



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

SCYTHE (1-5/7 SPIELER)

Die Asche des ersten Großen Krieges schwärzte noch immer den Schnee im Europa der 1920er Jahre. Der kapitalistische Stadtstaat, bekannt als „Die Fabrik“, der den Krieg mit gepanzerten Mechs anheizte, hat seine Pforten geschlossen – und damit die Aufmerksamkeit einiger Nachbarländer auf sich gezogen. Anführer bis zu 7 Nationen treffen auf einem kleinen, aber sehr begehrten Stück Land aufeinander; wer verdient sich seine Lorbeeren, indem er seine Nation als Führer Osteuropas etabliert?

ZIEL DES SPIELS

Ziel ist es, am Ende des Spiels das größte Vermögen zu besitzen. Schon während des Spiels kannst du Geld ansammeln, aber am meisten erhältst du während der Schlusswertung in den Kategorien **platzierte Sterne**, **beherrschte Regionen** und **je 2 kontrollierte Ressourcen**. Die Menge an Geld, die du erhältst, hängt von deinem Ansehen ab. Je größer dein Ansehen, desto mehr Geld erhältst du.

SPIELAUFBAU

Seite 6-9 der Grundspiel-Anleitung und Seite 3 der **Kolosse der Lüfte-Anleitung**. Den Aufbau für die **Invasoren aus der Ferne-Erweiterung** findest Du in den **Fähigkeiten der Nationen**.

SCHLÜSSELBEGRIFFE (ALPHABETISCH)

→ **Beherrschen**: Nur 1 Spieler **beherrscht** eine **Region**. Benötigt mind. **1 Einheit** oder **1 Gebäude** ohne gegnerische **Einheiten**. **Luftschiffe** können keine **Regionen beherrschen** und sind demnach frei in ihrer Bewegung. Sie können sich auch in von Gegnern beherrschte **Regionen** bewegen.

→ **Einheiten**: **Anführer, Arbeiter, Mechs** und **Luftschiffe**.

→ **Flussübergang**: Jede Nation hat eine individuelle **Waffähigkeit**, mit der ihre **Anführer & Mechs** Flüsse überqueren können. Die Spielhilfekarte zeigt an, welche Nation von welchem **Regionentyp** aus sie in- bzw. aus dem Wasser heraus waten kann. **Heimatgebiet**: Startgebiet und Rückzugsort nach verlorenem Kampf. Du kannst **keine Einheiten** über die Aktion **Bewegen** in deinem **Heimatgebiet** platzieren und dort **keine Gebäude** bauen.

→ **Nations-Marker**: Nur **1 Nations-Marker** (Flagge oder Falle) pro **Region**. Können **nicht** entfernt oder bewegt werden.

→ **Region**: Ein **Sechseck** auf dem Spielbrett, entweder **Gehöft, Wald, Berge, Tundra, Dorf, See** oder **Die Fabrik**.

→ **Ressourcen**: **Holz, Nahrung, Metall** und **Öl**. Sie verbleiben auf dem Spielfeld, wenn sie produziert werden. Der Spieler, der ein Feld mit **Ressourcen beherrscht**, kann diese einsetzen. **Sofern Du die Region deines Luftschiffs nicht auf andere Weise beherrscht**, kannst Du die **Ressourcen** dort nicht nutzen.

Arbeiter sind keine Ressourcen!

→ **Ziele**: Jeder Spieler beginnt das Spiel mit **2 Zielkarten**. Jeder Spieler darf 1 dieser **Zielkarten** in seinem Zug aufdecken und werten. Anschließend werden beide Karten abgeworfen.

Siehe Fähigkeiten der Nationen (Sächsisches Reich)

DIE EINHEITEN

→ **Anführer, Arbeiter, Mechs** und **Luftschiffe**.

→ Sie können sich **bewegen** (meist **1 Region** weit über Land, nicht über Wasser)

Siehe Fähigkeiten der Nationen (Nordische Königreiche)

→ Alle **Einheiten** können **Ressourcen transportieren**.

Luftschiffe transportieren entweder bis zu 3 Ressourcen oder bis zu 2 Arbeiter. Die offensive Luftschiffkarte zeigt dies an.

BESONDERHEITEN DER EINHEITEN

→ **Einheiten**, die kämpfen können (**Anführer & Mechs**) bestehen aus **Plastik bzw. Metall**. **Einheiten**, die **nicht** kämpfen können (**Arbeiter, Ressourcen, Gebäude**) bestehen aus **Holz**.

→ **Anführer**: **Kämpfen, Begegnungen** erleben, (1x pro Partie) eine **Fabrikkarte** erhalten und **Ressourcen** transportieren.

→ **Mechs**: **Kämpfen**, beliebig viele **Arbeiter** und **Ressourcen** transportieren, jedoch **keine Anführer**.

→ **Arbeiter**: **Ressourcen** und weitere **Arbeiter** produzieren, **Ressourcen** transportieren, **Mechs** einsetzen und **Gebäude** errichten.

→ **Luftschiffe**: Können sich **frei bewegen** und sich auch **Regionen mit gegnerischen Einheiten** oder **anderen Luftschiffen** teilen. **Fähigkeiten der Luftschiffe** stehen auf den gewählten **offensiven und passiven Luftschiffplättchen**.

FÄHIGKEITEN DER NATIONEN

Jede Nation hat eine Sonderfähigkeit, die oben rechts auf ihrem Tableau dargestellt ist.

→ **Rusviet (Unermüdllich)**: Du darfst den gleichen Bereich des Spielertableaus wiederholt nacheinander nutzen.

→ **Krim (Erzwingen)**: Einmal pro Zug darfst du 1 Kampfkarte verwenden, als ob sie 1 beliebige **Ressource** wäre.

→ **Nordische Königreiche (Schwimmen)**: Deine **Arbeiter** dürfen sich über Flüsse hinweg bewegen.

→ **Polonia (Wendig)**: Du darfst von jeder Begegnungskarte 2 Optionen wählen.

→ **Sächsisches Reich (Unterwerfen)**: Für **Zielerreichung** und Siege im Kampf darfst du unbegrenzt viele Sterne erreichen.

→ **Clan Albion (Erhöhen)**: Du darfst nach deiner Bewegung (und eventuellem Kämpfen) **1 Nations-Marker** in der **Region** deines **Anführers** auslegen. Bei **Spielende** zählt jeder **Flaggen-Marker** mit deinem **Anführer/Mech/Arbeiter** als **zusätzliche Region**, wenn er nicht an dein **Heimatgebiet** angrenzt.

→ **Togawa Shogunat (Maifuku)**: Du darfst nach deiner Bewegung (und eventuellem Kämpfen) **1 Nations-Marker** in der **Region** deines **Anführers** auslegen - auch bei gegnerischem

Gebäude. Bei **Spielende** zählt jeder **scharfe (= verdeckte) Fallenmarker** als **zusätzliche Region** - keine weiteren **Einheiten** sind dafür notwendig.

Betriff ein Gegner eine Region mit scharfem Fallenmarker, endet dessen Bewegung. Er dreht die Falle um und erleidet ihren Effekt noch vor eventuellen Kämpfen oder Begegnungen. Der Fallenmarker verbleibt entschärft in der Region. Luftschiffe lösen Fallen nicht aus.

ÄNDERUNGEN BEI 6-7 SPIELERN

→ **Krim (Reisen)**: Zu einer beliebigen **freien Gehöft** gehen.

→ **Polonia (Wendig)**: Du darfst von jeder Begegnungskarte **2 Optionen** wählen. Am Ende des Spiels erhältst Du **3\$** für jede **Region** mit einem **Begegnungssymbol**, die du **beherrschst**.

BÜNDNISSE UND BESTECHUNGEN

→ Die Spieler dürfen informelle Abkommen vereinbaren.

→ Geld ist das einzige konkrete Gut, das man handeln darf.

→ Im Kampf sind keine Verhandlungen mehr möglich.

→ Du kannst Kampf nicht durch Geldzahlungen oder Versprechungen ausweichen.

→ Abmachungen jeder Art zwischen den Spielern sind in keiner Weise bindend.

STERNE VERDIENEN

Sterne bekommst Du für besondere Leistungen. Sobald der erste Spieler **6 Sterne** gesammelt hat, endet das Spiel sofort. Sterne sind in der Endwertung Geld wert. Sterne können nicht wieder verloren gehen oder entfernt werden. In jedem Feld dürfen Sterne aller Spieler liegen, aber **nur 1 Stern pro Spieler**.

Siehe Fähigkeiten der Nationen (Sächsisches Reich)

SPIELABLAUF

Die Spieler führen im Uhrzeigersinn je **1 Aktion** aus, bis der erste Spieler seinen **6. Stern platziert** und das Spiel sofort beendet. Jeder Spieler führt in seinem Zug folgende Schritte aus:

I. Stelle deinen **Aktionsmarker** auf einen **anderen Bereich** deines **Tableaus** als im vorherigen Zug.

Siehe Fähigkeiten der Nationen (Rusviet)

II. (Optional) Führe die **obere Aktion** dieses Bereichs 1x aus.

III. (Optional) Führe die **untere Aktion** dieses Bereichs 1x aus.

Die Reihenfolge und Kombination der verschiedenen Aktionen ist auf jedem Spielertableau anders. Die einzelnen Aktionen sind jedoch identisch.

[II] OBERE AKTIONEN

[II.I] AUFRÜSTEN

Zahle 1\$ und wähle 1 Option:

→ Erhöhe deine **Stärke** auf der Stärkeskala.

Stärke ist die „Währung“, die Du im Kampf ausgibst.

→ Ziehe **1 Kampfkarte**.

Kampfkarten erhöhen die Stärke, die Du im Kampf ausgibst.

[II.II] HANDELN

Zahle 1\$ und wähle 1 Option:

→ Nimm **2 beliebige Ressourcen-Marker** und lege sie in eine beliebige **Region**, in der Du mindestens **1 Arbeiter** hast.

Nicht möglich im Heimatgebiet!

→ Erhöhe dein **Ansehen** auf der Ansehenskala.

Ansehen kann in Begegnungen eingesetzt werden und ist ein Multiplikator für die Endwertung.

[II.III] PRODUZIEREN

Zahle die Kosten, abhängig von **aufgedeckten Feldern**.

→ Wähle **1-2 Regionen**, die Du **beherrschst**. Alle **Arbeiter** dieser **Regionen** produzieren.

Es wird 1 Ressource pro Arbeiter in der Region produziert. Die Ressourcenmarker werden in dieselbe Region gelegt. Neue Arbeiter werden dabei immer von links genommen. Die Geländearten „See“ und „Fabrik“ produzieren nicht.

Arbeiter werden dauerhaft eingesetzt. Du kannst sie nicht mehr auf dein Tableau zurückstellen!

[II.IV] BEWEGEN

Wähle 1 Option:

→ **Erhalte 1\$**.

→ **Bewege 1-2 Einheiten** nacheinander um je **1 Region**, außer in ein **Heimatgebiet** hinein. Handle Kämpfe und Begegnungen erst ab, **nachdem** Du alle Bewegungsaktionen beendet hast.

Transportiert ein Mech oder Luftschiff einen Arbeiter, so zählt die Bewegung nur für das Fahrzeug. Transportierte Arbeiter könnte sich anschließend noch bewegen werden.

FLÜSSE UND SEEN

Einheiten können sich vorerst **nicht** über Wasser bewegen. Dies erlaubt die **Wafähigkeit** einiger Nationen.
Luftschiffe können Flüsse und Seen überqueren.

Siehe **Fähigkeiten der Nationen (Nordische Königreiche)**

TUNNEL

Alle Felder mit **Tunnel-Symbol** gelten als angrenzend.
Luftschiffe können Tunnel **nicht** nutzen.

BEGEGNUNGSMARKER

Siehe **Begegnungen**

SICH IN GEGNERISCHE REGIONEN BEWEGEN

DURCH ARBEITER BEHERRSCHT

- **Deine Arbeiter** können eine **Region** mit **gegnerischen Einheiten nicht** betreten, allerdings können sie dorthin **transportiert** werden.
- **Bewegt sich dein Anführer/Mechs** in eine **Region** mit **gegnerischen Arbeitern** (ohne andere **Einheiten**), **endet** die Bewegung sofort. Alle gegnerischen **Arbeiter** werden in ihr **Heimatgebiet** vertrieben (ohne **Ressourcen** mitzunehmen).

Erleide **-1 Ansehen** pro **vertriebenem Arbeiter**.

DURCH EIN GEBÄUDE BEHERRSCHT

- Jede **Einheit** kann sich in eine **Region** bewegen, die nur durch ein **Gebäude beherrscht** wird. Der Spieler, dem die **Einheit** gehört, **beherrscht** dann die **Region**.

Gebäude können nicht **bewegt, zerstört** oder **beherrscht** werden, **deine Vorteile bleiben erhalten**, wenn ein **Gegner die Region** deines Gebäudes **beherrscht**.

DURCH ANFÜHRER UND/ODER MECHS BEHERRSCHT

- **Bewegt sich dein Anführer/Mechs** in eine **Region** mit **gegnerischen Anführer/Mechs**, **endet** die Bewegung und es kommt zum **Kampf**.

Erst nach **Abschluss aller einzelnen Bewegungsaktionen** werden **Kämpfe** in beliebiger Reihenfolge **abgehandelt!**

Bis zum **Ende des Kampfes beherrscht** der **Gegner** weiterhin die **Region**.

- **Deine Arbeiter** können sich **nicht** alleine in eine **Region** (oder dort hinaus) bewegen, wenn diese von einem **gegnerischen Anführer** und/oder **Mechs beherrscht** wird.

Der **Transport von Arbeitern** ist für diese **keine** Bewegung.

Siehe **Kampf**
Siehe **Begegnungen**

LUFTSCHIFFE

- Die **Reichweite** der Luftschiffe wird auf dem **passiven Luftschiffplättchen** angegeben.
- **Ressourcen** bleiben so lang unter der Kontrolle des Luftschiffs, bis sie **ausgegeben** oder (während der Bewegung) **abgeladen** werden.
- **Arbeiter** dürfen nur in **Regionen** abgesetzt werden, in denen sich **keine** gegnerischen **Einheiten** befinden.

KAMPF

Ein Spieler darf einen **Kampf** auch dann auslösen, wenn er **0 Stärke** und/oder **0 Ansehen** hat.

- Beide Spieler entscheiden verdeckt, wie viel **Stärke** sie einsetzen möchten und stellen ihre **Stärkescheibe** ein.

Du darfst nicht mehr **Stärke** einsetzen als Du besitzt!

- **Optional:** Pro **Anführer/Mech** in der umkämpften **Region** darfst Du **1 Kampfkarte** einsetzen und unter das Rad schieben.
- Beide Spieler decken ihre **Stärke** auf. Addiert den eingestellten **Stärkewert** und die Werte der eingesetzten **Kampfkarten**.
- Der Spieler mit dem **höchsten Gesamtwert** gewinnt.

Bei **Gleichstand:** Der **Angreifer** gewinnt.

- Werft eingesetzte **Kampfkarten** ab.
- Verringert euren Wert auf der **Stärkeskala** um den Wert, den ihr über eure **Kampfrädern** ausgegeben habt.

Kampfkarten haben **keinen Einfluss** auf die **Stärkeskala**.

SIEG

- Du **beherrscht** nun die **Region**.
- Erhalte **1 Stern** für deine ersten beiden **Siege**.
- **Gewinnt der Angreifer?** Er verliert **1 Ansehen** pro **vertriebenem Arbeiter**.
- Führe (sofern vorhanden) den **Begegnungsmarker** aus, falls dein **Anführer** auch in der **Region** ist.

Siehe **Fähigkeiten der Nationen (Sächsisches Reich)**

NIEDERLAGE

- Hast Du **mind. 1 Stärke** im Kampf (durch **Kampfscheibe** oder **Kampfkarte**) eingesetzt? Ziehe eine neue **Kampfkarte**.
- Ziehe **alle Einheiten** der **Region** in dein **Heimatgebiet**.

Ressourcen verbleiben in der **Region**.

[III] UNTERE AKTIONEN

Um den Spielfluss zu beschleunigen, kann der **nächste Spieler** bereits seinen Zug starten, während der aktive Spieler seine untere Aktion beendet.

Aktionen für Münzen: Du kannst die unteren Aktionen auch dann noch wählen, wenn Du bereits alle Gebäude gebaut oder alle Mechs eingesetzt hast. So erhältst Du immer noch die **Münzen** und den **Rekrutierungsbonus**.

[III.I] ENTWICKELN

- Zahle die Kosten in **Öl** aus **beherrschten Regionen**.
- Nimm **1 beliebigen Würfel** von einem **grünen Feld** deines Spielertableaus und lege ihn auf ein beliebiges **rotes Feld** mit schwarz-weißer Umrandung.

[III.II] BAUEN

- Zahle die Kosten in **Holz** aus **beherrschten Regionen**.
- Platziere ein Gebäude in eine von dir beherrschte Region ohne Gebäude, in der Du mindestens 1 Arbeiter hast. Du kannst nicht in **Heimatgebieten** oder auf **Seen** bauen, jedoch **auch auf der Fabrik!**

FUNKTIONEN DER BAUWERKE

- **Denkmal:** +1 Ansehen bei „Aufrüsten“.
- **Mühle:** Die Mühle produziert bei jeder deiner Produzieren-Aktionen **zusätzlich** mit. Deine Arbeiter in der **Region** deiner Mühle dürfen zu diesem Zeitpunkt ebenfalls produzieren.
- **Stollen:** Dient als dein eigener Eingang in das Tunnelsystem.
- **Arsenal:** +1 Stärke bei „Handel“.

Beachte die **Gebäudebonus-Plättchen** (S. 19).

[III.III] REKRUTIEREN

Die 4 Rekruten (runde Zylinder) schalten einen **einmaligen Bonus** und einen **dauerhaften Bonus** frei.

- Zahle die Kosten in **Nahrung** aus **beherrschten Regionen**.
- Wähle **1 Rekruten** auf deinem **Spielertableau** und lege ihn auf ein **freies Bonusfeld** deines **Nationentableaus**.
- Erhalte den **einmaligen Bonus**, den Du dort überdeckst, sofort: **2 Stärke, 2 Münzen, 2 Ansehen** oder **2 Kampfkarten**.
- Erhalte den **dauerhaften Bonus:** Von nun an bis zum Spielende erhältst Du jedes Mal diesen Bonus, wenn **Du selbst** oder einer deiner **Sitznachbarn** diese untere Aktion durchführen.

Dies gilt nicht für **obere Aktionen** oder **Fabrickarten!**

Untere Aktionen ansagen: Wenn du eine untere Aktion ausführt, musst du **das ansagen**, damit deine Sitznachbarn prüfen können, ob ihnen ein **Vorteil** zusteht.

[III.IV] EINSETZEN

Setze **Mechs** ein, um deine Arbeiter zu transportieren oder dein **Reich** zu beschützen und auszuweiten. Darüber hinaus schaltet der Einsatz von **Mechs** neue Fähigkeiten frei.

- Zahle die Kosten in **Metall** aus **beherrschten Regionen**.
- Wähle **1 Mech** von deinem Nationstableau.
- Stelle ihn in eine beliebige **Region**, die Du **beherrscht** und auf der Du **mind. 1 Arbeiter** hast.

Ab jetzt erhalten **dein Anführer** und alle deine **Mechs** (nicht aber deine Arbeiter) die Fähigkeit, die auf dem Nationstableau unter der Mech-Miniatur abgebildet ist.

BEGEGNUNGEN

Bewegt sich dein **Anführer** in eine **Region** mit **Begegnungsmarker**, endet seine Bewegung für diesen Zug.

Nur dein **Anführer** löst **Begegnungen** aus!

- Handle zuerst alle anderen **Bewegungen** und eventuelle **Kämpfe** komplett ab.

Ist dein **Anführer** in einen **Kampf** verwickelt und **verliert**, so kannst Du auch die **Begegnung nicht** ausführen.

- Entferne dann den **Begegnungsmarker** und ziehe eine **Begegnungskarte**.
- Zeige den anderen Spielern die Karte und lese die **Handlungsoptionen** (Text in Versalien) laut vor.
- Wähle **1 Handlungsoption** und zahle die **Kosten**. **Optional:** erhalte den Erlös.

Siehe **Fähigkeiten der Nationen (Polonia)**

Alle **Ressourcen, Gebäude, Mechs** und **Arbeiter**, die Du als Ergebnis der Begegnung bekommst, werden in der **Region** eingesetzt, wo sie stattgefunden hat und dein **Anführer** steht.

- Lege die **Begegnungskarte** unter ihren Stapel.

DIE FABRIK

Die Fabrik ist der Mittelpunkt des Spielbretts. Sie ist ein Ort technischer Neuerung und ungenutzter Macht. Im Gegensatz zu den meisten anderen Regionen produziert sie keine Ressourcen, aber sie zu beherrschen ist am Spielende so viel wert wie drei andere Regionen.

- **Nur 1x pro Spieler:** Befindet sich dein **Anführer** am Ender einer Bewegungsaktion (und nachdem alle Kämpfe abgehandelt wurden) zum ersten Mal im Spiel in der Fabrik? Nimm den Fabrikkartestapel und wähle **1 Fabrikkarte** aus.
- Lege die **Fabrikkarte** neben dein Spielertableau. Sie zählt als **5. Aktionspaar** nach den üblichen Regeln.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet **augenblicklich**, wenn ein Spieler seinen **6. Stern** erhält. Weder sein Spielzug noch die momentane Aktion werden zu Ende geführt.

*Gewinnt man den Stern mit einer unteren Aktion, erhält man ihren **Haupterlös**, das **Geld** und den dauerhaften **Rekrutierungsbonus**, **bevor** der Stern gesetzt wird. **Kämpfe** nach **Bewegungen** finden allerdings **nicht mehr** statt.*

Das während der Partie erworbene Geld zählt in der Endwertung mit. Die Spieler erhalten darüber hinaus Geld für jede der **3 Wertungskategorien** (Sterne, **beherrschte Regionen** und je **2 Ressourcen**). Wertet ebenfalls die **Gebäudebonuskarte**. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt die Partie.

*Luftschiffe allein **beherrschen** keine **Regionen** und somit auch keine **Ressourcen**.*

ENDWERTUNGSMODUL

Das gewählte **Endwertungsplättchen** ersetzt den Spielende-Auslöser der 6 Sterne.

BEI GLEICHSTAND

- Gesamtzahl der **Arbeiter**, **Mechs** und **Gebäude**
- **Stärke**
- **Ansehen**
- **Ressourcenbesitz**
- Anzahl der **beherrschten Regionen**
- Anzahl der **eingesetzten Sterne**

SPIELAUFBAU

SPIELPLAN

- 01.** Legt den **Spielplan** aus.

*Siehe **Modularer Spielplan***

- 02.** Platziert ein **Begegnungsplättchen** in jede markierte **Region**.
- 03.** Legt die **Ressourcen** neben den Spielplan.
- 04.** Mischt die **Kampfkarten** und legt sie auf ihren Platz.
- 05.** Zieht verdeckt **X** zufällige **Fabrikkarten** und legt sie auf ihren Platz.

$X = \text{Spieleranzahl} + 1.$

- 06.** Mischt die **Begegnungskarten** und legt sie auf ihren Platz.
- 07.** Mischt die **Zielkarten** und legt sie auf ihren Platz.
- 08.** Wählt eine zufällige **Gebäudebonuskarte** und legt sie auf ihren Platz.

*Siehe **S. 19 der Anleitung** für Details.*

- 09.** Jeder Spieler erhält ein **Nations-** und ein **Spielertableau**.

*Die Kombination **Rusviet/Industriell** und **Krim/Patriotisch** sind zu stark und sollten nicht gewählt werden!*

- 10.** Die **Nationstableaus** zeigen rechts oben an, welche **Startboni** die Spieler erhalten.

*Siehe **Modularer Spielplan***

- 11.** Stellt euren **Anführer** in eure **Heimatregionen**.
- 12.** Stellt **je 1 Arbeiter** in jede **Region**, die an eure **Heimatregion** angrenzt

SPIELERTABLEAU

- 13.** Legt die **6 Entwicklungswürfel** auf die grünen Felder des Spielertableaus, die ein **schwarzes Quadrat** in der unteren rechten Ecke zeigen.
- 14.** Stellt die **6 verbliebenen Arbeiter** oberhalb der **Aktion „Produzieren“** auf.
- 15.** Stellt die **Gebäudemarker** in die entsprechenden Kästchen.
- 16.** Stellt die **4 Rekruten** (Zylinder) auf die runden Flächen der unteren Reihe.
- 17.** Stellt eure **Aktionsmarker** neben euer Spielertableau.
- 18.** Der Spieler mit der **niedrigsten Zahl** in der Startboni-Box wird Startspieler:

Spielerreihenfolge: 1, 2, 2a, 3, 3a, 4, 5.

NATIONSTABLEAU

- 19.** Legt die **6 Sterne** auf euer Nationstableau.
- 20.** Stellt eure **4 Mechs** auf ihre Plätze.
- 21. Optional:** Gebt jedem Spieler eine **Starhilfekarte** und eine **Übersichtskarte „Flussübergang“**.

KOLO SSE DER LÜFTE-AUFBAU

- 22.** Stellt euer **Luftschiff** in euer **Heimatgebiet**.
- 23.** Wählt ein zufälliges **offensives** und **defensives Luftschiffplättchen** aus. Diese Fähigkeiten gelten für alle Luftschiffe.

MODULARER SPIELPLAN

- 01.** Legt den Spielplan mit einer **zufälligen Seite** nach oben aus.
- 02.** Legt **zufällige Module** in die Vertiefungen des Spielplans. Die **Orientierung** muss der Orientierung der Felder auf dem Spielplan entsprechen.

*Zeigt das Modul einen **See** direkt neben einem **Heimatgebiet**? Dreht das Modul um.*

- 03. Optional:** Passt die Anzahl der Module der Spieleranzahl an:

→ **2-3 Spieler:** Entfernt 2-3 Module.

→ **4 Spieler:** Entfernt 1 Modul.

→ **5-7 Spieler:** Entfernt kein Modul.

- 04.** Legt auf jedes **gekennzeichnete Feld** einen **zufälligen Heimatgebiet-Marker**, unabhängig von der Spieleranzahl.

→ **Ohne Aufstieg der Fenris:**
Nutzt alle **8 Marker** inklusive dem inaktiven.

→ **Mit Aufstieg der Fenris:**
Nutzt die **7 Grundspiel-Marker** und die **2 Marker der neuen Fraktionen**. Ein Marker bleibt am Ende übrig und nimmt nicht am Spiel teil.

*Es wird empfohlen, den modularen Spielplan **nicht im Kampagnenmodus** zu nutzen.*

- 05.** Jeder Spieler erhält ein **zufälliges Spielertableau**.
- 06.** Jeder Spieler wählt in **umgekehrter Spielerreihenfolge** ein **Nationstableau**: 5, 4, 3a, 3, 2a, 2, 1.

*Achtet bei der Wahl eurer Nation auf die Fähigkeit **Waten**, vor allem wenn ihr Zugang zu Metall, aber nicht zu Holz habt. Erfahrene Spieler sollten Anfängern hier aushelfen!*

AUFSTIEG DER FENRIS - KAMPAGNENBOGEN

Jeder Spieler sollte einen Kampagnenbogen verwenden, um seine Fortschritte während der Kampagne festzuhalten.

- 01. Siege:** Markiere die Episoden, die Du gewonnen hast.
- 02. Vermögen:** Notiere hier während der Kampagne den Stand deines Vermögens, sowohl Einnahmen als auch Ausgaben. Am Ende jeder Partie wird das Vermögen (also das Endergebnis der Partie) addiert.
- 03. Modifikationen:** Notiert Mech- & Infrastruktur-Modifikationen.
- 04. Aufbau-Boni:** Eventuelle Belohnungen während der Kampagne.
- 05. Sofort-Boni:** Bei jedem **Spielaufbau** einer Episode darfst Du **15\$** ausgeben, um einen **Startbonus** für die folgende Episode zu kaufen.
- 06. Erfolgschronik:** Mache hier ein **Kreuz**, wann immer Du einen **Stern** erhältst. Jede **vollständige Reihe oder Spalte** ist **am Ende der Kampagne 25\$** wert.
- 07.** Den **Aufbau der 1. Episode** findet ihr auf **Seite 16** der **Aufstieg der Fenris-Anleitung**.