



CRY HAVOC

SCHLACHT UM PLANET YORK

Planet York - In den Tiefen des Weltalls wurde dieser noch unerforschte Planet entdeckt. Drei mächtige und einzigartige Fraktionen starten eine Offensive auf diesem Planeten, der so unendlich reich an Ressourcen scheint. Doch er ist bewohnt: eine einheimische Spezies - die Trogg - verteidigen den Planeten vehement. Die Kontrolle über York wird mit Schweiß und Blut erkaufte werden müssen ...

Cry Havoc ist ein asymmetrisches, kartengetriebenes Strategiespiel, bei dem ihr versucht, die Kontrolle über wertvolle, kristallreiche Gebiete zu erlangen. Es gibt 4 unterschiedliche Armeen: jede hat einzigartige Bauwerke und Fähigkeiten, die es zu entdecken gilt. Zudem hat jede Armee Zugriff auf Terrain-Karten, um ihre Möglichkeiten auszubauen.

Die einheimische Spezies - die Trogg - spielt in diesem Spiel eine besondere Rolle: Im 2- und 3-Spieler-Spiel kann kein Spieler sie steuern! Sie sind nur eine Bedrohung, die es zu überwinden gilt. Sie erhalten nie Siegpunkte und können das Spiel nicht gewinnen. Im 4-Spieler-Spiel kann ein Spieler sie dann allerdings kontrollieren und damit aktiv die Verteidigung des Planeten übernehmen und mit ihnen gewinnen!

SPIELZIEL

Wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte (★) erlangt hat, gewinnt. Siegpunkte (★) erhält man am Ende einer Runde durch Kontrolle von Gebieten mit Kristallen - aber nur, wenn während der Runde die Wertung „aktiviert“ wurde. Weitere Möglichkeiten, an Siegpunkte (★) zu gelangen sind der Bonus für Gebietskontrolle, Gefangene, die Zielvorgabe „Zermürbung“, sowie manche Taktiken und Fähigkeiten.

SPIELMATERIAL



1 Spielplan

(2-seitig, je nach Spielerzahl, siehe Abbildung Spielaufbau)



Gebirge



Ödland



Dschungel



Gewässer

32 Terrain-Taktik-Karten (je 8 pro Terrain)



6 Ereignis-Plättchen

Nur je 4 werden in 1 Partie benötigt.



12 Erkundungs-Plättchen



18 Trog-Plättchen „Kriegstrupp“



12 Trog-Plättchen „Nest“



Kristalle
min. 30 grüne (Wert 1),
14 gelbe (Wert 3),
6 rote (Wert 5)



1 Plättchen „Endwertung aktiviert“

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:
ersatzteile@portalgames.de.
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Portal-Games-Team.



1 Gefechtstableau



8 Gefechtsmarker

(Von 1-8. Zeigt die Reihenfolge der Gefechthandlungen an.)



1 Aktionsrunde-Anzeiger

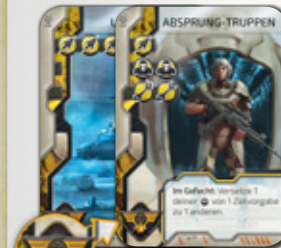
DIE ARMEE DER MENSCHEN



1 HQ der Menschen



12 Einheiten
(mit passenden gelben Einheitenbasen)



8 Taktik-Karten der Menschen



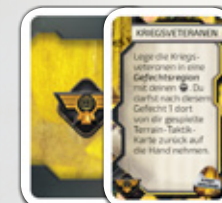
3 Bauwerk-Plättchen



9 Bauwerk-Marker
(3 pro Bauwerk)



3 Geschossmarker & 3 Marker „Wache halten“



Rückseite Vorderseite

5 Fähigkeitskarten der Menschen



2 Fähigkeitsplättchen



1 Plättchen „Wertung aktiviert“



8 Gebietskontrolle-Marker



1 Siegpunktmarker & 2 Initiativeanzeiger



50+ Siegpunkte-Anzeiger



1 Armeetableau

DIE ARMEE DER WANDERER



1 HQ der Wanderer



12 Einheiten
(mit passenden blauen
Einheitenbasen)



8 Taktik-Karten
der Wanderer



3 Bauwerk-Plättchen



9 Bauwerk-Marker
(3 pro Bauwerk)



1 Fähigkeitsplättchen



Rückseite Vorderseite



1 Plättchen
„Wertung aktiviert“

5 Fähigkeitskarten
der Wanderer



1 Armeetableau



8 Gebietskontrolle-
Marker



1 Siegpunktmarker
& 2 Initiativeanzeiger



50+ Siegpunkte-Anzeiger

DIE ARMEE DER MASCHINEN



1 HQ der Maschinen



12 Einheiten
(mit passenden roten
Einheitenbasen)



8 Taktik-Karten
der Maschinen



5 Bauwerk-Plättchen



15 Bauwerk-Marker
(3 pro Bauwerk)



2 Fähigkeitsplättchen



Rückseite Vorderseite



1 Plättchen
„Wertung aktiviert“

5 Fähigkeitskarten
der Maschinen



1 Armeetableau



8 Gebietskontrolle-
Marker



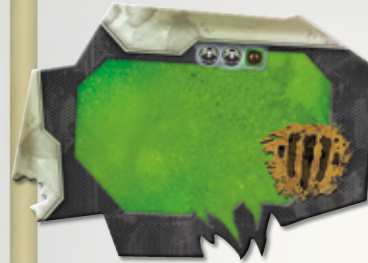
1 Siegpunktmarker
& 2 Initiativeanzeiger



50+ Siegpunkte-Anzeiger

DIE ARMEE DER TROGG

Nur im 4-Spieler-Spiel wählbar



1 HQ der Trogg



16 Einheiten
(mit passenden grünen
Einheitenbasen)



8 Taktik-Karten
der Trogg



3 Bauwerk-Plättchen



13 Bauwerk-Marker
(7 Tunnel-Marker und
je 3 für die anderen
Bauwerke)



1 Fähigkeitsplättchen



Rückseite Vorderseite



1 Plättchen
„Wertung aktiviert“

5 Fähigkeitskarten
der Trogg



1 Armeetableau



8 Gebietskontrolle-Marker



1 Siegpunktmarker
& 2 Initiativeanzeiger



50+ Siegpunkte-Anzeiger

SPIELAUFBAU

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte. Wählt dabei die Seite, die zu eurer Spielerzahl passt (siehe Abbildung rechts).

2. Mischt die 6 Ereignisplättchen und platziert je 1 verdeckt auf die 4 Ereignisfelder der Punkteleiste.

Das letzte Feld bleibt frei, es hat bereits das aufgedruckte Ereignis *Endwertung aktivieren*. Legt dafür das Plättchen „Endwertung aktiviert“ neben dem Spielplan bereit. Legt die übrigen Ereignisplättchen unbesehen zurück in die Schachtel.



3. Sortiert die Terrain-Taktik-Karten nach Art des Terrains, mischt dann jeden Stapel und platziert die Stapel verdeckt auf den passenden Feldern des Spielplans.

4. Jeder Spieler wählt 1 Armee aus (Trogg nur im 4-Spieler-Spiel!) und nimmt alles Spielmaterial dieser Armee zu sich.

Sortiert nun euer Spielmaterial:

- Legt zuerst euer Armeetableau vor euch aus.
- Platziert **rechts** davon die Bauwerk-Plättchen eurer Armee. Zu jedem Bauwerk gehören passende Bauwerk-Marker, die ihr später auf dem Spielplan platziert, wenn ihr das entsprechende Bauwerk baut. Platziert diese Marker am besten jeweils unterhalb des entsprechenden Bauwerk-Plättchens. Manche Bauwerke besitzen noch zusätzliche Marker (etwa die *Geschossmarker* der Menschen). Platziert diese am besten oberhalb des passenden Bauwerks.

- Bestimmt die Fähigkeiten, mit denen eure Armee in dieser Partie spielt. Ihr spielt jede Partie mit der **Standard**-Fähigkeit eurer Armee, sowie bis zu 2 weiteren Fähigkeiten.



Anfänger: Spielt nur mit der **Standard**-Fähigkeit eurer Armee.

Fortgeschrittene: Spielt mit der **Standard**-Fähigkeit und 1 weiteren zufälligen Fähigkeit.

Experten: Spielt mit der **Standard**-Fähigkeit und 2 weiteren zufälligen Fähigkeiten.

Platziert die Fähigkeitenkarten dann **links** von eurem Armeetableau. Gibt euch eine Fähigkeitenkarte ein Fähigkeitenplättchen, legt es auf der entsprechenden Karte bereit.

- Mischt die Taktik-Karten eurer Armee und legt sie verdeckt als **Nachziehstapel** bereit. Lasst daneben etwas Platz für den Ablagestapel.
- Platziert dann euer HQ in ein HQ-Feld eurer Wahl auf dem Spielplan (idealerweise das Feld, das eurer Sitzposition am Nächsten liegt). Platziert dann je 4 eurer Einheiten und 1 eurer Gebietskontrolle-Marker auf eurem HQ.

3. DSGHUNDEL

ÖDLAND

6.

7.

GEBIRGE

4.

GEWÄSSER

8.

Dein Spielbereich - hier am Beispiel der Armee der Menschen



4.



Nachziehstapel

Fähigkeitenkarten (hier: Standard im Anfänger Spiel)



Dein Armeetableau



1.

Auf der anderen
Spielplanseite: Seite
für 2 Spieler.

5.

2.

9.

Beispielhafter Spielaufbau mit 4 Spielern.



Deine Reserve



Bauwerk-Plättchen und Marker

Legt die restlichen Gebietskontrolle-Marker, sowie euer Plättchen *Wertung aktiviert* gut erreichbar neben eurem Armeetableau bereit. Euren Siegpunktmarker platziert ihr auf dem Feld 0 der Punkteleiste.

- Platziert zuletzt eure restlichen Einheiten oberhalb eures Armeetableaus. Das ist eure **Reserve**.

5. Nehmt 1 Initiativeanzeiger jedes Spielers und platziert sie in zufälliger Reihenfolge auf der **oberen** Initiativeleiste des Spielplans. Das bestimmt die Spielerreihenfolge, **Initiativereihenfolge** genannt, für die erste Runde. Platziert die übrigen Initiativeanzeiger der Spieler in **gleicher** Reihenfolge auf der **unteren** Initiativeleiste (*Neue Initiative*) des Spielplans.

Nicht benutztes Spielmaterial eurer Armee legt ihr jetzt zurück in die Schachtel – ihr braucht es für diese Partie nicht.

6. Platziert verdeckt die grünen Trogg Kriegstrupp-Plättchen und die lila Erkundungsplättchen auf die entsprechend auf dem Spielplan markierten Regionen. Legt alle übrigen Plättchen und die Nest-Plättchen als Vorrat neben dem Spielplan bereit. Platziert dort auch die Miniaturen der Trogg.

7. Platziert Kristalle auf die entsprechend markierten Regionen des Spielplans.

Kristalle: Kristalle gibt es in den Wertigkeiten 1, 3 und 5. Spricht diese Anleitung oder Spielmaterial von 1 Kristall meinen wir 1 grünen Kristall der Wertigkeit 1. Man kann jederzeit Kristalle umtauschen, um die Übersicht zu erleichtern.

8. Platziert das Gefechtstableau und die Gefechtsmarker neben dem Spielplan.

9. Platziert den Aktionsrunde-Anzeiger auf Feld I auf dem Spielplan.

Jetzt kann es losgehen!

BESONDERHEITEN FÜR 4 SPIELER (TROGG WERDEN GESPIELT)

Spielt ihr mit 4 Spielern spielt ein Spieler die Trogg-Armee. Auch er folgt den Schritten unter Punkt 4 des Spielaufbaus, allerdings platziert er sein HQ in der **Mitte** des Spielplans (und **nur dort**) auf dem **Trogg-HQ** Feld. Dabei platziert er nur **2** seiner Einheiten auf seinem HQ und platziert dort **kein** Kriegstrupp-Plättchen. (Dieses Feld ist fortan das Trogg-HQ und nicht mehr die Region Weltengrotte).

Zuletzt legt er noch **5** Tunnel-Marker auf dem Spielplan aus: **4** Marker auf den entsprechend markierten Feldern des Spielplans, sowie **1** auf seinem HQ.

In einem 4-Spieler-Spiel werden die Nest-Plättchen nicht verwendet. Legt sie zurück in die Schachtel.

Spielt man die Trogg, muss man einige Sonderregeln beachten. Wir erklären diese Regeln auf Seite 13 dieser Anleitung.

SPIELABLAUF

Eine Partie *Cry Havoc* verläuft über bis zu 5 Runden. Jede Runde besteht aus 5 Phasen, die ihr der Reihe nach abhandelt. Manche Runden haben eine 6. Phase, die ihr jedoch nur spielt, wenn sie in der Aktionsphase aktiviert wurde (dazu später mehr). Ihr führt jede Phase (mit Ausnahme der *Gefechtsphase*) in der Spielerreihenfolge aus, wie sie auf der Leiste *Initiative* angegeben ist.

- I. EREIGNISPHASE
- II. NACHZIEHPHASE
- III. AKTIONSPHASE
- IV. GEFECHTSPHASE
- V. GEFANGENENPHASE
- VI. WERTUNGSPHASE (WENN AKTIVIERT)

2. INITIATIVE BESTIMMEN

Auf dem Spielplan gibt es 2 Initiativeleisten: *Initiative* und *Neue Initiative*. Die obere Leiste gibt die **Initiativereihenfolge** an, also die Reihenfolge in der die Spieler am Zug sind.

In diesem Schritt passt ihr die Initiativeanzeiger der Leiste *Initiative* an, so dass sie identisch mit der Leiste *Neue Initiative* sind. Das bestimmt sofort die neue Spielerreihenfolge.

WIE ENTSTEHT DIE NEUE INITIATIVE?

In den Taktik-Karten, die jede Armee zu Spielbeginn besitzt, gibt es jeweils 1 Karte, die zusätzlich zu ihrer Aktion (siehe III. Aktionsphase, S. 7) die Möglichkeit eröffnet, den eigenen Initiativeanzeiger auf der Leiste *Neue Initiative* auf eine Position seiner Wahl zu verschieben. Damit ändert man seine Position in der Spielerreihenfolge der **nächsten** Runde. Beachtet dabei Folgendes: Ändert dabei nicht die Reihenfolge der anderen Initiativeanzeiger.

Schiebt die anderen einfach vollständig von eurer neuen Wunschposition nach **rechts** oder **links**, um Platz zu machen.



Beispiel: Die momentane Initiative dieser Runde ist: Maschinen, Wanderer, Menschen, Trogg. Die neue Initiative ist aktuell: Maschinen, Trogg, Wanderer, Menschen. Was ist passiert? Der Trogg-Spieler hat die Karte gespielt, die ihm erlaubt, die neue Initiative zu ändern. Er wählt den 2. Platz. Daher schiebt er die Wanderer und die Menschen nach rechts, um Platz für seinen Initiativeanzeiger auf der 2. Position zu machen.

I. EREIGNISPHASE

DIESE PHASE BESTEHT AUS 3 SCHRITTEN:

1. EREIGNIS AUSLÖSEN
2. INITIATIVE BESTIMMEN
3. FÄHIGKEITEN AUFFRISCHEN

1. EREIGNIS AUSLÖSEN

Deckt das nächste noch verdeckte Ereignisplättchen auf der Punkteleiste auf und führt es aus. Legt dann das Plättchen ab.

Ist dies die letzte Runde des Spiels, ist das Ereignis dieser Runde *Endwertung aktivieren*. Legt das Plättchen *Endwertung aktiviert* auf das „Wertung aktiviert?“-Feld auf dem Spielplan.



IM SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE UND EXPERTEN

Führt folgende Änderung ein: Wenn im Verlauf des Spieles der Siegpunktmarker eines Spielers auf der Punkteleiste ein verdecktes Ereignisplättchen passiert (Beispiel: Wenn ein Spieler in Verlauf der ersten Runde bereits 13 oder mehr Siegpunkte (★) macht) geht wie folgt vor: Legt das passierte Ereignisplättchen sofort auf das nächste verdeckte Ereignisplättchen. Dies kann auch mehrfach geschehen. In der folgenden Runde führt ihr dann 2 oder mehr Ereignisse auf einmal aus. Das bedeutet: Jedes Mal wenn so ein Ereignisplättchen passiert wird, **verkürzt** sich das Spiel um 1 Runde!

3. FÄHIGKEITEN AUFFRISCHEN

Fähigkeiten, die ihr im Verlauf des Spieles genutzt habt, werden **erschöpft**. Das heißt ihr dreht sie auf die Seite, um anzuzeigen, dass ihr diese Fähigkeit bereits verwendet habt. Erst hier, im Schritt *Fähigkeiten auffrischen*, dreht ihr sie zurück. So zeigt ihr an, dass sie für euch in dieser Runde erneut **bereit** stehen. Hat eine Fähigkeit ein Plättchen platziert, legt ihr es nun zurück auf seine Karte.



Erschöpft.



Bereit.

II. NACHZIEHPHASE


Jeder Spieler zieht **4** Karten von seinem Nachziehstapel. Hat man dann mehr als **7** Karten auf der Hand, **muss** man umgehend auf 7 Karten abwerfen.


Jederzeit im Spiel gilt: Ist der Nachziehstapel leer, wenn man eine Karte ziehen muss, so mischt man sofort seinen Ablagestapel und bildet daraus den neuen Nachziehstapel.


III. AKTIONSPHASE


Die Aktionsphase besteht aus **3 Aktionsrunden**. In jeder Aktionsrunde führt jeder Spieler in Initiativereihenfolge je 1 Aktion aus. Dann wird der Aktionsrunden-Anzeiger nach unten geschoben. Nach der 3. Aktionsrunde, wenn jeder Spieler also 3 Aktionen ausgeführt hat, endet die Aktionsphase.

FOLGENDE AKTIONEN STEHEN ZUR AUSWAHL:

 **BEWEGUNG**


 **REKRUTIEREN**


 **BAUWERKE BAUEN
UND/ODER AKTIVIEREN**


 **WERTUNG AKTIVIEREN**

 **2 TAKTIK-KARTEN ZIEHEN,
1 BEHALTEN**

BEWEGUNG

Für diese Aktion spielst du eine Anzahl Karten deiner Wahl von deiner Hand vor dir aus. Für diese Aktion beachtest du nur die -**Symbol-Reihe** der ausgespielten Karten. Du erhältst alle Symbole dieser Reihen!

Für jedes -Symbol darf sich 1 deiner Einheiten von 1 Region in 1 angrenzende Region bewegen.

-Symbole darfst du beliebig auf deine Einheiten verteilen.

Beispiel: Der Menschen-Spieler hat diese beiden Karten für seine Bewegungsaktion ausgespielt. Dafür erhält er 4 Bewegungen. Er darf dabei z.B. 1 Einheit 4x bewegen oder 4 Einheiten je 1x (oder eine Kombination daraus).



BEI DER BEWEGUNG MUSST DU FOLGENDES BEACHTEN:

- Keine deiner Einheiten kann jemals ein gegnerisches HQ betreten.
- Keine Einheit kann jemals eine **Gefechtsregion** (= eine Region, die durch einen Gefechtsmarker blockiert ist – siehe Kasten *Über Gefechtsregionen*, S. 8) betreten.
- Wenn eine Einheit eine Region mit gegnerischen Einheiten betritt, muss sie ihre Bewegung für diese Runde dort beenden.
- Wenn eine Einheit eine Region mit Trogg *Kriegstrupp*- und/oder *Nest*-Plättchen betritt, muss sie ihre Bewegung für diese Runde dort beenden.
- Der schwarze Bereich in der Spielplanmitte kann von keiner Einheit betreten oder überquert werden.
- Der Planet ist „rund“ – daher sind einige Regionen im „äußeren Ring“ des Planeten angrenzend, als lägen



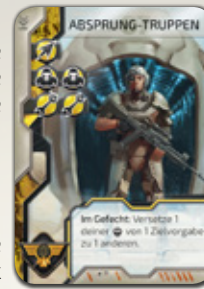
sie direkt nebeneinander. Welche Regionen tatsächlich angrenzend sind, zeigen ein Pfeil und dessen Beschriftung. Hast du alle Bewegungen abgeschlossen oder möchtest keine weiteren mehr durchführen, endet diese Bewegungsaktion.

Dann musst du noch folgende Dinge nacheinander durchführen:

1. Decke alle *Erkundungs-Plättchen* in den Regionen auf, in denen deine **Einheiten** stehen. Führe sie aus und lege sie dann ab.
2. Decke alle Trogg *Kriegstrupp*- und/oder *Nest*-Plättchen in den Regionen auf, in denen deine Einheiten stehen. Führe sie aus und lege sie dann ab. Du darfst die Reihenfolge bestimmen. Konnte durch ein solches


ANATOMIE EINER KARTE

Bewegungssymbole
Rekrutierungssymbole
Bausymbole





Kartenname


Emblem der Armee
oder Terrain-Taktik


Gefechts-Effekt oder
 -Bonus/Wertung aktivieren- Aktion


Karten, die du während einer Aktion spielst, nutzt du für genau 1 der 3 Symbolreihen (Bewegung, Rekrutieren, Bau). Dabei kann eine Reihe weitere Bonus-Symbole enthalten.

 – Ziehe für jedes dieser Symbole in dieser Reihe 1 Karte von deinem Deck.

 – Ziehe 1 Karte (egal wie viele dieser Symbole in dieser Reihe sind).

 – Erhalte für jedes dieser Symbole in dieser Reihe 1 Siegpunkt.

 – Bonus: Befolge zusätzlich den Effekt im Textfeld dieser Karte.

Bis auf das -Symbol ignorierst du während einer **Aktion** das Textfeld einer Karte. Der Gefechts-Effekt einer Karte kann nur in der *Gefechtsphase* genutzt werden (zu erkennen an **Im Gefechte**:).

SPIELABLAUF


Plättchen keine einzige Trogg-Einheit in eine Region platziert werden (weil die Trogg-Reserve leer ist), **entfernt** du dort stattdessen **1 deiner Einheiten**. Sie muss zurück in deine Reserve.

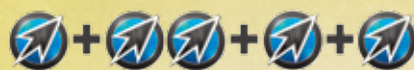
3. Lege in jede Region, in der sich nun deine und gegnerische **Einheiten** befinden (auch gerade durch Schritt 2 platzierte Trogg!), den kleinsten noch verfügbaren **Gefechtsmarker**. Bei mehreren bestimmst du die Reihenfolge. Diese Region ist ab sofort eine **Gefechtsregion** (siehe auch den Kasten **Über Gefechtsregionen** auf dieser Seite). Platziere 1 deiner Einheiten auf dem Marker. Das kennzeichnet dich als **Angreifer**.

4. Lege in jede Region, in der sich **nur** deine Einheiten (und keine gegnerischen Einheiten) befinden, 1 deiner **Gebietskontrolle-Marker**. Du **kontrollierst** ab sofort diese Region.





5. Lege die Karten, die du für deine Bewegungsaktion verwendet hast, auf deinen Ablagestapel.



Beispiel: Die Wanderer haben 1 Karte für ihre Bewegungsaktion ausgespielt und dadurch 2 -Symbole erhalten. Für die beiden Symbole ziehen sie 2 ihrer Einheiten in die Brandwüste. Da dort weder gegnerische Einheiten, noch Trogg Kriegstrupp- und/oder Nest-Plättchen sind, legen sie 1 ihrer Gebietskontrolle-Marker in die Region.



Am Ende der Aktion müssen sie zuerst das Erkundungs-Plättchen aufdecken und ausführen. Dann decken sie das Kriegstrupp-Plättchen auf und platzieren 1 Trogg-Einheit und 1 Kristall in die Region. Dadurch stehen nun gegnerische Einheiten in dieser Region, also platzieren sie dort auch einen Gefechtsmarker. Auch in den Nebel-Landen müssen sie einen Gefechtsmarker platzieren.

Beispiel: Die Wanderer haben 4 Karten für ihre Bewegungsaktion ausgespielt und dadurch 5 Bewegungs-Symbole, sowie 1  und 2  erhalten. Zuerst ziehen sie daher 2 Karten von ihrem Nachziehstapel – 1 für das  und 1 weitere, weil sie mindestens 1  in der Reihe hatten.

Dann bewegen sie ihre Einheiten: Für 2 Bewegungs-Symbole bewegen sie 2 ihrer Einheiten von ihrem HQ in die Nebel-Lande zur Einheit der Menschen. Mit 2 weiteren ihrer Symbole bewegen sie sich von ihrem HQ an die Ufer des Feralas und mit ihrem letzten Symbol mit 1 Einheit in den Sapos-Schlund.

ÜBER GEFECHTSREGIONEN

Eine **Gefechtsregion** ist eine Region, in der ein **Gefechtsmarker** liegt und die damit blockiert ist. Was es bei **Gefechtsregionen** zu beachten gilt:

- Keine Einheit, weder eine eigene noch eine gegnerische, kann **jemals** eine **Gefechtsregion betreten** oder **verlassen**, außer ein Effekt lässt dies ausdrücklich zu.
- Der Spieler, der den Gefechtsmarker gelegt hat und dessen Figur darauf steht, ist der **Angreifer**. Der andere Spieler ist der **Verteidiger**.
- **Kein** Bauwerk, **kein** Gefechts-effekt und **keine** Fähigkeit kann in einer Gefechtsregion gebaut, genutzt oder aktiviert werden oder eine Gefechtsregion beeinflussen, **außer** der Text lässt dies ausdrücklich zu.
- Der **Verteidiger** darf in seiner Bewegungsaktion eine Gefechtsregion **verlassen**, muss aber eine **gewisse Anzahl** Einheiten **zurücklassen**. **Es gilt:** Der Angreifer blockt **doppelt** so viele Einheiten des Verteidigers, wie **er selbst** in der Gefechtsregion hat. Überzählige Einheiten darf der Verteidiger herausbewegen.

Beispiel: Die Wanderer ziehen mit 3 Einheiten in ein Gebiet mit 8 Trogg. Mit ihren 3 Einheiten blocken die Wanderer also 6 Trogg. Der Trogg-Spieler dürfte also die 2 „überzähligen“ Trogg in einer Bewegungsaktion aus diesem Gebiet ziehen.



REKRUTIEREN

Für diese Aktion spielst du eine Anzahl Karten deiner Wahl von deiner Hand vor dir aus. Für diese Aktion beachtest du nur die **Symbol-Reihe** der ausgespielten Karten. Du erhältst alle Symbole dieser Reihen!

Für jedes **Symbol** darfst du **1 Einheit** aus deiner **Reserve** in dein **HQ** platzieren. Ist deine **Reserve** leer, kannst du nicht weiter rekrutieren.

Lege dann die Karten, die du für deine Aktion **Rekrutieren** verwendet hast, auf deinen Ablagestapel.



Beispiel: Die Wanderer spielen 3 Karten von ihrer Hand aus. Sie erhalten 5 Rekrutierungs-Symbole. Damit stellen sie bis zu 5 Einheiten aus ihrer Reserve in ihr HQ.

Hinweis: Jedes Rekrutieren-Symbol steht immer für 1 Einheit. In der Rekrutierungs-Symbol-Reihe zeigt es an wie viele Einheiten du rekrutieren darfst; findest du es auf Fähigkeiten, Bauwerken und Taktiken liest du es einfach als die Kurzform für „Einheit“.

WERTUNG AKTIVIEREN

Von Beginn der Partie an hat jeder Spieler 1 Sonderkarte „Wertung aktivieren“ in seinem Nachziehstapel. Spielst du diese Karte während einer der anderen Aktionen für ihre Symbole aus, passiert nichts weiter.

Stattdessen kannst du jedoch als deine Aktion **nur** diese Karte ausspielen, um damit ihre **Aktion „Wertung aktivieren“** auszuführen. Du kannst diese Aktion **nur** wählen, wenn noch **kein anderer Spieler** sie **in dieser Runde** gewählt hat. Lege dann dein Plättchen **Wertung aktiviert** auf das „Wertung aktiviert?“-Feld auf dem Spielplan und die Karte auf deinen Ablagestapel. Damit zeigst du an, dass am Ende **dieser Runde** die **Wertungsphase**

gespielt wird, bei der **du** einen Bonus erhältst (siehe VI. Wertungsphase, S. 12). In der letzten Runde des Spiels kann **kein** Spieler diese Aktion wählen!



BAUWERKE BAUEN UND/ ODER AKTIVIEREN

Für diese Aktion spielst du eine Anzahl Karten deiner Wahl von deiner Hand vor dir aus. Für diese Aktion beachtest du nur die **Symbol-Reihe** der ausgespielten Karten. Du erhältst alle Symbole dieser Reihen!

Mit den **Symbolen** **baust** du neue Bauwerke und/oder **aktivierst** bereits gebaute Bauwerke. Du darfst deine ausgespielten Symbole beliebig zwischen diesen Optionen aufteilen.

Jedes deiner Bauwerk-Plättchen listet 2 Kosten auf, die du mit deinen ausgespielten **Symbolen** begleichen musst:

- **BAUEN:** Das gibt die Anzahl von **Symbolen** an, die du benötigst, um 1 neuen Bauwerk-Marker **dieses Typs** auf dem Spielplan zu platzieren.

Bauregeln:

- Ein neuer Bauwerk-Marker darf nur in eine von dir (bereits zu Beginn der Aktion) kontrollierte Region platziert werden.
- Ein neuer Bauwerk-Marker darf **nie** in eine Gefechtsregion platziert werden.
- Ein Bauwerk-Marker kann **nie** in ein HQ platziert oder bewegt werden.
- In jeder Region darf nur 1 Bauwerk-Marker jedes Typs liegen.
- Du kannst nur so viele Bauwerke 1 Typs bauen, wie du Bauwerk-Marker davon besitzt.

- **AKTIVIEREN:** Das gibt die Anzahl von **Symbolen** an, die du benötigst, um 1 deiner Bauwerk-Marker dieses Typs in einer Region zu aktivieren. Führe dann den Text des Bauwerk-Plättchens für den aktivierten Marker aus.

Aktivierungsregeln:

- Du kannst keine deiner Bauwerk-Marker in einer Gefechtsregion aktivieren, außer der Text auf dem zugehörigen Bauwerk-Plättchen lässt dies ausdrücklich zu.
- Jeder Bauwerk-Marker kann maximal 1x pro Aktion aktiviert werden.
- Du kannst einen gerade erst gebauten Bauwerk-Marker noch in derselben Aktion aktivieren.
- Du kannst nur solche Bauwerk-Marker aktivieren, die in Regionen liegen, die du bereits zu Beginn dieser Aktion kontrollierst. Verlierst du die Kontrolle über eine Region, bleiben die Marker liegen. Du musst sie aber zurückerobern, um sie wieder aktivieren zu können.

Lege dann die Karten, die du für diese Aktion verwendet hast, auf deinen Ablagestapel.

Beispiel: Die Wanderer spielen 2 Karten von ihrer Hand aus. Sie erhalten 5 **Symbolen**. Für 2 Bau-Symbole bauen sie ihren letzten Sammler in einer von ihnen kontrollierten Region. Mit den 3 übrigen Bau-Symbolen aktivieren sie nun für je 1 Symbol jeden ihrer 3 Sammler genau 1x.



2 TAKTIK-KARTEN ZIEHEN, 1 BEHALTEN

Für diese Aktion spielst du keine Karte von deiner Hand aus. Stattdessen erlaubt dir diese Aktion 1 zusätzliche Karte auf die Hand zu erhalten. Dafür hast du 2 Möglichkeiten.

ENTWEDER:

Du ziehst 2 Karten von deinem Nachziehstapel. Wähle 1 davon aus, die du auf die Hand nimmst, wirf die andere auf deinen Ablagestapel.



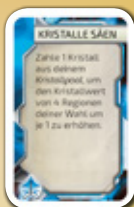
ODER

Wähle 1 der Terrain-Taktik-Stapel (Gebirge, Ödland, Dschungel, Gewässer) aus. Ziehe 2 Karten davon. Nimm 1 davon auf die Hand, mische die andere zurück in ihren Stapel.

Die neue Terrain-Taktik-Karte auf deiner Hand fügst du damit **für den Rest der Partie** deinen Karten hinzu. Du kannst sie fortan wie üblich für eine Aktion oder ihren Gefechts-Effekt ausspielen (dabei musst du jedoch ihr Terrain beachten, siehe *Gefechtsphase*, S. 11).

ÜBER FÄHIGKEITEN:

In jeder Partie spielt eine Armee mit 1-3 ihrer Fähigkeitskarten. Diese geben der Armee Runde für Runde mächtige und einzigartige Möglichkeiten. Bist du am Zug, kannst du beliebig viele deiner **bereiten** Fähigkeiten nutzen. Das kannst du **vor** oder **nach** deiner Aktion tun, jedoch **nicht während** deiner Aktion. Dann drehst du die benutzte Fähigkeit auf die Seite, um anzuzeigen, dass sie nun **erschöpft** ist. Manche Fähigkeiten werden nicht auf diese Weise genutzt. Solche **passiven** Fähigkeiten gelten jederzeit und entfalten ihre Wirkung jedes Mal wie in ihrem Kartentext angegeben.



IV. GEFECHTSPHASE

Sobald die letzte Aktionsrunde beendet wurde (jeder Spieler also je 3 Aktionen ausgeführt hat) beginnt die **Gefechtsphase**. In der Gefechtsphase werden **nacheinander**, vom **niedrigsten** bis zum **höchsten Gefechtsmarker**, alle **Gefechte** abgehandelt. Jedes **Gefecht** besteht aus einer Reihe von **Gefechtschritten**, die nacheinander durchlaufen werden. In jedem Gefecht gibt es einen **Angreifer** (er hat in der Aktionsphase 1 seiner Einheiten auf dem Gefechtsmarker der Region platziert) und einen **Verteidiger**.

Hinweis: Es ist möglich, dass durch die Effekte von Bauwerken oder Fähigkeiten noch vor Abhandlung des Gefechts alle gegnerischen Einheiten einer Gefechtsregion vernichtet wurden. In diesem Falle legt die Armee, die noch Einheiten in dieser Region hat, 1 ihrer Gebietskontrolle-Marker in das Gebiet und entfernt den Gefechtsmarker. Es findet dann in der Gefechtsphase dort kein Gefecht statt!

Im 2- und 3-Spieler-Spiel: Dein jeweils linker Spieler übernimmt die Kontrolle der Trogg für das gesamte Gefecht. Möchte er dabei Taktik-Karten spielen, muss er dabei die Karten aus seiner Hand verwenden!

GEFECHTSSCHRITTE:

1. KRISTALLWERT DER REGION UM 1 ERHÖHEN
2. EINHEITEN AUF DEN ZIELVORGABEN PLATZIEREN
3. TAKTIK-KARTEN SPIELEN
4. ZIELVORGABEN AUSWERTEN
5. GEBIETSKONTROLLE GEWONNEN: EINHEITEN PLATZIEREN
6. GEBIETSKONTROLLE VERLOREN: EINHEITEN FLÜCHTEN
7. GEFECHTSMARKER ENTFERNEN

1. KRISTALLWERT DER REGION UM 1 ERHÖHEN

Erhöht den Kristallwert der Region um 1, indem ihr 1 weiteren Kristall aus dem Vorrat in die Region platziert.



Um 1 erhöhen!

2. EINHEITEN AUF DEN ZIELVORGABEN PLATZIEREN

Angreifer und **Verteidiger** platzieren das Gefechtstableau zwischen sich. Auf dem Gefechtstableau befinden sich **3 Zielvorgaben** (siehe 4. Zielvorgaben auswerten, S. 11), denen ihr eure Einheiten zuteilen könnt, je nachdem was ihr in diesem Gefecht erreichen wollt. Zuerst platziert der **Angreifer** alle seine Einheiten aus der **Gefechtsregion** auf den **Zielvorgaben** des Gefechtstableaus. Dann platziert der **Verteidiger** alle seine Einheiten aus der **Gefechtsregion** auf den **Zielvorgaben** des Gefechtstableaus. Man darf bei jeder platzierten Einheit entscheiden, welche der 3 Zielvorgaben sie verfolgt.

Beispiel: Die Wanderer sind die Angreifer. Sie platzieren 3 ihrer Einheiten auf der Zielvorgabe: Gebietskontrolle und 1 auf der Gefangennahme. Die verteidigenden Menschen platzieren daraufhin alle 3 ihrer Einheiten auf der Zielvorgabe: Zermürbung.



3. TAKTIK-KARTEN SPIELEN

In diesem Schritt können Angreifer und Verteidiger **Taktik-Karten** von ihrer **Hand** für ihren **Gefechts-Effekt** ausspielen.

Beginnend beim **Angreifer**, dann **abwechselnd**, darf man entweder 1 seiner Taktik-Karten **ausspielen** oder **passen**. Passt man, darf man in diesem Gefecht keine weiteren Taktik-Karten spielen.

Beim Ausspielen einer Taktik-Karte muss man das **Terrain dieser Gefechtsregion** beachten: Taktik-Karten der **eigenen Armee** (zu erkennen am Armee-Symbol unten links auf der Karte) darf man in Gefechten in jedem Terrain ausspielen. **Terrain-Taktik-Karten** darf man nur dann für ihren Gefechts-Effekt ausspielen, wenn das **Terrain der Karte** (zu erkennen am Terrain-Symbol unten links auf der Karte) mit dem **Terrain dieser Gefechtsregion** übereinstimmt! Ausgespielte Taktik-Karten werden auf den eigenen Ablagestapel abgeworfen.

Haben beide Spieler **gepasst**, endet dieser Gefechtsschritt.

Beispiel: Die Wanderer sind geschockt, dass die Menschen nur auf Zermürbung spielen. Vorausschauend spielen sie ihre Taktik Hologrammprojektor (1), um 1 ihrer Einheiten von der Zielvorgabe Gebietskontrolle zur Zermürbung zu verschieben. Doch die Menschen überraschen als Nächstes mit ihrer Luftunterstützung (2), und platzieren damit 1 Einheit aus ihrer Reserve auf der Zielvorgabe Gefangennahme. Die Wanderer können damit leben und passen (3). Die Menschen legen noch einmal nach und spielen Ausflankieren (4), um damit 2 ihrer Einheiten von der Zermürbung auf die Zielvorgabe Gebietskontrolle zu verschieben. Dann passen sie ebenfalls.

Hinweis: In Regionen ohne Terrain-Angabe (wie dem Sapos-Schlund) darf man nur Taktik-Karten der eigenen Armee ausspielen.



4. ZIELVORGABEN AUSWERTEN

Nun werden die Zielvorgaben des Gefechts ausgewertet. Dabei geht man immer in dieser Reihenfolge vor:

1. GEBIETSKONTROLLE

Der Spieler mit der **Mehrheit** an Einheiten in dieser Zielvorgabe **gewinnt die Gebietskontrolle**. Bei einem **Gleichstand** gewinnt der **Verteidiger**. **Gebietskontrolle gewonnen?** Erhalte 2 . Dann platziere 1 deiner Gebietskontrolle-Marker in die Gefechtsregion (und entferne den gegnerischen Marker).

Hinweis: Platziert keiner der Spieler hier Einheiten, gewinnt auch der Verteidiger – auch 0-0 ist ein Gleichstand.

Im 2- und 3-Spieler-Spiel: Wenn die Trogg die Gebietskontrolle gewinnen, wird keiner ihrer Gebietskontrolle-Marker platziert. Entfernt den gegnerischen Marker und platziert stattdessen dort 1 Nest-Plättchen.

Beispiel: Im Beispiel aus Schritt 3 gewinnen die Menschen die Gebietskontrolle, da sie einen Gleichstand in dieser Zielvorgabe mit den Wanderern haben, aber die Verteidiger sind.

2. GEFANGENNAHME

Der Spieler mit der **Mehrheit** an Einheiten in dieser Zielvorgabe **gewinnt die Gefangennahme**. Bei einem **Gleichstand** hat keiner gewonnen und es **passiert nichts**.

Gefangennahme gewonnen? Nimm 1 gegnerische Einheit von einer **beliebigen** Zielvorgabe des Gefechtstableaus **gefangen**. Stelle sie als **Gefangenen** vor dir ab. Diese Einheit ist nicht mehr unter der Kontrolle oder in der Reserve dieses Spielers, bis er sie **befreit** (siehe V. Gefangenenphase, S. 12).

Hinweis: Diese Gefangennahme kann die Auswertung der nächsten Zielvorgabe verändern!

Im 2- und 3-Spieler-Spiel: Wenn die Trogg die Gefangennahme gewinnen, wird die gefangengenommene Einheit in einen Gefangenenpool der Trogg gestellt (am besten in die Nähe ihrer Miniaturen). Auch du kannst Trogg gefangen nehmen!

Beispiel: Nehmen wir die Abbildung aus Schritt 2 als Beispiel und werten jetzt die Zielvorgaben aus: Die Wanderer nehmen 1 Menschen auf der Zielvorgabe Zermürbung gefangen. Bei der Auswertung der Zielvorgabe Zermürbung vernichten die Menschen daher nur noch 2 Wanderer.

3. ZERMÜRBUNG

Für den **Angreifer** und den **Verteidiger** gilt: Für **jede** deiner Einheiten auf der Zielvorgabe Zermürbung **vernichtest** du je **1 gegnerische** Einheit auf einer **beliebigen** Zielvorgabe des Gefechtstableaus. Für **jede** so **vernichtete** gegnerische Einheit erhältst du 1 .

Seine vernichteten Einheiten erhält man zurück in seine **Reserve**.

Hinweis: Normalerweise könnt ihr einfach gleichzeitig die Einheiten vernichten. Im Zweifel bestimmt jedoch erst der Angreifer, welche Einheiten er vernichtet, dann der Verteidiger. Dann werden die bestimmten Einheiten gleichzeitig vernichtet. Zuletzt werden Marker (wie z.B. die Geschossmarker der Menschen) ausgeführt.

SPIELABLAUF

5. GEBIETSKONTROLLE GEWONNEN: EINHEITEN PLATZIEREN

Dieser Schritt wird **nur** von dem Spieler ausgeführt, der bei Schritt 4 die Zielvorgabe **Gebietskontrolle gewonnen** hat. Platziere deine überlebenden/nicht gefangenenommenen Einheiten vom Gefechtsstableau zurück in die Gefechtsregion.



6. GEBIETSKONTROLLE VERLOREN: EINHEITEN FLÜCHTEN

Dieser Schritt wird **nur** von dem Spieler ausgeführt, der bei Schritt 4 die Zielvorgabe **Gebietskontrolle verloren** hat. Platziere deine überlebenden/nicht gefangenenommenen Einheiten vom Gefechtsstableau in 1, dieser Gefechtsregion **angrenzende von dir kontrollierte**, Region (diese darf wie üblich **keine** Gefechtsregion sein).

Ist dies **nicht möglich**, musst du deine Einheiten stattdessen zurück in deine **Reserve** nehmen.

Achtung: Fiehst du dabei in eine Region mit Trogg **Kriegstrupp**- oder **Nest**-Plättchen werden diese **sofort** aufgedeckt und ausgeführt! Platziere den nächsthöheren verfügbaren Gefechtsmarker in dieser Region. Dieses Gefecht wird noch in der **Gefechtsphase** dieser Runde durchgeführt!



Im 2- und 3-Spieler-Spiel: Müssen die Trogg flüchten, entfernt man stattdessen alle ihre Einheiten vom Gefechtsstableau und platziert, wenn möglich, 1 Nest-Plättchen in 1 dieser Gefechtsregion angrenzenden unkontrollierten Region.



7. GEFECHTSMARKER ENTFERNEN

Entfernt den Gefechtsmarker dieser Region. Ab sofort gilt diese Region nicht mehr als Gefechtsregion.

Wiederholt diese Gefechtsschritte für jede Gefechtsregion auf dem Spielplan. Sind alle Gefechte ausgeführt, endet die Gefechtsphase.

V. GEFANGENENPHASE

In der Gefangenenphase erhält zuerst jeder Spieler 1 **Siegpunkt** für **jeden** gegnerischen **Gefangenen**, der vor ihm steht.

Hinweis: Gefangene bleiben so lange vor einem Spieler stehen (und werden gepunktet) bis sie befreit werden.

Dann wird wieder in Initiativereihenfolge gespielt:

Bist du am Zug, darfst du **je 2 Siegpunkte** (★) **abgeben**, um **je 1** deiner Gefangenen zu **befreien**. Befreite Einheiten kommen zurück in deine Reserve. Du musst deine Einheiten aber nicht befreien.

Hinweis: Du musst diese Siegpunkte auch abgeben können. Hast du also nur 1 Siegpunkt, kannst du auch keinen Gefangenen zurückholen.

Im 2- und 3-Spieler-Spiel: Du erhältst auch Siegpunkte für gefangengenommene Trogg! Da keiner sie steuert, werden sie auch nicht befreit. Eine gute Einnahmequelle für Siegpunkte! Haben die Trogg deine Einheiten gefangengenommen, kannst du sie wie üblich befreien – kein Spieler erhält aber Siegpunkte für die Gefangenen bei den Trogg.

Beispiel: 3 Einheiten der Wanderer wurden gefangen genommen. 1 Gefangener bei den Menschen, 2 Gefangene bei den Maschinen. Die Wanderer möchten 2 dieser Einheiten befreien. Sie geben 4 Siegpunkte ab, um den 1 Gefangenen bei den Menschen und 1 der 2 Gefangenen bei den Maschinen zu befreien und zurück in ihre Reserve zu stellen.

VI. WERTUNGSPHASE (WENN AKTIVIERT)

Diese Phase wird **nur** gespielt, wenn ein Plättchen auf dem „Wertung aktiviert?“-Feld auf dem Spielplan liegt, und damit die Wertungsphase aktiviert wurde.

War dies die letzte Runde dieser Partie überspringt ihr die Wertungsphase und führt stattdessen die **Endwertung** durch (siehe *Spielende*).

Geht sonst wie folgt vor:

Der Spieler, dessen **Plättchen** auf dem „Wertung aktiviert?“-Feld auf dem Spielplan liegt, erhält 1 **Siegpunkt** (★) für jede Region, die er **kontrolliert** (sein HQ zählt mit).

Dann erhält **jeder Spieler** (auch der, der die Wertung aktiviert hat), **Siegpunkte** (★) in Höhe des **Kristallwertes** jeder Region, die er **kontrolliert**.

Dann **endet** die Runde und **eine neue Runde** beginnt mit der **Ereignisphase**.

Hinweis: Wer mehr als 49 Siegpunkte macht, nimmt sich seinen 50+ Siegpunkte-Anzeiger, um dies zu markieren.

Beispiel: In dieser Runde haben die Wanderer die Wertung aktiviert. Sie kontrollieren aktuell 3 Regionen und ihr HQ. Dafür erhalten sie in dieser aktivierten Wertungsphase 4 (★). Dann erhalten alle Spieler (★) in Höhe des Kristallwertes ihrer kontrollierten Regionen. In ihren 3 Regionen sind die Kristallwerte 2, 4 und 1. Dafür erhalten sie also 7 (★). Die Maschinen kontrollieren 4 Regionen mit je 1 Kristall darin und 1 Region mit 2 Kristallen. Dafür erhalten sie also 6 (★).

SPIELEND

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der das Ereignis Endwertung aktivieren ausgeführt wurde.

Hinweis: In der letzten Runde wird also immer eine Wertung durchgeführt, die kein Spieler aktivieren muss oder kann.

Statt einer normalen Wertungsphase führt ihr eine **Endwertung** durch.

In der **Endwertung** erhält **jeder Spieler Siegpunkte** (★) in Höhe der **Kristallwerte** jeder Region, die er am Ende des Spiels **kontrolliert** (wie in einer normalen Wertung).

Der Spieler mit den **meisten Siegpunkten** (★) ist der **Gewinner**! Gibt es einen **Gleichstand**, gewinnt der Spieler, der jetzt noch die meisten **Gefangenen** vor sich stehen hat. Gibt es dann erneut einen Gleichstand, gewinnt der Spieler, der in der Initiativreihenfolge am weitesten hinten steht!

Hinweis: In einem Spiel für Anfänger geht eine Partie immer über 5 Runden. Fortgeschrittene und Experten verkürzen jedoch das Spiel, wenn sie ausreichend Siegpunkte machen, um ein Ereignisplättchen zu überschreiten, da sie damit mehr Ereignisse auf einmal ausführen. So kann eine Partie auch gerne mal nur 4 oder sogar nur 3 Runden dauern – alles schon passiert!



WICHTIGE BEGRIFFE

Angrenzend: Regionen sind angrenzend, wenn sie eine Grenze teilen. Aufgrund des „runden“ Planeten sind Regionen im äußeren Ring auch angrenzend, wenn ein beschrifteter Pfeil das anzeigt.

Einheit: Nur die Miniaturen der Armeen zählen als Einheiten. Jegliche Marker und Plättchen sind **keine** Einheiten (und lösen daher auch keine Gefechte oder *Kriegstrupp*- bzw. *Nest*-Plättchen aus).

Hand: Manchmal spricht die Regel oder ein Text von deiner „Hand“. Damit sind die Karten in deiner Hand gemeint, die du ausspielen kannst.

HQ: Das HQ ist eine besondere Region. In der Wertungsphase zählt es zu den eigenen Regionen. Man zählt es auch bei angrenzenden kontrollierte Regionen mit. Man darf dort jedoch keine Bauwerke bauen, Kristalle platzieren und gegnerische Effekte können nicht auf dein HQ zielen.

Kontrolle/kontrollieren: Du hast Kontrolle/kontrollierst eine Region, wenn dort 1 deiner Gebietskontrolle-Marker liegt. Nur dieser Marker bestimmt, ob ein Gebiet kontrolliert oder unkontrolliert ist. Die Gebietskontrolle verlierst du nur in einem Gefecht, wenn du bei der entsprechenden Zielvorgabe verlierst oder wenn gegnerische Einheiten in eine leere, aber von dir kontrollierte, Region ziehen (dann verlierst du sofort die Kontrolle, nicht erst in der Gefechtsphase). Eine Region ohne Gebietskontrolle-Marker ist unkontrolliert.

Kristall: Kristalle gibt es in 3 Wertigkeiten: grün (Wert 1), gelb (Wert 3) und rot (Wert 5). Spricht diese Anleitung oder Spielmaterial von 1 Kristall ist 1 grüner Kristall der Wertigkeit 1 gemeint. Man kann jederzeit Kristalle in höhere Wertigkeiten umtauschen, um zum Beispiel die Übersicht zu erleichtern. Bei diesem Tausch darf man natürlich nicht die Wertigkeit der Region verändern.

Leere Region: Eine Region ist dann leer, wenn dort keine Einheiten stehen. Liegen in einer Region *Kriegstrupp*- bzw. *Nest*-Plättchen, *Bauwerk*-Marker oder auch zum Beispiel *Geschossmarker* der Menschen (aber keine Einheiten), ist diese Region trotzdem leer.

Region: Jedes einzelne Feld auf dem Spielplan das einen Namen hat, ist eine Region. In Effekttexten meint „Region“ nie „Gefechtsregion“, außer die Gefechtsregion wird ausdrücklich genannt.

Reserve: Die Reserve ist der persönliche Vorrat an Miniaturen, also Einheiten, eines Spielers. Von dort kann er mit der Rekrutieren-Aktion (und manchmal auch mit Fähigkeiten und Bauwerk-Effekten) neue Einheiten auf dem Spielplan platzieren. Die *Reserve* ist begrenzt. Hat ein Spieler dort keine Einheiten mehr, kann er momentan auch keine neuen auf den Spielplan bringen. Man kann seine Einheiten auf dem Spielplan nicht freiwillig vernichten, um sie in die *Reserve* zurückzuholen.

Vernichten: Einheiten, die vernichtet werden, erhält der Spieler zurück in seine *Reserve*.

SONDERREGELN: SPIELEN ALS DIE TROGG

Im 4-Spieler-Spiel kann ein Spieler endlich die Kontrolle über diese vermaledeiten Trogg übernehmen. Dabei spielen sie sich wie alle anderen Armeen, mit ein paar Ausnahmen in den einzelnen Phasen. Ignoriert also in einem solchen Spiel alle Regeln dieser Anleitung mit dem Hinweis *Im 2- und 3-Spieler-Spiel*:

Beachtet stattdessen diese Besonderheiten:

III. AKTIONSPHASE

Bewegung: Wenn eine Trogg-Einheit eine Region mit *Trogg Kriegstrupp*-Plättchen betritt, muss sie ihre Bewegung für diese Runde **nicht** dort beenden. Stattdessen werden diese Plättchen sofort beim Betreten der Region aufgedeckt und ausgeführt. So platzierte neue Trogg-Einheiten darf der Trogg-Spieler noch in dieser Bewegungs-Aktion weiterbewegen, wenn er noch Bewegungs-Symbole übrig hat. Außerdem überspringt er Schritt 2 am Ende der Bewegungs-Aktion vollständig (er verliert also auch keine Einheiten, wenn seine Reserve leer ist). Ebenso gilt: Für die Trogg sind Regionen mit einem *Tunnel*-Marker, solange sie diese Regionen kontrollieren oder die Regionen unkontrolliert sind, alle angrenzend zueinander.

IV. GEFECHTSPHASE

Die Trogg fliehen wie die anderen Armeen auch. Fliehen sie dabei in eine Region mit ihren *Kriegstrupp*-Plättchen werden diese auch sofort aufgedeckt und ausgeführt. Natürlich wird dabei kein Gefechtsmarker platziert.

VI. WERTUNGSPHASE (WENN AKTIVIERT)

Wenn in der Wertungsphase Siegpunkte für die Kristallwertigkeit der Regionen vergeben werden, gelten für die Trogg andere Regeln.

Sie erhalten **nicht 1** Siegpunkt für jeden Kristall in ihren kontrollierten Regionen; **stattdessen gilt:**

Die Trogg erhalten $\frac{1}{2}$ **Siegpunkt** für **jeden Kristall** in Regionen, die sie **kontrollieren**. Das **Endergebnis** aller Regionen zusammen wird **aufgerundet**.

Beispiel: Die Trogg kontrollieren 1 Region mit 5 Kristallen und 1 Region mit 4 Kristallen. Diese 9 Kristalle sind je $\frac{1}{2}$ Siegpunkt wert. Das Endergebnis ist also $4 \frac{1}{2}$ Siegpunkte. Aufgerundet erhalten die Trogg also 5 Siegpunkte.

- **Die Goldene Regel:** Effektttexte auf Karten oder Plättchen haben stets Vorrang vor den Regeln der Spielanleitung. Widerspricht ein Effektttext dieser Anleitung, so hat dieser Effektttext Vorrang und ersetzt die Regel der Anleitung.
- Du kannst eine Karte von der Hand für eine Aktion ausspielen, auch wenn du die Symbole darauf nicht nutzen möchtest. Die Symbole verfallen dann einfach.
- Kannst du im 2- und 3-Spieler-Spiel nicht genug Trogg-Einheiten von einem aufgedeckten *Kriegstrupp*- und/oder *Nest*-Plättchen platzieren, platziere so viele wie möglich in einer Reihenfolge deiner Wahl. Nur wenn du gar keine Trogg-Einheit so in einer Region platzieren konntest, vernichtest du dort stattdessen 1 deiner Einheiten.
- Nur gegnerische Einheiten und *Kriegstrupp*- und/oder *Nest*-Plättchen beenden die Bewegung einer deiner Einheiten. Durch eine leere (und ohne *Kriegstrupp*- und/oder *Nest*-Plättchen), aber von einem Gegner kontrollierte, Region darfst du dich bewegen.
- Plättchen und Marker kann man im Gefecht nicht mit einer Taktik beeinflussen oder in der Auswertung vernichten oder gefangen nehmen!
- Gebietskontrolle-Marker sind unbegrenzt. Gehen sie aus, musst du dich temporär mit etwas Anderem behelfen (zum Beispiel den Ersatz-Einheitenbasen).
- Gefechtsmarker sind unbegrenzt. Man kann also auch mehr als 9 Gefechte gleichzeitig auf dem Spielplan haben.
- Landet im Einsteiger-Spiel ein Siegpunktmarker auf einem noch von einem Ereignisplättchen verdeckten Zahlenfeld, legt man den Siegpunktmarker einfach auf das Plättchen, bis das Feld sichtbar wird (oder man derweil mehr Siegpunkte gemacht hat).
- Muss ein Gefechtsmarker noch in der Aktionsphase wieder entfernt werden, bleibt er für die aktuelle Runde aus dem Spiel. Neue Gefechte müssen immer aufsteigend nummeriert sein.

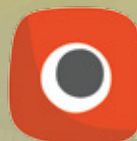
AUTOREN: Grant Rodiek, Michał Oracz,
Michał Walczak

ILLUSTRATIONEN: Thibault Girard (cover art),
Fernando Olmedo, Tomasz Larek, Grzegorz
Bobrowski, Arturas Jelesinas, Yerbol "Eskrey"
Bulentayev, Wadim Kashin, Florent Llamas, Huy
Tran Viet, Dmitry Vishnevsky, Nikos Lefas, Mateusz
Bielski, Fiodor Ananiev, Roman Polyakov, Łukasz
Poduch, Aleksander Tutaj.

GRAFIKDESIGN: Rafał Szyma, Aga Jakimiec
DEUTSCHE AUSGABE

REALISATION: Benjamin Schönheiter

Mit besonderem Dank an: Beth und Peaches, sowie für Hilfe
bei der Anleitung: Alex, Jens, Ronny, Julia, Stephan, Dirk, Jan
Felix Trettow, Jens und Antje.



© 2016 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15,
44-100 Gliwice, Poland
portalgames.de

*Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des
Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger
Genehmigung von Portal Games erlaubt.*



/portalgamesde

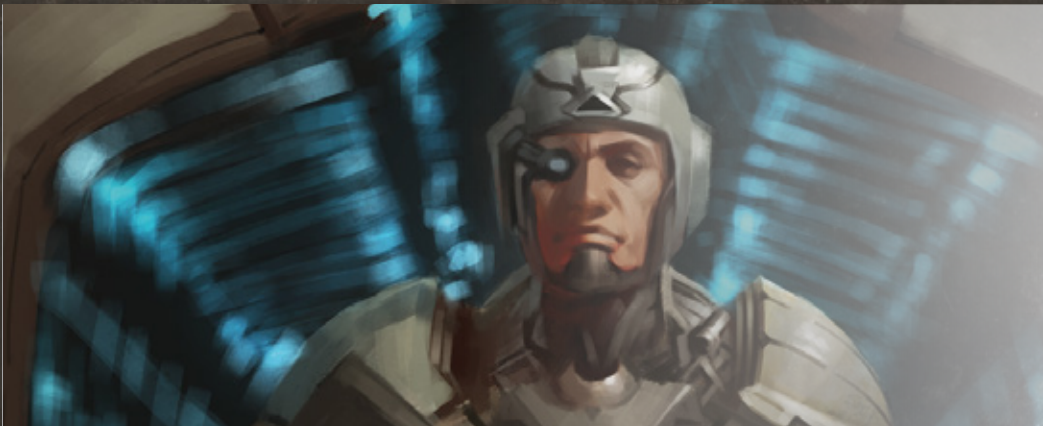
TROGG

Die Trogg sind die einheimische Spezies auf York. Noch ist wenig über sie bekannt. Sie scheinen aber sehr primitiv zu sein und keinerlei fortgeschrittene Technologien zu besitzen. Für diese planetare Offensive ist dies leider kein Trost. Sie kennen den Planeten und jedes Loch in seiner Kruste leider allzu gut. Die Menschen, Wanderer und Maschinen könnten unterschiedlicher nicht sein, aber eines haben sie dann doch gemeinsam: In dem Moment, in dem sie auf dem Planeten ankommen, haben sie einen gemeinsamen Feind - die Trogg!



MENSCHEN

Die Armee der Menschen ist so flexibel und voller Ideen, wie der Planet von dem sie kommen. Ihre Fähigkeiten geben ihnen schnelle Expansionsmöglichkeiten, ohne auch nur einen Finger zu krümmen. Das gilt auch für die Defensive. Ihre Bauwerke vereinfachen es einmal eroberte Gebiete zu halten. Vielleicht ist ein schon ein genetischer Trieb: Ankommen, Beanspruchen und nicht mehr loslassen.



WANDERER

Woher die Wanderer kommen ist nicht genau bekannt. Sie scheinen den Menschen zu ähneln (die ihnen den Codenamen „Nova“ gegeben haben), aber ihre schlangenartige Körperform und das extra Paar Arme lassen diese Ähnlichkeit bei genauerem Hinsehen schnell schwinden. Sie sind hoch technologisiert – scheinen fast mystisch angehaucht zu sein. Aber wie sagte schon Arthur C. Clarke: „Jede hinreichend fortschrittliche Technologie ist von Magie nicht zu unterscheiden.“ Im Gegensatz zu den anderen Fraktionen, die um diesen Planeten ringen, scheinen die Wanderer die Kristalle regelrecht zu verehren ...



MASCHINEN

Langsam, methodisch und unaufhaltsam. Das beschreibt die sich nicht brechende Welle der Maschinen, die über diesen Planeten fegt, sehr gut. Sie nennen sich selbst die „Omega“. Das Ende – ein stimmiger Name. Sie errichten Fabriken, aus denen grauenvolle Drohen strömen. Sie errichten Bollwerke der Verteidigung. Die Maschinen breiten sich langsam aus, aber ohne Unterlass. Was sie auf dem Planeten eigentlich suchen, ist kaum jemandem klar. Vielleicht sind sie auch nur darauf aus zu Vernichten.





Das Universum liegt in deinen Händen!