

UNDER FALLING SKIES



Wir wissen nicht, was sie sind. Wir wissen nicht, woher sie kommen. Wir wissen nicht, warum sie angreifen.

Alles, was wir wissen, ist, dass sie hier sind, wir sie aufhalten müssen und uns dafür die Zeit ausgeht.

Under Falling Skies ist ein Solospiel mit Würfel-Management und voller knallharter Entscheidungen. Um zu gewinnen, musst du deine Stadt verteidigen und deine Forschungen abschließen, bevor das Alien-Mutterschiff deine Basis zerstört.

Tutorial-Video
auf Englisch



cge.as/ufv

SPIELAUFBAU

Dieser Spieldaten zeigt alles, was du für dein erstes Spiel benötigst. Das gesamte Spielmaterial dafür liegt im oberen Bereich der Spieldose.

Lasse die Kampagnen-Kapitel in der Schachtel, bis du bereit bist, die Kampagne zu beginnen. Wie alles verstaut wird, siehst du auf der Rückseite dieser Spielregel.

Startfeld

Forschungsmarker

Energiemarker

Schadensmarker

Tunnelbohrer

Abwurfpunkte

5 violette Schiffe

4 weiße Schiffe

4 Himmelsplättchen

Stadtplättchen Roswell

Stadtplättchen Washington, D.C.

Stadtplättchen New York

Plättchen Basis C

1 orangefarbenes Schiff

2 blaue Würfel

2 weiße Würfel

3 graue Würfel

In deinem ersten Spiel brauchst du nur diese Würfel.

Forschungsleiste

Energieleiste

Schadensleiste

Plättchen Basis A

Plättchen Basis B

Beachte, dass sich diese Symbole auch auf Roswell befinden.

Mutterschiffplättchen - Lege dieses Plättchen nach oben.

5 violette Schiffe - Platziere 1 violettes Schiff auf jedem Abwurfpunkt.

4 weiße Schiffe - Lege die weißen Schiffe zunächst beiseite. Es sind zusätzliche Schiffe, die im Spielverlauf immer wieder erneut starten könnten.

4 Himmelsplättchen - Lege die Himmelsplättchen in dieser Reihenfolge aus, dunklere weiter oben, die helleren näher zu dir.

Dieser Aufbau ist für ein vereinfachtes Spiel. Um im normalen Schwierigkeitsgrad zu spielen, drehe ein zufälliges der Himmelsplättchen auf seine bedrohlichere Seite.

▽ einfache Seite ▷ bedrohlichere Seite

2 weiße Würfel
2 graue Würfel
In deinem ersten Spiel brauchst du nur diese Würfel.

- 2 -

- 3 -

SPIELABLAUF

Dein Ziel ist es, **deinen Forschungsmarker ganz oben auf der Forschungsleiste zu haben**, bevor die Aliens deine Stadt zerstören. Du verlierst, wenn dein Schadensmarker das untere Ende seiner Leiste erreicht oder wenn sich das Mutterschiff auf die Reihe mit dem Totenschädel herabsenkt.

Jede Spielrunde hat 3 Phasen:

- 1 **Würfel-Phase:** Setze Würfel und bewege Schiffe.
- 2 **Raum-Phase:** Führe die Effekte deiner gewählten Räume aus.
- 3 **Mutterschiff-Phase:** Führe den Zug des Mutterschiffs aus.

1 WÜRFEL-PHASE

1. **Wurf alle 5 Würfel.** (Es sollten 3 graue und 2 weiße sein.)

2. **Platziere jeden Würfel in einer anderen Spalte deiner Basis.**

Immer wenn du einen Würfel einsetzt:

- ▶ Senken sich alle Schiffe in dieser Spalte um den angezeigten Wert des Würfels.
- ▶ Es könnten dabei Effekte ausgelöst werden. (Siehe gegenüberliegende Seite.)
- ▶ Nach dem Einsetzen eines weißen Würfels würfelnst du mit allen noch nicht eingesetzten Würfeln erneut.



Du wirst 2 weiße Würfel einsetzen, also musst du zweimal neuwürfeln – oder nur einmal, falls du einen weißen Würfel als letzten einsetzt. Wenn du fertig bist, wird je 1 Würfel in jeder Spalte liegen. Diese Würfel führen diverse Effekte in der Raum-Phase aus.

DER TUNNELBOHRER

Der Tunnelbohrer folgt einem sich durch deine Basis windenden Pfad, von Reihe zu Reihe. Der Bohrer teilt deine Basis in zwei Teile. Alle Felder des Pfads hinter dem Tunnelbohrer sind **ausgebohrt**. Die anderen sind noch nicht ausgebohrt.

Nur 1 Würfel darf auf einem Feld vor dem Tunnelbohrer eingesetzt werden. Alle anderen Würfel müssen auf ausgebohrten Feldern eingesetzt werden. Der einzige Zweck, einen Würfel auf einem nicht ausgebohrten Feld einzusetzen, dient dazu, den Tunnelbohrer in der Raum-Phase dorthin zu bewegen. Bevor du ihn dort einsetzt, zähle die Felder vom Tunnelbohrer bis zu diesem Feld: Dein Würfel muss diesen Wert oder höher zeigen.

Beispiel: In der Darstellung rechts liegt der **1** genau 5 Felder vor dem Tunnelbohrer. Das ist erlaubt. Auch eine **2** wäre auf diesem Feld erlaubt, eine **3** dagegen nicht mehr.

Hinweis: Für einen Würfel, mit dem der Tunnelbohrer bewegt wird, gilt nach wie vor die Beschränkung auf 1 Würfel pro Spalte.



FEINDSCHIFF-AKTIONEN

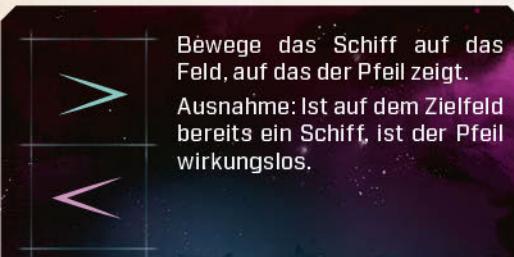
Immer wenn du einen Würfel einsetzt, senken sich alle Feindschiffe dieser Spalte um eine Anzahl Felder in Höhe des Würfelwerts ...



... es sei denn, der Würfel wird in einem **Luftabwehr-Raum** eingesetzt. Diese Räume bedecken den Himmel mit Luftabwehrgeschossen, was die Feindschiffe zu vorsichtigerem Abstieg zwingt – sie senken sich um **1 Feld weniger**. Wenn der Würfel eine **0** zeigt, senken sich die Schiffe nicht und lösen keine Effekte aus.

Sofort nachdem sich alle Schiffe in der Spalte herabsenken, lösen sie die Effekte der Felder aus, auf denen sie ankommen.

Felder, die sie durchqueren, ignorierst du. Wenn es mehrere Schiffe in der Spalte gibt, bewege sie simultan, dann führe ihre Effekte aus, beginnend von oben.



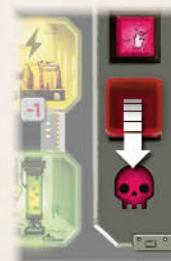
Senke das Mutterschiffplättchen um eine Reihe herab. Kommt es auf eine Reihe mit Schiffen (Farbe egal), lege sie für einen späteren erneuten Start wieder aufs Mutterschiff. Falls das Mutterschiffplättchen auf eine Reihe mit Schädelssymbol kommt, hast du das Spiel sofort verloren. Ansonsten ignorierst du die Mutterschiff-Aktionen (die Symbole am rechten Rand des Spielbretts).

Hier wird kein Effekt ausgelöst. Explosionen wie diese kennzeichnen Felder, auf denen Schiffe in der folgenden Phase durch deine Kampfflugzeuge abgeschossen werden können.

SCHADEN

Wenn ein Schiff sich unterhalb des Himmels herabsenkt, trifft es deine Stadt und deine Basis erliden Schaden. Bewege den Schadensmarker um 1 Feld nach unten.

Nachdem deine Stadt Schaden erlitten hat, kehrt das Schiff siegreich zum Mutterschiff zurück, um am Ende der Runde erneut zu starten.



Sollte der Schadensmarker auf das Schädelssymbol gezogen werden, hast du das Spiel verloren. (Siehe Seite 9.)

Beispiel:

Nach einigen Spielrunden sind 2 Feindschiffe in der zweiten Spalte, auf den gezeigten Positionen.

1. Gehen wir mal davon aus, du hättest eine **0** in dieser Spalte eingesetzt.

2. Beide Schiffe senken sich um 2 Felder.

3. Das obere ist nun auf einem Explosionsfeld, wo es später abgeschossen werden könnte. Das untere Schiff löst den Effekt aus, der das Mutterschiff sich sofort um 1 Reihe absenken lässt.

Beachte, dass sich beide Schiffe gleichzeitig bewegen, bevor du irgendwelche Effekte ausführst.

Das violette Schiff endet sehr nahe bei deiner Stadt. In der folgenden Runde wird ein Würfel, der es um mehr als 1 Feld bewegt, dafür sorgen, dass es deine Stadt trifft und 1 Schaden verursacht. Dann wird es zum Mutterschiff zurückkehren und am Ende der Runde erneut starten.



In dieser Phase führst du den Effekt jedes Würfels aus, den du eingesetzt hast. **Du bestimmst die Reihenfolge der Würfel.** Entferne ausgeführte Würfel, damit du nicht durcheinander kommst.

Würfel dürfen nicht zusammengerechnet werden, es sei denn, sie befinden sich im selben Mehrfelder-Raum. Wenn du einen bestimmten Würfel nicht auswerten willst, musst du ihn dennoch entfernen.

KOSTEN



Viele Räume haben Energiekosten. Diesen Raum beispielsweise zu nutzen verlangt von dir 2 Energie. Du bezahlst die Energie, indem du deinen Energiemarker auf der Energieleiste verschiebst. Wenn du nicht bezahlen willst oder kannst, entferne den Würfel ohne Effekt.



EFFEKTE AUSGEBOHRTER RÄUME



Luftabwehr-Räume haben in der Raum-Phase keinen Effekt. Der Würfel wird dort einfach entfernt.



Ausgebohrte Tunnel haben keinen Effekt. Der Würfel wird dort einfach entfernt.



Energieräume erzeugen die Energie, die du brauchst, um andere Effekte auszuführen. **Zähle den Wert des Raums zu deiner Energie hinzu.** Würde dein Marker dadurch die Leiste verlassen, lasse ihn einfach auf dem Maximalwert.

WERT EINES RAUMS



Der Wert eines Raums ist der Wert des Würfels plus oder minus des Modifikators des Raums (falls er einen haben sollte).

Beispiel: Der oben dargestellte Raum hat den Wert $3 - 1 = 2$.

Beachte, dass der Modifikator eines Raums keinen Einfluss auf die Bewegung von Feindschiffen in der Würfel-Phase hat.

MEHRFELDER-RÄUME



Wenn ein Raum mehrere Felder einnimmt, kann er nur genutzt werden, wenn in jedem seiner Felder ein Würfel liegt. Der Wert ist die Summe der Würfel plus oder minus vorhandener Modifikatoren.

Beispiel: Der Wert des oben gezeigten Raums ist $1 + 6 - 3 = 4$.

Falls irgendein Feld eines Mehrfelder-Raums leer bleibt, entfernst du dessen Würfel ohne Effekt.

Beispiel – Schiffe abschießen

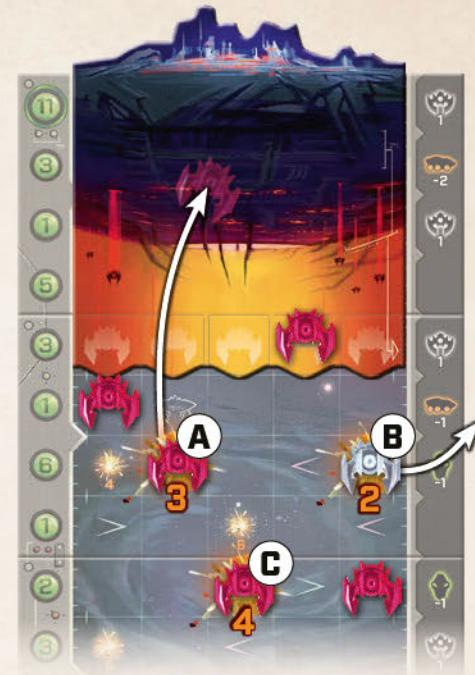
Während der Würfel-Phase hast du deine Würfel clever eingesetzt und 3 Feindschiffe auf Explosionsfelder versetzt, wie rechts zu sehen.

Jetzt kommt die Raum-Phase und du kannst den Effekt eines Kampfflugzeug-Raums mit Wert 3 ausführen.

Schiff A wird abgeschossen. Es ist ein violetter Schieß, also kommt es bis zum erneuten Start auf das Mutterschiff zurück.

Schiff B wird abgeschossen. Es ist ein weißes Schiff, daher entfernst du es aus dem Spiel.

Schiff C wird nicht abgeschossen. Sein Explosionsfeld hat die Zahl 4 und der Wert deines Effekts ist bloß 3. Schiff C bleibt am Himmel, wie auch alle anderen Schiffe, die sich nicht auf Explosionsfeldern befinden.



Beispiel – Forschung

Du hast wie hier gezeigt 2 Würfel in Forschungsräumen. Ein Raum hat den Wert 2, der andere einen Wert von 3. (Der Würfel zeigt 3, allerdings hat der Raum einen Modifikator von -1.)

Dein Forschungsmarker ist auf dem gezeigten Feld, über dem Felder mit den Kosten 1, 3 und 1 sind. Kannst du deine Würfel nutzen, um 3 Felder vorzurücken?

Die Antwort heißt nein. Obwohl die Gesamtkosten der Felder $1 + 3 + 1 = 5$ sind, müssen deine Räume einzeln ausgewertet werden. Wertest du den Raum mit Wert 2 zuerst aus, bringt er dich nur 1 Feld weit. Der Raum mit Wert 3 bringt dich dann auf Feld 3, aber dann ist Schluss.



Würdest du den Raum mit Wert 3 zuerst auswerten, bewegt er dich 1 Feld weit. Von dort aus kannst du den Raum mit Wert 2 nicht mehr nutzen. Sicherlich solltest du versuchen, beide Räume zu nutzen, falls du 3 Energie hast, um sie zu bezahlen.

Ein Raum mit Wert 5 hätte ausgereicht, deinen Marker alle 3 Felder vorzurücken, da deren Gesamtkosten 5 sind.



DEINE BASIS AUSBOHREN

In der Würfel-Phase durfstest du maximal 1 Würfel auf ein nicht ausgebohrtes Feld legen. In der Raum-Phase kannst du diesen Würfel nutzen, um den Tunnelbohrer gegen Bezahlung von 1 Energie zu bewegen. (Die Kosten siehst du auf dem Tunnelbohrer.) Entferne den Würfel und bewege den Tunnelbohrer auf das Feld des Würfels. Die Felder hinter dem Tunnelbohrer sind jetzt alle ausgebohrt.

Zur Überprüfung: Um wie viele Felder hast du den Tunnelbohrer bewegt? Es sollten nicht mehr sein als der Würfel anzeigt. Ist das nicht der Fall, war die Platzierung des Würfels in der Würfel-Phase verboten. (Siehe Seite 4.)

Beispiel 3 – Tunnel bohren

Du hast eine 3 eingesetzt, um den Tunnelbohrer zu bewegen. Diese Bewegung beträgt bloß 5 Felder, also hätte auch eine 2 gereicht. In der Raum-Phase entfernst du den Würfel und zahlst 1 Energie, um den Tunnelbohrer auf das Feld des Würfels zu ziehen.

3

MUTTERSCHIFF-PHASE

Die Mutterschiff-Phase besteht aus 3 Schritten:

1. Bewege das Mutterschiff.
2. Führe die Mutterschiff-Aktion aus.
3. Starte erneut Schiffe.

BEWEGUNG DES MUTTERSCHIFFS

In diesem Schritt senkt sich das Mutterschiff auf die nächste Reihe herab. Wenn es Schiffe in dieser Reihe geben sollte, legst du sie auf die dunkle Hälfte des Mutterschiffplättchens. Diese Schiffe werden im dritten Schritt dieser Phase erneut starten.

MUTTERSCHIFF-AKTION AUSFÜHREN

Als nächstes führst du die Aktion bei den Abwurfpunkten aus.



Bewege den Tunnelbohrer um die angegebene Anzahl Felder zurück. (Versetze ihn aber keinesfalls hinter sein Startfeld.)

Setze deinen Forschungsmarker um die angegebene Anzahl Felder zurück.

Platziere die angegebene Anzahl weißer Schiffe auf dem Mutterschiff. Am Ende dieser Phase werden diese starten.

Deine Basis erleidet 1 Schaden.

Wenn die Abwurfpunkte des Mutterschiffplättchens die mit dem Schädel markierte Reihe erreichen, hast du sofort verloren. Anders als bei den obigen Mutterschiff-Aktionen gilt das auch, wenn sich das Mutterschiff in der Würfel-Phase bewegt.

Beispiel

Während der Würfel-Phase verblieb 1 Schiff auf seinem Abwurfpunkt, weil ein  auf einem Luftabwehr-Raum eingesetzt wurde. Während der Raum-Phase wurde ein violettes Schiff abgeschossen und auf dem Mutterschiff platziert. Jetzt kommt die Mutterschiff-Phase.

Das Mutterschiff senkt sich um 1 Reihe. Da ein Schiff in dieser Reihe ist, kommt es zurück zum Mutterschiff, um später erneut zu starten.



Die Mutterschiff-Aktion sorgt für ein neues weißes Schiff, das später starten wird.



SCHIFFE ERNEUT STARTEN

Während der Runde könnten Schiffe auf dem Mutterschiff platziert worden sein. Jetzt müssen solche Schiffe an Abwurfpunkten erneut gestartet werden. **Starte alle Schiffe erneut**, es sei denn, kein Abwurfpunkt ist mehr frei.

- Violette Schiffe starten vor weißen.
- Zuerst wählst du Abwurfpunkte in Spalten, in denen sich keine Schiffe befinden.
- Sobald jede Spalte ein Schiff hat, wählst du den Abwurfpunkt, der am weitesten entfernt ist von dem Schiff, das in seiner Spalte am weitesten oben ist.

Wenn du bei der Einhaltung dieser Regeln trotzdem mehrere Möglichkeiten haben solltest, kannst du wählen. Sobald alle 5 Abwurfpunkte gefüllt sind, verbleiben alle Schiffe, die jetzt nicht erneut starten konnten, eine weitere Runde auf dem Mutterschiff.

Beispiel

1. Es gibt 1 leere Spalte. Violette Schiffe starten zuerst erneut, also kommt hier ein violettes Schiff hin.

2. Drei Abwurfpunkte sind noch frei. Diese Spalten haben Schiffe, also musst du die Höhe der Schiffe jeder Spalte vergleichen. Das zweite violette Schiff muss daher auf den mittleren Abwurfpunkt platziert werden, weil die beiden anderen höher platzierte Schiffe haben.

3. Auch das weiße Schiff muss erneut starten. Die verbleibenden Abwurfpunkte haben denselben Abstand vom am höchsten platzierten Schiff, also darfst du dir einen der Abwurfpunkte aussuchen.



WEISSE SCHIFFE

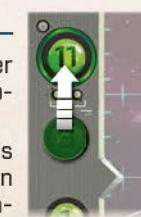
- Weiße Schiffe starten nach violetten Schiffen.
- Weiße Schiffe kehren zum Mutterschiff zurück, wenn sie deine Stadt treffen.
- Weiße Schiffe werden vom Spielbrett entfernt, wenn sie abgeschossen werden.
- Wenn bereits alle weißen Schiffe im Spiel sind, ignorierst du Effekte, die weitere ins Spiel bringen sollen.

SPIELENDE

GEWONNEN

Wenn dein Marker das obere Ende der Forschungsleiste erreicht, hast du sofort gewonnen.

Hinweis: Die einzige Möglichkeit, das Feld mit der 11 zu erreichen, ist es, einen Mehrfelder-Forschungsraum in der unteren Hälfte deiner Basis zu nutzen.



VERLOREN

Sobald sich das Mutterschiff auf die Reihe mit dem Schädel senkt, hast du sofort verloren.

Du verlierst ebenfalls sofort, wenn deine Basis maximalen Schaden erleidet.



DU BRAUCHST NICHT WEITERZULESEN UND KANNST JETZT DIE ERSTE PARTIE SPIELEN.

VOLLSTÄNDIGES SPIEL

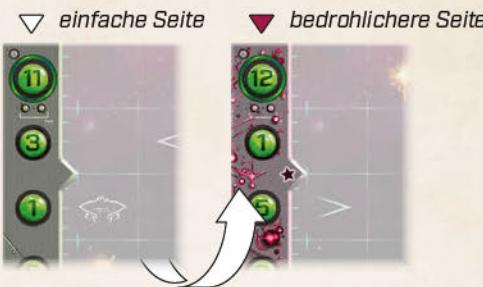
Glückwunsch zu deiner ersten Partie *Under Falling Skies*! Jetzt schauen wir uns einige neue Elemente an. Die Städte verleihen deinen Spielen Abwechslung, bereits ohne dass du die Kampagne spielst. Du kannst Himmelsplättchen umdrehen, um die Herausforderung zu erhöhen. Roboter geben dir einen neuen Kniff, deine Basis effizienter zu managen.

BEDROHUNGSLEVEL

Jedes Himmelsplättchen ist doppelseitig. Die eine Seite ist bedrohlicher als die andere.

Der Bedrohungslevel deines Spiels ist die Anzahl Himmelsplättchen, welche die bedrohlichere Seite zeigen. Der Spielauflauf auf den Seiten 2 und 3 zeigt ein vereinfachtes Spiel mit Bedrohungslevel 0. Der normale Schwierigkeitsgrad ist Bedrohungslevel 1. Wenn du erfahrener wirst, messe dich an höheren Leveln, bis zu Level 4.

Wähle beim Spielauflauf einen Bedrohungslevel und decke bei entsprechend vielen, zufällig gewählten Himmelsplättchen die bedrohlichere Seite auf.



STÄDE

Sogar bevor du dich an die Kampagne wagst, kannst du versuchen, unterschiedliche Städte zu verteidigen. Außer Roswell verleiht jede Stadt eine besondere Fähigkeit, welche Regeln für die Dauer der Partie verändert.



BESCHÄDIGTE STADT

Jede Stadt hat 2 Seiten. Du beginnst mit der unbeschädigten (blauen) Seite, wenn du das Spiel jedoch verlierst, kannst du die Stadt umdrehen und die nächste Partie mit der beschädigten Seite spielen. Da die Erdbewohner sehr widerstandsfähig sind, ist die Fähigkeit der beschädigten Seite stärker als die ursprüngliche.

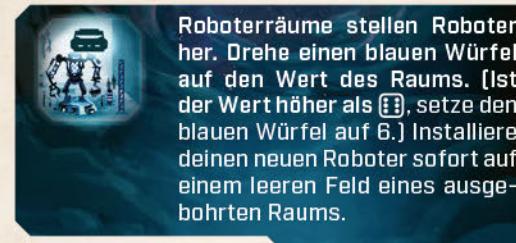
Hinweis: Beim Aufbau einer zweiten Partie solltest du die Himmelsplättchen für deinen Bedrohungslevel erneut nach Zufall wählen.



ROBOTER

Ein Roboter ist ein blauer Würfel, der auch dann in deiner Basis bleibt, wenn alle grauen und weißen Würfel ausgewertet wurden. Roboter werden nie gewürfelt und in der Würfel-Phase nicht eingesetzt. Sie bleiben einfach dort, wo man sie installiert (platziert hat) und sie erledigen ihren Job in der Raum-Phase.

ROBOTER INSTALLIEREN



Durch das Installieren sind neue Roboter bereits **genutzt**, was bedeutet, dass du sie in dieser Runde nicht nutzen darfst. Einen genutzten Roboter zeigst du an, indem du seinen Würfel um 45 Grad dreilst.

Du darfst maximal 2 Roboterwürfel haben. Allerdings darfst du jederzeit einen Roboter aus deiner Basis entfernen. Du kannst also beispielsweise einen Roboter wegnehmen, um ihn als neuen Roboter zu installieren.

Beachte, dass das Installieren eines Roboters keine Feindschiffe bewegt.

ARBEITERWÜRFEL IN DER WÜRFEL-PHASE

Ab jetzt gelten die grauen und weißen Würfel, die du in der Würfel-Phase einsetzt, als **Arbeiterwürfel**.

In der Würfel-Phase musst du nach wie vor 1 Arbeiterwürfel in jeder Spalte einsetzen. Dabei ignoriest du die Roboterwürfel. Sollte mal ein Roboterwürfel auf einen Feld sein, auf dem du einen Arbeiterwürfel einsetzen willst, entferne den Roboter einfach.

IN SICH GESCHLOSSENE SPIELE

Jetzt weißt du, wie ein Standardspiel *Under Falling Skies* abläuft. Wähle eine Stadt, lege den Bedrohungslevel fest und versuche zu gewinnen, bevor dich die Aliens in die Luft jagen! Bereits die Würfelwürfe sorgen für Varianz und Abwechslung in jeder Partie, obwohl in der Schachtel noch die gesamte Kampagne auf dich wartet.

Probiere unterschiedliche Bedrohungslevel aus, bis du den findest, der dir am meisten Spaß macht. Die Kampagne wurde für Spieler geschaffen, die das Spiel so gut kennen, dass sie ihren Lieblings-Bedrohungslevel gefunden haben.

ROBOTERWÜRFEL IN DER RAUM-PHASE

Während der Raum-Phase werden Roboter aus vorangegangenen Runden genutzt, um Effekte auszuführen. Sie funktionieren wie Arbeiterwürfel, mit folgenden Ausnahmen:

- ▶ Nach dem Auswerten des Roboterwürfels kannst du ihn liegen lassen.
- ▶ Wenn du den Roboterwürfel nutzt, **verringe** **du seinen Wert um 1**. (Ist er bereits eine 6, nimm ihn vom Spielfeld.) Drehe den Roboterwürfel um 45 Grad, was bedeutet, dass er genutzt ist und du ihn in dieser Phase nicht mehr nutzen kannst.

Am Ende der Raum-Phase drehst du alle genutzten Roboter wieder in ihre übliche unge nutzte Ausrichtung.

BESONDERE FÄLLE

- ▶ Wenn du einen Roboterwürfel in einem Roboterraum nutzt, kannst du dir genau diesen Würfel nehmen, um den Roboter darzustellen, den du jetzt installierst.
- ▶ Du darfst zwar einen Roboter in einem Luftabwehr-Raum installieren, dort hat er aber keinen Effekt.
- ▶ Wenn eine Mutterschiff-Aktion den Tunnelbohrer rückwärts bewegt, kann ein Roboter dadurch verschüttet werden. Roboter in nicht ausgebohrten Räumen werden entfernt.
- ▶ In einem Mehrfelder-Raum ist ein genutzter Roboter wie ein leeres Feld – du kannst den Raum nicht nutzen.



KAMPAGNE

Under Falling Skies kann als eine Kampagne in vier Kapiteln gespielt werden. Sie dauert für gewöhnlich 10 Partien lang. Die Kampagne hat einen hohen Wiederspielreiz, denn du wirst jedes Mal neue Kombinationen entdecken.

Die vier Kapitel sind so gestaltet, dass sie nacheinander gespielt werden sollten und dir eine Geschichte erzählen, die sich während der Kampagne entwickelt. Sie sind in der richtigen Reihenfolge gepackt worden, jede in einem eigenen Satz.

Beginne die Kampagne, indem du das Kampagnen-Notizbuch anhebst und das erste Kapitel aus der Schachtel nimmst.

KAPITEL-BRIEFING

Oben auf jeden Satz liegt ein Kapitel-Briefing mit einer Szene auf der einen Seite und neuen Informationen auf der anderen. Mache dich mit allem vertraut, dann wähle deine erste Schlacht.

WÄHLE DEINE SCHLACHT

Wenn du ein Kapitel öffnest, wirst du Szenarios finden, die dich herausfordern, und Charaktere, die dir beistehen werden, außerdem diverse neue Städte.

Zwei dieser Städte werden angegriffen. **Bilde 2 Stapel, jeder mit zufälligem Szenario, Stadt und Charakter aus dem laufenden Kapitel.**

Lasse die übrigen Szenarios, Städte und Charaktere vorerst in der Schachtel. Sie kommen später im Kapitel dazu.

Die beiden zufällig gebildeten Stapel stellen zwei gleichzeitige Alienangriffe dar. **Wähle einen der beiden Stapel.**

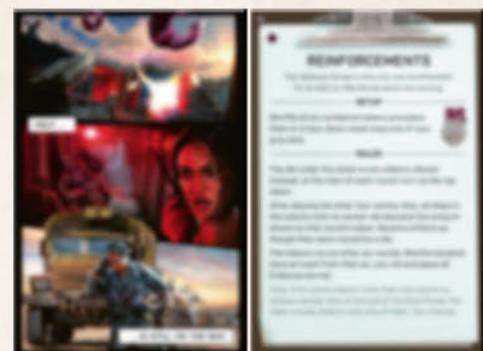


Der gewählte ist die Schlacht, die du jetzt ausfechten wirst. Das andere Szenario hast du automatisch verloren. Diese Stadt ist vernichtet. Die Charaktere dort ... naja, sagen wir, sie werden in der Kampagne nicht mehr vorkommen. (Du kannst entferntes Spielmaterial in einem Plastikbeutel aufbewahren. Wirf es nicht weg! Die Kampagne ist erneut spielbar!)



SZENARIOS

Jedes Szenario hat besondere Regeln für die jeweilige Schlacht. Die Comics geben dir einen Vorgesmack dessen, was dich in der Schlacht erwartet.



Wenn du willst, kannst du deine Schlacht einfach aufgrund der Comic-Seite aussuchen. Die Regeln des anderen Szenarios bleiben dir unbekannt, damit du noch ein paar Überraschungen vor dir hast, sobald du die Kampagne eines Tages erneut spielst.

CHARAKTERE

Jeder Charakter hat eine Spezialfähigkeit, die du **einmal pro Partie** nutzen darfst. Nach der Nutzung dieser Fähigkeit legst du den Charakter beiseite, damit du weißt, dass du ihn nicht erneut in dieser Partie nutzen kannst.



Nutze die blaue Standard-Seite während des Kapitels, wenn du dem Charakter das erste Mal „begegnest“. Die Upgrade-Seite kommt in späteren Kapiteln zum Einsatz.

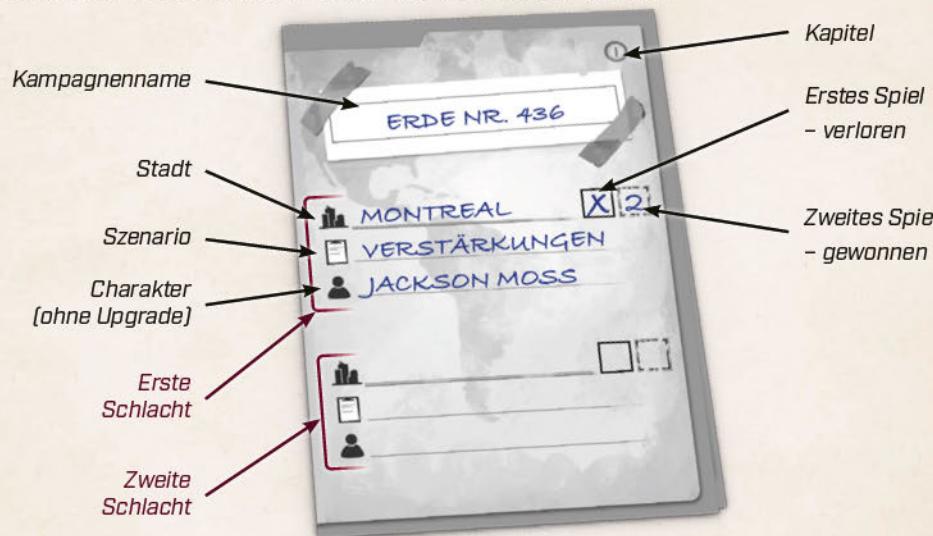
KAMPAGNE BEGINNEN

Zu Beginn der Kampagne nimmst du dir einen Bogen vom Block und faltest ihn zu deinem Kampagnen-Notizbuch. Denke dir einen **Kampagnentitel** aus und schreibe ihn oben auf die erste Seite, wie im Bild gezeigt.

Wie auf der vorigen Seite erläutert bildest du 2 Zufallsstapel und wählst einen davon als deine **erste Schlacht**. Notiere den Namen der **Stadt** , das **Szenario**  und den **Charakter** .

Spiele eine Partie. Halte das Resultat deines **ersten Spiels** im Kästchen  fest. Wenn du verlierst, ist das Resultat ein **X**, wie abgebildet. Wenn du gewinnst, notiere den Bedrohungslevel – die Anzahl der bedrohlichen Himmelsplättchen.

Das **Beschädigt**-Kästchen  ist für den Fall da, dass du das erste Spiel verlierst. In diesem Fall spielst du ein **zweites Spiel** mit der beschädigten Seite der Stadt. Drehe erneut Himmelsplättchen entsprechend deines Bedrohungslevels um. Nutze dasselbe Szenario und die blaue Standard-Seite desselben Charakters. (Die Fähigkeit des Charakters darf pro Spiel nur ein Mal genutzt werden.) Notiere dir auch das Resultat dieses Spiels, gewonnen oder verloren.



Bilde jetzt zwei weitere, zufällig zusammengestellte Stapel aus dem übrigen Material des Kapitels. Wähle einen Stapel als deine **zweite Schlacht**. Kämpfe die Schlacht und notiere die Resultate.

MATERIAL ENTFERNEN ODER AUFBEWAHREN

In bestimmten Situationen werden einige Komponenten dauerhaft aus der Kampagne entfernt:

- ▶ Nachdem du einen von zwei Stapeln gewählt hast, entfernst du das Material des anderen.
- ▶ Nach der Beendigung einer Schlacht (in einem oder zwei Spielen, gewonnen oder verloren), entfernst du das Szenario.
- ▶ Verlierst du 2 Spiele in derselben Stadt, entferne sie.

Anderes Material muss für spätere Kapitel aufbewahrt werden:

- ▶ Gewinnst du 1 Spiel in einer Stadt, hast du diese Stadt vor der Zerstörung bewahrt. Behalte sie für später.
- ▶ Nachdem du eine Schlacht beendet hast (in einem oder zwei Spielen, gewonnen oder verloren), behältst du den Charakter.

Zwei Beutel liegen bei, in denen du entfernte bzw. aufbewahrte Komponenten getrennt halten kannst.

BEDROHUNGSLEVEL FESTLEGEN

Du solltest die Kampagne mit einem Bedrohungslevel spielen, der dir bei in sich abgeschlossenen Spielen Spaß gemacht hat. Es sollte zu gewinnen sein, dennoch herausfordernd. Die Kampagne wird in ihrem Verlauf zwar schwieriger werden, aber du wirst zusätzliche Hilfe erhalten, daher solltest du die gesamte Kampagne beim gleichen Bedrohungslevel spielen. Wenn du es aber bevorzugst, den Level während der Kampagne anzupassen, ist das in Ordnung.

EIGENSTÄNDIGE SPIELE AUFPEPPEN

Das Material der Kampagne kann genutzt werden, um in sich abgeschlossenen Spiele zu würzen, was dir ganz eigene Schlachten ermöglicht.

Wähle eine beliebige Stadt, beschädigt oder unbeschädigt. Wähle ein beliebiges Szenario oder spiele ohne eins. Du kannst mit jedem Team von Charakteren spielen oder mit gar keinen. Du kannst mit Upgrade-Charakteren, normalen oder einem Mix daraus spielen. Den Himmel stellst du aus einer beliebigen Kombination aus Standard- und fortgeschrittenen Himmelsplättchen zusammen. Danach stellst du den Schwierigkeitsgrad fest.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Er ergibt sich aus den schwarzen und gelben Sternchen.



Jeder schwarze Stern auf einem Himmelsplättchen erhöht die Schwierigkeit um 1 ★.



Wenn du mit Szenario spielst, erhöht auch dieses die Schwierigkeit um 1 ★.



Gelbe Sternchen heben schwarze Sternchen auf. Jeder Upgrade-Charakter zieht 1 ★ von deinem Schwierigkeitsgrad ab.



Beschädigte Städte und Standard-Charaktere sind je einen halben gelben Stern wert.

Zähle alle schwarzen Sterne zusammen und ziehe davon alle gelben ab. Das ergibt den Schwierigkeitsgrad des Spiels.

Wie episch dieses Spiel sein wird, sagt dir die Summe der schwarzen und gelben Sterne.

Mehr Infos auf: www.CzechGames.de

EIN SPIEL VON TOMÁŠ UHLÍŘ

Art-Direktor: Filip Murmak

Illustration: Kwanchai Moryla, Petr Boháček

Weitere Illustrationen: Jakub Politzer, Dávid Jablonovský

Satz und Layout: František Horálek

3D-Modelle: Radim Pech

Produktionsleitung: Vít Vodáčka

Spielregel: Jason Holt

Projektmanagement: Jan Zvoníček

Projektleitung: Petr Murmak

Übersetzung ins Deutsche: Michael Kröhnert

Redaktion: Sabine Machaczek

Besonderer Dank an: Martin Becker, Patrick Holtkamp, Patrice Mundinar, Jan Wegner



© Czech Games Edition, Oktober 2020
www.CzechGames.de

Es steht zwar nur ein einziger Name auf der Schachtel, aber ohne eine Vielzahl anderer Leute würde es dieses Spiel nicht geben. Ich danke euch allen für eure fantastische Hingabe, für die schlauen Tipps, die Erfahrung und das Talent, was ins Spiel eingeflossen ist und für den Zuspruch, den ihr mir gegeben habt. Ohne euch wäre mein Traum nicht wahr geworden.

Testspieler: Jakub Uhlíř, Vít Vodáčka, Petr Murmak, Vlaada und Pavlík Chvátil, Monika Křivánková, Petr Čáslava, Tomáš Helmich, David Nedvěd, Jan Zvoníček, Michal Stach, Michaela Štachová, Paul Grogan, Miroslav Felix Podlesný, Filip Murmak, Pavel Tatíček, Tonda und Petr Palička, Ladislav Pospěch, Kuba Kutíl, Martin Váňa, Adam Španěl, Michal Kopřiva, Pavel Češka, Standa Kubáš, Olda Rejl, Petr Ovesný, Ivan Dostál, Dan Krápek, Petr Marek und viele andere tolle Spieler und Freunde, die das Spiel entweder im stillen Kämmerlein oder bei vielen Spiele-Veranstaltungen, vor Ort oder Online, ausprobiert haben. Speziell die virtuellen Tests wären ohne Lukáš Novotný nicht möglich gewesen. Besonders erwähnen möchte ich all die entthusiastischen Spieler, die mir per Print & Play Feedback bei den ersten Schritten gegeben haben, so dass aus dem ursprünglichen, minimalistischen 9-Karten-Spiel so viel mehr werden konnte.

Besonderer Dank: Ein Spiel zu entwickeln ist eine Mammutaufgabe und zuallererst danke ich meinen geliebten Jani und meiner ganzen Familie für Ihre Geduld und Unterstützung in diesen arbeitsreichen Zeiten. Großer Dank geht an die großartigen Leute von CGE, die mich bei sich aufgenommen und mir diese Gelegenheit gegeben haben; besonderer Dank an Petr Murmak, der immer einen Ausweg fand, wenn wir irgendwo feststeckten. Großes Dankeschön an Vlaada, der das Spiel von Anfang an unterstützt hat und mir half, den richtigen Weg beizubehalten. Vielen Dank an Filip Murmak, Dávid Jablonovský und František Sedláček, die ihre Erfahrungen und Fähigkeiten einbrachten und mir bei der grafischen Umsetzung halfen. Jason Holt war mein Retter, als es um Geschichte und Wortwahl ging. Ohne die große Hilfe beim Layout durch František Horálek hätten wir den Zieleinlauf nicht geschafft. Das Spiel wäre ohne Paul Grogan längst nicht so bekannt geworden, der es unermüdlich und passioniert auf allen großen Spielveranstaltungen vorgeführt hat. Danke an all die fantastischen Leute, die es möglich gemacht haben.



WARTE!



Schütte nicht einfach alles aus der Schachtel! Das Spiel wurde gewissenhaft mit einer 4 Kapitel umfassenden Kampagne verpackt, die ganz unten liegt.

Nimm dir nur das **Start-Spielmaterial** oben aus der Schachtel.
Lasse die Kampagne zunächst in der Schachtel.

**START-
SPIELMATERIAL**
*Alles, was du für ein
Standardspiel benötigst.*

KAMPAGNE
Lass das vorerst in der Schachtel.

