



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Der Tag des Weißen Todes

London, 49 Jahre nach dem Tag des Weißen Todes (TWT). Die Menschheit steht vor ihrem Ende. Die Purebred haben dank ihrer Technologie die Kontrolle über das übernommen, was von einer von Kälte zerstörten Welt übrig geblieben ist.

Scheinbar wohlmeinende Herrscher, die helfen wollen, sind der einzige Lichtblick ... zumindest hoffen wir das.

Aus Angst, die Kontrolle über die wenigen Überlebenden zu verlieren, versuchen die Purebred, Hoffnung in Schrecken zu verwandeln, und sprechen von Täuschern und Außerirdischen, die gekommen sind, um die Erde zu erobern.

Sie geben ihnen die Schuld an der großen Katastrophe, die sich vor nun fast fünfzig Jahren ereignete.

Aber wir leisten Widerstand. Jemand wird sich aus dem Schnee und Eis erheben, um uns zu helfen.

Ich bin fast am Ende meines Lebens angelangt, aber ich habe Abraham so gut ich konnte eingewiesen. Er wird euch durch das Lügengeflecht führen, hinter dem die Purebred ihre wahren Interessen verbergen.


Folgt ihm.



Infiltriert die Plünderer, die in Old London Ressourcen sammeln. Dort werdet ihr den Purebred und auch anderen Fraktionen der Überlebenden begegnen. Findet so viel heraus wie möglich und macht euch bereit: der Tag des Erwachens ist nah.





Für das Erwachen!

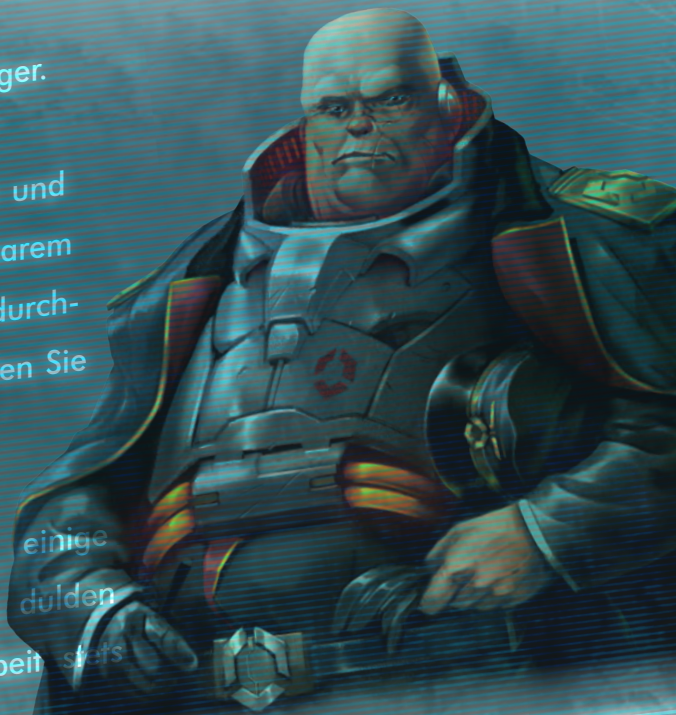
Jean



 Willkommen in Old London, geschätzte Bürger.

Sie werden gebeten, den Schnee, Hausdächer und Wohnungen nach so viel technologisch verwertbarem Material  und alten Energiezellen  zu durchsuchen, wie Sie können. Im Gegenzug erhalten Sie von uns Nahrung und Medikamente.

Zur Unterstützung stellen wir Ihnen  unserer Drohnen  zur Verfügung. Wir  einige keine Unruhestifter und werden Ihre Arbeit  dulden kontrollieren.



Das Spiel

Ihr spielt DEI auf einem modularen Plan, der in die Ebenen Boden und Anhöhen unterteilt ist. Mit euren **Plünderern** versucht ihr, auf dem Spielfeld so viele Materialien wie möglich einzusammeln (Plünderer sind die Arbeiter eurer Fraktion, die die Stadt nach wertvollen Schrottresten durchsuchen). Es gibt zwei Arten von Ressourcen: **Technologie** in Form von Gegenständen und **Energie** in Form von Zellen, die im Spiel durch Plättchen dargestellt werden. Die Ressourcen könnt ihr verwenden, um auf den **Märkten** einzukaufen oder eure Fähigkeiten zu verbessern, oder sie am Spielende gegen **Nahrungs- und Medizinvorräte** eintauschen, die Siegpunkte bringen. Am Ende jeder Runde fordern die Purebred euch auf, ihre Wünsche zu erfüllen. Dazu könnt ihr öffentliche **Aufträge** annehmen, falls ihr ihre Voraussetzungen erfüllt. Die mächtigen Drohnen der Purebred werden euch unterstützen; aber auch eure Gegner, die sie gegen euch einsetzen können – behaltet sie gut im Auge!

Jedes Spiel verläuft über 4 Runden, die jeweils in mehrere Phasen unterteilt sind. Am Ende der 4. Runde gewinnt der Spieler oder die Spielerin mit den meisten **Vorräten** (Siegpunkten) das Spiel.



Old London

- Bezirke (16 modulare Spielplanteile)
- Gemeinsame Brückenplättchen (2)
- Drohnenmarker (4)
- Drohnen-Miniaturen (4)
- Ressourcen (60 Technologie- und 40 Energiezellenplättchen)
- Candy-Boost-Marker (16)

Außenposten und Märkte

- Außenposten (15 Plättchen und 15 Würfel)
- Außenpostenmärkte (4 Tafeln)
- Marktkarten (48)
- Abzeichen-Plättchen (18)

Purebred-Aufträge

- Auftragsübersicht (1)
- Auftragskarten (12)
- Rundenanzeiger (1)
- Wertungstafel (1)
- Purebred-Pads (4)

Die Fraktionen

- Startspielermarker (1)
- Fraktionskarten (32)
- Auftragsmarker (16)
- Wertungsmarker (4, 1 je Fraktion)
- Bauplättchen (36)
- Anführerkarten (4)
- Anführer-Miniaturen (4)
- Plünderer-Miniaturen (60)
- Spielerhilfen (4)

1. Old London

Wie die anderen Hauptstädte aus der Zeit vor der Kälte, so hat auch das glorreiche London der verheerenden Gewalt der Neuen Eiszeit nachgeben müssen. Von den antiken Bauten und modernen Hochhäusern der Stadt sind heute nur noch Ruinen übrig, die in der Weißen Wüste verstreut sind. Das alte London ist ein Friedhof, der jedoch nicht unbewohnt ist ...

Bezirke – 16 Planteile

Jeder Bezirk hat zwei verschiedene Ebenen: Boden (A) und Anhöhen (B). Jedes Planteil besteht aus mehreren Lagen. Auf der Rückseite jedes Bezirks findet ihr die vorgegebene Spielerzahl (C) und seinen individuellen Code (D).
HINWEIS: Die Beispielabbildung (E) zeigt 4 Bezirke.



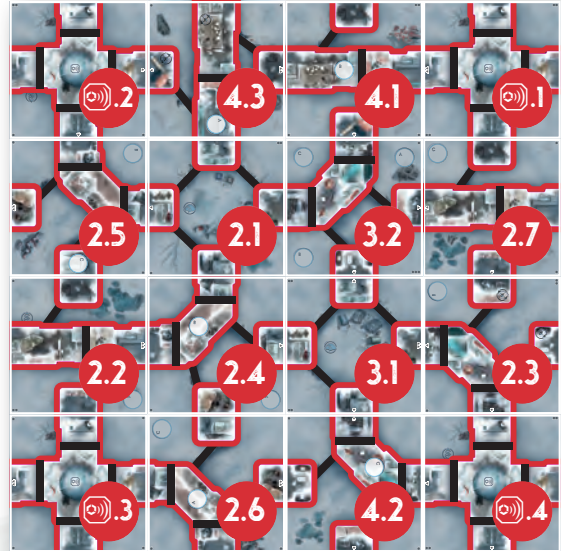
- Gebiete derselben Ebene (Boden bzw. Anhöhen) werden durch grafische Elemente auf den Planteilen voneinander getrennt (Beispiel: **schwarze Linien**) und gelten als **benachbart** (HINWEIS: Anhöhen sind immer benachbart, auch falls sie produktionsbedingt unterschiedlich hoch sein sollten).

- Gebiete derselben Ebene, die durch anliegende Bezirke verbunden werden, bilden ein gemeinsames Gebiet (**E, gestrichelte Linie**).
- Gebiete unterschiedlicher Ebenen (Beispiel: **rote Linien**) gelten nur für Drohnenbewegungen und bestimmte Verbesserungen (s. S. 24) als benachbart. Für alle anderen Einheiten sind Boden und Anhöhen nur dann benachbart, wenn sie durch einen Aufzug verbunden sind.
- Anhöhen, die durch eine Brücke verbunden werden (nur im selben Bezirk), gelten ebenfalls als benachbart.

Auf jedem Planteil findet ihr die für den Spielaufbau nötigen Informationen: Positionen von Ressourcenplättchen und Drohnenmarkern, mögliche Bauorte für Brücken, sowie Symbole für Lager und Aufzüge.

1

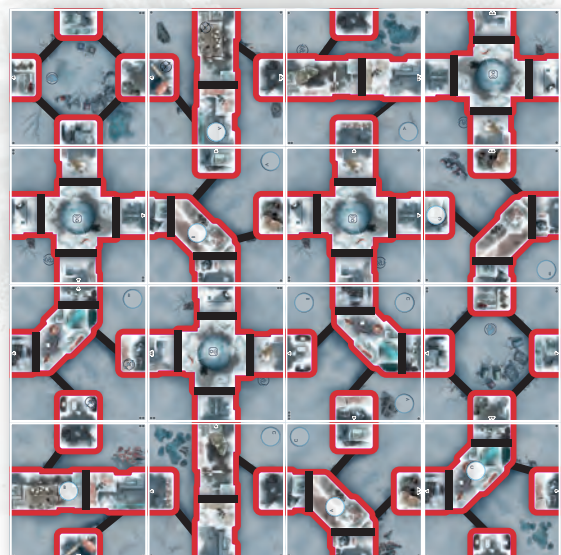
Dies ist ein Beispiel für den **Schnellaufbau** der 16 **Bezirke** für 4 Spieler (beachtet die korrekte Ausrichtung der Teile):



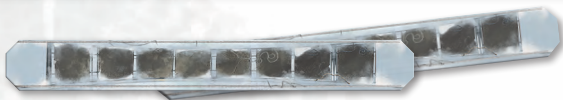
Beispiele für 2 und 3 Spieler und weitere Aufbaumöglichkeiten findet ihr auf S. 21.

Nachdem ihr die ersten Partien absolviert habt, könnt ihr den Spielplan nach euren Wünschen oder zufällig aufbauen. Beachtet dabei, dass die zwei Startteile mit dem neutralen Lager-Symbol (☉) nicht benachbart anliegen.

Beispielaufbau für einen zufälligen Spielplan:




Gemeinsame Brücken – 2 Plättchen



Es gibt 2 Brücken, die beim Spieldaufbau in den Bezirken 2.3 und 4.3 platziert werden, um die entsprechend gekennzeichneten Anhöhen miteinander zu verbinden.

2


Legt die **Brücken** mit ihren Enden auf die -Symbole auf den Anhöhen.



Drohnenmarker – 4 Stück



3

Mischt die **Drohnenmarker** und verteilt sie mit dem -Symbol nach oben zufällig auf die Bezirke mit diesem Symbol; dreht sie dann um und ersetzt sie durch die entsprechenden **Drohnen-Miniaturen**.

Drohnen – 4 Miniaturen

Die Purebred herrschen über das gesamte bekannte Gebiet. Sie verlangen nach Ressourcen, die ihr für sie suchen sollt, im Austausch für Nahrung und Medizin. Sie stellen euch dafür 4 Drohnen zur Verfügung, die ihr im Spiel nutzen könnt. Drohnen sind zu Beginn bestimmten Fraktionen zugewiesen, können jedoch im Spielverlauf durch den Einsatz von Markt-karten auch von anderen Fraktionen gesteuert werden.



Jäger-Drohne



Transporter-Drohne



Ernte-Drohne



Teleporter-Drohne





Ressourcen – 100 Plättchen

Sie repräsentieren die Materialien, für die euch die Purebred Nahrungs- und Medizinvorräte geben, die am Spielende Siegpunkte wert sind.

Ihr sammelt Ressourcen und könnt sie einsetzen, um auf den Märkten Karten zu kaufen.

4

Boden: Legt je 1 **Technologieplättchen** für jedes -Symbol in die Gebiete.

Anhöhen: Legt je 1 **Energiezellenplättchen** für jedes -Symbol in die Gebiete.

Legt die restlichen Plättchen in den allgemeinen Vorrat.



60 Technologieplättchen



40 Energiezellenplättchen





Candy Boost – 16 Marker



5

Diese Marker geben euch zusätzliche Aktionen, Marktsymbole und Ressourcen.

„Candy-Boost-Bonbons sind heute eine seltene Ware. Der darin enthaltene Zucker wirkt anregend und hilft Ihnen, der eisigen Kälte zu trotzen. Dank des wunderbar minzigen Atems, den sie hinterlassen, wird sich jedes Old Londoner Mädchen in Sie verlieben. Genau das macht sie auch zu einem begehrten Tauschobjekt.“

Apu, Händler aus Portobello

Für jeden Plünderer, den eine Fraktion verliert, erhält sein Besitzer 1 Candy-Boost-Marker.

Mischt die **Candy-Boost-Marker** verdeckt und legt sie als allgemeinen Vorrat bereit.



2. Außenposten und Märkte

Vor den Augen der Purebred verborgen, haben sich Fraktionen von Überlebenden der Sammlung und Wiederherstellung von Objekten aus der alten Zeit verschrieben. Ihre Handwerker haben sich auf die Bereiche Taktik, Logistik und Maschinen spezialisiert. Sie produzieren ihre Waren in ihren Außenposten und verkaufen sie schwarz auf den Märkten. Besucht die Außenposten, um euren Einfluss auf dem Schwarzmarkt zu erhöhen.

Außenposten – 15 Plättchen, 15 Würfel

In den Außenposten erstellen Überlebende ungewöhnliche und nützliche Gegenstände für eure Plünderer.



Taktik



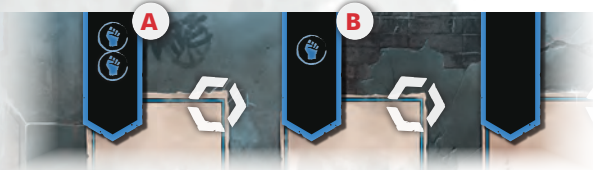
Logistik




Maschinen

Außenpostenmärkte – 4 Tafeln

Diese 4 Tafeln repräsentieren die 3 Märkte der Außenposten und den Schwarzmarkt. Jede Tafel hat ihre eigene Farbe entsprechend der Marktkarten, die auf sie gelegt werden.



Im oberen Abschnitt der Tafel innerhalb der Banner seht ihr die Anzahl der Außenposten (Symbol: ) (A, B), die kontrolliert werden müssen, um die entsprechende Karte zu kaufen. Ein Spieler muss mindestens die angegebene Anzahl an Außenposten kontrollieren, um die entsprechende Karte kaufen zu können.

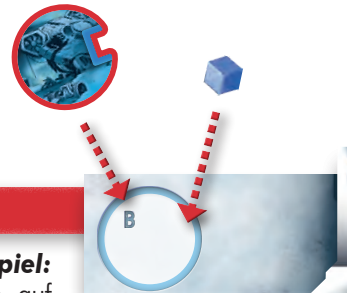


Die auf dem Schwarzmarkt erhältlichen Karten enthalten einen Kaufpreis in Form von Ressourcen (links oben auf der Karte angegeben). In den Bannern des **Schwarzmarkts** sind die Modifikatoren für den Kaufpreis angegeben. Nach dem Kauf der letzten Karte ganz rechts auf der Tafel (D) erhält der Spieler 1 Technologieplättchen zurück (er muss jedoch vorher ausreichend Plättchen ausgeben können, um die Karte regulär zu bezahlen, dies ist kein echter Rabatt). Der Kauf der Marktkarte ganz links (C) kostet stattdessen 1 Technologieplättchen mehr. Sobald eine Karte gekauft wurde, schiebt ihr alle Karten um eine Position nach rechts und zieht eine neue Marktkarte nach.

6

Schnellaufbau für das 1. Spiel:

Legt die roten Außenposten auf Kreise mit Buchstaben A, die blauen auf B und die grünen auf C.



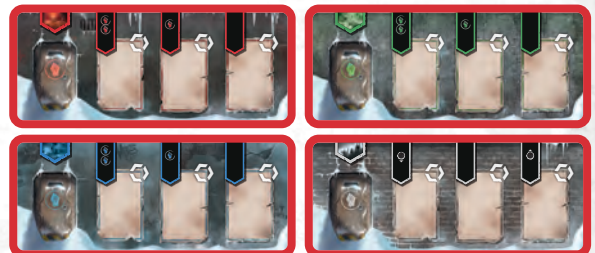
Aufbau für spätere Spiele:

Zieht zufällig 1 **Außenpostenplättchen** jeder Farbe und legt sie verdeckt auf den Tisch. Wählt zufällig 3 Stellen in beliebigen Bezirken mit den Buchstaben A, B und C. Legt dann zufällig je 1 der Außenposten auf eine Stelle, ungeachtet der Buchstaben. Dreht nun die 3 Außenposten um und legt die restlichen Plättchen entsprechend der Farb- und Buchstabenkombination auf die verbleibenden Stellen.

Legt dann je 1 **Außenpostenwürfel** der passenden Farbe in die Aussparung jedes Plättchens.

7

Legt die 4 **Markttafeln** neben dem Spielplan bereit, so dass sie für alle gut erreichbar sind.



Marktkarten – 36 Stück

Die Marktkarten erhaltet ihr auf den jeweiligen Märkten der Außenposten:



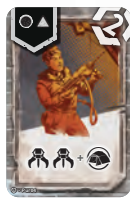
8 Taktik-Marktkarten



8 Logistik-Marktkarten



8 Maschinen-Marktkarten

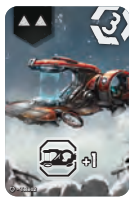


12 Schwarzmarktkarten

Die 12 Drohnenkarten (🚁) sind keinem Markt zugeordnet:



3 Karten



3 Karten



3 Karten



3 Karten

Die Karten auf der Markttafel enthalten diese Informationen:

- A.** Benötigte kontrollierte Außenposten bzw. zusätzliche Kosten
- B.** Kosten in Technologie- und/oder Energiezellenplättchen
- C.** Erhaltene Vorräte (Siegpunkte bei Spielende)
- D.** Abbildung
- E.** Aktionen
- F.** Code der Karte



Übersichten und Erläuterungen der Symbole findet ihr auf den Seiten 16, 18, 20 und 21.

Marktkarte kaufen

Der Markt ist für Spieler verfügbar, die in ihrer Zugphase nur 1 von 2 erlaubten Karten ausspielen (s. S. 17). Ihr kauft eine Marktkarte, indem ihr ihre Kosten bezahlt. Sie setzen sich zusammen aus der Summe der Ressourcen (**B**) und der auf dem Banner (**A**) angegebenen zusätzlichen Kosten bzw. benötigten kontrollierten Außenposten. Nach dem Kauf einer Marktkarte schiebt ihr die verbleibenden Karten auf der Tafel nach rechts weiter und deckt eine neue Karte vom entsprechenden Stapel auf. Diese ist für den nächsten Spieler sofort zum Kauf verfügbar.

Abzeichen – 18 Plättchen

Außenposten zu kontrollieren belohnt euch mit bleibenden **Abzeichen**. Ihr behaltet Abzeichen, auch wenn ihr die Kontrolle über den Außenposten verliert.



8

Mischt alle **Drohnenkarten** verdeckt und bildet zufällig 3 Stapel zu je 4 Karten. Fügt je einen Stapel einem der Marktkartenstapel hinzu und mischt die entstehenden 3 neuen Marktstapel. Dem Schwarzmarkt werden keine Drohnenkarten hinzugefügt.

4 zufällige 🚁



4 zufällige 🚁



4 zufällige 🚁



8 Taktik-Marktkarten



8 Logistik-Marktkarten



8 Maschinen-Marktkarten

Legt die Marktkartenstapel verdeckt auf die Position ganz links der jeweiligen **Markttafel**. Legt dann jeweils die 3 obersten Karten aufgedeckt auf die freien Felder rechts daneben.



Bereitet dann die Tafel für den **Schwarzmarkt** so vor wie die anderen Markttafeln.

9

Legt die **Abzeichen** nach Farben sortiert in den allgemeinen Vorrat.

3. Purebred-Aufträge

Die Kontrolle, die die Purebred über die Fraktionen der Überlebenden ausüben, kommt auch durch die ihnen anvertrauten Aufträge zum Ausdruck. Um sie in ständiger Konkurrenz zueinander zu halten und zu verhindern, dass sie sich zusammenschließen, vergeben die Purebred allen Fraktionen dieselben Aufträge und versprechen allen dieselbe Belohnung.

Auftragsübersicht

Hier findet ihr die Aufträge, die die Purebred vergeben und für deren Erfüllung ihr die wichtigen Nahrungs- und Medizinvorräte (Siegpunkte) erhaltet. Die Auftragsübersicht besteht aus:



- A.** Felder für die Auftragsmarker der Spieler
- B.** Auftragskartenfelder, 1. Reihe
- C.** Rundennummern
- D.** Auftragskartenfelder, 2. Reihe
- E.** Wertungsübersicht für das Spielende

10

Legt die **Auftragsübersicht** bereit.



Auftragskarten – 12 Stück

Diese Karten enthalten die Aufträge, für deren Erfüllung ihr Nahrungs- und Medizinvorräte erhaltet (s. S. 20).



- A.** Zu erfüllende Aufgabe
- B.** Punkte für pünktliche Erfüllung
- C.** Punkte für späte Erfüllung

11

Zieht zufällig 8 **Auftragskarten** (s. **Optionale Regel #1**) und legt sie aufgedeckt auf die Felder der Auftragsübersicht.

Optionale Regel #1 Keine Wahl



Um die Interaktion untereinander zu erhöhen, legt nur 4 Auftragskarten in der 1. Reihe aus und lasst die 2. Reihe leer.

Rundenanzeiger

Wird verwendet, um die aktuelle Runde anzuzeigen (siehe Abbildung).



12

Legt den **Rundenanzeiger** auf Feld 1 der Auftragsübersicht.



Wertungstafel

Hier markiert ihr Siegpunkte für die Aktionen und Effekte, die eurer Fraktion im Spielverlauf Vorräte verschaffen. Am Ende des Spiels addiert ihr dazu noch die Punkte aus der Schlusswertung (s. S. 21) und ermittelt so den Sieger.

13

Legt die **Wertungstafel** bereit.



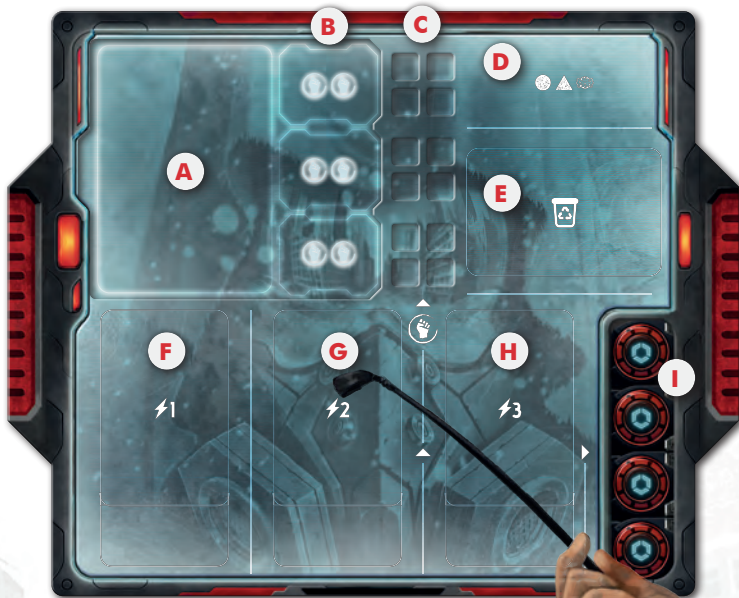
Purebred-Pads – 4 Tafeln

Auf den Pads legt ihr alles ab, was ihr zum Spielen benötigt.

Übersicht:

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| A. Anführerkarte | E. Entsorgte Karten |
| B. Abzeichen | F. Karten Aktionsphase 1 |
| C. Außenpostenwürfel | G. Karten Aktionsphase 2 |
| D. Ressourcen und Candy Boosts | H. Karten Aktionsphase 3 |
| | I. Auftragsmarker |

Jeder Spieler erhält 1 **Purebred-Pad** und 2 **Ressourcen** aus dem Vorrat. Legt sie auf Feld **(D)** des Pads ab: **1 Technologie-** und **1 Energiezellenplättchen.**



Die Purebred

In den Tagen nach dem Weißen Tod und in späteren Jahren schien nur eine Fraktion auf das Geschehen vorbereitet gewesen zu sein. Die Purebred erhoben sich aus der Asche der Zivilisation und setzten dank ihrer Technologie und Entschlossenheit ihren Willen unbestritten durch. Über die Herkunft dieser Gesellschaft ist wenig bekannt. Es gehen Gerüchte um, dass sie Soldaten waren, die das Chaos ausnutzten, um die Macht zu übernehmen. Oder dass sie aus einem der größten Konzerne der alten Welt hervorgegan-

gen seien, der Achab Corporation. Schon vor der Katastrophe war dieser Megakonzern dank seiner High-Tech-Produkte zu einer Wirtschaftsmacht geworden. Produkte, die den Lebensstil aller Menschen in wenigen Jahren veränderten und den Fortschritt um Jahrhunderte beschleunigten. Wie dem auch sei, heute regieren sie von ihren befestigten Zitadellen und ihrer Hauptstadt aus, was von der Welt übrig ist, und nutzen dabei ihre überlegene Technologie und militärische Ausbildung. Falls du einer von ihnen bist, hattest du Glück. Falls nicht, bist du einer der vielen Überlebenden der vereisten Lande, die der Willkür der Purebred unterworfen sind, hoffend, eines Tages als richtige Bürger anerkannt zu werden.

4. Die Fraktionen

In der eisigen Ödnis haben sich verschiedene Fraktionen von Überlebenden gebildet, die darum kämpfen, am Leben zu bleiben und sich die Anerkennung der Purebred zu verdienen. Manche Gruppen haben sich nur für kurze Zeit zusammengeschlossen, um die Vorteile einer Gemeinschaft zu nutzen. Andere Gruppen überlebten bis zur Neuen Eiszeit und konnten sich über viele Jahre an abgelegenen Orten erfolgreich versteckt halten.



Corvo

Startspielermarker

15



Der älteste Spieler oder die älteste Spielerin erhält den **Startspielermarker** und darf zuerst eine Fraktion wählen.

Jeder Spieler nimmt sich dann das Spielmaterial der gewählten Fraktion:

Auxilia

Diese Gruppe steht in engem Kontakt mit den Purebred und kann im Austausch für Informationen und erledigte Aufträge auf deren Unterstützung zählen. Ihre Anführer sind listenreich, rücksichtslos und bereit, alles zu tun, um sich die Gunst der Purebred zu erhalten.

Fraktionskarten – 32 Stück

16

Jede Fraktion erhält zu Beginn 8 Karten. Auf einer dieser Karten ist die Drohne abgebildet, die der Fraktion zu Spielbeginn zur Verfügung steht.



Wertungsmarker – 4 Stück

17

Jede Fraktion erhält 1 Wertungsmarker, mit dem die Punkte auf der Wertungstafel angezeigt werden. Die Rückseite (+40) verwendet ihr, sobald euer Marker auf der Tafel 40 Siegpunkte überschreitet.

Legt eure **Wertungsmarker** auf das Feld 0 der Wertungstafel.



Auftragsmarker – 16 Stück

18

Jeder Spieler erhält 4 Auftragsmarker, mit denen die erfüllten Aufträge markiert werden (s. S. 20).

Legt eure **Auftragsmarker** auf eure Pads.



Bauplättchen – 36 Stück

19

Jeder Spieler erhält 9 Bauplättchen: 3 Lager (☁), 3 Brücken (⚖) und 3 Aufzüge (⬆).

Jedes Set hat die Farbe der jeweiligen Fraktion. Die Plättchen können nur vom jeweiligen Spieler ins Spiel gebracht und genutzt werden. **Lager** lassen euch neue Plünderer ins Spiel bringen. **Brücken** ermöglichen Plünderern die Bewegung zwischen zwei nicht benachbarten Anhöhen. **Aufzüge** erlauben die Bewegung zwischen Boden und Anhöhe (in beide Richtungen).





Abraham



Aria



Z-13

Ravagers



Diese Gruppe nimmt jeden Desperado in Not auf und steht angeblich mit den Rebellen in Kontakt, obwohl dies niemand bestätigen kann, aus Angst, die Purebred zu verärgern. Viele ihrer Anführer sind im Geheimen Agenten der Rebellen mit einem besonderen Auftrag, den sie zu erfüllen suchen.

Refuge 42



Als Erben aller Bürger Londons, die dem Weißen Tod entkommen sind und sich in unterirdischen Lagern verstecken, greifen diese Überlebenden auf technologische Gerätschaften aus der Vergangenheit und das eigene weiterge-reichte Wissen zurück. Ihre Anführer halten Überraschungen für jeden parat, der sich ihnen in den Weg stellt.

Farm-Z



Die Bunker für Genexperimente, „Farmen“ genannt, beherbergen Wissenschaftler, Hilfspersonal und andere Menschen, die hier Zuflucht gefunden haben. Als Anführer der Expeditionen nach draußen wählen die Wissenschaftler immer eines ihrer Versuchsobjekte aus ...



Anführerkarten – 4 Stück

20

Jeder Spieler erhält 1 Anführer, der als Plünderer zählt, mit zwei Ausnahmen:

- Er kann nicht getötet werden.
- Er hat eine Spezialfähigkeit.

Legt eure **Anführerkarte** auf das entsprechende Feld eures Pads.



Anführer – 4 Miniaturen

21

Stellt eure ersten Miniaturen wie folgt auf beliebige **Lager** auf dem Spielplan:

- **1. Spieler:** 1 Plünderer auf ein Lager, den Anführer auf das andere.
- **2. Spieler:** Je 1 Plünderer auf beide Lager und den Anführer auf eines der beiden.
- **3. Spieler:** 2 Plünderer auf ein Lager und 1 Plünderer mit Anführer auf das andere.
- **4. Spieler:** Je 2 Plünderer auf beide Lager und den Anführer auf eines der beiden.



Plünderer – 60 Miniaturen

Jeder Spieler erhält 15 Plünderer-Miniaturen in seiner Farbe. Dies sind die Arbeiter seiner Fraktion, mit denen er die Bezirke von Old London nach wertvollen Ressourcen durchsucht.

Abzeichen – 18 Plättchen

22

Jeder Spieler zieht zufällig 1 **Abzeichen** jeder Farbe und legt sie verdeckt auf sein Pad (s. **Optionale Regel #2**).

Ihr könnt eure eigenen Abzeichen jederzeit ansehen. Achtet darauf, dass die Informationen vor den Augen eurer Mitspieler verborgen bleiben, bis die Abzeichen verdient (freigeschaltet) worden sind.

Optionale Regel #2 Abzeichen-Draft



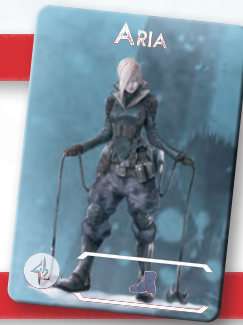
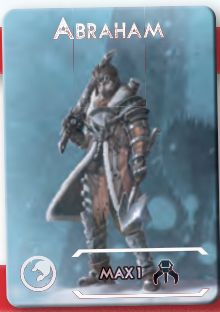
Um das Spiel strategischer zu gestalten, könnt ihr die Abzeichen auch draften, statt sie zufällig auszuwählen. Legt alle Plättchen nach Farbe sortiert in Stapeln bereit. Der Spieler rechts vom Startspieler wählt eine Farbe aus (z. B. Rot), nimmt davon 1 Plättchen seiner Wahl und gibt den Stapel gegen den Uhrzeigersinn verdeckt weiter. Reihum wählt jeder Spieler 1 Plättchen aus diesem Stapel aus, bis zum Startspieler. Wiederholt dies anschließend für die beiden anderen Farben (Blau und Grün). Legt die übrigen Plättchen in den Vorrat.

Spielerhilfen – 4 Stück

23

Jeder Spieler erhält 1 **Spielerhilfe**.





Nun könnt ihr losspielen!





Jahr 21 nach dem TWT

Purebred-Wissenschaftler erforschen das Wrack der GENESIS
im Eis.

Spielregeln

Ein Partie DEI läuft über **4 Runden**, die in je 4 Phasen unterteilt sind:

- 1 Aktionsphase 1
- 2 Aktionsphase 2: Abzeichen verdienen
- 3 Aktionsphase 3: Aufträge erfüllen
- Aufräumphase

Beginnend mit dem Startspieler führt ihr nacheinander im Uhrzeigersinn eure Aktionsphase 1 aus. Danach führt jeder Spieler Aktionsphase 2 (Abzeichen verdienen) aus, dann Aktionsphase 3 (Aufträge erfüllen) und schließlich die Aufräumphase.

Am Ende der Aufräumphase des letzten Spielers endet die Runde. Gebt den Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Dieser wird zum neuen Startspieler. Nach der 4. Runde kommt es zur Schlusswertung, in der ihr den Sieger bzw. die Siegerin ermittelt (s. S. 21).

Mehrheiten



Viele Aktionen können nur dann ausgeführt werden, wenn ein Spieler die Mehrheit in dem von der Aktion betroffenen Gebiet hat.

Die **Mehrheit** ist ein Zahlenwert, der durch die Anzahl Plünderer im Gebiet (jeder Plünderer zählt 1), den Anführer (zählt 1), sowie alle Modifikatoren durch Abzeichen oder Fähigkeiten der Anführer ermittelt wird.

Der Spieler mit dem höchsten Wert hat die Mehrheit im Gebiet und kann folgende Aktionen ausführen, alle anderen nicht (auch nicht durch das Spielen von Fraktions- oder Marktkarten).

Aktionen, die Mehrheit erfordern:

- Bewegen:** Um ein Gebiet zu betreten, in dem sich Plünderer anderer Fraktionen befinden, benötigst du die Mehrheit im Zielgebiet.
- Sammeln:** Um in einem Gebiet Ressourcen zu sammeln, benötigst du darin die Mehrheit.

Gleichstand



Haben zwei oder mehr Spieler einen gleich hohen Mehrheitswert in einem Gebiet, hat keiner von ihnen die Mehrheit.

Außenposten-Garnison



Manche Aufträge erfordern die Anwesenheit lediglich eines Plünderers in einem Gebiet mit Außenposten. In diesem Fall reicht es aus, eine einzige Einheit (Miniatur) in dem Gebiet zu haben. Eine Mehrheit ist dann nicht erforderlich.

Hoheit



Du hast die Mehrheit in einem Gebiet, in dem auch Plünderer anderer Spieler anwesend sind.

Mehrheit über einen Außenposten

Falls du die Mehrheit in einem Gebiet mit Außenposten hast, gewinnst du die Kontrolle über ihn: Nimm den Außenpostenwürfel und lege ihn auf dein Pad neben das Abzeichen derselben Farbe.

Sobald du aufgrund einer geänderten Mehrheit die Kontrolle über ein Gebiet mit Außenposten an einen anderen Spieler verlierst, gibst du ihm einen deiner Würfel in der entsprechenden Farbe.

Falls ein Spieler ein Gebiet mit Außenposten verlässt und sich kein anderer Spieler in dem Gebiet befindet, gilt der Außenposten als verlassen und der Spieler legt den Würfel zurück zum Plättchen des verlassenen Außenpostens.



Die 4 Phasen einer Runde

⚡ Aktionsphase 1

In der Aktionsphase spielt jeder Spieler nacheinander 2 Fraktions- oder Marktkarten aus.

Karten ablegen und spielen:
Lege die erste Karte im unteren Abschnitt für Phase-1-Karten des Pads ab (1) und führe die Aktion(en) aus.

Wiederhole dies für die zweite Karte, nur dass du sie im oberen Abschnitt für Phase-1-Karten ablegst (2).



Aktionen:

- Du kannst die Aktionen einer Karte in beliebiger Reihenfolge ausführen.
- Du kannst dich entscheiden, eine oder alle Aktionen einer Karte nicht auszuführen.

Markt:

In der Aktionsphase kannst du genau eine der beiden Karten verdeckt auf deinem Pad ablegen. Falls du dies tust, führe sofort einen Kauf auf einem der Märkte durch (s. S. 9).

Falls du die erste Karte verdeckt abgelegt hast, kannst du die soeben gekaufte Marktkarte sofort als die zweite Karte in dieser Phase spielen.

⚡ Aktionsphase 2 – Abzeichen

Entspricht Aktionsphase 1, jedoch mit der folgenden Änderung am Ende der Phase:

Abzeichen verdienen

Sobald auf deinem Pad mindestens 2 Außenpostenwürfel derselben Farbe liegen, kannst du das entsprechende Plättchen umdrehen und dein Abzeichen verdienen.

Abzeichen bleiben bis Spielende erhalten, auch wenn du Außenpostenwürfel verlierst.



Optionale Regel #3

Planung

Um die Interaktion zu erhöhen, haltet ihr eure Karten vor den anderen Spielern verdeckt auf der Hand. Zu Beginn jeder neuen Aktionsphase plant ihr gleichzeitig, welche zwei Karten ihr in dieser Phase auf euer Pad legen werdet. Deckt diese Karten zu Beginn eures Zugs auf. Eine der beiden Karten darf verdeckt bleiben, um sie für den Kauf auf den Märkten zu verwenden.

⚡ Aktionsphase 3 – Aufträge

Entspricht Aktionsphase 1, jedoch mit der folgenden Änderung am Ende der Phase:

Aufträge erfüllen

Weise einen deiner 4 Auftragsmarker (A) einem Auftrag der Purebred zu. Um dies zu tun, wähle den Auftrag, den du erfüllen willst, und lege einen Auftragsmarker von deinem Pad auf das entsprechende Feld der Auftragsübersicht (B), in die Spalte derjenigen Runde, zu der der Auftrag gehört (du darfst nie zwei deiner Auftragsmarker in derselben Spalte liegen haben).

Auftrag pünktlich erfüllen

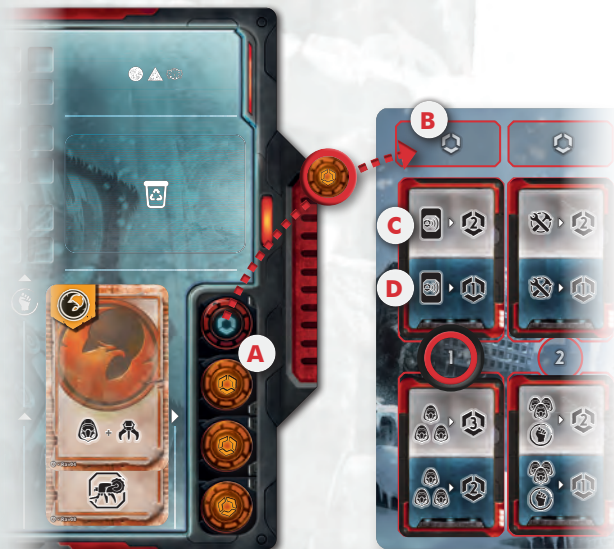
Falls der gewählte Auftrag zur aktuellen oder einer späteren Runde gehört, gilt der obere (graue) Abschnitt der Auftragskarte (C).

Auftrag später erfüllen

Falls der gewählte Auftrag zu einer vergangenen Runde gehört, gilt der untere (blaue) Abschnitt der Auftragskarte (D).

Siegpunkte

Siegpunkte, die du für das Erfüllen von Aufträgen erhältst, werden sofort deinem Punktestand auf der Wertungstafel hinzugefügt.



Übersicht der Auftragskarten:

Technologie sammeln

Du erhältst 1 SP je Technologieplättchen in deinem Vorrat bzw. 2 SP je 3 Technologieplättchen bei später Erfüllung des Auftrags.



Energiezellen sammeln

Du erhältst 2 SP je Energiezellenplättchen in deinem Vorrat bzw. 3 SP je 2 Energiezellenplättchen bei später Erfüllung des Auftrags.



Drohnenkarten

Du erhältst 2 bzw. 1 SP für jede Drohnenkarte, die du besitzt (inkl. Start-Drohnenkarte deiner Fraktion).



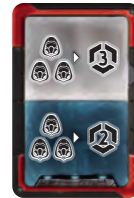
Gebäude im Spiel

Du erhältst 2 bzw. 1 SP für jedes deiner Gebäude im Spiel.



Plünderer im Spiel

Du erhältst 3 bzw. 2 SP für jeden deiner Plünderer im Spiel.



Kontrollierte Außenposten (unspezifisch)

Du erhältst 2 bzw. 1 SP für jeden Außenpostenwürfel auf deinem Pad.



Kontrollierte Außenposten (spezifisch)

Du erhältst 3 bzw. 2 SP für jeden Außenpostenwürfel der angegebenen Farbe auf deinem Pad.



Außenposten-Garnisonen

Du erhältst 2 bzw. 1 SP für jede deiner Außenposten-Garnisonen.



Optionale Regel #4 Konfrontation

Erst nachdem ALLE Spieler Aktionsphase 3 abgeschlossen haben, erfüllt ihr Aufträge, und zwar in Spielerreihenfolge. Dies gilt auch für die Schlusswertung am Spielende. Diese Regel erhöht die Interaktion und lässt euch strategischer vorgehen.

Optionale Regel #5 Rebellion

Ihr seid nicht gezwungen, am Ende eurer 3. Phase einen Auftrag auszuwählen. Dadurch erfüllt ihr bis Spielende ggf. weniger als 4 Aufträge, dafür ist während des Spiels die Auswahl an verfügbaren Aufträgen größer.

Aufräumphase

In dieser Phase müsst ihr:

1. Verdeckte Fraktions- und Marktkarten auf dem Pad entsorgen. Legt sie auf das Feld mit der Recycling-Tonne. (Diese Karten sind bis zum Spielende nicht mehr verfügbar und nur noch für die Schlusswertung relevant.)
2. Alle offen gespielten Fraktions- und Marktkarten zurück auf eure Hände nehmen.
3. Den Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergeben.
4. Den Rundenanzeiger um 1 weiterschieben.

Ihr könnt diese Schritte gleichzeitig ausführen. Nach dieser Phase beginnt eine neue Runde.

In der 4. Runde endet die Aufräumphase nach Schritt 2, danach führt ihr die Schlusswertung durch.

Spielende



Vorläufige Schlusswertung

Am Ende deines letzten Zuges in der 4. Runde (bzw. mit *Optionaler Regel #4 „Konfrontation“* erst ganz am Ende) zählst du die (vorläufigen) Vorrats-Siegpunkte, die du für das erfolgreiche Sammeln von Vorräten erhalten hast. Du erhältst:

Außenposten

1 SP für jeden kontrollierten Außenposten.

Abzeichen

1, 3 bzw. 6 SP für 1, 2 bzw. 3 verdiente Abzeichen.

Technologieplättchen

1 SP je 2 Plättchen im Vorrat.

Energiezellenplättchen

1 SP für jedes Plättchen im Vorrat.

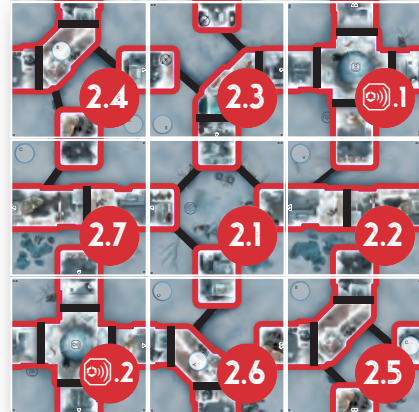
Ermittlung des Siegers

Nach Aktionsphase 3 des letzten Spielers addiert ihr nun nacheinander im Uhrzeigersinn noch die Siegpunkte auf euren **Marktkarten**, inklusive entsorgter Karten.

Der Spieler oder die Spielerin mit der höchsten Gesamtpunktzahl hat die Partie gewonnen.

Variante für 2 Spieler

Dies ist der **Schnellaufbau** für 2 Spieler mit 9 **Bezirken** (beachtet die korrekte Ausrichtung der Teile):



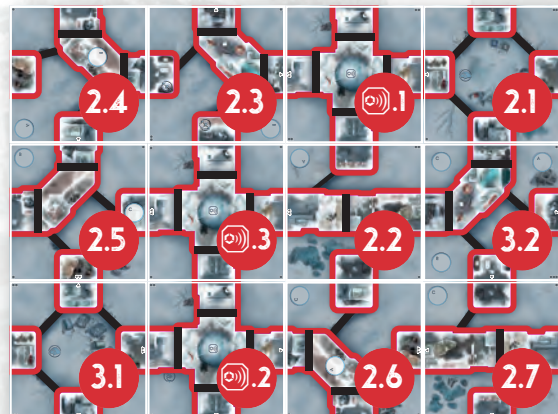
In dieser Variante gelten die folgenden Abweichungen:

Drohnen – Es sind nur die Drohnen der teilnehmenden Fraktionen verfügbar. Entfernt die Drohnenkarten der nicht verfügbaren Drohnen aus dem Spiel, bevor ihr die Märkte vorbereitet.

Jäger-Drohne – Du kannst bis zu 2 gegnerische Plünderer im selben Gebiet töten (keinen Anführer). Falls du dies tust, erhältst du 1 SP pro getötetem Plünderer plus 1 Candy-Boost-Marker (max. 1 Marker pro Angriff). Eigene Plünderer können nicht Ziel des Angriffs sein.

Variante für 3 Spieler

Dies ist der **Schnellaufbau** für 3 Spieler mit 12 **Bezirken** (beachtet die korrekte Ausrichtung der Teile):



In dieser Variante gelten die folgenden Abweichungen:

Drohnen – Es sind nur die Drohnen der teilnehmenden Fraktionen verfügbar. Entfernt die Drohnenkarte der nicht verfügbaren Drohne aus dem Spiel, bevor ihr die Märkte vorbereitet.

4. Runde – Startspieler der 4. Runde ist derjenige Spieler mit den wenigsten Punkten auf der Wertungstafel.

Falls ihr mit *Optionaler Regel #4 „Konfrontation“* spielt, wird der Spieler links vom aktuell hinten liegenden Spieler zum Startspieler, so dass dieser seine Züge als Letzter ausführt.

Aktionen

Standardaktionen

Fraktions- und Marktkarten ermöglichen euch verschiedene Standardaktionen wie Bewegen, Sammeln oder Bauen. Es gibt die folgenden Standardaktionen:



Einrücken – Bringe 1 Plünderer ins Spiel. Stelle ihn aus deinem Vorrat auf ein Gebiet mit einem Lager:

- Eigenes Lager: Du benötigst die Mehrheit.
- Neutrales Lager: Du benötigst keine Mehrheit.

Du darfst nicht auf gegnerischen Lagern einrücken. Falls du keine Plünderer mehr im Vorrat hast, darfst du einen deiner im Spiel befindlichen Plünderer verwenden.



Bewegen – Bewege eine beliebige Anzahl Plünderer aus einem Gebiet in ein benachbartes Gebiet. Du musst nicht alle Plünderer einer Region zusammen bewegen, du kannst sie für jede Bewegung in Gruppen aufteilen. Sofern nicht anders angegeben, kannst du nur dann in ein Gebiet ziehen, falls du die Mehrheit im Zielgebiet hast oder sie durch die Bewegung erhalten wirst.



Sammeln – Nimm eine Ressource, sofern verfügbar, aus dem gewählten Gebiet und lege sie in deinen Vorrat. Sofern nicht anders angegeben, kannst du nur dann in dem Gebiet sammeln, falls du die Mehrheit darin hast.



Bauen – Verwende 1 Bauplättchen aus deinem Vorrat, um auf dem Spielplan 1 Lager, 1 Brücke oder 1 Aufzug zu bauen.

Regeln für das Bauen:

- In Gebieten ohne Mehrheit benötigst du nur mindestens 1 eigenen Plünderer oder deinen Anführer.
- Du darfst in Gebieten bauen, in denen bereits andere Gebäude stehen.
- Falls du keine Bauplättchen mehr im Vorrat hast, darfst du entsprechende bereits platzierte Plättchen auf dem Spielplan versetzen.

Du darfst nicht die Gebäude deiner Gegner mitbenutzen, nur eigene und gemeinsam nutzbare.



Lager bauen – Lege 1 Lagermarker in ein Gebiet mit mindestens 1 eigenen Plünderer oder deinem Anführer.



Brücke bauen – Verbinde zwei Anhöhen desselben Bezirks, die durch ein Bodengebiet getrennt sind. Auf mindestens einer der Anhöhen, die du verbinden möchtest, muss mindestens 1 eigener Plünderer oder dein Anführer stehen. Die beiden durch die Brücke verbundenen Anhöhen gelten für dich ab sofort als benachbart.







Aufzug bauen – Verbinde ein Bodengebiet mit einer Anhöhe. Auf dem Boden oder der Anhöhe, die du verbinden möchtest, muss mindestens 1 eigener Plünderer oder dein Anführer stehen. Die beiden durch den Aufzug verbundenen Gebiete gelten für dich ab sofort als benachbart.





Verbesserte Aktionen

In der Regel enthalten die gekauften Marktkarten mehrere Aktionen oder verschiedene Kombinationen von Aktionen. Manche dieser Aktionen haben die Farbe des Marktes, auf dem sie gekauft werden können.



Es gibt die folgenden verbesserten Aktionen:

-  **Kopieren** – Kopiere den gesamten Effekt einer Karte, die in dieser Runde gespielt wurde.
-  **Vorrat sammeln** – Du erhältst sofort den angegebenen Vorratswert in Siegpunkten.
-  **Technologie/Energiezelle sammeln** – Du erhältst sofort die angegebene(n) Ressource(n) aus dem allgemeinen Vorrat.
-  **Aktionen pro Außenposten** – Du kannst die angegebene Aktion mehrmals ausführen, entsprechend der Anzahl Außenposten, die du kontrollierst.



Verbesserte Taktik-Aktionen (rot)

-  **Bewegen** – Wie „Bewegen“, aber du ignorierst Mehrheiten, wenn du in ein Gebiet mit gegnerischen Einheiten ziehst.
-  **Einrücken** – Wie „Einrücken“, aber du kannst auch in ein Gebiet mit mindestens 1 eigenen Plünderer einrücken.

Verbesserte Logistik-Aktionen (blau)


-  **Bewegen** – Wie „Bewegen“, aber du kannst deine Einheiten auch zwischen Bodengebieten und Anhöhen (und umgekehrt) bewegen, als wären sie benachbart (wie bei der Nutzung von Aufzügen).
-  **Sammeln** – Wie „Sammeln“, aber du kannst die eingesammelte Ressource sofort gegen 1 andere Ressource deiner Wahl tauschen und aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

Verbesserte Maschinen-Aktionen (grün)

-  **Einrücken** – Wie „Einrücken“, aber zusätzlich kannst du in das Gebiet auch 1 Ressource aus dem allgemeinen Vorrat legen (Technologie auf Bodengebiet, Energiezelle auf Anhöhe).
-  **Sammeln** – Wie „Sammeln“, aber du erhältst sofort ein zusätzliches Technologieplättchen für jede gesammelte Ressource (egal, welcher Art).

Drohnen



Bestimmte Fraktions- und Marktkarten lassen dich Drohnen der Purebred aktivieren. Drohnenkarten enthalten dieses Symbol: 

Bewegung

- Für Drohnenbewegungen zählen Bodengebiete und Anhöhen als benachbart.
- Jede Drohne kann für jede Aktivierung um bis zu 2 Gebiete bewegt werden; sie muss jedoch nicht bewegt werden.
- Bestimmte Drohnenkarten geben Bewegungsboni, i. d. R. +1 oder +2.
- Reihenfolge: Erst bewegen, dann Spezialfähigkeit nutzen.

Es können mehrere Drohnen im selben Gebiet sein.



Ernte-Drohne – Du sammelst bis zu 2 Ressourcen (egal, welcher Art) im Gebiet mit der Drohne und ignorierst Mehrheiten.



Transporter-Drohne – Du rückst mit bis zu 2 Plünderern in das Gebiet mit der Drohne ein und ignorierst Mehrheiten.



Teleporter-Drohne – Du bewegst aus dem Gebiet mit der Drohne bis zu 2 eigene Plünderer in ein Gebiet deiner Wahl: 1 oder 2 Plünderer in Bodengebiete (diese dürfen verschieden sein) oder nur 1 Plünderer auf eine Anhöhe. Du ignorierst Mehrheiten.



Jäger-Drohne – Du tötet 1 Plünderer (keinen Anführer) pro Fraktion im Gebiet mit der Drohne. Falls du dies tust, erhältst du 1 SP pro getötetem Plünderer plus 1 Candy-Boost-Marker (max. 1 Marker pro Angriff). Eigene Plünderer können nicht Ziel des Angriffs sein.

Candy Boost



Diese Marker fügen der gespielten Karte auf dem Pad 1 Aktion hinzu. Dafür legst du den Marker auf die soeben gespielte Karte (max. 1 Marker pro Karte).



Einrücken



Lager bauen



Bewegen



Aufzug bauen



Sammeln



Brücke bauen



1 Technologieplättchen nehmen



Zählt wie 1 Außenposten einer beliebigen Farbe für den Kauf auf dem Markt und für Marktkarten mit der Eigenschaft „Aktionen pro Außenposten“.

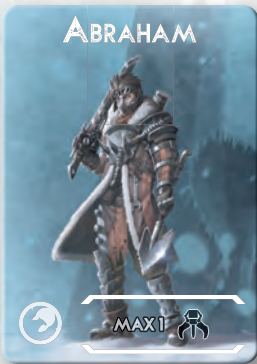
Spezialfähigkeiten der Anführer

Jeder Anführer hat eine Spezialfähigkeit. Anführer können nicht aus dem Spiel entfernt werden (z. B. kann die Jäger-Drohne keine Anführer töten) und sie zählen bei der Ermittlung von Mehrheiten wie Plünderer.



Auxilia: Corvo

Jedes Mal, wenn du mit Corvo (allein oder mit beliebig vielen Plünderern zusammen) die Aktion „Bewegen“ ausführst, kannst du dabei Mehrheiten ignorieren.



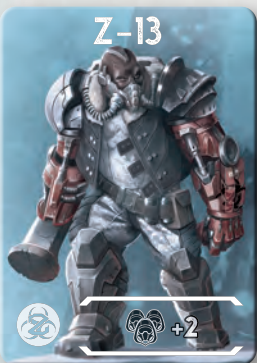
Ravagers: Abraham

Am Ende jeder deiner Aktionsphasen erhältst du 1 freie Aktion „Sammeln“ in dem Gebiet, in dem sich Abraham befindet. Du kannst dabei Mehrheiten ignorieren.



Refuge 42: Aria

Wenn Aria die Aktion „Bewegen“ ausführt, gelten für sie Boden und Anhöhen als benachbart (aber nur für sie selbst).



Farm-Z: Z-13

Bei der Ermittlung der Mehrheit in dem Gebiet, in dem sich Z-13 befindet, fügst du seiner Fraktion +2 hinzu – er zählt also wie 3 Plünderer.

Taktikabzeichen



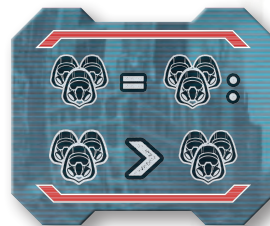
Bombardier

Wenn du Mehrheiten ermittelst, zählen deine Brücken +2 für das Bodengebiet, über dem sie verlaufen.



Barrikadenbauer

Wenn du Mehrheiten ermittelst, zählen deine Lager +2 für das Gebiet, in dem sie stehen.



Späher

Wenn Mehrheiten ermittelt werden, hast du bei Gleichstand die Mehrheit.



Verdeckter Operator

Wenn du Mehrheiten ermittelst, zählt jede deiner Drohnen +1 für das Gebiet, in dem sie steht.



Scharfschütze

Falls du in einem Gebiet nicht die Mehrheit hast, kannst du die Aktion „Sammeln“ ausführen, um 1 Plünderer zu töten (keinen Anführer), der zu einer gegnerischen Fraktion gehört. Sein Besitzer erhält 1 Candy-Boost-Marker.



Karawanenführer

Du kannst mit der Aktion „Bewegen“ auch deine Lager bewegen als wären sie Plünderer. Du kannst sie als Gruppe bewegen, zusammen mit anderen Plünderern und/oder Anführern.

Logistikabzeichen



Feldingenieur

Jedes Mal, wenn du eine Brücke oder einen Aufzug baust, erhältst du sofort 2 Aktionen „Bewegen“.



Sprinter

Wenn du die Aktion „Bewegen“ ausführst, erhältst du eine zusätzliche Bewegung.



Landekapsel

Du kannst Lager auch in Gebieten bauen, in denen keine eigenen Plünderer anwesend sind.



Tunnelbauer

Alle Gebiete mit einem eigenen oder gemeinsamen Aufzug gelten für „Bewegen“-Aktionen deiner Plünderer und Anführer als benachbart.



Überfallkommando

Sobald sich alle deine Plünderer auf dem Spielplan befinden, kannst du die Aktion „Einrücken“ auch zum „Bewegen“ oder „Sammeln“ nutzen.



Drohnenpilot

Jede Drohne, die du aktivierst, erhält +1 zu ihrer Bewegung.

Maschinenabzeichen



Verwertungslager

Wenn du die Aktion „Sammeln“ in einem Gebiet mit einem eigenen Aufzug ausführst, kannst du sofort 1 Technologie in 1 Energiezelle umtauschen.



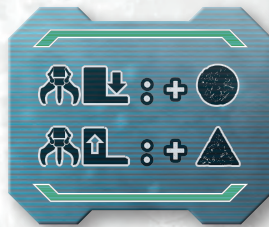
Alternative Energie

Einmal pro Aktionsphase kannst du 1 Technologie statt 1 Energiezelle ausgeben, um die Kosten für eine Marktkarte zu bezahlen.



Paketbot

Einmal pro Aktionsphase kannst du für 1 Energiezelle einen Kauf tätigen, ohne eine Karte spielen zu müssen.



Schürfer

Du kannst 1 Aktion „Sammeln“ durchführen, um 1 Ressource in ein Gebiet zu legen, in dem mindestens ein eigener Plünderer steht (Technologie auf Bodengebiet, Energiezelle auf Anhöhe).



Drohneningenieur

Wenn du eine Drohnenkarte kaufst, kostet sie dich 1 Ressource deiner Wahl weniger.



Handelsposten

Jedes Mal, wenn du eine Marktkarte kaufst, erhältst du 1 Vorrat (Siegpunkt).



LUDUS MAGNUS
STUDIO

D.E.I. - Spielregeln v0.8
© 2020 Ludus Magnus Studio
Alle Rechte vorbehalten.
www.ludusmagnusstudio.com

Deutsche Fassung:
Michael Csorba (die spiele|texter)