Hand** verwenden.
Die Karte kommt nach dem Abhandeln der Phase B aus dem Spiel.

**Alpha-**, **Beta-** oder **Gamma-Mosquito**: Liegt eine dieser Karten im Schwarm, so verändert sich die Position der **Lampe**. Je nach Karte gibt es hierfür 3 Möglichkeiten:

**Alpha-Mosquito**: Der bisherige aktive Spieler bekommt die **Lampe** wieder zurück. Dieser führt somit einen weiteren Spielzug aus.

**Beta-Mosquito**: Die **Lampe** wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergeben.

**Gamma-Mosquito**: Die **Lampe** wird an den nächsten Spieler gegen den Uhrzeigersinn weitergeben.

Nachdem die **Lampe** weitergegeben wurde, kommt die jeweilige Karte aus dem Spiel.

**Alarm**: Liegt diese Karte im Schwarm, dann muss der Spieler **2 weitere Karten** vom Schwarmstapel **aufdecken**. Wird ein weiterer **Alarm** aufgedeckt, dann wird auch dieser ausgeführt. Der **Alarm** kommt anschließend aus dem Spiel.

### Grüne Karten = Abwehrkarten

Mit jedem Schutzsymbol, das in den Ecken abgebildet ist, kann in Phase B genau ein Mosquito im Schwarm abgewehrt werden.

Die **Flache Hand** ist eine besondere Abwehrkarte. Sie bewirkt, dass der Spieler so viele Mosquitomarker in die Hand nimmt, wie noch nicht abgewehrte Mosquitos im Schwarm liegen.
Der Spieler bildet mit beiden Händen einen Hohlraum, schüttelt die Mosquitomarker darin und schlägt sie dann auf den Tisch, um möglichst viele Mosquitos zu erschlagen. Der Schwarm wird durch die **Flache Hand** um so viele Mosquitos reduziert, wie Mosquitomarker „erschlagene Mücken" zeigen.

Hinweis: Falls mit einer **Flachen Hand** mehr Mosquitos abgewehrt werden müssten, als Mosquitomarker im Spiel enthalten sind, werden einfach mehrere Schläge durchgeführt.

### Blaue Karten = Karten mit besonderer Wirkung

**Blutbildung**: Der Spieler darf **1 Blutstropfen** aus der Blutbank in seinen Vorrat legen.

**Stichsalbe**: Der Spieler darf **3 Blutstropfen** aus der Blutbank in seinen eigenen Vorrat legen. Es ist auch erlaubt sich nur 2 oder 1 Blutstropfen zu nehmen.

**Medizin**: Der Spieler darf entweder die Karte **Infektiös**, wenn diese vor ihm ausliegt, aus dem Spiel entfernen oder **1 Blutstropfen** aus der Blutbank in seinen eigenen Vorrat legen.

**Mosquitonetz**: Diese Karte bewirkt, dass der Mosquitoschwarm nicht abgewehrt werden muss. Andere blaue Karten können zuvor aber noch angewendet werden. Beim **Mosquitonetz** wird die **Lampe** sofort an einen beliebigen Mitspieler weitergegeben. Der neue aktive Spieler beginnt seinen Spielzug mit Phase B.

# Beispiel eines Spielzugs

Caro, Stefan und Chris spielen gerade eine Runde Mosquitozzz. Chris ist der aktive Spieler, da er die **Lampe** vor sich liegen hat. Der Mosquitoschwarm besteht aus 3 Karten mit einer Gesamtstärke von 4.

Chris' Spielbereich

Mosquitoschwarm

Nachziehstapel

Charakter

Ablagestapel

Chris' Handkarten

## A Schwarmwachstum

Alle Spieler müssen sich entscheiden, welche Karte sie jetzt auslegen wollen. Chris entschließt sich sein **Mosquitospray** auszuspielen. Stefan entscheidet sich für den **Fliegerangriff** und Caro für eine **Duftkerze**, da sie keine Mosquitokarten auf der Hand hat.

Nun werden alle gerade ausgespielten Karten aufgedeckt und Stefans **Fliegerangriff** wird in den Schwarm gelegt. Danach wird noch die oberste Karte des Schwarmstapels aufgedeckt. Es handelt sich um die Karte **Überfall**. Der Schwarm hat nun eine Stärke von 9.

Chris' Karte

Caros Karte

Mosquitoschwarm

## B Verteidigung

Zuerst spielt Chris eine **Blutbildung** und erhöht somit seinen Blutvorrat von 6 auf 7 Blutstropfen. Danach nutzt er sein **Mosquitospray** und die **Duftkerze** von Caro, die ja aus Phase A schon offen auf dem Tisch liegen. Damit reduziert er den Angriff von 9 auf 6. Nun legt er eine **Flache Hand**. Daraufhin nimmt Chris 6 Mosquitomarker zwischen die Hände, schüttelt sie und schlägt sie auf den Tisch:

Jetzt hat Chris alle bis auf 2 Mosquitos abgewehrt. Er entschließt sich die 2. Karte **Flache Hand** für seinen nächsten Zug auf der Hand zu behalten.

Nun legt Caro ihre **Duftkerze** auf ihren Ablagestapel. Das selbe macht Chris mit seiner **Blutbildung**, dem **Mosquitospray** und der **Flachen Hand**.

## C Stichanalyse

Als erstes legt Chris 2 seiner Blutstropfen in den allgemeinen Vorrat:

Danach legt er die 2 **Fliegerangriffe** und den **Überfall** auf seinen Ablagestapel. Die 2 **Attacken** verbleiben im Mosquitoschwarm.

Dann muss Chris den **Fliegerangriff** von seiner Hand in den Schwarm legen.

Schließlich wählt Chris das **Mosquitonetz** aus der Erfahrungsauslage und legt es auf seinen Ablagestapel.

## D Verschnaufen

Der Mosquitoschwarm soll als nächstes Stefan angreifen. Daher gibt Chris Stefan die Karte **Lampe**.

Zum Schluss ziehen alle Spieler auf 5 Karten nach. Da auf seinem Nachziehstapel nur noch 2 Karten liegen, zieht er zunächst diese beiden Karten, mischt dann seinen Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Dann zieht Chris zwei weitere Karten.

Chris' Handkarten

Stefan ist nun der neue aktive Spieler und führt jetzt seinen Spielzug aus.

**Bonusmaterial**:
www.sphinx-spieleverlag.de/biologische-reihe/mosquitozzz

Ein herzliches Dankeschön an alle Tester für die Geduld und die konstruktive Kritik!

**Autoren**: Stefan Bürger, Christopher Mann
**Illustrationen**: Johannes Rost
**Redaktion**: Henning Poehl
© Copyright Sphinx Spiele 2018