



# Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

**Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!**

**[patreon.boardgamefan.de](https://patreon.boardgamefan.de)**

**[paypal.boardgamefan.de](https://paypal.boardgamefan.de)**

Vielen Dank für deine Unterstützung!

## EXPEDITIONS (1–5 SPIELER)

### SPIELAUFBAU

Siehe Seiten 2–3 der Anleitung

Du startest mit 4 Sternen auf deinem Mechtableau. Dein Aktionsmarker startet auf RASTEN. Stärke und List starten jeweils bei 0.

**Handkarten** liegen offen links neben deinem Mechtableau. Dein **aktiver Bereich** liegt offen rechts neben deinem Mechtableau. Aktive Karten dürfen unter das Mechtableau geschoben werden, solange relevante Bereiche sichtbar bleiben.

Landkartenmarker liegen zu Spielbeginn nur auf verdeckten **Orten** in Zentrum und Norden. Im allgemeinen Vorrat liegen 5 zufällige Aktionsmarker. Der Wert-20-**Verderbnismarker** liegt nicht im Beutel.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Aktiver Bereich:** Offener Kartenbereich rechts neben deinem Mechtableau.
- **Ausliegende Karten:** Karten zwischen **Orten**. Beanspruchte Karten an **Orten** gelten nicht als ausliegend.
- **Ausgerüstetes Artefakt:** Artefakt unter deinem Mechtableau. Sein sofortiger Vorteil ist nach dem Ausrüsten nicht mehr relevant, sein dauerhafter Vorteil bleibt aktiv.
- **Basislager:** Startbereich der Mechs und **Ort** der Erfolge. Das **Basislager** zählt nicht als **Ort**.
- **Besiegte Verderbnis: Verderbnismarker**, den du durch Bezahlen der Kosten entfernst und auf dein Mechtableau gelegt hast.
- **Entsorgen:** Lege entsorgte Marker und Karten zurück in die Schachtel. Sie kommen nicht in den allgemeinen Vorrat.
- **Erfüllter Auftrag:** Auftrag, den du bezahlt und verdeckt unter dein Mechtableau gelegt hast.
- **Gebiet:** Bereich eines **Ortsfeldes** innerhalb derselben Region. **Gebiete** werden durch fette schwarze Linien begrenzt. **Orte** innerhalb desselben **Gebiets** dürfen bei Bewegung ignoriert werden.
- **Hand:** Offener Kartenbereich links neben deinem Mechtableau.
- **Kontrollierte Karten:** Deine **Handkarten** und Karten in deinem **aktiven Bereich**.
- **Ort:** Feld für Mechs. Dein Mech muss seine Bewegung an einem anderen freien **Ort** beenden.
- **Prahlen:** 1 erreichten Erfolg am **Basislager** mit 1 Stern markieren.
- **Verfügbare Arbeiter:** Arbeiter auf deinem Mechtableau.
- **Verschmolzener Meteorit:** Meteorit unter deinem Mechtableau. Er liegt verdeckt; Farbe/Umrandung bleiben sichtbar.
- **Verderbnis:** Marker auf einem **Ort**. Die Kosten der obersten **Verderbnis** werden mit Stärke oder List bezahlt.

### SPIELABLAUF

Das Spiel läuft reihum im Uhrzeigersinn. In deinem Zug verschiebst du zuerst deinen Aktionsmarker und führst dann entweder Aktionen aus oder rastest.

#### [ 01 ] DEIN ZUG

01. Verschiebe deinen Aktionsmarker oben rechts auf deinem Mechtableau auf ein anderes Feld.
02. Wähle danach 1 Option:
  - **Aktionen ausführen:** Führe alle sichtbaren Aktionen des gewählten Feldes aus.
  - **Rasten:** Nur möglich, wenn dein Aktionsmarker zu Zugbeginn auf BEWEGEN, SPIELEN oder SAMMELN lag.
03. Dein Zug endet, nachdem alle gewählten Aktionen bzw. das Rasten abgehandelt wurden.

Du darfst sichtbare Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.

#### [ 01.1 ] AKTIONSMARKER

- Verschiebe deinen Aktionsmarker immer auf ein anderes Feld als das aktuelle.
- Normalerweise verschiebst du ihn auf BEWEGEN, SPIELEN oder SAMMELN.
- Erhältst du zusätzliche Aktionsmarker aus dem allgemeinen Vorrat, lege sie auf das Feld, auf dem sich dein eigener Aktionsmarker gerade befindet.
- Zusätzliche Aktionsmarker können weitere sichtbare Aktionen in deinem Zug ermöglichen.
- Bei mehreren Aktionsmarkern bestimmt das **RASTEN**-Feld, ob dein nächster Zug alle 3 Aktionen zeigen kann.
- Liegt dein Aktionsmarker auf **RASTEN**, darfst du im nächsten Zug alle 3 Aktionen **BEWEGEN**, **SPIELEN** und **SAMMELN** ausführen.
- Danach verschiebst du 1 Aktionsmarker wieder nach links auf das leere Feld.

#### [ 01.2 ] RASTEN

- Verschiebe deinen Aktionsmarker von **BEWEGEN**, **SPIELEN** oder **SAMMELN** auf **RASTEN**.
- Hole alle Arbeiter von deinen aktiven Karten zurück auf dein Mechtableau.
- Hole danach alle aktiven Karten zurück auf deine **Hand**.
- Im nächsten Zug darfst du alle 3 Aktionen **BEWEGEN**, **SPIELEN** und **SAMMELN** ausführen.
- Erhältst du **RASTEN** als Vorteil, holst du Karten und Arbeiter zurück, verschiebst aber deinen Aktionsmarker nicht.

Du darfst **RASTEN** als Zug nie ausführen, wenn dein Aktionsmarker zu Zugbeginn bereits auf **RASTEN** liegt.

### AKTIONEN IM DETAIL

#### [ 02 ] BEWEGEN

- **BEWEGEN** kann durch die Aktion oder durch eine **BEWEGEN**-Fähigkeit ausgelöst werden.
- Bewege deinen Mech an einen anderen freien **Ort** innerhalb deiner Reichweite.
- Normale Reichweite: 1–3 **Orte**.
- Dein Zielfort muss frei sein.
- Du darfst dich durch besetzte **Orte** bewegen.
- Besetzte **Orte** und **Orte** innerhalb desselben **Gebiets** dürfen bei der Reichweitzählung ignoriert werden.
- Dein Mech muss die Bewegung an einem anderen **Ort** als seinem Ausgangsort beenden.
- Bewegt sich dein Mech auf einen verdeckten **Ort**, decke ihn sofort auf.
- Entferne beim Aufdecken den Landkartenmarker vom **Ort** und lege ihn vor dich.
- Landkartenmarker zählen für Endwertung bzw. Erfolge.
- Decke nach dem Aufdecken neue verdeckte Ortsfelder nach, solange entsprechende Stapel verfügbar sind.
- Sind die entsprechenden **Ortsstapel** leer, ziehst du keine neuen **Ortsfelder** nach.
- Lege beim Nachziehen neuer verdeckter **Orte** keine neuen Landkartenmarker auf diese **Orte**.
- Wird **Ort** #20 aufgedeckt, lege den Wert-20-**Verderbnismarker** auf diesen **Ort**.
- Der Wert-20-**Verderbnismarker** wird nicht aus dem Beutel gezogen.

Das **Basislager** zählt nicht als **Ort**. Es ist benachbart zu 3 **Orten**.

Eine Fähigkeit, die dich zu einem gültigen Ziel bewegt, erlaubt nicht, ohne **BEWEGEN**-Aktion auf deinem aktuellen **Ort** zu bleiben.

**Sumpläufer:** Deine Bewegungsreichweite beträgt 1–4 **Orte**.

#### [ 03 ] SPIELEN

01. Wähle 1 Karte von deiner **Hand**.
02. Lege sie in deinen **aktiven Bereich**.
03. Nutze danach den **Basiswert**, die **Fähigkeit**, beides oder keines davon.
04. **Basiswert** und **Fähigkeit** darfst du in beliebiger Reihenfolge nutzen.

Sobald du entscheidest, nur einen Kartenteil zu nutzen, darfst du den anderen später nicht nachholen.

#### [ 03.1 ] BASISWERT

- Der **Basiswert** steht oben links auf der Karte.
- Er kann Stärke und/oder List geben.
- Erhältst du Stärke oder List, verschiebe den entsprechenden Zähler auf deinem Mechtableau.
- Bedingungen unter dem **Basiswert** können zusätzliche Vorteile geben.
- Bedingungen prüfen meistens Mindestanzahlen bestimmter Symbole oder **verschmolzener Meteoriten**.
- Für Bedingungen betrachtest du nur die sichtbare Farbe/

Umrandung **verschmolzener Meteoriten**.

Erfüllst du die Bedingung nicht, erhältst du nur den normalen **Basiswert**.

#### [ 03.2 ] FÄHIGKEIT AKTIVIEREN

- Um eine Fähigkeit zu aktivieren, stelle 1 **verfügbaren Arbeiter** auf das Arbeitersymbol der Karte.
- Auf jeder Karte darf nur 1 Arbeiter stehen.
- Das gilt auch, wenn ein Effekt erlaubt, Arbeiter auf andere Karten zu stellen.
- Fähigkeiten und Arbeitersymbole gelten als verfügbar, solange sie auf deinem Mechtableau liegen.
- Fähigkeiten beziehen sich auf deine eigenen Karten, Arbeiter, Marker oder deinen Mech, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben ist.
- Bezieht sich eine Fähigkeit auf die Farbe einer Karte, ist die Arbeiterfarbe in der unteren linken Ecke gemeint.
- Arbeiterfarben: Rot = Soldaten, Blau = Ingenieure, Grün = Forscher, Gelb = Händler, Violett = Besessene.
- Verschmolzener kursiver Text auf Fähigkeiten ist eine Bedingung durch **verschmolzene Meteoriten**.
- Erfüllst du diese Bedingung nicht, ignoriere den kursiven Text.

#### [ 03.3 ] FÄHIGKEITSBEGRIFFE

- **ODER:** Wähle entweder den Teil vor **ODER** oder den Teil nach **ODER**.
- **Gleichzeitige Vorteile:** Löst eine Fähigkeit mehrere Vorteile gleichzeitig aus, handle sie in beliebiger Reihenfolge ab.
- **Kosten:** Zahle Kosten immer, bevor du den Vorteil erhältst.
- **Aktiviere:** Aktivierst du durch einen Effekt eine andere Karte, platziere keinen weiteren Arbeiter, musst aber alle Bedingungen erfüllen.
- **Dauerhafter Vorteil durch „Aktiviere“:** Gilt nur bis zum Ende des Zuges.
- **Ausliegend:** Bezieht sich auf Karten zwischen **Orten**.
- **Benachbart ausliegend:** Bezieht sich auf **ausliegende Karten** an benachbarten **Orten**.

#### [ 03.4 ] ARTEFAKTFÄHIGKEITEN

- Artefakte haben sofortige und/oder dauerhafte Vorteile.
- Sofortige und dauerhafte Vorteile eines Artefakts darfst du in beliebiger Reihenfolge nutzen.
- **Sofortiger Vorteil:** Steht oberhalb des Arbeitersymbols. Du erhältst ihn, wenn du den Arbeiter auf die Karte stellst.
- **Dauerhafter Vorteil:** Gilt, solange ein Arbeiter auf der Karte liegt.
- Dauerhafte Vorteile können auch sofortige Vorteile derselben Karte beeinflussen.
- Dauerhafte Vorteile beziehen sich auch auf Vorteile, die im selben Zug entstehen.

#### [ 04 ] SAMMELN

- Erhalte die sichtbaren Vorteile am **Ort** deines Mechs.
- Die Vorteile stehen am unteren Rand des **Orts**.
- Jedes Symbol ist ein separater Vorteil.
- Zeigt ein Vorteil **ODER**, wähle genau 1 der Optionen.
- Voraussetzungen eines Vorteils müssen erfüllt sein.

#### [ 04.1 ] STANDARDVORTEILE

- **Münzen:** Erhalte die angezeigte Anzahl Münzen.
- **Stärke:** Erhalte die angezeigte Anzahl Stärke.
- **List:** Erhalte die angezeigte Anzahl List.
- **Arbeiter erhalten:** Nimm 1 Arbeiter der angegebenen Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und stelle ihn auf dein Mechtableau.
- **Arbeiterlimit:** Es gibt maximal 10 Arbeiter pro Farbe.
- Ist kein Arbeiter der Farbe im Vorrat, erhältst du keinen Arbeiter.
- **Landkartenmarker:** Nimm 1 Landkartenmarker aus dem allgemeinen Vorrat.
- Landkartenmarker sind begrenzt. Ist keiner verfügbar, erhältst du keinen.
- **Karte erhalten / ziehen:** Lege erhaltene Karten rechts neben alle anderen Karten in deinen **aktiven Bereich**.
- Zeigt ein Vorteil nur „Karte“ ohne Symbol, nimm die oberste Karte des Nachziehstapels.
- **2 Karten ziehen, 1 behalten:** Ziehe 2 Karten, behalte 1 und lege die andere ab.
- **Ausliegende Karte erhalten:** Nimm 1 erlaubte **ausliegende Karte** und ersetze sie sofort durch die oberste Karte des passenden Nachziehstapels.
- Beanspruchte Karten an **Orten** kannst du nicht als **ausliegende Karten** nehmen.
- **Ersetzen:** Lege beliebig viele der 5 **ausliegenden Karten** ab und decke sofort neue Karten auf.

Hast du bereits 4 Karten in deinem **aktiven Bereich**, darfst du durch entsprechende Vorteile keine zusätzliche Karte erhalten.

Ist ein Nachziehstapel leer, mische den Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

#### [ 04.2 ] AUFTRAG ERFÜLLEN

- Wähle 1 ausliegenden Auftrag an einem passenden **Ort**.
  - Der passende **Ort** kann der **Ort** deines Mechs sein oder ein **Ort** mit passendem Auftraggeber bzw. Vorgänger.
  - Zahle die Kosten des Auftrags.
  - Erhalte den Vorteil des Auftrags.
  - Nimm 1 Landkartenmarker aus dem allgemeinen Vorrat, falls verfügbar.
  - Lege den **erfüllten Auftrag** verdeckt unter den oberen Rand deines Mechtableaus.
  - Befand sich ein Arbeiter auf dem Auftrag, stelle ihn als **verfügbaren Arbeiter** zurück auf dein Mechtableau.
- Mehrere erfüllbare Aufträge darfst du in beliebiger Reihenfolge erfüllen.
  - Du darfst maximal 4 Aufträge erfüllen.
  - Hast du bereits 4 Aufträge erfüllt, darfst du keine weiteren Aufträge erfüllen.
  - Bereits erfüllte Aufträge darfst du nicht erneut erfüllen.
  - Der 4. **erfüllte Auftrag** ist ein Erfolg und erlaubt einen Stern.
  - Erfüllte Aufträge erhöhen den Wert deiner Erfolge bei der Endwertung.
  - Du darfst Aufträge erfüllen, unabhängig davon, ob an dem **Ort Verderbnis** liegt.

#### [ 04.3 ] VERDERBNIS BESIEGEN

- Wenn du eine **Besiegen-Fähigkeit** verwendest, bezahle die Kosten der obersten **Verderbnis** am **Ort** deines Mechs.
- Entferne danach diesen **Verderbnismarker**.
- Lege den entfernten **Verderbnismarker** auf dein Mechtableau.
- Erlaubt dieselbe Besiegen-Fähigkeit mehrere Besiegungen, darfst du den Vorgang beliebig oft wiederholen, solange du die Kosten zahlst.
- Entfernst du die letzte **Verderbnis** von einem **Ort**, handle sofort **Ausröten** ab.
- Die St.10-Besiegen-Fähigkeit wirkt für alle **Orte** auf dem Spielplan.
- Die St.10-Besiegen-Fähigkeit wird nicht durch SAMMELN-Fähigkeiten ausgelöst.
- Die St.10-Besiegen-Fähigkeit zählt für den **Verderbnismarker** bei Spielende.
- Besiegest du den Wert-20-**Verderbnismarker**, erhältst du keine Stärke durch Besiegen-Fähigkeiten.
- Beim Wert-20-**Verderbnismarker** erhältst du nur die normale Belohnung des Markers, keine zusätzliche Stärke durch Besiegen-Fähigkeiten.
- Entfernst du den Wert-20-**Verderbnismarker**, hast du einen eigenen Erfolg.

#### [ 04.4 ] AUSROTTE

- Alle **Orte** im Zentrum und Norden haben den Vorteil **AUSRÖTEN**.
- AUSROTTE ist immer sichtbar, aber erst nutzbar, wenn alle **Verderbnismarker** an diesem **Ort** entfernt wurden.
- Wenn du die letzte **Verderbnis** an einem **Ort** entfernst, nutzt du AUSROTTE automatisch und sofort.
- Erfüllst du dadurch die Voraussetzung für Verschmelzen oder **Prahlen**, handle diese sofort im Rahmen von AUSROTTE ab.
- Wähle 1 Option:
- **Artefakt ausrüsten:** Siehe [04.5].
- **Meteorit verschmelzen:** Siehe [04.6].
- **Prahlen:** Siehe [04.7].

#### [ 04.5 ] ARTEFAKT AUSTRÜTEN

- Lege 1 Artefakt von deiner **Hand** oder aus deinem **aktiven Bereich** unter dein Mechtableau.
- **Handle** beim Ausrüsten den sofortigen Vorteil des Artefakts ab.
- Danach ist nur noch der dauerhafte Vorteil relevant.
- Der dauerhafte Vorteil bleibt erhalten.
- Schiebe das Artefakt so unter dein Mechtableau, dass sein dauerhafter Vorteil sichtbar bleibt.
- Befand sich ein Arbeiter auf dem Artefakt, stelle ihn als **verfügbaren Arbeiter** zurück auf dein Mechtableau.
- Wird durch das Ausrüsten ein Arbeitersymbol verdeckt, stelle den Arbeiter als verfügbar zurück.
- **Ausgerüstete Artefakte** geben am Spielende Münzen gemäß rechter unterer Ecke.
- 4 **ausgerüstete Artefakte** sind ein Erfolg.
- Du darfst keine Auftragskarte in die Zielvorgabe eines Erfolgs einsetzen.

#### [ 04.6 ] METEORIT VERSCHMELZEN

- Lege 1 Meteoriten von deiner **Hand** oder aus deinem **aktiven Bereich** unter dein Mechtableau.
- **Verschmolzene Meteoriten** liegen verdeckt.
- Du darfst **verschmolzene Meteoriten** nicht mehr ansehen.
- Schiebe sie so unter dein Mechtableau, dass Farbe/Umrandung sichtbar bleibt.
- **Verschmolzene Meteoriten** erfüllen Karten-Bedingungen.
- Bei 1 oder 2 **verschmolzenen Meteoriten** wird jeder Meteoritenbonus nur 1× gezählt.
- 4 **verschmolzene Meteoriten** sind ein Erfolg.

#### [ 04.7 ] PRAHLEN / ERFOLGE

- Wenn du prahlst, wähle genau 1 Erfolg am **Basislager**.
- Du musst die Zielvorgabe des Erfolgs erreicht oder übertroffen haben.
- Platziere 1 deiner Sterne auf dem gewählten Erfolg.
- Liegen bereits 1 oder 2 Sterne auf dem **Basislager**, gewähren Charakter und Begleiter ggf. zusätzliche Vorteile.
- Sobald du deinen 4. Stern platzierst, leitest du das Spielende ein.
- **Erfolg 1:** 4 erfüllte Aufträge.
- **Erfolg 2:** 4 **verschmolzene Meteoriten**.
- **Erfolg 3:** 4 **ausgerüstete Artefakte**.
- **Erfolg 4:** Verderbnis von Ort #20 bzw. Wert-20 Verderbnismarker besiegt.
- **Erfolg 5:** Mindestens 7 **Verderbnismarker**. Der Wert-20-**Verderbnismarker** zählt nicht mit.
- **Erfolg 6:** Mindestens 8 **kontrollierte Karten**. Verschmolzene und ausgerüstete Karten zählen nicht mit.
- **Erfolg 7:** Mindestens 7 Arbeiter oder mindestens 5 Landkartenmarker. Auch wenn beide Bedingungen erfüllt sind, platzierst du hier höchstens 1 Stern.

#### WEITERE VORTEILE & KARTENBEWEGUNG

##### [ 05 ] KARTEN ERHALTEN / ABLEGEN

- Immer wenn du eine Karte durch Ziehen oder Nehmen erhältst oder ablegst, lege sie rechts von allen anderen Karten in deinen **aktiven Bereich**.
- Erhaltene oder abgelegte Karten dürfen halb unter das Mechtableau geschoben werden.
- Du darfst eine so erhaltene oder abgelegte Karte dadurch nicht sofort aktivieren, indem du einen Arbeiter darauf platzierst.
- Karten, die du kontrollierst, liegen immer offen.
- Die Reihenfolge deiner **Handkarten** darfst du jederzeit ändern.
- Aktive Karten dürfen unter dein Mechtableau geschoben werden, solange sie **kontrollierte Karten** bleiben.

##### [ 05.1 ] RETTEN

- Rettest du eine aktive Karte, nimm sie zurück auf deine **Hand**.
- Befand sich ein Arbeiter auf der geretteten Karte, stelle ihn als **verfügbaren Arbeiter** zurück auf dein Mechtableau.
- Falls eine Fähigkeit ausdrücklich anweist, einen Arbeiter zu retten, stelle ihn auf dein Mechtableau zurück.

#### [ 05.2 ] BENACHBARTE ORTE UND KARTEN

- **1 Vorteil von einem benachbarten Ort erhalten:** Erhalte genau 1 Symbol-Vorteil dieses **Orts**.
- Der benachbarte **Ort** darf nicht der **Ort** deines Mechs sein.
- **Fähigkeit einer benachbarten Karte aktivieren:** Bezieht sich auf benachbart **ausliegende Karten**.
- Platziere dabei keinen Arbeiter.
- Enthält die aktivierte Fähigkeit einen dauerhaften Vorteil, gilt dieser nur bis zum Ende des Zuges.

#### SPIELLENDE & WERTUNG

##### [ 06 ] SPIELLENDE AUSLÖSEN

- Das Spielende wird in dem Zug ausgelöst, in dem jemand seinen 4. Stern auf dem **Basislager** platziert.
- Danach ist jede andere Person noch genau 1× am Zug.
- Der letzte Spielzug erfolgt vor dem Zug der Startperson.
- Danach folgt die Endwertung.

##### [ 06.1 ] ENDWERTUNG

- Die rechte Seite des **Basislagers** zeigt die Wertung.

**Empfohlen:** Wertet Kategorien nacheinander und passt jeweils den Münzzähler an.

- Zähle alle erhaltenen Münzen.
- Werte deine Sterne auf Erfolgen.

- Der Wert eines Sterns hängt davon ab, wie viele Sterne insgesamt auf diesem Erfolg liegen.
- Pro Stern erhältst du \$10 geteilt durch die Anzahl der dort platzierten Sterne.
- Pro Stern erhältst du mindestens \$5 und höchstens \$10.

- Werte **ausgerüstete Artefakte**.

- Jedes **ausgerüstete Artefakt** gibt Münzen gemäß rechter unterer Ecke.

- Werte **Verderbnismarker**.

- Jeder **Verderbnismarker** zählt \$2.
- Der Wert-20-**Verderbnismarker** zählt ebenfalls \$2.
- Ignoriere die auf **Verderbnismarkern** aufgedruckten Werte bei der Endwertung.

- Werte weitere Endwertungseffekte deiner Karten.
- Addiere alles zu deinem Endwert.

- Die Person mit den meisten Münzen gewinnt.

##### [ 06.2 ] GLEICHSTAND

- Gleichstand: Höhere Summe aus Stärke + List gewinnt.
- Weiterer Gleichstand: Mehr erfüllte Aufträge.
- Weiterer Gleichstand: Mehr **ausgerüstete Artefakte**.
- Weiterer Gleichstand: Mehr **verschmolzene Meteoriten**.
- Weiterer Gleichstand: Mehr **besiegte Verderbnis**.
- Weiterer Gleichstand: Beteiligte teilen sich den Sieg.