

UNIVERSUMS HÄRSKARE

Ett strategiskt science fiction-spel
för 2-5 deltagare, ålder 10-99 år



INNEHÅLLSFÖRTECKNING

- 6 olika sexkantiga spelplaner (kallas hexagoner)
- 1 hyperrymdkon
- 1 ark med 120 st rymdskepp (i fem färger, 24 i varje färg)
- 16 utomjordingskort
- 88 spelkort (varav 20 stjärnkort, 11 ödeskort, 12 fredsförhandlingskort, 41 anfallskort och 4 reservkort)
- 1 regelhäfte (du läser i det just nu!)

VAD SPELET GÅR UT PÅ

Ute i universum vimlar det av gräsliga monster som vill göra sig till härskare för att förslava alla andra; du däremot representerar en vänligt sinnad civilisation med ädla avsikter, och vill rädda universum (genom att själv göra dig till härskare).

Du startar med baser på samtliga fem planeter i ditt eget stjärnsystem, och strävar efter att upprätta baser på planeterna i motspelarnas stjärnsystem. Om du är den som **först lyckats få fem baser i andras system**, har du **vunnit**. Det behöver knappast sägas att de övriga kommer att göra sitt yttersta för att hindra dig.

Du upprättar baser på motståndarnas planeter genom att besegra dem i utmaningar (eller eventuellt genom att träffa avtal med dem). I en utmaning anfaller du en motspelares rymdskepp på en planet, med dina rymdskepp som du tar från egna baser. Du och din motspelare spelar då ut varsitt utmaningskort, och till siffran på kortet lägger man det antal rymdskepp man har med i utmaningen. Den med högst summa vinner.

Det krävs dock mera än så för att vinna spelet. Som en taktisk fint kan du spela fredsförhandlingskort i stället för anfallskort; dina motspelare kan alliera sig mot dig; och både du och de kan spela ut ödeskort som spräcker de mest omsorgsfullt uttänkta planer. Som bisarr utomjording har du en unik egenskap som kan hjälpa dig, fast de övriga har förstås andra, minst lika farliga egenskaper - men vem har någonsin sagt att det är en enkel match att bli universums härskare?

HUR DU LÄR DIG SPELET

Bäste läsare av dessa regler, utan tvivel är du ivrig att komma igång med spelet, men vi ber dig ändå att lyssna noga:

Att bara slita upp spelet och skumma reglerna på fem minuter (medan de övriga stampar otåligt med fötterna och hojtar "Sätt fart nu då!") är alltid misslyckat - man får ingen totalbild över spelprinciperna, en del regler missuppfattas eller glöms av, och det hela blir hafsigt och inte speciellt roligt. Det blir **mycket** bättre om du **i förväg** och **i lugn och ro** ägnar en halvtimme eller så åt att läsa igenom reglerna, så att du kan dem rätt så ordentligt när väl första partiet börjar - vi garanterar mycket större spelglädje då.

(Denna metod är inte något speciellt för detta spel, utan gäller **alla** spel av någorlunda komplexitetsgrad, typ Finans, Drakborgen, Sjöörvarön, Bondespelet, Jorden Runt På 80 Dagar osv. Rubriken ovan kunde alltså lika gärna ha varit "Hur du lär dig ett spel").

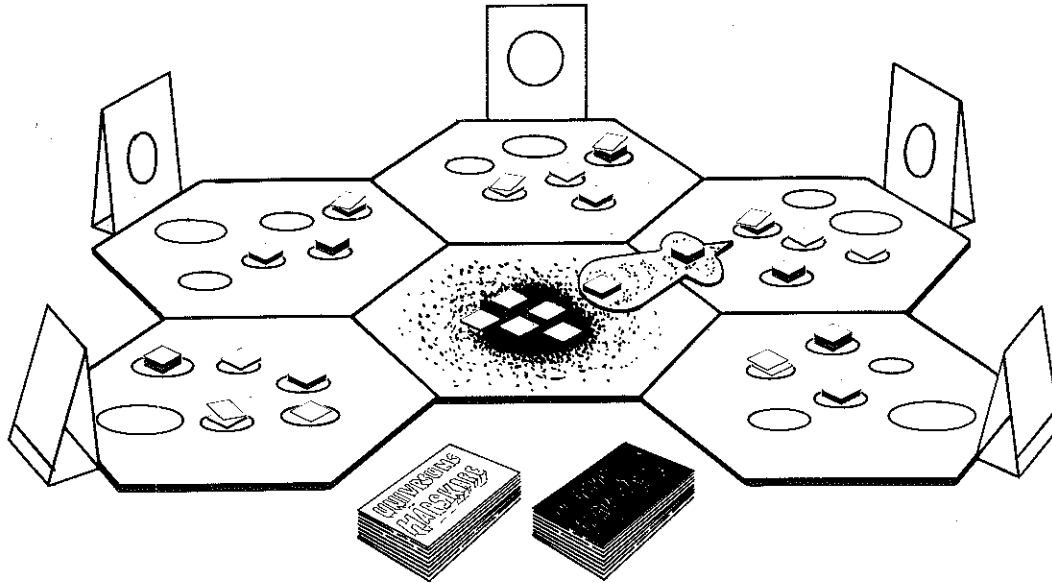
Gör så här: 1) Läs igenom reglerna en gång, för att få en uppfattning om hur spelet fungerar i stora drag. 2) Läs reglerna en gång till, medan du plockar fram spelplaner, kort etc för att lära dig känna igen dem. 3) Läs reglerna ytterligare en gång medan du verkligen tänker efter hur allting hänger ihop. Sedan är du klar att sätta igång!

För att underlätta för dig har vi dels en tydlig kapitelindelning så att du snabbt kan hitta ett visst avsnitt, och dels har vi ett löpande exempel som åskådliggör spelprinciperna. Läs detta exempel noggrant! Dels utgör det underhållande läsning, och dels innehåller det åtskilliga taktiska tips. Så läs det även om du genast fattar alla reglerna - vi har lagt ner mycket arbete på exemplet.

Så - ridån går upp, rymdskeppen dundrar fram mot galaxens stjärnvärldar, och kampen om vem som ska bli universums härskare kan börja! Alla önskar lycka till och mycket spelnöje.

FÖRBEREDELSE

Se först av allt nedanstående figur, som visar hur det kan se ut en bit in i spelet när man är fem deltagare.



1) Leta upp hexagonen (en av spelplanerna) med **det svarta hålet**, och lägg den mitt på bordet.

2) Varje spelare väljer en hexagon (med stjärna och fem planeter), och lägger den mot hexagonen med det svarta hålet, kant mot kant. Eventuellt överblivna hexagoner (om man är färre än fem spelare) läggs undan. Lägg märke till solens färg i ditt eget stjärnsystem – den är "din färg" under detta parti. Observera att solen ska vara längst bort från det svarta hålet.

3) Tag fram arket med de 120 rymdskeppen, och skilj försiktigt alla rymdskeppsbrickorna åt (går mycket lättare om du först viker dem fram och tillbaka längs skarvarna några gånger; vill du ha dem riktigt snygga kan du ta en nagelklippare och runda hörnen en aning också). Varje spelare tar **20 rymdskepp i sin egen färg** (de övriga fyra rymdskeppen i varje färg är reservbrickor och läggs undan). Varje spelare lägger **4 rymdskepp på varje planet** i sitt eget stjärnsystem (5x4 = 20). Om man är färre än fem deltagare läggs resterande rymdskeppsbrickor undan.

Tips: för att förvara rymdskeppen mellan partierna är det lämpligt med små plastpåsar eller askar.

4) Skilj försiktigt de 16 utomjordingskortet från varandra (går också lättare om de först viks några gånger i skarvarna). Blanda dem ordentligt; sedan drar varje spelare **ett** utomjordingskort slumpmässigt, utan att titta. Vik kortet som figuren här visar, och sätt det vid din hexagon, med bilden mot motspelarna och texten mot dig. Övriga utomjordingskort läggs åt sidan. Nu har var och en fått sin "identitet". Spelarna läser i tur och ordning högt upp texten på respektive kort, så att de övriga vet vad just den utomjordingen har för speciell egenskap i spelet. Observera att en del egenskaper alltid ska utnyttjas, medan en del andra får utnyttjas när spelaren så vill – det framgår av texten på respektive kort.

5) Lägg hyperrymdkonen vid sidan om det svarta hålet tills vidare.

6) Bryt plasten om spelkortet. Sortera upp kortet i två högar (med "Universums Härskare" i färg resp svartvitt på baksidan). Ur högen med baksidan i färg tar du bort de fyra blanka korten (de är reservkort).

7) Blanda omsorgsfullt de två högarna var för sig (speciellt viktigt inför första partiet, för att det verkligen ska bli en slumpmässig blandning).

8) Kortet med **baksidan i färg** kallas för **utmaningskort**. Dela ut **7** utmaningskort till varje spelare, och lägg resterande i en hög, med baksidan uppåt, på bordet. Man får självfallet titta på sina egna utmaningskort, men var noga med att inte visa dem för någon annan!

9) Kortet med **baksidan i svartvitt** kallas för **stjärnkort**. Ur denna hög sorterar man bort de kort som motsvarar de hexagoner som **inte** är med – dvs om man t.ex. är fyra spelare och stjärnsystemet med den gula solen inte är med, sorterar man undan de fyra gula stjärnkorten och behåller korten med vitt, violett, orange och rött. Är man fem spelare är givetvis alla 20 stjärnkorten med.

10) Dra ett stjärnkort på måfå; spelaren med den färgen inleder partiet och gör första utmaningen. Stick tillbaka kortet, blanda stjärnkorten igen, och lägg tillbaka högen på bordet med baksidan uppåt.

Anne, Björn, Cecilia och Dan sätter sig för att spela ett parti. De går igenom förberedelserna: Anne väljer det röda stjärnsystemet och drar utomjordingskortet med Parasit; Björn blir gul och drar Filantrop; Cecilia blir vitt och Vakuan; och Dan väljer orange och drar Mutant. Alla läser högt upp texten på utomjordingskortet. Från högen med stjärnkort dras ett med gul sol, så Björn inleder partiet.



Så här viker du ditt utomjordingskort, så att det kan stå på bordet.

DEM VINNER?

För att vinna måste du bli den som först etablerat **fem baser i andras stjärnsystem**. Varje planet där man har ett eller flera rymdskepp räknas som **en bas**. Man kan bara ha **en** bas på varje planet, oavsett hur många rymdskepp man har där, men på en och samma planet kan flera olika spelare upprätta baser. Om två eller flera spelare får sin femte bas i samma drag, vinner de tillsammans (delad vinst).

Om Björn ska kunna vinna partiet, måste han få fem baser på vilka planeter som helst i Annes, Cecilias eller Dans stjärnsystem. Han skulle till exempel vinna om han hade baser på Cecilias alla fem planeter, eller tre i Annes system och två i Dans, osv. Han och Anne skulle också dela på segern om det blev så att de samtidigt fick sin femte bas.

HUR SPELET GÅR TILL - GRUNDPRINCIP

Läs noga det här avsnittet - det här är det viktigaste av allt!

Spelordningen är medsols runt bordet, med början på förste spelaren. När det är ditt drag kallas du för **offensivspelaren**. Under ditt drag sker följande i tur och ordning:

● Gör din första utmaning:

- Dra nya utmaningskort (om du får)
- Frigör ett av dina rymdskepp från det svarta hålet
- Dra det översta stjärnkortet i högen
- Defensivspelaren drar nya utmaningskort (om han eller hon får)
- Placera ut hyperrymdkonen så att den pekar på en planet
- Flytta rymdskepp från dina baser till hyperrymdkonen
- Erbjud om du vill andra spelare att bli allierade på offensivsidan
- Defensivspelaren erbjuder andra spelare att bli allierade på defensivsidan (om han eller hon vill)
- De övriga spelarna accepterar eller avslår erbjudan att bli allierad
- Du och defensivspelaren väljer varsitt utmaningskort
- Utmaningen avgörs

● Gör din andra utmaning (om den första var framgångsrik).

Dra nya utmaningskort

Det finns tre olika slags utmaningskort: **anfall**, **fredsförhandlingar**, och **ödeskort**. Alla anfallskort har ett siffervärde (lägst 4, högst 30). Fredsförhandlingskorten är identiska allihop. Ödeskortet är av flera olika slag, och kan ställa till verkligt förtret för dina motspelare - mer om ödeskortet längre fram i reglerna.

Du startar partiet med sju utmaningskort på handen, och får inte dra nya kort **förrän du gjort dig av med dessa sju** - först då drar du sju nya kort.

För att kunna genomföra en utmaning måste du ha minst ett fredsförhandlingskort eller ett anfallskort. Om det är i början av din tur och du bara har ödeskort kvar, måste du genast kasta ödeskortet eller spela ut dem, vilket du vill, och sedan drar du sju nya utmaningskort från högen.

Om högen med utmaningskort tar slut, vänder man på de spelade utmaningskorterna (kasthögen), blandar dem, och låter dem utgöra en ny draghög.

Om du får slut på utmaningskort medan det är din tur, är din tur slut så snart utmaningen är avgjord, och du får sedan inte dra nya utmaningskort förrän nästa gång du är antingen offensivspelare eller defensivspelare.



Exempel på utmaningskort

Eftersom ett gult stjärnkort drogs, inledde Björn partiet. Sedan blev det i ordningsföljd de andras tur medsols. Nu är det på nytt Björns tur.

Frigör rymdskepp från det svarta hålet

Rymdskepp som i tidigare utmaningar varit på den förlorande sidan är temporärt förvisade till det svarta hålet (de läggs på den mittersta hexagonen). Detta steg låter dig få **ett** rymdskepp tillbaka i spel.

Om du i början av din utmaning har några rymdskepp på det svarta hålet, får du nu ta ett av dem och flytta dit du redan har en bas. Skulle du helt sakna baser (till och med i ditt eget stjärnsystem) får du lägga rymdskeppet direkt på hyperrymdkonen.

Dra det översta stjärnkortet

Detta stjärnkort bestämmer var du ska göra din utmaning - är det t.ex. orange gör du din utmaning mot någon av planeterna i orange spelares stjärnsystem.

Lägg **inte** tillbaka kortet i högen, utan låt det ligga på en kasthög. När man så småningom kommit så långt att det bara finns **ett** stjärnkort kvar i draghögen, blandar man alla korten igen till en ny draghög (det sista stjärnkortet dras alltså inte).

Om du drar ett stjärnkort med **din egen** färg, får du antingen kasta det och dra ett nytt med en annan färg, eller utmana en **annan** spelares bas i **ditt eget** stjärnsystem. (Skulle ingen annan spelare ha en bas i ditt system, **måste** du dra ett nytt stjärnkort med någon annan färg).

Den spelare du nu utmanar kallas för **defensivspelaren**.

Gul har tidigare blivit av med rymdskepp i en utmaning. (Filantropen överväldigades av parasitens attack). Nu tar Gul ett av sina rymdskepp från det svarta hålet och placerar det på en av sina baser.

Gul drar ett stjärnkort med vit cirkel på: han kommer alltså att utmana den vite spelaren i hennes eget stjärnsystem. För att höja blodtrycket på Vit utnyttjar Gul sin specialegenskap som Filantrop och ger Vit ett anfallskort med siffran 6, ett ganska dåligt kort; nu måste Vit ha kortet tills hon spelar det eller lyckas lura det på någon annan spelare. Vit morrar hotfullt.

Defensivspelaren drar nya utmaningskort

Om defensivspelaren **när som helst under en utmaning** bara har kvar ödeskort eller helt saknar kort, ska han eller hon kasta eller spela ut de eventuella ödeskort och därefter dra 7 nya utmaningskort.

Observera: en utmaning är över när de valda utmaningskorterna har vänts och utmaningen avgjorts. Om defensivspelaren då använde sitt sista anfalls- eller fredsförhandlingskort, eller senare på annat sätt blir av med sitt sista kort, får han eller hon ändå inte dra några nya kort förrän nästa gång han eller hon är offensivspelare eller defensivspelare.

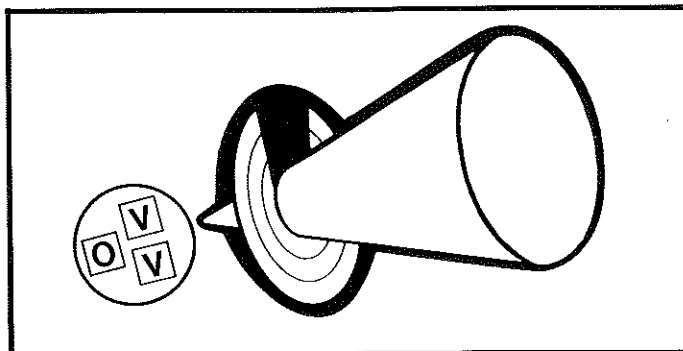
Vit har kvar fyra utmaningskort, så hon får inte dra några nya.

Placera ut hyperrymdkonen

Lägg konen så att den tydligt pekar mot den planet där du vill göra din utmaning.

Du får själv välja vilken planet i defensivspelarens system som du vill rikta utmaningen mot, även en planet där försvararen helt saknar rymdskepp (i så fall försvarar sig defensivspelaren med noll skepp). Du får dock **inte** rikta en utmaning mot en tom planet i **ditt eget** stjärnsystem!

Närhelst du utmanar en spelare, försvarar han eller hon enbart med sina rymdskepp på just den planeten; om andra spelare har baser på samma planet berörs de **inte** av utmaningen. Du får till och med rikta konen mot en planet där du själv redan har en bas, förutsatt att du utmanar en annan spelare på den planeten.



Gul tittar girigt på Vits stjärnsystem och letar efter hennes svagast försvarade planet. Han hittar en där hon bara har två rymdskepp, och riktar konen mot den. Orange har redan en bas (bestående av ett rymdskepp) på den planeten, men den är inte under anfall, det är bara Vits rymdskepp som är det.

Flytta rymdskepp till hyperrymdkonen

I detta moment väljer du de rymdskepp med vilka du vill genomföra utmaningen. Om du vinner, har du upprättat en bas på planeten som du anfaller; om du förlorar, kommer dina rymdskepp att förvisas till det svarta hålet.

Du flyttar minst ett och högst fyra rymdskepp till konen, och du får ta dem från vilken planet som helst där du har baser - några från en bas och några från andra baser; eller fyra från en och samma bas, och så vidare.

Placera dina anfallande rymdskepp på den **övre delen av konen** ("trattmyningen" - se figur).

Varning: att helt tömma en planet från dina rymdskepp är idiotiskt - då har du plötsligt inte längre någon bas där!!

Defensivspelaren försvarar sig med de rymdskepp som han eller hon just då har på den planeten - han eller hon får **inte** förflytta några rymdskepp! (Om defensivspelaren helt saknar rymdskepp på den planeten, försvarar han eller hon sig med noll rymdskepp).

Gul tittar på sina utmaningskort och anser att han kan vinna den här utmaningen. Han förflyttar tre rymdskepp från olika baser till konen. (Riskfyllt - Vit är nämligen Vakuan. Om Gul förlorar, kommer hans tre rymdskepp att helt utplånas - tas bort ur spelet - i stället för att förvisas till det svarta hålet). Vit händer och ser självsäker ut.

Erbjud andra spelare att bli allierade

Allierade bidrar med egna rymdskepp på antingen offensivsidan eller defensivsidan. Om deras sida vinner upprättar de en bas, **eller** så får de fler kort och/eller rymdskepp; om deras sida förlorar, förvisas deras rymdskepp till det svarta hålet.

Som **offensivspelare** får du lämna erbjudanden till så många av de andra spelarna du vill (och vilka du vill - men du får givetvis **inte** bjuda in defensivspelaren). Du är inte tvingad att göra detta, om du önskar klara dig på egen hand får du givetvis det. Om du vinner, kommer dina allierade att också få baser på planeten du anfaller; men om du förlorar, hamnar dina allierades rymdskepp också i det svarta hålet.

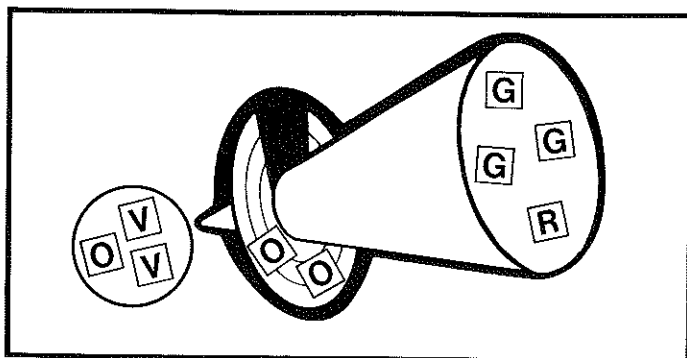
Därefter får **defensivspelaren** erbjuda andra att bli allierade. Defensivspelaren får erbjuda vilka som helst av de övriga spelarna att bli allierade (utom givetvis offensivspelaren), **även** de som redan fått ett erbjudande av offensivspelaren. De som allierar sig med försvarssidan kan få nya utmaningskort och/eller frigöra en del av sina rymdskepp från det svarta hålet, om nu defensivspelaren vinner; men om defensivspelaren förlorar, kommer dennes allierade att bli av med sina rymdskepp till det svarta hålet.

Efter det att både offensiv- och defensivspelaren har kommit med sina erbjudanden (eller låtit bli att komma med några), bestämmer sig de övriga spelarna för om de ska bli allierade och eventuellt med vem. I turordning medsols från offensivspelaren talar varje spelare högt om sitt beslut; om han eller hon går med som allierad eller inte, på vilken sida, och med hur många rymdskepp.

Som allierad får du sluta upp på endera sidan, eller tacka nej till alla erbjudanden, men du får **inte** alliera dig med både offensiv- och defensivspelaren. Givetvis kan du bara alliera dig om du fått ett erbjudande (såvida du inte är Parasit - se exemplet).

Gul (som är offensivspelare) är säker på att vinna denna utmaning och kommer därför inte med några erbjudanden om allianser. (Framför allt vill han inte bjuda in Orange, eftersom Orange redan har en bas på planeten - och dessutom har Orange hunnit sätta i sig nästan alla jordnötterna som Björn hade köpt med sig!). Vit erbjuder både Röd och Orange att gå med på hennes sida, mot "...imperialistisk aggression förklädd till filantropi! Dessutom har Gul inte en chans mot mina kort!!".

Om du beslutar dig för att bli allierad, flyttar du minst ett och högst fyra (du måste ha talat om antalet när du tillkännagav ditt beslut) rymdskepp från vilka av dina baser du vill till konen. Om du allierar dig med anfallssidan, lägger du dina rymdskepp på **övre delen** av konen; om du allierar dig med försvarssidan, lägger du dina rymdskepp på **försvarsringen** nära konens spets (se figuren).



Röd sitter till vänster om offensivspelaren och måste alltså bestämma sig först. Det är bara Vit som kommit med ett erbjudande, och hon tittar eftertänksamt på Vit, som ser självsäker ut. Röd vill dock gärna ha ännu en bas, så hon bestämmer sig för att utnyttja sin specialegenskap som Parasit, och förkunnar att hon sluter upp på Guls sida, trots att hon inte fått något erbjudande. Hon flyttar ett rymdskepp från en av sina baser och lägger det på övre delen av konen. Gul muttrar något och ser sur ut.

Sedan måste Orange bestämma sig. Han har redan en bas på planeten och blir inte direkt berörd om Vit förlorar, men han har dåligt med rymdskepp på sina baser och vill gärna frigöra några från det svarta hålet; han förkastar högljutt Röds handlande som "typisk utomjordingstaktik", och flyttar två rymdskepp från sina baser till försvarsringen på hyperrymskonden.

Utspel av utmaningskort

Det finns bara två slags utmaningskort som du kan spela när en utmaning ska avgöras: antingen **anfallskort** (med en siffra, lägst 4 och högst 30), eller **fredsförhandlingskort**. Om du spelar ett anfallskort, försöker du besegra din motspelare; om du spelar ett fredsförhandlingskort, försöker du få till stånd "ett avtal" med din motspelare.

När det väl är klart vilka (om några) som är allierade, väljer du ett av dina utmaningskort från handen, och defensivspelaren väljer ett av sina utmaningskort. Håll fram handen med kortet, och så vänder ni samtidigt på respektive kort så att framsidan blir synlig.

Utmaningskortet **kastas** när utgången av utmaningen är klar.

Gul och Vit väljer varsitt utmaningskort och håller fram det. Så spänner de ögonen i varandra för dramatikkens skull, och vänder samtidigt upp sina kort.

Om bägge spelade anfallskort

Om både du och din motspelare spelade ut anfallskort, lägger ni antalet rymdskepp på er sida till siffran på kortet.

- Som offensivspelare lägger du till antalet rymdskepp på överdelen av konen (dina plus dina allierades).
- Som defensivspelare lägger du till dina egna rymdskepp på den planeten, plus de allierade rymdskeppen på försvarsringen på konen.

Den med **högst totalsumma (kort + rymdskepp) vinner** utmaningen. Om summan är **lika**, vinner **försvarssidan**.

Alla rymdskepp på den förlorande sidan förflyttas genast till det svarta hålet.

Om offensivspelaren vinner, flyttas alla rymdskeppen från överdelen av konen till planeten - offensivspelaren har upprättat en bas, liksom var och en av hans eller hennes allierade. (Om offensivspelaren eller någon allierad redan har en bas på planeten, vinner denne egentligen ingenting - förutom glädjen över att ha krossat de krigshetsande försvararna, samt över att basen nu fått förstärkning). Defensivspelarens rymdskepp på planeten, och dennes allierades rymdskepp på konens försvarsring, förvisas alla till det svarta hålet.

Om defensivspelaren vinner, får hans eller hennes allierade sin belöning: för vart och ett av rymdskeppen de hade på konens försvarsring, får de antingen dra ett utmaningskort från högen till sin hand, eller frigöra ett av sina rymdskepp från det svarta hålet till någon av sina baser. Defensivspelaren får ingenting. (Förutom glädjen över att ha hindrat en aggressiv utomjordingstaktik erövringssplaner). Efter det att försvararens allierade har fått sin belöning, låter de sina rymdskepp återgå från konens försvarsring till vilka som helst av sina baser. Ett rymdskepp behöver **inte** återgå till den bas varifrån det togs, utan spelaren får låta det återgå till valfri bas. (Man får självklart **aldrig** flytta det till någon ny planet och upprätta en ny bas - de enda sätten att få baser på är antingen genom ett framgångsrikt anfall, eller genom att träffa ett avtal - se nedan).

(Se tidigare figur). Vi antar att både Gul och Vit spelade utmaningskort med "Anfall 10". Gul får totalsumma 14 (10 på kortet + 3 egna rymdskepp + 1 rött rymdskepp). Vit får också totalsumma 14 (10 på kortet + 2 egna rymdskepp på planeten + 2 orange rymdskepp på konens försvarsring). Eftersom försvarssidan vinner vid lika summa, utgår nu både Guls tre rymdskepp och Röds enda rymdskepp helt från spelet, eftersom Vit är Vakuan. Vit ler spydigt åt både Gul och Röd.

Eftersom Orange var framgångsrik allierad med två rymdskepp på konens försvarsring, får han nu ta två kort från högen med utmaningskort, eller frigöra två av sina rymdskepp från det svarta hålet, eller ett av varje. Sedan han gjort det låter han sina två rymdskepp från försvarsringen återvända till någon eller några av sina baser.

Om det i stället varit så att Gul spelat "Anfall 12" och Vit spelat "Anfall 10", skulle Gul ha vunnit (totalsumma 16 mot 14). Guls tre rymdskepp och Röds enda rymdskepp skulle ha förflyttats till planeten och därmed upprättat baser där, medan Vits två rymdskepp på planeten och Oranges två på försvarsringen skulle ha förvisats till det svarta hålet. (Det Orange rymdskeppet som redan fanns på planeten skulle ha stannat kvar, och nu skulle både Orange, Gul och Röd ha baser på planeten).

Om ena sidan spelade ett fredsförhandlingskort

Om ena sidan spelar ett anfallskort och andra sidan ett fredsförhandlingskort, **förlorar automatiskt** den sida som spelade fredsförhandlingskortet, och resultatet (rymdskepp till svarta hålet, upprättande av baser, belöning med extra kort eller rymdskepp osv) blir precis som ovan.

Men, eftersom du var villig att fredsförhandla och din motspelare inte var det, får du ta **kompensation**: för vart och ett av dina rymdskepp som förvisades till det svarta hålet (eller eventuellt utgick helt ur spelet, om din motspelare nu var Vakuan), får du på måfå dra ett kort från din motspelares hand. (Dina allierade blir blåsta och får ingenting).

Om din motspelare inte har tillräckligt många kort, får du nöja dig med de han eller hon har - du får inte ta från högen.

(Se samma ovanstående figur). Om Gul spelade ett anfallskort och Vit spelade ett fredsförhandlingskort, skulle Gul vinna. Hans tre rymdskepp plus Röds rymdskepp flyttas till planeten, och han därmed upprättat baser där; Vits två rymdskepp på planeten och Oranges två på försvarsringen skulle förvisas till det svarta hålet. Vit skulle få ta kompensation; eftersom hon blev av med två rymdskepp, får hon dra två kort på måfå från Guls hand. Orange får ingenting. Orange blir förgrymmad.

Du **måste** ta kompensation om du spelade ett fredsförhandlingskort och din motspelare spelade ett anfallskort.

Om det i stället varit så att Vit spelat ett anfallskort och Gul spelat ett fredsförhandlingskort, skulle Vit vinna. Guls tre rymdskepp och Röds enda rymdskepp skulle utplånas och tas bort ur spelet, eftersom Vit är Vakuan. (Men, om t.ex. Röd haft ett ödeskort med "Kosmisk strålning" på, skulle hon ha kunnat spela det och då hindrat Vit från att utnyttja sin specialegenskap; i stället för att helt utgå ur spelet kommer Guls och Röds rymdskepp att som vanligt förvisas till det svarta hålet. Gul skulle förkunna sin eviga tacksamhet och lojalitet mot Röd - till nästa gång han drar ett stjärnkort med den röda solen på). Orange får som vanligt sin belöning och låter sina två rymdskepp återgå till sina baser. Eftersom Gul spelade ett fredsförhandlingskort, får han dra tre kort på måfå från Vits hand till sin egen hand. Röd får ingenting. Röd blir förgrymmad.

Om bägge spelade fredsförhandlingskort

Om ni bägge spelade fredsförhandlingskort, får du och din motspelare försöka **träffa ett avtal**. Ett avtal omfattar upprättandet av en ny bas eller två, eller byte av kort spelarna emellan, eller bägge. Om ni **inte** kan träffa ett avtal, **förlorar ni tre rymdskepp var** till det svarta hålet.

Om ni bägge spelade fredsförhandlingskort, återgår **alla** de allierade rymdskeppen till respektive baser; de allierade vinner ingenting och förlorar ingenting. Du och din motspelare har däremot **sextio sekunder** på er att träffa ett avtal.

Det bästa är om någon av de andra spelarna tittar på sekundvisaren på sin klocka och räknar ner var femte sekund; alternativt, för att verkligen sätta press på er, kan de övriga spelarna räkna högt och unisont "Tusen-**ett**, tusen-**två**, tusen-**tre**...".

I ett avtal kan du och/eller din motspelare låta den andre upprätta en bas och byta ett eller flera kort. Du kan t.ex. byta en bas mot en annan bas, tre kort mot tre kort, en bas mot fyra kort, ett kort mot en bas, osv osv. Du får bara erbjuda motspelaren att upprätta en bas på en planet där du själv redan har en bas. Du kan inte lova bort flera kort än vad du har på handen. Avtalet måste inte alls gå ut på lika för lika (du kan t.ex. kräva tre kort och en bas för ingenting, osv). Du får **inte** byta ingenting mot ingenting; i ett avtal måste någonting byta ägare, eller minst en bas upprättas.

Du får **inte** kräva mer än **en** bas som en del i ett avtal, men du får göra byteshandel med alla de kort som du har på handen. Du kan också, som en del i ett avtal, stipulera så exakta villkor som du önskar; ni kan komma överens om vilka rymdskepp som ska flyttas till en ny bas, på vilken planet basen ska upprättas, exakt vilka kort som ska byta ägare, osv. Du får också om du vill lova eller kräva löfte om något i framtiden (du kan t.ex. lova att inte utnyttja din specialegenskap i nästa utmaning - förutsatt att det är en frivillig och inte obligatorisk egenskap - men inget tvingar dig att sedan hålla löftet; lite kreativ ohederlighet då och då piffar upp partiet).

Om ni träffar ett avtal som ger dig en bas, får du vanligen flytta vilka rymdskepp du vill dit (utom förstås rymdskepp som befinner sig i det svarta hålet).

Om du och din motspelare inte kan träffa ett avtal inom sextio sekunder, blir ni bägge av med tre rymdskepp var till det svarta hålet. Du bestämmer själv vilka rymdskepp du blir av med.

Vi antar att både Gul och Vit spelade fredsförhandlingskort. Oranges och Röds rymdskepp återgår till sina respektive baser, och nu har Gul och Vit sextio sekunder på sig att träffa ett avtal. Om det inte blir något avtal av, blir bägge av med tre rymdskepp.

Röd tar tiden på sin klocka, och Gul och Vit sätter igång. Gul säger "Jag är villig att byta en bas mot en bas".

Vit gör en grimas och replikerar "Fel, ditt tentakelnylle! Du ska ge mig en bas gratis". Vit fortsätter med att påminna Gul om att hon är Vakuan, och blir det inget avtal av kommer Guls tre rymdskepp att helt utgå ur spelet, inte bara förvisas till det svarta hålet.

Gul replikerar "Jag har ett ödeskort med kosmisk strålning på handen här, så jag kan hindra dig från att utnyttja din specialegenskap - vi kommer bägge att hamna i det svarta hålet". (Han ljuger, men det kan inte Vit veta).

Vit svarar "All right, du ska få en bas om jag får en bas plus dina två högsta anfallskort - har du något som är högre än 15?".

Gul rynkar på näsan. "Mitt sista erbjudande - jag får en bas mot att du får en bas, vi har två skepp var i baserna, och du får dra ett kort på måfå från min hand. Take it or leave it, ditt vakuummonster!".

Vit muttrar något om utpressningstaktik och accepterar. De två spelarna bestämmer var den andre ska få upprätta sin bas, och placerar två rymdskepp var på respektive planeter. Gul blandar om sina kort på handen och Vit drar ett till sin egen hand. Alla ser nöjda och belåtna ut.

Din andra utmaning

Om, när det är din tur, din första utmaning blev framgångsrik - du vann eller lyckades träffa ett avtal - får du göra en utmaning till. Det är dock helt frivilligt, du får avstå och låta turen gå vidare till näste spelare om du så önskar.

Om din första utmaning **inte** blev framgångsrik, får du inte göra någon ny utmaning. Din tur är över.

Om du gör en andra utmaning gör du om hela proceduren med början från "Frigör ett av dina rymdskepp från det svarta hålet". Observera att du hoppar över "Dra nya utmaningskort" - skulle du under din första utmaning ha fått slut på dina utmaningskort, är din tur slut.

När du gjort din andra utmaning är din tur slut, oavsett hur det gick då.

Om Gul besegrade Vit, eller lyckades träffa ett avtal med henne i sin första utmaning, får Gul om han vill göra ännu en utmaning. Oavsett om han vinner eller förlorar i denna, är sedan hans tur slut.

Det svarta hålet

Den mittersta hexagonen utgör det svarta hålet. När rymdskepp befinner sig på den förlorande sidan i en utmaning, hamnar de här.

De rymdskepp som befinner sig i det svarta hålet kan inte användas i utmaningar. De förblir där tills du frigör dem och låter dem återvända till dina baser.

Det finns tre sätt att frigöra rymdskepp på; i början av din utmaning, när du är framgångsrik allierad på försvarssidan, och när någon spelar ödeskort med "Stjärnvirvel".

Om någon spelare förlorar en utmaning mot en Vakuan (se detta utomjordingskort), utgår de förlorande rymdskeppen helt ur spelet i stället för att hamna i det svarta hålet.

Om någon av spelarna är Zombie (se detta utomjordingskort), ska han eller hon inte låta sina rymdskepp hamna i det svarta hålet, utan i stället låta dem återgå till sina baser vid förlust i en utmaning. Detta gäller även om Zombien förlorade en utmaning mot en Vakuan - en Vakuan är inte speciellt användbar mot en Zombie, såvida inte Vakuanen också spelar ut ett ödeskort med "Kosmisk strålning" - då tas Zombiens förlorande rymdskepp ut ur spelet.

Utmaningskort

Du startar partiet med sju utmaningskort på handen, men du får sedan ha hur många som helst. Du fyller på med kort på handen t.ex. när du är allierad på försvarssidan och den vinner, eller om du spelat ett fredsförhandlingskort och får ta kompensation. Du får sju nya kort om det är i början av din tur och du inte har kvar några utmaningskort, eller när du är defensivspelare och inte har kvar några utmaningskort.

Observera att du i en utmaning (oavsett om du är offensiv- eller defensivspelare) **ska** spela antingen ett anfallskort eller ett fredsförhandlingskort - har du bara ödeskort kvar (och är offensivspelare i din första utmaning eller defensivspelare) **måste** du kasta eller spela ödeskort och sedan dra sju nya utmaningskort.

Anfalls-, fredsförhandlings- och ödeskort som spelas eller kastas läggs på en kashög. Om draghögen med utmaningskort tar slut, vänder man på kashögen, blandar den, och låter den utgöra en ny draghög.

Fredsförhandlingskort är bra att ha, och det är anfallskort med höga siffror också; låga anfallskort är inget vidare. Ödeskort är guld värda och ska spelas med omsorg i rätt ögonblick.

Guls specialegenskap som Filantrop är faktiskt suverän, tro det eller ej. Han kan bli av med alla sina skräpkort utan att behöva spela dem i en utmaning; om han hela tiden ger låga kort till en viss spelare, kan han praktiskt taget garantera att den spelaren aldrig får en chans att dra nya, användbara kort, utan blir tvungen att spela med avfallet som Gul matar honom eller henne med. Detta kan vara **verkligt** irriterande.

Ödeskort

Ödeskortet är speciella, de åstadkommer saker som gagnar dig eller ställer till förtret för motspelarna. På varje ödeskort står vilken effekt det har, och när det får spelas.

Ödeskortet spelas alltid med framsidan uppåt. Du är dock inte tvungen att spela något ödeskort - du får om du vill kasta det utan att utnyttja det, för att "rensa" din hand och få dra sju nya utmaningskort. Det är tillåtet att spela flera ödeskort på samma gång.

Det är inte heller tvunget att du sitter i tur för att få spela ett ödeskort - det är bara "Stjärnvirvel" som måste spelas när det är din tur. På så vis kan du t.ex. spela ut "Stoftmoln" för att hindra en annan spelare från att ta kompensation, trots att du kanske var allierad på endera sidan, eller kanske inte alls var inblandad i utmaningen.

Med ödeskortens hjälp kan du hindra en annan spelare från att utnyttja sin specialegenskap ("Kosmisk strålning"), men du kan också frigöra rymdskepp från det svarta hålet ("Stjärnvirvel"), ge en motspelare ett tjuvnytt ("Pest"), osv.

Observera att om du är Vulchen, ska du plocka upp alla ödeskort som andra spelare eller kastar - på så sätt kan en del ödeskort utnyttjas två gånger i snabb följd!

Utomjordingskort

Som utomjording har du en egenskap som är unik för dig, och låter dig göra något som dels ingen annan kan och dels bryter mot dessa regler.

Respektive egenskaper står noggrant beskrivna på utomjordingskortet. Egenskaperna är **överordnade** dessa regler; om reglerna här säger en sak och texten på utomjordingskortet en annan, är det utomjordingskortet som gäller.

Observera att vissa av utomjordingarnas egenskaper alltid **måste** användas, medan andra får användas om den spelaren vill. Detta framgår av texten på utomjordingskortet; Vakuan, Laser, Empat, Zombie och Vulch är alla sådana vars egenskaper **måste** användas, medan de övriga är frivilliga.

Normalt används specialegenskaperna helt enkelt i den ordning som spelarna tillkännager att de vill använda dem. Om det blir en konflikt om detta, får offensivspelaren använda sin egenskap först, därefter defensivspelaren, och sedan de övriga i turordning medsols, räknat från offensivspelaren.

I vårt exempel här har vi visat vad som händer när Vakuan, Filantrop och Parasit är med och utnyttjar sina egenskaper, men de övriga som finns i spelet är minst lika farliga. Klonen får behålla det utmaningskort som han eller hon spelar, vilket gör honom farlig om han fått ett riktigt högt anfallskort, men spelar hans motspelare ett fredsförhandlingskort får denne dra kompensation från Klonens hand och då kan Klonen bli av med det värdefulla kortet... Och vem vet vad som händer när Hjärnan drabbar samman med Amöban, eller Empaten med Maskinen?

Vinnaren i Universums Härskare kommer att bli den spelare som är skickligast (och har en smula hjälp av turen), oavsett vilken utomjording han eller hon representerar.

Hur du förlorar din egenskap som utomjording

Du kan endast använda din specialegenskap så länge du har tre eller flera baser i ditt eget stjärnsystem. Om du bara har två, en eller noll baser i ditt eget stjärnsystem kan du inte längre använda egenskapen.

Huruvida andra spelare har baser i ditt system är ovidkommande; det viktiga är om **du** har minst tre baser där.

Du förlorar din specialegenskap i **samma ögonblick** som du förlorar din tredje bas i ditt eget system. Skulle du senare lyckas komma upp i tre egna baser i ditt eget stjärnsystem igen, får du genast tillbaka din specialegenskap.

UNIVERSUMS HÄRSKARE FÖR TVÅ SPELARE

Om ni bara är två spelare, används inte stjärnkorten (utom för att bestämma vem som börjar). När det är din tur, väljer du själv om du vill rikta en utmaning mot en planet i motspelarens system, eller en planet i ditt eget system där motspelaren har en bas. Det finns givetvis inga allierade. Dessutom förlorar du din specialegenskap när du inte längre har baser på **fyra** planeter i ditt eget system - har du tre, två, en eller noll baser kan du inte längre utnyttja din specialegenskap.

Men Universums Härskare är givetvis som roligast med fem spelare!

VARIANTER

När du har spelat detta spel några gånger (tänk på att det tar några partier innan du och medspelarna verkligen kan spelet och har lärt er att utnyttja alla finesserna!) kanske du vill pröva på några av nedanstående varianter.

Varning: om spelarna har flera egenskaper än en var, kan det uppstå konflikter som inte täcks av ovanstående regler. Om ni diskuterar saker och ting rationellt kan ni lösa alla problem och fortsätta med erövringsstegen. Om inte, så tar Alga inget ansvar för glåpord och kort som körs i halsen på motspelarna!

● **Ensam härskare:** Endast en kan härska i universum. Skulle två eller flera spelare samtidigt få sin femte bas, vinner den med flest antal rymdskepp totalt i spel (de som är i det svarta hålet räknas inte). Skulle även detta vara lika, vinner den som var offensivspelare i utmaningen.

● **Multipelegenskaper:** Spelarna drar fler än ett utomjordingskort var (kom först överens om hur många var och en ska ha). Alla specialegenskaper går förlorade när man inte längre har minst tre baser i det egna stjärnsystemet, precis som vanligt. Observera: Fler utomjordingskort än två var åstadkommer ordentligt kaos. Men pröva det ändå, det är roligt!

● **Roterande egenskaper:** Varje gång din tur är över, sticker du tillbaka ditt utomjordingskort i högen och drar på måfå ett nytt, med en ny egenskap!

● **En av två:** Innan partiet börjar, drar du två utomjordingskort och väljer vilket du vill behålla och använda - det andra läggs undan. Detta kan du också göra som så att du väljer en av tre, eller två av tre.

● **En egenskap per planet:** Denna variant går bara att utnyttja om man är två eller tre deltagare. Då drar man fem utomjordingskort var, och arrangerar dem så att man kan se vilket kort som hör ihop med vilken planet i det egna stjärnsystemet. Om du blir av med en bas på en viss planet, kan du inte längre använda den egenskapen när den planeten anfalls - du får försvara dig utan några specialegenskaper. När någon annan planet i ditt system anfalles (där du har en bas), får du dock utnyttja just den specialegenskapen i försvaret av den planeten.

När du själv gör en utmaning, måste du ta dina anfallande rymdskepp från **en** bas. Om du tar skeppen från en bas du skaffat dig i någon annans system, får du inte utnyttja någon specialegenskap; om du däremot tar skeppen från någon av dina hemmabaser, får du utnyttja egenskapen på det utomjordingskort som hör ihop med just den planeten varifrån skeppen togs. Du förlorar **inte** alla egenskaper om du bara har två eller färre baser i ditt eget system, men för varje bas du förlorar i ditt hemmasystem går du förstas miste om den egenskapen som hörde ihop med den planeten.

● **Dolda krafter:** Du börjar som vanligt partiet med att dra ett utomjordingskort, men du visar det inte för någon annan; du håller kortet doilt tills du bestämmer dig för att använda din specialegenskap, men från och med då måste du ha det öppet som vanligt. I denna variant är du inte tvungen att använda din specialegenskap förrän du själv vill (även om du normalt enligt reglerna skulle ha varit tvungen). När väl kortet är visat gäller det från och med då som vanligt.

Denna variant kan kombineras med roterande egenskaper ovan; när du väl använt dig av din specialegenskap sticker du tillbaka ditt utomjordingskort och drar ett nytt, och avvaktar som vanligt ett lämpligt tillfälle att avslöja din egenskap. Detta ger ett verkligt udda spel!

Uppfinnare: Bill Eberle, Jack Kittredge, Bill Norton och Peter Olotka
Illustrationer: Anders Jeppsson



Universums Härskare är från början ett amerikanskt spel (med titeln **Cosmic Encounter**) och har funnits i tryck sedan 1977; det ges också ut i Storbritannien, Frankrike och Västtyskland, och nu har Alga nöjet att publicera spelet på svenska.

Vad tyckte du och dina vänner om spelet? Vi på Alga är alltid intresserade av att höra åsikter om våra spel - skriv till AB Alga, Spelvägen 1, 280 22 Vittsjö!