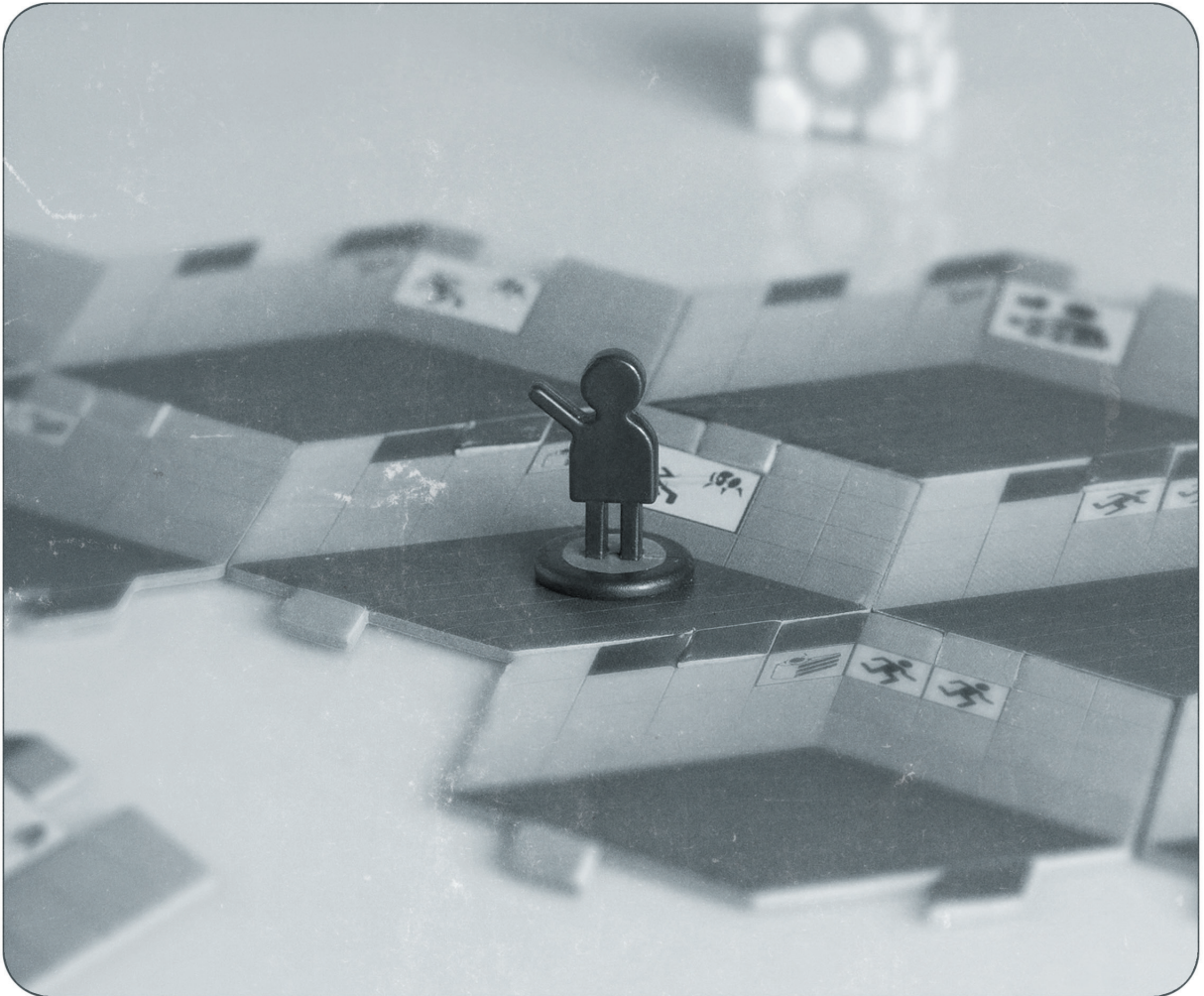




# PORTAL<sup>®</sup>

*Das nicht kooperative  
Kuchenerwerbsspiel*



**TEST- UND SICHERHEITSINSTRUKTIONEN**



© 2015 VALVE / © 2015 CZE





# Willkommen

INHALT .....	3
EINLEITUNG .....	4
Überblick .....	4
Das Labor.....	5
SPIELAUFBAU UND SIEGBEDINGUNGEN .....	6
Spielvorbereitung .....	6
Anfängliche Lieferung der Testsubjekte und Portale .....	7
Spielziel .....	8
EIN SPIELZUG .....	9
1. Aperture-Karten ausspielen.....	10
2. Testsubjekte bewegen .....	11
3. Eine Testkammer aktivieren.....	12
4. Eine Testkammer wiederverwerten.....	13
Ein typischer Spielzug.....	15
WEITERE REGELN.....	16
Portalkanone und Portal-Spielsteine einsetzen .....	16
Durch die Portale bewegen .....	17
Ein kostenloses Testsubjekt oder eine Aperture-Karte erhalten ....	17
Aperture-Karten mischen .....	17
Kuchen tragen .....	18
Kuchen verbrennen .....	18
Den Begleiter-Kubus und Geschützturm als Belohnung erhalten ..	19
Besondere Spielsteine wiederverwerten .....	19
ABSCHLIESSENDE BEMERKUNGEN .....	20
Tipps und Spielhinweise.....	20
Mitwirkende .....	21-23





# Inhalt

## VOLLSTÄNDIGE LISTE DES SPIELMATERIALS

- A. 2 Portal-Spielsteine
- B. 18 Testkammer-Plättchen
- C. 1 Verbrennungsanlage
- D. 1 Spielanleitung
- E. 8 (x4) Kuchenstücke
- F. 8 (x4) Testsubjekte
- G. 1 Geschützturm
- H. 1 Begleiter-Kubus
- I. 1 GLaDOS
- J. 20 Aperture/Charakter-Karten
- K. 4 Portalkanonenkarten
- L. 1 Steam Aktivierungscode-Karte





# Einleitung

*AUFGEPASST! Bitte das Folgende mit einer autoritären, leicht herablassenden, aber dennoch begeisterten Stimme den anderen Spielern vorlesen:*

**Hallo Menschen!**

**Jetzt da ihr aus eurer Verborgenen Hibernations-Stahlkammer™ erwacht seid, ist es an der Zeit, die Tests wiederaufzunehmen. Um euch zu herausragenden Ergebnissen anzuspornen, werdet ihr nun in Gruppen aufgeteilt und erhaltet einen Overall in eurer neuen Lieblingsfarbe.**

**Die Gruppe mit den besten Ergebnissen wird für alle Zeiten in dem von mir gerade verfassten Geschichtswerk**

**„Ein Team aus Rivalen: Das wissenschaftliche Genie von <Farbe des Teamoveralls einfügen>“ verewigt werden.**

**Viel Glück!**

## Überblick

*Portal* ist ein nicht kooperatives Spiel für 2-4 Spieler. Es wird auf dem aus Plättchen zusammengesetzten fließbandartigen Spielbrett, das allgemein als Aperture-Labor bekannt ist, ausgetragen.

Das Ziel eines jeden Spielers ist es, seine Testsubjekte durch die Testkammern des Aperture-Labors zu bewegen, um saftigen und köstlichen Kuchen einzusammeln. Sobald ein Spieler in Führung liegt, d. h., die meisten Kuchenstücke hat, sollte er versuchen, das Spiel zu beenden, indem er die verbleibenden Testsubjekte seiner Mitspieler (oder auch seine eigenen) zerstört.

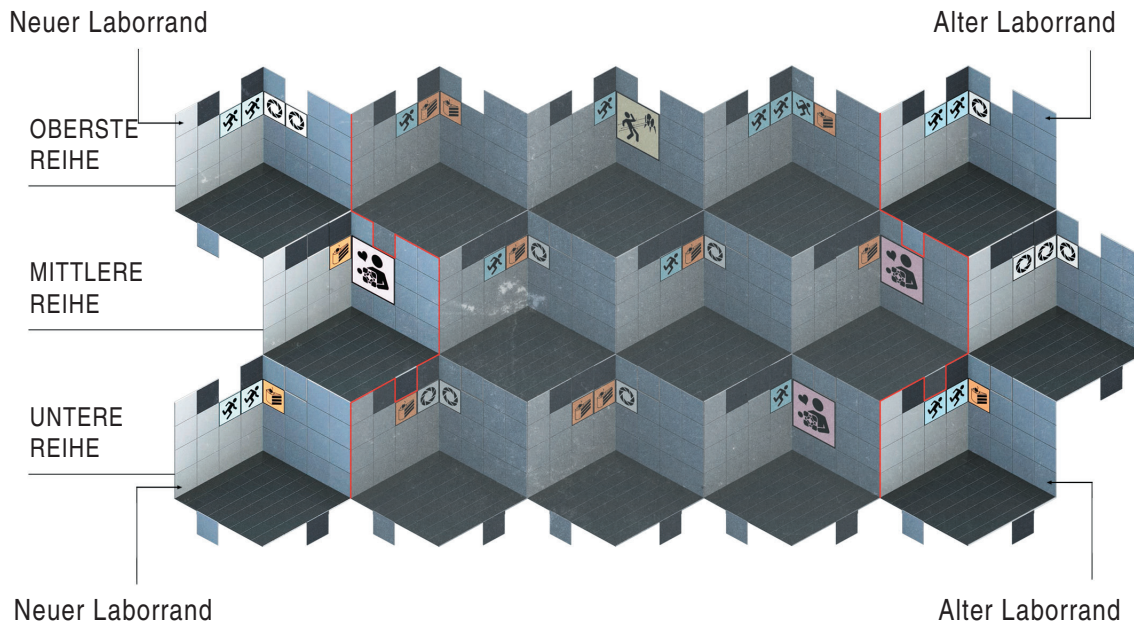
Wenn irgendein Spieler keine Testsubjekte im Labor (im Spiel) hat, endet das Spiel sofort und der Spieler mit den meisten Kuchenstücken im Labor hat gewonnen (vergleiche „Spielziel“, Seite 8).

Ist man mit den Regeln vertraut, dauert ein Spiel 20 bis 40 Minuten.





## Das Labor



Das Labor besteht aus 3 Reihen miteinander verbundener Testkammern. Im Verlauf des Spiels ändert das Labor seine Form. Zu Beginn ist jede Reihe 5 Kammern lang. Die Länge der Reihen kann aber erweitert oder verringert werden.

Die am weitesten rechts befindliche Testkammer jeder Reihe ist der **alte Laborrand** (vergleiche die Abbildung oben). Kammern am alten Rand können **aktiviert** werden, um Belohnungen zu erhalten, ehe sie umgedreht und am anderen Rand des Labors **wiederverwertet** werden.

Die am weitesten links befindliche Testkammer in jeder Reihe repräsentiert den **neuen Laborrand** (vergleiche wiederum die Abbildung oben). Jegliche Testsubjekte und Kuchenstücke, die als Belohnung erhalten wurden, werden in die Kammern am neuen Laborrand „geliefert“.



# Spielaufbau und Siegbedingungen

**Falls dies das erste Mal ist, dass ihr im Aperture-Labor testet, stellt eure Schmerzrezeptoren schon einmal darauf ein, indem ihr mit dem folgenden Vorabtestsicherheitsprotokoll kooperiert.**

**Auslieferung der Einweisungsbroschüre in 3... 2...1...**

## Spielvorbereitung

Der Stapel der Testkammer-Plättchen wird gemischt und eine Seite zufällig „als Oberseite bestimmt“. Aus diesen Plättchen setzt man das Labor zusammen - fünf Testkammern in der Länge und drei Reihen in der Höhe (vergleiche **Das Labor** auf Seite 5). Dazu verbindet man die Plättchen, die man vom gerade gemischten Stapel zieht (von links nach rechts und von oben nach unten).

Drei Testkammern bleiben übrig und werden zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden in diesem Spiel nicht weiter verwendet.

Die Verbrennungsanlage (Pappeinsatz) wird passend in die Unterseite der Schachtel eingelegt, so dass Kuchenstücke, die im Spielverlauf verbrannt werden, in die dafür vorgesehene Öffnung fallen.



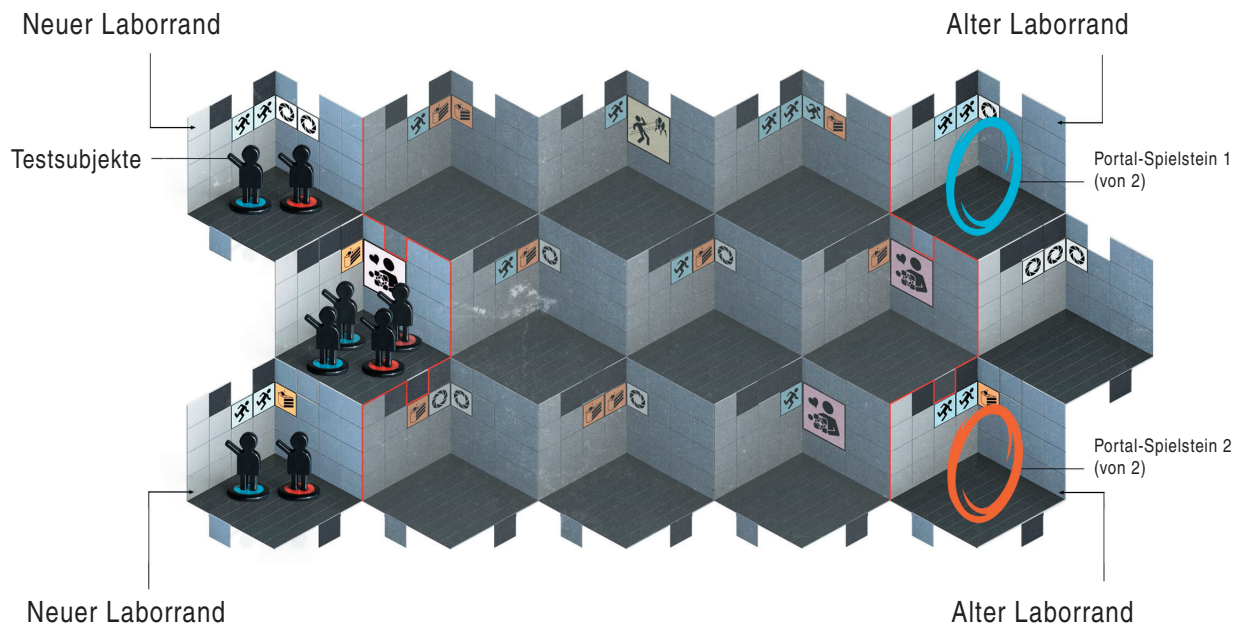
[Detailansicht der  
Verbrennungsanlage]

Aperture-Karten, die im Verlauf des Spieles **abgeworfen** werden, werden auf den angrenzenden Stapel mit der Charakterseite nach oben gelegt. Die oben auf diesem Stapel aufgedeckt liegende Charakterkarte verändert die Regeln für alle Spieler.

Jeder Spieler wählt nun eine farbige Portalkanonenkarte und nimmt die Testsubjekte und Kuchenstücke der eigenen Farbe an sich.



## Anfängliche Lieferung der Testsubjekte und Portale



Jeder Spieler liefert 4 Testsubjekte in den Testkammern am **neuen** Laborrand (links, vergleiche oben) ab:

- 1 Testsubjekt in der oberen Kammer
- 2 Testsubjekte in der mittleren Kammer,
- 1 Testsubjekt in der unteren Kammer

Die Portalplättchen werden am **alten** Laborrand (rechts, vergleiche oben) in der oberen und unteren Kammer platziert.

Der Spieler, der **zuletzt ein Stück Kuchen gegessen hat**, beginnt. Der erste Spieler führt seinen Zug aus (vergleiche **Ein Spielzug** auf Seite 9), anschließend ist der im Uhrzeigersinn benachbarte Spieler am Zug usw.



## Spielziel

Im Verlauf des Spieles werden die Spieler Kuchenstücke gewinnen, die ins Labor geliefert werden. Die Spieler müssen ihre Kuchenstücke beschützen, damit sie nicht durch die anderen Spieler oder den unaufhaltsamen *Marsch des Fortschritts* verbrannt werden.

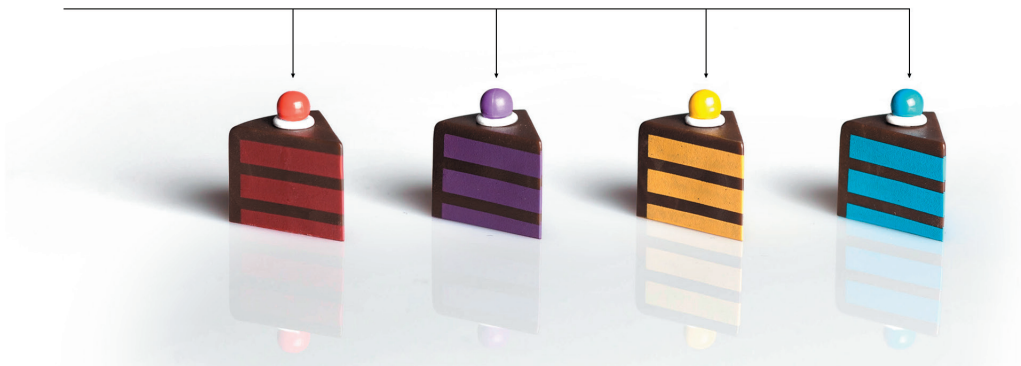
**Das Spiel endet sofort, wenn einer der Spieler keine Testsubjekte mehr im Labor hat. In diesem Moment gewinnt der Spieler mit den meisten Kuchenstücken im Labor das Spiel. Nur Kuchenstücke, die sich zu diesem Zeitpunkt in Kammern befinden, gelten als im Labor befindlich.**

Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler, der die meisten Testsubjekte im Labor hat.

**Falls in diesem Fall immer noch einige Gruppen (Spieler) gleichauf liegen, können sie erklären, warum sie gewinnen sollten und sich an die anderen Gruppen wenden. Für diesen Versuch dürfen sie nicht mehr als 10 Wörter verwenden und keines dieser Wörter darf den Buchstaben „E“ enthalten. Viel Glück!**

Wurden alle acht Kuchenstücke eines Spielers verbrannt, endet das Spiel ebenfalls sofort.

## Kuchen





# Ein Spielzug

*Achtung!* Die folgenden Aktionen müssen in dieser Reihenfolge durchgeführt werden:

1. Aperture-Karten ins Spiel bringen
2. Eine Gruppe der eigenen Testsubjekte bewegen
3. Eine Testkammer aktivieren
4. Eine Testkammer wiederverwerten



## Der Spielzug: Eine kurze Zusammenfassung

1. Wenn ein Spieler Aperture-Karten auf der Hand hat, kann er nun eine beliebige Anzahl von ihnen ins Spiel bringen.  
Er führt die speziellen Aktionen, die auf der Karte angegeben sind, für jede der von ihm ins Spiel gebrachten Karten aus. Anschließend legt er sie ab, um einen neuen Charakter aufzudecken (**aufgedeckt** auf dem Ablagestapel). Charaktere verändern die Standardregeln des Spiels für **alle** Spieler.
2. Der Spieler wählt eine einzelne Kammer aus, die eine oder mehrere seiner Testsubjekte enthält. Er zieht dann einige oder alle seiner Testsubjekte aus dieser Kammer in eine angrenzende Kammer seiner Wahl.
3. Der Spieler aktiviert nun eine Kammer am **alten** (rechten) Laborrand, indem er den GLaDOS-Spielstein auf diese Kammer legt. Der Spieler mit der Mehrheit an Testsubjekten in dieser **aktivierten** Kammer erhält die Belohnungen dieser Kammer. Alle neu zugewiesenen Testsubjekte werden am **neuen** (linken) Laborrand (einzeln oder getrennt) ins Spiel gebracht.
4. Der Spieler verwertet die **aktivierte** Testkammer wieder, indem er das Plättchen umdreht. Dabei werden alle Testsubjekte und Kuchenstücke in dieser Kammer zerstört. Anschließend legt er das Plättchen an den neuen Laborrand. Der GLaDOS-Spielstein wird neben dem alten Laborrand abgelegt.





## 1. Aperture-Karten ins Spiel bringen

Wenn ein Spieler keine Aperture-Karten hat, lässt er diesen Teil seines Zugs aus. Ein Spieler kann maximal drei Karten auf seiner Hand haben. Hat ein Spieler bereits drei Karten, darf er keine weiteren Karten ziehen.

Andernfalls kann ein Spieler nun eine beliebige Anzahl seiner Handkarten ins Spiel bringen. Man darf sich dabei beide Seiten seiner Karten anschauen und sie in beliebiger Reihenfolge ins Spiel bringen.

Für jede ins Spiel gebrachte Aperture-Karte führt der Spieler sofort die auf der Karte angegebenen Spezialaktionen aus und legt die Karte anschließend ab.

Abgelegte Karten werden mit der Charakterseite nach oben auf den Ablagestapel gelegt und ersetzen dort die momentane Charakterkarte.

**Aperture-Kartenstapel**  
[nächste Belohnung liegt oben]



**Ablagestapel**  
[der aktive Charakter liegt oben]



Der oben auf dem Ablagestapel liegende Charakter verändert die Regeln des Standardspiels für **alle** Spieler. Charakterkarten bleiben aktiv, bis sie durch eine andere Karte ersetzt werden.

Aperture-Karten können alternativ ins Spiel gebracht werden, um die Portalkanone abzufeuern (vergleiche Portalkanone und Portal-Spielsteine einsetzen auf Seite 16).

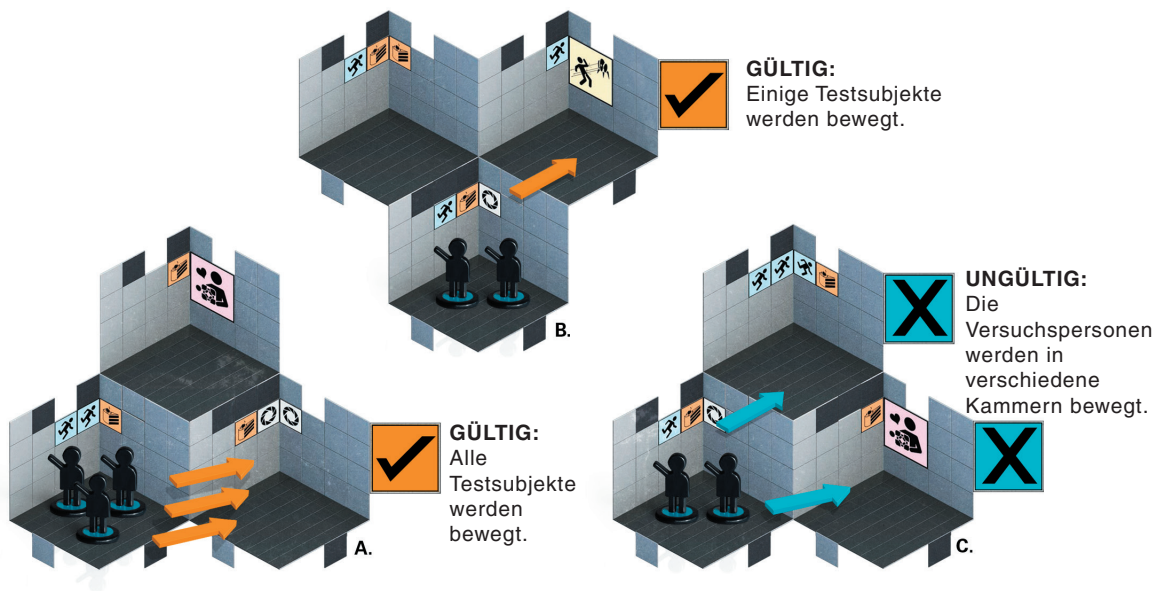






## 2. Versuchspersonen bewegen

Ein Spieler **muss** einige (oder alle) der Testsubjekte von **einer einzelnen** Testkammer in **eine angrenzende** Testkammer bewegen.



**Beispiel:** Enthält eine Testkammer drei Testsubjekte, kann man ein, zwei oder drei von ihnen in eine angrenzende Kammer bewegen (vergleiche Abbildungen A und B). Man darf aber **nicht** ein Testsubjekt in eine angrenzende Kammer und ein anderes Testsubjekt in eine andere angrenzende Kammer ziehen (vergleiche Abbildung C).

Wenn man nur ein einziges Testsubjekt bewegt hat, erhält man automatisch entweder ein weiteres kostenloses Testsubjekt oder eine Aperture-Karte (vergleiche **Ein kostenloses Testsubjekt oder eine Aperture-Karte erhalten**, Seite 17).

Es gibt keine Begrenzung bei der Anzahl der Testsubjekte, die sich in einer Testkammer befinden dürfen.





### 3. Eine Testkammer aktivieren

Während seines Zuges muss ein Spieler eine der drei Testkammern am **alten** (rechten) Laborrand auswählen und **aktivieren**, indem er den GLaDOS-Spielstein darauf legt. Die ausgewählte Kammer muss dabei keine eigenen Testsubjekte (oder überhaupt irgendwelche Testsubjekte) enthalten.

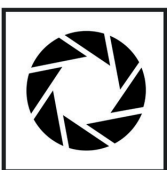
Der Spieler mit der Mehrheit an Testsubjekten in der aktivierten Testkammer erhält die auf dem Plättchen abgebildeten Belohnungen. Wenn sich in der aktivierten Testkammer keine Testsubjekte befinden oder kein Spieler eine Mehrheit hat, erhält niemand die Belohnungen.



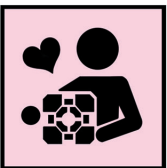
Für jedes **Testsubjekt-Symbol** erhält der Spieler mit der Mehrheit an Testsubjekten in der **aktivierten** Kammer ein Testsubjekt. Diese Testsubjekte werden in einer der Testkammern am neuen Laborrand platziert und können zusammen oder getrennt platziert werden.



Für jedes **Kuchenstück-Symbol** erhält der Spieler mit der Mehrheit an Testsubjekten in der **aktivierten** Kammer ein Kuchenstück. Kuchenstücke werden ebenfalls zusammen oder getrennt in den Testkammern am neuen Laborrand platziert.



Für jedes **Aperture-Symbol** erhält der Spieler mit der Mehrheit an Testsubjekten in der **aktivierten** Kammer eine Aperture-Karte. Spieler können höchstens drei Karten auf ihrer Hand haben. Sobald ein Spieler drei Karten hat, kann er keine weiteren erhalten. Karten können nur während der Aktion „Aperture-Karten ins Spiel bringen“ im nächsten Zug des Spielers verwendet werden.



**Begleiter-Kubus- und Geschützturm-Symbole:**  
Vergleiche **Den Begleiter-Kubus und Geschützturm erhalten** auf Seite 19.





## 4. Eine Testkammer wiederverwerten

**Die Aperture Science-Sicherheitsregulierungen verlangen, dass alle Belohnungen, die Teil eines Versuchs sind, sorgfältig ausgeliefert werden und zwar vor dem standardmäßigen Abbau. Ich werde in jeder aktiven Testkammer bleiben, bis ich verifiziert habe, dass alle Belohnungen vollständig ausgeliefert wurden.**

**Nachdem** alle Belohnungen ausgeliefert wurden, muss man die Kammer, die den GLaDOS-Spielstein enthält, **wiederverwerten**. Dazu dreht man das Plättchen um und platziert es am **neuen** Laborrand. Die aktivierte Kammer wird immer wiederverwertet, sogar dann, wenn keiner der Spieler eine Belohnung erhalten hat.

Dieser Vorgang eliminiert alle Testsubjekte in der **wiederverwerteten** Kammer. Zerstörte Testsubjekt-Spielsteine werden von ihrem Besitzer für eine spätere Verwendung beiseitegelegt. Alle Kuchenstücke, die in einer wiederverwerteten Testkammer zurückbleiben, werden dann verbrannt und in die Verbrennungsanlage geworfen.

Im Gegensatz zu eliminierten Testsubjekten kann verbrannter Kuchen nicht erneut gewonnen werden.

Andere Spielsteine in der **wiederverwerteten** Kammer wie etwa Portale verbleiben in dieser Kammer (vergleiche **Besondere Spielsteine wiederverwerten** auf Seite 19).

**Wiederverwertete** Testkammern können nach Wahl des Spielers an jeder Reihe am neuen Laborrand angelegt werden. Wenn jedoch eine Reihe **weniger als drei** Kammern lang ist, muss die wiederverwertete Kammer an den neuen Rand dieser Reihe angelegt werden.

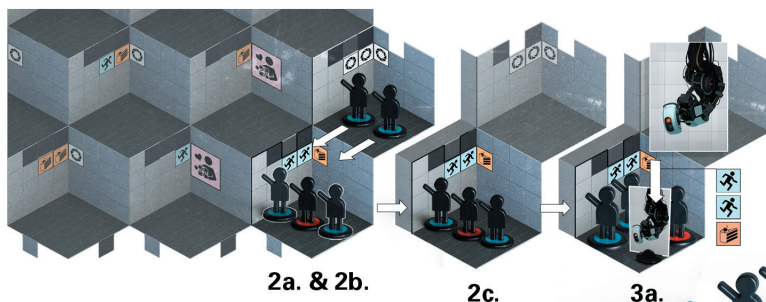
**Anmerkung:** Eine Kammer darf nicht aktiviert werden, falls beim **Wiederverwerten** der Kammer das Labor in zwei Teile getrennt würde.





## Ein typischer Spielzug

Der blaue Spieler schaut sich die oberste Charakterkarte auf der Verbrennungsanlage an, aber sie hat momentan keine Auswirkungen.

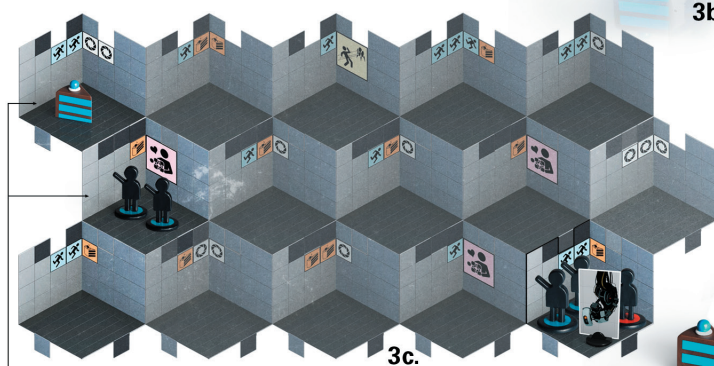


2a. & 2b.

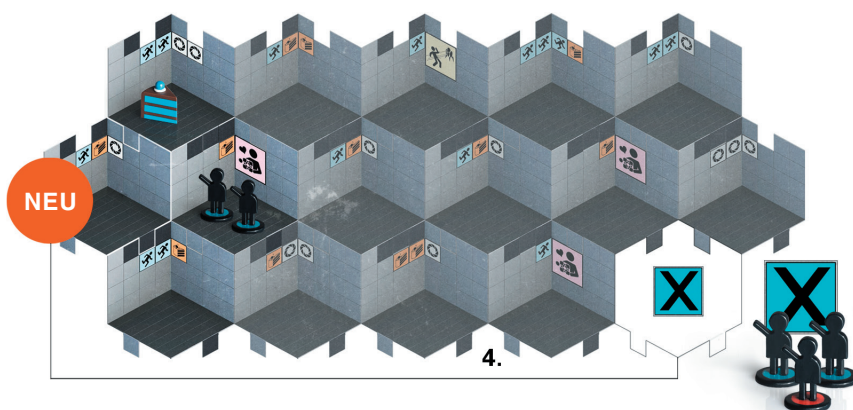
2c.

3a.

3b.



3c.



4.

**1.** Der blaue Spieler beginnt seinen Zug mit einer Aperture-Karte auf seiner Hand. Er entscheidet sich jedoch dafür, diese Karte auf der Hand zu behalten.

**2A.** Der blaue Spieler wählt eine Testkammer, in der sich 2 blaue Testsubjekte befinden.

**2B.** Der blaue Spieler entscheidet sich dafür, die beiden blauen Testsubjekte in dieser Kammer in eine angrenzende Kammer zu bewegen.

**2C.** Der blaue Spieler hat nun die Mehrheit der Testsubjekte in dieser Kammer.

**3A.** Der blaue Spieler wählt eine Kammer am alten Laborrand. Der GLaDOS-Spielstein wird in diese Kammer gelegt und aktiviert die Kammer.

**3B.** Der blaue Spieler hat die Mehrheit und erhält die Belohnungen, die auf dem Kammerplättchen angezeigt werden (2 Testsubjekte und 1 Kuchenstück).

**3 C.** Die Belohnungen, also die 2 Versuchspersonen und das Kuchenstück, werden in frei wählbaren Kammern am neuen Laborrand platziert.

Das Kammerplättchen wird umgedreht, vom alten Laborrand entfernt und zum neuen Laborrand hinzugefügt.

\* Testsubjekte und Kuchen in der wiederverwerteten Kamer werden zerstört.





## Ein typischer Spielzug

Ein typischer Spielzug könnte wie folgt aussehen:

1. Der blaue Spieler hat eine Aperture-Karte. Er entscheidet sich dafür, sie **einzusetzen**. Er führt die besonderen Aktionen der Karte aus und legt sie auf den Ablagestapel, um einen neuen Charakter aufzudecken, der nun oben auf dem Ablagestapel liegt. Dieser Charakter ist für den Rest der Runde aktiv und wirkt sich auf die Züge aller Spieler aus, bis ein neuer Charakter über ihn gelegt wird.
2. Der blaue Spieler bewegt 2 blaue Testsubjekte von einer Testkammer in eine angrenzende Kammer. Diese Kammer enthält ein rotes Testsubjekt.
3. Der blaue Spieler platziert den GLaDOS-Spielstein in einer Kammer am alten Laborrand, um diese Kammer zu **aktivieren**. Da er die Mehrheit der Testsubjekte in dieser Kammer besitzt, erhält er die Belohnungen, die auf dem Plättchen abgebildet sind: 2 Testsubjekte und 1 Kuchenstück (Abbildung 3). Der blaue Spieler platziert diese neu erworbenen Testsubjekte und das Kuchenstück in Kammern am **neuen** linken Laborrand.



Nach der Auslieferung dieser Belohnungen **verwertet** der blaue Spieler die Testkammer **wieder**, indem er das Plättchen umdreht, damit alle 3 Testsubjekte eliminiert werden, und fügt die Kammer zum neuen Laborrand hinzu.





# Weitere Regeln

**Nun, da ihr in der Ausbildung weit genug vorangeschritten seid, wollen wir einen Blick auf die notwendigen Testapparaturen werfen, die in den standardmäßigen Prozeduren Anwendung finden.**

## Portalkanone und Portal-Spielsteine einsetzen

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Aperture-Karte einsetzt, kann er sich dafür entscheiden, die auf der Karte abgedruckten Aktionen zu ignorieren und stattdessen die Portalkanone ins Spiel zu bringen. *Die Karte wird weiterhin mit der Charakterseite nach oben auf den Ablagestapel gelegt.*

Dies ermöglicht es einem Spieler, die zwei Portal-Spielsteine in zwei unterschiedlichen Testkammern zu platzieren. Jedoch kann keiner der Spielsteine in einer Kammer am alten Laborrand platziert werden. *Ein Portal-Spielstein kann sich am alten Rand befinden, aber er kann dort nicht platziert werden, wenn die Portal-Spielsteine neu platziert werden.*

Obwohl die Portalkanone voraussetzt, dass eine Aperture-Karte verwendet wird, gibt es keine Einschränkung, wie oft sie im Verlauf eines Spieles zum Einsatz kommt.



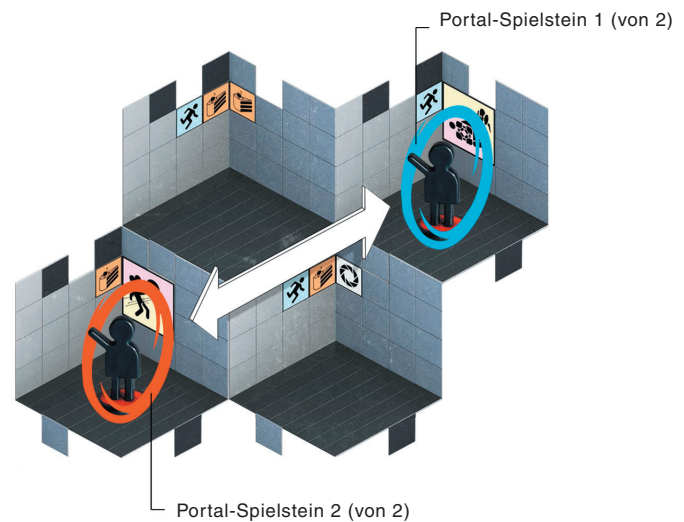




## Durch die Portale bewegen

Wenn man Testsubjekte bewegt, gelten die beiden Kammern, die die Portal-Spielsteine enthalten, als benachbart.

Dies ermöglicht es den Spielern, Testsubjekte von der einen Kammer, die ein Portal enthält, in die andere Kammer, die ein Portal enthält, zu ziehen.



## Ein kostenloses Testsubjekt oder eine Aperture-Karte erhalten

Wenn ein Spieler nur ein einziges Testsubjekt im Laufe seines Zugs bewegt, kann er sich dafür entscheiden, entweder ein kostenloses Testsubjekt\* oder eine Aperture-Karte zu erhalten\*.

- \* Das kostenlose Testsubjekt wird am neuen Laborrand ins Spiel gebracht.
- \* Ein Spieler darf höchstens drei Karten auf seiner Hand haben.



## Die Aperture-Karten mischen

Sobald die letzte Aperture-Karte genommen wurde, werden alle abgeworfenen Aperture-Karten (ohne die aktuell gültige Charakterkarte, die sich oben auf dem Ablagestapel befindet) gemischt und ein anderer Spieler hebt ab, um so einen neuen Zugstapel zu bilden.





## Kuchen tragen

Kuchen kann von einem Testsubjekt getragen werden. Jedes Testsubjekt, das bewegt wird, darf ein Kuchenstück **einer beliebigen** Farbe mit sich führen.

Testsubjekte dürfen immer ein Kuchenstück einer beliebigen Farbe mit sich nehmen, wenn sie sich in eine andere Kammer bewegen (sogar dann, wenn sie gewaltsam durch eine Aperture- oder Charakterkarte bewegt werden). Der Spieler, dem das jeweilige Testsubjekt gehört, wählt aus, welches Kuchenstück getragen wird.



## Kuchen verbrennen

Manchmal bietet eine Charakterkarte einem Spieler die Gelegenheit, seinen Kuchen für eine Belohnung zu verbrennen. Zu diesem Zweck kann ein Spieler eins seiner Kuchenstücke im Labor auswählen, um es zu verbrennen.

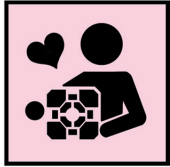
Wenn eine Versuchskammer wiederverwertet wird, verbrennt man alle Kuchenstücke in der Kammer. *Man beachte dabei, dass Kuchenstücke, die durch die Wiederverwertung einer Kammer erhalten werden, nicht in dieser Kammer platziert werden.*

Verbrannte Kuchenstücke werden nicht wie eliminierte Testsubjekte zurück ins Spiel gebracht.





## Den Begleiter-Kubus und die Geschütztürme als Belohnung erhalten



Das **Begleiter-Kubus-Symbol** ermöglicht es dem Spieler, der die Mehrheit in der Kammer hat, den Begleiter-Kubus-Spielstein in einer beliebigen Kammer zu platzieren. Da Testsubjekte durch den Kubus abgelenkt werden, können keine Belohnungen durch die Aktivierung der Kammer erhalten werden, die den Begleiter-Kubus-Spielstein enthält.



Ein **Geschützturm-Symbol** ermöglicht es dem Spieler, der die Mehrheit in der Kammer hat, den Geschützturm-Spielstein in eine Kammer zu ziehen, die an die Kammer angrenzt, in der sich der Turm gerade befindet. Wenn sich zu diesem Zeitpunkt kein Geschützturm-Spielstein im Labor befindet, bringt der Spieler, der die Mehrheit in der Kammer hat, den Spielstein in eine Kammer am neuen Laborrand ins Spiel.



Alle Testsubjekte, die sich in der Kammer mit dem Geschützturm-Spielstein befinden, werden sofort eliminiert. Der Geschützturm hat keinerlei Auswirkungen auf Kuchenstücke oder andere Spielsteine in der Kammer.

**Man kann direkt in eine Testkammer bewegt werden oder in einer Testkammer ins Spiel gebracht werden, die einen Geschützturm enthält. Es wird empfohlen, dass man in diesen letzten Augenblicken an den bevorstehenden Sieg der eigenen Gruppe denkt.**

## Besondere Spielsteine wiederverwerten

Wenn eine Testkammer, die einen Begleiter-Kubus, Geschützturm und/oder Portal-Spielstein enthält, wiederverwertet wird, werden diese Spielsteine in der neuen wiederverwerteten Kammer (dem umgedrehten Plättchen) am neuen Laborrand ins Spiel gebracht.





# Abschließende Bemerkungen

**Aperture Science möchte euch für eure Kooperation in diesem nicht kooperativen Testprogramm danken. Die effektivste Farbe für die Wissenschaft wurde entsprechend zur Kenntnis genommen und alle verbliebenen Testsubjekte haben sie als neue Lieblingsfarbe erhalten.**

## Tipps und Spielhinweise



Wenn man mit den meisten Kuchenstücken in Führung liegt, ist es an der Zeit, nach Gelegenheiten Ausschau zu halten, Testsubjekte zu beseitigen und die anderen Spieler daran zu hindern, mehr Kuchen zu erhalten. Man beachte, dass die eigenen Testsubjekte das leichteste Ziel sind.



Wenn man wenige Testsubjekte im Spiel hat, darf man nicht vergessen, dass man ein kostenloses Testsubjekt oder eine Aperture-Karte erhält, indem man nur ein einzelnes Testsubjekt bewegt.



Eigene Kuchenstücke sollte man nach Möglichkeit in einer möglichst langen Reihe mit unangenehmen Testkammern ins Spiel bringen, damit sie länger im Labor verbleiben.



Man sollte sich daran erinnern, dass man Kuchenstücke eines anderen Spielers bewegen kann, damit sie am alten Laborrand verbrannt werden.



Man sollte die nächste erhältliche Aperture-Karte im Auge behalten. Sie kann wirkungsvoll genug sein, um für einen Zug absolut entscheidend zu sein.



Man sollte genau auf die Reihenfolge achten, in der man Aperture-Karten ins Spiel bringt. Die letzte aufgedeckte Charakterkarte hat oft keinerlei Auswirkung auf den eigenen Zug, sie kann aber eventuell dem nächsten Spieler Vorteile bieten.





## Mitwirkende

### **VALVE ist:**

Aaron Barber, Aaron Halifax, Aaron Kearly, Aaron Leiby, Aaron Seeler, Abdul Ismail, Adam Foster, Adrian Finol, AJ Jorgensen, Al Farnsworth, Alan Yates, Alaric Teplitsky, Alden Kroll, Alex Hopmann, Alex Soudbinin, Alex Vlachos, Alexander Mark, Alfred Reynolds, Alireza Razmpoosh, Alison Krey, Amanda Evans, Andrea Wicklund, Andrew Burke, Andrew Kim, Andrew Loomer, Andrew Rideau, Andrew Wilson, Andrew Wolf, Andy Nisbet, Angie Teetzel, Antoine Bourdon, Ariel Diaz, Arisa Sudangnoi, Arsenio N. Navarro II, Augusta Butlin, Ben Huen, Ben Jackson, Ben Krasnow, Benjamin Walters, Bill Fletcher, Boyang Zhu, Brad Kinley, Brandon Idol, Brandon Reinhart, Brett English, Brett Sanborn, Brian Jacobson, Brian Levinthal, Bronwen Grimes, Bruno Carlucci, Burton Johnsey, C. Dean DeJong, Cameron Fielding, Carlos Madrid, Caroline Müller, Chad Weaver, Chandler Murch, Charlie Brown, Chase Martin, Chet Faliszek, Chippy Dugan, Chris Carollo, Chris Chin, Chris Douglass, Chris Green, Chris Grinstead, Chris Kadar, Chris Shambaugh, Chris Welch, Christen Coomer, Christine Phelan, Christopher Boyd, Claire Gottschalk, Connor Malone, Corey Fellows, Corey Peters, Dan Ballance, Dan Berger, Daniel Boutwell, Daniel Jennings, Dario Casali, Dave Feise, Dave Lesperance, Dave Riller, David Kircher, David Monroe, David Plell, David Sawyer, David Speyrer, David Underwood, David White, Dawn D. Dempsey, Denis Kravchenko, Derrick Birum, Derrick Gennrich, Dhabih Eng, Dina Nelson, Dirk Gregorius, DJ Powers, Dmytro Korendovych, Don Holden, Donald Beaugez, Doug Church, Doug Lombardi, Doug Wood, Drew Bliss, Elizabeth Ratto, Emily Kent, Emily Ridgway, Eric A. Strand, Eric Hope, Eric Kirchmer, Eric Lieberman, Eric Smith, Eric Strand, Eric Tams, Erik Carlson, Erik Johnson, Erik Robson, Erik Wolpaw, Ezra Ferguson, Fabrice Demurger, Fletcher Dunn, Fletcher Nelson, Florent Schiffer, Francesca Gola, Frank Taylor, Gabe Newell, Gabe Van Engel, Garret Buban, Garret Rickey, Gary Strowe, Gautam Babbar, Gordon Stoll, Grant McVicar, Greg Coomer, Greg Matelich, Grégoire Cherlin, Han Young, Harpreet Dhaliwal, Heather Campbell, Henry Goffin, Honping Lin, Ido Magal, Iikka Keränen, Ivan Simoncini, Izumi Chunovic, Jacob J. Smith, Jacob Urman, Jakob Jungels, James Cunliffe, James Orara, Jan-Peter Ewert, Jane Lo, Jared Christen, Jason Beach, Jason Brashill, Jason Mitchell, Jason Ruymen, Jay Pinkerton, Jay Stelly, Jean Rochefort, Jeep Barnett, Jeff Ballinger, Jeff Bellinghausen, Jeff Cain, Jeff Hameluck, Jeff Keyzer, Jeff Lane, Jeff Lind, Jeff Unay, Jeffrey Hill,





## Mitwirkende

Jeff Wade, Jenni Salmi, Jeremy Bennett, Jeremy Selan, Jerred Locke, Jerry Joiner, Jess Cliffe, Jesse Hatfield, Jesse Means, Jim Hughes, Jim Liming, Jim Murray, Jinwoo Lee, Joe Demers, Joe Ludwig, Joel Hatfield, John Cook, John Guthrie, John McCaskey, John McDonald, John Morello II, John O'Rorke, John Schoenick, John Vert, Jon Blakeley, Jon Lippincott, Jonathan Sutton, Joshua Date, Joshua Weier, Justin Ennen, Justin Lesamiz, Justin Yorke, Karen Prell, Karl Quackenbush, Karl Whinnie, Kassidy Gerber, Keenan Kriner, Keith Lango, Kelly Thornton, Ken Banks, Ken Birdwell, Kerry Davis, Kristian Miller, Kristopher Katz, Kurtis Chinn, Kutta Srinivasan, Kyle Davis, Kyle Sommer, Lainey Margheim, Landon Dyer, Laure Lacascade, Lauren Alexander, Lena Hur, Levi Makaio Miller, Liam Lavery, Louis Barinaga, Magnar Jenssen, Marc Laidlaw, Marcus Egan, Mark Richardson, Martin Beecroft, Martin Otten, Marty Evans, Mathew Markert, Matt Boone, Matt Charlesworth, Matt Logue, Matt Nickerson, Matt Rhoten, Matt T. Wood, Matthew An, Matthew Warren, Matthew Yukubousky, Matthias Kubr, Max Aristov, Mellissa Stanfield, Michael Coupland, Michael Sartain, Michele Fernandez-Cruz, Mike Ambinder, Mike Belzer, Mike Dunkle, Mike Lee, Mike Morasky, Mike Stevens, Miles Estes, Milton Ngan, Monty Goodson, Nathaniel Blue, Nick Maggiore, Paul G. Thuriot, Paul Graham, Phil Co, Phil King, Philip Lafornera, Pierre-Loup Griffais, Pieter Wycoff, Pongthep Bank Charnchaichujit, Quang D. Pham, Quentin Smith, Quintin Doroquez, Randy Lundeen, Ray Ueno, Reuben Fries, Ricardo Ariza, Rich Kaethler, Richard Lord, Ricky Uy, Robert Briscoe, Robin Walker, Roland Shaw, Romy Hatfield, Ronald Hu, Sam Lantinga, Scott Britt, Scott Dalton, Scott Leberecht, Scott Lynch, Scott Porcaro, Sean Jenkin, Sean Ness, Sergei Riabinin, Sergiy Migdalskiy, Shanon Drone, Sharon Wang, Shawn Zabecki, Stefan Landvogt, Steve Bond, Steve Jaros, Steve Kalning, Steve Kody, Taylor Sherman, Ted Backman, Ted Carson, Tejeev Kohli, Teryn Bence, Thad Wharton, Thomas Polz, Thorsten Scheuermann, Tim Larkin, Tobin Buttram, Tom Bui, Tom Giardino, Tom Kirkland, Tony DiJulio, Tony Paloma, Torsten Zabka, Tristan Reidford, Troy Reppas, V. Scott Balcerek, Viktoria Dillon, Vitaliy Genkin, Vivek Varadarajan, Wade Schin, Will Smith, Yahn Bernier, Yasser Malaika, Zachary Franks, Zoid Kirsch







## Mitwirkende

### CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

**Co-CEO und Firmengründer:** John Nee

**Co-CEO und Firmengründer:** John Sepenuk

**Spielentwicklung:** Matt Hyra (Lead), Richard Brady, Marcos Payan, Nathaniel Yamaguchi

**Graphik:** John Vineyard, Nancy Valdez, Erin Roach

**VP, Operations:** Leisha Cummins

**VP, Brand & Product Development:** Erika Conway

**VP, Creative:** Adam Sblendorio

**VP, New Business Development:** Bill Schanes

#### **Spieltester:**

Spencer Bateman, Michael B-V, Tom Driver, Ryan Dromgoole, Robert Gasio III, Russ Greenwald, Herb Haneke, Kent HeideIman, Adam Hensch, Cory Jones, Adam May, Tom Twedell, und viele, viele weitere.

#### **Cryptozoics besonderer Dank gilt:**

Rumi Asai, William Brinkman, Phil Cape, Javier Casillas, Alex Charsky, Dan Clark, Matt Dunn, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Vanessa Jimenez, Michael Kirchhoff, Erik Larsen, Lacy Lodes, Sara Miguel, George Nadeau, Matthias Nagy, Jeff Parker, Ryan Skinner, Yasmine Smith, Ben Stoll, Lisa Villaire, Mary Carmen Wilber, Chris Woods

#### **Deutsche Ausgabe:**

**Übersetzung:** Ronald Mayer-Opificius

© 2016 ADC Blackfire Entertainment GmbH, Weidenweg 69, D-47059 Duisburg • **www.blackfire.eu**

Unter Lizenz von Cryptozic Entertainment





© 2015 VALVE / © 2015 CZE

