



ANLEITUNG

4 SPIELER-TABLEAUS – BASEN

KAMPFTRUPP

Alle SOLDATEN, die ein Spieler erwirbt, werden offen auf seinen KAMPFTRUPP gelegt, von wo aus sie angreifen und abblocken können.

BASISAUSBAUSTUFEN

Während des Spiels kann ein Spieler seine BASIS ausbauen, um einen höheren Widerstand und mehr Ressourcen zu erhalten.

RESSOURCENLEISTE

Nutze den RESSOURCENMARKER, um die aktuelle Anzahl an RESSOURCEN eines Spielers anzuzeigen.

AKTIONSVORRAT

Lege alle gewürfelten Symbole hier ab, um die AKTIONEN eines Spielers anzuzeigen.

ALLGEMEINE AKTIONEN

Eine Übersicht aller verfügbaren AKTIONEN, die während der AKTIONSPHASE für RESSOURCEN erworben werden können.

PARAGONLEISTE

Nutze den PARAGONMARKER, um die aktuelle Anzahl an PARAGON eines Spielers anzuzeigen.

AUSBAUFELDER

Alle erworbenen ZIVILISTEN- und GEBÄUDEKARTEN eines Spielers werden hier platziert.

1 KARTENSTAPEL-TABLEAU – SOLDATEN- & ZIVILISTENSTAPEL

SOLDATENSTAPEL

Der SOLDATENSTAPEL enthält alle SOLDATENKARTEN in einem verdeckten Stapel.

ZIVILISTENSTAPEL

Enthält alle ZIVILISTENKARTEN in einem verdeckten STAPEL.

SOLDATEN-ABLAGESTAPEL

Während des Spiels können SOLDATEN vernichtet werden und müssen dann offen auf diesen ABLAGESTAPEL gelegt werden.

ZIVILISTEN-ABLAGESTAPEL

Alle ZIVILISTENKARTEN, die während des Spiels vernichtet werden, kommen offen auf diesen ABLAGESTAPEL.

SOLDATEN- & ZIVILISTENFELDER

Enthält immer 2 offene Karten jedes Typs, die erworben werden können.

1 KARTENSTAPEL-TABLEAU – GEBÄUDE- & EREIGNISSTAPEL

GEBÄUDESTAPEL

Der GEBÄUDESTAPEL enthält alle GEBÄUDEKARTEN in einem verdeckten Stapel.

EREIGNISSTAPEL

Enthält alle EREIGNISKARTEN in einem verdeckten STAPEL.

GEBÄUDE-ABLAGESTAPEL

Während des Spiels können GEBÄUDE vernichtet werden und müssen dann offen auf diesen ABLAGESTAPEL gelegt werden.

EREIGNIS-ABLAGESTAPEL

Während des Spiels werden EREIGNISSE benutzt, welche dann sofort und offen auf diesen ABLAGESTAPEL gelegt werden.

GEBÄUDE- & EREIGNISFELDER

Enthält immer 2 offene Karten jedes Typs, die erworben werden können.

1 ARCHE-TABLEAU – ARCHE

ARCHE-FELD

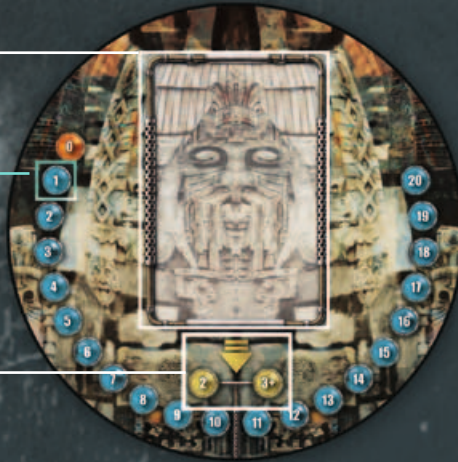
Wenn ein SOLDAT die ARCHE betritt, wird er auf das ARCHE-FELD gelegt.

LEBENSUNKTE

Nutze den LEBENSUNKTE-MARKER, um die LEBENSUNKTE eines SOLDATEN in der ARCHE anzuzeigen. Es gibt ein Maximum von 10 Lebenspunkten für 2 Spieler und 20 für 3 Spieler.

KONTROLLIERENDER SPIELER

Der Pfeil sollte immer auf den Spieler zeigen, der die ARCHE mit einem seiner SOLDATEN kontrolliert. Es erfolgt hier außerdem eine Abtrennung zwischen einem Spiel mit 2 und 3+ Spielern.



4 RESSOURCENMARKER

Werden zum Anzeigen der RESSOURCEN verwendet.



4 PARAGONMARKER

Werden zum Anzeigen des PARAGONS verwendet.



4 BASISMARKER

Markieren die derzeitige BASISAUSBAUSTUFE.



4 SIEGMARKER

Dienen zum Festlegen der SIEGBEDINGUNGEN.



1 LEBENSUNKTEMARKER

Wird zum Anzeigen der LEBENSUNKTE verwendet.

64 SOLDATEN-KARTEN



FRAKTION

STÄRKEWERT
WIDERSTANDSWERT
PARAGONWERT

48 ZIVILISTEN-KARTEN



KARTENNAME

KARTENTYP-SYMBOL

32 GEBÄUDE-KARTEN



RESSOURCENKOSTEN

SPIELPHASE

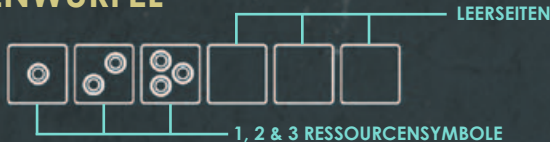
32 EREIGNIS-KARTEN



EDITION

KARTENEFFEKT

4 RESSOURCENWÜRFEL



1, 2 & 3 RESSOURCENSYMBOL

2 PARAGONWÜRFEL



1 PARAGONSYMBOL

2 PARAGONSYMBOL

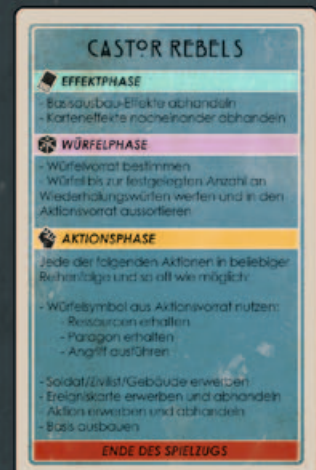
4 ANGRIFSWÜRFEL



KRITISCHER-TREFFER-SYMBOL

ANGRIFFSSYMBOL

8 FRAKTIONS-KARTEN



SPIELÜBERSICHT

In XIBALBA versuchen die Spieler, die Kontrolle über eine umkämpfte ARCHE zu erhalten, welche die kostbare Ressource PARAGON enthält. Jeder Spieler besitzt eine eigene BASIS, die er in jeder SPIELRUNDE durch das Ansammeln und Ausgeben von RESSOURCEN um GEBÄUDE, ZIVILISTEN und SOLDATEN erweitern kann. Während GEBÄUDE und ZIVILISTEN bestimmte Vor- oder Nachteile für den Spielverlauf eines Spielers mit sich bringen, werden SOLDATEN dafür benötigt, sich den Weg in die ARCHE zu erkämpfen, um dort das begehrte PARAGON zu erbeuten.

Die Grundmechaniken des Spiels – wie z.B. das Ansammeln von RESSOURCEN, das Erbeuten von PARAGON und das Ausführen von ANGRIFFEN – basieren auf einem speziellen Würfelsystem mit jeweils eigenen SPEZIALWÜRFELN. In jeder RUNDE würfeln die Spieler während ihres SPIELZUGS RESSOURCEN, geplündertes PARAGON und die Anzahl möglicher ANGRIFFE aus.

Neben dem Würfelsystem machen KARTEN einen entscheidenden Teil des Spielverlaufs aus, welche während des Spiels durch das Ausgeben von erwürfelten und anderweitig angesammelten RESSOURCEN erworben werden können. Jedem Spieler stehen insgesamt vier verschiedene KARTENSTAPEL (SOLDATEN, ZIVILISTEN, GEBÄUDE, EREIGNISSE) zur Verfügung, von denen er seine KARTEN erwerben kann. Erworben KARTEN werden zur spielereigenen BASIS gelegt, und ihre verschiedenen KARTENEFFEKTE können von nun an angewendet werden.

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler eine bestimmte, vorher festgelegte Menge an PARAGON zu sammeln und so das Spiel zu gewinnen. Das Sammeln von PARAGON kann auf verschiedene Arten erfolgen, allerdings erweist sich das Angreifen und die Übernahme der umkämpften ARCHE meist als die effektivste Vorgehensweise.

SPIELMATERIALIEN

TABLEAUS

Das Spiel umfasst verschiedene TABLEAUS, von denen die 4 SPIELER-TABLEAUS die BASIS der Spieler darstellen, das ARCHE-TABLEAU die umkämpfte ARCHE in der Mitte des Spieltisches, und die 4 KARTENSTAPEL-TABLEAUS für die einzelnen KARTENSTAPEL (SOLDATEN, ZIVILISTEN, GEBÄUDE und EREIGNISSE) verwendet werden.

Jedes TABLEAU besitzt eigene Felder, die auf den ersten zwei Seiten dieser Anleitung erklärt werden.

WÜRFEL

Würfel werden genutzt, um die AKTIONEN eines SPIELERS während seines SPIELZUGS zu bestimmen. Es gibt drei verschiedene Arten von Würfeln:

- RESSOURCENWÜRFEL
- PARAGONWÜRFEL
- ANGRIFSWÜRFEL

Ihre spezifischen WÜRFELSYMBOLE werden auf Seite 2 dieser Anleitung erklärt.

KARTEN

KARTEN sind das grundlegende Element in XIBALBA und bilden die BASIS eines Spielers. Das Grundspiel verfügt über vier verschiedene Arten von KARTEN:

- SOLDATEN (rote Karten)
- ZIVILISTEN (blaue Karten)
- GEBÄUDE (gelbe Karten)
- EREIGNISSE (grüne Karten)

Auf Seite 2 dieser Anleitung befinden sich Informationen zu jedem Kartentyp.

SOLDATEN befinden sich immer im KAMPFTRUPP eines Spielers und werden solange als KAMPFTRUPP des Spielers bezeichnet, wie sie ein Teil von ihm sind. ZIVILISTEN und GEBÄUDE befinden sich in den AUSBAUFELDERN der BASIS und werden als AUSBAUKARTEN bezeichnet. EREIGNISSE werden immer sofort ausgespielt und gehören nicht zur BASIS.

KARTEN verfügen über die folgenden Werte (STÄRKE, WIDERSTAND und PARAGON beziehen sich nur auf SOLDATENKARTEN):



KARTENEFFEKTE

Alle KARTEN besitzen sogenannte KARTENEFFEKTE. Alle KARTENEFFEKTE gehören immer zu der KARTE, auf der sie aufgeführt sind, und gelten als Sonderregeln, welche die normalen Spielregeln auf die im KARTENEFFEKT beschriebene Art und Weise abändern oder erweitern.

KARTENEFFEKTE kommen in bestimmten SPIELPHASEN (Seite 6) zur Anwendung oder haben eine allgemeine Auswirkung auf das gesamte Spiel.

Wann genau ein KARTENEFFEKT angewandt wird, ist durch die folgenden Zusätze in seiner Beschreibung definiert:

- EFFEKTPHASE
- WÜRFELPHASE
- AKTIONSPHASE
- DAUERHAFT

KARTENEFFEKTE mit dem Zusatz **EFFEKT**PHASE, **WÜRFEL**PHASE oder **AKTION**SPHASE, müssen während der entsprechenden PHASE (Seite 6) des Spiels ausgeführt werden. KARTENEFFEKTE mit dem Zusatz **DAUERHAFT** gelten immer und für das komplette Spiel und müssen immer angewendet werden, wenn die Situation dies zulässt. Dauerhafte KARTENEFFEKTE sind nicht PHASEN- oder SPIELZUGABHÄNGIG.

BEISPIEL: Spieler 2 besitzt insgesamt drei KARTEN mit den Zusätzen **EFFEKT**PHASE, **AKTION**SPHASE und **DAUERHAFT**. Die KARTEN mit den Zusätzen **EFFEKT**PHASE und **AKTION**SPHASE kann er nur während der entsprechenden PHASEN im Spiel nutzen. Die KARTE mit dem Zusatz **DAUERHAFT** gilt für alle PHASEN seines SPIELZUGS und sogar während der gegnerischen SPIELZÜGE.

Nun bestimmen die Spieler zufällig ihre FRAKTION, indem sie eine verdeckte FRAKTIONSKARTE ziehen. Stelle vorher sicher, dass pro SPIELER-TABLEAU nur eine dazugehörige FRAKTIONSKARTE gezogen werden kann.

Danach erhält jeder Spieler sein SPIELER-TABLEAU, sowie 1 BASIS-, 1 RESSOURCEN-, 1 PARAGON- und 1 SIEGMARKER.

Der BASISAUSBAUMARKER wird auf die erste AUSBAUSTUFE jeder BASIS platziert.



Der RESSOURCENMARKER wird auf den Wert der RESSOURCENLEISTE gelegt, welcher der Anzahl an Spielern entspricht. In einem Drei-Spieler-Spiel würde er auf die 3 der RESSOURCENLEISTE gelegt.



Der PARAGONMARKER wird bei jeder BASIS auf die 0 der PARAGONLEISTE gelegt.

SPIELVORBEREITUNGEN

VOR JEDEM SPIEL

Platziere das ARCHE-TABLEAU in der Mitte des Spieltischs und lege den obersten SOLDATEN des SOLDATENKARTENSTAPELS auf das ARCHE-FELD. Markiere seine LEBENSPUNKTE indem du den LEBENSPUNKTE-MARKER auf den Wert der LEBENSPUNKTELEISTE setzt, der dem WIDERSTAND des SOLDATEN plus der Anzahl von Spielern entspricht. Neben der ARCHE wird jeweils eins der zwei KARTENSTAPEL-TABLEAUS (SOLDATEN & ZIVILISTEN, GEBÄUDE & EREIGNISSE) platziert. Mische nun jeden KARTENSTAPEL und lege alle verdeckt auf das jeweils passende Feld der KARTENSTAPEL-TABLEAUS. Die obersten zwei KARTEN jedes Stapels werden nun aufgedeckt und an die entsprechenden KARTENFELDER des jeweiligen KARTENSTAPEL-TABLEAUS angelegt.



EIN SPIEL BEGINNEN

SIEGBEDINGUNGEN FESTLEGEN

Nachdem alle Spielvorbereitungen getroffen wurden, ist es an der Zeit, das Spiel zu beginnen. Zuerst müssen jedoch noch die SIEGBEDINGUNGEN festgelegt werden. Dies bedeutet, dass man sich auf eine zu erreichende Menge an PARAGON einigt, die benötigt wird, um das Spiel zu gewinnen.

Wir empfehlen die folgenden Richtwerte:

- 2-Spieler-Spiel = 30-40 PARAGON
- 3-Spieler-Spiel = 20-30 PARAGON
- 4-Spieler-Spiel = 10-20 PARAGON

Grundsätzlich kann man sagen, dass ein Spiel umso länger dauert, je mehr PARAGON ein Spieler ansammeln muss. Wenn du einfach nur ein schnelles Spiel unabhängig von der Spieleranzahl spielen möchtest, kannst du auch eine geringere Anzahl an PARAGON festlegen und für ein längeres Spiel einen höheren Wert wählen.

Nachdem ihr euch auf die Menge an PARAGON geeinigt habt, platziert jeder Spieler seinen SIEGMARKER auf den entsprechenden Wert seiner PARAGONLEISTE, z.B. könnte das bei einem 4-Spieler-Spiel 20 PARAGON sein:



STARTSPIELER

Als nächstes wird der STARTSPIELER bestimmt. Hierfür wirft jeder Spieler zwei PARAGONWÜRFEL, und der Spieler mit den meisten PARAGONSYMBOLEN ist der STARTSPIELER. Gibt es einen Gleichstand, müssen diese Spieler die Würfel erneut werfen.

RUNDEN, ZÜGE & PHASEN

RUNDEN & SPIELZÜGE

Ein Spiel besteht aus mehreren RUNDEN mit je einem SPIELZUG pro Spieler.

Der STARTSPIELER beginnt seine erste RUNDE mit seinem ersten SPIELZUG. Ist er mit seinem SPIELZUG am Ende, beginnt der SPIELZUG des Spielers zu seiner Linken usw., bis der STARTSPIELER erneut an der Reihe ist und somit seine erste RUNDE endet und seine zweite RUNDE beginnt.

Jeder Spieler beginnt eine eigene RUNDE immer mit seinem SPIELZUG und beendet damit auch gleichzeitig seine vorherige RUNDE.

BEISPIEL: in einem 4-Spieler-Spiel endet die RUNDE von Spieler 3 erst, wenn Spieler 4, 1 und 2 ihre folgenden SPIELZÜGE beendet haben und Spieler 3 erneut am ZUG ist. Für Spieler 2 endet seine RUNDE, wenn Spieler 3, 4 und 1 an der Reihe waren und Spieler 2 seinen nächsten SPIELZUG beginnt.

Ein SPIELZUG dauert solange an, bis der aktuelle Spieler seinen ZUG beendet, indem er freiwillig darauf verzichtet, weitere AKTIONEN auszuführen, oder wenn er keine weiteren AKTIONEN mehr ausführen kann.

HINWEIS: So genannte **PFLICHTAKTIONEN** (Erklärung folgt) eines Spielers müssen immer ausgeführt werden, bevor der SPIELZUG des betroffenen Spielers beendet werden kann.

PHASEN

Der SPIELZUG eines Spielers gliedert sich in die folgenden einzelnen PHASEN, welche sich in jedem SPIELZUG in der folgenden Reihenfolge wiederholen:

1. **EFFEKTPHASE**
2. **WÜRFELPHASE**
3. **AKTIONSPHASE**

Wird die AKTIONSPHASE eines Spielers beendet, endet auch sein SPIELZUG, und der nächste Spieler zu seiner Linken ist an der Reihe. Dieser Spieler durchläuft erneut alle drei PHASEN und beendet seinen SPIELZUG, sobald er seine AKTIONSPHASE abgeschlossen hat, womit der SPIELZUG des nächsten Spielers beginnt usw.

EFFEKTPHASE

BASISAUSBAU ABHANDELN

Das Erste, was ein Spieler während seiner EFFEKTPHASE erledigt, ist so viele RESSOURCEN zu seiner RESSOURCENANZEIGE hinzuzufügen, wie es dem Wert seiner aktuellen BASISAUSBAUSTUFE entspricht.

KARTENEFFEKTE ABHANDELN

BASISAUSBAUSTUFE 2

+1 RESSOURCE



In der EFFEKTPHASE werden alle KARTENEFFEKTE abgehandelt, die zu den KARTEN des aktuellen Spielers gehören und mit dem Vermerk **EFFEKTPHASE** in der KARTENBESCHREIBUNG versehen sind.

Das Abhandeln der KARTENEFFEKTE während der EFFEKTPHASE erfolgt, indem der Spieler eine seiner KARTEN mit dem Zusatz **EFFEKTPHASE** bestimmt und den dort aufgeführten KARTENEFFEKT ausführt.

Nachdem der KARTENEFFEKT dieser KARTE komplett abgehandelt wurde, bestimmt er die nächste seiner KARTEN mit dem Vermerk **EFFEKTPHASE**, deren Effekt als nächstes ausgeführt werden soll, solange, bis er keine KARTEN mehr besitzt, deren KARTENEFFEKTE in der **EFFEKTPHASE** genutzt werden können oder müssen.

Die Reihenfolge, in der die KARTENEFFEKTE während der EFFEKTPHASE abgehandelt werden, spielt hierbei keine Rolle und kann vom kontrollierenden Spieler jede RUNDE neu bestimmt werden. Es ist allerdings zu beachten, dass alle KARTENEFFEKTE, die während der EFFEKTPHASE genutzt werden können, auch genutzt werden müssen! Es ist nicht erlaubt, einen gültigen KARTENEFFEKT während der EFFEKTPHASE auszusetzen, da es sich hierbei um sogenannte PFLICHTAKTIONEN handelt.

BEISPIEL: Es ist die EFFEKTPHASE von Spieler 2, dessen BASISAUSBAUSTUFE seine RESSOURCENANZEIGE um eine RESSOURCE erhöht. Nun besitzt er zwei ZIVILISTENKARTEN, die während der EFFEKTPHASE abgehandelt werden müssen. Er nutzt zuerst eine von ihnen, muss aber danach auch die Zweite abhandeln, um die EFFEKTPHASE beenden zu können.

Sind alle KARTENEFFEKTE mit dem Zusatz EFFEKTPHASE abgehandelt, endet die EFFEKTPHASE des aktuellen Spielers, und seine WÜRFELPHASE beginnt.

WÜRFELPHASE

WÜRFELVORRAT BESTIMMEN

Zu Beginn der WÜRFELPHASE bestimmt ein Spieler immer zuerst seinen WÜRFELVORRAT. Der WÜRFELVORRAT besteht aus 6 Würfeln, die sich ein Spieler aus einem Vorrat von 4 Ressourcen- und 4 Angriffswürfeln aussuchen darf. Ein Spieler kann sich jede mögliche Kombination dieser 8 Würfel aussuchen, darf aber normalerweise niemals mehr als 6 Würfel und niemals mehr als 4 RESSOURCEN- oder ANGRIFFSWÜRFEL zur selben Zeit haben. Manchmal kann die Gesamtanzahl der erlaubten Würfel durch KARTENEFFEKTE geändert werden. Dann ist es möglich, mehr als 6 Würfel im WÜRFELVORRAT zu haben, aber es ist weiterhin nicht erlaubt, mehr als 4 Würfel desselben Typs zu nutzen.



KARTENEFFEKTE ABHANDELN

Nachdem der WÜRFELVORRAT bestimmt wurde, werden alle KARTENEFFEKTE des Spielers mit dem Zusatz WÜRFELPHASE in ihrer KARTENBESCHREIBUNG abgehandelt. Das Abhandeln dieser EFFEKTE erfolgt nach denselben Regeln wie das Abhandeln der KARTENEFFEKTE in der EFFEKTPHASE. Diese KARTENEFFEKTE müssen abgehandelt werden, da es sich bei ihnen um PFLICHTAKTIONEN handelt, und sie dürfen nie öfter als einmal pro RUNDE angewandt werden.

DIE WÜRFEL WERFEN

Sind die WÜRFELPHASE-KARTENEFFEKTE des Spielers alle abgehandelt, nimmt der Spieler alle Würfel aus seinem WÜRFELVORRAT und wirft diese einmalig, was als ERSTWURF bezeichnet wird.

Danach sortiert er alle Würfel aus, die er für diesen SPIELZUG behalten und im späteren Verlauf seines SPIELZUGS ausspielen möchte. Die aussortierten Würfel kommen in den sogenannten AKTIONSVORRAT und werden immer so abgelegt, dass das Ergebnis der gewürfelten Seite nicht verändert wird.

Die restlichen Würfel werden zurück in den WÜRFELVORRAT gelegt und ein zweites Mal geworfen, was als WIEDERHOLUNGSWURF bezeichnet wird.

Auch nach dem zweiten Würfelwurf darf der Spieler wieder beliebig viele der geworfenen Würfel in seinen AKTIONSVORRAT aussortieren, ohne dabei das Ergebnis der aussortierten Würfel zu verändern. Alle restlichen Würfel legt er erneut zurück in seinen WÜRFELVORRAT.

HINWEIS: Es ist nicht möglich, bereits aussortierte Würfel im AKTIONSVORRAT wieder zurück in den WÜRFELVORRAT zu legen!

Ein weiterer WIEDERHOLUNGSWURF erlaubt es die verbleibenden Würfel im WÜRFELVORRAT nun ein drittes und letztes Mal zu werfen. Nach diesem Würfelwurf werden allerdings alle Würfel automatisch in den AKTIONSVORRAT gelegt, so dass sich von nun an keine Würfel mehr im WÜRFELVORRAT des Spielers befinden.

BEISPIEL: Der WÜRFELVORRAT besteht aus 4 RESSOURCEN- und 2 ANGRIFFSWÜRFELN.

ERGEBNISSE DES ERSTWURFS



Der ERSTWURF ergibt einen Würfel mit einem und einen Würfel mit zwei RESSOURCENSYMBOLEN, einen Würfel mit einem ANGRIFFSSYMBOL und drei Würfel mit LEERSEITEN. Der Spieler behält das ANGRIFFSSYMBOL und den Würfel mit den zwei RESSOURCENSYMBOLEN und legt die Würfel in seinen AKTIONSVORRAT. Die anderen vier Würfel legt er in seinen WÜRFELVORRAT und wirft sie erneut.

ERGEBNISSE DES 1. WIEDERHOLUNGSWURFS



Der erste WIEDERHOLUNGSWURF zeigt einen Würfel mit einem RESSOURCENSYMBOL, einen mit drei RESSOURCENSYMBOLEN, einen mit einem KRITISCHER-TREFFER-SYMBOL und einen Würfel mit einer LEERSEITE. Der Spieler behält nun den Würfel mit den drei RESSOURCENSYMBOLEN und den KRITISCHEN TREFFER und legt sie in seinen AKTIONSVORRAT. Den Rest legt er zurück in seinen WÜRFELVORRAT und wirft diese erneut.

ERGEBNISSE DES 2. WIEDERHOLUNGSWURFS



Mit dem letzten WIEDERHOLUNGSWURF erzielt der Spieler einen Würfel mit einem RESSOURCENSYMBOL und einen mit einer LEERSEITE. Da es der letzte WIEDERHOLUNGSWURF war, muss er die Ergebnisse in seinen AKTIONSVORRAT legen und darf sie nicht erneut werfen. Der AKTIONSVORRAT des Spielers besteht nun aus:



ABGEÄNDERTE WIEDERHOLUNGSWÜRFE

Die WÜRFELPHASE eines Spielers umfasst somit einen ERSTWURF seines WÜRFELVORRATS und bis zu zwei WIEDERHOLUNGSWÜRFE. Von Zeit zu Zeit kann es vorkommen, dass die Anzahl an WIEDERHOLUNGSWÜRFEN durch bestimmte EFFEKTE verringert oder erhöht wird. Hierbei ist zu beachten, dass nur die Anzahl der WIEDERHOLUNGSWÜRFE eines Spielers verändert werden kann und der ERSTWURF eines Spielers hiervon nicht betroffen ist und immer ausgeführt werden darf.

Wird die Anzahl an WIEDERHOLUNGSWÜRFEN verringert oder erhöht, muss der Spieler alle Würfel seines WÜRFELVORRATS spätestens nach dem letzten erlaubten WIEDERHOLUNGSWURF in seinen AKTIONSVORRAT legen.

Sollte ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt alle Würfel seines WÜRFELVORRATS in seinen AKTIONSVORRAT gelegt haben (spätestens nach seinem letzten WIEDERHOLUNGSWURF), endet die WÜRFELPHASE sofort. Alle übrigen WIEDERHOLUNGSWÜRFE für diesen SPIELZUG verfallen, und die AKTIONSPHASE beginnt.

AKTIONSPHASE

AKTIONEN AUSFÜHREN

Die AKTIONSPHASE umfasst den Teil eines SPIELZUGS, der es dem Spieler erlaubt, RESSOURCEN zu generieren, neue KARTEN zu erwerben und ANGRIFFE auszuführen. Die Reihenfolge, in welcher ein Spieler diese AKTIONEN ausführt, ist dabei dem Spieler selbst überlassen und folgt keinem bestimmten Ablauf.

Die möglichen AKTIONEN, die ein Spieler während seiner AKTIONSPHASE ausführen kann, werden durch die Würfel in seinem AKTIONSVORRAT bestimmt und zum Teil auch durch bestimmte KARTENEFFEKTE mit dem Zusatz **AKTIONSPHASE** in ihrer KARTENBESCHREIBUNG.

Wann und ob ein Spieler seine WÜRFELAKTIONEN oder KARTENEFFEKTE nutzt, ist ihm selbst überlassen, da es sich hierbei nicht um PFLICHTAKTIONEN handelt. Wird allerdings eine KARTE mit dem Vermerk **AKTIONSPHASE** genutzt, z.B. bei einem ANGRIFF, tritt auch immer ihr KARTENEFFEKT in Kraft (solange er den Zusatz **AKTIONSPHASE** hat) und muss sofort ausgeführt werden.

WÜRFELSYMBOLE NUTZEN

Das Nutzen von WÜRFELSYMBOLEN erfolgt, indem man einen oder mehrere Würfel aus dem AKTIONSVORRAT auswählt und diese/n nutzt, was bedeutet, dass die gewürfelten WÜRFELSYMBOLE aus dem AKTIONSVORRAT entfernt und für das Ausführen einer bestimmten AKTION genutzt werden, wie später noch beschrieben wird.

KARTENEFFEKTE NUTZEN

Auch KARTENEFFEKTE können genutzt werden, solange sie mit dem Zusatz **AKTIONSPHASE** in ihrer KARTENBESCHREIBUNG versehen sind. Es ist hierbei jedoch nicht zwingend notwendig, alle in der AKTIONSPHASE möglichen KARTENEFFEKTE zu nutzen, da es sich hierbei nicht um PFLICHTAKTIONEN handelt, jedoch muss ein AKTIONSPHASE-KARTENEFFEKT immer dann ausgeführt werden, wenn die betroffene KARTE genutzt wird (um z.B. einen ANGRIFF auszuführen). Jeder KARTENEFFEKT darf bei mehrfacher Nutzung seiner KARTE auch mehrfach pro RUNDE genutzt werden.



AKTIONSPHASE BEENDEN

Ein Spieler kann seine AKTIONSPHASE zu jeder Zeit beenden und muss nicht alle Würfel aus seinem AKTIONSVORRAT nutzen. Die AKTIONSPHASE endet automatisch, wenn ein Spieler keine weiteren AKTIONEN mehr durchführen kann.

Am Ende der AKTIONSPHASE werden alle verbliebenen Würfel aus dem AKTIONSVORRAT entfernt, und der SPIELZUG des nächsten Spielers beginnt.

WÜRFELAKTIONEN

Die Würfel des AKTIONSVORRATS ermöglichen dem Spieler in seinem SPIELZUG bestimmte AKTIONEN. Um eine AKTION zu nutzen, muss der entsprechende Würfel aus dem AKTIONSVORRAT entfernt werden und kann folglich in diesem SPIELZUG nicht erneut für AKTIONEN genutzt werden. Aus dem AKTIONSVORRAT entfernte Würfel werden neben die BASIS gelegt.

Ein Spieler kann auch auf das Ausführen bestimmter WÜRFELSYMBOLE und die damit verbundenen AKTIONEN verzichten. Hierbei werden die Würfel, die ein Spieler nicht weiter nutzen möchte, aus dem AKTIONSVORRAT entfernt, ohne dass dabei ihre AKTIONEN ausgeführt werden.

Bitte daran denken, dass man alle AKTIONEN in beliebiger Reihenfolge und so oft es möglich ist nutzen kann!

Am Ende der AKTIONSPHASE werden alle übrigen, ungenutzten Würfel aus dem AKTIONSVORRAT entfernt, ohne dass ihre Effekte abgehandelt werden.

HINWEIS: LEERSEITEN haben keine weitere Bedeutung und können für keine AKTION genutzt werden, es sei denn, bestimmte KARTENEFFEKTE erlauben dies. LEERSEITEN können somit zwar Bestandteil des AKTIONSVORRATS sein, können aber nicht aktiv genutzt werden. Am Ende der AKTIONSPHASE werden sie zusammen mit allen anderen verbleibenden Würfeln aus dem AKTIONSVORRAT entfernt.

Die im Folgenden aufgeführten AKTIONEN basieren alle auf den WÜFELSYMBOLEN des AKTIONSVORRATS:

RESSOURCEN SAMMELN

Ein Spieler kann jedes RESSOURCENSYMBOL aus seinem AKTIONSVORRAT gegen RESSOURCEN eintauschen, mit denen er während des Spiels weitere KARTEN kaufen oder ALLGEMEINE AKTIONEN (Seite 11) erwerben kann. RESSOURCEN bilden die Grundlage für den AUSBAU der BASIS und ein erfolgreiches Spiel!

Jeder Würfel im AKTIONSVORRAT, der mindestens ein RESSOURCENSYMBOL zeigt, kann aus dem AKTIONSVORRAT entfernt werden, um ihn gegen eine entsprechende Menge an RESSOURCEN einzutauschen. Die Anzahl an erhaltenen RESSOURCEN wird dann auf der RESSOURCENLEISTE der BASIS vermerkt, indem die neu erhaltenen RESSOURCEN zu den bereits vorhandenen RESSOURCEN hinzuaddiert werden und der RESSOURCENMARKER auf die entsprechende Position der RESSOURCENLEISTE gesetzt wird.



BEISPIEL: Spieler 1 hat in seinem AKTIONSVORRAT unter anderem einen Würfel, der 1 RESSOURCEN-SYMBOL zeigt, und einen Würfel, der 2 RESSOURCEN-SYMBOL zeigt. Tauscht er diese Würfel gegen RESSOURCEN ein, erhält er somit insgesamt 3 RESSOURCEN, addiert sie zu seinen bisherigen 2 RESSOURCEN auf der RESSOURCENLEISTE und setzt den RESSOURCENMARKER auf die entsprechende Stelle, in diesem Fall auf die 5. Die zwei hierfür genutzten Würfel werden aus dem AKTIONSVORRAT entfernt und zur Seite gelegt. Sie können in dieser RUNDE nicht erneut für RESSOURCEN eingetauscht werden.

Gesammelte RESSOURCEN bleiben auch über den eigenen SPIELZUG und die RUNDE hinaus erhalten, solange, bis sie ausgegeben oder anderweitig entfernt werden.

Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt mehr als 25 RESSOURCEN ansammeln. Alle RESSOURCEN, die er darüber hinaus ansammeln könnte, verfallen augenblicklich.

ANGRIFFE DURCHFÜHREN

ANGRIFFE werden benötigt, um mit SOLDATEN in die umkämpfte ARCHE vorzudringen, gegnerische Mitspieler zu schwächen oder sogar PARAGON von ihnen zu erbeuten.

Ein ANGRIFF kann immer dann erfolgen, wenn ein Spieler über gewürfelte ANGRIFFSSYMBOL in seinem AKTIONSVORRAT verfügt. Jedes ANGRIFFSSYMBOL im AKTIONSVORRAT eines Spielers erlaubt diesem einen ANGRIFF auszuführen, wobei auch mehrere ANGRIFFSSYMBOL für einen einzelnen stärkeren ANGRIFF zusammengelegt werden können.

Um anzugreifen, muss der angreifende Spieler über mindestens einen SOLDATEN in seinem KAMPFTRUPP oder in der ARCHE verfügen. Besitzt der Spieler keinen SOLDATEN im KAMPFTRUPP oder in der ARCHE, können die Angriffssymbole nicht genutzt werden, es sei denn, bestimmte KARTENEFFEKTE erlauben dies.

Es gibt zwei verschiedene Vorgehensweisen bei einem ANGRIFF:

ANGRIFFE VON SOLDATEN IM KAMPFTRUPP

Besitzt ein Spieler nur SOLDATEN im KAMPFTRUPP, nicht aber in der ARCHE, darf er nur gegnerische SOLDATEN in der ARCHE angreifen. Die ANGRIFFE werden dann immer von dem momentan AKTIVEN SOLDATEN (die oberste, sichtbare SOLDATENKARTE im KAMPFTRUPP) ausgeführt.

BEISPIEL: Spieler 2 besitzt insgesamt 3 SOLDATEN in seinem KAMPFTRUPP, allerdings zählt immer nur der oberste SOLDAT in seinem KAMPFTRUPPSTAPEL als aktiv.

Man bestimmt zunächst eine Anzahl an Würfeln, welche ein ANGRIFFSSYMBOL zeigen, um die STÄRKE des ANGRIFFS festzulegen. Für jedes ANGRIFFSSYMBOL, welches für einen ANGRIFF genutzt wird, erhöht sich die STÄRKE des ANGRIFFS um die momentane STÄRKE des AKTIVEN SOLDATEN.

Danach bestimmt man ein gültiges ZIEL, welches bei einem ANGRIFF aus dem KAMPFTRUPP heraus nur gegnerische SOLDATEN in der ARCHE sein können.

Das festgelegte ZIEL erleidet nun SCHADEN in Höhe der STÄRKE des ANGRIFFS. Es reduziert somit seine LEBENSPUNKTE um den erlittenen SCHADEN und setzt den LEBENSPUNKTEMARKER der LEBENSPUNKTELEISTE in der ARCHE auf den entsprechenden Wert.



BEISPIEL: Spieler 2 verfügt über einen SOLDATEN mit STÄRKE 3 in seinem KAMPFTRUPP. In seinem AKTIONSVORRAT befinden sich insgesamt 3 Würfel mit einem ANGRIFFSSYMBOL. Spieler 2 kann die ANGRIFFSSYMBOL nutzen um den SOLDATEN von Spieler 1, welcher sich in der ARCHE befindet, anzugreifen. Er entscheidet sich dafür, zwei ANGRIFFSSYMBOL aus dem AKTIONSVORRAT zu verwenden, um einen ANGRIFF mit STÄRKE 6 (2 x STÄRKE 3 des SOLDATEN) gegen den SOLDATEN in der ARCHE auszuführen. Der SOLDAT in der ARCHE erleidet somit 6 SCHADENSPUNKTE, welche er von seinen 8 LEBENSPUNKTEN abzieht und den LEBENSPUNKTEMARKER in der ARCHE auf den Wert 2 der LEBENSPUNKTELEISTE setzt. Spieler 2 entfernt nun die genutzten Würfel aus seinem AKTIONSVORRAT und könnte jetzt erneut einen ANGRIFF mit dem verbliebenen ANGRIFFSSYMBOL ausführen. Er hätte auch alle drei ANGRIFFSSYMBOL für einen einzelnen ANGRIFF mit STÄRKE 9 einsetzen oder drei einzelne ANGRIFFE mit jeweils STÄRKE 3 ausführen können.

Der ANGRIFF ist abgehandelt, nachdem aller Schaden zugefügt und alle Effekte durchgeführt worden sind. Alle Würfel, welche für den ANGRIFF genutzt wurden, werden nun aus dem AKTIONSVORRAT entfernt. Befinden sich noch weitere Würfel mit einem ANGRIFSSYMBOL im AKTIONSVORRAT, können diese noch für weitere ANGRiffe genutzt werden, solange, bis der Spieler keine ANGRIFSSYMBOL mehr in seinem AKTIONSVORRAT besitzt.

ANGRIFFE VON SOLDATEN IN DER ARCHE

Besitzt ein Spieler einen SOLDATEN in der ARCHE, kann er nur ANGRiffe aus der ARCHE heraus und keine ANGRiffe mehr aus seinem KAMPFTRUPP heraus ausführen. Angriffe aus der ARCHE heraus müssen immer eine gegnerische BASIS als Ziel haben.

Wenn ein ANGRIFF gegen eine gegnerische BASIS ausgeführt wird, muss der WIDERSTANDSWERT der BASIS geprüft werden. Dieser entspricht dem blauen Wert der derzeitigen BASISAUSBAUSTUFE. Wenn dieser Wert höher als die STÄRKE des ANGRIFFS ist, passiert nichts weiter. Ist der Wert gleich wie oder geringer als die STÄRKE des ANGRIFFS, ist der ANGRIFF erfolgreich und der angreifende Spieler darf eine AUSBAUKARTE der BASIS vernichten (Seite 13).

Zusätzlich darf der angreifende Spieler noch PARAGON von der angegriffenen BASIS erbeuten. Wirf hierfür eine Anzahl von PARAGONWÜRFELN gleich des PARAGONWERTS des angreifenden Soldaten. Reduziere das PARAGON der angegriffenen BASIS um das Ergebnis des Würfelwurfs und füge der PARAGONANZEIGE des Angreifers dieselbe Menge an PARAGON hinzu.

HINWEIS: Ein angreifender Spieler kann niemals mehr PARAGON erbeuten als in der BASIS verfügbar ist.

ANGRIFFE ABBLOCKEN

Wenn die BASIS eines Spielers von einem SOLDATEN in der ARCHE angegriffen wird, ist es möglich, diesen Angriff mit dem AKTIVEN SOLDATEN im KAMPFTRUPP ABZUBLOCKEN.

Hierfür muss der angegriffene Spieler lediglich ansagen, dass sein AKTIVER SOLDAT den ANGRIFF ABBLOCKEN möchte. Nun vergleicht man die STÄRKE des ANGRIFFS mit dem WIDERSTAND des ABBLOCKENDEN SOLDATEN. Ist der WIDERSTAND des ABBLOCKENDEN SOLDATEN gleich wie oder geringer als die STÄRKE des ANGRIFFS, so wird der ABBLOCKENDE SOLDAT sofort vernichtet (Seite 13). Ist der WIDERSTAND höher, passiert nichts weiter. In beiden Fällen zählt der ANGRIFF allerdings als ABGEBLOCKT, und der angreifende Spieler darf weder eine AUSBAUKARTE zerstören noch PARAGON erbeuten.

KRITISCHE TREFFER

ANGRIFFSWÜRFEL verfügen über ein KRITISCHER-TREFFER-SYMBOL, welches wie ein normales ANGRIFSSYMBOL für einen ANGRIFF genutzt werden kann. Für jeden KRITISCHEN TREFFER, welcher für einen ANGRIFF genutzt wird, erhöht sich die STÄRKE des ANGRIFFS um die momentane STÄRKE des AKTIVEN SOLDATEN +1.

BEISPIEL: Spieler 1 hat einen SOLDATEN mit STÄRKE 4 in der Arche, 1 ANGRIFSSYMBOL und 1 KRITISCHEN TREFFER. Spieler 1 entscheidet sich, den KRITISCHEN TREFFER zu nutzen, um die BASIS von Spieler 3 anzugreifen, welche einen WIDERSTAND von 4 hat. Der ANGRIFF besitzt eine STÄRKE von 5 (STÄRKE 4 des SOLDATEN und eine zusätzliche STÄRKE durch den KRITISCHEN TREFFER). Spieler 3 blockt den ANGRIFF mit seinem AKTIVEN SOLDATEN mit WIDERSTAND 3 ab, womit der ABBLOCKENDE SOLDAT vernichtet wird, der ANGRIFF allerdings als abgeblockt gilt. Mit seinem ANGRIFSSYMBOL greift Spieler 1 erneut die BASIS von Spieler 3 an. Dieser besitzt allerdings keinen SOLDATEN mehr und kann den ANGRIFF nicht abblocken. Spieler 1 darf nun eine AUSBAUKARTE von Spieler 3 vernichten und sofort PARAGON von ihm erbeuten.



In diesem Diagramm befindet sich der BOMBER von Spieler 1 in der ARCHE. Der Spieler hat außerdem eine REVOLVERHELDIN in seinem KAMPFTRUPP. Entscheidet sich Spieler 1 für einen ANGRIFF, muss der ANGRIFF aus der ARCHE heraus erfolgen.

Spieler 1 hat nun die folgenden Optionen für einen ANGRIFF:

- Die BASIS von Spieler 2 angreifen. In diesem Fall könnte Spieler 2 den ANGRIFF mit seiner FLAMMENMAID ABBLOCKEN, welche dann vernichtet würde.
- Die BASIS von Spieler 3 angreifen. Spieler 3 besitzt keinen SOLDATEN in seinem KAMPFTRUPP und könnte den ANGRIFF nicht ABBLOCKEN. Spieler 1 könnte somit die SCHMUGGLER-AUSBAUKARTE vernichten und PARAGON von Spieler 3 erbeuten.
- Die BASIS von Spieler 4 angreifen. Da die BASIS allerdings keine AUSBAUKARTEN zum Vernichten hat und auch über kein PARAGON verfügt, ergibt der ANGRIFF hier am wenigsten Sinn.

Wenn es der Spielzug von Spieler 2 wäre, dürfte er nur die ARCHE und somit den BOMBER angreifen, da er nur ANGRiffe aus dem KAMPFTRUPP heraus ausführen könnte.

Spieler 3 und Spieler 4 besitzen keine SOLDATEN und können somit überhaupt keine ANGRiffe ausführen.

PARAGON ERBEUTEN

Ziel des Spiels ist es, als Erster eine bestimmte Menge an PARAGON zu erbeuten. Dies kann auf unterschiedliche Arten geschehen, allerdings wird die erbeutete Menge an PARAGON immer durch den Wurf eines oder mehrerer PARAGONWÜRFEL/S bestimmt.

Jeder Würfel im AKTIONSVORRAT, der mindestens ein PARAGONSYMBOL zeigt, kann aus dem AKTIONSVORRAT entfernt werden, um ihn gegen die entsprechende Menge an PARAGON einzutauschen. Die Anzahl an erhaltenem PARAGON wird dann zu der bereits vorhandenen Menge an PARAGON auf der PARAGONLEISTE hinzuaddiert.



BEISPIEL: Spieler 3 hat einen Würfel in seinem AKTIONSVORRAT, der 2 PARAGONSYMBOL zeigt. Tauscht er diesen Würfel gegen PARAGON ein, erhält er somit insgesamt 2 PARAGON, addiert diese zu seinem bisherigen PARAGON und setzt den PARAGONMARKER auf die entsprechende Stelle der PARAGONLEISTE. Der hierfür genutzte Würfel wird aus dem AKTIONSVORRAT entfernt und zur Seite gelegt. Er kann in dieser RUNDE nicht erneut für PARAGON eingetauscht werden.

Gesammeltes PARAGON bleibt auch über den eigenen SPIELZUG und die RUNDE hinaus erhalten und kann nur durch gegnerische ANGRIFFE oder bestimmte KARTENEFFEKTE entfernt werden.

Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt mehr als 40 PARAGON ansammeln. Alles PARAGON, welches er darüber hinaus ansammeln könnte, verfällt augenblicklich.

ALLGEMEINE AKTIONEN

Die bisherigen AKTIONEN basieren alle auf den WÜRFELSYMBOLEN im AKTIONSVORRAT, doch es gibt noch weitere AKTIONEN, die ein Spieler während seiner AKTIONSPHASE ausführen kann. Diese zusätzlichen ALLGEMEINEN AKTIONEN dürfen in jeder beliebigen Reihenfolge ausgeführt werden und kosten eine variable Anzahl an RESSOURCEN.



KARTEN ERWERBEN

Gesammelte RESSOURCEN können während des Spiels für das Erwerben von KARTEN ausgegeben werden. Erworbene KARTEN erweitern die BASIS und erlauben es, neue KARTENEFFEKTE zu nutzen und die Kampfstärke des KAMPFTRUPPS zu verbessern.

Ein Spieler kann Karten aus vier verschiedenen KARTENSTAPELN erwerben:

- SOLDATEN (rote Karten)
- ZIVILISTEN (blaue Karten)
- GEBÄUDE (gelbe Karten)
- EREIGNISSE (grüne Karten)

Ein KARTENSTAPEL wird immer verdeckt auf dem jeweiligen STAPELFELD des KARTENSTAPEL-TABLEAUS platziert. Lege immer zwei KARTEN jedes STAPELS offen vor dem jeweiligen STAPEL aus. Diese bilden die erwerbbaaren KARTEN aller Spieler, und nur diese dürfen von den Spielern erworben werden.

SOLDATEN- & ZIVILISTEN-KARTENSTAPEL-TABLEAU



GEBÄUDE- & EREIGNIS-KARTENSTAPEL-TABLEAU



HINWEIS: Wird eine KARTE erworben, wird sofort die nächste KARTE des jeweiligen KARTENSTAPELS offen auf dem leer gewordenen KARTENFELD ausgelegt.

KARTEN erwirbt man, indem man die auf der zu erwerbenden KARTE aufgeführten KOSTEN bezahlt. Alle Kosten sind in RESSOURCEN angegeben, was bedeutet, dass ein Spieler eine entsprechende Menge an RESSOURCEN aus seiner RESSOURCENLEISTE ausgeben muss, um eine KARTE zu erwerben. Hierzu werden alle ausgegebenen RESSOURCEN von der RESSOURCENLEISTE subtrahiert und der RESSOURCENMARKER auf die entsprechende Position gelegt, sodass die RESSOURCENLEISTE immer die aktuelle Anzahl an übrigen und verfügbaren RESSOURCEN anzeigt.



RESSOURCENKOSTEN-SYMBOL

Hat man eine KARTE erworben, legt man sie offen auf ein gültiges FELD seiner BASIS:

- SOLDATEN werden immer als oberste KARTE in den KAMPFTRUPP gelegt.
- ZIVILISTEN und GEBÄUDE können einem der vier AUSBAUFELDER zugeordnet werden.
- EREIGNISKARTEN werden sofort abgehandelt und danach auf den EREIGNIS-ABLAGESTAPEL des GEBÄUDE- & EREIGNIS-TABLEAUS gelegt.

Wie bereits erwähnt, werden zusätzliche SOLDATEN immer über die bisherigen SOLDATEN in den KAMPFTRUPP gelegt. Dies bedeutet, dass sich ein KARTENSTAPEL an SOLDATEN bilden kann, wobei immer nur die oberste KARTE als AKTIV angesehen wird und die unteren KARTEN erst wieder genutzt werden können, wenn sie wieder die oberste KARTE ihres STAPELS sind. Genauso funktioniert es bei AUSBAUKARTEN.

HINWEIS: Es ist darauf zu achten, dass man keine ZIVILISTENKARTEN über GEBÄUDEKARTEN legen darf und umgekehrt!

BEISPIEL: Spieler 1 besitzt 14 RESSOURCEN auf seiner RESSOURCENLEISTE. Er entscheidet sich dafür, 5 RESSOURCEN auszugeben um einen neuen SOLDAT zu erwerben. Er setzt den RESSOURCENMARKER auf die Position 9 seiner RESSOURCENLEISTE, nimmt sich die erworbene KARTE und legt sie oben auf seinen KAMPFTRUPP (AKTIVER SOLDAT). Gleich danach wird eine neue SOLDATENKARTE vom SOLDATENSTAPEL aufgedeckt und offen ausgelegt. Nun möchte er für 4 weitere RESSOURCEN einen ZIVILISTEN kaufen. Erneut werden die RESSOURCEN seiner RESSOURCENLEISTE angepasst und er setzt den RESSOURCENMARKER auf Position 5 und legt die ZIVILISTENKARTE auf eines seiner AUSBAUFELDER. Da bereits alle AUSBAUFELDER mit KARTEN belegt sind, kann er den erworbenen ZIVILISTEN nur auf ein Feld legen, welches bereits eine ZIVILISTENKARTE besitzt, da er keine ZIVILISTEN auf ein Feld mit GEBÄUDEN legen darf. Glücklicherweise besitzt er drei AUSBAUFELDER, auf denen ZIVILISTENKARTEN aufliegen, und entschließt sich, die erworbene KARTE als oberste und somit AKTIVE KARTE dem zweiten AUSBAUFELD hinzuzufügen.



KARTEN ABWERFEN

Es kann vorkommen, dass ein Spieler keine sinnvolle KARTE kaufen kann, einem anderen Spieler eine bestimmte KARTE vorenthalten möchte oder einfach nur eigene KARTEN loswerden möchte. Dies ist durch das ABWERFEN von einzelnen KARTEN möglich.

Um eine KARTE abzuwerfen, muss ein Spieler RESSOURCEN gleich den KOSTEN für diese AKTION zahlen und darf eine beliebige, offen ausliegende KARTE eines der vier KARTENSTAPEL oder eine offen ausliegende KARTE eines eigenen KARTENSTAPELS (KAMPFTRUPP oder AUSBAUFELD) auf den entsprechenden ABLAGESTAPEL legen. Sobald eine offen ausliegende KARTE eines KARTENSTAPEL abgelegt wurde, wird eine neue KARTE vom entsprechenden KARTENSTAPEL gezogen und offen ausgelegt.

Ein Spieler kann solange und so oft KARTEN abwerfen, wie er hierfür RESSOURCEN ausgeben kann.

BEISPIEL: Spieler 3 möchte einen ausliegenden SOLDATEN abwerfen und gibt hierfür 1 RESSOURCE aus. Er entfernt den SOLDATEN, legt die KARTE auf den SOLDATEN-ABLAGESTAPEL und zieht eine neue SOLDATENKARTE, die er offen auslegt und die von nun an erworben werden kann.



REORGANISIERUNG

Ein Spieler darf seine KAMPFTRUPP- oder AUSBAUKARTENSTAPEL neu anordnen. Dies bedeutet, dass er die Reihenfolge der KARTEN jedes STAPELS beliebig verändern darf und sogar KARTEN in andere STAPEL des gleichen TYPs oder leere AUSBAUFELDER legen darf.

Eine REORGANISIERUNG darf so oft wie möglich ausgeführt werden, solange die KOSTEN hierfür bezahlt werden. Die Kosten hierfür sind auf der BASIS angegeben.

BEISPIEL: Spieler 2 möchte seine BASIS REORGANISIEREN und bezahlt die notwendigen RESSOURCEN für diese AKTION. Er REORGANISIERT seinen KAMPFTRUPP und verändert die Reihenfolge der SOLDATEN, indem er den gewünschten SOLDATEN nach oben legt. Danach verändert er als Teil derselben Aktion noch einen ZIVILISTENSTAPEL, indem er einen unteren ZIVILISTEN auf ein freies AUSBAUFELD legt.

HINWEIS: Ein Spieler darf sich jederzeit seine KARTENSTAPEL anschauen, die Reihenfolge dabei allerdings nur durch eine REORGANISIERUNGS-AKTION verändern.

Durch die REORGANISIERUNG eines KARTENSTAPELS kann es dazu kommen, dass eine bestimmte Sonderregel einer KARTE zum Tragen kommt, die während der AKTIONSPHASE angewandt werden kann, oder sogar einen dauerhaften Effekt hat. Da die REORGANISIERUNG während der AKTIONSPHASE stattfindet, kann ein Spieler somit auch jede Sonderregel einer KARTE nutzen, die durch die REORGANISIERUNG aktiv geworden ist und den Zusatz **AKTIONSPHASE** oder **DAUERHAFT** besitzt!

MEDIZIN

Jedes Mal, wenn ein Spieler die angegebenen RESSOURCENKOSTEN für MEDIZIN ausgibt, darf er die LEBENSPUNKTE seines SOLDATEN in der ARCHE sofort um +2 erhöhen, bis zu einem Maximum von 10 (2 Spieler) oder 20 (mehr als 2 Spieler).

WAFFENTECHNOLOGIE

Jedes Mal, wenn ein Spieler die angegebenen RESSOURCENKOSTEN für WAFFENTECHNOLOGIE ausgibt, darf er eines seiner ANGRIFFSSYMBOLS auf ein KRITISCHER-TREFFER-SYMBOL abändern.

TAKTISCHER ANGRIFF

Wenn die RESSOURCENKOSTEN für einen TAKTISCHEN ANGRIFF ausgegeben werden, darf der Spieler sofort und einmalig einen ANGRIFSWÜRFEL werfen und das Ergebnis seinem AKTIONSVORRAT hinzufügen.

ABERNTEN

Das ABERNTEN ist ein passiver Weg, um an PARAGON zu gelangen. Jedes Mal, wenn ein Spieler die angegebenen RESSOURCENKOSTEN für ABERNTEN ausgibt, darf er sofort und einmalig einen PARAGONWÜRFEL werfen und das Ergebnis seinem AKTIONSVORRAT hinzufügen.

BASISAUSBAU

Die BASIS eines Spielers verfügt über verschiedene AUSBAUSTUFEN, und man beginnt das Spiel auf der ersten AUSBAUSTUFE. Dies erlaubt einem Spieler, das erste AUSBAUFELD seiner BASIS zu nutzen und KARTEN darauf zu platzieren. Die weiteren drei AUSBAUFELDER sind noch gesperrt, und es dürfen keine KARTEN auf ihnen abgelegt werden, bis diese entsperrt wurden.

Um die nächstmögliche AUSBAUSTUFE zu erreichen, muss der Spieler während seiner AKTIONSPHASE die auf der BASIS angegebenen KOSTEN in RESSOURCEN bezahlen (orange farbener Kreis). Diese können bei den einzelnen Fraktionen unterschiedlich ausfallen:

- STUFE 2 - 3 oder 4 RESSOURCEN
- STUFE 3 - 5 oder 6 RESSOURCEN
- STUFE 4 - 7 oder 8 RESSOURCEN

Mit jeder neuen STUFE entsperrt sich ein weiteres AUSBAUFELD, welches von nun an genutzt werden kann, um KARTEN darauf abzulegen. Außerdem erhöht sich im Normalfall der WIDERSTAND und/oder die PRODUKTIVITÄT der BASIS.

HINWEIS: Man darf pro Runde nur um eine AUSBAUSTUFE erhöhen und dabei keine AUSBAUSTUFE auslassen.

BEISPIEL: Wenn Spieler 3 seine BASIS von AUSBAUSTUFE 1 auf 2 anheben will, muss er vier Ressourcen bezahlen. Er darf seine BASIS nicht direkt von der ersten auf die dritte AUSBAUSTUFE anheben, da es nicht erlaubt ist, die zweite AUSBAUSTUFE auszulassen.



STUFE 2

STUFE 4

STUFE 1

STUFE 3

Der WIDERSTAND einer BASIS wird durch die Schildsymbole in der mittleren Reihe dargestellt. Die PRODUKTIVITÄT wird durch die Holzkisten in der untersten Reihe dargestellt und legt fest, wie viele zusätzliche RESSOURCEN ein Spieler am Anfang seiner EFFEKTPHASE automatisch erhält.

KARTEN VERNICHTEN

Wie bereits erwähnt, können KARTEN während des Spiels durch ANGRIFFE oder KARTENEFFEKTE vernichtet werden.

Eine SOLDATENKARTE wird immer dann vernichtet, wenn sie ZIEL eines ANGRIFFS geworden ist, dessen STÄRKE gleich oder größer des WIDERSTANDS der SOLDATENKARTE ist.

HINWEIS: Immer wenn ein Spieler eine SOLDATENKARTE vernichtet, darf er eine ANZAHL von PARAGONWÜRFELN werfen, die dem PARAGONWERT des angreifenden SOLDATEN entspricht und die Ergebnisse sofort seiner PARAGONLEISTE hinzuaddieren.

ZIVILISTEN- und GEBÄUDEKARTEN werden vernichtet, wenn ein erfolgreicher ANGRIFF gegen eine BASIS ausgeführt wurde, oder durch KARTENEFFEKTE.

Vernichtete KARTEN werden immer offen auf den jeweiligen ABLAGESTAPEL des passenden KARTENTYPS gelegt, z.B. werden SOLDATENKARTEN auf den SOLDATEN-ABLAGESTAPEL gelegt.

PARAGONWERTE

SOLDATENKARTEN besitzen einen PARAGONWERT. Dieser gibt an, wie viele PARAGONWÜRFEL man werfen darf, wenn man erfolgreich eine BASIS angegriffen hat und PARAGON erbeutet oder man einen SOLDATEN vernichtet hat. Dieser Wert wird ebenfalls benötigt, wenn ein SOLDAT die ARCHE kontrolliert (Seite 15).

BEISPIEL: Spieler 3 hat einen SOLDATEN mit einem PARAGONWERT von 1. Wenn er erfolgreich eine BASIS angreift, darf er einen PARAGONWÜRFEL werfen und das Ergebnis an PARAGON erbeuten.

KARTEN- & ABLAGESTAPEL

Durch das Erwerben und Zerstören von Karten werden sich manche KARTENSTAPEL leeren und deren ABLAGESTAPEL wachsen. Wenn es zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel dazu kommt, dass keine KARTEN mehr von einem der KARTENSTAPEL gezogen werden können, werden die KARTEN des jeweiligen ABLAGESTAPELS neu gemischt und als neuer KARTENSTAPEL bereitgestellt.

DIE ARCHE

Das Zentrale TABLEAU in PARAGON ist die umkämpfte ARCHE, welche das PARAGON beinhaltet und für die Spieler eine sichere und schnelle Art und Weise bietet, ihren eigenen Vorrat an PARAGON zu vergrößern.

DIE ARCHE BETRETEN

Um das begehrte PARAGON allerdings erbeuten zu können, muss ein Spieler die ARCHE zunächst betreten und für sich einnehmen. Dies geschieht mithilfe seiner SOLDATEN, da sie die einzigen sind, welche die ARCHE betreten können.

Die ARCHE kann auf zwei verschiedene Arten betreten und eingenommen werden:

1. Ist die ARCHE unbesetzt, d.h. es liegt keine SOLDATENKARTE in der ARCHE, dann kann ein Spieler ein ANGRIFFSSYMBOL seines AKTIONSVORRATS ausgeben, um den AKTIVEN SOLDATEN seines KAMPFTRUPPS in die ARCHE zu legen. Dieser hat nun die ARCHE eingenommen, und die ARCHE wird so ausgerichtet, dass der Pfeil für den KONTROLLIERENDEN SPIELER in Richtung des Spielers zeigt, der seinen SOLDATEN in die ARCHE gelegt hat.
2. Ist die ARCHE von einem SOLDATEN besetzt, muss dieser zuerst vernichtet werden, bevor ein anderer SOLDAT die ARCHE betreten darf. Wird der SOLDAT in der ARCHE von einem gegnerischen Spieler vernichtet, muss der angreifende SOLDAT sofort in die ARCHE gelegt werden und kontrolliert sie von nun an. Der vernichtete SOLDAT wird auf den SOLDATEN-ABLAGESTAPEL gelegt und der angreifende SOLDAT vom KAMPFTRUPP in die ARCHE, welche so gedreht wird, dass der Pfeil auf den KONTROLLIERENDEN SPIELER zeigt. Wenn möglich darf der angreifende SOLDAT noch weitere ANGRIFFE aus der ARCHE heraus ausführen.

Wann immer ein SOLDAT eines Spielers die ARCHE betritt, erhält er LEBENSPUNKTE in Höhe seines eigenen WIDERSTANDS plus einen zusätzlichen Punkt für jeden Spieler. Markiere die erhaltene Anzahl an LEBENSPUNKTEN mit dem LEBENSPUNKTEMARKER auf der LEBENSPUNKTELEISTE der ARCHE.

HINWEIS: Ein SOLDAT in der ARCHE kann zu keiner Zeit mehr als 10 LEBENSPUNKTE in einem Zwei-Spieler-Spiel haben, oder mehr als 20 LEBENSPUNKTE in einem Spiel mit mehr als zwei Spielern. Überschüssige LEBENSPUNKTE verfallen augenblicklich.

Wird der SOLDAT in der ARCHE angegriffen, wird die STÄRKE des ANGRIFFS von seinen aktuellen LEBENSPUNKTEN auf der LEBENSPUNKTELEISTE abgezogen. Sinkt die Anzahl der LEBENSPUNKTE dabei zu irgendeinem Zeitpunkt auf 0, wird der SOLDAT vernichtet, sofort aus der ARCHE entfernt und auf den SOLDATEN-ABLAGESTAPEL gelegt.

HINWEIS: Ein SOLDAT, der einen SOLDATEN in der ARCHE vernichtet, muss die ARCHE betreten und kann sie nicht mehr freiwillig verlassen! Es kann immer nur ein SOLDAT die ARCHE betreten und in der ARCHE sein.

BEISPIEL: Die ARCHE wird von einem zufälligen SOLDATEN kontrolliert, der am Anfang des Spiels dort hineingelegt wurde. Es ist der SPIELZUG von Spieler 1 und er nutzt ein ANGRIFFSSYMBOL aus seinem AKTIONSVORRAT, um einen STÄRKE 4 ANGRIFF seines aktiven SOLDATEN im KAMPFTRUPP auszuführen. Da der SOLDAT in der ARCHE nur 4 LEBENSPUNKTE besitzt, wird dieser vernichtet und auf den SOLDATEN-ABLAGESTAPEL gelegt.



SPIELER 1

Nun muss Spieler 1 sofort seinen aktiven SOLDATEN in die ARCHE legen. Dieser erhält LEBENSPUNKTE gleich seines WIDERSTANDS von 4 plus zusätzlichen 4 Lebenspunkte in einem Vier-Spieler-Spiel. Spieler 1 setzt den LEBENSPUNKTEMARKER auf die 8 der LEBENSPUNKTELEISTE in der ARCHE.



SPIELER 1

Im SPIELZUG von Spieler 2 führt dieser einen ANGRIFF mit 2 ANGRIFFSSYMBOLEN und einer Gesamtstärke von 8 gegen den SOLDATEN in der ARCHE aus. Dieser ist somit vernichtet und wird sofort aus der ARCHE entfernt. Der SOLDAT von Spieler 2 betritt nun die ARCHE, und seine LEBENSPUNKTE werden ermittelt.

KONTROLLIEREN DER ARCHE

Die Kontrolle über die ARCHE zu erlangen und zu behalten, ist ein guter Weg, um PARAGON zu verdienen und andere Spieler zu schwächen.

Behalte in Erinnerung, dass immer, wenn ein SOLDAT die ARCHE betritt, indem er einen anderen SOLDATEN vernichtet hat (Seite 13), der KONTROLLIERENDE SPIELER sofort und einmalig so viele PARAGONWÜRFEL werfen darf, wie es dem PARAGONWERT des angreifenden SOLDATEN entspricht, und die Ergebnisse sofort zur PARAGONLEISTE hinzugefügt werden.

Solange ein Spieler die ARCHE kontrolliert, darf er so viele PARAGONWÜRFEL werfen, wie sie dem PARAGONWERT des SOLDATEN in der ARCHE entsprechen. Dies geschieht immer am Ende der eigenen RUNDE und am Ende jeder gegnerischen RUNDE.

Da der KONTROLLIERENDE SPIELER der ARCHE keinen AKTIONSVORRAT während gegnerischer SPIELZÜGE hat, werden die gewürfelten PARAGONSYMBOLS für das KONTROLLIEREN der ARCHE immer sofort abgehandelt und der PARAGONLEISTE hinzugefügt.

BEISPIEL: Im vorherigen Beispiel würden Spieler 1 und Spieler 2 jeweils PARAGONWÜRFEL für das Vernichten eines SOLDATEN würfeln dürfen. Das Ergebnis würde dann direkt deren PARAGONLEISTE hinzuaddiert werden.

Da Spieler 1 am Ende seiner eigenen RUNDE die ARCHE kontrolliert hat, darf er hierfür erneut PARAGONWÜRFEL in HÖHE des PARAGONWERTES seines SOLDATEN in der ARCHE würfeln und das Ergebnis ebenfalls seiner PARAGONLEISTE zuordnen. Wäre Spieler 1 auch noch am Ende der RUNDE von Spieler 2 mit seinem SOLDATEN in der ARCHE, dürfte er wiederum für PARAGON würfeln.

SIEGBEDINGUNGEN

Zu Beginn des Spiels wurden die SIEGBEDINGUNGEN bereits festgelegt, indem man sich auf eine zu erreichende Menge an PARAGON geeinigt hatte.

Sobald ein Spieler die ausgemachte Menge an PARAGON erreicht, hat dieser das Spiel gewonnen und das Spiel endet sofort.

APOKALYPSE-MODUS

Neben dem normalen Spielmodus kann man XIBALBA auch im sogenannten APOKALYPSE-MODUS spielen.

Hierfür gelten alle bisherigen Regeln, allerdings mit den folgenden Anpassungen:

KARTENSTAPEL-TABLEAU

Nutze für den Aufbau die roten Rückseiten der KARTENSTAPEL-TABLEAUS. Diese Variante der KARTENSTAPEL-TABLEAUS erlaubt nur noch eine einzelne offene KARTE pro KARTENTYP, welche aber immer für eine RESSOURCE weniger erworben werden kann. Außerdem dürfen keine KARTEN-ABGELEGEN-AKTIONEN zum ABLEGEN der offenen KARTENSTAPELKARTEN genutzt werden. Um neue offene KARTEN zu erhalten, müssen die bestehenden erworben werden.



ARCHE

Genau wie die KARTENSTAPEL-TABLEAU besitzt auch die ARCHE eine rote Rückseite, welche für den APOKALYPSE-MODUS genutzt wird. Diese alternative ARCHE erlaubt nur eine maximale Anzahl von 10 Lebenspunkten (ganz gleich, mit wieviel Spielern gespielt wird). Allerdings bietet sie zusätzliches PARAGON.

Jedes Mal, wenn ein Spieler in der ARCHE PARAGON erbeutet, darf er zu seinem erwürfelten PARAGON ein zusätzliches PARAGON hinzufügen, solange sein SOLDAT in der ARCHE fünf oder weniger LEBENSPUNKTE besitzt. Sollte der SOLDAT in der ARCHE sechs oder mehr LEBENSPUNKTE besitzen, darf der kontrollierende Spieler seinem PARAGONWURF sogar zwei PARAGON hinzufügen.





von
**André Schillo
& Martin Müller**

SPIEL- & REGELDESIGN

*André Schillo
Martin Müller*

HINTERGRUNDENTWICKLUNG

*André Schillo
Raoul Hippchen*

GRAFISCHER LEITER

André Schillo

COVER ILLUSTRATION

Ivan Gil

ILLUSTRATOREN

*Björn Lensig
Hauke Kock
Santiago Iborra
Ivan Gil
Anna Wedler*

LOGOS & ICONOGRAPHIE

*Lukasz
André Schillo*

LAYOUT & GRAFISCHES DESIGN

André Schillo

LEKTORAT

*Stephanie Kraye
Raoul Hippchen
Simon Hosseus
Martin Müller
Peer Lagerpusch
Philipp Korsmeier
Heiko Eller
Jasmin Ickes*

SPIELETESTER

*Raoul Hippchen, Simon Hosseus, Dirk Scheidemantel, Stefanie Scheidemantel, Matthias Wings, Julia Niebergall,
Tanja Klingspohn, Marcus Pohlmann, Anja Paaßen, Tina Hofmann, Christian Metz, Stephanie Kraye, Sury Hirschmann,
Jennifer Rühl, Benjamin Herrmann, Frank Müller, Andy Cezanne, Dirk Schöneberger, Bernd Siegel,
Sebastian Gräber, Nico Bludau, Michael Hahn, Michael Klein*

VIELEN DANK AN ALLE KICKSTARTER-UNTERSTÜTZER UND DIE DEMOSPIELER DER VERGANGENEN MESSEN!



WWW.VOODOO-GAMES.COM



WWW.HEIDELBAER.DE

©2016 Voodoo Games. Exklusiver Vertrieb Heidelberger Spieleverlag. Alle Rechte vorbehalten.
Alle Inhalte inklusive Voodoo Games™, dem Voodoo Games™ Logo, XIBALBA®, Orte, Dinge, Namen, Fraktionen sind Eigentum von Voodoo Games und nach gültigen Gesetzen
entweder © copyrighted, ™ trademarked und/oder ® registered by Voodoo Games 2016 in den USA, Europa und anderen Ländern.

Voodoo Games, Schillo & Müller GbR, Zur Pappelallee 4, 65474 Bischofsheim, Deutschland.

Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne ausdrückliche Erlaubnis von Voodoo Games vervielfältigt werden oder auf irgendeinem Weg in einem elektronischen System hinterlegt
oder übermittelt werden. Die Vervielfältigung oder das Veröffentlichen jeglichen Materials innerhalb dieses Produkts ist strikt untersagt, solange es nicht ausdrücklich innerhalb des
Produkts oder durch Voodoo Games erlaubt wurde.