

ZUSÄTZLICHE SPIELVARIANTEN

CHANCEGLEICHHEIT

Ist euch die Standardvariante zu einfach oder zu schwer? Oder vielleicht wollt ihr auch nur das Spielgeschehen etwas aufmischen? Hier findet ihr einige Stellschrauben, mit denen ihr das Spiel besser auf bestimmte Personenzahlen trimmen könnt. Die Regeln hier sind mit allen Kampagnen kompatibel.

REGELÄNDERUNGEN

1) Invasions-Zugstapel anpassen

Die Invasion beginnt das Spiel mit einem Zugstapel aus 22 Start-Invasionskarten ().

2) Phase: Invasionskarten einsetzen

Teilt diese Phase in die folgenden drei Schritte auf.

I. Späher entsenden

Die Invasion entsendet (4 - Anzahl Personen) Karten als Späher. Deckt pro Späher jeweils die oberste Karte des Invasions-Zugstapels auf, führt ihre Belohnung aus und legt sie dann auf den Abwurfstapel der Invasion.

Hinweis: Beim Spiel zu viert werden keine Späher entsandt.

II. Karten einsetzen

Die Invasion setzt (X + Anzahl Protokolle im Spiel) Invasionskarten ein (X = siehe unten).

III. Verteidiger aufstellen

Die Invasion legt Verteidigerkarten oben auf die eingesetzten Karten aus Schritt II (für die Anzahl Verteidiger siehe unten). Deckt für jeden Verteidiger 1 Karte vom Invasions-Zugstapel auf, legt sie oben auf die eingesetzten Karten und führt die Belohnung aus.

Hinweis: Da diese Karten als Verteidiger aufgestellt werden, lösen sie keine „Sobald eingesetzt“-Effekte aus. Sie gelten für alle anderen Zwecke aber als „eingesetzte Karten“.

Solospiel

- I. Die Invasion entsendet 3 Späher.
- II. Die Invasion setzt (1 + Anzahl Protokolle im Spiel) ein.
- III. Die Invasion stellt keine Verteidiger auf.

Spiel zu zweit

- I. Die Invasion entsendet 2 Späher.
- II. Die Invasion setzt (2 + Anzahl Protokolle im Spiel) ein.
- III. Die Invasion stellt keine Verteidiger auf.

Spiel zu dritt

- I. Die Invasion entsendet 1 Späher.
- II. Die Invasion setzt (2 + Anzahl Protokolle im Spiel) ein.
- III. Die Invasion stellt 1 Verteidiger auf.

Spiel zu viert

- I. Die Invasion entsendet keine Späher.
- II. Die Invasion setzt (2 + Anzahl Protokolle im Spiel) ein.
- III. Die Invasion stellt 2 Verteidiger auf.

3) Ende des Szenarios

Am Ende jedes Szenarios mischt ihr alle Invasionskarten aus dem Abwurfstapel und dem Schrottplatz der Invasion in den Invasions-Zugstapel. Dann zerstört die Invasion die obersten (4 - Anzahl Personen) Karten ihres Zugstapels.

ZUSÄTZLICHE SPIELVARIANTEN

INTENSIVKURS

Ihr habt wenig Zeit und wollt schnell eine Runde im kompetitiven Modus spielen? Dann findet ihr hier ein paar kleine Anpassungen, um im kompetitiven Modus simultanes Spielen zu ermöglichen. Damit führt ihr die jeweilige Phase immer gleichzeitig aus und es gibt keine Startperson.

REGELÄNDERUNGEN

1) Kein zusätzlicher Aufbau

Da es bei dieser Variante keine Startperson gibt, führt auch keiner von euch zusätzliche Aufbauschritte aus (niemand erhält Ersatzteile (🔧) als Ausgleich).

2) Simultanes Spiel

Handelt alle Phasen jeweils gleichzeitig ab.

3) Effekte ausführen

In jeder Phase des Spiels werden alle Effekte immer sofort nach dem Auslösen ausgeführt (d. h. nach dem Ausspielen einer Karte, dem Aktivieren einer gelagerten Ressource, usw.) – es sei denn der jeweilige Effekt wirkt sich auf eure Gegner aus. Solche Effekte werden in beliebiger Reihenfolge nach allen anderen Effekten ausgeführt.

Welche Effekte wirken sich auf Gegner aus?

Dies sind Effekte verschiedener Kartenfähigkeiten, deren Ziel euer Gegner, gegnerische Bereiche, Handkarten eurer Gegner usw. sind. Meistens sind das Effekte, die Karten aus gegnerischen Decks abwerfen oder verschrotten, oder Effekte, die gegnerische gelagerte Ressourcen zerstören.

In manchen Fällen werdet ihr euch Effekte merken müssen, die sich auf Gegner auswirken. Dazu könnt ihr farbige Schrauben verwenden, die ihr beim Auslösen der Effekte auf euren Anführer legt (gelbe Schrauben für verschrottete Karten, rote Schrauben für abgeworfene Karten, blaue Schrauben für zerstörte Ressourcen). So vergesst ihr nicht, die entsprechenden Effekte später auszuführen.

In seltenen Fällen benötigen Effekte eine feste Reihenfolge zur Ausführung. Könnt ihr in einer bestimmten Situation nicht simultan spielen (z. B. weil ihr beide eine Karte vom Startkarten-Nachziehstapel ausbilden wollt, oder beide abwartet, um auf eine gegnerische Entscheidung zu reagieren), bestimmt die Reihenfolge wie folgt: Zieht jeweils eine zufällige Karte vom Ausbildungsstapel. Wer die Karte mit den höchsten Ausbildungskosten zieht, bestimmt, wer von euch die gesamte Phase zuerst abschließen muss. (Habt ihr dieselben Ausbildungskosten gezogen, zieht einfach erneut, bis es keinen Gleichstand mehr gibt.) Dann zerstört ihr die gezogenen Karten.