



SYNERGY

SEID IHR MITEINANDER IM EINKLANG?

Arbeitet euch gemeinsam durch Missionen mit dem Ziel, fehlerlose Runden zu spielen. Nur wenn ihr eine harmonische Symphonie aus Farben und Zahlen erschafft, findet ihr die perfekte Synergie. Dabei reicht es nicht, nur das eigene Ziel zu erreichen: Ihr müsst euch auch gegenseitig dabei unterstützen, jede Runde erfolgreich zu beenden. Helft und ermutigt euch gegenseitig und findet bei jeder Mission die perfekte Synergie.



15 DOPPELSEITIGE MISSIONSKARTEN
DIE REIHENFOLGE DIESER KARTEN DARF NICHT VERÄNDERT WERDEN!



1 SUPER- UND 1 HYPERKARTE



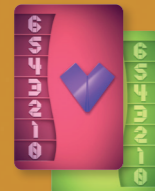
50 ZAHLENKARTEN (5 FARBEN)



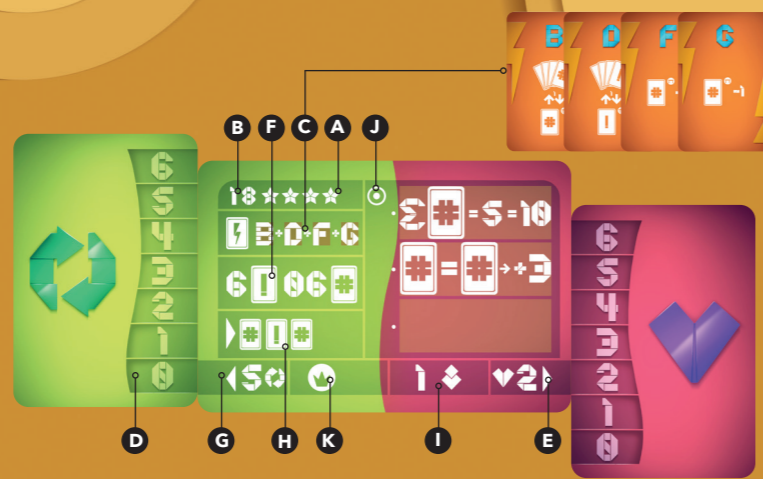
35 ZIELKARTEN (5 FARBEN)



5 DOPPELSEITIGE AKTIONSKARTEN



1 LEBENS- UND 1 RUNDENKARTE



VORBEREITUNG

Wählt eure Farbe und gebt jeder Person alle 10 Zahlenkarten und 7 Zielkarten ihrer Farbe. Legt alle nicht benötigten Farben in die Spielschachtel zurück. Anhand der Farben könnt ihr eure eigenen Karten erkennen.

Legt die Mission, auf die ihr euch als Nächstes begeben wollt, in die Tischmitte. Die Sterne stehen für den Schwierigkeitsgrad (A): Je mehr Sterne, desto schwieriger ist die Mission. Die Missionen sind von 1 bis 30 nummeriert (B) und können in dieser Reihenfolge gespielt werden, ihr könnt euch aber auch eine Mission aussuchen. Beim ersten Spiel empfiehlt es sich, mit einer 1-Sterne-Mission zu beginnen.

Ist in der Mission angegeben, dass es Aktionskarten (C) gibt, legt diese speziellen Karten neben die Missionskarte. Ebenso verfährt ihr mit der Super- und der Hyperkarte. Als ihr das Spiel geöffnet habt, lagen diese Karten an bestimmten Stellen zwischen den Missionskarten. Falls ihr die Missionen in aufsteigender Reihenfolge spielt, erscheinen diese Karten, sobald ihr sie zum ersten Mal braucht.

Legt die Rundenkarte links neben die Missionskarte und achtet darauf, dass der Pfeil auf der Missionskarte auf die 0 auf der Rundenkarte zeigt (D). Legt die Lebenskarte rechts neben die Missionskarte, so dass der Pfeil auf die Anzahl der Leben zeigt, die ihr bei dieser Mission habt (E). Bewegt nach jeder erfolgreichen Runde die Rundenkarte um 1 Feld nach unten. Falls ihr 1 Leben verliert, bewegt die Lebenskarte um 1 Feld nach oben. Sobald ihr die 0 auf der Lebenskarte erreicht, habt ihr die Mission verloren.

Auf der Missionskarte steht auch, wie viele Ziel- und Zahlenkarten jede Person zu Beginn der Mission auf der Hand haben sollte (F). Bei Missionen, die ihr nicht mit all diesen Karten auf der Hand beginnt, mischt alle Karten in 2 getrennte Stapel (1 pro Typ) und legt sie verdeckt vor euch. Zieht dann von jedem Stapel die angegebene Anzahl Karten.

ZIEL DER PARTIE UND MISSIONEN

Das Ziel einer Partie ist es, gemeinsam die gewählte Mission zu erfüllen. Ihr gewinnt gemeinsam, ihr verliert gemeinsam.

RUNDEN UND MISSIONEN ERFÜLLEN

Die Missionskarte zeigt an, wie viele Runden eure Gruppe erfolgreich abschließen muss (G). Für jede Runde, die ihr verliert, verliert eure Gruppe 1 Leben. Jede erfolgreich abgeschlossene Runde bringt euch eurem Ziel näher.

HINWEIS! Ihr dürft zu keinem Zeitpunkt der Mission Informationen über eure (Ziel- oder Zahlen-)Karten austauschen oder darüber, welche Karte ihr am besten spielt! Ihr dürft aber mit Gesten auf allgemein verfügbare Informationen hinweisen.

JEDE RUNDE BESTEHT AUS DEN FOLGENDEN SCHRITTEN:

1. Schaut auf der Missionskarte nach, in welcher Reihenfolge die Zahlen- und Zielkarten gespielt werden müssen (H). Die häufigste Reihenfolge ist „Zahl-Ziel-Zahl“.

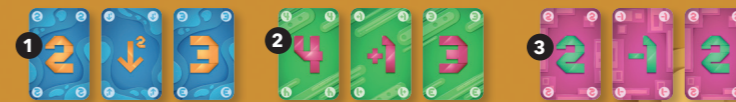
2. Legt alle eure 1. Karte (in der Reihenfolge von Schritt 1) verdeckt aus der Hand vor euch auf den Tisch. Sobald alle ihre Karte abgelegt haben, deckt alle Karten gleichzeitig auf.

3. Legt alle eure 2. Karte verdeckt neben eure 1. Karte. Deckt wieder alle eure Karten gleichzeitig auf.

4. (Nur bei Missionen mit Aktionskarten:) Ohne Absprache untereinander darf sich nun jede Person (oder Personen, falls es mehrere Aktionskarten gibt) eine Aktionskarte nehmen und sie einsetzen. Legt alle Aktionskarten nach ihrem einmaligen Gebrauch (bei dieser Mission) weg. Überspringt diesen Schritt, falls keine Aktionskarten mehr übrig sind oder niemand eine Aktionskarte einsetzen möchte.

5. Legt alle eure 3. Karte (immer eine Zahlenkarte) verdeckt neben eure 2. Karte. Deckt wieder alle eure Karten gleichzeitig auf.

Nun, da alle Informationen offen auf dem Tisch liegen, überprüft, wer seine Ziele erreicht hat und wer nicht. Um festzustellen, ob eine Person ihr Ziel erreicht hat, bildet die Summe aus euren beiden Zahlenkarten.



BEISPIEL

PERSONEN 1 UND 3 HABEN IHR ZIEL ERREICHT: DIE SUMME VON PERSON 3 WAR GENAU UM 1 NIEDRIGER ALS DIE VON PERSON 1, PERSON 1 LANDETE AUF DEM VORLETZTEN PLATZ. DIE SUMME VON PERSON 2 HÄTTE GENAU UM 1 HÖHER SEIN MÜSSEN ALS DIE EINER ANDEREN PERSON, SO DASS SIE IHR ZIEL NICHT ERREICHT.



ZIELE NACH RECHTS: DIE AUSGESPIELTE ZIELKARTE WIRD AN DIE PERSON RECHTS VON DIR WEITERGEGEBEN.



ZIELE NACH LINKS: DIE AUSGESPIELTE ZIELKARTE WIRD AN DIE PERSON LINKS VON DIR WEITERGEGEBEN.



UNGERADE: DEINE ZWEITE ZAHLENKARTE MUSS UNGERADE SEIN.



GERADE: DEINE ZWEITE ZAHLENKARTE MUSS GERADE SEIN.



NIEDRIG NACH HOCH: DEINE ZWEITE ZAHLENKARTE MUSS HÖHER SEIN ALS DEINE ERSTE.



HOCH NACH NIEDRIG: DEINE ZWEITE ZAHLENKARTE MUSS NIEDRIGER SEIN ALS DEINE ERSTE.



HÖCHSTENS 7: DEINE SUMME DARF NICHT HÖHER ALS 7 SEIN.



MINDESTENS 5: DEINE SUMME DARF NICHT KLEINER ALS 5 SEIN.



KEINE DOPPELTEN ZAHLEN: DEINE ZAHLENKARTEN DÜRFEN NICHT DEN GLEICHEN WERT HABEN.



DOPPELT PLUS 3: SIND DEINE ZAHLENKARTEN GLEICH (IN FARBE UND WERT), WIRD DIE SUMME UM 3 ERHÖHT.



1 = 6: EINE ZAHLENKARTE MIT DEM WERT 1 ZÄHLT ALS 6. DIE KARTE ZÄHLT TROTZDEM ALS UNGERADE.



SUMME 5 GLEICH 10: FALLS DEINE SUMME 5 IST, WIRD SIE AUF 10 ERHÖHT.



DIFFERENZ: UM DEINE SUMME ZU ERMITTELN, NIMM DIE DIFFERENZ ZWISCHEN DEINEN ZAHLENKARTEN, ANSTATT SIE ZU ADDIEREN. DIE SUMME AUS 5 UND 1 (IN JEDER REIHENFOLGE) IST 4, ZWEI 3 EN ERGEBEN EINE SUMME VON 0.

Die Missionskarte gibt an, wie viele Personen aus der Gruppe ihr Ziel erreichen müssen, um eine Runde erfolgreich zu beenden: Nur falls genügend Personen ihr Ziel erreicht haben, beendet die Gruppe eine Runde. Der Bereich (I) gibt an, wie viele Personen aus der Gruppe erfolglos sein können, ohne dass die Gruppe die Runde verliert.

Beendet die Gruppe die Runde, verliert sie kein Leben und die Rundenkarte wird auf die nächste Runde geschoben. Alle, die ihr Ziel erreicht haben, dürfen eine ihrer beiden ausgespielten Zahlenkarten zurück auf die Hand nehmen. Die anderen beiden Karten (1 Zahlen- und 1 Zielkarte) werden in eine Reihe persönlicher Ablagekarten abgelegt. Diese sollten für alle anderen sichtbar bleiben. Wer seine Ziele nicht erreicht hat, legt alle 3 Karten ebenso ab und nimmt keine Karte zurück auf die Hand.

Beendet die Runde die Gruppe nicht, wird die Rundenkarte nicht weiterbewegt und die Gruppe verliert 1 Leben. Die Lebenskarte wird auf die nächstniedrigere Zahl geschoben. Alle, auch die, die ihr Ziel verfehlt haben, nehmen eine ihrer beiden ausgespielten Zahlenkarten zurück auf die Hand und legen die anderen beiden Karten wie gewohnt ab.

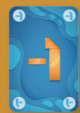
Vor Beginn einer neuen Runde ziehen alle 1 neue Zahlenkarte und 1 neue Zielkarte von ihren verdeckten Stapeln. Ist einer dieser Stapel aufgebraucht, erhält die Person keine Karte. Hat eine Person zu irgendeinem Zeitpunkt der Mission nicht genügend Zahlenkarten auf der Hand, um eine Runde zu spielen, scheitert die gesamte Mission und die Gruppe verliert die Partie.

ZIELKARTEN

Spielt alle in jeder Runde 2 Zahlenkarten und 1 Zielkarte aus. Die Zielkarte gibt an, was die Person mit der Summe ihrer beiden Zahlenkarten erreichen muss. Es gibt 7 unterschiedliche Zielkarten:



Die Summe ist genau um 1 höher als die Summe einer anderen Person.



Die Summe ist genau um 1 kleiner als die Summe einer anderen Person.



Die Summe ist gleich der Summe einer anderen Person.



Die Summe unterscheidet sich von den Summen aller anderen und ist somit einzigartig.



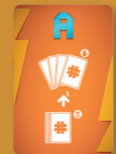
Die Summe liegt zwischen den Werten der direkt benachbarten Personen. Es spielt keine Rolle, welche Seite höher oder niedriger ist.



Die Summe ist die zweithöchste aller Summen. Haben mehrere die gleiche Summe, zählt diese in der Reihenfolge der Summen als 1. Beispiel: Daniel spielt dieses Ziel mit einer Summe von 7. Vicky und Irene haben beide eine Summe von 8 und damit die höchste. Daniel ist also erfolgreich.



Die Summe ist die zweitniedrigste aller Summen. Auch hier zählen mehrere Personen mit der gleichen Summe als 1. So kann in einer Partie mit 5 Personen jemand gleichzeitig den zweithöchsten und den zweitniedrigsten Wert haben, falls die Summen z.B. 8, 8, 5, 3 und 3 sind.



AKTIONSKARTEN

Bei einigen Missionen kann die Gruppe eine oder mehrere Aktionskarten verwenden, um ihre Mission zu erleichtern. Jede Aktionskarte darf nur 1-mal pro Mission verwendet werden. Nachdem in einer Runde die zweite Karte ausgespielt wurde, kann jede Person eine Aktionskarte nehmen und verwenden, ohne dies mit den anderen zu besprechen. Es gibt 10 verschiedene Aktionskarten:

- A.** Nimm 1 Zahlenkarte aus deiner Ablagereihe zurück auf die Hand.
- B.** Tausche deine ausgespielte Zahlenkarte gegen 1 Zahlenkarte auf deiner Hand aus.
- C.** Nimm 2 Zahlenkarten aus deiner Ablagereihe zurück auf die Hand.
- D.** Tausche deine ausgespielte Zielkarte gegen 1 ausgespielte Zielkarte einer anderen Person aus.
- E.** Tausche 2 beliebige ausgespielte Zielkarten aus.
- F.** Erhöhe den Wert einer Zahlenkarte um 1.
- G.** Vermindere den Wert einer Zahlenkarte um 1.
- H.** Erhöhe die Anzahl der Personen, die in dieser Runde ihr Ziel verfehlen dürfen, um 1. Beispiel: In einer Mission, in der 4 von 4 Personen erfolgreich sein müssen, um die Runde abzuschließen, reduziert sich dies auf 3 von 4 Personen.
- I.** Tausche 2 beliebige ausgespielte Zahlenkarten aus.
- J.** Diese Person wird in dieser Runde ignoriert. Falls sie ihr Ziel verfehlt, zählt dies nicht, und ihre Summe wird auch nicht für die Ziele der anderen berücksichtigt. Sie muss trotzdem eine 2. Zahlenkarte spielen und darf am Ende der Runde 1 ihrer 2 Zahlenkarten zurück auf die Hand nehmen.

Nach Verwendung einer Aktionskarte wird diese weggelegt. Sie ist für die restliche Dauer der Mission nicht mehr verfügbar. Wann immer eine Aktionskarte mit den allgemeinen Spielregeln oder den Informationen auf der Missionskarte kollidiert, gewinnt die Aktionskarte.

HINWEIS! Zur korrekten Verwendung der Aktionskarten F und G: Wer diese einsetzt, legt die Aktionskarte für den Rest der Runde neben die entsprechende Zahlenkarte, um das Zählen am Ende der Runde zu erleichtern. Nach der Runde wird die Aktionskarte trotzdem weggelegt. Zur besseren Übersicht empfiehlt es sich auch, die Aktionskarten H und J bei Gebrauch bis zum Ende der Runde gut sichtbar vor die Person(en) zu legen.

HERAUSFORDERUNGEN

Während sich eure Gruppe durch die Missionen arbeitet, werden diese immer schwieriger. Das liegt zum Teil daran, dass die Missionen durch Herausforderungen ergänzt werden (J). Eine Übersicht über den Inhalt dieser Herausforderungen findet ihr im letzten (lila) Teil dieser Anleitung.

HINWEIS! Alle Zahlen- oder Zielkarten, die aufgrund von Herausforderungen von einer Person an eine andere weitergereicht werden, verbleiben bei der neuen Person, die sie am Ende der Runde ablegt. Ihr könnt also Karten unterschiedlicher Farben vor euch liegen haben. Nimmt eine Person (aufgrund einer Aktionskarte) eine Karte von ihrer Ablagereihe auf die Hand, darf sie jede Karte nehmen, auch falls sie eine andere Farbe hat.

SUPER UND HYPER

Nachdem ihr einige Missionen gewonnen habt, wird eure Gruppe möglicherweise auf ein neues Symbol auf der Missionskarte stoßen: das Symbol für Super- und/oder Hyperkarten (K).



Dies ist die Superkarte. Gebt sie einer Person. Damit die Gruppe die Runde erfolgreich abschließt, **muss** die Person mit der Superkarte ihr Ziel erreichen. Selbst falls genügend Personen ihr Ziel erreichen, aber die Person mit der Superkarte nicht, verliert die Gruppe die Runde (und 1 Leben).



Dies ist die Hyperkarte. Gebt sie einer Person. Falls die Person mit der Hyperkarte ihr Ziel nicht erreicht, verliert die Gruppe die gesamte Mission. Selbst in einer Runde, wo die Gruppe als Ganzes keinen Erfolg hat und 1 Leben verliert, muss die Person mit der Hyperkarte Erfolg haben.

HINWEIS! Die Person mit der Super- oder Hyperkarte kann die Aktionskarten H und J nicht verwenden.

ENDE DER PARTIE

Die Gruppe gewinnt die Partie, sobald sie ihre Mission erfolgreich abgeschlossen hat. Herzlichen Glückwunsch!

Die Gruppe verliert die Partie sofort, sobald:

- ihre Lebenskarte während einer Mission 0 erreicht oder
- eine Person nicht genügend Zahlenkarten hat, um eine Runde zu spielen oder
- eine Person die Herausforderung nicht erfüllen kann oder
- die Person mit der Hyperkarte in einer Runde keinen Erfolg hat.

Versucht es einfach nochmal!

MITWIRKENDE

Autor: Robert Brouwer
Illustrationen: Gustavo Furstenau
Grafikdesign: Vicky Trouerbach
Verlag: Jolly Dutch
Ausgabe: 2023
Deutsche Übersetzung: Barbara Wiebking und Malte Kühle für The Geeky Pen
Der Autor bedankt sich bei allen Testpersonen. Besonderer Dank gilt Daan Reid, Frank Knottnerus und Maarten Venema.

SEH DIR UNSER VIDEO ZUR SPIELANLEITUNG AN

