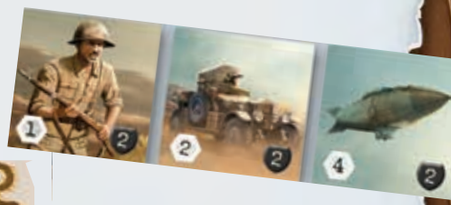
AUZTRALIEN

MARTIN WALLACE

SETUP

1. Spielermaterial: 7 Farmen, 20 Gleise, 20 Holzmarker,
   3 Scheiben, 1 Hafen und Tableau.
2. Startressourcen: 2 Kohle, 2 Eisen und 4 Gold. 3 Marker Stabilität.
3. Vermessungen mischen. Auf die 13 Hex mit einem △ ein Plättchen legen.
   Aufdecken und ↑ nach Norden ausrichten.
4 . Die 8 Großen Alten mit X oder XX aussortieren. Rest in 1, 2 und 3 sortiert.
   Alle drei Stapel für sich mischen.
5. Ressourcen & Große Alte (verdeckt!) gemäß der Vermessungen verteilen.
   Ressourcen kommen nicht auf Küstenfelder.
   Große Alte kommen nicht in Küsten- und Hügelfelder.
   Zwei Große Alte in einem Feld erhöhen die Stufe des Feldes!
6. Offenbarungen werden in 1, 2 und 3 sortiert und gemischt.
   Je 5 Karten werden von jedem Stapel gezogen.
   15 Karten werden gestapelt. "1" auf "2" 3er nach unten.
7. Persönlichkeiten werden gemischt und 5 offen ausgelegt.
8. Die Scheibe "Große Alte" wird auf das Feld 22 der Zeitleiste gelegt.
9. Militäreinheiten werden gemischt und auf dem Feld gestapelt.
10. Nach Spieleranzahl wird eine Scheibe je Spieler auf die Zeitleiste gelegt.
11. In umgekehrter Reihenfolge wählt jeder Spieler einen Hafen.
    Zwischen Häfen zweider Spieler müssen mind. 2 Felder frei bleiben.



ABLAUF

Der aktive Spieler (auf der Zeitleiste hinten) wählt eine Aktion und bezahlt auch mit Zeiteinheiten. Er legt einen Holzmarker auf das Aktionsfeld und führt die Aktion aus. Je Marker der bereits dort liegt kostet die Aktion 1 Gold mehr.

Nimm alle einer Ressource. Mit Phosphat bekommt man 1 Gold dazu.

1 ausliegende oder 2 Karten ziehen und 1 behalten.

Max 1 Farm jeder Art pro Aktion errichten. Gleise müssen dort sein. Feld muss leer sein.

Von & zu Hügeln! Auf jeder Grenze darf nur ein Gleis liegen.

Einheit kaufen, oder 1 oder 2 Infrantrie für je 1 Gold kaufen.

Falls das HQ leer ist, kostet diese Aktion 2 Zeiteinheiten!

KAMPF

Expeditionskorps: Wähle die angreifenden Einheiten.
Wähle ein erreichbares Ziel aus. (Reichweite ab Gleis: Hex unten links)
Verdeckte Große Alte werden nun aufgedeckt. (Rückzug jetzt möglich!)
Zeiteinheiten berechnen. (Luftschiffe und Panzerzüge = 0, Minimum 1.
Anzahl verschiedener beteiligter Einheitsstypen beim Angriff = Zeitkosten.
Alle 3 Marker Stabilität nehmen.

Oberste Kampfkarte aufdecken und Ziel in der Mitte finden:

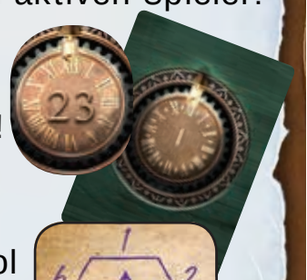
Die Einheiten links richten Schaden an.
Pro Symbol wird 1 Schaden dem Ziel hinzugefügt.
Schaden mit Holzmarkern auf dem Ziel markieren.
Anzahl der Einheiten sind beim Schaden egal!

Die rechte Seite gibt an, was der Spieler erleidet.
Ein violetter Marker muss auf einen Einheitenstapel (nicht Luftschiffe!) gestetzt werden.
Marker in Höhe des Widerstands (unten rechts): Die oberste Einheit und alle Marker werden entfernt. Schaden kann nicht auf mehrere Einheiten selben Typs verteilt werden.
Das Expeditionskorps kann nur drei Treffer auf Stabilität vertragen.

Falls mehrere Spieler einen Gegner töten, so werden die Siegpunkte durch alle Spieler geteilt. Den Rest erhält der Spieler mit dem meisten Schaden.

Nach der Kampfkarte kann man sich zurückziehen oder eine weitere Kampfkarte ziehen.
Bei einer Niederlage: jede Einheit mit Schadensmarker ist vernichtet.
Schadensmarkern auf Zombies werden entfernt!

Wenn alle Spielerscheiben an der 22 vorbeigezogen sind, werden die Großen Alten zum aktiven Spieler!
Aktivierung: 1. Die violette Scheibe wird ein Feld weitergerückt.
2. Kommt die Scheibe auf ein helles Feld, wird eine Offenbarung ausgeführt!
3. Aufgedeckte Große Alte: 2 Kampfkarten ziehen und beide Bewegungen ausführen!
Attenat: die beiden rechten Persönlichkeiten werden entfernt.
Bewegung: Die Großen Alten im Kreis bewegen sich um 1 Feld in Richtung des nächsten Hafens oder der nächsten nicht vernichteten Farm. Gibt es mehrere Ziele, so wird das Symbol oben in der Mitte genutzt. Farmen werden vernichtet und der Marker umgedreht!



Das Spiel endet sofort, wenn ein Hafen vernichtet wurde oder alle Scheiben das Feld 53 erreicht haben.

Varianten
Seite 19

Solo Zwei Spieler

SPIELER	GROSSE ALTE
• je nicht vernichtete Farmen (2 SP) • je Phosphat (3 SP) • Persönlichkeiten • SP durch getötete Große Alte • Gesammelte SP im Spiel	• aufgedeckte Große Alte aufgedruckte SP • verdeckte Große Alte doppelte SP • Jede vernichtete Farm ist 1 SP wert