

51st state

ULTIMATE EDITION

ZIEL DES SPIELS

Euer Ziel ist es, in dieser postapokalyptischen Welt euer neues Reich, den **51st State** aufzubauen. Egal, ob ihr die brutalen *Mutanten* oder die mutigen *New Yorker* ins Feld führt – das Ziel ist das Gleiche: Gliedert neue Orte in euren Staat ein, führt lukrative Beutezüge durch und vernichtet, wer euch im Weg steht. Wie das geht? Ziemlich einfach:

Viele Karten im Spiel geben euch Siegpunkte. Gut so, denn sobald 1 Spieler 25 Siegpunkte erhalten hat, wird das Spielende ausgelöst. Dann spielt ihr nur noch die aktuelle Runde zu Ende und erhaltet nun noch 1 Siegpunkt für jeden Ort in eurem Staat.

Und dann? Haltet euch fest: Dann gewinnt doch tatsächlich der Spieler, mit den meisten Siegpunkten. Genial, oder?

SPIELMATERIAL	2	DAS SOLOSPIEL	13
KARTENÜBERSICHT	4	SOLOVARIANTEN	15
VERWALTE DEINEN STAAT	5	BORGO AUTOMA VON JOE LEONE	16
SPIELAUFBAU	6	KARTENERKLÄRUNGEN	18
SPIELABLAUF	7	» Grundspiel	18
» Grundlegendes	7	» Winter	19
» Spielablauf	7	» New era	19
1. Kartenphase	7	DIE SUCHER ERWEITERUNG 1	20
2. Produktionsphase	7	VERBÜNDETE ERWEITERUNG 2	22
3. Aktionsphase	8	MOLOCH ERWEITERUNG 3	24
4. Aufräumphase	11	NIEMANDSLAND ERWEITERUNG 4	28
SPIELENDEN	12	PROMOS	32
» Spielende	12	ZUSAMMENFASSUNG	36

SPIELMATERIAL

1 STARTSPIELERPLÄTTCHEN



SPIELANLEITUNG



1 SIEGPUNKTETAFEL



4 SIEGPUNKTPLÄTTCHEN



4 FRAKTIONSTAFELN



ZWEIFSEITIG

200 KARTEN (63X88mm)

88 KARTEN „51ST STATE“



VORDERSEITE

RÜCKSEITE

12 KONTAKTKARTEN
(6 KARTEN VON JEDER FARBE)



VORDERSEITE

RÜCKSEITE

50 KARTEN „NEW ERA“



VORDERSEITE

RÜCKSEITE

50 KARTEN „WINTER“



VORDERSEITE

RÜCKSEITE

SPIELMATERIAL FÜR DIE RESTLICHEN
ERWEITERUNGEN UND PROMOS:

DIE SUCHER auf Seite 20

VERBÜNDETE auf Seite 22

MOLOCH auf Seite 24

NIEMANDSLAND auf Seite 28

PROMOS auf Seite 32

SPIELMATERIAL

WAREN, MARKER & PLÄTTCHEN

MIND. 30 BAUMATERIAL



MIND. 30 KNARREN



1 BORGO-RUNDENMARKER



1 BORGO-SIEGPUNKTMARKER



NUR IN DER VARIANTE BORGO 2.0

MIND. 30 TREIBSTOFF



MIND. 30 METALL



MIND. 38 ARBEITER



10 SCHILDPLÄTTCHEN



13 PLÄTTCHEN „MUNITION“



9 UMBAUPLÄTTCHEN



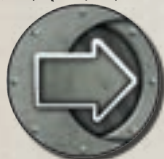
20 ROTE
KONTAKTPLÄTTCHEN



20 BLAUE
KONTAKTPLÄTTCHEN



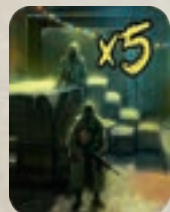
30 GRAUE
KONTAKTPLÄTTCHEN



7 PLÄTTCHEN
„MULTI-KONTAKT“



4 VERVIELFÄLTIGUNGSPLÄTTCHEN



1 BONUSPLÄTTCHEN



Der Besitzer des Spiels kann seinen Namen auf dieses Plättchen schreiben und es während des Spiels vor sich ablegen. Das hat keinen Einfluss auf das Spielgeschehen, könnte aber nützlich sein, falls ein Knallkopf so tun will, als gehöre das Spiel ihm. Tut es aber nicht.



KARTENÜBERSICHT

KARTENAUFBAU

Die **ENTFERNUNG**. Sie gibt an, wie „weit weg“ der Ort ist. Das bestimmt, wie viele Kontaktplättchen man benötigt, um seinen Hintern dorthin zu bewegen (für einen Deal, eine Plünderung oder um ihn zu bauen).

Die **BEUTE**. Man erhält sie, wenn man den Ort dieser Karte plündert.

Die **KATEGORIE(N)** des Ortes. Jeder Ort gehört 1 oder 2 Kategorien an. Sie spielen z.B. eine Rolle, wenn man einen Ort „umbauen“ möchte – hoffentlich in etwas Besseres.

Ratet mal, was das ist!
(Lösung: Der **NAME** des Ortes dieser Karte)



Der **EFFEKTTXT** des Ortes dieser Karte.

Der **TYP** des Ortes. Es gibt 3 Typen von **ORTEN**: (offene) Produktion, Fähigkeit oder Aktion.

Der **DEAL**. Man erhält, was hier abgebildet ist, wenn man mit dem Ort dieser Karte einen Deal macht.

Hieran erkennt man, zu welchem Set die Karte gehört. Dem Basisset „51st State“ oder einer Erweiterung. Das ist wichtig für den Spielaufbau.

SYMBOLE AUF DEN KARTEN

- TREIBSTOFF
- METALL
- KNARRE
- BAUMATERIAL

Das sind die „Ressourcen“.

MUNITION ist ein Ressourcenjoker. Man kann mit Munition jede der 4 anderen Ressourcen ersetzen. Das gilt jedoch nicht andersherum!

ARBEITER

KARTE

blaues, graues oder rotes **KONTAKTPLÄTTCHEN**

MULTI-KONTAKT. Dieses Plättchen ist ein Kontaktjoker. Man kann den Multi-Kontakt anstelle jedes der 3 farbigen Kontaktplättchen abgeben.

UMBAUPLÄTTCHEN

SCHILDPLÄTTCHEN

SIEGPUNKT

ANDERE SYMBOLE

ORT (=Karte)

... **KATEGORIEN** von **ORTEN**.

Karteneffekt müsst ihr euch für 1 der Möglichkeiten entscheiden, oder dürft eine Mischung dieser Möglichkeiten wählen.

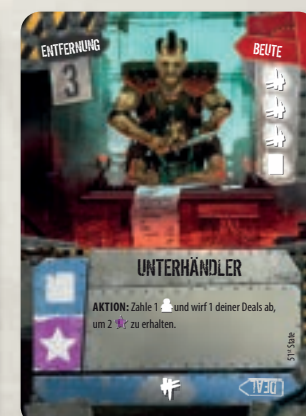
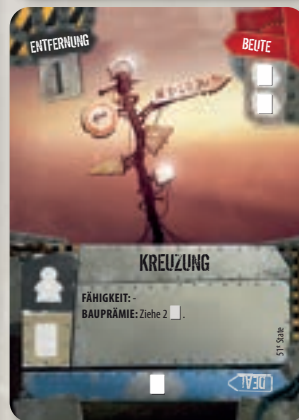
Beispiel 1: 2 beliebige deiner
Hier darfst du mischen!

Beispiel 2: Zahle 1
Hier wählst du 1 aus!

RUINEN ERHALTEN

Um eine Ruine zu erhalten, z. B. aus einer Produktionskarte, ziehst du eine Karte vom Stapel und legst sie verdeckt auf eine beliebige Stelle in deinen Staat. Du darfst dir jederzeit die Vorderseite deiner Ruine ansehen.

VERWALTE DEINEN STAAT



ORDNUNG MUSS SEIN

Selbst in der Postapokalypse ist Ordnung das halbe Leben ... Im Laufe des Spiels werdet ihr ganz schön viele Orte bauen. Damit euch dabei nicht die Übersicht flöten geht, ist jeder Ort einem Typ zugeordnet: Es gibt (offene) Produktionsorte, Fähigkeitsorte und Aktionsorte. Je nach Typ legt man den Ort in eine andere Reihe rechts neben der Fraktionstafel: Orte mit Produktion in die oberste Reihe,

Orte mit Fähigkeiten in die mittlere Reihe und Orte mit Aktionen in die unterste Reihe. Damit sich das auch der hohlste Mutant nicht „merken“ muss, steht diese Zuordnung auch auf der Völkertafel (zusammen mit anderen wichtigen Dingen, doch dazu gleich mehr).

SPIELAUFBAU

1. Legt die Siegpunkttafel in die Mitte des Spielbereichs.
2. Legt alle Ressourcen, Arbeiter und Plättchen neben der Siegpunkttafel bereit. Dies ist der **allgemeine Vorrat**.
3. 51st State: Ultimate Edition besteht aus mehreren Kartensets. In jedem Spiel verwendest du immer das Basisset „51st State“. Zu diesem fügst du das Kartenset und die Komponenten von genau 1 Erweiterung hinzu.

- Das **Basisset**: 88 Karten „51st State“
- Die „**New Era**“-Erweiterung: 50 Karten „New Era“
- Die „**Winter**“-Erweiterung: 50 Karten „Winter“
- Die „**Sucher**“-Erweiterung: 50 Karten „Die Sucher“ (Details auf Seite 20),
- Die „**Verbündeten**“-Erweiterung: 50 Karten „Verbündete“ (Details auf Seite 22),
- Die „**Moloch**“-Erweiterung: 50 Karten „Moloch“ (Details auf Seite 24),
- Die „**Niemandsland**“-Erweiterung: 50 Karten „Niemandsland“ (Details auf Seite 28),
- Die Promos (Details ab Seite 32).

Rechts unten an jeder Karte erkennt ihr zu welchem Kartensatz eine Karte gehört.

Zudem gibt es je 6 rote und 6 blaue Kontaktkarten. Sortiert diese zunächst aus und legt sie beiseite.



4. Legt den Nachziehstapel dann neben den allgemeinen Vorrat und so, dass alle Spieler ihn gut erreichen können. Lasst daneben etwas Platz für den **Ablagestapel**.
5. Nehmt euch nun die beiseite gelegten Kontaktkarten. Sortiert sie in 2 Stapeln aus je 6 Karten: 1 Stapel mit blauen Kontaktkarten und 1 Stapel mit roten Kontaktkarten. Mischt jeden dieser Stapel gut und platziert sie verdeckt nebeneinander in die Nähe des Nachziehstapels. Lasst neben beiden Stapel etwas Platz für einen Ablagestapel der Kontaktkarten.
6. Wählt jeweils die Fraktion aus, die ihr spielen möchtet (oder lost sie zufällig aus), und nehmt euch die entsprechende Fraktionstafel und das dazu passende Siegpunktplättchen.

Hinweis: Jede Fraktionstafel hat eine männliche und eine weibliche Seite. Das hat spielerisch keine Auswirkung. Wählt die Seite aus, die euch mehr zusagt.

7. Legt eure Fraktionstafel vor euch aus und platziert euer Siegpunktplättchen neben dem Feld „1“ auf der Siegpunkttafel.
8. Jeder Spieler zieht nun 6 Karten vom Nachziehstapel. Dann wählt jeder Spieler gleichzeitig verdeckt 2 dieser 6 Karten aus, die er offen abwerfen muss. So beginnt jeder Spieler das Spiel mit 4 Handkarten.
9. Zuletzt lost ihr einen Startspieler aus, der das Startspielerplättchen erhält. Jetzt kann das Spiel beginnen!

Wenn du mit einem besonders raffinierten Gegner – nämlich dir selbst – spielen willst, findest du die Soloregeln auf Seite 13.



SPIELABLAUF

GRUNDLEGENDES

DIE KARTEN: SO INTERAGIERST DU MIT DEN ORTEN

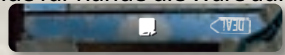
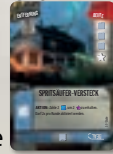
Jede Karte im Spiel stellt einen Ort aus der postapokalyptischen Welt von Neuroshima dar. Diese Orte sind der Kern von **51st State**. Ihr müsst sie geschickt einsetzen, um den Sieg davonzutragen.

Mit den Orten auf den Karten kannst du auf **3** Arten interagieren:

Du kannst einen Ort **bauen**. Damit legst du diese Karte in deinen **Staat**, sprich: deine Auslage, und kannst fortan den **Effekttext** des Ortes nutzen. Je mehr Orte du baust, desto mehr Effekte stehen dir zur Verfügung und deine Handlungsmöglichkeiten steigen an. Hört sich gut an, oder?

Du kannst einen Ort **plündern**. Wenn dir Bauen zu mühselig ist, schick einfach die Schlägertrupps vorbei und hol dir den Kram dort! Dadurch erhältst du sofort die **Beute**. Das sind die Waren rechts oben im Beutefeld einer Karte. Dadurch brennst du den Ort jedoch nieder ... das stört dich offenbar aber wenig, stimmt's?

Du kannst einen **Deal mit einem Ort machen**. Dazu schiebst du die Karte kopfüber unter das Dealfeld deiner Fraktionstafel (siehe Seite 5). Ein Deal ist eine gute Sache. Du hast den Ort zwar nicht gebaut, aber du hast ihn auch nicht für 'ne schnelle Nummer ausgeraubt. Stattdessen erhältst du ab sofort Runde für Runde die Ware auf dem Dealfeld als Einkommen in der Produktionsphase.



INTERAGIEREN: SO NUTZT DU


DIE KONTAKTPLÄTTCHEN

Egal ob du den Ort bauen, plündern oder mit ihm einen Deal machen möchtest – für alles brauchst du die **Kontaktplättchen**. Jede Farbe von Kontaktplättchen steht dabei für **1 der 3** Interaktionsmöglichkeiten. **Blaue** Kontaktplättchen sind deine Händler. Du brauchst sie für **Deals**. **Graue** Kontaktplättchen sind deine Baumeister und Ingenieure. Du brauchst sie, um den Ort zu **bauen**. Dann gibt es auch noch die **roten** Kontaktplättchen. Du wirst sie lieben lernen. Das sind deine Gangs, Schlägertypen und Söldner. Mit ihnen gehst du **plündern**.

ZU „BESUCH“ BEI DEN NACHBARN

Normalerweise plünderst du die Orte von deiner Hand. Du kannst aber auch Orte im Staat deiner Mitspieler plündern.

Jeder Ort hat einen **Widerstandswert**. Der Widerstandswert ist abhängig vom Typ des Ortes und damit der Position im Staat: **Orte mit Produktion** in der obersten Reihe haben einen Widerstandswert von **3**, **Orte mit Fähigkeiten** in der mittleren Reihe haben einen Widerstandswert von **4** und **Orte mit Aktionen** in der untersten Reihe haben einen Widerstandswert von **5**.

Um einen Ort eines Mitspielers zu plündern, musst du eine **Anzahl roter**  Kontaktplättchen **abgeben**, die dem **Widerstandswert** des Ortes entspricht.

Du musst dir das aber nicht merken. Auf der Fraktionstafel steht der Widerstandswert auf dem **roten Schild** jeder Reihe.

Wenn dir also ein Mitspieler (oder einer seiner Orte im Speziellen) ganz gehörig auf den Sack geht, raub ihn aus. Das gibt nicht nur die fette **Beute** für dich, sondern auch die Genugtuung deinem „Freund“ gezeigt zu haben, wo der Hammer hängt.



SPIELABLAUF

ABLAUF EINER RUNDE

Jede Runde besteht aus den folgenden **4 Phasen**:

1. **Kartenphase**
2. **Produktionsphase**
3. **Aktionsphase**
4. **Aufräumphase**

1. KARTENPHASE

- **Deckt** die jeweils oberste Karte der **beiden Kontaktkartenstapel** auf. Legt sie offen auf ihren jeweiligen Stapel. (Liegen hier noch Karten aus der vorherigen Runde, werft diese Karten vorher auf den Ablagestapel der Kontaktkarten, bevor ihr neue aufdeckt.)

Hinweis 1: Sind die Stapel leer, entfällt einfach für den Rest der Partie die Möglichkeit Kontaktkarten zu nehmen.

- **Deckt** vom **Nachziehstapel Karten** auf und legt sie offen in die Tischmitte. Ihr deckt **1 Karte mehr** auf, **als Spieler** mitspielen (z.B. 4 Karten bei 3 Spielern).
- **Beginnend** mit dem **Startspieler** und dann **im Uhrzeigersinn** nimmt sich jeder Spieler **1** dieser Karten auf die **Hand**. Die übrige Karte legt ihr auf den Ablagestapel.
- **Deckt** nun erneut vom Nachziehstapel **Spieleranzahl+1** Karte auf. **Beginnend** beim **letzten Spieler** und dann **gegen den Uhrzeigersinn**, nimmt sich jeder Spieler erneut **1** Karte auf die **Hand**. Die übrige Karte wird wieder auf den Ablagestapel gelegt.

Hinweis 2: Bei 4 Spielern ist die Reihenfolge des Nehmens also 1,2,3,4 – 4,3,2,1.

Hinweis 3: Es gibt kein Handkartenlimit!

2. PRODUKTIONSPHASE

Zeit für etwas Einkommen! In der Produktionsphase werdet ihr mit Waren überschüttet. Immer ein gutes Gefühl ...

Waren erhaltet ihr aus 3 unterschiedlichen Quellen:

Fraktionstafel – Jede Fraktion produziert einen gewissen Grundstock an Waren. Was genau ihr produziert, seht ihr unter „Produktion“ oben auf eurer Fraktionstafel. Jede Fraktion macht etwas besonders gut: Die Mutanten lieben ihre Knarren, die Händler ihren Treibstoff usw.

Deals – Jeder eurer Deals gibt euch seine abgebildete Ware.

(offene) Produktionsorte – Jeder eurer Produktionsorte (offene und „normale“) produziert nun seine im Effekttext beschriebenen Waren. Habt ihr zum Beispiel einen Steinbruch? Dann erhaltet ihr nun 1 Baumaterial. So einfach ist das.

Wenn euch Ordnung wichtig ist, könnt ihr die Produktionsphase in Spielerreihenfolge durchführen. Macht es aber doch einfach gleichzeitig, und

SPIELABLAUF

spart so einen Haufen Zeit. Fraktionstafel, Deals und Produktionsorte checken, Waren nehmen und zack seid ihr fertig.

Die Produktion einiger Karten hängt von den Waren ab, die du besitzt. Erledige immer zuerst die Produktion dieser Karten, bevor du Waren aus anderen Quellen erhältst. Warum das wichtig ist? Vertrau mir einfach und tu, was ich sage.














Aber halt! Ihr wisst ja noch gar nicht, auf was ihr achten müsst:

- Dürft ihr **Karten** ziehen, zieht ihr sie vom Nachziehstapel und nehmt sie direkt auf eure Hand.
- Erhaltet ihr **Siegpunkte**, tragt die entsprechende Anzahl Punkte mit eurem Siegpunktplättchen auf der Siegpunktafel ab.
- Alle anderen Waren, die ihr erhaltet, nehmt ihr aus dem **allgemeinen Vorrat** und legt diese zu euch in euren **persönlichen Vorrat**.

*Hinweis zu eurem persönlichen Vorrat: Immer wenn ihr etwas **abgeben** müsst, muss das aus eurem persönlichen Vorrat kommen, sonst heißt es: „Pech gehabt!“*

Wir empfehlen den persönlichen Vorrat links neben eurer Fraktionstafel aufzubewahren, um ihn von euren Orten, die rechts der Tafel liegen, getrennt zu halten.



BEISPIEL: Katharina spielt die Mutanten-Union. Sie besitzt die beiden Produktionsorte *Schule* und *Kneipe*. Außerdem hat sie 2 Deals. Ihre Fraktionstafel produziert 3 , 1 , 1  und 1 . Von ihren Deals erhält sie 1  und 1  und ihre Produktionsorte produzieren 1  und 1 . Insgesamt zieht Katharina also 2  vom Nachziehstapel und erhält 4 , 2 , 1  und 1  die sie in ihren persönlichen Vorrat legt.

3. AKTIONSPHASE

Beginnend beim **Startspieler** und dann **reihum im Uhrzeigersinn** führt jeder Spieler **jeweils 1 Aktion** aus oder **passt**. Hat man gepasst, darf man in der aktuellen Aktionsphase keine weiteren Aktionen mehr durchführen. Die Aktionsphase der aktuellen Runde endet erst dann, wenn **alle** Spieler **gepasst** haben.

Bist du am Zug, darfst du 1 der folgenden Aktionen ausführen:

- Einen Ort bauen
- Einen Deal machen
- Einen Ort plündern
- Eine Kartenaktion aktivieren
- Eine Fraktionsaktion aktivieren
- Eine fremde offene Produktion nutzen
- Eine Kontaktkarte nehmen oder spielen

ODER

- Passen

Du darfst im Verlauf der Runde jede Aktion beliebig oft durchführen, aber natürlich nur, wenn du sie auch bezahlen kannst.

Orte von Spielern, die gepasst haben, sind immun gegen Plünderungen und andere Störungen seitens deiner Mitspieler. Hast du einmal gepasst, kann niemand mehr deine offenen Produktionsorte nutzen, oder deine Orte plündern.


Es gibt kein Limit für die Anzahl, Art oder Reihenfolge der Aktionen, die du während der gesamten Aktionsphase ausführen kannst – solange du sie der Reihe nach ausführst und alle dafür erforderlichen Waren hast.

Die Aktionsphase dauert so lange, bis alle Spieler gepasst haben.



EINEN ORT BAUEN



Es gibt zwei Wege, wie du einen neuen Ort von deiner Hand bauen kannst, um ihn in deinen Staat (= deine Auslage) zu legen. Du kannst ihn neu **errichten** oder einen vorhandenen Ort in deinem Staat **umbauen**.

ERRICHTEN

Um einen Ort neu zu **errichten**, musst du eine **Anzahl grauer**  Kontaktplättchen **abgeben**, die der **Entfernung** des Ortes entsprechen. Dann legst du die Karte in deinen Staat (an den Platz, der ihrem Typ entspricht, siehe *Ordnung muss sein*, S.5).

UMBAUEN

Um einen vorhanden Ort umzubauen, müssen der Ort von deiner Hand und der Ort in deinem Staat in mindestens 1 ihrer Kategorien übereinstimmen. Wirf dann den bereits vorhandenen Ort auf den Ablagestapel und zahle 1 . Zuletzt legst du die Karte von deiner Hand in deinen Staat, wie wenn du sie errichtet hättest. Für das Umbauen erhältst du sofort eine Belohnung von 1 . Ja, du hast richtig gelesen. 1 Siegpunkt. Einfach so. Belohnungen sind etwas Tolles.

Sonderfall: Besitzt du 1 , kannst du es anstatt des 1  abgeben, um umzubauen. Das hat noch einen weiteren Vorteil: Die Orte müssen nun nicht mehr in 1 ihrer Kategorien übereinstimmen! Umbauplättchen sind super!

SPIELABLAUF

HINWEIS 1: Die meisten Karten haben zwei Kategorien. Um einen Ort umzubauen, muss nur eine der beiden Kategorien übereinstimmen.

HINWEIS 2: Der Ortstyp ist beim Umbau egal. Ein Produktionsort kann zum Beispiel in einen Aktionsort umgebaut werden. Achte beim Legen des umgebauten Ortes aber auf die Ordnung!

HINWEIS 3: Ruinen kannst du beim Umbau so behandeln, als würden sie mit jeder Kategorie übereinstimmen.

HINWEIS 4: Befanden sich auf einem Ort, den du umgebaut hast, Waren (falls sie zur Aktivierung verwendet wurden), legst du sie in den allgemeinen oder in deinen persönlichen Vorrat zurück (falls sie dort gelagert wurden).

HINWEIS 5: Karten ohne Kategorie (wie „Radioaktive Kolonie“) werden so behandelt, als hätten sie eine beliebige Kategorie.

MERKE: Für jeden Umbau erhältst du 1 Siegpunkt!



BEISPIEL EINES UMBAUS: Alex möchte seine Verfallene Bibliothek in das Schlächter Pub von seiner Hand umbauen. Das ist möglich, da beide Orte in der roten Kategorie eine Übereinstimmung haben. Er zahlt 1 [Währungssymbol], um die Verfallene Bibliothek abzuwerfen und das Schlächter Pub in seinen Staat zu legen. Für den Umbau erhält er 1 [Siegpunkt] als Belohnung!

Sofort nachdem du einen **Produktionsort** gebaut hast (egal ob du ihn errichtet oder umgebaut hast), **erhältst** du die Waren seiner Produktion.

Bauprämie: Einige Orte geben dir zusätzlich eine **Bauprämie**, **sofort** nachdem du sie gebaut hast. Eine Bauprämie ist ein **einmaliger** Bonus.

Hinweis 1: Ein Produktionsort kann auch eine Bauprämie geben. Dann erhältst du beim Bau beides. Die Bauprämie erhältst du aber nur direkt beim Bau. Sie ist sowas wie „dein erster Kuss“. Den kann man auch nicht öfter haben.

Hinweis 2: Wenn ein Ort in seiner Produktion oder Bauprämie Bezug auf eine oder mehrere **Kategorien** nimmt, zählt er dabei auch **sich selbst!**

AUSFÜHRLICHES BAUBEISPIEL: Katharina hat eine Ruine (ein durch Plünderung zerstörter Ort; erklären wir bald, keine Bange) in ihrem Staat. Sie will die *Schule* in ihrer Hand bauen. Ihr fehlen die grauen Kontaktplättchen, um den Ort zu errichten, aber sie hat 1 [Währungssymbol] – perfekt um die Ruine in die *Schule* umzubauen! Sie wirft die Ruine ab, bezahlt 1 [Währungssymbol] und legt die *Schule* in die oberste Reihe in ihrem Staat. Dafür erhält sie zunächst einmal sofort ihre Belohnung von 1 [Siegpunkt]. Dann erhält sie insgesamt 2 [Währungssymbol] durch den Bau der *Schule*. 1 [Währungssymbol] über die Produktion der *Schule*, sowie 1 [Währungssymbol] über die Bauprämie.

Wow! Beim Bauen muss man einiges beachten. Jetzt sind wir aber damit durch.

EINEN DEAL MACHEN

Du kannst mit einem Ort von deiner Hand einen Deal machen. Dazu musst du eine **Anzahl blauer** [Währungssymbol] Kontaktplättchen abgeben, die der **Entfernung** des Ortes entsprechen. Drehe dann die Karte auf den Kopf und schiebe sie unter den Dealbereich deiner Fraktionstafel, so dass nur noch ihr Dealfeld sichtbar ist.

Sofort nachdem du einen Deal gemacht hast, **erhältst** du die auf dem **Dealfeld** abgebildete Ware.

Also merken: Deal gespielt – abkassiert!



BEISPIEL FÜR EINEN DEAL: Katharina möchte mit der *Schule* einen Deal machen. Die *Schule* hat eine Entfernung von 1, daher muss sie 1 [Währungssymbol] abgeben. Dann dreht sie die *Schule* auf den Kopf und schiebt sie unter ihre Fraktionstafel. Dadurch erhält sie sofort den 1 [Währungssymbol] des Deals in ihren persönlichen Vorrat.

EINEN ORT PLÜNDERN

Um einen Ort zu plündern, musst du dich erst einmal entscheiden **wo** du plünderst. Du kannst einen Ort **von deiner Hand** plündern oder einen Ort **im Staat eines Mitspielers**. Es ist sicher kein Geheimnis, dass es deutlich mehr Spaß macht die Orte eines „Freundes“ in Ruinen zu verwandeln ...

SPIELABLAUF

EINEN ORT VON DEINER HAND PLÜNDERN

Um einen Ort von deiner Hand zu plündern, musst du eine **Anzahl roter** Kontaktplättchen **abgeben**, die der **Entfernung** des Ortes entsprechen. Dann wirf die Karte auf den Ablagestapel.

EINEN ORT IM STAAT EINES MITSPIELERS PLÜNDERN

Um einen Ort im Staat eines Mitspielers zu plündern, musst du eine **Anzahl roter** Kontaktplättchen **abgeben**, die dem **Widerstandswert** (3,4 oder 5 je nach Reihe) des Ortes entsprechen (siehe Zu „Besuch“ bei den Nachbarn S.6). Ein **Schildplättchen** erhöht dabei den Widerstandswert eines Ortes **um 1**, du musst also 1 zusätzliches abgeben. Als **Entschädigung** enthält der **Spieler des geplünderten Ortes** die Ware, die im **Dealfeld** des geplünderten Ortes abgebildet ist. Dann dreht er die Karte auf ihre Rückseite – der Ort ist niedergebrannt. Herzlichen Glückwunsch, du hast deinem Mitspieler eine lodernde **Ruine** hinterlassen!

Egal, ob du einen Ort von deiner Hand oder im Staat eines Mitspielers geplündert hast, beim **Plündern** erhältst du **immer** die Waren im **Beutfeld** des geplünderten Ortes!

RUINEN

Du erinnerst dich, dass wir dir versprochen haben Ruinen zu erklären: Eine Ruine scheint erstmal blöd – ein Häufchen Asche, das mal ein toller Ort war. Du kannst diesen Ort nie wieder nutzen. Moment mal – beim Umbauen war doch ein kleiner Hinweis, dass eine Ruine so behandelt wird, als ob sie jede Kategorie besitzt? Genau! Das ist der Vorteil: Eine Ruine kannst du sehr einfach **umbauen** (vorausgesetzt du hast 1). So entsteht aus einer Ruine schnell etwas Neues, und die Siegpunkt-Belohnung gibt es auch beim Umbau einer Ruine. Du darfst dich also bei deinem Mitspieler für die nette Geste bedanken!

Hinweis: Liegen auf dem Ort des Mitspielers noch Waren von einer Aktivierung, werden sie zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Liegen dort jedoch Waren die eine Bauprämie dort eingelagert hat, legt der Besitzer sie von der Karte in seinen persönlichen Vorrat. Sie gehen ihm nicht verloren. Ja, schöner wäre es, du würdest sie bekommen, aber so ist es leider.



BEISPIEL EINER PLÜNDERUNG BEI EINEM MITSPIELER: Alex hat eine *Schule* in seinem Staat, die ihm Katharina nicht gönnt. Sie möchte sie plündern. Die *Schule* ist ein Produktionsort und hat einen Widerstandswert von 3. Alex hat allerdings ein

Schildplättchen daraufgelegt. Katharina muss also 4 abgeben, um die *Schule* zu plündern. Sie erhält dafür die 2 vom Beutfeld. Alex bekommt noch den 1 vom Dealfeld als Entschädigung und dreht die Karte dann auf ihre Rückseite. Sie ist nun eine Ruine.

EINE KARTENAKTION AKTIVIEREN

Alle Aktionsorte geben dir die Möglichkeit sie zu aktivieren. Das lässt dich oftmals Ressourcen in Siegpunkte umwandeln, Kontaktplättchen generieren oder anderes Verrücktes machen, das sich Ignacy ausgedacht hat. Musst du für eine Aktion etwas **bezahlen**, legst du die Waren nicht wie gewohnt in den allgemeinen Vorrat zurück, sondern platzierst sie **auf** der Karte. Du darfst Aktionsorte nur 1x pro Runde aktivieren, außer der Effekttext besagt etwas Anderes. Indem du die Waren auf die Karte legst, ist das aber ganz einfach zu sehen. Ganz schön clever, stimmt's?

Hinweis: Darfst du einen Aktionsort 2x pro Runde aktivieren, darfst du das entweder innerhalb 1 Aktion tun (du aktivierst den Ort dann einfach doppelt) oder als 2 unterschiedliche Aktionen.

EINE FRAKTIONSAKTION AKTIVIEREN

Deine Fraktionstafel besitzt bereits einige „eingebaute“ Aktionen. Du kannst diese Aktionen auch aktivieren, wenn du gar keine Aktionsorte ausliegen hast. Das funktioniert genau wie bei Aktionsorten und du darfst jede davon auch nur 1x pro Runde aktivieren. Die unterste Fraktionsaktion ist eine Ausnahme. Du darfst sie pro Aktion und Runde beliebig oft durchführen, wie auch ihr Text besagt. Führt du eine Fraktionsaktion aus, lege die ausgegebenen Ressourcen auf deine Fraktionstafel, um benutzte Fraktionsaktionen zu kennzeichnen (genauso, wie du benutzte Ortsaktionen markierst).

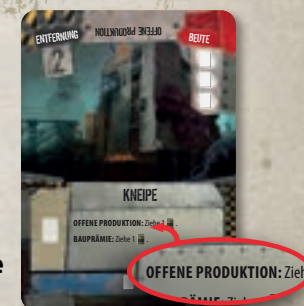
Während deiner Aktion gibst du 1 aus, um 3 zu erhalten. In dieser Runde kannst du diese Aktion nicht mehr wiederholen, aber du kannst immer noch einmal eine Aktion nutzen, um sowohl 2 als auch 1 auszugeben.



BEISPIEL: Die untere Fraktionsaktion erlaubt es, für je 2 entweder 1 Ressource deiner Wahl zu erhalten oder 1 zu ziehen. Diese Aktion darfst du beliebig oft pro Runde und Aktion ausführen. Du könntest also etwa in der einen Aktion 2 abgeben, um dir 1 zu nehmen und in einer anderen Aktion 2 abgeben, um 1 zu ziehen. Du könntest aber auch direkt 4 abgeben, um 1 zu nehmen und 1 zu ziehen.



EINE FREMDE OFFENE PRODUKTION NUTZEN

Es gibt 2 Sorten von Produktionsorten: „normale“ Produktion und **offene** Produktion. **Beide** Sorten produzieren in der Produktionsphase ihre Waren. Eine offene Produktion bringt aber einen **weiteren** Nutzen in der **Aktionsphase** – allerdings für die **Mitspieler**. Du kannst **deine Arbeiter** in **fremde offene**







SPIELABLAUF

Produktionsorte schicken, um **von dort** die produzierten Waren zu erhalten! Also nochmal langsam – **nicht** in deine **eigenen** offenen Produktionsorte (die haben ja in der Produktionsphase schon für dich produziert) – sondern in die **deiner Mitspieler**.


Um eine fremde offene Produktion zu nutzen, nimmst du 1  aus deinem persönlichen Vorrat und stellst ihn auf ein **freies** Feld „Offene Produktion“ eines **fremden** offenen Produktionsortes deiner Wahl. Dann **erhältst** du die Waren dieses Ortes. Zuletzt **erhält** der Besitzer des offenen Produktionsortes 1  aus dem allgemeinen Vorrat.

Moment mal – warum nimmt er denn nicht einfach den Arbeiter, den du da gerade auf seine Karte gestellt hast? Ganz einfach:

Jeder offene Produktionsort kann in der Aktionsphase nur 1x fremd-aktiviert werden (daher das fette „freies“ ein paar Zeilen weiter oben). Steht auf dem Feld „Offene Produktion“ also schon ein Arbeiter, kann dieser Ort diese Runde nicht noch einmal genutzt werden – und die Spieler müssen sich das nicht merken ...

BEISPIEL: Alex hat den offenen Produktionsort *Heizraum* ausliegen. Er produziert 2 . Katharina möchte ihn nutzen und stellt 1 ihrer  auf sein freies „offene Produktion“-Feld. Dadurch erhält sie 2  aus dem allgemeinen Vorrat. Zuletzt erhält auch Alex 1  aus dem allgemeinen Vorrat, da seine offene Produktion benutzt wurde.

EINE KONTAKTKARTE NEHMEN ODER SPIELEN

Zu Beginn jeder Aktionsrunde liegen 2 offene Kontaktkarten auf ihren jeweiligen Stapeln aus. Du kannst mit dieser Aktion 2  abgeben, um dir 1 dieser Karten auf die Hand zu nehmen. Hier ist gutes Timing gefragt – wenn weg, dann weg. Erst in der Kartenphase der nächsten Runde werden neue Kontaktkarten aufgedeckt.

Statt dir 1 Kontaktkarte zu nehmen, darfst du mit dieser Aktion auch eine Kontaktkarte von deiner Hand ausspielen. Wirf sie dann auf den Ablagestapel der Kontaktkarten und führe ihren Effekttext aus. Manchmal musst du dabei auch Waren bezahlen – lege die Waren dafür einfach zurück in den allgemeinen Vorrat; auf die Karte legen ist hier nicht nötig.



PASSEN

Wenn dir nichts Besseres einfällt (oder du einfach nichts mehr tun kannst) kannst du **passen**.

Aber Vorsicht: Hat man gepasst, darf man in der aktuellen Runde keine weiteren Aktionen mehr durchführen. Steigt man also einmal aus, war's das für diese Runde.

Passen hat aber auch 2 Vorteile:




- **Du bist sicher:** Deine Mitspieler können deine Orte **nicht** mehr als **Ziel** von **Plünderungen** wählen. Das gilt auch für alle **anderen Aktionen**, die dich


als **Ziel** hätten. Du darfst ihnen daher gern die Zunge rausstrecken, sobald du gepasst hast. Sie sollen sich gefälligst ein anderes Opfer suchen.



- **Deine offenen Produktionsorte sind dicht:** Jeder braucht mal einen Feierabend. Hast du gepasst, können deine Mitspieler keine Arbeiter mehr in deine offenen Produktionsorte schicken.

Sobald **alle** Spieler **gepasst** haben, **endet** die **Aktionsphase** und die Aufräumphase beginnt.

KEINE AKTION: EIN SCHILDPLÄTTCHEN PLATZIEREN

Es ist **keine Aktion**, ein **Schildplättchen** () zu **platzieren**. **Jederzeit** während **deines Zuges** darfst du (sofern du eines in deinem persönlichen Vorrat hast) ein  auf einen deiner Orte legen. Das geht aber nur, wenn dort nicht schon 1  liegt.

Du erinnerst dich: Ein  erhöht den **Widerstandswert** dieses Ortes **um** 1. Hast du einmal ein solches Schildplättchen auf einem Ort platziert, bleibt es dort für den Rest dieser Aktionsphase liegen. Du kannst es nicht mehr umlegen! Aber eben nur für diese Aktionsphase – es wird in der Aufräumphase (kommt gleich ...) mit abgeräumt.

Lege dieses  in den allgemeinen Vorrat zurück, wenn ein Ort mit einem  geplündert oder umgebaut wird.

4. AUFRÄUMPHASE






Bevor es mit der Aufräumphase richtig losgeht, müsst ihr euch erst einmal die Frage stellen: „Habe ich Fähigkeitenorte, die mich etwas einlagern lassen?“. Wenn ja, dann ist jetzt der richtige Zeitpunkt, sie zu nutzen. Der Kartentext einer solcher Karte sagt genau, was man dort einlagern darf.

Hinweis: *Eingelagerte Waren nimmt man in der Produktionsphase der nächsten Runde wieder von der Karte herunter und legt sie zurück in den persönlichen Vorrat.*

Fertig? Gut. Denn **alles**, was jetzt **nicht** eingelagert ist, **muss** zurück in den **allgemeinen Vorrat** gelegt werden. „Alles?!“. Ja! Erstmal alles im **persönlichen Vorrat**: alle **Ressourcen**, **Arbeiter**, übrigen **Kontaktplättchen** und nicht eingesetzte **Schildplättchen**. Dann alle Ressourcen von **aktivierten Aktionskarten**, alle Arbeiter auf **genutzten offenen Produktionsorten** und zuletzt alle Schildplättchen auf Orten.

Jetzt aber nicht heulen. Eure **Handkarten** dürft ihr alle behalten.

Als letzten Schritt gibt der **Startspieler** sein **Startspielerplättchen** an seinen **linken** Mitspieler weiter. Damit endet die aktuelle Runde und eine neue beginnt.


BEISPIEL EINER AUFRÄUMPHASE: Zu Beginn der Aufräumphase hat Katharina noch 3 , 1  und 1  in ihrem persönlichen Vorrat. Zum Glück hat sie die Tiefschlafkammern in ihrem Staat! Mit ihnen kann sie beliebig viele ihrer Arbeiter bis zur nächsten Runde einlagern! Damit muss sie jetzt nur noch 1  und 1  zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Natürlich entfernt sie dann auch noch alle Waren auf ihren aktivierten Aktionskarten und die Arbeiter auf ihren offenen Produktionsorten.

SPIELENDENDE

Das Spielende wird ausgelöst, sobald 1 Spieler **25 Siegpunkte** erhalten hat.

Passiert das in der Aktionsphase, spielt ihr die aktuelle Aktionsphase noch ganz normal zu Ende. Auch wenn das schon in der Produktionsphase passiert, spielt ihr noch die folgende Aktionsphase.

In beiden Fällen überspringt ihr jedoch die Aufräumphase.

Dann wird abgerechnet: Für jeden Ort in eurem Staat erhaltet ihr noch 1  Für Ruinen erhaltet ihr **keinen** Punkt. Addiert die Siegpunkte eurer Orte zu denen, die ihr im Verlauf des Spiels auf der Siegpunktetafel angezeigt habt.

Wer jetzt die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!





Gleichstand

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch die meisten Waren im persönlichen Vorrat hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, gewinnt derjenige mit den meisten Orten in seinem Staat. Immer noch Gleichstand? Puh, okay. Dann teilt euch den Sieg und habt euch lieb.

ERLÄUTERUNGEN

Die goldene Regel: Widerspricht der Text einer Karte den Regeln in dieser Anleitung, so gilt der Text auf der Karte.

Beispiel: Du darfst Aktionsorte laut dieser Anleitung nur 1x pro Runde aktivieren. Ein Aktionsort besagt aber, dass du ihn 2x pro Runde aktivieren darfst. Der Effekttext hat Vorrang. Du darfst diesen Ort also 2x pro Runde aktivieren.

- Wenn dir ein Fähigkeitsort oder ein Produktionsort Waren für eine bestimmte Kategorie gibt, zählst du diesen Ort mit. Auch dann, wenn du ihn gerade baust.
- Weist dich eine Karte an, etwas mit     zu tun, darfst du eine beliebige Kombination dieser Ressourcen bis zu der auf der Karte abgebildeten Anzahl verwenden.
- Die Ressourcen in diesem Spiel sind nicht limitiert. Gehen sie euch aus, verwendet zum Beispiel das Vervielfältigungsplättchen, um mehr Ressourcen anzuzeigen.
- Die Anzahl an Karten, Ressourcen und Plättchen im Vorrat jedes Spielers ist eine offene Information.
- Musst du Karten vom Nachziehstapel ziehen, aber der Stapel ist leer, mischst du den Ablagestapel und erstellst damit einen neuen Nachziehstapel. Das gilt nicht für die Kontaktkarten!
- Offene Produktionsorte können 1x pro Runde genutzt werden. Behalte die Arbeiter deines Gegenspielers bis zum Ende der Runde auf deinen Orten, um den Überblick nicht zu verlieren.
- Du kannst nur Orte von deiner Hand oder im Staat eines Mitspielers plündern. Du kannst **niemals** Orte in deinem Staat plündern.
- Es gibt kein Limit, wie viele Orte du gebaut und Deals du gemacht haben darfst.
- Du darfst mehrere Orte gleichen Namens in deinem Staat haben.
- Es gibt kein Handkartenlimit.
- Wenn du die Produktion eines Mitspielers stiehlt (zum Beispiel mit den *Lieferanten*), die Ressourcen anhand einer Kategorie gibt, zählst du die Kategorien im Staat des Mitspielers, nicht deine eigenen.



DAS SOLOSPIEL

DAS SOLOSPIEL

ZIEL DES SOLOSPIELS

Im Solospiel ist es dein Ziel am Ende des Spiels mehr Siegpunkte als der virtuelle Gegner zu haben. Der virtuelle Gegner erhält im Laufe des Spiels seine Siegpunkte, indem er deine Orte plündert und seine eigenen Orte baut.

Auch im Solospiel wird das Spielende ausgelöst, wenn du oder der virtuelle Spieler 25 Siegpunkte erreichen. Beende dann wie gewohnt die Aktionsphase der Runde und addiere die Siegpunkte durch Orte – wie im Grundspiel – zu den jeweiligen Siegpunkten hinzu. Hast du dann mehr Siegpunkte als der virtuelle Spieler, hast du gewonnen!

SPIELAUFBAU

Baue das Spiel wie auf dem Spielbau-Beiblatt auf. Der virtuelle Gegner erhält aber keine Fraktionstafel und beginnt ohne Karten.. Lege aber auch für den virtuellen Gegner ein Siegpunkteplättchen (einer beliebigen Fraktion) auf die Siegpunktetafel.

Du erhältst das Startspielerplättchen. (Noch nichts geleistet, aber schon belohnt werden ...)

KARTENPHASE

1. **Decke** vom Nachziehstapel **4** Karten auf und lege sie offen in die Tischmitte. Wähle **1** Karte davon aus und nimm sie auf die **Hand**.
2. **Mische** die übrigen 3 Karten **verdeckt** und **ziehe** 1 davon. Diese Karte legst du **offen** in den **Staat** des virtuellen Gegners.
3. Von den nun übrigen 2 Karten **wählst** du erneut 1 aus und nimmst sie auf die **Hand**.
4. Die **letzte** Karte legst du erneut in den **Staat** des virtuellen Gegners.
5. **Ziehe** noch **1 weitere** Karte vom **Nachziehstapel** und lege sie ebenfalls in den **Staat** des virtuellen Gegners.




PRODUKTIONSPHASE

In der Produktionsphase produzierst nur du.


AKTIONSPHASE

In jeder Aktionsphase hast du den ersten Zug (du hast schließlich das Startspielerplättchen!).


Das musst du in der Aktionsphase beachten:

- Wenn du einen Ort des virtuellen Gegners plünderst, wirfst du ihn danach ab. Der virtuelle Gegner hat keine Ruinen und erhält auch keine der im Deal angegebenen Waren.
- Wenn du 1  in eine offene Produktion des virtuellen Gegner schickst, erhält er dafür 1  statt 1 .
- Auch wenn der virtuelle Gegner gepasst hat, darfst du noch weiterspielen, bis du ebenfalls passt.
- Sobald du passt, bist du sicher und der virtuelle Gegner passt ebenfalls.


Wenn der virtuelle Gegner am Zug ist:

- Zuerst überprüft der virtuelle Gegner, ob noch offene Kontaktkarten ausliegen. Wenn ja, wirft er 1 zufällige davon ab (nimm bei 2 Karten beide von ihren Stapeln und mische sie kurz verdeckt). Lege, wenn vorhanden, die übrige Karte zurück auf ihren Stapel. Das Abwerfen der Kontaktkarte kostet den virtuellen Gegner nichts und er erhält dafür 2 . Dann endet sein Zug.
- Kann der virtuelle Gegner **keine** offene Kontaktkarte abwerfen, **greift** er dich stattdessen **an**:

1. Decke die oberste Karte vom Nachziehstapel auf. Lege sie in einen Bereich, den wir fortan Angriffsstapel nennen. Jeder Angriff des virtuellen Gegners platziert 1 weitere Karte in diesen Angriffsstapel.

2. Überprüfe nun, ob die neueste Karte im **Angriffsstapel** in mindestens 1 Kategorie mit 1 Ort in deinem Staat übereinstimmt. Wenn **ja**, wird dieser Ort vom virtuellen Gegner geplündert. Der virtuelle Gegner erhält dafür 2  (aber keine Waren) und du erhältst wie gewohnt die Ware vom Dealfeld. Danach wird der Ort zur Ruine. Dies zählt als **erfolgreicher Angriff!**

Wenn **nein**, passiert nichts weiter. Du hast Glück gehabt!

Der Ort wird ebenso **nicht** geplündert, wenn ein  auf ihm liegt. Lege stattdessen das Plättchen ab. Auch hier hast du Glück gehabt. Dies zählt jedoch als **erfolgreicher Angriff** (siehe Punkt 3)!

Gleichstände: Stimmt mehr als 1 Ort mit den Kategorien überein?

Prüfe zuerst, ob 1 Ort **genau** mit **den bis zu 2** Kategorien der Angriffskarte übereinstimmt. Herrscht auch hier Gleichstand, prüfst du die folgende Reihenfolge:

- Höchste Entfernung
- Noch nicht genutzter Aktionsort
- Genutzter Aktionsort
- Fähigkeitenort
- Produktionsort

• Waren, die du durch den Angriff vom Dealfeld erhalten würdest:



• Herrscht immer noch Gleichstand können wir dir a) kaum glauben, dass das so ist und b) darfst du einfach selbst entscheiden, welcher Ort nun angegriffen wird.

3. Hat der virtuelle Gegner in seinem Zug einen erfolgreichen Angriff ausgeführt, beendet er seinen Zug und wird in seinem nächsten Zug passen!

Andernfalls beendet er seinen Zug und wird in seinem nächsten Zug erneut angreifen, bis er entweder erfolgreich war, oder die 3. Karte im Angriffsstapel liegt. Der virtuelle Gegner versucht dich maximal 3x pro Runde anzugreifen,

DAS SOLOSPIEL

wenn er nicht erfolgreich war. Wirf nach der 3. Karte im Angriffsstapel alle Karten darin auf den Ablagestapel. Dann endet der Zug des virtuellen Gegners. In seinem nächsten Zug passt der virtuelle Gegner dann.

BEISPIELE FÜR ZÜGE DES VIRTUELLEN GEGNERS:

Alex spielt gegen einen **virtuellen Gegner**. So würde eine Runde aussehen:

Alex: Sie deckt die obersten 4 Karten vom Stapel auf. Sie wählt 1 aus, die sie behält, wählt dann nach dem Zufallsprinzip 1 der übrigen 3 Karten aus und legt sie in den Spielbereich des virtuellen Gegners. Dann wählt sie noch 1 Karte für sich selbst und gibt die letzte Karte dem virtuellen Gegner. Zuletzt zieht sie noch 1 Karte und legt sie vor den virtuellen Gegner.

Alex: Sie führt ihre Produktionsphase normal durch, aber der virtuelle Gegner erhält keine Waren.

Alex: Als erste Aktion schickt sie 2  aus, um 1 Kontaktkarte zu nehmen.



Virtueller Gegner: Er nimmt die zweite Kontaktkarte.

Alex: Sie baut einen Produktionsort und erhält die Waren, die er liefert.

Virtueller Gegner: Zeit anzugreifen! Alex zieht eine Karte vom Stapel und legt sie in die Nähe. Sie prüft die Ortskategorien, aber keiner von ihnen passt zu einem ihrer Orte. Sie hat Glück gehabt.

Alex: Sie aktiviert eine der Aktionen von ihrer Fraktionstafel.

Virtueller Gegner: Er greift erneut an. Alex zieht eine weitere Karte vom Stapel und legt sie auf die vorherige Karte. Diesmal hat Alex nicht so viel Glück und einer ihrer Orte wird geplündert. Sie dreht ihn um und macht ihn zu einer Ruine. Der virtuelle Gegner erhält 2 Siegpunkte.

Alex: Sie schickt 1 Arbeiter zu einem offenen Produktionsort des virtuellen Gegners. Er erhält keinen , sondern erzielt stattdessen 1 .

Virtueller Gegner: Sein Angriff war erfolgreich, also muss er jetzt passen.


Alex kann nun beliebig viele Aktionen der Reihe nach ausführen, aber sie kann nicht mehr mit dem virtuellen Gegner interagieren.

Alex beendet die Aufräumphase ganz normal, behält aber das Startspieler-Plättchen, weil sie großartig ist.

AUFRÄUMPHASE

Du behältst das Startspielerplättchen.

SPIELENDENDE

Das Spielende wird wie gewohnt bei 25  eingeläutet und die Siegpunkte durch Orte bei dir und dem virtuellen Spieler – wie im Grundspiel – zu den jeweiligen im Spiel erhaltenen Siegpunkten hinzuaddiert.

Hast du weniger Siegpunkte als der virtuelle Gegner? Dann verlierst du. Das Leben ist eben kein Zuckerschlecken.

Hast du mehr Siegpunkte als der virtuelle Gegner? Nicht schlecht! Du hast gewonnen. Dafür gibt es aber noch kein Lob. Die spannendere Frage ist doch,

wie gut hast du gewonnen? Dafür gibt es eine sehr praktische Tabelle auf der rechten Seite, die dir anzeigt, auf welchem Level du gewonnen hast. Du bist nicht zufrieden mit deinem Ergebnis? Dann auf zur nächsten Partie! Dein **51st State** wartet auf dich!

TOLL, DU BIST SO GUT WIE EIN:

80+	GROSSMEISTER –
	WIR VERBEUGEN UNS VOR DIR!
70+	CYBORG
60+	SOLDAT
50+	HÄNDLER
40+	MENSCH
30+	LEBEWESEN MIT HIRN
30 >	LEBEWESEN OHNE HIRN (MUTANT)



VARIANTEN FÜR DAS SOLOSPIEL

Wenn du eine Partie Solo spielst, kannst du dabei gegen 1 der folgenden 4 Fraktionen antreten! Wähle 1 aus und wende dabei ihre zusätzlichen Regeln im Solospiel an. Viel Erfolg!

DIE MUTANTEN-UNION

Grausam und rücksichtslos machen es dir die Mutanten besonders schwer, deine Orte im Spiel zu behalten

Sonderregel: Der virtuelle Gegner versucht dich in jeder Runde 5x, statt nur 3x, anzugreifen.

NEW YORK

Sie sind die Meister im Bau. Kannst du New Yorks Expansionsdrang die Stirn bieten?

Sonderregel: Im Schritt 5 der Kartenphase des Solospiels ziehst du 2 weitere Karten für den virtuellen Gegner, statt nur 1.

HÄNDLERGILDE

Die Händlergilde mag es nicht, wenn du Deals ohne ihre Zustimmung abschließt. Gib Acht: Du könntest mit einem Pferdekopf im Bett aufwachen.

Sonderregel: Nach dem dritten Angriffsversuch oder einem erfolgreichen Angriff passt der virtuelle Gegner noch nicht. Stattdessen versucht er ab sofort **Händlerangriffe**, bei denen er deine Deals angreift. Um den Händlerangriff durchzuführen, gehe wie folgt vor: Decke die oberste Karte vom Nachziehstapel auf. Lege sie in einen Bereich, den wir fortan **Händlerangriffsstapel** nennen. Jeder Händlerangriff des virtuellen Gegners platziert 1 weitere Karte in diesen Stapel. Bei jedem Händlerangriff vergleichst du die Ware im Dealfeld der Angriffskarte mit deinen Deals. Hast du einen übereinstimmenden Deal, musst du diesen Deal abwerfen. Hat der virtuelle Gegner in seinem Zug einen erfolgreichen Händlerangriff ausgeführt, beendet er seinen Zug und wird in seinem nächsten Zug passen! Anderenfalls beendet er seinen Zug und wird in seinem nächsten Zug erneut angreifen, bis er entweder erfolgreich war, oder die 3. Karte im Händlerangriffsstapel liegt. Der virtuelle Gegner versucht dich erneut maximal 3x pro Runde anzugreifen, wenn er nicht erfolgreich war. Nach dem 3. Versuch wird auch dieser Stapel abgeworfen und der Zug des virtuellen Gegners endet. In seinem nächsten Zug passt der virtuelle Gegner dann.

DIE APPALACHISCHE FÖDERATION

Auch wenn die Appalachische Föderation schon mitbekommen hat, dass es wohl eine „Apokalypse“ gegeben haben soll, hindert es sie doch nicht an ihrem fröhlichen Bauverhalten.

Sonderregeln: Kann der virtuelle Gegner keine Kontaktkarten mehr abwerfen, versucht er noch keinen Angriff. Stattdessen versucht er eine **Entwicklung**. Um eine Entwicklung durchzuführen, gehe wie folgt vor: Decke die oberste Karte vom Nachziehstapel auf. Lege sie in einen Bereich, den wir fortan **Entwicklungsstapel** nennen. Jede Entwicklung des virtuellen Gegners platziert 1 weitere Karte in diesen Stapel. Bei jeder Entwicklung vergleichst du die Kategorien der Entwicklungskarte mit den Kategorien der Karten im Staat des virtuellen Gegners. Hast du mindestens 1 Karte mit übereinstimmender Kategorie gefunden, führst du mit diesen Karten eine Umbauaktion durch. Lege die neue Karte in den Staat des virtuellen Gegners und wirf die alte Karte ab. Dafür erhält der virtuelle Gegner 1 SP. Hat der virtuelle Gegner in seinem Zug eine erfolgreiche Entwicklung ausgeführt, beendet er seinen Zug und wird ab seinem nächsten Zug wie gewohnt angreifen! Anderenfalls beendet er seinen Zug und wird in seinem nächsten Zug erneut eine Entwicklung versuchen, bis er entweder erfolgreich war, oder die 3. Karte im Entwicklungsstapel liegt. Der virtuelle Gegner versucht maximal 3x pro Runde eine Entwicklung, wenn er nicht erfolgreich war. Nach dem 3. Versuch wird dieser Stapel abgeworfen und der Zug des virtuellen Gegners endet. Ab seinem nächsten Zug wird er wie gewohnt angreifen.

BORGO AUTOMA

VON JOE LEONE

Die Biogefährdung-Flagge wurde an der Grenze deines Staates gehisst. Wieder einmal hat der irre Borgo einen zahlreichen Mob aus Moloch-Mutanten und Cyborgs um sich geschart. Jetzt musst du deine Leute darauf vorbereiten, diese hoch mutierten und künstlich veränderten Geschöpfe abzuwehren. Werdet ihr den Ansturm überleben?

Wie du weißt, ist das Aussterben die Regel – Das Überleben ist die Ausnahme. Dieser Solo-Modus ist komplexer und schwieriger als der reguläre Solo-Modus. Der Unterschied ist, dass die Automa-Aktionen nicht in Stein gemeißelt sind – sie sind unvorhersehbar. Die Aktionen von Borgo werden zufällig durch das Ziehen einer Karte und deren Anzahl von Schlägern bestimmt. Das ist wirkungsvoll und unbarmherzig. Wir empfehlen, zuerst den regulären Solo-Modus zu spielen und erst dann Borgo Automa.

Dieser Modus lässt sich mit beliebigen Erweiterungen kombinieren, aber am besten lernst du seine Regeln mit dem Grundspiel. Alle Änderungen, die bestimmte Erweiterungen mit sich bringen, sind durch unterschiedliche Farben deutlich gekennzeichnet.

SPIELMATERIAL

1 RUNDENMARKER





1 BORGO-SIEGPUNKTE-MARKER



HINWEIS: Blau markierte Regeln gelten nur mit der Moloch-Erweiterung. Braun markierte Regeln gelten nur mit der Niemandsland-Erweiterung.

BORGOS BESONDERE REGELN


- Aktivierst du Borgos Produktion , füge Borgos Staat 1 Schläger hinzu.
- Aktiviert Borgo deine offene Produktion , lege 1 Arbeiter aus dem Vorrat auf diesen Ort und nimm 1 Arbeiter aus dem Vorrat. Füge dann Borgos Staat 1 Schläger hinzu.
- Plünderst du Borgos Ort, dreh seine Karte auf ihre Rückseite. Borgo erhält keine Waren.
- Plündert Borgo einen Außenposten, baut er automatisch einen Level-2-Außenposten auf diesem Gebiet.
- Borgo muss die Regeln für den Bau und den Angriff auf Außenposten befolgen.
- Muss Borgo einen Schläger entfernen und ist keiner verfügbar, muss Borgo sofort passen.
- Passt du, passt auch Borgo in seinem nächsten Zug.

SPIELAUFBAU

- Bereite das Spiel mit folgenden Änderungen vor wie für den regulären Solo-Modus:
- Borgo hat keine Fraktionstafel.
- Lege den Rundenmarker auf Feld 1 der Siegpunktetafel.
- Nimm das Startspielerplättchen.
- Wähle den Schwierigkeitsgrad unabhängig von Borgo. Er wird in keiner Weise mit Moloch interagieren.
- Gib Borgo ein Set von Außenposten-Markern.

1. KARTENPHASE

Die Kartenphase wird ausgeführt wie im Spiel für zwei Spieler, nur dass Borgo eine zufällige Karte wählt und sie sofort kostenlos baut.

Lege so viele  in Borgos Staat, wie die Zahl der Runde. Borgos Arbeiter werden Schläger genannt.

Am Ende der Kartenphase baut Borgo einen Außenposten. Seinen ersten Außenposten legst du in die Ecke, die deiner eigenen vertikal gegenüberliegt. (Z.B.: baust du in der SW-Ecke, baut Borgo in der NW-Ecke.) In den nächsten Kartenphasen baut Borgo in Richtung deines nächsten Außenpostens.

Magst du Herausforderungen? Kein Problem. Gib Borgo in der nächsten Kartenphase 1 zusätzlichen Schläger.

2. PRODUKTIONSPHASE

Erhalte wie üblich Waren. Borgo erhält keine Waren.

3. ANGRIFFSPHASE

Führe die Angriffseffekte der eingesetzten Maschinen aus. Die Maschinen ignorieren Borgo.

4. EINSATZPHASE

Setze neue Maschinen gemäß des gewählten Schwierigkeitsgrades ein.

BORGO AUTOMA










VON JOE LEONE

5. AKTIONSPHASE



Wechsle wie üblich deine Aktionen mit Borgo ab. Führe wie üblich deine Züge aus.

BORGOS AKTIONEN

In jedem Zug zieht Borgo die oberste Karte vom Stapel und führt die Aktion(en) darauf aus. Hat Borgo die Aktionen ausgeführt, endet sein Zug

Keine  ,  , oder  .				Eine beliebige Kombination von  ,  , oder  .
Führe Borgos Standardaktion aus.	Führe Borgos Angriffsaktion aus.	Führe Borgos Bauaktion aus.	Führe Borgos Erweiterungsaktion aus.	Führe die entsprechenden Aktionen von oben nach unten aus.

BORGOS STANDARDAKTION





Ist eine Kontaktkarte verfügbar, wirf sie ab. Borgo erhält 2 . Wenn nicht, wirf 1 Schläger ab. Borgo erhält 1 .

BORGOS ANGRIFFSAKTION

1. Wirf 1 Schläger ab.

2. Ziehe die oberste Karte vom Stapel. Bestimme entsprechend der gezogenen Kartenart(en) einen deiner Orte oder Außenposten, die von Borgo ins Ziel genommen werden. Zuerst plündert Borgo den Ort **oder Außenposten**, der mit den meisten Arten übereinstimmt.

Gibt es ein Unentschieden, ist die Zielpriorität die größte Entfernung, Aktionen (ungenutzt zuerst), Merkmale, Produktionsort und Außenposten. Bei einem weiteren Unentschieden entscheidet der Spieler.

- Gibt es keinen solchen Ort **oder Außenposten**, erhält Borgo 1 .
- Gibt es ein  auf dem Zielort, wirf es ab. Borgo erhält 0 .
- Andernfalls plündert Borgo den Zielort oder Zielaußenposten und erhält 2 . Drehe den Zielort um und erhalte die Ware vom Deal, **oder wirf das Außenpostenplättchen ab.**

BORGOS BAUAKTION


Ziehe die oberste Karte vom Stapel. Borgo baut diesen Ort sofort kostenlos.

BORGOS ERWEITERUNGSAKTION


Borgo aktiviert eine verfügbare offene Produktion und führt dann eine der Erweiterung entsprechende Aktion aus.


Grundspiel – Ziehe eine weitere Karte.


Winter – Füge Borgos Staat 1 Schläger hinzu.


New Era – Lege 1  auf den Ort in Borgos Staat mit der höchsten Entfernung. Gibt es mehrere verfügbare Karten, wähle Aktions-, Fähigkeits- und zuletzt Produktionsorte.

Die Sucher – Borgo wirft 1 Schläger ab. Dann baut Borgo die oberste Karte aus deinem persönlichen Abwurfstapel (wenn möglich).

Verbündete – Führe Borgos Angriff aus. Borgo darf jedoch nur Orte innerhalb einer Allianz ins Ziel nehmen. Hast du keinen solchen Ort, erhält Borgo 1 .

Moloch – Borgo wirft 1 Schläger ab. Borgo hackt eine zufällige eingesetzte Maschine und legt sie mit der gehackten Seite nach oben in Borgos Staat. Gibt es keine eingesetzten Maschinen, erhält Borgo .


Niemandsland – Borgo wirft 1 Schläger ab und plündert einen beliebigen angrenzenden Außenposten auf der niedrigsten Stufe.. Hat der gewählte Außenposten einen , entferne es. Gibt es keine angrenzenden Außenposten, baut Borgo in deine Richtung einen Außenposten auf Stufe 2.

Hat Borgo einen Außenposten geplündert, erzielt er 2 .


Andernfalls erzielt er 1 .

6. AUFRÄUMPHASE

Folge den regulären Regeln. Zusätzlich:

- Gib das Startspielerplättchen weiter.
- Borgo wirft keine  von seinen Karten ab
- Verschiebe den Rundenmarker auf der Siegpunkttafel 1 Feld weiter.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet wie üblich, wenn ein beliebiger Spieler 25  erreicht hat. Beende die aktuelle Runde und berechne dein Endergebnis.



KARTENERKLÄRUNGEN

GRUNDSPIEL



UNTERIRDISCHES LAGER

Du darfst auf dieser Karte keinen einlagern.



PLÜNDERNDE KARAWANE

Hat kein anderer Spieler Ressourcen übrig (z. B. beim einem Spiel gegen einen virtuellen Gegner), bleibt diese Aktion ohne Effekt.

FAQ

Muss ich beim Umbau eines Ortes zusätzlich zu / auch Kontaktplättchen ausgeben?

Nein, die Umbaukosten beschränken sich auf /.

Hat der Entfernungswert des gegnerischen Ortes Einfluss auf die Plünderungskosten?

Nein, die Kosten sind fix. Einen Produktionsort zu plündern, kostet 3 einen Fähigkeitenort 4 und einen Aktionsort 5 .

Darf ich eine Kontaktkarte sofort ausspielen, wenn ich sie erhalte?

Nein, du darfst sie erst in deinem nächsten Zug ausspielen.

Kann ich anstelle der abgebildeten Kontaktplättchen eine Kontaktkarte ausgeben?

Nein, du musst zuerst die Kontaktkarte ausspielen, um die Kontaktplättchen zu erhalten. Diese darfst du dann in den folgenden Runden ausgeben.

Darf ich alle Aktionen einer Karte oder Fraktion auf einmal ausführen, wenn sie mehrmals aktiviert werden können?

Ja, sie dürfen alle in einem einzigen Zug oder auf mehrere Züge verteilt aktiviert werden, ganz wie du willst.

Kann für den Umbau einer jede beliebige Karte verwendet werden, da als beliebige Ressource verwendet werden kann?

Nein, für den Umbau einer muss man eine andere oder ein verwenden.

Produzieren offene Produktionsorte Waren, wenn sie gebaut werden?

Ja, wie jeder andere Produktionsort produzieren sie Waren, wenn sie gebaut werden.

KARTENERKLÄRUNGEN

WINTER



BÜRO DES SHERIFFS

KLEINE FABRIK

MOBILE ZISTERNE

BAUSTELLE

Diese Karten liefern nicht sofort , aber sie produzieren während der folgenden Produktionsphasen.



LIEFERANTEN

Du darfst einen beliebigen Produktionsort wählen, unabhängig davon, ob ihr die Produktionsphase nacheinander oder gleichzeitig ausführt. Baust du diese Karte, wird ihre Produktion nicht aktiviert, weil die Produktionskarten der anderen Spieler in diesem Moment nichts produzieren. Du aktivierst nur die Bauprämie.



KÖRPERJÄGER

Diese Karte darf nicht selbst Ziel dieser Aktion sein.

NEW ERA



GEHEIME SCHMIEDE

Wird diese Karte gerade von einem virtuellen Gegner angegriffen, kannst du das , nicht abwerfen, da es aufgedruckt ist. Der Angriff gilt aber als erfolgreich, so dass der virtuelle Gegner in seinem nächsten Zug passen muss.



RADIOAKTIVE KOLONIE

FUNDAMENT

Solche Karten haben keine Kategorie, können daher zum Umbau jeder beliebigen Karte verwendet werden und selbst mit jeder beliebigen Karte umgebaut werden. Führst du den Angriff des virtuellen Gegners auf (im Solomodus), entsprechen alle Karten dieser Kategorie.

DIE SUCHER

ERWEITERUNG 01

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Die Städte dieser „neuen“ Welt bestehen nur noch aus einem Skelett von Ruinen. Für viele sind diese Ruinen nur Schutt und Asche. Aber für **Die Sucher** sind sie so viel mehr: Versteck und Unterschlupf zugleich. Ein Fundus für alte Konserven, Kleidung und längst vergangene Schätze.

Könnt ihr **die Sucher** für euch gewinnen und mit ihnen eurer Fraktion zu neuem Glanz verhelfen?

NEUES SPIELMATERIAL

50 neue Karten, bestehend aus:



44 Karten „Die Sucher“
(zu erkennen an der *Die Sucher*-
Kennung)

6 gelbe Kontaktkarten
(nur für diese Erweiterung)

NEUE SPIELMECHANISMEN IN DIESER ERWEITERUNG

PERSÖNLICHER ABLAGESTAPEL

Spielt ihr mit dieser Erweiterung gibt es keinen allgemeinen Ablagestapel mehr! Abgeworfene Karten landen nun auf eurem persönlichen Ablagestapel. Und das ist nicht ganz ohne: Neue Karteneffekte erlauben es, dass eure Mitspieler Zugriff auf euren Ablagestapel haben!

KATEGORIE-SYMBOL-EFFEKTE

Die Kategorie-Symbole auf den Karten erhalten nun eine neue Bedeutung! Neue Spieleffekte in dieser Erweiterung teilen jedem eine Ware im Spiel zu. Könnt ihr sie geschickt nutzen?

GELBE KONTAKTKARTEN

Mit den gelben Kontaktkarten kommt ein neuer Stapel für Kontaktkarten ins Spiel: Darauf habt ihr genauso Zugriff wie auch auf den roten und blauen Stapel.

Die Details zu diesen neuen Spielmechanismen findet ihr im nächsten Abschnitt.



SO SPIELT IHR MIT DER ERWEITERUNG „DIE SUCHER“

„Die Sucher“ – Erweiterung ist ein neuer Kartensatz für **51st State: Das Master-Set**.

Um mit der „Die Sucher“ – Erweiterung zu spielen, befolgt ihr die folgenden Regeln:

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie gewohnt auf und beachtet dabei folgende Änderungen:

- Bildet einen Nachziehstapel, indem ihr das Basisset der 88 Karten „51st State“ mit den 44 Karten „Die Sucher“ dieser Erweiterung zusammenmischst.
- Es gibt **keinen** allgemeinen Ablagestapel.
- Mischt die gelben Kontaktkarten gut und platziert sie als Stapel verdeckt neben den Stapeln der roten und blauen Kontaktkarten.
- Neben seiner Fraktionstafel muss jeder Spieler etwas Platz für seinen **persönlichen Ablagestapel** lassen. Wenn man 2 seiner 6 Karten auswählt, um sie abzuwerfen, eröffnet man mit diesen 2 abgeworfenen Karten seinen persönlichen Ablagestapel. Man sollte sich dabei schon bewusst sein, dass es eine Rolle spielt, welche Karte im Ablagestapel obenauf liegt (da man sie so für die Mitspieler verfügbar macht)!

NEUE REGELN

Es gelten die Regeln des Basisspiels mit folgenden Änderungen:


1. KARTENPHASE

- Deckt zunächst auch eine neue Karte des gelben Kontaktkartenstapels auf. Wie üblich wird auch eine gelbe Kontaktkarte, die in der Vorrunde nicht genommen wurde, vorher abgeworfen.
- In der Kartenphase des Basisspiels wurde die jeweils übrige Karte (nachdem sich alle Spieler 1 Karte genommen hatten) bisher auf den allgemeinen Ablagestapel abgeworfen. Jetzt gilt: Die übrige Karte wird jeweils auf den **persönlichen Ablagestapel** des aktuellen **Startspielers** abgeworfen..

3. AKTIONSPHASE

- Immer wenn eine Karte aus deiner Hand oder deinem Staat **abgeworfen** wird (zum Beispiel, wenn du einen Ort von deiner Hand *plünderst* oder einen Ort in deinem Staat *umbaut*), wirfst du die Karte auf deinen **persönlichen Ablagestapel** (statt einen allgemeinen Ablagestapel).

EINE KONTAKTKARTE NEHMEN ODER SPIELEN

Es gibt nun auch einen Stapel mit gelben Kontaktkarten. Wie auch mit den blauen und roten Stapeln kannst du mit dieser Aktion 2  abgeben, um dir 1 dieser Karten auf die Hand zu nehmen bzw. mit dieser Aktion eine gelbe Kontaktkarte von deiner Hand auszuspielen.

4. AUFRÄUMPHASE

- Wirf auch die oberste Karte des Stapels mit den gelben Kontaktkarten ab, wenn sie nicht während der Runde genommen wurde.


In dem sehr seltenen Fall, dass der Stapel leer ist, behält jeder Spieler die obersten 3 Karten von seinem persönlichen Abwurfstapel und mischt dann alle übrigen Karten daraus, um einen neuen Stapel zu bilden.

DIE SUCHER


ERWEITERUNG 01

NEUE KARTENEFFEKTE

DAS -SYMBOL

Das neue Symbol  steht für einen zentralen neuen Spieleffekt dieser Erweiterung. Es bedeutet: „die oberste Karte auf dem persönlichen Ablagestapel eines anderen Spielers“.

HINWEIS 1: Für jeden solchen Effekt, darfst du einen anderen persönlichen Ablagestapel als Ziel wählen.


Als einzelnes Symbol, etwa als Beute, (Offene) Produktion, Bauprämie, Deal oder wenn ein Karteneffekt dich anweist **1  zu ziehen**, hat es eine **zusätzliche** Bedeutung:

Du **darfst** die **oberste Karte** vom **persönlichen Ablagestapel 1 anderen Spielers ziehen** und auf die Hand nehmen. Du darfst mit diesem Effekt **niemals** eine Karte von **deinem persönlichen Ablagestapel** ziehen und **niemals** deinen **persönlichen Ablagestapel** für einen Karteneffekt als Ziel wählen!





















HINWEIS 2: Selbst wenn die persönlichen Ablagestapel aller anderen Spieler leer sind, darfst du nicht auf deinen Stapel zugreifen – du gehst dann einfach leer aus.

EINER KATEGORIE ENTSPRECHEN


Es gibt nun Karteneffekte, die dich zum Beispiel anweisen Waren zu erhalten oder zu bezahlen, die einer bestimmten Kategorie entsprechen. Der Effekttext der Müll-

Drohne besagt etwa „OFFENE PRODUKTION: Wähle 1 Kategorie auf 1 . Erhalte die Ware, die der Kategorie entspricht.“






Jede **Kategorie** auf einer Karte des Basisspiels oder dieser Erweiterung entspricht nun 1 der Güter im Spiel:

- | | |
|--|---|
|  – 1  . |  – 1  . |
|  – 1  . |  – 1  . |
|  – 1  . |  – 1  . |
|  – 1  vom Nachziehstapel. / Beim Zahlen: 1  von der Hand. | |
|  – 1  Plättchen. | |
|  – 1  . |  – Kein Effekt. |



Wenn dich eine Karte anweist 1 Kategorie auf einer  zu wählen, um dir die entsprechende Ware zu nehmen und die Karte hat 2 Kategorien, darfst du dir 1 davon aussuchen.

HINWEIS 1: Ja wir haben es gerade schon mal gesagt, aber vielleicht sind ja Mutanten anwesend: Für diesen Effekt darfst du nicht deinen eigenen persönlichen Ablagestapel wählen!

BEISPIEL: Katharina hat die Karte *Ödland-Expedition* in ihrem Staat, die besagt: „AKTION: Wähle 1 Kategorie auf 1 . Zahle die Ware, die der Kategorie entspricht, um 1  zu erhalten.“ Zum Glück liegt eine *Schule* als oberste Karte auf Alex' *persönlichem Ablagestapel*. Katharina wählt daher die Kategorie  dieser Karte und bezahlt 1 , um 1  zu erhalten. Tja, so einfach kann man einen Siegpunkt abstauben, daher sollte Alex besser darauf Acht geben, welche Karten er wann abwirft ...

HINWEIS 2: Diese Erweiterung geht davon aus, dass ihr immer nur mit den Karten 1 Erweiterung (in diesem Fall also dieser) und den Karten des Basisspiels spielt. Mischt ihr mehr Karten in das Spiel kann es Kategorien geben, die keiner Ware entsprechen. Solch eine Kategorie könnt ihr dann bei diesem Effekt nicht wählen.

RUINEN ERHALTEN

Wenn du eine Ruine **erhältst** (zum Beispiel über die Produktion der *Abrisszone*), ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel und legst sie verdeckt in deinen Staat (die Position ist dabei egal). Du darfst dir jederzeit die Vorderseite der Ruinen in deinem Staat ansehen.

HINWEIS: Es gibt einen Effekt, der dich eine Ruine wieder zu einem Ort werden lässt. Erst dann muss man den Ort an seine richtige Position legen.

RUINEN UMBAUEN

Erhältst du die Anweisung, eine Ruine umzubauen, drehst du die Karte zurück auf ihre Vorderseite. In diesem Moment hört die Karte auf, eine Ruine zu sein und wird wieder zu einem Ort. Überprüfe, ob du die Position des Ortes in deinem Staat zu diesem Zeitpunkt neu ausrichten musst (z. B. wenn du diese Ruine erhalten hättest), wie im Abschnitt „Verwalte deinen Staat“ auf Seite 5 der Spielanleitung zu 51st State: Master Set beschrieben. Der Ort wird sofort wieder aktiv, und auch die Produktionsorte produzieren wie üblich sofort wieder.

DAS SOLOSPIEL

Die Regeln des Solospiels bleiben bis auf die folgende Änderung unverändert: Nimm beim Spielaufbau etwa 1/3 des Stapels und lege ihn neben den Staat des virtuellen Gegners, um den persönlichen Ablagestapel des virtuellen Gegners zu bilden.

KARTENERKLÄRUNG



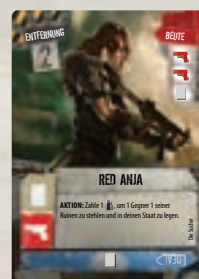
DER PONY-EXPRESS

Die Ressourcen kommen aus dem allgemeinen Vorrat. Auf jede Ruine (bis zu 3) kannst du 1 Ressource einer beliebigen Kategorie legen (jede kann unterschiedlich sein). Diese Ressourcen sind von keinem Spieleffekt betroffen.



SUCHER-SAMMLER

Ziehe eine Karte nach der anderen vom gleichen oder von verschiedenen persönlichen Ablagestapeln.



RED ANJA

Gibt es auf den gewählten Ruinen Waren, nimm sie ebenfalls.



NEUE HORIZONTE-INITIATIVE

Unabhängig davon, wie du sie erhalten hast, darfst du eine beliebige Ruine wählen.



MIKE DER KNALLER TOMMY DER KNALLER

Bei diesen Karten nimmst du die Waren sowohl von der Beute als auch vom Deal. Dann dreh die Zielkarte um. Sie ist nun eine Ruine.

VERBÜNDETE

ERWEITERUNG 02

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Auch nach der Apokalypse gibt es Leben in den Überresten der Vereinigten Staaten. Es bildeten sich Grüppchen, die sich bestens an die neue, unwirtliche Umgebung angepasst haben. Und jede hat ihre Stärken. Es ist also in deinem ureigenen Interesse, dich mit allen gut zu stellen.

Seit Kurzem treiben sich einige dieser Banden auch in deiner Gegend herum. In den verlassenem Tunneln und Kellern wurden einige der Sharrash gesehen: schlau, verstoßen und teils Mensch, teils Ratte. Auf den Überresten der nahegelegenen Straßen knattern die Maschinen aus Uranopolis. Dessen unverwüstliche Einwohner liegen im Clinch mit der Iron-Gang. Diese Typen kann man immer wieder zwischen den Maschinen herumschleichen sehen. Erst zerstören sie und dann klauen und wiederverwerten sie alles, was sie kriegen können.

Stürz dich mitten in den Konflikt und ziehe geschickt aus dem Hintergrund die Strippen. Erhöhe mit Hilfe der Sharrash deinen Einfluss, erhalte neue Möglichkeiten durch die Unterstützung aus Uranopolis oder lasse die Iron-Gang von der Leine, um deine Gegner auszulöschen!

NEUES SPIELMATERIAL

50 Karten „Verbündete“:

24 neue Plättchen,
bestehend aus:

VORDERSEITE

RÜCKSEITE



(zu erkennen an der
Verbündete-Kennung)



8 Iron-Gang-
Einflussplättchen



8 Sharrash-
Einflussplättchen



8 Uranopolis-
Einflussplättchen

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie gewohnt auf. Mischt alle neuen Karten zu denen des Grundspiels und legt die neuen Plättchen in den allgemeinen Vorrat. Viel Spaß!

NEUE SPIELMECHANISMEN IN DIESER ERWEITERUNG

EINFLUSSPLÄTTCHEN

Die neuen Karten, die zu einer der **3 Gruppierungen** (Sharrash, Uranopolis, Iron-Gang) gehören, zeigen neue Orte, die ihr bauen, plündern oder mit denen ihr einen Deal machen könnt. Die Dealfelder dieser Karten zeigen Einflussplättchen. Manche der Karten produzieren Einflussplättchen, andere können aktiviert werden, um sie zu erhalten. Bezahlen musst du das natürlich.

Wenn du Einfluss erhalten hast, gib ihn nicht für jeden Blödsinn aus! Es gibt nämlich 3 Möglichkeiten, die Einflussplättchen zu nutzen, und du darfst jeweils nur 1 machen:

1. Du darfst Einflussplättchen einer Gruppierung zum Bauen eines Ortes verwenden, aber nur, wenn die Gruppierung **übereinstimmt**. Das funktioniert genauso wie mit grauen Kontaktplättchen. Du darfst die Plättchen auch beliebig mischen, um die benötigte Entfernung zu erreichen.

BEISPIEL: Rasmus hat eine Sharrash-Karte mit Entfernung 3 auf der Hand, die er bauen möchte, sowie 3 Sharrash-Einflussplättchen und 3 graue Kontaktplättchen. Zum Bauen kann er entweder:

- 3 Sharrash-Einflussplättchen ODER
- 2 Sharrash-Einflussplättchen und 1 graues Kontaktplättchen ODER
- 1 Sharrash-Einflussplättchen und 2 graue Kontaktplättchen ODER
- 3 graue Kontaktplättchen abgeben.

Sag den anderen einfach, wie du bezahlst, leg die Plättchen in den Vorrat zurück und den Ort in deinen Staat.

2. Du darfst Einflussplättchen einer Gruppierung verwenden, um einen Deal zu machen ... wenn die Gruppierung **übereinstimmt**. Das funktioniert genauso wie mit blauen Kontaktplättchen. Auch da darfst du beliebig kombinieren, wie beim Bauen. Klar, oder?
3. Und das Beste kommt zum Schluss: Plündern. Das funktioniert ein bisschen anders, also aufgepasst: Du darfst Kontaktplättchen einer **anderen** Gruppierung abgeben, um einen Ort von deiner Hand oder im Staat eines Mitspielers zu plündern. Aber du hast dir wahrscheinlich schon gedacht, dass du sie beliebig mit roten Kontaktplättchen kombinieren darfst.

BEISPIEL: Rasmus hat 'nen hübschen Uranopolis-Ort in seinem Staat, den Diana gerne plattmachen würde. Das Plündern würde sie eigentlich 4 rote Kontaktplättchen kosten. Aber sie hat da ein paar Verbindungen zu den Ratten und zu den Motorradfahrern, nämlich 2 Sharrash- und 2 Iron-Gang-Einflussplättchen. Sie kann zum Plündern also entweder:



- 2 rote Kontaktplättchen und 2 Sharrash-Einflussplättchen ODER
- 2 rote Kontaktplättchen und 2 Iron-Gang-Einflussplättchen ODER
- 2 Sharrash-Einflussplättchen und 2 Iron-Gang-Einflussplättchen ODER
- 2 rote Kontaktplättchen, 1 Sharrash-Einflussplättchen und 1 Iron-Gang-Einflussplättchen abgeben, usw. Klar, oder?

VERBÜNDETE

ERWEITERUNG 02

NEUE KATEGORIEN DER ORTE

Jede der 3 Gruppierungen hat auf ihren Karten eine eigene, neue Kategorie. Sie werden für den Effekttext mancher Karten aus dieser Erweiterung genutzt.

Du kannst Karten mit diesen neuen Kategorien nach den gleichen Regeln wie bisher umbauen. Stimmen der Ort von deiner Hand und der Ort in deinem Staat in mindestens 1 ihrer Kategorien überein, wirf den bereits vorhandenen Ort auf den Ablagestapel und zahle 1 , um die Karte von deiner Hand in deinen Staat zu legen. Wie üblich erhältst du sofort eine Belohnung von 1 .



RUINEN ERHALTEN

Wenn du eine Ruine **erhältst** (z. B. durch einen Produktionsort), ziehst du 1 Karte vom Nachziehstapel und legst sie verdeckt in deinen Staat (die Position ist dabei egal). Du darfst dir jederzeit die Vorderseite der Ruinen in deinem Staat ansehen.





KARTENERKLÄRUNGEN



GIFTMÜLLDEPONIE
TECHNOLOGIE DER SHARRASH
Sowohl Errichten als auch Umbauen zählen beide als „einen Ort bauen“.





HÄSSLICHER TIMMY



Du darfst bei der Produktion nicht mischen. 1  und 1  geht nicht, nur entweder  ODER .



RATTENJAGD


Stelle 1  aus dem allgemeinen Vorrat auf diese Karte, um anzuzeigen, dass sie blockiert ist. Lege den  in der Aufräumphase zurück in den allgemeinen Vorrat.



PROPHET DER ELEKTRIZITÄT
RATTENMUTTER
Umgekehrt gilt das nicht. Die Kategorien in der Beschreibung der Fähigkeit bleiben die gleichen.  zählt also z. B. nicht als .






TECHNOLOGIE DER SHARRASH

Nimm dir dank des Effekts dieser Fähigkeit direkt nach dem Bauen dieses Ortes 1 .



GIFTMÜLL

Stelle 1  aus dem allgemeinen Vorrat auf diese Karte, um anzuzeigen, dass du sie aktiviert hast.

BEISPIEL: Diana hat die Schule und den Prophet der Elektrizität in ihrem Staat und Rücklagen auf der Hand. Sie darf die Schule zu den Rücklagen umbauen, da diese zur Kategorie  und nun auch zu  gehören.




DIE ROTE MASKE RATTENHÖHLE

Diese Karten darfst du mit einer Aktion so oft aktivieren, wie du möchtest (solange du die Kosten bezahlen kannst).



RASANTER RAUB

Der Zielspieler muss so viele , wie möglich abwerfen (maximal 3).

MOLOCH

ERWEITERUNG 03

HINTERGRUND

Während du versucht hast, die nahe gelegenen Enklaven zu einem neuen Staat zu verbinden, besetzten die Maschinen des Molochs langsam den Norden. Doch nun haben ihre Scanner dein Gebiet erreicht. Du wirst kämpfen und dafür beten müssen, dass der Moloch seine Angriffsrichtung ändert. Mit Hilfe der cleveren Köpfe der Programmierer deines Stabes beabsichtigst du, die technologische Überlegenheit des Molochs auszunutzen, indem du sie für deine eigenen Zwecke einsetzt. Vielleicht wird die Technologie, die du dir zu eigen gemacht hast, dich in eine glänzende Zukunft führen.

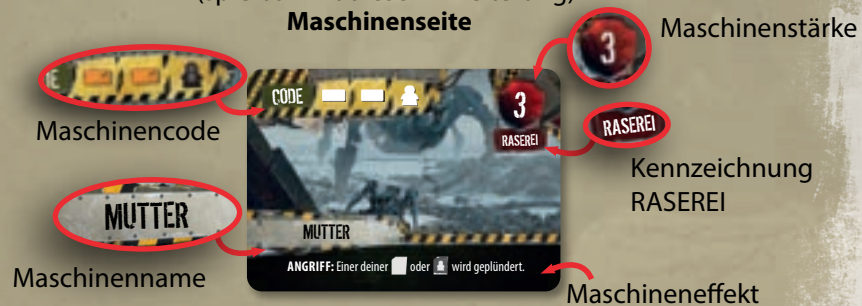
SPIELMATERIAL

Du erhältst 50 neue Karten:
27 „Moloch“-Karten aus dieser Erweiterung



23 doppelseitige Maschinenkarten
(spielbar mit dieser Erweiterung)

Maschinenseite



Gehackte Seite



SPIELREGELN FÜR DIESE ERWEITERUNG

Diese Erweiterung enthält einen Satz Karten, den du im Grundspiel **51st State: Master Set** nutzen kannst.

ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Folgt den Regeln für den Spielaufbau aus dem Grundspiel, mit einigen Änderungen:

Bildet einen Nachziehstapel, indem ihr das Basisset der 88 "51st State"-Karten mit den 27 "Moloch"-Karten dieser Erweiterung zusammenmischst.

Bildet einen Maschinenstapel, indem ihr alle Maschinenkarten mischt. Platziert den Stapel so, dass alle Spieler ihn gut erreichen können. Lasst daneben etwas Platz für den Ablagestapel der Maschinen.

Wählt einen Schwierigkeitsgrad:

- Rekruit
- Soldat
- Veteran

Überlegt euch gut, ob ihr tatsächlich sofort den Veteranen-Status annehmen möchtet. Diese überdimensionalen Mikrowellen lösen gerne einen Schneeballeffekt aus, wenn sie erst mal anfangen, sich zu vermehren.

ZUSÄTZLICHE PHASEN

Ja, die Maschinen verbreiten Chaos. Nicht nur auf dem Tisch, sondern auch in der Reihenfolge der Phasen. Diese gemeinen Schrotthaufen!

- Kartenphase
- Produktionsphase
- Angriffsphase
- Einsatzphase
- Aktionsphase
- Aufräumphase




MOLOCH

ERWEITERUNG 03

ANGRIFFSPHASE

Wichtig: Überspringt in der ersten Runde die Angriffsphase.

Jeder Spieler führt die Angriffseffekte aller eingesetzten Maschinen aus. Führt die Angriffe mehrerer Maschinen so aus, dass sie möglichst effektiv ausfallen: Würde ein Effekt einer Maschine den Effekt einer anderen Maschine verhindern, müsst ihr die Ausführungsreihenfolge so wählen, dass möglichst beide Effekte ausgeführt werden können. Wenn ein Effekt nicht ausgeführt werden kann, ignoriert ihn.

BEISPIEL: Katharina besitzt in ihrem Staat den „Steinlieferant“ und das „Ziegel-Lager“. In der Angriffsphase plündern „Mutter“ und „Kampfmaschine“. Katharina muss ihre beiden  plündern (sie kann nicht zuerst mithilfe der „Kampfmaschine“ ihren „Steinlieferant“ plündern und dann davon ausgehen, dass sie nun keinen  mehr zum Plündern besitzt.) Katharina dreht den „Steinlieferant“ und das „Ziegel-Lager“ auf ihre Rückseite. Die Orte sind nun verbrannt. Sie erhält je 1  aus beiden Dealfeldern.

EINSATZPHASE

Setzt die entsprechende Anzahl Maschinen ein (legt sie in die Tischmitte), je nach dem gewählten Schwierigkeitsgrad und der Anzahl der Spieler:

	1 Spieler	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
Rekrut	1 Maschine	2 Maschinen	3 Maschinen	4 Maschinen
Soldat	2 Maschinen	3 Maschinen	4 Maschinen	5 Maschinen
Veteran	3 Maschinen	4 Maschinen	5 Maschinen	6 Maschinen

Um eine Maschine einzusetzen, nehmt eine Karte von der Unterseite des Maschinenstapels und legt sie mit der Maschinenseite nach oben auf den Tisch. Wenn der Maschinenstapel leer ist, bildet einen neuen Stapel, indem ihr den Ablagestapel der Maschinen mischt.

AKTIONSPHASE

Wichtig: Der Moloch hat euch nicht erlaubt, die gehackte Seite der eingesetzten Maschinen anzuschauen!

Es gibt zwei neue Aktionen:

- Maschine hacken
- Maschine zerstören

MASCHINE HACKEN



In der oberen linken Ecke der Maschinenkarten gibt es einen Code, den du entschlüsseln musst, um die Maschine zu hacken.

Um eine eingesetzte Maschine zu hacken, musst du alle auf dem Codefeld angezeigten Waren bezahlen. Als nächstes nimmst du diese Karte mit der gehackten Seite zu dir auf die Hand.

Die gehackte Karte kannst du wie gewohnt bauen, plündern oder mit ihr einen Deal machen, indem du das entsprechende Kontaktplättchen abgibst (gehackte Karten haben immer die Entfernung 1).



Und hier ein Tipp von einem Hacker: Die erste Ware des Codes hilft dir dabei, den Kartentyp zu bestimmen. Nutze dieses Wissen weise!

MOLOCH

ERWEITERUNG 03

MASCHINE ZERSTÖREN






In der oberen rechten Ecke der Maschinenkarten gibt es einen Stärkewert, der die Widerstandsfähigkeit ihres Panzers bestimmt. Um die eingesetzte Maschine zu zerstören, musst du so viele  ausgeben, wie im Stärkewert der Maschine angegeben. Als nächstes erhältst du 1  und legst die zerstörte Maschine auf den Ablagestapel.

RASEREI



Maschinen mit dieser Kennzeichnung haben +1 Stärke, wenn die Anzahl der eingesetzten Maschinen kleiner oder gleich der Anzahl der Spieler ist.

SPIELENDENDE

Vor der Berechnung der Punkte für die , verliert der Spieler mit der höchsten Anzahl  2  für jede eingesetzte Maschine.

ERKLÄRUNG DER EFFEKTE

RUINEN ERHALTEN

Um eine Ruine erhalten zu können (z.B. mittels einer Produktionskarte), ziehst du die obere Karte aus dem Nachziehstapel und legst sie verdeckt zu deinen anderen Orten. Du kannst die Kategorie dieser Karte überprüfen, musst die Ruine jedoch nicht zu deinen übrigen Karten derselben Kategorie legen. Ruinen gehören zu deinen Waren.

GEHACKTE KARTEN



Wenn eine gehackte Karte abgeworfen werden soll, legst du sie auf den Ablagestapel der Maschinen. Ein geplündertes, gehacktes Ort kommt auf den Ablagestapel der Maschinen. Ruinen ziehst du vom Nachziehstapel und legst sie verdeckt in deinen Staat.

KARTENERKLÄRUNGEN





ZIEHE 1 GEHACKTE

Wenn ein Karteneffekt angibt, dass eine gehackte Karte gezogen werden soll, nimm eine Karte von der Unterseite des Maschinenstapels mit der gehackten Seite zu dir auf die Hand.



WAREN AUF

Waren auf , die nur der Zerstörung oder dem Hacken von Maschinen dienen, müssen abgeworfen werden, wenn der  auf dem sie liegen geplündert / umgebaut / abgeworfen wird.



KARTEN MIT PRODUKTION UND FÄHIGKEIT

Karten, die sowohl Produktion als auch Fähigkeit besitzen, zählen für die Karteneffekte als zu beiden Reihen gehörend, werden jedoch in die Produktionsreihe gelegt und ihr Widerstandswert beträgt 3.



X IST DIE ANZAHL DER EINGESetzten MASCHINEN

Die Bedingung „X ist die Anzahl der eingesetzten Maschinen (min. 1 eingesetzt)“ bedeutet, dass der Spieler eine unterschiedliche Anzahl von Waren erhält, je nachdem, wie viele Maschinen gerade eingesetzt sind, wenn der Karteneffekt ausgeführt wird. Zudem muss mindestens eine Maschine eingesetzt sein, um diese Aktion ausführen zu können.

MOLOCH

ERWEITERUNG 03



GEHACKTER FLAMMENWERFER

Du darfst keine Produktionskarten wählen, die eine Fähigkeit besitzen. Wenn du eine Karte auswählst, deren Produktion von der Anzahl ♠ eines bestimmten Typs abhängt, musst du die ♠ dieses Typs in deinem Staat zählen.



FLAMMENWERFER

Wenn du mit der Appalachischen Föderation spielst, kannst du einen 🗡 auf deine Fraktionstafel legen, um anzuzeigen, dass du die Aktion nicht ausführen kannst, die dir einen ♠ sichern würde.



ABGEFANGENER SCANNER

HITECH-KELLER

KASPAROV'S COMEBACK

Die auf diesen Karten eingelagerten Waren dürfen nicht für andere Aktionen verwendet werden, als die abgebildeten..

SOLOSPIEL

Es gibt keine Interaktion zwischen Moloch und dem virtuellen Gegner. Hast du am Ende des Spiels mehr ♠ als der virtuelle Gegner, verlierst du wie üblich ♠ für eingesetzte Maschinen.

ALTERNATIVE VARIANTE: KOOPERATION

Solltest du mehr Kooperation wünschen, kannst du dich an folgende Regeln halten:

Die Spieler können als Aktion eine Maschine teilweise hacken / zerstören. Du kannst als Aktion eine beliebige, zum hacken / zerstören nicht ausreichende Anzahl 🗡 / Ressourcen und/oder 🧑 (dem Code entsprechend) auf die Maschine legen. Die Spieler können als Aktion eine Maschine hacken / zerstören, indem sie die restlichen Kosten in 🗡 oder Ressourcen und/oder 🧑 begleichen. Wenn ein Spieler eine Maschine hackt, auf der Waren liegen, nimmt er dafür die gehackte 🗡 nicht auf die Hand, sondern wirft sie ab. Wenn ein Spieler eine Maschine mit 🗡 zerstört, erhält er dafür keinen ♠. Die Maschine wird wie gewohnt abgeworfen. Wenn jedoch ein Spieler eine teilweise zerstörte Maschine hackt, oder eine teilweise gehackte Maschine zerstört, erhält er dementsprechend die gehackte 🗡 oder 1 ♠.

NIEMANDSLAND

ERWEITERUNG 04

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Draußen herrscht Chaos. Verwüstete Erde, auf der das Überleben unwahrscheinlich scheint. Drinnen brütest du mit deinen Verbündeten über einer alten Landkarte. Ihr besprecht euch im rötlichen Schein einer schwachen Lampe – auf dem Tisch liegen kleine Spielzeugsoldaten. Plötzlich schlägt euer Kommandant mit der Faust auf die Tischplatte: Die Entscheidung ist gefallen. Das rötliche Licht wirft lange Schatten gegen die Wand, als dein Team sich auf den Weg zum letzten Außenposten macht – du und diese Männer – ihr seid die letzte Hoffnung ...

NEUES SPIELMATERIAL

50 neue Karten, bestehend aus:
41 Karten „Niemandsland“



Niemandsland

(zu erkennen an der Niemandsland-Kennung)

9 Gebietskarten

Karten-Kategorie für Upgrade



Widerstandswert

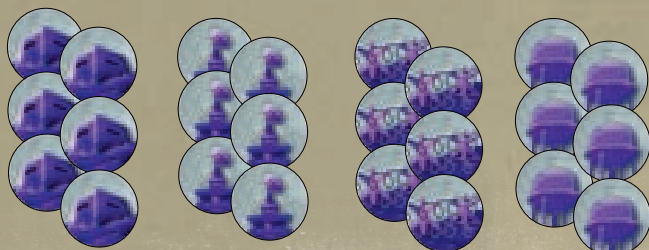


Aktivierungseffekt



Himmelsrichtung

24 Außenposten-Marker (4 Sets mit je 6 Markern pro Spieler.)



ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie gewohnt auf, und beachtet dabei folgende Ergänzungen:

- Bildet einen Nachziehstapel, indem ihr das Basisset der 88 Karten „51st State“ mit allen 41 Karten des Niemandsland-Sets dieser Erweiterung zusammenmischst.



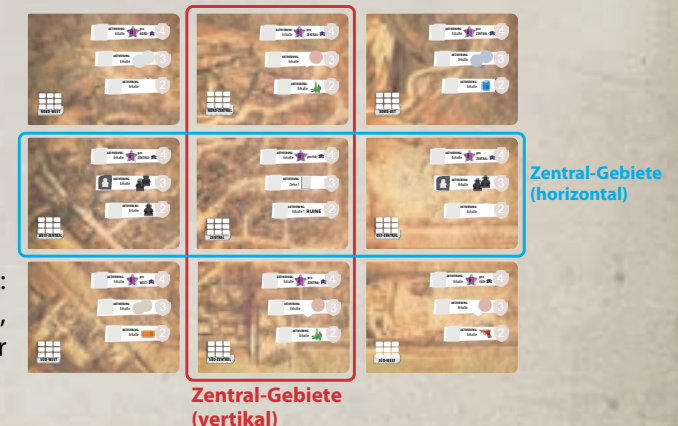
- Nehmt alle 9 Gebietskarten und legt sie unter die Siegpunkteleiste, um einen Gebietsplan zu erstellen. Legt sie so, wie die Richtungsangabe links unten auf jeder Karte angibt. Ihr bildet so ein 3x3 Raster, wie auf dem Bild oben. Zuletzt nimmt sich jeder von euch 1 Set Außenposten-Marker.

NEUE REGELN

GEBIETSPLAN

Der Gebietsplan besteht aus den 3x3 Gebietskarten. Jede Gebietskarte hat 3 Aktivierungseffekte, mit je einem eigenen Widerstandswert – diese sind als 3 „Stufen“ zu verstehen. Der Effekt ganz unten ist Stufe 1, dann kommt Stufe 2 und ganz oben ist Stufe 3. Auf jeder Gebietskarte kann maximal 1 Außenposten-Marker liegen, der immer genau bei 1 Stufe liegt (neue

Außenposten beginnen immer bei Stufe 1 – siehe EINEN AUSSENPOSTEN (BAUEN). Jeder Gebietskarte sind bis zu 2 Himmelsrichtungen zugeordnet, was für viele Spieleffekte wichtig ist. Es gibt 5 Himmelsrichtungen: NORDEN, SÜDEN, WESTEN, OSTEN und ZENTRAL. Aber die Himmelsrichtung der 5 ZENTRAL-Gebiete ist



Zentral-Gebiete (horizontal)

Zentral-Gebiete (vertikal)

NIEMANDSLAND

ERWEITERUNG 04

nochmal untergruppiert: in die 3 horizontalen ZENTRAL-Gebiete (also quer) und die vertikalen 3 ZENTRAL-Gebiete (also längs). Damit ist die Mitte also Teil von beiden. Wenn dich ein Effekt anweist „ZENTRAL-Gebiete“ zu wählen, sind das nie alle 5 – du musst dabei immer entweder die 3 vertikalen ODER die 3 horizontalen wählen – und oft auch nur 1 der 3 (keine Angst, die Effekte sagen das immer eindeutig!)

EINEN AUSSENPOSTEN (🏠) BAUEN

Es gibt eine neue verfügbare Aktion: *Einen Außenposten bauen*. Führst du diese Aktion durch, musst du 1 🏠 mit 🏠 von deiner Hand abwerfen. Dann wählst du 1 Gebietskarte, die orthogonal angrenzend zu einem deiner bereits gebauten 🏠 liegt. Achtung: Darauf darf sich noch kein Außenposten-Marker befinden! Wenn du deinen Außenposten-Marker auf die Gebietskarte legst, lege ihn auf Stufe 1 der Gebietskarte und aktiviere den entsprechenden Effekt.

HINWEIS: Fragst du Mutanten-Hirn dich gerade, wie man seinen ersten Außenposten auf den Gebietsplan bekommt? Gedulde dich und knabber einfach derweil an einer Ratte oder so...



BEISPIEL: Du wirfst die Docks ab, um einen 🏠 in SÜD-ZENTRAL zu bauen (der an deinen 🏠 auf SÜD-WEST angrenzt). Du legst deinen Außenposten-Marker auf Stufe 1 und erhältst den Effekt: 1 🌱.

HINWEIS: Die Anzahl deiner Außenposten-Marker ist begrenzt – hast du keine mehr übrig und möchtest einen neuen Außenposten bauen, musst du einen Außenposten von einer anderen Gebietskarte entfernen.

IN DER KARTENPHASE

In der ersten *Kartenphase* der Partie musst du entweder auf die erste oder die zweite Karte verzichten, um deinen 1. 🏠 (ohne weitere Kosten) auf 1 Eck-Gebiet deiner Wahl zu bauen. In den folgenden *Kartenphasen* darfst du entweder die erste oder die zweite Kartenauswahl überspringen, um sofort 1 gratis Aktion *Einen Außenposten bauen* durchzuführen.

AUSSENPOSTEN (🏠)-UPGRADE (AUF STUFE 2)

Als neue Aktion kannst du 1 deiner 🏠 von Stufe 1 auf Stufe 2 upgraden, indem du 1 🏠 mit der Kategorie darauf abwirfst, wie sie auf Stufe 2 der Gebietskarte angegeben ist. Verschiebe dann deinen Außenposten-Marker auf Stufe 2 der Gebietskarte und aktiviere den Effekt von Stufe 2 ODER aktiviere erneut den Effekt von Stufe 1.



BEISPIEL: Du wirfst die *Lehmgrube* (die 🏠 zeigt) von deiner Hand ab, um deinen 🏠 in SÜD-WEST auf Stufe 2 upzugraden (weil dort 🏠 abgebildet ist). Dann verschiebst du deinen Außenposten-Marker auf Stufe 2 und nimmst 1 🏠 vom Stufe 1 (stattdessen hättest du auch 2 🏠 von Stufe 2 wählen können).

AUSSENPOSTEN (🏠)-UPGRADE (STUFE 3)

Als neue Aktion kannst du 1 deiner 🏠 von Stufe 2 auf Stufe 3 upgraden, indem du 1 🏠 mit der Kategorie 🏠 darauf abwirfst. Um dies zu tun, musst du bereits einen Außenposten-Marker auf Stufe 2 der Gebietskarte haben. Verschiebe dann deinen Außenposten-Marker auf Stufe 3 und aktiviere den Effekt von Stufe 3 ODER aktiviere den Effekt von Stufe 2.

FEINDLICHEN AUSSENPOSTEN (🏠) PLÜNDERN

Als neue Aktion kannst du 1 feindlichen 🏠 plündern. Wähle dafür 1 feindlichen 🏠, der sich in einem Gebiet befindet, das orthogonal angrenzend zu 1 deiner 🏠 ist. Dann gib so viele 🩸 aus, wie der aktuelle Widerstandswert des feindlichen 🏠 angibt (jede Stufe hat einen eigenen Widerstandswert). Entferne dann den feindlichen Außenposten und aktiviere entweder a) den Effekt seiner Stufe ODER b) den Effekt der Stufe direkt darunter. Zuletzt darfst du sofort eine Aktion *einen Außenposten (🏠) bauen* durchführen, die diese Gebietskarte als Ziel haben muss.

HINWEIS: Du kannst wie üblich 1 🏠 auf jede Gebietskarte mit deinem 🏠 legen, um den Widerstand um 1 zu erhöhen. Dieses 🏠 wird in der Aufräumphase wie üblich entfernt.

HINWEIS: Sobald du gepasst hast, können auch deine 🏠 nicht mehr geplündert werden.

NIEMANDSLAND

ERWEITERUNG 04



BEISPIEL: Du möchtest WEST-ZENTRAL plündern. Du kannst dies tun, da du einen 🏠 auf einem orthogonal angrenzenden Feld (SÜD-WESTEN) hast. Du gibst 3 🚫 aus, weil das der Widerstandswert für diesen Stufe 2 Außenposten ist. Du entfernst den gegerischen Außenposten-Marker und erhältst 2 🧑.

RUINEN ERHALTEN

Wenn du eine Ruine erhältst (zum Beispiel über eine Produktion), ziehst du 1 Karte vom Nachziehstapel und legst sie verdeckt in deinen Staat (die Position ist dabei egal – sie wird erst relevant, wenn du die Karte wieder umdrehst). Du darfst dir jederzeit die Vorderseite deiner Ruinen anschauen.

ERLÄUTERUNGEN

AUSSENPOSTEN (🏠)

Karteneffekte, die 🏠 bauen/upgraden/aktivieren oder zählen, gelten immer nur für deine eigenen Außenposten (sofern nicht anders angegeben). Karteneffekte, die bauen/upgraden/aktivieren sind immer gratis – du musst also keine passende Karte abwerfen, aber du musst die anderen Voraussetzungen erfüllen. Du kannst also nur einen 🏠 upgraden, wenn du einen der Stufe 1 oder 2 hast, und um einen neuen 🏠 zu bauen, musst du ein gültiges Ziel haben. Das gleiche gilt natürlich auch, wenn du plündern darfst.

AUSSENPOSTEN (🏠) AKTIVIEREN

Viele Karteneffekte lassen dich 1 oder mehr deiner 🏠 aktivieren. In diesen Fällen darfst du die aktuelle Stufe eines 🏠 aktivieren ODER eine niedrigere Stufe (es muss also nicht die direkt darunter liegende sein, wie sonst).

WICHTIG!

- Der virtuelle Gegner muss die Regeln der angrenzenden Gebiete befolgen, um zu bauen oder zu plündern.
- Der virtuelle Gegner baut seine 🏠 immer auf Stufe 2 (statt auf Stufe 1), upgradet sie aber nie.
- Wenn möglich, muss der 🏠, den der virtuelle Gegner gebaut hat, an die Gebietskarte mit deinem 🏠 angrenzen.



**BETRETE DIE
WELT VON
NEUROSHIMA**

**NEUE ERWEITERUNG:
PIRATEN**





PROMOS

4 BEDRUCKTE SIEGPUNKTMARKER AUS HOLZ



Tausche deine normalen
Siegpunktmarker gegen
diese hochwertigen
Holzmarker.

1 MASSGEFERTIGTER STARTSPIELER-MARKER AUS KUNSTSTOFF



Tausche dein reguläres
Startspielerplättchen
gegen diesen individuellen
Kunststoffmarker. Sollen
sie sich doch ruhig eine
Weile stark fühlen, bevor
du ihre Orte plünderst.

HOLZRESSOURCEN MIT GRAVUR



Baumaterial, Knarren, Treibstoff, Metall und Arbeiter als
schicke Holzmarker. Die Marker sind maßgefertigt und mit
eingravierten Details versehen, was ihnen ein einzigartiges
Finish verleiht.

4 NEUE FRAKTIONEN MIT BEDRUCKTEN SIEGPUNKTMARKERN AUS HOLZ

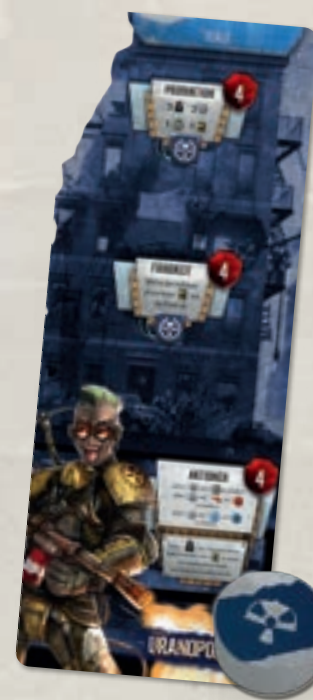


Die Bonusfraktionen Texas und
Hegemonie waren ursprünglich Teil
der 51st State: Master Set Vorbesteller-
Boni, und wurden später separat im
Webshop veröffentlicht.

Hinweis: Die Aktion auf der Texas-
Fraktions tafel erlaubt es dir,
eine andere, bereits verwendete
Fraktionsaktion erneut zu aktivieren.
Allerdings bist du immer noch auf 1
Aktion pro Runde beschränkt – du
brauchst also 2 Runden, um eine
Fraktionsaktion zweimal zu aktivieren.

Die Bonusfraktionen Universität
und Mississippi waren ursprünglich
Teil des Vorverkaufs zu 51st State:
Allies, und wurden später separat im
Webshop veröffentlicht.

URANOPOLIS – EINE NEUE FRAKTION MIT BEDRUCKTEM SIEGPUNKTMARKER AUS HOLZ



Diese Fraktion war
nur während der
Kampagne zu 51st
State: Ultimate Edition
erhältlich.



PROMO-SET 1



Füge deinem Grundspiel 6 neue Karten hinzu: besuche das zerstörte Flugzeug, plünder das Propagandazentrum und mache einen Deal mit deinem örtlichen Waffenladen.

ÖRTLICHER WAFFENLADEN war Teil der Boni zur Watch-It-Played-Kampagne von 2016.

PROMO-SET 2



Hier werden brandneue Kartenkategorien eingeführt! Neue Orte, Maschinen und Hauptsitzkarten.

Die Ortskarten sollten in den Stapel gemischt werden, und zwar unabhängig davon, mit welcher anderen Erweiterung du spielst. Spielst du mit der Erweiterung Moloch, mische zusätzlich die Maschinenkarten in das Maschinendeck.

Diese Karten waren Teil der Kampagne 51st State: Ultimate Edition.



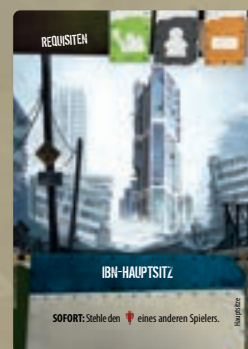
FIXER

Du darfst 1 ausgeben, um eine offene Produktion eines anderen Spielers zu nutzen, auf der bereits ein liegt. Sein Besitzer erhält wie üblich 1 aus dem allgemeinen Vorrat.



GRENZWERTIGE KNEIPE

Produzierst du alle möglichen Arten von Waren, erhältst du nichts.



IBN-HAUPTSITZ

Liegen auf dem gestohlenen , Waren, lass sie dort liegen

SPIELREGELN FÜR DIE HAUPTSITZKARTEN

SPIELAUFBAU

Lege so viele Hauptsitzkarten neben die Siegpunkttafel, wie Spieler mitspielen.

AKTIONSPHASE

Ein Spieler darf Orte der in den Requisiten einer Hauptsitzkarte angegebenen Kategorien beanspruchen und ihren Effekt sofort ausführen, sobald er sie gebaut hat. Jeder Ort darf nur dazu verwendet werden, eine Ortskategorie für die Requisiten zu liefern. In einem Spielzug darf ein Spieler nur 1 Hauptsitzkarte beanspruchen.

Sobald eine Hauptsitzkarte im Staat eines Spielers liegt, können andere Spieler sie nicht mehr beanspruchen.

SPIELENDE

Hauptsitzkarten geben am Ende des Spiels keine .

SOLOSPIEL

Der virtuelle Gegner erhebt automatisch Anspruch auf Hauptsitzkarten, sobald er Orte der erforderlichen Kategorie baut, aber die Effekte der Hauptsitzkarten werden ignoriert.



4 GRENZPLÄTTCHEN



Die Leute aus dem Grenzgebiet sind die härtesten der Harten. Gute Beziehungen zu ihnen werden uns in Zukunft zugute kommen. Natürlich nur, wenn es überhaupt eine Zukunft gibt ...

SPIELAUFBAU

Lege 1 Grenzplättchen zwischen jedes Spielerpaar – Grenzplättchen stellen Fraktionen dar, die in der Nähe der Staaten dieser Spieler leben. Sie sollten mit einer zufälligen Seite nach oben gelegt werden.

BEISPIEL: Bei 2 Spielern gibt es nur 1 Grenzplättchen, bei 3 Spielern gibt es 3 Grenzplättchen – eines zwischen jeweils zwei Spielern.

Bei 2 Spielern darf das Grenzplättchen „Borgo“ nicht verwendet werden!

SPIELREGELN

In deinem Zug kannst du als Aktion ein Grenzplättchen aktivieren, das in deiner Nähe liegt. Nachdem du die Aktion ausgeführt hast, drehst du das Plättchen um. Seine andere (jetzt sichtbare) Aktion steht dir und deinem Nachbarn zur Verfügung.

BEISPIEL: In einem Spiel mit 3 Spielern befinden sich zwei Grenzplättchen in deiner Nähe – „Menschenhandel“ der Fraktion Hegemonie zu deiner Linken und „Expedition zu Moloch“ der Fraktion Moloch zu deiner Rechten. In deinem Spielzug möchtest du das Hegemonie-Plättchen aktivieren – du musst 1 deiner Ressourcen ausgeben, um 2 [blue icon] zu erhalten. Nachdem du die Aktion ausgeführt hast, drehst du das Hegemonie-Grenzplättchen um. Als Nächstes ist der Spieler zu deiner Linken an der Reihe – er könnte das Hegemonie-Plättchen „Nachschub für Gen-Experimente“ verwenden, aber er wählt eine andere Aktion. Als nächstes ist der Spieler zu deiner Rechten an der Reihe – er benutzt das Moloch-Grenzplättchen „Expedition zu Moloch“ und dreht es um. In einem weiteren Zug darfst du das Hegemonie-Plättchen „Nachschub für Gen-Experimente“ oder das Moloch-Plättchen „In die Schlacht gegen Moloch“ verwenden.

Grenzplättchen waren ursprünglich Teil der Kampagne Secret Cabal Gaming Podcast 2017 und wurden später separat im Webshop angeboten

DAS MODUL „DIE ARENA“



Lasst die Todesspiele beginnen! Gladiatoren, macht euch bereit! Wir wollen eure Raserei sehen!

SPIELAUFBAU

Legt das Arena-Plättchen in die Mitte des Tisches.

NEUE SPIELREGELN

Die Arena ist kein Ort. Sie ist ein neuer Spielbereich, in den die Spieler je 1 ihrer Arbeiter für martialische Kämpfe schicken können.

Das führt zu folgenden Änderungen in den Spielphasen:

AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase kann der Spieler am Zug mit der Arena interagieren:

Als Aktion: Platziere 1 deiner Arbeiter auf dein Fraktionssymbol auf dem Arena-Plättchen.

Hinweis: In der Arena kann nur maximal 1 deiner Arbeiter stehen.

AUFRÄUMPHASE

Zu Beginn der Aufräumphase darfst du deinen Arbeiter in der Arena ausrüsten.

Um deinen Arbeiter auszurüsten, darfst du jetzt entweder 1 [red icon] ODER 1 [blue icon] ODER 1 [green icon] aus deinem (noch nicht geleerten) persönlichen Vorrat neben deinen Arbeiter in der Arena platzieren. Jede Ausrüstung ist eine unterschiedliche Anzahl **Arenapunkte** wert (siehe dazu die Tabelle auf dem Arena-Plättchen).

Du darfst deinen Arbeiter zu Beginn jeder Aufräumphase weiter so ausrüsten. Aber immer nur je 1x.

SPIELENDEN

Am Ende des Spiels zählt jeder Spieler mit einem ausgerüsteten Arbeiter in der Arena seine Arenapunkte. Der Spieler, der die meisten Arenapunkte erzielt hat, hat die martialischen Kämpfe für sich entscheiden können und erhält 5 [star icon]. Bei einem Gleichstand ist das Publikum nicht zufrieden gestellt – kein Spieler erhält [star icon].

Module waren ursprünglich Teil der Kampagne Secret Cabal Gaming Podcast 2017 und wurden später separat im Webshop angeboten.

MOLOCH SERVERRAUM



Warum die Maschinen hacken, wenn man die Quelle zur Hand hat? Hacke den Moloch-Serverraum, um den Ansturm der Moloch-Truppen zu verlangsamen.

SPIELAUFBAU

Legt das Serverraum-Plättchen in die Mitte des Tisches.

SPIELABLAUF

Anstatt eine gehackte Maschine zu nehmen, darfst du ein [gear icon] auf das Serverraum-Plättchen legen, wenn du eine Maschine hackst. Sobald du eine Anzahl von [gear icon] auf den Moloch-Serverraum gelegt hast, die der Spielerzahl +1 entspricht, wird er gehackt und umgedreht.

Das Moloch-Serverraum-Plättchen war ursprünglich Teil der Vorbestellung zu 51st State: Moloch, und wurde später separat im Webshop angeboten.



3 CITIES DAS MODUL „BEZIRKE“



Man sagt, sie waren einst überfüllt und voller Leben, aber jetzt ... Jetzt sind sie etwas anderes. Wagt Ihr es, einzutreten?

SPIELAUFBAU

Legt die 3 Bezirkstafeln in der Mitte des Spielbereichs bereit. Platziert dann jeweils die Waren, die auf den Tafeln bei Bauprämie: angegeben sind, aus dem allgemeinen Vorrat auf den entsprechenden Bezirkstafeln.

Zuletzt nimmt sich jeder Spieler, nachdem er seine Fraktion gewählt hat, noch die neuen passenden Fraktionsplättchen seiner gewählten Fraktion.



SPIELREGELN

Behandle ein Bezirksmodul wie jeden anderen Ort im Spiel. Die Werte für Entfernung und Reichweite, die auf dem Plättchen angezeigt werden, funktionieren genauso wie bei jedem anderen Ort.

PRODUKTIONSPHASE

In jeder Produktionsphase produziert jeder Bezirk die abgebildeten Waren. Lege sie auf das Plättchen. Entferne sie nicht in der Aufräumphase.

AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase interagierst du auf 2 Arten mit jedem Bezirk:

DEAL – Du kannst mit einem beliebigen Bezirk einen Deal machen. Dazu musst du eine Anzahl , abgeben, die der Entfernung für Deals dieses Bezirks entspricht. Lege dann 1 Fraktionsplättchen auf den Deal. Gemäß der Spielregeln gilt das als normaler Deal. Solange der Bezirk im Spiel ist, liefert er dir in jeder Runde die Ware, die neben der Produktion angegeben ist. Jeder Spieler kann mit jedem Bezirk 1x einen Deal machen.

PLÜNDERN – Um einen Bezirk zu plündern, musst du eine Anzahl abgeben, die dem Widerstandswert des Bezirks entsprechen. Wirf den Bezirk und alle darauf liegenden Fraktionsplättchen ab. Du erhältst alle Waren, die auf dem Bezirk liegen.

Die Bezirke ursprünglich Teil der Vorbestellung zu 51st State: Master Set, und wurden später separat im Webshop angeboten.

NEOPREN-SPIELMATTE



Endlich sind deine Orte geschützt und fallen nicht in die Hände des Feindes.

Die Neopren-Spielmatte war während der Kampagne zu 51st State: Ultimate Edition-Kampagne als Add-on erhältlich.

NEOPREN-AREA-SPIELMATTE



Ein anständiges Schlachtfeld für anständige Krieger.

Die Neopren-Area-Spielmatte war während der Kampagne 51st State: Ultimate Edition erhältlich.

NOVELLE „SIGNAL“



Glaubst du, dass die Kunst des Lesens im Computerzeitalter nachgelassen hat, besonders bei Geeks? Gratuliere! Das ist ein sicheres Zeichen dafür, dass du Moloch bist.

Die Novelle „Signal“ war ursprünglich während der Vorbestellung zu 51st State: Master Set erhältlich.

ZUSAMMENFASSUNG DER REGELN

SPIELREGELN FÜR DIE ERWEITERUNGEN:

- **Spielregeln der Erweiterung „Die Sucher“**
- **Spielregeln der Erweiterung „Verbündete“**
- **Spielregeln der Erweiterung „Moloch“**
- **Spielregeln der Erweiterung „Niemandland“**

SPIELVERLAUF

Jede Runde besteht aus den folgenden **4 Phasen**:

1. **KARTENPHASE** – Ihr erhaltet neue Karten
2. **PRODUKTIONSPHASE** – Eure Produktionsorte, Deals und eure Fraktionstafel produzieren ihre Waren.
3. **ANGRIFFSPHASE** – Ihr führt die Effekte der eingesetzten Maschinen aus.
4. **EINSATZPHASE** – Ihr zieht die Maschinenkarten und setzt sie ein.
5. **AKTIONSPHASE** – Ihr führt im Uhrzeigersinn eure Aktionen durch. Je 1 Aktion pro Spieler, bis alle gepasst haben.
6. **AUFRÄUMPHASE** – Ihr müsst alle Waren in eurem persönlichen Vorrat, die ihr nicht einlagern könnt, abwerfen.

KARTENPHASE

Deckt vom Nachziehstapel Spieleranzahl+1 Karte auf. Im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, nimmt sich jeder 1 Karte. Übrige Karte abwerfen.

Deckt erneut vom Nachziehstapel Spieleranzahl+1 Karte auf. Gegen den Uhrzeigersinn, beginnend beim letzten Spieler, nimmt sich jeder 1 Karte. Übrige Karte abwerfen.

Während der Kartenphase bleibt nach jeder Auswahlrunde 1 Karte übrig. Wird diese Karte abgeworfen, legt sie auf den persönlichen Ablagestapel des aktuellen Startspielers.

Deckt die jeweils oberste Karte  der beiden Kontaktkartenstapel auf.

PRODUKTIONSPHASE

Erhaltet die Waren eurer Produktionsorte, Deals und eurer Fraktionstafel.

ANGRIFFSPHASE

Hinweis: In der ersten Runde wird die Angriffsphase übersprungen.

Jeder Spieler führt die Angriffseffekte der eingesetzten Maschinen aus..


EINSATZPHASE




Setze eine Anzahl von Maschinen ein, die dem Schwierigkeitsgrad entspricht, den du bei Spielaufbau gewählt hast, und der Anzahl der Spieler.

AKTIONSPHASE

VERFÜGBARE AKTIONEN:



• **Einen Ort bauen:**

Errichten: Gib  in Höhe der Entfernung ab.

Umbauen: Gib 1  oder 1  ab, um 1 Ort umzubauen, der in mind. 1 Kategorie mit einem Ort in deiner Hand übereinstimmt. Erhalte 1  dafür. Erhalte dann die Produktion des Ortes.

• **Einen Deal machen:** Gib in Höhe der Entfernung ab. Erhalte dann die Ware des Deals.

in Höhe der Entfernung ab.

- **Einen Ort plündern:** Von deiner Hand: Gib in Höhe der Entfernung ab. Beim Mitspieler: Gib in Höhe des Widerstandswertes ab (+1 für). **Erhalte dann die Beute.** Beim Mitspieler: Ort wird zur Ruine und Ware des Dealfeldes als Entschädigung.
 - **Eine Kartenaktion aktivieren**
 - **Eine fremde offene Produktion nutzen:** Stelle 1 deiner auf ein freies Feld "Offene Produktion" eines Mitspielers. Der Mitspieler nimmt sich dafür 1 aus dem allgemeinen Vorrat.
 - **Eine Kontaktkarte nehmen oder spielen:** Zahle 2 , um 1 offene Kontaktkarte zu nehmen. Oder spiele 1 deiner Kontaktkarten von der Hand aus.
 - **Eine Maschine hacken:** Wirf die auf der Maschinenkarte abgebildete Ware ab und nimm die Karte mit der gehackten Seite auf die Hand.
 - **Eine Maschine zerstören:** Gib eine Anzahl  aus, die dem Widerstandswert der Maschine entspricht, erhalte 1  und wirf die Maschine auf den Maschinenablagestapel ab.
 - **Eine Fraktionsaktion aktivieren** Die unterste Fraktionsaktion darf beliebig oft aktiviert werden.
- oder
- **Passen:** Du bist sicher – keine Plünderungen oder Aktionen auf dich.

AUFRÄUMPHASE

Werft alles aus euren persönlichen Vorräten ab, was nicht eingelagert werden konnte. Räumt benutzte Aktionsorte und genutzte offene Produktionsorte ab

ZUSAMMENFASSUNG DER REGELN

SYMBOLE

SYMBOLE AUF DEN KARTEN



TREIBSTOFF



METALL



KNARRE



BAUMATERIAL

Resourcen



MUNITION ist ein Ressourcenjoker. Man kann mit Munition jede der 4 anderen Ressourcen ersetzen. Das gilt jedoch nicht andersherum!



ARBEITER



KARTE



DIE OBERSTE KARTE auf dem persönlichen Ablagestapel eines anderen Spielers



blaues, graues oder rotes **KONTAKTPLÄTTCHEN**



Plättchen **MULTI-KONTAKT** Dieses Plättchen ist ein Kontaktjoker. Man kann den Multi-Kontakt anstelle jedes der 3 farbigen Kontaktplättchen abgeben.



EINFLUSSPLÄTTCHEN



UMBAUPLÄTTCHEN



SCHILDPLÄTTCHEN



SIEGPUNKT



ORT

ANDERE SYMBOLE

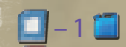


usw. – Symbole DER ORTSTYPEN.



AUSSENPOSTEN

Jede Kategorie im Spiel steht für eine Ware:



-1



-1



-1



-1



-1



-1



-1

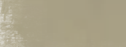


-1



-1

– Kein Effekt



-1

(Erhalten – vom Ablagestapel
Abgeben – Aus der Hand)

ORTSFÄHIGKEITEN

Produktionsorte – Du erhältst die jeweiligen Vorteile SOFORT nach dem Bau, und in jeder Produktionsphase der folgenden Runden.

Fähigkeitenorte – Ihre Fähigkeiten gelten schon beim Bau und den ganzen Spielzug über, wenn bestimmte Aktionen ausgeführt werden.

Aktionsorte – Nachdem sie aktiviert wurden, werden die erforderlichen Waren auf den Ort gelegt, um zu markieren, dass die Aktion genutzt wurde.

SPIELENDE

Das Spielende wird ausgelöst, wenn ein Spieler **25 Siegpunkte** erreicht. In diesem Fall wird die aktuelle Aktionsphase beendet, die Aufräumphase aber übersprungen. Erreicht ein Spieler während der Produktionsphase 25 Punkte, geht es ganz normal mit der Aktionsphase weiter. Nach Abschluss der Aktionsphase wird die Aufräumphase übersprungen und die Endpunktzahl für jeden Spieler berechnet.

Vor der Berechnung der Punkte für die , verliert der Spieler mit der höchsten Anzahl  2  für jede eingesetzte Maschine.

Für jeden Ort in deinem Staat erhältst du 1 Punkt und addierst die Summe zu deinem Punktestand

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Waren. Bleibt der Gleichstand bestehen, gewinnt der Spieler mit den meisten Orten. Besteht weiterhin ein Gleichstand, teilen sich alle Spieler den Sieg.

RUINEN ERHALTEN

Um eine Ruine zu erhalten, z. B. aus einer Produktionskarte, ziehst du eine Karte vom Stapel und legst sie verdeckt auf eine beliebige Stelle in deinen Staat. Du darfst dir jederzeit die Vorderseite deiner Ruine ansehen.

Wirst du angewiesen, eine Ruine wieder aufzubauen, drehst du die Karte auf ihre Vorderseite zurück. In diesem Moment wird die Ruine wieder zu einem Ort.

AUTOR: Ignacy Trzewiczek

SOLOSPIEL STANDARD-VARIANTE: Die Solospielregeln basieren auf denen des preisgekrönten Hit-Titels „Imperial Settlers“ von Maciej Obszański

SOLOSPIEL BORGIO VARIANTE 2.0: Joe Leone

AUTOREN DER ERWEITERUNG „DIE SUCHER“: Ignacy Trzewiczek, Joanna Kijanka

AUTOREN DER ERWEITERUNG „VERBÜNDETE“: Ignacy Trzewiczek, Joanna Kijanka

AUTOREN DER ERWEITERUNG „MOLOCH“: Joanna Kijanka

AUTOREN DER ERWEITERUNG „NIEMANSLAND“: Ignacy Trzewiczek, Joanna Kijanka

GRAFIKDESIGN: Maciej Mutwil, Mateusz Kopacz, Gaba Palicka

ILLUSTRATIONEN: Mateusz Bielski, Grzegorz Bobrowski, Piotr Cieśliński, Sandra Duchiewicz, Ербол Булентаев Eksrey, Piotr Fokswicz, Łukasz Gandzel, Tomasz Górnicki, Daniel Grzeszkiewicz, Tomasz Jędruszek, Hanna Kuik, Maciej Simiński, M81 Studio (Maksym Hnatyk, Iryna Moroz, Tatiana Razumna, Dmytro Tiuftin), Michał Oracz, Agnieszka Osipa, Michał Sztuka, Galina Zhurkina, William R. Liberto, Daniel Vorotnikov, Sergey Zabelin

ANLEITUNG: Chevee Dodd, Joanna Kijanka, Yiannis Strigkos, Ignacy Trzewiczek

ANLEITUNGSLEKTORAT: Grzegorz Polewka, Matt, Merry, Marek, Roman, Paul, Tony, Matt, Gunter, Kirdy, Anthony, Luke & Zara Otfnowski, Tyler Brown, Jan Maurycy, Zuzanna Zalewska, Marcin Zalewski

PRODUKTIONSLEITUNG: Grzegorz Polewka, Damian Mazur



PROJEKTLEITUNG: Rafał Szyma

MIT BESONDEREM DANK AN: Yiannis, Cierré, Senior, Gloomy, Jagódka, Marcin, Piotr, Basia, Mattias Andersson, Donald, Paweł, Ben, Eric.

Lieber Kunde, unsere Spiele werden mit der größten Sorgfalt zusammengestellt. Wenn dein Exemplar jedoch etwas vermissen lässt, bitten wir um Entschuldigung. Bitte teile uns dies über das Kundendienstformular auf unserer Website mit: portalgames.pl/en/customer-service



Veröffentlicht von: Portal Games Sp. z o.o., ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Polen.

© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

Alle Rechte vorbehalten.

MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA 3.0
HEX! APP



BORGO



MOLOCH



AUSSENPOSTEN



HEGEMONIE



STAHLPOLIZEI



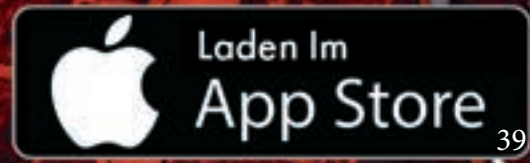
NEW YORK



VEGAS



SMART





Portal
Games

Brettspiele, die
Geschichten erzählen