



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

NANOLITH (1-4 SPIELER)

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 6 & 7** der Anleitung.

Kampagne: siehe **Seiten 39-47** der Anleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **Aktionswürfelwert:** Die Anzahl der Aktionswürfel (5).
- ▶ **Angrenzend (A1/A2):** Siehe **Reichweite**.
- ▶ **Bewusstlos (Status):** Siehe S. 36.
- ▶ **Blutend (Status):** Siehe S. 37.
- ▶ **Einheitenlimit:** **Kleine Bases:** 4 pro Feld, **große Base:** 1.
- ▶ **Hacked (Status):** Siehe S. 38.
- ▶ **Nanosync:** Spieler können bei der Aktivierung passender Fähigkeiten des aktiven Spielers einen **ungenutzten** Aktionswürfel nutzen, um den **Nanosync-Effekt** auszulösen. Gilt nicht als Aktion, kann aber **Stress** und **VP** verursachen.
- ▶ **Paralysiert (Status):** Siehe S. 37.
- ▶ **Reichweite:** Als in Reichweite gelten alle 8 direkt **angrenzenden** Felder und das Feld in der Mitte (**A1**) sowie alle Felder 16 Felder drum herum (**A2**). Sowohl orthogonal als auch diagonal.

Dies ist der einzige Fall, indem auch diagonal gemessen wird.

- ▶ **Rüstung:** Verhindert die aufgedruckte Anzahl an Treffern.
- ▶ **Schock (Status):** Siehe S. 37.
- ▶ **Sichtlinie:** besteht, wenn man eine imaginäre Linie von einem **beliebigen Eck** des Startfeldes zu einem **beliebigen Eck** des Zielfeldes ziehen kann.

- **Rote Linien** blockieren die **Sichtlinie**.
- **Gelbe Linien** blockieren Bewegung, aber **Sichtlinien** nicht.
- **Sichtblockade:** Sowohl **Sichtlinie** durch ein solches Feld hindurch als auch aus ihm heraus ist **nicht** möglich.
- Die gewählten Ecken von Start- und Zielfeld dürfen **nicht übereinander** liegen.

- ▶ **Sprungpunkte:** Gegner ignorieren die zusätzliche Kosten, müssen aber ihre Bewegung anschließend beenden.
- ▶ **Vergiftet (Status):** Marker-Maximum: 4. Siehe S. 37.
- ▶ **Verstärkungsbereich:** Das Kontingent an verfügbaren Gegnern des aktuellen Szenarios. Eliminierte Gegner kommen zurück in den **Verstärkungsbereich**.
- ▶ **Verstärkungspunkte (VP):** Kommen in den **Verstärkungspunkte**-Bereich, wenn ein Gegner eine „1“ würfelt und wenn ein Charakter seinen letzten Aktionswürfel einsetzt.

GRUNDLEGENDE KONZEPTE

EINE 1 WÜRFELN

- ▶ **Für Spieler:** Jede gewürfelte 1 (egal ob mit Aktions- oder Kampfwürfeln) erzeugt **1 Stress** beim Spieler.
- ▶ **Für Gegner:** Jede gewürfelte 1 erzeugt **1 VP**.

NANOSHOCKS & STRESS

Nanoshocks sind die ultimativen Fähigkeiten der Charaktere. Eure durch **Stress** überladenen Nanomaschinen entladen sich und lösen eine mächtige Fähigkeit aus. Diese sind sehr hilfreich,

verwunden euch allerdings auch. **Stress** an sich ist also gut, zu viel **Stress** allerdings nicht.

- ▶ **Cora:** Gedankenkontrollierte Gegner verfügen **nicht** über ihre Sonderfähigkeiten.

STRESS ERHALTEN

Ein Charakter erhält **1 Stress** für...

- ▶ ... jede gewürfelte „1“ bei Aktions- & Kampfwürfeln;
- ▶ ... **gelb umrandete Slots** des Inaktiv-Index;
- ▶ ... die **Manipulation** von Aktionswürfeln um ± 1 .

Manipulation von 1 auf 6 bzw. umgekehrt ist nicht möglich!

ENTSCHEIDUNGSFINDUNG BEI MEHREREN MÖGLICHKEITEN

Entscheidet immer bestmöglich für die Spieler.

RUNDENABLAUF

Jede Runde (siehe Rundentracker) verläuft über **4 Phasen:**

- I. **Statusphase** (Charakterzug)
- II. **Charakteraktionsphase** (Charakterzug)
- III. **Verstärkungsphase** (Gegnerzug)
- IV. **Gegneraktionsphase** (Gegnerzug)

[I] STATUSPHASE (CHARAKTERZUG)

In dieser Phase werden Effekte abgehandelt, Aktionswürfel neu geworfen und die Runde vorbereitet.

01. Rücke den **Rundenmarker weiter** und legt wie angegeben **Verstärkungspunkte** in den **Verstärkungsbereich**.

Nicht in der 1. Runde des Szenarios!

02. Senkt euren **Stresscube** um 2 Felder (nach links).
03. Handelt **Statuseffekte** ab (siehe S. 36-38 der Anleitung).
04. Würfelt die **Aktionswürfel** aller Charaktere und platziert sie neben ihren Playerboards.

*Für jede gewürfelte 1 („!“) erhält der Charakter **1 Stress***

05. Gebt den **Startspielermarker** an einen beliebigen Spieler weiter (sofern im Szenario nicht anders vorgegeben).

*Der Startspieler **beginnt** die Runde, danach ist die Spielerreihenfolge beliebig. Darüber hinaus werden am Ende der Runde überzählige **VP** in **Stress** für den Startspieler umgewandelt.*

[II] CHARAKTERAKTIONSPHASE (CHARAKTERZUG)

In dieser Phase erfolgen in beliebiger Reihenfolge die Aktivierungen der Charaktere.

Aktiviert über eure Aktivierungswürfel die verschiedenen Aktionen. Auch mehrfach möglich. Dazu müsst ihr **ungenutzte Aktionswürfel** in den **Inaktiv-Index** auf dem Playerboard einsetzen. Das nennt man **Aktivierung** eines Charakters.

- ▶ Während ein Charakter seine Aktivierung durchführt, darf kein anderer Charakter aktiviert werden. Die einzigen Ausnahmen dafür sind ein **Nanosync** und **Sichtblock**.
- ▶ Ein Charakter kann seine Aktivierung jederzeit beenden, darf dann aber in dieser Runde nicht mehr aktivieren.
- ▶ Die erlaubte **Anzahl** an Aktionen ist nur durch den Einsatz der Aktionswürfel begrenzt.
- ▶ Aktionen ohne Würfelsymbole (z.B. Bewegung) dürfen auch mit **mehreren Aktionswürfeln** bezahlt werden.

ACHTUNG: Setzt ein Charakter seinen **letzten Aktionswürfel ein, wird 1 VP in den Verstärkungsbereich gelegt!**

Siehe Aktionen im Detail

[III] VERSTÄRKUNGSPHASE (GEGNERZUG)

In dieser Phase kommen neue Gegner aufs Feld.

01. Gegnerverstärkung ermitteln:

- ▶ **Autoverstärkung:** Platziert die im Kampagnenbuch angegebenen Gegner neben dem Spielfeld, sofern im **Verstärkungsbereich** vorhanden.
- ▶ **Extraverstärkung:** Stellt die angezeigten Gegner für **VP** dazu. Die **VP** werden dafür in den Vorrat zurück gelegt. Führt diese Verstärkung so oft durch wie möglich. Dabei wird so oft der erste aufgeführte Gegner eingesetzt wie möglich. Erst wenn dafür zu wenige **VP** übrig sind, wird der nächste Gegnertyp ins Spiel gebracht.
- ▶ Sollten noch **VP** übrig sein, erhält der Startspieler **1 Stress** pro überzähligem **VP**.

02. **Gegner platzieren:** Werft pro Gegner, der in **Schritt 01.** ins Spiel gekommen ist, einen W6 und stellt den Gegner entsprechend auf. Wenn das **Einheitenlimit** erreicht ist:

- ▶ **Kleine Base:** W6 erneut werfen, bis Aufstellung möglich. Wenn das Feld durch einen großen Gegner versperrt ist, werden kleine Gegner in **Reichweite A1** aufgestellt.
- ▶ **Große Base:** Alle Figuren werden nach Entscheidung der Spieler auf **angrenzende Felder (A1)** verschoben.

*Alle **VP** müssen in dieser Phase ausgegeben werden!*

[IV] GEGNERAKTIONSPHASE (GEGNERZUG)

In dieser Phase werden alle Gegner aktiviert.

Handelt die Gegner in **Initiative-Reihenfolge** ab:

01. **Boss-Gegner** zuerst.
02. Alle **normalen Gegnertypen** in Reihenfolge ihrer Karten.
03. Innerhalb des Gegnertyps **aufsteigend nach Nummer**.

[IV.I] ZIELERMITTLUNG

- ▶ Der nächste Gegner in **Reichweite:** In diesem Fall werden **Sprungpunkte** ignoriert. **Sichtlinie** wird nicht benötigt. **Fernkämpfer** ignorieren die erste **gelbe** Linie.
- ▶ Den Charakter mit mehr Schaden.
- ▶ Den Charakter mit der geringsten spezifischen Verteidigung.
- ▶ Freie Entscheidung.

[IV.II] BEWEGUNG ZUM ZIEL

Gegner bewegen sich gemäß ihrer Geschwindigkeit:

- ▶ **Nahkampf:** In das Feld des Ziels.
- ▶ **Fernkampf/Hacking/Nanoshock:** Maximale Schussdistanz innerhalb der **Sichtlinie**.

*Im Gegensatz zu Charakteren dürfen Gegner ein **Sichtblockdefeld** sowohl betreten als auch verlassen.*

[IV.III] WÜRFELN UND SCHADEN ERMITTELN

Der Gegner würfelt alle ihm zur Verfügung stehenden Angriffswürfel. Jeder Erfolg (\geq Defensivwert) verursacht **1 Schaden**.

*Beachtet dabei auch eventuelle **Rüstung**. Jede gewürfelte „1“ erzeugt **1 VP**.*

BEWUSSTLOS

Erleidet ein Charakter seinen letzten Schaden, wird er als **bewusstlos** markiert. Dieser Charakter kann keine Aktionen ausführen, bis ein anderer Charakter ihn mit einem **Nanophönix** wiederbelebt. Sobald das geschieht, legt er **sämtlichen Schaden** ab und würfelt seine **Aktionswürfel** für diese Runde, sofern noch nicht geschehen.

[IV.IV] GROSSE GEGNER

Wann immer ein großer Gegner seine Bewegung auf einem Feld mit anderen Figuren beendet, werden diese nach Entscheidung der Spieler auf **angrenzende Felder (A1)** verschoben.

*Nahkampfangriffe großer Gegner haben also immer auch eine **Verdrängung des Ziels** zur Folge.*

[IV.V] BOSSKARTEN UND BOSSAKTIVIERUNG

Bosskarten werden meist in der Verstärkungsphase gezogen.

*Bosse sind **keine Standard-/Spezialgegner!***

***Mehrere Bosse im Spiel?** Die Rückseiten ihrer Decks zeigen ihre Initiative.*

01. **Sonderfähigkeitssymbol vorhanden?** Führt die entsprechende Regel aus (siehe Szenariobuch).
02. Aktiviert den Boss anhand seiner Aktionssequenz.
03. Handelt etwaige weitere Sequenzen/Profile ab.

- ▶ **Paralyse:** Bosskarten mit Paralyse werden übersprungen. Das Sondersymbol darauf wird dennoch ausgeführt.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald alle Charaktere **bewusstlos** sind oder das im Szenario beschriebene Spielende eintritt.

AKTIONEN IM DETAIL

BEWEGUNG

- ▶ Setze 1 beliebigen Würfel ein, um dich entsprechend viele Felder weit zu bewegen.
- ▶ Bewegung ist immer **orthogonal**, nie diagonal.
- ▶ Charaktere dürfen sich nicht durch **rote / gelbe Linien** bewegen.
- ▶ Bewegung durch Gegner & andere Charaktere ist möglich (sofern die Gegnerfähigkeit nichts anderes besagt).

Im Gegensatz zu Gegnern dürfen Charaktere ein **Sichtblockadefeld** weder betreten noch verlassen.

Beachtet das **Einheitenlimit!**

INTEGRIERTE BEWEGUNG

- ▶ Als Integrierte Bewegung zählt Bewegung, die durch Gegenstände, andere Fähigkeiten, etc. ausgelöst werden.
- ▶ Integrierte Bewegung darf während des Effekts auch auf voll besetzten Feldern enden. Nach Abschluss des Effekts wird der Charakter auf ein **angrenzendes Feld (A1)** verdrängt.
- ▶ **Blockiert-Marker** verhindern auch das Betreten von Feldern durch integrierte Bewegung.

KARTEN & FÄHIGKEITEN

Jeder Charakter kann folgende Karten besitzen:

- ▶ ...bis zu **3 Fähigkeitskarten**;
- ▶ ...bis zu **4 Gegenstandskarten**;
- ▶ ...**beliebig viele Questkarten**.

Genutzte **Gegenstände** werden sofort in das Gegenstandsdeck gemischt. Genutzte **Start-Gegenstände** werden umgedreht. Sie sind nur 1x pro Szenario verfügbar.

Kampagnenspiel: Startgegenstände **desselben Namens aber unterschiedlicher Level** sind nicht erlaubt!

Fähigkeitskarten zeigen Würfelbilder. Um den jeweiligen Effekt zu aktivieren, müssen entsprechende Würfel ausgegeben werden. Dabei sind die aufgedruckten Würfel immer die **Mindestanforderung**.

Beispiel: Es ist möglich einen aufgedruckten 3er-Pasch auch mit einem 4er-, 5er- oder 6er-Pasch zu aktivieren, aber nicht mit einem 1er- oder 2er-Pasch.

NANOSYNC-FÄHIGKEITEN

Siehe **Nanosync**.

AUSTAUSCH VON FÄHIGKEITENKARTEN

Obwohl nur 3 Fähigkeitskarten pro Charakter erlaubt sind, ist es möglich diese während der Partie gegen inaktive Fähigkeiten auszutauschen. Jeder Austausch dieser Art erzeugt **1 VP**.

ANGRIFF

01. **Reichweite** und **Sichtlinie** prüfen;
02. Aktionskosten berechnen und zahlen;
03. Angriffswert ermitteln;
04. Angriffswürfel werfen und Schaden ermitteln;
05. Schaden auf Gegnerkarte/Schadensindex markieren.

[01] REICHWEITE UND SICHTLINIE PRÜFEN

Reichweite wird immer **orthogonal** gemessen - die einzige Ausnahme sind Angriffe auf **angrenzende Felder (A1/A2)**.

[02] AKTIONSKOSTEN BERECHNEN UND ZAHLEN

Die **Mindestkosten** einer Aktion oder Waffe müssen in Aktionswürfeln bezahlt werden. Platziere eingesetzte Aktionswürfel auf deinem **Inaktiv-Index**.

Erhalte **1 Stress** pro **gelbem Index-Feld**, das Du füllst.

[03] ANGRIFFSWERT ERMITTELN

Addiere die Würfelanzahl deiner Charakterkarte (=Grundangriffswert, **GAW**) und der ausgerüsteten Waffenkarte (=Waffenangriffswert, **WAW**) zum Angriffswert (**AW**).

GRUNDANGRIFFSWERT (GAW)

Wird oft genutzt bei **unbewaffneten Angriffen (Reichweite A1)** oder bei **Hacking-Angriffen (Reichweite 6 & Sichtlinie)**.

WAFFENANGRIFFSWERT (WAW)

Wird nie zum Angriff allein verwendet, kann aber als Regelbegriff in Fähigkeiten vorkommen.

ANGRIFFSWERT (AW)

Kombination von GAW + WAW. Wird üblicher Weise beim **bewaffneten Angriff** verwendet.

ANGRIFFSARTEN

Nahkampf-, Fernkampf-, Nanoshock- & Hackingangriffe. Jede Einheit besitzt **spezifische Verteidigungswerte** gegen jede Angriffsart. Ein „X“ markiert **Immunität** gegen einen Angriff.

[04] ANGRIFFSWÜRFEL WERFEN UND SCHADEN ERMITTELN

Der Spieler wirft Angriffswürfel entsprechend seinem **AW**. Jeder Würfel, der \geq **Verteidigungswert des Ziels** zeigt, gilt als Treffer.

Rüstung des Gegners (die kleine Zahl auf dem Schild neben dem Verteidigungswert) zieht entsprechend viele Treffer vom Ergebnis ab. Hat ein Gegner mindestens so viele Treffer erhalten, wie er Lebenspunkte besitzt, ist er besiegt. Sein Standee wird vom Spielplan in den **Verstärkungsbereich** gestellt.

Wurf wiederholen: Sobald ein Würfel neu gewürfelt wird, zählt nur das neue Ergebnis. **Ausnahme** davon ist eine gewürfelte „1“. Diese führt immer zu **Stress** auch wenn der Würfel neu gewürfelt wird.

ANGRIFFE AUF MEHRERE FIGUREN

Hat ein Angriff mehrere Figuren zum Ziel, so wird gegen jedes Ziel ein eigener Angriffswurf gewürfelt.

In Nanolith gibt es **keine** Angriffswürfe, die mehrere Gegner oder Ziele betreffen.

HACKING-ANGRIFFE

Nutze deinen Grund-Hacking-Wert. Dieser kann modifiziert werden durch Waffen, Fähigkeiten oder Gegenstände.

HACKING GEGEN GEGNER

Es gelten die normalen Angriffsregeln mit einer Besonderheit: **Reichweite: 6 & Sichtlinie, Aktionskosten: 4.**

HACKING GEGEN ANDERE ZIELE (HACKING-PROFILE)

01. Zahle die **Aktionskosten** des Ziel-Profils.
02. Beachte die **Reichweite** (Konsolen: **0**, Türen: **0-A1**).
03. Führe einen Angriff gegen den **Widerstandswert** durch.
04. Platziere pro Erfolg einen **roten Cube** auf dem Ziel-Index.
05. Türen werden bei Erfolg entfernt bzw. der Effekt ausgeführt, sobald der Ziel-Index vollständig mit **roten Cubes** gefüllt ist.

ERFOLGE ERZWINGEN

Wenn dieses Symbol auftaucht, darf der Charakter (nach dem Würfelwurf des Hacking-Angriffs) die im Symbol angegebene Menge an **Schaden** erleiden, um **jeden Misserfolg** in einen Erfolg umzuwandeln.

INTERAKTION

SPRUNGPUNKTE

... stellen schwer überwindbares Gelände dar. Der Charakter kann die im **seinem Feld** angezeigten Aktionspunkte ausgeben, um das Hindernis zu überwinden. Bei einem „X“ kann der **Sprungpunkt** in diese Richtung **nicht** genutzt werden.

Gegner überschreiten **Sprungpunkte** kostenlos, müssen danach allerdings ihre Bewegung direkt beenden.

Die Nutzung von **Sprungpunkten** gilt **nicht** als Bewegung. Daher kann **nicht** während einer Bewegung ein Hindernis überwunden und dann weiter gelaufen werden!

FREIE AKTIONEN

Kosten keine Aktionswürfel und dürfen beliebig oft durchgeführt werden. Meist stehen sie im der jeweiligen Szenariobeschreibung. Häufig verwendete Freie Aktionen sind:

- ▶ **Gegenstand nehmen:** **Reichweite: 0.** Ziehe eine **Gegenstandskarte** vom Deck (Maximal 4 Stück pro Charakter). Lege die Karte neben dein Playerboard.
- ▶ **Gegenstand nehmen/tauschen:** **Reichweite: 0-A1.** Auch von **bewusstlosen** Charakteren und bei bereits verwendeten Startgegenständen möglich.

DER NANOSHOCK

Sobald der **Stresscube** das letzte freie Feld **vor dem Nanoshockcube** erreicht:

01. Setze den **Stresscube** zurück auf 0.
02. Erleide **2 Schaden**.
03. Drehe den **Nanoshockmarker** auf die aktive Seite.
04. Schiebe den **Nanoshockcube** um 1 Feld nach links.

Stresscube: Weder auf noch hinter dem **Nanoshockcube!**

Wenn der **Nanoshockmarker** aktiviert ist, darf der Spieler in einem seiner Züge eine **Nanoshockaktion** durchführen.

NANOSHOCKAKTION

Der Einsatz der **Nanoshockaktion** kostet **keine Aktionswürfel**. Dafür wird der Nanoshockmarker wieder deaktiviert.

ANGRIFFE ALS NANOSHOCKAKTION

Zusätzlich zu den normalen Regeln gilt:

- ▶ Nutze immer den vollen **Angriffswert (AW)**.
- ▶ Nutze kostenlos alle verfügbaren **Waffenupgrades**.
- ▶ Gegner verwenden ihren **Nanoshock-Verteidigungswert**.

SIDEKICK & CORA

Sidekick kann als eigenständige Figur über Coras Fähigkeit „**Auf Sie!**“ ins Spiel kommen. All seine Aktionen (hier **grün** markiert) führt er mit **Coras Aktionswürfeln** aus.

SIDEKICK BEWEGEN

Wann immer Cora einen Aktionswürfel ausgibt, um sich zu bewegen, darf sie auch Sidekick bis zu so viele Felder bewegen.

*Sidekick benötigt **keine separaten Aktionswürfel**.*

INTERAKTIONEN MIT SIDEKICK

Sidekick darf keinerlei Interaktionen ausführen, mit 1 Ausnahme: Er darf **Sprungpunkte** gemeinsam mit **Cora** nutzen.

*Cora und Sidekick können **über denselben Würfel** mit einem **Sprungpunkt** interagieren.*

PROGRAMME HERUNTERLADEN

Sidekick kann über **Coras Hacking-Angriff** Programme von Gegnern herunterladen. Dazu muss sie einen erfolgreichen Hacking-Angriff gegen das Profil des Programms starten und mindestens 1 Schaden verursachen. Der Hackingangriff selbst wird mit der Aktivierung von Sidekicks Waffenkarte erkaufte und benötigt keinen eigenen Aktionswürfel.

*Siehe **Erfolge erzwingen (Angriff)***

*Gegner benutzen diese Programme niemals selbst, sie sind **nur für Sidekick** nutzbar.*

*Sidekick muss sich dazu **nicht** auf dem Spielfeld befinden!*

PROGRAMME NUTZEN

Solang sich Sidekick als Standee/Miniatur auf dem Spielfeld befindet, darf Cora die Programme nutzen. Sidekick kann **bis zu 4 Programme** besitzen.

*Nach dem Szenario werden die Programme **abgeworfen**. In der Kampagne kann Sidekick die Programme gegen Nanofragmente dauerhaft abspeichern.*

WEITERES ZU SIDEKICK

- ▶ Sidekick zählt für die Siegbedingungen nicht als Charakter. Ansonsten wird er wie ein Charakter behandelt (Gegneraktivierung, etc.).
- ▶ Wird Sidekick **eliminiert**, wird er vom Spielfeld entfernt. Innerhalb des Szenarios kann er ohne Verluste von Programmen erneut von Cora aktiviert werden.
- ▶ Wird Cora **bewusstlos**, verbleibt Sidekick auf dem Spielfeld, kann aber nicht mehr aktiviert oder genutzt werden. Gegner können ihn aber immer noch als Ziel wählen.
- ▶ Sidekick kann keine Aktionen ausführen außer **Bewegung**, **Sprungpunkte abhandeln** und **Programme abhandeln**.
- ▶ Sidekick ist **immun** gegen alle Statuseffekte.