

CLOCKWORK WARS



SPIELREGEL



CLOCKWORK WARS



2-4

13+

60-120 Min.

Es ist die Zeit von Bürgerkrieg und Chaos. Die Hybridrassen haben die Ketten der Unterdrückung gesprengt und sind in einen verzweifelten Kampf um Unabhängigkeit und staatliche Kontrolle verwickelt. Die Zerstörung der Umwelt in Jahren des Krieges hat eine Welt mit begrenzten natürlichen Ressourcen, voll von Hungersnöten und Verzweiflung, hervorgebracht.

EINFÜHRUNG

Clockwork Wars ist ein spannendes Strategiespiel in einem Fantasy-Steam-Punk Universum, in dem jeder der 2-4 Spieler eine eigene Rasse von Kreaturen befehligt. Übernimm den Oberbefehl über die kalkulierenden Purebreeds, die fleißigen Troglodytes, die mächtigen Rhinochs oder die stolzen Mongrels. Dein Ziel ist es, in neun Spielrunden deine Feinde auszuschalten und die meisten Siegpunkte zu sammeln. Punkte verdienst du, indem du um die Kontrolle über Gebiete mit wertvollen natürlichen Ressourcen kämpfst. Um diese Schlachten zu gewinnen, brauchst du militärische Stärke, die du durch das Erobern von Dörfern und deren Entwicklung zu Städten erhältst. Investiere in Forschung und entdecke faszinierende neue Technologien, wie Golems, Analytische Maschinen und die legendäre Turmspitze der Götter. Stelle deine Truppen auf, erforsche machtvolle Entdeckungen, setze Spionage ein und besiege deine Feinde, um das Spiel zu gewinnen!

SPIELMATERIAL

- 4 Sätze farbiger Holzscheiben (je 32 in rot, grün, weiß und blau)
- 4 Wertungsmarker
- 6 Besondere Einheit-Figuren (1 Agent, 1 Jäger, 2 Crasher & 2 Ingenieure)
- 4 Sichtschirme
- 90 Einflusspunktemarker
 - ◆ 30 Magiemarker (15 mit dem Wert 1 EP und 15 mit dem Wert 3 EP)
 - ◆ 30 Wissenschaftsmarker (15 mit dem Wert 1 EP und 15 mit dem Wert 3 EP)
 - ◆ 30 Religionsmarker (15 mit dem Wert 1 EP und 15 mit dem Wert 3 EP)
- 1 Rundenmarker
- 1 Startspielermarker
- 40 Hexplättchen mit verschiedenen Arten von Gebieten (4 Hauptstädte, 7 Dörfer, 5 Wälder, 4 Seen, 4 Türme, 4 Fabriken, 4 Schreine, 4 Zitadellen, 4 Ödlande)
- 3 Hofkarten
- 3 Generalsminiaturen und Karten: der Leviathan, Dampfpanzer & Wächter
- 45 Entdeckungskarten & entsprechende Marker
- 10 Plastikständer für die Entdeckungsmarker
- 15 Spionagekarten
- 1 Spielplan
- 6 Meisterspion-Aktionsplättchen
- 1 Block mit Aufstellungsbefehlen
- 1 Spielregel

DIE RASSEN



Purebreeds (rot): Vor Jahrhunderten haben menschliche Wissenschaftler die Hybridrassen durch eine Kombination aus Genmanipulation und geheimnisvoller Magie erschaffen. Empört ob dieser Anmaßung, strömten viele Zivilisten zu den Priestern, die alle Hybriden zu einer Beleidigung Gottes erklärten. Die Purebreeds sind dogmatische und militaristische Menschen, die fest an ihre eigene genetische Überlegenheit glauben. Sie wollen nichts mehr, als die Hybriden zu besiegen und ihre Rebellion niederzuschlagen. Ihre Infanterie verwendet im Kampf dampfbetriebene Panzer und kann Magie und Schusswaffen gleich gut einsetzen. Die besondere Einheit der Purebreeds ist der Agent – ein Meister wagemutiger, verborgener Operationen.



Troglodytes (blau): Die Trogs sind Mensch-Schimpanse Hybriden. Sie sind intelligent, neugierig und erfinderisch – interessiert an Experimenten und der Entwicklung neuer Technologien. Aufgrund interner Machtkämpfe und Zerstreung ist die Gesellschaft der Troglodytes eher unbeständig und ihre Dörfer sind nicht viel mehr als Müllkippen. Aber im Krieg greifen die Troglodytes in erdrückender Masse an und besitzen eine listige und taktische Fähigkeit. Die besondere Einheit der Trogs ist der Ingenieur – ein genialer Erfinder, bewandert in Magie, Wissenschaft und Mystik.



Rhinochs (weiß): Die Rhinochs sind Mensch-Nashorn Hybriden. Ursprünglich von den Menschen erschaffen, um als Sklaven für alle Arten von körperlicher Arbeit zu dienen, hassen die Rhinochs die Purebreeds aus tiefster Seele. Sie sind tapferer Krieger und im Angesicht großer Herausforderungen zu Tapferkeit und Heldentum fähig. Typischerweise hat ein Infanterist der Rhinochs eine riesige Keule in einer und eine Gatling-Gun in der anderen Hand. Ihre besondere Einheit ist der Crasher – ein gigantischer Rhinoch-Berserker, der als zerstörerische Belagerungsmaschine eingesetzt wird.



Mongrels (grün): Die Mongrels sind Mensch-Hund Hybriden. Ihre große Loyalität und Geselligkeit haben eine starke, interdependente Gesellschaft hervorgebracht, in der Disziplin und gegenseitige Achtung den kulturellen Fortschritt leiten. Sie sind gute Spione und Attentäter und setzen Guerillataktiken ein, statt Feinde offen und in großer Zahl anzugreifen. Ihre Soldaten ziehen Klingen und Dolche den Schusswaffen vor, die sie für vulgär und unkomfortabel laut halten. Im Kampf machen sie ihre natürlichen Instinkte und blitzartigen Reflexe zu tödlichen Gegnern. Ihre besondere Einheit ist der Jäger – eine einzelne Spezialeinheit, die offensichtlich fähig ist, beliebig aufzutauchen und zu verschwinden.

AUFBAU

Jeder Spieler sucht sich entweder eine der 4 Rassen aus oder nimmt zufällig eine und erhält dann den **Sichtschirm**, **30 farbige Holzscheiben** und die **Besondere Einheit-Figur** dieser Rasse. Lege diese Dinge neben deinen Sichtschirm, so dass deine Gegner sie sehen können. Der Stapel mit den Holzscheiben, die deine Arbeiter darstellen, werden als dein **Vorrat** bezeichnet (Achtung: Es gibt 2 Extra-Holzscheiben als Ersatz für jeden Spieler, wenn einmal welche verloren gehen; sie kommen aber nicht in deinen Vorrat). Jeder Spieler braucht außerdem ein Blatt vom **Block mit den Aufstellungsbefehlen**.

Baue die **Karte** in der Tischmitte zwischen allen Spielern auf. Auf der Rückseite dieser Spielregel findest du Regeln für das Generieren von Karten für die verschiedenen Spielerzahlen.

Teile die **Entdeckungskarten** in 9 Stapel mit je 5 Karten auf. Jeder Stapel sollte aus Entdeckungskarten eines Bereiches aus einem bestimmten Zeitalter bestehen, so dass es jeweils einen Frühzeit-, Mittelzeit- und Spätzeit-Stapel für Magie, Wissenschaft und Religion gibt. Mische jeden dieser Stapel. Lege eine Karte von jedem Stapel offen in einem Raster von 3x3 Karten neben dem Spielplan aus, wobei die Frühzeit-Entdeckungen in der oberen Reihe, die Mittelzeit-Entdeckungen in der mittleren und die Spätzeit-Entdeckungen in der unteren Reihe liegen. Dies sind die 9 im Spiel verfügbaren Entdeckungen - lege den Rest in die Schachtel zurück. Finde für jede ausliegende Karte den entsprechenden **Entdeckungsmarker** und stelle ihn, mit Hilfe eines Plastikständers, auf diese Karte.

Lege die **Generalskarten** und **-miniaturen** neben die Karte.

Lege die **Einflusspunktemarker (EP)**, sortiert nach Forschungsbereich, für alle Spieler gut erreichbar neben die Karte. Jeder Spieler erhält je einen Punkt aus jedem Forschungsbereich und legt ihn hinter seinen Sichtschirm.

Lege den **Spielplan** neben die Karte. Wähle die Spielplanseite aus, die der Art des Spiels entspricht, das ihr spielen wollt.: Basisspiel oder Episches Spiel (s. S. 19 für die **Epische Spielvariante**). Lege die **Meisterspion-Aktionsplättchen** auf die 6 leeren Felder mit dem Spionagesymbol. Stelle den **Rundenmarker** auf das erste Feld der Rundenanzeige. Stelle die **Wertungsmarker** neben die Wertungsleiste.

Mische die **Spionagekarten** und gib jedem Spieler eine. Lege die übrigen Karten verdeckt neben den Spielplan. Suche einen **Hof** aus, der verwendet werden soll und lege diesen neben die Karte. Jeder Spieler sollte sofort einen seiner Arbeiter aus seinem Vorrat auf diesen Hof stellen.

Der älteste Spieler erhält den **Startspielermarker**. Jetzt seid ihr zum Spielen bereit!

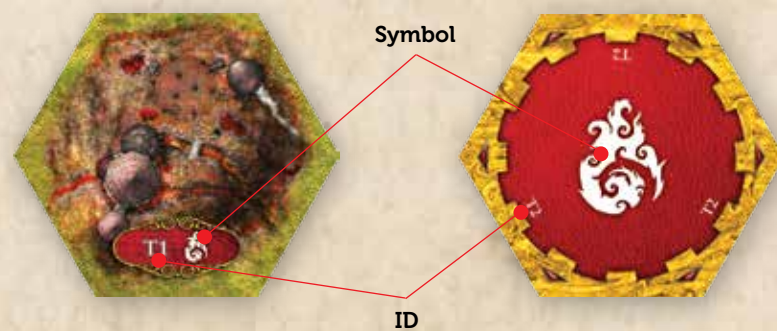


GEBIETE UND DIE KARTE

In Clockwork Wars wird ein modularer Spielplan verwendet, um den Wiederspielreiz möglichst groß zu machen. Die Karte besteht aus farbigen Hexplättchen, wobei es 9 verschiedene Arten von Gebieten gibt:

| | | | |
|--|---|--|--|
|  | Hauptstadt: Die Hauptstadt deiner Rasse. Hauptstädte können nicht angegriffen werden. |  | Turm (rot): Generiert Magie-EP. |
|  | Dorf (orange): Dient dazu, Arbeiter zu rekrutieren. Kann zur Stadt entwickelt werden, wenn es von 3 oder mehr Einheiten kontrolliert wird. |  | Fabrik (grau): Generiert Wissenschafts-EP. |
|  | Zitadelle (blaugrau): Hier aufgestellte Einheiten können benutzt werden, um benachbarte Schlachten zu unterstützen. |  | Schrein (gold): Generiert Religions-EP. |
|  | See & Wald (blau & grün): Ressourcengebiete. Kontrollierst du sie in der Wertungsphase, erhältst du SP. |  | Ödland (braun): Für Ödland gelten keine besonderen Regeln. Einheiten können es kontrollieren und du kannst es nutzen, um deine Einheiten zu versorgen, ansonsten hat es aber keinen Effekt. |

Die Gebietsplättchen sind doppelseitig. Ihr könnt in eurer Partie Clockwork Wars eine von beiden Seiten benutzen. Eine Seite zeigt ein etwas realistischeres Bild aus der Vogelperspektive. Die andere Seite ist abstrakter und zeigt die Farbe und das Symbol, die zu der Geländart gehören.



Zusätzlich zu diesen 9 Arten von Gebieten auf der Karte können die Spieler Einheiten auf **Höfen** abseits der Karte aufstellen, die die Palasthöfe mächtiger Lords darstellen. Für die Kontrolle über Höfe mit Spionen gibt es besondere Boni & Siegpunkte.

Hinten in dieser Spielregel sind einige Seiten mit Beispielkarten für Partien mit 2-4 Spielern. Allerdings macht Clockwork Wars am meisten Spaß, wenn man eine selbst erstellte Karte verwendet. Regeln dafür, wie man diese Karten konstruiert, sind auch mit inbegriffen.

DIE DREI ZEITALTER

Eine Partie Clockwork Wars stellt Jahrhunderte voller Konflikte dar. Die Runden sind in drei Zeitalter eingeteilt:

- Die **Frühzeit** geht von Runde 1-2.
- Die **Mittelzeit** geht von Runde 3-4.
- Die **Spätzeit** geht von Runde 5-7.

Die Zeitalter haben zwei Auswirkungen auf den Spielverlauf:

- Sie bestimmen, welche Entdeckungen gerade zur Erforschung verfügbar sind. Du kannst Entdeckungen erforschen, die zu dem gleichen oder einem früheren Zeitalter gehören. Befindet man sich z.B. in Runde 4 (Mittelzeit), können nur Frühzeit- oder Mittelzeit-Entdeckungen gekauft werden – Spätzeit-Entdeckungen sind nicht vor Runde 5 verfügbar.
- Am Ende jedes Zeitalters findet eine Wertungs-Phase statt.

SPIELZIEL

Am Ende der letzten Wertungs-Phase gewinnt der Spieler mit den meisten **Siegpunkten (SP)**. SP erhält man vor allem für die Kontrolle von Ressourcengebieten, aber auch durch verschiedene Entdeckungen und das Eintauschen von Einflusspunkten (EP) am Spielende.

KONTROLLE & EINHEITEN

Der Mechanismus der Kontrolle ist ein wichtiger Bestandteil von Clockwork Wars. Du **kontrollierst** ein Gebiet auf der Karte, wenn du der einzige Spieler mit Einheiten in diesem Gebiet bist. Du kontrollierst einen Hof, wenn du mehr Spione auf dem Hof hast, als jeder andere Spieler.

Einheiten sind: Soldaten, Besondere Einheiten und Generäle.

RUNDENABLAUF

Eine Partie Clockwork Wars geht über 7 Runden. Jede Runde besteht aus 5 Phasen. Am Ende der Runden 2, 4 und 7 gibt es eine weitere Phase, die sogenannte Wertungs-Phase.

- **Meisterspion-Phase:** Beginnend beim Startspieler sucht sich jeder Spieler eine Meisterspion-Aktion aus.
- **Rekrutierungs-Phase:** Die Spieler rekrutieren zeit-

gleich Arbeiter in ihrer Hauptstadt, den Dörfern und den Städten und evtl. mit Entdeckungen, die sie besitzen.

- **Aufstellungs-Phase:** Die Spieler schreiben zeitgleich und geheim ihre Aufstellungsbefehle auf. Sind alle Spieler fertig, zeigen sie ihre Befehle und stellen dann ihre Einheiten auf die Karte.
- **Kampf-Phase:** Diese Phase ist in 3 Abschnitte unterteilt:
 - ◆ **Unterstützung:** Zitadellen kann man nutzen, um zusätzliche Einheiten in benachbarte Schlachten zu verlegen. Auch einige Entdeckungen können genutzt werden.
 - ◆ **Schlacht:** Die einzelnen Schlachten werden ausgewertet.
 - ◆ **Verschleiß:** Von jedem unversorgten Gebiet muss eine Einheit entfernt werden.
- **Forschungs-Phase:** Auch diese Phase ist in 3 Abschnitte unterteilt:
 - ◆ **Studien:** In jedem der 3 Forschungsbereiche werden Einflusspunkte (EP) generiert.
 - ◆ **Entdeckung:** Die Spieler kaufen Entdeckungen und Generäle.
 - ◆ **Aktivierung:** Die Spieler können bestimmte Entdeckungen aktivieren.
- **Wertungs-Phase:** Am Ende der Runden 2, 4 und 7 führen die Spieler eine Wertungs-Phase durch, die aus 3 Abschnitten besteht:
 - ◆ **Siegpunkte:** Die Spieler erhalten SP für Ressourcengebiete, die sie kontrollieren und für einige Entdeckungen, die sie besitzen.
 - ◆ **Hofbeherrschung:** Hat ein Spieler die Kontrolle über den Hof, dann erhält er einen Bonus.
 - ◆ **Umweltverschmutzung:** Die Anzahl an Einheiten in allen Ressourcengebieten muss auf 1 reduziert werden.

Meisterspion-Phase

In der Meisterspion-Phase wählst du eine Sonderaktion, die nur in der aktuellen Runde Auswirkungen hat. Wurde eine Aktion einmal gewählt, kann kein anderer Spieler diese nochmal wählen. Der Spieler mit dem Startspielermarker darf sich zuerst eine Aktion aussuchen; danach sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn dran. Um eine Aktion auszuwählen, nimmst du dir das entsprechende Meisterspion-Aktionsplättchen vom Spielplan und legst es offen vor dir ab. Du kannst eine der folgenden Aktionen wählen:

- **Werhpflicht:** Füge deinem Rekrutierungspool sofort

einen Arbeiter hinzu (aus deinem Vorrat).

- **Schachzug:** Du kannst sofort zwei beliebige deiner Einheiten auf der Karte in verschiedene, von dir kontrollierte(s) Gebiet(e) (nicht Höfe) verlegen.
- **F & E:** Ziehe 2 Spionagekarten vom Spionagestapel, behalte eine und lege die andere unter den Stapel.
- **Spionageabwehr:** Du erhältst einen EP in einem beliebigen Forschungsbereich und du kannst beliebig viele (und alle) Gegner dazu zwingen, einen EP in einem beliebigen Forschungsbereich zu verlieren.
- **Technophilie:** Diese Runde bist du in der Forschungsphase in jedem Abschnitt als Erster dran. Zusätzlich erhältst du sofort einen SP.
- **Taktische Operationen:** Im Schlacht-Abschnitt dieser Runde erhältst du in jeder Schlacht mit Gleichstand, an dem du beteiligt bist, einen +1 Bonus auf die Armeestärke, so dass du die Schlacht gewinnst.

Rekrutierungs-Phase

In der Rekrutierungs-Phase erhältst du **Arbeiter**. Jede Holzscheibe stellt einen Arbeiter dar.

- In deiner **Hauptstadt** kannst du immer 4 Arbeiter rekrutieren.
- In jedem von dir kontrollierten **Dorf** kannst du einen Arbeiter rekrutieren.
- In jeder von dir kontrollierten **Stadt** kannst du 2 Arbeiter rekrutieren.
 - ◆ Ein Dorf wird zu einer Stadt, wenn ein Spieler es mit mindestens 3 Einheiten kontrolliert.
 - ◆ Städte werden wieder zu Dörfern, wenn dort weniger als 3 Einheiten stehen, die sie kontrollieren.

Die Scheiben nimmst du aus deinem Vorrat und legst sie in den **Rekrutierungspool**, den du hinter deinem Sichtschirm haben solltest. Hast du nicht genug Scheiben in deinem Vorrat, hast du das **Bevölkerungslimit (30)** erreicht. Du kannst, über dieses Limit hinaus, keine Arbeiter kriegen.

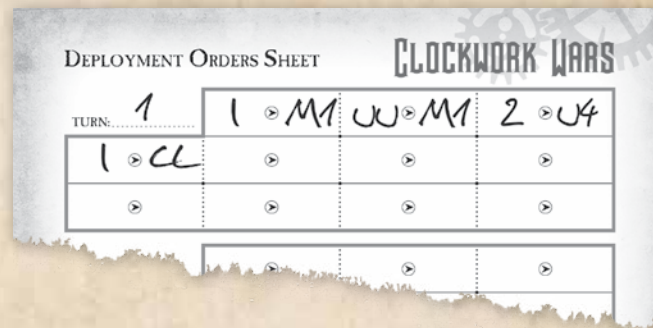
Beispiel: Rekrutierung

Es ist die 5. Runde: Zu Beginn der Rekrutierungs-Phase kontrolliert Charles ein Dorf und 2 Städte. Zusammen mit seiner Hauptstadt kann er nun insgesamt 9 Arbeiter rekrutieren.

Aufstellungs-Phase

In der Aufstellungs-Phase entscheidest du, ob du deine Arbeiter in Gebiete auf der Karte oder auf den Hof schicken willst.

Außerdem kannst du dich entscheiden, eine der **Besonderen Einheiten** deiner Rasse aufzustellen (s. S. 16). Am wichtigsten in dieser Phase ist, dass jeder Spieler die Entscheidungen über die Aufstellung geheim trifft. Du stellst die Arbeiter nicht direkt auf die Karte, sondern du schreibst die Aufstellungsbefehle auf



ein Blatt Papier (ein Block mit Aufstellungsbefehlen ist im Spiel enthalten). Jedes Kartenplättchen und jeder Hof haben eine ID (z.B. L1). Um einen Aufstellungsbefehl festzuhalten, schreibst du einfach die ID des Plättchens oder Hofes und die Anzahl und Art der Einheiten, die du dort aufstellen willst, auf. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl an Arbeitern, die in einem einzelnen Gebiet oder auf dem Hof aufgestellt werden können.

Du kannst einige Arbeiter im Rekrutierungspool lassen und ihnen keine Aufstellungsbefehle geben. Diese Arbeiter können in der Forschungs-Phase für zusätzliche EP geopfert werden. Du kannst die Arbeiter auch für spätere Runden aufsparen.

Triffst du Entscheidungen bezüglich der Aufstellung, musst du die von dir und deinen Gegnern kontrollierten Gebiete auf der Karte berücksichtigen. Deine Hauptstadt kontrollierst du immer und musst dort nie Einheiten aufstellen

Du kannst nur Einheiten in einem Gebiet aufstellen das...

- du gegenwärtig kontrollierst oder
- zu einem von dir kontrollierten Gebiet benachbart ist
- 2 Plättchen entfernt von einem Gebiet ist, das du kontrollierst, wenn das Gebiet dazwischen momentan unbesetzt ist (die **Gewaltmarsch-Regel**).
 - ◆ Du musst mindestens eine Einheit in dem Gebiet dazwischen aufstellen, wenn du einen Gewaltmarsch durchführst.
 - ◆ Du kannst einen Gewaltmarsch in mehrere Zielgebiete durchführen (indem du ein einzelnes oder verschiedene Gebiete dazwischen benutzt).

Du kannst immer Arbeiter auf dem Hof aufstellen.

Jeder Spieler sollte sagen, wenn er seine Aufstellungsbefehle gegeben hat. Sind alle Spieler fertig, nehmen sie ihren Sichtschirm zur Seite und zeigen ihre Aufstellungsbefehle.

Jetzt kannst du deine Arbeiter und Besonderen Einheiten aus deinem Rekrutierungspool nehmen und auf die Gebiete der Karte und den Hof stellen. Auch wenn die Spieler das gleichzeitig machen können, kann das ein bisschen chaotisch werden; deshalb wird empfohlen, dass die Spieler ihre Einheiten der Reihe nach, beginnend beim Startspieler, aufstellen.

Wurde er einmal auf ein Gebiet der Karte gestellt, ist ein Arbeiter ein **Soldat**. Ein Arbeiter, der auf einen Hof gestellt wurde, ist ein **Spion**.

Einheiten, die auf der Karte aufgestellt wurden, dürfen in der Aufstellungs-Phase nicht bewegt werden, aber einige besondere Aktionen, wie die Meisterspion-Aktion **Schachzug** oder die Unterstützung aus einer Zitadelle, können die Bewegung einer Einheit ermöglichen. Das Entfernen einer Einheit von der Karte ist ebenfalls verboten, außer durch die Ausschaltung in einer Schlacht oder durch bestimmte Karteneffekte. Deshalb sind die Entscheidungen, die du während der Aufstellungsphase triffst, von entscheidender Bedeutung! Haben alle Spieler ihre Einheiten auf der Karte und auf dem Hof aufgestellt, prüfen sie die neue Spielsituation. Ist ein Spieler im alleinigen Besitz eines Gebietes, kontrolliert er es. Haben zwei oder mehr Spieler Einheiten in einem Gebiet, ist das Gebiet **umstritten** und es kommt zur Schlacht.

Beispiel: Gewaltmarsch-Regel

Die Gewaltmarsch-Regel zu verstehen, ist wichtig für deinen Erfolg in Clockwork Wars. Hier ein paar Beispiele:

Rechts ist eine Abbildung der Karte in der ersten Runde einer neuen Partie. Charles' Hauptstadt ist mit einem "H" markiert. In seiner Rekrutierungs-Phase hat er seinem Rekrutierungspool 4 Einheiten hinzugefügt. Er entscheidet nun, wo er sie aufstellen will. Die gezeigten Gebiete sind die, die er in der ersten Runde erreichen könnte. Nur der See und der Wald sind benachbart zu Gebieten, die er momentan kontrolliert (seine Hauptstadt). Er könnte einen Gewaltmarsch in eins der Gebiete durchführen, die mit "GM" markiert sind. Es wäre wohl die beste Entscheidung, wenn er einen einzelnen Arbeiter im Wald aufstellen würde und diesen benutzte, um mind. einen Arbeiter per Gewaltmarsch in das Dorf zu bringen.

Hier ein weiteres Beispiel aus einer späteren Runde in der gleichen Partie. Charles (blau) denkt wieder über seine Aufstellung nach. Auch wenn er einige Arbeiter per Gewaltmarsch in die unbesetzte Zitadelle bringen will, kann er das nicht. Sein Gegner Jules (weiß) kontrolliert den Schrein dazwischen. Charles kann einen Gewaltmarsch in das unbesetzte Dorf durchführen, wenn er mind. einen Arbeiter im Turm dazwischen aufstellen würde. Charles könnte auch einen Gewaltmarsch durchführen, um das von Jules kontrollierte Dorf anzugreifen.

Kampf-Phase

In der Kampf-Phase werden alle Schlachten ausgewertet. Schlachten entstehen dann, wenn Einheiten von zwei oder mehr Rassen im gleichen Gebiet stehen. Die Kampf-Phase ist in drei Abschnitte unterteilt: Den Unterstützungs-Abschnitt, den Schlacht-Abschnitt und den Verschleiß-Abschnitt.

Unterstützungs-Abschnitt

Unterstützungsbefehle werden in Spielerreihenfolge gegeben, beginnend beim Spieler, der den Startspielermarker hat. Im Unterstützungs-Abschnitt kannst du so viele Unterstützungsbefehle geben, wie du willst.

Mögliche Unterstützungsbefehle:

- Kontrollierst du eine Zitadelle, kannst du sie benutzen, um benachbarte Schlachten zu unterstützen. Alle Soldaten in Zitadellen, die momentan nicht umstritten sind, können in ein benachbartes Gebiet verlegt werden, in dem eine Schlacht stattfindet.



- Du kannst Entdeckungen (wie das **Luftschiff**) verwenden, die im Unterstützungs-Abschnitt aktiviert werden.
- Du kannst bestimmte Spionagekarten spielen (z.B. **Hinterhalt**).
- Außerdem können drei **Besondere Einheiten** im Unterstützungs-Abschnitt eingesetzt werden:
 - ◆ Der **Jäger** kann jede beliebige Schlacht innerhalb von 2 Plättchen Entfernung unterstützen.
 - ◆ Der **Crasher** wird aktiviert, um sofort bis zu 3 gegnerische Soldaten auszuschalten.
 - ◆ Steht der **Agent** in einem umstrittenen Gebiet mit nur einem feindlichen Soldaten darin, kann der Agent diesen feindlichen Soldaten ausschalten.
 - ◆ Besondere Einheiten werden auf den S. 16/17 detailliert beschrieben.

Hat der Startspieler alle seine Unterstützungsbefehle gegeben, muss er "passen". Hat ein Spieler gepasst, kann er in dieser Runde keine weiteren Unterstützungsbefehle geben. Der in Reihenfolge nächste Spieler kann jetzt seine Unterstützungsbefehle geben. Der Unterstützungs-Abschnitt endet, sobald alle Spieler ihre Unterstützungsbefehle gegeben haben. Es ist möglich, dass ein Gegner, der früher als du seinen Zug macht, in seinem Unterstützungs-Abschnitt alle deine Einheiten in einem umstrittenen Gebiet ausschaltet (z.B. durch Benutzung einer Besonderen Einheit). Schlachten werden aber erst im Schlacht-Abschnitt ausgewertet. Deshalb kannst du noch Unterstützung auf dieses Plättchen schicken, wenn du dran bist. Haben alle Spieler ihre Unterstützungsbefehle gegeben, dann endet der Unterstützungs-Abschnitt.

Schlacht-Abschnitt

Der Startspieler wertet zuerst alle seine Schlachten aus. Er kann entscheiden, in welcher Reihenfolge diese Schlachten ausgewertet werden. Das Spiel geht dann beim nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Um eine Schlacht auszuwerten, zählt jeder Spieler die Anzahl seiner Soldaten in dem Gebiet zusammen. Dies ist die **Armeestärke**.

- Die meisten Besonderen Einheiten und auch der General **Dampfpanzer** tragen zur Armeestärke bei.
- Einige Entdeckungen bringen Boni auf die Armeestärke (z.B. bringt die **Krafrüstung** +1 auf die Armeestärke).

Der Spieler mit der höchsten Armeestärke gewinnt die Schlacht.

- Die Verlierer der Schlacht müssen alle ihre Einheiten von dem Gebiet entfernen – diese Einheiten werden als ausgeschaltet betrachtet.
- Ausgeschaltete Soldaten kommen immer in den Vorrat ihrer Besitzer zurück.
- Ausgeschaltete Besondere Einheiten und der besiegte General **Dampfpanzer** kommen aus dem Spiel.

Der Gewinner einer Schlacht behält so viele seiner Einheiten im Gebiet, wie dies der Differenz zwischen den beiden höchsten Armeestärken entspricht. Die restlichen seiner Einheiten werden ausgeschaltet.

Der Gewinner der Schlacht kontrolliert nun das Gebiet. Ein Spieler gewinnt eine Schlacht nur, wenn er der einzige Spieler mit der höchsten Armeestärke ist; ein Spieler verliert eine Schlacht, wenn ein anderer Spieler zum Sieger erklärt worden ist.

Haben zwei oder mehr Spieler gemeinsam die höchste Armeestärke, werden alle an der Schlacht beteiligten Einheiten ausgeschaltet und das Gebiet bleibt unbesetzt. Die Schlacht wird als ein Unentschieden betrachtet.

Ausnahme: Hast du in der Meisterspion-Phase die Aktion **Taktische Operationen** gewählt, dann erhältst du einen Bonus von +1 auf die Armeestärke in unentschiedenen Schlachten und gewinnst sie deshalb!

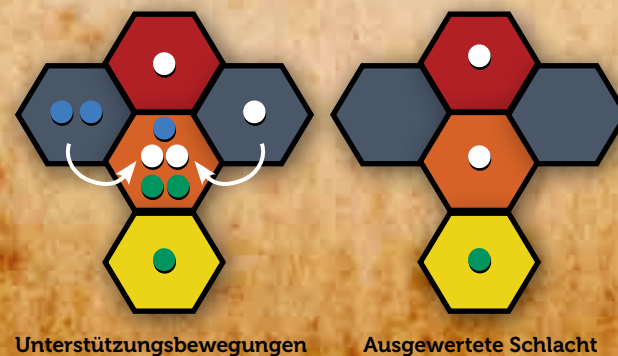
Beispiel: Unterstützung & Schlacht

Charles (blau), Jules (weiß) und Ada (grün) kämpfen um ein zwischen 2 Zitadellen gelegenes Dorf. Charles hat in der vorherigen Phase einen Soldaten im Dorf aufgestellt, Jules und Ada jeweils 2. In der Kampf-Phase müssen sie nun Entscheidungen hinsichtlich der Unterstützung treffen.

Charles hat den Startspielermarker und gibt deshalb zuerst seine Unterstützungsbefehle. Er entscheidet sich, 2 Soldaten aus der benachbarten Zitadelle zu schicken, um in der Schlacht zu helfen. Er hat in der Armeestärke nun einen Vorteil von C3-J2-A2. Er passt.

Dann ist Jules dran. Er hat die Entdeckung **Drachenflamme**, mit der er im Unterstützungs-Abschnitt einen feindlichen Soldaten ausschalten kann. Er beschließt, die Entdeckung jetzt zu benutzen und entfernt einen von Charles' Soldaten. Er beschließt auch, seinen Soldaten in der Zitadelle in die Schlacht zu schicken. Jetzt hat Jules den Vorteil: C2-J3-A2. Er passt.

Ada ist dran, kann aber keine Unterstützungsbefehle geben. Sie passt. Der Unterstützungs-Abschnitt ist vorbei und die Schlacht wird ausgewertet. Charles und Ada verlieren beide ihre 2 Soldaten. Einer von Jules' Soldaten bleibt auf dem Dorf und bringt ihm die Kontrolle über dieses Gebiet. Jules ist der Gewinner und Charles und Ada sind beide die Verlierer.



Verschleiß-Abschnitt

Verschleiß bezeichnet eine Schwächung von Truppen aufgrund ständiger Strapazierung oder schlechter Nachschubwege. In Clockwork Wars wird ein einfacher Mechanismus verwendet, um die Effekte dieses Verschleißes darzustellen.

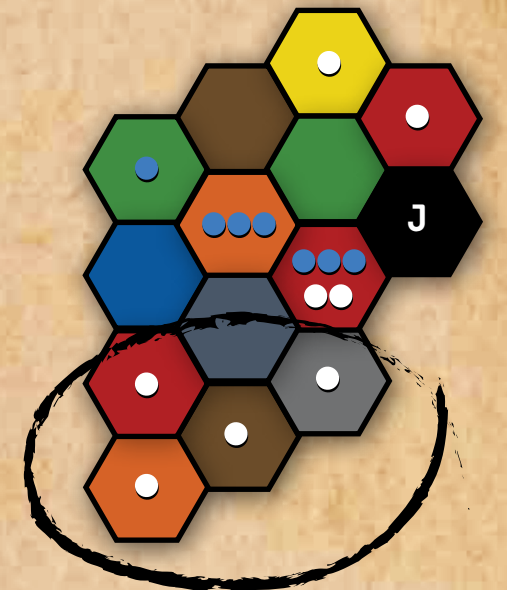
- Im Verschleiß-Abschnitt musst du überprüfen, ob du Gebiete kontrollierst die nicht, durch eine ununterbrochene Linie von dir kontrollierter Gebiete, entweder mit deiner Hauptstadt oder einer Stadt, die du momentan kontrollierst, verbunden sind.
- Nicht verbundene Gebiete sind **unversorgt**.
- Aus jedem unversorgten Gebiet musst du eine Einheit entfernen.
- Die Generäle **Wächter** und **Dampfpanzer** und die Besondere Einheit **Agent** sind nicht vom Verschleiß betroffen.

Kampfstrategie

- Die Kampfstrategie in Clockwork Wars hat viel damit zu tun einzuschätzen, wo deine Gegner ihre Einheiten aufstellen. Du kannst dich entscheiden, ihnen auf dem Schlachtfeld mit einer (hoffentlich) größeren Streitmacht entgegenzutreten oder andere, schlecht verteidigte Gebiete anzugreifen.
- Bedenke, dass dein Gegner versucht einzuschätzen, wo du deine Einheiten aufstellst. Versuche, nicht zu vorhersehbar zu handeln. Überraschungsangriffe können sehr effizient sein!
- Anstatt mehrere Soldaten in einem Gebiet aufzustellen, wo du eine große Schlacht erwartest (z.B. ein unbesetztes Dorf), überlege, ein schwaches Gebiet in der Nachschublinie deines Gegners anzugreifen. Planst du richtig, kannst du Verschleißverluste in mehreren Gebieten verursachen, in dem du nur einen Soldaten strategisch günstig aufstellst.
- In Partien mit 3 oder 4 Spielern steht es dir frei, mit deinen Nachbarn zu verhandeln. Vielleicht möchtest du ein zeitlich begrenztes Friedensabkommen aushandeln, so dass du nicht an mehreren Fronten gleichzeitig kämpfst. Aber sei auf der Hut, denn Absprachen verpflichten zu nichts!

Beispiel: Verschleiß

Der Kartenausschnitt unten zeigt eine Kampf-Phase. Es werden alle von Jules (weiß) kontrollierten Gebiete gezeigt. Da er eine Schwäche in Jules' Nachschublinie entdeckt hat, hat Charles (blau) den Turm neben Jules' Hauptstadt angegriffen. Jules verliert nicht nur die Schlacht (C3 vs. J2), sondern nach der Auswertung der Schlacht sind auch noch alle seine Gebiete südöstlich des Turms (umkreist) unversorgt. Also muss er im Verschleiß-Abschnitt jeweils den einzelnen Soldaten in jedem dieser Gebiete entfernen und verliert so den gesamten Bereich der Karte. Ein erfolgreicher Zug von Charles und einer, den Jules hätte kommen sehen sollen. Hätte er das südliche Dorf zur Stadt entwickelt, wäre diese Situation vermieden worden.



Forschungs-Phase

Forschung ist ein zentraler Bestandteil des Mechanismus' von Clockwork Wars. Die richtige Kombination von Entdeckungen kann den kleinen Unterschied machen, wenn es darum geht, deinen Gegner auf dem Schlachtfeld und im Kampf um SP zu besiegen. In jeder Partie von Clockwork Wars steht ein anderer Satz Entdeckungen zur Erforschung zur Verfügung. Es gibt drei verschiedene Bereiche, in denen man Forschung betreiben kann: Magie, Wissenschaft und Religion. In jedem dieser Bereiche gibt es 3 verschiedene Entdeckungen für jedes der 3 Zeitalter. Frühzeit-Entdeckungen kosten eher weniger und sind eher weniger stark als Mittelzeit- und Spätzeit-Entdeckungen.

Forschungsbereiche

- **Magie:** Magische Entdeckungen sind normalerweise die teuersten und stärksten im Spiel. Häufig ermöglichen sie es dir, deinen Feinden direkt zu schaden, indem du ihre Soldaten ausschaltest, ohne deine eigenen zu riskieren.

- **Wissenschaft:** Wissenschafts-Entdeckungen können deine Rekrutierung verbessern, deine Armeestärke erhöhen oder dir mehr Möglichkeiten geben, SP zu erhalten. In vielen Situationen hilfreich!
- **Religion:** Die Religions-Entdeckungen sind die günstigsten und kosten normalerweise weniger als 5 EP. Viele dienen der Verteidigung oder bringen dir zusätzliche Vorteile für Dörfer, Städte und Schreine.

Die Forschungs-Phase hat 3 Abschnitte: Den Studien-Abschnitt, den Entdeckungs-Abschnitt und den Aktivierungs-Abschnitt.

Studien-Abschnitt

In diesem Abschnitt generierst du Einflusspunkte (EP).

- Für jeden von dir kontrollierten **Turm** erhältst du einen Magie-EP.



- Für jede von dir kontrollierte **Fabrik** erhältst du einen Wissenschafts-EP.



- Für jeden von dir kontrollierten **Schrein** erhältst du einen Religions-EP.



Benutze die beige-fügenden EP-Marker, um deinen Vorrat anzuzeigen. Die Spieler können ihre EP-Marker zeitgleich nehmen. Du solltest die EP-Marker hinter deinen Sichtschirm legen.

In diesem Abschnitt kannst du auch Arbeiter aus deinem Rekrutierungspool (die in dieser Runde nicht aufgestellt wurden) für zusätzliche EP **opfern**. Für jeden Arbeiter, den du in deinen Vorrat zurücklegst, erhältst du einen EP in einem beliebigen Forschungsbereich.

Entdeckungs-Abschnitt

Haben alle Spieler ihre EP erhalten, geht es mit dem Entdeckungs-Abschnitt weiter. Hier sind die Spieler abwechselnd mit dem Kauf von Entdeckungen und Generälen dran. Wie im Unterstützungs-Abschnitt fängt der Spieler mit dem Startspielmarker an und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Ausnahme: Hat ein Spieler in der Meisterspion-Phase die Aktion **Technophilie** gewählt, darf er sich zuerst eine Entdeckung aussuchen. Das Spiel geht dann von diesem Spieler aus im Uhrzeigersinn weiter.

- Der Startspieler kann eine Entdeckung/einen General kaufen oder "passen" (gar nichts kaufen).
- Passt ein Spieler, ist sein Entdeckungs-Abschnitt vorbei.
- Der nächste Spieler kann dann etwas kaufen oder passen.
- In diesem Abschnitt kannst du mehr als eine Entdeckung/einen General kaufen. Allerdings musst du warten, bis jeder andere Spieler einmal die Chance hatte, etwas zu kaufen, bevor du eine weitere Entdeckung/einen weiteren General kaufen kannst.
- Das Spiel geht so weiter, bis alle Spieler gepasst haben.

Es können immer nur die Entdeckungen aus dem aktuellen oder einem vorherigen Zeitalter gekauft werden. Hast du eine Entdeckung gekauft, legst du die Karte offen vor deinen Sichtschirm.

Jede Entdeckung kostet eine bestimmte Anzahl EP aus einem bestimmten Bereich. **Alchemie** (s. u.) ist z.B. eine Frühzeit-Entdeckung, die 3 Wissenschafts-EP kostet. Du musst die benötigte Anzahl von EP-Markern abgeben, um die Entdeckung zu kaufen.



Kosten

Bereich

Regeltext

Jede Entdeckung bringt dem Spieler, der sie besitzt, einen bestimmten Vorteil. Entdeckungen sind Karten, die bestimmte Regeln "brechen". Gibt es einen Konflikt zwischen der Spielregel und dem Text auf der Entdeckungskarte, dann gilt der Text auf der Karte.

Entdeckungen müssen bestimmten Gebieten der Karte zugeordnet werden, wozu die Entdeckungsmarker verwendet werden:

- Kaufst du eine Entdeckungskarte, nimmst du auch den entsprechenden Entdeckungsmarker.
- Der Marker muss entweder in deine Hauptstadt oder ein von dir kontrolliertes Forschungsgebiet gestellt werden, das dem Forschungsbereich der Entdeckung entspricht (z.B. muss der **Alchemie**-Marker auf eine Fabrik oder deine Hauptstadt gestellt werden).



- In jedem Gebiet, auch der Hauptstadt, kann nur ein Entdeckungsmarker stellen.
- Einmal hingestellt, kann ein Entdeckungsmarker nicht mehr in ein anderes Gebiet gestellt werden.
- Kontrollierst du kein entsprechendes Territorium, in das du einen Entdeckungsmarker stellen kannst, kannst du die Entdeckung nicht kaufen.

Erobert ein Gegner ein Gebiet mit einem Entdeckungsmarker, dann übernimmt dieser Spieler die Kontrolle über die Entdeckung und nimmt sich die Karte des unterlegenen Spielers. Dieser "Transfer" wird nach der Auswertung der Schlacht durchgeführt. Wichtig: Ist ein Gebiet umstritten (am Ende der Aufstellungs-Phase), hat das keine Auswirkungen auf den Besitz einer Entdeckung.

Beispiel: Besitz von Entdeckungen

Jules besitzt die Entdeckung **Titan** und hat den Marker in eine von ihm kontrollierte Fabrik gestellt. In der nächsten Runde stellt Charles Einheiten in dieser Fabrik auf. Auch wenn das Gebiet nun umstritten ist, besitzt Jules immer noch den Titan. Er aktiviert ihn im Unterstützungs-Abschnitt der Kampf-Phase, um 3 von Charles Soldaten in Reichweite auszuschalten. Trotzdem gewinnt Charles die Schlacht um die Fabrik und übernimmt am Ende des Schlacht-Abschnitts die Kontrolle über den Titan. (**Hinweis:** Da sich der Besitz des Titans geändert hat, kann Charles ihn im Aktivierungs-Abschnitt dieser Runde aktivieren.)

Steht ein Entdeckungsmarker in einem Gebiet, in dem überhaupt keine Einheiten stehen, gehört er keinem Spieler. Der Marker bleibt auf der Karte, aber die Entdeckungskarte sollte neben die Karte gelegt werden. Sobald ein Spieler die Kontrolle über das Gebiet erlangt, erhält er die Entdeckungskarte. Stellt du einen Entdeckungsmarker in deine Hauptstadt, kann dieser niemals erobert werden.

Außer den Entdeckungen kannst du auch **Generäle** kaufen:

- In jeder Partie stehen drei Generäle zur Verfügung und jeder wird durch eine besondere Miniatur dargestellt.
- Generäle können in jedem Zeitalter gekauft werden.
- Generäle sind sehr stark und verändern häufig den Spielverlauf. Sie unterscheiden sich dadurch von den Entdeckungen, dass jeder eine Kombination aus zwei verschiedenen Forschungsbereichen erfordert. Will ein Spieler z.B. den Leviathan kaufen, muss er 5 Magie-EP und 2 Religions-EP bezahlen. Details über die Generäle stehen auf der Seite 14.

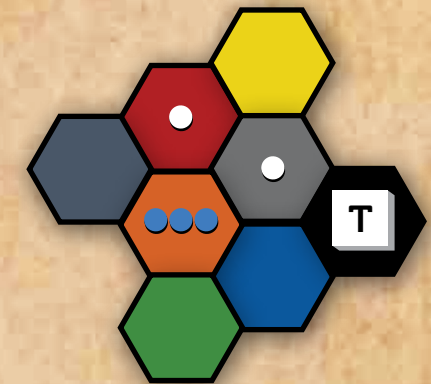
Aktivierungs-Abschnitt

Haben alle Spieler im Entdeckungs-Abschnitt gepasst, beginnt der Aktivierungs-Abschnitt. Die Spieler sind im Uhrzeigersinn dran, beginnend beim Spieler mit dem Startspielmarker (wenn nicht ein anderer Spieler die Aktion **Technophilie** in der Meisterspion-Phase genommen hat). Jeder Spieler kann in diesem Abschnitt beliebig viele seiner Entdeckungen aktivieren, die aktiviert werden können. Der Text auf einer Entdeckungskarte erklärt, wie und wann sie benutzt werden kann. Du kannst eine Entdeckung in der Runde aktivieren, in der du sie gekauft hast. Die Aktivierung einer Entdeckung ist immer freiwillig und Entdeckungen können in beliebiger Reihenfolge aktiviert werden.

Hat ein Spieler alle Entdeckungen aktiviert, die er wollte, kann der in Reihenfolge nächste Spieler seine Entdeckungen aktivieren. Hatten alle Spieler die Möglichkeit, ihre Entdeckungen zu aktivieren, dann ist der Aktivierungs-Abschnitt vorbei.

Beispiel: Entdeckungen nutzen (Bedeutung d. Reihenfolge)

Charles und Jules haben den Aktivierungs-Abschnitt der Forschungs-Phase erreicht. Charles hat die Entdeckung **Portal**, die es ihm gestattet, bis zu 3 seiner Einheiten auf der Karte in beliebige unbesetzte Gebiete oder von ihm kontrollierte Gebiete zu verlegen. Jules hat den Titan "T" in seiner Hauptstadt aufgestellt, mit dem er bis zu 3 feindliche Soldaten innerhalb von 2 Plättchen Entfernung ausschalten kann. Charles hat 3 Soldaten, die eine Stadt in der Reichweite von Jules' Titan kontrollieren. Kann er sie in Sicherheit bringen?



Das hängt von der Spielerreihenfolge ab. Hat Jules den Startspielmarker, kann er den Titan benutzen, um Charles' Soldaten auszuschalten. Kann Charles anfangen, kann er die Soldaten mit dem Portal ein Plättchen weiter weg von Charles' Hauptstadt transportieren (z.B. in die unbesetzte Zitadelle), wo sie vor dem Titan sicher sind.

Generäle

Leviathan (5 Magie- + 2 Religions-EP): Der Leviathan ist eine Kreatur von Magie und Mystik, ein Dämon mit unvorstellbarer Kraft. Erforschst du den Leviathan, lass ihn in deiner Auslage, bis du ihn benutzen willst. Du kannst ihn **am Ende eines Unterstützungs-Abschnitts** (wenn alle Spieler gepasst haben) spielen. Du kannst den Leviathan in einer beliebigen Schlacht auf der Karte aufstellen, an der du beteiligt bist. Du gewinnst die Schlacht automatisch: Alle Einheiten deiner Gegner in dieser Schlacht werden ausgeschaltet und du erleidest keine Verluste. Der Leviathan schaltet auch Besondere Einheiten und den Dampfpanzer aus. Du erhältst einen SP für jede Einheit, die der Leviathan ausgeschaltet hat. Wurde die Schlacht ausgewertet, nimm den Leviathan aus dem Spiel.

Wächter (5 Religions- + 2 Wissenschafts-EP): Der mächtige, nur als Wächter bekannte General, ist ein ehemaliger Champion der Purebreeds, der eine dampfbetriebene Panzerung benutzt, um in der Schlacht Angst bei seinen Gegnern zu schüren. Erforschst du den Wächter, lass ihn in deiner Auslage, bis du ihn benutzen willst. Du kannst den Wächter zu **Beginn einer Rekrutierungs-Phase** in einem beliebigen, von dir kontrollierten Gebiet aufstellen. Der Wächter bleibt für den Rest des Spiels in diesem Gebiet (außer du benutzt die Meisterspion-Aktion **Schachzug**, um ihn zu bewegen). Deine Gegner können keine Schlacht in diesem Gebiet beginnen, indem sie dort Einheiten aufstellen. Auch der Leviathan kann das Gebiet mit dem Wächter nicht angreifen. Entdeckungen des Feindes (z.B. **Titan** oder **Katastrophe**) und Spionagekarten können aber gegen das Gebiet mit dem Wächter eingesetzt werden. Als Einheit bringt der Wächter dir die Kontrolle über ein Gebiet und den dort liegenden Entdeckungsmarker und zählt bei der Rekrutierung von Arbeitern in einem Dorf/einer Stadt und beim Sammeln von SP in Ressourcengebieten.

Dampfpanzer (5 Wissenschafts- + 2 Magie-EP): Der Dampfpanzer ist ein hervorragender, automatisch wahrnehmender Panzer, der das Land durchstreift und überall, wo er hinfährt, Zerstörung bringt. Nach dem Kauf stellst du die Dampfpanzer-Figur entweder auf deine Hauptstadt oder eine Zitadelle, die du gerade kontrollierst. Der Dampfpanzer kann sich zu **Beginn jeder Aufstellungs-Phase** ein Plättchen weit bewegen. Diese Bewegung wird direkt auf der Karte durchgeführt und wird von den Mitspielern gesehen. Du kannst den Dampfpanzer in ein beliebiges Gebiet bewegen: eines, das du kontrollierst oder eines, das ein Gegner kontrolliert oder ein unbesetztes. Allerdings darf der Dampfpanzer nicht in ein Gebiet bewegt werden, in dem sich der Wächter befindet. Bewegst du den Dampfpanzer in ein feindliches Gebiet, ist das Gebiet sofort umstritten (das kann die Aufstellungs-Entscheidungen deines Gegners beeinflussen). Der Dampfpanzer kann in der Schlacht gemeinsam mit eigenen Soldaten und Besonderen Einheiten eingesetzt werden. Der Dampfpanzer bringt einen Bonus von +3 auf die Armeestärke. Wird der Dampfpanzer in einer Schlacht ausgeschaltet, kommt er aus dem Spiel. Als Einheit bringt der Dampfpanzer dir die Kontrolle über ein Gebiet und den zugehörigen Entdeckungsmarker. Er zählt bei der Rekrutierung von Arbeitern in einem Dorf/einer Stadt und dem Sammeln von SP aus Ressourcengebieten auch wie eine Einheit.



Leviathan



Wächter



Dampfpanzer

Beispiel: Dampfpanzer

Jules (weiß) ist tief in Charles' (blau) Territorium eingedrungen und kontrolliert eine Stadt nur 2 Gebiete entfernt von Charles' Hauptstadt. Wie waghalsig! Aber Charles hat den Dampfpanzer und bereitet einen Angriff auf Jules' Stadt vor. Die Aufstellungs-Phase beginnt und Charles bewegt den Dampfpanzer in das Dorf/Stadt-Gebiet. Das wird offen auf der Karte gemacht, so dass beide Spieler es sehen können. Beide Spieler treffen ihre Entscheidungen über die Aufstellung geheim. Als sie fertig sind und ihre Aufstellung zeigen, hat Jules 3 zusätzliche Soldaten in seiner Stadt aufgestellt, so dass er insgesamt 6 hat. Charles hat 4 Soldaten zur Unterstützung seines Dampfpanzers in der Stadt aufgestellt.

Die Kampf-Phase beginnt. Kein Spieler hat die Möglichkeit zur Unterstützung, also passen beide. Charles hat eine Armeestärke von 7 (4 Soldaten + 3 für den Dampfpanzer) gegenüber Jules' Armeestärke von 6. Charles gewinnt die Schlacht. Alle Soldaten von Jules werden vom Dorf entfernt. Charles darf eine Einheit behalten und entscheidet sich natürlich für den Dampfpanzer. Das Endergebnis ist rechts zu sehen.



Forschungsstrategie

- Allgemein ist es besser, Entdeckungen mit "gratis" EP, die von den Forschungsgebieten generiert werden, zu bezahlen, als wertvolle Arbeiter aus deinem Rekrutierungspool zu opfern. Es kann aber auch Momente geben, in denen du deine Forschung beschleunigen willst, vor allem wenn eine besonders wertvolle Entdeckung verfügbar ist und andere Spieler diese nehmen könnten. Vergiss nicht die Aktion **Technophilie**, mit der du die erste Wahl hast!
- Plane voraus! Schau dir die Entdeckungen genau an, die in zukünftigen Zeitaltern erhältlich sind und versuche das Sammeln von EP so zu planen, dass du eine wichtige Entdeckung nehmen kannst, sobald sie verfügbar ist. Das ist besonders wichtig bei teuren Spätzeit-Entdeckungen, die große Vorteile bringen (wie **Analytische Maschine** oder **Katastrophe**).
- In Clockwork Wars ist die Entscheidung, wo man seinen Entdeckungsmarker hinstellt, eine wichtige strategische Entscheidung. Hast du gerade eine wertvolle Entdeckung gekauft, die du auf keinen Fall an einen anderen Spieler verlieren willst, dann stelle den Marker in deine Hauptstadt. Er ist für den Rest des Spiels sicher. Aber natürlich kannst du nur eine deiner Entdeckungen in deine Hauptstadt stellen - überlege also gut.

Wertungs-Phase

Wertungs-Phasen gibt es nur am Ende eines Zeitalters (am Ende der Runden 2, 4 und 7). Jede Wertungs-Phase besteht aus 3 Abschnitten: dem Siegpunkte-Abschnitt, dem Hofbeherrschungs-Abschnitt und dem Umweltverschmutzungs-Abschnitt.

Siegpunkte-Abschnitt

Beginnend beim Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn, erhält jeder Spieler SP für jedes Ressourcengebiet, das er kontrolliert.

- **Wald:** Für jede Einheit in einem Wald erhältst du einen SP, bis zu max. 3 SP. Hast du z.B. 5 Einheiten, die einen Wald kontrollieren, erhältst du 3 SP.
- **See:** Hast du mind. 2 Einheiten, die einen See kontrollieren, erhältst du 3 SP. Ansonsten erhältst du nichts.



In der Wertungs-Phase werden auch einige Entdeckungen aktiviert, um dir SP zu bringen. Du solltest die Anzahl der SP, die du erhalten hast, zusammenzählen und sie zu deinem aktuellen Punktestand dazurechnen. Dazu kannst du die Wertungsliste und deinen Wertungsmarker verwenden.

Hofbeherrschungs-Abschnitt

In diesem Abschnitt erhält der Spieler, der den Hof kontrolliert, einen besonderen Bonus. Der Bonus ist in den Runden 2, 4 und 7 jeweils ein anderer. In den Spionageregeln (auf S. 18) wird dieser Prozess detailliert erklärt.

Umweltverschmutzungs-Abschnitt

In diesem Abschnitt muss jeder Spieler die Anzahl an Einheiten in jedem Ressourcengebiet auf 1 reduzieren (die verlorenen Einheiten gelten als ausgeschaltet – sind es Besondere Einheiten oder Generäle, kommen sie aus dem Spiel). Dieser Verlust stellt die Konsequenzen der Ausbeutung natürlicher Ressourcen und der Verursachung giftiger Umweltverschmutzung dar. Die Spieler sollen so dazu gebracht werden, ihre Einheiten in mehreren verschiedenen Ressourcengebieten aufzustellen. Zum Beispiel: Hast du 3 Soldaten und eine Besondere Einheit (den **Jäger**) in einem Wald, musst du im Umweltverschmutzungs-Abschnitt 3 Einheiten abgeben. Wahrscheinlich würdest du die 3 Soldaten abgeben (die Scheiben in deinen Vorrat zurücklegen) und den **Jäger** im Wald lassen.

ENDE DER RUNDE

Am Ende einer Runde (außer von Runde 7) müssen die Spieler:

- Den Rundenmarker ein Feld auf der Rundenanzeige weiter bewegen.
- Die Meisterspion-Aktionsplättchen auf die Felder auf dem Spielplan zurücklegen.
- Den Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergeben.

SPIELLENDE & SIEG-BEDINGUNGEN

Wurde die letzte Wertungs-Phase des Spiels durchgeführt, können die Spieler ihre restlichen EP in SP umwandeln. Für jeweils 3 EP, die du hast (aus allen Forschungsbereichen), erhältst du einen SP. Hat Jules bei Spielende zum Beispiel 4 Magie-EP, 2 Wissenschafts-EP und 7 Religions-EP, würde er 4 zusätzliche SP bekommen.

Die Spieler vergleichen dann ihre Endpunktestände. Der Spieler mit der höchsten Anzahl an SP hat das Spiel gewonnen.

Haben 2 oder mehr Spieler gleich viele SP, dann überprüfen die Spieler, wie viele Gebiete sie gerade kontrollieren (am Ende der letzten Runde). Der Spieler, der die meisten Gebiete kontrolliert, hat das Spiel gewonnen. Herrscht immer noch Gleichstand, dann hat der Spieler (von den am Gleichstand beteiligten) gewonnen, der in der letzten Spielrunde in der Spielerreihenfolge als Letzter dran war.

BES. EINHEITEN

Zu Spielbeginn sucht sich jeder Spieler eine Rasse aus, mit der er spielen möchte: Die Purebreeds, die Troglodytes, die Rhinocs oder die Mongrels. Jede Rasse hat eine Besonde-

re Einheit, dargestellt durch eine zylinderförmige Holzfigur: Einige Rassen erhalten mehrere Figuren ihrer Besonderen Einheit, andere aber nur einen (zum Beispiel erhalten die Trogs 2 **Ingenieur**-Figuren, aber die Mongrels erhalten nur einen **Jäger**). Besondere Einheiten können in der Aufstellungs-Phase "gratis" auf der Karte aufgestellt werden. Es kostet also keine Arbeiter, sie ins Spiel zu bringen. Einmal ausgeschaltet, kommen Besondere Einheiten aus dem Spiel.

Besondere Einheiten bringen, als einzelne Einheit, einem Spieler die Kontrolle über ein Gebiet. Sie können auch verwendet werden, um Arbeiter in einem Dorf/einer Stadt zu rekrutieren und SP für Ressourcengebiete zu erlangen (z.B. würden der Jäger und 2 Soldaten in einem Wald in der Wertungs-Phase 3 SP bringen).

Verschleiß hat auf alle Besonderen Einheiten, außer den **Agent**, Auswirkungen: Sind sie im Verschleiß-Abschnitt die einzige Einheit in einem Gebiet, die unversorgt ist, werden sie ausgeschaltet.

Im Bezug auf die Zielauswahl bei Entdeckungen zählen Besondere Einheiten nicht als Soldaten (z.B. können Entdeckungen wie **Drachenflamme**, **Elementensturm** und **Titan** Besondere Einheiten nicht ausschalten; **Katastrophe** schaltet Besondere Einheiten allerdings aus, da sie nicht explizit gegen Soldaten gerichtet ist).

Der Agent (Purebreeds): Eine Einheit verfügbar

- Kann in jedem Gebiet der Karte oder auf dem Hof aufgestellt werden. Ignoriere die normalen Regeln für die Aufstellung - der Agent kann in jedem Gebiet aufgestellt werden, auch hinter den feindlichen Linien!
- Du kannst den Agenten in jeder Aufstellungs-Phase erneut woanders aufstellen.
- Wird er auf dem Hof aufgestellt, zählt der Agent als Spion und kann aus dem Spiel genommen werden, um eine Spionagekarte zu bezahlen.
- Wenn sich der Agent im Unterstützungs-Abschnitt mit nur einem feindlichen Soldaten in einem umstrittenen Gebiet befindet, kannst du dem Agent die Ausschaltung dieses einzelnen feindlichen Soldaten als Unterstützungsbefehl geben.
- Der Agent ist vom Verschleiß nicht betroffen und ist nie unversorgt.
- Der Agent bringt +1 auf die Armeestärke und kann in einer Schlacht ausgeschaltet werden.

Der Jäger (Mongrels): Eine Einheit verfügbar

- Kann unter Berücksichtigung der normalen Aufstellungsregeln in jedem Gebiet aufgestellt werden.
- Der Jäger bringt +2 auf die Armeestärke und kann in einer Schlacht ausgeschaltet werden.
- Im Unterstützungs-Abschnitt kannst du als einen deiner Unterstützungsbefehle den Jäger bis zu 2 Gebietsplättchen weit in eine beliebige Richtung bewegen, um

dort in eine Schlacht einzugreifen. Der Jäger kann auch von einem umstrittenen Plättchen genommen werden, um eine andere Schlacht zu unterstützen.

- Der Jäger kann sich nur dann bewegen, wenn er damit eine Schlacht unterstützt (die Meisterspion-Aktion **Schachzug** erlaubt es dir, diese Regel zu umgehen).

Der Ingenieur (Trogs): 2 Einheiten verfügbar

- Man kann nur einen pro Runde aufstellen. Er kann, unter Berücksichtigung der normalen Aufstellungsregeln, nur in Forschungsgebieten aufgestellt werden.
- Es kann nicht mehr als ein Ingenieur auf einem Gebiet stehen.
- Im Studien-Abschnitt erhöhen Ingenieure die EP-Produktion eines Forschungsgebiets um 1.
- Ingenieure bringen keinen Bonus auf die Armeestärke und können in einer Schlacht ausgeschaltet werden.

Der Crasher (Rhinocs): 2 Einheiten verfügbar

- Man kann nur einen pro Runde aufstellen. Er kann nur in einer Zitadelle oder einem Dorf/einer Stadt aufgestellt werden, die gerade von einem anderen Spieler kontrolliert wird (kann also nur in einer Schlacht aufgestellt werden). Das Gebiet, in dem du die Einheit aufstellst, muss entsprechend der normalen Aufstellungsregeln erreichbar sein.
- Im Unterstützungs-Abschnitt musst du als einen deiner Unterstützungsbefehle den Crasher aktivieren, um sofort bis zu 3 feindliche Soldaten auszuschalten.
- Einmal eingesetzt, werden die Crasher sofort ausgeschaltet und aus dem Spiel genommen.



Beispiel: Schlachten mit Besonderen Einheiten

Zu Beginn der Aufstellungs-Phase kontrolliert Ada eine Stadt mit 3 Soldaten. Jules will diese Stadt. Er spielt die Rhinocs und stellt 3 Soldaten und den **Crasher** in der Stadt auf. Ada, die den Angriff vorausahnt, hat 2 zusätzliche Soldaten aufgestellt, um ihr bei der Verteidigung der Stadt zu helfen.

Jules ist in der Reihenfolge zuerst dran und gibt seine Aufstellungsbefehle. Er aktiviert den Crasher, entfernt ihn und schaltet 3 von Adas Soldaten aus. Sie hat noch 2 übrig. Jules beendet seinen Unterstützungs-Abschnitt und passt. Ada (die die Mongrels spielt) aktiviert den **Jäger**, der innerhalb von 2 Gebieten der Schlacht steht und benutzt ihn, um ihre Armee zu unterstützen. Sie beendet ihren Unterstützungs-Abschnitt und passt. Die Spieler vergleichen nun ihre Armeestärken. Jules hat die Armeestärke 3, Ada die Armeestärke 4 (2 Soldaten + dem Jäger).

Ada gewinnt die Schlacht. Alle Soldaten von Jules werden ausgeschaltet. Ada verliert 3 ihrer Einheiten und beschließt, den **Jäger** zu behalten, um das Dorf zu kontrollieren.

SPIONAGE

Hofintrigen

Beim Aufbau wird ein Hof für die Partie ausgewählt und neben die Karte gelegt.

- Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels einen Spion im Hof.
- In der Aufstellungs-Phase kannst du weitere Spione auf dem Hof aufstellen.
- Einmal auf einem Hof aufgestellt, können Spione nicht mehr bewegt werden (beachte, dass die Meisterspion-Aktion **Schachzug** nicht für Spione gilt).
- Auf dem Hof gibt es nie Schlachten; die Spione aller Spieler koexistieren.
- Höfe gelten nicht als Gebiete auf der Karte und können nicht Ziel von Entdeckungen sein, die sich gegen Gebiete richten (z.B. **Katastrophe**, **Katapult** etc.).

Der Spieler, der die meisten Spione auf einem Hof hat, kontrolliert ihn. Haben zwei oder mehr Spieler die meisten Spione auf einem Hof, dann kontrolliert niemand den Hof. Die Kontrolle eines Hofes bringt in der Wertungs-Phase wichtige Boni. Am Ende der ersten beiden Wertungs-Phasen (Runde 2 und 4) erhält der Spieler, der den Hof kontrolliert, die Boni, die auf der Hofkarte beschrieben sind. Am Ende der letzten Wertungs-Phase (Runde 7) erhält der Spieler, der einen Hof kontrolliert, eine bestimmte Anzahl von zusätzlichen SP.

Hof Rasputin

Die Familie Rasputin besteht aus Dieben und Lügnern.

- **Frühzeit-Bonus:** Du kannst 2 Spionagekarten umsonst ziehen.
- **Mittelzeit-Bonus:** Du kannst jeden anderen Spieler dazu zwingen, 2 SP zu verlieren. Ein Spieler kann nicht weniger als 0 SP haben.
- **Spätzeit-Bonus:** Du erhältst 3 SP.

Hof Pius

Die Familie Pius ist rechtschaffen und mutig.

- **Frühzeit-Bonus:** Für jeden Schrein, den du kontrollierst, erhältst du einen Arbeiter (kommt in deinen Rekrutierungspool) umsonst.
- **Mittelzeit-Bonus:** Du erhältst den General **Wächter**, ohne EP bezahlen zu müssen. Hat bereits ein anderer Spieler den Wächter erforscht (und evtl. schon aufgestellt), kannst du ihn diesem Spieler wegnehmen, und ihn ggf. auch von der Karte nehmen, und in deine Auslage stellen.
- **Spätzeit-Bonus:** Du erhältst 4 SP.

Hof Lovelace

Die mächtigste Familie im Land, versiert in Techno-Magie.

- **Frühzeit-Bonus:** Du erhältst 3 EP aus beliebigen Forschungsbereichen.
- **Mittelzeit-Bonus:** Du kannst eine verfügbare (nicht erforschte) Entdeckung nehmen, ohne EP bezahlen zu müssen. Das gilt auch für Spätzeit-Entdeckungen!
- **Spätzeit-Bonus:** Du erhältst 5 SP.

Spionagekarten

Spionagekarten bieten dir eine weitere Möglichkeit, deine Feinde zu bestrafen. Sie können überraschend gespielt werden und die sorgfältig durchdachten Pläne deiner Gegner zunichte machen. Beim Aufbau erhältst du eine Spionagekarte; halte sie vor deinen Gegnern geheim. Es gibt nur eine Möglichkeit, an weitere Spionagekarten zu kommen. Nimmst du in der Meisterspion-Phase die Aktion **F & E**, kannst du 2 Spionagekarten vom Stapel ziehen und eine davon auf der Hand behalten. Lege die andere Karte unter den Stapel mit den Spionagekarten zurück.

Das Spielen einer Karte kostet dich einen Spion. Der Spion muss vom Hof genommen und in deinen Vorrat zurückgelegt werden, wenn du die Karte spielst. Einmal ausgewertet, werden die Spionagekarten offen auf einen Ablagestapel neben dem Spionagestapel gelegt. Wenn keine Spionagekarten mehr im Stapel (es ist keine Karte da, die gezogen werden könnte) sind, mische den Ablagestapel und lege die Karten als neuen Spionagestapel aus.



Der Text auf den Spionagekarten erklärt, wann eine Karte gespielt werden kann und welchen Effekt sie hat. Zum Beispiel kann die Karte **Hinterhalt** oben im Unterstützungs-Abschnitt der Kampf-Phase gespielt werden. Du

würdest diese Karte als einen deiner Unterstützungsbefehle spielen. Einige Spionagekarten werden zu "Beginn" oder am "Ende" einer bestimmten Phase gespielt. Diese werden ausgewertet, bevor die Spieler Aktionen durchführen, bzw. nachdem alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt haben. Spielen mehrere Spieler Spionagekarten, die gleichzeitig aktiviert werden (z.B. spielen zwei verschiedene Spieler Spionagekarten, die zu Beginn der Wertungs-Phase aktiviert werden), werden diese Karten in Spielerreihenfolge ausgewertet.

VERHANDELN

Wird Clockwork Wars mit 3-4 Spielern gespielt, können die Spieler sich auf Verhandlungen oder zeitlich begrenzte Bündnisse einigen. Anstatt bestimmte Regeln für diesen Teil des Spiels vorzugeben, schlagen wir vor, dass ihr entscheidet, wie ihr Verhandlungen in eure Partien mit einbauen wollt (falls überhaupt). Hier einige unverbindliche Vorschläge:

- Bevor ihr mit dem Spielen anfangt überlegt, ob eure Gruppe mit offenen Verhandlungen und Bündnissen spielen will und ob es bestimmte Regeln dafür geben soll.
- Zum Beispiel könnt ihr vereinbaren, dass die Spieler Verhandlungen abhalten und andere Absprachen treffen können, inklusive dem Austausch von Materialien, wie z.B. Einflussmarkern, Entdeckungen und Spionagekarten. Wir empfehlen, dass ihr niemals vereinbart, dass die Spieler Arbeiter, Spione und andere Einheiten tauschen/entfernen/hinzufügen. Zum Beispiel könnt ihr Spielern erlauben zu sagen: "Ich verspreche, dich diese Runde nicht anzugreifen, wenn du mir 3 Magie-EP gibst." Ein Spieler könnte aber Folgendes nicht fragen: "Ich gebe dir meine Entdeckung Mechanischer Mensch, wenn du alle deine Spione vom Hof nimmst."
- Alternativ könnt ihr auch vereinbaren, dass Spieler beim Treffen von Absprachen gar keine Materialien austauschen dürfen.
- Absprachen und Versprechen sind nicht bindend, d.h. die Spieler können sich hintergehen und betrügen, ohne dass dies (durch die Spielregel) bestimmte Konsequenzen hat.

EPISCHE SPIEL-VARIANTE

Möchtet ihr Clockwork Wars gerne etwas weniger schnell spielen, damit ihr mehr Zeit dazu habt, eure Armeen aufzubauen und eurem Gegner gegenüber zu treten? Wollt ihr größere Karten ausprobieren, die ihr erstmal in Ruhe erforschen könnt, bevor die Spieler gegeneinander kämpfen? Dann probiert die Epische Variante aus!

Verwendet beim Aufbau die Spielplanseite für das Epische Spiel. Beim Epischen Spiel gibt es nur ein paar kleine Regeländerungen:

- Jedes Alter dauert 3 Runden. Also dauert das Spiel 9 Runden und am Ende der Runden 3, 6 und 9 gibt es eine Wertungs-Phase.
- Beim Spielaufbau erhalten die Spieler nicht einen EP in jedem Forschungsbereich.
- In der Rekrutierungs-Phase bringen Hauptstädte nur 3 Arbeiter (statt 4).

2 GEGEN 2 ALLIANZEN-VARIANTE

Die 2 gegen 2 Allianzen-Variante ist extra zum Spielen in Teams entwickelt worden. Hier eine Zusammenfassung der Regeländerungen für diese Variante.

Terminologie & Spielziel

Zwei Allianzen treten gegeneinander an. **Verbündete** sind Spieler der gleichen **Allianz**. Bezüglich der Regeln oder Kartenauswirkungen sind Verbündete keine „Gegner“ oder „Feinde“. Am Ende gewinnt die Allianz, die zusammen die meisten Siegpunkte hat.

Aufbau

Baue auf beliebige Art und Weise eine Karte für 4 Spieler auf. Wir empfehlen, dass die Verbündeten ihre Hauptstädte nicht zu nahe beieinander platzieren. Die Verbündeten sitzen sich gegenüber, so dass die Spielerreihenfolge zwischen Spielern der gegnerischen Allianzen abwechselt.

Befehlshaber & Kontrolle

Jede Runde ist ein Spieler jeder Allianz bis zum Ende der Runde der **Befehlshaber**. Der Befehlshaber ist der Verbündete,

der in Spielerreihenfolge eher dran ist.

Verbündeten ist es erlaubt, Einheiten im gleichen Kartengebiet zu haben. Der Verbündete, der die höchste Armeestärke in einem Gebiet hat, kontrolliert es. Gibt es bei Verbündeten einen Gleichstand bei der Armeestärke, dann kontrolliert der Befehlshaber der Allianz das Gebiet.

Höfe können nur von einem Spieler kontrolliert werden. Die Verbündeten zählen nicht die Anzahl der Spione, die sie auf dem Hof haben, zusammen, um die Kontrolle festzustellen. Der Spieler mit den meisten Spionen auf einem Hof kontrolliert ihn. Haben beide Verbündete gleich viele Spione auf einem Hof, dann kontrolliert ihn der Befehlshaber der Allianz.

Meisterspion-Phase

Hier einige Klarstellungen von Meisterspion-Aktionen in der Allianzen-Variante:

- **Schachzug:** Du kannst Einheiten in ein Gebiet bewegen, das dein Verbündeter kontrolliert.
- **Spionageabwehr:** Dein Verbündeter verliert keine EP, wenn du diese Aktion durchführst.

Rekrutierungs-Phase

Wenn ein Dorf/eine Stadt von Einheiten beider Verbündeten besetzt ist, kann nur ein Spieler die Kontrolle haben und Arbeiter in diesem Gebiet rekrutieren.

Aufstellungs-Phase & das Ruf-zu-den-Waffen Gesuch

In Allianz-Spielen gelten die normalen Ausstellungsregeln. D.h., es ist dir nicht erlaubt, deine Einheiten in Gebieten aufzustellen, die dein Verbündeter kontrolliert, außer dir wäre es normalerweise erlaubt, in diesem Gebiet Einheiten aufzustellen. Du darfst einen Gewaltmarsch durch ein vom Verbündeten kontrolliertes Gebiet durchführen.

Jeder Befehlshaber kann in der Aufstellungs-Phase ein **Ruf-zu-den-Waffen Gesuch** an seinen Verbündeten richten, um die Allianz zu koordinieren und die Armeestärke zu bündeln. Um das zu tun, schreiben sie die ID des Plättchens auf ein Stück Papier, auf dem der Verbündete Einheiten aufstellen soll und geben diese Information (geheim) ihrem Verbündeten. Der Verbündete muss dem Ruf-zu-den-Waffen Gesuch nicht folgen, wenn er nicht will. Ansonsten ist es den Verbündeten nicht erlaubt, ihre Aufstellungsbefehle öffentlich zu diskutieren und sie müssen sie geheim geben.

Kampf-Phase

Besetzen Verbündete das gleiche Gebiet (aber dort sind keine Feindeinheiten), ist das Gebiet nicht umstritten und es findet keine Schlacht statt.

Unterstützungs-Abschnitt

Es ist dir gestattet, Unterstützungsbefehle zu geben, die deinem Verbündeten helfen, auch wenn keine deiner eigenen Einheiten direkt in die Schlacht verwickelt ist. Verbündete können sich im Unterstützungs-Abschnitt offen unterhalten, um ihre Strategie miteinander abzustimmen - aber die Unterstützungsbefehle müssen immer noch in Spielerreihenfolge umgesetzt werden.

Schlacht-Abschnitt

Berechne die **Allianz Armeestärke** durch das Addieren der Armeestärken aller verbündeter Einheiten. Vergleiche die Allianz Armeestärken, um den Gewinner zu ermitteln. Alle Einheiten der unterlegenen Allianz werden ausgeschaltet. Die siegreiche Allianz darf entsprechend dem Unterschied Einheiten im Gebiet behalten. Der Befehlshaber entscheidet, welche Einheiten dort bleiben dürfen.

Beispiel: Allianz-Schlacht

Hassan und Aili spielen als Verbündete gegen Inara and Paul. Hassan und Inara sind in dieser Runde die Befehlshaber ihrer Allianz. Alle 4 Spieler haben Einheiten in einer Schlacht. Hassan hat 3 Soldaten, Aili hat 4 Soldaten, Inara hat 4 Soldaten und Paul hat einen. Die Allianz Armeestärken sind: 7 (Hassan & Aili) zu 5 (Inara & Paul). Alle Soldaten von Paul und Inara werden ausgeschaltet. Da Hassan der Befehlshaber der siegreichen Allianz ist, entscheidet er, welche 2 Einheiten in dem Gebiet bleiben. Er wählt einen seiner Soldaten und einen von Ailis Soldaten aus. Alle übrigen Soldaten werden ausgeschaltet.

Verschleiß-Abschnitt

Du kannst die durch deinen Verbündeten kontrollierten Gebiete zu Zwecken der Versorgung nutzen.

Forschungs-Phase

Wird ein Forschungsgebiet (d.h. Turm, Fabrik, Schrein) von Einheiten beider Verbündeter besetzt, kann nur ein Spieler es kontrollieren und im Studien-Abschnitt EP für dieses Gebiet erhalten.

Du kannst keinen Entdeckungsmarker, den du erforscht hast, in ein Gebiet legen, das von deinem Verbündeten kontrolliert wird. Kontrollierst du ein Gebiet mit einem Entdeckungsmarker und übernimmt dein Verbündeter dann später die Kontrolle über dieses Gebiet, übernimmt er auch die Kontrolle über die Entdeckungskarte und den dazugehörigen Marker.

Beispiel: Besitz von Entdeckungen

Hassan erforscht den Mechanischen Menschen und legt ihn in eine Fabrik, die er mit einem Soldaten kontrolliert. Seine Verbündete Aili stellt in einer späteren Runde in diesem Gebiet auch eine Einheit auf. Behalten sie beide eine Armeestärke von 1 in diesem Gebiet, ändert sich die Kontrolle über die Entdeckung alle paar Runden, abhängig davon, wer Befehlshaber ist (d.h. wer in Spielerreihenfolge zuerst dran ist). Die Kontrolle über die Entdeckung würde sich verändern, sobald der Startspielermarker weitergegeben wird.

Generäle & Besondere Einheiten

Du kannst den **Leviathan** nicht benutzen, um eine Schlacht zu gewinnen, an der keine Einheiten von dir beteiligt sind (aber an der Einheiten deines Verbündeten beteiligt sind).

Du kannst den **Wächter** nicht in einem Gebiet aufstellen, das dein Verbündeter kontrolliert. Dein Verbündeter darf Einheiten in einem Gebiet aufstellen, das von deinem Wächter geschützt wird. Hat dein Verbündeter aber eine höhere Armeestärke im Gebiet des Wächters, übernimmt er nicht die Kontrolle über den Wächter (er bleibt unter deiner Kontrolle).

Kontrollierst du ein Forschungsgebiet, in dem ein **Ingenieur** deines Verbündeten steht, erhältst du den Forschungsbonus (+1 EP im Studien-Abschnitt), den der Ingenieur bringt.

Wertungs-Phase

Wird ein Ressourcengebiet (z.B. See, Wald) von Einheiten beider Verbündeten besetzt, kann nur ein Spieler die Kontrolle haben und im Siegpunkte-Abschnitt SP für dieses Gebiet erhalten. Nur die Einheiten dieses Spielers entscheiden über die Vergabe von SP in diesem Ressourcengebiet. Haben z.B. Hassan und Aili beide einen Soldaten auf einem See, würde in der Wertungs-Phase keiner von beiden SP für dieses Gebiet erhalten.

Es kann immer nur ein Spieler die Kontrolle über einen Hof haben und im Hofbeherrschungs-Abschnitt den Bonus erhalten.

Spielende

Am Ende des Spiels zählen die Verbündeten ihre SP zusammen. Die Allianz mit den meisten SP ist der Sieger! Gibt es einen Gleichstand bei den SP, ist die Allianz der Sieger, die am Spielende die meisten Gebiete kontrolliert. Gibt es immer noch einen Gleichstand, dann ist die Allianz mit dem Spieler der Gewinner, der in der letzten Spielrunde in Spielerreihenfolge zuletzt dran war.

MITWIRKENDE

Autor: Hassan López

Spielentwicklung: Alexander Soued

Grafikdesign: Alexander Soued, Benj Gleeksman, Karim Chakroun

Schachtel-Grafik: Wen Juinn

Grafik: Jorge Ramos, Ali Tunc, Giorgio De Michele, Terry Maranda, Patrick Reilly

Plättchen: Reno Buchanan

Weitere Illustrationen von: Wen Juinn, Shane Braithwaite, Ben Jackson, Terry Maranda, Bob Kehl, Alejandro Lee, Marco Morte, Grzegorz Pedrycz, Giorgio De Michele, Christer Hägglund

Lektorat & andere Hilfe: Simon Ouderkirk, Ryan Maloney, Flip Phillips, Aili Lopez

Spiellester & Helfer: Ryan Maloney, Paul Weil, Simon Ouderkirk, Troy Davidson, Rik Van Horn

Gewidmet: Meiner geliebten Frau Aili und meiner Tochter, Inara

Deutsche Regel: Dominik Krister

KARTEN-GENERIERUNG

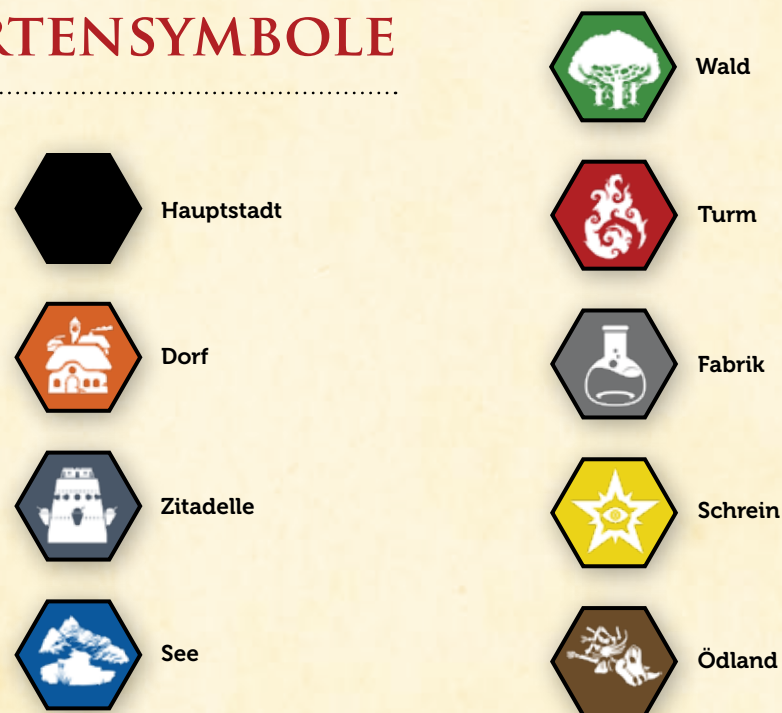
Jedesmal wenn du Clockwork Wars spielst, kannst du eine andere Karte generieren und spielen. Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, dies zu tun.

Erstens kannst du einer der abgedruckten Karten für eure Spieleranzahl benutzen. Auf den folgenden Seiten findest du Beispiele für 2-, 3- und 4-Spieler-Partien. Diese Karten wurden so gestaltet, dass sie ausgeglichen und einigermaßen symmetrisch sind. Sie können eine gute Wahl sein, wenn du das erste Mal spielst.

Zweitens kannst du zufällig eine Karte für eure Spieleranzahl generieren, indem du dich an die folgenden Richtlinien hältst. Sei dir bewusst, dass es passieren kann, dass du eine Karte generierst, die einen bestimmten Spieler strategisch mehr fordert. Wir schlagen vor, dass du zuerst eine Karte generierst und ihr dann entscheidet, welcher Spieler welche Hauptstadt nimmt - vorzugsweise sollte der Spieler mit der geringsten Spielerfahrung zuerst wählen dürfen.

Drittens kannst du deine eigene Karte unter Benutzung beliebiger Plättchen und in jeglicher Zusammenstellung generieren. Sei kreativ! Du kannst auch "leere Felder" in der Karte verwenden (wo kein Plättchen liegt), um unpassierbares Gelände zu darzustellen, wie Gebirgszüge oder große Wüsten. Wir stellen auf den folgenden Seiten eine empfohlene Anzahl an Plättchen (und besondere Geländearten) für jede Spieleranzahl zur Verfügung, aber du hast vielleicht auch ganz andere Ideen, die in deiner Spielgruppe gut funktionieren. Wenn das so ist, lass' es uns wissen!

KARTENSYMBOLE



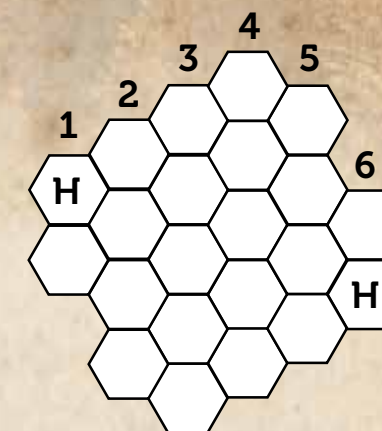
2-SPIELER KARTEN

Wir empfehlen die Verwendung der hier beschriebenen, allgemeinen Anordnung:

Die mit "H" markierten Plättchen sind die Hauptstädte der Spieler. Die übrigen 20 Plättchen werden aus der folgenden Auswahl zufällig gezogen:

- 6-9 Forschungsgebiete (je 2-3x Turm, Fabrik & Schrein)
- 4-6 Ressourcengebiete (je 2-3x Wald & See)
- 2-4 Dörfer
- 2-3 Zitadellen
- 0-3 Ödlande

Baut ihr eure Karte zufällig auf, sucht zuerst die Plättchen aus, die ihr verwenden wollt und legt sie in einen Beutel. Sucht zufällig ein Plättchen nach dem anderen aus und baut eure Karte, beginnend in Spalte 1, dann weiter in der nächsten Spalte, bis ihr Spalte 6 fertig habt.



für 2 Spieler empfohlene Anordnung

2-SPIELER KARTE, "HALE"



2-SPIELER KARTE, "DER SEE DES FEUERS"



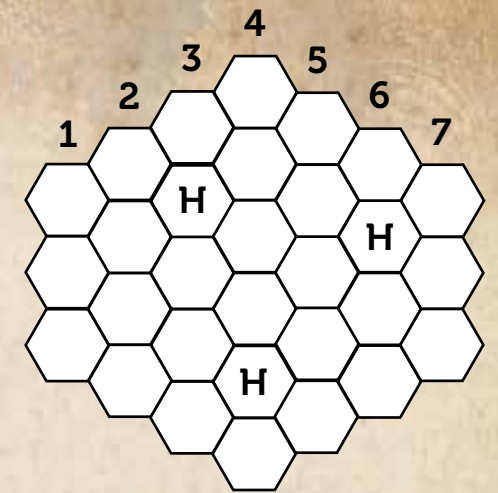
Dieser See ist in jeder Wertungsphase 4 SP wert, wenn du ihn mit mindestens 2 Einheiten kontrollierst.

3-SPIELER KARTEN

Wir empfehlen die Verwendung der hier beschriebenen, allgemeinen Anordnung:

Die mit "H" markierten Plättchen sind die Hauptstädte der Spieler. Die übrigen 27 Plättchen aus der folgenden Auswahl zufällig gezogen werden:

- 9-12 Forschungsgebiete (je 3-4x Turm, Fabrik & Schrein)
- 4-8 Ressourcengebiete (je 2-4x Wald & See)
- 4-6 Dörfer
- 2-4 Zitadellen
- 0-2 Ödlande



für 3 Spieler empfohlene Anordnung

3-SPIELER KARTE, "ARCHON"



3-SPIELER KARTE, "DAS MEER DER EINSAMKEIT"

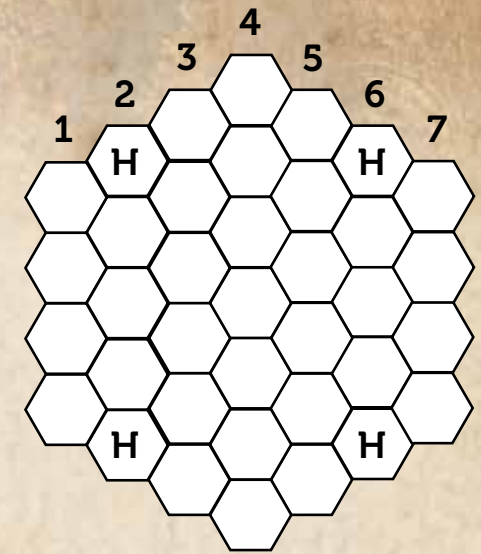


4-SPIELER KARTEN

Wir empfehlen die Verwendung der hier beschriebenen, allgemeinen Anordnung:

Die mit "H" markierten Plättchen sind die Hauptstädte der Spieler. Die übrigen 34 Plättchen aus der folgenden Auswahl zufällig gezogen werden:

- 12 Forschungsgebiete (je 4x Turm, Fabrik & Schrein)
- 7-9 Ressourcengebiete (4-5x Wald, 3-4x See)
- 5-7 Dörfer
- 3-4 Zitadelle
- 2-4 Ödlande



für 4 Spieler empfohlene Anordnung

4-SPIELER KARTE, "SOHNE"



4-SPIELER KARTE, "DIAMANT"

