



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!

NEMESIS (1-5 SPIELER)

ZIELE DER SPIELER

- **Ziel** erfüllen (1 von 2)
- **Überleben** (im **Kälteschlaf** & Schiff auf Kurs zur Erde **ODER** mit **Rettungskapsel** fliehen)

SCHLÜSSELMOMENTE

ERSTE BEGEGNUNG (AUSSER XENO-EI)

- Alle Spieler entscheiden sich **geheim** für **1 Ziel**.

ERSTER SPIELER STIRBT

- **Rettungskapseln** werden **entriegelt**.
- **Optional: 1. verstorbener Spieler** wird **Xeno-Spieler**.

ZEITMARKER IM BLAUEN BEREICH

- **Kälteschlaf** ab jetzt möglich.

SELBSTZERSTÖRUNG IM ORANGENEN BEREICH

- **Rettungskapseln** werden **entriegelt**.
- **Selbsterstörung** kann **nicht** mehr deaktiviert werden.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Begegung:**
Immer, wenn ein Xeno in einem **Raum** erscheint, in dem sich auch ein Spieler befindet. **Siehe Bewegung (Basisaktion)**.

→ **Benachbart:**
Zwei mit einem **Korridor verbundene Räume**.

→ **Fehlfunktion (Max. 1 pro Raum):**

- 01. Raumaktion nicht nutzbar!**
- 02.** Hat im **Kryonatorium keinen Einfluss** auf bereits im **Kälteschlaf** befindliche Spieler.
- 03.** Der **Status der Triebwerke** (intakt/beschädigt) wird durch den **Fehlfunktionsmarker nicht** beeinflusst.
- 04.** Der **Computer** steht in diesem Raum **nicht** zur Verfügung.

Soll eine 9. Fehlfunktion platziert werden, zerbricht das Schiff!

→ **Feuer (Max. 1 pro Raum):**
Beendet ein **Spieler** seinen Zug in einem Raum mit **Feuer**, erleidet er **1 Leichte Wunde**. **Xenos** in einem Raum mit **Feuer** erleiden in der **Ereignisphase 1 Schaden**.

Soll ein 9. Feuermarker platziert werden, explodiert das Schiff!

→ **Gefahr:**
Befinden sich in **benachbarten Räumen** **Xenos**, die **nicht im Kampf** verwickelt sind? Sie bewegen sich in deinen **Raum**. **Ansonsten:** Lege einen **Geräuschmarker** in jeden **Korridor** deines **Raumes** ohne **Geräuschmarker**, inkl. **Wartungs-Korridor**.

→ **Geräuschmarker:**
Ein **Korridor** kann nie mehr als **1 Geräuschmarker** enthalten. Sobald ein 2. Marker platziert würde, handle stattdessen eine

Begegnung ab.

→ **Geräuschprobe:**

- 01.** Wirf den **Geräuschwürfel** und platziere einen **Geräuschmarker** in dem entsprechenden **Korridor** deines **Raumes**
- 02. Stille (X):** Keine **Geräuschprobe**. Hast Du **Schleim** auf deinem Tableau? Handle stattdessen den **Gefahr-Effekt** ab.

→ **Im Kampf:**

Immer wenn sich ein Spieler und ein Xeno im gleichen **Raum** befinden, gelten sie als **im Kampf**.

→ **Inventar (Kartenhalter):**

Alle **normalen Gegenstände** werden geheim gehalten.

→ **Kälteschlaf:**

Sobald sich ein Spieler in **Kälteschlaf** versetzt hat, kann das Flugziel nicht mehr geändert und die Selbsterstörungssequenz nicht mehr gestartet werden.

→ **Kontaminationskarten:**

Sie gelten nicht als Aktionskarten, können also **nicht** für Aktionspunkte ausgegeben werden. Mittels des Scanners können diese Karten auf eine **Infektion** getestet werden. Erhältst Du eine **Kontaminationskarte**, legst Du sie auf deinen **Ablagestapel**.

*Kontamination **scannen** und **entfernen**:
(Ausrufen, Kantine, Chirurgie, Duschraum, Gegenmittel)
– Nutze den Scanner. Ist das Wort **INFIZIERT** lesbar, bist Du infiziert. Andernfalls nicht.
– **Bist Du infiziert?** Folge dem **Infektionsvorgang** auf der Rückseite des Scanners.*

→ **Korridor:**

Spieler und **Xenos** bleiben **niemals** in **Korridoren** stehen. Die Auswirkungen der **Bewegung** durch einen **Korridor** werden erst **nach** der Bewegung in einen **Raum** abgehandelt.

→ **Leer:**

Weder Spieler noch Xenos sind anwesend. Führe beim Betreten eine **Geräuschprobe** aus.

→ **Leichte Wunde:**

Platziere einen Statusmarker auf dem nächsten freien **leichte Wunde-Feld**. Für jede **3. leichte Wunde** ziehst Du eine **schwere Wunde-Karte**.

*Mehrere **leichte Wunden** werden **nacheinander** platziert und abgehandelt.*

→ **Räume und Raumaktion:**

Spieler und Xenos können ausschließlich in **Räumen** stehen, nicht auf **Korridoren**. **Raumaktionen** können auch in den **Spezialräumen** Kryonatorium, Triebwerken und **Cockpit** ausgeführt werden.

→ **Rettungskapseln:**

Gelten **nicht** als **Räume**. Sie werden entriegelt, sobald der erste Spieler stirbt oder die Selbsterstörung aktiviert wird. Eine Rettungskapsel bietet Platz für bis zu 2 Spieler/Leichen. Besteigt Du eine Rettungskapsel, kannst Du jede Runde beschließen zu starten. Betritt ein Xeno den Evakuierungsbereich, musst Du die Rettungskapsel verlassen.

*Spieler in **Rettungskapseln** überleben und fliegen zur Erde.*

→ **Schleim (Max. 1 pro Spieler):**

Hast Du einen **Schleim-Marker** auf deinem Spielertableau? Jedes **Stille (X)-Ereignis** wird als **Gefahr-Ereignis** abgehandelt.

*Du kannst **Schleim** über die **Gegenstandskarte Kleidung** oder die **Raumaktion des Duschraums** ablegen.*

→ **Schwere Gegenstände / Objekt:**

Gekennzeichnet durch das **Handsymbol** und für alle Spieler sichtbar. Sie können **nicht** in das **Inventar** gelegt werden. Ein **schwerer Gegenstand / Objekt** nimmt **1 Handslot** ein.

***Schwere Gegenstände** können mit **Panzertape** zu einem verbunden werden. **Objekte** (Leichen, Eier, Kadaver) **nicht**. **Schwere Gegenstände** gehen verloren, wenn man sie abwirft.*

→ **Schwere Wunde:**

Erleide den Effekt der Karte. Doppelte Karten wirken **nicht kumulativ**, müssen jedoch einzeln geheilt werden. Hast Du bereits **3 schwere Wunden** und erleidest eine **weitere Wunde** (leicht oder schwer) stirbst Du.

***Verbundene schwere Wunden** haben keinen negativen Effekt mehr, gelten aber immer noch als schwere Wunde.*

→ **Wartungs-Korridor:**

In der Regel nur für **Xenos** zugänglich! **Geräuschmarker** auf **Wartungs-Korridoren** werden auf dem **Feld Wartungs-Korridor** platziert. Ein Xeno auf dem **Wartungs-Korridor-Feld** verschwindet vom Spielplan. Legt einen entsprechenden **Marker** in den **Xeno-Beutel**.

→ **Tod eines Spielers:**

- Ersetze deine Figur durch ein **Leichenplättchen (Objekt)**.
- Lasse alle **Objekte** fallen, die Du getragen hast.
- Deine **Gegenstände** werden aus dem Spiel entfernt.

→ **Türen (Max. 1 pro Korridor):**

Sind entweder **offen**, **geschlossen** oder **zerstört**. Kein Einfluss auf **Geräuschmarker**.

01. Geschlossen: Verhindert Bewegung. Soll sich ein Xeno durch eine **geschlossene Tür** bewegen, bewegt er sich nicht, zerstört stattdessen aber die **Tür**.

02. Zerstört: Tür liegt im **Korridor**. Sie kann nicht wieder geschlossen werden.

03. Offen: Tür wird aus **Korridor** entfernt.

Keine Türen im Wartungs-Korridor!

→ **Xeno-Spieler:**

Siehe Spielvarianten (Seite 3).

→ **Ziel:**

Sobald der erste Xeno auftaucht, entscheiden sich die Spieler für 1 ihrer **2 Ziele**.

ÜBER ZIELE

Im normalen Spiel wird **semi-kooperativ** gespielt. D.h. die Ziele müssen nicht immer kooperativ sein. Einige Ziele sollten zuvor erklärt werden:

→ **Spieler # darf nicht überleben:**

Du erfüllst dieses Ziel auch dann, wenn Du nicht der direkte Verursacher des Todes bist.

*Spieler dürfen sich **nicht** gegenseitig direkt angreifen, jedoch indirekt (durch **Feuer**, **Xenos**, **Isolation**, etc.) Schaden zufügen.*

→ **Du bist der einzige Überlebende:**

Kein Spieler außer dir darf das Spielende überleben.

→ **Das Signal absetzen:**

Das Signal setzt Du über die **Raumaktion** des Übertragungsraums ab.

→ **Das Schiff muss die Erde/den Mars erreichen:**

Cockpit: Das richtige Ziel ist eingestellt.

Triebwerke: Mind. 2 der 3 Triebwerke müssen funktionieren.

→ **Schwächen entdecken:**

Du oder ein anderer Spieler muss ein Objekt mittels der **Raumaktion** im Labor untersuchen.

→ **Zerstöre das Nest:**

Das Nest ist zerstört, sobald sich dort kein Xeno-Ei mehr befindet. Die Raumübersicht zeigt, wie Eier zerstört werden können.

SPIELABLAUF

Jede Spielrunde verläuft in 2 Phasen:

I. Spielerphase

II. Ereignisphase

[I] SPIELERPHASE

01. Aktionskarten auf **5 Handkarten** nachziehen

02. **Startspielerwechsel** nach links.

03. **Spielerzüge** ausführen:

→ Jeder Spieler führt pro Zug **2 Aktionen** aus oder **passt**.

→ Bei **nur 1 Aktion** muss der Spieler **anschließend passen**.

*Siehe **Aktionen im Detail***

04. Passen:

→ Drehe deine **Übersichtskarte** auf die „Gepasst“-Seite.

→ Lege **beliebige Karten** (auch **Kontaminationskarten**) ab.

*Du kannst in diesem Zug **keinerlei Aktionen** mehr ausführen. Die Phase endet, sobald **alle Spieler gepasst** haben.*

Beendest Du deinen Zug in einem Raum mit **Feuer**, erleidest Du **1 Leichte Wunde!**

[II] EREIGNISPHASE

01. Zeitmarker um 1 Feld vorrücken.

→ **Ist die Selbstzerstörung aktiviert?**

Rückt den Selbstzerstörungsmarker ebenfalls vor.

02. Xen-Angriffe ausführen, falls **im Kampf** verwickelt.

03. Xen-Feuerschaden auswerten:

→ Jeder Xen in einem **Raum** mit **Feuer** erleidet **1 Schaden**.

04. Ereigniskarte ziehen und abhandeln:

→ **Xeno-Bewegung**:

Jeder aufgeführte Xen, der sich **nicht im Kampf** befindet, bewegt sich. Die Nummer in der oberen rechten Ecke zeigt den **Korridor**, über den sich der Xen bewegt.

Siehe **Symbolübersicht** auf der **Xeno-Tafel**.

→ **Ereigniseffekt**:

Handelt den Effekt **nach der Xen-Bewegung** ab und legt die Karte auf den **Ablagestapel** (falls nicht anders angegeben). Sind keine Ereigniskarten mehr vorhanden, mischt den Ablagestapel.

05. Xen-Ausbreitung durchführen;

Zieht **1 Marker** aus dem **Xeno-Beutel**:

Larve: Marker auf **Xeno-Tafel** & **1 Jäger** in **Beutel**.

Kriecher: Marker auf **Xeno-Tafel** & **1 Brutbestie** in **Beutel**.

Jäger / Brutbestie: Jeder Spieler außerhalb eines Kampfes legt eine **Geräuschprobe** ab. Marker zurück in **Beutel**.

Königin: Sind Spieler im Nest? Königin dort platzieren und **Begegnung** abhandeln. **Andernfalls**: Xen-Ei auf **Xeno-Tafel**. Marker zurück in **Beutel**.

Leer: Marker zurück in **Beutel** & **Jäger**-Marker hinzufügen. Falls **Jäger**-Marker aufgebraucht sind passiert nichts.

AKTIONEN IM DETAIL

Jede Aktion kostet **0-2 Aktionspunkte**. Du zahlst Aktionspunkte, indem Du Aktionskarten von deiner Hand ablegst.

Kontaminationskarten zählen **nicht** zu den Aktionskarten!

Nur im Kampf (Pistolen-Symbol)

Nicht im Kampf (gekreuztes Pistolen-Symbol)

Jederzeit (Keines dieser Symbole)

AKTIONEN VON AKTIONSKARTEN

Die **gespielte Karte** zählt **nicht** als zur Bezahlung der Aktionskosten abgelegte Karte. Diese werden **zusätzlich** abgelegt.

[X] BASISAKTIONEN

IMMER MÖGLICH

[1] BEWEGEN

01. Versetze deine Figur in einen **benachbarten Raum**.

Ist ein Xen in deinem Raum? Du **flüchtest** – der Xen greift dich **nach** vor deiner Bewegung an.

02. Ist der Raum noch nicht erkundet? Decke das Raumteil auf. Decke anschließend das **Erkundungsplättchen** auf.

03. Ist der Raum leer? Führe eine **Geräuschprobe** aus.

04. Befindet sich ein Xen im Raum? Keine **Begegnung** abhandeln – Du befindest dich **im Kampf** mit diesem Xen.

Erkundungsplättchen aufdecken:

1. Die Zahl gibt an, wie viele **Gegenstände** in diesem **Raum** gefunden werden können. Drehe das **Raumplättchen** auf die entsprechende Zahl.

2. Handle den **Sondereffekt** ab:

Stille (X): Keine **Geräuschprobe**. Hast Du **Schleim** auf deinem **Tableau**? Handle stattdessen den **Gefahr-Effekt** ab.

Gefahr: Keine **Geräuschprobe**. Siehe **Gefahr (Schlüsselbegr.)**.

Schleim: Lege einen **Schleimmarker** auf dein Spielertableau.

Feuer: Lege einen **Feuermarker** in diesen **Raum**.

Fehlfunktion: Lege einen **Fehlfunktionsmarker** in diesen **Raum**. Die **Raumaktion** ist nicht nutzbar, bis der **Raum** repariert wurde.

Tür: Platziere eine **Tür** in den **Korridor**, durch den Du diesen **Raum** betreten hast.

3. Entferne das **Erkundungsplättchen** aus dem Spiel.

Im **Nest** oder **schleimbedeckten Räumen** kann **nicht** gesucht werden!

[1] SCHIESSEN

Bedingungen:

– Im selben **Raum** mit einem Xen

– Eine **Waffe** mit mind. **1 Munitionsmarker**

01. Wähle **1 Waffe** und **1 Ziel (Xeno)** aus.

02. Lege **1 Munitionsmarker** der gewählten Waffe ab.

03. Wirf den **Kampfwürfel**

c = 1 Schaden an Larve oder Kriecher.

S = 1 Schaden an Larve, Kriecher oder Jäger.

Je Fadenkreuz = 1 Schaden am Xen (unabhängig des Typs).

[1] NAHKAMPF

Bedingungen:

– Im selben **Raum** mit einem Xen

01. Ziehe **1 Kontaminationskarte (Ablagestapel)**.

02. Wähle **1 Ziel (Xeno)** aus.

03. Wirf den **Kampfwürfel**

c = 1 Schaden an Larve oder Kriecher.

S = 1 Schaden an Larve, Kriecher oder Jäger.

Je Fadenkreuz = 1 Schaden am Xen (unabhängig des Typs).

Immer, wenn Du **verfehlst (blank, c oder S)** erleidest Du **1 Schwere Wunde!**

NICHT IM KAMPF

[2] RAUMAKTIONEN

Jeder **intakte Raum** bietet eine eigene **Raumaktion**. Diese ist auf den beiliegenden Übersichtsbogen erklärt.

Keine **Raumaktion** möglich, wenn der **Raum beschädigt** ist!

[2] VORSICHTIG BEWEGEN

Wie **Bewegen**, aber: Platziere **1 Geräuschmarker** in einem beliebigen **Korridor** des **Raumes**.

[1] SCHWERES OBJEKT AUFNEHMEN

Nimm **1 Schweres Objekt** (Leiche, Ei, Kadaver) auf, das sich in deinem **Raum** befindet – gilt nicht für **schwere Gegenstände!**

[1] TAUSCHEN

Alle Spieler in deinem **Raum** dürfen untereinander **Gegenstände** tauschen.

[1] GEGENSTAND HERSTELLEN

Lege 2 Gegenstandskarten mit demselben **blauen Komponentensymbol** ab, um die Karte herzustellen, auf der die beiden **Komponentensymbole in Grau** abgebildet sind: Gegenmittel, Taser, Flammenwerfer (mit voller Munition), Molotow-Cocktail.

[1] SUCHEN

→ Die Farbe des **Raumes** bestimmt die zu findenden **Gegenstände**: **Rot** (Militär), **Grün** (Versorgung), **Gelb** (Technik).

→ **Weiß**: Wähle zwischen **Rot Grün** und **Gelb**.

→ Nach jeder **Suchaktion** wird der **Zähler** des **Raumes** um 1 reduziert. Bei 0 sind keine Gegenstände mehr zu finden.

Jede **gefundene Waffe** bekommt genau **1 Munitionsmarker**.

BEGEGNUNGEN UND ANGRIFFE

BEGEGNUNG ABHANDELN

01. Lege alle **Geräuschmarker** des **Raumes** ab (inkl. **Wartungskorridor**, falls verbunden).

02. Ziehe **1 Xen-Plättchen** aus dem Beutel.

Leeres Plättchen? Lege **1 Geräuschmarker** in jeden **Korridor** deines **Raumes**.

Letztes Plättchen im Beutel? Füge **1 Jäger-Plättchen** hinzu, falls möglich. Lege dann das leere Plättchen zurück in den Beutel.

03. Platziere **1 Xen-Figur** in deinem **Raum**.

04. Vergleiche die Zahl auf dem **Xeno-Plättchen** mit der Anzahl deiner **Handkarten** (inkl. **Kontaminationskarten**).

→ **Zahl > Handkarten** = **Überraschungsangriff**.

ANGRIFF EINES XENOS

– **Schritt Xen-Angriffe** (Ereignisphase)

– **Überraschungsangriff** (**Begegnung**)

– **Flucht** eines Spielers (**Bewegen**)

01. Ziel im selben Raum bestimmen:

Mehrere Spieler im **Raum**? Ziel mit den **wenigsten Handkarten** (außer bei Überraschungsangriff und Flucht). Bei Gleichstand: Spielerreihenfolge.

02. Xen-Angriffskarte ziehen:

Entspricht ein **Symbol der Karte** dem **Typ des Xenos**? Effekt abhandeln. Andernfalls verfehlt der Xen.

LARVENBEFALL (MAX. 1 PRO SPIELER)

Wird eine **Larve** gezogen, wird der Spieler befallen:

→ Platziere die **Larve** auf deinem Spielertableau oder lege sie in den Vorrat, solltest Du schon befallen sein.

→ Erhalte **1 Kontaminationskarte** (Ablagestapel).

XENO-SCHWÄCHEN

Um die Schwächen zu entdecken, müsst ihr **1 Leiche**, **1 Xen-Ei** und **1 Xen-Kadaver** im **Labor** analysieren. Aufgedeckte Schwäche-Karten geben den Spielern kleine Vorteile **im Kampf**.

SCHADEN UND XENOS TÖTEN

→ **Xeno-Ei / Larve**: 1 Lebenspunkt.

→ **Kriecher / Jäger**: ziehe **1 Xen-Angriffskarte** (nur für Blutsymbol). **Zahl ≤ Schadensmarker**: Xen stirbt.

→ **Brutbestie / Königin**: ziehe **2 Xen-Angriffskarten** (nur für Blutsymbol) und addiert die Blutungswerte. **Zahl ≤ Schadensmarker**: Xen stirbt.

RÜCKZUG EINES XENOS

Befindet sich ein **Pfeil im Blutsymbol** auf einer der gezogenen **Xeno-Angriffskarten**, zieht sich der Xeno sofort zurück.

- Ziehe eine **Ereigniskarte** und bewege den Xeno durch den **Korridor**, dessen Nummer oben rechts angegeben ist.
- Lege die **Ereigniskarte** ab, ohne ihren Effekt auszuführen.

SPIELLENDE

SPIELLENDE AUSLÖSEN

Das Spiel endet, sobald eine dieser Bedingungen eintritt:

- **Der Zeitmarker erreicht das letzte Feld der Zeitleiste:** Das Schiff springt in den Hyperraum - alle Spieler an Bord, die sich nicht im **Kälteschlaf** befinden, sterben.
- **Der Selbstzerstörungsmarker erreicht das letzte Feld ODER es muss ein 9. Feuermarker platziert werden:** Das Schiff explodiert. Alle Spieler an Bord (auch im **Kälteschlaf**) sterben, einschließlich der Xenos und deren Nest.
- **Der letzte lebende, nicht im Kälteschlaf befindliche Spieler stirbt, versetzt sich in den Kälteschlaf oder fliegt mit einer Rettungskapsel:** Alle haben das Schiff verlassen. Versetzt den Zeitmarker auf das letzte Feld seiner Leiste.
Ist die Selbstzerstörung aktiviert? Versetzt stattdessen den Selbstzerstörungsmarker auf das letzte Feld seiner Leiste.

SIEGER ERMITTELN

Auch **ausgeschiedene Spieler** sind Teil dieser Auswertung.

→ Triebwerke prüfen:

Deckt die oberen Triebwerksplättchen auf. Falls 2 oder 3 Triebwerke „beschädigt“ sind, explodiert das Schiff.

Ein **Fehlfunktionsmarker** betrifft nur die **Raumaktion**, nicht das Triebwerk.

→ Flugziel prüfen:

Deckt die Flugzielkarte auf. **Nur** wenn **die Erde** das Flugziel ist, überleben die Spieler, die sich im **Kälteschlaf** befinden.

→ Kontamination prüfen:

Falls sich auf deiner Charaktertafel eine **Larve** befindet, **überspringst Du Schritt A und führst sofort Schritt B** aus.

A) Jeder Überlebende Spieler (**Kälteschlaf**/Rettungskapsel) überprüft nun seine **Kontaminationskarten**. **Findet er mind. 1 INFIZIERT-Karte?** Weiter zu **Schritt B**.

B) Er mischt sämtliche seiner Aktionskarten zu einem neuen Stapel und zieht **4 Karten**. Ist **mind. 1 Kontaminationskarte** darunter (egal ob infiziert oder nicht), **stirbt** der Spieler.

→ Ziele prüfen:

Jeder Spieler, der bis hierher **überlebt** und sein **Ziel erfüllt** hat, ist **Sieger der Partie**.

SPIELVARIANTEN

SOLO-MODUS

- Zielkartenstapel durch **Solo-/Koop-Zielstapel** ersetzen.
- **2 Karten** ziehen.

Wie im normalen Spiel muss nur 1 Ziel erfüllt werden und der Spieler überleben um zu gewinnen.

Anzahl der zu findenden Gegenstände pro Raum wird halbiert (aufgerundet).

KOOPERATIVER MODUS

- Zielkartenstapel durch **Solo-/Koop-Zielstapel** ersetzen.
- **1 Karte** ziehen und **offen auslegen**.

Alle Ziele müssen erreicht werden, um zu gewinnen.

Gibt es genau 1 Karte, die besagt, dass das Signal abgesetzt werden soll, muss dies nur 1 Spieler tun. Gibt es jedoch 2+ solcher Bedingungen, müssen entsprechend viele Spieler das Signal absetzen!

WIEDERBELEBEN (NUR IN KOOPERATIVEM MODUS!)

Wiederbelebung durch andere Spieler in **Erste-Hilfe-Station**:

- Alle **leichten Wunden** werden **geheilt**.
- Alle **schweren Wunden** werden **verbunden**.

ALS XENO WEITERSPIELEN

Der erste ausgeschiedene Spieler kann als Xeno weiterspielen und nimmt sich den **Xeno-Aktionskartenstapel**.

SPIELERPHASE (VERÄNDERTER SPIELABLAUF)

01. Bis zu **3 Xeno-Aktionskarten** ziehen (Limit: 4).
02. Nur 1 der 3 Aktionen einer Karte pro Spielzug ausführen.
03. Passen = **Optional**: alle Karten bis auf 1 ablegen.

Die Phase endet wie üblich, wenn alle Menschen-Spieler gepasst haben, selbst wenn der Xeno-Spieler noch Karten ausspielen könnte.

Der Xeno-Spieler wird niemals Startspieler!

EREIGNISPHASE (VERÄNDERTER SPIELABLAUF)

01. **Zeitmarker** vorrücken.
02. **Feuerschäden** auswerten.

Alle anderen Schritte dieser Phase werden übersprungen.

AUFBAU

SPIELPLAN

01. Spielplan für normalen Modus so auslegen, dass die drei roten Pfeile in der linken oberen Ecke zu sehen sind.

02. 2er-Raumteile mischen und verdeckt auf die 2er-**Raumfelder** verteilen. Überschüssige Raumteile ungesehen zurück in die Box.

03. 1er-Raumteile verdeckt auf 1er-Raumfelder auslegen.

04. Erkundungsplättchen mischen und verdeckt auf die Raumteile verteilen – 1 Plättchen pro Raumteil.

05. Eine zufällige **Koordinatenkarte** verdeckt neben das Cockpit legen.

06. Statusmarker auf **Feld B der Flugzielleiste**.

07. Rettungskapseln nach Spieleranzahl:

→ **1-2 Spieler:** 2 **Rettungskapseln** (1+2)

→ **3-4 Spieler:** 3 **Rettungskapseln** (1-3)

→ **5 Spieler:** 4 **Rettungskapseln** (1-4)

Rettungskapseln immer verriegelt auslegen und möglichst gleichmäßig auf die Evakuierungsbereiche A und B auf dem Spielplan verteilen.

08. Je beide **Triebwerksplättchen** pro Triebwerk mischen und mit der farbigen Seite nach unten ungesehen auf dem jeweils passende Triebwerksfeld stapeln. Das jeweils oben liegende Plättchen bestimmt den Status des Triebwerks.

09. Xeno-Tafel auslegen:

→ 5 **Xeno-Eier** (Feld oben rechts)

→ 3 zufällige, verdeckte **Xeno-Schwäche-Karten**

10. Xeno-Beutel vorbereiten:

→ 1x Leer

→ 4x Larve

→ 1x Kriecher

→ 3x Jäger + **1 Jäger pro Spieler**

→ 1x Königin

Alle übrigen **Xeno-Marker** und **Xeno-Kadaver-Marker** sortieren und auf Xeno-Tafel stapeln.

11. Kartenstapel vorbereiten:

→ 3x Gegenstände (rot, gelb & grün)

→ Xeno-Angriffe

→ Ereignisse

→ Kontamination

→ **Schwere Wunden**

→ Hergestellte Gegenstände (darf durchsucht werden)

→ Xeno-Aktionskarten für **Xeno-Spieler** und Solo-/Koop-Ziele werden nur im jeweiligen Spielmodus benötigt.

12. Marker-Vorrat vorbereiten:

→ **Fehlfunktionsmarker**

→ **Geräuschmarker**

→ Munitions-/Schadensmarker

→ Statusmarker (transparent)

→ **Türen**

→ rote Leichenplättchen

→ beide Kampf- und beide Geräuschwürfel

→ Startspielerkatze

13. Statusmarker auf das grüne Feld der **Zeitleiste** legen (=“Zeitmarker“)

CREW

14. Übersichtskarten verteilen

15. entsprechend der Spielernummer auf der **Übersichtskarte** den **Kartenhalter** nehmen

16. Zielkarten vorbereiten

→ Karten zu **2 Stapeln** sortieren (Unternehmen/Persönlich)

→ Karten entfernen, welche die aktuelle Spieleranzahl übersteigen (bei 4 Spielern die Karten mit „5+“ entfernen)

→ Jeder Spieler zieht **geheim** je eine Karte pro Stapel

17. Charaktere auswählen

→ Startspieler (1) zieht 2 Charakter-Auswahlkarten und wählt einen Charakter, der am besten zu seinen Zielen passt. Nicht gewählte Auswahlkarte zurück in den Stapel mischen.

→ Der 2. Spieler (2) zieht 2 Charakter-Auswahlkarten und wählt ebenfalls eine aus, mischt die andere zurück.

→ Dieser Vorgang wird wiederholt bis alle Spieler einen Charakter haben.

18. Spielerbereich aufbauen

→ Passendes **Spielertableau** nehmen und an den **Kartenhalter** anlegen

→ Figur des Charakters ins **Kryonatorium**

→ **Aktionskarten** mischen (=Aktionsstapel)

→ **Startgegenstand** ausrüsten und **Munitionsmarker** darauf legen

→ Die **2 Aufgaben-Gegenstandskarten** des Charakters nehmen und mit horizontal bedruckter Seite nach oben an Tafel anlegen.

Diese Gegenstände sind zu Beginn noch nicht aktiv.

→ Rechts neben der Tafel Platz für den **Ablagestapel** lassen.

19. Spieler 1 erhält die **Startspielerkatze**.

20. Blaues Leichenplättchen (schweres Objekt) in **Kryonatorium** legen.