

## 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 ...*

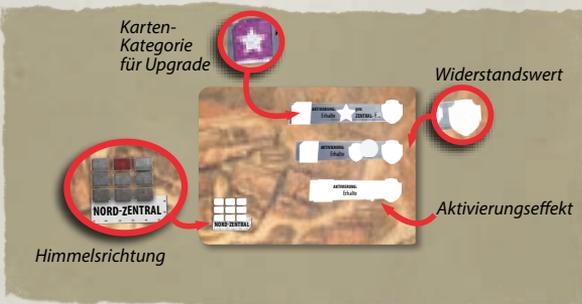
## NEUES SPIELMATERIAL

50 neue Karten, bestehend aus:

41 Karten „Niemandsland“

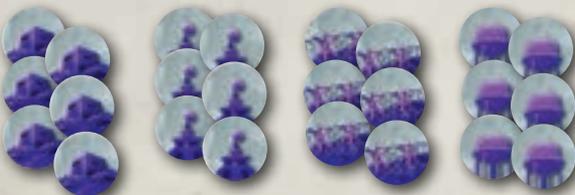


9 Gebietskarten



24 Außenposten-Marker

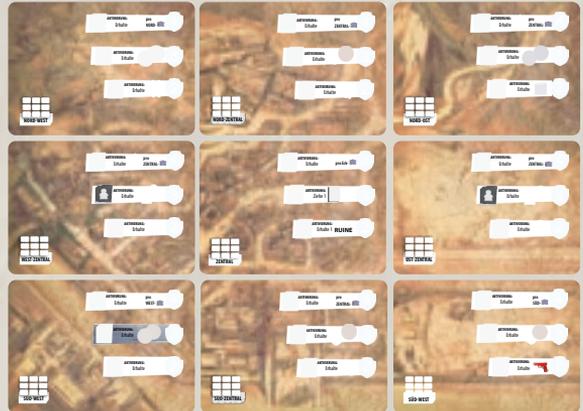
4 Sets mit je 6 Markern pro Spieler.



## 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 zusammenmischet.



- 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



Zentral-Gebiete  
 (vertikal)

## GBIETSPLAN

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 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*. Führt 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 🌱.

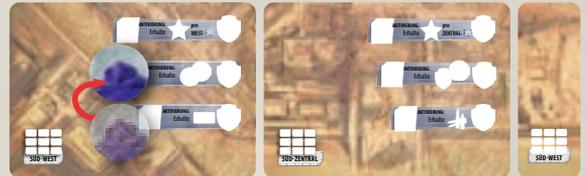
**HINWEIS:** Die Anzahl deiner Außenposten-Marker ist begrenzt – hast du keine mehr übrig und möchtest einen neuen Außenposten bauen, musst du einen Außenposten von einer anderen Gebietskarte entfernen.

### 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 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.



**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 gegnerischen 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).

### SOLO-SPIEL

Während des Spielaufbaus erhält auch der virtuelle Gegner 1 Satz Außenposten-Marker. In der ersten Kartenphase legst du die Außenposten-Marker des virtuellen Gegners auf die Gebietskarte in der vertikal entgegengesetzten Richtung deines 🏠. In den nächsten Kartenphasen baut der virtuelle Gegner (wenn möglich) immer 1 🏠 gratis.

In der Aktionsphase, wenn keine Kontaktkarten mehr vorhanden sind, baut der virtuelle Gegner den 🏠, wenn eine unbesetzte Gebietskarte an seinen 🏠 angrenzt. Nachdem der virtuelle Gegner alle Angriffe auf deine Orte ausgeführt hat, wird er versuchen, deinen 🏠 zu plündern – und zwar jenen 🏠 auf der niedrigsten Stufe. Nachdem er erfolgreich 2 🏠 geplündert hat, geht er zum nächsten Zug über.

### 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.

### CREDITS

AUTOR: Ignacy Trzewiczek

AUTOREN DIESER ERWEITERUNG: Joanna Kijanka,  
Ignacy Trzewiczek

ILLUSTRATIONEN: Hanna Kuik, Maciej Simiński William R. Liberto,  
Daniel Vorotnikov, Sergey Zabelin

SPIELANLEITUNG: Joanna Kijanka

GRAFIKDESIGN: Gaba Palicka

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Zuzanna Zalewska

BESONDEREN DANK:

Jan Maurycy, Marcin Zet, Wili.

© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. H. Sienkiewicza 13,  
44-190 Knurów, Poland. Alle Rechte vorbehalten.

Der Nachdruck und die Veröffentlichung von Spielregeln,  
Spielkomponenten oder Illustrationen ohne die Genehmigung  
von Portal Games ist verboten.

Lieber Kunde, unsere Spiele werden mit größter Sorgfalt  
zusammengestellt. Sollte Ihr Exemplar dennoch etwas vermissen  
lassen, bitten wir um Entschuldigung. Bitte lassen Sie es uns über das  
Kundendienstformular auf unserer Website wissen:

[www.portalgames.pl/en/customer-service/](http://www.portalgames.pl/en/customer-service/)



[www.portalgames.pl/en](http://www.portalgames.pl/en)

[/portalpublishing](https://www.facebook.com/portalpublishing)

Portal Games

