

Molekül

Jedes Paar zählt 2 Punkte

Es werden Elektronen geteilt. Lücken passen zueinander. **Beispiele:**

Chlorwasserstoff	HCl	Iodwasserstoff	HI
Siliciumcarbid	SiC	Chlorfluorid	ClF
Flußsäure	HF	Arsen Monophosphid	AsP
Bromwasserstoff	HBr	Galliumnitrid	GaN

VERBINDUNGSART

©Andreas Dihm 2020

Elementar

Ionen

Jedes Paar zählt 1 Punkt

Elektronen werden abgegeben. **Beispiele:**

Calciumoxid	CaO	Kaliumchlorid	KCl
Kochsalz	NaCl	Magnesiumoxid	MgO
Lithiumhydrid	LiH	Galliumarsenid	GaAs
Quecksilbersulfid	HgS	Silberbromid	AgBr

VERBINDUNGSART

©Andreas Dihm 2020

Elementar

Legierung

Jedes Paar zählt 1 Punkt

Elektronen fließen frei zwischen den Atomen. Nur Metalle zählen. **Beispiele:**

Lötzinn	Pb Sn	Elektrum	Ag Au
Siliciumgermanium	SiGe	Invar	Fe Ni
Rotgold	Au Cu	Stellite	Co Cr
Nitinol	Ni Ti	Ferrochrom	Fe Cr

VERBINDUNGSART

©Andreas Dihm 2020

Elementar

Edelgas

Jedes Paar zählt 3 Punkte

Edelgase gehen zwar keine Verbindungen ein. Lege trotzdem Edelgas-Paare ab. **Die Edelgase heißen:**

Helium	He	Neon	Ne
Argon	Ar	Krypton	Kr
Xenon	Xe	Radon	Rn

VERBINDUNGSART

©Andreas Dihm 2020

Sonderaktionen

- Angriffs-Unterstützung:** Angreifer kann **Zweit-Karte anfordern**.
- Angriffs-Unterstützung:** Der Spieler kann mit **zwei Werten angreifen**.
- Metalle festlegen:** Entweder **nur Metalle** oder **keine Metalle** im Duell einsetzen.
- Werte umkehren:** Im Duell zählt der **niedrigste Wert** statt des höchsten (und umgekehrt).
- Schutz vor Totenkopf-Angriff:** wenn mehr Herzen als Totenköpfe. Letzte Karte: **extra Leben**
- Karten Magnet:** Duell gewonnen? Der Spieler darf vom Gegner eine Karte ziehen.
- Zwangstausch:** Duell gewonnen? Der Gegner muss mit dem Spieler **eine Karte tauschen**.
- Karten-Zerfall:** Alle Spieler müssen Karten **entsorgen**, bis 4 Handkarten übrig bleiben.
- Abwehr von Karten-Zerfall:** Der Spieler mit dieser Karte muss **keine Karten entsorgen**.
- Austauschen:** Für jedes Symbol eine Karte vom **Nachziehstapel ziehen** und eine **entsorgen**.
- Karte abgelegt:** Für jede Krone eine **neue Karte ziehen**.
- Verbindung auflösen:** Verbindungskarten auf die Hand nehmen und neue Verbindung ablegen.

ELEMONSTERS-SYMBOLS

©Andreas Dihm 2020

Elementar

Punkte

- giftig** : = -1
- brennbar**
- Werkstoff** : + = +1
- Halbleiter**
- essenziell** : = +1
- magnetisch**
- hart**
- radioaktiv** : = -2
- Strahlenschutz** : + = 0
- neutral** : = +1
- Edelmetall** : = +2
- ätzend**

ELEMONSTERS-SYMBOLS

©Andreas Dihm 2020

Sonderaktionen

- Angriffs-Unterstützung:** Angreifer kann **Zweit-Karte anfordern**.
- Angriffs-Unterstützung:** Der Spieler kann mit **zwei Werten angreifen**.
- Metalle festlegen:** Entweder **nur Metalle** oder **keine Metalle** im Duell einsetzen.
- Werte umkehren:** Im Duell zählt der **niedrigste Wert** statt des höchsten (und umgekehrt).
- Schutz vor Totenkopf-Angriff:** wenn mehr Herzen als Totenköpfe. Letzte Karte: **extra Leben**
- Karten Magnet:** Duell gewonnen? Der Spieler darf vom Gegner eine Karte ziehen.
- Zwangstausch:** Duell gewonnen? Der Gegner muss mit dem Spieler **eine Karte tauschen**.
- Karten-Zerfall:** Alle Spieler müssen Karten **entsorgen**, bis 4 Handkarten übrig bleiben.
- Abwehr von Karten-Zerfall:** Der Spieler mit dieser Karte muss **keine Karten entsorgen**.
- Austauschen:** Für jedes Symbol eine Karte vom **Nachziehstapel ziehen** und eine **entsorgen**.
- Karte abgelegt:** Für jede Krone eine **neue Karte ziehen**.
- Verbindung auflösen:** Verbindungskarten auf die Hand nehmen und neue Verbindung ablegen.

ELEMONSTERS-SYMBOLS

©Andreas Dihm 2020

Elementar

Punkte

- giftig** : = -1
- brennbar**
- Werkstoff** : + = +1
- Halbleiter**
- essenziell** : = +1
- magnetisch**
- hart**
- radioaktiv** : = -2
- Strahlenschutz** : + = 0
- neutral** : = +1
- Edelmetall** : = +2
- ätzend**

ELEMONSTERS-SYMBOLS

©Andreas Dihm 2020