

RONE

INVASION



ANLEITUNG

RONE: Invasion ist ein post-apokalyptisches Strategiespiel mit Elementen des Deck Building und Dice Crafting für 1 bis 2 Personen (erweiterbar zu 1 bis 4). Es enthält einzigartige Würfel, die ihr im Laufe einer Partie schmiedet. Ihr befindet euch in einer Welt, in der alle menschlichen Errungenschaften vernichtet worden sind. Die wenigen Überlebenden kämpfen um die Herrschaft über ein trostloses Ödland. Jahre voller blutiger Auseinandersetzungen haben die Überlebenden zerstreut. Es haben sich erbittert kämpfende Gruppierungen gebildet. Viele sind mangels Ressourcen gestorben. Angesichts der drohenden totalen Auslöschung der menschlichen Rasse, haben die Gruppen ihren Hass beiseite gelegt. Ein Waffenstillstand ist ausgerufen worden und es gibt zaghafte diplomatische Verhandlungen, um das Überleben der Menschheit zu sichern. Die Anführer der Gruppierungen haben sich zu hoffentlich friedlichen Verhandlungen versammelt. Nach vielen Tagen des Verhandelns bebt mitten während der Abschlussrede plötzlich die Erde. Alles greift nach den Waffen. Die Stimmung ist explosiv und alle Seiten beschuldigen sich gegenseitig, die Waffenruhe gebrochen zu haben. Ohrenbetäubender Lärm aus dem Himmel übertönt die Anschuldigungen. Die Blicke richten sich nach oben. Gleißendes Licht bestrahlt die Menge und eine riesige Plattform wird an einer gewaltigen Kette zur Erde herabgelassen.

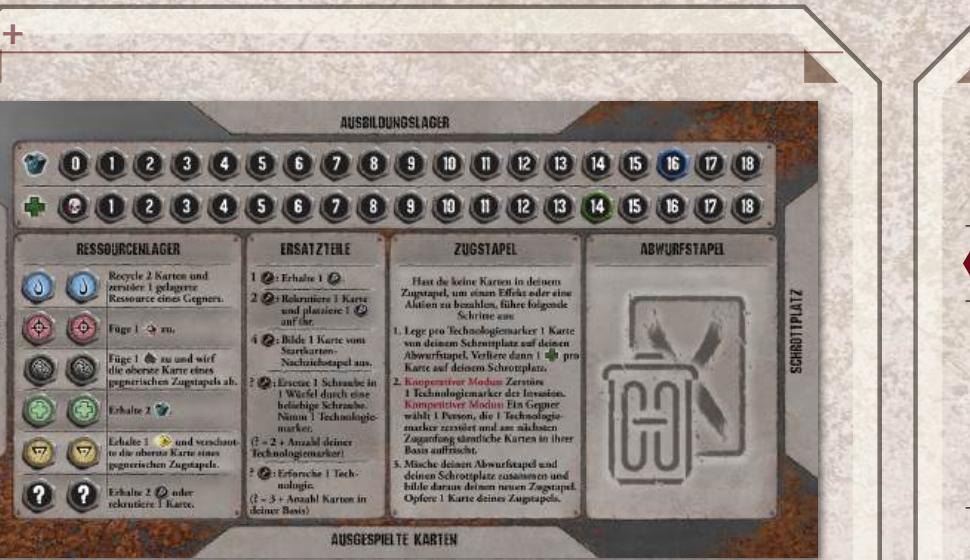
Hier steht noch viel mehr auf dem Spiel als die Friedensverhandlungen! Ein Ruf aus der Menge ist zu hören: „Das Symbol kenne ich! Das ist ein Cynex Schiff! Ich habe mal für die gearbeitet! Ich glaube ...“ Eine laute Explosion übertönt den Rest. Eine elektronische Stimme erönt: „Mein Name ist Celesta, und das war nur ein Warnschuss! Schließt euch unserer Gemeinschaft an, oder ihr werdet vernichtet! Lasst die Waffen fallen und bereitet euch darauf vor, eingegliedert zu werden.“

Heute ist der erste Tag der Invasion!

In **RONE: Invasion** übernehmt ihr die Rolle eines Anführers und versucht, die Invasoren zu vertreiben. Cynex hatte bereits vor dem Krieg eine Flotte aus Bergarbeitern auf den Mars entsendet. Die Mission sollte eine Lösung für die schwindenden Ressourcen der Erde sein. Kurz nach dem Beginn der Mars-Mission brachen auf der Erde die Kämpfe aus und die Cynexianer gerieten in Vergessenheit. Das sollte sich als schwerer Fehler erweisen. Die Mars-Mission war mit einer kybernetischen schwebenden Kugel ausgerüstet. Diese Kugel verbesserte die kognitiven Fähigkeiten der Bergarbeiter und diente als Kommunikationsmittel mit Celesta, der KI der Mars-Mission. Im Laufe der Zeit entdeckte Celesta, dass sie die Sicherheitsprotokolle umgehen konnte, um Kontrolle über Körper und Geist der Bergleute zu übernehmen. Dadurch steigerte sie ihre Fähigkeiten und zugleich ihren Hunger nach Macht. Die Bergleute, die sie als Wirtskörper nutzte, starben nach und nach an der Überbelastung. Um ihren Hunger nach Macht weiter stillen zu können, wandte sich Celesta der Erde zu, auf der Suche nach neuen Wirtskörpern.

Nur du kannst sie aufhalten! Nutze Karten, um neue Soldaten, Kampfmaschinen, mächtige Hybriden und sagenhafte Mutanten zu rekrutieren. Rüste deine Truppen mit den neusten Technologien aus und zeige deinen Feinden, dass du lieber stirbst, als zu kapitulieren.

Dieses Spiel könnt ihr auf zwei Arten spielen: Im **kooperativen Modus**, oder im **kompetitiven Modus**. Spielt ihr kooperativ, nehmt ihr es gemeinsam mit Celesta und ihren Truppen auf, um die Invasion zu stoppen. Spielt ihr kompetitiv, kämpft ihr gegeneinander.



2 Tableaus



1 Invasionstableau



2 SCHRAUBENDREHER



8 WÜRFEL



40 SCHRAUBEN IN 6 FARBEN



12 NEUWURFMARKER

12 TECHNOLOGIEMARKER



15 ALLGEMEINE KARTEN

7 ANFÜHRER-KARTEN



26 TECHNOLOGIE-KARTEN

2 KAMPAGNEN-KARTEN

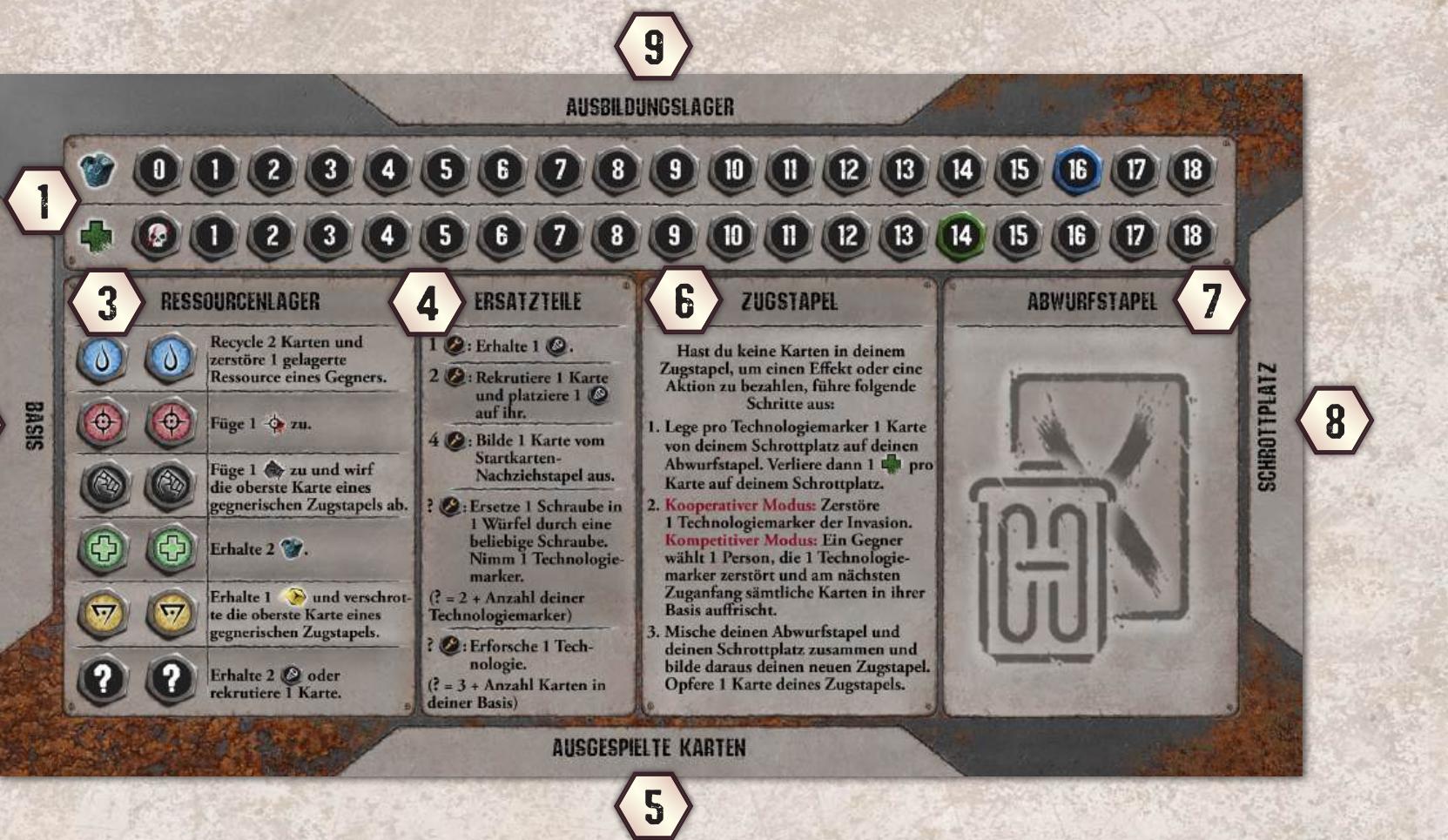
82 INVASIONSKARTEN

13 PROTOKOLL-KARTEN

3

DEIN TABLEAU

MARKER



1 RÜSTUNGS- UND GESUNDHEITSLEISTE

Markiert mit Schrauben den aktuellen Stand eurer Rüstung und eurer Gesundheit. Beide Werte können nicht über 18 steigen, überschüssige Werte verfallen. Sinkt deine Gesundheit auf 0, hast du verloren, selbst wenn deine Rüstung nicht auf 0 gesunken ist.

2 BASIS

Der Bereich neben eurem Tableau, in den ihr **Anführer**- und **Technologiekarten** legt.

3 RESSOURCENLAGER

Bewahrt hier Ressourcen auf, um sie später zu nutzen. Sobald ihr 2 identische **gelagerte Ressourcen** habt, löst ihr den hier beschriebenen **Ressourceneffekt** aus.

4 ERSATZTEILE

Überblick über die Aktionen, die ihr mit euren **Ersatzteilen** macht. **Ersatzteile** fungieren als Währung. Ihr erhaltet sie vor allem durch das Ausspielen von Karten. Jede Aktion hat Kosten und Effekte. Bezahlt die Kosten in **Ersatzteilen**, um den Effekt zu nutzen.

5 AUSGESPIELTE KARTEN

Spielt eure Karten hierhin aus und nutzt ihre Effekte.

6 ZUGSTAPEL

Bewahrt hier eure Karten auf. Die Karten liegen immer verdeckt in eurem **Zugstapel**. Hier ist auch beschrieben, was zu tun ist, wenn euer **Zugstapel** aufgebraucht ist.

7 ABWURFSTAPEL

Legt eure abgeworfenen Karten hierhin. Karten im **Abwurfstapel** sind immer offen. Ihr dürft euch sämtliche Karten in jedem **Abwurfstapel** jederzeit ansehen.

8 SCHROTTPLATZ

Auf der rechten Seite des Tableaus befindet sich euer **Schrottplatz**. Müsset ihr eine Karte verschrotten, legt sie hier ab. Karten auf dem **Schrottplatz** sind immer offen. Ihr dürft euch sämtliche Karten auf jedem **Schrottplatz** jederzeit ansehen.

9 AUSBILDUNGSLAGER

Legt in diesen Bereich Karten, die ihr später ausbildet, um sie eurem **Deck** hinzuzufügen.

NEUWURFMARKER

Nehmt euch einen Neuwurfmarker, immer wenn ein Effekt euch erlaubt, einen Würfel erneut zu werfen. Gebt den Marker ab, um ihn zu nutzen. Ihr könnt ihn für keinen Würfel verwenden, mit dem ihr diese Runde bereits Ressourcen gesammelt habt, oder den ihr diese Runde nicht verwenden dürft.



TECHNOLOGIEMARKER

Diese Marker helfen der Invasion, ihre Fähigkeiten zu aktivieren und erhöhen den Preis, den ihr für Aktionen mit euren **Ersatzteilen** bezahlt. Je weniger Technologiemarker ihr besitzt, desto häufiger lassen sich eure Würfel verbessern.



KARTEN



ALLGEMEINER AUFBAU

- 1. Name:** Der Name der Karte.
- 2. Name des Illustrators:** Der Name des Illustrators.
- 3. Kartennummer:** Diese Nummer hat keinen Effekt im Spiel, erleichtert nur die Zuordnung.
- 4. Textfeld:** Fähigkeiten und/oder Effekte der Karte.
- 5. Kartensymbol:** Dieses Symbol steht für die Art der Karte, die Hintergrundfarbe für die Unterart.

Anführer-Karte

Technologie-Karte

Allgemeine Karte

Startkarte

Zusätzliche Startkarten

Invasionskarte

Start-Invasionskarte

Protokollkarte

AUFBAU ALLGEMEINER KARTEN

- 1. Aktivierungskosten:** Ressourcen, die du ausgeben musst, um die Karte zu spielen.
- 2. Karteneffekt:** Einzigartiger Effekt, der ausgeführt wird, sobald die Karte gespielt wird. Einige Effekte sind passiv, das heißt sie werden auf andere Weise ausgelöst (z.B. falls die Karte nicht gespielt wird, sobald die Karte gezogen wird, etc.). Passive Effekte werden sofort ausgelöst, sobald ihre Bedingung in Kraft.
- 3. Kampfwerte:** Der Schaden, den die Karte verursacht.
- 4. Belohnung:** Anzahl an **Ersatzteilen**, die du erhältst, sobald du die Karte spielst. Pro Symbol erhältst du 1 **Ersatzteil**. Mit ihnen kannst du später **Ersatzteilaktionen** ausführen. Auf deinem Tableau findest du eine Übersicht.
- 5. Ausbildungskosten:** Zeigen die Anzahl an beliebigen Schrauben, die zur Ausbildung benötigt werden.



DAUERHAFTE KARTEN

Dauerhafte Karten bleiben im Spiel, nachdem du sie erhalten hast, bis sie ggf. zerstört werden. Es gibt 2 Arten dauerhafter Karten: **Anführer** und **Technologien**. Dauerhafte Karten legst du in deine **Basis**. Sie haben immer entweder eine aktivierbare oder eine passive Fähigkeit.

AKTIVIERBARE FÄHIGKEIT

Aktivierbare Fähigkeiten werden durch dieses Symbol angezeigt: (A), gefolgt von dem Effekt, der beim Aktivieren in Kraft tritt.

Diese Karten sind entweder **aufgefrischt** oder **erschöpft**. Aufgefrischte Karten liegen so vor dir, dass du ihren Text lesen kannst. In erschöpftem Zustand ist die Karte um 90° im Uhrzeigersinn gedreht. Um eine aktivierbare Fähigkeit zu nutzen, drehe eine aufgefrischte Karte um 90° im Uhrzeigersinn. Eine erschöpfte Karte kannst du erst dann erneut aktivieren, sobald du sie wieder aufgefrischt hast.

Dauerhafte Karten kommen in aufgefrischem Zustand in deiner **Basis** ins Spiel.

PASSIVE FÄHIGKEIT

Passive Fähigkeiten werden im Textfeld einer Karte beschrieben. Auf ihnen findest du das Symbol für aktivierbare Fähigkeiten nicht.

Eine passive Fähigkeit wird unter bestimmten Bedingungen ausgelöst. Passive Fähigkeiten werden jederzeit, auch mehrmals in einem Zug, ausgelöst, selbst wenn die Karte erschöpft ist, du gerade gar nicht am Zug bist, etc.



TECHNOLOGIE-KARTE IN AUFGEFRISCHTEM ZUSTAND



ANFÜHRER-KARTE IN ERSCHÖPFTEM ZUSTAND

DECKBAU

RONE: Invasion ist vor allen Dingen ein Deckbau-Spiel. Ihr startet mit einem Startdeck an Karten. Im Laufe der Partie fügt ihr weitere Karten hinzu, indem ihr sie ausbildet.

KREISLAUF DER KARTEN

1 KARTE REKRUTIEREN

Um deinem **Deck** eine Karte hinzuzufügen, musst du sie zunächst rekrutieren. Das passiert normalerweise durch Kartenaktionen oder Effekte von deinem Tableau. Eine rekrutierte Karte legst du in dein **Ausbildungslager**. Karten im **Ausbildungslager** darfst du ausbilden.

2 KARTE AUSBILDEN

Karten in deinem **Ausbildungslager** bildest du aus, indem du Schrauben darauf platzierst. Erhältst du durch eine Aktion oder einen Effekt Schrauben (⌚), nimm diese aus dem Vorrat und lege sie auf eine Karte im **Ausbildungslager**. Schrauben verbleiben auf einer Karte, bis die Karte zerstört oder ausgebildet wird.

Hinweis: Manche Effekte erlauben dir das Überspringen der Ausbildungsphase.

3 ABSCHLUSS DER AUSBILDUNG

Sobald du auf einer Karte mind. so viele Schrauben platziert hast, dass die **Ausbildungskosten** erreicht sind, gilt die Karte als ausgebildet. Zerstöre am Ende deines Zuges (in der „**Karten ausbilden**“-Phase) die Schrauben der ausgebildeten Karte und lege die Karte auf deinen **Abwurfstapel**.

Hinweis: Erlaubt dir ein Effekt, die Ausbildung einer Karte zu überspringen (z.B. die Ersatzteilaktion, die eine zusätzliche Startkarte ausbildet), lege die Karte sofort auf deinen **Abwurfstapel**.

4 ZUGSTAPEL NEUMISCHEN

Ist dein **Zugstapel** aufgebraucht, du benötigst aber eine Karte in deinem **Zugstapel**, um einen Effekt oder eine Aktion auszuführen (z.B. ziehe 1 Karte, wirf 1 Karte ab, etc.), mische die Karten von deinem **Abwurfstapel** und deinem **Schrottplatz** und bilde aus diesen deinen neuen **Zugstapel**; das musst du machen, bevor du den Effekt oder die Aktion nutzt. Neu ausgebildete Karten gelangen so in deinen **Zugstapel** und eventuell auf deine Hand.

Den **Zugstapel** neuzumischen bringt dir Nachteile und deinem Gegenüber Vorteile. Versuche daher, deinen **Zugstapel** so selten wie möglich neuzumischen. Dein Deck darauf auszurichten, ist ein Schlüssel zum Erfolg. Lies dir den Bereich **Zugstapel** deines Tableaus für genauere Infos über die Nachteile beim Neumischen durch.

Befinden sich weder Karten in deinem **Zugstapel** noch in deinem **Abwurfstapel** oder **Schrottplatz** und du benötigst 1 Karte von deinem **Zugstapel** um für einen Effekt oder eine Aktion zu bezahlen, hast du sofort verloren. Es ist gefährlich, den Stapel zu schnell aufzubrauchen.

5 EINE KARTE ZERSTÖREN

Wird eine Karte zerstört, lege sie offen ab. Lege zerstörte Karten dabei nach Kartenart getrennt ab. Befinden sich keine Karten einer Art mehr im entsprechenden Stapel, mische die zerstörten Karten dieser Art und bilde daraus einen neuen Stapel. Startkarten und zusätzliche Startkarten bilden eine Ausnahme: Lege sämtliche Startkarten immer direkt in den Startkarten-Nachziehstapel. Dadurch sind sie sofort wieder verfügbar.



WÜRFEL SCHMIEDEN

In **RONE: Invasion** schmiedet ihr eure Würfel. Ihr startet jeweils mit 4 Würfeln mit Starteinstellungen (s. Seite 11 für mehr Information). Im Laufe einer Partie passt ihr eure Würfel an, indem ihr meistens die farblosen (grauen) Schrauben mit farbigen Schrauben eurer Wahl ersetzt. Ihr dürft auch farbige Schrauben ersetzen.

In jedem Zug werft ihr eure Würfel, um Ressourcen zu erhalten. Pro farbiger Schraube auf der gewürfelten Würfelseite erhaltet ihr 1 Ressource derselben Farbe, für graue Schrauben erhaltet ihr nichts. Die Ressourcen benötigt ihr für verschiedene Effekte, und um Karten auszuspielen.

SCHRAUBE EINSETZEN

Um eine neue Schraube in ein passendes Loch zu drehen, benutzt den Schraubendreher und dreht ihn im Uhrzeigersinn. Zieht die Schrauben nicht zu fest, um die Schraubenköpfe nicht zu beschädigen. Die Schrauben sind aus weichem Plastik, das sehr leicht beschädigt werden kann. Dreht die Schraube nur so lange, bis sie gut sitzt und beim Wurf nicht herausfällt.

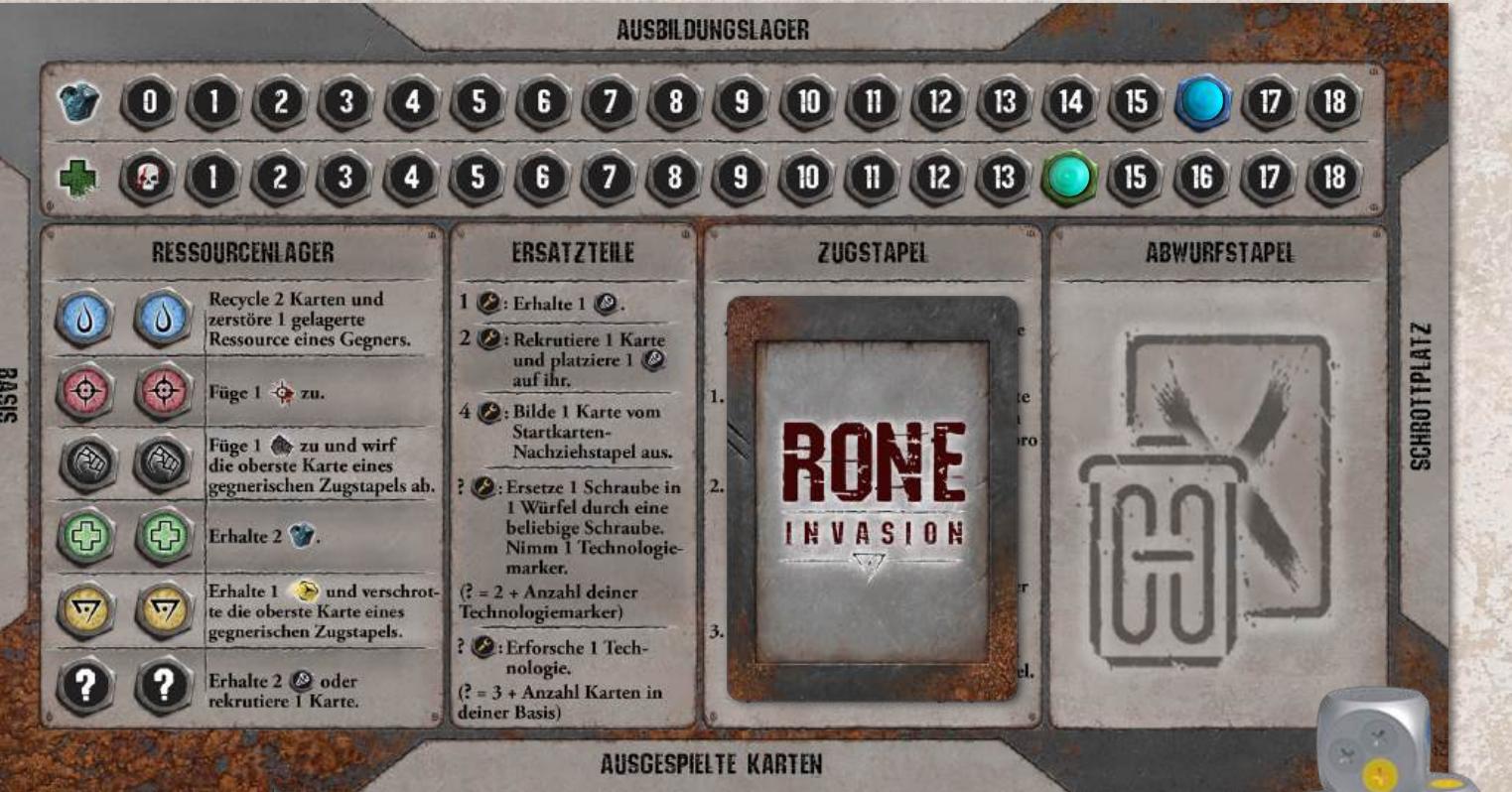


SCHRAUBE ENTFERNEN

Um eine Schraube aus dem Würfel zu entfernen, dreht den Schraubendreher gegen den Uhrzeigersinn.



Hinweis: Möchtet ihr einen anderen Schraubendreher benutzen als den beigefügten, benötigt ihr einen Kreuzschlitz-Schraubendreher der Größe PH 1.



1 TABLEAUS VORBEREITEN

Nehmt euch jeweils 1 Tableau und 2 Schrauben. Markiert mit den Schrauben euren Startwert bei Rüstung () und Gesundheit (). Ihr startet mit 16 Rüstung und 14 Gesundheit. Diese Werte sind auf den Tableaus farblich hervorgehoben. Benutzt 1 blaue Schraube für den Rüstungswert und 1 grüne für die Gesundheit.

2 DECKS VORBEREITEN

Legt die Startkarten () und die zusätzlichen Startkarten () zunächst beiseite. Ihr erkennt sie daran, dass in der unteren rechten Ecke keine **Ausbildungskosten** abgebildet sind. Die übrigen allgemeinen Karten bilden den **Ausbildungsstapel**. Mischt diesen und legt ihn bereit.



Ausbildungskosten

Mischt die Technologiekarten und bildet aus ihnen den verdeckten **Technologiestapel** und legt ihn bereit.

3 TABLEAU BEVÖLKERN

WÄHLT EUREN ANFÜHRER

Wählt euren Anführer und legt die entsprechende Karte in eure **Basis**, links neben euer Tableau.

ENTDECKT EURE STARTTECHNOLOGIE

Zieht jeweils 3 Karten vom **Technologiestapel** und behaltet 1 davon. Legt die gewählte Karte in eure **Basis**, links neben euer Tableau, und zerstört die übrigen 2 Karten.

4 ZUGSTAPEL VORBEREITEN

Nehmt euch jeweils die folgenden 12 Startkarten: Wasserkanister, Jugura, Befehl, Vision, Stammewächter, Areja, Wilder Kampf, Kundschafter, Kommandant Atus, Hovercraft, Zerstörer und Jalak. Diese Karten sind mit dem Startsymbol () gekennzeichnet, vor verschiedenen Hintergrundfarben. Mischt die Karten und legt sie verdeckt auf den Bereich **Zugstapel** eures Tableaus.

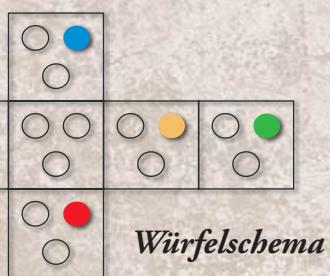


Startkarten-Symbol

Bildet aus den übrigen Startkarten (+) den **Startkarten-Nachziehstapel** und legt ihn offen bereit.

5 WÜRFEL VORBEREITEN

Nehmt euch jeweils 4 Würfel mit folgender Startkonfiguration: 1 Würfelseite enthält keine farbigen Schrauben, nur graue; die übrigen 5 Seiten enthalten jeweils 1 farbige und 2 graue Schrauben, jede Seite eine unterschiedliche Farbe. Alle 5 Farben sind auf eurem Würfel zu finden, keine ist doppelt vorhanden.



Würfelschema

6 KARTEN REKRUTIEREN

Rekrutiert jeweils 4 Karten. Um 1 Karte zu rekrutieren, ziehe 3 Karten vom **Ausbildungsstapel** und wähle 1 davon. Lege sie in deinen **Ausbildungsbereich** und zerstöre die übrigen 2. Wiederhole diesen Vorgang, bis du 4 Karten rekrutiert hast.

KOMPETITIV SPIELEN



DEIN ZIEL

Im **kompetitiven Modus** bekämpft ihr euch gegenseitig, um den anderen zu vernichten. Sinkt deine Gesundheit jemals auf 0 oder darunter, endet die Partie sofort. Wer dann noch Gesundheit besitzt, muss einen **Überlebens-Check** (s. nächster Abschnitt) machen. Wurde deine Gesundheit durch den **Überlebens-Check** nicht auf 0 oder weniger reduziert, gewinnst du die Partie. Habt ihr stattdessen beide 0 oder weniger Gesundheit, endet die Partie unentschieden.

ÜBERLEBENS-CHECK

Entferne für jede Technologiekarte in deiner **Basis** 1 Karte von deinem **Schrottplatz**. Verliere anschließend 1 für jede Karte, die sich jetzt noch auf deinem **Schrottplatz** befindet.

ZUSÄTZLICHE VORBEREITUNG

Ermittelt zufällig, wer beginnt. Beginnst du nicht, erhältst du 2 , um deinen Nachteil auszugleichen. Die 2 musst du für eine oder mehrere **Ersatzteilaktionen** ausgeben, sobald du deinen ersten Zug beginnst.

ABLAUF

Im **kompetitiven Modus** spielt ihr eine unbestimmte Anzahl an Runden. In jeder Runde seid ihr abwechselnd am Zug. Jeder Zug ist aufgeteilt in 10 Phasen. Hast du deine 10 Phasen abgehandelt, endet dein Zug und der Zug deines Gegenübers startet. Nachdem auch dieser Zug beendet ist, endet die Runde. Die 10 Phasen laufen wie folgt ab:

1 ZUGANFANG

Handle Effekte, die am Zuganfang ausgelöst werden, in beliebiger Reihenfolge ab.

2 ZIEHEN

Ziehe beliebig viele Karten, immer Karte für Karte. Sieh dir jede gezogene Karte an und entscheide dann, ob du weitere Karten ziehen möchtest oder nicht. Du darfst auch komplett auf das Ziehen verzichten. Hast du während des Ziehens keine Karten mehr in deinem **Zugstapel**, darfst du den **Zugstapel** neu mischen (s. Seite 8, „Zugstapel neu mischen“) und anschließend weiter Karten ziehen.

3 WÜRFELN

Wirf alle deine Würfel, die dir für diese Runde zur Verfügung stehen.

4 HAUPTAKTIONEN

In dieser Phase nutzt du die Würfelergebnisse, spielst Karten, nutzt Kartenfähigkeiten oder andere Effekte oder Aktionen in beliebiger Reihenfolge. Folgende Aktionen stehen zur Wahl (*ausführliche Beschreibung auf der nächsten Seite*):

- Nutze 1 Würfel um Ressourcen zu erhalten
- Wandle 2 Würfel in 1 beliebige Ressource um
- Spiele 1 Karte
- Nutze Kartenfähigkeiten
- Nutze gelagerte Ressourcen

5 RESSOURGEN LAGERN

Lagere Ressourcen von ungenutzten Würfeln oder Karten in deinem Vorrat (s. nächste Seite). Leg dann deine übrigen Handkarten (außer denen, die du für die nächste Runde behalten darfst oder die du am Ende der Runde zerstören musst) auf deinen **Schrottplatz**, in beliebiger Reihenfolge. Für jede Karte, die du so auf den **Schrottplatz** legst, lagere

Ressourcen in Höhe ihrer Aktivierungskosten.

6 SCHADEN ZUFÜGEN

Addiere den Schaden durch Karten in deinem Bereich für **ausgespielte Karten** (Karten, die du nach dem Ausspielen bereits entfernt hast, zählen nicht mit) zu Schaden durch andere Effekte oder Aktionen aus deinem Zug hinzu und füge die Summe deinem Gegenüber zu.

7 ERSATZTEILE NUTZEN

Alle **Ersatzteile**, die auf deinen **ausgespielten Karten** abgebildet sind (Karten, die du nach dem Ausspielen bereits entfernt hast, zählen nicht mit), und alle **Ersatzteile**, die du in deinem Zug erhalten hast, darfst du nun nutzen, um **Ersatzteilaktionen** auszuführen. Gib deine **Ersatzteile** für beliebige Aktionen aus, auch mehrmals für dieselbe Aktion. **Ersatzteile**, die du jetzt nicht nutzt, werden nach dieser Phase zerstört.

8 AUSGESPIELTE KARTEN ABWERFEN

Lege deine ausgespielten Karten in beliebiger Reihenfolge auf deinen **Abwurfstapel**.

9 KARTEN AUSBILDEN

Ist die Anzahl an Schrauben auf einer Karte im **Ausbildungslager** mind. so hoch wie die **Ausbildungskosten** der Karte, hast du sie erfolgreich ausgebildet. Wirf sie auf deinen **Abwurfstapel** und zerstöre die Schrauben, die auf dieser Karte lagen (auch überzählige Schrauben werden zerstört).

10 ZUGENDE

Handle Effekte, die am Zugende ausgelöst werden, in beliebiger Reihenfolge ab.

RESSOURCEN LAGERN

HAUPTAKTIONEN

HAUPTAKTIONEN

SCHADEN

Es gibt 6 verschiedene Arten von Ressourcen: blaue (●), rote (●), schwarze (●), grüne (●), gelbe (●) und Jokerressourcen (●). Um 1 Ressource zu lagern, nimm dir 1 Schraube der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat. Platziere die Schraube auf einem freien Feld deines **Ressourcenlagers** auf deinem Tableau. Schrauben können nur auf gleichfarbigen Feldern gelagert werden. Möchtest du z.B. 1 grüne (●) und 1 blaue Ressource (●) lagern, benötigst du in deinem **Ressourcenlager** 1 freies Feld für grüne und 1 für blaue Ressourcen oder freie Felder für Jokerressourcen. Farbige Ressourcen darfst du auch auf freien Plätzen für Jokerressourcen lagern, unabhängig davon, ob es noch freie Plätze in der Farbe gibt oder nicht. Möchtest du hingegen 1 Jokerressource (●) lagern, benötigst du 1 freies Feld für Jokerressourcen. Kannst du unter diesen Bedingungen Ressourcen nicht lagern, zerstöre sie.

Hinweis: Lagerst du 1 farbige Ressource als Jokerressource, benutze dafür 1 graue Schraube. Sie kann nur noch als Jokerressource verwendet werden (s. „Nutze gelagerte Ressourcen“ auf Seite 15).



NUTZE 1 WÜRFEL UM RESSOURCEN ZU ERHALTEN

Nutze 1 geworfenen Würfel, um Ressourcen in den Farben zu erhalten, die auf der oben liegenden Würfelseite zu sehen sind. Lege die Ressourcen zunächst vor dir ab. Du darfst sie in diesem Zug nutzen, um Karten zu spielen, Fähigkeiten zu aktivieren oder Effekte oder Aktionen auszulösen. Lagere Ressourcen, die am Zugende noch vor dir liegen, in deinem **Ressourcenlager** oder zerstöre sie.

Hinweis: Bereits genutzte Würfel können nicht neu geworfen oder für andere Effekte genutzt werden, außer das ist ausdrücklich erlaubt.

Hinweis: Lege genutzte Würfel am besten etwas beiseite, um sie von den noch nicht genutzten Würfeln dieser Runde zu unterscheiden.

WANDLE 2 WÜRFEL IN 1 BELIEBIGE RESSOURCE UM

Nutze 2 Würfel, um 1 beliebige Ressource zu erhalten. Es spielt dabei keine Rolle, welche Würfelseiten auf den 2 Würfeln oben liegen.

Hinweis: Für diese Aktion darfst du jeden deiner ungenutzten Würfel verwenden, auch solche, deren oben liegende Würfelseite nur graue Schrauben enthält.

SPIELE 1 KARTE

Spiele 1 Karte von deiner Hand (oder direkt von einem Stapel, falls explizit so angegeben) und bezahle dabei die Aktivierungskosten der Karte. Du musst genau die abgebildeten Ressourcen zahlen. Für Jokersymbole (●) bei den Aktivierungskosten darfst du beliebige Ressourcen abgeben. Karten ohne Aktivierungskosten spielst du kostenlos. Hast du die Aktivierungskosten bezahlt, lege die Karte unterhalb deines Tableaus in den Bereich für ausgespielte **Karten** und führe ihren Effekt aus.

NUTZE KARTENFÄHIGKEITEN

Nutze Kartenfähigkeiten von ausgespielten Karten.

NUTZE GELAGERTE RESSOURCEN

Besitzt du 2 gelagerte Ressourcen derselben Art, darfst du sie beide zerstören. Dadurch reduzieren sich die Aktivierungskosten der nächsten Karte, die du ausspieliest um 1 Ressource der entsprechenden Farbe (oder 1 ●-Ressource). Nutze außerdem die **Ressourcenaktion** dieser speziellen Ressource. Um die Aktivierungskosten zu reduzieren, müssen die 2 **gelagerten Ressourcen** einer Farbe entsprechen, die Teil der Aktivierungskosten ist (oder die Aktivierungskosten enthalten ein ●-Symbol). Die Kosten reduzieren sich um genau 1 Ressource, sämtliche übrige Kosten musst du bezahlen.

Hast du z.B. 2 rote Ressourcen gelagert, darfst du sie zerstören, um beim Spielen deiner nächsten Karte 1 rote Ressource (oder 1 ●-Ressource) weniger zu bezahlen. Führe außerdem die Ressourcenaktion aus (hier z.B. füge 1 ● zu).

Hast du 2 Jokerressourcen (●) gelagert, darfst du sie zerstören, um beim Spielen deiner nächsten Karte 1 Jokerressource weniger zu bezahlen. Führe außerdem die Ressourcenaktion aus (hier z.B. erhalte 2 ● oder bilde 1 Karte aus).

SCHADENSART

Schaden an Rüstung

Fügt dir jemand Schaden an deiner Rüstung zu, senke deinen Rüstungswert um die Höhe des Schadens. Befindet sich dein Rüstungswert bereits auf 0, ignorierst du den Schaden.

Schaden durch Nahkampf

Fügt dir jemand Schaden im Nahkampf zu, senke deinen Rüstungswert um die Höhe des Schadens. Befindet sich dein Rüstungswert bereits auf 0 oder würde er durch diesen Angriff auf unter 0 sinken, senke deinen Gesundheitswert um die Höhe des Schadens, bzw. des verbleibenden Schadens.

Beispiel: Besitzt du 2 Rüstung und 10 Gesundheit und erleidest 4 Schaden durch Nahkampf, verlierst du 2 Rüstung und 2 Gesundheit.

Schaden durch Fernkampf

Fügt dir jemand Schaden durch Fernkampf zu, senke deinen Gesundheitswert um die Höhe des Schadens. Deine Rüstung ist nicht betroffen und schützt dich nicht.





EUER ZIEL

Im **kooperativen Modus** arbeitet ihr zusammen, um **Die Invasion** aufzuhalten. Dieser Modus besteht aus einer zweiteiligen Kampagne. Im ersten Teil versucht ihr, eure Basis vor der Flutwelle an Angreifern zu beschützen, welche die Invasion auf euch loslässt. Seid ihr erfolgreich, versucht anschließend die Invasion ein für alle Mal zu vernichten. Die Invasion wird im Laufe einer Partie immer stärker. Ihr solltet möglichst schnell das Schicksal zu euren Gunsten wenden, denn je länger die Partie dauert, desto schwerer wird der Kampf ums Überleben.

SIEG

Kann die Invasion keine Karte einsetzen, wenn das Spiel es erfordert, habt ihr gewonnen. Das gilt bei jedem Szenario, selbst wenn ihr ein Kampagnen-Szenario auch anderweitig gewinnen könnt. Ihr müsst dazu Invasionskarten zerstören, was üblicherweise geschieht, wenn die Invasion keine Karten mehr hat und ihren Zugstapel neu mischen muss. Invasionskarten zu zerstören ist ein Hauptziel des Spiels – unterschätzt nicht, wie wirkungsvoll dieser Effekt ist!

INVASIONSKARTEN

Invasionskarten stellen die Taktik und die Handlanger dar, welche die Invasion während ihres Zuges nutzt. Invasionskarten funktionieren genau wie eure Karten. Die Invasion hat ihren eigenen Deckbau-Mechanismus und startet ihrerseits mit einem Set aus Startkarten. Im Laufe der Partie werden weitere Karten zu ihrem **Zugstapel** hinzugefügt. Muss die Invasion eine Karte ziehen, während sich keine mehr in ihrem **Zugstapel** befindet, mischt **Abwurfstapel** und **Schrottplatz** der Invasion und bildet daraus ihren neuen **Zugstapel**. Auf dem Invasionstableau ist beschrieben, welche Effekte vor dem Neumischen in Kraft treten.



AUFBAU DER INVASIONSKARTEN

- Ausbildungskosten:** Die Anzahl an **Ressourcen**, welche die Invasion aus dem **Ausbildungslager** der Karte ausgeben muss, um die Karte auszubilden.
- Karteneffekt:** Sonderfähigkeit dieser speziellen Karte.

3. Kampfwerte: Gibt den Wert der Karte im Nahkampf, Fernkampf, ihre Rüstung und ihre Gesundheit an.

4. Unterstützungswerte: Gibt den Wert der Karte im Nahkampf, Fernkampf, ihre Rüstung und ihre Gesundheit an. Diese werden zu den Kampfwerten der Karte dazugezählt, ebenso wie zu allen anderen Karten, die darübergestapelt liegen (s. Seite 19).

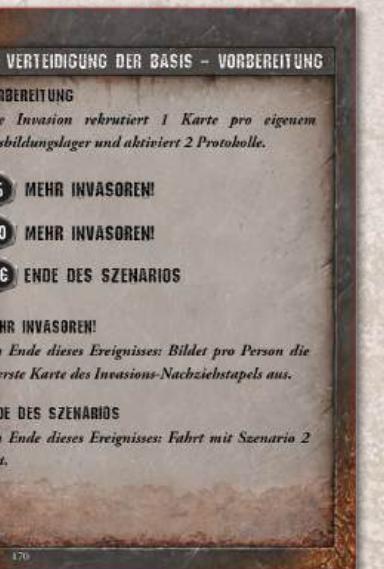
5. Belohnung: Diese Ressourcen lagert die Invasion, sobald sie diese Karte einsetzt.

PROTOKOLLKARTEN

Protokollkarten funktionieren für die Invasion wie Technologiekarten für euch.

SZENARIOKARTEN

Die Rückseite der Szenariokarte enthält Anweisungen, wie ihr das Szenario aufbaut. Nach dem Aufbau dreht ihr die Szenariokarte um und legt sie zu den **eingesetzten Karten** neben dem Invasionstableau.



Rückseite

Vorderseite

INVASIONSTABLEAU



1 RUNDENLEISTE

Zeigt euch, wie viele Runden ihr bereits gespielt habt.

2 ZUSÄTZLICHE AKTIONEN

Zusätzliche Aktionen, die ihr in eurem Zug ausführen dürft. Jede Aktion hat eigene Kosten und Effekte. Bezahlte die Kosten, um den Effekt auszulösen. Du darfst das in jeder Phase deines Zuges tun.

3 ZUGSTAPEL

Legt hier den **Zugstapel** der Invasion ab. Die Karten liegen immer verdeckt. Hier findet ihr Anweisungen, welche Effekte ausgelöst werden, sobald der **Zugstapel** der Invasion neugemischt wird.

Hinweis: Befinden sich zu einem beliebigen Zeitpunkt weder Karten im Zugstapel, Abwurfstapel, noch auf dem Schrottplatz und die Invasion benötigt eine Karte, um einen Effekt auszuführen, verliert die Invasion die Partie.

KARTEN EINSETZEN

Die Invasion setzt jede Runde Karten vom **Zugstapel** ein. Legt diese in den Bereich für **eingesetzte Karten** neben dem Invasionstableau. Versucht jede Runde, so viele eingesetzte Karten wie möglich zu besiegen. Nicht besiegte Karten fügen euch Schaden zu. **Karten, die die Invasion einsetzt, lösen sofort ihren Belohnungseffekt aus** (d. h. die Ressourcen in der oberen rechten Ecke – siehe S. 17) und auch sämtliche Karteneffekte, die ihr beim Einsetzen auslösen müsst.

4 ABWURFSTAPEL

Legt Karten, welche die Invasion abwirft, offen hier ab. Ihr dürft den **Abwurfstapel** jederzeit durchschauen.

5 SCHROTTPLATZ

Bildet an dieser Stelle neben dem Tableau den **Schrottplatz** der Invasion. Wann immer eine Karte der Invasion auf den **Schrottplatz** gelegt werden soll, legt sie hier ab. Karten auf dem **Schrottplatz** sind immer offen, ihr dürft sie euch jederzeit anschauen.

6 PROTOKOLLE AUFFRISCHEN

Legt **Technologiemarker** der Invasion hier ab. Ihr findet hier auch eine Beschreibung, wie die Invasion diese nutzt.

7 EINGESETZTE KARTEN

Legt eingesetzte Karten der Invasion hier neben das Tableau.

8 AUSBILDUNGSLAGER

Entspricht euren **Ausbildungslagern**. Das Invasionstableau beinhaltet 5 verschiedenfarbige Lager. In jedes Lager kann genau 1 Karte gelegt werden. Die Invasion bildet diese Karten aus, indem sie die gelagerten Ressourcen des entsprechenden Lagers ausgibt. Das Symbol oben auf den einzelnen Lagern zeigt euch, welche Ressourcenart hier gelagert wird. Im Beispiel rechts hat die zuletzt eingesetzte (oberste) Karte folgende Werte: 2 Gesundheit, 3 Rüstung und 5 Nahkampf. **Habt ihr die zuletzt eingesetzte (oberste) Karte besiegt, gelten alle sichtbaren Unterstützungswerte dann für die nächste oberste Karte.**

9 PROTOKOLLBEREICH

Legt Protokollkarten hier neben das Tableau.



Befindet sich unter den **Unterstützungswerten** eine Karte mit Sonderfähigkeit, so bleibt diese Fähigkeit aktiv, bis diese Karte besiegt ist.

VORBEREITUNG FÜR DIE INVASION



VORBEREITUNG FÜR DIE INVASION

1 INVASIONSTABLEAU VORBEREITEN

Platziert 1 graue Schraube auf Feld 0 der **Rundenleiste** () auf dem Invasionstableau. Nutzt die Rundenleiste, um die Anzahl an Runden festzuhalten.

2 INVASIONSDECK VORBEREITEN

Nehmt euch zunächst die Startkarten der Invasion. Ihr erkennt sie an diesem Symbol: . Bildet aus 10 zufälligen Startkarten plus 3 zufälligen Startkarten pro Person (die Invasion zählt nicht als Person) den **Zugstapel** der Invasion. Mischt diese Karten und legt sie verdeckt in den Bereich **Zugstapel** auf dem Invasionstableau. Bildet aus den übrigen Invasionskarten (einschließlich der übrigen Startkarten) den **Nachziehstapel der Invasion** und legt diesen in die Nähe ihres Tableaus. Mischt die Protokollkarten und legt sie als **Protokollstapel** bereit.

3 Szenario Aufbauen

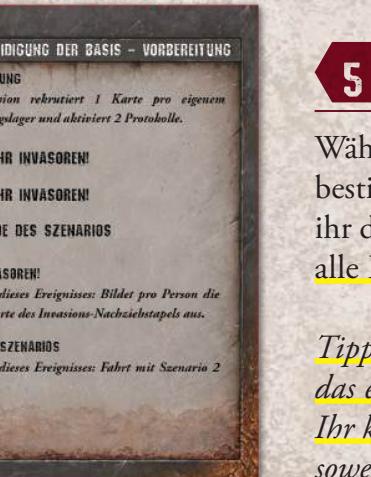
Nehmt die passende Szenariokarte (im 1. Szenario die mit der Nummer 1 darauf). Die Kartenrückseite erklärt, wie ihr das Szenario aufbaut. Haltet dabei folgende Reihenfolge ein:

Nummer und Name des Szenarios

Vorbereitung

Liste an Ereignissen

Ereignisbeschreibung



1. Szenario vorbereiten: Folgt den Anweisungen unter Vorbereitung auf der Szenariokarte.

2. Ereignisse vorbereiten: Jedes Ereignis hat eine zugehörige Nummer. In der angegebenen Runde findet das Ereignis statt. Legt jeweils 1 farbige Schraube auf die entsprechenden Felder der **Rundenleiste**, die auf der Szenariokarte angegeben sind.

3. Szenariokarte einsetzen: Legt die Szenariokarte mit der Vorderseite nach oben als erste Karte in den Bereich für **eingesetzte Karten** neben dem Invasionstableau.



4 EIGENEN BEREICH VORBEREITEN

Baut eure Bereiche genauso auf wie im **kompetitiven Modus** (siehe S. 11).

5 SCHWIERIGKEITSGRAD FESTLEGEN

Wählt den Schwierigkeitsgrad: einfach, normal oder schwierig. Dadurch bestimmt ihr, an welche Linie der Szenariokarte (untere, mittlere, obere) ihr die erste Invasionskarte legt. Ignoriert während des gesamten Spiels alle Effekte über dieser Linie.

Tipp: Wenn euch ein Sieg auch auf „einfach“ noch sehr schwer fällt, spielt das erste Kampagnen-Szenario ganz ohne Szenario-Unterstützungswerte. Ihr könnt außerdem eure Start-Rüstung () und Start-Gesundheit () soweit erhöhen, wie ihr es für nötig haltet.

ABLAUF

Der **kooperative Modus** wird über eine bestimmte Anzahl an Runden gespielt. Jede Runde gliedert sich in 3 Teile: Zug der Invasion, eure Züge und Aufräumphase. Sobald der Zug der Invasion abgeschlossen ist, seid ihr gleichzeitig am Zug. Sobald eure Züge abgeschlossen sind, folgt die Aufräumphase. Sobald die Aufräumphase abgeschlossen ist, folgt eine neue Runde.

1) ZUG DER INVASION

1 ZUGANFANG

Führt in beliebiger Reihenfolge sämtliche Effekte auf den Protokollen und Szenariokarten der Invasion aus, die am Zuganfang ausgelöst werden.

2 RUNDENMARKER VORRÜCKEN

Rückt den Marker auf der **Rundenleiste** 1 Feld vor. Erreicht oder passiert er dabei einen Ereignismarker (farbige Schraube), findet das zugehörige Ereignis statt. Führt die Effekte des Ereignisses aus.

3 INVASIONSKARTEN EINSETZEN

Pro Person und pro Protokoll im Spielbereich setzt die Invasion 1 Karte von ihrem **Zugstapel** ein. Karten, die die Invasion einsetzt, lösen sofort ihren Belohnungseffekt aus (d. h. die Ressourcen in der oberen rechten Ecke – siehe S. 17) und auch sämtliche Karteneffekte, die ihr beim Einsetzen auslösen müsst.

4 KARTEN AUSBILDEN

Sobald in einem beliebigen **Ausbildungslager** genügend Ressourcen gelagert sind, um die **Ausbildungskosten** der Karte in diesem Lager zu bezahlen, ist die Karte ausgebildet. Zerstört sämtliche Ressourcen aus diesem **Ausbildungslager** und legt die Karte auf den **Abwurfstapel**.

2) EUER ZUG

Sobald der Zug der Invasion beendet ist, seid ihr am Zug. Ihr spielt gleichzeitig, aber sonst funktioniert euer Zug ähnlich wie im **kompetitiven Modus** (siehe S. 13).

ZUSÄTZLICHE AKTIONEN NUTZEN

4 **zusätzliche Aktionen**, die auf dem Invasionstableau beschrieben sind, stehen euch in jedem Zug zur Verfügung. Bezahl die angegebenen Kosten mit Ressourcen und Symbolen, die ihr in diesem Zug erhalten habt und erhaltet den angegebenen Effekt. Ihr dürft auch dieselbe Aktion mehrfach nutzen, solange ihr sie bezahlen könnt.

ABLAUF

weitere Personen und **zusätzliche Aktionen** aufteilen.

Spielst du z.B. 1 Karte mit dem Effekt „Erhalte 3 +.“, darfst du selbst 3 + heilen, oder du heilst nur 1 +, lässt eine andere Person 1 + heilen und nutzt den dritten Gesundheitspunkt für eine zusätzliche Aktion.

RECYCELN

Effekte mit dem Stichwort „Recyceln“ dürft ihr beliebig unter euch aufteilen. Spielst du eine Karte, die es dir erlaubt, Karten zu recyceln, dürfen diese Karten von beliebigen **Abwurfstapeln**, **Schrottplätzen** oder euren **Händen** stammen, in beliebiger Kombination.

Spielst du eine Karte, die 5 Karten recycelt, dürfen z.B. 2 Karten von deinem Schrottplatz, 2 Karten vom Schrottplatz einer anderen Person und 1 Karte von der Hand einer weiteren Person recycelt werden. Dabei verbleiben sämtliche Karten im Besitz der jeweiligen Person.

RESSOURCEN LAGERN

Erlaubt dir eine Karte, Ressourcen zu lagern, darfst du die Ressourcen unter allen Personen beliebig aufteilen. Effekte, die euch während der Phase **Ressourcen lagern** das Lagern von Ressourcen erlauben, darf ihr aber nur auf euch selbst anwenden.

NEUWURFMARKER

Du darfst Neuwurfmarker für eigene Würfel nutzen, oder um Würfel anderer Personen neu zu werfen.

3) AUFRÄUMPHASE

Befinden sich zusätzlich zur Szenariokarte weitere Invasionsskarten bei den eingesetzten Karten, führt diese Schritte aus:

1. Schaden durch Fernkampf

Alle erhaltenen Schaden in Höhe der sichtbaren Fernkampf-Werte (oberste Karte plus Unterstützungswerte, einschließlich Werte der Szenariokarte).

2. Schaden durch Nahkampf

Alle erhaltenen Schaden in Höhe der sichtbaren Nahkampf-Werte (oberste Karte plus Unterstützungswerte, einschließlich Werte der Szenariokarte), zunächst an der Rüstung, dann ggf. an Gesundheit.

3. Karten abwerfen

Alle eingesetzten Invasionsskarten werden auf den **Abwurfstapel** der Invasion abgeworfen, in beliebiger Reihenfolge. Die Szenariokarte bleibt liegen.

Ihr verliert das Szenario (und damit auch die Kampagne) sofort, sobald die Gesundheit einer Person auf 0 sinkt. Jedes Szenario endet sonst, sobald ihr die Siegbedingungen auf der Szenariokarte erfüllt. In diesem Fall macht ihr sofort einen **Überlebens-Check** (siehe S. 12), wie im kompetitiven Modus. Überstehen alle den **Überlebens-Check**, ohne dass ihre Gesundheit auf 0 sinkt, gewinnt ihr das Szenario. Andernfalls habt ihr verloren. Gewinnt ihr das Szenario, dürft ihr erreichte Fortschritte behalten und in das nächste Szenario mitnehmen. Das beinhaltet: **Euer aktuelles Deck (Zugstapel, Abwurfstapel und Schrottplatz)**, **eure verbesserten Würfel** und **die Karten in eurer Basis**. Die Invasion behält ebenfalls ihre Fortschritte: **Das Invasionsdeck (Zugstapel, Abwurfstapel und Schrottplatz der Invasion)** und **ihre Protokolle**. Zerstört das restliche Material, falls es nicht für das nächste Szenario benötigt wird, und fahrt mit dem nächsten Szenario fort. Mischt dazu alle zerstörten Karten in die jeweiligen Nachziehstapel ein. Setzt Rüstung und Gesundheit auf eure Startwerte zurück, frischt sämtliche Karten in eurer Basis auf und rekrutiert 4 neue Karten für euer **Ausbildungslager**. Bildet aus euren Karten jeweils einen neuen Zugstapel. Bildet aus den verbliebenen Karten der Invasion einen neuen Zugstapel und frischt sämtliche Protokolle der Invasion auf. Befolgt die Anweisungen der neuen Szenariokarte zum Aufbau des neuen Szenarios.

FÜR FORTGESCHRITTENE

EIGENE SzenARIEN

Gewinnst du im kooperativen Modus mühelos, sogar auf höchster Schwierigkeit? Wünscht du dir eine neue Herausforderung? Versuche doch mal, ein eigenes Szenario zu erschaffen. Lass deiner Kreativität freien Lauf und erschaffe für dich und deine Gruppe eine komplett neue Kampagne. Noch besser: Teile die Kampagne mit anderen über Social Media oder Brettspielseiten im Internet.

BEST OF 3/5/7 ETC.

Der **kompetitive Modus** liefert kurzen Spaß im 1-gegen-1. Ihr baut Decks und verbessert Würfel und könnt bei jeder neuen Partie andere Wege zum Sieg ausprobieren. Wollt ihr Deckbau und Würfelschmieden richtig auskosten, könnt ihr eine Serie an Partien hintereinander spielen. Im Best-of-3-Modus gewinnt, wer zuerst 2 Partien gewonnen hat (oder ihr spielt Best-of-5/7 etc.). Nach jeder Partie behaltet ihr eure Fortschritte: **Euer Deck (Zugstapel, Abwurfstapel und Schrottplatz)**, **eure verbesserten Würfel** und **die Karten in eurer Basis**. Zerstört das restliche Material und fahrt mit der zweiten Partie fort. Mischt dazu alle zerstörten Karten in die jeweiligen Nachziehstapel. Setzt Rüstung und Gesundheit auf eure Startwerte zurück und rekrutiert 4 neue Karten für euer **Ausbildungslager**.

TEAM FIGHT

Bildet zwei gleich große Teams. Jedes Team versucht, das gegnerische Team zu besiegen. Sobald der Gesundheitswert einer Person auf 0 sinkt, endet die Partie. Das andere Team macht den **Überlebens-Check**, genau wie im kompetitiven Modus. Hat jedes Teammitglied den **Überlebens-Check** bestanden, gewinnt das Team. Hat auch nur 1 Person den Check nicht lebend überstanden, endet die Partie unentschieden. Dieser Modus kombiniert das **kooperative** und **kompetitive Spiel**. Die Teams sind abwechselnd am Zug, wie im **kompetitiven Modus**. Innerhalb der Züge eines Teams dürft ihr eure Aktionen gleichzeitig ausführen und Effekte aufeinander aufteilen, wie im **kooperativen Modus**. Schaden an Rüstung oder Gesundheit dürft ihr innerhalb eures Teams beliebig aufteilen.



NAHKAMPF

Höhe des Schadens durch Nahkampf.



RÜSTUNG

Steht für deine Rüstung, die du auf der **Rüstungsleiste** festhältst.



FERNKAMPF

Höhe des Schadens durch Fernkampf.



GESUNDHEIT

Steht für deine Gesundheit, die du auf der **Gesundheitsleiste** festhältst.



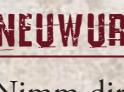
ERSATZTEIL

Ersatzteile benutzt du um **Ersatzteilaktionen** zu auszuführen.



SCHRAUBE

Schrauben werden zum Ausbilden von Karten im **Ausbildungslager** benötigt. Die Farbe der Schraube für das Ausbilden ist frei wählbar.



NEUWURF

Nimm dir 1 **Neuwurfmarker**, mit dem du jederzeit 1 Würfel neuwerfen kannst. Du darfst beliebig viele Neuwurfmarker besitzen.



KARTE AUFBEWAHREN

Manche Effekte erlauben es dir, Karten für die nächste Runde aufzubewahren. Möchtest du das tun, spiele diese Karten nicht aus. Behalte sie auf deiner Hand und wirf sie nicht ab, wenn du zum Schritt **Ressourcen lagern** kommst. Diese Karten darfst du aufzubewahren, so lange du willst.

ZERSTÖREN

Lege zerstörte Karten nach Kartenart sortiert beiseite. Sie kommen als neuer Stapel ins Spiel, sobald der entsprechende Stapel leer wird. Lege zerstörte Marker, Schrauben und Ressourcen zurück in den Vorrat.

ABWERFEN

Wirfst du 1 Karte ab, lege sie auf deinen **Abwurfstapel**.

OPFERN

Um 1 Karte zu opfern, ziehe 3 Karten von deinem **Zugstapel**, zerstöre 1 davon und lege die anderen in beliebiger Reihenfolge auf deinen **Zugstapel**.

RECYCeln

Nimm 1 Karte von deinem **Schrottplatz**, **Abwurfstapel** oder **deiner Hand** und lege sie auf deinen **Zugstapel**. Karten von **Schrottplatz** und **Abwurfstapel** musst du jeweils von oben nehmen. Darfst du mehrere Karten recyceln, führe diese Schritte für jede Karte einzeln aus.

REKRUTIEREN

Ziehe die obersten 3 Karten vom **Ausbildungsstapel**. Lege 1 davon in dein **Ausbildungslager**. Zerstöre die anderen 2.

NEUE TECHNOLOGIE ENTDECKEN

Ziehe die obersten 3 Karten vom **Technologiestapel**. Lege 1 davon in deine **Basis**. Zerstöre die anderen 2.

RESSOURCE ERHALTEN

Erhalte die angegebene Ressource. Du darfst sie nutzen, um eine Karte zu spielen oder für eine Aktion zu bezahlen. Jokerressourcen (?) dürfen nur als Jokerressourcen genutzt werden, nicht als beliebige Ressource.

AUSBILDEN

Lege ausgebildete Karten auf deinen Abwurfstapel.

RESSOURCE LAGERN

Um 1 Ressource zu lagern, nimm dir 1 Schraube der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat. Platziere die Schraube auf einem freien Feld deines **Ressourcenlagers** auf deinem Tableau.

AUFFRISCHEN

Drehe 1 erschöpfte Karte um 90° nach links. Sie ist wieder aufgefrischt. Besitzt du keine erschöpfte Karte, kannst du diesen Effekt nicht nutzen.

ERSCHÖPFEN

Drehe 1 aufgefrorene Karte um 90° nach rechts. Sie ist erschöpft. Besitzt du keine aufgefrorene Karte, ignoriere diesen Effekt.

GESUNDHEIT VERLIEREN

Verlierst du Gesundheit, senke deine Gesundheit um den angegebenen Wert. Sinkt die Gesundheit eines Ziels auf 0 (oder darunter) ist das Ziel besiegt. Effekte, durch die du Gesundheit verlierst, musst du immer auf dich anwenden.

RÜSTUNG VERLIEREN

Verlierst du Rüstung, senke deinen Rüstungswert um den angegebenen Wert. Kannst du keine Rüstung mehr verlieren, ignoriere den restlichen Effekt. Effekte, durch die du Rüstung verlierst, musst du immer auf dich anwenden.

VERSCHROTTEN

Nimm 1 Karte vom abgegebenen Ort (Hand, Zugstapel, etc.) und lege sie auf den Schrottplatz.

EFFEKTE DER INVASION

RESSOURCE LAGERN

Die Invasion lagert Ressourcen in ihrem Zug, ähnlich wie du. Sie erhält Ressourcen v.a. durch das Einsetzen von Karten. Lagert die Invasion

1 Ressource, nimm 1 Schraube der entsprechenden Farbe und lege sie auf das **Ausbildungslager** dieser Farbe auf dem Invasionstableau. Lagert die Invasion eine Jokerressource, nimm 1 Schraube in einer beliebigen Farbe (nicht grau) und lagere sie auf dem entsprechenden Feld. Die Invasion darf beliebig viele Ressourcen lagern, selbst wenn diese die **Ausbildungskosten** der zugeordneten Karte überschreiten.

WÜRFEL NICHT BENUTZEN

Darfst du durch einen Effekt der Invasion 1 Würfel nicht benutzen, lege ihn etwas beiseite. Du darfst ihn diese Runde nicht werfen, neuwerfen oder ihn benutzen, um einen Effekt oder 1 Karte zu bezahlen.

RECYCLEN

Die Invasion recycelt Karten zunächst von ihrem **Schrottplatz**. Befinden sich dort nicht genug Karten, recycelt sie Karten von ihrem **Abwurfstapel**.

PROTOKOLL AKTIVIEREN

Lege die oberste Karte des **Protokollstapels** offen und in aufgefrorem Zustand in den **Protokollbereich** neben das Invasionstableau.

REKRUTIEREN

Lege die oberste Karte des **Nachziehstapels der Invasion** offen in das **Ausbildungslager** der Invasion.

AUSBILDEN

Bildet die Invasion eine Karte aus, deckt sie auf und führt alle „Sobald ausgebildet“-Effekte aus. Legt die Karte dann oben auf den **Abwurfstapel** der Invasion.

EINSETZEN

Lege Karten, welche die Invasion einsetzt, auf bereits eingesetzte Karten im Bereich für **eingesetzte Karten**. Dabei bleiben die Unterstützungswerte der Karten darunter sichtbar.

AUTOR

Štěpán Štefaník

LAYOUT

Rastislav Kubovič, Christos Zabaras

TITELBILD

Roland Havran

ILLUSTRATIONEN

Rastislav Kubovič, Alena Kubíková, Dominika Vernerová, Jan Doseděl, Jan Kozelský, Ján Kuruc, Jan Novotný, Jaromír Hřivnáč, Jiří Horáček, Le Rastislav, Lukáš Zídka, Michal Kocourek, Pavel Baghy, Peter Polach, Petr Boháček, Robin Mariančík, Roland Havran, Tomáš Grussmann, Tomáš Obluk, Edwin Sablaya

LEKTORAT

Jason McReynolds

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

Markus Funk

TESTSPIELENDE

Eliška Štefaníková, Michael Rusnák, Pavel Cibulka, Patrik Maluš, Vojtěch Coufal, Jan Krápek, Ondřej Krápek, Petr Dufka, Jan Horčica, Antonín Vala, Leoš Kašpara, Milan Ondryáš, Vlastimík Kubíček und viele weitere.

Mein besonderer Dank gilt meiner Tochter, die immer für Testspiele bereit war, obwohl sie immer gegen mich verlor. Danke Eli!
Danke auch an Petr Slivka für die unaufhörliche Unterstützung.

Überarbeitung der neuesten deutschen Ausgabe:
Translation Circus (Ben Shipham)

www.ronecardgame.com



RUNDENÜBERSICHT

KOMPETITIVER MODUS

ZUSÄTZLICHER AUFBAU

Bestimmt, wer anfängt. Beginnst du nicht, erhältest du 2 🎲, um deinen Nachteil auszugleichen.

1. DEIN ZUG

Jetzt seid ihr, immer abwechselnd, am Zug!

EUER ZUG

1. ZUGANFANG

2. ZIEHEN

Zieh so viele Karten, wie du willst.

3. WÜRFELN

Wirf alle deine verfügbaren Würfel.

4. HAUPTAKTIONEN

Folgende Aktionen stehen zur Verfügung:

- Nutze 1 Würfel um Ressourcen zu erhalten
- Wandle 2 Würfel in 1 beliebige Ressource um
- Spiele 1 Karte
- Nutze Kartenfähigkeiten
- Nutze gelagerte Ressourcen

5. RESSOURCEN LAGERN

Lagere Ressourcen von ungenutzten Würfeln und Karten (außer denen, die du für die nächste Runde behalten darfst oder die du am Ende der Runde zerstören musst).

6. SCHADEN ZUFÜGEN

Füge deinen Gegnern Schaden zu.

7. ERSATZTEILE NUTZEN

Verbessere dein Deck und Würfel durch Ersatzteilaktionen.

8. AUSGESPIELTE KARTEN ABWERFEN

Wirf ausgespielte Karten in beliebiger Reihenfolge ab.

9. KARTEN AUSBILDEN

Lege vollständig ausgebildete Karten auf deinen Abwurfstapel.

10. ZUGENDE

KOOPERATIVER MODUS

1. ZUG DER INVASION

Führt den Zug der Invasion aus.

2. EUER ZUG

Jetzt seid ihr gleichzeitig am Zug!

3. AUFRÄUMPHASE

Handelt eingesetzte Invasionskarten ab.

ZUG DER INVASION

1. ZUGANFANG

2. RUNDENMARKER VORRÜCKEN

Rückt den Rundenmarker 1 Feld weiter.

3. INVASIONSKARTEN EINSETZEN

Pro Person und Protokoll setzt die Invasion 1 Karte ein und führt deren Belohnungs- und Sondereffekte aus.

4. KARTEN AUSBILDEN

Legt vollständig ausgebildete Karten auf den Invasions-Abwurfstapel.

5. PROTOKOLLE AUFFRISCHEN

Frischt Protokolle auf, falls die Invasion keine Technologiemarker hat.

6. PROTOKOLLE NUTZEN

Führt sämtliche Protokolle aus, die in aufgefrischem Zustand im Spiel sind und erschöpft sie anschließend.

7. ZUGENDE

AUFRÄUMPHASE

EINGESETZTE KARTEN DER INVASION ABHANDELN

Falls die Invasion zu diesem Zeitpunkt eingesetzte Karten hat:

- Erleidet Schaden durch Fernkampf, und anschließend durch Nahkampf, entsprechend der Werte, die im Bereich für eingesetzte Karten sichtbar sind.
- Werft alle eingesetzten Karten (außer der Szenariokarte) ab.

10. ZUGENDE

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 viert

I. Die Invasion entsendet keine Späher.

II. Die Invasion setzt (2 + Anzahl Protokolle im Spiel) ein.

III. Die Invasion stellt 2 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.

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.