

SPIELAUFBAU

SPIELBRETT

1. Mischt die Begegnungs-, Kampf- und Zielkarten und legt sie auf die entsprechenden Felder des Spielbretts.
2. Mischt die Fabrikkarten und legt verdeckt eine mehr aus, als Spieler teilnehmen. Die übrigen werden nicht benötigt.
3. Zieht zufällig eine Gebäudebonuskarte und legt sie offen unter der Ansehensskala ab. Die übrigen werden nicht benötigt.
4. Legt einen Begegnungsmarker in jede Region mit Begegnungssymbol (👁️).
5. Legt Ressourcenmarker und Münzen in den allgemeinen Vorrat.
6. Teilt jedem Spieler zufällig ein Nations- und ein Spielertableau zu.

NATIONSTABLEAUS

7. Du beginnst das Spiel mit der angegebenen Stärke (🦅) und Anzahl von Kampfkarten (🗡️).
8. Stelle deinen Anführer in dein Heimatgebiet.

9. Stelle in die beiden angrenzenden Regionen je 1 Arbeiter.

10. Stelle 4 Mechs auf dein Nationstableau.

11. Lege 6 Sterne auf dein Nationstableau.

SPIELERTABLEAUS

12. Du beginnst mit dem angegebenen Ansehen (❤️), Geldbetrag (💰) und der angegebenen Zahl von Zielkarten (🎯).

13. Lege die 6 Entwicklungswürfel auf die grünen Felder mit schwarzem Quadrat (🟩).

14. Stelle die 4 Gebäude auf ihre Felder.

15. Stelle die 4 Rekruten auf die runden Bonusfelder.

16. Stelle die 6 Arbeiter auf die roten Felder der "Produzieren"-Aktion.

17. Lege deinen Aktionsmarker neben dem Tableau bereit.

18. Wer das Tableau mit der niedrigsten Nummer hat, beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

SPIELZUG, ERFOLGSLEISTE, SPIELLENDE

DER SPIELZUG

Wähle einen der 4 Bereiche des Spielertableaus (aber nicht den aus dem vorigen Zug). Führe erst die obere Aktion, dann die untere Aktion aus (du darfst jede überspringen). Bezahle die Aktion (rote Felder), dann nimm den Erlös (grüne Felder).

ERFOLGSLEISTE

Wer einen der Erfolge erreicht, setzt einen Stern in das entsprechende Feld der Erfolgsleiste. Jeder Spieler kann jedes Feld nur einmal besetzen (es gibt 2 Felder für Kampferfolge). Einmal eingesetzte Sterne bleiben bis zum Spielende in ihrem Feld. Setzt jemand seinen 6. Stern ein, endet das Spiel sofort, es werden keine weiteren Aktionen ausgeführt.

SCHLUSSWERTUNG

Entsprechend der Punktezahl auf der Ansehensskala bekommst du Geld für die eingesetzten Sterne, für beherrschte Regionen (die Fabrik zählt dreifach) und für je 2 Ressourcen.

Dazu kommt Geld gemäß der Gebäudebonuskarte (hierzu musst du die Regionen nicht beherrschen); dabei wird jede Region nur einmal gewertet.

Wer am meisten Geld hat, gewinnt. Bei Gleichstand entscheiden (in dieser Reihenfolge): Zahl der eingesetzten Einheiten, Gebäude, Stärke, Ansehen, Ressourcen, beherrschte Regionen, Sterne.

WICHTIGE GRUNDLAGEN

BEHERRSCHEN

Man beherrscht eine Region, wenn dort nur eigene Einheiten sind oder ein eigenes Gebäude, aber keine gegnerischen Einheiten.

Hast du ein Gebäude in einer Region, in der (nur) gegnerische Einheiten sind, beherrscht der Gegner die Region. Er kann das Gebäude nicht nutzen.

Ressourcen in einer Region stehen dem zur Verfügung, der die Region beherrscht.

FABRIKKARTEN-AKTIONEN

Für Aktionen auf diesen Karten bekommt man keine Boni (z.B. Rekruten, Gebäude). Die Bewegungsaktion erlaubt einer Einheit, sich 2x zu bewegen.

ZIELE

Erfüllst du alle Ziele einer Zielkarte, setze in deinem Zug den entsprechenden Erfolgsstern ein und wirf die übrigen Zielkarten ab.

BEGRIFFE

RESSOURCEN: Nahrung, Holz, Metall, Öl (keine Arbeiter). Man darf nur Ressourcen aus eigenen Regionen verwenden.

REGION: Jedes Sechseckfeld, jedoch kein Heimatgebiet. Dieses zählt nie als Region.

EINHEIT: Ein Anführer, Mech oder Arbeiter.

OBERE AKTIONEN

BEWEGEN

Bewege pro  verschiedene Einheiten oder nimm \$1 pro .

Einheiten bewegen sich in eine angrenzende Region (ohne Sonderfähigkeiten aber nicht auf Seen und über Flüsse).

Aufnehmen und Ablegen von Ressourcen ist jederzeit kostenlos erlaubt, Mechs dürfen auch Arbeiter aufnehmen und absetzen, beides jedoch nie auf Seen. Arbeiter dürfen nicht in Regionen mit gegnerischen Einheiten gehen.

Alle Tunnelregionen  grenzen aneinander an.

KAMPF: Bewegt sich dein Anführer oder Mech in eine Region mit gegnerischen Einheiten, endet die Bewegung. Sind dort nur Arbeiter, gehen sie in ihr Heimatgebiet, und du verlierst 1 Ansehen pro Arbeiter. Ist dort ein Anführer oder Mech, kommt es nach Abschluss aller Bewegungen zum Kampf (s.u.).

BEGEGNUNGEN: Ist dein Anführer nach Bewegung und ggf. Kampf in einer Region mit Begegnungsmarker, entferne den Marker und nimm eine Begegnungskarte. Wähle eine Option, die du bezahlen kannst. Der gesamte Erlös, den du erhältst, kommt in diese Region.

Kämpfe gibt es, wenn am Ende einer Bewegungsaktion Kampfeinheiten verschiedener Nationen in der gleichen Region sind.

STÄRKE WÄHLEN: Jeder kämpfende Spieler wählt auf der Stärkescheibe den Stärkeeinsatz (max. 7). Zusätzlich darf jeder pro eigener Kampfeinheit in der Region 1 Kampfkarte verdeckt hinzufügen.

STÄRKE AUFDECKEN: Deckt Scheiben und Kampfkarten auf und addiert die Werte.

DIE FABRIK: Ist dein Anführer nach Bewegung und ggf. Kampf zum ersten Mal in der Fabrik, nimm eine Fabrikkarte. Du darfst nur eine Karte haben und behältst sie bis zum Spielende. Sie bildet den 5. Bereich deines Spielertableaus.

AUFRÜSTEN

Zahle \$1, erhöhe entweder deine Stärke  um 1 oder nimm 1 Kampfkarte .

HANDEL

Zahle \$1, platziere 2 beliebige Ressourcen  in Regionen, wo du Arbeiter hast, oder erhalte 1 Ansehen pro .

PRODUZIEREN

Zahle die Kosten aller offenen roten Felder. Produziere in so vielen verschiedenen Regionen, wie  abgebildet sind. Jeder Arbeiter dort produziert 1 Ressource/Arbeiter je nach Art der Region (s.u.). Ressourcen/Arbeiter werden dort platziert, wo sie produziert wurden. Nimm die Arbeiter von links nach rechts vom Spielertableau.



NAHRUNG



HOLZ



METALL



ÖL



ARBEITER



(NICHTS)

KAMPF

ERGEBNIS: Die größere Stärke gewinnt (bei Gleichstand der Angreifer). Beide werfen die Kampfkarten ab und passen die Stärke an.

GEWINNER: Setze einen Erfolgsstern ein (falls möglich). Das Ansehen nimmt um 1 pro vertriebenem Arbeiter ab. Ein Anführer führt eine Begegnung aus, wenn dort ein Begegnungsmarker liegt.

VERLIERER: Alle Einheiten gehen ins Heimatgebiet. Ressourcen bleiben zurück. Hast du min. 1 Stärke eingesetzt, bekommst du 1 Kampfkarte.

UNTERE AKTIONEN

Sage die Aktion an, so dass deine Nachbarn ggf. ihre Rekrutierungsboni erhalten. Nimm \$1 pro  (selbst wenn die Aktion selbst nicht mehr möglich war).

ENTWICKELN

Bezahle die Kosten, nimm 1 Entwicklungswürfel von einem grünen Feld  (der Ertrag steigt) und setze ihn auf ein rotes Feld mit schwarz-weißem Rand  einer unteren Aktion (deren Kosten sinken).

EINSETZEN

Bezahle, nimm einen beliebigen Mech vom Nationstableau und setze ihn in einer Region ein, in der du Arbeiter hast. Deine Kampfeinheiten bekommen die auf dem Tableau freigelegte Fähigkeit.

BAUEN

Bezahle die Kosten, nimm 1 Gebäude vom Spielertableau und setze es in eine Region (keinen See), in der du Arbeiter hast und wo noch kein Gebäude steht.

GEBÄUDEBONI



DENKMAL: Du erhältst beim Aufrüsten 1 .



MÜHLE: Die Mühle produziert wie ein Arbeiter. Arbeiter in der Region produzieren zusätzlich wie gewohnt.



STOLLEN: Zählt für deine Einheiten als .



ARSENAL: Du erhältst beim Handeln 1 .

REKRUTIEREN

Bezahle die Kosten, nimm irgendeinen Rekruten vom Spielertableau (das schaltet einen dauerhaften Bonus unter dem  frei) und stelle ihn auf ein freies Rekrutierungsbonus-Feld des Nationstableaus. Nimm sofort diesen einmaligen Bonus.

Ab da bekommst du den dauerhaften Bonus, wenn du oder einer deiner Nachbarn die untere Aktion ausführt, deren Bonus jetzt freigeschaltet ist.