

1920 +

EXPEDITIONS

DER GESANDTE DER VERDERBNIS

EIN SPIEL VON JAMEY STEGMAIER
BILDER UND GESTALTUNG DER WELT VON JAKUB ROZALSKI

1-6 PERSONEN · 60-90 MINUTEN · ALTER: 14+

Eine Reihe von Expeditionen in die sibirische Tundra führte zu der Erkenntnis, dass sich die Verderbnis von Tieren und Menschen zu einer immer größeren Bedrohung entwickelt. Ein Gerücht von der Ankunft eines riesigen mechanischen Monsters machte die Runde. Neue starke Helden, besser ausgestattet und vorbereitet als ihre Vorgänger, finden sich nun ein, um dem nachzugehen. Während sie Tunguska mit neuen Augen erkunden, bringt die sich ständig verändernde Landschaft große Ungewissheit mit sich.

ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Die Erweiterung **Der Gesandte der Verderbnis** fügt Expeditions Elemente des Risikos und der Gefahr in Form von geheimen Boni auf Landkartenmarkern und einem infizierten Mech hinzu, der das Land durchstreift. Um diese Bedrohungen abzuwehren, enthält die Erweiterung 2 neue Mechs und 4 neue Paare von Charakteren / Begleitern sowie Material für eine 6. Person. Die Erweiterung beschleunigt außerdem den Spielbeginn, indem sie euch Startressourcen und einen Heldenarbeiter gibt, der als jede Art von Arbeiter eingesetzt werden kann.

HAUPTTESTPERSONEN Molly Bozarth, Blake Chursinoff, Dusty Craine, Allie Feiner, Vitaliy Fuks, Jeff Grey, Carol LM Johnson, Kim & Michael Kieffer, Nersi Nikakhtar, Crystal Nevin, Amy Niggel, Gheorghe Orbesteanu, Gregory Rempe, Michael Vannoy

TESTPERSONEN Ben Anderson, Mike Bartoo-Abud, Michael Belli, Jamie Bozarth, Caleb Chursinoff, Paula Collier, Oana Elena Cozmei, Garrett Ewald, Julie Fangmann, Garrett Feiner, Ethan Fuks, Klara Galperina, Lyndsey Grey, Jason Harris, Josh Helgeson, José Hernandez,

Benjamyn Johnson, Emily Jones, Austin Larson, Florin Ilarion Miertoin, Jason Nevin, Andrei Alexandru Nicolae, Michael Niggel, James Niggel, Lucas Niggel, Caroline Rempe, Clara Rempe, Dan Ronchak, Ryan Sanderson, Jason Stoner, Cheryl Vannoy

SPIELMATERIAL

7 Mechtableaus (doppellagig;
2 neue und 5 als Ersatz)



2 Mechfiguren



6 Heldenarbeiter (golden)



8 Startkarten



7 Mechkarten



6 Entdeckungskarten
(5 neue und 1 als Ersatz)



1 Spielhilfe Infizierter Mech



12 Verderbniskarten



1 Stärkezähler



1 Listzähler



6 Verderbnismarker
(je 3 × Wert 2)



4 Sterne



16 Landkartenmarker
(doppelseitig)



1 Aktionsmarker



1 Sockelring (grün)



16 Münzen (aus Pappe)



2 Spielhilfen



1 Bogen mit
30 aufklebbaren
Abstandshaltern

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Führt die folgenden Schritte aus, um die Erweiterung in das Grundspiel zu integrieren:

- Ersetzt dauerhaft die Artefaktkarte #011 (Ätherspiegel) durch die aktualisierte Karte (mit dem sofortigen Vorteil „Rasten“ und einem Wert von \$4 am Spielende).
- Ersetzt dauerhaft die ursprünglichen einlagigen Mechtableaus durch die doppellagigen Tableaus. Es gibt 2 neue Mechs.
- Legt die 6 neuen Verderbnismarker mit Wert 2 in den Verderbnisbeutel. Den Wert 2 gab es bisher in Expeditions nicht. Die Fähigkeiten von Karten wie z. B. „Den Wirbel auflösen“ gelten nicht für Verderbnismarker mit dem Wert 2, da sie diesen konkreten Wert nicht erwähnen.
- Legt die 4 neuen Paare der Charakter-/Begleiterkarten zu den ursprünglichen Startkarten.
- Mischt die 5 neuen Artefaktkarten in den Entdeckungstapel.

ENTDECKUNGSTAPEL:

Dieser neue Begriff beschreibt den gemeinsamen Nachziehstapel und seine Karten (Artefakte, Meteoriten und Aufträge).

BJORN & MOX

Bjorn hatte nicht vor, sich in weitere Abenteuer zu stürzen, da er des Krieges und des Reisens müde war. Aber seine geliebte Tochter Freya, eine Archäologin und Entdeckerin, war irgendwo im fernen Sibirien verschwunden. Also sattelte Bjorn noch einmal seinen treuen Begleiter Mox, griff sich seine Axt und brach zu einem letzten Abenteuer auf, um seine Tochter zu finden.



SPIELAUFBAU

PERSÖNLICHES MATERIAL

MECHKARTEN: Mischt die 7 Mechkarten und gebt jeder Person zufällig 1 davon. Auf diese Weise bestimmt ihr euer Mechtableau und eure Mechfigur – nehmt sie euch. Nachdem ihr euren restlichen persönlichen Aufbau ausgeführt habt, nehmt euch jeweils die auf eurer Karte oben gezeigten Startressourcen (Stärke / List und Heldenarbeiter). Legt dann alle Mechkarten in die Schachtel zurück.

MECH-/BEGLEITER-AUSWAHL FÜR ERFAHRENE (OPTIONAL)

Legt die Mechkarten offen in einer Reihe aus. Dann legt zufällig eine Charakterkarte offen unter jede Mechkarte und legt die passende Begleiterkarte zu jedem Charakter. Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnt. In umgekehrter Spielreihenfolge (also beginnend mit der letzten Person) wählt ihr nun jeweils eine der Kombinationen. Dann nehmt euch eure Mechtableaus, Mechfiguren, euer Spielmaterial und die Startressourcen.



GEMEINSAMES MATERIAL

LANDKARTENMARKER: Die neuen, größeren Landkartenmarker haben alle auf einer Seite einen geheimen Bonus. Mischt sie verdeckt und legt dann je 1 verdeckt auf die 14 Orte im Zentrum und im Norden. Legt die 2 übrigen Marker verdeckt in die Schachtel zurück. Die alten Landkartenmarker aus dem Grundspiel kommen in den allgemeinen Vorrat (falls ihr Landkarten auf andere Weise erhaltet, als durch das Bewegen eines Mechs an einen verdeckten Ort). Ihr könnt so viele Landkartenmarker in Expeditions verwenden, wie ihr zur Verfügung habt.



ZUSÄTZLICHES MODUL „INFIZIERTER MECH“ (OPTIONAL)

Legt die Spielhilfe **Infizierter Mech** mit der Seite „Ankunft des infizierten Mechs“ nach oben auf das Basislager. Mischt die 12 Verderbniskarten zu einem verdeckten Stapel und platziert ihn daneben.



SPIEL ZU SECHST: Diese Erweiterung fügt dem Spiel Material für eine 6. Person hinzu. In einem 6-Personen-Spiel gibt es etwas zwar mehr Wartezeit zwischen den Zügen, die Erhöhung der Startressourcen (Heldenarbeiter und Stärke/List) sollte die Gesamtspielzeit aber dennoch auf etwa 90 Minuten begrenzen.

SPIELABLAUF



HELDENARBEITER

Wie auf den Mechkarten vermerkt, beginnst du die Partie mit einem Heldenarbeiter. Dies ist ein Arbeiter, der als Joker fungiert: Er gilt in allen Spielsituationen und für alle Fähigkeiten als Arbeiter jeder Farbe und wird auf den Erfolg „7 Arbeiter“ angerechnet. Während des Spiels kannst du keine weiteren Heldenarbeiter erhalten.



LANDKARTENMARKER

Immer wenn du einen Landkartenmarker von einem verdeckten Ort erhältst, musst du zuerst dessen geheimen Bonus erhalten (dein Mech gilt als an diesem neuen Ort, wenn du den Bonus erhältst). Einige Boni beziehen sich auf bestimmte Kartentypen. Liegt dieser Kartentyp nicht offen zwischen den Orten aus, erhältst du nichts.

Erhältst du einen Landkartenmarker auf eine andere Weise als durch die Bewegung an einen verdeckten Ort, erhältst du keinen geheimen Bonus.

6

FREYA & LOKI

Freya, die Tochter des legendären nordischen Helden Bjorn, ist eine renommierte Forscherin, Archäologin und Anthropologin. Zusammen mit ihrem geliebten und furchtlosen Luchs Loki hat sie sich der Erforschung verlorener Zivilisationen und Spuren alter nordischer Kulturen verschrieben. Trotz der Verbote und Warnungen ihres Vaters macht sie sich auf den Weg nach Sibirien, um dort Gerüchten über einen geheimnisvollen Meteoriten und verschwundene Forscher nachzugehen.



MECH-FÄHIGKEITEN



VOGELSCHUCHE: Immer wenn du einen RASTEN-Zug beendest, darfst du 1 Landkartenmarker entsorgen, um 1 Aktion auszuführen (BEWEGEN, SPIELEN oder SAMMELN). *Dies fügt einem RASTEN-Zug maximal 1 Aktion hinzu und gilt nur für RASTEN-Züge (nicht für andere Fähigkeiten/Vorteile, die dir das RASTEN erlauben). Dein Aktionsmarker bleibt auf dem RASTEN-Feld.*



MAULWURF: Immer wenn du SAMMELST, darfst du 1 Landkartenmarker entsorgen, um so zu tun, als ob einer der Vorteile des Ortes nicht durch Verderbnis verdeckt wird. Die Verderbnismarker an deinem Ort werden dadurch nicht entfernt. *Beispiel: Sammelst du an Ort #10 (erhalte 1 violetten Arbeiter oder VERSCHMELZE), darfst du den Verschmelzungsvorteil wählen, auch wenn er von einem oder mehreren Verderbnismarkern verdeckt ist. Du kannst dadurch nicht beide Vorteile an Ort #10 erhalten.*

BAALIAHON UND ZEPHON

Dieses Paar Startkarten greift die Besonderheit der Farbe Violett in Expeditions auf:



BAALIAHON: Nimm dir die oberste Verderbnis, die von deinem Ort aus zugänglich ist (mit Ausnahme des Verderbnismarkers mit dem Wert 20) ODER bezahle 1 List und 1 Stärke, um zu VERSCHMELZEN.

Die erste Fähigkeit gilt für den obersten Verderbnismarker an deinem Ort oder die oberste Verderbniskarte (wenn der infizierte Mech zu dir benachbart ist).



ZEPHON: Aktiviere die Fähigkeit einer ausliegenden violetten Karte ODER entsorge 1 Verderbnis, um 1 Auftrag unterzuschieben.

Die zweite Fähigkeit erlaubt es dir, einen Verderbnismarker oder eine Verderbniskarte aus deinem persönlichen Vorrat zu entsorgen. Tust du das, schiebe eine Auftragskarte, die du kontrollierst, unter den oberen Rand deines Mechtableaus. Dies ist nicht dasselbe wie das Erfüllen des Auftrags (du darfst weder die Kosten für das Erfüllen bezahlen noch den Vorteil für das Erfüllen erhalten). Jedoch zählen die auf diese Weise untergeschobenen Aufträge für den Erfolg „Erfülle 4 Aufträge“ und die Wertung am Spielende.

ZUSÄTZLICHES MODUL (OPTIONAL)

„INFIZIERTER MECH“

Dies ist ein optionales Modul, das eine aktiv handelnde feindliche Macht simulieren soll. Der infizierte Mech erscheint einmal pro Partie, nachdem eine Person den ersten Stern platziert hat. Am Ende des Zuges der auslösenden Person findet die Ankunft des Mechs statt. Die auslösende Person wählt eine unbenutzte Mechfigur und platziert sie auf einem aufgedeckten, freien Ort. Der infizierte Mech verwendet nicht das zugehörige Mechtableau.

Dreht die **Spielhilfe Infizierter Mech** auf die Seite „Spielzug des infizierten Mechs“ um und legt sie rechts neben diese Person. Platziert den verdeckten Verderbniskartenstapel nun neben der Referenzkarte. Deckt die obersten 5 Karten des Stapels auf und legt sie – wie abgebildet – so übereinander, dass ihre jeweiligen Verderbniskosten sichtbar sind.



8

BAALIAHON & ZEPHON

Niemand kann sagen, woher er kommt oder wie er aussieht, denn Baaliahon nimmt seine geheimnisvolle Maske nie ab. Wir wissen nur, dass er einer der Anführer des alten Kultes von Moloch ist und einen uralten Stab von großer Macht besitzt. Er reist mit einer seltsamen, unheimlichen und furchterregenden Kreatur – manche würden Zephon eine Abscheulichkeit nennen. Die beiden sind durch ein telepathisches Band verbunden. Es ist rätselhaft, was ihre Aufgabe ist oder was sie in Sibirien vorhaben.



SPIELZUG DES INFIZIERTEN MECHS

Von nun an macht der infizierte Mech immer einen Zug, bevor die auslösende Person an der Reihe ist. Befolgt dabei die folgenden Schritte:

1. Deckt 1 neue Karte vom Verderbniskartenstapel auf und legt sie so auf die anderen aufgedeckten Karten, dass die Verderbniskosten sichtbar bleiben. Ist der Verderbniskartenstapel leer, nimmt die unterste der aufgedeckten Verderbniskarten und legt sie ganz nach oben.
2. Schaut euch das Richtungssymbol der neu aufgedeckten Verderbniskarte an. Prüft die folgenden Punkte für die Richtung des Symbols / die neue Richtung und führt den zutreffenden aus. Alle Schritte beziehen sich immer nur auf benachbarte Orte.
 - **Der Ort in der zu prüfenden Richtung ist verfügbar:** Der Mech bewegt sich.
 - a) Es ist ein verdeckter Ort: Legt den Landkartenmarker ab und deckt den Ort auf. Legt Verderbnismarker darauf und bewegt den infizierten Mech an den Ort.
 - b) Es ist ein freier Ort (aufgedeckt ohne andere Mechs): Bewegt den infizierten Mech an den Ort.
 - **Der Ort in der zu prüfenden Richtung ist nicht verfügbar:**
 - I. Prüft, ob der Ort besetzt ist (ein anderer Mech darauf steht). Ist das der Fall, erleidet die Person, der der andere Mech gehört, den unter den Richtungssymbolen gezeigten Nachteil.
 - II. Der Mech versucht sich in die nächste Richtung im Uhrzeigersinn zu bewegen.
 - a) Die neue Richtung wäre wieder die Richtung des Symbols (der Mech hat alle 6 Richtungen ausprobiert und es gibt in allen Richtungen keinen verfügbaren Ort): Der Mech bricht den Versuch ab. Er bewegt sich nicht. Fahrt mit 3. fort.
 - b) Die neue Richtung ist nicht die Richtung des Symbols: Er beginnt mit der neuen Richtung erneut bei **Schritt 2.**
3. Zeigt die oberste Karte ein zweites Richtungssymbol, versucht der Mech sich erneut zu bewegen. Führt 2. erneut mit dem zweiten Richtungssymbol aus. Der Mech darf nicht mit anderen Karten des offenen Stapels bewegt werden.

NACHTEILE DURCH DEN INFIZIERTEN MECH

Versucht der infizierte Mech, sich auf den Ort mit deinem Mech zu bewegen, erleidest du sofort den auf der Verderbniskarte angegebenen Nachteil.

- Die möglichen Nachteile sind: Verliere 1 Stärke, verliere 1 List, verliere \$1 oder lege 1 Karte von deiner Hand ab.
- Hast du nichts zu verlieren, passiert auch nichts (z. B. wenn du 1 Stärke verlierst würdest, aber 0 Stärke hast).
- Bei Karten mit zwei Richtungssymbolen ist es möglich, dass du den Nachteil der Karte 2× erleidest.
- Es ist möglich, dass mehrere Personen im selben Zug den Nachteil erhalten.

VERDERBNISKARTEN BESEITIGEN

Du darfst die Beseitigen-Fähigkeit verwenden, um Verderbniskarten zu entfernen, wenn der infizierte Mech zu deinem Mech benachbart ist. Dies funktioniert genauso wie das Beseitigen von Verderbnismarkern: Bezahle die Kosten, die unten auf der obersten Verderbniskarte angegeben sind, um diese Karte zu erhalten. Du darfst dies beliebig oft wiederholen, um mit derselben Beseitigen-Fähigkeit mehr als 1 Verderbniskarte zu erhalten.

- Das Beseitigen von Verderbniskarten ist eine Alternative zum Beseitigen von Verderbnismarkern an deinem aktuellen Ort. Du kannst mit jeder Beseitigen-Fähigkeit nur entweder Marker oder Karten entfernen, aber nicht beides auf einmal.
- Einige Entdeckungskarten und Mech-Fähigkeiten verwenden die Begriffe „Verderbnis“, „Verderbnismarker“ oder „Verderbniskarte“. Ist in diesen Fällen nur von „Verderbnis“ die Rede, so sind damit sowohl Verderbnismarker als auch Verderbniskarten gemeint.
- Verderbniskarten zählen sowohl für den Erfolg „7 Verderbnis“ als auch die Wertung zum Spielende (du erhältst \$2 pro Karte).
- Für verschiedene Fähigkeiten zählen Verderbniskarten als Marker, aber sie haben weder eine Farbe noch einen Wert. Die einzige Möglichkeit, eine Verderbniskarte zu erhalten, ist der Einsatz einer Beseitigen-Fähigkeit gegen den infizierten Mech. Der Mech Holzfäller ignoriert nur 1 Ressource (1 Stärke oder 1 List, nicht 1 von beiden) der obersten Verderbniskarte.

DEN INFIZIERTEN MECH BESIEGEN

Sobald eine Person die letzte aufgedeckte Verderbniskarte nimmt, entfernt den infizierten Mech aus dem Spiel (selbst wenn der Verderbniskartenstapel nicht leer sein sollte). Legt alle übrigen Karten des Stapels, die Spielhilfe Infizierter Mech und die Mechfigur in die Schachtel zurück.

ALLGEMEINE HINWEISE UND REGELKLARSTELLUNGEN FÜR EXPEDITIONS

- Karten oder Symbole, die dir **1 Vorteil eines Ortes** gewähren, erlauben dir, genau 1 Symbol zu erhalten (auch wenn es auf dem Ort mehrere Vorteilssymbole gibt).
- Hast du eine Artefaktkarte in deinem aktiven Bereich, auf der sich ein Arbeiter befindet, ist ihre **dauerhafte Fähigkeit** so lange aktiv, bis du diesen Arbeiter/diese Karte durch RASTEN zurückholst oder sie rettest (d. h., die dauerhafte Fähigkeit gilt nicht nur für ausgerüstete Artefaktkarten).
- **Erfüllst** du einen **Auftrag mit einer Charakterfähigkeit**, die besagt „... erhalte den Basiswert jedes deiner erfüllten Aufträge“, so schießt dies den Auftrag ein, der mit dieser Fähigkeit erfüllt wurde. Schiebe den Auftrag halb unter den oberen Rand deines Mechtableaus, dann erhalte den Basiswert aller untergeschobenen Aufträge.
- Der **Basiswert jeder Karte** ist immer relativ zu deinem aktuellen Status. Wenn du zum Beispiel 1 oder mehrere Meteoriten verschmolzen hast und dir den Basiswert einer Meteoritenkarte auf der Karte anschaust, beinhaltet der Basiswert für dich die zweite List/Stärke.
- Die **Farbe einer Karte** entspricht der Farbe des Arbeiters in der linken unteren Ecke der Karte.
- Du kannst beliebig viele Karten kontrollieren („Karten, die du kontrollierst“ bezieht sich auf Karten auf deiner Hand und in deinem aktiven Bereich, nicht auf Karten, die du unter dein Mechtableau geschoben hast).
- Bezieht sich eine Fähigkeit oder ein Vorteil auf etwas **Benachbartes** (d. h. eine benachbarte Karte, einen sammelbaren Vorteil usw.), so bezieht sich das immer auf deinen Mech. Benachbarte Karten sind zum Beispiel die Karten neben dem Ort, auf dem sich dein Mech gerade befindet, nicht die Karten in deinem aktiven Bereich.
- Immer wenn du **SAMMELST**, musst du nach Möglichkeit alle sichtbaren Vorteile erhalten („/“ bedeutet „oder“).
- Erhältst du RASTEN als Vorteil, ohne RASTEN als Spielzug durchzuführen, verschiebst du deinen Aktionsmarker nicht auf „RASTEN“.

WORAUF BEZIEHT SICH DAS „1×“ DES SYMBOLS „AKTIVIERE DIE FÄHIGKEIT EINER BENACHBARTEN AUSLIEGENDEN KARTE“?

 Das „1×“ dieses Vorteils bedeutet, dass du die Fähigkeit der gewählten Karte in diesem Zug nur einmal aktivieren darfst (falls du ein Schlupfloch finden solltest, das eine mehrfache Aktivierung der gleichen Karte erlaubt). Generell kann jede Fähigkeit einer Karte pro Zug nur einmal aktiviert werden.

KANN ICH DIE FÄHIGKEIT DES MECHS ODINS ZORN MEHRMALS PRO ZUG EINSETZEN?

Ja, du kannst Landkartenmarker ansparen und diese Fähigkeit dann im selben Zug mehrmals einsetzen.

ZEHRA & KAR

Gemeinsam mit ihrem treuen Adler Kar nahm Zehra an einer Expedition teil, um ein mächtiges und bedeutsames tatarisches Artefakt zu finden. Es war das Schwert von Nogai und galt seit Hunderten von Jahren als verschollen. Hinweise auf das Artefakt und das Grab von Nogai wurden in Sibirien gefunden. Bei ihrer Suche stießen Zehra und ihr Team auf bizarre und beunruhigende Notizen und Karten von Dr. Tarkovskij, die alte Artefakte von großer Macht erwähnten. Zehra beschloss, in die Fußstapfen dieses seltsamen Forschers zu treten.



Ein besonderer Dank geht an Thomas Tamblын für das Design der List-, Verderbnis-, Meteor- und Verschmelzen-Symbole und an Skoll für das Stärke-Symbol. Die Originale wurden modifiziert und sind lizenziert unter creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode

Ein weiterer Dank geht auch an die Korrekturleser Brian Chandler, Dusty Craine, Mike Lee, Ian Tyrrell und Josh Ward.

FEHLEN TEILE?

Im Servicebereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen: www.feuerland-spiele.de

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook oder X in Kontakt.

 facebook.com/feuerlandspiele

 [@feuerlandspiele](https://twitter.com/feuerlandspiele)

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter. Anmeldung auf unserer Internetseite.



STONEMAIER
GAMES

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Satz: Ursula Steinhoff

Redaktion: Inga Keutmann

Lektorat: Johannes Grimm, Gerhard Tischler

© 2024 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustraße 3 • 65719 Hofheim am Taunus

www.feuerland-spiele.de

