

Geländeformen:



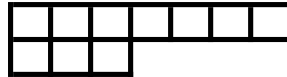
Outback



Hügel



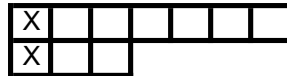
Küste

Ablauf
eines Zuges:Lage der Aktion
auf deinem Tableau:

- ♦ Wer auf der KLEINSTEN Zahl auf der Zeitleiste liegt, ist AKTIVER Spieler. Im späteren Verlauf sind das auch oft die Großen Alten.
Patt: Wer im Stapel oben liegt, ist AKTIVER.
- ♦ Der AKTIVE nimmt 1 Marker aus seinem Hauptquartier + legt ihn auf seinem Tableau auf ein Aktionsfeld seiner Wahl. Dann führt er dessen Aktion aus.
- ♦ Jede Aktion kostet Zeiteinheiten (ZE): Der Spieler bewegt seine Scheibe auf der Zeitleiste um entsprechend viele Felder vor. Nachdem er Feld 53 erreicht hat, kann er keine weiteren Aktionen mehr ausführen.
- ♦ Man kann eine Aktion wählen, die man bereits **zuvor ausgeführt** hat, muss aber dann **1 Gold je Marker** zahlen, der schon in diesem Aktionsfeld liegt.

AKTIONEN:

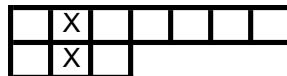
GLEISE VERLEGEN:

Kosten: 2 - 3 ZE,
1 Kohle + 1 Eisen

- ♦ Für diese Aktion gibt es 2 Aktionsfelder:
ENTWEDER kann man Gleisbau zu / von Küste und/oder Outback machen für 2 ZE ODER zu / von allen 3 Geländearten = 3 ZE.
- ♦ Das 1. Gleis muss an den eigenen Hafen anschließen, weitere Gleise müssen an ein schon gebautes eigenes Gleis / eigenen Hafen anschließen.
- ♦ Jedes Gleis wird über die Trennlinie zwischen 2 Feldern gelegt. Dort kann nur 1 Gleis liegen.
- ♦ Ein Feld kann durch Gleise verschiedener Spieler angeschlossen sein.
- ♦ Ein Gleis kann nicht auf ein Feld mit "Große Alte"-Plättchen gebaut werden.

RESSOURCEN FÖRDERN:

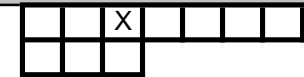
Kosten: 1 ZE



- ♦ Diese Aktion ist 2-mal verfügbar.
- ♦ Nimm ALLE Ressourcen EINER Art von einem Feld, das an dein Schienennetz angeschlossen ist. Lege diese in dein Lagerhaus.
- ♦ Auf der Strecke von diesem Feld bis zu deinem Hafen dürfen sich keine "Großen Alten" befinden.
- ♦ Nimmst du Phosphat, erhältst du auch 1 Gold vom allg. Vorrat. Jedes Phosphat ist zum Spielende 3 SP wert.

HILFE ANWERBEN:

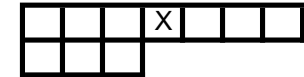
Kosten: 1 ZE



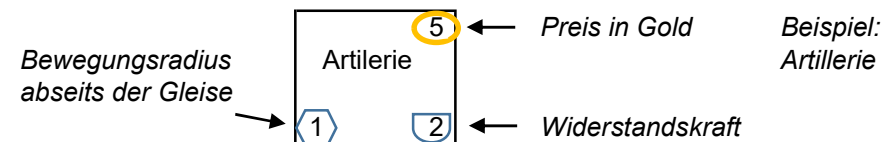
- ♦ ENTWEDER: Nimm 1 Persönlichkeits-Karte aus der Auslage. Übrige Karten rutschen nach rechts auf und 1 neue Karte kommt links dazu.
Details dazu: Seite 16 der Spielregel
- ♦ ODER zahle 1 Gold und nimm 2 Karten vom Nachziehstapel, wovon du 1 behältst und die andere verdeckt unter den Stapel zurücklegst.
Du darfst die behaltene Karte ggf. nun gg. 1 Karte aus der Auslage tauschen.

MILITÄREINHEIT KAUFEN:

Kosten: 1 ZE



- ♦ Es gibt 5 verschiedene Militäreinheiten. Auf dem Spielertableau sind die jeweiligen Kosten in Gold abzulesen.
- ♦ Du nimmst die gekaufte Einheit + legst sie in deine Kaserne (unten rechts). Kaufst du Infanterie, darfst du eine 2. Infanterie für 1 weiteres Gold kaufen.



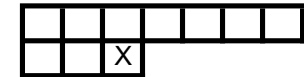
IMPORTIEREN / EXPORTIEREN:

Kosten: 1 ZE



- ♦ Du darfst 2 dieser Aktionen ausführen, in beliebiger Kombination.
Importieren: Lege 1 Kohle oder 1 Eisen vom allg. Vorrat in dein Lagerhaus.
Exportieren: Lege 1 Kohle oder 1 Eisen aus deinem Lagerhaus in allg. Vorrat.
Dafür erhältst du 1 Gold vom allg. Vorrat ins Lagerhaus.

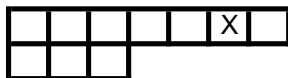
FARM ERRICHTEN:

Kosten: 1 ZE je
errichteter Farm

- ♦ Es gibt 3 Arten von Farmplättchen: Mais / Schaf / Rinder.
- ♦ Mit einer einzelnen Aktion darfst du max. 1 Farm jeder Art errichten.
Farmen müssen auf Feldern ihrer Art errichtet werden (z.B. Schaf = Outback) und das Feld muss an das eigene Streckennetz angeschlossen sein.
Auf dem Feld dürfen nur Gleis-Plättchen liegen, sonst nichts.
- ♦ Liegt vom Feld bis zum eigenen Hafen eine "Große Alte", kann die Farm nicht gebaut werden.
- ♦ Jede errichtete Farm bringt sofort 1 Gold aus dem allg. Vorrat ein.
- ♦ Es gibt nur eine begrenzte Anzahl an Farm-Markern.

ANGREIFEN:

Kosten: 1 ZE und mehr



- ◆ Entscheide, welche Militär-Einheiten deiner Kaserne du als Exped.-Korps aufstellst. Lege sie auf die passenden Felder Deines Tableaus, ggf. gestapelt.
- ◆ Wähle 1 Feld mit "Großem Alten", verdeckt oder aufgedeckt, um anzugreifen.
- ◆ Markiere das Zielfeld mit 1 belieb. Kampfmarker (Oktopus / schwarzer Pöppel).
- ◆ Dein Korps muss die nötige Reichweite vorweisen. Die Einheit mit dem kleinsten Bewegungsradius gibt den Wert vor abseits des eigenen Netzes. Panzerzüge haben null Radius und können nur Felder angreifen, die Teil des eigenen Streckennetzes sind, also Große Alte auf Schienen..

ANGRIFF durchführen:

- ◆ Du kannst jedes Feld angreifen, das innerhalb vom Bewegungsradius um dein Hafenfeld oder ein beliebiges deiner Gleisfelder liegt.
- ◆ Im Prinzip transportierst du deine Einheiten über dein Gleisnetz vom Hafen möglichst nah zum Einsatzort, wo du sie absetzt.
- ◆ Die Angriffsbewegung kann nicht hindurch ein Feld mit "Großem Alten" erfolgen, außer bei ausschließlichen Angriff nur durch Luftschiff.
- ◆ BENENNE das Zielfeld und decke einen ggf. verdeckten "Großen Alten" auf.

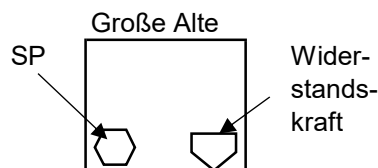
KOSTEN des Angriffs: Kosten: 1 - 3 ZE

Für jede beteiligte ART (nicht Einheit): Infanterie / Panzerwagen / Artillerie = 1 ZE.

Für Panzerzüge und Luftschiffe = 0 ZE.

Es sind auf jeden Fall immer Mindestkosten von 1 ZE fällig!

Die Militär-Einheiten verlassen nicht das Spielertableau. Nach dem Kampf kehren sie zurück in die Kaserne ihres Spielers.

KAMPF ABWICKELN:

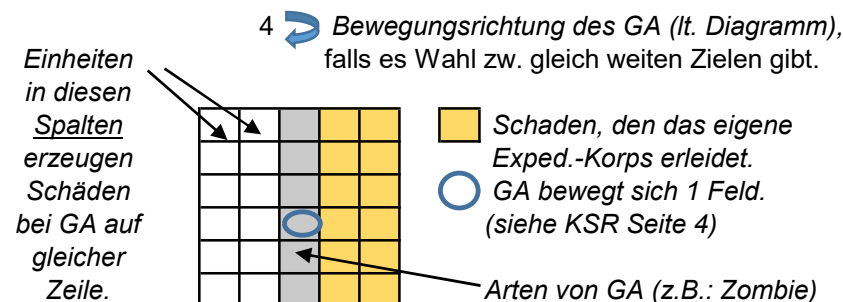
- ◆ Ein Kampf passiert, wenn ein Spieler ein Feld mit "Großem Alten" angreift ODER 1 - x "Große Alte" ein Hafenfeld erreichen. Es sind 3 Schritte abzuhandeln:

1) Prüfen der eigenen Geistigen Stabilität:

- Der kämpfende Spieler muss 3 Marker "Geistige Stabilität" vor sich halten (ggf. vom Vorrat auffüllen).

2) Aufdecken des Plättchens (Große Alte, kurz: GA):

- Greift man ein Feld mit einem verdeckten GA an, darf man nach dem Aufdecken ggf. den Rückzug / Teilrückzug antreten.
- Entscheidet man sich für den Kampf, deckt man die oberste Karte vom GA-Kartenstapel auf. Diese Karte zeigt an, ob das Angriffsziel und / oder das Korps Schaden nimmt. Nach Abhandlung der Effekte: Abwurfstapel.



- a) Man schaut, welcher GA der Kampfgegner ist. Deine Einheiten LINKS von diesem GA fügen diesem GA Schaden zu. Anzahl der Einheiten ist egal, es gibt je Einheiten-Art nur 1 Schaden. Dem GA Schaden zufügen: Nimm je Schaden 1 Marker aus deinem Hauptquartier und lege ihn auf das Plättchen des GA. Hat dieser mind. Widerstand 6, können die Marker auch auf das GA-Abbild auf dem Spielbrett erfolgen. Eine deiner Scheiben gilt wie 5 Marker.

- b) Auf der RECHTEN Seite sind die Schäden abgebildet, die man als Spieler bei dem entsprechenden GA erleidet. Das kann Abgabe vom "Geistiger Stabilität" sein oder man erhält 1 violetten Marker auf einen seiner Einheiten-Stapel im Exped.-Korps nach eigener Wahl (nicht auf Luftschiff setzen).
→ Keine Geistige Stabilität mehr vorhanden = **NIEDERLAGE**.



Sobald Anzahl violetter Marker auf einer Militär-Einheit **GLEICH IST WIE** Widerstandskraft des Einheiten-Typs, geht oberste Einheit dort verloren. Die Marker darauf in den Vorrat legen.

LUFTSCHIFF erhält 1 violetten Marker (wenn im Exped.-Korps).

- 3) Man ermittelt, wieviele Schäden der GA und man selbst nun hat.** Nun ist zu entscheiden: RÜCKZUG / NIEDERLAGE / weiter KAMPF. ALLE Effekte des GA müssen zuvor abgearbeitet werden.

a) VERNICHTUNG des Großen Alten (GA):

- ◆ Hat der GA mind. so viele Schäden, wie seine Widerstandskraft beträgt (sie ist unten rechts auf dem GA-Plättchen angezeigt), ist er vernichtet.
- ◆ Haben mehrere Spieler diese Schäden zugefügt, teilt man die SP des GA durch die Spieleranzahl, abgerundet. Übrige SP (durch Abrundung) gehen an den Spieler, der die meisten Schäden zugefügt hat.
Patt: möglichst gleichmäßige SP-Verteilung, sonst keine SP aus Rest..

- ◆ Alle beteiligten Spieler nehmen ihre Schadensmarker zurück.
- ◆ **Sind alle GA auf dem Feld vernichtet, endet der Kampf.**

b) RÜCKZUG des Angreifers:

- ◆ Bevor eine weitere GA-Karte gezogen wird, kann der Spieler Einheiten seines Exped.-Korps zurückziehen. Er hat die Wahl aus 3 Optionen:
Alle Luftschiffe / Alle Einheiten (nicht Luftschiff) / Alle Einheiten
- ◆ Die entsprechenden Einheiten kehren in die Kaserne zurück, evtl. Schadens-Marker kommen in den Vorrat
- ◆ Bleiben keine Einheiten übrig, endet der Kampf.

c) NIEDERLAGE:

- ◆ Der Spieler hat eine Niederlage erlitten, wenn er jetzt KEINE EINHEITEN mehr im Kampf hat ODER es fehlt ihm 1 Marker "Geistige Stabilität", wenn er diesen abgeben müsste.
- ◆ Es ist möglich, gleichzeitig den GA zu vernichten und eine Niederlage zu erleiden.

4) KAMPFENDE:

- ◆ Alle Einheiten mit mind. 1 Schadens-Marker sind vernichtet (in allg. Vorrat), wenn der Spieler eine NIEDERLAGE erlitten hat.
Andernfalls werden nur die Schadensmarker zurückgelegt und die Einheiten kehren in die Kaserne zurück.
- ◆ Falls GA den Kampf überlebt haben, bleiben ihnen Schadenspunkte erhalten.
ABER: Schäden von Zombies werden entfernt.
- ◆ KAMPF-Marker vom Spielbrett entfernen.

VERTEIDIGUNG EINES HAFENS:

- ◆ Falls der Hafen eines Spielers angegriffen wird, findet ein Kampf fast auf die gleiche Weise statt, wie zuvor beschrieben. Alle Einheiten des Spielers aus seiner Kaserne bilden sein Expeditions-Korps, d.h., alle eigenen Einheiten sind am Kampf beteiligt.
 - ➔ Dies kostet KEINE Zeiteinheiten.
 - ➔ Der Spieler hat nicht die Wahl des Rückzugs.
 - ➔ Falls nach der Abwicklung zum Kampfbefehl mind. 1 GA auf dem Hafenfeld überlebt hat, verliert der Spieler seinen Hafen und das Spiel endet sofort. Anschließend erfolgt die Endwertung.
- ◆ Vernichtet der Spieler alle angreifenden GA zur gleichen Zeit, wie er eine Niederlage erleidet, werden zwar seine beschädigten Einheiten wie üblich vernichtet, ABER er verliert nicht seinen Hafen. Das Spiel wird fortgesetzt.
- ◆ Falls mehrere Häfen gleichzeitig angegriffen werden, finden die Kämpfe in Spieler-Reihenfolge statt.

KAMPF GEGEN MEHRERE GA:

- ◆ Greift ein Spieler ein Feld an, wo mehrere GA sind, MUSS er gegen sie alle kämpfen.
- ◆ Er wird dieselbe GA-Karte für jeden anwesenden GA benutzt.
- ◆ Jeder GA wird einzeln - unabhängig von anderen GA - bekämpft.
- ◆ Sind mehrere GA desselben Typs am Kampf beteiligt, wird ein zugefügter Schaden allen GA dieses Typs zugefügt.
- ◆ Entsprechend muss auch jeder dem Spieler zugefügte Schaden von mehreren GA desselben Typs auf des Spielers Einheiten verteilt werden.

EFFEKTIVITÄT DER EINHEITEN:

<u>Einheiten</u>	<u>sind gut gegen:</u>	<u>sind weniger gut gegen:</u>
... Infanterie und Panzerwagen	Zombies, Mi-go	Shoggothen, Cthulhu
... Infanterie und Artillerie	Tempel	
... Artillerie und Panzerzüge	Shoggothen, Cthulhu	
... Luftschiffe		Mi-go, Zombies
... alle Einheiten	Loyalisten	
... Panzerwagen		Tempel

MARKER EINSAMMELN:

Kosten: 1 - 2 ZE



- ◆ Lege alle Marker von deinen Aktionsfeldern zurück in dein HQ inkl. dem für diese Aktion eingesetzten Marker und zahle 1 ZE.
- ◆ Ist dein Hauptquartier zu Beginn dieser Aktion völlig leer, zahle 2 ZE.

AKTIVIERUNG DER GROSSEN ALTEN:

22

Nachdem ALLE Spielerscheiben an der auf Feld 22 der Zeitleiste wartenden, violetten Scheibe vorbeigezogen sind, werden die **Großen Alten zum AKTIVEN Spieler. Das bedeutet:**



- 1) Die violette Scheibe der GA geht auf der Zeitleiste 1 Feld voran.
- 2) Kommt sie auf ein HELLES Feld, wird 1 **OFFENBARUNGS-**Karte gezogen und ausgeführt.
- 3) Liegen auf dem Spielbrett aufgedeckte Plättchen der GA, die sich BEWEGEN können, werden 2 GA-Karten gezogen und ggf. die Bewegung(en) ausgeführt.

OFFENBARUNGEN:

- ➔ Verlangt die Karte, den GA im Feld mit der NIEDRIGSTEN NUMMER aufzudecken, prüfen die Spieler, welches Feld das ist und decken das Plättchen auf. Ist es ein leeres Plättchen, geht es aus dem Spiel. Andernfalls bleibt es als GA auf dem Feld liegen.
- ➔ Verlangt die Karte, einen GA AUFZUDECKEN + 6 Karten zum Bewegen zu ziehen, gelten diese Karten nur für diesen GA. Es werden aber auch wie üblich 2 weitere Karten für die Bewegung aller aufgedeckten GA gezogen.
- ➔ Falls die Karte ein ATTENTAT AUSLÖST, werden die beide RECHTS liegenden Persönlichkeits-Karten aus der Auslage entfernt. Die übrigen Karten rutschen nach rechts und 2 neue Karten kommen vom Stapel dazu.
- ➔ Falls die Karte KEIN EREIGNIS besagt, werden trotzdem die 2 Karten für die Bewegung ALLER GA gezogen und ausgeführt.
- ➔ Falls die Karte verlangt, GA-Plättchen ZU ZIEHEN und auf TEMPEL zu legen, wird für jeden offen liegenden Tempel 1 Plättchen GA der Stufe 3 gezogen und aufgedeckt auf den Tempel gelegt. Beginn bei Feld mit niedrigster Nummer usw. hoch. Geht Stufe 3 aus, wird Stufe 2 verwendet.

ZWEI BEWEGUNGEN der GA (Karte für Karte):

- ➔ Zieht 1 GA-Karte. Alle GA, abgebildet im WEISSEM Kreis, ziehen je 1 Feld.
 - 1) GA ziehen in Richtung des nächsten Hafens / nicht vernichteter Farm.
 - 2) Sind mehrere gleichweite Ziele da, wird die Nummer oben auf der Karte geprüft und ein Ziel in der lt. Diagramm angegebenen Richtung genommen.
 - 3) Falls kein Treffer erfolgt, wird im Uhrzeigersinn weiter geprüft.

Obige **BEWEGUNGS-PRÜFUNG** muss immer 2-mal gemacht werden, wenn die Scheibe der GA auf der Zeitleiste bewegt wird.

- 1) Falls 1 GA sich auf Farm-Feld bewegt, wird die Farm vernichtet + gedreht. Bewegt der GA sich auf ein Gleis, passiert nichts damit.
- 2) Auf dem GA liegende Spielermarker (Schaden) bleiben liegen.
- 3) Falls sich 2 GA auf eine Farm bewegen, tun sie das gleichzeitig, bevor sie die Farm vernichten.
- 4) Falls ein GA ein Hafenfeld betritt, findet dort ein Kampf statt, nachdem alle übrigen Bewegungen abgeschlossen sind. Dieser GA bewegt sich nicht weiter.
- 5) Hat die violette Scheibe Feld 53 auf der Zeitleiste erreicht, wird die Bewegung der GA zum letzten Mal durchgeführt.
- 6) TEMPEL bewegen sich nie, daher muss die Bewegung nicht geprüft werden, wenn sie die einzigen offenen GA auf dem Spielbrett sind.

Spiel-Ende:

Sofort, wenn alle Scheiben auf der Zeitleiste Feld 53 erreicht/passiert haben. Wer das hat, kann keine Aktionen mehr ausführen.
Sofort, wenn die GA den Hafen eines Spielers vernichtet haben.

Endwertung:

Jeder Spieler ermittelt nun seine SP.

- ➔ Jede eigene, nicht vernichtete Farm = 2 SP.
- ➔ Jedes eigene Phosphat = 3 SP.
- ➔ Boni von eigenen Persönlichkeits-Karten
- ➔ SP durch gesammelte GA-Plättchen
- ➔ Während des Spiels gesammelte SP-Marker

Auch die **Großen Alten** erhalten SP:

- ➔ Jeder aufgedeckte GA auf dem Spielbrett bringt die SP, die er anzeigt.
- ➔ Jeder noch verdeckte GA auf dem Spielbrett bringt 2-fach seine SP.
- ➔ Jede vernichtete Farm bringt 1 SP.

SP auf Zeitleiste markieren. Evtl. Überlauf bei Feld 55 wird bei "0" fortgesetzt.
Es gewinnt, wer die meisten SP erzielt, ggf. auch die GA.

Patt mit den GA: Die GA siegen. Patt mit Spielern: Geteilter Sieg

Häufigkeit der Schäden durch Militär-Einheiten auf Große Alte-Karten					
	Artillerie	Infanterie	Panzer-Wagen	Panzer-Zug	Zeppelin
CTHULHU	12	4	2	10	6
SHOGGOTH	12	4	6	10	6
MI-GO	6	10	12	6	6
ZOMBIE	4	12	12	4	4
LOYALIST	12	10	10	10	8
TEMPEL	12	10	0	0	8

Häufigkeit der Schäden durch Militär-Einheiten auf Große Alte-Karten					
	Artillerie	Infanterie	Panzer-Wagen	Panzer-Zug	Zeppelin
CTHULHU	12	4	2	10	6
SHOGGOTH	12	4	6	10	6
MI-GO	6	10	12	6	6
ZOMBIE	4	12	12	4	4
LOYALIST	12	10	10	10	8
TEMPEL	12	10	0	0	8