

UNDER OUR SUN

EXPLORE | CRAFT | SURVIVE

REGELHEFT

MAXIMILIAN LICHTNER
MIT
DAVID POLUDA

v.1.0



EINFÜHRUNG

UNDER OUR SUN ERFORSCHEN | BAUEN | ÜBERLEBEN

„Under our Sun“ ist ein rundenbasiertes halb-kooperatives Adventure-Brettspiel. Die Handlung spielt in einer postapokalyptischen Welt, in der ein riesiger Asteroid auf der Sonne eingeschlagen ist. Als Folge des Einschlags hat sich die nördliche Hemisphäre in eine von Sonnenstürmen heimgesuchte Wüstenlandschaft verwandelt. Mit dem schlagartigen Ausfall sämtlicher moderner Technologie und dem Mangel an überlebenswichtigen Ressourcen wurden sämtliche Regeln der bisherigen Gesellschaft durch Anarchie und dem Kampf ums Überleben ersetzt.

Die Spieler starten als Mitglieder einer der wenigen verbliebenen redlichen Siedlungen und versuchen das Überleben ihrer Kommune zu gewährleisten. Hierbei übernehmen sie die Rolle eines Überlebenden in der Siedlung „New Haven“ und versuchen gemeinsam, der Situation Herr zu werden. Sie können sich für einen der vier Charaktere (6 mit Erweiterungen) entscheiden, wobei jeder Einzelne individuelle Fertigkeiten und Stärken besitzt.

Das Überleben in der Welt von „Under our Sun“ ist extrem hart. Die Spieler müssen nicht nur mit der Beschaffung von Wasser und Nahrung ihre Charaktere am Leben erhalten, sondern auch das jeweilige Missionsziel erreichen. Während des Spiels können die Charaktere Ressourcen finden, mit denen Sie dringend benötigte Gegenstände bauen können. Zusätzlich brauchen sie einen Unterschlupf, um die Nacht zu überstehen.

Stellt Euch der ultimativen Herausforderung und taucht ein in die Welt von „**Under our Sun**“.



INDEX

EINFÜHRUNG	1	Itemdeck / Geardeck	6	ZUSTÄNDE	12
SPIELMATERIAL	2	SPIELAUFBAU	7	RESSOURCEN UND HANDELSYSTEM	12
PLANTEILE	3	SPIELMODUS / TEAMKARTEN	8	MUNITION	12
CHARAKTERE / CHARAKTERBOARD	4	SOLO SPIEL	8	GEGNER	13
KARTEN	5	AKTIONEN	9	Initialkampfrunde	13
Gegnerdeck	5	FERTIGKEITSPROBEN	10	KAMPF	14
Nachtdeck	5	HEIMLICHKEIT	11	KAMPFAKTIONEN	15
Sundeck	6	KARMA / KARMAWÜRFEL	11	KAMPFKONSTELLATIONEN	16
Lootdeck	6	LAGER	11	HÄNDLER	17
Eventdeck	6	LAGERFEUER / KOCHSTELLE	11	SPIELABLAUF	18

SPIELMATERIAL



4 Charakterboards
(siehe: Seite 4)



6 Charakterstandees
25 Gegnerstandees
15 Plastikbasen



32 Pflanzteile
(siehe: Seite 3)

12 sechsstellige Karmawürfel
(siehe: Seite 11)



9 achtseitige Würfel
(siehe: Seite 10, 14, 15)



36 Tokens



10 Marker
(siehe: Seite 7)

95 Ressourcen
(siehe: Seite 12)

20 Universalmarker (UvM)
(siehe: Seite 4, 13, 18)



1 Tagestracker
(siehe: Seite 7, 18)



1 Startspielermarker
(siehe: Seite 7)



38 Wasser
(siehe: Seite 4)



40 HP / Nahrung
(siehe: Seite 4)



13 Teamkarten
(siehe: Seite 8)



32 Missions- und andere Karten
(siehe: Seite 7, 17)



53 Itemdeck
(siehe: Seite 6)



19 Geardeck
(siehe: Seite 6)



10 Sundeck
(siehe: Seite 6)



25 Gegnerdeck
(siehe: Seite 5)



22 Nachtdeck
(siehe: Seite 5)



35 Eventdeck
(siehe: Seite 6)



48 Lootdeck
(siehe: Seite 6)

PLANTEILE

Planteile bieten unterschiedliche Interaktions-Möglichkeiten, die durch verschiedene Symbole dargestellt werden. Außerdem gibt es das Planteil „New Haven“ und mehrere Zielplanteile.

NORMALES PLANTEIL

Ereignisbereich

Zeigt, ob das Planteil über ein besonderes Ereignis verfügt, wie ein „Event“ oder einen „Container“.



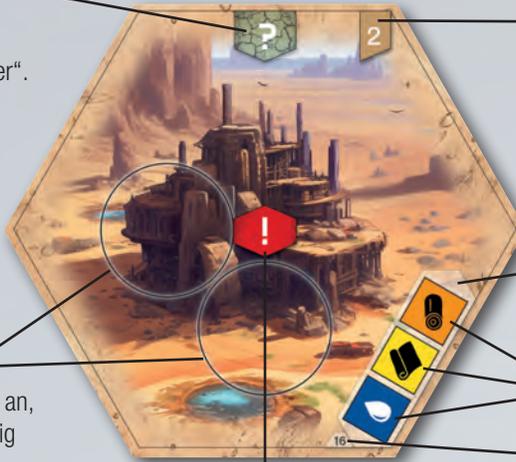
Event
(siehe: Seite 6)



Container
(siehe: Seite 10)

Bewegungsfelder

Die Anzahl der Bewegungsfelder gibt an, wie viele Charaktere sich gleichzeitig auf dem Planteil aufhalten können.



Bewegungswert

Gibt an, wie viele Aktionspunkte (AP) es kostet, das Planteil zu betreten.

Ressourcenbereich

Zeigt die verfügbaren Ressourcen, die das Planteil bietet.
In diesem Beispiel:
Wasserstelle / 1 Stoff / 1 Holz

Planteilnummer

Zur Identifizierung des Planteiles.

Gegnersymbol

Zeigt an, dass auf diesem Planteil ein Gegner auftauchen (spawnen) kann.
(siehe: Seite 13)

ZIELPLANTEIL

PLANTEIL „NEW HAVEN“

Handelsposten

Zeigt an, dass in New Haven der Handelsposten zu finden ist.

Bezeichnung des Feldes

Besondere Planteile können einen Namen sowie eine Beschreibung haben.

Lagersymbol

Zeigt an, dass dieses Planteil als Lager genutzt werden kann.



Keine Bewegungsfelder

Auf Planteilen ohne Bewegungsfelder können sich beliebig viele Charaktere aufhalten.

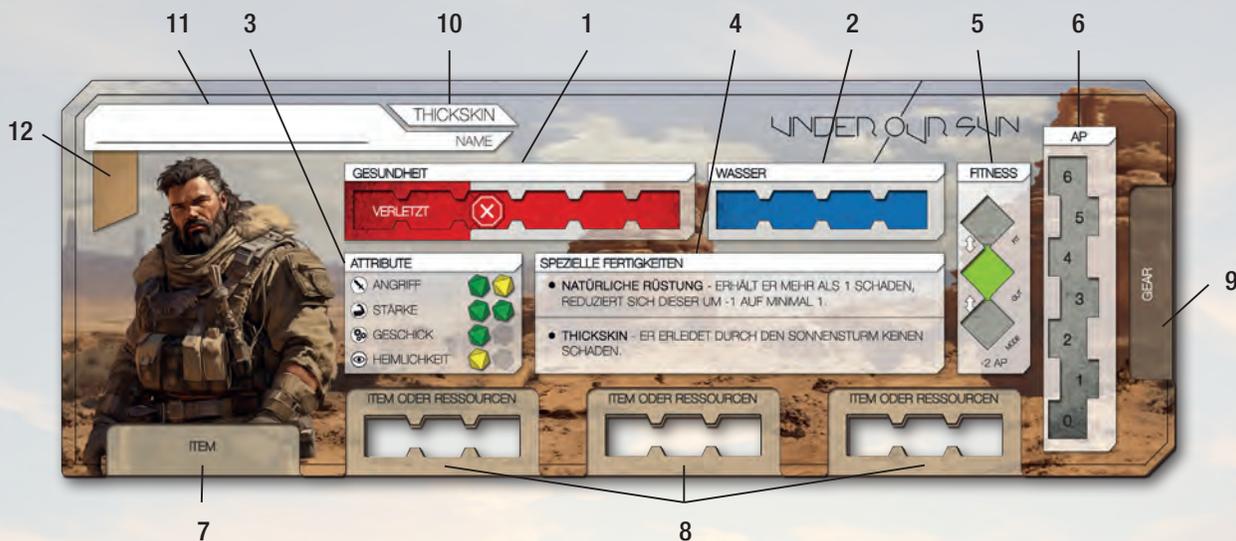
Die Siedlung „New Haven“

Das Planteil „New Haven“ ist für die Charaktere der Ausgangspunkt der meisten Missionen. Es ist ein sehr wichtiges Planteil und verfügt über besondere Eigenschaften.

- New Haven besitzt einen Handelsposten (**Lawrence**), mit dem die Charaktere interagieren können.
- New Haven zieht keine Nachtkarten.

CHARAKTERE / CHARAKTERBOARD

Beim Spieldesign kann sich jeder Spieler für einen der möglichen Charaktere entscheiden. Jeder Charakter besitzt individuelle Eigenschaften und Fertigkeiten, die auf dem Charakterboard aufgeführt sind und ihm eine spezielle Rolle in der Gruppe zuteilen.



Gesundheit (1)

Zeigt den Health Points (HP) Stand des Charakters an. Erleidet ein Charakter Schaden, so wird die entsprechende Anzahl an HP (rote Cubes) vom Charakterboard entfernt und in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Sinkt die Gesundheit eines Charakters auf **2 Punkte oder einen**, ist er verletzt und es wird ein **Verletzungsmarker** auf seinem Charakterboard platziert (siehe: Zustände „Verletzung“ auf Seite 12). Sinkt die Gesundheit eines Charakters auf 0, stirbt er. Die Mitspieler können den Charakter für die Dauer von 3 folgenden Tagesphasen mittels eines AED's* wiederbeleben (siehe: Itemkarte „AED“), danach scheidet er endgültig aus dem Spiel aus. *[Automatisierter Externer Defibrillator]
Beispiel: Stirbt er am Vormittag, kann er bis zum Ende des Vormittags am Folgetag wiederbelebt werden.

Wasser (2)

Wasser ist die wichtigste Ressource in der Welt von „Under our Sun“. Es wird als allgemeines Zahlungsmittel verwendet und jede Ressource hat einen bestimmten Wert in Wasser. Im Spiel müssen die Charaktere oft trinken (Wasser ablegen). Wer das nicht kann, verliert stattdessen 1 HP für jedes Wasser, das er ablegen müsste.

Attribute (3)

Die Attribute repräsentieren die individuellen Stärken und Schwächen des Charakters.

Sie werden für alle Aktionen herangezogen, bei denen eine Probe verlangt wird (Siehe: „Proben“ auf Seite 10).

Spezielle Fertigkeiten (4)

Nutzt ein Charakter eine nur limitiert einsetzbare Spezialfertigkeit, legt er einen Universalmarker  auf diese (auf seinem Charakterboard), um anzuzeigen, dass sie verbraucht ist. Der Marker wird zu einem im Text der Spezialfertigkeit aufgeführten Zeitpunkt wieder entfernt, ab dem diese dann wieder genutzt werden kann.

Fitnesstracker (5)

Die Spieler können die Fitness ihrer Charaktere durch die Aktion „Schlafen“ erhöhen (siehe: „Aktionen“ auf Seite 9 und 10). Sinkt der Fitnesszustand eines Charakters auf „MÜDE“, hat er in jeder Tagesphase 2 AP weniger, bis er den Marker seiner Fitness wieder auf „GUT“ oder „FIT“ erhöht hat.

Aktionspunktracker (AP) (6)

Dieser Tracker zeigt die aktuell zur Verfügung stehenden AP des Charakters an. Führt ein Charakter eine Aktion aus, bewegt er den Marker um eine entsprechende Anzahl an AP nach unten. Ist der Marker auf dem Feld „0“, hat der Charakter keine AP mehr zur Verfügung. Seine Tagesphase endet und der nächste Spieler ist am Zug.

Item-Bereich (7)

In diesem Bereich kann ein Item angelegt werden, das der Charakter im Spiel nutzen kann.

Item oder Ressourcen Bereich (8)

In diesem Bereich können maximal drei Ressourcen oder ein Item angelegt werden. Der Charakter kann sie im Spiel nutzen.

Gear-Bereich (9)

In diesem Bereich kann ein Ausrüstungsgegenstand angelegt werden, der vom Charakter im Spiel genutzt werden kann.

Archetyp / Klasse (10)

Beschreibung des Archetypen oder der Klasse des Charakters.

Namensfeld (11)

Hier kann der Name des Charakters eingetragen werden (optional).

Spielerfarbe (12)

Jeder Charakter hat eine bestimmte Farbe welche seinem gesamten Spielmaterial zugeordnet ist.

KARTEN

Ein wichtiger Bestandteil von „Under our Sun“ sind Karten. Diese sind in drei Größen und neun unterschiedliche Decks aufgeteilt. Während des Spiels dürfen die Decks nicht ohne Aufforderung (von einer Karte oder Regel) angesehen werden. Eine Ausnahme bildet das ITEMDECK und das GEARDECK. Karten mit dem „Auge“-Symbol dürfen jederzeit angesehen werden. Abgehandelte Karten werden mit der Front nach oben unter das jeweilige Deck gelegt. Erreicht man wieder diese Karten, ist das Deck leer und alle Karten werden zu einem neuen Stapel gemischt.



GEGNERDECK

Sobald ein Gegner ins Spiel kommt (spawnt), wird eine Gegnerkarte vom Gegnerdeck gezogen und der passende **Gegnerstandee** auf das entsprechende Planteil gestellt.



HP

Zeigt an, wie viel Gesundheit der Gegner besitzt.

Infotext

Beschreibt den Gegner und Konsequenzen der Begegnung.

Nahkampfwert

Gibt die Anzahl und Art der Würfel an, die der Gegner im Nahkampf nutzt (Hell: Tags / Dunkel: Nachts).

Fernkampfwert

Gibt die Anzahl und Art der Würfel an, die der Gegner im Fernkampf nutzt (Hell: Tags / Dunkel: Nachts).

Gegner Typ

Die Gruppe, zu der dieser Gegner zählt.

Name

Der Name des Gegners.

Loot

Zeigt die Beute dieses Gegners an (Siehe: **Looten** auf Seite 10).

NACHTDECK

Die Nacht in „Under our Sun“ ist sehr viel gefährlicher als der Tag. Clevere Charaktere versuchen daher, nachts in einem Lager zu sein und zu schlafen. Aber oft kommt es anders ...

- Zu Beginn seines Nacht-Zuges muss jeder Charakter eine Nachtkarte ziehen und abhandeln.
- Auf Planteilen mit einem **Lager** wird allerdings nur eine Nachtkarte gezogen - und zwar vom aktuellen Startspieler. Der Effekt bezieht sich, sofern nicht anders auf der Karte vermerkt, auf den Spieler, der die Karte gezogen hat. Alternativ können die Spieler darüber abstimmen, wen der Effekt der Nachtkarte betreffen soll.
- Zusätzlich muss für jedes **neu betretene Planteil in der Nacht**, eine weitere Nachtkarte gezogen werden. (Ausnahme: Auf dem Planteil steht ein anderer Charakter, der in dieser Nacht für dieses Planteil bereits eine Nachtkarte gezogen hat.)
- Lager mit einem **Lagerfeuer** können Karteneffekte des Gagnetyps „**Tier**“ ignorieren.
- Durch erfolgreiches **Schleichen** (+🔴) kann das Ziehen einer Nachtkarte verhindert werden.
- Das Planteil **New Haven** zieht keine Nachtkarte.



SUNDECK

Zu Beginn jeder Tagesphase (außer nachts) mischt der Startspieler das Sundeck und zieht eine Karte. Diese gibt das Wetter der jeweiligen Tagesphase mit eventuellen Effekten vor.



EVENTDECK

Wird ein Planteil mit einem Eventsymbol (zerbrochen) aufgedeckt, wird ein **Eventmarker** auf dieses Symbol gelegt.



Betrifft ein Charakter ein solches Planteil, wird eine Eventkarte gezogen und abgehandelt. Im Anschluss wird der Eventmarker vom Feld genommen (einmaliges Ereignis).

Sollte sich auf dem Planteil ein **Gegner** befinden, wird zunächst der Kampf komplett abgehandelt. **Ausnahme:** Ist der Charakter erfolgreich auf das Feld **geschlichen**, darf er die Eventkarte sofort ziehen.

ITEMDECK UND GEARDECK

Diese Karten umfassen alle Objekte, die ein Charakter während seiner Abenteuer finden und nutzen kann. Erhält oder **craftet** (baut) ein Charakter ein Item oder Gear, sucht der Spieler die entsprechende Karte aus dem jeweiligen Deck heraus und legt sie im entsprechenden Bereich seines Charakterboards ab. Ab diesem Moment kann er den jeweiligen Gegenstand nutzen.



Ressourcen
Gibt die Ressourcen an, die benötigt werden, um dieses Objekt zu craften.

Name und Art
Gibt den Namen und die Art des Objekts an.

Effekt / Nutzen
Gibt an, was das Objekt für Eigenschaften besitzt und wie es genutzt werden kann.

Preis
Wert des Objekts in Wasser.

Besonderheit des Objekts

Nahkampf
Objekt kann im Nahkampf eingesetzt werden.

Fernkampf
Objekt kann im Fernkampf eingesetzt werden.

Elektrisch
Dieses Objekt ist elektrisch und kann während des **Sonnensturms** nicht genutzt werden.

Startitem
Dieses Symbol zeigt an, dass es sich um ein Startobjekt handelt.

Nutzungen / Munition
Zeigt eine Karte diesen Bereich, ist der Einsatz des Objektes **limitiert**. Bei Erhalt wird die Karte mit der vorgegebenen Anzahl an Universalmarkern bestückt. Bei jeder Nutzung wird 1 UvM abgelegt. Sind alle UvM abgelegt, wird auch die Karte abgelegt. **Ausnahme:** Für Waffen kann Munition hergestellt werden.



LOOTDECK

Dieses Deck beinhaltet alle Karten die erbeutet oder gefunden werden können. Wann immer ein Charakter aufgefordert wird eine Loot Karte zu ziehen, zieht er von diesem Deck. Es enthält unter anderem die mächtigsten Gegenstände im Spiel. Die „**Heroitems**“ (mit Name) können nur von dem jeweiligen Charakter genutzt werden.

SPIELAUFBAU

Ein Spiel von „Under our Sun“ ist mit den folgenden Schritten schnell aufgebaut (Setup).

1. Wahl der Mission

Wählt als Gruppe eine der verfügbaren Missionen für die Spielrunde aus und folgt den Anweisungen („Setup“) auf der ersten Missionskarte. Jede Mission besteht aus einer bestimmten Anzahl an durchnummerierten Karten und besitzt ein Schwierigkeitslevel, das auf allen Karten aufgeführt ist. Die Schwierigkeitslevel sind leicht (!), anspruchsvoll (!!) und schwer (!!!).



2. Bestimmung des Startspielers

Jeder Spieler würfelt mit drei grünen Würfeln. Wer die meisten Erfolge würfelt, wird Startspieler und erhält den Startspielermarker. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt, bis ein Startspieler bestimmt werden kann.



3. Wahl des Spielmodus

Die Gruppe entscheidet, ob sie „Under our Sun“ **kooperativ** oder **semikooperativ** spielen möchte. (Siehe: Abschnitt „Spielmodus / Teamkarten“ auf der nächsten Seite).



4. Charakterwahl

Die Spieler wählen im Uhrzeigersinn ihren Charakter für die Mission aus, beginnend mit dem Startspieler. Alle Spieler füllen die Gesundheitsanzeige mit **Health Points** (HP)  und den Wasservorrat mit **Wasser**  auf. Dann setzen alle einen grauen, hölzernen Marker auf das Feld **GUT** des **Fitnesstrackers** und einen auf das Feld Nummer **6** des **AP Trackers** (Aktionspunktetracker).

Jeder Spieler nimmt sich **3 Karmawürfel** und legt sie bei seinem Charakterboard bereit.



5. Wahl der Startitems

Die Charaktere haben vor dem Start der Mission die Möglichkeit, sich in New Haven mit Startitems auszurüsten, die ihnen auf ihrem schwierigen Weg helfen können. Hierzu werden die Startitems (unten links mit einem **Stern** gekennzeichnet) aus den Itemkarten und Gearkarten herausgesucht und gemischt. Dann werden hiervon **6 zufällige Karten** gezogen.



Die Spieler erhalten eine bestimmte Anzahl an Punkten, mit denen sie diese Startitems erwerben können. Die Gesamtanzahl der Punkte ist abhängig von der Spieleranzahl (**1 Punkt je Spieler**), beträgt jedoch immer **mindestens 4**. Diese werden gleichmäßig unter den Spielern verteilt und überschüssige Punkte gehen an den Startspieler. Beispiel bei 3 Spielern: Der Startspieler erhält 2 Punkte, alle anderen 1 Punkt.

- Die Kosten der Startitems entsprechen der Anzahl an Sternen auf der Karte.
- Die Gruppe kann ihre Punkte zusammenlegen, um teurere Gegenstände zu erwerben.
- Die nicht gewählten Startitems werden zur Seite gelegt und später für die Vorbereitung des Handelspostens verwendet.

6. Spielmaterial bereitlegen

- Mischt die Decks **Gegner**, **Event**, **Nacht**, **Sun**, **Loot** und legt sie verdeckt bereit.
- Legt den Tageracker bereit, und legt je einen grauen, hölzernen Marker auf das Feld **Tag 1** und **Vormittag**.
- Bereitet den Beutel mit den **Zufallsressourcen** vor (siehe: Seite 12).
- Legt das Planteil **New Haven** in die Mitte der Spielfläche und füllt die angegebenen Ressourcen auf.
- Bereitet den **Handelsposten** vor (Siehe: Abschnitt „Händler“ auf Seite 17).
- Legt das übrige Spielmaterial bereit.



7. Es geht los!

Lest den ersten Briefingteil der gewählten Mission laut vor und folgt etwaigen Setup-Vorgaben. Zu Beginn des Spiels wird die Vorbereitungsphase übersprungen, und der Startspieler beginnt direkt in der Tagesphase **Vormittag** mit seinen Aktionen.

Hat er alle seine Aktionspunkte (AP) verbraucht oder „wartet“ sein Charakter (siehe: Abschnitt **Aktionen** auf Seite 9), ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.

SPIELMODUS / TEAMKARTEN

Während des Spielaufbaus können die Spieler entscheiden, ob sie die gewählte Mission **kooperativ** oder **semikooperativ** spielen möchten. (Beachtet hierzu auch die Empfehlung auf der ersten Karte der jeweiligen Mission.) Im semikooperativen Modus hat sich vielleicht ein „**Sons of Liberty**“ (SoL) unter die Bewohner von New Haven, genannt „**Survivors**“, gemischt. Die SoL sind Feinde, die ihre eigenen Ziele verfolgen und oft versuchen, das Gruppenziel der Survivors zu verhindern.

KOOPERATIVES SPIEL

Alle Spieler versuchen gemeinsam das Ziel der jeweilig gewählten Mission zu erreichen.

SEMIKOOPERATIVES SPIEL (empfohlen ab 3 Spielern)

Im semikooperativen Modus zieht jeder Spieler verdeckt eine Teamkarte, die seine Rolle für dieses Spiel definiert. Diese Karte kann ihm entweder die Rolle eines **Survivors** oder eines **Son of Liberty** zuteilen.

Hierzu wird verdeckt eine der drei Son of Liberty Teamkarten gezogen und mit einer definierten Anzahl an Survivor Teamkarten gemischt (Spieleranzahl +4).

Von diesem Stapel zieht nun jeder Spieler verdeckt eine Teamkarte, liest sie sorgfältig durch und legt sie dann verdeckt unter sein Charakterboard.

Alle Spieler halten ihre Karten bis zur Offenbarung des Son of Liberty bzw. bis zum Ende des Spiels geheim.



Survivor

Als treues Mitglied der Gesellschaft von New Haven hat er nichts als den Schutz und die Entwicklung seiner Gemeinde im Sinn.

- **Spielziel:** Erreiche als Gruppe das Ziel der jeweils gewählten Mission.
- **Alternatives Ziel:** Schaltet den Charakter aus, der zu den Sons of Liberty gehört.

Sons of Liberty (SoL)

Die SoL arbeiten unablässig an der Erweiterung ihres Territoriums und Einflussbereiches. Deshalb versuchen sie, andere Gruppierungen durch Sabotage und Gewalt zu dominieren.

- **Spielziel:** abhängig von der gezogenen SoL Teamkarte.
- **Spezialfähigkeit 1:**
Darf einmal am Tag ohne Einsatz von Aktionspunkten (AP) einen SoL-Gegner auf einem benachbarten Planteil ins Spiel bringen („spawnen“). Hierzu werden solange Karten vom Gegnerstapel gezogen, bis ein SoL-Gegner gezogen wurde. Legt diese Karte bereit und stellt den passenden Standee auf das gewählte Planteil.
- **Spezialfähigkeit 2:**
Kann während seines Zuges SoL-Gegner auf seinem oder benachbarten Planteilen für den Einsatz von 2 AP jeweils um 1 Planteil bewegen (unabhängig vom Bewegungswert des Planteiles).

In der Regel offenbart sich der SoL-Charakter durch den Einsatz einer Spezialfähigkeit.

Trifft er während des Spiels vor seiner Offenbarung auf einen SoL-Gegner, kann er sich entscheiden, anonym zu bleiben und von ihm angegriffen zu werden oder sich zu offenbaren. Wenn er sich als SoL zu erkennen gibt, wird er für den Rest des Spiels nicht mehr von SoL-Gegnern angegriffen.

SOLO SPIEL

„Under our Sun“ hat auch einen Solo-Spielmodus. Hierzu wählt der Spieler während des Setups zwei Charaktere aus, die er während des Spieles kontrolliert. Der Unterschied zum Spiel mit mehreren Charakteren besteht darin, dass der Spieler während jeder Tagesphase entscheiden kann, mit welchem Charakter er seine Aktionen zuerst ausführen möchte. Beim Kauf der Startitems hat er 4 Punkte zur Verfügung.

AKTIONEN

Viele Handlungen, die Charaktere im Spiel ausführen, kosten eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten (AP). Generell unterscheidet man drei Arten von Aktionen: Bewegungsaktionen, Interaktionen und Kampfaktionen (siehe: Seite 15).

BEWEGUNGSAKTIONEN

Bewegen 1-4 AP (Bewegungswert des Planteiles)

Der Charakter kann ein aufgedecktes, angrenzendes Planteil betreten. Hierzu muss er AP in Höhe des Bewegungswerts ausgeben, der auf dem Planteil angegeben ist, das er betreten möchte.



Stürmen 2 AP

Der Charakter kann auf ein angrenzendes, noch nicht aufgedecktes Planteil stürmen, um es gleichzeitig aufzudecken und obligativ hineinzuziehen. Hierdurch kann er AP sparen (kostet immer 2 AP, unabhängig vom Bewegungswert des aufgedeckten Planteiles), riskiert jedoch das Aktivieren etwaiger Gegner (siehe: Gegneraktivierung, Seite 13)

Schleichen 2-5 AP (Bewegungswert des Planteiles +1 und Probe auf Heimlichkeit )

Mit einer erfolgreichen Probe auf Heimlichkeit kann ein Charakter auf ein angrenzendes Planteil ziehen, ohne dort einen Gegner zu aktivieren oder von aktiven Gegnern angegriffen zu werden. Wenn ihm die Probe gelingt, befindet sich der Charakter im sogenannten **Heimlichkeitsmodus**. Für jede weitere Aktion auf dem Planteil muss eine weitere Probe auf Heimlichkeit abgelegt werden (siehe: Heimlichkeit, Seite 11).

Misslingt die Heimlichkeitsprobe, muss der Charakter dennoch in das Feld ziehen und die entsprechende Anzahl an AP ausgeben, aktiviert dabei jedoch etwaige Gegner.

Wichtig: Schleicht ein Charakter nachts, muss ein roter Würfel  bei der Probe mitgewürfelt werden.

INTERAKTIONEN

Erkunden 1 AP

Der Spieler darf ein angrenzendes Planteil aufdecken. Hierzu kündigt er an, welchen angrenzenden Bereich er erkunden möchte, zieht blind ein Planteil und legt es an. Dann werden alle aufgeführten Ressourcen mit den entsprechenden Cubes aufgefüllt.

Aufklären 1 AP

Ist ein Charakter im **Heimlichkeitsmodus** auf einem Planteil mit einem Gegnersymbol , kann er den Gegner aufklären. Hierzu zieht er die oberste Karte vom „Gegnerdeck“ und stellt den passenden Standee auf das Planteil. Der Charakter verbleibt, ohne eine Heimlichkeitsprobe ablegen zu müssen, im Heimlichkeitsmodus.

Sammeln 1 AP

Der Charakter kann für jeden eingesetzten AP bis zu **2 Ressourcen** oder **1 Item / Gear** von dem Planteil einsammeln, auf dem er steht, und auf freie Item-/ Ressourcenslots seines Charakterboards legen.

Wichtig: Wasser zählt hierbei nicht als Standardressource (siehe: Wasser auffüllen).

Wasser auffüllen 1 AP

Auf einem Planteil mit einer Wasserstelle (Wassersymbol  im Ressourcenbereich) kann der Charakter für 1 AP seine Wasserreserve komplett auffüllen. Hierzu nimmt er das Wasser vom Planteil und legt es auf den Wasservorrat seines Charakterboards. Dann werden alle noch offenen Slots seines Wasservorrats, inklusiv aller Wasserflaschen, die der Charakter besitzt, mit Wasser aus dem allgemeinen Vorrat aufgefüllt.

Craften 1 AP

Besitzt der Charakter die benötigten Ressourcen für den Bau eines Item oder Gear, kann er für 1 AP die gewünschte Ausrüstung herstellen.

Nach Ablegen der entsprechenden Ressourcen in den allgemeinen Vorrat darf er die entsprechende Item- oder Gearkarte aus dem Item- bzw. Geardeck herausuchen und auf einen freien Slot seines Charakterboards legen.



Item / Gear einsetzen 0-1 AP

Items können jederzeit während eines Zuges eingesetzt werden. Sofern es nicht explizit auf der Itemkarte aufgeführt wird, kostet der Einsatz einer Ausrüstung keine AP. Ob ein Item einmalig oder mehrfach eingesetzt werden kann, wird jeweils im Kartentext beschrieben. Bei mehrfach einsetzbaren Items wird die Anzahl der Einsätze (z.B. Munition) durch Universalmarker auf der Karte getrackt. Manche Items müssen nach Gebrauch umgedreht werden und sind erst nach einer im Kartentext erwähnten Zeit wieder einsetzbar (in der Regel zur nächsten Vorbereitungsphase).

Handeln / Tauschen 1 AP

Charaktere können mit anderen Charakteren oder Händlern auf ihrem aktuellen Planteil handeln (Händler) oder tauschen (Charaktere). Der aktive Charakter muss dabei pro Charakter oder Händler, mit dem er tauschen/handeln möchte, 1 AP aufwenden. Anschließend können beliebig viele Gegenstände und/oder Ressourcen hin- und hergetauscht werden.

Looten 1 AP

Charaktere können besiegte Gegner untersuchen, um Loot  (Items, Gear oder Ressourcen) zu finden. Hierzu würfelt der Spieler einen grünen Würfel . Die Anzahl an Erfolgen  definiert, welchen Loot der Charakter findet (siehe:  unten rechts auf der Gegnerkarte). Besiegte Gegner werden nach dem Looten bzw. in der Vorbereitungsphase entfernt.

Essen 1 AP / 1 HP

Um wieder zu Kräften zu kommen, kann ein Charakter Nahrung zu sich nehmen. Hierfür verschiebt er 1 Nahrung  von seinen Ressourcen in seine Gesundheitsanzeige.

Regen sammeln 1 AP (nur bei „Sturm“ möglich)

Bei **Sturm** (ein Sundeck Effekt) kann der Charakter Regen sammeln. Hierzu legt er für jeden eingesetzten AP 1 Wasser  aus dem Vorrat auf einen freien Slot seiner Wasseranzeige.

Schlafen 3-5 AP

Für den Einsatz von 4 AP (bei Sturm 3 AP, nachts ohne Lager 5 AP) kann ein Charakter schlafen und so seinen Fitnessstracker um 1 nach oben bewegen. Wenn sich ein Gegner auf einem Planteil befindet, kann man dort nicht schlafen.

Ausnahme: Ein Charakter befindet sich im Heimlichkeitsmodus.

Container öffnen 1 AP

Auf einigen Planteilen und Eventkarten können die Charaktere Container finden, die sie mit einer erfolgreichen Fertigungsprobe öffnen können. Die Art der Probe (Geschick  oder Stärke ) wird durch ein Symbol auf dem Container angezeigt. Bei einer erfolgreichen Probe zieht der Spieler zwei Lootkarten. Davon darf er eine behalten, die andere mischt er zurück in den Stapel.



Ablegen 0 AP

Der Charakter kann beliebig viele Ressourcen, Items oder Gears auf seinem Planteil ablegen.

Vorsicht! Wird Wasser abgelegt, wird es sofort entfernt.

Vorsicht! Alle anderen abgelegten Ressourcen und Gegenstände werden während der Vorbereitungsphase entfernt.

FERTIGKEITSPROBEN

Im Spielverlauf muss der Spieler häufig Fertigungsproben auf Stärke , Geschick  oder Heimlichkeit  ablegen. Hierzu würfelt er die auf seinem Charakterboard unter der entsprechenden Fertigkeit angegebenen Würfel. Eine Probe gilt bereits ab einem  (Erfolg) als bestanden. Ist ein Charakter verletzt, muss er bei jeder Fertigungsprobe einen roten Würfel zusätzlich würfeln (siehe: Zustände, Seite 12).

Die vier unterschiedlichen Farbwürfel (W8) unterscheiden sich im Hinblick auf ihre Erfolgswahrscheinlichkeit:

-  W8 grün Doppelerfolg  / Erfolg  / Erfolg  / Erfolg  = 62,5%
-  W8 gelb Erfolg  / Erfolg  / Erfolg  = 50%
-  W8 blau Erfolg  / Erfolg  = 37,5%
-  W8 rot Misserfolg  / Misserfolg  / Misserfolg  = 37,5%

HEIMLICHKEIT

Normalerweise wird beim Ziehen auf ein Planteil mit einem **Gegnerstandee** oder einem **Gegnersymbol**  ein Kampf ausgelöst (siehe: Gegneraktivierung, Seite 13). Um einen Kampf zu vermeiden, können Charaktere mit einer erfolgreichen Probe auf Heimlichkeit  unerkannt auf benachbarte Planteile schleichen.

Sie befinden sich dann im sogenannten **Heimlichkeitsmodus**, der allerdings erst auf dem Zielplanteil eintritt (d.h. zieht der Charakter von einem Planteil mit einem Gegner weg, erhält der Charakter trotzdem noch einen Angriff).

Damit der Heimlichkeitsmodus erhalten bleibt, muss bei jeder Aktion auf dem Planteil eine erneute Probe auf Heimlichkeit bestanden werden. Misslingt eine solche Probe, ist der Charakter enttarnt, und es kommt, sofern dadurch ein Gegner aktiviert wurde, zu einer Initialkampfrunde (siehe: Kampf, Seite 14).

KARMA / KARMAWÜRFEL

Jeder Charakter erhält zu Spielbeginn **3 Karmawürfel**. Sie können ohne Einsatz von AP verwendet werden, um einen oder mehrere Würfel neu zu würfeln (eigene oder gegnerische).

Hierzu kann der Spieler nach einem Würfelwurf beliebig viele Karmawürfel einsetzen, um die entsprechende Anzahl, an in diesem Wurf geworfenen Würfeln, neu zu würfeln (**1 Karmawürfel für jeden anderen Würfel**).

Beim erneuten Würfeln, wird für jeden gewählten Würfel 1 Karmawürfel mit gewürfelt.

Zeigt der Karmawürfel ein Karmasymbol , darf dieser behalten werden.

Zeigt er kein Symbol, muss er dauerhaft abgelegt werden.



LAGER

Für **1 AP** und die entsprechenden Ressourcen kann entweder das Item **Zelt** oder ein **Lager** auf dem aktuellen Planteil „gecraftet“ (hergestellt) werden.

Das Lager kann zu jeder Zeit mit Einsatz von **1 AP** abgebaut werden. Dazu entfernt man den Lagermarker vom Planteil und legt das Item **Zelt** am Charakterboard an. Umgekehrt kann jederzeit mit Einsatz von **1 AP** die Itemkarte **Zelt** abgelegt werden, um ein **Lager** auf dem Planteil zu errichten und den entsprechenden **Lagermarker** zu platzieren.

Wie viele Charaktere sich gleichzeitig in einem Lager aufhalten können, wird durch die Anzahl an Bewegungsfeldern des Planteiles vorgegeben.



Beispiel: Ein Lager auf einem Planteil mit 2 Bewegungsfeldern bietet 2 Charakteren Platz.

- Das Lager bietet nachts Schutz, da nur **1 Nachtkarte pro Planteil mit einem Lager** gezogen wird.
- Auf einem Planteil mit einem Lager kostet das **Schlafen 1 AP weniger**.
- Im Lager können unbegrenzt Ressourcen, Items und Gears gelagert werden, ohne dass sie in der Vorbereitungsphase vom Feld genommen werden (auch Wasser).
- Beim Abbau gehen alle im Lager gesammelten Ressourcen in den Vorrat des abbauenden Charakters über.

LAGERFEUER / KOCHSTELLE

Ein Charakter kann mit einem Item mit dem Schlagwort **FEUER** ein Lagerfeuer entfachen.

Mit dem Einsatz von **1 AP** und dem **Ablegen** einer Ressource **Holz**  kann er einen **Lagerfeuermarker** auf seinem aktuellen Planteil platzieren.

- Ein Lagerfeuer brennt bis zum **nächsten Sturm (Sundeck Karte)**.
- Das Lagerfeuer besitzt das Schlagwort **FEUER**.
- Auf einem Planteil mit einem Feuer, können Nachtkarten vom Typ **Tier** ignoriert werden.
- Gegner vom Typ **Tier** ziehen nicht auf Planteile mit einem Feuer.
- Das Lagerfeuer kann für **1 AP** und **1 Metall**  um eine **Kochstelle** erweitert werden. Der Lagerfeuermarker wird dann auf die Seite mit dem Kochstellenmarker umgedreht.
- Für **2 AP** kann an der Kochstelle **1 Nahrung**  in **3 Nahrung**  umgewandelt werden.
- Muss ein Lagerfeuermarker mit der Erweiterung Kochstelle entfernt werden, (z. B. bei einem Sturm) dann wird er vom Planteil genommen und durch 1 Metall  ersetzt.



ZUSTÄNDE

Im Spielverlauf können Charaktere die Zustände VERLETZUNG und INFEKTION erhalten.



VERLETZUNG (Beeinträchtigung von Proben)

Sinkt der Gesundheitszustand eines Charakters auf **2 HP oder weniger**, gilt er als verletzt.

Auf seinem Charakterboard wird **1 Verletzungsmarker**  platziert. Solange er verletzt ist, muss der Charakter bei **jedem Würfelwurf** einen roten Würfel  zusätzlich würfeln, bei dem **jedes Kreuzsymbol einen Erfolg** eines anderen Würfels **negiert**. Um die Verletzung und den Marker wieder loszuwerden, muss der Charakter seine Gesundheit auf mindestens **3 HP** erhöhen. Es kann immer nur ein Verletzungsmarker auf einem Charakterboard liegen.

INFEKTION (Beeinträchtigung von Gesundheit)

Erleidet ein Charakter durch einen Karteneffekt eine **Infektion**, wird **1 Infektionsmarker**  auf seinem Charakterboard platziert. Solange ein Charakter an einer Infektion leidet, verliert er in den Phasen **Vormittag** und **Nacht** jeweils **1 HP**.

Eine Infektion kann mit dem Item **Antibiotikum**, dem Item **Medkit** oder durch den **Charakter Medic** behandelt werden. Der Infektionsmarker wird dann vom Charakterboard zurück in den Vorrat gelegt. Es kann immer nur ein Infektionsmarker auf einem Charakterboard liegen.

RESSOURCEN UND HANDELSSYSTEM

In der Welt von „Under our Sun“, gibt es eine Vielzahl an Ressourcen, die Charaktere finden und nutzen können.

Wasser  ist die wichtigste Ressource, und so wertvoll, dass es als Zahlungsmittel verwendet wird. Wasser kann nur in Wasserflaschen aufbewahrt werden (nicht in Ressourcenslots). Alle Ressourcen haben einen bestimmten Wert in Wasser und können bei Händlern oder unter Charakteren zu diesen Konditionen gehandelt werden.

Beispiel: 1 Nahrung ist 2 Wasser wert.

	BLAU	Wasser	
	ROT	Nahrung	2 Wasser
	GELB	Stoff	1 Wasser
	SCHWARZ	Metall	1 Wasser
	WEISS	Verbinder	2 Wasser
	ORANGE	Holz	2 Wasser
	GRÜN	Alkohol	3 Wasser
	PINK	Kunststoff	3 Wasser



ZUFALLSRESSOURCEN

Während des Spielaufbaus wird die rechts aufgeführte Anzahl an Ressourcen aus dem Vorrat genommen und in den schwarzen **Zufallsressourcenbeutel**  gelegt.

Im Verlauf des Spiels besteht durch Karteneffekte die Möglichkeit, Zufallsressourcen aus diesem Beutel zu ziehen.

Ist dieser leer, so wird jeweils ein Ressourcencube aller noch verfügbaren Ressourcen, in den Beutel gelegt.



Zufallsressourcen

MUNITION

Charaktere können während des Spiels Patronen und Pfeile für den Einsatz von **1 AP craften**.

1 Metall  = 2 x PATRONEN 
1 Holz  = 3 x PFEILE 

Munition, die nicht auf der Itemkarte der Waffe selbst gelagert ist, kann in Ressourcenslots des Charakterboards gelagert werden. Eine Munition nimmt einen Ressourcenslot ein. Charaktere können Munition herstellen, auch wenn sie keine Waffe besitzen.

- Beim Händler gekaufte Waffen sind immer voll geladen.
- Bei gefundenen Waffen wird die Menge der Munition ausgewürfelt (siehe: entsprechende Itemkarte).

GEGNER

In „Under our Sun“ wird zwischen unterschiedlichen Gegnertypen unterschieden. Im Grundspiel sind dies **Tier**, **Mensch** und **Mutierte** Gegner.

GEGNERAKTIVIERUNG / BEWEGUNGSFELDER

Auf einigen Planteilen ist ein Gegnersymbol  abgebildet. Dieses Symbol zeigt an, dass auf diesem Bewegungsfeld ein Gegner **spawnen** (erscheinen) kann. Sobald ein Charakter ein leeres Planteil mit einem Gegnersymbol betritt (Ausnahme: Heimlichkeitsmodus), aktiviert er diesen Gegner und er spawnet. Hierzu wird die oberste Karte des Gegnerdecks gezogen, laut vorgelesen und der entsprechende Gegnerstandee auf das Planteil gestellt.

Wichtig: Gegnerstandees nehmen kein Bewegungsfeld ein, sondern werden frei auf dem jeweiligen Planteil platziert.

Anschließend wird eine **Initialkampfrunde** ausgespielt. Wie es danach weitergeht, kann im Abschnitt „Kampf“ auf Seite 14 nachgelesen werden.

Die Karten von ausgeschalteten Gegnern werden unter das Gegnerdeck geschoben, und ein **Universalmarker**  wird auf das Gegnersymbol gelegt. In der nächsten Vorbereitungsphase werden alle Universalmarker von den Planteilen entfernt. Steht ein Charakter während der Vorbereitungsphase auf einem Planteil, von dem ein Universalmarker entfernt wurde, befindet er sich zu Beginn seines Zuges im **Heimlichkeitsmodus** (siehe: Heimlichkeit, Seite 11).



ZUORDNUNGSMARKER

Während des Spiels kann es vorkommen, dass mehrere gleiche Gegner und somit Gegnerstandees auf dem Spielplan stehen. Damit die einzelnen Gegner den richtigen Gegnerkarten zugeordnet werden können, werden Zuordnungsmarker verwendet. Hierzu nimmt man zwei gleiche Buchstaben aus dem Vorrat und legt einen Marker auf das Planteil neben den Standee. Der andere Marker wird auf der dazugehörigen Gegnerkarte platziert.



GEGNERBEWEGUNG

Gegner **ohne** einen **Charakter auf ihrem Planteil** können sich während der **Vorbereitungsphase** oder durch Karteneffekte über das Spielfeld bewegen. Sie bewegen sich immer um **1 Feld** in eine durch einen **W8** bestimmte Richtung.

Hierbei stehen die Zahlen **1-6** für **benachbarte Planteile**, bei einer **7 bleibt** der Gegner **stehen** und bei einer **8** bewegt er sich in **Richtung des nächsten Charakters**.

Bei gleicher Entfernung würfeln die Charaktere mit zwei grünen Würfeln: . Der Gegner bewegt sich auf den Charakter zu, der die wenigsten Erfolge  erzielt hat. Wenn sich Gegner auf ein noch nicht aufgedecktes Planteil bewegen, wird es verdeckt angelegt und der Gegnerstandee darauf platziert.



Wenn Gegner auf einem Planteil mit einem Charakter stehen, bewegen sie sich nicht.

Ausnahme: Heimlichkeitsmodus

KAMPF

Es gibt viele Situationen in „Under our Sun“, in denen es zu einem Kampf kommen kann. Fast jeder Kampf beginnt mit einer sogenannten **Initialkampfrunde**. Sie betrifft nicht das Aktionskonto des Spielers und kostet ihn keine AP.

Eine Initialkampfrunde wird ausgelöst, wenn...

- ... ein Charakter ein **Planteil** mit einem **Gegnerstandee** betritt und kein anderer Charakter auf dem Planteil steht (Ausnahme: Heimlichkeitsmodus).
- ... ein Charakter ein **Planteil** mit einem **Gegnersymbol**  betritt (Ausnahme: Heimlichkeitsmodus / Schleichen).
- ... der Text einer **Karte** (Gegnerkarte / Eventkarte / Nachtkarte) einen Kampf auslöst.

ABLAUF

Kämpfe werden in einzelne Kampfrunden unterteilt, wobei jede Aktion eines Charakters einer Kampfrunde entspricht.

1 Aktion des Charakters = 1 Kampfrunde

Solange sich ein Charakter auf einem Planteil mit einem oder mehreren Gegnern befindet, löst **jede** seiner **Aktionen** einen **Gegenangriff** aller Gegner aus, egal, ob es eine Kampf- oder eine andere Aktion war.

Ausnahme: Schleichen und Heimlichkeitsmodus (siehe: Schleichen, Seite 9; Heimlichkeit, Seite 11).

Alle auf einem Planteil befindlichen Figuren (Charaktere oder Gegner) haben eine Aktion pro Kampfrunde.

Hat ein Gegner einen Gegenangriff ausgeführt, wird dessen Karte bis zur nächsten Kampfrunde quer gedreht (**getappt**), um anzuzeigen, dass er in dieser Kampfrunde bereits angegriffen hat.

Alle Angriffe werden gleichzeitig ausgeführt, d. h. auch Gegner, die in einer Kampfrunde eliminiert werden, greifen in dieser Kampfrunde noch ein letztes Mal an. Beim Angriff würfeln alle Teilnehmer eine Anzahl an Würfeln, die ihrem Kampfwert  entspricht. Durch Waffen können Kampfteilnehmer zusätzliche Würfel für ihren Angriffswurf erhalten.

Der Mitspieler, der links vom aktiven Spieler sitzt, würfelt für die Gegner.

Jeder Gegner würfelt seine Würfel separat, d.h. es wird kein Würfelpool für alle auf einem Planteil befindlichen Gegner gebildet. Bei einem Kampfwurf werden alle Erfolge addiert. Jeder Erfolg entspricht 1 Schaden.

- Für jeden Erfolg  des Charakters verliert der Gegner 1 HP .
- Für jeden Erfolg  des Gegners verliert der Charakter 1 HP .



Erleidet ein Gegner Schaden, wird die entsprechende Anzahl an roten HP Cubes auf seine Karte gelegt.

Erreicht oder **übersteigt** die Anzahl der auf der Karte liegenden HP Cubes den **HP Wert** des Gegners, ist er besiegt.

Ein Kampf endet, wenn...

- ... alle am Kampf beteiligten Gegner besiegt wurden.
- ... sich der letzte Charakter mit einer Bewegung auf ein anderes Planteil zurückgezogen hat.
- ... der letzte Charakter auf dem Planteil besiegt wurde.

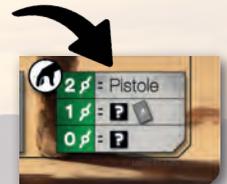
BEUTE (LOOT)

Für 1 AP können Charaktere besiegte Gegner looten (durchsuchen).

Mit etwas Glück finden sie dabei wertvolle Items oder Ressourcen.

Hierzu würfelt der Spieler **einen** grünen **Würfel** , wobei die Anzahl an  (Erfolgen) die Loot-Ausbeute anzeigt (siehe:  unten rechts auf der Gegnerkarte).

Beispiel im Bild: Mit einem  würde der Charakter 1 Zufallsressource sowie 1 Karte vom Lootdeck bekommen.



Mögliche Beute:



= Ressourcen



= Eine Ressource aus dem Zufallsressourcenbeutel



= Eine Karte / Zwei Karten vom Lootdeck

KAMPFAKTIONEN

Befindet sich ein Charakter in Reichweite zu einem möglichen Angriffsziel (einem Gegner oder einem Charakter), kann er folgende Kampfactionen ausführen:

Angriff 1 AP

Der Charakter kann einen Gegner oder Charakter auf seinem Planteil für 1 AP angreifen. Tut er dies, erfolgt zeitgleich ein Gegenangriff des Gegners. Die Kampfteilnehmer würfeln eine Anzahl an Würfeln, die ihrem Kampfwert  entsprechen zzgl. zusätzlicher Würfel durch **Waffen**.
Verfügt der Charakter über eine **Fernkampfwaffe** , kann er auch Gegner auf einem benachbarten Planteil angreifen. (siehe: unten: Fernkampf)

Ausweichen 1 AP und Probe auf Geschick

Will ein Charakter im Kampf eigenen Schaden vermeiden (jede Aktion des Charakters auf einem Feld mit einem Gegner provoziert einen Gegenangriff), kann er 1 AP einsetzen und versuchen dem folgenden Gegenangriff auszuweichen.
Bei einer erfolgreichen Probe auf **Geschick**  weicht er dem gesamten Angriff eines Gegners aus.
Bei mehreren Gegnern darf der Spieler nach dem Würfelwurf auswählen, welchem Angriff er ausweichen möchte.
Ausweichen bietet sich zum Beispiel an, wenn man Kampfactionen ausführen müsste (siehe unten: Warten), nicht flüchten will oder kann, oder nur noch über wenig HP verfügt.

Warten 0 AP

Ein Charakter kann eigene AP bis **zum Ende der aktuellen Tagesphase** aufheben, um andere Spieler vorher ziehen zu lassen. Dadurch hat er die Möglichkeit, gemeinsam mit anderen zu kämpfen.
Die aufgehobenen AP können zu jeder Zeit in Form von **Kampfactionen** ausgespielt werden.
Spätestens am Ende der Tagesphase müssen sie als Kampfactionen ausgespielt werden.
Falls kein Kampf möglich ist, **verfallen die restlichen AP**.

Beispiel: Charakter A steht zu Beginn seiner Tagesphase mit einem starken Gegner auf einem Feld.
Nachdem er realisiert hat, dass er 6 AP (6 Kampfunden) allein wahrscheinlich nicht überleben würde, wartet er.
Spieler B ist nun am Zug, zieht mit seiner ersten Aktion ins Planteil von Spieler A und greift mit seiner zweiten Aktion an.
Spieler A entschließt sich ins Geschehen einzugreifen und greift als erste Aktion dieser Tagesphase an.
Nach dem Ende der Kampfunde ist nun wieder Spieler B am Zug und entscheidet sich anzugreifen.
Nach drei weiteren Kampfunden ist der Gegner besiegt. Die restlichen 3 AP des wartenden Spielers A verfallen, da er keine weiteren Kampfactionen ausführen kann.

Schleichangriff 2 AP und Probe auf Heimlichkeit

Befindet sich ein Charakter im **Heimlichkeitsmodus** auf einem Planteil mit einem Gegner, kann er für 2 AP und einer gelungenen **Probe** auf **Heimlichkeit**  1 Angriff  ohne Gegenangriff ausführen.
Danach ist er enttarnt und befindet sich nicht mehr im Heimlichkeitsmodus.

Fernkampf 1 AP

Verfügt ein Charakter über eine Fernkampfwaffe , kann er für 1AP einen Gegner oder Charakter auf einem **angrenzenden Planteil** angreifen. Bei einem Fernkampfangriff wird mit einem blauen Würfel  ermittelt, ob der Gegner sich als Reaktion auf das Planteil des Angreifers bewegt (bei Erfolg ) oder auf seinem Feld bleibt (bei keinem Erfolg).
Zieht der Gegner auf das Planteil des Angreifers, ist dies seine Aktion in dieser Kampfunde und seine Karte wird „getappt“ (quer gedreht). Zieht er nicht auf das Feld, verfügt aber über einen Fernkampfwert , so führt er einen Gegenangriff per Fernkampf aus. Verharrt der Gegner auf seinem Feld und hat keinen Fernkampfwert oder ist seine Karte bereits getappt, kann der Gegner nicht auf den Fernkampf reagieren.

Reaktion auf Fernkampf von Charakteren 1-4- AP

Der angegriffene Charakter kann für den Einsatz von **1 AP** versuchen dem Fernangriff **auszuweichen** (Anzahl an Erfolgen  werden vom Angriffsschaden abgezogen).
Alternativ kann er mit dem entsprechenden Einsatz an **AP** und einer erfolgreichen **Stärkeprobe**  versuchen in das Feld des Angreifers zu ziehen, erhält aber den vollen Angriffsschaden. Misslingt die Stärkeprobe, muss er trotzdem die AP zahlen ohne in das Feld ziehen zu können. Voraussetzung ist jeweils, dass er noch über ausreichend AP in dieser Tagesphase verfügt.

KAMPFKONSTELLATIONEN

1 CHARAKTER GEGEN 1 ODER X GEGNER

Jede Aktion des Charakters löst 1 Gegenangriff aller Gegner auf dem Planteil aus.

Beispiel: Der Charakter steht mit 2 Gegnern auf einem Planteil und entscheidet sich als Aktion, einen der Gegner anzugreifen. Dadurch erfolgt von beiden Gegnern ein Gegenangriff.

X CHARAKTERE GEGEN 1 GEGNER

Sobald sich mehrere Charaktere in Reichweite eines Gegners befinden, haben sie die Option, gemeinsam zu kämpfen. Voraussetzung ist, dass sie noch über AP in der aktuellen Tagesphase verfügen. (Entweder sie waren noch nicht am Zug oder haben gewartet.) Nach jeder Kampffaktion des am Zug befindlichen Charakters werden der Reihenfolge nach alle Charaktere in Kampfreichweite gefragt, ob sie sich am Kampf beteiligen wollen. Diese haben dann die Möglichkeit, für den Einsatz der entsprechenden AP, ebenfalls eine Kampffaktion auszuführen.

Entwickelt sich ein Multiplayerkampf, wird zunächst dieser Kampf ausgespielt, bevor die normale Zugreihenfolge wieder aufgenommen wird und die anderen Spieler ihre übrigen AP ausspielen dürfen.

Beispiel: Charakter A und Charakter C stehen auf einem Planteil mit einem Gegner. Charakter B befindet sich in Fernkampfreichweite auf dem benachbarten Planteil. Charakter A wählt die Kampffaktion „Ausweichen“ und weicht mittels einer erfolgreichen Probe auf Geschick dem Gegenangriff aus. Charakter B hat nun die Option sich per Fernangriff in dieser Kampfrunde zu beteiligen, entscheidet sich jedoch dagegen. (Dafür kann es verschiedene Gründe geben.) Nun entscheidet sich Charakter C (außerhalb der normalen Zugreihenfolge) für 1 AP den Gegner im Nahkampf anzugreifen. Da der Gegner in dieser Kampfrunde bereits angegriffen hat (Gegenangriff Charakter A), kann er keinen Gegenangriff ausführen. Nun ist Charakter A mit seiner zweiten Aktion erneut am Zug. Am Ende des Kampfes hat, Charakter A keine AP mehr und somit ist Charakter B am Zug.

X CHARAKTERE GEGEN X GEGNER

Wenn mehrere Charaktere gegen mehrere Gegner kämpfen, ist der Ablauf wie folgt:

Beginnend mit dem aktiven Spieler führen die Charaktere nacheinander ihre Angriffe aus. Dabei können sie sich frei entscheiden, welchen Gegner sie angreifen. Auf jeden **Angriff** erfolgt unmittelbar ein **Gegenangriff** eines Gegners.

Gegner, die einen Gegenangriff ausgeführt haben, werden wie üblich getappt und können in dieser Kampfrunde nicht mehr handeln. Wenn alle Gegner getappt sind, können auch keine Gegenangriffe mehr ausgeführt werden.

Wenn alle Charaktere angegriffen haben und es noch Gegner gibt, die nicht getappt sind, greifen die übrigen aktiven Gegner den Charakter an, der den letzten Angriff ausgeführt hat („Den Letzten beißen die Hunde“).

Beispiel A: 2 Charaktere stehen mit 3 Gegnern auf einem Planteil. Charakter A greift Gegner A an und erhält von diesem einen Gegenangriff. Charakter B beteiligt sich am Kampf und greift ebenfalls Gegner A an.

Da kein weiterer Charakter am Kampf teilnimmt, erhält Charakter B nun Gegenangriffe von Gegner B und Gegner C (Gegner A hat in dieser Kampfrunde ja schon angegriffen).

Beispiel B: 3 Charaktere stehen mit 2 Gegnern auf einem Planteil. Charakter A greift Gegner A an und erhält einen Gegenangriff von ihm. Charakter B greift ebenfalls Gegner A an und erhält einen Gegenangriff von Gegner B.

Charakter C greift nun ebenfalls Gegner A an, und da bereits alle Gegner in dieser Kampfrunde angegriffen haben (getappt sind), erhält er keinen Gegenangriff.

CHARAKTER GEGEN CHARAKTER

Greift ein Charakter während seines Zuges einen anderen Charakter an, so hat dieser die Möglichkeit, einen Gegenangriff auszuführen oder auszuweichen. Voraussetzung ist, dass er noch über AP verfügt.

Ein Rückzug ist für ihn nur während seines eigenen Zuges möglich.

HÄNDLER

Im Spiel können die Charaktere verschiedenen Händlern begegnen. Befindet sich ein Charakter auf einem Planteil mit einem Händler, kann er für 1 AP mit dem Händler interagieren.

Folgende Optionen kann er beliebig oft und ohne den Einsatz weiterer AP ausführen:

Items kaufen

Für die entsprechenden Wasser- und/oder Ressourcenkosten die angebotenen Items/Gear kaufen.

Ressourcen handeln

Charakter können mit dem Händler beliebig Wasser und Ressourcen tauschen.

Items verkaufen

Ein Charakter kann einem Händler Items für 50% des Wasserwertes (abgerundet) verkaufen.

Munition kaufen

Händler haben grundsätzlich Munition vorrätig. Hierbei entspricht 1 Wasser ■ einer Patrone/einem Pfeil. ●

Zerlegen

Items können gegen die Bezahlung von 1 Wasser ■ in ihre Bestandteile zerlegt werden.

Der Charakter erhält dann die zerlegten Ressourcen (und umgeht auf diese Weise die Gebühr von 50% beim Verkauf von Items).

! Bestehlen

Der Charakter kann für den zusätzlichen Einsatz von 1 AP und mit einer Probe auf **Heimlichkeit** 👁️ versuchen, einen Diebstahl zu begehen. Gelingt ihm die Probe, so kann er für jeden Erfolg ✂️ eine Ressource vom Händler nehmen. **Misslingt** die Probe, erhält er keine Ressourcen und wird vom Händler angegriffen. **Ein Kampf beginnt!** Dieser Händler ist für diesen Charakter für den Rest des Spiels nun wie ein Gegner zu behandeln.

Wichtig: Der Handelsposten in New Haven kann nicht bestohlen werden.

! Ausrauben

Der Charakter kann versuchen den Händler anzugreifen und auszurauben. Hierzu muss er den Händler im **Kampf** besiegen. Ist der Charakter damit erfolgreich, erhält er **2 Itemkarten** seiner Wahl und **alle Ressourcen** des Händlers. Danach wird der Händler **aus dem Spiel genommen**. Wird der Händler nicht besiegt, verschwindet sein Schaden, sobald sich kein Charakter mehr auf seinem Planteil befindet. Flüchtet der Charakter, kann er während der restlichen Mission nicht mehr mit diesem Händler handeln.

Wichtig: Der Handelsposten in New Haven kann nicht ausgeraubt werden.

SETUP HÄNDLER

Handelsstation New Haven (Händlername „Lawrence“)

Während des Spielaufbaus wird in New Haven der Handelsposten von „Lawrence“ aufgebaut, mit dem die Charaktere direkt von Beginn an interagieren können.

Legt die passende Händlerkarte bereit und bestücke sie mit:

- 4 Wasser
- 4 Ressourcen aus dem Zufallsressourcenbeutel
- 2 zufällige Startitems, die zu Spielbeginn nicht genutzt wurden
- 1 zufällige Itemkarte vom Lootdeck



Hehler

Taucht im Verlauf des Spiels ein durch das Land streifender Hehler auf, wird der dazugehörige Marker auf dem Planteil platziert, die Händlerkarte bereitgelegt und mit Folgendem bestückt:

- 4 Wasser
- 4 Ressourcen aus dem Zufallsressourcenbeutel
- 3 zufällige Itemkarten vom Lootdeck



SPIELABLAUF

Eine Spielrunde entspricht dem Ablauf eines kompletten Tages und ist in verschiedene Tagesphasen unterteilt:

Vorbereitung – Vormittag – Nachmittag – Nacht. In jeder Phase haben alle Spieler (beginnend mit dem Startspieler) eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten (AP) zur Verfügung. Normalerweise stehen 6 AP zur Verfügung, was sich jedoch durch das Sundeck sowie die Fitness des Charakters reduzieren kann.

1. VORBEREITUNG (wird in der ersten Runde übersprungen)

a. Startspieler wechselt

Der Startspieler und Startspielermarker wechselt im Uhrzeigersinn.



b. Cleanup

Alle fallengelassenen oder abgelegten Ressourcen sowie Items und Gear werden vom Spielfeld zurück in den Vorrat gelegt. Ressourcen, Items und Gear auf einem Planteil mit einem „Lager“ bleiben liegen.

c. Tagesanzeiger

Der Tagesanzeiger wird um ein Feld weitergezogen.



d. Item / Gegner „refresh“

Alle eventuell wiederverwendbaren Items werden umgedreht und wieder nutzbar gemacht.

Alle Universalmarker (UM)  werden von den Gegnersymbolen  auf den Planteilen entfernt.

e. Gegnerbewegung

Bei Gegnern ohne Charaktere auf ihrem Planteil wird durch einen Würfelwurf mit einem W8 ermittelt, ob und wohin sie sich bewegen. Siehe: Zufallsbewegung, Seite 13.

f. Wasserstellen auffüllen

Wasserstellen auf Planteilen mit Wasser  werden wieder aufgefüllt.

g. Fitness

Jeder Spieler zieht den Fitnessmarker seines Charakters um 1 Feld nach unten.



h. Essen

Jeder Charakter muss 1 Nahrung  abgeben oder 1 Schaden nehmen.

2. VORMITTAG

a. Zu Beginn des Vormittags

- Der Startspieler mischt das Sundeck, zieht eine Karte und handelt den Effekt für alle Spieler ab.
- Alle Spieler bewegen ihren AP-Tracker auf den höchsten Wert. (Normal 6 AP / bei Sturm 5 AP / Müde -2 AP).
- Alle Charaktere mit einer Infektion  erleiden 1 HP Schaden.

b. Jeder Spieler, während seines Zuges

- Wasser trinken: Lege 1 Wasser  vom Charakterboard in den Vorrat oder erleide 1 HP Schaden.
- Aktionen ausspielen

3. NACHMITTAG

a. Zu Beginn des Nachmittags

- Der Startspieler mischt das Sundeck, zieht eine Karte und handelt den Effekt für alle Spieler ab.
- Alle Spieler bewegen ihren AP-Tracker auf den höchsten Wert. (Normal 6 AP / bei Sturm 5 AP / Müde -2 AP).

b. Jeder Spieler, während seines Zuges

- Wasser trinken: Lege 1 Wasser  vom Charakterboard in den Vorrat oder erleide 1 HP Schaden.
- Aktionen ausspielen

4. NACHT

a. Zu Beginn der Nacht

- Alle Spieler bewegen ihren AP-Tracker auf den höchsten Wert. (Normal 6 AP / Müde -2 AP).
- Alle Charaktere mit einer Infektion  erleiden 1 HP Schaden.

b. Jeder Spieler, während seines Zuges

- Wasser trinken: Lege 1 Wasser  vom Charakterboard in den Vorrat oder erleide 1 HP Schaden.
- 1 Nachtkarte ziehen
 - Planteile mit einem Lager ziehen nur einmalig eine Nachtkarte.
 - Für jedes nachts neu betretene Planteil muss 1 weitere Nachtkarte gezogen werden. (Ausnahme: Auf dem Planteil steht ein anderer Charakter, der für dieses bereits eine Nachtkarte gezogen hat.)
 - Auf einem Planteil mit einem **Lagerfeuer** werden Nachtkarten vom Typ **Tier ignoriert**.
 - In New Haven werden keine Nachtkarten gezogen.
- Aktionen ausspielen **Achtung!** Schlafen außerhalb eines Lagers kostet nachts 5 AP.



MARKER

 Startspieler (Siehe: Seite 7, 18)	 Universal (UvM) (Siehe: Seite 4,13,17,18)
 Händler (Siehe: Seite 17)	 Verletzung (Siehe: Seite 12)
 Event (Siehe: Seite 6)	 Infektion (Siehe: Seite 12)
 Container (Siehe: Seite 10)	 Lager (Siehe: Seite 11)
 Ziel (für einige Missionen)	 Kleintierfalle (Siehe: Itemkarte)
 SoL (für einige Missionen)	 Lagerfeuer (Siehe: Seite 11)
 Zuordnung (Siehe: Seite 13)	 Kochstelle (Siehe: Seite 11)

SYMBOLE

 Nahkampf (Siehe: Seite 15)	 Fernkampf (Siehe: Seite 15)	 Gegner (Siehe: Seite 13)
 Stärke (Siehe: Seite 10)	 Ziel (Siehe: Mission)	 Bewegungswert (Siehe: Seite 3)
 Geschick (Siehe: Seite 10)	 Elektrisch (Siehe: Seite 6)	 Lootkarte (Siehe: Seite 6)
 Heimlichkeit (Siehe: Seite 10)	 Startitem (Siehe: Seite 6)	 Zufallsressource (Siehe: Seite 12)
 Doppelerfolg (Siehe: Seite 10)	 Erfolg (Siehe: Seite 10)	 Karma (Siehe: Seite 11)

RESSOURCEN

 BLAU	WASSER	1 WASSER
 ROT	NAHRUNG	2 WASSER
 GELB	STOFF	1 WASSER
 SCHWARZ	METALL	1 WASSER
 WEISS	VERBINDER	2 WASSER
 ORANGE	HOLZ	2 WASSER
 GRÜN	ALKOHOL	3 WASSER
 PINK	KUNSTSTOFF	3 WASSER
 MUNITION	2 X PATRONEN	1 METALL
 MUNITION	3 X PFEILE	1 HOLZ

AKTIONEN

BEWEGUNG

Bewegen	1-4 AP	» auf PF ziehen
Stürmen	2 AP	» aufdecken und auf PF ziehen
Schleichen	2-5 AP	» BW +1 + 

INTERAKTIONEN

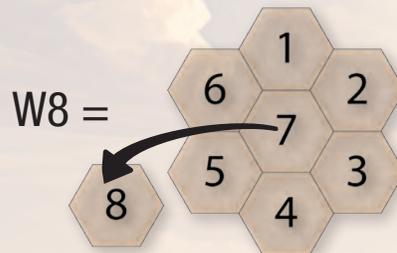
Erkunden	1 AP	» 1 Planteil aufdecken
Aufklären	1 AP	» 1 Gegner aufklären (spawnen)
Sammeln	1 AP	» 2 Ressourcen vom Planteil
Wasser auffüllen	1 AP	» alle Wasserflaschen auffüllen
Craften	1 AP	» 1 Item / Gear herstellen
Item / Gear einsetzen	0-1 AP	» siehe: Kartentext
Handeln / Tauschen	1 AP	» mit 1 Charakter
Looten	1 AP	» 1  () =  auf Karte
Essen	1 AP	» 1 Nahrung zu 1 HP schieben
Regen sammeln	1 AP	» 1 Wasser (nur bei Sturm)
Schlafen	4 AP	/ bei Sturm 3 AP / nachts ohne Lager 5 AP
Container öffnen	1 AP	» mit  oder 
Ablegen	0 AP	» auf seinem Planteil

KAMPF

Angriff	1 AP	»  +  der Waffe
Ausweichen	1 AP	» + Probe auf 
Warten	0 AP	» später angreifen
Schleichangriff	2 AP	» + Probe auf 
Fernkampf	1 AP	»  +  der Waffe

GEGNERBEWEGUNG

Vorbereitungsphase: Gegner ohne Charakter auf Planteil bewegen um 1 Feld in W8 Richtung:



Besonderen Dank an alle unsere Beta-Tester sowie JB und RL. Die tatsächlichen Komponenten können von den gezeigten abweichen. Entwickelt und designt in München / Deutschland. Hergestellt in China. NICHT FÜR PERSONEN UNTER 14 JAHREN GEEIGNET.

Autoren: Maximilian Lichtner mit David Poluda
Grafikdesign: Maximilian Lichtner
Lektorat: Christopher Bunte, Hartmut Lubcke

TABLETOPPER GAMES GmbH
Birkenau 11 · 81543 München
info@tabletopper.games
www.tabletopper.games

