

UNDER OUR SUN

EXPLORE | CRAFT | SURVIVE

REGELHEFT

MAXIMILIAN LICHTNER
MIT
DAVID POLUDA

V2.0



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 in 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 den Kampf ums Überleben ersetzt.

Die Spieler starten als Mitglieder einer der wenigen verbliebenen guten 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 (sechs 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“**.

Die detaillierte Hintergrundgeschichte ist ab Seite 24 dieses Regelheftes zu finden.



„Die Siedlung „New Haven“

INDEX

EINFÜHRUNG	1	AKTIONEN	10	RESSOURCEN UND HANDELSYSTEM	16
SPIELMATERIAL	2	HEIMLICHKEIT	12	MUNITION / LAGER	16
SPIELAUFBAU	3	KARTEN	12	LAGERFEUER / KOCHSTELLE	17
SOLO SPIEL	5	Gegnerdeck	12	KLEINTIERFALLE / LOOT	17
SPIELMODUS / TEAMKARTEN	5	Sundeck	13	HÄNDLER	18
SPIELABLAUF	7	Eventdeck	13	GEGNER	19
CHARAKTERE / CHARAKTERBOARD	8	Nachtdeck	13	INITIALKAMPFRUNDE	20
GESUNDHEIT & ZUSTÄNDE	9	Itemdeck / Geardeck	14	KAMPF	20
FERTIGKEITSPROBEN	9	Lootdeck	14	KAMPFAKTIONEN	21
KARMA / KARMAWÜRFEL	9	PLANTEILE	15	KAMPFBEISPIELE	22

SPIELMATERIAL



4 Charakterboards
(siehe Seite 8)



6 Charakterstandees
25 Gegnerstandees
20 Plastikbasen



34 Pflanzteile
(siehe Seite 15)

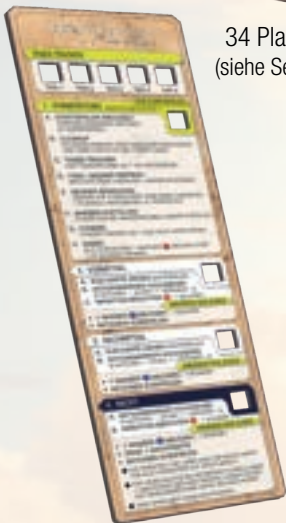


10 achtseitige Würfel
(siehe Seite 9, 19, 20)

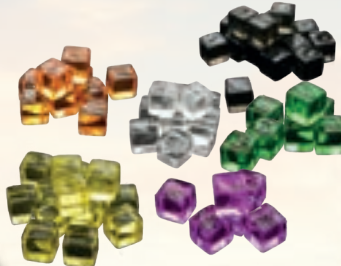
12 sechsseitige Karmawürfel
(siehe Seite 9)



35 Tokens



1 Tagestracker
(siehe Seite 4, 7)



95 Ressourcen
20 Gelb / 19 Schwarz / 17 Klar
15 Orange / 13 Grün / 11 Pink
(siehe Seite 16)

1 Startspielermarker
(siehe Seite 3, 7)



10 Marker
(siehe Seite 4)



20 Universalmarker (UvM)
(siehe Seite 7, 8, 14, 16, 19)



38 Wasser
(siehe Seite 8)



45 HP / Nahrung
(siehe Seite 8, 9, 11, 17, 20)



9 Pfeilmarker
(siehe Seite 14, 16)



13 Teamkarten
(siehe Seite 5, 6)



32 Missions- und andere Karten
(siehe Seite 3, 4, 18)



53 Itemdeck
(siehe Seite 14)



19 Geardeck
(siehe Seite 14)



10 Sundeck
(siehe Seite 13)



25 Gegnerdeck
(siehe Seite 12)



22 Nachtdeck
(siehe Seite 13)



35 Eventdeck
(siehe Seite 13)



48 Lootdeck
(siehe Seite 14)

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 diese Mission **kooperativ** oder **semikooperativ** spielen möchte (siehe Abschnitt „Spielmodus / Teamkarten“ auf Seite 5-6).

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 Startausrüstung

Vor dem Start jeder Mission können sich die Spieler in New Haven ausrüsten (Item / Gear).

Die Item- und Gearkarten, die zur Startausrüstung gehören, sind in der unteren, linken Ecke mit 1-3 **Sternen** gekennzeichnet. Sie müssen vor jeder Mission herausgesucht und verdeckt gemischt werden.

Anschließend werden **6 Karten zufällig** gezogen.

Die Spieler erhalten eine bestimmte Anzahl an Punkten, mit denen sie diese Startausrüstung 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.

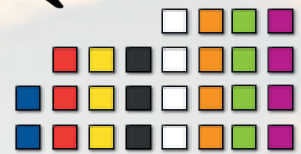
- Die Kosten der Startausrüstung entsprechen der Anzahl an Sternen auf der Karte.
- Die Gruppe kann ihre Punkte zusammenlegen, um teurere Gegenstände zu erwerben.
- Die nicht gewählten Item- / Gear-karten werden zur Seite gelegt und gleich noch für den Handelsposten verwendet.



6. Zufallsressourcen

Um den Zufallsressourcen-Beutel vorzubereiten, wird die hier aufgeführte Anzahl an Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat genommen und in den schwarzen **Zufallsressourcen-Beutel**  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.



Beutelinhalt

7. Handelsposten New Haven

In New Haven wird jetzt der Handelsposten von „Lawrence“ aufgebaut, mit dem die Charaktere direkt von Beginn an interagieren können. Lege die passende Händlerkarte bereit und bestücke sie mit:

- 4 Wasser aus dem allgemeinen Vorrat
- 2 zufällige, nicht genutzte Startausrüstungskarten
- 4 Ressourcen aus dem Zufallsressourcenbeutel  (siehe oben).
- 1 zufällige Karte (nur Item oder Gear Karten) vom Lootdeck (siehe Seite 14)



8. Spielmaterial bereitlegen

- Mischt die Decks **Gegner, Event, Nacht, Sun, Loot** und legt sie verdeckt bereit.
- Legt den Tagestracker bereit, und legt je einen grauen, hölzernen Marker auf das Feld **Tag 1** und **Vormittag**.
- Legt das Planteil **New Haven** in die Mitte der Spielfläche und füllt die angegebenen Ressourcen auf.
- Legt die verbleibenden Marker, Würfel, Ressourcen und Gegner Standees für alle Spieler gut erreichbar bereit.



Grundlegende Spielweise (siehe Seite 7)

Eine Spielrunde entspricht einen Tag in Under our Sun, der sich in verschiedene Tagesphasen gliedert.

Diese sind die Phasen **Vormittag**, **Nachmittag** und **Nacht**. Sie werden auf dem Tagestracker mit einem grauen Marker markiert, der im weiteren Spielverlauf nach und nach vorrückt.

In jeder Tagesphase hat jeder Spieler der Reihe nach (beginnend mit dem Startspieler) eine bestimmte Anzahl an

Aktionspunkte (AP) (normalerweise 6 AP), die er für eine Vielzahl an verschiedenen Aktionen einsetzen kann (z.B. Bewegung, Kampf, Gegenstände herstellen etc.).

Haben der Reihe nach alle Spieler ihre AP für die Tagesphase aufgebraucht, beginnt die nächste Tagesphase.

Am Ende der **Nacht** endet ein Tag und die nächste Runde / Tag beginnt mit der **Vorbereitungsphase**.

Diese Phase dient der Vorbereitung des folgenden Tages und es kommen keine Aktionspunkte zum Einsatz.

In der ersten Runde wird diese Phase übersprungen.

Spielziel

Das Ziel der Survivor ist es, das Missionsziel zu erreichen **oder** den SoL-Verräter innerhalb der Gruppe zu eliminieren (falls es einen gibt). Das Ziel des SoL-Spielers wird durch seine SoL-Teamkarte bestimmt **oder** er gewinnt, wenn alle Survivor-Spieler eliminiert sind.

SOLO SPIEL

„Under our Sun“ kann auch alleine gespielt werden. Im Solo-Spielmodus wählt der Spieler während des Spelaufbaus **zwei Charaktere** aus. Der Spieler steuert beide gewählten Charaktere und kann während des gesamten Spiels zu Beginn jeder Tagesphase entscheiden, welcher Charakter in diese Tagesphase der Startspieler ist. Beim Kauf der Startausrüstung hat der Solospieler 4 Punkte zur Verfügung die er frei einsetzen kann. Im Solo-Spiel gibt es keinen Verräter und es werden keine Teamkarten genutzt.

SPIELMODUS

Während des Spelaufbaus 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 „**Son of Liberty**“ (SoL) unter die Bewohner von New Haven, genannt „**Survivors**“, gemischt. Die SoL sind Feinde, die ihre eigenen Ziele verfolgen und in der Regel versuchen, das Gruppenziel der Survivors zu verhindern.

KOOPERATIVES SPIEL

Alle Spieler versuchen gemeinsam das Ziel der jeweiligen Mission zu erreichen. Es werden entsprechend keine Teamkarten gezogen.

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.
- Die Anzahl an Survivor-Teamkarten kann reduziert werden, um die Wahrscheinlichkeit eines Verräters zu erhöhen.
- Tipp: Die einzelnen Aufträge aller Teamkarten können während des Spiels in der Spielanleitung nachgelesen werden. Auf diese Weise kann der SoL-Spieler vermeiden, seine Teamkarte anzusehen und sich verdächtig zu machen.

TEAMKARTEN

SURVIVOR TEAMKARTEN

Jeder Spieler, der eine Survivor-Teamkarte gezogen hat, ist ein kooperatives Mitglied der Gruppe, die gemeinsam versucht, das Ziel der gewählten Mission zu erreichen. Als eingeschworenes Mitglied der Gemeinschaft von New Haven hat ein Survivor-Spieler nichts als den Schutz und das Wohl von New Haven 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. Tipp: sollten sich die Spieler sicher sein, können sie sich auch vor seiner Enttarnung auf einen SoL-Spieler festlegen und versuchen ihn auszuschalten.

Tipps für Survivor-Spieler:

- » Arbeitet als Team zusammen.
- » Versucht, gemeinsam Ressourcen für benötigte Items zu finden.
- » Denkt an eure Charakterfähigkeiten und wie sie mit anderen Charakteren zusammenpassen.
- » Bleibt als Gruppe auf dem Spielfeld zusammen.



SONS OF LIBERTY (SoL) TEAMKARTEN

Die SoL arbeiten unablässig an der Erweiterung ihres Territoriums und Einflussbereiches. Deshalb versuchen sie, andere Gruppierungen durch Sabotage und Gewalt zu dominieren. Wenn ein Spieler die Rolle des Verräters gezogen hat, gehört er zu dieser gefährlichen Gruppierung. Die Survivor-Spieler sind seine Gegner, und sobald sie seine wahre Identität erfahren, werden sie alles daran setzen, ihn auszuschalten. List und eine gute Portion Täuschung sind seine besten Verbündeten.

• Spielziel: Der SoL Spieler gewinnt das Spiel:

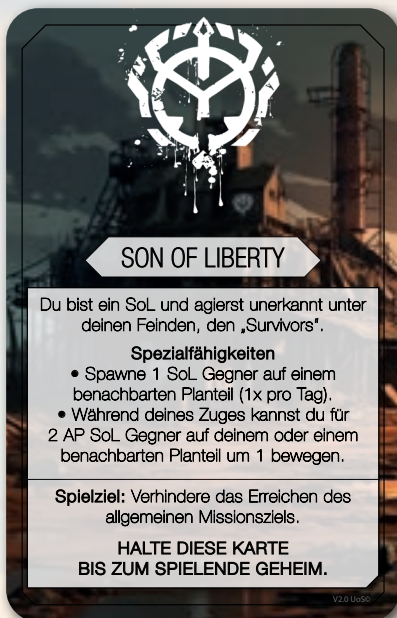
- » Wenn er sein Teamkartenziel erreicht (abhängig von der gezogenen SoL-Teamkarte).
- » Wenn alle Survivor-Charaktere ausgeschaltet sind.
- » Wenn die Survivor freiwillig aufgeben.

• Spezialfähigkeit 1:

Der SoL-Spieler darf einmal pro 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 wird. Legt diese Karte bereit und stellt den passenden Standee auf das gewählte Planteil.

• Spezialfähigkeit 2:

Der SoL-Spieler kann während seines Zuges SoL-Gegner auf seinem oder einem benachbarten Planteil für den Einsatz von 2 AP jeweils um 1 Planteil bewegen (unabhängig vom Bewegungswert des Planteiles). Betritt der so bewegte Gegner ein Planteil mit einem Charakter, so kommt es (anders als bei der „normalen“ Gegnerbewegung während der Vorbereitungsphase) zu einer Initialkampfrunde.



*Die drei Sons of Liberty Teamkarten des Grundspiels.

Wichtige Hinweise für SoL-Spieler:

- » 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.
- » Der SoL-Charakter kann auch nach seiner Offenbarung das Planteil „New Haven“ betreten.
- » Hat sich der SoL-Spieler offenbart, muss er sein Missionsziel nicht preisgeben.
- » Nutzt der SoL-Spieler seine Spezialfähigkeit, um einen SoL Gegner zu spawnen, gelten die normalen „Gegneraktivierungs- und Spawn-Regeln“ (siehe Gegneraktivierung, Seite 19).

Besonderheit: Der SoL-Spieler darf im Falle einer von ihm initiierten Initialkampfrunde entscheiden, welchen Survivor-Charakter die Initialkampfrunde betrifft.

SPIELABLAUF

Eine Spielrunde entspricht einem Tag und ist in mehrere Phasen unterteilt: Vormittag – Nachmittag – Nacht und Vorbereitung. In jeder **Tagesphase** haben alle Spieler 6 Aktionspunkte (AP) zur Verfügung, die aber durch Spieleffekte reduziert werden können.

1. VORBEREITUNG (wird in der ersten Runde übersprungen)

a. Startspieler wechselt

Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn, und der Startspielermarker wird weitergegeben.



b. Cleanup

Alle fallengelassenen oder abgelegten Ressourcen, Items und Gear sowie besiegte Gegner werden vom Spielfeld entfernt und zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Auf Planteilen mit einem Charakter oder einem Lager bleibt alles liegen.

c. Tagesanzeiger

Der Tagesanzeiger wird um einen Tag nach rechts gezogen.

(Von Tag 5 wird er wieder auf Tag 1 bewegt, welcher dann als Tag 6 zählt usw.)



d. Item / Gegner „refresh“

Alle wiederverwendbaren Items werden auf ihre Vorderseite gedreht und so wieder nutzbar gemacht.

Alle Universalmarker (UVM) 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 Seite 19).

f. Wasserstellen / Kleintierfallen auffüllen

Wasserstellen und aktivierte Kleintierfallen auf Planteilen werden mit 1 Wasser / 2 Nahrung aufgefüllt.

g. Fitness

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

h. Essen

Jeder Charakter muss 1 Nahrung abgeben (von seinen Ressourcen oder seinem Planteil) oder 1 HP Schaden erleiden.



2. VORMITTAG (Tagesphase)

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.
- Alle Charaktere mit einer Infektion erleiden 1 HP Schaden.

b. Jeder Spieler, während seines Zuges

- Wasser trinken: Entferne 1 Wasser vom Charakterboard oder erleide 1 HP Schaden.
- Aktionen ausspielen

3. NACHMITTAG (Tagesphase)

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.

b. Jeder Spieler, während seines Zuges

- Wasser trinken: Entferne 1 Wasser vom Charakterboard oder erleide 1 HP Schaden.
- Aktionen ausspielen

4. NACHT (Tagesphase)

a. Zu Beginn der Nacht (Nachts wird keine Karte vom Sundeck gezogen)

- Alle Spieler bewegen ihren AP-Tracker auf den höchsten Wert.
- Alle Charaktere mit einer Infektion erleiden 1 HP Schaden.

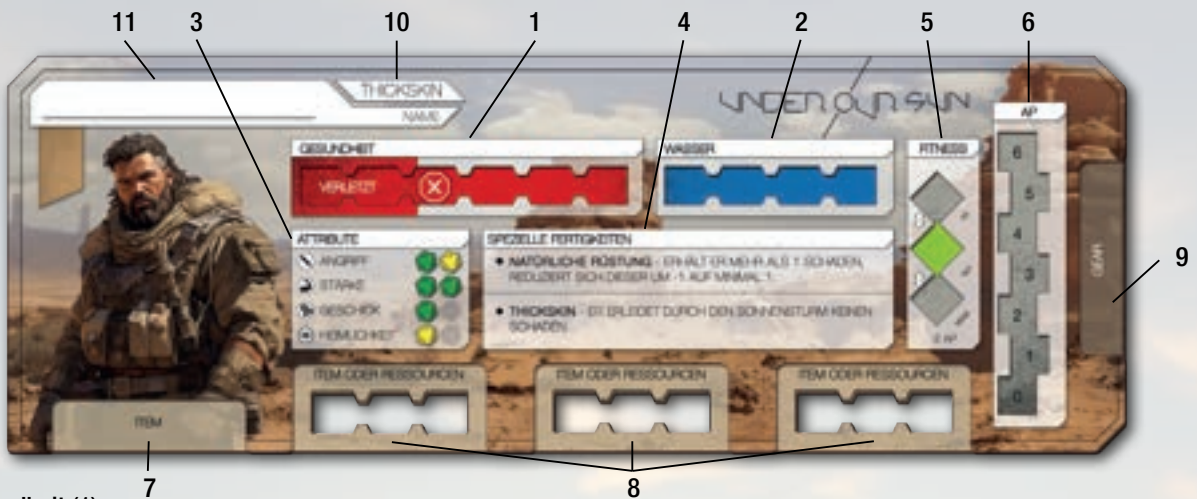
b. Jeder Spieler, während seines Zuges

- Wasser trinken: Entferne 1 Wasser vom Charakterboard 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.



CHARAKTERE / CHARAKTERBOARD

Beim Spielaufbau 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 (siehe **Gesundheit & Zustände**, Seite 9).

Wasservorrat (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 oder nicht will, 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, Seite 9).

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 Fitness eines Charakter beeinflusst, wie viele AP er maximal pro Tagesphase zur Verfügung hat. Sinkt sie auf MÜDE, hat er in jeder Phase 2 AP weniger, bis der Fitnessmarker durch die Aktion „Schlafen“ wieder auf GUT oder höher erhöht wird (siehe Seite 11). Ist der Marker während der Vorbereitungsphase auf MÜDE, bleibt er dort und es gibt keinen weiteren Effekt.

Aktionspunkttracker (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)

Maximal 3 Ressourcen oder 1 Item (oder 1 „inaktives“ Gear) können auf einem Bereich gelagert und genutzt werden. Ressourcen / Items können jederzeit neu angeordnet werden.

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) (optional)

Hier kann der Name des Charakters eingetragen werden.

GESUNDHEIT & ZUSTÄNDE

Im Spielverlauf können die Charaktere **VERLETZT**, **INFIZIERT** und **BESIEGT** werden.

VERLETZT (Beeinträchtigung von Proben)

Erhält ein Charakter eine **VERLETZUNG** oder sinkt sein Gesundheitszustand auf **2 HP oder 1 HP**, gilt er als **verletzt** und **1 Verletzungsmarker**  wird auf seinem Charakterboard 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 den Verletzungsmarker abzulegen, müssen in **einer einzelnen Tagesphase 2 HP** wiederhergestellt werden, sodass wieder mindestens 3 HP vorhanden sind (durch: Item / Medic / Nahrung).
- Es kann immer nur ein Verletzungsmarker auf einem Charakterboard liegen.

INFIZIERT (Beeinträchtigung von Gesundheit)

Erleidet ein Charakter eine **INFEKTION** (z. B. durch Karteneffekte) 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.

BESIEGT (mit begrenzter Chance auf „Wiederbelebung“)

Sinkt die **Gesundheit** eines Charakters auf **0**, ist er „**besiegt**“, sein Standee wird hingelegt und er kann keine weiteren Aktionen durchführen. Die Mitspieler können ihn für die Dauer von **3 folgenden Tagesphasen** mittels eines AED's* auf seinem Planteil **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.

- Ein wiederbelebter Charakter beginnt mit 2 HP (Infektion ist geheilt). Fitness und Wasser sind gleich, wie bei seinem Ableben.
- Wenn eine Charakter auf einem Planteil mit nur 1 „Bewegungsfeld“ wiederbelebt wird, muss die nächste Aktion auf diesem Teil eine Bewegung auf ein angrenzendes Planteil sein.
- Wird ein besiegtter Charakter durch einen getarnten Charakter wiederbelebt, ist dieser ebenfalls getarnt (siehe Seite 12).
- Wird ein Charakter nicht innerhalb von drei aufeinanderfolgenden Tagesphasen wiederbelebt, wird sein Standee / Mini entfernt und alle seine Ressourcen, Items und Gear werden als „fallengelassene Gegenstände“ auf das Planteil gelegt.

FERTIGKEITSPROBEN

Im Spielverlauf muss der Spieler häufig Fertigkeitssproben auf Stärke , Geschick  oder Heimlichkeit  ablegen. Hierzu würfelt er die auf seinem Charakterboard neben der entsprechenden Fertigkeit angegebenen Würfel.

Eine Probe gilt bereits ab einem  (Erfolg) als bestanden. Ist ein Charakter verletzt, muss er bei jeder Fertigkeitssprobe einen roten Würfel  zusätzlich würfeln (siehe Zustände, oben).

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

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

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 während seines eigenen Zuges nach einem Würfelwurf einmalig beliebig viele seiner Karmawürfel einsetzen und die entsprechende Anzahl an Würfeln neu werfen (1 Karmawürfel pro 1 neugeworfenem Würfel).

- Zeigt ein Karmawürfel das Karmasymbol , darf dieser behalten werden und zukünftig wieder genutzt werden.
- Zeigt der Karmawürfel kein Karmasymbol, wird er entfernt und steht dem Spieler nicht mehr zur Verfügung.
- Karmawürfel können nur während des eigenen Zuges, dann aber für alle geworfenen Würfel eingesetzt werden (zum Beispiel auch für Gegner, Events und Fertigkeitssproben).
- Wiedergewürfelte Würfel können weder mit Karmawürfeln noch mit anderen Fähigkeiten erneut gewürfelt werden.

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 21).

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 19) oder Planteileffekte (siehe Events, Seite 13).

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

Mit einer erfolgreichen Probe auf Heimlichkeit (siehe Heimlichkeit, Seite 12) 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, gilt der Charakter als **getarnt** und ein Tarnmarker wird neben seinem Standee oder auf seinem Charakterboard platziert. Für jede weitere Aktion auf dem Planteil muss eine weitere Probe auf Heimlichkeit abgelegt werden.

- 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

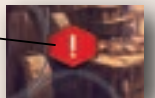
Erkunden 1 AP

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 aufgeführt.

Aufklären 1 AP und Probe

Ist ein **getarnter Charakter** auf einem Planteil mit einem Gegnersymbol , kann er diesen Gegner für **1 AP** und dem Ablegen einer Probe auf Heimlichkeit  aufklären. Hierzu „spawnt“ er einen Gegner, zieht die oberste Karte vom „Gegnerdeck“ und stellt den passenden Standee auf das Planteil.

- Gelingt die Probe, ist der Charakter nach der Aktion „Aufklären“ weiterhin getarnt.
- Misslingt diese Heimlichkeitsprobe kommt es zu einer Initialkampfunde (siehe Seite 20).
- Tipp: Mit dem Item „Fernglas“ kann diese Aktion ohne Probe in einer Entfernung von bis zu 1 Planteil durchgeführt werden.



Sammeln 1 AP

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

Wichtig! Wasser zählt nicht als Standardressource (siehe unten, 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 füllt alle noch offenen Slots seines Wasservorrats inklusive aller eventuellen Wasserflaschen in seinen Items mit Wasser aus dem allgemeinen Vorrat auf.



Craften 1 AP

Hat der Charakter Zugriff auf die benötigten Ressourcen, kann er für 1 AP und die Abgabe dieser Ressourcen den gewünschten **craftbaren** Gegenstand (Item / Gear / Munition) craften (bauen). Zum Craften können Ressourcen von seinem Charakterboard und/oder von seinem aktuellen Planteil (Planteil-Ressourcen und fallengelassene Ressourcen) genutzt werden. Nachdem er die benötigten Ressourcen abgelegt hat, sucht er sich die entsprechende Item- oder Gearkarte aus dem Item- oder Gearkartenstapel und legt sie auf einem freien Slot seines Charakterboards ab.



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).

- Ein Charakter kann bestimmte Items auf sich selbst oder einen Charakter auf seinem Planteil anwenden (z. B. ein Medkit).

Tauschen mit einem Charakter 1 AP

Charaktere können mit anderen Charakteren auf ihrem aktuellen Planteil tauschen.

Der aktive Charakter muss dabei pro Charakter, mit dem er tauschen möchte, 1 AP aufwenden.

Anschließend können beliebig viele Gegenstände, Wasser und / oder Ressourcen hin- und hergetauscht werden.

Handeln mit einem Händler 1 AP + 1 Wasser

Charaktere können mit Händlern auf ihrem aktuellen Planteil oder mit dem Handelsposten auf dem Planteil New Haven handeln.

Der Charakter muss hierfür 1 AP aufwenden und die Gebühr von 1 Wasser an den Händler zahlen.

Anschließend können ohne weitere AP-Kosten beliebig viele Käufe, Verkäufe oder Geschäfte durchgeführt 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). (Siehe **Loot**, Seite 17).

- Besiegte Gegner werden **nach dem Looten** bzw. in der Vorbereitungsphase entfernt.
- Besiegte Charaktere können ebenfalls für 1 AP gelootet werden. Hierzu wird jedoch nicht gewürfelt, sondern es gelten die gleichen Regeln wie bei der Aktion „Sammeln“.

Essen 1 AP / 1 HP

Um wieder zu Kräften zu kommen, kann ein Charakter Nahrung zu sich nehmen. Für 1 AP kann er beliebig viel Nahrung in seine Gesundheitsanzeige verschieben. Die Nahrung kann von seinem Charakterboard oder seinem aktuellen Planteil kommen.

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 allgemeinen Vorrat auf einen freien Slot seines Wasservorrat oder seiner Wasserflasche.



Schlafen 2-5 AP

Für eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten kann ein Charakter schlafen, um sofort seinen Fitnesstracker um **1 Feld** nach oben zu bewegen.

Befindet sich ein **Lager** auf seinem Planteil, reduzieren sich die Kosten um **-1 AP**.

Schlafen	Tags	Sturm	Nachts
ohne Lager	4AP	3AP	5AP
mit Lager	3AP	2AP	4AP

- Wird **Nachts** auf einem Planteil mit einem **Lager** geschlafen, wird der Fitnesstracker sogar auf **FIT** bewegt.
- **Wichtig!** Auf Planteilen mit aktiven Gegnern (Standees / Minis) kann nicht geschlafen werden.

Container öffnen 1 AP

Auf einigen Planteilen und Eventkarten können die Charaktere Container finden, die sie mit einer erfolgreichen Fertigkeitsprobe 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

Charaktere können ohne Einsatz von AP beliebig viele Ressourcen, Items oder Gear auf ihrem jeweiligen Planteil ablegen.

- Wird Wasser auf Planteilen ohne Lager oder außerhalb von New Haven abgelegt, wird es sofort entfernt.
- Alle abgelegten Ressourcen und Gegenstände werden während der nächsten Vorbereitungsphase von den Planteilen entfernt und zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- Auf Planteilen mit einem Charakter oder einem Lager sowie auf dem Planteil New Haven, wird nichts während der Vorbereitungsphase entfernt.

HEIMLICHKEIT

Normalerweise löst eine Bewegung auf ein Planteil mit einem **Gegner** oder **Gegnersymbol**  ein Kampf aus (siehe Gegneraktivierung, Seite 19). Um einen Kampf zu vermeiden, können Charaktere versuchen auf ein Planteil zu schleichen. Hierzu muss **1 AP zusätzlich** zu den **Bewegungskosten** ausgegeben und eine Probe auf Heimlichkeit  abgelegt werden.

Gelingt die Heimlichkeitsprobe bei der Bewegung:

- » Der Charakter gilt auf dem neuen Planteil als **getarnt**. Ein Tarnmarker wird neben den Standee oder auf sein Charakterboard gelegt.
- » Der Tarneffekt tritt erst auf dem neuen Planteil ein. Befindet sich auf dem Planteil, von dem er wegzieht, ein Gegner, und der Charakter war nicht vorher getarnt, erhält er noch einen Angriff, als Reaktion auf seine Bewegungsaktion.
- » Um getarnt zu bleiben, muss bei **jeder Aktion** auf dem Planteil eine erneute Probe auf Heimlichkeit bestanden werden.



Misslingt die Heimlichkeitsprobe bei der Bewegung:

- » Muss der Charakter trotzdem die Bewegungskosten zahlen und auf das Planteil ziehen. Er ist jedoch nicht getarnt.
- » Befindet sich kein anderer **ungetarnter** Charakter auf dem Planteil kommt es zu einer Initialkampfrunde, bzw. bei einem Gegnersymbol zur Gegneraktivierung mit Initialkampfrunde.
- » Misslingt die Heimlichkeitsprobe bei einer Aktion im getarnten Zustand, wird der Tarnmarker des Charakters entfernt. Es kommt ggf. zu einer Gegneraktivierung mit Initialkampfrunde (bei einem Gegnersymbol) bzw. zu einem Gegenangriff, wenn sich bereits ein Gegner auf dem Planteil befindet.
- Ein Charakter kann sich nicht tarnen, wenn ein Gegner auf dem Planteil bereits mit ihm interagiert hat.
- Wird ein besiegter Charakter durch einen getarnten Charakter wiederbelebt, ist dieser ebenfalls getarnt.
- Wird ein UvM von einem Gegnersymbol eines Planteils mit einem Charakter entfernt, gilt dieser Charakter als getarnt.
- Zieht ein Gegner auf ein Planteil mit einem Charakter, gilt dieser Charakter als getarnt.
- Jede „heimliche“ Bewegungsaktion ist eine Schleichaktion (+1 AP zu den Bewegungskosten).
- Beim **Schleichen** in der **Nacht** wird immer **1 roter Würfel** zusätzlich gewürfelt (Ausnahme: Item Taschenlampe).
- Im getarnten Zustand kann ein Charakter die Aktion „Aufklären“ ausführen.
- Jede **Kampfaktion** „enttarnt“ sofort den angreifenden Charakter.

KARTEN

Ein wichtiger Bestandteil von „Under our Sun“ sind Karten. Diese sind in unterschiedliche Decks aufgeteilt.

Während des Spiels dürfen die Decks nicht ohne Aufforderung (von einer Karte oder der Spielanleitung) 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.
- Die **Abhandlungsreihenfolge** der möglichen Karteneffekte auf einem Planteil sind:
 1. **Nachtkarte** - alle Effekte abhandeln
 2. **Gegnerkarte** - alle Effekte abhandeln
 3. **Eventkarte** - erst wenn die Gegner besiegt sind, werden alle Effekte abhandeln



GEGNERDECK

Sobald ein Gegner durch die Aktivierung eines Gegnersymbols auf einem Planteils (siehe Seite 19) oder durch einen Kartentext (z. B. durch eine Event- oder Nachtkarte) 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.

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.

Infotext
Beschreibt den Gegner und Konsequenzen der Begegnung.

Loot
Zeigt die Beute dieses Gegners an (siehe **Looten**, Seite 11, 17).

SUNDECK

Zu Beginn des Vormittags und des Nachmittags mischt der Startspieler alle zehn Sun-Karten und zieht eine davon. Sie gibt das Wetter der jeweiligen Tagesphase vor.

- Nachts wird keine Sun Karte gezogen.
- Die gezogene Karte gilt nur für die jeweilige Tagesphase, nicht für den gesamten Tag.
- Der störende Effekt des **Sonnensturms** auf **elektrische Geräte** hält **bis zur nächsten Vorbereitungsphase** an. Wird die Karte „Sonnensturm“gezogen können bis zum nächsten Tag keine elektrischen Geräte genutzt werden und alle Itemkarten mit  werden umgedreht.



EVENTDECK

Wird ein Planteil mit einem **Eventsymbol**  aufgedeckt, wird ein **Eventmarker** auf dieses Symbol gelegt. Betritt ein Charakter ein solches Planteil, wird eine Eventkarte gezogen und abgehandelt. Im Anschluss wird der Eventmarker vom Planteil genommen (einmaliges Ereignis).

- Befindet sich ein Gegner auf dem Planteil, muss er zunächst besiegt werden. Erst danach wird das Event ausgelöst.
- Ausnahme: Ist der Charakter erfolgreich auf ein Planteil mit einem Eventmarker geschlichen, wird das Event sofort ausgelöst. Kommt es durch das Event zu einer Begegnung mit einem Gegner, ist der Charakter nicht getarnt und hat ggf. sofort 2 aktive Gegner gegen sich.



NACHTDECK

Die Nacht in „Under our Sun“ ist sehr viel gefährlicher als der Tag. Es empfiehlt sich 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 deren Effekt komplett abhandeln.
- Auf Planteilen mit einem **Lager** wird nur eine Nachtkarte gezogen - und zwar vom ersten am Zug befindlichen Charakter auf diesem Planteil. Der Effekt bezieht sich, sofern nicht anders auf der Karte angegeben, auf den Spieler, der die Karte gezogen hat.
- Zusätzlich muss für jedes **neu betretene Planteil in der Nacht** eine weitere Nachtkarte gezogen werden, es sei denn:
 - » Auf dem Planteil steht ein anderer Charakter, der in dieser Nacht bereits eine Nachtkarte für dieses Planteil gezogen hat.
 - » Der Charakter ist erfolgreich auf das neue Planteil geschlichen (siehe unten).
- Durch erfolgreiches **Schleichen** (+ ) auf ein Planteil kann das Ziehen einer Nachtkarte verhindert werden.
- Planteile mit einem **Lagerfeuer** können die Karteneffekte einer gezogenen Nachtkarte mit dem Gegnertyp **TIER** ignorieren.
- Auf dem Planteil „New Haven“ wird keine Nachtkarte gezogen.



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. **Craftbare** Gegenstände (Items / Gear / Munition) können mit dem Item „Multitool“ wieder in ihre Ressourcen **zerlegt** werden.



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.

Ressourcen Slot
Ressourcen können auf den quadratischen Flächen gelagert werden.

Preis
Wert des Objekts in Wasser.

Besonderheit des Objekts

- Nahkampf**
Objekt kann im Nahkampf eingesetzt werden.
- Fernkampf**
Objekt kann im Fernkampf eingesetzt werden.
- Elektrisch**
Dieser Gegenstand kann nach einem **Sonnensturm** für einen Tag nicht benutzt werden.

Startausrüstung
Dieses Symbol zeigt an, dass dieses Item / Gear eine Startausrüstung ist. (siehe Seite 4)

Limitierte Nutzungen

Eine Itemkarte mit grauen Kreisen im Textfeld wird nach und nach verbraucht. Wenn solch eine Karte gezogen wird, werden Universalmarker (UvM) auf die grauen Kreise gelegt. Sie geben an, wie oft das Item genutzt werden kann.

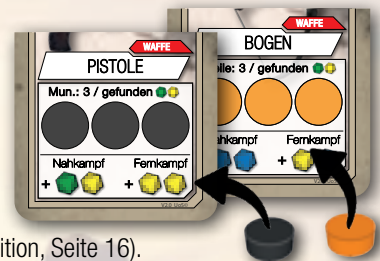
- Bei jeder Nutzung eines solchen Items wird 1 UvM von der Karte entfernt und in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.
- Sind alle UvM entfernt, ist das Item **verbraucht** und die Karte wird **abgelegt**.
- Zu Beginn ist ein Item mit „limitierten Nutzungen“ voll aufgeladen (gecraftet / gefunden / beim Händler gekauft).



Limitierte Munition

Bei Waffe, geben die farbigen Kreise im Textfeld an, mit wie viel und welcher Munition (Patronen / Pfeile) diese Waffe maximal geladen werden kann. Patronen werden durch Universalmarker dargestellt und Pfeile durch Pfeilmarker. Befinden sich keine Marker auf einer Waffenkarte, so ist diese Waffe „**leer**“ und kann nicht genutzt werden.

- Leere Karten vom Typ WAFFE müssen nicht abgelegt werden.
- Zwei weitere Patronen können für 1 AP und 1 Metall gecraftet werden (siehe Munition, Seite 16).
- Drei weitere Pfeile können für 1 AP und 1 Holz gecraftet werden (siehe Munition, Seite 16).
- Wird eine **Waffe gecraftet** oder **gefunden**, bestimmt ein Würfelwurf mit 1 grünen und 1 gelben die Anzahl an Munition.
- Wird eine **Waffe** beim Händler **gekauft**, ist die Munition immer voll.



LOOTDECK

Dieses Deck beinhaltet alle Karten, die erbeutet oder gefunden werden können.

Wann immer ein Charakter aufgefordert wird eine Lootkarte zu ziehen, zieht er von diesem Deck. Es enthält unter anderem die mächtigsten Gegenstände im Spiel.

Die „**Hero-Items**“ (mit Charaktername) können nur von dem jeweiligen Charakter genutzt werden.

Sie können aber von jedem Charakter aufgehoben und z. B. zum Handeln benutzt werden.

Die Charakterspezifischen Hero-Items sind immer voll, wenn sie gefunden werden.



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 13)



Container
(siehe Seite 11)

Bewegungsfelder

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

Wasserstelle

Zeigt, ob das Planteil über die Ressource „Wasser“ verfügt.

Gegnersymbol

Zeigt an, dass auf diesem Planteil ein Gegner auftauchen (spawnen) kann.
(siehe Seite 19)

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:
1 Stoff/ 1 Holz

Planteilnummer

Zur Identifizierung des Planteiles.

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.

ZIELPLANTEIL

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 (siehe Seite 18).
- New Haven zieht keine Nachtkarten.
- New Haven hat ein Lager, aber kein Lagerfeuer!
- In New Haven können unbegrenzt Ressourcen, Wasser, Items und Gear gelagert werden.

RESSOURCEN UND HANDELSYSTEM

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.

	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

Beispiel A: 1 Nahrung entspricht dem Wert von 2 Wasser **B:** für 1 Plastik zb 3 Patronen bei einem Händler kaufen.



MUNITION

Charaktere können während des Spiels für den Einsatz von **1 AP** und dem Ablegen der entsprechenden **Ressource**, Patronen oder Pfeile 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.

- Wird eine **Waffe gecraftet** oder **gefunden**, bestimmt ein Würfelwurf mit 1 grünen  und 1 gelben  die Anzahl an Munition.
- Wird eine **Waffe** beim Händler **gekauft**, ist die Munition immer voll.
- Mit dem Item „Multitool“ können 3 Pfeile  in 1 Holz  oder 2 Patronen  (UvM) in 1 Metall  **zerlegt** werden.

LAGER

Für **1 AP** und die auf der Karte angegebenen Ressourcen kann das Item „Zelt“ gecraftet werden.

Beim Craften kann der Spieler entscheiden, ob er die **Itemkarte Zelt** auf sein **Charakterboard** legen oder ein **Lager** (Mini oder Marker) auf seinem aktuellen **Planteil** platzieren möchte.

Das **Lager** kann zu jeder Zeit für **1 AP** abgebaut werden.

Dazu entfernt man den Lagermarker vom Planteil und legt das Item **Zelt** am Charakterboard an.

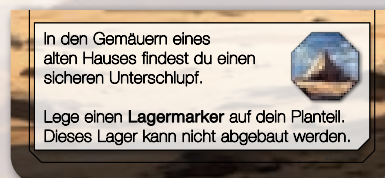
Umgekehrt kann jederzeit für **1 AP** die Itemkarte **Zelt** abgelegt werden,

um ein **Lager** auf einem Planteil zu errichten (Lagermini / Lagermarker auf Planteil platzieren).



Wichtig! 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 Platz für 2 Charaktere.

- Auf einem Planteil mit Lager muss nur der **erste Spieler**, der auf diesem Planteil an der Reihe ist, **eine Nachtkarte** ziehen.
- Durch das Lager reduzieren sich die **AP-Kosten** für die Aktion „**Schlafen**“ auf dem Planteil um **1 AP**.
- Wenn ein Charakter **nachts** in einem Lager schläft, wird sein Fitnesszustand direkt auf „**FIT**“ gesetzt.
- Auf Planteilen mit einem Lager können unbegrenzt Ressourcen, Wasser, Items und Gear gelagert werden. Sie werden in der Vorbereitungsphase nicht vom Planteil entfernt.
- Beim Abbau gehen alle im Lager gesammelten Ressourcen, Items und Gear in den Vorrat des abbauenden Charakters über.



Ein Lager kann auch auf Planteilen oder durch Kartentexte gefunden werden.

FEUER / LAGERFEUER / KOCHSTELLE

Besitzt ein Charakter ein Item mit dem Schlagwort **FEUER**, kann er **ohne den Einsatz von AP** eine Ressource Holz  ablegen, um ein Lagerfeuer zu errichten. Er platziert dann einen Lagerfeuermarker auf seinem aktuellen Planteil.

- Ein Lagerfeuer brennt bis zum **nächsten Sturm (Sundeck Karte)**.
- Das Lagerfeuer besitzt das Schlagwort **FEUER**.
- Ein Lagerfeuer kann nicht wieder abgebaut werden.
- Auf einem Planteil mit **FEUER** haben **Nachtkarten** vom Typ **TIER** keinen Effekt.
- Auf einem Planteil mit **FEUER** hat die **Nachtkarte ERFRIERUNG** keinen Effekt.
- **Tierische** Gegner ziehen nicht auf Planteile mit **FEUER**. In diesem Fall bleiben sie auf ihrem aktuellen Planteil stehen.
- Spawnt ein Gegner **TIER** auf einem Planteil mit **FEUER**, zieht er ohne Initialkampfunde sofort weg (Gegnerbewegung S.19).



Das Lagerfeuer kann **ohne den Einsatz von AP** durch das Ablegen von **1 Metall**  um eine Kochstelle erweitert werden. Der Lagerfeuermarker wird dann umgedreht und zum Kochstellenmarker.

- Für **2 AP** kann an der Kochstelle **1 Nahrung**  in **3 Nahrung**  umgewandelt werden.
- Wird ein Lagerfeuer mit einer Kochstelle durch einen Sturm zerstört, wird der dazugehörige Marker vom Planteil entfernt und 1 Metall  auf das entsprechende Planteil gelegt.



KLEINTIERFALLE

Besitzt ein Charakter das Item „Kleintierfalle“, kann er **ohne den Einsatz von AP** diese Karte ablegen um einen **Kleintierfallenmarker** auf sein Planteil zu legen. Ein so platzierter Marker gilt als „aufgestellte“ Falle. Um den Effekt einer Falle nutzen zu können, muss die aufgestellte Falle erst durch das Bestücken mit **1 Nahrung**  **aktiviert** werden. Hierzu legt der Charakter **ohne den Einsatz von AP** eine Nahrung von seinem Vorrat oder seinem Planteil auf den Kleintierfallenmarker. Eine aufgestellte und **aktivierte** Kleintierfalle generiert **zu Beginn der Vorbereitungsphase einmalig 2 Nahrung** . Entsprechend liegen zu Beginn der Vorbereitungsphase 3 Nahrung  auf dem Marker der Kleintierfalle. (1 Nahrung von der Aktivierung der Falle und 2 Nahrung generiert).

Werden im Verlauf des Tages lediglich 2 Nahrung entfernt (es befindet sich also noch 1 Nahrung auf dem Marker), gilt die Falle immer noch als aktiv und wird in der nächsten Vorbereitungsphase wieder 2 Nahrung generieren.

- Nur eine aktive Kleintierfalle (mit Nahrung bestückt) generiert in der Vorbereitungsphase Nahrung.
- Eine Falle kann jederzeit für 1 AP **aufgehoben** werden. Hierzu wird der Marker vom Planteil entfernt und der Charakter nimmt sich die Itemkarte „Kleintierfalle“.
- Beim Abbau geht die gesamte Nahrung in den Vorrat des abbauenden Charakters über.
- Mit einer Karte ist es immer nur möglich eine Falle aufzubauen.
- Auf einem Planteil können mehrere Kleintierfallen gleichzeitig stehen.
- Eine Kleintierfalle die mit 3 Nahrung gefüllt ist, generiert keine weitere Nahrung.



LOOT (BEUTE)

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 Erfolg  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



HÄNDLER

HÄNDLER SETUP

Taucht im Verlauf des Spiels ein durch das Land streifender Händler 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 Karten vom Lootdeck (nur Item oder Gear Karten)



HÄNDLER INTERAKTIONEN

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

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

Gegenstände kaufen

Für die entsprechenden Wasser- oder Ressourcenkosten können die beim Händler vorhandenen Items / Gear gekauft werden.

Ressourcen handeln

Charakter können mit dem Händler beliebig Wasser und Ressourcen handeln, die sie selber oder der Händler besitzen.

Gegenstände verkaufen

Wenn ein Charakter einem Händler ein Item verkauft, erhält er den entsprechenden Gegenwert (oben rechts) in Wasser und/oder Ressourcen, sofern der Händler Wasser und/oder Ressourcen vorrätig hat.

Das Wasser wird NICHT aus dem allgemeinen Vorrat genommen.



Munition kaufen

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

Die Patronen (UVM) und Pfeile (Pfeilmarker) werden beim Kauf aus dem allgemeinen Vorrat genommen.

Zerlegen

Items oder Gear können von einem Händler kostenfrei in ihre Bestandteile zerlegt werden.

- Der Charakter erhält dadurch die Ressourcen des zerlegten Items / Gear.
- Die Ressourcen werden aus dem allgemeinen Vorrat genommen.

! HÄNDLER BESTEHELEN (1 AP)

Befindet sich ein Charakter auf einem Planteil mit einem Händler, kann er für **1 AP** und eine Probe auf **Heimlichkeit** versuchen, den Händler zu bestehlen.

Gelingt die Probe, kann er sich für jeden Erfolg seines Würfelwurfs eine Ressource vom Händler nehmen.

Misslingt die Probe, bekommt er keine Ressourcen und es kommt sofort zum Kampf, beginnend mit einer **Initialkampfrunde**.

- Misslingt ein Diebstahl, ist dieser Händler für den Charakter bis zum Ende des Spiels wie ein Gegner zu behandeln.
- Der Handelsposten in New Haven kann nicht bestohlen werden.

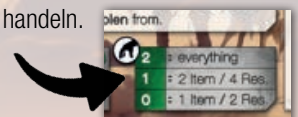
! HÄNDLER AUSRAUBEN

Der Charakter kann versuchen den Händler anzugreifen und auszurauben. Hierzu muss er den Händler im **Kampf** besiegen.

Wurde der Händler besiegt, kann der Charakter für den Einsatz von 1 AP den Händler einmalig looten. Hierzu würfelt er wie beim normalen looten einen grünen Würfel und erhält die auf der Händlerkarte aufgeführte Belohnung.

Danach wird dieser Händler **aus dem Spiel genommen**.

- Sobald ein Charakter einen Händler angreift, ist dieser für ihn bis zum Ende des Spiels wie ein Feind zu behandeln.
- 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.
- Der Handelsposten in New Haven kann nicht ausgeraubt werden.



GEGNER

In „Under our Sun“ wird zwischen unterschiedlichen Gegnertypen unterschieden. Im Grundspiel sind dies **TIER**, **MENSCH** und **MUTIERTE** Gegner.

GEGNERAKTIVIERUNG / SPAWNEN

Auf einigen Planteilen ist ein Gegnersymbol  abgebildet.

Dieses Symbol zeigt an, dass auf diesem Planteil ein Gegner **spawnen** (erscheinen) kann.

Sobald ein Charakter ein leeres Planteil mit einem Gegnersymbol betritt (Ausnahme: getarnter Charakter), 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.

Dann wird ein **Universalmarker**  auf das Gegnersymbol gelegt.

Anschließend wird eine **Initialkampfrunde** ausgespielt. Wie es danach weitergeht, kann im Abschnitt „Kampf“ auf Seite 20 nachgelesen werden.

- In der nächsten Vorbereitungsphase werden alle Universalmarker von den Planteilen entfernt. Steht ein Charakter während der Vorbereitungsphase auf einem Planteil mit einem Gegnersymbol, von dem ein UvM entfernt wurde, gilt er zu Beginn seines Zuges als **getarnt** (siehe Heimlichkeit, Seite 12).
- Karten von ausgeschalteten Gegnern werden unter das Gegnerdeck geschoben.
- **Wichtig!** Gegnerstandees nehmen kein Bewegungsfeld ein, sondern werden frei auf dem jeweiligen Planteil platziert.



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.
- Gegner können das Planteil New Haven nicht betreten. Wenn sie es betreten würden, bewegen sie sich stattdessen nicht.
- Bewegt sich ein Gegner auf ein Planteil mit einem Charakter, so gilt dieser Charakter dadurch als „getarnt“ (Tarnmarker) und es kommt nicht zu einer Initialkampfrunde.
- Feinde auf Zielplanteilen  werden in der Vorbereitungsphase **nicht** bewegt. Sie können sich jedoch als Reaktion auf einen Fernkampfangriff von dem Planteil wegbewegen (siehe Fernkampf, Seite 22).
- Würde ein Gegner durch eine Bewegung auf ein noch nicht aufgedecktes Planteil ziehen, und es stehen keine Planteile mehr zur Verfügung, wird nochmals gewürfelt, bis der Gegner auf ein vorhandenes Planteil ziehen kann bzw. stehen bleibt.
- **Tierische** Gegner ziehen nicht auf Planteile mit **FEUER**. In diesem Fall bleiben sie auf ihrem aktuellen Planteil stehen.

INITIALKAMPFRUNDE

Es gibt viele Situationen in „Under our Sun“, in denen es zu einem Kampf kommen kann. Häufig beginnt ein Kampf mit einer sogenannten **Initialkampfrunde**. In der Initialkampfrunde kann ein Charakter **1 Kampffaktion** (Angreifen oder Ausweichen) ausführen, für die er **keine AP** ausgeben muss. Der an der Initialkampfrunde beteiligte Gegner greift immer an.

Eine Initialkampfrunde wird ausgelöst...

- A. ... wenn ein **Charakter** ein Planteil mit einem **Gegner** (Standee / Mini) betritt, auf dem sich entweder **kein anderer Charakter** (1) oder nur **getarnte** (für den Gegner nicht sichtbare) Charaktere (2) befinden.

Ausnahme: Der Charakter **schleicht** erfolgreich auf das Planteil (3).



Bewegung auf Planteil mit **Gegner**
= **Initialkampfrunde**

Planteil mit **Gegner** und
„getarntem“ **Charakter**
= **Initialkampfrunde**

Planteil mit **Gegner** und
Charakter (ungetarnt)
= **Keine Initialkampfrunde**

Erfolgreiches Schleichen
(Heimlichkeitsprobe)
= **Keine Initialkampfrunde**

- B. ... wenn ein **Gegner** auf einem Planteil **spawnt** (durch Gegnersymbol oder einen Kartentext) **mit mindestens einem** „ungetarnten“ **Charakter** auf diesem Planteil. .



Bewegung auf Planteil
mit **Gegnersymbol**
= **1 Gegner spawnt**



Gespawnter **Gegner** greift an
= **Initialkampfrunde**

- Ein Fernkampfangriff (🎯) auf einen Gegner löst keine Initialkampfrunde aus.
- Bewegt sich ein Gegner während der Vorbereitungsphase (siehe Gegnerbewegung, Seite 19) auf ein Planteil mit einem Charakter, gilt dieser als getarnt (Tarnmarker wird platziert) und es kommt nicht zu einer Initialkampfrunde.

KAMPFABLAUF

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

- **1 Aktion des Charakters = 1 Kampfrunde**
- **Jede Aktion** eines Charakters, die **AP kostet**, löst einen **Gegenangriff aller Gegner** auf dem Planteil aus.
Ausnahme: **Schleichen** und **Tarnen** (siehe Schleichen, Seite 10; Heimlichkeit, Seite 12).
- Charaktere mit einem Gegner auf dem Planteil **müssen** alle ihre AP ausspielen. AP verfallen zu lassen, ist nicht möglich.
- 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. In der Kampfrunde besiegte Gegner, können noch angreifen.
- Beim Angriff würfeln alle Teilnehmer eine Anzahl an Würfeln, die ihrem Kampfwert (🎲) entspricht.
- Durch Waffen können Charakter zusätzliche Würfel für ihren Angriffswurf für 🎲 oder 🎲 erhalten.
- Der Mitspieler, der links vom aktiven Spieler sitzt, würfelt für die Gegner.
- Jeder Angriff der Gegner wird separat gewürfelt, d.h. es wird kein Würfelpool für alle Gegner im Kampf 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 seinen **HP Wert**, ist er besiegt, und sein Standee wird auf das Planteil gelegt. Dieses bleibt liegen bis die Aktion „**Looten**“ ausgeführt wurde, oder bis zum Schritt „**Cleanup**“ während der Vorbereitungsphase.

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.

Anmerkungen zum Kampf

- » Ein Charakter kann pro Angriff immer nur 1 Waffe einsetzen. Besitzt er mehrere Waffen, kann er für **0 AP** die Waffen wechseln.
- » **Aktionen** die **keine AP kosten**, lösen **keine Gegenangriffe der Gegner** auf dem Planteil aus.
- » Nutzt ein Charakter eine Waffe für einen Angriff, werden all seine **Basis-Angriffswürfel** mit den **Würfeln der Waffe** zu einem Würfelpool addiert (Fernkampfaffen haben häufig unterschiedliche Würfelwerte bei unterschiedlichen Kampfdistanzen).
- » Jeder Schaden, der einem Gegner zugefügt wird, bleibt auf der Gegnerkarte liegen, bis dieser besiegt wird.

KAMPFAKTIONEN

Ist ein Charakter in Reichweite zu einem Angriffsziel (Gegner oder Charakter), kann er folgende Kampffaktionen ausführen:

Angriff 1 AP

Der Charakter kann einen Gegner oder Charakter auf seinem Planteil für **1 AP** angreifen. Der Angreifer und der Verteidiger würfeln gleichzeitig eine Anzahl an Würfeln, die ihrem **Kampfwert**  entsprechen, **zuzüglich Zusatzwürfel** durch genutzte Waffen. Hat der Charakter eine **Fernkampfaffe** , kann er auch benachbarte Planteile angreifen (siehe Fernkampf, Seite 22).

- Ist das Ziel des Angriffs ein noch **nicht getappter Gegner**, führt dieser einen Gegenangriff aus und wird dann getappt.
- Wird ein **Charakter** angegriffen, der noch über **AP** verfügt, hat er folgende Reaktionsmöglichkeiten zur Auswahl:
 - » **Gegenangriff für 1 AP**.
 - » **Ausweichen für 1 AP** und einer **Probe auf Geschick**  (siehe unten).
 - » Den Angriff erhalten und keine Reaktion ausführen, um AP aufzubewahren.
- Verfügt ein angegriffener Charakter über keine AP mehr, kann er nicht auf den Angriff reagieren.

Ausweichen 1 AP und Probe auf Geschick

Will ein Charakter im Kampf Schaden vermeiden, kann er für **1 AP** versuchen, dem Angriff auszuweichen.

Dies muss er **vor** dem Würfelwurf des Angreifers ankündigen und kann dann mit einer erfolgreichen Probe auf Geschick  **einem gesamten Angriff eines Gegners** ausweichen. Bei mehreren Angreifern darf der Spieler, sofern sein Ausweichwurf erfolgreich war, nach dem Würfelwurf der Gegner entscheiden, welchem Angriff er ausweichen möchte.

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 **Kampffaktionen** ausgespielt werden.

Spätestens am Ende der Tagesphase **müssen** sie als Kampffaktionen 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 Kampfrunden) 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 Kampfrunde ist nun wieder Spieler B am Zug und entscheidet sich anzugreifen.

Nach drei weiteren Kampfrunden ist der Gegner besiegt. Die restlichen 3 AP des wartenden Spielers A verfallen, da er keine weiteren Kampffaktionen ausführen kann.

Schleichangriff 2 AP und Probe auf Heimlichkeit

Befindet sich ein **getarnter** Charakter auf einem Planteil mit einem Gegner, kann er für **2 AP** eine Probe auf **Heimlichkeit**  ausführen. Wenn diese erfolgreich ist, kann er 1 Angriff  ohne Gegenangriff ausführen, selbst wenn mehrere Gegner anwesend sind. Wenn jedoch andere Charaktere am Mehrspieler-Kampf teilnehmen, erhalten diese alle Gegenangriffe (siehe Seite 23).

Der getarnte Charakter wird dann enttarnt und sein Tarnungsmarker wird entfernt.

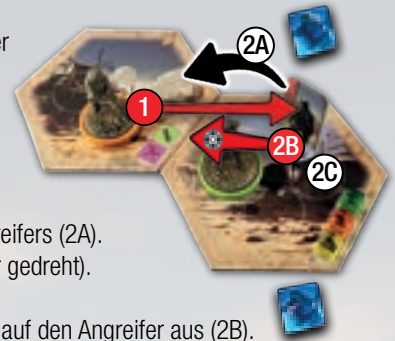


Fernkampf 1 AP

Verfügt ein Charakter über eine **Fernkampfwaffe** (☸), kann er für **1 AP** einen Gegner oder Charakter (siehe unten) auf einem **angrenzenden Planteil** angreifen.

Nach diesem Angriff wird ermittelt, ob und wie der Gegner auf diesen Angriff reagiert. Es reagiert immer nur der angegriffene Gegner und kein weiterer auf dem Planteil.

1. Der Charakter würfelt einen Fernkampfangriff (☸) und verteilt evtl. Schaden.
2. Ein blauer Würfel (🎲) wird gewürfelt: (Gegner reagiert, auch wenn er besiegt wird)
 - **Erfolgssymbol** (☸) : Der Gegner **bewegt** sich als Reaktion auf das **Planteil** des Angreifers (2A).
 - » Das ist seine Aktion in dieser Kampfrunde und seine Karte wird „**getappt**“ (quer gedreht).
 - **Kein Symbol**: Der Gegner bleibt auf seinem Planteil stehen.
 - » Besitzt der Gegner einen **Fernkampfwert** (☸), so führt er einen **Gegenangriff** auf den Angreifer aus (2B).
 - » Hat der Gegner keinen Fernkampfwert oder ist seine Karte getappt, kann er nicht auf den Fernkampf reagieren (2C).



Reaktion von Charakteren auf Fernkampf 1-4- AP

Wird ein Charakter von einem anderen Charakter mittels Fernkampf angegriffen, kann er für den Einsatz von **1 AP** versuchen, dem Fernkampf **auszuweichen** (siehe Ausweichen, Seite 21). 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.

Hat der angegriffene Charakter noch AP und besitzt eine **Waffe** mit Fernkampf (☸), kann er für **1AP** einen Gegenangriff ausführen.

KAMPFBEISPIELE

1 CHARAKTER GEGEN 1 ODER MEHRERE GEGNER

Befindet sich ein Charakter auf einem Planteil mit einem Gegner, kann er diesen für 1AP angreifen. Hierdurch erhält der Charakter, sofern die Karte dieses Gegners in dieser Kampfunde noch nicht getappt wurde, einen Gegenangriff des Gegners.

Wichtig! Jede Aktion des Charakters löst 1 Gegenangriff aller „ungetappten“ 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.



MEHRERE CHARAKTERE GEGEN 1 GEGNER

Wenn sich mehrere Charaktere in Reichweite zu einem Gegner befinden und noch über AP verfügen, besteht die Möglichkeit zu einem Mehrspielerkampf:

- Um einen Mehrspielerkampf zu starten, beginnt der am Zug befindliche Charakter mit einer Kampffaktion und erhält dafür einen Gegenangriff.
- Danach wird der nächste in Kampfreichweite befindliche Spieler gefragt, ob er sich am Mehrspielerkampf beteiligen will. Falls ja, führt er für 1 AP eine Kampffaktion aus. Danach wird der nächste Spieler gefragt usw.
- Der Kampf endet, wenn:
 - » Der Gegner besiegt wurde.
 - » Sich kein anderer Charakter mehr am Mehrspielerkampf beteiligen will.
- Ist der Kampf beendet, wird wieder die normale Tagesphasenreihenfolge abgespielt, d.h. der Spieler am Zug spielt den Rest seiner AP aus. Erst dann ist der nächste Spieler an der Reihe und spielt seine verbleibenden AP für diese Tagesphase aus.

Beispiel:

Charakter A steht 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 Kampfunde zu beteiligen, und entscheidet sich für 1 AP seine Fernkampfwaffe einzusetzen.

Da der Gegner in dieser Kampfunde bereits angegriffen hat (der Gegenangriff auf Charakter A), kann er keine Bewegungsreaktion oder einen Gegenangriff ausführen. Jetzt ist Charakter A mit seiner nächsten Aktion erneut am Zug usw.



MEHRERE CHARAKTERE GEGEN MEHRERE GEGNER

Befinden sich mehrere Charaktere in Kampfreichweite zu mehreren Gegnern auf einem Planteil, können sie diese Gegner in einem Mehrspielerkampf gemeinsam bekämpfen. Um einen Mehrspielerkampf zu starten, beginnt der am Zug befindliche Charakter mit seiner Kampffraktion gegen einen der möglichen Gegner und erhält dafür einen Gegenangriff von einem ungetappten Gegner. Hierbei wird zunächst der angegriffene Gegner gegenangreifen. Ist dieser bereits getappt, erhält er einen Gegenangriff vom stärksten ungetappten Gegner (mit den meisten Angriffswürfeln) auf dem Planteil. Sind alle Gegner bereits getappt, erhält der Charakter keinen Gegenangriff.

- Danach 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 Kampffraktion auszuführen. Dabei können sie frei entscheiden, welchen Gegner sie angreifen. Auf jeden Angriff erfolgt unmittelbar der Gegenangriff des angegriffenen Gegners, vorausgesetzt, dessen Gegnerkarte ist noch nicht getappt.
- Gegner, die in dieser Kampfrunde einen Gegenangriff ausgeführt haben, werden getappt und können nicht mehr reagieren.
- Wenn alle Gegner getappt sind, können auch keine Gegenangriffe mehr ausgeführt werden.
- Wenn alle Charaktere ihre eine Kampffraktion in dieser Kampfrunde gemacht haben und es noch Gegner gibt, die nicht getappt sind, (noch keinen Gegenangriff getätigt), greifen die übrigen Gegner den Charakter an, der den letzten Angriff ausgeführt hat. „Den Letzten beißen die Hunde.“
- Durch einen Mehrspielerkampf wird die normale Zugreihenfolge nicht verändert. Nach jeder Kampfrunde ist der aktive Spieler am Zug, bis er seine AP aufgebraucht hat oder „wartet“.

Beispiel A:

2 Charaktere stehen mit 3 Gegnern auf einem Planteil.

Charakter A greift Gegner 1 an und erhält von diesem einen Gegenangriff. Charakter B beteiligt sich am Kampf und greift ebenfalls Gegner 1 an. Da kein weiterer Charakter am Kampf teilnimmt, erhält Charakter B nun Gegenangriffe von Gegner 2 und Gegner 3 (Gegner 1 hat in dieser Kampfrunde ja schon angegriffen).



Beispiel B:

3 Charaktere stehen mit 2 Gegnern auf einem Planteil.

Charakter A greift Gegner 1 an und erhält einen Gegenangriff von ihm. Charakter B greift ebenfalls Gegner 1 an und erhält einen Gegenangriff von Gegner 2. Charakter C greift nun ebenfalls Gegner 1 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, hat der Angegriffene die Möglichkeit, entweder einen **Gegenangriff** auszuführen oder **auszuweichen**. Voraussetzung hierfür ist jedoch, dass er in dieser Tagesphase noch über AP verfügt.

KAMPF-TUTORIAL VIDEO

Um den Kampf etwas anschaulicher zu erklären, haben wir ein Video erstellt, in dem wir mehrere Kampfsituationen durchspielen.

Dieses und weitere Videos findet ihr auf

<https://www.youtube.com/@TABLETOPPER-GAMES>



HINTERGRUNDGESCHICHTE

Wir befinden uns in einer nicht so fernen Zukunft. Trotz aller Bemühungen der Menschheit haben der Klimawandel und das soziale Ungleichgewicht in den letzten Jahrzehnten immer mehr zugenommen. Der bewohnbare Teil der Erde wurde angesichts des steigenden Meeresspiegels, gewaltiger Stürme und anhaltender Hitzewellen immer kleiner.

Wer es sich leisten konnte, verließ die größeren Städte. Die Elite zog sich in „gated communities“ zurück, die sich im Laufe der Jahre zu autarken und schwer bewachten Städten entwickelten. Dank fortschrittlicher Gentechnik, künstlicher Intelligenz und Robotik herrschte in diesen Enklaven Überfluss. Irgendwann übergab man die gesamte Koordination, Steuerung und technischen Entwicklung einer Super-KI namens „**Saphire**“, die in der Folge autonom weltweit nahezu den gesamten Datenstrom kontrollierte. Für den Schutz und die Verteidigung der Enklaven bezahlte man ehemalige Mitglieder des Militärs, die unter dem Namen „Prime Elite“ bekannt und gefürchtet wurden.

Währenddessen wurde das Überleben außerhalb der Enklaven immer schwieriger. Mit der größer werdenden Kluft zwischen Arm und Reich wuchs der Missmut im ärmeren Teil der Bevölkerung. Die vermehrt aufkeimenden Aufstände wurden mit Hilfe der Prime Elite jedoch brutal niedergeschlagen. Dann kam der Tag, an dem sich alles ändern sollte.



2062 entdeckte das James-Webb-Space-Teleskop einen über 500 km durchmessenden Megaasteroiden, der sich aus dem inneren Asteroidengürtel des Sonnensystems gelöst hatte. Die Berechnung seiner Flugbahn durch Saphire bestätigte die schlimmsten Befürchtungen: Der Asteroid befand sich auf Kollisionskurs mit der Erde, mit einem geschätzten Einschlag in etwa zwei Jahren. Saphire kalkulierte eine satellitengesteuerte Abwehrmission als effektivste Gegenmaßnahme, und kurze Zeit später starteten zwölf unbemannte Trägerraketen ins All. Und tatsächlich: Acht Monate später zeigten die neu errechneten Daten, dass der Kurs des Asteroiden erfolgreich geändert und die Erdkollision abgewendet wurde.

Der Jubel war groß, und Saphire wurde als Retter der Menschheit gefeiert. Als jedoch eineinhalb Jahre später der Asteroid am Firmament sichtbar wurde, kamen erste Zweifel am proklamierten Erfolg der Abwehrmission auf. Unabhängige Wissenschaftler berechneten nun erstmalig ohne Verwendung künstlicher Intelligenz den Kurs des Asteroiden.



Es stellte sich heraus, dass dieser sich erneut auf einem Kollisionskurs befand – mit unserer Sonne.

Es blieb keine Zeit für weitere Abwehrmaßnahmen.

Auf der nördlichen Hemisphäre, zum berechneten Zeitpunkt des Einschlages der Sonne zugewandt, brach Panik aus.

Wer die Mittel hatte, floh in den folgenden Monaten auf die sonnenabgewandte Erdseite. Bei seinem Eintritt in die Sonnenatmosphäre am 20. Juli 2064 zerriss es den Asteroiden in einer unvorstellbaren Explosion.

Sie löste einen Sonnensturm unvergleichlichen Ausmaßes aus, der acht Minuten später über die Erde hinwegfegte.

Auf einen Schlag war nahezu sämtliche moderne Technik der westlichen Hemisphäre zerstört. Satelliten verglühten in einem grau-schönen Feuerwerk, Kraftwerke explodierten, und die Energieversorgung und die Kommunikationsstrukturen brachen weltweit zusammen. Die Folgen waren dramatisch.

Die Erde versank von einer Sekunde auf die andere in Dunkelheit.



Das Magnetfeld der Erde war nicht mehr im Stande die kosmische Strahlung abzuhalten, und die Erdatmosphäre wurde durch das massive Bombardement der geladenen Sontenteilchen nahezu komplett zerstört. Durch die Explosion ausgelöste Sonnenbeben schickten weiterhin Sonnensturm um Sonnensturm in Richtung Erde. Die schon vorher unwirtliche Oberfläche des Planeten veränderte sich in großen Teilen zu einer lebensfeindlichen Wüste. Alles wurde knapp – und eine Ressource ganz besonders: Süßwasser! Chaos brach aus. In Nordamerika nutzen paramilitärische Gruppen das Machtvakuum und übernahmen große Teile des Ödlandes.



Die mächtigste unter ihnen, die „**Sons of Liberty**“, kontrollierten durch ihr besonders brutales Auftreten schnell große Gebiete, die sie in Schutzzonen aufteilten. Sie wurden von einem geheimnisvollen Anführer angeführt, der seine Truppe mit harter Hand führte.

Bis auf seinen Namen „**Mr Liberty**“ ist bis heute nur wenig über seine wahre Identität bekannt. Er rief sämtliche Technik und besonders künstliche Intelligenz als Symbol der Unterdrückung durch die reiche Elite aus und beschwor ein neues, längst vergangenes Zeitalter: eine Welt ohne Technik.

Der Einsatz von moderner Technologie wurde der normalen Bevölkerung in den Schutzzonen unter Androhung drakonischer Strafen verboten.



Deswegen und aufgrund der zusammengebrochenen Satellitenkommunikation weiß in Nordamerika nahezu niemand, was im Rest der Welt vor sich geht.

Die kosmische Strahlung und die nicht nachlassenden Sonnenstürme veränderten über die Jahre das Erbgut von Mensch und Tier und führten zu teils drastischen Mutationen. In den Landstrichen, die vom initialen Sonnensturm am stärksten verstrahlt worden waren, wurden die ersten mutierten Menschen gesichtet. Haarlos, mit Pusteln übersät und mit Haut, die sich in Fetzen vom Körper löste, waren sie durch die massive Verstrahlung nicht mehr Herr ihrer Sinne.

Der beschleunigte Zellverfall hatte sie einen unstillbaren Hunger nach Fleisch entwickeln lassen, wobei sie auch vor Menschenfleisch nicht Halt machten. Sie sammelten sich in Horden in selbstgegrabenen Höhlensystemen unter der Erde, von wo aus sie meistens nachts auf Nahrungssuche gingen. Aufgrund ihrer kriechenden Gangart auf Händen und Füßen wurden sie „Crawler“ genannt.

Das Spiel:

Jahrzehnte nach dem Einschlag des Asteroiden in der Sonne versuchen die Spielercharaktere „irgendwo in Nordamerika“ in den Weiten des Ödlandes zu überleben. Sie sind Bewohner von New Haven, einer der wenigen freien Siedlungen außerhalb des Machtbereiches der Sons of Liberty. Auf ständiger Suche nach Nahrung, Ressourcen und besonders Wasser, sichern sie das Wohl ihrer kleinen Gemeinde. Dafür setzen sie sich auf ihren Expeditionen täglich den unzähligen Gefahren dieser neuen Welt aus.

Dies ist die Welt von „**UNDER OUR SUN**“...



MARKER

	Startspieler (siehe Seite 3, 7)		Tarnmarker (siehe Seite 12)
	Händler (siehe Seite 18)		Verletzung (siehe Seite 9)
	Event (siehe Seite 13)		Infektion (siehe Seite 9)
	Container (siehe Seite 11)		Lager (siehe Seite 16)
	Ziel (für einige Missionen)		Lagerfeuer (siehe Seite 17)
	SoL (für einige Missionen)		Kochstelle (siehe Seite 17)
	Zuordnung (siehe Seite 19)		Kleintierfalle (siehe Seite 17)
	Universal (UvM) (siehe Seite 7, 8, 19)		Pfeil (siehe Seite 14, 16)

SYMBOLE

	Nahkampf (siehe Seite 21)		Fernkampf (siehe Seite 22)		Gegner (siehe Seite 19)
	Stärke (siehe Seite 9)		Ziel (siehe Mission)		Bewegungswert (siehe Seite 15)
	Geschick (siehe Seite 9)		Elektrisch (siehe Seite 14)		Lootkarte / Loot (siehe Seite 11, 14, 17)
	Heimlichkeit (siehe Seite 9, 12)		Startitem (siehe Seite 4, 14)		Zufallsressource (siehe Seite 4)
	Erfolg (siehe Seite 9)		Doppelerfolg (siehe Seite 9)		Karma (siehe Seite 9)

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 + Probe

INTERAKTIONEN

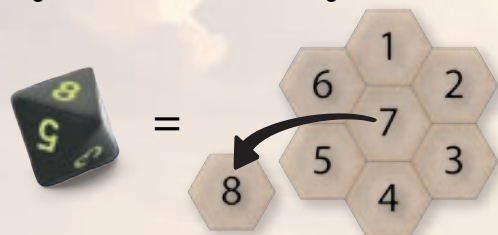
Erkunden	1 AP	» 1 Planteil aufdecken
Aufklären	1 AP +	» 1 Gegner spawnen
Sammeln	1 AP	» 2 Ressourcen vom Planteil
Wasser auffüllen	1 AP	» alle Wasserflaschen auffüllen
Craften	1 AP	» 1 Item / Gear herstellen
Item / Gear einsetzen	0-1 AP	» siehe Kartentext
Tauschen	1 AP	» mit einem Charakter
Handeln	1 AP +1	» mit einem Händler
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 ohne Lager	4 AP Tag / 3 AP Sturm / 5 AP nachts	
Schlafen mit Lager	3 AP Tag / 2 AP Sturm / 4 AP nachts	
Container öffnen	1 AP	» mit oder
Ablegen	0 AP	» auf seinem Planteil

KAMPF

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

GEGNERBEWEGUNG

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



*Sollte es Widersprüche zwischen Regelheft und Texten des Spielmaterials geben, zählen immer die Information des Regelhefts.

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

Version 2.0
© 2025

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

