



KRIEG
DER
WELTEN

← →
DIE ZWEITE WELLE

ANLEITUNG

KRIEG DER WELTEN

DIE ZWEITE WELLE



„Krieg der Welten: Die zweite Welle“ ist ein asymmetrisches Kennerspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren.

Einige Jahre sind vergangen, seit die Marsianer in H.G. Wells „Krieg der Welten“ die Erde angegriffen haben und erfolgreich zurückgedrängt wurden. Jetzt kehren sie an Bord eines gigantischen Weltenschiffes zurück, das mitten im schottischen Nirgendwo landet.

Die zweite Invasionswelle hat begonnen.

Ein Spieler befehligt die außerirdische Flotte, während der andere die Führung der britischen Abwehr übernimmt.

SPIELMATERIAL

11 Menschengebäudemarker



30 Britische-Zivilisten-Marker



2 Menschen-Marineeinheiten



3 Menschen-Truppeneinheiten



35 Menschenkarten



1 Spielplan



10 Plastik-Standfüsse



13 Marsianergebäude- und Einflussmarker



1 Marsianer-Schadensmarker



2 UFO-Einheiten




3 Dreibeiner-Einheiten



35 Marsianerkarten



SPIELAUFBAU

1. Jeder Spieler wählt eine Fraktion: Menschen oder Marsianer. Nehmt euch alle Karten, Marker und Einheiten eurer Fraktion.
2. Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
3. Platziert 3 Britische-Zivilisten-Marker auf jedem Festlandgebiet, das mit einem  Symbol markiert ist.
4. Platziert 1 Invasionschiff-Marker auf einem Festlandgebiet mit einem Invasionschiffsymbol.
5. Platziert 1 Dreibeiner-Einheit und 1 UFO-Einheit auf einem Festlandgebiet mit einem Invasionschiffsymbol.
6. Legt einen Marsianer-Schadensmarker auf das Feld mit der 0 in der Schadensleiste.





10



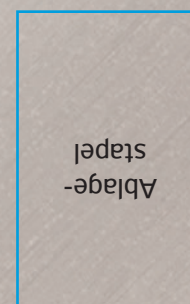
7



9



1



11



8

7. Durchsucht eure Decks nach den 10 Startkarten. Sie sind in der oberen, rechten Ecke mit beziehungsweise gekennzeichnet. Mischt eure Startkarten und legt sie verdeckt vor euch ab: sie bilden euer Versorgungsdeck.

8. Mischt die restlichen Karten und legt sie ebenfalls verdeckt vor euch ab: sie bilden euer Entscheidungsdeck.

9. Deckt jeweils die obersten 5 Karten eures Entscheidungsdecks auf und legt sie in einer Reihe vor euch aus: sie bilden den Entscheidungsvorrat.

10. Zieht 5 Karten von euren Versorgungstapeln und nehmt sie auf die Hand.

11. Legt jeweils eine Stelle für eure jeweiligen Ablagestapel fest.

12. Die Marsianer beginnen.

Definitionen

- Das Versorgungsdeck ist der Nachziehstapel für eure Handkarten.
- Ausgespielte Karten kommen nach ihrer Abhandlung auf den Ablagestapel des jeweiligen Spielers.
- Das Entscheidungsdeck ist der Nachziehstapel für euren Entscheidungsvorrat.
- Der Entscheidungsvorrat ist eine Reihe aus 5 aufgedeckten Karten, die vor jedem Spieler ausliegt.
- Der Spielplan ist eine Landkarte, die in 15 Festland- und 6 Seegebiete unterteilt ist. Eure Streitkräfte treffen auf dem Spielplan aufeinander.
- Angrenzende Gebiete sind Gebiete auf der Landkarte, die eine gemeinsame Grenze haben. Wenn sich zwei Gebiete an den Ecken berühren, aber keine gemeinsame Grenze haben, gelten sie nicht als angrenzend.
- Feindliche Gebiete sind Gebiete, in denen sich Marsianer-Einheiten und/oder Gebäude befinden.
- Das Invasionsschiff ist das riesige Weltenschiff der Marsianer und ihre Basis.

Spielziel

In „Krieg der Welten“ verfolgt jede Fraktion ihre eigenen Ziele.

Das Hauptziel der Marsianer ist es, die Bevölkerung Großbritanniens vollständig auszulöschen.
Entferne alle Britische-Zivilisten-Marker vom Spielplan, um zu gewinnen.

Die Menschen müssen den außerirdischen Angreifern ausreichend Schaden zufügen.
Füge den marsianischen Streitkräften 30 Schaden zu, um zu gewinnen.

Spielablauf

Ihr seid abwechselnd am Zug. Die Marsianer beginnen.

- Du beginnst deinen Zug mit 5 Handkarten.
- In jedem deiner Züge kannst du Karten von deiner Hand ausspielen und die entsprechenden Aktionen ausführen.
- Du musst, wenn möglich, in deinem Zug alle deine Handkarten ausspielen.
- Ausgespielte Karten werden abgehandelt und danach offen auf den Ablagestapel gelegt.
- Hast du am Ende deines Zuges noch Karten auf der Hand, musst du diese ebenfalls offen auf den Ablagestapel ablegen.
- Ziehe am Ende deines Zuges 5 neue Handkarten von deinem Versorgungsdeck.
- Sobald das Versorgungsdeck aufgebraucht ist, mische den Ablagestapel und bilde so ein neues Versorgungsdeck.

Ihr könnt euch jederzeit die Karten beider Ablagestapel und alle aus dem Spiel entfernten Karten ansehen!

Entscheidungsvorrat

In „Krieg der Welten: Die zweite Welle“ erhältst du im Entscheidungsvorrat verschiedene Entscheidungen, die deine Berater dir als General vorlegen. Zum Beispiel: die Bevölkerung evakuieren, ein Regiment mobilisieren oder Verteidigungsanlagen bauen. Jede Entscheidung kostet dich Ressourcen.

- Während deines Zuges kannst du beliebig viele Karten aus dem Entscheidungsvorrat kaufen. Die Kosten für die Karte stehen in der oberen, rechten Ecke.
- Karten aus dem Entscheidungsvorrat werden mit Ressourcen gekauft. Spiele dazu so viele Karten, wie erforderlich, um den angegebenen Preis zu bezahlen.
- Wenn du nach dem Kauf noch Ressourcen übrig hast, kannst du sie aufteilen werden, um zusätzliche Karten zu kaufen.
- Lege alle ungenutzten Ressourcen am Ende deines Zuges ab. Du kannst Ressourcen nicht für deinen nächsten Zug aufheben.
- Nachdem du eine Karte gekauft hast, legst du sie offen auf deinen Ablagestapel (ausgenommen Gebäudekarten). Anschließend legst du die oberste Karte des Entscheidungsdecks offen zu deinem Entscheidungsvorrat.
- Du kannst einmal in deinem Zug eine beliebige Karte aus deinem Entscheidungsvorrat entfernen und stattdessen die oberste Karte des Entscheidungsdecks zum Vorrat legen. Lege die so entfernte Karte unter das Entscheidungsdeck.

Optionale Regeln für den Kartentausch für fortgeschrittene Spieler:

Du kannst einmal in deinem Zug eine beliebige Karte aus deinem Entscheidungsvorrat entfernen und stattdessen die oberste Karte des Entscheidungsdecks zum Vorrat legen.

Lege die so entfernte Karte zurück in die Schachtel und entferne sie so aus dem Spiel!

Entscheidungsdeck



Entscheidungsvorrat



Kosten



Ablage-
stapel

Gekaufte Karten

Hinweis! Versuche immer, vorausschauend zu denken, wenn du Karten tauschen willst. Wenn du dein Deck zu leichtfertig abhandelst, werden schnell deine Ressourcen knapp!

Kartensymbole

- Jede Karte (mit Ausnahme der 20 Startkarten) hat Kosten. Sie werden oben rechts angegeben.
- Unten auf jeder Karte steht eine Beschreibung. Hier sind mögliche Aktionen, erhaltene Ressourcen und/oder Effekte aufgeführt, die nach dem Ausspielen der Karte abgehandelt werden.
- Enthält die Beschreibung mehrere, voneinander getrennt aufgeführte, Aktionen, kann immer nur eine Aktion ausgeführt werden (deine Wahl)!



Kartentypen

Es gibt 3 Arten von Karten.
Der Kartentyp wird als Symbol in der oberen, linken Ecke angezeigt.

Aktionskarten



Gebäudekarten



Einheitenkarten





Aktionskarten



Mit Aktionskarten kannst du bestimmte Handlungen ausführen.
Sobald du eine Aktionskarte spielst, kannst du eine der abgebildeten Aktionen ausführen.

Beispiel 1

Eine Spielerin möchte die Aktionskarte „Umsiedeln“ von ihrer Hand ausspielen. Sie wählt die 1. der 3 möglichen Aktionen (Bewege 1 Zivilisteneinheit). Sie bewegt 1 Zivilistenmarker ihrer Wahl auf dem Spielplan von einem Gebiet in ein angrenzendes Festlandgebiet. Nachdem die Karte abgehandelt wurde, wird sie auf den Ablagestapel gelegt.

Ablage-
stapel



Beispiel 2

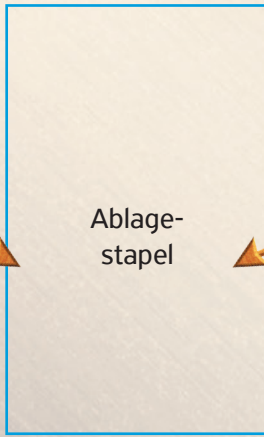
Ein Spieler möchte die Aktionskarte „Ernten“ von seiner Hand ausspielen. Er wählt die 1. der 3 möglichen Aktionen (Zerstöre 1 ungeschützte Zivilisteneinheit mit einem Dreibeiner). Der Spieler entfernt 1 Zivilistenmarker aus einem Gebiet seiner Wahl, in der eine Dreibeiner-Einheit steht. Nachdem die Karte abgehandelt wurde, wird sie auf den Ablagestapel gelegt.

Ablage-
stapel



Beispiel 3

Ein Spieler möchte 2 Aktionskarten „Ernten“ von seiner Hand ausspielen. Er wählt bei beiden Karten die 2. Aktion (Bewege 1 Dreibeiner). Er bewegt eine Dreibeiner-Einheit auf dem Spielplan zweimal jeweils in ein angrenzendes Gebiet. Nachdem die Karten abgehandelt wurden, werden sie auf den Ablagestapel gelegt.



Beispiel 4

Ein Spielerin möchte 2 Aktionskarten „Umsiedeln“ von ihrer Hand spielen. Auf der 1. Karte wählt sie die Aktion „Erhalte 1 Münze“ und auf der 2. „Erhalte 2 Münzen und entferne die Karte aus dem Spiel“. Sie erhält 3 Münzen, mit denen sie jetzt eine Aktionskarte aus ihrem Entscheidungsvorrat kauft. Nachdem die Karten abgehandelt wurden, wird die 1. Karte auf den Ablagestapel gelegt. Die 2. Karte wird aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt. Die Aktionskarte, die aus dem Entscheidungsvorrat gekauft wurde, wird auf den Ablagestapel gelegt.



Entscheidungsvorrat





Gebäudekarten



Mithilfe von Gebäudekarten könnt ihr Gebäudemarker auf dem Spielplan platzieren. Sobald ein Gebäudemarker auf dem Spielplan platziert wurde, bringt er dir in jedem Zug Vorteile.

Kaufst du dir eine Gebäudekarte aus dem Entscheidungsvorrat, platzierst du sofort einen entsprechenden Gebäudemarker auf einer Festlandgebiet. Danach wird die Gebäudekarte aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt. Jedes Festlandgebiet kann maximal 1 Gebäudemarker enthalten.

Menschen können Gebäudemarker auf jedes Festlandgebiet legen, die mindestens 1 Zivilistenmarker enthält, falls sich dort keine Gebäudemarker oder Einheiten der Marsianer befinden.

Beispiel 1

Eine Spielerin hat die Karte „Bunker“ aus ihrem Entscheidungsvorrat gekauft. Durch die Karte erhält sie in dem entsprechenden Gebiet 2 Verteidigung. Die Spielerin platziert 1 Bunker-Marker auf einem Festlandgebiet, das einen Zivilistenmarker enthält. Danach wird die Gebäudekarte aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt.

Entscheidungsvorrat



Die Marsianer können Gebäudemarker auf jedes Festlandgebiet legen, das an ein Gebiet mit einem außerirdischen Gebäude angrenzt. Aber nur, falls sich dort keine Gebäudemarker, Einheiten oder Zivilisten der Menschen befinden.

Beispiel 2

Ein Spieler hat die Gebäudekarte „Teilchengenerator“ aus seinem Entscheidungsvorrat gekauft. Durch die Karte erhält er pro Runde 1 zusätzliche Energie für das Gebäude. Der Spieler platziert 1 Teilchengenerator-Marker auf einem freien Festlandgebiet, das an ein Gebiet mit einem außerirdischen Gebäude angrenzt. Ab sofort erhält der Spieler pro Runde 1 zusätzliche Energie. Danach wird die Gebäudekarte aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt.

Entscheidungsvorrat





Einheitenkarten



Mit den Einheitenkarten kannst du Einheiten auf dem Spielplan platzieren und kontrollieren.

Sobald du eine Einheitenkarte aus dem Entscheidungsvorrat kaufst, platzierst du sofort die entsprechende Einheit auf dem Spielplan. Nachdem die Karte abgehandelt wurde, wird sie auf den Ablagestapel gelegt.

- Platziere die Menschen-Truppeneinheiten auf einem Festlandgebiet, das nicht feindlich ist und das einen Zivilistenmarker enthält.
- Platziere die Menschen-Marineeinheiten auf dem Gebiet Portsmouth (gekennzeichnet mit einem Ankersymbol), falls das Gebiet nicht feindlich ist.
- Platziere die Marsianer-Einheiten auf einem Festlandgebiet, das ein Invasionsschiff enthält.



Mit den Aktionen auf den Einheitenkarten kannst du bestimmte Einheiten bewegen oder mit ihnen angreifen.

Hinweis! Du kannst pro Zug nur 1 Einheitenkarte einer Art für die gleiche Einheit verwenden. Du kannst die gleiche Art Einheitenkarte nicht 2 Mal in einem Zug verwenden, um eine Einheit 2 Mal zu bewegen oder sie zu bewegen und mit ihr anzugreifen.

Hinweis! Falls du eine Menschen-Einheitenkarte auf der Hand hast, aber keine Einheit mehr damit handeln lassen kannst (weil du alle Einheiten dieser Art, die du im Spiel hast, bereits verwendet hast), kannst du die entsprechende Einheit platzieren, anstatt die Kartenaktionen abzuhandeln! Lege danach die Einheitenkarte auf den Ablagestapel, ohne die Aktionen auszulösen.

Beispiel

Zu Beginn ihres Zuges hat eine Spielerin 2 Mal die Karte „Königliche Marine“ auf der Hand. Auf dem Spielplan befindet sich nur 1 Marine-Einheit, da während des letzten Zuges die andere Marine-Einheit im Kampf zerstört und vom Spielplan entfernt wurde. Sie spielt die 1. „Königliche Marine“-Karte und wählt die 1. Der 3 möglichen Aktionen (Bewege 1 Marine-Einheit). Die Spielerin bewegt eine Marine-Einheit in ein angrenzendes Meeresgebiet. Anschließend spielt sie die 2. „Königliche Marine“-Karte und platziert eine Marine-Einheit auf dem Meeresgebiet mit dem Anker-Symbol. Sie legt danach beide Karten auf den Ablagestapel.



Ablage-
stapel



Ablage-
stapel



Einheiten bewegen und angreifen.

- „Truppen“- und „Dreibeiner“-Einheiten können nur Festlandgebiete angreifen und sich auch nur in diesen bewegen.
- „Marine“-Einheiten können sich nur in Seegebiete bewegen und angrenzende Festlandgebiete angreifen.
- „UFO“-Einheiten können sich in jedes Gebiet bewegen und jedes Gebiet angreifen.
- Einheiten bewegen sich zwischen angrenzenden Gebieten (die eine gemeinsame Grenze haben).
- Sollten zwei Gebiete sich an den Ecken berühren, aber keine gemeinsame Grenze haben, kannst du dich zwischen ihnen auch nicht bewegen.

Hinweis! Jede Land-Einheit („Truppen“ und „Dreibeiner“) blockiert die Bewegung 1 gegnerischen Einheit, die sich in dem gleichen Gebiet befindet.



Schaden zufügen



Außerirdischen Streitkräften Schaden zufügen.

- Du fügst den Invasoren Schaden zu, indem du Dreibeiner und außerirdische Gebäude angreifst! Ausnahme: UFOs. Die Menschen können niemals UFO-Einheiten angreifen.
- Marsianer-Einheiten und Gebäude werden nie vom Spielplan entfernt.
- Für jeden Schaden, den du den gegnerischen Streitkräften zufügst, bewegst du den Schadensmarker auf der Schadensleiste um 1 Feld nach vorn!

Beispiel 1

Die Spielerin spielt eine „Truppen“-Karte und wählt die 3. Aktion aus (Füge in einem Gebiet mit einer Truppen-Einheit dem Gegner 3 Schaden zu. Entferne die Karte anschließend aus dem Spiel). In dem Gebiet befindet sich sowohl eine Truppen-Einheit, als auch ein marsianisches Gebäude. Die Spielerin fügt den marsianischen Streitkräften 3 Schaden zu und bewegt den Schadensmarker auf der Schadensleiste um 3 Felder weiter. Danach wird die Karte aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt. Die Truppen-Einheit und der marsianische Gebäudemarker bleiben auf dem Spielplan liegen.



Hinweis! Zivilistenmarker dürfen Festlandgebiete angreifen. Zivilisten können angreifen, indem du die Aktionskarte „Guerilla“ spielst. Allerdings kannst du pro Zug nur 1 dieser Karten auf einen Zivilisten spielen.

Beispiel 2

Die Spielerin hat 2 Mal die Karte „Guerilla“ auf der Hand. Ein Festlandgebiet enthält 1 Zivilistenmarker und ein außerirdisches Gebäude. Die Spielerin spielt eine „Guerilla“-Karte und wählt die 1. Aktion (Füge dem Gegner in einem Gebiet mit Zivilisten 1 Schaden hinzu). Die Spielerin fügt den Marsianern 1 Schaden zu und bewegt den Schadensmarker auf der Schadensleiste um 1 Feld nach vorn. Danach legt sie die Karte auf den Ablagestapel. Die 2. „Guerilla“-Karte wird direkt auf den Ablagestapel gelegt, da die Spielerin keine weiteren Angriffsaktionen ausführen kann (sie hat keine Zivilistenmarker mehr in feindlichen Gebieten).



Ablage-
stapel



Menschlichen Streitkräften Schaden zufügen.

- Du fügst den Menschen Schaden zu, indem du Gebiete mit Zivilisten, menschlichen Gebäuden und Einheiten mit Dreibeinern und UFOs angreifst.
- Alle menschlichen Einheiten, Gebäude und Zivilistenmarker haben einen grundsätzlichen Verteidigungswert von 1.
Das bedeutet, dass du ihnen mindestens 1 Schaden zufügen musst, um sie zu zerstören.
- Wenn du ein Gebiet angreifst, geht der Schaden erst auf menschliche Gebäude, dann menschlichen Einheiten und zuletzt an Zivilistenmarker.
- Alle zerstörten menschlichen Einheiten, Gebäude und Marker werden sofort vom Spielplan entfernt.


Beispiel

Ein Spieler spielt die Karte „Dreibeiner“ und wählt die 3. Aktion (Füge dem Gegner in einem Gebiet mit einem Dreibeiner 3 Schaden zu). In dem Gebiet befindet sich eine Dreibeiner-Einheit zusammen mit dem menschlichen Gebäude „Vorratslager“ und 2 Zivilistenmarkern. Der Spieler fügt den menschlichen Streitkräften 2 Schaden zu. Er entfernt den Gebäudemarker und 1 Zivilistenmarker aus dem Gebiet. Nachdem die Karte abgehandelt wurde, wird sie auf den Ablagestapel gelegt.



Ablage-
stapel

Menschliche Verteidigungsanlagen.

- Einige menschliche Gebäude haben einen Verteidigungswert. Der Verteidigungswert wird mit einem Schildsymbol  angezeigt.
- Um eine Verteidigungsanlage zu zerstören, müssen die Marsianer dem Gebäude in einem einzigen Angriff Schaden größer oder gleich dem Verteidigungswert zufügen (mit 1 oder mehreren Einheiten).

Hinweis! Du kannst eine Verteidigungsanlage nicht angreifen, wenn du ihr den nötigen Schaden nicht in einem einzigen Angriff zufügen kannst! Können die Marsianer eine Verteidigungsanlage in einem bestimmten Gebiet also nicht mit einem Schlag zerstören, können sie das Gebiet allgemein nicht angreifen.

Beispiel 1

Zug der Menschen: in einem Festlandgebiet befindet sich ein Fort (Verteidigungsanlage). Sein Verteidigungswert ist (4). In dem gleichen Gebiet befinden sich außerdem 1 Zivilistenmarker und 2 Dreibeiner-Einheiten. Der Spieler der Menschen nutzt die Aktion des Forts (Füge dem Gegner in einem Gebiet mit einem Fort 1 Schaden zu). Anschließend spielt er noch die Karte „Guerilla“ und wählt die 2. der 2 möglichen Aktionen (Füge dem Gegner in einem Gebiet mit Zivilisten 2 Schaden zu und entferne diese Karte danach aus dem Spiel). Der Spieler fügt den marsianischen Streitkräften 3 Schaden zu und bewegt den Schadensmarker auf der Schadensleiste um 3 Felder nach vorn. Die Karte „Guerilla“ wird zurück in die Schachtel gelegt.



Beispiel 2

Zug der Marsianer: Der Spieler spielt 2 Mal die Karte „Dreibeiener“. Er wählt von der 1. Karte die 2. der 3 möglichen Aktionen (Füge dem Gegner in einem Gebiet mit einem Dreibeiener 2 Schaden zu). Auf der 2. Karte wählt er dann die 3. Aktion (Füge dem Gegner in einem Gebiet mit einem Dreibeiener 3 Schaden zu und entferne diese Karte danach aus dem Spiel). Die menschlichen Streitkräfte erhalten insgesamt 5 Schaden. Der Fortmarker und der Zivilistenmarker werden beide vom Spielplan entfernt. Die 1. „Dreibeiener“-Karte wird auf den Ablagestapel gelegt. Die 2. Karte wird zurück in die Schachtel gelegt. Beide Dreibeiener-Einheiten bleiben auf dem Spielplan.



Sonderattacken der Marsianer.

Einige außerirdische Aktionskarten ermöglichen dem Spieler Sonderattacken oder, in bestimmten Gebieten, besondere Umweltbedingungen zu schaffen. Diese Umweltbedingungen werden durch einen Marsianer-Einfluss-Marker angezeigt.

Beispiel

Auf einem Festlandgebiet befindet sich eine Dreibeiener-Einheit, während sich in einem angrenzenden Gebiet die Verteidigungsanlage „Schwere Artillerie“ (Verteidigung von 3) und 2 Zivilistenmarker befinden. Der Spieler der Außerirdischen entscheidet sich, die Aktionskarte „Giftiger Nebel“ zu spielen (Füge dem Gegner in einem an einen Dreibeiener angrenzenden Gebiet 1 Schaden zu. Die Menschen können während des nächsten Zuges die Angriffsfähigkeiten ihrer Gebäude nicht nutzen). Er legt den „Giftiger Nebel“- Einflussmarker auf das angegriffene Gebiet, um die Spieler im nächsten Zug an die besonderen Umweltbedingungen zu erinnern. Während des nächsten Zuges darf der Spieler der Menschen die Aktion „Schwere Artillerie“ nicht nutzen. Dann geht die Karte „Giftiger Nebel“ auf den Ablagestapel. Der „Schwere Artillerie“-Marker und die 2 Zivilistenmarker bleiben auf dem Spielplan. Zu Beginn des nächsten Zuges der Marsianer wird der Marsianer-Einflussmarker aus dem Gebiet entfernt.

Spielende

**Sobald der Schadensmarker der Marsianer das Feld mit der 30 erreicht, haben die menschlichen Streitkräfte gewonnen!
Die außerirdischen Invasoren ziehen sich überstürzt zurück und das Landungsschiff verlässt die Erde!**

**Sobald alle Zivilisten vom Spielplan entfernt wurden, haben die marsianischen Streitkräfte gewonnen!
Großbritannien wird erobert. Die außerirdische Invasion ist nicht mehr aufzuhalten!**

Menschen-Karten

Aktionskarten



Umsiedeln (Startkarte).

Wähle nach dem Ausspielen eine der 3 folgenden Aktionen:

- 1 – Bewege 1 beliebigen Zivilistenmarker auf ein angrenzendes Festlandgebiet.
- 2 – Erhalte 1 Münze.
- 3 – Erhalte 2 Münzen. Entferne diese Karte aus dem Spiel.



Guerrilla (Startkarte)

Wähle nach dem Ausspielen eine der 2 folgenden Aktionen:

- 1 – Füge dem Gegner in einem Gebiet mit einem Zivilistenmarker 1 Schaden zu, falls dieser Marker in diesem Zug noch keinen Schaden ausgeteilt hat.
- 2 – Füge dem Gegner in einem Gebiet mit einem Zivilistenmarker 2 Schaden zu, falls dieser Marker in diesem Zug noch keinen Schaden ausgeteilt hat. Entferne diese Karte aus dem Spiel.



Luftangriff.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

- Füge den außerirdischen Streitkräften nach Ausspielen der Karte sofort 1 Schaden zu.



Evakuieren.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

- Wähle nach dem Ausspielen eine der 2 folgenden Aktionen:
- 1 – Bewege bis zu 2 Zivilistenmarker auf angrenzende Festlandgebiete.
 - 2 – Erhalte 2 Münzen.



Umgruppieren.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

- Wähle nach dem Ausspielen eine der 2 folgenden Aktionen:
- 1 – Bewege 1 Armee-Einheit um bis zu 2 Festlandgebiete weiter.
 - 2 – Bewege 1 beliebigen Zivilistenmarker auf ein angrenzendes Festlandgebiet.

Einheiten



Königliche Marine.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel und platziere 1 Marine-Einheit auf das Gebiet Portsmouth, falls das Gebiet nicht feindlich ist.

Wähle nach dem Ausspielen eine der 3 folgenden Aktionen:

- 1 – Bewege 1 Marine-Einheit auf ein angrenzendes Meeresgebiet.
- 2 – Füge dem Gegner mit einer Marine-Einheit in einem angrenzenden Festlandgebiet 2 Schaden zu.
- 3 – Füge dem Gegner mit einer Marine-Einheit in einem angrenzenden Festlandgebiet 3 Schaden zu. Entferne diese Karte aus dem Spiel.

(Sollten sich keine Marine-Einheiten auf dem Spielplan befinden, die du in diesem Zug noch nicht für eine Einheitenkarte verwendet hast: stelle 1 Marine-Einheit auf das Gebiet Portsmouth, anstatt eine Aktion ausführen, falls das Gebiet nicht feindlich ist).



Armee.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel und platziere 1 Armee-Einheit auf ein Gebiet, das nicht feindlich ist und Zivilistenmarker enthält.

Wähle nach dem Ausspielen eine der 3 folgenden Aktionen:

- 1 – Bewege 1 Armee-Einheit auf ein angrenzendes Festlandgebiet.
- 2 – Füge dem Gegner in einem Gebiet mit einer Armee-Einheit 2 Schaden zu.
- 3 – Füge dem Gegner in einem Gebiet mit einer Armee-Einheit 3 Schaden zu. Entferne diese Karte aus dem Spiel.

(Sollten sich keine Armee-Einheiten auf dem Spielplan befinden, die du in diesem Zug nicht für eine Einheitenkarte verwendet hast: anstatt eine Aktion ausführen, platziest du 1 Armee-Einheit auf ein Gebiet, das nicht feindlich ist und Zivilistenmarker enthält).

Gebäude



Bunker.

Entferne diese Karte direkt nach dem Kauf aus dem Spiel und platziere 1 Bunker-Marker auf ein Gebiet, das nicht feindlich ist und weder Zivilistenmarker noch Gebäude enthält.

- Die Menschen erhalten in diesem Gebiet 2 Verteidigung. (Dies geschieht sofort, sobald der Bunker-Marker auf dem Spielplan platziert wird.)



Vorratslager.

Entferne diese Karte direkt nach dem Kauf aus dem Spiel und platziere 1 Vorratslager-Marker auf ein Gebiet, das nicht feindlich ist und Zivilistenmarker aber keine Gebäude enthält.

- Die Menschen erhalten bei jedem Zug 1 zusätzliche Münze. (Dies geschieht sofort, sobald der Vorratslager-Marker auf dem Spielplan platziert wird.)



Panzerfabrik.

Entferne diese Karte direkt nach dem Kauf aus dem Spiel und platziere 1 Panzerfabrik-Marker in einem Gebiet, das nicht feindlich ist und Zivilistenmarker aber keine Gebäude enthält.

- Die Verteidigung aller Armee-Einheiten wird auf 2 erhöht. (Dieser Effekt hält solange an, wie der Panzerfabrik-Marker auf dem Spielplan liegt.)



Sperrballons (Sondergebäude).

Entferne diese Karte direkt nach dem Kauf aus dem Spiel und platziere 1 Sperrballons-Marker in ein Gebiet, das nicht feindlich ist und Zivilistenmarker enthält.

- Gebiete, auf denen Sperrballons platziert sind, können von UFO-Einheiten nicht betreten werden. (Sperrballons dürfen in Gebieten platziert werden, die menschliche Gebäude enthalten! Sperrballons werden entsprechend der Regeln menschlicher Einheiten zerstört!)



Schwere Artillerie.

Entferne diese Karte direkt nach dem Kauf aus dem Spiel und platziere 1 Schwere-Artillerie-Marker in ein Gebiet, das nicht feindlich ist und die Zivilistenmarker aber keine Gebäude enthält.

- Die Menschen erhalten in diesem Gebiet 3 Verteidigung.
- Während seines Zuges darf der Spieler der Menschen dem Gegner in einem angrenzenden Gebiet 1 Schaden zufügen ODER gegnerischen Landeinheiten, die sich in dem gleichen Gebiet wie Schwere Artillerie befinden, 2 Schaden zufügen. (Das geschieht sofort, sobald der Schwere-Artillerie-Marker auf dem Spielplan platziert wird.)



Fort.

Entferne diese Karte direkt nach dem Kauf aus dem Spiel und platziere 1 Fort-Marker auf ein Gebiet, das nicht feindlich ist und das Zivilistenmarker aber keine Gebäude enthält.

- Die Menschen erhalten in diesem Gebiet 4 Verteidigung.
- Befinden sich gegnerische Landeinheiten in dem gleichen Gebiet wie Schwere Artillerie, darf der Spieler der Menschen den außerirdischen Streitkräften in seinem Zug 1 Schaden hinzufügen. (Dies geschieht sofort, sobald der Fort-Marker auf dem Spielplan platziert wird.)



Landminen (Sondergebäude).

Entferne diese Karte direkt nach dem Kauf aus dem Spiel und platziere 1 Landminen-Marker in ein Gebiet, das nicht feindlich ist und weder Zivilistenmarker noch Gebäude enthält.

- Sobald sich gegnerische Landeinheiten in das gleiche Gebiet wie Landminen bewegen, erhalten die außerirdischen Streitkräfte 2 Schaden.
- Anschließend wird dieses Gebäude zerstört und du entfernst den Marker aus dem Spiel. (Landminen können auf keine andere Weise zerstört werden!) (Der Landminen-Marker gibt in diesem Gebiet keine zusätzliche Verteidigung!)

Marsianer-Karten

Aktionskarten



Ernten (Startkarte).

Wähle eine der 3 folgenden Aktionen:

- 1 – Zerstöre 1 ungeschützten Zivilistenmarker, der sich in dem gleichen Gebiet wie ein Dreibeiner befindet.
- 2 – Bewege 1 beliebigen Dreibeiner in ein angrenzendes Festlandgebiet.
- 3 – Erhalte 2 Energie. Entferne diese Karte aus dem Spiel.



Giftiger Nebel.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

- Spiele diese Karte und verursache sofort, in einem Gebiet, das an einen Dreibeiner angrenzt, 1 Schaden.
- Der Spieler der Menschen kann, während des nächsten Zuges, die Angriffsfähigkeiten seiner Gebäude (Schwere Artillerie und/oder Fort) in diesem Gebiet nicht nutzen!
- Lege zur Erinnerung einen Giftiger-Nebel-Marker auf das Gebiet. Entferne den Marker zu Beginn deines nächsten Zuges.



Beängstigende Geräusche.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

- Spiele diese Karte und verursache sofort, in einem Gebiet, das an einen Dreibeiner angrenzt, 1 Schaden.
- Während des nächsten Zuges können menschliche Einheiten und Zivilistenmarker das Gebiet nicht betreten!
- Lege zur Erinnerung einen Beängstigende-Geräusche-Marker auf das Gebiet. Entferne den Marker zu Beginn deines nächsten Zuges.



Nervengas.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

- Spiele diese Karte und verursache sofort, in einem Gebiet, das an einen Dreibeiner angrenzt, 1 Schaden.
- Während des nächsten Zuges können menschliche Einheiten und Zivilistenmarker das Gebiet nicht verlassen!
- Lege zur Erinnerung einen Nervengas-Marker auf das Gebiet. Entferne den Marker zu Beginn deines nächsten Zuges.



Energieversorgung (Startkarte).

Wähle eine der 2 folgenden Aktionen:

- 1 – Erhalte 1 Energie.
- 2 – Erhalte 2 Energie. Entferne diese Karte aus dem Spiel.



Infraschall.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

- Spiele diese Karte und verursache sofort, in einem Gebiet, das an einen Dreibeiner angrenzt, 1 Schaden.
- Bewege 1 menschliche Armee-Einheit von diesem Gebiet in ein angrenzendes Gebiet, das nicht feindlich ist.



Plasmasynthese.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

Wähle eine der 2 folgenden Aktionen:

- 1 – Erhalte 2 Energie.
- 2 – Erhalte 3 Energie. Entferne diese Karte aus dem Spiel.



Vernichtungsstrahl.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

- Spiele diese Karte und verursache sofort, in einem Gebiet, das ein UFO enthält, 2 Schaden.



Entführung durch Außerirdische.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

Wähle eine der 2 folgenden Aktionen:

- 1 – Zerstöre 1 Zivilistenmarker in einem Gebiet, in der sich ein UFO befindet (selbst, wenn er geschützt ist)!
- 2 – Bewege 1 beliebiges UFO in ein angrenzendes Gebiet.

Einheiten



UFO.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel und platziere ein UFO in das Gebiet mit dem Invasionsschiff. Wähle nach dem Ausspielen eine der 3 folgenden Aktionen:

- 1 – Bewege 1 UFO um bis zu 2 Gebiete (Festland oder Meer).
- 2 – Füge dem Gegner in einem Gebiet mit einem UFO 1 Schaden zu.
- 3 – Füge dem Gegner in einem Gebiet mit einem UFO 3 Schaden zu.

Entferne diese Karte aus dem Spiel.



Dreibeiner.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel und platziere einen Dreibeiner in das Gebiet mit dem Invasionsschiff. Wähle nach dem Ausspielen eine der 3 folgenden Aktionen:

- 1 – Bewege 1 Dreibeiner auf ein angrenzendes Festlandgebiet.
- 2 – Füge dem Gegner in einem Gebiet mit einem Dreibeiner 2 Schaden zu.
- 3 – Füge dem Gegner in einem Gebiet mit einem Dreibeiner 3 Schaden zu. Entferne diese Karte aus dem Spiel.

Gebäude



Marsianer-Produktionsstätte.

Entferne diese Karte direkt nach dem Kauf aus dem Spiel und platziere 1 Marsianer-Produktionsstättenmarker auf ein Festlandgebiet, das an ein Gebiet angrenzt, das ein marsianisches Gebäude, aber keine menschlichen Einheiten, Gebäude oder Zivilistenmarker enthält.

- Der Angriffswert von Dreibeinern wird um 1 erhöht. (Dies geschieht sofort, sobald der Marsianer-Produktionsstättenmarker auf dem Spielplan platziert wird.)



Teilchengenerator.

Entferne diese Karte direkt nach dem Kauf aus dem Spiel und platziere 1 Teilchengenerator-Marker auf ein Festlandgebiet, das an ein Gebiet angrenzt, das ein marsianisches Gebäude, aber keine menschlichen Einheiten, Gebäude oder Zivilistenmarker enthält.

- Während seines Zuges erhält der Spieler der Außerirdischen 1 zusätzliche Energie. (Dies geschieht sofort, sobald der Teilchengenerator-Marker auf dem Spielplan platziert wird.)



Regenerator.

Entferne diese Karte direkt nach dem Kauf aus dem Spiel und platziere 1 Regenerator-Marker auf ein Festlandgebiet, das an ein Gebiet angrenzt, das ein marsianisches Gebäude, aber keine menschlichen Einheiten, Gebäude oder Zivilistenmarker enthält.

- Während seines Zuges darf der Spieler der Marsianer 4 Energie ausgeben, um den Schadensmarker der Marsianer um 1 Feld nach hinten zu versetzen. (Dies geschieht sofort, sobald der Regenerator-Marker auf dem Spielplan platziert wird.)



Plasmareaktor.

Entferne diese Karte direkt nach dem Kauf aus dem Spiel und platziere 1 Plasmareaktor-Marker auf ein Festlandgebiet, das an ein Gebiet angrenzt, das ein marsianisches Gebäude, aber keine menschlichen Einheiten, Gebäude oder Zivilistenmarker enthält.

- Während ihres Zuges erhalten die Marsianer 2 zusätzliche Energie. (Dies geschieht sofort, sobald der Teilchengenerator-Marker auf dem Spielplan platziert wird.)



Mitwirkende:

Projektmanager:	Roman Shamolin	Deutsche Version:	Spieleschmiede
Creative Director:	Denis Plastinin	Redaktion:	Rico Besteher
Künstler:	Igor Savchenko	Satz:	Graphikbuero lb
3D-Designer:	Alexander Savin	Übersetzung:	chattervoice-
Designer:	Svetlana Argat		translations

Unser besonderer Dank gilt: Irina Plastinina, Evgeny Malashin, Slava Yumin, Grigory Finozhenkov, Igor Treskunov, Volodya Naumov, Ilya Murseev und vielen anderen – für eure unbezahlbare Unterstützung, nützlichen Ratschläge und Hilfe beim Spieletesten. Vielen Dank!

*Jet
Games
studio*

Besonderen Dank an:

Pascal Rupp, Andreas Kessen, Marc Rohroff, Felix Schaller, Michael Reif, Steffen Dannemann, Christopher Jahn, Martin Weich, Andreas Memmert, Mark Levien, Christian Schmidt, Dirk Patzelt, André "Survivor" Pape, Richard Wendl, Dominik Schmid

und alle anderen Spieleschmiede!



© Jet games studio 2018

Eine Vervielfältigung des Regelwerks, des Spielmaterials und/oder der Illustrationen ohne ausdrückliche Genehmigung der Urheberrechtsinhaber ist verboten.



INHALTSVERZEICHNIS

Aktionskarten	7	Materialübersicht	1
Definitionen	4	Menschen-Karten	17
Einheiten bewegen und angreifen	12	Menschliche Verteidigungsanlagen	15
Einheiten-Karten	11	Schaden zufügen	13
Entscheidungsvorrat	5	Sonderattacken der Marsianer	16
Gebäudekarten	9	Spielablauf	4
Kartensymbole	6	Spielaufbau	2
Kartentypen	6	Spielende	16
Marsianer-Karten	19	Spielziel	4