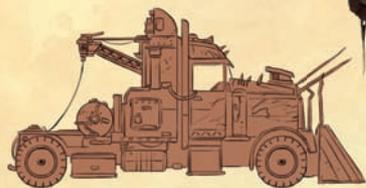


CHRIS MARLING

ARMAGEDDON

DAVID THOMPSON



FROM THE GROUND UP



Spielmaterial

- 1 Spielplan



- 4 Stadttableaus – bestehend aus 2 Teilen



- 7 Bietplättchen



- 32 Gebäudeplättchen



- 10 Wertungsplättchen



- 1 Rundenplättchen



- 4 Ausbauplättchen



- 4 Schadensmarker



- 4 Sichtschirme – bestehend aus 3 Teilen, in braun, weiß, orange und schwarz



- 8 Punktechips



- 60 Ausrüstungskarten



- 28 Gebäudekarten – 14x Level 1, 14x Level 2



- 89 Überlebende – 20x rot (Plünderer), 45x grün (Arbeiter), 10x blau (Soldaten), 10x gelb (Ingenieur), 4x lila (Anführer)



- 20 Spielermarker – je 5 in braun, weiß, orange und schwarz



- 1 Stoffbeutel

- 1 Spielregel

Spielziel und Spielübersicht

Als Überlebende des Armageddon versuchen die Spieler, die Zivilisation wieder aufzubauen. Jeder Spieler gründet eine Stadt und versucht, die Talente der einzelnen Überlebenden optimal zu nutzen, um die Stadt weiter auszubauen. Aber jeder Arbeiter braucht eine Unterkunft, sonst vereint er sich im schlimmsten Fall noch mit den Plünderern, die eine ständige Bedrohung für die noch junge Stadt

darstellen. Nur wer auf seinen Erkundungen die richtigen Ausrüstungen erbeutet, seine Stadt mit neuen Gebäuden erweitert und sich erfolgreich gegen die Plünderer zur Wehr setzt, wird am Ende des Spiels als Gewinner hervorgehen.

Spielaufbau - Beispiel für 4 Spieler

Der **Spielplan** wird auf den Tisch gelegt.
Der **Rundenmarker** wird links neben die Rundenanzeige gelegt.



Die **Wertungsplättchen** werden verdeckt gemischt und anschließend nacheinander 2 gezogen. Das erste Plättchen wird offen zwischen Runde 3 und Runde 4 der Rundenleiste gelegt. Das zweite Plättchen wird offen ans Ende der Rundenleiste gelegt.



Die **Bietplättchen** werden verdeckt gemischt und als Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Dann werden nacheinander 3 Plättchen aufgedeckt und von links nach rechts auf die Bietfelder des Spielplans gelegt.



Die **Karten** werden nach ihren Rückseiten sortiert und anschließend gemischt. Die **Ausrüstung** wird als verdeckter Stapel neben die Ausrüstungsauslage gelegt. Die beiden **Gebäudekartens Stapel** werden verdeckt neben die Gebäudeauslage gelegt. Die **Gebäudeplättchen** werden verdeckt gemischt und neben die Gebäudeauslage gelegt.



Jeder Spieler nimmt sich ein **Stadttableau** und ein **Ausbauplättchen**. Das Stadttableau legt der Spieler vor sich ab und legt das Ausbauplättchen auf das Feld ganz rechts.



Jeder Spieler legt ein **Schadensmarker** mit der Explosionsseite auf das dritte Feld (-1) der Schadensleiste.



Nun wählt jeder Spieler eine Farbe und nimmt sich in dieser 1 **Sichtschirm**, 5 **Spielermarker** sowie 5 **grüne** und 1 **lila Überlebenden**. Den **Sichtschirm** stellt er neben das Stadttableau. Die **Spielermarker** und **Überlebenden** legt er hinter den Sichtschirm.



Ein **Spielermarker** wird auf das erste Feld der **Plündererleiste** gelegt.



Ein **Spielermarker** jedes Spielers wird zufällig auf Feld 10 der **Punkteleiste** gestapelt. Die **Punktechips** werden neben die Punkteleiste gelegt.

Anmerkung: Wenn ein Spieler einmal die Punkteleiste abgelaufen ist, nimmt er sich einen Punktechip und legt ihn mit der +40 Seite vor sich. Er läuft mit seinem Spielermarker wieder beim ersten Feld los. Schafft es ein Spieler zweimal um die Punkteleiste, so dreht er seinen Punktechip auf die +80 Seite. Bei der dritten Umrundung nimmt er sich den +120 Chip und legt den Anderen zurück in die Schachtel.



Nun zieht jeder Spieler verdeckt zwei **Wertungsplättchen** und legt sie offen hinter seinen **Sichtschirm**. **Anmerkung:** Im Spiel zu dritt werden die zwei übrigen Wertungsplättchen ungesehen in die Schachtel gelegt.



Die **übrigen Überlebenden** werden in den **Beutel** gelegt und durchgemischt.

Wichtig: Im Spiel zu dritt werden 5 Arbeiter (grün) und 1 Anführer (lila) aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt.

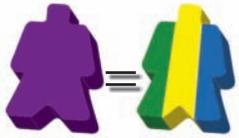


ÜBERSICHT DER ÜBERLEBENDEN:

Rot = Plünderer Grün = Arbeiter Gelb = Ingenieur Blau = Soldat



Lila = Anführer



Der Anführer ist ein Joker und kann jede Farbe annehmen.



GEBÄUDE LEVEL 2



GEBÄUDE LEVEL 1



BIETPLÄTTCHEN

RUNDEN-MARKER



ÜBERLEBENDE

WERTUNGSPÄTTCHEN

SPIELERMARKER

AUSRÜSTUNGSAUSLAGE

GEBÄUDEAUSLAGE

GEBÄUDE-PLÄTTCHEN

BIETFELDER

PLÜNDERERLEISTE

RUNDENLEISTE

WERTUNGSPÄTTCHEN

PUNKTECHIPS	
★40	★120
★	40★
2	39
3	38
PUNKTELEISTE	
4	37
5★	36
6	35★
7	34
8	33
9	32
STARTFELD 10	
10	31
11	30★
12	29
13	28
14	27
15★	26
16	25★
17	24
18	23
19	22
20★	21

SCHADENSLEISTE

SCHADENS-MARKER

AUSBAUPLÄTTCHEN

Spielablauf

Armageddon wird über 6 Runden gespielt. Nach 3 Runden gibt es eine Zwischenwertung und nach 6 Runden erfolgt die Schlusswertung.

Eine Runde besteht aus 4 Phasen:

■ 1. Vorbereitung

■ 2. Bieten

■ 3. Auswertung

■ 4. Abschluss

Rundenablauf:

■ 1. Vorbereitung

Die Spieler rücken ihren Spielmarker auf der Plündererleiste um die auf der aktuellen Runde angegebene Anzahl Felder nach rechts vor. Anschließend wird der Rundenmarker auf das Feld der entsprechenden Runde gelegt.

Nun wertet jeder Spieler seine Schadensleiste auf seinem Stadttableau aus.

Liegt der Schadensmarker auf dem ersten Feld der Schadensleiste, erhält er 2 Punkte, welche er auf der Punkteleiste mit seinem Spielmarker abträgt.

Liegt er auf dem zweiten Feld, passiert nichts.

Liegt er auf einem der anderen Felder, wird der Effekt jedes Feldes, außer dem ersten Feld, bis zum Erreichen des Schadensmarkers ausgeführt.

Die Effekte



+Plünderer: Der Spieler setzt seinen Spielmarker auf der Plündererleiste um ein Feld nach rechts.



-1 / -2: Der Spieler setzt seinen Spielmarker auf der Punkteleiste um die angegebene Anzahl Punkte zurück.



-Lila: Der Spieler muss seinen Anführer (lila) neben die Schadensleiste legen. Er steht ihm diese Runde nicht zum Bieten oder für Aktionen in der Stadt zur Verfügung. Der Spieler bekommt ihn erst wieder, wenn der Schadensmarker wieder auf oder links von dem Feld liegt. Er legt den Anführer dann hinter seinen Sichtschirm.

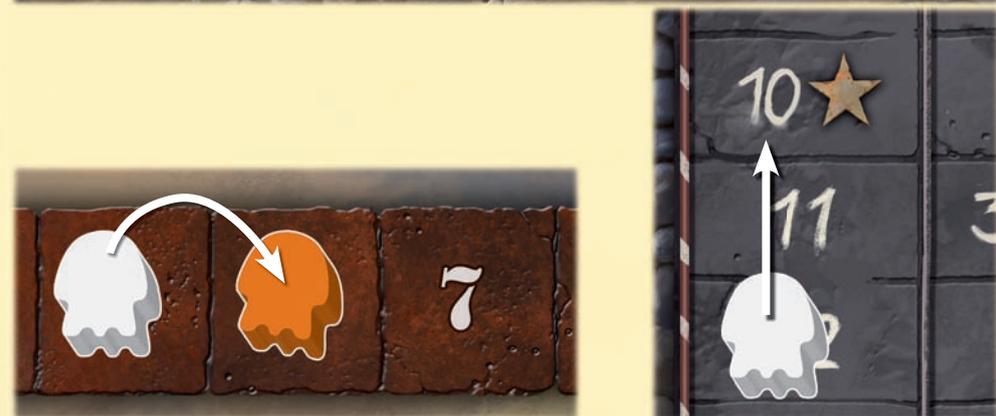
Jetzt werden nacheinander so viele **Ausrüstungskarten** vom Stapel aufgedeckt wie Spieler teilnehmen und von links nach rechts auf die Ausrüstungsauslage gelegt. Anschließend werden für jede Karte so viele Überlebende aus dem Beutel gezogen, wie über der Karte angegeben und auf der Karte abgestellt.

!!! Wichtig: In der ersten Runde darf auf jeder Ausrüstungskarte nur ein Plünderer (rot) stehen. Sobald ein zweiter Plünderer für eine Karte gezogen wird, kommt er wieder in den Beutel und es wird so lange neu gezogen, bis ein Überlebender einer anderen Farbe gezogen wird.

Abschließend werden nacheinander so viele **Gebäudekarten** vom Stapel aufgedeckt, wie Spieler teilnehmen und von links nach rechts auf die Gebäudeauslage gelegt. In Runde 1-3 werden die Level 1 Karten verwendet, in Runde 4-6 kommen die Level 2 Karten zum Einsatz. Auf jede Gebäudekarte wird 1 Gebäudeplättchen offen ausgelegt.



Beispiel: Zu Beginn der zweiten Runde setzen alle Spieler gemäß der Rundenanzeige ihren Spielmarker auf der Plündererleiste um zwei Felder nach rechts.



Beispiel: Travis (weiß) wertet seine Schadensleiste aus und muss seinen Spielmarker auf der Plündererleiste um ein Feld nach rechts versetzen. Ebenfalls verliert er zwei Punkte.



2. Bieten

Die Spieler bieten mit ihren Überlebenden, um Ausrüstungskarten zu erhalten, neue Gebäude zu errichten und Aktionen in ihrer Stadt auszuführen.

Startspieler ist der Spieler, der die meisten Punkte hat. Herrscht Gleichstand, wird Derjenige Startspieler, dessen Spielermarker auf der Punkteleiste oben aufliegt.

Der Startspieler muss als erstes ein Gebot abgeben. Danach folgen die weiteren Gebote im Uhrzeigersinn.

Erkunden



Hier bieten die Spieler auf Ausrüstungskarten und Überlebende.

Bauen



Hier bieten die Spieler auf die Gebäudekarten mit den Gebäudeplättchen.

Stadt



Hier zeigen die Spieler mit ihrem Gebot, mit wie vielen Überlebenden sie Aktionen in der Stadt ausführen möchten.

Bietplättchen



Zeigen den Bonus und den Malus für den Gewinner bzw. Verlierer des jeweiligen Bietbereiches.

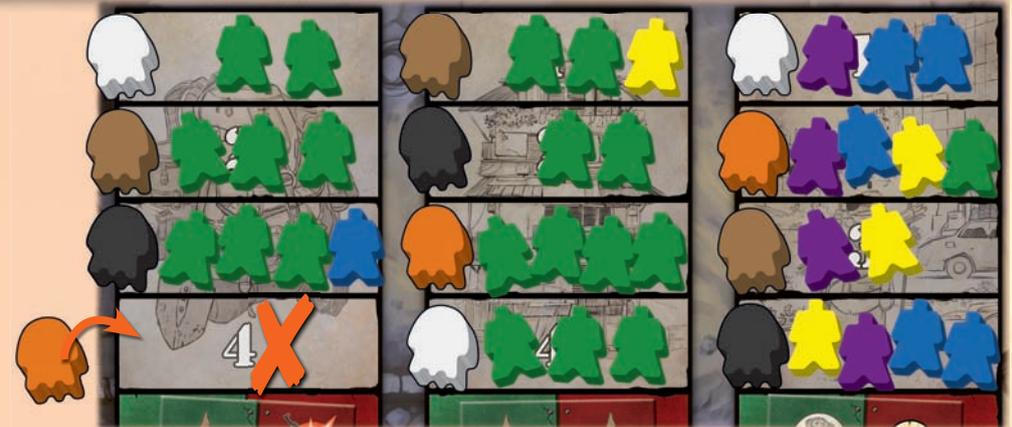
Um ein Gebot abzugeben, nimmt der Spieler einen Spielermarker hinter seinem Sichtschirm hervor und legt ihn auf das oberste freie Feld eines der drei Bietbereiche. Anschließend legt er eine beliebige Anzahl Überlebende zu seinem Spielermarker. Diese geben die Höhe des Gebots an. Es ist auch möglich keinen Überlebenden dazulegen. Anschließend gibt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ein Gebot ab. Er kann denselben oder einen anderen Bietbereich für sein Gebot wählen. Dies wird solange fortgeführt, bis jeder Spieler in jedem Bereich **genau ein Gebot** abgegeben hat.

Damit ist das Bieten beendet, aber bevor es zur Auswertung geht, werden noch der Bonus und der Malus der Bietplättchen in den einzelnen Bereichen verteilt. Sie werden in folgender Reihenfolge ausgeführt: Erkunden, Bauen und zuletzt Stadt.

Den Bonus erhält in jedem Bereich der Spieler, der die meisten Überlebenden eingesetzt hat – also das höchste Gebot abgegeben hat. Herrscht Gleichstand, erhält derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler den Bonus, der früher sein Gebot in dem Bereich abgegeben hat (weiter oben auf dem Bietbereich).

Den Malus erhält der Spieler, der das niedrigste Gebot abgegeben hat. Herrscht Gleichstand, erhält derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler den Malus, der als letztes sein Gebot in dem Bereich abgegeben hat (weiter unten auf dem Bietbereich).

Der Bonus bzw. der Malus wird sofort ausgeführt. Die Erklärung der einzelnen Bietplättchen befindet sich auf Seite 10.



Beispiel: Nikki (orange) gibt als letzte Spielerin ihr drittes Gebot ab. Sie muss im Bietbereich Erkunden ein Gebot abgeben, da sie in den anderen 2 Bereichen schon geboten hat. Sie entscheidet sich, keine Überlebenden zu bieten.



Beispiel: Nikki (orange) hat zusammen mit Ani (schwarz) das höchste Gebot abgegeben. Da Nikki ihr Gebot jedoch früher als Ani gemacht hat, erhält sie den Bonus und nimmt sich eine Ausrüstungskarte vom Stapel. Frank (braun) hat das niedrigste Gebot und muss als Malus seinen Schadensmarker um ein Feld nach rechts verschieben.

3. Auswertung

Jetzt werden nacheinander die Ergebnisse des Bietens in folgender Reihenfolge ausgewertet: Erkunden, Bauen und Stadt.

Erkunden

In Reihenfolge der Gebote, vom höchsten bis zum niedrigsten, wählen die Spieler eine der Ausrüstungskarten in der Auslage und nehmen sie mitsamt den darauf liegenden Überlebenden zu sich. Die Ausrüstungskarte nimmt der Spieler auf die Hand, die erhaltenen Überlebenden, mit Ausnahme der Plünderer (rot) legt er hinter seinen Sichtschirm.

Für jeden Plünderer muss der Spieler seinen Spielermarker auf der Plündererleiste um ein Feld nach rechts versetzen. Liegt er auf dem letzten Feld (Feld 9), bleibt er dort stehen, verliert aber einen Punkt für jeden weiteren Plünderer. Anschließend werden die Plünderer wieder zurück in den Beutel gegeben.

Die Erläuterung zur Ausrüstung befindet sich auf Seite 11.

Bauen

In Reihenfolge der Gebote, vom höchsten bis zum niedrigsten, wählen die Spieler eine der Gebäudekarten mit dem darauf liegenden Gebäudeplättchen.

Das Gebäude können die Spieler sofort in ihrer Stadt verbauen. Der Spieler kann aber auch darauf verzichten; in dem Fall legt er das Gebäude zurück in die Schachtel.

Es gibt 4 unterschiedliche Gebäudearten: Hauptquartier, Zivil, Militär und Wissenschaft. Neue Gebäude können auf jedem der 8 Gebäudeplätze auf dem Stadttabelleau gebaut werden, mit Ausnahme der ersten zwei Plätze, diese sind für das Hauptquartier und den Wachturm reserviert. Neue Gebäude können ebenfalls über alte Gebäude (mit Ausnahme des Headquarters & Watchtower) gebaut werden, es zählt ab dann nur noch das neue Gebäude.

Das Hauptquartier und der Wachturm können zwar nicht überbaut werden, aber sie können mit den entsprechenden Karten aufgewertet werden. Unter den neuen Gebäuden befinden sich Aufwertungen des Hauptquartiers und des Wachturms. Diese können nur über das entsprechende Gebäude gebaut werden.

Die Gebäudeplättchen haben unterschiedliche Effekte, die sofort ausgeführt werden. Danach gehen die Plättchen zurück in die Schachtel. Die Erläuterung zu den einzelnen Gebäudeplättchen befindet sich auf Seite 10.

Stadt

In der Stadt benutzen die Spieler alle Überlebenden, die sie im Stadtbietbereich eingesetzt haben, um unterschiedliche Aktionen auszuführen: Plünderer bekämpfen, Punkte erhalten, Ausrüstung sammeln und Schaden reduzieren. Dabei haben die unterschiedlichen Überlebenden Vorteile bei bestimmten Aktionen.



Beispiel: Die Reihenfolge, in der die Spieler wählen dürfen ist:

Travis, Nikki, Frank und zum Schluss Ani.

Travis (weiß) beginnt und wählt die Waffen-Ausrüstungskarte sowie den Ingenieur und den Soldaten. Der Plünderer geht zurück in den Beutel und er setzt seinen Spielermarker auf der Plündererleiste um ein Feld weiter nach rechts.

Die 4 unterschiedlichen Gebäudearten:



Hauptquartier

Zivil

Militär

Wissenschaft

Die 2 Aufwertungen:



Aufwertungen für das Hauptquartier und den Wachturm.



Beispiel: Nikki (orange) wählt die Hauptquartier-Aufwertung und muss sie auf ihrem alten Hauptquartier ablegen. Durch das Gebäudeplättchen setzt sie ihren Spielermarker auf der Plündererleiste ein Feld nach links und erhält dadurch 1 Punkt.

Grün = Arbeiter

Gelb = Ingenieur

Blau = Soldat

Lila = Anführer
Der Anführer ist ein Joker und kann jede Farbe annehmen.



Die Spieler nehmen ihre im Stadtbereich eingesetzten Überlebenden und legen sie vor ihr Stadttableau. Anschließend überlegt sich jeder Spieler für welche Aktionen er seine Überlebenden einsetzen möchte. Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn führen die Spieler alle ihre Aktionen aus. Überlebende, die durch das Erkunden neu dazugekommen sind, können diese Runde **nicht** verwendet werden.

Spieler können drei verschiedene Aktionen ausführen: **A) Ausbauen**, **B) Reparieren** und **C) Sonderaktionen**.

A) Ausbauen:

Der Spieler kann einmalig im Spiel, zwei beliebige Überlebende auf das Ausbauplättchen legen, um es zu entfernen und somit die „Extension“ zu bauen. Diese zählt dann als Gebäude, das 2 Unterkunftspunkte gewährt und über eine Sonderaktion verfügt.

Anmerkung: Die „Extension“ muss zuerst gebaut sein, bevor man sie mit einem anderen Gebäude überbauen kann.

B) Reparieren:

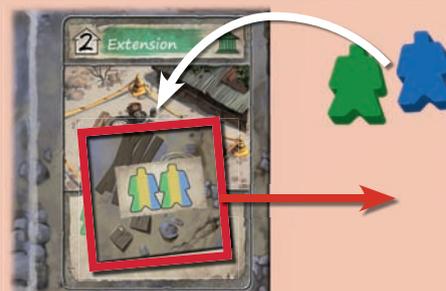
Spieler können für jeden eingesetzten Ingenieur (gelb), und/oder zwei Arbeiter (grün) den Schadensmarker auf der Schadensleiste um ein Feld nach links verschieben. Wird der Schadensmarker auf das erste Feld versetzt, wird er umgedreht, so dass die 2 Punkte zu sehen sind. Diese Aktion kann der Spieler so oft benutzen, wie er Überlebende zur Verfügung hat.

C) Sonderaktionen:

Fast jedes gebaute Gebäude bietet Sonderaktionen, welche die unterschiedlichsten Auswirkungen haben. Die Übersicht der einzelnen Sonderaktionen befindet sich auf Seite 12.



Beispiel: Ani (schwarz) hat 4 Überlebende geboten, die sie nun auf ihrem Stadttableau für verschiedene Aktionen einsetzen kann.



Beispiel: Travis (weiß) hat einen Arbeiter und einen Soldaten eingesetzt und hat somit die Extension gebaut. Er legt das Ausbauplättchen zurück in die Schachtel.



Beispiel: Travis (weiß) benutzt zwei Ingenieure und versetzt damit seinen Schadensmarker um zwei Felder nach links.



Beispiel: Travis (weiß) benutzt seine Überlebenden, um 2 Punkte zu erhalten und insgesamt 4 Plünderer zu bekämpfen.

Kartenaufbau

Unterkunftspunkte: Der Spieler braucht mindestens genauso viele Unterkunftspunkte, wie er Überlebende besitzt, damit diese am Ende einer Runde nicht die Stadt verlassen müssen.

Gebäudetyp: Es gibt vier Gebäudetypen: Hauptquartier, Zivil, Militär und Wissenschaft. Einige der Wertungsplättchen und Sonderaktionen geben Punkte für bestimmte Gebäudetypen, die ein Spieler besitzt.

Sonderaktion: Fast jedes Gebäude hat eine Sonderaktion, die ein Spieler durch den Einsatz seiner Überlebenden für sich nutzen kann. Hauptsächlich handelt es sich um das Bekämpfen von Plünderern, Erhalten von Punkten, Sammeln von Ausrüstung und das Reparieren von Schäden.



Hauptquartier



Zivil



Militär



Wissenschaft

Eine der wichtigsten Sonderaktionen betrifft das Bekämpfen der Plünderer.

Durch den Einsatz dieser Sonderaktionen kann der Spieler seinen Spielmarker auf der Plündererleiste um die angegebene Anzahl Felder nach links bewegen.

Für jedes Feld, das der Spieler den Marker nach links bewegt, erhält er einen Punkt. Diesen trägt er auf der Punkteleiste ab.

Hat jeder Spieler seine Aktionen ausgeführt, geht es mit **4. Abschluss** weiter.

4. Abschluss

Jetzt prüfen die Spieler, ob sie alle Plünderer abwehren konnten und ob sie genug Unterkünfte für alle ihre Überlebenden haben.

Zunächst nehmen die Spieler ihre Spielmarker und Überlebenden von den drei Bietbereichen zurück hinter ihren Sichtschirm. Die Überlebenden vom Stadtableau kommen ebenfalls hinter den Sichtschirm.

Für jeden Plünderer, den ein Spieler diese Runde nicht abwehren konnte, versetzt er seinen Schadensmarker auf dem Stadtableau um ein Feld nach rechts. Liegt der Schadensmarker auf dem letzten Feld (Feld 9), verliert er einen Punkt für jeden weiteren nicht abgewehrten Plünderer. Stand der Schadensmarker auf dem ersten Feld, wird er beim Versetzen auf das zweite Feld auf die Explosionsseite gedreht.

Der Spielmarker auf der Plündererleiste bleibt stehen und wird nicht versetzt.

Nun zählen die Spieler ihre Unterkunftspunkte auf ihrem Stadtableau, den Gebäudekarten und eventuell auf den Gebäudeplättchen zusammen.

Ist das Ergebnis gleich oder größer der Anzahl aller ihrer Überlebenden, so sind alle untergebracht und es passiert nichts.

Ist das Ergebnis geringer als die Anzahl ihrer Überlebenden, muss der Spieler solange Überlebende zurück in den Beutel legen, bis die Unterkunftspunkte gleich der Anzahl der Überlebenden ist. Welche Überlebenden, er zurück in den Beutel legt, bleibt dem Spieler überlassen. Für jeden Überlebenden, der zurück in den Beutel gelegt wird, verliert der Spieler 2 Punkte.

Besitzt ein Spieler ein oder mehrere Gebäudekarten, die eine festgelegte Punkteanzahl geben, so erhält er die Punkte jetzt. Diese Gebäude erkennt man an dem Stern in der unteren rechten Ecke der Karte. Der Spieler trägt die Punkte mit seinem Spielmarker auf der Punkteleiste ab.

Es folgt die nächste Runde.

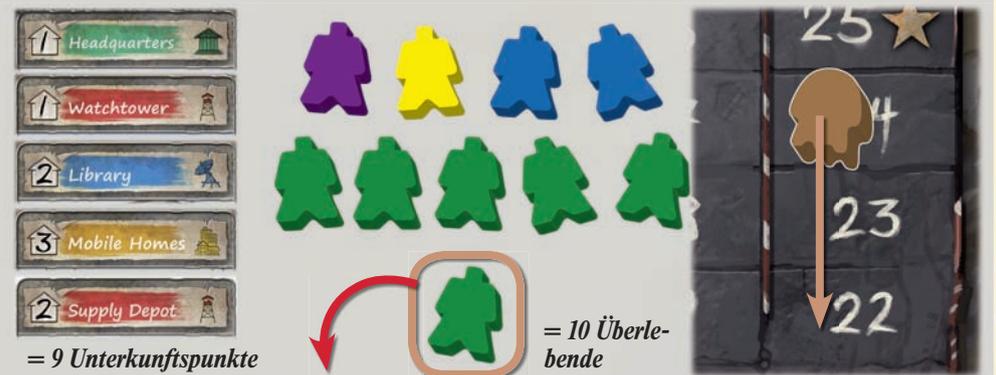
Ist es das Ende der dritten Runde, so folgt nun die Zwischenwertung, bevor es mit der vierten Runde weitergeht.



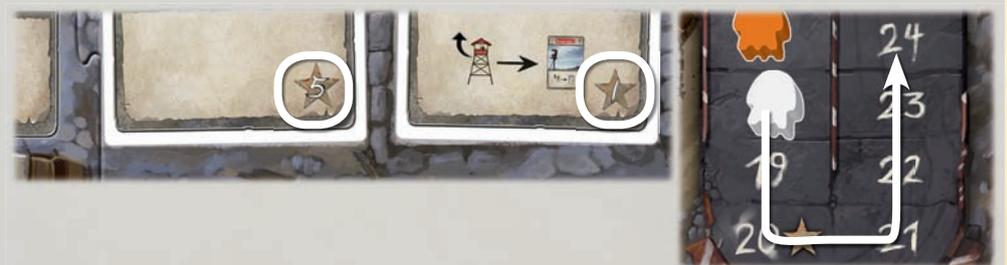
Beispiel: Nikki (orange) benutzt einen Arbeiter und einen Soldaten, um insgesamt 3 Plünderer zu bekämpfen. Sie setzt ihren Spielmarker auf der Plündererleiste um 3 Felder nach links und erhält 3 Punkte.



Beispiel: Ani (schwarz) konnte 3 Plünderer nicht abwehren und muss daher ihren Schadensmarker um drei Felder nach rechts verschieben.



Beispiel: Frank (braun) hat insgesamt 9 Unterkunftspunkte aber 10 Überlebende. Er entscheidet sich einen Arbeiter zurück in den Beutel zu legen und verliert 2 Punkte.



Beispiel: Travis (weiß) bekommt 6 Punkte für seine zwei Gebäude mit festgelegten Punkten (5 + 1).

Zwischenwertung nach der dritten Runde:

Die Spieler erhalten Punkte, wenn sie die Bedingung für das öffentliche Wertungsplättchen, welches hinter der 3. Runde liegt, erfüllen.

Das öffentliche Wertungsplättchen wird gewertet. Jeder Spieler weist vor, wie oft er die geforderte Ausrüstungsart, den Überlebenden- oder Gebäudetyp in seinem Besitz hat. Er erhält dementsprechend Punkte, die er mit seinem Spielermarker auf der Punkteleiste abträgt. Das Wertungsplättchen geht anschließend zurück in die Schachtel. *Die Wertungsplättchen sind auf Seite 10 detailliert erläutert.*

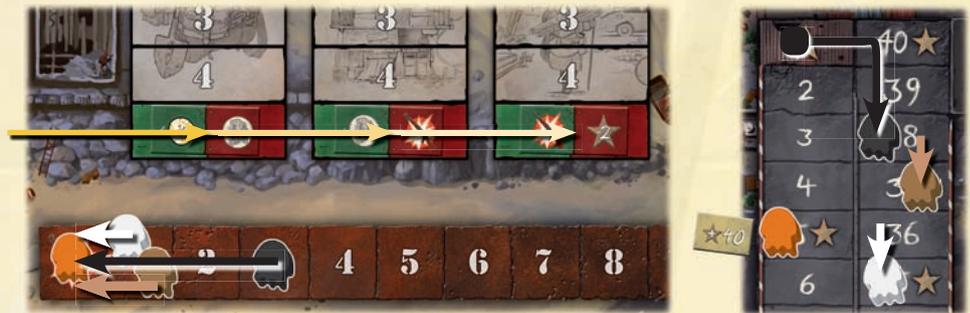
Jetzt werden die 3 Bietplättchen vom Spielplan genommen und zurück in die Schachtel gelegt. Dann werden nacheinander 3 neue Bietplättchen vom Stapel gezogen und von links nach rechts auf die Bietfelder gelegt.

Jeder Spieler verliert Punkte entsprechend dem Feld, auf dem sein Spielermarker auf der Plündererleiste liegt. Anschließend wird der Spielermarker zurück auf das erste Feld gesetzt. Stand der Spielermarker bereits auf dem ersten Feld, verliert der Spieler keine Punkte.

Es folgt die vierte Runde.



Beispiel: Nikki (orange) hat zwei Ingenieure und erhält 8 Punkte (4 + 4). Damit hat sie eine Runde auf der Punkteleiste abgeschlossen und erhält den +40 Punktemarker. Ani (schwarz) erhält 4 Punkte und bekommt auch den +40 Punktemarker. Frank und Travis haben keinen Ingenieur und erhalten für das Wertungsplättchen keine Punkte.



Spielende und Schlusswertung

Nach der 6. Runde endet das Spiel und es kommt zur Schlusswertung.

Jetzt werten alle Spieler nacheinander das zweite öffentliche Wertungsplättchen und tragen die Punkte auf der Punkteleiste mit ihren Spielermarkern ab.

Anschließend sucht sich jeder Spieler eines seiner beiden privaten Wertungsplättchen aus und nimmt sich für dieses ebenfalls Punkte.

Dieses Wertungsplättchen gilt allerdings nur für den Spieler selbst. Das andere private Wertungsplättchen wird nicht gewertet.

Dann findet die Ausrüstungswertung in folgender Reihenfolge statt: Bier, Benzin, Waffen, Medikamente, Fahrzeugteile und zum Schluss die Landkarte.

Die Schadensleiste wird von jedem Spieler noch einmal gewertet.

Für jeden jetzt noch verbleibenden Plünderer auf der Plündererleiste zieht der Spieler einen Punkt ab.

Jetzt zählt jeder Spieler seine Punktzahl auf der Punkteleiste mit der, auf seinem Punktechip zusammen. Der Spieler, der nun die meisten Punkte besitzt, ist der Gewinner. Herrscht Gleichstand, gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Ausrüstungskarten besitzt. Herrscht immer noch Gleichstand, so gibt es mehrere Gewinner.

= 16 Punkte

= 10 Punkte

= insgesamt 12 Punkte

= 2 Punkte

= - 3 Punkte

Beispiel: Travis rechnet seinen finalen Punktestand zusammen: 16 Punkte (öffentliches Wertungsplättchen) + 10 Punkte (privates Wertungsplättchen) + 12 Punkte Ausrüstungskarten + 2 Punkte (Schadensleiste) - 3 Punkte (Plündererleiste). Er erhält also zusätzlich zu seinen bereits erreichten Punkten (90) insgesamt 37 Punkte und hat einen finalen Punktestand von 127.

Übersicht: Bietplättchen

BONUS:



- **Plünderer:** Der Spieler setzt seinen Spielermarker auf der Plündererleiste ein Feld nach links und erhält einen Punkt. Liegt er schon auf dem ersten Feld, passiert nichts.



+2: Der Spieler setzt seinen Spielermarker auf der Punkteleiste zwei Felder weiter.



- **Schaden:** Der Spieler setzt seinen Schadensmarker ein Feld weiter nach links auf der Schadensleiste. Liegt der Schadensmarker bereits auf dem ersten Feld, passiert nichts.



+ **Ausrüstung:** Der Spieler zieht eine Ausrüstungskarte vom Stapel auf die Hand.

MALUS:



+ **Plünderer:** Der Spieler setzt seinen Spielermarker auf der Plündererleiste ein Feld nach rechts. Liegt er bereits auf dem letzten Feld, passiert nichts.



- 2: Der Spieler geht mit seinem Spielermarker 2 Felder auf der Punkteleiste zurück.



+ **Schaden:** Der Spieler setzt seinen Schadensmarker um ein Feld weiter nach rechts. Liegt dieser bereits auf dem letzten Feld, passiert nichts.



- **Ausrüstung:** Der Spieler muss eine seiner Ausrüstungskarten aussuchen und zurück in die Schachtel legen. Besitzt er zu dem Zeitpunkt keine Karte, passiert nichts.

Übersicht: Gebäudeplättchen



- **Plünderer:** Der Spieler setzt seinen Spielermarker auf der Plündererleiste ein Feld nach links und erhält einen Punkt. Liegt er schon auf dem ersten Feld, passiert nichts.



+ **Ausrüstung:** Der Spieler zieht eine Ausrüstungskarte vom Stapel auf die Hand.



- **Schaden:** Der Spieler setzt seinen Schadensmarker ein Feld weiter nach links auf der Schadensleiste. Liegt der Schadensmarker bereits auf dem ersten Feld, passiert nichts.



2 **Haus:** Der Spieler hat für diese Runde zwei Unterkunftspunkte mehr. Am Anfang der nächsten Runde verfallen die Unterkunftspunkte und er legt das Plättchen zurück in die Schachtel.



Wechsel: Der Spieler nimmt einen seiner Arbeiter, legt ihn in den Beutel und sucht sich aus dem Beutel entweder einen Soldaten oder einen Ingenieur aus und legt ihn an die Stelle, von der er seinen Arbeiter weggenommen hat.



+ **Plünderer:** Der Spieler setzt seinen Spielermarker auf der Plündererleiste ein Feld nach rechts. Liegt er bereits auf dem letzten Feld, passiert nichts.



+ **Schaden:** Der Spieler setzt seinen Schadensmarker um ein Feld weiter nach rechts. Liegt dieser bereits auf dem letzten Feld, passiert nichts.



- **Ausrüstung:** Der Spieler muss eine seiner Ausrüstungskarten aussuchen und zurück in die Schachtel legen. Besitzt er zu dem Zeitpunkt keine Karte, passiert nichts.

Übersicht: Wertungsplättchen

Über die Wertungsplättchen können die Spieler extra Punkte bekommen. Auf der linken Seite zeigen sie den Gegenstand, den der Spieler zur Zeit der Abrechnung des jeweiligen Plättchens besitzen muss, um die rechts gezeigten Punkte zu erhalten. Besitzt der Spieler mehrfach das Geforderte, so bekommt er auch mehrfach die Punkte.

Überlebende:



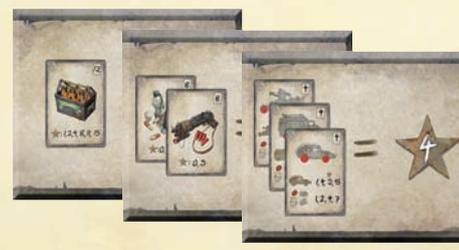
Für jeden Überlebenden in der entsprechenden Farbe erhält der Spieler die aufgedruckten Punkte.

Gebäudetyp:



Für jedes auf seinem Stadttabelleu sichtbare Gebäude des geforderten Typs erhält der Spieler die aufgedruckten Punkte.

Ausrüstungskarte:



Für jede geforderte Ausrüstungskarte erhält der Spieler die aufgedruckten Punkte.

Anmerkung: Jede Fahrzeugteilkarte zählt.

Ausrüstungskarten-Rückseite:



Für jede Ausrüstungskarte erhält der Spieler 1 Punkt.

Übersicht: Ausrüstungskarten

Ausrüstung bringt dem Spieler am Ende des Spiels wichtige Punkte.

Anmerkung: Die Nummer in der oberen rechten Ecke gibt die Anzahl der jeweiligen Karte im Spiel an.

Bier, Benzin, Medikamente, Waffen

Bier und Benzin geben mehr Punkte, je mehr dieser Karten der Spieler am Ende des Spiels gesammelt hat. Mehr als die maximale Anzahl an Punkten kann der Spieler nicht bekommen, auch wenn er noch weitere Karten besitzt.

Bei den Waffen muss der Spieler zwei, bei den Medikamenten drei Karten gesammelt haben, um Punkte zu erhalten. Es können auch mehrere Sets gesammelt werden.



Landkarte

Wer am Ende des Spiels die meisten Landkarten gesammelt hat erhält 8 Punkte, der mit den zweitmeisten 4 Punkte. Herrscht Gleichstand, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler die vollen Punkte.



Beispiel:

Am Ende des Spiels hat Nikki (orange) 2, Frank (braun) 5 und Ani (schwarz) 1 Landkarte gesammelt.

Frank (braun) erhält 8 Punkte und Nikki (orange) 4 Punkte.

Ani (schwarz) geht leer aus und erhält keine Punkte für ihre Karte.

Fahrzeugteile (Auto, Bus, Truck)

Am lukrativsten ist es, verschiedene Fahrzeugteile für den gleichen Fahrzeugtypen zu sammeln. Aber auch unterschiedliche Teile unterschiedlicher Fahrzeugtypen geben Punkte.



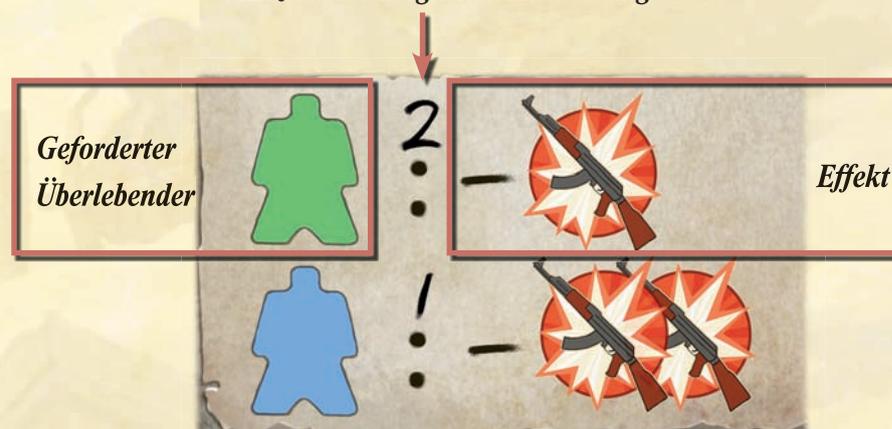
Beispiel: Travis hat 5 Fahrzeugteile gesammelt. Er kann das Auto fast komplett fertigstellen und erhält für seine 3 Autoteile 9 Punkte. Des Weiteren hat er noch zwei Teile von unterschiedlichen Fahrzeugtypen (Bus und Truck), hierfür erhält er 2 Punkte.

Sonderaktionen der Gebäude

Fast jede Gebäudekarte bietet Sonderaktionen, die ein Spieler mit seinen Überlebenden, die er im Bietbereich Stadt eingesetzt hat, aktivieren kann.

Links vom Doppelpunkt ist der Überlebende angezeigt, der nötig ist, um die Aktion zu aktivieren. Rechts vom Doppelpunkt steht der Effekt. Sobald ein Spieler eine Aktion mit dem passenden Überlebenden aktiviert hat, stellt er ihn auf die Karte. Er kann diesen Überlebenden in dieser Runde nicht für eine weitere Aktivierung einer Aktion nutzen. Wie oft eine Sonderaktion in einer Runde aktiviert werden kann, gibt die Zahl über dem Doppelpunkt an. Für jede Aktivierung muss ein neuer Überlebender genutzt werden. Hat eine Karte zwei Sonderaktionen können beide in einer Runde genutzt werden.

Anzahl der möglichen Aktivierung



Für die Aktivierung gibt es folgende Möglichkeiten:

- | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|--|--------------------------------------|--|--|
| | | | Ein Überlebender in der passenden Farbe wird benötigt. | | Entweder ein Ingenieur (gelb) oder ein Soldat (blau) wird benötigt. | | Die Farbe des Überlebenden ist egal. | | Zwei Überlebende werden für eine Aktivierung benötigt. |
|--|--|--|--|--|---|--|--------------------------------------|--|--|

Übersicht: Sonderaktionen



Der Spieler bekämpft entsprechend viele Plünderer. Der Spieler setzt seinen Spielermarker auf der Plündererleiste um die entsprechende Anzahl Felder nach links und erhält für jeden bekämpften Plünderer 1 Punkt.



Der Spieler erhält die angezeigten Punkte.



Der Spieler erhält 2 Punkte für jedes sichtbare Gebäude auf seinem Stadttabelleau, das dem geforderten Gebäudetyp entspricht.



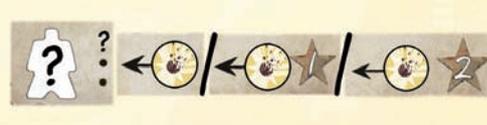
Der Spieler zieht 1/2 Ausrüstungskarten vom Stapel auf die Hand.



Der Spieler zieht 3 Ausrüstungskarten vom Stapel, wählt davon 1 Karte aus und nimmt sie auf die Hand. Die anderen zwei Karten werden verdeckt unter den Stapel gelegt.



Der Spieler legt eine seiner Ausrüstungskarten zurück in die Schachtel und darf den Nachziehstapel nach einer Ausrüstungskarte durchsuchen und sie auf die Hand nehmen. Anschließend wird der Nachziehstapel gemischt.



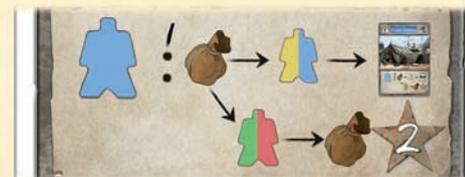
Der Spieler setzt seinen Schadensmarker um ein Feld nach links und erhält gegebenenfalls noch 1 oder 2 Punkte. Liegt der Schadensmarker bereits auf dem ersten Feld (ganz links), so kann er die Aktion nicht nutzen.



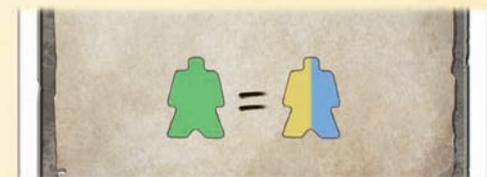
Der Spieler setzt seinen Spielermarker auf der Plündererleiste 1 oder 2 Felder nach links. Dafür erhält er aber keine Punkte.



Der Spieler legt einen seiner eingesetzten Arbeiter zurück in den Beutel und sucht sich entweder einen Soldaten oder einen Ingenieur aus dem Beutel und legt ihn hinter seinen Sichtschirm. Sollte kein Soldat oder Ingenieur mehr im Beutel sein, kann er die Aktion nicht nutzen und darf seine zwei Arbeiter anderweitig verwenden.



Der Spieler zieht einen Überlebenden aus dem Beutel. Ist es ein Arbeiter oder Plünderer, so kommt er zurück in den Beutel und der Spieler erhält 2 Punkte. Ist es ein Soldat oder ein Ingenieur, so stellt er ihn auf die Karte und kann ihn sofort für eine weitere Aktion nutzen, wenn möglich.



Sobald der Spieler das Gebäude („Training Center“) gebaut hat, zählen seine Arbeiter ebenfalls als Ingenieure und Soldaten.



Beispiel: Der Spieler hat das Training Center gebaut und kann nun auch einen Arbeiter (grün) anstelle eines Ingenieurs (gelb) einsetzen.



Wenn der Spieler am Ende einer Runde noch überschüssige Unterkunftspunkte hat, erhält er für jeden nicht genutzten Unterkunftspunkt einen Punkt.



Beispiel: Der Spieler erhält für seine 2 überschüssigen Unterkünfte insgesamt 2 Siegpunkte.

Achtung: Spieler dürfen die Karten „Church Merciful“ und „Church Vengeful“ nicht gleichzeitig auf ihrem Stadttabelleau gebaut haben.



Der Spieler bekommt keine Punkte mehr für das Bekämpfen der Plünderer. Dafür erhält er aber 10 Punkte jede Runde.



Der Spieler erhält jede Runde für die ersten 5 von ihm bekämpften Plünderer jeweils 2 Punkte. Bekämpft er mehr als 5 Plünderer, erhält er dafür wie üblich jeweils 1 Punkt.



Der Spieler kann eine Aufwertung des „Watchtower“ auch auf die „Tower Site“ legen. So ist es dem Spieler möglich, zwei „Watchtower“ Karten zu besitzen.



Jedes Militärgebäude (blau), das der Spieler auf seinem Stadttabelleau liegen hat, bietet einen Unterkunftspunkt mehr. Dies gilt auch für den „Builder's Yard“ selbst.

"Thanks to all our playtesters, but especially Chris' Sunday group (Andrew Rice, Carl Rayment, James Howard & Matthew George); David's main team (Joe Kutner, Jon Scaife, Michael Meister, Brent Hall, Paul Hennekes, Roger Tankersley & Ryan Leeson) and all at the Cambridge Playtest Meetup Group."

– Chris Marling & David Thompson