

**DRITTES
STADIUM**

REGELBUCH



CREDITS

Leitende Spielentwicklung:

Filippo Chirico

Unterstützende Spielentwicklung:

Tony Neville, Thibaud Tocqueville

Texte:

Tony Neville, Tracey Smart, Thibaud Tocqueville

Lektorat:

Tracey Smart, Luca Ruella

Künstlerische Leitung, Konzeption und Gestaltung der Miniaturen:

Alexei Popovici

Zusätzliche Gestaltung der Miniaturen:

Dmitri Obonin

Schachtelillustration:

Filip Cebotari

Spielplanillustration:

Ede Laszlo

Weitere Illustrationen:

Filip Cebotari, Valentin Cebotari

Grafikdesign der Spielanleitung:

Sergio Pérez Cruz

Produktionsleitung und Projektmanagement:

Emiliano Mancini

Deutsche Ausgabe:

Bodo Thevissen

Spielertester:

Luca Ruella, Thibaud Tocqueville, Massimo Morandi, Emiliano Mancini, Antonio Antonelli, Simone Gilardi, Roberto Moiso, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Chris Nunn, Riccardo Brisa, Ivan Serafino, Fabrizio Ferroni, James D.

Besonderer Dank an alle Unterstützer auf Kickstarter, besonders an die, die uns Feedback zum prototypischen Material gegeben haben.

INHALT

THIRD INSTAR REGELN	3
ALLGEMEINE REGELN	3
Aufbau	3
Kartenfelder und Token	3
Halontank-Token	3
Verseuchungskarten	3
Schwierigkeitsgrad	3
Missionsziele	3
Siegbedingungen	3
Zusätzliche Regel	3
MISSION 1	4
MISSION 2	5
MISSION 3	6
MISSION 4	7
MISSION 5	8
MISSION 6	9
ANMERKUNG	10
TOKEN-LEGENDE	11
RUNDENABLAUF	12

THIRD INSTAR REGELN

Wenn die Third Instar-Erweiterung gespielt wird, müssen die 12 Karten des Verseuchungsstapels aus der Grundbox durch die 12 neuen Verseuchungskarten aus der Third Instar-Erweiterung ersetzt werden.

Die Spitter und Sally können jetzt einen Fernkampfangriff durchführen. Der Fernkampfangriff folgt dabei denselben Regeln wie jeder andere Fernkampfangriff im Spiel. Auf den Alien-ID-Karten und den Verhaltenskarten befinden sich weitere Informationen darüber, wie und wann diese Fernkampfangriffe durchzuführen sind.

Die Third Instar-Erweiterung erhöht zudem den Schwierigkeitsgrad des Spiels, indem es eine dritte Evolutionsstufe für beide Alien-Arten, welche in der Grundbox enthalten sind, hinzufügt.

Die untere Abbildung zeigt den neuen Neo-Morphosis-Evolutionspfad.



ALLGEMEINE REGELN

AUFBAU

Der Aufbau jeder Mission ist auf der Missions-Minikarte dargestellt. Die Sektoren werden durch die Nummer über jedem Kartenfeld angezeigt. Für einige Missionen ist zusätzlicher Aufbau erforderlich. Dies wird bei der jeweiligen Mission mit angegeben.

KARTENFELDER UND TOKEN

Die Kartenfelder und Token werden, wie auf der Missions-Minikarte dargestellt, ausgelegt.

HALONTANK-TOKEN

Jede Mission beginnt mit einem Halontank-Token im SIT. Andernfalls gibt der Missionsaufbau eine andere Tokenanzahl an.

VERSEUCHUNGSKARTEN

Legt eine Verseuchungskarte auf jedes Kartenfeld. Es sei denn, der Missionsaufbau gibt etwas anderes vor.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Um die Schwierigkeit **zu verringern**, können beim jeweiligen Missionsaufbau weitere Terminal-Token hinzugefügt werden.

Um die Schwierigkeit **anzuheben**, können beim jeweiligen Missionsaufbau einige der vorgesehenen Terminal-Token weggelassen werden. Eine andere Möglichkeit ist, auf der Zeitleiste des SIT zu einem späteren Zeitpunkt zu starten.

MISSIONSZIELE

Das Hauptziel für die jeweilige Mission.

SIEGBEDINGUNGEN

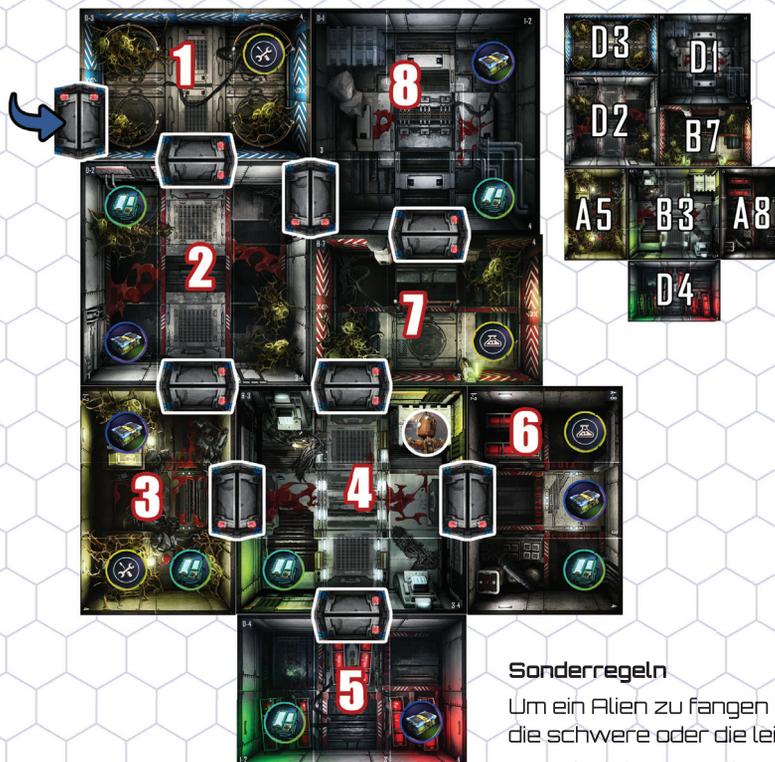
Die Aufgaben, welche die Crew-Mitglieder erfüllen müssen. Alle Siegbedingungen müssen erfüllt sein um die Mission erfolgreich abschließen zu können.

ZUSÄTZLICHE REGEL

Sonderregeln für die jeweilige Mission.

MISSION 2: KENNE DEINEN FEIND TEIL 2

- Hmm... Öfter mal was Neues!
- Als ob diese Dinger zuvor nicht schon gefährlich genug gewesen wären. Jetzt spucken sie uns auch noch an!
- Irgendetwas stimmt mit diesen Exemplaren nicht. Es sieht so aus, als hätten sie sich anders entwickelt als die im Hauptgebäude.
- Glaubst du, dass es an der Umgebung liegt?
- Könnte sein... Aber es könnte sich auch um eine spontane Mutation handeln. Ich muss mir das mal genauer ansehen.
- Oh nein! Nicht schon wieder! Ich werde nicht meine Haut riskieren, um deine exzessive Neugier zu befriedigen.
- Ach, komm schon! Das wird ein Spaß!
- Na gut, aber dieses Mal zappe ich!



Missionsziel

Wir brauchen es lebend:

- Fangt ein Exemplar jedes Alien-Typs ein.

Siegbedingungen

- Fangt einen Spitter, einen Snapper und eine Medusa.
- Besiegt die anderen: Befreit das Gebiet von allen verbliebenen Aliens.

Sonderregeln

Um ein Alien zu fangen hast du zwei Möglichkeiten: die schwere oder die leichte Art.

- Die schwere Art: Um ein Alien auf die harte Tour zu fangen, musst du 2 Aktionen ausgeben, um eine Probe auf Wissenschaft auf den Zielwert 7 zu bestehen, während du dich im selben Bereich wie das Alien befindest. Danach wird die Alien-Miniatur im Spieler-Bereich des Crew-Mitglieds platziert, welches das Alien gefangen hat.
- Die leichte Art: Um ein Alien auf die einfache Art zu fangen, kann jedes Crew-Mitglied es betäuben, indem es eine elektrische Rückkoppelung verursacht, während sich das Alien in einem Bereich mit einem Terminal befindet. Wenn danach ein Crew-Mitglied das Alien aufhebt, wird die Alien-Miniatur im Spieler-Bereich des Crew-Mitglieds platziert.

MISSION 3: VERSCHOLLEN

- Warum bleibt immer alles an mir hängen?
- Schau's dir doch mal an! Du bist die Einzige, die da reinpasst.
- Das ist mir doch egal! Ich steige ganz bestimmt nicht in diesen Lüftungsschacht!
- Hör zu... Aus irgendeinem Grund können wir die Türen auf dieser Ebene nicht öffnen, aber wir müssen da durch. Auf den Karten steht, dass es einen Kontrollraum auf der anderen Seite des Lüftungsschachts gibt. Also rein da und lass uns durch!
- Ach Mann, also gut! Aber ich nehme den Flamer mit!



Missionsziel

- Türen entriegeln und den Ausgang erreichen.

Siegbedingungen

- Mit allen Crew-Mitgliedern den Ausgang erreichen.

Aufbau

- Platziert Carolin Jansen in Sektor B.

Zusätzliche Regeln

- Die Türen auf dieser Ebene können nur über das Terminal in Sektor B geöffnet werden.
- Die rote Tür kann nur mit der in Sektor 7 befindlichen Passkarte (gelber Ziel-Token) geöffnet werden.
- Carolin Jansen kann viermal versuchen, auf jeden Notfall zu reagieren. Sie darf die Reparaturversuch-Token der anderen Crew-Mitglieder mitverwenden.

MISSION 4: DIE ENDLOSE HORDE

- Wie sich herausstellte, hat sich mein kleiner Ausflug in den Luftschacht als recht nützlich erwiesen.
- Was meinst du damit?
- Als ich ein wenig im System herumgestochert habe, entdeckte ich, dass die Protokolle, welche das Außentor kontrollieren, deaktiviert sind. Die gute Nachricht ist, dass ich durch Zugriff auf den Zentralrechner die Protokolle außer Kraft setzen und die Kommandozentrale wiederherstellen kann.
- Und die schlechte Nachricht?
- Es gibt nur ein Terminal, das ich benutzen kann, und der Vorgang wird einige Zeit dauern...
- Wir werden hier draußen leichte Beute sein...



Missionsziel

- Die Sicherheitsprotokolle reaktivieren und die Ebene verlassen.

Siegbedingungen

- Bleibt auf dieser Ebene, bis ihr das erste rote Feld auf dem Zeitleiste erreicht.
- Erreicht dann mit allen Crew-Mitgliedern den Ausgang.

Aufbau

- Platziert keine Verseuchungskarte in Sektor 1. Legt stattdessen zwei Verseuchungskarten in die Sektoren 6, 8 und 5.

Zusätzliche Regel

- Dreht zu Beginn jeder Alien-Aktivierung eine zufällig gewählte, nicht aufgedeckte Verseuchungskarte um und führt sie aus. Fahrt dann mit der Alien-Aktivierung fort.

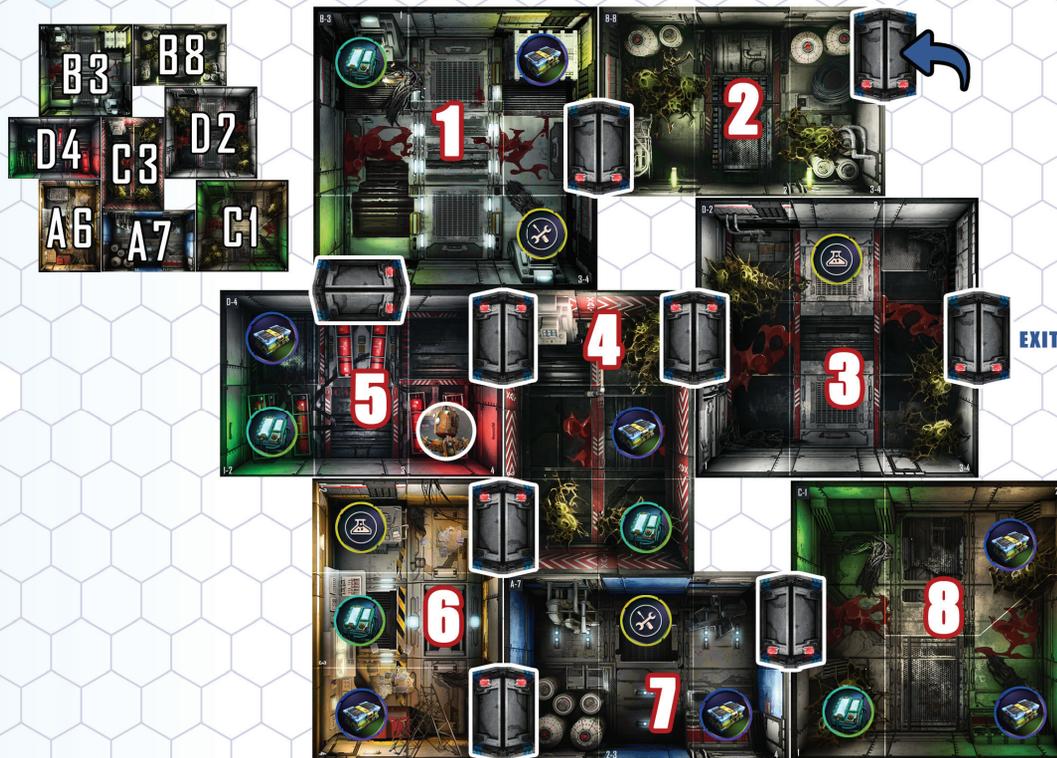
MISSION 5: DAS SICHERHEITSHAUPTQUARTIER

- OK, das ist es, Leute! Denkt daran: rein und sofort wieder raus! Ich will keine Sekunde länger als nötig da drin zubringen.

- Wird schon gut gehen! Du machst dir zu viele Sorgen.

- Die Macht der Gewohnheit... Denkt daran, wo wir sind und was an diesem Ort passiert ist.

- Um ehrlich zu sein, ist es immer noch gemütlicher als draußen. Wenigstens ist es hier drin warm.



Missionsziele

- Das Tor in der Begrenzung mit dem Terminal in Sektor B öffnen.
- Den Ausgang mit allen Crew-Mitgliedern erreichen.

Zusätzliche Regeln

- Öffnet das Tor in der Begrenzung: Wenn das Terminal in Sektor B benutzt wird, kann das Crew-Mitglied, welches das Terminal bedient, versuchen das Tor zu öffnen, indem es eine elektrische Rückkopplung auslöst.

MISSION 6: SHELLY

- Ah! Hier ist der Ausgang! Ich hab's doch gesagt!
- Bah... Ich schätze, selbst du hast von Zeit zu Zeit recht.
- Hmm, Leute? Sollen wir mal über das offensichtliche Problem reden?
- Was? Du meinst das große schuppige Ding da? He! Du hässliche Gestalt! Kommt und hol dir deine Prügel ab!
- Robert... subtil wie eh und je.



Missionsziel

- Shelly besiegen.

Aufbau

- Platziert Shelly zusammen mit zwei Verseuchungskarten in Sektor 6.
- Ihr braucht den Magnetpass, um die rote Türe zu Sektor 4 zu öffnen.
- Der gelbe Ziel-Token ist der Magnetpass.

Zusätzliche Regel

- Wenn das Feuerlöschsystem in einem Sektor aktiviert wird, in dem sich Shelly befindet, verliert er 2 Gesundheitspunkte, anstatt besiegt zu werden.

EPILOG

„Dem haben wir es aber ganz schön gezeigt!“ meint Carolin. „Oh ja,“ stimmt Robert zu. „Sein Abgang war quasi feurig“. „Man könnte sagen er hat explosive Kost zu sich genommen und wurde wieder gelöscht“ scherzt Alice.

Yuri massiert sich die Schläfen. „Hört bitte mit den schlechten Wortwitzen auf. Wir haben wahrlich keinen Grund zu feiern. Das war nur ein kleiner Sieg. Wir stecken immer noch hier fest, draußen tobt ein Blizzard und wir müssen die Zentrale erreichen damit uns jemand abholen kommt. Wir haben noch viel zu tun.“

ANMERKUNGEN

TOKEN-LEGENDE



LEBENSUNKTE



VERTEIDIGUNGSWERT



BEWEGLICHKEITSBONUS



ANZAHL DER WÜRFEL IM PROGRAMMIER-WÜRFELSET



WISSENSCHAFTSBONUS



TECHNIKbonus



ANZAHL DER VERURSACHTEN SCHÄDEN



ANGRIFFSBONUS



WAFFENREICHWEITE



EXPLOSION



BESTEHT DIE PROBE IMMER



WERKSTATT (TECHNOLOGIE)



WERKSTATT (WISSENSCHAFT)



PROBE AUF ZERBRECHLICHKEIT



HEILE EINE BESTIMMTE ANZAHL AN SCHÄDEN



MUNITIONSKAPAZITÄT



EXPLOSIONSSYMBOL UND ANZAHL DER DADURCH VERURSACHTEN SCHÄDEN



ABLEGEN-SYMBOL



KARTEN MIT DIESEM SYMBOL KÖNNEN IN EINEM BEREICH MIT EINEM TERMINAL VERWENDET WERDEN.



SPEZIALAKTIONEN



ALIEN NEO-MORPHOSE-ANWEISUNG



ANGRIFFSBONUS



BEEINTRÄCHTIGUNGSWERT



ANZAHL DER DURCH DAS ALIEN VERURSACHTEN SCHÄDEN

RUNDENABLAUF

VORBEREITUNGSPHASE

NOTFÄLLE DER STUFE 3 WERDEN KRITISCH

- Legt die Notfallkarte, die Level-Token und die Reparaturversuch-Token ab.
- Legt eine „kompromittierter Sektor“-Karte an die Stelle der entfernten Notfallkarte auf das System-Interface-Tableau (SIT).
- Legt zur Erinnerung einen „kompromittierter Sektor“-Token in den Sektor auf dem Spielplan.

AKTIVE NOTFÄLLE ESKALIEREN

- Erhöht die Notfallstufe aller aktiven Notfälle um 1.

ÜBERPRÜFE KOMPROMITTIERTE SEKTOREN

- Überprüft jeden kompromittierten Sektor der Reihe nach.
- Wenn der Sektor nicht gesichert ist, erzeugt einen neuen Notfall legt ihn verdeckt auf ein freies Berichtsfeld für Notfälle.

NEUE NOTFÄLLE AKTIVIEREN:

- Dreht alle verdeckten Notfallkarten um.
- Legt ein Holzwürfelchen auf das Feld für Notfallstufe 1.
- Platziert ein Systemüberlastung-Token, um die vom Notfall betroffene Terminalfunktion zu deaktivieren.

CREW-PHASE

- Legt die Erholung-Token ab und stellt die Miniaturen der Crew-Mitglieder aufrecht auf den Spielplan.
- Dreht die Besiegt-Token um, sodass diese den Erholung-Token darstellen.
- Führt pro Crew-Mitglied bis zu drei Crew-Aktionen durch:

Bewegen	Angreifen
Terminalfunktionen	Tür öffnen/schließen
Eine konstruierbare Karte herstellen	Heilen (mit einer geeigneten Karte)
Kiste durchsuchen	Feuerlöschsystem aufladen
Begegnungsspezifische Aktionen	Gegenstand ablegen/aufnehmen/tauschen
Tür/Terminal reparieren	

ALIEN-PHASE

- Alien-Aktivierungskarte ziehen und ausführen.

PHASE ZUM RUNDENENDE

- Bewegt den Zeitmarker vorwärts.