

51st state

ZIEL DES SPIELS

Euer Ziel ist es, in dieser postapokalyptischen Welt euer neues Reich, den **51st State** aufzubauen. Egal, ob ihr die brutalen *Mutanten* oder die mutigen *New Yorker* ins Feld führt – das Ziel ist das Gleiche: Gliedert neue Orte in euren Staat ein, führt lukrative Beutezüge durch und vernichtet, wer euch im Weg steht. Wie das geht? Ziemlich einfach:

Viele Karten im Spiel geben euch Siegpunkte. Gut so, denn sobald 1 Spieler 25 Siegpunkte erhalten hat, wird das Spielende ausgelöst. Dann spielt ihr nur noch die aktuelle Runde zu Ende und erhaltet nun noch 1 Siegpunkt für jeden Ort in eurem Staat.

Und dann? Haltet euch fest: Dann gewinnt doch tatsächlich der Spieler, mit den meisten Siegpunkten. Genial, oder?



SPIELMATERIAL

1 SIEGPUNKTETAFEL



4 SIEGPUNKTPLÄTTCHEN (1 PRO FRAKTION)



1 STARTSPIELERPLÄTTCHEN



4 FRAKTIONSTAFELN



200 KARTEN (FORMAT: 63X88mm)

88 KARTEN „51ST STATE“



VORDERSEITE

RÜCKSEITE

50 KARTEN „WINTER“



VORDERSEITE

RÜCKSEITE

50 KARTEN „NEW ERA“



VORDERSEITE

RÜCKSEITE

12 KONTAKTKARTEN



VORDERSEITE

RÜCKSEITE

SPIELMATERIAL

WAREN

RESSOURCEN UND ARBEITER

MIND. 30 BAUMATERIAL



MIND. 30 KNARREN



MIND. 30 METALL



MIND. 30 TREIBSTOFF



MIND. 38 ARBEITER



PLÄTTCHEN

20 ROTE KONTAKTPLÄTTCHEN



20 BLAUE KONTAKTPLÄTTCHEN



30 GRAUE KONTAKTPLÄTTCHEN 7 PLÄTTCHEN „MULTI-KONTAKT“



13 PLÄTTCHEN „MUNITION“



9 UMBAUPLÄTTCHEN



10 SCHILDPLÄTTCHEN

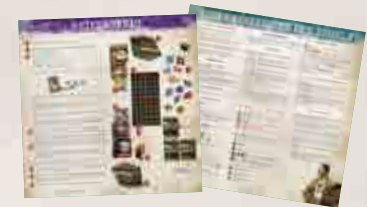


4 VERVIELFÄLTIGUNGSPLÄTTCHEN



(Plaziert eine Ware auf diesem Plättchen, um ein fünffaches dieser Ware anzuzeigen)

1 DOPPELSEITIGES BEIBLATT



Spielaufbau
(Vorderseite)

Zusammenfassung
(Rückseite)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: portal@portalgames.pl. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Portal-Games-Team.



KARTENÜBERSICHT

KARTENAUFBAU

Die **ENTFERNUNG**. Sie gibt an, wie „weit weg“ der Ort ist. Das bestimmt, wie viele Kontaktplättchen man benötigt, um seinen Hintern dort hin zu bewegen (für einen Deal, eine Plünderung oder um ihn zu bauen).

Die **BEUTE**. Man erhält sie, wenn man den Ort dieser Karte plündert.

Die **KATEGORIE(N)** des Ortes. Jeder Ort gehört 1 oder 2 Kategorien an. Sie spielen z.B. eine Rolle, wenn man einen Ort „umbauen“ möchte – hoffentlich in etwas Besseres.

Ratet mal, was das ist! (Lösung: Der **NAME** des Ortes dieser Karte)



Der **EFFEKTTXT** des Ortes dieser Karte.

Der **TYP** des Ortes. Es gibt 3 Typen von **ORTEN**: (offene) Produktion, Fähigkeit oder Aktion.

Der **DEAL**. Man erhält, was hier abgebildet ist, wenn man mit dem Ort dieser Karte einen Deal macht.

Hieran erkennt man, zu welchem Set die Karte gehört. Dem Basisset „51st State“ oder einer Erweiterung. Das ist wichtig für den Spielaufbau.

SYMBOLE AUF DEN KARTEN



Das sind die „Ressourcen“.

MUNITION ist ein Ressourcenjoker. Man kann mit Munition jede der 4 anderen Ressourcen ersetzen. Das gilt jedoch nicht andersherum!



blaues, graues oder rotes **KONTAKTPLÄTTCHEN**



MULTI-KONTAKT. Dieses Plättchen ist ein Kontaktjoker. Man kann den Multi-Kontakt anstelle jedes der 3 farbigen Kontaktplättchen abgeben.



UMBAUPLÄTTCHEN

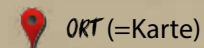


SCHILDPLÄTTCHEN



SIEGPUNKT

ANDERE SYMBOLE



ORT (=Karte)



... **KATEGORIEN** von **ORTEN**.

/ - Ein solcher Schrägstrich bedeutet „oder“. Je nach Karteneffekt müsst ihr euch für 1 der Möglichkeiten entscheiden, oder dürft eine Mischung dieser Möglichkeiten wählen.

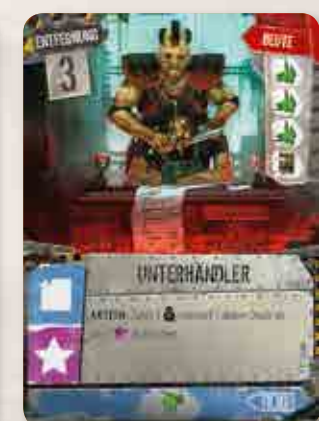
Beispiel 1: 2 beliebige deiner

Hier darfst du mischen!

Beispiel 2: Zahle 1

Hier wählst du 1 aus!

VERWALTE DEINEN STAAT



ORDNUNG MUSS SEIN

Selbst in der Postapokalypse ist Ordnung das halbe Leben ... Im Laufe des Spiels werdet ihr ganz schön viele Orte bauen. Damit euch dabei nicht die Übersicht flöten geht, ist jeder Ort einem Typ zugeordnet: Es gibt (offene) **Produktionsorte**, **Fähigkeitenorte** und **Aktionsorte**. Je nach Typ legt man den Ort in eine andere Reihe rechts neben der Fraktionstafel: Orte mit **Produktion** in die oberste Reihe, Orte mit **Fähigkeiten** in die mittlere Reihe und Orte mit **Aktionen** in die unterste Reihe. Damit sich das auch der hohlste Mutant nicht „merken“ muss, steht diese

Zuordnung auch auf der Völkertafel (zusammen mit anderen wichtigen Dingen, doch dazu gleich mehr).

Ach ja, und noch eine „nette Info“ für den schrumpfhirnen Mutanten: Wenn ihr einen Deal mit einer Karte macht, dreht ihr sie auf den Kopf und schiebt sie unter eure Völkertafel, dort wo **DEAL** steht. „Logisch!“, werdet ihr euch gerade denken. Aber ihr seid ja auch keine Mutanten ...

SPIELABLAUF

GRUNDLEGENDES

DIE KARTEN: SO INTERAGIERST DU MIT DEN ORTEN

Jede Karte im Spiel stellt einen Ort aus der postapokalyptischen Welt von Neuroshima dar. Diese Orte sind der Kern von **51st State**. Ihr müsst sie geschickt einsetzen, um den Sieg davonzutragen.

Mit den Orten auf den Karten kannst du auf **3** Arten interagieren:

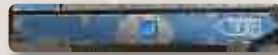
Du kannst einen Ort bauen. Damit legst du diese Karte in deinen **Staat**, sprich: deine Auslage, und kannst fortan den **Effekttext** des Ortes nutzen. Je mehr Orte du baust, desto mehr Effekte stehen dir zur Verfügung und deine Handlungsmöglichkeiten steigen an. Hört sich gut an, oder?



Du kannst einen Ort plündern. Wenn dir Bauen zu mühselig ist, schick einfach die Schlägertrupps vorbei und hol dir den Kram dort! Dadurch erhältst du sofort die **Beute**. Das sind die Waren rechts oben im Beutefeld einer Karte. Dadurch brennst du den Ort jedoch nieder ... das stört dich offenbar aber wenig, stimmt's?



Du kannst einen Deal mit einem Ort machen. Dazu schiebst du die Karte kopfüber unter das Dealfeld deiner Fraktionstafel (siehe Seite 5). Ein Deal ist eine gute Sache. Du hast den Ort zwar nicht gebaut, aber du hast ihn auch nicht für 'ne schnelle Nummer ausgeraubt. Stattdessen erhältst du ab sofort Runde für Runde die Ware auf dem Dealfeld als Einkommen in der Produktionsphase.



INTERAGIEREN: SO NUTZT DU DIE KONTAKTPLÄTTCHEN



Egal ob du den Ort bauen, plündern oder mit ihm einen Deal machen möchtest - für alles brauchst du die **Kontaktplättchen**. Jede Farbe von Kontaktplättchen steht dabei für **1 der 3** Interaktionsmöglichkeiten. **Blaue** Kontaktplättchen sind deine Händler. Du brauchst sie für **Deals**. **Graue** Kontaktplättchen sind deine Baumeister und Ingenieure. Du brauchst sie, um den Ort zu **bauen**. Dann gibt es auch noch die **roten** Kontaktplättchen. Du wirst sie lieben lernen. Das sind deine Gangs, Schlägertypen und Söldner. Mit ihnen gehst du **plündern**.

ZU „BESUCH“ BEI DEN NACHBARN

Normalerweise plünderst du die Orte von deiner Hand. Du kannst aber auch Orte im Staat deiner Mitspieler plündern.

Jeder Ort hat einen **Widerstandswert**. Der Widerstandswert ist abhängig vom Typ des Ortes und damit der Position im Staat: **Orte mit Produktion** in der obersten Reihe haben einen Widerstandswert von **3**, **Orte mit Fähigkeiten** in der mittleren Reihe haben einen Widerstandswert von **4** und **Orte mit Aktionen** in der untersten Reihe haben einen Widerstandswert von **5**.

Um einen Ort eines Mitspielers zu plündern, musst du eine **Anzahl roter** Kontaktplättchen **abgeben**, die dem **Widerstandswert** des Ortes entspricht.

Du musst dir das aber nicht merken. Auf der Fraktionstafel steht der Widerstandswert auf dem **roten Schild** jeder Reihe.



Wenn dir also ein Mitspieler (oder einer seiner Orte im Speziellen) ganz gehörig auf den Sack geht, raub ihn aus. Das gibt nicht nur die fette **Beute** für dich, sondern auch die Genugtuung deinem „Freund“ gezeigt zu haben, wo der Hammer hängt.

SPIELABLAUF

ABLAUF EINER RUNDE

Jede Runde besteht aus den folgenden **4 Phasen**:

1. **Kartenphase**
2. **Produktionsphase**
3. **Aktionsphase**
4. **Aufräumphase**

1. KARTENPHASE

- **Deckt** die jeweils oberste Karte der **beiden Kontaktkartenstapel** auf. Legt sie offen auf ihren jeweiligen Stapel. (Liegen hier noch Karten aus der vorherigen Runde, werft diese Karten vorher auf den Ablagestapel der Kontaktkarten, bevor ihr neue aufdeckt.)

Hinweis 1: Sind die Stapel leer, entfällt einfach für den Rest der Partie die Möglichkeit Kontaktkarten zu nehmen.

- **Deckt** vom **Nachziehstapel Karten** auf und legt sie offen in die Tischmitte. Ihr deckt **1 Karte mehr** auf, **als Spieler** mitspielen (z.B. 4 Karten bei 3 Spielern).
- **Beginnend** mit dem **Startspieler** und dann **im Uhrzeigersinn** nimmt sich jeder Spieler **1** dieser Karten auf die **Hand**. Die übrige Karte legt ihr auf den Ablagestapel.
- **Deckt** nun erneut vom Nachziehstapel **Spieleranzahl+1** Karte auf. **Beginnend** beim **letzten Spieler** und dann **gegen den Uhrzeigersinn**, nimmt sich jeder Spieler erneut **1** Karte auf die **Hand**. Die übrige Karte wird wieder auf den Ablagestapel gelegt.

Hinweis 2: Bei 4 Spielern ist die Reihenfolge des Nehmens also 1,2,3,4 – 4,3,2,1.

Hinweis 3: Es gibt kein Handkartenlimit!

2. PRODUKTIONSPHASE

Zeit für etwas Einkommen! In der Produktionsphase werdet ihr mit Waren überschüttet. Immer ein gutes Gefühl ...

SPIELABLAUF

Waren erhaltet ihr aus 3 unterschiedlichen Quellen:

Fraktionstafel – Jede Fraktion produziert einen gewissen Grundstock an Waren. Was genau ihr produziert, seht ihr unter „Produktion“ oben auf eurer Fraktionstafel. Jede Fraktion macht etwas besonders gut: Die Mutanten lieben ihre Knarren, die Händler ihren Treibstoff usw.

Deals – Jeder eurer Deals gibt euch seine abgebildete Ware.

(offene) Produktionsorte – Jeder eurer Produktionsorte (offene und „normale“) produziert nun seine im Effekttext beschriebenen Waren. Habt ihr zum Beispiel einen Steinbruch? Dann erhaltet ihr nun 1 Baumaterial. So einfach ist das.

Wenn euch Ordnung wichtig ist, könnt ihr die Produktionsphase in Spielerreihenfolge durchführen. Macht es aber doch einfach gleichzeitig, und spart so einen Haufen Zeit. Fraktionstafel, Deals und Produktionsorte checken, Waren nehmen und zack seid ihr fertig.













Aber halt! Ihr wisst ja noch gar nicht, auf was ihr achten müsst:

- Dürft ihr **Karten** ziehen, zieht ihr sie vom Nachziehstapel und nehmt sie direkt auf eure Hand.
- Erhaltet ihr **Siegpunkte**, tragt die entsprechende Anzahl Punkte mit eurem Siegpunktplättchen auf der Siegpunkttafel ab.
- Alle anderen Waren, die ihr erhaltet, nehmt ihr aus dem **allgemeinen Vorrat** und legt diese zu euch in euren **persönlichen Vorrat**.

*Hinweis zu eurem persönlichen Vorrat: Immer wenn ihr etwas **abgeben** müsst, muss das aus eurem persönlichen Vorrat kommen, sonst heißt es: „Pech gehabt!“*

Wir empfehlen den persönlichen Vorrat links neben eurer Fraktionstafel aufzubewahren, um ihn von euren Orten, die rechts der Tafel liegen, getrennt zu halten.



BEISPIEL: Katharina spielt die Mutanten-Union. Sie besitzt die beiden Produktionsorte *Schule* und *Kneipe*. Außerdem hat sie 2 Deals. Ihre Fraktionstafel produziert 3 , 1 , 1  und 1 . Von ihren Deals erhält sie 1  und 1  und ihre Produktionsorte produzieren 1  und 1 . Insgesamt zieht Katharina also 2  vom Nachziehstapel und erhält 4 , 2 , 1  und 1 die sie in ihren persönlichen Vorrat legt.

3. AKTIONSPHASE

Beginnend beim **Startspieler** und dann **reihum im Uhrzeigersinn** führt jeder Spieler **jeweils 1 Aktion** aus oder **passt**. Hat man gepasst, darf man in der aktuellen Aktionsphase keine weiteren Aktionen mehr durchführen. Die Aktionsphase der aktuellen Runde endet erst dann, wenn **alle** Spieler **gepasst** haben.

Bist du am Zug, darfst du 1 der folgenden Aktionen ausführen:

- Einen Ort bauen
- Einen Deal machen
- Einen Ort plündern
- Eine Kartenaktion aktivieren
- Eine Fraktionsaktion aktivieren
- Eine fremde offene Produktion nutzen
- Eine Kontaktkarte nehmen oder spielen

ODER


- Passen

Du darfst im Verlauf der Runde jede Aktion beliebig oft durchführen, aber natürlich nur, wenn du sie auch bezahlen kannst.



EINEN ORT BAUEN



Es gibt zwei Wege, wie du einen neuen Ort von deiner Hand bauen kannst, um ihn in deinen Staat (= deine Auslage) zu legen. Du kannst ihn neu **errichten** oder einen vorhandenen Ort in deinem Staat **umbauen**.

ERRICHTEN

Um einen Ort neu zu **errichten**, musst du eine **Anzahl grauer**  Kontaktplättchen **abgeben**, die der **Entfernung** des Ortes entsprechen. Dann legst du die Karte in deinen Staat (an den Platz, der ihrem Typ entspricht, siehe *Ordnung muss sein*, S.5).

UMBAUEN

Um einen vorhanden Ort umzubauen, müssen der Ort von deiner Hand und der Ort in deinem Staat in mindestens 1 ihrer Kategorien übereinstimmen. Wirf dann den bereits vorhandenen Ort auf den Ablagestapel und zahle 1 . Zuletzt legst du die Karte von deiner Hand in deinen Staat, wie wenn du sie errichtet hättest. Für das Umbauen erhältst du sofort eine Belohnung von 1 . Ja, du hast richtig gelesen. 1 Siegpunkt. Einfach so. Belohnungen sind etwas Tolles.

Sonderfall: Besitzt du 1 , kannst du es anstatt des 1  abgeben, um umzubauen. Das hat noch einen weiteren Vorteil: Die Orte müssen nun nicht mehr in 1 ihrer Kategorien übereinstimmen! Umbauplättchen sind super!

SPIELABLAUF

EINEN ORT PLÜNDERN

Um einen Ort zu plündern, musst du dich erst einmal entscheiden **wo** du plünderst. Du kannst einen Ort **von deiner Hand** plündern oder einen Ort **im Staat eines Mitspielers**. Es ist sicher kein Geheimnis, dass es deutlich mehr Spaß macht die Orte eines „Freundes“ in Ruinen zu verwandeln ...

EINEN ORT VON DEINER HAND PLÜNDERN

Um einen Ort von deiner Hand zu plündern, musst du eine **Anzahl roter** Kontaktplättchen **abgeben**, die der **Entfernung** des Ortes entsprechen.

EINEN ORT IM STAAT EINES MITSPIELERS PLÜNDERN

Um einen Ort im Staat eines Mitspielers zu plündern, musst du eine **Anzahl roter** Kontaktplättchen **abgeben**, die dem **Widerstandswert** (3,4 oder 5 je nach Reihe) des Ortes entsprechen (siehe Zu „Besuch“ bei den Nachbarn S.6). Ein **Schildplättchen** erhöht dabei den Widerstandswert eines Ortes **um 1**, du musst also 1 zusätzliches abgeben. Als **Entschädigung** enthält der **Spieler des geplünderten Ortes** die Ware, die im **Dealfeld** des geplünderten Ortes abgebildet ist. Dann dreht er die Karte auf ihre Rückseite – der Ort ist niedergebrannt. Herzlichen Glückwunsch, du hast deinem Mitspieler eine lodernde **Ruine** hinterlassen!

Egal, ob du einen Ort von deiner Hand oder im Staat eines Mitspielers geplündert hast, beim **Plündern** erhältst **du immer** die Waren im **Beutefeld** des geplünderten Ortes!

RUINEN

Du erinnerst dich, dass wir dir versprochen haben Ruinen zu erklären: Eine Ruine scheint erstmal blöd - ein Häufchen Asche, das mal ein toller Ort war. Du kannst diesen Ort nie wieder nutzen. Moment mal - beim Umbauen war doch ein kleiner Hinweis, dass eine Ruine so behandelt wird, als ob sie jede Kategorie besitzt? Genau! Das ist der Vorteil: Eine Ruine kannst du sehr einfach **umbauen** (vorausgesetzt du hast 1). So entsteht aus einer Ruine schnell etwas Neues, und die Siegpunkt-Belohnung gibt es auch beim Umbau einer Ruine. Du darfst dich also bei deinem Mitspieler für die nette Geste bedanken!

Hinweis: Liegen auf dem Ort des Mitspielers noch Waren von einer Aktivierung, werden sie zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Liegen dort jedoch Waren die eine Bauprämie dort eingelagert hat, legt der Besitzer sie von der Karte in seinen persönlichen Vorrat. Sie gehen ihm nicht verloren. Ja, schöner wäre es, du würdest sie bekommen, aber so ist es leider.



BEISPIEL EINER PLÜNDERUNG BEI EINEM MITSPIELER: Alex hat eine *Schule* in seinem Staat, die ihm Katharina nicht gönnt. Sie möchte sie plündern. Die *Schule* ist ein Produktionsort und hat einen Widerstandswert von 3. Alex hat allerdings ein Schildplättchen daraufgelegt. Katharina muss also 4 abgeben, um die *Schule* zu plündern. Sie erhält dafür die 2 vom Beutefeld. Alex bekommt noch den 1 vom Dealfeld als Entschädigung und dreht die Karte dann auf ihre Rückseite. Sie ist nun eine Ruine.

EINE KARTENAKTION AKTIVIEREN

Alle Aktionsorte geben dir die Möglichkeit sie zu aktivieren. Das lässt dich oftmals Ressourcen in Siegpunkte umwandeln, Kontaktplättchen generieren oder anderes Verrücktes machen, das sich Ignacy ausgedacht hat. Musst du für eine Aktion etwas **bezahlen**, legst du die Waren nicht wie gewohnt in den allgemeinen Vorrat zurück, sondern platzierst sie **auf** der Karte. Du darfst Aktionsorte nur 1x pro Runde aktivieren, außer der Effekttext besagt etwas Anderes. Indem du die Waren auf die Karte legst, ist das aber ganz einfach zu sehen. Ganz schön clever, stimmt's?

Hinweis: Darfst du einen Aktionsort 2x pro Runde aktivieren, darfst du das entweder innerhalb 1 Aktion tun (du aktivierst den Ort dann einfach doppelt) oder als 2 unterschiedliche Aktionen.

EINE FRAKTIONSAKTION AKTIVIEREN



Deine Fraktionstafel besitzt bereits einige „eingebaute“ Aktionen. Du kannst diese Aktionen auch aktivieren, wenn du gar keine Aktionsorte ausliegen hast. Das funktioniert genau wie bei Aktionsorten und du darfst jede davon auch nur 1x pro Runde aktivieren. Die unterste Fraktionsaktion ist eine Ausnahme. Du darfst sie pro Aktion und Runde beliebig oft durchführen, wie auch ihr Text besagt.

BEISPIEL: Die untere Fraktionsaktion erlaubt es, für je 2 entweder 1 Ressource deiner Wahl zu erhalten oder 1 zu ziehen. Diese Aktion darfst du beliebig oft pro Runde und Aktion ausführen. Du könntest also etwa in der einen Aktion 2 abgeben, um dir 1 zu nehmen und in einer anderen Aktion 2 abgeben, um 1 zu ziehen. Du könntest aber auch direkt 4 abgeben, um 1 zu nehmen und 1 zu ziehen.

SPIELABLAUF





EINE FREMDE OFFENE PRODUKTION NUTZEN

Es gibt 2 Sorten von Produktionsorten: „normale“ Produktion und **offene** Produktion. **Beide** Sorten produzieren in der Produktionsphase ihre Waren. Eine offene Produktion bringt aber einen **weiteren** Nutzen in der **Aktionsphase** – allerdings für die **Mitspieler**. **Du** kannst **deine Arbeiter** in **fremde offene Produktionsorte** schicken, um **von dort** die produzierten Waren zu erhalten! Also nochmal langsam – **nicht** in deine **eigenen** offenen Produktionsorte (die haben ja in der Produktionsphase schon für dich produziert) – sondern in die **deiner Mitspieler**.


Um eine fremde offene Produktion zu nutzen, nimmst du 1  aus deinem persönlichen Vorrat und stellst ihn auf ein **freies** Feld „Offene Produktion“ eines **fremden** offenen Produktionsortes deiner Wahl. Dann **erhältst** du die Waren dieses Ortes. Zuletzt **erhält** der Besitzer des offenen Produktionsortes 1  aus dem allgemeinen Vorrat.

Moment mal – warum nimmt er denn nicht einfach den Arbeiter, den du da gerade auf seine Karte gestellt hast? Ganz einfach:

Jeder offene Produktionsort kann in der Aktionsphase nur 1x fremd-aktiviert werden (daher das fette „freies“ ein paar Zeilen weiter oben). Steht auf dem Feld „Offene Produktion“ also schon ein Arbeiter, kann dieser Ort diese Runde nicht noch einmal genutzt werden – und die Spieler müssen sich das nicht merken ...

BEISPIEL: Alex hat den offenen Produktionsort *Heizraum* ausliegen. Er produziert 2 . Katharina möchte ihn nutzen und stellt 1 ihrer  auf sein freies „offene Produktion“-Feld. Dadurch erhält sie 2  aus dem allgemeinen Vorrat. Zuletzt erhält auch Alex 1  aus dem allgemeinen Vorrat, da seine offene Produktion benutzt wurde.

EINE KONTAKTKARTE NEHMEN ODER SPIELEN

Zu Beginn jeder Aktionsrunde liegen 2 offene Kontaktkarten auf ihren jeweiligen Stapeln aus. Du kannst mit dieser Aktion 2  abgeben, um dir 1 dieser Karten auf die Hand zu nehmen. Hier ist gutes Timing gefragt – wenn weg, dann weg. Erst in der Kartenphase der nächsten Runde werden neue Kontaktkarten aufgedeckt.

Statt dir 1 Kontaktkarte zu nehmen, darfst du mit dieser Aktion auch eine Kontaktkarte von deiner Hand ausspielen. Wirf sie dann auf den Ablagestapel der Kontaktkarten und führe ihren Effekttext aus. Manchmal musst du dabei auch Waren bezahlen – lege die Waren dafür einfach zurück in den allgemeinen Vorrat; auf die Karte legen ist hier nicht nötig.



PASSEN

Wenn dir nichts Besseres einfällt (oder du einfach nichts mehr tun kannst) kannst du **passen**.




Aber Vorsicht: Hat man gepasst, darf man in der aktuellen Runde keine weiteren Aktionen mehr durchführen. Steigt man also einmal aus, war's das für diese Runde.


Passen hat aber auch 2 Vorteile:

- **Du bist sicher:** Deine Mitspieler können deine Orte **nicht** mehr als **Ziel** von **Plünderungen** wählen. Das gilt auch für alle **anderen Aktionen**, die dich als **Ziel** hätten. Du darfst ihnen daher gern die Zunge rausstrecken, sobald du gepasst hast. Sie sollen sich gefälligst ein anderes Opfer suchen.
- **Deine offenen Produktionsorte sind dicht:** Jeder braucht mal einen Feierabend. Hast du gepasst, können deine Mitspieler keine Arbeiter mehr in deine offenen Produktionsorte schicken.

Sobald **alle** Spieler **gepasst** haben, **endet** die **Aktionsphase** und die Aufräumphase beginnt.

KEINE AKTION: EIN SCHILDPLÄTTCHEN PLATZIEREN

Es ist **keine Aktion**, ein **Schildplättchen** () zu **platzieren**. **Jederzeit** während **deines Zuges** darfst du (sofern du eines in deinem persönlichen Vorrat hast) ein  auf einen deiner Orte legen. Das geht aber nur, wenn dort nicht schon 1  liegt.

Du erinnerst dich: Ein  erhöht den **Widerstandswert** dieses Ortes **um** 1. Hast du einmal ein solches Schildplättchen auf einem Ort platziert, bleibt es dort für den Rest dieser Aktionsphase liegen. Du kannst es nicht mehr umlegen! Aber eben nur für diese Aktionsphase – es wird in der Aufräumphase (kommt gleich ...) mit abgeräumt.

4. AUFRÄUMPHASE

Bevor es mit der Aufräumphase richtig losgeht, müsst ihr euch erst einmal die Frage stellen: „Habe ich Fähigkeitenorte, die mich etwas einlagern lassen?“. Wenn ja, dann ist jetzt der richtige Zeitpunkt, sie zu nutzen. Der Kartentext einer solcher Karte sagt genau, was man dort einlagern darf.






Hinweis: *Eingelagerte Waren nimmt man in der Produktionsphase der nächsten Runde wieder von der Karte herunter und legt sie zurück in den persönlichen Vorrat.*

Fertig? Gut. Denn **alles**, was jetzt **nicht** eingelagert ist, **muss** zurück in den **allgemeinen Vorrat** gelegt werden. „Alles?!“. Ja! Erstmal alles im **persönlichen Vorrat**: alle **Ressourcen**, **Arbeiter**, übrigen **Kontaktplättchen** und nicht eingesetzte **Schildplättchen**. Dann alle Ressourcen von **aktivierten Aktionskarten**, alle Arbeiter auf **genutzten offenen Produktionsorten** und zuletzt alle Schildplättchen auf Orten.

Jetzt aber nicht heulen. Eure **Handkarten** dürft ihr alle behalten.

Als letzten Schritt gibt der **Startspieler** sein **Startspielerplättchen** an seinen **linken** Mitspieler weiter. Damit endet die aktuelle Runde und eine neue beginnt.

SPIELENDENDE


BEISPIEL EINEN AUFRÄUMPHASE: Zu Beginn der Aufräumphase hat Katharina noch 3 , 1  und 1  in ihrem persönlichen Vorrat. Zum Glück hat sie die Tiefschlafkammern in ihrem Staat! Mit ihnen kann sie beliebig viele ihrer Arbeiter bis zur nächsten Runde einlagern! Damit muss sie jetzt nur noch 1  und 1  zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Natürlich entfernt sie dann auch noch alle Waren auf ihren aktivierten Aktionskarten und die Arbeiter auf ihren offenen Produktionsorten.

SPIELENDENDE

Das Spielende wird ausgelöst, sobald 1 Spieler **25 Siegpunkte** erhalten hat.

Passiert das in der Aktionsphase, spielt ihr die aktuelle Aktionsphase noch ganz normal zu Ende. Auch wenn das schon in der Produktionsphase passiert, spielt ihr noch die folgende Aktionsphase.

In beiden Fällen überspringt ihr jedoch die Aufräumphase.

Dann wird abgerechnet: Für jeden Ort in eurem Staat erhaltet ihr noch 1 . Für Ruinen erhaltet ihr **keinen** Punkt. Addiert die Siegpunkte eurer Orte zu denen, die ihr im Verlauf des Spiels auf der Siegpunktetafel angezeigt habt.

Wer jetzt die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Gleichstand

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch die meisten Waren im persönlichen Vorrat hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, gewinnt derjenige mit den meisten Orten in seinem Staat. Immer noch Gleichstand? Puh, okay. Dann teilt euch den Sieg und habt euch lieb.

GUT ZU WISSEN

Die goldene Regel: Widerspricht der Text einer Karte den Regeln in dieser Anleitung, so gilt der Text auf der Karte.

Beispiel: Du darfst Aktionsorte laut dieser Anleitung nur 1x pro Runde aktivieren. Ein Aktionsort besagt aber, dass du ihn 2x pro Runde aktivieren darfst. Der Effekttext hat Vorrang. Du darfst diesen Ort also 2x pro Runde aktivieren.

- Wenn dir ein Fähigkeitsort oder ein Produktionsort Waren für eine bestimmte Kategorie gibt, zählst du diesen Ort mit. Auch dann, wenn du ihn gerade baust.
- Die Ressourcen in diesem Spiel sind nicht limitiert. Gehen sie euch aus, verwendet zum Beispiel das Vervielfältigungsplättchen, um mehr Ressourcen anzuzeigen.

- Die Anzahl an Karten, Ressourcen und Plättchen im Vorrat jedes Spielers ist eine offene Information.
- Musst du Karten vom Nachziehstapel ziehen, aber der Stapel ist leer, mischst du den Ablagestapel und erstellst damit einen neuen Nachziehstapel. Das gilt nicht für die Kontaktkarten!
- Du kannst nur Orte von deiner Hand oder im Staat eines Mitspielers plündern. Du kannst **niemals** Orte in deinem Staat plündern.
- Es gibt kein Limit, wie viele Orte du gebaut und Deals du gemacht haben darfst.
- Du darfst mehrere Orte gleichen Namens in deinem Staat haben.
- Wenn du die Produktion eines Mitspielers stiehlt (zum Beispiel mit den *Lieferanten*), die Ressourcen anhand einer Kategorie gibt, zählst du die Kategorien im Staat des Mitspielers, nicht deine eigenen.

DAS SOLOSPIEL

DAS SOLOSPIEL

ZIEL DES SOLOSPIELS

Im Solospiel ist es dein Ziel am Ende des Spiels mehr Siegpunkte als der virtuelle Gegner zu haben. Der virtuelle Gegner erhält im Laufe des Spiels seine Siegpunkte, indem er deine Orte plündert und seine eigenen Orte baut.

Auch im Solospiel wird das Spielende ausgelöst, wenn du oder der virtuelle Spieler 25 Siegpunkte erreichen. Beende dann wie gewohnt die Aktionsphase der Runde und addiere die Siegpunkte durch Orte - wie im Grundspiel - zu den jeweiligen Siegpunkten hinzu. Hast du dann mehr Siegpunkte als der virtuelle Spieler, hast du gewonnen!

SPIELAUFBAU

Baue das Spiel wie auf dem Spielaufbau-Beiblatt auf. Der virtuelle Gegner erhält aber keine Fraktionstafel. Lege aber auch für den virtuellen Gegner ein Siegpunkteplättchen (einer beliebigen Fraktion) auf die Siegpunktetafel.

Du erhältst das Startspielerplättchen. (Noch nichts geleistet, aber schon belohnt werden ...)

SPIELABLAUF DES SOLOSPIELS

Spiele das Solospiel wie das Grundspiel, beachte dabei aber folgende Änderungen:

KARTENPHASE

1. **Decke** vom Nachziehstapel **4** Karten auf und lege sie offen in die Tischmitte. Wähle **1** Karte davon aus und nimm sie auf die **Hand**.
2. **Mische** die übrigen 3 Karten **verdeckt** und **ziehe** 1 davon. Diese Karte legst du **offen** in den **Staat** des virtuellen Gegners.
3. Von den nun übrigen 2 Karten **wählst** du erneut 1 aus und nimmst sie auf die **Hand**.
4. Die **letzte** Karte legst du erneut in den **Staat** des virtuellen Gegners.
5. **Ziehe** noch **1 weitere** Karte vom **Nachziehstapel** und lege sie ebenfalls in den **Staat** des virtuellen Gegners.

PRODUKTIONSPHASE




In der Produktionsphase produzierst nur du.

AKTIONSPHASE


In jeder Aktionsphase hast du den ersten Zug (du hast schließlich das Startspielerplättchen!).

Das musst du in der Aktionsphase beachten:

- Wenn du einen Ort des virtuellen Gegners plünderst, wirfst du ihn danach ab. Der virtuelle Gegner hat keine Ruinen.


- Wenn du 1  in eine offene Produktion des virtuellen Gegner schickst, erhält er dafür 1  statt 1 .
- Auch wenn der virtuelle Gegner gepasst hat, darfst du noch weiterspielen, bis du ebenfalls passt.
- Sobald du passt, bist du sicher und der virtuelle Gegner passt ebenfalls.

Wenn der virtuelle Gegner am Zug ist:


- Zuerst überprüft der virtuelle Gegner, ob noch offene Kontaktkarten ausliegen. Wenn ja, wirft er 1 zufällige davon ab (nimm bei 2 Karten beide von ihren Stapeln und mische sie kurz verdeckt). Lege, wenn vorhanden, die übrige Karte zurück auf ihren Stapel. Das Abwerfen der Kontaktkarte kostet den virtuellen Gegner nichts und er erhält dafür 2 . Dann endet sein Zug.
- Kann der virtuelle Gegner **keine** offene Kontaktkarte abwerfen, **greift** er dich stattdessen **an**:

1. Decke die oberste Karte vom Nachziehstapel auf. Lege sie in einen Bereich, den wir fortan Angriffsstapel nennen. Jeder Angriff des virtuellen Gegners platziert 1 weitere Karte in diesen Angriffsstapel.

2. Überprüfe nun, ob die neueste Karte im **Angriffsstapel** in mindestens 1 Kategorie mit 1 Ort in deinem Staat übereinstimmt.

Wenn **ja**, wird dieser Ort vom virtuellen Gegner geplündert. Der virtuelle Gegner erhält dafür 2  (aber keine Waren) und du erhältst wie gewohnt die Ware vom Dealfeld. Danach wird der Ort zur Ruine. Dies zählt als **erfolgreicher Angriff!**

Wenn **nein**, passiert nichts weiter. Du hast Glück gehabt!

Der Ort wird ebenso **nicht** geplündert, wenn ein  auf ihm liegt. Lege stattdessen das Plättchen ab. Auch hier hast du Glück gehabt. Dies zählt jedoch als **erfolgreicher Angriff** (siehe Punkt 3)!

Gleichstände: Stimmt mehr als 1 Ort mit den Kategorien überein?

Prüfe zuerst, ob 1 Ort **genau** mit **den bis zu 2** Kategorien der Angriffskarte übereinstimmt. Herrscht auch hier Gleichstand, prüfst du die folgende Reihenfolge:

- Höchste Entfernung
- Noch nicht genutzter Aktionsort
- Genutzter Aktionsort
- Fähigkeitenort
- Produktionsort

• Waren, die du durch den Angriff vom Dealfeld erhalten würdest:

 und .

DAS SOLOSPIEL

- Herrscht immer noch Gleichstand können wir dir a) kaum glauben, dass das so ist und b) darfst du einfach selbst entscheiden, welcher Ort nun angegriffen wird.

3. Hat der virtuelle Gegner in seinem Zug einen erfolgreichen Angriff ausgeführt, beendet er seinen Zug und wird in seinem nächsten Zug passen!

Anderenfalls beendet er seinen Zug und wird in seinem nächsten Zug erneut angreifen, bis er entweder erfolgreich war, oder die 3. Karte im Angriffsstapel liegt. Der virtuelle Gegner versucht dich maximal 3x pro Runde anzugreifen, wenn er nicht erfolgreich war. Wirf nach der 3. Karte im Angriffsstapel alle Karten darin auf den Ablagestapel. Dann endet der Zug des virtuellen Gegners. In seinem nächsten Zug passt der virtuelle Gegner dann.

BEISPIELE FÜR ZÜGE DES VIRTUELLEN GEGNERS:

Beispiel 1:

Alex: Alex nimmt in seinem Zug 1 der 2 Kontaktkarten.

Virtueller Gegner: Der virtuelle Gegner überprüft, ob noch Kontaktkarten ausliegen. Es liegt noch 1 Kontaktkarte aus. Sie wird abgeworfen, wofür er 2 ★ erhält.

Beispiel 2:

Alex: Alex hat in seinem Zug einen Ort gebaut.

Virtueller Gegner: Es liegen keine Kontaktkarten mehr aus, der virtuelle Gegner greift an. Nachdem eine Karte für den Angriffsstapel gezogen wurde, wird überprüft, ob deren Kategorie mit einem von Alex' Orten übereinstimmt. Alex hat jedoch Glück gehabt – keine Kategorie stimmt überein.

Beispiel 3:

Alex: Alex nutzt eine offene Produktion des virtuellen Gegners. Dafür erhält der Gegner 1 ★.

Virtueller Gegner: Es liegen keine Kontaktkarten mehr aus, der virtuelle Gegner greift an. Nachdem eine Karte für den Angriffsstapel gezogen wurde, wird wieder überprüft, ob deren Kategorie mit einem von Alex' Orten übereinstimmt. Alex hat diesmal Pech und einer seiner Orte wird geplündert. Dafür erhält der virtuelle Gegner 2 ★ und Alex' Ort wird zur Ruine.

Da der Angriff des virtuellen Gegners erfolgreich war, passt der virtuelle Gegner nach Alex' nächstem Zug. Alex kann jetzt noch gemütlich die aktuelle Runde zu Ende spielen und muss sich nicht vor einem erneuten Angriff des virtuellen Gegners fürchten. Weitere offene Produktionen des virtuellen Gegners kann Alex aber nicht mehr nutzen – der virtuelle Gegner hat ja bereits gepasst.

AUFRÄUMPHASE

Du behältst das Startspielerplättchen.

SPIELENDE

Das Spielende wird wie gewohnt bei 25 ★ eingeläutet und die Siegpunkte durch Orte bei dir und dem virtuellen Spieler - wie im Grundspiel - zu den jeweiligen im Spiel erhaltenen Siegpunkten hinzuaddiert.

Hast du weniger Siegpunkte als der virtuelle Gegner? Dann verlierst du. Das Leben ist eben kein Zuckerschlecken.

Hast du mehr Siegpunkte als der virtuelle Gegner? Nicht schlecht! Du hast gewonnen. Dafür gibt es aber noch kein Lob. Die spannendere Frage ist doch, wie gut hast du gewonnen? Dafür gibt es eine sehr praktische Tabelle auf der rechten Seite, die dir anzeigt auf welchem Level du gewonnen hast. Du bist nicht zufrieden mit deinem Ergebnis? Dann auf zur nächsten Partie! Dein 51st State wartet auf dich!

TOLL, DU BIST SO GUT WIE EIN:

30 >	LEBEWESEN OHNE HIRN (MUTANT)
30+	LEBEWESEN MIT HIRN
40+	MENSCH
50+	HÄNDLER
60+	SOLDAT
70+	CYBORG
80+	GROSSMEISTER – WIR VERBEUGEN UNS VOR DIR!



MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA 3.0 HEX!

Taucht tiefer in die Welt von Neuroshima ein: Mit NEUROSHIMA HEX, dem taktischen Legespiel für 2-4 Spieler. Könnt ihr die Schlachten in dieser postapokalyptischen Welt für euch entscheiden?



***Ein asymmetrisches Strategiespiel,
bei dem 4 Fraktionen um die
Vorherrschaft auf einem fernen
Planeten kämpfen!
Anfang 2017 auf Deutsch!***

CRY-HELLVOE



KARTENERKLÄRUNGEN



LIEFERANTEN

Wenn du diesen Ort in deiner Aktionsphase baust, produziert er nichts, da seine Produktion die Produktion eines Mitspielers klaut und die Produktionsphase diese Runde schon stattgefunden hat. Die Bauprämie erhältst du aber natürlich trotzdem.



FUNDAMENT

Dieser Ort hat keine Kategorie. Er verhält sich damit so, als ob er jede Kategorie hätte (wie eine Ruine), wenn du diesen Ort umbaut.





RADIOAKTIVE KOLONIE

Dieser Ort hat keine Kategorie. Er verhält sich damit so, als ob er jede Kategorie hätte (wie eine Ruine), wenn du diesen Ort umbaut.

Die Waren, die du als Bauprämie auf diesen Ort erhältst, zählen, als ob sie in deinem persönlichen Vorrat liegen. Du kannst sie wie gewöhnlich ausgeben. Sie sind jedoch auf dieser Karte eingelagert. Im Gegensatz zu den anderen Waren in deinem persönlichen Vorrat, musst du die Waren hier in der Aufräumphase nicht abwerfen! Du kannst aber keine neuen Waren hier einlagern.



GEHEIME SCHMIEDE

Das  neben dem Namen bedeutet, dass du diesen Ort behandelst, als ob bereits ein -Plättchen auf ihm liegt.

AUTOR: Ignacy Trzewiczek

ILLUSTRATIONEN: Piotr Foksowicz, Grzegorz Bobrowski, Agnieszka Osipa, Mariusz Gandzel, Michał Oracz, Ербол Булентаев Eksrey, Mateusz Bielski,

Daniel Grzeszkiewicz, Tomasz Jędruszek, Tomasz Gornicki

GRAFIKDESIGN: Maciej Mutwil

SCHACHTELDESIGN: Rafał Szyma, Maciej Mutwil

ANLEITUNG: Yiannis Strigkos, Chevee Dodd, Ignacy Trzewiczek

ANLEITUNGSLEKTORAT: Grzegorz, Matt, Merry, Marek, Chevee, Roman, Paul, Tony, Matt, Gunter, Kirdey, Anthony

DEUTSCHE AUSGABE:

REALISATION: Benjamin Schönheiter

MIT BESONDEREM DANK AN: Asia, Yiannis, Cierń, Merry, Senior, Alex und Antje.

Die Solospielregeln basieren auf denen des preisgekrönten Hit-Titels „Imperial Settlers“.

© 2016 PORTAL GAMES Sp. Z O.O. ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Deutsche Anleitung v1.0



© 2016 PORTAL GAMES Sp. Z O.O.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
portalgames.de, portal@portalgames.de



/portalgamesde