



SP4X

Et 4X rumeventyr
baseret på SortePer

Af
Morten
Brøsted

SP4X

Kolonisationsskibet SP4X er netop landet på dets destination, planeten Blk_pt_4x. Den oprindelige plan var at de fire genetisk modificerede mennesketyper skulle stå for hver del af den opgave, det er, at bygge en ny civilisation, men noget gik galt. Måske var det AI'en som såede den oprindelige kim til splid, måske var det bare ond ambition.

Nu kæmper de fire fraktioner om hvem der kan præge den nye kultur mest.

SP4X er et mix af børnespillet Sorteper og et 4X-area control spil.

1 SPILLETS MÅL

Spillet forløber over to aldre. Spilleren med flest point når anden alder slutter, vinder spillet.

2 SPILLETS DELE

- 20 HEXAGONFORMEDEDE FELTER
- 31 HANDLINGSKORT OG 1 STJERNEKORT
- 12 MEEPLES (KALDET MÆNDER) I 4 FARVER
- 4 BASER I 4 FARVER
- 8 VEJE I 4 FARVER
- RESSOURCEMARKØRER
- POINTMARKØRER
- 4 DOBBELTSIDEDE PLAYER BOARDS
- 1 SCOREBOARD

3 OPSÆTNING

- Hver spiller vælger en farve, og en fraktion. Man kan enten spille en vanillafraktion, eller en særlig. De særlige kan sagtens spilles i første spil. Hver spiller tager alle brikker i fraktionens farve.
- Placer ressourcemarkører på 0 for alle.
- Sæt Moderskibsfeltet midt på bordet.
- Træk tilfældige felter for hver spiller. Hvis der trækkes enten et bjerg eller et slimhav, trækkes om.
- Bland resten af bunken, og lav en bunke af dem med forsiden opad (så man kan se hvilket felt der kommer som det næste).
- Hver spiller placerer 2 mænd, 1 base og 1 vej på deres startfelt. Vejen skal forbinde deres startfelt med moderskibet.
- Hver spiller placerer deres pointbrik på pointtælleren.
- Find AI kortet. Giv dette til Homo SAIens-spillere hvis denne er med. Det er samtidig denne spiller der starter spillet. Hvis ikke, afgøres første spiller dette tilfældigt.
- Bland kortene og giv alle spillere kort, sådan at de starter med 5 (så Homo SAIens, skal kun have 4 ekstra kort).
- Læg resten af bunken, sådan at forsiden vender opad, med stjernekortet i bunden.



Startplacering op for henholdsvis 4 og 3 spillere. Det behøver ikke være de samme fraktioner eller felter som er vist på billedet.

4 RUNDENS GANG

- 1) Træk kort fra en modspiller
- 2) Vis et kort, eller spil et par
- 3) Brug ressourcer

4.1 TRÆK KORT FRA EN MODSPILLER

Det første du gør, er at trække et kort fra en modspiller. Dette kort bliver en del af din hånd.

Hvis en spiller glemmer at trække fra en modspiller, er dette ikke noget problem. Andre spillere kan dog gennemtrumfe at en spiller der ikke har trukket kort, trækker et kort.

4.2 VIS ET KORT, ELLER SPIL ET PAR

Som hovedhandlingen i en tur, skal du enten vise et kort fra din hånd, eller spille et par. For det meste vil dette indebære en form for handling.

Handlingerne kan enten spilles med et enkelt kort, eller som en parhandling, der normalt er en stærkere version af samme handling, hvor der også scores point.

Handlingerne er standardhandlingerne:

- *Flyt og Udforsk* (Flyt enten en eller alle mænd)
- *Udnyt* (bruges hovedsageligt til at få ressourcer)
- *Byg* (byg vej(e), eller base)
- *Mænd* (få flere mænd)

Eller særhandlingerne

- *Den store plan* (Sikre korthånd, eller vælg en grundhandling)
- *Stjæl* (Stjæl en ressource eller 3)
- *Krig* (fjern modstanders brik, eller start en stor krig)

Handlingerne beskrives i detaljer i anden del af dette regelsæt.

VIS ET KORT

NORMALT: Når du viser et kort, laver du en begrænset version af den handling der er på kortet. Til gengæld trækker du et nyt kort, og tager det viste op på hånden igen.

NÅR STJERNEKORTET ER AFSLØRET: Hvis bunken er tom, følges reglen på Stjernekortet.

For denne version af spillet er reglen på stjernekortet følgende:

Læg det kort du viser foran dig. Den næste spiller der har en kopi af kortet, lægger nu også deres kopi ned. Alle spillere udfører nu parhandlingen på kortet, men det er kun dem der har lagt en kopi ned, der scorer (inklusive bonuspoint). Det er spilleren der har tur, der bestemmer om denne skal være først eller sidst til at udføre handlingen.

SPIL ET PAR

Har du to ens kort på hånden, kan du spille dem som et par. Gør hvad der står på kortet, scor de point der er noteret, og læg begge kort til side i brugtbunken. Du scorer også de bonuspoint du kan få, fra felter du er på.

AI: Det er muligt at bruge AI-kortet til at lave en par-handling. I dette tilfælde scores der kun bonuspoint. Til gengæld tages begge kort op på hånden igen.

4.3 BRUG RESSOURCER

Spilleren der har tur, må nu bruge ressourcer. De må bruges i den rækkefølge spilleren ønsker, men først efter at hovedhandlingen er overstået.

Brug mad:

- Flyt en mander, men UDEN at kunne udforske nye felter.
- Placer en ny mander på et felt hvor du har en mander eller en base.

Brug Plast:

- Byg en vej hvor du har en mander eller en base

Brug Metal:

- Kan ikke bruges til bonushandling (se KRIG)

Efter ressourcebrug er det næste spillers tur (spilleren til venstre).

5 SYMBOLER



Meeple, kaldet mander



Base



Vej



Felt



PLAST



BETAL PLAST



NÆRING



BETAL NÆRING



METAL



BETAL METAL



ALIEN ARTEFACT EFFECT



RESSOURCER (NÅR DET IKKE ER DEFINERET HVILKEN)



Point



Bonuspoint



Flyt



Bjerg



Slimhav

6 HANDLINGER OG KORT I DETALJER



FLYT OG UDFORSK (3 PAR I ALT)

Vis et kort:

To mænd må flytte **ELLER** udforske

Spil et par:

Alle mænd må flytte **ELLER** udforske



: Spilleren der har spillet parret scorer 1 point + eventuelle bonuspoint fra felter.

For **FLYT & UDFORSK** gælder:

- Når der udforskes, lægges et nyt felt på en tom plads ved siden af et felt med din mander på. Manderen flytter ind på det nyopdagede felt, med mindre det er et slimhav eller et bjerg.
- En mander må **IKKE** flytte ind på et sumphavfelt, eller et bjerg, hvis der ikke er bygget en vej til det.
- En mander der vælges til at flytte, må flytte ad en vej i samme farve som manderen uden at bruge sit flyt.

Eksempel:

Ligpaverne spiller et par **FLYT & UDFORSK**. De må flytte alle 3 mænd. 1) udforsker et sumphav, 2) flytter gennem vejen til moderskibet, og flytter derefter ind på Chenars område. 3) udforsker en N-sump, og flytter ind på feltet. De scorer nu et point (kunne have været to hvis de var stoppet på moderskibsfeltet), og lægger begge kort i brugt-bunken.



BYG

Tag kortet op på hånden. Træk øverste kort fra bunken, ellers følg reglen på*

forbundet med

1	2	3	4
1	3	6	10

+ Bonus
Læg begge kort i brugt-bunken

BYG (3 PAR I ALT)

Vis et kort:

Sæt en vej fra et felt til et andet hvor du har en mander.

Spil et par:

- Sæt tre veje fra felter hvor du har mænder til nabofelter

ELLER

- placer en base på et felt hvor du har en mander. Betal to plast, hvis feltet er et bjergfelt.



: Point scores baseret på hvor mange

baser du har der er forbundet med veje + eventuelle bonuspoint.

For BYG gælder:

- Man behøver ikke bygge noget for at score point. Disse scores på baggrund af hvordan det ser ud efter handlingen.

Eksempel:

Sort har netop bygget en base på sin N-sump. Men den er ikke forbundet med de to andre via en vej. Sort har derfor to forbundne byer, og scorer 3 point +1 bonuspoint for sin base på bjerget.





UDNYT (3 PAR I ALT)

Vis et kort:

Vælg et felt:

- Tag alle ressourcer der er vist på et felt hvor du har en mander

ELLER

- Gør brug af et Tabt CIV felts evne hvor du har en mander eller base

Spil et par:

- Vælg en type ressource. Tag ressourcer svarende til antallet af ressourcer af den valgte type der er vist på felter hvor du har mænd og/eller baser.

ELLER

- Gør brug af alle Tabt CIV felters evne hvor du har mænd og/eller baser



: Der scores et antal point svarende til antallet af ressourcer du kunne have høstet, hvis din ressourceindikator var uendelig

For UDNYT gælder:

- Hvis du ikke har mere plads til ressourcer, får du ikke mere end der er plads til
- Antallet af ressourcer før eller efter scoring er ligegyldig, kun antallet det ville være muligt at høste (af samme type).

Eksempel:

Se billede under BYG. Sort spiller en udnyt enkelt udnyt, og vælger bjerget. Sort får nu 2 metal.

Runden efter spiller sort et par Udnyt. Sort vælger at få mad, og har allerede 4 ud af 5 på ressourcebjælken. Sort tilføjer 1 mad og score 4+1 point (bjerg).



MÆNDER (3 PAR I ALT)

Vis et kort:

Sæt to nye mænd på et felt hvor du har en base.

Spil et par:

Sæt to nye mænd på alle felter hvor du har baser.



: Der scores 2 point per felt hvor du har mænd eller en base sammen med andre farver + eventuelle bonuspoint.

For MÆNDER gælder:

- Hvis du ikke har flere mænd i din pulje, må du vælge hvor du vil placere dem du kan placere.



STJÆL (1 PAR I ALT)

Vis et kort:

Vælg et felt hvor du har en mander

- Fjern en ressource fra en anden spiller der har en mander eller en base på feltet. Tilføj en ressource af samme slags til dine egne ressourcer.

Spil et par:

- Fjern op til tre ressourcer fra en anden spiller der har en mander eller en base på feltet. Tilføj de tilsvarende ressourcer til dine egne.



: Der mistes 3 point

For STJÆL gælder:

- Hvis du ikke har mere plads til ressourcer, får du ikke mere end der er plads til

DEN STORE PLAN

Vis 1 kort:

Læg kortet og lad det ligge til efter din næste tur. Ingen kan tage fra dig imens.

Tag kortet op på hånden. Træk øverste kort fra bunken, ellers følg reglen på*

Vis 1 par:

Vælg en handling (enten *Byg, Flyt, Udnyt, eller Mænd*); Udfør parhandlingen, men brug scoring herunder.



2 + Bonus

Fjern begge **Den Store Plan**

DEN STORE PLAN

Vis et kort:

- Når dette spilles, lægges kortet ned foran dig, for at huske på at ingen kan tage kort fra dig, indtil det har været din tur igen

Spil et par:

- Vælg en af de nævnte handlinger, og udfør den som om det var en parhandling. Hvis parret dannes med en anden (som stjernepar), vælger du hvilken handling alle skal tage.



: 2 point + eventuelle bonuspoint.



KRIG (1 PAR)

Vis et kort:

Vælg et felt hvor du har en mander:

- Vælg en spiller der skal miste en brik (en mander, base eller vej) efter eget valg.


Spil et par:

- Hver spiller skiftes til at vælge et felt hvor de har en mander. De peger på feltet og nævner en anden spiller der har en brik på feltet (en mander, base eller vej). Denne skal fjerne en brik efter eget valg.
- Krigen fortsætter indtil alle felter kun har brikker i en farve.



: Alle spillere scorer 2 point per felt hvor de har brikker + eventuelle bonuspoint.

For KRIG gælder:

- En spiller kan undgå at miste en brik ved i stedet at betale en .

AI
Vis 1 kort
Viser du AI alene afsluttes alderen, og der scores for ressourcer. Du må ikke spille AI alene, hvis du har andre kort på hånden.



Vis 1 par:
Vis sammen med et andet kort og udfør dets par-evne. Scor kun for nedenstående.



0 + Bonus
Tag begge kort op på hånden derefter, og træk ikke et nyt.

AI (1 KORT)

AI'en er et meget specielt kort. Det kan kun vises alene, hvis du ikke har andre kort på hånden. Dette afslutter til gengæld den alder der er i gang. Samtidig mister du 3 point, fordi du viser at du var i ledtog med AI'en.

Hvis du derimod viser den med et andet kort, får du lov til at lave dette korts par-evne, med to nævneværdige forskelle.

- 1) Du scorer 0 point
- 2) Du tager begge kort op på hånden igen.



STJERNEKORTET (1 KORT)

Stjernekortet er ikke et kort man kan få op på hånden. Det lægges i bunden af bunken, og når bunken ellers er tom, tager det effekt, og ændrer på hvad det betyder at vise et enkelt kort.

Når stjernekortet dukker op, sker der følgende når en spiller viser en handling:

Den næste spiller der har en kopi af samme handling, lægger også kortet ned. Nu får ALLE spillere lov til at lave par-handlingen, men det er kun de to spillere der har lagt et

kort ned, der scorer point fra det (hvilket de gør nøjagtigt som var det en normal parhandling).

I stedet for nu at trække fra bunken (som jo er tom), lægges begge kort i BRUGT-bunken.

Det er spilleren der har tur der vælger om han skal udføre handlingen først eller sidst.

Hvis det kort, der vises er KRIG, scorer alle som normalt.

Hvis kortet, der vises er DEN STORE PLAN, vælger den spiller der har tur hvilken af handlingerne alle spillere må udføre.


7 RESSOURCER

Der er 3 typer ressourcer i SP4X. Ressourcer bruges *efter* at man har taget sin handling, til at lave en eller flere bonushandlinger. Man må lave så mange bonushandlinger som man vil efter en handling. Men man skal betale ressourcer for hver af dem. Hvis bonushandlingen ikke har betydning for de andre spillere, kan de tages mens næste spiller går i gang med sin tur.



Plast

BYG VEJ

Betal 1 , og byg en vej, hvor du har en mander.




Næring

FLERE MÆNDER

Betal 1 , og placer en mander fra din pulje på et felt med en base.

FLYT

Betal 1 , og flyt en mander fra et felt til et nabofelt. Veje kan bruges til at flytte længere. Du kan ikke opdage nye felter med dette flyt.



Metal

Der er ikke knyttet nogen handlinger til metal, som kun kan bruges til at undgå at fjerne en brik i krig. Dette gøres ved simpelthen at betale en metal og undgå at fjerne en brik.

8 FELTER




- 1 Moderskib
- 4 Plaststepper
- 2 N-sumpe
- 3 Glybakker
- 3 bjerge
- 4 Fremmed CIV
- 3 Slimhav

8.1 BONUSPOINT

Flere handlinger giver bonuspoint oven i de point man kan få for handlingen selv. Dette gør man ved at have bestemte brikker på bestemte felter:

- MODERSKIBET:
 - 1 bonuspoint for at have mindst en mander på feltet OG
 - 1 bonuspoint for at have en base på feltet
- BJERGE:
 - 1 bonuspoint for at have en base på feltet.

Bonuspoint er kumulative, og lægges derfor alle til en handling's point, når der scores.

Det er markeret på et felt hvis det giver bonuspoint ved: +  .

Eksempel:

Orange har en mander på MODERSKIBET, og en base på to BJERGE. Han spiller nu AI'en sammen med en anden handling. AI'ens point er: 0+ bonus, og Orange scorer derfor 3 point.

BJERGE OG SLIMHAV: SÆRREGLER

Man kan kun flytte ind på et bjerg eller et slimhav hvis der er bygget en vej i ens farve ind til feltet. Begge kan derfor fungere som barrierer for modstandere.

Når et bjerg eller slimhav udforskes (lægges på spillepladen), flyttes der ikke en mander ind på den.

Det koster desuden 2 plast at bygge på et bjerg.

FREMME CIV: SÆRREGLER

De fire fremmed CIV-felter har sære regler der kan aktiveres ved at udnytte dem. De kan gøre ting som at teleportere, kloner, lave ressourcer, eller lynbygge.

Transmogriffer: Fyld en række ressourcer du har mindst en af i forvejen.

Klyngebotter: Byg en base, hvor du har en mander.

Telemorfer: Flyt så mange mander fra dette felt til et hvilken som helst udforsket felt, som du ønsker.

Klonpøl: Få lige så mange mander som du har mander på feltet i forvejen. ¹

¹ Fremmed CIV-feltets effekter kan nå at ændre sig inden Fastaval.

9 SLUTNINGEN AF EN ALDER

En alder slutter når en spiller der kun har AI'en efter at have trukket kort, viser AI'en. I slutningen af alder 1 scores for Slut på en alder. I slutningen af Alder 2, scores for Slut på en alder OG for End scoring.

Når alder 2 er slut, afgøres vinderen. Det er den spiller der har flest point. Hvis der er pointlighed, vinder den spiller der er til stede på flest felter.

9.1 SLUT PÅ ALDER SCORING

Slut på alder scoring baseres på hvor mange ressourcer spilleren har når alderen slutter.

Der er noteret et point-antal under hver markør for ressourcer, som er forskelligt for alle fraktioner. Disse point lægges enten sammen, eller også lægges de sammen, og ganges med hvor mange "ressourcebjælker" man har ressourcer i.



Eksempel: Sort scorer $(1+1) \times 3 = 6$ point (da Sorts point ganges med antallet af forskellige ressourcer). Rød scorer $1+2 = 3$ point (da røds lægges sammen).

9.2 SLUT PÅ SPILLET SCORING

Alle fraktioner kan score ekstra point i slutningen af spillet (oven i de point de scorer når en alder slutter).

OVERORDNET STRATEGI

- Hold øje med hvem der har hvilke handlinger. Hvis en spiller viser et BYG kort og du har brug for at bygge, så tag kort fra den spiller.
- Vent med at spille par til du kan øge dit scoringspotentiale. Overvej i stedet at bygge op til dette ved at vise enkeltkort.
- Se på hvordan du scorer point fra en handling, og byg op til det.
- Det er godt at sidde med mange kort når Stjerne kortet bliver afsløret.
- AI'en giver kun bonuspoint, men giver dig mulighed for at vælge en parhandling med alle de andre handlinger du har UDEN du mister dem.
- Alle andre spillere er ret vilde for at få fat i AI'en
- KRIG for alle er forfærdeligt. Vær sikker på at du kan få noget ud af det, ellers skal du overveje at få fat i parret og spille det tidligt.
- STJÆL er fantastisk som enkeltkort, forfærdelig som par.