

ARCTIC SCAVENGERS

ÜBERLEBEN IM JAHR 2097

DIE GESCHICHTE

Im Jahr 2097 kam es zu einem katastrophalen Klimaumschwung und eine neue Eiszeit brach auf der gesamten Erde an. Mehr als 90 Prozent der Weltbevölkerung verschwanden und die Überlebenden waren gezwungen, sich zu losen Gemeinschaften und Stämmen zusammenzuschließen. Ressourcen, Werkzeuge, Medizin und Söldner sind nur spärlich verfügbar und jeder Stamm muss gegen andere Stämme ums Überleben kämpfen.

GRUNDSÄTZLICHER SPIELABLAUF

Jeder Spieler ist Anführer eines kleinen Stamms von Überlebenden und versucht, seinen Stamm so groß wie möglich zu machen, indem er Söldner anheuert, Schrotthaufen nach nützlichen Dingen durchwühlt und Gefechte gegen Stämme anderer Spieler gewinnt. Auf jeder Personenkarte ist angegeben, für wie viele Leute sie steht. Der Spieler, der am Ende des Spiels den größten Stamm (die meisten Leute) hat, gewinnt.

Der erste Teil dieser Anleitung enthält die Basis-Regel zu Arctic Scavengers. Danach folgen die Regeln zu der Erweiterung „Hauptquartier“ und zuletzt die Regeln zu der Erweiterung „Aufklärung“. Die beiden Erweiterungen werden schrittweise in Form von Modulen erklärt. Es wird empfohlen, sich die Regeln Modul für Modul anzueignen.

INHALT (BASISSPIEL)

- 1 Schachteleinsatz und Sortierhilfe
- 1 Spielanleitung
- 1 Regelübersicht
- 1 Ablage „Schrottplatz“
- 1 Ablage „umkämpfte Ressourcen“
- 1 Startspielkarte

- 149 Spielkarten
 - 89 Söldner (*Plünderer, Schläger, Jäger, Saboteur, Kundschafterin, Gruppenanführer, Scharfschützenteam, Kampftrupp*)
 - 46 Schrottplatz-Karten
 - 14 umkämpfte Ressourcen



AUFBAU EINER ARCTIC SCAVENGERS-KARTE

Die Karten sind so aufgebaut, dass die verschiedenen Kartentypen gut zu unterscheiden sind. Das erleichtert das Sortieren und die Spielvorbereitung und ermöglicht im Spiel schnellere Entscheidungen. In der Plastikeinlage der Schachtel finden alle Karten des Basisspiels und der Erweiterungen „Hauptquartier“ und „Aufklärung“ geordnet Platz.



SPIELVORBEREITUNG

Der Sortierstreifen wird in die Mitte des Schachteleinsatzes gelegt. Die Karten werden nach Namen sortiert und in das entsprechende Fach platziert.

Arctic Scavengers kann mit 2 bis 5 Spielern gespielt werden. Jeder Spieler erhält zu Beginn die gleichen Karten, die seinen Stamm darstellen. Dieser Stapel besteht aus 10 Karten: 4 Karten „Überlebender“, 3 Karten „Plünderer“, 1 Karte „Schläger“, 1 Karte „Speer“, 1 Karte „Schaufel“. (Variante mit anderen Startkarten siehe Seite 27.)

Bei weniger als 5 Spielern kommen überzählige *Überlebende*-Karten zurück in die Schachtel; sie werden in dieser Partie nicht verwendet.

Jeder Spieler mischt seine 10 Karten und legt diese als verdeckten Nachziehstapel vor sich ab. Dann zieht jeder Spieler die obersten 5 Karten von seinem Stapel und nimmt sie auf die Hand.



Nachziehstapel



Handkarten

Hinweis: Eine Übersicht zur erweiterten Startaufstellung mit den Karten der Erweiterungen findet ihr ab Seite 27.

Sonderregeln für das Spiel zu zweit

- Zwei Karten jeden Typs werden aus dem *Schrottplatz* entfernt (also 2 *Schrott*, 2 *Verbandkästen*, 2 *Spitzhacken* usw.)
- Keiner der Spieler darf sich die oberste Karte vom Stapel der *umkämpften Ressourcen* ansehen.
- Die Anzahl der Stammesmitglieder, die ein Spieler ins Gefecht bringt, muss nicht angesagt werden.
- Gefechte müssen mit einer Differenz von mindestens 2 gewonnen werden. Anderenfalls endet das Gefecht unentschieden und die oberste *umkämpfte Ressource* wird in den *Schrottplatz*-Stapel eingemischt.

① Kartentyp

Es gibt die folgenden Kartentypen:

☒ Person(en), ✂ Werkzeug, ☒ Medizin, 🏠 Gebäude, 👤 Gangs, 🗣 Stammesführer.

② Stapelsymbol oder Kartenkosten

Kosten: + Medizin und ♣ Nahrung.

Stapelsymbol: 🗡 Umkämpfte Ressource, ⚙ Schrottplatz.

③ Kartenaktionen

^a 📄 Nachziehen, ^b 🛠 Graben, ^c 🏹 Jagen, ^d ✂ Kampf.

④ Standardaktionen

Können allein ausgeführt werden.

⑤ Aktionsmodifikatoren

Können nur zusammen mit einer Karte mit Standardaktion genutzt werden.

⑥ gesperrte Aktion

Diese Aktion steht nicht zur Verfügung.

⑦ Anzahl der Stammesmitglieder

Ihre Anzahl entscheidet am Ende des Spiels über den Sieg.

⑧ Erweiterungssymbol

Kein Symbol = Basisspiel

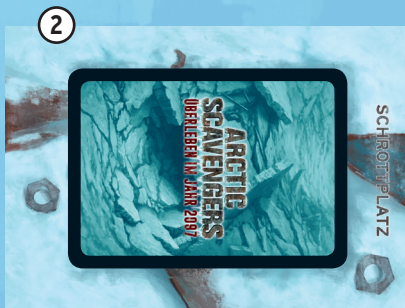
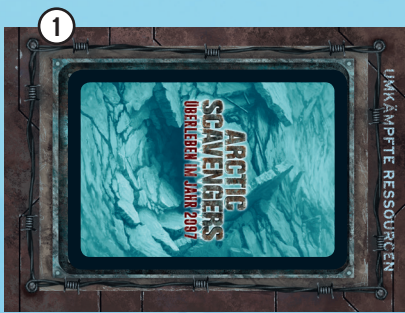
🌟 „STERN“ = Erweiterung „Hauptquartier“

🔍 „FERNGLAS“ = Erweiterung „Aufklärung“.

⑨ Spezialaktionen

Gewähren besondere Aktionen, die statt der Standardaktion oder ergänzend zu einer Standardaktion genutzt werden können.

Die restlichen Karten werden anhand ihrer drei Kategorien sortiert.



① umkämpfte Ressourcen (🗡)

Die *umkämpften Ressourcen* 🗡 mischen und als verdeckten Stapel auf der 🗡-Ablage platzieren.

② Schrottplatz (⚙)

Die *Schrottplatz*-Karten ⚙ mischen und als verdeckten Stapel auf die ⚙-Ablage platzieren.

③ Söldner (☒)

Sie werden nach Söldnertypen (*Plünderer, Schläger, Jäger, Saboteur, Kundschafterin, Gruppenanführer, Scharfschützenteam, Kampftrupp*) sortiert und in 8 offenen Stapeln in der Mitte der Spielfläche platziert.

Zum Verständnis: Personen ☒, die angeheuert werden können (in der Tischmitte) sind Söldner, wenn sie angeheuert sind, also sich im Kartenstapel eines Spielers befinden, sind es **Stammesmitglieder**.

Bestimmt einen Startspieler und los geht's.

SPIELABLAUF

Bei Arctic Scavengers besteht jede Runde aus drei Phasen, die in dieser Reihenfolge gespielt werden:

Startphase

1. Alle Karten (ausgespielte und verbliebene Handkarten) aus der vorigen Runde werden abgelegt.
2. Jeder Spieler zieht 5 Karten von seinem Stapel. Wenn der Nachziehstapel eines Spielers aufgebraucht ist, mischt er seinen Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.
3. Ab der **dritten Runde** sieht der Startspieler sich die oberste Karte vom Stapel der *umkämpften Ressourcen* an und legt sie dann wieder zurück auf den Stapel.

Sammelphase

4. Der *Startspieler* führt seine Aktionen zuerst aus und nutzt beliebig viele seiner Handkarten, um Ressourcen zu sammeln.
5. Der *Startspieler* teilt mit, wie viele seiner Handkarten er für das Gefecht zurückbehält.
6. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und führen die Schritte 4 und 5 aus.

Gefechtsphase (ab Runde 3)

7. Nachdem alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben, decken alle gleichzeitig ihre verbleibenden Karten für das Gefecht auf und ein Sieger wird ermittelt.
8. Der Sieger des Gefechts nimmt sich die oberste Karte vom Stapel der *umkämpften Ressourcen* und fügt sie seinem Ablagestapel hinzu.
9. Der *Startspieler* gibt die *Startspielerkarte* an seinen linken Nachbarn weiter und eine neue Runde beginnt.

Auf diese Weise geht das Spiel weiter, bis der Stapel der *umkämpften Ressourcen* aufgebraucht ist.

GRUNDKONZEPTE

Arctic Scavengers baut auf einem kleinen Grundgerüst von Regeln auf. Sie werden gleich näher erklärt, aber das Folgende bildet den Kern der Regeln:

- Ein Spieler kann in einer Runde mehrere Aktionen ausführen.
- Ein Spieler kann jede Aktion (*Graben/Jagen/Nachziehen/Anbeuern usw.*) nur einmal pro Runde nutzen.
- Ein Spieler kann mehrere Karten nutzen, um die Wirksamkeit einer Aktion zu erhöhen.
- Sobald ein Spieler eine Karte genutzt hat, um eine Aktion auszuführen, kann er mit dieser Karte keine weitere Aktion mehr ausführen.
- Ein Spieler muss Karten wie Werkzeuge, *Gruppenanführer* und alle sonstigen Karten mit einem Modifikator (wie +1, +2, +4) mit einer anderen Karte kombinieren, welche über die betreffende Standardaktion verfügt.
- Ein Spieler darf jedem Stammesmitglied nur eine Werkzeugkarte zuweisen, selbst wenn die Karte des Stammesmitglieds für mehrere Personen steht.
- Wenn ein Spieler mehr Karten *ziehen* soll, als noch in seinem Nachziehstapel vorhanden sind, zieht er zunächst alle Karten des Nachziehstapels, dann mischt er seinen Ablagestapel, legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit und fährt mit dem Ziehen fort.

SPIELABLAUF IM DETAIL

STARTPHASE

Alle Karten aus der vorigen Runde werden auf den Ablagestapel gelegt. Danach zieht jeder Spieler 5 Karten von seinem Nachziehstapel. Wenn der Nachziehstapel eines Spielers aufgebraucht ist, mischt er seinen Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.

Das Spiel beginnt mit zwei Runden, in denen nur Ressourcen gesammelt werden (durch *Graben* auf dem *Schrottplatz*, die *Jagd* nach *Nahrung* und das *Anbeuern* von *Söldnern*). In den ersten beiden Runden kommt es nicht zu einem Gefecht. Dies erlaubt es allen Spielern, sich eine Grundlage für die späteren Gefechte um *umkämpfte Ressourcen* aufzubauen.

Ab der dritten Runde sieht der *Startspieler* sich die oberste Karte vom Stapel der *umkämpften Ressourcen* an. Den anderen Spielern wird die Karte nicht gezeigt. Nachdem sich der Spieler die Karte angesehen hat, legt er sie wieder verdeckt auf den Stapel. Nur der erste Spieler jeder Runde weiß also, um welche Ressource in der Gefechtsphase gekämpft wird.

SAMMELPHASE

In der Sammelphase jeder Runde werden Ressourcen gesammelt. Dies geschieht über drei grundlegende Aktionen: *Graben*, *Jagen* und *Anbeuern*. Durch *Graben* kann der Spieler sich Karten vom *Schrottplatz* holen, *Jagen* verschafft *Nahrung* (die in dieser Runde als Währung dient) und beim *Anbeuern* wird eine Kombination von *erjagter Nahrung* 🍖 und *Medizin* 🩹 aus der Hand des Spielers genutzt, um Söldner für den Stamm des Spielers anzuwerben. In dieser Phase kann jeder Spieler beliebig viele seiner Handkarten ausspielen, um seinem Stapel weitere Ressourcen (Karten) hinzuzufügen. Es beginnt der Spieler, der die *Startspielerkarte* vor sich liegen hat, dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Die Zahl der Aktionen ist in der Sammelphase nicht begrenzt, aber **jeder Spieler darf jede Aktion nur einmal nutzen**.

Die Aktionen im Einzelnen

• Nachziehen 📄

Der Spieler *zieht* eine oder mehrere Karten von seinem Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Wenn mehrere Karten gleichzeitig ausgespielt werden, können ihre *Nachzieh*-Effekte kombiniert werden. Genau wie andere Aktionen darf *Nachziehen* nur einmal pro Runde genutzt werden.

Beispiel: Anna spielt eine Kundschafterin mit einem Nachziehen-Wert von 2 und ein Schlittenteam mit einem Nachziehen-Wert von 2 aus. Dank dieser Kombination darf Anna 4 Karten von ihrem Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Anna könnte auch zwei Plünderer und eine Kundschafterin ausspielen, um auf das gleiche Ergebnis zu kommen.



• Graben

Der Spieler zieht eine oder mehrere Karten vom *Schrottplatz*-Stapel. Eine davon **darf** der Spieler seinem Ablagestapel hinzufügen, alle übrigen Karten werden unter den *Schrottplatz*-Stapel geschoben. Die Zahl der gezogenen Karten entspricht der Summe der *Graben*-Werte auf den ausgespielten Karten. Genau wie andere Aktionen darf *Graben* nur einmal pro Runde genutzt werden.

Beispiel: Natalie spielt eine Schläger-Karte aus und sagt, dass sie die Aktion „Graben“ nutzt. Da ein Schläger einen Graben-Wert von 1 hat, zieht Natalie eine Karte vom Schrottplatz-Stapel. Diese Karte möchte sie behalten, daher legt sie sie auf ihren Ablagestapel und schiebt sie nicht unter den Schrottplatz-Stapel. Würde Natalie zusätzlich eine Schaufel ausspielen, käme sie auf einen Graben-Wert von 3, weil die Schaufel +2 auf Graben gewährt. In diesem Fall dürfte Natalie 3 Karten vom Schrottplatz-Stapel ziehen, sich eine oder keine davon zum Behalten aussuchen (und ihrem Ablagestapel hinzufügen), um die übrigen Karten dann unter den Schrottplatz-Stapel zu schieben.






• Jagen

Beim Jagen wird *Nahrung* erzeugt, die in der gleichen Runde zum Anheuern einer einzelnen Söldnerkarte ausgegeben werden kann. Die Menge an erzeugter *Nahrung* entspricht der Summe der *Jagen*-Werte auf den ausgespielten Karten. Der Spieler kann Personen Werkzeuge zuweisen, um ihre *Jagen*-Werte zu erhöhen.


Beispiel: Natalie spielt zwei Plünderer-Karten und eine Speer-Karte aus. Jeder Plünderer hat einen Jagen-Wert von 1 und der Speer erhöht den Wert eines der beiden Plünderer um +1. Der Gesamtwert beträgt also 3. Natalie kann in dieser Runde 3 Nahrung ausgeben, um eine Söldnerkarte anzuheuern.




• Anheuern

Diese Fähigkeit ist eine kostenlose Aktion (es ist keine Karte nötig, die die Aktion gewährt). Sie ermöglicht es, eine Söldnerkarte von den offen ausliegenden Stapeln in der Mitte zu nehmen. Der Spieler muss allerdings die auf der Karte angegebenen Kosten aufbringen. Hierbei gibt es zwei Währungen: *Nahrung*  und *Medizin* . *Nahrung* wird in Echtzeit durch die Aktion „Jagen“ erzeugt (wie oben beschrieben). *Medizin* ist in Form von *Medizinkarten*  verfügbar, die der Spieler auf der Hand haben und ausspielen muss, um den Söldner anzuwerben. Für *Medizinkarten* ist keine weitere Person nötig, die sie anwenden muss. **Jeder Spieler kann nur einen Söldner pro Runde anheuern, und die angeworbene Karte wird auf den Ablagestapel des Spielers gelegt.**

• Spezialaktionen

Einige Karten gewähren besondere Aktionen, die statt einer Standardaktion oder ergänzend hierzu genutzt werden können. Beispiele dafür sind der *Saboteur* (beseitigt ein Werkzeug eines anderen Spielers durch *Entwaffnen*) und das *Scharfschützenteam* (beseitigt ein Stammesmitglied eines Mitspielers durch einen *Distanzschuss*). Sowohl Entwaffnen als auch Distanzschuss können während der Sammelphase eines Mitspielers oder der Gefechtsphase eingesetzt werden. *Scharfschützenteam* oder *Saboteur*, die während der Gefechtsphase eingesetzt wurden, werden nicht zum Kampfwert hinzuaddiert, zählen aber bei der Auflösung eines Unentschiedens als beteiligte Personen .

- **Entwaffnen** – Zwingt einen Spieler, ein Werkzeug abzuwerfen. *Saboteur* und Werkzeug werden abgelegt. Beide Karten wandern auf den Ablagestapel.
- **Distanzschuss** – Zwingt einen Spieler, ein Stammesmitglied zu entfernen. Anschließend wandern beide Karten auf den Ablagestapel. Sollte das betroffene Stammesmitglied ein Werkzeug  mit sich geführt haben, kann dieses, wenn möglich, einem anderen Stammesmitglied zugeordnet werden. Verhindert das Entfernen des Stammesmitglieds das Ausführen einer Standardaktion, gilt diese nicht als in dieser Runde genutzt. Es kann versucht werden, diese Standardaktion mit Hilfe eines anderen Stammesmitglieds erneut auszuführen.

• Entsorgen

Diese Fähigkeit ist eine kostenlose Aktion (es ist keine Karte nötig, die die Aktion gewährt). Sie ermöglicht es dem Spieler, eine beliebige Zahl von Handkarten auszuwählen und diese dem *Schrottplatz*-Stapel hinzuzufügen. Der Spieler ersetzt die entsorgten Karten nicht durch Nachziehen von seinem Nachziehstapel. Der *Schrottplatz*-Stapel wird gemischt, immer wenn ihm neue Karten hinzugefügt werden.

Den Schrottplatz-Stapel mischen

Im Laufe des Spiels können die Spieler dem *Schrottplatz* Karten hinzufügen. Dies kann durch die Aktion „*Entsorgen*“ geschehen (siehe oben) oder wenn das Gefecht um eine *umkämpfte Ressource* (siehe Seite 9) unentschieden endet. Alle dem *Schrottplatz* hinzugefügten Karten werden verdeckt auf den Stapel gelegt und dann wird der gesamte *Schrottplatz*-Stapel gemischt. Die Spieler mischen den *Schrottplatz* nicht, wenn sie im Zuge einer Graben-Aktion Karten zurücklegen. Gemischt wird der Stapel nur nach dem **Hinzufügen** neuer Karten.

Werkzeuge einsetzen

Jeder Spieler beginnt mit zwei Werkzeugen, einem *Speer* und einer *Schaufel*. Weitere Werkzeuge lassen sich durch *Graben* auf dem *Schrottplatz* finden. Werkzeuge können nicht von sich aus Aktionen ausführen (schließlich sind es unbelebte Objekte). Ein Stammesmitglied kann ein einzelnes Werkzeug nutzen, das die gerade ausgeführte Aktion verstärkt. Die Nutzung von Werkzeug gewährt einem Stammesmitglied jedoch keine Fähigkeit, die es nicht bereits besitzt: Aktionen, die es nicht ausführen kann, bleiben nicht ausführbar.

Beispiel: Anna kann ihren Plünderer (Nachziehen 1 / Graben 1 / Jagen 1 / Kämpfen 1) mit einer Schaufel (Graben +2 / Kämpfen +1) kombinieren, um auf einen Graben-Wert von 3 zu kommen. Wenn Anna ihren Plünderer lieber jagen lassen möchte, bringt ihm die Schaufel nichts, weil sie den Jagen-Wert nicht erhöht. Um die Schaufel in dieser Runde zum Graben nutzen zu können, muss Anna sie dann einem anderen Stammesmitglied (etwa einem Überlebenden) zuweisen, das in der Lage ist zu graben.



Mehrere Karten ausspielen

Durch das gleichzeitige Ausspielen mehrerer Karten für eine Aktion verbessert sich das Ergebnis. Es können etwa mehrere Personen oder Personen mit Werkzeugen ausgespielt werden. Die Aktion wird mit der Summe der Fähigkeitswerte aller ausgespielten Karten ausgeführt (sofern das Ergebnis 1 oder mehr ist).

Mehrere Aktionen ausführen

Viele Karten können für verschiedene Aktionen genutzt werden, aber sobald eine Karte für eine bestimmte Aktion ausgespielt worden ist, kann sie in dieser Runde nicht mehr für eine andere Aktion genutzt werden. Nach der Sammelphase werden die eingesetzten Karten abgelegt. In der Gefechtsphase werden Karten am Ende der Runde zur Seite gelegt. Vor Beginn der Startphase kommen die Karten aus der vorherigen Runde auf den Ablagestapel.

Beispiel: Wenn Natalie einen Überlebenden ausspielt, kann sie ihn entweder auf dem Schrottplatz graben oder Nahrung jagen lassen (sofern sie eine Karte mit entsprechendem Aktionsmodifikator dazu ausspielt). Es ist unter keinen Umständen möglich, die Karte in einer Runde für beide Aktionen zu nutzen.



Offener Ablagestapel

Jeder Spieler legt am Ende seiner Sammelphase die eingesetzten Karten offen auf seinen Ablagestapel, damit dieser vom Nachziehstapel zu unterscheiden ist. Wenn eine verdeckte Karte erworben wird (auf dem *Schrottplatz* ausgegraben oder in einem Gefecht gewonnen), empfiehlt es sich, diese Karte am Ende der Sammelphase unter die anderen Karten zu legen, die in dieser Runde auf den Ablagestapel kommen. So bleibt den anderen Spielern verborgen, um welche Karte es sich handelt, bis diese später ausgespielt wird.

Kartenzahl ansagen

Die nicht zum Sammeln von Ressourcen genutzten Handkarten heben die Spieler sich für das Gefecht auf. Nachdem ein Spieler Ressourcen gesammelt hat, legt er alle bereits genutzten Karten auf seinen Ablagestapel, sodass der Bereich vor ihm frei ist. Dann legt er seine übrigen Handkarten verdeckt vor sich hin und sagt an, wie viele Karten er ins Gefecht mitnimmt.

Bluffen

Manchmal hat ein Spieler Werkzeuge auf der Hand, die er nicht nutzen kann, oder er kann *Überlebende* oder *Stammesfamilien* nicht mit Werkzeugen ausrüsten. Diese Karten sollte der Spieler trotzdem ins Gefecht mitnehmen. Auf diese Weise erweckt er den Eindruck, stärker ins Gefecht zu gehen, was die Entscheidungen der anderen Spieler beeinflussen kann.

DIE GEFECHTSPHASE (ab der 3. Runde)

Nachdem alle Spieler ihre Aktionen zum Sammeln von Ressourcen ausgeführt haben, beginnt die Gefechtsphase. Alle Spieler decken die Karten, die sie sich für das Gefecht aufgehoben haben, gleichzeitig auf. Die Summe der *Kampfwerte* ✕ auf allen Karten eines Spielers bestimmen seine Angriffsstärke. Alle Regeln für die Nutzung von Werkzeugen gelten auch für Werkzeuge, die während der Gefechtsphase als Waffen eingesetzt werden (siehe „Werkzeuge einsetzen“ Seite 7).

Ein Gefecht gewinnen

Der Spieler mit dem höchsten *Kampfwert* ✕ gewinnt das Gefecht. Gefechte werden aufgelöst, indem der *Startspieler* beginnt, alle besonderen Aktionen seiner Einheiten (wie *Saboteure* und *Scharfschützenteams*) auszuführen. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit dem Ausführen aller besonderen Aktionen an der Reihe (sofern die betreffenden Karten nicht vom vorigen Spieler beseitigt wurden). So geht es weiter, bis alle Gefechtsaktionen ausgeführt wurden. Jeder Spieler addiert die *Kampfwerte* aller am Kampf beteiligten Karten. (Der Kampfwert von Werkzeugen, die keiner Person zugeordnet werden konnten, werden nicht addiert.) Ein Kampfwert von -0- gewinnt, wenn alle anderen Spieler keinen Kampfwert ins Gefecht bringen. Der siegreiche Spieler nimmt sich die oberste Karte vom Stapel der *umkämpften Ressourcen* und fügt sie seinem Ablagestapel hinzu, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

In der Gefechtsphase werden auch die Karten bis zum Rundenende beiseite gelegt, deren besondere Aktion (wie *Saboteur* oder *Scharfschützenteam*) ein Spieler genutzt hat.

Unentschiedene Gefechte

Kommt es beim Gefecht zu einem Gleichstand, rechnen die beteiligten Spieler die **Zahl der Personen** 🧑🧑🧑 zusammen, die sie ins Gefecht gebracht haben (hierbei werden auch Überlebende und Stammesfamilien mitgezählt, die vielleicht nicht direkt zum *Kampfwert* beitragen). Der Spieler mit der höchsten Zahl beteiligter Personen gewinnt das Gefecht. **Herrscht auch hier Gleichstand, wird das Gefecht als Patt betrachtet.** In diesem Fall legen die Spieler die oberste Karte vom Stapel der *umkämpften Ressourcen* auf den *Schrottplatz*-Stapel, ohne sie sich anzusehen. Dann wird der *Schrottplatz* gemischt und die Runde endet.

Startspielerkarte weitergeben

Der *Startspieler* gibt die *Startspielerkarte* an seinen linken Nachbarn weiter und eine neue Runde beginnt.

DAS SPIEL GEWINNEN

Wenn der Stapel der *umkämpften Ressourcen* aufgebraucht ist, endet das Spiel. Sieger ist der Spieler, der den größten Stamm aufgebaut hat. Die Spieler ermitteln die Größe ihrer Stämme, indem sie die Zahlen unter dem Stammesmitglied-Symbol 🧑🧑🧑 in der linken unteren Ecke jeder Karte in ihren Stapeln addieren. Im Fall eines Gleichstands gewinnt unter den beteiligten Spielern derjenige mit den meisten *umkämpfte Ressourcen*-Karten. Herrscht auch hier Gleichstand, ist unter den beteiligten Spielern derjenige mit den meisten Karten im Stapel der Sieger.

Ist auch diese Anzahl gleich, feiern die beteiligten Spieler einen gemeinsamen Sieg.

KARTENÜBERSICHT



= umkämpfte Ressource



= Schrottplatz



= Startkarte

SÖLDNERKARTEN

Können in jeder Runde aus der Tischmitte angeheuert werden.

① **Gruppenanführer:** Eine vielseitige Einheit, die eine andere Einheit durch einen Aktionsmodifikator effektiver machen kann. Mehrere Gruppenanführer können eine einzelne Aktion unterstützen (1 Plünderer kann mit 2 Gruppenanführern eingesetzt werden und ergibt \downarrow 5. Unabhängig von der Anzahl der Gruppenanführer, die zur Unterstützung eingesetzt werden, kann der Plünderer nur 1 Werkzeug zusätzlich nutzen.)

② **Jäger:** Eine Einheit, die *jagen* oder *kämpfen* kann.

③ **Kampftrupp:** Eine flexible, im *Kämpfen* sehr erfahrene Einheit, die in beliebiger Kombination aus \uparrow und \oplus (auch 0/6 oder 6/0) angeheuert werden kann.

④ **Kundschafterin:** Eine flexible Einheit zum *Nachziehen* und *Kämpfen*.

⑤ **Plünderer:** Eine schwache, aber flexible Einheit.

⑥ **Saboteur:** Eine spezialisierte Angriffseinheit, die ein einzelnes Werkzeug \times eines Gegners für die aktuelle Runde unbrauchbar machen kann (die Karte wird abgelegt). **Diese Karte kann während der Sammel- ODER der Gefechtsphase eingesetzt werden.** Mit dem *Saboteur* greift man einen anderen Spieler an und verhindert, dass dieser ein Werkzeug nutzt. Die Karte wird entweder aus der Hand ausgespielt oder unter den fürs Gefecht zurückbehaltenen Karten genutzt. Nach der Nutzung wird der *Saboteur* abgelegt. Während eines Gefechts kann entweder die Spezialaktion oder der Kampfwert genutzt werden, nicht beides. In beiden Fällen zählt er als beteiligte Person bei der Auflösung eines unentschiedenen Gefechts.

⑦ **Scharfschützenteam:** Eine spezialisierte Angriffseinheit, die ein Stammesmitglied eines Gegners für die aktuelle Runde unbrauchbar machen kann (die Karte wird abgelegt). Auch wenn mehrere Spieler an einem Gefecht beteiligt sind, schaltet das *Scharfschützenteam* nur eine Karte eines Gegners aus (nicht eine Karte pro Gegner). **Das Scharfschützenteam kann während der Sammel- ODER der Gefechtsphase eingesetzt werden und beseitigt eine gegnerische Karte per Distanzschuss.** Die Karte wird entweder aus der Hand ausgespielt oder unter den fürs Gefecht zurückbehaltenen Karten genutzt. Nach der Nutzung wird das Scharfschützenteam abgelegt. Während eines Gefechts kann nur die Spezialaktion genutzt werden, da das Scharfschützenteam keinen Kampfwert besitzt. Sie zählen als Personen bei der Auflösung eines unentschiedenen Gefechts.

⑧ **Schläger:** Eine flexible Einheit, deren Schwerpunkt das *Kämpfen* ist.

MEDIZINKARTEN

Medizin wird als Währung aus der Hand ausgespielt, um eine *Anbeuern*-Aktion abzuschließen.

⑨ **Pillen:** Bieten beim *Anbeuern* von Söldnern 1 *Medizin*.

⑩ **Verbandskasten:** Bietet beim *Anbeuern* von Söldnern 2 *Medizin*.



WEITERE STAMMESMITGLIEDER-KARTEN



①① **Einsatzteam:** Eine flexible, vielseitig verwendbare Einheit.

①② **Überlebender:** Eine schwache Einheit, die *graben* oder *jagen* kann, wenn sie mit einem Werkzeug ausgerüstet wird. Ist auch beim Auflösen eines Gleichstands im Gefecht hilfreich.



①③ **Schlittenteam:** Ermöglicht es dem Spieler, 2 Karten vom Stapel *nachzuziehen*, oder beteiligt sich am *Kämpfen*.

①④ **Stammesfamilie:** Steht für 3 bis 5 Personen (und ist daher sehr wichtig für den Sieg). Wird sie mit Werkzeug ausgerüstet, kann sie *jagen* oder *kämpfen*. Ist auch beim Auflösen eines Gleichstands im Gefecht hilfreich.



WERKZEUGKARTEN

Diese Karten modifizieren Aktionen, aber sie gewähren keine Aktionen.

①⑤ **Granate:** Ein sehr wirkungsvolles *Kampfwerkzeug*.

①⑥ **Multifunktionswerkzeug:** Ein flexibles Werkzeug, das verschiedene Aktionen modifizieren kann.

①⑦ **Netz:** Ein *Jagdwerkzeug* mit begrenztem Nutzen im *Kampf*.

①⑧ **Schaufel:** / Ein *Grabwerkzeug* mit begrenztem Nutzen im *Kampf*.

①⑨ **Speer:** / Ein *Kampfwerkzeug*, das auch beim *Jagen* von Nutzen ist.

②⑦ **Spitzhacke:** Ein *Kampfwerkzeug*, das auch beim *Graben* von Nutzen ist.

②① **Wolfsrudel:** Mächtiges *Jagd-* und *Kampfwerkzeug*.






ARCTIC SCAVENGERS – HAUPTQUARTIER



INHALT (ERWEITERUNG „HAUPTQUARTIER“)

1 Ablage „Konstruktionspläne“ 

1 Lagerabdeckung

49 Spielkarten:

- 16 Söldner (je 8 *Sanitäter* und *Konstrukteure*)
- 8 Schrottplatz-Karten (je 4 *Gewehre* und *Werkzeugkästen*)
- 12 Gebäude (je 3 *Bunker*, *Waffenlager*, *Apotheken*, *hydroponische Gärten*)
- 10 Stammesführer
- 3 Gangs (*Die Schrauber*, *Die Apotheker* und *Die Maurer*)

GRUNDLAGEN

Die erste Erweiterung für Arctic Scavengers führt das Konzept eines Hauptquartiers für jeden Stamm ein. Dieses Hauptquartier besteht aus einem Stammesführer (mit eigenen besonderen Fähigkeiten) und der Möglichkeit, Gebäude zu errichten, die sich im Spielverlauf strategisch nutzen lassen. Außerdem werden alternative Wege zum Sieg, neue Söldner, neue Werkzeuge und der Stapel „Konstruktionspläne“ eingeführt.

ÄNDERUNGEN AM SPIELABLAUF

Diese Erweiterung bringt keine großen Änderungen an der grundlegenden Spielmechanik oder den Zielen mit sich. Alle Karten und Funktionen des Basisspiels werden weiterhin genutzt, die *umkämpften Ressourcen* geben noch immer vor, wie viele Runden zu spielen sind, und es gewinnt weiterhin der Spieler, der den größten Stamm versammelt.

Neue Söldner: Sanitäter und Konstrukteur.

Neue Aktionen: Retten, bauen, lagern, hervorholen.

Neue Werkzeuge: Gewehr und Werkzeugkasten.

Neue Spielkonzepte: Gebäude, Stammesführer und Gangs.

MODULE

Die Erweiterung ist in Module aufgeteilt. Das ermöglicht es den Spielern, die Module schrittweise ins Spiel zu übernehmen und sich so leichter mit den verschiedenen neuen Elementen der Erweiterung vertraut zu machen.

MODUL 1 - SANITÄTER, WERKZEUGE UND GANGS

Spielvorbereitung

1. Das Spiel wird wie üblich vorbereitet.
2. Die *Sanitäter*-Karten werden als 9. Stapel neben die anderen 8 Söldner-Stapel gelegt.
3. Die 8 neuen *Schrottplatz*-Karten werden in den *Schrottplatz*-Stapel eingemischt. Die Spezialaktion des *Werkzeugkastens* wird vorerst ignoriert, da sie sich auf Gebäude bezieht, die erst im nächsten Modul eingeführt werden.
4. Die Gangs *Die Schrauber* und *Die Apotheker* werden herausgesucht und offen neben den Söldnerstapeln auf den Tisch gelegt.

① Sanitäter (Neuer Söldner)



Sanitäter sind vielseitig einsetzbar. Sie haben einen *Nachziehen*-Wert von 1 (wie ein Plünderer). Wenn man sie während einer *Anbeuern*-Aktion aus der Hand ausspielt, bringen sie 1 *Medizin* ein (genau wie *Pillen*).

Als Spezialaktion lassen sie sich während der Sammelphase oder der Gefechtsphase ausspielen, um ein anderes Stammesmitglied (auf Wunsch sogar das eines anderen Spielers) vor einem Distanzschuss zu retten. Der Sanitäter kann auch dann noch ein Stammesmitglied retten, wenn ein Spieler mit einer späteren Spielerreihenfolge einen Angriff gegen einen Spieler mit einer früheren Spielerreihenfolge erklärt. Nach dem Einsatz werden beide Karten abgelegt. In einem Gefecht zählen sie als Person bei der Auflösung eines unentschiedenen Gefechts.


→ Retten (Neue Spezialaktion)

Schützt ein Stammesmitglied oder einen Anführer vor einem *Distanzschuss*.

② Gewehr (Neues Werkzeug)




Ein vielseitiges Werkzeug, das beim *Jagen*  und *Kämpfen*  hilfreich ist. Es handelt sich um das erste Werkzeug vom *Schrottplatz*, das in zwei Bereichen +2 gewährt.

③ Werkzeugkasten (Neues Werkzeug)

Mit einem *Werkzeugkasten* lässt sich das *Graben*  (auf dem *Schrottplatz* oder bei den *Konstruktionsplänen*) verbessern oder er kann einem beliebigen Stammesmitglied zugewiesen werden, das eingesetzt wird, um den *Bauvorgang* eines Gebäudes zu beschleunigen. Durch den *Werkzeugkasten* können zusätzliche Karten von einem im Bau befindlichen Gebäude entfernt werden. (Siehe Modul 2.)

Gangs (Neues Spielkonzept)

In dieser Erweiterung werden drei Gangs eingeführt. Jede Gang behält den Kampf ums Überleben zwischen den verschiedenen Stämmen aus sicherer Entfernung im Auge. Am Ende des Spiels verbinden sich die Gangs mit dem Stamm, der ihren Bedürfnissen am besten gerecht wird. Jede Gang legt dabei auf andere Dinge Wert (Werkzeuge, Medizin, Gebäude). Die Aufnahme einer Gang in den Stamm kann in einer hart umkämpften Partie leicht über den Sieg entscheiden.



- ④ **Die Schrauber:** Die Wertung „Meiste Werkzeuge“ wird ermittelt, indem jeder Spieler die Karten mit einem Werkzeug-Symbol  in seinem Stapel zählt. Bei einem Gleichstand entscheidet die Zahl der Werkzeuge, die *umkämpfte Ressourcen* sind.
- ⑤ **Die Apotheker:** Die Wertung „Meiste Medizin“ wird ermittelt, indem jeder Spieler die *Medizin*-WERTE  aller Medizinkarten in seinem Stapel addiert. Bei einem Gleichstand entscheidet die Zahl der *Sanitäter*.
- ⑥ **Die Maurer:** (ab Modul 2) Die Wertung „Meiste Gebäude“ wird ermittelt, indem jeder Spieler die fertiggestellten und nutzbaren Gebäude  in seinem Hauptquartier zählt. Bei einem Gleichstand entscheidet die Zahl der *Konstrukteure*.

Sollte es in allen drei Fällen erneut zu einem Gleichstand kommen, wird dieser nicht weiter aufgelöst und die Karte wird nicht vergeben.




MODUL 2 - KONSTRUKTEURE UND GEBÄUDE

Spielvorbereitung

1. Das Spiel wird wie bei Modul 1 vorbereitet.
2. Die *Konstrukteurs*-Karten werden als 10. Stapel neben die anderen 9 Söldner-Stapel gelegt.
3. Die 12 Gebäudekarten (erkennbar am Gebäudesymbol  in der oberen linken Ecke) werden gemischt und verdeckt auf der Ablage Konstruktionspläne  platziert. (Sie bilden neben dem *Schrottplatz*-Stapel und dem Stapel der *umkämpften Ressourcen* einen dritten Stapel.)
4. Neben die beiden anderen Gangs wird eine dritte Gang (*Die Maurer*) gelegt.

Die Spieler können nun die Spezialaktion des *Werkzeugkastens* nutzen (da sie sich auf Gebäude bezieht).

⑦ Konstrukteur (Neuer Söldner)

Konstrukteure können auf dem *Schrottplatz* nach Ressourcen *graben*, alternativ können sie ihre *Graben*-Aktion aber auch nutzen, um im *Konstruktionspläne*-Stapel zu *graben* (sie sind der einzige Söldner dieser Erweiterung, der dazu in der Lage ist). Andere Karten, die die Fähigkeit zu *graben* besitzen, können mit dem *Konstrukteur* kombiniert werden, um das *Graben* im *Konstruktionspläne*-Stapel effektiver zu machen. Genau wie auf dem *Schrottplatz* darf beim *Graben* im *Konstruktionspläne*-Stapel nur eine Karte ausgewählt werden. Der Spieler legt diese Karte offen vor sich ab; sie steht nun für ein laufendes Bauprojekt. Dann zieht der Spieler so viele Karten von seinem Nachziehstapel wie als *Bauzeit*  für das Gebäude angegeben und legt sie verdeckt auf das Gebäude, ohne sie sich anzusehen. Sie geben vor, wie lange die Errichtung des Gebäudes dauert. Danach werden der *Konstrukteur* und alle zusammen mit ihm beim *Graben* eingesetzten Karten – am Ende der Sammelphase des Spielers – auf den Ablagestapel gelegt.

Achtung: Der Spieler kann während seiner Runde entweder auf dem *Schrottplatz* oder im *Konstruktionspläne*-Stapel *graben*, nicht in beiden.




Gebäude (Neues Spielkonzept)

Die Spieler können *Konstrukteure* (siehe oben) nutzen, um Gebäude in ihrem Hauptquartier zu errichten. Der *Bau* dieser Gebäude erfordert Zeit, doch anschließend bieten sie dem Spieler strategische Vorteile in bestimmten Bereichen. Ein Spieler kann mehrere Gebäude vom gleichen Typ besitzen.

• Gebäude errichten


Der Bauvorgang eines Gebäudes läuft folgendermaßen ab:


1. Eine *Konstrukteur*-Karte wird ausgespielt.
2. Die *Graben*-Fähigkeit des *Konstrukteurs* wird (eventuell in Verbindung mit Modifikatoren) genutzt, um so viele Karten vom *Konstruktionspläne*-Stapel zu ziehen, wie der *Graben*-Wert beträgt.
3. Der Spieler wählt maximal eine Karte aus, die er *bauen* möchte, und schiebt die anderen unter den *Konstruktionspläne*-Stapel.
4. Der Spieler legt die neue Gebäudekarte offen vor sich ab.
5. Der Spieler *zieht* so viele Karten von seinem Nachziehstapel, wie die *Bauzeit*  beträgt, und legt diese verdeckt auf das neue Gebäude. Befinden sich weder im Nachziehstapel noch im Ablagestapel genügend Karten, besitzt der Spieler nicht genügend Ressourcen, um das Gebäude bauen zu können.
6. Die *Konstrukteur*-Karte wird abgelegt.
7. Wenn der Spieler in der nächsten Runde an die Reihe kommt, entfernt er eine Karte von jedem seiner im Bau befindlichen Gebäude und legt sie auf seinen Ablagestapel.
8. Beginnend mit der Runde nach der Platzierung des Gebäudes kann der Spieler weitere Stammesmitglieder (und *Werkzeugkästen*) aus seiner Hand ausspielen, um den Bauvorgang eines oder mehrerer Gebäude zu beschleunigen.


gen. Für jede ausgespielte Karte Stammesmitglied (unabhängig von der unten links abgebildeten Anzahl) kann eine Karte von einem im Bau befindlichen Gebäude entfernt und auf seinen Ablagestapel gelegt werden. Ist es mit einem *Werkzeugkasten* ausgerüstet, dürfen zwei weitere Karten entfernt werden. Stammesmitglieder, die an Bauprojekten arbeiten, können in dieser Runde keine anderen Aktionen ausführen und werden sofort abgelegt.


9. Sobald auf einem Gebäude keine Karten mehr liegen, ist sein Bau abgeschlossen und es wird sofort nutzbar.

• Gebäudetypen

⑧ **Apotheke** ermöglicht es, bis zu 2 *Medizinkarten*  (*Pillen* oder *Verbandskästen*, aber keine Stammesmitglieder wie *Sanitäter*) unter der Karte zu *lagern*, die jederzeit *hervorgeholt* werden können (außer während eines Gefechts). In diesem Gebäude können 1 oder 2 Karten auf einmal platziert werden.

⑨ **Bunker** ermöglicht es, bis zu 3 Stammesmitglieder-Karten  unter der Karte zu *lagern*, die jederzeit *hervorgeholt* werden können (außer während eines Gefechts). In diesem Gebäude können bis zu 3 Karten auf einmal platziert werden.

⑩ **Hydroponischer Garten** erzeugt in jeder Runde 1 *Nahrung* , die für eine *Anbauern*-Aktion verwendet werden kann. Die *Nahrung* sammelt sich nicht von Runde zu Runde an.

⑪ **Waffenlager** ermöglicht es, bis zu 2 *Werkzeuge*  unter der Karte zu *lagern*, die jederzeit *hervorgeholt* werden können (außer während eines Gefechts). In diesem Gebäude können 1 oder 2 Karten auf einmal platziert werden.

→ Lagern (Neue Aktion)

Der Spieler nimmt eine oder mehrere Handkarten eines bestimmten Typs und platziert sie verdeckt unter einem fertiggestellten Gebäude. Dabei darf die Kapazität des Gebäudes nicht überschritten und kein abweichender Kartentyp gewählt werden. Dies ist mehrmals im Zug eines Spielers möglich.

→ Hervorholen (Neue Aktion)

Der Spieler holt eine oder mehrere Karten unter einem aktiven Gebäude hervor und nimmt sie auf die Hand. Diese Aktion kann während des Zuges mehrmals stattfinden, solange das Gefecht noch nicht eingeleitet wurde.

• Gebäude nutzen

Gebäude können gewöhnlich nur dann genutzt werden, wenn der Spieler am Zug ist. In der Gefechtsphase lassen sie sich nie nutzen. Wenn ein anderer Spieler am Zug ist, kann nur der *Bunker* genutzt werden.

Beispiel: Während ein anderer Spieler am Zug ist, kann ein Scharfschützenteam aus dem Bunker hervorgeholt werden, um den Gegner beim Sammeln von Ressourcen zu stören.

In seinem eigenen Zug kann ein Spieler Karten im *Bunker*, im *Waffenlager* oder in der *Apotheke* platzieren. Ebenso kann er Karten aus diesen Gebäuden *hervorholen*. Sobald ein Spieler Karten für das Gefecht reserviert hat, darf er keine Karten mehr in einem Gebäude platzieren und er kann auch keine Karten mehr aus einem Gebäude holen, um sie seinem Gefechtstrupp hinzuzufügen.

Der *hydroponische Garten* wird jede Runde wirksam und erzeugt auf dieselbe Weise in Echtzeit *Nahrung* wie eine Jagd mit einem Wert von 1 (dabei findet jedoch keine *Jagd* statt und *Jagen*-Modifikatoren haben keinen Einfluss auf den Garten).



MODUL 3 - STAMMESANFÜHRER

Spielvorbereitung

1. Das Spiel wird wie bei Modul 2 vorbereitet.
2. Die Stammesführer-Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt zwei Karten.
3. Von diesen beiden sucht jeder Spieler sich eine Karte aus, die er als seinen Stammesführer behält (die Karten dürfen vorher angesehen werden).
4. Jeder Spieler legt die behaltene Karte offen und für alle sichtbar vor sich ab.
5. Die andere Karte wird beiseitegelegt und in dieser Partie nicht verwendet.

Stammesführer (Neues Spielkonzept)

Durch die Stammesführer erhält jeder Spieler einen besonderen Vorteil, den in dieser Partie kein anderer Spieler besitzt. Ein Stammesführer kann den Überlebenden des Stammes besondere Fähigkeiten verleihen, Schutz vor bestimmten Angriffen gewähren oder dem Spieler einen anderen Nutzen bieten.

Zu Beginn der Partie sucht jeder Spieler sich aus zwei Karten, die er erhält, einen Stammesführer aus, der den Stamm zum Sieg führen soll. Die Wahl des Stammesführers kann großen Einfluss auf die Strategie und den Spielablauf haben.

- 12 Diese Anführer können ihre besonderen Fähigkeiten nutzen, ohne dass dafür ein *Überlebender* ausgespielt werden muss. **Betrifft: Die Chemikerin / Der Händler / Der Sicherheitsoffizier / Der Wilderer**
- 13 Um die besondere Fähigkeit des Anführers zu nutzen, muss ein *Überlebender* eingesetzt werden. **Betrifft: Der Friedensstifter / Der Gangster / Der Mentor / Der Organisator / Die Schatzsucherin / Die Waldläuferin**
- 14 Diese Anführer gewähren Fähigkeiten, die nur einmal pro Runde genutzt werden können. **Betrifft: Der Friedensstifter / Der Mentor / Der Organisator**
- 15 Die Fähigkeiten dieser Anführer gelten ständig und können sich auf mehrere Karten in einer Runde auswirken. **Betrifft: Die Chemikerin / Der Gangster / Der Händler / Die Schatzsucherin / Der Sicherheitsoffizier / Die Waldläuferin / Der Wilderer**



MODUL 4 - SCHMUTZIGE TRICKS

Spielvorbereitung

1. Das Spiel wird wie bei Modul 3 vorbereitet.
2. Es kommen zwei neue Regeln hinzu.

Neue Fähigkeit des Saboteurs:

Ein *Saboteur* kann ein fertiggestelltes Gebäude angreifen und es unbrauchbar machen (die Karte wird auf die Rückseite gedreht, um anzuzeigen, dass das Gebäude deaktiviert ist). Die Fähigkeiten eines deaktivierten Gebäudes können nicht genutzt werden und Karten können dem Gebäude weder hinzugefügt noch von dort hervorgeholt werden. Um ein deaktiviertes Gebäude zu reparieren, muss der Spieler eine Stammesmitglied-Karte aus der Hand ausspielen, die dann sofort abgelegt wird.

Neue Fähigkeit des Scharfschützenteams:

Ein *Scharfschützenteam* kann einen Stammesführer angreifen und ihn verwunden (die Karte des Anführers wird umgedreht, um anzuzeigen, dass er verletzt ist). Dadurch wird der Vorteil des Anführers deaktiviert, bis 1 *Medizin* auf ihn angewendet wird, um ihn zu heilen.



ARCTIC SCAVENGERS – AUFKLÄRUNG



INHALT (ERWEITERUNG „AUFKLÄRUNG“)

140 Karten

- 109 Söldner (je 20 *Späher-Überlebende* und *Zähe Plünderer*; je 8 *Attentäter*, *Kurierinnen*, *Banditen*, *Spioninnen*, *Wachen*, *Ausbilder*, *Provokateure* und *Bastlerinnen*; 5 *Schrottsammler*)
- 8 Schrottplatzkarten (je 4 *Ortspläne* und *Ferngläser*)
- 14 umkämpfte Ressourcen (je 2 *Tränengas*, *Frachtschlitten*, *Feldsanitäter*, *Sprengkommandos* und 6 *Stammesjäger*)
- 6 Gebäude (je 3 *Transportable Attrappen* und *Spähturm*)
- 2 Stammesanzführer (*Betrüger* und *Schrotthändler*)
- 1 Gang (*Die Menschenfreunde*)

GRUNDLAGEN

In der Welt von Arctic Scavengers wetteifern die Spieler darum, eine postapokalyptische Eiszeit bestmöglich zu überleben. Die rivalisierenden Stämme haben sich entwickelt, sind angewachsen und konnten jeweils ein Hauptquartier einrichten (siehe Seite 12 - 16). Beim weiteren Kampf um die Vorherrschaft haben sich Informationen als die wertvollste Währung erwiesen. In dieser neuen Welt ist Täuschung allgegenwärtig und macht sorgfältige Aufklärung nötig.

ÄNDERUNGEN AM SPIELABLAUF

Neue Spezialaktionen

- ⊗ **Beenden** – bricht eine andere Aktion ab, etwa eine *Aufklären*-Aktion.
 - Beide Karten werden abgelegt, sowohl die unterbrochene Karte als auch die Karte, mit der die *Beenden*-Aktion ausgeführt wird.
 - Die die Aktion beendende Karte kann unter den fürs Gefecht reservierten Karten, aus der Hand oder aus einem *Bunker* aufgedeckt werden, unabhängig vom Ziel.

👁️ **Aufklären** – erlaubt es, sich Karten in der Sammelphase anzusehen und so wichtige Informationen zu gewinnen.

Aufklärungsregeln:

- Nur der ausführende Spieler darf sich im Zuge der *Aufklären*-Aktion Karten ansehen. Die erhaltene Information darf nicht mit einem anderen Spieler geteilt werden.
- Die Karten werden in der ursprünglichen Reihenfolge zurückgelegt.
- Es ist möglich, eine *Aufklären*-Aktion mit einer *Beenden*-Aktion oder als Ergebnis eines *Distanzschusses* zu unterbrechen.

Neues Spielkonzept

⚡ **Sofort-Karte** – ein besonderer Kartentyp. Es ist kein Stammesmitglied nötig, um die *Spezialaktion* der Karte zu nutzen. Muss nicht ausgerüstet werden und zählt daher bei der Ausrüstungsbeschränkung von Stammesmitgliedern nicht mit.

Passive und aktive Fähigkeiten

Einige Karten besitzen aktive Fähigkeiten, für die ihre „Spezialaktion“ statt einer Standardaktion (*Nachziehen*, *Graben*, *Jagen* usw.) ausgeführt werden muss. Besonderer Text auf einer Karte ist gewöhnlich ein Hinweis darauf, dass der Spieler sich entscheiden muss, die Karte für ihre Spezialaktion zu nutzen (wie bei der *Entwaffnen*-Aktion eines *Saboteurs*). Manche Karten verfügen jedoch über passive Fähigkeiten, die durch eine Aktion zusätzlich (*Frachtschlitten*), oder als Folge eines bestimmten Umstandes ausgelöst werden (*Zäher Plünderer*, *Bandit*), ohne dass dafür eine Aktion notwendig ist.

DEN SCHROTTPLATZ VORBEREITEN

Für einige Module ist genau angegeben, wie der Schrottplatz vorbereitet wird (etwa, dass *Ferngläser* oder *Ortspläne* hineinkommen). In anderen Fällen bleibt es den Spielern überlassen, wie der Schrottplatz aufgebaut wird. Dabei sollte jedoch Folgendes beachtet werden:

- Wenn alle Werkzeuge aus dem Basisspiel und den Erweiterungen „Hauptquartier“ und „Aufklärung“ aufgenommen werden, schränkt das den Zugang zu Medizin über den Schrottplatz stark ein.
- Wenn Stammesführer gewählt werden, die nicht von *Überlebenden* profitieren, oder wenn *Die Menschenfreunde* nicht im Spiel sind, werden Spieler versucht sein, ihre *Überlebenden* abzuwerfen (was es weiter erschwert, über den Schrottplatz an Medizin zu gelangen).
- Die Spieler sollten der Versuchung widerstehen, Schrott-Karten zu entfernen. Diese sind einfach Teil der harten postapokalyptischen Realität.
- Es ist eine gute Idee, überzählige *Schaufeln* und *Speere* (in Partien mit weniger als fünf Spielern) zu entfernen.
- Werden dem Schrottplatz des Basisspiels 8 bis 10 Karten hinzugefügt, ergibt sich ein ausgewogenes Spiel. Eine gute erste Grundlage sind etwa die Karten des Basisspiels und je 2 *Werkzeugkästen* (Hauptquartier), *Gewehre* (Hauptquartier), *Ortspläne* (Aufklärung) und *Ferngläser* (Aufklärung). Diese Grundlage kann dann an die Vorlieben der Spieler angepasst werden.

MODULE

Genau wie die Erweiterung „Hauptquartier“ ist die Erweiterung „Aufklärung“ in Module aufgeteilt. Durch den modularen Aufbau können die Spieler selbst entscheiden, welche Inhalte sie in einer Partie nutzen möchten.

MODUL 1 - SPIONAGE UND GEGENSPIONAGE

„Aufklärung“ enthält mehrere Söldner, und manche davon ergänzen einander beim Aufbau eines Spionage- und Täuschungsnetzes sehr gut.

Spielvorbereitung

1. Die 4 *Ferngläser* werden in den *Schrottplatz*-Stapel eingemischt.
2. Alle *Späher-Überlebenden* kommen als separater Stapel ins Spiel und können angeheuert werden, sie werden jedoch getrennt von den anderen Söldnerstapeln platziert.
3. Die Spieler wählen die *Spionin* und 9 andere Söldner aus, die zum Anheuern zur Verfügung stehen, insgesamt gibt es also 10 Söldnerstapel und die *Späher-Überlebenden*.

① Spionin (Neuer Söldner)

Gewährt eine -Aktion.

- Der Spieler kann sich bis zu 4 Karten eines anderen Spielers ansehen. Die Wahl des Spielers und des Ziels (Gebäude, Stapel, Handkarten, Gefechtstrupp) bleibt ihm überlassen.
- Sind mehr als vier Karten verfügbar, muss der spionierende Spieler vorhersagen, welche er sehen möchte (oder sie zufällig wählen).
- Nach Abschluss der Aufklären-Aktion legt der Spieler die *Spionin* ab und *zieht* eine Karte *nach*.



In jeder Runde kann entweder die Aktion eines anderen Stammesmitglieds modifiziert oder die Aufklären-Aktion gewählt werden, aber nicht beides.

Die -Aktion der *Spionin* kann beendet werden (etwa durch einen *Späher-Überlebenden*).

- Wenn eine Aufklären-Aktion beendet wird, muss die *Spionin* trotzdem abgelegt werden und ihr Besitzer *zieht* eine Karte *nach*.
- Eine *Spionin* kann beim Spionieren per *Distanzschuss* beseitigt werden. Sie wird dann abgelegt und ihr Besitzer *zieht* eine Karte *nach*.

Beispiel 1: Carola möchte eine Spionin nutzen, um sich die von Sarah fürs Gefecht reservierten Karten anzusehen. Da Sarah nirgendwo unter ihren verfügbaren Karten einen Späher-Überlebenden oder eine Wache hat, gelingt Carolas Aufklärungsversuch und sie kann sich bis zu vier der reservierten Karten ansehen.

Beispiel 2: Sarah versucht, Bettys Handkarten auszuspionieren. Betty deckt einen Späher-Überlebenden auf und beendet den Aufklärungsversuch damit. Sowohl die Spionin als auch der Späher-Überlebende werden abgelegt und beide Spielerinnen ziehen eine Karte nach, Sarah für ihre Spionin und Betty für ihren Späher-Überlebenden.

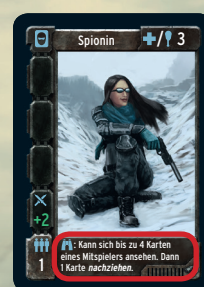
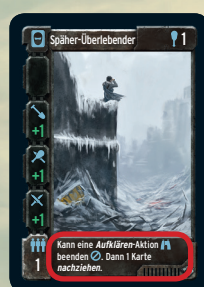
Beispiel 3: Betty versucht, Lindas fürs Gefecht reservierte Karten auszuspionieren. Sarah holt ein Scharfschützenteam aus ihrem Bunker hervor und beseitigt Bettys Spionin mit einem Distanzschuss. Betty legt die Spionin ab und zieht eine Karte nach. Sarah legt das Scharfschützenteam ab.

② Späher-Überlebender (Neuer Söldner)

- Dient bei allen Aktionen und Spielbedingungen, die eine Karte *Überlebender* erfordern, als *Überlebender* (z. B. Fähigkeiten von Stammesführern, Die Menschenfreunde).
- Bietet zwei grundlegende Einsatzmöglichkeiten:
 - Kann die Aktionen eines anderen Stammesmitglieds modifizieren, aber selbst keine derartigen Aktionen ausführen.
 - Kann alternativ ausgespielt werden, um eine -Aktion (einer *Spionin*, eines *Fernglases* oder *Spähturms*) zu beenden, indem er den Stamm auf den Aufklärungsversuch aufmerksam macht. Wenn diese Spezialaktion genutzt wird, legt der Spieler den *Späher-Überlebenden* ab und zieht eine Karte von seinem Stapel nach.
- Jeder *Späher-Überlebender* kann nur eine Aktion beenden, danach wird er abgelegt und ersetzt (durch das *Nachziehen* einer Karte).








Beispiel: Carola versucht, mit ihrem Spähturm nützliche Informationen zu sammeln. Der Spähturm gewährt eine -Aktion, die Sarah beendet , indem sie einen Späher-Überlebenden ausspielt. Dann zieht Sarah eine Karte nach, die den ausgespielten Späher-Überlebenden ersetzt. Carola versucht nun, sich mit einer Spionin Sarahs Gefechtstrupp anzusehen. Da Sarah keinen weiteren Späher-Überlebenden hat und niemand ihr zu Hilfe kommt, gelingt diese Aktion.



③ Fernglas (Sofort-Karte)

Ein *Fernglas* ist beim *Jagen* nützlich und hilft beim Planen von Aktionen.

Spezialaktion – gewährt eine -Aktion.

- Der Spieler sieht sich die oberste Karte jedes im Spiel befindlichen Stapels an (, ,  usw.) und legt jede Karte auf ihren jeweiligen Stapel zurück.
- Nur der ausführende Spieler darf sich im Zuge der -Aktion Karten ansehen. Die erhaltene Information darf nicht mit einem anderen Spieler geteilt werden.
- Alternativ kann das *Fernglas* eine beliebige -Aktion um zwei zusätzliche Karten verbessern. Mit zwei *Ferngläsern* kann man sich also die obersten drei Karten jedes Stapels ansehen und eine *Spionin* mit einem *Fernglas* ermöglicht es, sich bis zu sechs Karten eines Spielers anzusehen.

Kein Stammesmitglied ist erforderlich, um die Karte auf diese Weise zu nutzen. Diese Aktion kann nicht durch eine *Entwaffnen*-Aktion verhindert werden, aber sie lässt sich beenden (etwa mit einem *Späher-Überlebenden* oder einer *Wache*).

In jeder Runde kann entweder die Aktion eines anderen Stammesmitglieds modifiziert oder die *Aufklären*-Aktion gewählt werden, aber nicht beides.

Wie jede andere Karte wird ein *Fernglas* nach der Benutzung abgelegt.





MODUL 2 - LÜGNER UND DIEBE

Dieses Modul führt einige der Täuschungselemente ein, die mit der Erweiterung „Aufklärung“ neu hinzukommen. Damit keine Verwirrung entsteht, wann die Karten in der Gefechtsphase zum Zuge kommen, sollten die Spieler daran denken, dass die auflösenden Entscheidungen in Spielerreihenfolge getroffen werden (beginnend mit dem *Startspieler* der Runde), nicht gleichzeitig.

Spielvorbereitung

1. *Attentäter*, *Provokateur*, *Bandit* und *Wache* kommen als anheuerbare Söldner ins Spiel.
2. Die Spieler wählen 6 weitere Söldner, sodass insgesamt 10 Stapel zur Wahl stehen.

④ Attentäter (Neuer Söldner)





- Wie das *Scharfschützenteam* besitzt dieser Söldner die Fähigkeit, gegnerische Stammesmitglieder während der Sammel- oder Gefechtsphase mit *Distanzschüssen* zu beseitigen.
- Im Gegensatz zum *Scharfschützenteam* kann der *Attentäter* nur einzelne Stammesmitglieder angreifen (Karten, die Einzelpersonen  darstellen), keine Gruppen .

1

2



⑤ Bandit (Neuer Söldner)

- Standardaktionen *Nachziehen*  / *Kämpfen* .
- Spezialaktion – gewährt eine besondere Siegbedingung für Gefechte.
 - Wenn es im Gefecht zu einem Gleichstand beim höchsten *Kampfwert*  kommt, erhält automatisch der erste Spieler in Spielerreihenfolge, der einen *Banditen* im Gefechtstrupp hat, die umkämpfte Ressource .



- Nur ein Gleichstand beim höchsten *Kampfwert* ✂ ist relevant, die Zahl der Stammesmitglieder spielt keine Rolle. Beim Auflösen des Gefechts hat die Fähigkeit des *Banditen* Vorrang vor der Zahl der ins Gefecht geführten Stammesmitglieder. **Mit einer Ausnahme:** Ist der *Gangster* an dem Gleichstand beteiligt, dann hat seine Fähigkeit Vorrang vor der des *Banditen* und der Gleichstand wird anhand der Zahl der Stammesmitglieder aufgelöst.
- Der Spieler, der den *Banditen* nutzt, muss nicht an dem Gleichstand beteiligt sein. Zwei beliebige Spieler mit identischen *Kampfwerten* ✂ eröffnen ALLEN Spielern im Gefecht die *Banditen*-Siegbedingung. Ab dann ist die Zahl der Stammesmitglieder im Gefecht nicht mehr relevant.
- Die Fähigkeit des *Banditen*, die 🖐 zu stehlen, ist eine passive Fähigkeit. Der Spieler muss nicht auf den *Kampfwert* ✂ des *Banditen* verzichten, um die 🖐 stehlen zu können.
- *Distanzschuss*-Aktionen können gegen *Banditen* gerichtet werden.
- Nur die erste *Banditen*-Aktion einer Runde kann erfolgreich sein (abgehandelt in Spielerreihenfolge). Es ist nicht möglich, dass mehrere Spieler die Aktion mit Erfolg einsetzen.
- Ein Spieler, der später am Zug ist, kann einen *Distanzschuss* gegen einen *Banditen* einsetzen, der früher am Zug ist.

Beispiel 1: In einer Vier-Spieler-Partie entscheidet sich Carola, keine Karten fürs Gefecht zu reservieren. Sarah hat den höchsten Kampfwert ✂, Betty und Linda folgen dicht dahinter. In diesem Fall wird die Fähigkeit des Banditen nicht ausgelöst. Während der Gefechtsauflösung setzt Linda einen Saboteur ein, um eines von Sarahs Werkzeugen zu beseitigen. Dadurch kommt es zwischen Sarah und Betty zu einem Gleichstand auf den Sieg, und Lindas Bandit stiehlt die 🖐, ohne zu kämpfen.



Beispiel 2: In einem anderen Gefecht droht dasselbe Szenario. Diesmal nutzt Sarah vorbeugend ihr Scharfschützenteam und nimmt Linda die Möglichkeit, ihren Saboteur einzusetzen. Lindas Bandit ist nun irrelevant, weil es keine Möglichkeit gibt, einen Gleichstand zu erzwingen.



⑥ Provokateur (Neuer Söldner)

- Standardaktionen *Nachziehen* 🗡 / *Kämpfen* ✂.
- Spezialaktion – gewährt die Möglichkeit, mit Hilfe von *Einschüchterung* zu kämpfen.
 - Wenn der Spieler in der Gefechtsauflösungsphase an die Reihe kommt, kann er ankündigen, dass er die Zahl der ins Gefecht geführten Stammesmitglieder als seinen *Kampfwert* zu nutzen beabsichtigt.
 - Die Größe des Gefechtstrupps wird ermittelt (alle Stammesmitglieder zählen, auch wenn sie nicht kämpfen können). Werkzeuge und andere Kampfmodifikatoren werden ignoriert, aber Anführer- und Gebäude-Fähigkeiten, die den Gefechtstrupp vergrößern, werden berücksichtigt.
 - Der Spieler nutzt die Gesamtgröße des Gefechtstrupps als seinen *Kampfwert*.



→ Wenn der *Provokateur* per *Distanzschuss* beseitigt wird, gilt wieder der übliche Wert als *Kampfwert* des Spielers.

- Die Anführer-Fähigkeit des *Gangsters* wirkt sich nicht auf die Fähigkeit des *Provokateurs* aus.
- Ein Spieler, der später am Zug ist, kann einen *Distanzschuss* gegen einen *Provokateur* einsetzen, der früher am Zug ist.

Beispiel: Beim Auflösen eines Gefechts entscheidet sich Betty (die Startspielerin dieser Runde), die Spezialaktion ihres Provokateurs zu nutzen. Sie hat nur zwei Karten fürs Gefecht reserviert: Feldsanitäter (vier Personen) und einen Provokateur (eine Person). Da sie damit auf eine Summe von fünf kommt, kündigt sie die Nutzung der Fähigkeit an. Sofern ihr Provokateur keinem Distanzschuss zum Opfer fällt, beträgt ihr Kampfwert ~~X~~ in dieser Runde 5.



⑦ Wache (Neuer Söldner)

- Ein kostengünstiger Kämpfer, der dem *Schläger* ähnelt.
- Kann aus der Hand ausgespielt werden, um **außerhalb des Gefechts** eine beliebige Aktion zu *beenden* ⓪, die auf die eigenen Karten abzielt, beispielsweise *Aufklären*, *Distanzschüsse* oder *Entwaffnen*-Aktionen während der Sammelphase, Angriffe auf eigene Gebäude usw.
- Wenn die *Beenden*-Aktion der *Wache* genutzt wird, legt der Spieler sie ab und *zieht* eine Karte von seinem Stapel *nach*.



MODUL 3 - ERWEITERTE RÄNGE

Dieses Modul führt die restlichen Söldner der Erweiterung sowie zwei neue Gebäude ein.

Spielvorbereitung:

1. Die beiden neuen Gebäude (*Transportable Attrappen* und *Spähturm*) werden dem *Konstruktionspläne*-Stapel (aus „Hauptquartier“) hinzugefügt.
2. *Ausbilder*, *Bastlerin*, *Kurierin* und *Schrottsammler* kommen als anheuerbare Söldner ins Spiel.
3. Die Spieler wählen 6 weitere Söldner, sodass insgesamt 10 Stapel zur Wahl stehen. Schließlich werden die *Standard-Plünderer* bei der Spielvorbereitung noch durch die *Zähen Plünderer* ersetzt.

⑧ Ausbilder (Neuer Söldner)

- Standardaktionen *Graben* ⚒ / *Kämpfen* ✕.
- Spezialaktion – der Spieler kann zwei Karten aus dem Ablagestapel zurückholen und sie in den Nachziehstapel einmischen. Dann darf er die beiden obersten Karten vom Nachziehstapel *ziehen*. In dieser Runde ausgespielte Karten werden beiseite gelegt und zählen noch nicht zum Ablagestapel, können also noch nicht zurückgeholt werden.
- Diese *Ziehen*-Aktion unterscheidet sich von der *Nachziehen*-Standardaktion 📄. Diese *Ziehen*-Aktion ist nicht modifizierbar.



- Wenn der Ablagestapel eines Spielers leer ist, zieht er trotzdem zwei Karten.
- Wenn der Nachziehstapel eines Spielers aufgebraucht ist, bilden die beiden vom Ablagestapel zurückgeholten Karten den neuen Nachziehstapel.
- Wird der *Ausbilder* im Gefecht genutzt, ist es NICHT erlaubt, dem eigenen Gefechtstrupp neue Karten hinzuzufügen.

9 Bastlerin (Neuer Söldner)

- Eine einfachere Version des *Konstrukteurs* (billiger und mit schwächeren Fähigkeiten).
- Die Bastlerin ermöglicht es, im *Konstruktionspläne*-Stapel zu *graben*. Da sie nur einen *Graben*-Modifikator besitzt, muss sie jedoch mit einem anderen Stammesmitglied (selbst ein Standard-Überlebender) kombiniert werden, das über die *Graben*-Fähigkeit verfügt.
- *Bastlerinnen* zählen nicht mit, wenn in der Endwertung bei der Gang der *Maurer* ein Gleichstand auftritt (bei Gleichständen kommt es auf die Zahl der *Konstrukteure* an).

HINWEIS: Wenn mit der Bastlerin gespielt wird, kann es hilfreich sein, dem Schrottplatz Werkzeugkästen hinzuzufügen.



10 Kurierin (Neuer Söldner)

- Verfügt über eine mächtige *Nachziehen*-Fähigkeit.
- Wenn ein Spieler eine *Nachziehen*-Aktion mit einer *Kurierin* ausführt, muss er 2 der gezogenen Karten wieder ablegen.
- Selbst wenn andere Karten genutzt werden, um die *Nachziehen*-Fähigkeit zu verstärken, müssen pro gespielte *Kurierin* nur 2 der gezogenen Karten abgelegt werden.



11 Schrottsammler (Neuer Söldner)

- Wenn ein Spieler mit *Schrottsammlern* eine *Graben*-Aktion ausführt, muss er Entscheidungen treffen:
 - Er kann die *Graben*-Aktion auf die obersten oder die untersten Karten des Stapels anwenden.
 - Wenn er nach dem *Graben* Karten zurücklegt, kann er – nur für die durch die *Schrottsammler* ausgegrabenen Karten – wählen, ob er sie auf den Stapel legt oder unter den Stapel schiebt.
- Der Spieler darf weiterhin nur eine der Karten behalten.



Beispiel: Ein Spieler gräbt mit Schrottsammlern, einem Plünderer und einer Schaufel, womit er auf einen Gesamtwert von 6 kommt. Er findet Pillen, ein Gewehr, zwei Speere und zweimal Schrott. Er behält das Gewehr (platziert es auf seinem Ablagestapel), legt die beiden Schrott-Karten auf den Schrottplatz (um anderen Spielern das Graben zu erschweren) und schiebt die übrigen vom Plünderer mit Schaufel gefundenen Karten unter den Schrottplatz-Stapel. Der Spieler hätte auch alle fünf Karten unter den Schrottplatz-Stapel legen können, aber keine andere Kombination.



12 Zäher Plünderer (Neuer Söldner)

- Ähnlich wie der Standard-*Plünderer* beherrscht der *Zäbe Plünderer* mehrere Dinge, aber nichts davon wirklich gut. Im Gegensatz zur Standardeinheit hat der *Zäbe Plünderer* einen *Nachziehen*- und *Kampfwert* von 0. Daher sind Modifikatoren nötig, um diese Aktionen sinnvoll nutzen zu können.
- Der *Zäbe Plünderer* besitzt eine Spezialaktion, die nur am Ende eines Gefechts ausgelöst wird, das der Spieler nicht gewinnt. Führt der Spieler einen *Zäben Plünderer* ins Gefecht und verliert oder es kommt zu einem Unentschieden, nimmt er am Ende der Runde alle ins Gefecht geführten *Zäben Plünderer* wieder auf die Hand.
- Selbst wenn ein Spieler einen oder mehrere *Zäbe Plünderer* auf die Hand zurücknimmt, wirft er diese zu Beginn der nächsten Runde nicht ab und *zieht* in der Startphase ganz normal 5 Karten *nach*.



13 Spähturm (Neues Gebäude)

- Der Spieler legt 1 Karte ab, um seinen Turm zu aktivieren, wenn er fertiggestellt ist.
- Er wählt zwei beliebige Stapel (👊, 🛡️, 🚧, 🗡️ usw.) als Ziele.
- Er darf sich die ersten beiden Karten jedes Ziels ansehen und legt sie dann unter Beibehaltung der ursprünglichen Reihenfolge zurück.
- Die 🚧-Aktion des *Spähturms* kann durch ein *Fernglas* unterstützt werden.



14 Transportable Attrappen (Neues Gebäude)

- Erhöhen die Größe des Gefechtstrupps, was bei Gleichständen oder bei Spezialaktionen wie der des *Provokateurs* von Nutzen sein kann.



MODUL 4 - ZUFÄLLIGE UMKÄMPFTE RESSOURCEN

In diesem Modul geht es ausschließlich um den Stapel der *umkämpften Ressourcen* 🗡️, daher kann es leicht mit jedem anderen Modul kombiniert werden.

Die Erweiterung enthält einen vollen Satz von 14 unkämpften Ressourcen 🗡️ (je zweimal sieben verschiedene Karten), damit die Gefechtsbelohnungen noch abwechslungsreicher werden. Die Spieler können sich entweder aussuchen, welche Karten in den Stapel kommen, oder sie erhöhen den Spannungsfaktor, indem sie um einen Satz von 14 zufällig gewählten 🗡️ kämpfen.

Spielvorbereitung

1. Alle 28 🗡️ (die 14 ursprünglichen und die 14 neuen aus „Aufklärung“) werden in einem Stapel zusammengemischt. Davon werden die obersten 14 gezogen und für die Partie verwendet.







Alternative: In den Stapel kommt 1 Exemplar jeder 🗡️ (7 aus dem Basisspiel und 7 aus „Aufklärung“).

15 Feldsanitäter (Neues Stammesmitglied)

- Haben Medizin 🏥 dabei wie ein *Sanitäter*.
- Können vor einem *Distanzschuss* retten UND in derselben Runde *kämpfen*.






16 Frachtschlitten (Neues Werkzeug)

- Aktionsmodifikatoren *Graben*  / *Jagen* .
- Die Spezialaktion (passive Fähigkeit) wirkt sich beim *Graben* aus. Der Spieler darf von den Karten, die er vom Schrottplatz zieht, ein zusätzliches Werkzeug  oder eine zusätzliche Medizinkarte  behalten. Wenn er auf dem Schrottplatz lediglich zwei Stammesmitglieder  oder Sofort-Karten  findet, darf er nur eine Karte behalten.



17 Sprengkommando (Neues Stammesmitglied)

- Standardaktionen *Graben*  / *Kämpfen* .
- Alternativ kann der Spieler die Spezialaktion während seiner Sammelphase nutzen, um die Bauzeit  eines im Bau befindlichen Gebäudes zurückzusetzen. Dann *zieht* er zwei Karten *nach*.




18 Stammesjäger (Neues Stammesmitglied)

- Genau wie bei der *Stammesfamilie* gibt es Varianten mit 2, 3 und 4 Personen.
- Anders als *Stammesfamilien* sind diese Gruppen geübte Jäger und sie können auch im Kampf von Nutzen sein.



19 Tränengas (Neue Sofort-Karte)

- Kann nur im Gefecht verwendet werden.
- Die Nutzung dieser Karte wird angesagt, wenn der Spieler in der Gefechtsphase an die Reihe kommt.
- Sie muss von keinem Stammesmitglied ausgerüstet werden und kann nicht durch *Entwaffnen* beseitigt werden.
- Wenn ein Spieler *Tränengas* einsetzt, erklärt er ein gegnerisches Stammesmitglied zum Ziel. Der *Kampfwert*  (oder *Kampfmodifikator*) des Stammesmitglieds wird auf 0 gesetzt.
 - Dies ist kein *Distanzschuss* und kann nicht mit einer *Retten*-Aktion verhindert werden.
 - *Tränengas* wirkt nicht, wenn durch einen *Provokateur* die Größe des Gefechtstrupps den *Kampfwert* ersetzt.
 - *Tränengas* kann indirekt die Fähigkeit eines *Banditen* aushebeln, indem ein Gleichstand im Gefecht aufgehoben wird.





MODUL 5 - ERGÄNZUNGEN

Hier folgen die übrigen Inhalte dieser Erweiterung.

20 Die Menschenfreunde (Neue Gang)

Können als zusätzliche Gang zu den anderen 3 Gangs verwendet werden.

- Zusätzlich zu den 10 normal zur Verfügung stehenden Söldnerstapeln, wird ein Stapel mit 20 *Überlebenden*-Karten bereitgelegt (entweder die *Späher-Überlebenden*, wenn die *Standard-Überlebenden* als Startkarten verwendet werden, oder die *Standard-Überlebenden*, wenn die *Späher-Überlebenden* als Startkarten verwendet werden). Um einen *Standard-Überlebenden* anzuheuern, muss eine *Anheuern*-Aktion genutzt, aber keine Nahrung  und/oder Medizin  bereitgestellt werden.



- Die Gang *Die Menschenfreunde* wird bei der Endauswertung an den Spieler vergeben, der die meisten Karten mit dem Wort „Überlebender“ im Titel in seinem Stapel hat (Startkarten, Karten vom Schrottplatz und angeheuerte Karten).
- Falls es einen Gleichstand gibt, wird dieser nicht aufgelöst, sondern die Karte wird nicht vergeben.

21 Ortsplan (Neue Sofort-Karte)

Eine weitere sehr starke Karte für den Schrottplatz.

- Eine Sofort-Aktion. Muss nicht ausgerüstet werden und zählt daher bei der Ausrüstungsbeschränkung von Stammesmitgliedern nicht mit.
- Kann nicht durch eine *Entwaffnen*-Aktion abgelegt werden.
- Diese Karte wird ausgespielt, um ein soeben eingesetztes Stammesmitglied auf die Hand zurückzuholen und es in derselben Runde für eine weitere Aktion zu nutzen. Das Stammesmitglied kann sich in dieser Runde also an einer zweiten Aktion beteiligen (dank eines *Ortsplans* kann es sich beispielsweise am *Graben* UND am *Jagen* beteiligen).
- Erlaubt es nicht, eine Standardaktion (*Nachziehen*, *Graben*, *Jagen* usw.) mehr als einmal auszuführen, erlaubt es aber, eine Spezialaktion mehr als einmal auszuführen.



22 Der Betrüger (Neuer Stammesführer)

Erweitert die Anzahl der Stammesführer.

- Der Spieler kann 1 *Überlebenden* ablegen, um die Anheuerkosten um 1 *Nahrung* 🍖 zu senken, oder er kann 2 *Überlebende* ablegen, um die Anheuerkosten um 1 *Medizin* 🩹 zu senken.
- Diese Spezialaktion kann nur einmal pro Runde genutzt werden.



23 Der Schrotthändler (Neuer Stammesführer)

Erweitert die Anzahl der Stammesführer.

- Der Spieler kann sich einmal pro Runde die beiden obersten Karten des *Schrottplatz*-Stapels ansehen. Dann legt er beide Karten auf den Stapel zurück oder schiebt sie darunter (unter Beibehaltung der ursprünglichen Reihenfolge).
- Diese Aktion kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Runde des Spielers ausgeführt werden.
- Diese Aktion kann nicht *beendet* oder auf andere Weise unterbrochen werden.
- Diese Aktion ist nicht modifizierbar.



VARIANTE - Stammesführer anheuern

Um die Aufnahme von *Stammesführern* besser ins Spiel einzubetten und eine größere Auswahl zu haben, kann die folgende Variante genutzt werden: Anführer werden während des Spiels angeheuert und nicht zu Beginn vergeben.

Die Regeln dieser Variante:

- Alle Stammesführerkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die anderen Stapel (🏠, 🏰, 🪓 usw.) gelegt.
- Während der Partie können die Spieler die *Anheuern*-Aktion nutzen, um einem *Stammesführer* Nahrung 🍖 (vom *Jagen*, von Gebäuden, von *Stammesführer*-Fähigkeiten usw.) dafür anzubieten, dass er sich ihrem Stamm anschließt:
 - Für jede erzeugte Nahrung darf der Spieler eine Karte vom *Stammesführer*-Stapel ziehen.

- Ein Spieler darf nicht mehr als einmal pro Runde *anbeuern*. Wer einen *Stammesanzführer* *anbeuert*, kann in dieser Runde also keinen Söldner *anbeuern*.
- Der Spieler darf eine der gezogenen *Stammesanzführerkarten* behalten und schiebt die anderen unter den Stapel.
- Diese *Stammesanzführerkarte* legt der Spieler offen vor sich hin.
- Alle *Stammesanzführer*-Fähigkeiten der Karte werden sofort wirksam.
- Aktionen, die es erlauben, sich Karten eines Stapels anzusehen (*Fernglas*, *Spähturm*, *Spionin* usw.), können auch beim *Stammesanzführer*-Stapel genutzt werden.
- Ein Spieler kann diese Aktion zu jedem Zeitpunkt einer Partie ausführen, auch dann, wenn er bereits einen Stammesanzführer hat. Werden auf diese Weise neue Stammesanzführer gezogen, kann der Spieler sich für einen davon entscheiden und den aktuellen Stammesanzführer durch ihn ersetzen (die übrigen Stammesanzführer werden unter den Stapel geschoben) oder er kann den aktuellen Stammesanzführer behalten und alle gezogenen Karten unter den Stapel schieben.

ERWEITERTE STARTAUFSTELLUNG

Starthand

Die Starthand der Spieler besteht immer aus 10 Karten. Welche Karten ausgeteilt werden, steht auf der Startspieler-Karte. Wird mit allen Erweiterungen gespielt, kann die Variante „andere Startkarten“ genutzt werden:






VARIANTE - Andere Startkarten

Für mehr Abwechslung kann mit verschiedenen Startkarten experimentiert werden. Möglich sind etwa folgende Ersetzungen:

- *Späher-Überlebender* statt *Standard-Überlebender* (abhängig von den Anführern kann das knifflig werden, da man viele Karten mit Modifikatoren statt Grundfähigkeiten zieht)
- *Zäher Plünderer* statt *Plünderer*
- *Wachen* statt *Schläger*

Empfehlung: Da es durch die Erweiterung „Aufklärung“ eine größere Vielfalt an Söldnern gibt, wird empfohlen, keine Söldner zum Anheuern verfügbar zu machen, die schon unter den Startkarten der Spieler vertreten sind. Werden etwa *Zäher Plünderer* als Startkarten verwendet, sollte man die übrigen *Zähen Plünderer* nicht anheuern können.

Umkämpfte Ressourcen (UR Pro Spiel kommen 14 ins Spiel, für die Auswahl pro Spiel stehen folgenden Optionen offen:

- alle 14  des Basisspiels
- alle 14  des Basisspiels + alle 14  von „Aufklärung“ mischen und zufällig 14 ziehen
- je 1 Exemplar aller  aus Basisspiel und „Aufklärung“ wählen
- beliebige Auswahl von genau 14 

Schrottplatz (SP Pro Spiel kommen beliebig viele Karten mit dem Schrottplatz-Symbol auf den Schrottplatz-Stapel:

- einige Module geben genau vor, welche Karten genutzt werden
- beliebige Auswahl → beachtet dabei die Hinweise auf Seite 18

Konstruktionspläne / Gebäude

Wird mit den Gebäuden gespielt, werden die Söldner *Konstrukteur* (aus „Hauptquartier“) und/oder *Bastlerin* (aus „Aufklärung“) als anheuerbare Söldnerstapel, sowie das Werkzeug *Werkzeugkasten* (aus „Hauptquartier“) für den Schrottplatz benötigt.

Wird ohne *Konstrukteur* und/oder *Bastlerin* gespielt, kommt der Konstruktionspläne-Stapel nicht ins Spiel.

Stammesführer

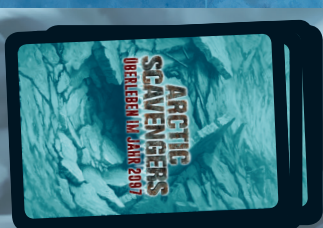
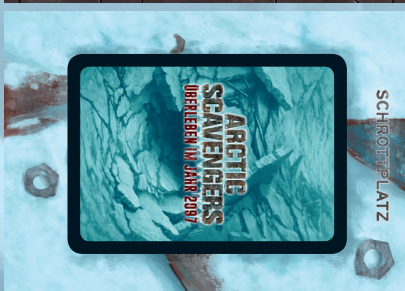
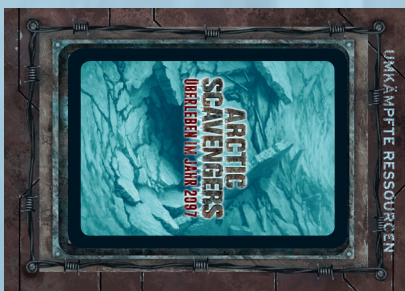
Ab Modul 3 (aus „Hauptquartier“) werden zu Spielbeginn zwei Stammesführer je Spieler ausgeteilt und einer davon ausgewählt. Nicht verwendete Stammesführer kommen aus dem Spiel (siehe Seite 16).

- Mit Erweiterung „Hauptquartier“ stehen 10 Stammesführer zur Auswahl.
- Mit Erweiterung „Aufklärung“ stehen 12 Stammesführer zur Auswahl.
- Mit der Variante: „Stammesführer anheuern“ (siehe Seite 26/27) werden Stammesführer wie Söldner angeheuert, statt zu Beginn verteilt.

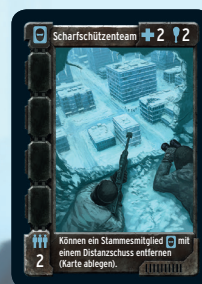
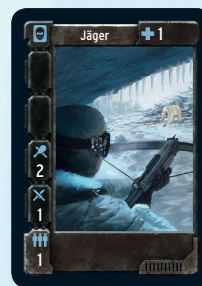
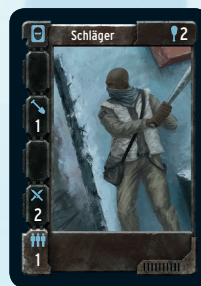
Söldner

Pro Spiel kommen 8-10 verschiedene Söldner ins Spiel:

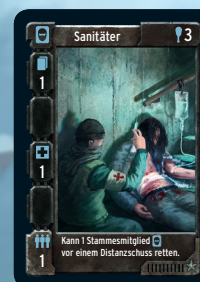
- in den ersten Spielen empfehlen wir, mit den 8 Söldnern des Basisspiels zu spielen
- sukzessive werden in den Modulen weitere vorgegebene Söldner eingeführt
- beliebige Auswahl von 10 Söldnern pro Spiel



Stammesführer



8 Söldner des Basisspiels



Ab Erweiterung
„Hauptquartier“
2 weitere Söldner

© 2019 Rio Grande Games

Rio Grande Games, PO Box 1033,
Placitas, NM 87043, USA
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com

Autor: Robert Kyle Gabhart
Artwork: Martin Hoffmann

Deutsche Version
Redaktion: Lutz Steponat & Katrin Schlegel
Layout: Fiore GmbH



Vertrieb:
Spielkartenfabrik Altenburg GmbH
Leipziger Straße 7
04600 Altenburg

