

# WIRAQOCHA

- **Welche Farben lassen den Palast so erstrahlen?**
- **Eure Majestät, es handelt sich hierbei um seltene Kristalle, die ich auf meiner letzten Expedition in Südamerika entdeckte. Ich nannte sie Somnium und habe Eurer Majestät die Schönsten mitgebracht.**
- **Mein lieber Augustus, Sie überraschen mich immer wieder aufs Neue. Aber wozu brauchen wir diese hübschen Kristalle?**
- **Diese Steine können weitaus mehr als nur hübsch funkeln. Die Weisen, die mich begleiteten, stellten fest, dass Somnium, wenn richtig angewandt, eine unverwechselbare Macht entfaltet. Wird diese Macht gebündelt, verleihen sie Eurer Majestät absolute Herrschaft; wir können eine angsteinflößende Waffe bauen!**
- **Das wäre in der Tat interessant! In diesen schwierigen Zeiten wäre es nur angemessen, unseren Feinden einen Schritt voraus zu sein. Wo findet man diese Kristalle?**
- **In einem verlorenen Tal, von dem ich hier die Karte in den Händen halte. Ich taufte es das Wiraqocha-Tal, benannt nach dem Kaiser, der es vor langer, langer Zeit beherrschte und der, so will es die Legende, dort einen Schatz von unschätzbarem Wert hinterließ.**
- **Wie dem auch sei, es soll keiner anderen Nation als unserem Grossen England gelingen, sich an diesem Somnium zu bereichern! Die grössten und bestausgerüsteten nationalen Unternehmen sollen schnell zu diesem Ort eilen. Diejenigen, die mir dienen ohne mich zu enttäuschen sollen reich beschenkt werden.**

So kam es, dass zu Beginn des 20. Jahrhunderts ganze Flotten an Zeppelinen den Atlantischen Ozean überquerten. An Bord waren Söldner und Wissenschaftler mit ihren Maschinen und Ausrüstungen, die sich alle ihren Weg in das Wiraqocha-Tal bahnten, um die Gunst der Kaiserin Victoria II zu gewinnen.

Ein erbarmungsloser Kampf unter Landsleuten entfachte.

## INHALT

- Spielanleitung.
- 7 Spielfiguren aus Holz in 4 verschiedenen Farben. Kleben Sie die mitgelieferten Aufkleber so auf, dass es in jeder Farbe jeweils 1 Basislager, 2 Entdecker, 2 Bohrer und 2 Zeppeline gibt.
- 3 weiße Spielfiguren aus Holz. Auf diese Spielfiguren kleben Sie die Aufkleber des mechanischen Bohrers (Mechanical Miner), der Entdeckungsmaschine (Androïd Explorer) und des Juggernauts.
- 4 Spielmarken aus Karton, die die 4 Artefakte / Schädel der Kinder Wiraqochas darstellen.
- 3 Spielmarken aus Karton, die sich auf bestimmte Karten beziehen: Kraftfeld (Force Field), fliegende Festung (Flying Fortress), Kreis des Todes (Death Ray).
- 22 sechseckige Gebiete, die dazu dienen, zufallsbedingt das Wiraqocha-Tal zusammensetzen, 1 Sechseck für den Friedhof der Maschinen und 1 zusätzliches Sechseck: die Höhle.
- 11 Würfel.
- 12 Technologie-Karten.
- 25 Somnium-Kristalle.
- 25 Ressourcen-Steine.
- 4 Spielhilfen.

## DARSTELLUNG UND ZIEL

Wiraqocha kann von 2 bis 4 Personen ab 12 Jahren gespielt werden.

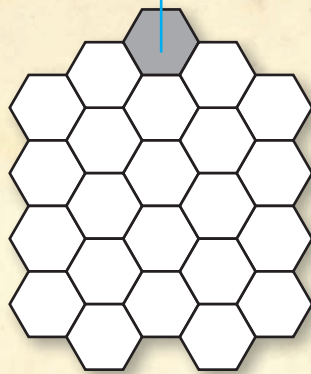
Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Konsortium-Leiters, der von der Kaiserin Victoria II entsandt wurde, um ein bis dahin unbekanntes Tal zu entdecken. Diese unbekanntes Welt ist in 22 verschiedene Gebiete unterteilt, die entweder durch eine Zahl von 1 bis 12 oder durch eine Würfelkombination gekennzeichnet sind (doppelte Zahlen oder Reihenfolgen). Reihum würfelt jeder Spieler eine bestimmte Anzahl Würfel. Diese Würfel geben an, auf welchem Gebiet er seine Spielfigur aufstellen darf; sie dienen ebenfalls dazu bereits eroberte Gebiete zu verteidigen.

Drei verschiedene Wege führen zum Sieg:

- Indem der Schatz der Wiraqocha entdeckt wird. Aufschluss über das Versteck geben die vier Artefakte, die in den Ruinen eingesammelt werden müssen.
- Indem der Spieler der Kaiserin Victoria II eine volle Ladung Somnium-Kristalle zukommen lässt.
- Indem der Spieler durch die Technologie-Karten die Kenntnisse erwirbt, den Leviathan, eine mächtige Kriegswaffe, zu bauen.

## AUFBAU





Der Friedhof  
der Maschinen



1. Mischen Sie die 22 Sechsecke, die das Spielfeld bilden, und reihen Sie diese in zufälliger Reihenfolge in der Mitte des Tisches aneinander, sodass Sie das beschriebene Schema erhalten. Da die Höhle ein zusätzliches Feld ist, raten wir Ihnen es beim ersten Spiel wegfassen zu lassen (siehe *'Die Höhle', Seite 36*).

Für Ihre ersten Spiele raten wir Ihnen, sich an folgende Anordnung zu halten.



2. Jeder Spieler stellt anschließend die 7 Spielfiguren seiner Farbe vor sich auf. Es handelt sich hierbei um seine Reserve.
3. Legen Sie auf jedes sechseckige Feld, das Ruinen darstellt und mit einem Artefakt-Symbol  gekennzeichnet ist, die entsprechende Artefakt-Spielmarke. 
4. Platzieren Sie die Würfel, die Ressourcen-Steine  und die Somnium-Kristalle  so, dass sie für alle Spieler gut erreichbar sind.
5. Platzieren Sie den Stapel mit Technologie-Karten in der Nähe des Spielfeldes und decken Sie die drei ersten auf.


## DIE FELDER UND IHRE BEDEUTUNG

Die sechseckigen Felder, die das Tal darstellen, weisen ein braunes Kästchen auf, während die Felder, die das Gebirge darstellen mit einem grauen Kästchen gekennzeichnet sind.

### Der Dschungel

*Dem der seine Geheimnisse kennt, bietet der Dschungel alles, was man zum Leben, zum Bauen und zum Instandsetzen braucht.*



Zu Beginn einer Runde, in Phase **I** (siehe *"Phase **I**: Vorbereitung", Seite 27*) bekommt der Spieler für jede Spielfigur, die sich auf einem Feld befindet, das den Dschungel darstellt (im Gebirge oder im Tal), 1 bis 2 Ressourcen-Steine .

### Die Ruinen

*Lange unentdeckt verstecken sich in den Ruinen der vier Tempel des Tals Kostbarkeiten, die dem geschulten Auge nicht entgehen. Die begehrtesten sind die vier eingravierten Schädel der Kinder Wiraqochas. Grund ist eine Legende, nach der die vereinten Schädel Aufschluss über das Versteck des Schatzes von Wiraqocha geben.*



## ABLAUF EINE SPIELRUNDE

Der erste Spieler wird zufällig ermittelt.

Eine Spielrunde setzt sich aus folgenden drei Phasen zusammen:

### Phase **I**: Vorbereitung


### Phase **II**: Spielzüge


### Phase **III**: Ende der Spielrunde

Jeder Spieler durchläuft diese drei Phasen, bevor der Spieler, der links von ihm sitzt, an der Reihe ist.

Während des gesamten Spiels sind die Somnium-Kristalle, Ressourcen-Steine und Karten, die ein Spieler besitzt, aufgedeckt und für jeden gut sichtbar.



Der Entdecker kann in den Ruinen im Gebirge und im Tal Artefakte einsammeln  (siehe “Entdecker”, Seite 32).


Besetzt ein Spieler mit einer seiner Spielfiguren zu Beginn einer Spielrunde ein Ruinenfeld, darf er während der Spielrunde einen zusätzlichen, noch nicht benutzten Würfel **gebrauchen** . Besetzt ein Spieler mehrere Ruinen, darf er entweder mehrere zusätzliche Würfel, oder denselben Würfel mehrmals **einsetzen**.



### Die Dörfer

*Die Dörfer des Tals werden von den Nachkommen der Wiraqocha-Zivilisation besiedelt. Die Einwohner sehen sich gezwungen, die britischen*


*Besetzer gut zu behandeln und ihnen alles zur Verfügung zu stellen, was sie für ihr merkantiles Vorhaben benötigen.*

Besetzt ein Spieler mit einer seiner Spielfiguren ein sechseckiges Feld, das ein Dorf darstellt (im Gebirge oder im Tal), erhält er in Phase **I** einen zusätzlichen Würfel.  er erhält so viele zusätzliche Würfel, wie er Spielfiguren auf Dorffeldern stehen hat.

### Somnium-Adern

*An einigen begehrten Orten des Tals ist Somnium in solchen Mengen vorhanden, dass es sprichwörtlich aus dem Boden nur so heraussprudelt.*



Besetzt ein Spieler eine Somnium-Ader mit einem Bohrer  (im Gebirge oder im Tal), erhält er zwei Förderungs-Punkte in Phase **III** (siehe “Das Einsammeln von Somnium-Kristallen”, Seite 30).

### Der Friedhof der Maschinen

*Aus dieser Anhäufung an Alteisen hört man knarrende Klagelaute und riecht das Öl, das aus den Maschinen tropft. Man könnte fast glauben, dass diese Maschinenteile auf einen unerschrockenen Mechaniker warten, der sie wieder herstellt.*






Der Friedhof der Maschinen ist ein Feld, auf den keine Spielfigur bewegt werden darf. Er dient lediglich dazu, die Spielfiguren aufzunehmen, die während des Spiels zerstört wurden.

**Bemerkung:** einmal pro Spielrunde, in Phase **II**, kann ein Spieler eine Spielfigur vom Friedhof der Maschinen zurückkaufen (siehe “Eine Spielfigur vom Friedhof der Maschinen kaufen”, Seite 30).

## Phase **I**: Vorbereitung

Die Reihenfolge, in der die folgenden vier Etappen durchlaufen werden, ist egal:

- Ein Spieler nimmt sich so viele Ressourcen-Steine  wie Ressourcen-Symbole  auf Gebieten, die er besitzt, abgebildet sind.
- Die Anzahl Würfel, die der Spieler benutzen darf, wird berechnet.

Es werden immer mindestens drei Würfel benutzt. Wenn ein Spieler ein oder mehrere Gebiete besitzt, auf dem folgendes Symbol abgebildet ist , darf er einen zusätzlichen Würfel pro Symbol benutzen.

Liegen auf einigen seiner Gebiete Verteidigungswürfel (siehe “Einen Verteidigungswürfel aufstellen”, Seite 29), entscheidet der Spieler, welchen Würfel er lieber auf einem Gebiet liegen lässt und welchen er würfeln möchte. Würfel, die auf Gebieten liegen bleiben, dürfen nicht zu Beginn der Phase **II** gewürfelt werden.

**Bemerkung:** Während der ersten Spielrunde darf jeder Spieler drei Würfel benutzen.

- Eine oder mehrere Zeppelin-Spielfiguren können durch Spielfiguren ersetzt werden, die sich entweder noch in der Reserve oder bereits im Spiel befinden. Die ausgetauschten Zeppeline kehren dann in die Reserve zurück (siehe “Zeppelin”, Seite 31).
- Besitzt ein Spieler die Karte ‘Produktionsspeicher’, erhält er zwei Ressourcen-Steine (siehe “Production Tanks”, Seite 35).
- Ein Spieler kann die Karte ‘Recovery Workshop’ benutzen, wenn sie in seinem Besitz ist (siehe “Recovery Workshop”, Seite 33).

## Phase II: Spielzüge

**Der Spieler würfelt.** Dann können – müssen aber nicht – folgende Züge gespielt werden. Die Reihenfolge ist hierbei egal.

- Ein freies oder besetztes Gebiet erobern.
- Einen oder mehrere Würfel zur Verteidigung einsetzen.
- Die Ressourcen-Steine einsetzen, um das Resultat der gespielten Würfel zu verändern.
- Ein Bauwerk oder eine Erfindung aufbauen (**nur einmal pro Spielrunde**).
- Eine Erfindung, ein Artefakt oder ein Somnium-Kristall von einem Mitspieler stehlen.
- Ein Somnium-Kristall opfern und gegen einen zusätzlichen Würfel eintauschen (**nur einmal pro Spielrunde**).
- Eine Spielfigur vom Friedhof der Maschinen kaufen (**nur einmal pro Spielrunde**).

**Wichtig:** Jeder Würfel kann nur ein einziges Mal während einer Spielrunde benutzt werden.

**Wichtig:** Um einen oder mehrere dieser Spielzüge ausführen zu können, muss der Spieler sein Basislager bereits im Spiel haben oder es ins Spiel einbringen, bevor ein anderer Spielzug gemacht werden kann. Wenn dies nicht möglich ist, ist die Spielrunde beendet (siehe *„Basislager“*, Seite 31).

### ■ Ein Gebiet erobern

Um eines der Gebiete zu erobern, das eine Zahl von 1 bis 12 aufweist, müssen die Augen der Würfel zusammengerechnet **genau** den Wert der Zahl ergeben. Die Gebiete, die von 1 bis 6 nummeriert sind, können also mit einem oder mehreren Würfeln erobert werden. Um die Gebiete zu erobern, die von 7 bis 12 nummeriert sind, werden automatisch mehrere Würfel benötigt.

Um ein Gebiet zu erobern, auf dem zwei gleiche Würfel oder eine Reihenfolge abgebildet ist, muss der Spieler genau diese Kombination mit der angegebenen Anzahl Würfeln erreichen.

**Beispiel:**  $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$  darf nicht durch eine  $\begin{smallmatrix} \square \\ \square \end{smallmatrix}$  und eine  $\begin{smallmatrix} \square + \square \end{smallmatrix}$  gewürfelt werden.

Mit einer oder mehreren Spielfiguren kann der Spieler in einer Spielrunde so viele Gebiete erobern, wie er möchte; er muss nur genügend Würfel haben.

Wenn ein Spieler von einem freien oder bereits eroberten Gebiet Besitz ergreift, das an ein **Gebiet grenzt, das er bereits besitzt**, kann er entweder eine Spielfigur aus seiner Reserve aufstellen oder eine Spielfigur benutzen, die sich bereits im Spiel befindet.

Wenn ein Spieler von einem freien oder bereits eroberten Gebiet Besitz ergreift, das **nicht** an ein **Gebiet grenzt, das er bereits besitzt**, muss er eine Spielfigur benutzen, die sich bereits im Spiel befindet. **Er darf keine Spielfigur aus seiner Reserve aufstellen.**

**Achtung:** Nur Zeppeline dürfen sich auf den Feldern bewegen oder ins Spiel gelangen, die das Gebirge darstellen (siehe *„Zeppelin“*, Seite 31).

**Beispiel:** Der Spieler mit den roten Spielfiguren durfte 4 Würfel benutzen und hat die Zahlen  $\begin{smallmatrix} \square & \square & \square & \square \end{smallmatrix}$  gewürfelt. Er entscheidet sich in der nächsten Runde einen zusätzlichen Würfel zu benutzen. Er kann seinen Zeppelin nicht sofort auf ein Gebirgsgebiet  $\begin{smallmatrix} \square & \square & \square \end{smallmatrix}$  platzieren, da er noch kein angrenzendes Gebiet mit einer seiner Spielfiguren besetzt. Er kann allerdings den Zeppelin auf das Gebiet **5** aufstellen, da dieses Gebiet an ein Gebiet angrenzt **11** dass er bereits mit einem Entdecker besetzt. Sofort danach kann er die übrigen drei Würfel ( $\begin{smallmatrix} \square & \square & \square \end{smallmatrix}$ ) gebrauchen um mit seinem Zeppelin das Gebirgsgebiet  $\begin{smallmatrix} \square & \square & \square \end{smallmatrix}$  zu besetzen, so wie er es ursprünglich geplant hat.



**Andere Lösung:** er hätte seinen Zeppelin (oder gleich welche Spielfigur aus seiner Reserve) erst auf das Gebiet **6** aufstellen und ihn gleich darauf auf das Gebiet  $\begin{smallmatrix} \square & \square \end{smallmatrix}$  bewegen können. Das Letztere ist zwar weniger gut geschützt als das Gebiet  $\begin{smallmatrix} \square & \square & \square \end{smallmatrix}$ ; der Spieler hätte jedoch den Vorteil gehabt, dass ein Würfel  $\begin{smallmatrix} \square \end{smallmatrix}$  übrig geblieben wäre den er zum Beispiel zur Verteidigung eines Gebietes hätte gebrauchen können.

**Achtung:** Es darf sich immer nur eine Spielfigur pro Gebiet befinden.

### ■ Ein besetztes Gebiet erobern

Wenn ein Gebiet, das ein Spieler erobern möchte, bereits von einer gegnerischen Spielfigur besetzt und dabei nicht von einem Würfel verteidigt wird (siehe *„Aufstellen eines Verteidigungswürfels“*, Seite 29), sind die Bedingungen um dieses Gebiet zu erobern dieselben wie ein freies Gebiet zu erobern: hier reicht es aus, die Bedingungen zu erfüllen, die durch das Feld gegeben sind.

Wenn ein Gebiet, das ein Spieler erobern möchte, bereits von einer gegnerischen Spielfigur besetzt und von einem Würfel verteidigt wird, müssen nicht nur die Bedingungen

erfüllt werden, die durch das Feld gegeben sind, sondern auch der gegnerische Verteidigungswürfel besiegt werden. Hierfür muss mithilfe **eines einzigen weiteren Würfels eine höhere Zahl erreicht werden.**

Es können nicht verschiedene Würfelzahlen addiert werden, um eine Zahl zu erhalten, die höher ist als die des Verteidigungswürfels, den man besiegen möchte.

**Bemerkung:** Ein Gebiet, das durch einen Würfel verteidigt wird, der **eine** aufweist, kann **trotzdem eingenommen werden.** Dank der Ressourcen-Steine kann eine in eine verändert und somit die Verteidigung zerstört werden (siehe *„Gebrauch von Ressourcen-Steinen, die die gewürfelte Zahl verändern“*, Seite 29).

Ergreift ein Spieler Besitz eines Gebiets, das von einem Mitspieler besetzt wurde, kommt die Spielfigur des Mitspielers auf den Friedhof der Maschinen. Sollte diese Spielfigur das Basislager sein, bekommt der Mitspieler die Spielfigur zurück und muss sie in seine Reserve aufnehmen. Wurde ein Verteidigungswürfel besiegt, wird der Verteidigungswürfel aus dem Spiel genommen.

In jedem Fall gilt hier: Wenn ein Spieler fremdes Gebiet angegriffen und besiegt hat, **muss** er eine seiner Spielfiguren auf diesem Gebiet aufstellen. Der Spieler darf nicht die Spielfigur des Mitspielers auf den Friedhof der Maschinen verbannen und das neu gewonnene Gebiet unbesetzt lassen.

**Beispiel:** Der Spieler mit den grünen Spielfiguren durfte 4 Würfel benutzen und hat die Zahlen gewürfelt. Er findet, dass der Spieler mit den roten Spielfiguren sich bereits zu sehr ausgedehnt hat und entscheidet sich diesen Spieler zurückzudrängen. Da er schon einen Entdecker im Spiel hat, kann er diesen auf Gebiete bewegen ohne darauf achten zu müssen ob diese Gebiete an bereits eroberte Gebiete angrenzen (das gilt für all seine Spielfiguren die sich im Spiel befinden). Mit dem Würfel , verbannt er erst den roten Bohrer auf den Friedhof der Maschinen, dann wiederholt er diesen Zug mit dem roten Bohrer der sich auf dem Gebiet **2** befindet. Schließlich greift er das rote Basislager an. Mit dem Würfel erfüllt er die Bedingung das Gebiet zu erobern und mit dem Würfel vernichtet er die natürliche Abwehr des Basislagers. Das Basislager wird nicht auf den Friedhof der Maschinen verbannt



sondern geht an seinen Besitzer zurück. Der Spieler mit den roten Spielfiguren wird sich daraufhin bestimmt eine bessere Verteidigungsstrategie zurechtlegen!

**Wichtig:** Die eigenen Spielfiguren dürfen nicht angegriffen werden!

Das Basislager, wie die anderen Spielfiguren auch, darf auf einem Gebiet errichtet werden, das sich im Besitz eines Mitspielers befindet. Somit kann auch das Basislager bereits ab der ersten Runde auf besiegtem Gebiet errichtet werden, wenn die richtigen Würfel benutzt wurden. In diesem Fall wird die Spielfigur des Mitspielers verbannt.

### ■ Aufstellen eines Verteidigungswürfels

Jeder Spieler darf einen Verteidigungswürfel auf seinem Gebiet aufstellen, um den Mitspielern die Eroberung dieses Gebietes zu erschweren. Der Spieler wählt hierfür einen seiner unbenutzten Würfel und legt ihn auf das Gebiet.

Ein Verteidigungswürfel darf nicht aus der Summe mehrere Würfel bestehen.

In jeder Spielrunde entscheidet jeder Spieler frei darüber, wie viele Verteidigungswürfel er aufstellen möchte.

Sollte eine Spielfigur, die durch einen Verteidigungswürfel geschützt wird, bewegt werden, wird der Verteidigungswürfel aus dem Spiel genommen.

### ■ Gebrauch von Ressourcen-Steinen, die die gewürfelte Zahl verändern

Es können immer 2 Ressourcen-Steine eingetauscht werden, um der gewürfelten Zahl eine Eins hinzuzufügen oder abzuziehen. Dieser Zug darf auch mehrmals auf ein und denselben Würfel angewandt werden (so kann zum Beispiel mit 4 Ressourcen-Steinen das Resultat mit +2 oder -2 verändert werden), oder auf verschiedene Würfel angewandt werden. **Somit kann:**

- ein Würfel von in eine verändert werden, um einen Verteidigungswürfel von zu besiegen.
- die Zahl eines Würfels erhöht werden (bis höchstens), **bevor** dieser Würfel als Verteidigungswürfel eingesetzt wird.
- Die gewürfelte Zahl von einem oder mehreren Würfeln verändern werden (bis höchstens) um die nötigen Bedingungen zu erfüllen von einem Gebiet Besitz zu ergreifen.

**Wichtig:** Für ein Gebiet, das eine Zahl von 7 bis 12 aufweist, sind immer mindestens zwei Würfel nötig!

Die Zahl eines Würfels **darf nicht** mehr verändert werden, **nachdem** er als Verteidigungswürfel aufgestellt wurde.



### ■ Aufbau eines Bauwerkes oder einer Erfindung – Technologie-Karten

Neben dem Spielfeld befindet sich der Stapel mit Technologie-Karten.




**Einmal pro Spielrunde dürfen** die Ressourcen-Steine / Somnium-Kristalle eingesetzt werden, um ein Bauwerk oder eine Erfindung aufzubauen. Der Preis, der für das Bauwerk oder für die Erfindung gezahlt werden muss, ist waagrecht links auf der entsprechenden Karte angegeben.

Wenn der Spieler die angegebenen Ressourcen-Steine / Somnium-Kristalle gezahlt hat, nimmt er die Karte und legt sie gut sichtbar vor sich ab.

Wenn diese Karte in Phase  genutzt werden kann, darf sie noch in derselben Spielrunde eingesetzt werden. Ein Piktogramm am unteren Rand der Karte beschreibt, auf welche Weise diese Karte eingesetzt werden muss. Weitere Erklärungen hierzu befinden sich in den Spielregeln (siehe *“Die Technologie-Karten”, Seite 33*).

Es gibt zwei verschiedene Arten von Karten: Bauwerke und Erfindungen. Im Gegensatz zu den Bauwerken  können Erfindungen  gestohlen werden.

### ■ Eine Erfindung, einen Artefakt oder ein Somnium-Kristall von einem Mitspieler stehlen.

Um einen Mitspieler zu bestehlen, muss erst sein Basislager eingenommen werden. Anstatt das Basislager seines Mitspielers zu zerstören und vom Spielfeld zu verbannen, hat ein Spieler die Möglichkeit, dem Mitspieler eine Erfindung , ein Artefakt  oder ein Somnium-Kristall  zu stehlen.

**Wichtig:** Karten von Bauwerken  können nicht gestohlen werden!


**Einmal pro Spielrunde** darf ein Spieler seine Mitspieler ein- oder mehrmals bestehlen, solange er die dafür benötigten Zahlen würfelt.

Eine frisch gestohlene Erfindung darf sofort eingesetzt werden, es sei denn, die Karte verbietet dies.


**Sonderfall:** bei einer solchen Plünderung muss zwar keine Spielfigur auf das Gebiet gestellt werden das geplündert wird, allerdings muss der Spieler eine Spielfigur besitzen, die ihn zum Plündern berechtigt. Wenn das zu plündernde Basislager sich zum Beispiel im Gebirge befindet, muss der Plünderer einen Zeppelin besitzen (siehe *“Zeppelin”, Seite 31*) der zumindest rein theoretisch das Gebiet im Gebirge besetzen könnte...

- Grenzt das Gebiet im Gebirge an ein Gebiet, das sich bereits im Besitz des Spielers befindet, muss er einen Zeppelin entweder auf dem Spielfeld oder in der Reserve aufweisen können.
- Grenzt das Gebiet im Gebirge an ein Gebiet, das sich nicht im Besitz des Spielers befindet, muss er einen Zeppelin auf dem Spielfeld aufweisen können. Da in diesem Fall das Stehlen und nicht der Angriff im Mittelpunkt stehen, wird der Zeppelin nicht versetzt.

### ■ Ein Somnium-Kristall gegen einen zusätzlichen Würfel eintauschen

**Einmal pro Spielrunde**, in Phase , darf ein Somnium-Kristall gegen einen zusätzlichen Würfel eingetauscht werden.


### ■ Eine Spielfigur vom Friedhof der Maschinen kaufen

**Einmal pro Spielrunde**, in Phase , darf eine Spielfigur vom Friedhof der Maschinen gegen 3 Ressourcen-Steine eingetauscht werden. Die Spielfigur wird in die Reserve aufgenommen und kann, insofern es die Würfel erlauben, sofort ins Spiel aufgenommen werden.

### Phase : Ende der Spielrunde

#### ■ Somnium-Kristalle einsammeln

Somnium-Kristalle sind im Überfluss in jedem sechseckigen Feld enthalten. Daher bringt jeder Bohrer, der ein Feld besetzt, einen Punkt für die Förderung ein.

Es gibt allerdings auch Somnium-Adern . Ein Bohrer, der auf solch einer Ader steht, bringt gleich 2 Punkte für die Förderung ein.

Während des Einsammelns bringen 2 bei der Förderung gewonnene Punkte ein Somnium-Kristall ein. 4 Punkte ergeben somit 2 Somnium-Kristalle und 6 Punkte 3 Somnium-Kristalle. Die gewonnenen Somnium-Kristalle werden in die Reserve des Spielers aufgenommen.


Die nicht genutzten Punkte können nicht auf die nächste Runde übertragen werden.

**Beispiel:** Besetzt ein Spieler zwei Dschungelfelder mit zwei Bohrern, erhält er insgesamt 2 Punkte für die Förderung, die er gegen ein Somnium-Kristall eintauscht. Besetzt der Spieler zwei Somnium-Adern mit zwei Bohrern erhält er insgesamt 4 Punkte für die Förderung, die er gegen zwei Somnium-Kristalle eintauscht. Besetzt er eine Somnium-Ader mit einem Bohrer und ein anderes Feld mit einem zweiten Bohrer, erhält er insgesamt 3 Punkte, die er gegen ein einziges Somnium-Kristall eintauscht.

**Wichtig:** Sollte das Basislager verbannt worden sein und der Spieler es nicht ins Spiel einbringen können, können keine Somnium-Kristalle eingesammelt werden (siehe *“Basislager”, Seite 31*)!

**Zur Erinnerung:** die Somnium-Kristalle  werden am Ende einer Spielrunde eingesammelt, die Ressourcen-Steine  hingegen am Anfang.

#### ■ Begrenzte Lagerung der Ressourcen-Steine

**Es dürfen nur 3 Ressourcen-Steine  zwischen zwei Spielrunden gelagert werden.** Besitzt ein Spieler mehr Ressourcen-Steine, legt er sie zu den anderen zurück.

#### ■ Auffüllen der Technologie-Karten

Zum Schluss wird die Anzahl Technologie-Karte vom Stapel neu aufgedeckt, sodass erneut 3 Karten für den nächsten Spieler bereitliegen. Sollten sich nicht mehr genug Karten im Stapel befinden, begnügt sich der nächste Spieler mit den aufgedeckten Karten, die übrig bleiben.

# DIE SPIELFIGUREN

**Wichtig:** Alle Spielfiguren dürfen sich auf alle Felder des Spielfeldes bewegen. Um in das Gebirge zu gelangen, benötigt der Spieler allerdings einen Zeppelin.

## Basislager <sup>x1</sup>



*Im Basislager werden die Entdeckungen der verschiedenen Erkundungstrupps gehütet. Als Sicherheitsmaßnahme wurde das Basislager mit Fahrzeugen ausgestattet, die es einerseits beschützen und andererseits seine Mobilität garantieren sollen.*

Das Basislager ist die erste Spielfigur, die ein Spieler in das Spiel einbringen muss. Es ist auch die einzige, die nach ihrer Zerstörung wieder ersetzt werden muss.

### ■ Das Basislager aufstellen

Das Basislager kann, wie jede andere Spielfigur, aufgestellt und bewegt werden, sowie freie oder besetzte Gebiete erobern.

Wird das Basislager erneut aus der Reserve ins Spiel eingebracht, darf es immer nur auf Feldern platziert werden, die an Gebiete grenzen, die der Spieler bereits beherrscht. Dasselbe gilt für alle anderen Spielfiguren und die gewürfelte Zahl ist ausschlaggebend. **Mit Ausnahme der ersten Spielrunde**, bei der das Basislager auf dem Feld aufgestellt wird, das gewürfelt wurde.

**Ausnahme:** Sollte ein Spieler keine Spielfigur mehr im Spiel haben, darf das Basislager auf dem Feld aufgestellt werden, das die gewürfelte Zahl zulässt.

Es dürfen auch Zeppeline eingetauscht werden, um das Basislager ins Spiel einzubringen.

### ■ Das Basislager verteidigen

Jedes Basislager ist durch eine natürliche Abwehr geschützt, die der Zahl entspricht; so als läge ein Verteidigungswürfel der Zahl auf dem Gebiet, auf dem es sich befindet.

Die Möglichkeit besteht, einen zusätzlichen Verteidigungswürfel auf das Gebiet des Basislagers zu legen. Allerdings ist nur die höchste Zahl ausschlaggebend, also nur eine kann die Verteidigung des Basislagers noch verbessern.

### ■ Ein Basislager erobern

Wird ein Basislager angegriffen, kann es entweder zerstört oder geplündert werden.

### ■ Plünderung eines Basislagers

Der Angreifer kann dem Besitzer des Basislagers **ein einziges** der folgenden Elemente nach Wahl stehlen:

- Somnium-Kristall,
- Erfindungskarte,
- Artefakt.

### ■ Zerstörung eines Basislagers

Wurde ein Basislager zerstört, fällt es zurück an seinen Besitzer, der es in seine Reserve aufnimmt und es in Phase wieder ins Spiel einbringt, bevor er einen anderen Spielzug ausführt. Kann er es nicht einbringen, weil die Würfel es nicht zulassen, endet seine Spielrunde hier: Er darf keinen weiteren Eroberungszug tätigen, keinen Verteidigungswürfel aufstellen, keine Technologie-Karte kaufen und kein Somnium-Kristall einsammeln.

Seine Mitspieler können dem Spieler zur Hilfe kommen, indem sie ihm eine Möglichkeit zeigen, die der Spieler vielleicht nicht gesehen hat. Der Spieler nutzt diese oder eine andere Lösung, die die Regeln zulassen, auch wenn er dafür Ressourcen-Steine eintauschen oder den Wert der Würfel verändern muss.

**Bemerkung:** Auch wenn ein Spieler sein Basislager nicht im Spiel hat, erhält er zu Beginn der Phase die Ressourcen-Steine die ihm zustehen.

## Zeppelin <sup>x2</sup>

*Nichts ist schlimmer, als zwei Zeppeline, die sich in der Luft angreifen. Nur der Gewinner einer solchen Schlacht bringt die Menschen und das Material, das sich in seinem Laderaum befindet, sicher auf die Erde.*



Die Spielfiguren, die die Zeppeline darstellen, können als Einzige besetzte oder unbesetzte Gebirgsgebiete einnehmen.

Während des Spiels sind die Zeppeline ständig in der Luft. Daher kann gleich welches Gebiet, das von einem Zeppelin beherrscht wird, nur von einem zweiten Zeppelin angegriffen werden. Ein Spieler, dessen beide Zeppeline auf dem Friedhof der Maschinen ruhen, kann kein besetztes oder unbesetztes Gebirgsgebiet erobern oder ein Gebiet angreifen, das bereits von einem gegnerischen Zeppelin besetzt wird.

Zu Beginn der Spielrunde, in Phase , kann ein Spieler die Zeppeline die sich im Spiel befinden durch gleich welche Spielfiguren aus seiner Reserve oder auf dem Spielfeld austauschen. In beiden Fällen wird der Zeppelin in die Reserve aufgenommen. So können Bohrer, Entdecker oder das Basislager in die Gebirgsregion gelangen.

**Bemerkung:** Ein Zeppelin darf nicht durch einen anderen Zeppelin / Juggernaut ausgetauscht werden.

## Entdecker x2



*Jeder Entdeckungstrupp wird durch einen erfahrenen Archäologen geleitet. Diese Anführer bahnen sich einen Weg durch das tückische Tal, immer auf der Suche nach den Reichtümern Wiraqochas.*

Die Entdecker sind die einzigen, die die Artefakte von Wiraqocha einsammeln können, die in den vier Ruinen versteckt liegen.

Kommt ein Entdecker als Erster auf ein Ruinenfeld, auf dem noch die entsprechende Spielmarke eines Artefakts liegt, nimmt der Spieler sie schnell an sich.

**Bemerkung:** Wurde ein Artefakt von einem Entdecker gefunden, haben seine Mitspieler nur noch die Möglichkeit, das Basislager des Spielers anzugreifen um an das Artefakt zu gelangen (siehe *„Das Basislager aufstellen“*, Seite 31). Ein Spieler, der auf ein Feld gelangt, auf dem sich zu Beginn des Spiels noch ein Artefakt befand, kann kein Anrecht auf dieses Artefakt geltend machen.

## Bohrer x2



*Die Maschinerie, die sich durch Stein und Erde bohrt, erlaubt auch die Ausgrabung des begehrten Minerals. Hinter jeder Maschine befindet sich eine ganze Armee von Arbeitern, deren Aufgabe es ist, rasch die häufigen Pannen der Monstermaschine zu beheben und ihren ständigen Durst nach Kohle zu stillen.*

Die Bohrer sind die einzigen Spielfiguren, die das Ausgraben von Somnium-Kristallen erlauben.

Am Ende einer Spielrunde, wenn die Somnium-Kristalle eingesammelt werden, bringen die Bohrer Förderungs-Punkte ein.



## SPIELEND & SIEG

Das Spielende ist erreicht, **sobald** ein Spieler eine der folgenden drei Bedingungen erfüllt...

### Der Schatz von Wiraqocha

*Laut Augustus Copperpot versteckte der legendäre Kaiser Wiraqochas einen Schatz von unschätzbarem Wert an einem geheimen Ort im Tal. Vier Artefakte – die eingravierten Schädel seiner vier Kinder – wurden in vier Tempeln versteckt, die heute nur noch Ruinen sind. Die vier Schädel vereint sollen den Fundort des Schatzes anzeigen.*

Das Spiel auf diese Weise zu gewinnen bedeutet also die vier Artefakte zu vereinen, sei es durch die Entdecker erworben oder von einem Mitspieler gestohlen.

### Somnium für die Kaiserin

*Die Kaiserin versprach das alleinige Konzessionsrecht des gesamten Wiraqocha-Tals dem Konzern zu übertragen, der ihr volle Wagen Somnium-Kristalle liefert.*

Das Spiel auf diese Weise zu gewinnen, bedeutet genügend Somnium-Kristalle anzuhäufen:

- 11 Somnium-Kristalle **bei zwei Spielern**,
- 9 Somnium-Kristalle **bei drei Spielern**,
- 7 Somnium-Kristalle **bei vier Spielern**.

### Bau des Leviathan

*Die im Wiraqocha Tal entdeckten Somnium-Kristalle öffnen der Wissenschaft und indirekt dem Militär Tür und Tor. Die Kaiserin wird den Konzern belohnen, der als Erster den Leviathan bauen kann, eine so angsteinflößende Waffe, dass sie ganz Europa vor Großbritannien in die Knie zwingen könnte. Die Wissenschaftler, die bei jeder Expedition dabei sind, müssen also beweisen, dass sie das nötige Wissen haben, diese Technologie zu entwickeln.*

Das Spiel auf diese Weise zu gewinnen bedeutet, genügend Ressourcen und Somnium aufweisen zu können, indem die **Einkaufspreise** der Technologie-Karten, die ein Spieler besitzt, zusammengerechnet werden:

- mindestens 21 Ressourcen und 2 Somnium **bei zwei Spielern**,
- mindestens 18 Ressourcen und 2 Somnium **bei drei Spielern**,
- mindestens 15 Ressourcen und 1 Somnium **bei vier Spielern**.

Bei diesem Sieg werden die Somnium-Kristalle und die Ressourcen-Steine an und für sich nicht gezählt, wohl aber der **Einkaufspreis** jeder gewonnenen Karte.



## DIE TECHNOLOGIE-KARTEN

Für einige Karten werden spezielle Spielfiguren (weiße und schwarze Figuren) oder Spielmarken benötigt. Wird eine solche Karte aufgedeckt, stellen Sie die entsprechende Spielfigur oder die Spielmarke der Einfachheit halber auf die Karte.

### Die Bauwerke

**Zur Erinnerung:** Bauwerke können nicht gestohlen werden.

#### **Android factory** Androïden Fabrik

Einmal pro Spielrunde, in Phase **I**, können durch die Androïden-Fabrik 3 Ressourcen-Steine gegen einen zusätzlichen Würfel eingetauscht werden.









#### **Flying fortress** Fliegende Festung

Der Spieler kann die Spielmarke der fliegenden Festung entweder in der Aufbauphase oder in jeder weiteren Runde in das Spiel einbringen. Befindet sich die Spielmarke im Spiel, kann der Spieler sie einmal pro Spielrunde, in Phase **II**, frei auf ein anderes Spielfeld bewegen, das er beherrscht.



Die fliegende Festung verdoppelt einen Verteidigungswürfel, der sich auf demselben Feld befindet: Sie nimmt den Wert eines identischen Würfels an. Um dieses Gebiet zu erobern, muss ein Mitspieler nicht nur Würfel einsetzen, um die vorgegebene Zahl oder Zahlenkombination des Gebietes zu erreichen, sondern auch zwei zusätzliche Würfel mit einem höheren Wert als der, der durch den Verteidigungswürfel vorgegeben wird. Diese zwei Würfel müssen allerdings nicht identisch sein.

**Beispiel:** Ein Gebiet, das durch einen Verteidigungswürfel von  geschützt wird, wird durch den Einsatz der fliegenden Festung von  und  geschützt. Jeder Mitspieler, der dieses Gebiet angreift, muss nicht nur die Bedingung erfüllen, die das Feld vorgibt, sondern auch die beiden Würfel der Verteidigung schlagen, indem jeder seiner beiden Würfel einen Wert von ,  oder  erreicht.

Wird ein Gebiet erobert, auf dem sich die fliegende Festung befindet, dann wandert die fliegende Festung auf den Friedhof der Maschinen. Der Spieler, dem die Spielmarke gehört, erhält diese zurück und kann sie in einer seiner nächsten Spielrunden erneut einsetzen.

#### **Force Field** Kraftfeld

Baut ein Spieler ein Kraftfeld auf einem Gebiet auf, dann muss die entsprechende Spielmarke **sofort** auf dieses Gebiet gelegt werden. Dieses Gebiet kann nicht von einem Mitspieler erobert werden.



Entscheidet ein Spieler das Feld, auf dem sich das Kraftfeld befindet, zu verlassen, indem er seine Spielfigur bewegt, wird die Spielmarke des Kraftfeldes endgültig aus dem Spiel entfernt. Das Gebiet ist daraufhin nicht mehr geschützt und darf erneut erobert werden. Der Spieler behält allerdings die dazu gehörende Technologie-Karte, da ihr Einkaufspreis in Ressourcen und Somnium für den Bau des Leviathan zählt.

#### **Recovery Workshop** Reparaturwerkstatt

Zu Beginn einer jeden Spielrunde, in Phase **I**, kann der Spieler frei eine seiner Spielfiguren vom Friedhof der Maschinen zurückgewinnen und sie in seine Reserve aufnehmen. Diese Karte kann daher erst in der Runde eingelöst werden, die ihrem Aufbau folgt.



Dieser Spielzug kann durchgeführt werden, noch bevor der Spieler abwägt, seine Zeppeline durch andere Spielfiguren zu ersetzen. Die wiedererworbene Spielfigur kann daher noch in derselben Spielrunde den Platz eines Zeppelins einnehmen.

**Bemerkung:** Wird während einer Spielrunde eine Spielfigur durch die Reparaturwerkstatt zurückgewonnen, darf auch weiterhin in Phase **II** eine Spielfigur vom Friedhof der Maschinen gegen drei Ressourcen-Steine eingetauscht werden.

### Die Erfindungskarten

**Zur Erinnerung:** Wird ein Basislager erobert, dürfen die Erfindungskarten gestohlen werden.

#### **Android Explorer** Entdeckungsmaschine

Für den Aufbau der Entdeckungsmaschine wird die entsprechende Spielfigur in die Reserve aufgenommen. Die Spielfigur der Entdeckungsmaschine wird wie ein zusätzlicher Entdecker gehandhabt: die gleichen Einschränkungen gelten im Hinblick darauf, diese Figur auf das Spielfeld aufzustellen, Artefakte in den



Ruinen einzusammeln und nach einem Angriff auf den Friedhof der Maschinen verbannt zu werden.

Wird die Karte der Entdeckungsmaschine von einem Mitspieler gestohlen, gewinnt er die Kontrolle über die dazugehörige Spielfigur.

- Befindet sich die Figur noch in der Reserve, wird sie in die Reserve des Mitspielers aufgenommen.
- Besetzt die Entdeckungsmaschine ein Gebiet, verliert der Spieler die Kontrolle über dieses Gebiet. Wurde es von einem Verteidigungswürfel geschützt, wird der Verteidigungswürfel aus dem Spiel genommen.
- Hat die Entdeckungsmaschine bereits einen oder mehrere Artefakte eingesammelt, gewinnt der neue Besitzer nicht die Kontrolle über diese Artefakte.
- Wurde die Entdeckungsmaschine bereits aus dem Spiel genommen, nachdem der Kreis des Todes zum Einsatz kam, kann sie auch nach einem Diebstahl nicht mehr ins Spiel aufgenommen werden.
- Befindet sich die Entdeckungsmaschine auf dem Friedhof der Maschinen, bleibt sie dort und 3 Ressourcen-Steine können eingetauscht werden, um sie erneut in die Reserve aufzunehmen.

### ■ Battle Exoskeleton Kampf-Exoskelett

Durch das Kampf-Exoskelett darf einmal pro Spielrunde, in Phase II, ein noch unbenutzter Würfel in eine [?] verändert werden. Ein Würfel, der bereits als Verteidigungswürfel eingesetzt wurde, darf nicht in eine [?] verändert werden.



### ■ Death Ray Kreis des Todes

**Wichtig:** Diese Karte kann nur ein einziges Mal pro Spiel eingesetzt werden!

Der Kreis des Todes kann zu egal welchem Zeitpunkt eingesetzt werden – in der Aufbauphase oder in einer späteren Runde. Die Auswirkung dieser Karte beziehen sich auf eine Spielfigur nach Wahl. Es werden keine Würfel benötigt, um diese Karte auszuspielen.

Der Kreis des Todes zerstört alle Spielfiguren / oder Spielmarken, die sich auf dem Gebiet befinden, auf dem er eingesetzt wird. Die zerstörten Figuren werden nicht auf den Friedhof der Maschinen verbannt, sondern aus dem Spiel genommen, mit Ausnahme des Basislagers, das in die Reserve seines Besitzers zurückkehrt.

Befindet sich die Spielmarke des Kraftfeldes oder der fliegenden Festung auf dem Gebiet, werden sie aus

dem Spiel genommen. Allerdings dürfen die dazu gehörenden Technologie-Karten behalten werden, da ihr Einkaufspreis in Ressourcen und Somnium für den Bau des Leviathan angerechnet wird. War das zerstörte Gebiet eine Ruine und wurde das Artefakt noch nicht von einem Entdecker eingesammelt, wird die Spielmarke aus dem Spiel genommen. Damit wird das Einsammeln der vier eingravierten Schädel unmöglich und der Wiraqocha Schatz ist auf immer verloren. Einer der drei Wege, die zum Sieg führen, ist somit nicht mehr möglich.

Die Spielfigur der Zerstörung wird anschließend auf das Gebiet gesetzt, das durch den Kreis des Todes zerstört wurde: Dieses Gebiet kann bis zum Ende des Spiels nicht mehr besetzt werden.

Wird die Karte des Kreises des Todes von einem Mitspieler gestohlen, nachdem sie zum Einsatz gekommen ist, kann sie kein weiteres Mal benutzt werden. Allerdings zählen die Ressourcen und das Somnium für den Bau des Leviathan.

Der Kreis des Todes kann natürlich auch ein freies Gebiet zerstören, auf dem sich keine Spielfiguren / Spielmarken befinden, um zu verhindern, dass es besetzt wird.

### ■ Der Juggernaut

Für den Bau des Juggernauts wird die entsprechende Spielfigur in die Reserve aufgenommen. Die Spielfigur des Juggernauts wird wie eine zusätzliche Zeppelin-Figur gehandhabt: Die gleichen Einschränkungen gelten im Hinblick darauf, diese Figur auf das Spielfeld aufzustellen, Gebirgsgebiete und Gebiete, die von anderen Zeppelinen beherrscht werden zu erobern, sowie durch eine andere Spielfigur zu Beginn der Spielrunde ausgetauscht zu werden. Er kann ebenfalls nach einem Angriff auf den Friedhof der Maschinen verbannt werden. Wird die Karte des Juggernauts von einem Mitspieler gestohlen, gewinnt er die Kontrolle über die dazugehörige Spielfigur.

- Befindet die Figur sich noch in der Reserve, wird sie in die Reserve des Mitspielers aufgenommen.
- Besetzt der Juggernaut ein Gebiet, verliert der Spieler die Kontrolle über dieses Gebiet. Wurde es von einem Verteidigungswürfel geschützt, wird der Verteidigungswürfel aus dem Spiel genommen.
- Wurde der Juggernaut bereits aus dem Spiel genommen, nachdem der Kreis des Todes zum Einsatz kam, kann er auch nach einem Diebstahl nicht mehr in Spiel aufgenommen werden.
- Befindet sich der Juggernaut auf dem Friedhof der Maschinen, bleibt er dort und 3 Ressourcen-Steine können eingetauscht werden, um ihn erneut in die Reserve aufzunehmen.



## ■ Mechanical Miner Mechanischer Bohrer

Für den Bau des mechanischen Bohrers wird die entsprechende Spielfigur in die Reserve aufgenommen. Die Spielfigur des mechanischen Bohrers wird wie eine zusätzlicher Bohrer-Figur gehandhabt: Die gleichen Einschränkungen gelten im Hinblick darauf, diese Figur auf das Spielfeld aufzustellen; sie kann Somnium in Phase III fördern und nach einem Angriff auf den Friedhof der Maschinen verbannt werden. Wird die Karte des mechanischen Bohrers von einem Mitspieler gestohlen, gewinnt er die Kontrolle über die dazugehörige Spielfigur.



- Befindet sich die Figur noch in der Reserve, wird sie in die Reserve des Mitspielers aufgenommen.
- Besetzt der mechanische Bohrer ein Gebiet, verliert der Spieler die Kontrolle über dieses Gebiet. Wurde es von einem Verteidigungswürfel geschützt, wird der Verteidigungswürfel aus dem Spiel genommen.
- Wurde der mechanische Bohrer bereits aus dem Spiel genommen, nachdem der Kreis des Todes zum Einsatz kam, kann er auch nach einem Diebstahl nicht mehr ins Spiel aufgenommen werden.
- Befindet sich der mechanische Bohrer auf dem Friedhof der Maschinen, bleibt er dort und 3 Ressourcen-Steine können eingetauscht werden, um sie erneut in die Reserve aufzunehmen.

## ■ Production Tanks Produktionsspeicher

Durch die Produktionsspeicher erhält der Spieler 2 zusätzliche Ressourcen-Steine zu Beginn seiner Spielrunde, in Phase I. Werden die Speicher gebaut oder von einem Mitspieler gestohlen, dürfen die Ressourcen-Steine erst zu Beginn der nächsten Spielrunde eingesammelt werden.



## ■ Psychic Probe Psychische Sonde

Einmal pro Spielrunde, in Phase II, kann ein Verteidigungswürfel eines Mitspielers dank der Psychischen Sonde in eine □ umgewandelt werden. Dieser Verteidigungswürfel kann auch dann in eine □ umgewandelt werden, wenn das Gebiet, das er beschützt, nicht erobert wird. Der Verteidigungswürfel behält den Wert □ bis zur nächsten Spielrunde des Mitspielers, dem der Verteidigungswürfel gehört. Dieser kann dann entscheiden ihn erneut einzusetzen.



Die psychische Sonde verändert ebenfalls die natürliche Verteidigung eines Basislagers von einer ☼ in eine □. Sobald jedoch der nächste Spieler an der Reihe ist, bekommt das Basislager einen Verteidigungswert von ☼ automatisch zurück.

Verändert eine psychische Sonde den Verteidigungswürfel der fliegenden Festung in eine □, wird das Gebiet durch □ und □ verteidigt.

## ■ Transport Tunneller Tunnelbohrer

Einmal pro Spielrunde, in Phase II, kann der Tunnelbohrer, der sich unter der Erde fortbewegt, ein gegnerisches Basislager angreifen und es seines Verteidigungsschutzes berauben. Das Feld, auf dem sich das Basislager befindet, spielt hier keine Rolle. Die natürliche Verteidigung von ☼, ein Verteidigungswürfel sowie die Auswirkungen der fliegenden Festung oder des Kraftfeldes werden somit zunichte gemacht. Der Tunnelbohrer zerstört das Basislager nicht, er ermöglicht **lediglich**, ein Artefakt, eine Erfindung oder ein Somnium-Kristall zu stehlen.



Die Zahl oder Zahlenkombination des Gebietes, auf dem sich das Basislager eines Mitspielers befindet, muss vorher gewürfelt werden.

## IMPRESSUM

Redaktion: **Henri Kermarrec** • Illustration: **Yuio** (<http://chairafauteuil.over-blog.com>)

Infografik: **Henri Kermarrec** ([www.hod-factory.net](http://www.hod-factory.net)) • Reinzeichnung: **Marie Ooms** ([www.megalopole.com](http://www.megalopole.com))

Verlag: **Sit Down!** rue Félicien Terwagne 33, 5020 Vedrin, Belgien, [sitdown@megalopole.com](mailto:sitdown@megalopole.com), [www.sitdown.be](http://www.sitdown.be)

Übersetzungen: **Claudia Thissen** (Deutsch) & **Pascal Cadot** (Englisch) • © **Sit Down!** 2011. • Alle Rechte vorbehalten.

Jede Vervielfältigung als Ganzes oder in Teilen ist ohne die schriftliche Erlaubnis von Sit Down! / Megalopole sprl strengstens untersagt. Dieses Spiel ist ausschließlich für privaten Gebrauch bestimmt. Hergestellt in Deutschland.

## DANKSAGUNGEN

**Sit Down!** dankt Thomas Provoost, Sébastien Dujardin, Anne-Cécile & Cédric Lefebvre für die wertvollen Ratschläge; Stéphane Astier; Yuio für die zahlreichen geopferten Stunden; Pascal Cadot für die Übersetzung in die Sprache Shakespeares; Marie-Christine Buchet, Nicolas Ooms & das ganze Team von Plato für ihre treffenden Bemerkungen und Aussagen; allen Spielern, die so zahlreich auf die Messen gekommen sind und das Spiel mit viel Enthusiasmus getestet haben.

## TIPPS

### Sieg durch das Einsammeln von Artefakte

Auf den ersten Blick scheint dies die "einfachste" Art zu sein, das Spiel zu gewinnen. Es ist aber auch die riskanteste Variante: Artefakte können nicht nur gestohlen werden, sondern durch den Kreis des Todes unwiderruflich zerstört werden. Geht einer der vier Artefakte verloren, kann das Spiel nicht mehr auf diese Weise gewonnen werden und Sie müssten sich während des Spiels für eine der beiden anderen Lösungen entscheiden.

### Die Verteidigung seiner Gegner im Auge behalten

Konzentrieren Sie sich nicht nur auf eine der drei Möglichkeiten das Spiel zu gewinnen; verlieren Sie auch ihre Gegner nicht aus den Augen! Indem ihre Gegner bestimmte Kartenkombinationen erwerben, könnten sie Basislager errichten, die nicht mehr eingenommen werden können. Ein Mitspieler, der zum Beispiel sein Basislager mit einem Kraftfeld schützt und der zudem eine Tunnelmaschine aufbaut und vom Kreis des Todes Gebrauch macht, kann fast nicht mehr verjagt oder bestohlen werden und ein Sieg wird damit greifbar nahe.

### Vorsicht vor zu schneller Expansion

Wiraqocha ist ein Spiel, bei dem es sich eher darum geht, sich besser zu schützen als sich schnell auf Gebiete auszubreiten, die zwar einfach zu erobern sind, von denen Sie aber auch einfach verjagt werden können. Vergessen Sie nicht, dass jede Spielfigur (mit Ausnahme des Basislagers) die zerstört wurde, auf den Friedhof der Maschinen verbannt wird und dass Sie 3 Ressourcen-Steine eintauschen müssen, um die Spielfigur zurückzukaufen.

## SPIELVARIANTEN

Sie entscheiden, ob Sie diese Varianten in Ihr Spiel aufnehmen!

### Die Höhle

Dieses Feld kommt dem Entdecker zur Hilfe.



Entscheiden Sie dieses Feld in das Spiel aufzunehmen, ersetzt es das Feld mit der Nummer 7 der 22 sechseckigen Felder, die das Spielfeld bilden.

Die natürlichen Höhlen formen ein Tunnelsystem, das unter dem Gebirge liegt.

Wird das Höhlen-Feld durch einen Entdecker besetzt, kann zu Beginn einer Spielrunde, in Phase I, der Entdecker auf ein noch nicht besetztes Gebirgsfeld versetzt werden, ohne dass ein Würfel hierfür eingesetzt werden muss.

Dieser Spielzug kann auch dann durchgeführt werden, wenn ein Zeppelin gerade erst durch einen Entdecker auf diesem Feld ausgewechselt wurde.

### Die Spielfigur des Gefangenen

Diese Regel erlaubt jedem Spieler eine gegnerische Spielfigur, die sich auf einem Gebiet befindet das erobert wurde, als Geisel zu nehmen.

Gewinnt ein Spieler Kontrolle über ein gegnerisches Gebiet, kann er die gegnerischen Spielfigur mit Ausnahme des Basislagers gefangen nehmen, anstelle sie auf den Friedhof der Maschinen zu verbannen. Der Gefangene wird daraufhin in die eigene Reserve aufgenommen. Befindet sich bereits eine Geisel in der Reserve, geht diese Geisel frei zu ihrem Besitzer zurück, der sie in seine Reserve aufnimmt.

Um eine Spielfigur zu befreien, die von einem Mitspieler (dem Geiselnehmer) gefangen gehalten wird, kann man in Phase II:

- dem Geiselnehmer 3 Ressourcen-Steine zahlen (auch wenn die Anzahl Ressourcen-Steine des Geiselnehmers anschliessend 3 überschreitet);
- dem Geiselnehmer ein Somnium-Kristall zahlen;
- seine Spielfigur befreien, indem man das Basislager des Geiselnehmers angreift.

Der Geiselnehmer darf die Zahlung des Lösegeldes nicht verwehren und muss den Gefangenen freilassen. Der Gefangene wird daraufhin in die Reserve seines Besitzers aufgenommen und kann sofort ins Spiel gestellt werden.

