

TSUKUYUMI

FULL MOON DOWN



SPIELREGELN

DIE WELT

ist nicht mehr dieselbe, seit der Mond auf die Erde gestürzt ist und sein Innerstes preisgegeben hat: Im Gestein des Trabanten liegt der weiße Drache TSUKUYUMI, einst ein mächtiges Gottwesen, doch vor Jahrtausenden von seinen Brüdern und Schwestern in den ewigen Nachthimmel verbannt. Nach langem Exil ist er auf die Erde zurückgekehrt und will zurückerobern, was man ihm genommen hat. Seine Rückkehr hat die Welt ins Chaos gestürzt – Kontinente sind zerbrochen, Tiere und Pflanzen von der Oberfläche getilgt und die Menschheit so gut wie ausgelöscht. Ein tiefer Graben zieht sich von Asien über Europa und Nordamerika bis in den ehemaligen Pazifik, der sich durch die Umwälzung der Landmassen in eine kümmerliche Pfütze verwandelt hat.

Vom morastigen Grund des ehemaligen Weltmeers aus befehligt Tsukuyumi seine zerstörerische Armee der Oni, die ihm seine Herrschaft sichern sollen. Sie machen Jagd auf die letzten Überlebenden der alten Welt und die neugeschaffenen Kreaturen, die erst durch Tsukuyumi in die Welt kamen: evolutionär weiterentwickelte Tierwesen, Mensch-Maschine-Hybride, Drachenwesen, ausgebrütet in der Lava des Erdmantels. Die weit versprengten Menschengruppen haben ihre letzten Reserven mobilisiert, und während die einen mit hochtechnologischen Kampfanzügen ausgerüstet sind, ziehen die anderen mit wilden Bestien ins Gefecht.

Ein erbitterter Kampf um die Vorherrschaft in dieser neuen Welt hat begonnen – und der Schlachtruf lautet: Jeder gegen jeden, aber alle gegen Tsukuyumi!

Mehr Hintergrundstory und die Geschichten der Fraktionen, die um ihr Überleben und die Vorherrschaft kämpfen, findet ihr im Codex ab S. 22

>>> EINLEITUNG

WARUM ZWEI REGELHEFTE?

TSUKUYUMIs Spielregeln sind zweigeteilt, um am Spieltisch möglichst einfaches Wiederfinden von benötigtem Inhalt zu garantieren. Dieses Regelheft erklärt alle Grundmechaniken und Spielregeln sowie den Spielaufbau, alle Regeln zu den Oni und die Siegpunktauswertung. Auf ihrer Rückseite findet ihr alle diese Informationen schnell und übersichtlich abgebildet, mit dem Seitenhinweis auf denen sie zu finden sind.

Das Regelheft „Codex“ hält Definitionen, Erklärungen und ausführliche Spielhinweise bereit, genauso wie die Darstellung allen Spielmaterials sowie einen Index und alle Informationen zu den Fraktionen sowie ihre Hintergrundgeschichten.

Wird auf eine Textstelle im Codex verwiesen, steht das Kürzel CX nach der Seitenzahl z.B. S.16CX.

SPIELKONZEPT

In TSUKUYUMI – FULL MOON DOWN verkörpert jeder Spieler eine **Fraktion**, die um die **Vorherrschaft** in der vom Mondgott TSUKUYUMI bedrohten Welt ringt. Ihr produziert Einheiten, erobert **Gebietsfelder** und erfüllt **Missionen** auf eurem Weg zur dominantesten Spezies in der neuen Welt. Neben dem Kampf gegen die gegnerischen Fraktionen müsst ihr auch das Treiben von Tsukuyumis Heerschar, den **Oni**, im Auge behalten und eindämmen, um keine Gebiete an sie zu verlieren.

SPIELZIEL

Es gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten **Siegpunkte erringen** und damit seinen Machtanspruch in dieser neuen Ära untermauern konnte.

Siegpunkte erhält man für **eroberte Gebiete** sowie durch das **Erreichen von Missionen** und das **Erfüllen des Fraktionsziels**.

Der Mond gibt am Ende jeder Runde **1 Siegpunkt**, während alle anderen Gebiete erst bei Spielende gewertet werden. (>>> Siehe Siegpunkte S. 20)

SPIELENDE

TSUKUYUMI endet nach der **4. Runde**. Es gewinnt der Spieler, der sich die **meisten Siegpunkte** sichern konnte.

SCHNELLSTARTREGELN

Um einen möglichst einfachen Einstieg in das Spiel zu finden empfehlen wir, dass ihr zunächst nur dieses Regelheft durchlest, um eine erste schnelle Runde zu spielen. Dazu blendet ihr alle Sonderregeln und Funktionen aus und lernt die Mechanismen des Spiels.

Aus dem zweiten Regelheft (Codex) benötigt ihr lediglich:

Einheiten (S.5CX)

Fraktionsregeln (S.4CX)

Heimatgebiete (S.3CX)

Den Rest lasst ihr erst einmal weg, also auch die Gebietstypen und Sonderregeln für Gebiete. Nach eurer ersten Runde werden alle weiteren Mechanismen und Erklärungen sehr schnell Sinn ergeben und sich leicht ins Spiel einbinden lassen.

Wir empfehlen in der ersten Runde die erste weiße Phase wegzulassen und direkt mit der blauen Phase ins Spiel zu starten.

ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIELGESCHEHEN

In TSUKUYUMI werden die Spieler insgesamt vier Runden spielen, in denen sie versuchen, möglichst viele Siegpunkte über das Erobern von Gebieten und das Erfüllen von Zielen und Missionen zu erlangen. Dazu müssen sie Einheiten produzieren und diese über das Spielfeld bewegen, um abschließend Gebiete und/oder Einheiten anzugreifen. In TSUKUYUMI- FULL MOON DOWN muss ein Angreifer immer entscheiden, ob er ein Gebiet erobert **ODER** gegnerische Einheiten angreift.

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 6 Aktionskarten zufällig ausgeteilt, aus denen er sich eine einzige für die anstehende Runde aussucht und den Rest an den linken Mitspieler weiterreicht. Jeweils zu Beginn jeder neuen Runde wird eine neue Aktionskarte aus den übrigen Karten ausgewählt, und dann für die Auswahl in der nächsten Runde an den linken Spieler weitergegeben.

Aktionskarten definieren die in einer Runde zur Verfügung stehenden Aktionen und sind in ihrer Zusammenstellung von Aktionen und Spezialeffekten jeweils einzigartig. Jede Aktionskarte ist nur einmal im Deck enthalten und wird nach ihrem Gebrauch auf einen Ablagestapel gelegt.

Die Spieler agieren in der Reihenfolge ihrer Initiative, beginnend mit dem Spieler auf Platz 1 der Initiative. Reihum wird jede Phase von allen Spielern komplett abgespielt, bevor der Spieler auf Platz 1 der Initiative mit der nächsten Phase beginnt.

Eine Runde beginnt mit der weißen Phase, in der die Spieler zwei freie Aktionen nutzen können. In der anschließenden blauen Phase können die Spieler Ereigniskarten nutzen, in der Spielerreihenfolge aufsteigen und den Spezialeffekt ihrer Fraktion ausführen. Die darauf folgende grüne Phase erlaubt das Produzieren und Platzieren neuer Einheiten und fordert zur Platzierung und Bewegung der neutralen Oni-Fraktion auf. Die letzte Phase in der Runde ist die rote Phase in der die Spieler ihre Einheiten bewegen und Angriffe ausführen, mit denen sie Gebiete erobern und/oder gegnerische Einheiten vernichten können.

Im Kampf muss ein Angreifer eine entsprechende Angriffsaktion nutzen und darf anschließend mit allen Einheiten eines Gebietes einen Angriff durchführen. Dazu wählt er eine der Kampfkarten seiner Fraktion, führt deren Effekt aus und überreicht die Karte dann dem Verteidiger. Der Verteidiger wählt dann einen Konter dieser Kampfkarte, sozusagen als Preis für den Angriff, aus.

GOLDENE REGEL

Fraktionsregeln überschreiben immer **Karteneffekte**!

Fraktionsregeln und **Karteneffekte** überschreiben immer die in dieser Spielanleitung aufgeführten Grundregeln!

>>> INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	2
SCHNELLEINSTIEG	3
SPIELAUFBAU	6
FRAKTIONEN	9
DIE SPIELRUNDE	10
AKTIONEN	12
BEWEGUNG	14

KAMPF	15
ONI	18
SIEGPUNKTE	20
ZIELE & MISSION	21
SPIELLENDE	21
SZENARIEN	22
KURZÜBERSICHT (RÜCKSEITE)	

>>> DEFINITIONEN

Aufsteller

Als Aufsteller gelten alle beweglichen Spielelemente, die in ein Gebiet auf dem Spielfeld GESTELLT werden. Darunter fallen die Einheitenaufsteller der Fraktionen und die Effektaufsteller der Cybersamurai.

Angrenzendes Gebietsfeld

Als angrenzendes Gebietsfeld gilt jedes Gebiet, das an einer der sechs Kanten eines Gebietsfeldes anliegt.

Ereignis

Ereigniskarten geben dem Spieler z.B. die Möglichkeit, das Spielfeld zu beeinflussen und Marker hinzuzufügen bzw. zu entfernen. Es gibt keine negativen Ereignisse.

Gebietseigenschaft

Gebietseigenschaften werden durch aufgedruckte Symbole auf den Gebietsfeldern dargestellt. Im Basisspiel sind die Gebietseigenschaften **Radioaktivität**, **Instabil** und **Tsukuyumi**-Gebiet enthalten.

Blockade

Blockaden können als Marker oder als aufgedruckte, rote Seite auftauchen. Blockaden untersagen sowohl das Hindurchbewegen mit Einheiten als auch die Platzierung von Oni-Einheiten darüber hinweg.

Marker

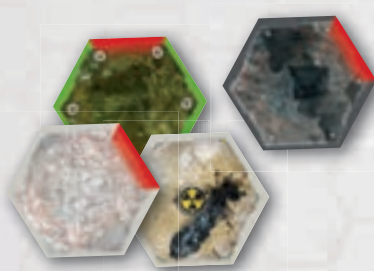
Als Marker gelten alle beweglichen Spielelemente, die in ein Gebietsfeld GELEGT werden. Darunter zählen zum Beispiel die Hoheitsmarker der Fraktionen und die Blockade-Marker, aber auch fraktionsspezifische Marker wie Terraforming-Marker der Boarlords, die Eier-Marker der Dark Seed und die Minen-Marker der Nomads.

Kampf

Gebiete erobern und Einheiten vernichten, zählen beide als Kampf, auch wenn bei Eroberungen keine Gegner im anvisierten Gebiet stehen müssen.

Der Angreifer wählt eine Kampfkarte, die seinen Angriff definiert. Potenzielle Gegner wählen dann einen Konter dieser Kampfkarte aus, spielen aber selbst keine Kampfkarte. S.15

>>> SPIELMATERIAL



41 Gebiete (doppelseitig)



37 Aktionskarten



1 Siegpunktebrettchen



1 Onibrettchen



1 Mond (+Aufstellbarer Mond)



11 Blockade/Durchgang (doppelseitig)



20 Marker

5 Instabil, 8 Radioaktiv, 5 Negierung, 7 Tsukuyumi



1 Oni-Kampfkarte, 2 Namhafte Oni-Karten

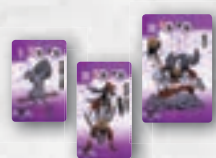


Initiativeleiste



5 Heimatgebiete (doppelseitig)

1 USS NOMAD (Nomads), 1 Nest (Dark Seed)
1 Boarea (Boarlords), 1 Landemodul (KG3)
1 Otomo-Core (Cybersamurai)



28 Oni-Aufsteller

11 Small Oni, 9 Medium Oni,
6 Large Oni, 2 namhafte Oni



23 Ereigniskarten



31 Fraktionskarten

4 Nomads-Kampfkarten, 6 KG03-Kampfkarten,
3 Cybersamurai-Kampfkarten, 10 Uplink-Karten
(Cybersamurai), 4 Boarlords-Kampfkarten,
4 Dark Seed-Kampfkarten



5 Fraktionsbögen (doppelseitig)
1 Nomads, 1 Dark Seed, 1 Boarlords,
1 Kampfgruppe 3 (KG3), 1 Cybersamurai



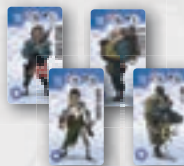
5 Initiativemarker
Je einer pro Fraktion



120 Hoheitsmarker
Je 20 pro Fraktion +20 Oni



5 Missionskarten
Je eine pro Fraktion



15 Nomads-Aufsteller
2 Stuff Sergeant, 2 Launcher,
5 Privates, 1 Lt. Dan, 1 Squad Leader,
2 Hunter, 2 Dog



20 Minenmarker



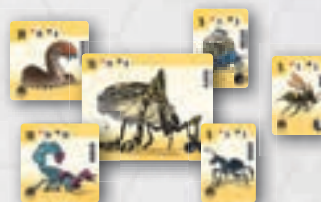
12 Waffenmarker
5 Pistole (+10), 5 MG (+15),
2 Granate (+25)



21 Boarlords-Aufsteller
1 Boarmother, 1 Boarmaster, 3 Boarguards,
4 Boarrior, 6 Boarmaiden, 8 Squeaker



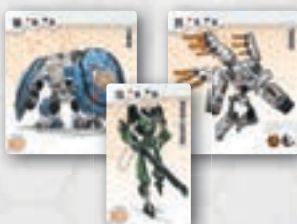
35 Terraforming-Marker
10 Tunnel, 10 Deckung,
10 Festung, 5 Blockade



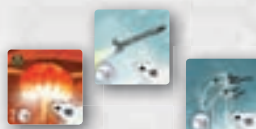
38 Dark Seed-Aufsteller
2 Stinger, 1 Planter, 3 Conqueror,
8 Warrior, 15 Worker, 3 Breeder, 6 Wasp



25 Eiermarker



9 Kampfgruppe 03-Aufsteller
1 Beowulf, 1 Beowulf-Upgrade, 1 Erzengel,
1 Freischütz, 1 Freischütz-Upgrade,
1 Drachentöter, 1 Drachentöter-Upgrade,
1 Marduk, 1 Marduk-Upgrade



5 Raketenmarker
2 Cluster-Raketen,
2 Zielsucher-Raketen,
1 Ragnarök



19 Cybersamurai-Aufsteller
6 Attack Drones, 3 Shield Drones,
1 Shogun, 4 Cybersamurai 2.1,
3 Cyberoid, 3 Cybersamurai 2.2



4 Cybersamurai-Marker
2 Rocket Attack,
2 Kaneda

>>> SPIELAUFBAU

1 Mond und Oni

Legt den Mond in die Tischmitte.
Platziert auf **jedem Mondgebiet** je 1 zufällig ausgewählten Oni. Alle restlichen **Oni** stellt ihr neben das Spielfeld, gut erreichbar für alle Spieler.

2 Spielfeld

Legt die Gebietsfelder frei und zufällig oder nach Szenarien (S. 22) aus. Gebietsfelder haben zwei Seiten. Im Basisspiel benutzt ihr lediglich die farbige Seite ohne orangen Rand. Die *verwüstete* Seite wird erst in der Erweiterung **AFTER THE MOONFALL** verwendet.

Die Spieleranzahl definiert die Anzahl der auszulegenden Gebietsfelder zusätzlich zum Mond:

3 Spieler	21 Gebietsfelder
4 Spieler	28 Gebietsfelder
5 Spieler	35 Gebietsfelder

3 Markervorrat

Platziert neben dem Spielfeld alle neutralen Marker: **Radioaktivität**, **Blockade**, **Instabil** und **Negierung**.

4 Ereignisse

Mischt alle **Ereigniskarten** und bildet aus ihnen einen verdeckten Stapel. Zieht die zwei obersten Karten vom Stapel und legt sie nebeneinander aufgedeckt neben den Stapel.

5 Aktionskarten

Teilt jedem Spieler 6 verdeckte Aktionskarten aus. Die restlichen Karten legt ihr auf einen Ablagestapel. Sie werden in diesem Spiel nicht mehr gebraucht.





6 Fraktionswahl (S. 9)

Jeder Spieler wählt eine Fraktion und nimmt sich den zugehörigen Fraktionsbogen und alle Spielmaterialien, die bei **Spielmaterial** im Regelheft aufgelistet werden.

Jeder Spieler besitzt nur so viele Einheiten etc., wie seine Fraktion an Spielmaterial besitzt.

Zur Auswahl stehen (im Grundspiel):

- Cybersamurai**
- Dark Seed**
- Kampfgruppe 03**
- Nomads**
- Boarlords**

7 Initiative

Alle Spieler platzieren nacheinander den Initiative-marker ihrer Fraktion auf der INITIATIVELEISTE.

Es beginnt der Spieler, dessen Fraktion die **niedrigste** Kennzahl besitzt, indem er den Initiative-Marker seiner Fraktion in den Bereich 1 legt; die anderen Spieler folgen, der Reihenfolge entsprechend, absteigend.

Da TSUKUYUMI in Zukunft viele weitere Fraktionen beinhalten wird, sind die Zahlen im Basisspiel nicht durchgängig, weil zukünftige Fraktionen z.B. zwischen Nomads und KG3 aufstellen dürfen.

1. **Cybersamurai**
2. **Dark Seed**
4. **Kampfgruppe 03**
7. **Nomads**
10. **Boarlords**

Weiterer Ablauf Spiel Aufbau:

Jeder Spieler absolviert nacheinander die Schritte 8-11 komplett, bevor der nächste Spieler dran ist. Es beginnt der Spieler auf Platz 1 auf der Initiativeleiste, gefolgt von Platz 2, etc.

8 Heimatgebiet platzieren

Platziere das Heimatgebiet deiner Fraktion. Alle Regeln zu Heimatgebieten S. 3CX. Beachtet beim Platzieren des Heimatgebietes folgende Regeln.

- Das Heimatgebiet muss **angrenzend an das Spielfeld** platziert werden.
- Manche Fraktionen verfügen über **Sonderregeln zur Platzierung ihres Heimatgebiets** bzw. verfügen über kein Heimatgebiet. Wenn das zutrifft, findet ihr die Regeln dazu auf dem entsprechenden Fraktionsbogen.

Frei platzierbare Heimatgebiete

Im Basisspiel sind die Heimatgebiete der **Dark Seed** und **Kampfgruppe 03** frei platzierbar, also auch AUF einem beliebigen bereits ausliegenden Gebietsfeld. Es ist nicht erlaubt auf den **Mond** zu platzieren.

Wird durch die Platzierung des Heimatgebiets ein bereits ausliegendes Gebietsfeld ersetzt, wird das darunterliegende Gebietsfeld aus dem Spiel entfernt. Alle ursprünglichen Gebiets-eigenschaften werden damit nichtig.

Die Heimatgebiete (im Basisspiel) sind:

Cybersamurai	Otomo Core
Dark Seed	The Nest (<i>beliebig platzierbar</i>)
Kampfgruppe	Landemodul (<i>beliebig platzierbar</i>)
Nomads	USS Nomad
Boarlords	Boarea

 Erlaubte Anlegestellen für Heimatgebiete



Diese Gebiete sind tabu für die Heimatgebiete der KG3 und Dark Seed.



Diese Gebiete sind erlaubt für die Heimatgebiete der KG3 und Dark Seed.



9 Startgebiete festlegen

Jeder Spieler markiert **drei Gebiete** mit den Hoheitsmarkern seiner Fraktion und legt sie damit als seine Startgebiete fest.

- Jedes Startgebiet muss entweder an ein **Heimatgebiet** oder an ein anderes **eigenes Startgebiet angrenzen**.
- Angrenzende Gebiete dürfen nur markiert werden, wenn **keine Blockade** dazwischen liegt.
- **Mondgebiete** dürfen **nicht als Startgebiete** genutzt werden.
- **Gebietseigenschaften** von Gebieten und die Spezialregeln von **Gebirgen** dürfen beim Markieren der Startgebiete **ignoriert werden**.
- Ist ein Gebietsfeld bereits mit dem **Hoheitsmarker eines Gegners** markiert, kann es **nicht als Startgebiet** gewählt werden. **Andere Marker** wie Eier, Minen, etc. verhindern die Markierung als Startgebiet **nicht**.



A1, A2 und A3 sind die drei Startgebiete der Nomads.

Die Gebiete B1 und B2 dürfen die Nomads weder von ihrem Heimatgebiet, noch von A2 aus mit Hoheitsmarkern markieren, weil sich Blockaden dazwischen befinden.

Wollten sie er B2 markieren, müssten sie das von A1 aus tun. Erst wenn B2 markiert wäre, könnte B1 markiert werden.

10 Startaufstellung

Der Spieler verteilt seine Starteinheiten beliebig auf sein Heimatgebiet und/oder in seine Startgebiete.

Die Startaufstellung findet ihr auf dem Fraktionsbogen eurer Fraktionen.

11 Missionen und Ziele

Jeder Spieler liest das **Fraktionsziel** auf seinem Fraktionsbogen laut vor.

Danach platziert jeder Spieler die **Missionskarte** seiner Fraktion offen neben das **Siegpunktfeld** und liest sie laut vor.

Mehr zu Zielen und Missionen S.21.

12 Kampfkarten & Spezialmaterial

Jeder Spieler legt seine Kampfkarten offen neben seinen Fraktionsbogen.

Manche Fraktion haben noch spezielle Karten, wie Einheitenkarten oder anderes Spezialmaterial, wie Terraformings, Waffen, Eier, Minen, etc.

Wie diese Materialien zu verwenden sind, steht auf dem jeweiligen Fraktionsbogen. Mehr dazu ab S.4CX.



CYBERSAMURAI ①

Die *Cybersamurai* sind ein hochtechnologisches Militär. Angeführt von der künstlichen Intelligenz *Amaterasu* entwickeln sie neue Technologien, die die Pläne ihrer Widersacher durchkreuzen. Sei es, dass sie Marschrouten blockieren, mit Orbitallasern gezielt Einheiten ausschalten, oder ihre Einheiten beständig verbessern. Die *Cybersamurai* kontern jeden Plan.



DARK SEED ②

Der unaufhaltsame Insektenschwarm überschwemmt das Spielfeld mit seiner Überzahl. Seine Einheiten sind leicht zu töten, doch hinterlassen diese immer Eier, aus denen wieder ein Teil des Schwarms schlüpfen kann. Dadurch ist jeder Sieg über die *Dark Seed* nur eine kurze Pause.



KAMPFGRUPPE 03 ④

Ein uralter Orden aus drachentötenden Rittern, kämpft für das Überleben der Welt. Ihre gigantischen Kampfanzüge sind meist der letzte Anblick, den ein Feind der *Kampfgruppe 03* in seinem Leben hat. Niemand ist der *Kampfgruppe 03* auf dem Schlachtfeld gewachsen. Ihr einziges Limit ist ihre geringe Anzahl.



NOMADS ⑦

Schnelle Guerillakriegsführung ist die Strategie der *Nomads*. Durch ihre Waffen können sie ein unheimlich großes Schadenspotential entfalten und angeführt von *Lt. Dan*, können sie sich schneller als jede andere Fraktion über das Spielfeld bewegen. Ihre *Stoff Sergeants* legen Minen, um Schlüsselpunkte abzusichern.



BOARLORDS ⑬

Die evolvierten Wildschweine der *Boarlords* formen das Land nach ihren Vorstellungen. Sie errichten geschützte Stellungen, graben sich ein und bauen Tunnel, um Gebiete miteinander zu verbinden. Die *Boarlords* bauen sich langsam und stetig eine Festung auf, aus der sie nicht mehr zu vertreiben sind. Ihre zähen Einheiten sind dafür gemacht mehr und mehr Gebiete einzunehmen.



>>> DIE SPIELRUNDE

Jede Spielrunde besteht aus drei Schritten:

>> 1. Auswählen

Jeder Spieler wählt eine seiner Aktionskarten aus. Die Aktions-symbole auf den Aktionskarten bestimmen, welche Aktionen der Spieler im Verlauf der Runde ausführen kann.

>> 2. Ausführen

Hier erfolgt in Initiativreihenfolge das Produzieren von Einheiten, die Eroberung von Gebieten und/oder der Kampf gegen Gegner.

>> 3. Wertung

Wurde die vereinbarte Rundenanzahl gespielt, endet das Spiel und der Gewinner wird gekürt (siehe **SPIELENDEN** S.27).

Ist das Spiel noch nicht beendet, erfolgt eine Zwischenwertung. Jeder Spieler sagt offen den derzeitigen Stand seiner Siegpunkte an. Die neue Runde beginnt mit der Auswahl der neuen Aktionskarte.

REIHENFOLGE

Die Initiativeleiste zeigt die Reihenfolge an, in der die Spieler die Aktionen einer Phase abspielen. Eine Phase wird immer vom Spieler auf Platz 1 begonnen und vom Spieler auf dem letzten Platz beendet.

Hat ein Spieler seinen Zug in einer Phase abgeschlossen, dann wird sein Initiativemarker auf die jeweils andere Seite gedreht (von dunkel nach hell oder von hell nach dunkel). Sind die Marker aller Spieler schließlich umgedreht, ist die Phase zu Ende.

Am Anfang und am Ende einer Phase müssen alle Initiative-marker IMMER die gleiche Seite zeigen. Dabei ist es egal ob alle dunkel oder alle hell sind.

1. AKTIONSKARTE WÄHLEN

Jeder Spieler wählt eine seiner Aktionskarten aus. Die Aktions-symbole auf den Aktionskarten bestimmen, welche Aktionen der Spieler im Verlauf der Runde ausführen kann. Alle Spieler decken die ausgewählte Karte gleichzeitig auf und legen sie dann offen vor sich.

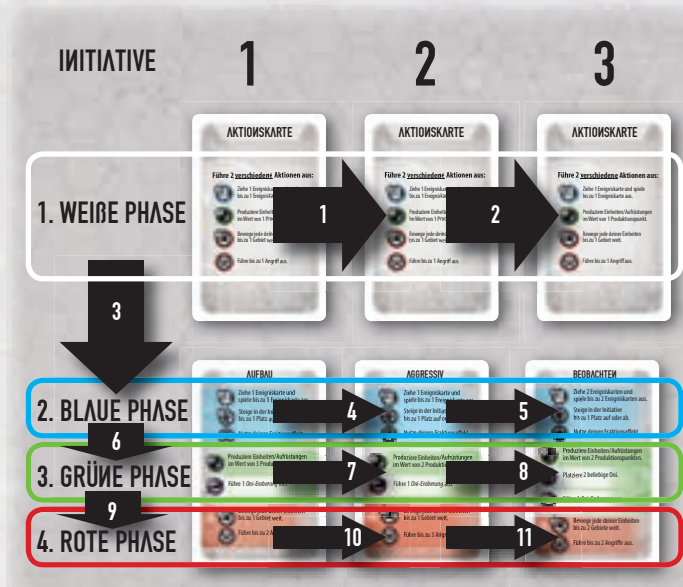
Die übrigen Aktionskarten werden an den Spieler auf der Linken Seite verdeckt weitergegeben.

Diese haben in der aktuellen Runde keine Funktion, werden aber zu Beginn der nächsten Runde wieder zur Auswahl der Aktionskarte herangezogen.

2. AUSFÜHREN

Jede Phase wird in der Reihenfolge der **Initiativemarker** gespielt. Ihr führt immer erst **alle gewünschten bzw. obligatorischen Aktionen** einer Phase aus, bevor ihr zur nächsten Phase übergeht (siehe Schaubild).

Die Ausführung beginnt mit 1. Weiß, gefolgt von 2. Blau, 3. Grün und 4. Rot. Die Weiße Phase findet sich auf der Rückseite der Aktionskarten und ist auf jeder Karte gleich.



• Die Aktionen einer Phase können in beliebiger Reihenfolge ausgespielt werden.

ACHTUNG: **Bewegung** muss vor **Angriff** genutzt werden. Wurde eine Kampfkarte gespielt, dürfen sich Einheiten nicht mehr regulär bewegen, auch nicht, wenn sie noch Bewegung übrig hätten. **Ausnahme:** Sonderregeln.

• Alle Aktionen sind optional und müssen nicht ausgeführt werden. Der Spieler kann jederzeit darauf verzichten, eine oder mehrere Aktionen auf seiner Aktionskarte zu nutzen.

ACHTUNG: **Oni-Eroberung** und **Oni platzieren** MÜSSEN ausgespielt werden.

• Jeder Spieler führt erst alle (gewünschten) Aktionen der Phase auf seiner Aktionskarte aus, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

• Es können keine Aktionssymbole für eine spätere Runde aufbewahrt werden. Nicht genutzte Aktionssymbole verfallen.

• Sobald alle Spieler alle gewünschten Aktionen ihrer Aktionskarten ausgeführt haben, werden die Aktionskarten abgelegt und aus dem Spiel genommen. Erst dann werden neue Aktionskarten gewählt.



1. WEIßE PHASE: Alle Spieler dürfen in Initiativreihenfolge zwei der aufgeführten Aktionen ausführen. Es muss sich dabei um zwei unterschiedliche Aktionen handeln.



2. BLAUE/GRÜNE/ROTE PHASE:

Alle Spieler führen ihre Aktionen der blauen, grünen und roten Phase aus. Ist auf der Aktionskarte eine bestimmte Phase nicht aufgedruckt, darf der Spieler in dieser Phase auch keine Aktionen nutzen. Er nimmt an dieser gesamten Phase nicht teil und sein Initiativemarker wird ohne Aktion umgedreht.

Ausnahme: Gewähren Einheiten Aktionen für eine Phase, dürfen diese dennoch genutzt werden.

Quantitäten

Wenn Aktionen eine Zahl in einem Kreis angeben, dann ist das die Quantität, in der die Aktion ausgeführt werden darf. Z.B. würde eine „2“ bei **Angriff** bedeuten, dass der Spieler 2 Angriffe ausführen darf. Bei **Bewegung** würde eine „2“ bedeuten, dass sich alle Einheiten zwei Felder weit bewegen dürfen, etc. Mehr dazu ab S. 13ff.

3. WERTUNG

Achtung! Habt ihr das Ende der 4. Runde erreicht, folgt an dieser Stelle die Endwertung (siehe SPIELENDEN S.21).

In der Wertungsphase werden nur sehr wenige Punkte vergeben. Sie dient somit eher der Übersicht, wie viele Punkte jeder Spieler hätte, wenn das Spiel nun zu Ende wäre. Zählt daher alle Siegpunkte wie auf S.20 Spielendwertung beschrieben, zusammen und sagt den Stand jedes Spielers laut an.

Folgende Siegpunkte werden in der Wertungsphase vergeben:

MOND

Kontrolliert ein Spieler am Ende der Runde das Mittelfeld des Mondes (er hat einen Hoheitsmarker darin), darf er jetzt in der Wertungsphase 1 Hoheitsmarker auf das Siegpunktbrettchen legen. Dieser Hoheitsmarker zählt am Ende des Spiels wie ein Siegpunkt.

FRAKTIONSZIEL/MISSION ERFÜLLT

Verlangt ein Fraktionsziel den Zeitpunkt *am Ende einer roten Phase*, findet das bereits vor dieser Phase statt.

Der Spieler darf so viele Hoheitsmarker auf das Siegpunktbrettchen legen, wie das Ziel Siegpunkte gibt. Diese Hoheitsmarker zählen am Ende des Spiels wie Siegpunkte bei der Endwertung.



>>> AKTIONEN



Die Aktionen einer Phase können in beliebiger Reihenfolge ausgespielt werden!
AUSNAHME: Bewegung vor Kampfaktionen!



Alle Aktionen sind optional und müssen nicht ausgeführt werden!
AUSNAHME: die Aktionen *Oni platzieren/Oni-Eroberung* MÜSSEN ausgeführt werden!

FRAKTIONSEFFEKT



Dieses Aktionssymbol kann von jedem Spieler anders genutzt werden, abhängig von seiner Fraktion. Auf seinem Fraktionsbogen findet jeder Spieler eine Erläuterung mit **Fraktionseffekt** markiert, was die fraktionspezifische Aktion ist.

Beispiel: Die Nomads dürfen bei alle eingesetzten kostenlosen Waffen produzieren und entweder bei jedem Stuff Sergeant eine Mine legen oder für eine Runde immun gegen Radioaktivität sein.

VERÄNDERUNG DER INITIATIVE



Der Spieler steigt die angegebene Anzahl von Plätzen in der **Initiativereihenfolge** auf oder ab und darf seinen Initiativmarker weiter oben oder unten platzieren. Der Initiativmarker des verdrängten Spielers/aller verdrängten Spieler wird entsprechend Richtung 1 oder 6 verschoben. Die Reihenfolge der anderen Spieler zueinander darf sich dadurch **nicht** verändern.

Achtet darauf, dass der Spieler hierbei, seinen Marker **direkt auf die jeweils andere Seite dreht, um anzuzeigen, dass er dran war!** Er darf natürlich immer noch seine übrigen Aktionen der aktiven Phase ausspielen, auch wenn sein Marker bereits umgedreht ist.

Achtet darauf, dass der Spieler hierbei, seinen Marker direkt auf die jeweils andere Seite dreht, um anzuzeigen, dass er dran war! Er darf natürlich immer noch seine übrigen Aktionen der aktiven Phase ausspielen, auch wenn sein Marker bereits umgedreht ist.

Nach ihm folgt dann der Spieler, der den höchstplatzierten aktiven Marker besitzt.



Beispiel: Marcela (Boarlords) hat ihre blaue Phase beendet und hat ihren Marker bereits auf die dunkle Seite gedreht. Till (Nomads) hingegen darf seine Initiative um 1 Platz ändern, so dass er Marcelas Marker auf Platz 2 schiebt und seinen dafür Marker auf Platz 1 legt. Kai (Dark Seed) hat nach dem Ende von Tills Aktion den nächsten aktiven Marker im Spiel und würde als Nächster zum aktiven Spieler. Regina beendet die Runde auf Platz 4.

Beispiel 2: Wäre Till (Nomads) abgestiegen, wäre stattdessen Marcela (Boarlords) unverändert auf 1 verblieben, dafür aber wäre Kai auf Platz 2 aufgestiegen. Auch hier hat er wieder den höchstplatzierten aktiven Marker im Spiel, so dass er als Nächster an der Reihe ist. Erst ab der nächsten Phase ist er dann auch wirklich vor Till an der Reihe, weil er nun Platz 2 inne hat.

EREIGNIS ZIEHEN & SPIELEN (S. 10 CX)



Der Spieler darf (x) Ereigniskarten ziehen; dabei kann er sich jeweils für verdeckte Karte(n) vom Stapel oder bereits aufgedeckte Karte(n) entscheiden.

Er darf **zusätzlich** (x) Ereigniskarten ausspielen; dabei kann er sowohl soeben gezogene Ereigniskarten als auch gesammelte Karten aus früheren Runden ausspielen.

Beispiel: Jasmin darf 2 Ereignisse ziehen und ausspielen. Sie hat bereits ein Ereignis aus einer vorherigen Runde. Sie nimmt ein offenes Ereignis, legt sofort ein neues offenes Ereignis nach und entscheidet sich dann dafür ein verdecktes vom Nachziehstapel als zweites Ereignis zu nehmen. Nun hat sie insgesamt 3 Ereignisse zur Auswahl, von denen sie zwei ausspielen darf.

PRODUKTION



Der Spieler darf neue Einheiten, Ausrüstung, Aufwertungen oder Ähnliches im Wert von (x) Produktionspunkten ins Spiel bringen.

Die Produktionskosten aller Spielelemente jeder Fraktion finden sich allesamt auf dem jeweiligen Fraktionsbogen.

Beispiel: Maxine spielt die Boarlords und darf nun Einheiten im Wert von 3 Produktionspunkten produzieren oder bestehende Einheiten aufwerten, weil das eine Spezialfunktion ihrer Fraktion ist. Zuerst kauft sie daher einen Squeaker für 1 Produktionspunkt und platziert ihn angrenzend an ihr Heimatgebiet. Für die restlichen 2 wertet sie einen zweiten Squeaker zu einem Boarguard auf.

Ric will mit den Cybersamurai 2 ausgeben und entscheidet sich dazu einen Cybersamurai 2.1 für 1 angrenzend an sein Heimatgebiet zu platzieren und dann für 1 ein Uplink zu produzieren.

REGELN ZUR PRODUKTION

Folgende Regeln gelten grundlegend beim Produzieren:

- Neue Einheiten müssen immer in das Heimatgebiet der Fraktion oder in daran angrenzende Gebiete platziert werden. Dabei dürfen BLOCKADEN ignoriert werden, so dass man immer neue Einheiten ins Spiel bringen kann, auch wenn das eigene Heimatgebiet von Blockaden umschlossen wäre. Beachtet, dass das nur für das Platzieren neuer Einheiten aber nicht für das Bewegen in das oder aus dem Heimatgebiet gilt.
- Hat eine Fraktion eine Ausnahme zu dieser Regel, findet sich dieser Hinweis auf dem Fraktionsbogen.
- Ungenutzte Produktionspunkte verfallen am Ende der Aktion.
- Die Anzahl von Produktionspunkten für Einheiten oder sonstige Elemente müssen **auf einmal erbracht werden** und können nicht über mehrere Runden hinweg gesammelt oder aufgespart werden.

ONI PLATZIEREN



Diese Aktion muss genutzt werden, wenn sie auf der Aktionskarte aufgeführt ist!

Der Spieler platziert (x) beliebige Oni-Einheiten aus dem Vorrat auf dem Spielfeld.

Neue Oni werden in der Regel **in oder angrenzend an Oni-Gebiete oder Tsukuyumi-Gebiete** platziert. Dabei müssen Blockaden beachtet werden! Weitere Erläuterungen siehe **NEUE ONI PLATZIEREN**, S. 18.

Beispiel: Benni muss zwei Oni platzieren. Er wählt zwei Medium Oni und platziert einen davon auf dem Mond. Den zweiten angrenzend zu einem von Oni eroberten Gebiet.

ONI EROBERUNG



Diese Aktion muss genutzt werden, wenn sie auf der Aktionskarte aufgeführt ist!

Der Spieler wählt alle oder beliebig viele Oni-Einheiten **eines einzigen Gebiets**. Der Spieler muss dieses oder ein angrenzendes Gebiet mit

den Oni erobern. Nutzt dafür die **Oni-Eroberung-Kampfkarte**. Um ein angrenzendes Gebiet anzugreifen, darf der Spieler die Oni vorher noch ein Gebiet weit bewegen. Dabei müsst ihr euch an Blockaden halten, es sei denn, der gewählte Oni ist fliegend. Ihr dürft die gewählten Oni auch aufteilen und in unterschiedliche Gebiete bewegen.

Weitere Erläuterungen siehe **DIE ONI**, Bewegung und Kampf der Oni S. 18.

Beispiel: Kai ist an der Reihe die Oni zu kontrollieren. Er wählt ein Gebiet mit vier Oni. Er lässt einen von ihnen stehen und verteilt die drei auf je ein angrenzendes Gebiet. Abschließend lässt er einen von ihnen eine **Eroberung** durchführen und legt daraufhin einen Oni-Hoheitsmarker in das entsprechende Gebiet.

KAMPFAKTION (S.15)



Der Spieler darf pro (x) eine Kampffaktion in einem Gebiet mit eigenen Einheiten ausführen, um das **Gebiet zu erobern** (mit oder ohne gegnerische Einheiten darin) oder **gegnerische Einheiten** (auch Oni) **anzugreifen**. Dabei kann er zwischen fraktionsspezifischen Kampfkarten wählen. Der genaue Effekt der Karte wird jeweils im Kartentext erläutert.

Pro Gebiet dürfen beliebig viele Kampffaktionen ausgeführt werden, solange für jeden Angriff eine Aktion ausgegeben wird.

Weitere Erläuterungen siehe **KAMPF** (S.15).

Beispiel: Till hat insgesamt 2  zur Verfügung. Er entscheidet sich dafür in einem Gebiet die Kampfkarte „Vernichtung“ zu spielen, um die dortigen gegnerischen Einheiten zu vernichten. Nach Abwicklung des Kampfes nutzt er die Karte „Eroberung“, um dasselbe Gebiet nun ohne Gegenwehr zu erobern. Jeder Angriff kostet ihn je 1 .

BEWEGUNG (S.14)



Der Spieler darf jede auf dem Spielfeld befindliche eigene Einheit in jeweils angrenzende Gebietsfelder ziehen. Ist der Wert der Aktion „2“, darf sich jede Einheit auch bis zu zwei Felder weit bewegen. Beachtet dabei **BLOCKADEN**.



Ihr dürft alle eigenen Einheiten unabhängig voneinander bewegen, weniger weit bewegen oder sogar stehen lassen. Ihr dürft immer alle, also jede Einheit bewegen, egal ob sie sich in denselben oder in unterschiedlichen Gebieten befinden.

Beispiel: Rolf darf jede Einheit um zwei Gebiete bewegen. Er lässt zwei von ihnen stehen und bewegt drei weitere Einheiten um 1 Gebiet. Aber seine restlichen Einheiten bewegt er tatsächlich zwei Gebiete weit.



>>> BEWEGUNG

Wiederholung: Ein Spieler darf jede Einheit unabhängig voneinander bewegen, weniger weit bewegen oder sogar stehen lassen. Er darf immer alle, also jede Einheit bewegen, egal ob sie sich in denselben oder in unterschiedlichen Gebieten befinden.

Grundlegende Bewegungsregeln

Einheiten dürfen **nicht über BLOCKADEN (rote Seiten)** bewegt werden, weder von der einen noch von der anderen Seite.

Einheiten dürfen **nicht das Spielfeld verlassen**, auch nicht, wenn ihre Bewegung ausreichen würde, um einen „Spalt“ (B2) zu überspringen/zu überfliegen.

Auch wenn sich Einheiten mehrere Felder weit bewegen, betreten sie jedes Gebietsfeld einzeln nacheinander. Effekte und gegnerische Einheiten müssen also auf allen einzelnen Feldern berücksichtigt werden, die eine Einheit auf ihrem Weg durchquert.

Einheiten mit der Eigenschaft Fliegend, dürfen Blockaden ignorieren und sich darüber hinweg bewegen.

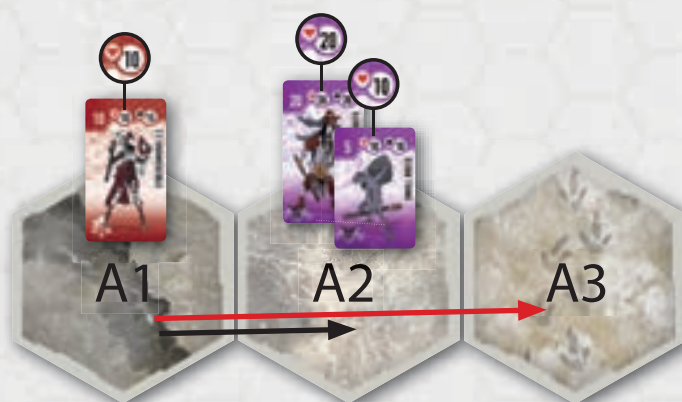


1. Einheiten im Gebiet A3 dürfen sich in alle angrenzenden Gebiete bewegen, mit Ausnahme B1, da hier eine Blockade dazwischen liegt.
2. Das Gebiet A1 kann NUR aus A3 betreten und/oder verlassen werden.
3. Eine Einheit in A4 darf nicht über B2 ziehen, um B4 zu erreichen, da B2 kein Spielfeldteil ist.

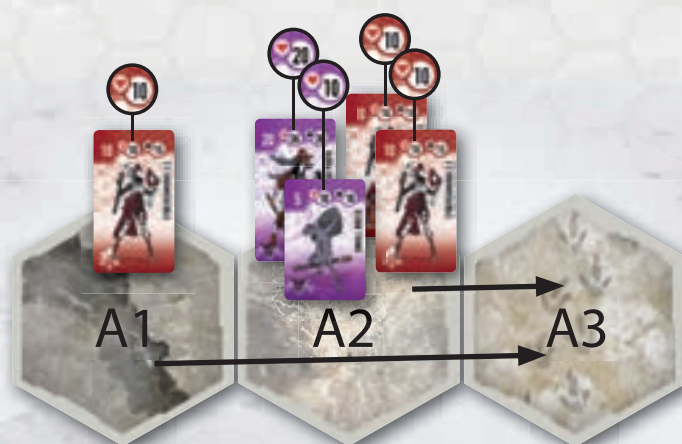
Bewegung durch gegnerische Einheiten hindurch

Einheiten dürfen Gebietsfelder mit gegnerischen Einheiten durchqueren, wenn sie in diesem Gebiet zum Zeitpunkt der Durchquerung insgesamt über gleich oder mehr (Gesamt-) Lebenspunkte als die gegnerischen Einheiten verfügen. Dabei zählen sowohl bereits stationierte Einheiten in diesem Gebiet, als auch sich bewegende Einheiten. Haben sie weniger Lebenspunkte als die gegnerischen Einheiten, müssen sie ihre Bewegung in diesem Gebiet beenden.

Einheiten können sich aus Gebietsfeldern mit gegnerischen Einheiten hinaus bewegen bzw. in diese Gebietsfelder hineinbewegen, unabhängig davon, über wie viele Lebenspunkte sie verfügen und unter welcher Herrschaft das Gebiet steht. Es kommt NICHT automatisch zum Kampf.



1. Die Einheit in A1 darf sich ohne Behinderung in A2 bewegen, aber darf sich nicht weiter in das Gebiet A3 bewegen, weil die Lebenspunkte der beiden Oni mit 30 die Lebenspunkte der Cybersamurai von 10 übersteigen.



2. Die Einheit in A1 darf sich ohne Behinderung nach A3 bewegen, weil die beiden Cybersamurai in A2 ihre Lebenspunkte addieren und die Cybersamurai so zusammen ebenfalls auf 30 kommen. Der Spieler entscheidet sich dann, die beiden Cybersamurai in A2 danach ebenfalls nach A3 zu bewegen.

>>> KAMPF

Um Gebiete zu erobern oder gegnerischen Einheiten Schaden zuzufügen, müsst ihr Kampffaktionen ausführen. (S. 13)

Jede Kampffaktion verbraucht 1  der Aktionskarte.

Der Angreifer kann entweder EIN GEBIET EROBERN oder GEGNERISCHE EINHEITEN ANGREIFEN. Nur sehr wenige Kampfkarten erlauben beides gleichzeitig.

Als aktiver Spieler ist man automatisch Angreifer bei seinen eigenen Kämpfen.

Wird man angegriffen oder in einen Kampf verwickelt, ist man automatisch Verteidiger.

Ein Spieler muss mindestens eine eigene Einheit in einem Gebiet besitzen, um einen Kampf ausführen zu können bzw. um als Verteidiger daran beteiligt zu sein.

Um eine Kampffaktion auszuführen, spielt der Angreifer eine Kampfkarte seiner Wahl aus und befolgt die Anweisung auf dieser Karte. Der Effekt der Karte wird automatisch und in voller Gänze ausgeführt, es sei denn der Angreifer möchte ihn oder Teile davon nicht nutzen.

Gibt es Verteidiger, wählen sie erst nach der Aktion des Angreifers je einen Konter dieser Karte, als Preis für den aktiven Spieler.

KAMPFKARTEN

Kampfkarten stellen spezielle Angriffe der Fraktionen dar, mit denen sie Gebiete erobern, Einheiten angreifen oder sonstige Spezialangriffe durchführen können. Manche Kampfkarten können nur verwendet werden, wenn gegnerische Einheiten im selben Gebiet sind, andere auch, wenn keine Gegner anwesend sind.

Wann und wie eine Karte eingesetzt werden darf, ist auf der entsprechenden Kampfkarte zu finden.

Jede Fraktion besitzt eine Kampfkarte, die nur einmal pro Runde eingesetzt werden darf. Alle anderen Kampfkarten können beliebig oft eingesetzt werden und verbrauchen sich nicht. Sie werden immer an den Angreifer zurückgegeben. Kampfkarten können nicht untereinander getauscht werden.

Eine genauere Beschreibung von Kampfkarten auf S. 12CX.

ABLAUF EINES KAMPFS



Angriff

Der Angreifer entscheidet sich für eine Kampfkarte seiner Fraktion und führt deren Angriffseffekt aus. Der Effekt findet auf jeden Fall statt und kann vom Verteidiger weder verhindert noch beeinflusst werden.

Konter (S. 14CX)

Befinden sich Gegner im selben Gebiet, dürfen alle Verteidiger je einen Konter der Kampfkarte wählen. Gibt es keinen Verteidiger, wird kein Konter gewählt.

Gibt es mehrere Verteidiger, weil mehr als ein Spieler Einheiten im umkämpften Gebiet hat, wählen die Verteidiger in Initiativereihenfolge ihre jeweiligen Konter, es darf auch der gleiche Konter sein.

Hinweis: Es gibt Konter die gleichzeitig mit oder vor der Abwicklung der Effekt der Kampfkarte stattfinden. Eine Auflistung aller Konter findet ihr auf den S. 14-15CX.

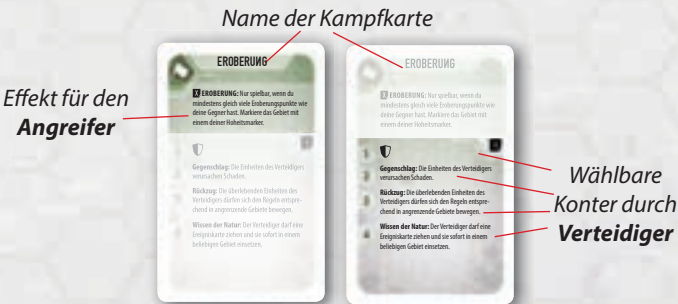
Verluste auf allen Seiten werden erst ganz am Ende des Kampfes entfernt, nachdem alle Effekte und Konter vollständig abgehandelt wurden, also z.B. der Verteidiger ebenfalls Schaden verursacht hat.

Konter finden auch dann statt, wenn alle Einheiten des Verteidigers vernichtet worden sind.

Ein Konter kann auch gegen einen anderen Verteidiger eingesetzt werden z.B. Schaden an Einheiten.

Eine Auflistung und Erklärung aller Konter findest du im Codex auf S. 15CX.

Beispiel: Zwei Spieler sind als Verteidiger in einen Kampf verwickelt. Sie wählen jeweils einen Konter: Markus wählt als Konter **Gegenschlag** und verursacht 30 Schadenspunkte, 20 beim Angreifer, was diesen zwei Einheiten kostet, und 10 an Sabrinas Einheiten. Sabrina wählt **Rückzug** und bewegt ihre (überlebenden) Einheiten aus dem Gebiet.





Nur der Angreifer spielt eine Kampfkarte!

Der Verteidiger wählt einen Konter von **DIESER** gewählten Kampfkarte.

Der aktive Spieler darf beliebig oft dasselbe Gebiet angreifen, solange er Kampfkationen dafür ausgeben kann!

Die Aktion  **BEWEGUNG** kann nur **VOR** der ersten Kampfkation ausgeführt werden (wenn der Spieler über die entsprechende Aktion verfügt). Nachdem Kampfkarten gespielt wurden, dürfen sich Einheiten **NICHT** mehr bewegen, außer eine Spezialregel erlaubt dies.

GEBIETE EROBERN: EROBERUNG

Erlaubt eine Kampfkarte **ERÖBERUNG**, folgt die Mechanik diesen Regeln:

Eine **Eröberung** ist notwendig, um ein Gebiet mit einem Hoheitsmarker zu markieren und dafür bei Spielende Siegpunkte zu erhalten. Liegt in dem Gebiet bereits ein gegnerischer Hoheitsmarker, wird dieser entfernt und an den Besitzer zurückgegeben, bevor der eigene hingelegt wird. Dies geschieht bei erfolgreicher Eroberung automatisch. Es kann pro Gebiet stets nur einen einzigen Hoheitsmarker geben.

Als Grundlage dient der **Eröberungswert** der eingesetzten Einheiten (große Zahl, **links** oben auf dem Aufsteller). Ist die Summe aller Eröberungspunkte gleich groß oder größer als die des Verteidigers, darf der Angreifer das Gebiet erobern und mit einem Hoheitsmarker markieren. Gibt es keine verteidigenden Einheiten ist der Eröberungswert eines Gebietes 0 (Ausnahme: Gebirge). Liegt zum Zeitpunkt einer Eroberung bereits ein gegnerischer Hoheitsmarker in diesem Gebiet, gebt ihr diesen Hoheitsmarker seinem Besitzer zurück. Er hat das Gebiet somit verloren und kontrolliert es nicht mehr.

Befinden sich keine gegnerischen Einheiten in einem Gebiet, führt das Ausspielen des Effekts **ERÖBERUNG** automatisch zur Eroberung des unbesetzten Gebietes. Es wird kein Konter gespielt.

Gibt es einen oder mehrere Verteidiger, erobert der Angreifer das Gebiet nur, wenn seine Einheiten gleich viel oder mehr Eröberungspunkte haben als die Verteidiger jeweils einzeln. Die Verteidiger zählen hierbei ihre Eröberungspunkte **nicht zusammen**.



Beispiel : Kai (Boarlords) hat als Angreifer 15 Eröberung, die beiden Verteidiger Markus (Nomads) und Sabrina (Dark Seed) haben jeweils 15 und 5 Eröberungspunkte. Demnach hat Kai als Angreifer genug (Gleichstand reicht!), um das Gebiet mit einem **Hoheitsmarker zu markieren**.

EINHEITEN ANGREIFEN:

VERNICHTUNG

Erlaubt eine Kampfkarte, eine Spezialregel oder ein Fraktions-effekt **VERNICHTUNG** oder **VERURSACHE SCHADEN**, folgt die Mechanik immer diesen Regeln:

VERNICHTUNG kann nur in Gebieten genutzt werden, in denen sich gegnerischen Einheiten befinden. Der Angreifer verursacht mit seinen Einheiten und/oder anderen fraktionspezifischen Spezialfähigkeiten Schaden an gegnerischen Einheiten in diesem Gebiet.

Die **Schadenspunkte** der Einheiten stehen oben rechts (Pfeilspitze)

Die Schadenspunkte aus allen zulässigen Quellen eines Spielers werden zusammengezählt und den gegnerischen Einheiten als Gesamtschaden zugefügt.

Durch Vernichtung kann ein Gebiet **nicht erobert** oder ein gegnerischer Hoheitsmarker daraus entfernt werden.



Beispiel : Oli (Nomads) greift Philips (Dark Seed) und Andrés (Boarlords) Einheiten an. Er errechnet einen Gesamtschaden aller seiner Einheiten und Spezialregeln in diesem Gebiet von 40. Er splittet die Schadenspunkte auf und verursacht bei Philip 10 Schadenspunkte und 30 bei André.

Einheiten mehrerer Spieler im selben Kampf

Gibt es mehrere Spieler, die Einheiten in dem Gebiet besitzen, kann der Angreifer bei **VERNICHTUNG** entscheiden, welcher Spieler wie viel Schaden erleiden soll. Er darf Schaden also auf mehrere Gegner aufteilen.

Achtung: Der Angreifer legt den zugeteilten Schaden fest und darf die betroffenen Spieler bestimmen, aber nicht konkret die Einheiten, die den Schaden erhalten sollen. Das wiederum entscheidet nur der Verteidiger.

Betroffene Einheiten bestimmen

Der vom Schaden betroffene Spieler darf selbst bestimmen, welche seiner Einheiten die Schadenspunkte erleiden. Er muss keine Einheit wählen, die dadurch vernichtet werden würde, sondern darf auch eine wählen, die den Schaden „abfangen“ kann, also mehr Lebenspunkte besitzt, als er Schaden erleidet (siehe **Lebenspunkte**). Ihr könnt also schwächere Einheiten hinter Zäheren verstecken.

Hat der Verteidiger eine Einheit bestimmt, müssen sämtliche **Schadenspunkte** zuerst **vollständig** auf diese Einheit angewendet werden. Schaden darf also **nicht von vornherein** auf verschiedene Einheiten **aufgeteilt werden**.

Schaden an Einheiten: Lebenspunkte

Erreichen Schadenspunkte die Höhe der Lebenspunkte einer Einheit, muss diese entfernt werden. Sind danach noch Schadenspunkte übrig, muss der Verteidiger eine weitere Einheit bestimmen die den übrigen Schaden erleidet, usw.

Ist der Schaden/Restschaden geringer, als die Lebenspunkte einer Einheit, verfällt der restliche Schaden. Er wird nicht aufgespart oder auf schwächere Einheiten verteilt.

Vernichtete Einheiten

Vernichtete Einheiten werden vom Spielfeld entfernt. Durch die Aktion **Produktion** können diese Einheiten beliebig oft wieder ins Spiel zurückkommen.

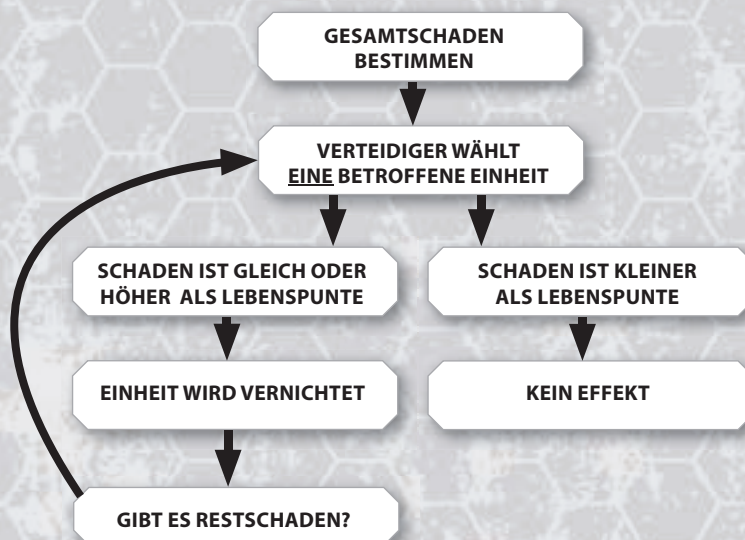


Till (Cybersamura) teilt 65 Schadenspunkte an Jasmins (Kampfgruppe 03) Einheiten aus. Beowulf hält 50 LP aus und sie wählt auch direkt ihn, um den Schaden zu nehmen. Er wird vernichtet. Sie muss nun eine weitere Einheit bestimmen, die die restlichen 15 Schadenspunkte erleidet, da 15 Schadenspunkte sowohl unter den Lebenspunkten von Marduk (20) und Drachentöter (35) liegen, verfällt der Schaden wirkungslos.



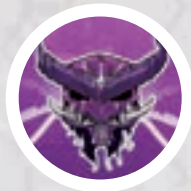
Maxine (Nomads) hat zwei Einheiten zur Auswahl, um 10 Schadenspunkte zu erleiden. Sie wählt natürlich Lt. Dan mit 15 LP, so dass nichts passiert und der Schaden wirkungslos verfällt.

SCHAUBILD ZUR SCHADENSVERTEILUNG



>>> DIE ONI

Ab S.5 im Codex



Oni werden ausschließlich von den Spielern gesteuert und sind eine neutrale Fraktion. Neue Oni-Einheiten kommen durch die Aktion **Oni platzieren** auf das Spielfeld. Bewegung und Angriffe von Oni-Einheiten erfolgen immer bei der **Oni-Eroberung**.

Spieler kontrollieren die Oni

Die Oni werden gänzlich durch die Spieler gesteuert und kontrolliert. Auch wenn die Aktionskarten Platzierung oder Eroberungen vorgeben, so entscheiden die Spieler selbst wo und welche Oni zum Einsatz kommen.

Dabei ist eines zu beachten: Fraktionsfähigkeiten der Spieler spielen keine Rolle solange der Spieler die Oni kontrolliert! Oni dürfen keine Angriffe, Sonderfähigkeiten, Eigenschaften, Schildwerte oder Verteidigungseffekte irgendeiner Fraktion nutzen. Sie haben eine eigene Kampfkarte.

Oni platzieren



Der aktive Spieler muss die genannte Anzahl (x) an Oni-Einheiten aus dem Vorrat auf dem Spielfeld platzieren.

Alle Oni sind gleich viel „wert“ und dürfen also immer gewählt und aufgestellt werden. Der Spieler darf völlig frei entscheiden, welche Oni er platzieren möchte und wo. Es gibt bei der Auswahl der Oni keine Einschränkungen.

Oni dürfen in Gebieten mit der Eigenschaft **Tsukuyumi** oder in **Oni-(Hoheits)gebieten** platziert werden. Sie dürfen auch angrenzend zu Gebieten mit der Eigenschaft **Tsukuyumi** oder zu **Oni-(Hoheits)gebieten** platziert werden. Bei der Platzierung neuer Oni müssen **BLOCKADEN** beachtet werden, man darf also nicht über Blockaden hinweg angrenzend platzieren.

Muss man mehrere Oni-Einheiten platzieren, darf man sie auf verschiedene Gebietsfelder aufteilen.

Gibt es im Vorrat keine Oni mehr, muss man stattdessen die Aktion **Oni-Eroberung** ausführen. Kann man mindestens 1 Oni stellen, wird keine Oni-Eroberung ausgeführt. Die Kampfaktion darf nur einmalig genutzt werden, auch wenn mehrere Oni hätten platziert werden dürfen. Dieser Effekt tritt nicht durch den Konter 5 | **Wo einer ist...** auf der Karte **Oni-Eroberung** ein.

Oni-Eroberung



Der aktive Spieler MUSS mit Oni-Einheiten eine Eroberung durchführen.

Dazu wählt er beliebig viele Oni aus einem einzigen Gebiet. Er darf sie um ein Gebiet weit bewegen. Er muss danach auf jeden Fall einen Angriff ausführen. Die Bewegung muss nicht ausgeführt werden.

Beim Bewegen (siehe *Oni bewegen*) dürfen die Oni aufgesplittet werden, danach darf der Spieler aber dennoch nur ein einziges Gebiete erobern. Er darf entscheiden, ob er eines der erreichten oder das ursprüngliche Gebiet erobert, solange sich darin zuvor aktivierte Oni befinden.

Der Kampf mit Oni-Einheiten folgt den normalen Kampfregeln und ALLE Oni in diesem Gebiet (egal ob sie schon dort standen oder erst dorthin gezogen wurden) nehmen an dieser Eroberung als Angreifer teil (siehe Kampfaction S. 15ff).

Oni erobern keine Mondgebiete oder Gebiete mit der Eigenschaft Tsukuyumi, außer wenn Hoheitsmarker von Spielern darin liegen (also zuvor von Spielern erobert wurden). Sie erobern keine Gebiete mit Oni-Hoheitsmarkern.

Kann ein Spieler keinen einzigen Oni so bewegen, dass er eine legale Eroberung ausführen kann, bewegt er stattdessen bis zu drei Oni (seiner Wahl) um je ein Gebiet und beendet seine Aktion.

Oni bewegen

Der aktive Spieler darf jeden Oni des gewählten Gebietes in ein angrenzendes Gebiet bewegen und muss dabei Blockaden beachten. Oni dürfen dabei sowohl in besetzte, als auch unbesetzte Gebiete bewegt werden.

Achtung: Die Oni-Bewegung erfolgt zusätzlich und ist nicht von den Bewegungsaktionen und Reichweiten des kontrollierenden Spielers abhängig!

Befinden sich in dem vom aktiven Spieler gewählten Gebiet mehrere Oni, darf der Spieler sie bei der Bewegung aufteilen und in verschiedene Gebietsfelder bewegen.

Für die Bewegung mit Oni-Einheiten gelten dieselben Bewegungsregeln wie für Spielereinheiten. Manche Szenarien und Effekte können die Bewegungsreichweite für Oni beeinflussen; auch diese folgt allen geltenden Regeln für Bewegung.

Oni als Angreifer

Die Oni haben eine eigene Kampfkarte **ONI-EROBERUNG**, die verwendet werden muss. Verteidiger wählen davon ihre Konter aus.

Befinden sich Einheiten von Spielern im angegriffenen Gebiet, wählt, nach der Ausführung der Eroberung der Oni, **JEDER** betroffene Spieler einen **EIGENEN** Konter, in Reihenfolge der Initiative.

Erleiden Oni Schaden, entscheidet der aktive Spieler welche Oni den Schaden erleiden, so als wären es seine eigenen Einheiten.

Spieler dürfen mit Oni auch eigene Gebiete angreifen und dann wie gewohnt einen Konter der Oni-Kampfkarte wählen, wenn eigene Einheiten zugegen sind.

Oni als Verteidiger

Werden Oni-Einheiten angegriffen oder befinden sich Oni in einem Gebiet das von einem Spieler angegriffen wird, so wählen auch die Oni einen Konter. Um den Konter zu bestimmen gibt der Angreifer seine Kampfkarte dem Spieler auf dem letzten Platz der Initiative. Ist der Spieler das selbst, gibt der die Kampfkarte dem Spieler auf dem vorletzten Platz der Initiative.

Dieser Spieler wählt den **Konter den die Oni ausführen**. Der Konter wird mit den Werten der beteiligten Oni ausgeführt. Beschreibt ein Konter einen Effekt, der auf die Oni nicht anwendbar ist, kann dieser Konter nicht gewählt werden.



Beachtet! Oni können die Konter **Verteidigungsaktion** und **Schutz NICHT WÄHLEN**.

Vernichtete Oni

Werden Oni durch Schaden oder sonstige Effekte vernichtet oder entfernt, werden sie stets in den Oni Vorrat zurückgestellt. Sie können in zukünftigen Platzierungen jederzeit wieder ins Spiel kommen.

Wollt ihr vernichtete Oni zählen, etwa um Missionen oder Ziele zu erfüllen, so könnt ihr die Oni-Hoheitsmarker als Zählmarker verwenden und sie zurücklegen, wenn das Ziel/die Mission gewertet wurde.



Oni sind immun gegen Radioaktivität!

Gebiete der Oni



Es gibt drei Arten von Gebieten, die besonders mit den Oni korrelieren: Mondgebiete, Oni-(Hoheits)gebiete und Gebiete mit der *Eigenschaft Tsukuyumi*. Der komplette Mond hat von Spielbeginn an automatisch die Eigenschaft *Tsukuyumi*.



Durch Ereignisse können auch andere Gebiete nachträglich die Eigenschaft *Tsukuyumi* erhalten. *Tsukuyumi*-Gebiete zählen jedoch nie als Oni-

(Hoheits)gebiete, auch wenn Oni darin oder angrenzend dazu platziert werden dürfen.

Mondgebiete und andere *Tsukuyumi*-Gebiete können über Ereignisse die Eigenschaft *Tsukuyumi* nachträglich (wieder) verlieren.

Oni Hoheitsgebiete sind eindeutig über einen Hoheitsmarker zu erkennen und sind die Gebiete, die von den Oni erobert wurden.

Beachtet: Wenn Spieler Oni-Gebiete erobern, tauschen sie den Hoheitsmarker wie gewohnt. Wenn Spieler jedoch *Tsukuyumi*-Gebiete erobern, bleibt die Eigenschaft *Tsukuyumi* bestehen, wie bei radioaktiven Gebieten. Deswegen können auch die Mondgebiete ganz regulär erobert werden, behalten aber dabei die Eigenschaft *Tsukuyumi*.

Namhafte Oni

Manche Oni tragen altherwürdige Namen und haben spezielle Fähigkeiten, die Vorrang vor den allgemeinen Regeln haben. Falls nicht anders beschrieben, können Spieler beim Platzieren von Oni nach eigenem Wunsch auch zur Verfügung stehende, **Namhafte Oni** platzieren. Aber: es kann immer nur **genau einen einzigen** Namhaften Oni gleichzeitig auf dem Spielfeld geben. Ihre Sonderregeln treten dann automatisch in Kraft. Alle Spieler sollten einverstanden sein, dass Namhafte Oni ins Spiel kommen.

Werden diese Namhaften Oni vernichtet oder anderweitig vom Tisch genommen, gelten ihre speziellen Regeln nicht mehr, ihr könnt sie aber natürlich wieder erneut aufstellen.

Ihr findet alle Namhaften Oni der Grundbox im Codex auf S.6CX.





>>> SIEGPUNKTE

Spieler erhalten auf verschiedenen Wegen Siegpunkte. Dabei unterscheiden wir sofortige Siegpunkte und Siegpunkte am Ende des Spiels. Es gibt zwei Siegpunktarten: die **dunklen sofortigen** Siegpunkte und die **hellen** Siegpunkte am **Ende des Spiels**.

SOFORTIGE SIEGPUNKTE

Solche Siegpunkte werden in Form von Hoheitsmarkern auf dem Siegpunktbrettchen gesammelt. Hat ein Spieler also eine Bedingung erfüllt, legt er die entsprechende Anzahl an Siegpunkten auf das Brettchen.

Folgendes bringt sofortige Siegpunkte:

MOND



Kontrolliert ein Spieler am Ende der Runde das Mittelfeld des Mondes (er hat einen Hoheitsmarker darin), darf er in der Wertungsphase einer Runde 1 Hoheitsmarker auf das Siegpunktbrettchen legen. Dieser Hoheitsmarker zählt am Ende des Spiels 1 Siegpunkt.

MISSION



Sobald ein Spieler die Bedingung einer Mission erfüllt, darf er einen Hoheitsmarker auf die Missionskarte legen. Dieser Hoheitsmarker zählt am Ende des Spiels wie ein Siegpunkt. (Siehe Mission, S.21)

FRAKTIONSZIEL



Sobald ein Spieler die Bedingung seines Fraktionsziels erfüllt, darf er zwei Hoheitsmarker auf das Siegpunktbrettchen legen. Diese Hoheitsmarker zählen am Ende des Spiels als zwei zusätzliche Siegpunkte. (Siehe S.21)

FIREBORN VERNICHTEN (AFTER THE MOONFALL-ERWEITERUNG)



Das Vernichten einer Fireborn-Einheit bringt jeweils 1 Siegpunkt. Lege dazu einen Hoheitsmarker auf das Siegpunktbrettchen.

SIEGPUNKTE AM ENDE DES SPIELS

Diese Siegpunkte werden erst ganz am Ende des Spiels in der Schlusswertung gezählt. Sie werden nicht auf dem Siegpunktbrettchen vermerkt, sondern sind Punkte in spe. In der Wertungsphase werden diese also nur der aktuellen Übersicht wegen „gezählt“. Diese Punkte summieren sich niemals auf über mehrere Runden, so dass nur der finale Endstand am Ende des Spiels wirklich gezählt wird.

KONTROLLIERTE GEBIETE



Jedes vom Spieler kontrollierte Gebiet ist 1 Siegpunkt wert. Ein Gebiet gilt als kontrolliert, wenn ein Hoheitsmarker darin liegt. Einheiten selbst kontrollieren Gebiete nicht. Mondgebiete werden hier ebenfalls gewertet.

KONTROLLIERTE SCHWEMMLÄNDER



Siehe *Kontrollierte Gebiete*, außer, dass diese Gebiete jeweils 2 Siegpunkte wert sind.

INITIATIVEPLATZIERUNG



Der Spieler, der am Ende des Spiels auf Platz 1 der Initiative steht, erhält 2 Siegpunkte zusätzlich, der zweitplatzierte 1 Siegpunkt zusätzlich.

SONSTIGE QUELLEN



Manche Fraktionen erlauben es, auf weiteren Wegen Siegpunkte zu erringen. Die Siegpunkte aus diesen fraktionsspezifischen Quellen werden ebenfalls berücksichtigt.

>>> ZIELE & MISSION

Neben der Eroberung von Gebieten kann der Spieler jederzeit durch das Erfüllen von Missionen und seinem Fraktionsziel Siegpunkte für die Endwertung erringen. Die öffentlichen Missionen sind abhängig von den am Spiel beteiligten Fraktionen. Zu Spielbeginn sollten die Ziele und Missionen einmal laut vorgelesen werden.

Mission

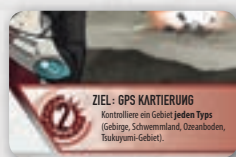


Jede Fraktion bringt eine öffentliche Mission mit ins Spiel, welches **jeder Spieler jederzeit erfüllen darf**. Wann die jeweilige Mission als erfüllt gilt, ist auf der Missionskarte vermerkt.

Sobald ein Spieler eine Mission erfüllt, legt er einen seiner Hoheitsmarker auf die Karte. Die darauf vermerkten Siegpunkte zählen bei der Endwertung.

Jeder Spieler kann die Siegpunkte für die Erfüllung einer Mission nur einmal werten, auch wenn er die Mission mehrmals erfüllen könnte. Auch Missionen, die zuvor schon von einem Mitspieler erfüllt wurden, dürfen noch erfüllt werden; der eigene Hoheitsmarker wird einfach auf die Karte dazugelegt.

Fraktionsziel



Im Unterschied zu Missionen sind die Ziele fraktionsgebunden und können nur vom jeweiligen Spieler erfüllt werden. Jeder Spieler kann sein Ziel nur einmal erfüllen.

Sobald er das Ziel erfüllt hat, legt er die darauf vermerkte Anzahl an Hoheitsmarkern auf das Siegpunktbrettchen.



Siegpunktbrettchen mit Hoheitsmarkern als Siegpunkte.

>>> SPIELENDE

Am Ende der roten Phase der 4. Spielrunde, endet das Spiel mit der letzten Wertungsphase: der Schlusswertung.

Schlusswertung

Zählt alle Siegpunkte am Ende des Spiels zusammen, also alle Gebiete, Schwemmländer, sowie die Initiativeplatzierung und sonstige Siegpunktquellen. Addiert dann alle sofortigen Siegpunkte vom Siegpunktbrettchen und den Missionskarten dazu. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Siegpunkte hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der bei der Initiative höher platziert ist.

Alternative Spielmodi

Kürzeres oder längeres Spiel

Die Spieler können sich auch auf ein **Schnelles Spiel** mit 3 Runden (ca. 2h) einigen oder ein **Episches Spiel** mit 5 Runden (4h+) spielen.

Überlegenheit

Sobald einer der Spieler eine bei Spielbeginn festgelegte Anzahl an Siegpunkten (z.B. 15, 20, 25 SP) erreicht hat, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler ist automatisch Sieger.

Beachtet, dass hier auch **Siegpunkte am Ende des Spiels** natürlich berücksichtigt werden müssen. Man gewinnt also, sobald man die entsprechende Menge an Siegpunkten hat.

IMPRESSUM

Gamedesign/ Artwork/ Worldbuilding

Felix Mertikat

Zusätzliches Gamedesign

Till Bröstl

Regeltexte

Felix Mertikat/ Verena Klinke

Grafik/Satz/ Layout

Maxine Metzger/Oliver Graute

Autoren der Comics

Andrea Bottlinger,
André Wiesler
Bernhard Hennen,
Bernd Perplies,
Verena Klinke

King Racoon Games dankt im Besonderen

Jasmin Srouji, Sarah Merabet, Daniel Sartor, Max Höllen, Domi Caina, Mathias Kwopil, Bernd Perplies, Ric Wagner, Thorsten Fietzek, Marcela Neron, Oliver Scheel, Philip Griesbach, Kai Grosskordt, Heiko Eller, Michael Mingers, Anja Bagus, Paul Lawitzki, Sabrina und Thorsten Fessler, Jan Treder, Viriya Kaov, Charnel Nhek, Turgut Bozkurt, Igor Dieterle.

Wir danken allen Unterstützern der Crowdfunding-Kampagne, Testspielern und Testlesern, die dieses Spiel erst möglich gemacht haben und von der ersten Version zur finalen Form begleitet, getestet, auseinandergenommen und hin und wieder auch wieder zusammengesetzt haben. Ohne euch wäre das nicht möglich gewesen!

© Tsukuyumi - Full Moon Down Felix Mertikat 2018

>>> SZENARIEN

Szenarien beschreiben einen vorgegeben Aufbau des Spielfelds, die die normalen (Aufbau)Regeln für den Spielaufbau verändern. Einige Szenarien benötigen spezielle Gebietsfelder und Zielkarten, die vor dem Auslegen herausgesucht werden müssen. Graue Gebietsfelder sind zufällig oder beliebig ausgesuchte Felder, und beschreiben keinen speziellen Gebietstyp.

Alle Sonderregeln, die für ein spezielles Szenario gelten, werden begleitend zum entsprechenden Szenario erläutert.

>> ERKUNDUNG

Gebiete

21/28/35

Sonderregeln

- Keine Fraktionsziele
- Benutzt nur exakt die Anzahl an Schwemmländern (grün), wie abgebildet. Der Rest wird nicht verwendet.

Schnelles Ausbreiten wird uns den Sieg bringen. Unsere Erkundungstruppen testen die Wege und unsere Armee holt sich dann das Land. Wir haben unsere Feinde schon gesehen, aber wir müssen einfach schneller sein oder hart zuschlagen, bevor sie nehmen, was uns gehört.



**3-5
SPIELER**

>> KONTROLLE

Gebiete

21

Sonderregeln

- Jeder Spieler muss in einem der Gebietshaufen anfangen. Man darf nicht an den Mond anlegen.
- Benutzt nur die angegebenen Schwemmländer.

Wir müssen klären, was hinter dieser Gebirgskette liegt: neues Land oder neue Feinde? In jedem Fall bringt das Herumsitzen auch nichts. Wenn dies unser Schicksal ist, dann begegnen wir ihm heute. Wir werden uns beweisen und notfalls unserer Gegner hinwegfegen, wenn sie uns das Land streitig machen.



**3
SPIELER**

>> PACIFIC STANDOFF

Gebiete

21

Sonderregeln

- Jeder Spieler muss sein Heimatgebiet an A, B oder C platzieren.

Die Ressourcen werden knapp. Bald kommt der Winter und außer uns gibt es noch zwei Nebenbuhler um die knappen Reserven. Abwarten und einbunkern könnte eine Möglichkeit sein, aber wenn wir uns verschätzen, könnte es das für uns gewesen sein...



**3
SPIELER**



4 SPIELER



>> SPOILED EARTH

Gebiete
28

Sonderregeln

- Achtet darauf, dass man die Löcher nicht überfliegen/überspringen darf!
- Heimatgebiete dürfen nicht in die Löcher (X) gelegt werden

Die Erdkruste hat sich an vielen Stellen aufgelöst, da tun sich gewaltige Risse und Löcher auf, an vielen Stellen quillt das Innere der Erde heraus. Das wenige noch nutzbare Land wird umso wertvoller und unsere Gegner haben diese Chance auch für sich erkannt. Wenn wir jetzt keine Stärke zeigen, gibt es uns morgen vielleicht nicht mehr.

4/5 SPIELER



>> THE CANYON

Gebiete
28/35

Sonderregeln

- keine

Es gibt nur einen Weg: zum Mond. Wir haben den Eingang des Canyons entdeckt, die Schleifspur, die der Drache hinter sich hergezogen hat. Die Ränder des Canyons liegen kilometerweit über uns, entweder vor oder zurück, aber ausweichen geht nicht. Wir müssen unsere ganz Kraft nach vorne richten.

5 SPIELER



>> FULL MOON DOWN

Gebiete
35

Sonderregeln

- 2 x Radioaktivität, 4 x Schwemmland

Es geht um die Vorherrschaft in der Welt nach dem Mondfall. Der Ozeanboden hat sich angehoben und nicht nur wir sind hierhergekommen. Am Horizont können wir die Feinde schon sehen, sie pilgern zum Mond oder nehmen Land hier in der Ebene in Besitz. Wenn wir überleben wollen, dann müssen wir jetzt handeln. Jetzt unsere Stärke beweisen und so viel Land wie möglich unter Kontrolle bringen!

>>> ÜBERSICHT

GEBIETSTYP



MEERESBODEN

Keine besonderen Eigenschaften.



SCHWEMMLAND

Ist für den Spieler, der es am Ende des Spiels mit einem Hoheitsmarker markiert hat 2 Siegpunkte wert.



GEBIRGE

Angreifer brauchen mindestens x Eroberung, um das Gebiet erobern zu können. Verteidiger erhält x als Bonus auf Eroberungspunkte.



FLUSSLAND (ERWEITERUNG: AFTER THE MOONFALL)

Bringt dem Spieler, der es kontrolliert in der *grünen Phase* einen zusätzlichen Produktionspunkt.



VERWÜSTETES LAND (ERWEITERUNG: AFTER THE MOONFALL)

Dieses Gebiet ist keine Siegpunkte mehr wert.

BEWEGUNGSEFFEKTE



BLOCKADE

Das Gebiet kann in dieser Richtung nicht verlassen/betreten werden.

SIEGPUNKTWERTUNG

SOFORTIGE SIEGPUNKTE



MOND

Kontrolliert ein Spieler am Ende der Runde das Mittelfeld des Mondes, erhält er sofort einen Siegpunkt.



MISSIONEN

Sobald ein Spieler die Bedingung einer Mission erfüllt, erhält er sofort einen Siegpunkt.



FRAKTIONSZIELE

Sobald ein Spieler die Bedingung seines Fraktionsziels erfüllt, erhält er sofort zwei Siegpunkte.



FIREBORN VERNICHTEN (ERWEITERUNG: AFTER THE MOONFALL)

Das Vernichten einer *Fireborn*-Einheit bringt jeweils sofort 1 Siegpunkt.



SONSTIGE QUELLEN

Manche Fraktionen erlauben es, auf weiteren Wegen Siegpunkte zu erringen. (Siehe Fraktionsbögen)

SIEGPUNKTE AM ENDE DES SPIELS



KONTROLLIERTE GEBIETE

Jedes vom Spieler kontrollierte Gebiet ist 1 Siegpunkt wert.



KONTROLLIERTE SCHWEMMLÄNDER

Jedes vom Spieler kontrollierte Schwemmland ist 2 Siegpunkte wert.



INITIATIVEPLATZIERUNG

Der Spieler, der am Ende des Spiels auf Platz 1 der Initiative steht, erhält 2 Siegpunkte zusätzlich, der zweitplatzierte 1 Siegpunkt zusätzlich.

GEBIETSEIGENSCHAFTEN



RADIOAKTIVITÄT

Alle Einheiten, die am Ende der Runde in diesem Gebiet stehen, werden vernichtet.



INSTABIL

In diesem Gebiet dürfen alle Ereignisse angewendet werden, auch wenn es besetzt ist.



TSUKUYUMI GEBIET

In diesem Gebiet und angrenzend dazu können Oni platziert werden.



TOXISCH (ERWEITERUNG: AFTER THE MOONFALL)

Dieses Gebiet ist keine Siegpunkte wert.

EIGENSCHAFTEN VON EINHEITEN



FLIEGEND

Ignoriert Bewegungseffekte und gegnerische Einheiten beim Bewegen.



MASSIV

Die Bewegungsreichweite pro Phase ist immer genau 1, auch wenn Aktionskarten mehr erlauben würden.



PRODUKTIV

Diese Einheit bringt in der *grünen Phase* einen zusätzlichen Produktionspunkt.

RUNDENABLAUF

1. AKTIONSKARTE AUSWÄHLEN

Jeder Spieler wählt eine einzige Karte und gibt dann alle restlichen Karten an den linken Spieler weiter.

2. AUSFÜHREN



WEISSE PHASE



BLAUE PHASE



GRÜNE PHASE



ROTE PHASE

Jede Phase wird beendet, bevor eine Neue beginnt.

Die Reihenfolge der Nutzung von Aktionen ist beliebig.

Ausnahme: Bewegung VOR Angriff.

Aktionen müssen nicht genutzt werden.

Ausnahme: Oni-Aktionen müssen gespielt werden.

3. WERTUNG

Wer am Ende der Runde den Mond kontrolliert erhält 1 Siegpunkt.

Am Ende der Runde zählt jeder Spieler seine Siegpunkte und gibt seinen (Zwischen-)Stand bekannt.