

DEI

DIVIDE ET IMPERA



ANLEITUNG



## Der Tag des weißen Todes

London, 49 Jahre nach dem Tag des weißen Todes. Die Menschheit steht kurz vor ihrem Ende. Unsere Welt besteht heute aus von Frost überzogenen Ruinen. Eine Gruppe Überlebender, die sich *Die Zitadelle* nennt, hat mit ihren überlegenden Technologien die Herrschaft übernommen. Sie inszenieren sich als wohlmeinende Herrscher, die den Menschen helfen wollen. Sie sind die Hoffnung, an die wir uns klammern können – zumindest glaubten wir das.

Aus Angst, die Kontrolle über die wenigen Überlebenden zu verlieren, versucht die Zitadelle, Hoffnung in Schrecken zu verwandeln: Sie sprechen von Eindringlingen, von Außerirdischen, die gekommen sind, um die Erde zu erobern. Sie geben ihnen die Schuld an der großen Katastrophe, die sich vor nun fast fünfzig Jahren ereignete. Sie behaupten, dass sie direkt unter uns sind und schüren so Misstrauen zwischen den letzten Überlebenden.

Aber wir leisten Widerstand in der Hoffnung, dass sich jemand anderes aus Eis und Schnee erhebt, jemand, der uns wirklich helfen kann, anstatt uns den eiskalten Fesseln dieser Welt zu überlassen.


Ich bin fast am Ende meines Lebens angelangt, aber ich habe Abraham so gut ich konnte eingewiesen. Er wird euch durch das Lügengeflecht führen, hinter dem die Zitadelle ihre wahren und selbstsüchtigen Interessen verbirgt.


Folgt ihm.

Schließt euch den Plünderern an, die in London Ressourcen sammeln. So werdet ihr der Zitadelle und auch anderen Fraktionen von Überlebenden begegnen. Sammelt so viele Informationen über die Zitadelle wie möglich und macht euch bereit: Der Tag des Erwachens ist nah.

Für das Erwachen!

Jean



 Willkommen in London, geschätzte Bürger.

Ihre Aufgabe ist es, den Schnee, Hausdächer und Wohnungen nach möglichst vielen verwertbaren Technologien ● und alten Energiezellen ▲ abzusuchen. Im Gegenzug erhalten Sie von uns Nahrung und Medikamente.

Zur Unterstützung stellen wir Ihnen einige unserer Drohnen ☺ zur Verfügung. Wir dulden keine Unruhestifter und werden Ihre Arbeit stets kontrollieren.

## Spielüberblick

In DEI spielt jeder von euch 1 Fraktion. Mit deinen **Plünderern** versuchst du, in den Weiten des zerstörten London so viele technische Geräte und Energiezellen wie möglich zu sammeln, um sie bei der Zitadelle gegen Nahrung und Medizin zu tauschen. Dabei bewegst du dich über einen modularen Spielplan, der in die Ebenen **Boden** und **Dächer** unterteilt ist.

Die zwei Arten von Ressourcen, **Technologie** und **Energie**, werden im Spiel durch Plättchen dargestellt.

Mit den Ressourcen kannst du entweder auf den **Märkten** einkaufen, um deine Aktionen zu verbessern, oder du kannst sie am Spielende bei der Zitadelle gegen **Vorräte** eintauschen. Vorräte stellen in diesem Spiel Siegpunkte (SP) dar. Zusätzlich musst du in jeder Runde einen **Auftrag** der Zitadelle erfüllen, für den du ebenfalls Vorräte (SP) erhältst.

Jede Fraktion hat von der Zitadelle 1 **Drohne** zur Unterstützung erhalten. Aber Vorsicht: Eine andere Fraktion kann die Kontrolle über deine Drohne erlangen und sie gegen dich einsetzen.

**DEI: Divide et Impera** verläuft über 4 Runden mit je **3 Aktionsphasen**. Am Ende der 4. Runde überlebt die Fraktion mit den meisten Vorräten (SP) und gewinnt das Spiel.

# INHALTSVERZEICHNIS UND SPIELMATERIAL



## 1. Spielplan

- 5 Spielplanteile (16)
- 6 neutrale Bauwerke (2 Plättchen)
- 6 Drohnenplättchen (4)
- 6 Drohnen (4 Figuren)
- 6 Ressourcen (60 Technologieplättchen und 40 Energieplättchen)
- 7 Candy-Boosts (16 Plättchen)

## 2. Außenposten und Märkte

- 8 Außenposten (15 Plättchen und 15 Marker)
- 8 Märkte (4 Tafeln)
- 9 Marktkarten (48)
- 9 Fähigkeiten (18 Plättchen)

## 3. Aufträge der Zitadelle

- 10 Auftragstafel (1)
- 10 Auftragskarten (12)
- 10 *Optionale Regel 1: Keine Wahl*
- 10 Rundenanzeiger (1)
- 10 Wertungstafel (1)
- 11 Fraktionspads (4)

## 4. Die Fraktionen

- 12 Fraktionskarten (32)
- 12 Wertungsplättchen (4)
- 12 Fraktionsplättchen (28)
- 12 Bauwerke (36 Plättchen)
- 14 Anführer (4 Figuren)
- 14 Anführerfiguren (4)
- 14 Plündererfiguren (60)
- 14 Fähigkeiten verteilen
- 14 *Optionale Regel 2: Fähigkeiten drahten*
- 14 Spielhilfen (4)

## 5. Spielregeln

- 16 **Regionen**
- 16 **Voraussetzungen und Modifikatoren auf Märkten**
- 16 **Mehrheiten**
- 16 Gleichstand
- 16 Außenposten-Garnison
- 16 Außenposten kontrollieren
- 17 **Spielablauf**
- 17 Aktionsphase 1
- 17 Aktionsphase 2 – Fähigkeiten
- 17 *Optionale Regel 3: Planung*
- 18 Aktionsphase 3 – Aufträge

18 *Optionale Regel 4: Konfrontation*

18 *Optionale Regel 5: Rebellion*

19 Aufräumphase

19 Priorität

19 **Wertung**

19 Vorratswertung

19 Schlusswertung

20 **Aktionen**

20 Standardaktionen

21 Verbesserte Aktionen

21 Drohnen

21 Candy Boosts

22 **Spezialfähigkeiten der Anführer**

23 **Anhang**

23 Symbole

23 Aufträge

24 Taktische Fähigkeiten

24 Logistische Fähigkeiten

25 Maschinelle Fähigkeiten

25 Glossar

27 Spielplanlayouts

27 Spiel mit 2 Personen

27 Spiel mit 3 Personen

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

## Spalte für das Spielmaterial

Von Seite 5 bis 15 findest du in dieser Spalte das Spielmaterial und Erklärungen dazu. Hier kannst du dich mit sämtlichen Spielmaterialien vertraut machen.

## Spalte für den Spielaufbau

Von Seite 5 bis 15 findest du in dieser Spalte alle Schritte, um das Spiel für 4 Personen auszubauen. Für ein Spiel mit 2 oder 3 Personen beachte die Änderungen auf Seite 27.

# 1. Spielplan

## Spielplanteile - 16

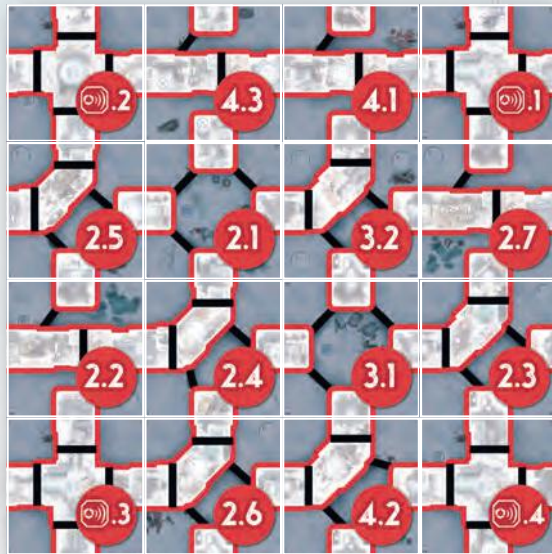
Jedes Spielplanteil hat zwei Ebenen: Boden (A) und Dächer (B). Die Bodenebene ist die unterste Ebene des Spielplans. Die Dachebene umfasst alle Bereiche des Spielplans, die höher liegen, auf der Dachebene gibt es Höhenunterschiede. Diese Höhenunterschiede und eingezeichnete Grenzen (E) unterteilen die beiden Ebenen in unterschiedliche Regionen.

Auf der Rückseite steht, bei wie vielen mitspielenden Personen das Teil verwendet wird (C) und die ID des Spielplanteils (D).



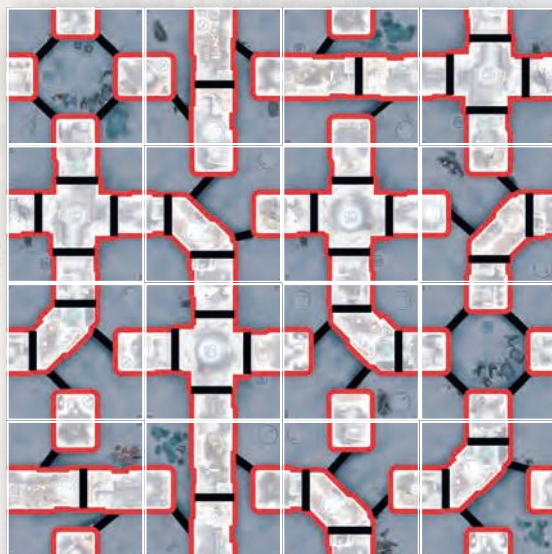
1

Für eure ersten Spiele mit 4 Personen empfehlen wir euch, die Spielplanteile wie hier abgebildet auszulegen (die abgebildeten Nummern sind die IDs). Ihr könnt die einzelnen Teile beliebig ausrichten.



**Aufbau für spätere Spiele:** Legt die Spielplanteile nach euren Wünschen oder zufällig aneinander. Achtet darauf, dass die beiden Teile mit den neutralen Lagern (☁) nicht orthogonal nebeneinander liegen. Ihr könnt alle Teile beliebig ausrichten. Weitere Hinweise zum zufälligen Aufbau findet ihr auf S. 27.

Beispielaufbau für einen zufälligen Spielplan:



## Neutrale Bauwerke - 2 Plättchen



Die neutralen Brücken verbinden je zwei Dächer auf den Spielplanteilen 2.3 und 4.3. Die neutralen Brücken können von allen Fraktionen verwendet werden. Zusätzlich sind auf einigen Plättchen bereits neutrale Lager (☼) und neutrale Aufzüge (⚙️) aufgedruckt, die ebenfalls von allen Fraktionen verwendet werden dürfen.

2

Plaziert die neutralen Brücken auf den Spielplanteilen 2.3 und 4.3 auf den Dächern, die mit dem Brückensymbol (☼) gekennzeichnet sind.



## Drohnenplättchen - 4



Vorderseite

Rückseite

## Drohnen - 4 Figuren

Mit Drohnen könnt ihr besondere Drohnenaktionen ausführen. Zu Beginn des Spiels kann jede Fraktion 1 der Drohnen verwenden. Durch Marktkarten können sie später aber auch andere Drohnen ansteuern.



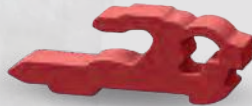
☼ Drohne „Draco“



☼ Drohne „Simon“



☼ Drohne „Masamune“



☼ Drohne „Fly“

3

Mischt die Drohnenplättchen verdeckt und verteilt sie zufällig auf die Spielplanteile mit dem Symbol (☼). Dreht sie dann um und ersetzt sie durch die entsprechenden Drohnenfiguren.



## Ressourcen - 100 Plättchen

Diese Plättchen repräsentieren die Ressourcen Technologie und Energie, die ihr im Spielverlauf sammelt. Ihr benötigt sie, um auf den Märkten Karten zu kaufen, Aufträge zu erfüllen und um sie am Spielende gegen Vorräte (SP) einzutauschen.



60 Technologie



40 Energie

4

Boden: Legt je 1 Technologie für jedes ●-Symbol auf den entsprechenden Bereich des Spielplanteils.

Dächer: Legt je 1 Energie für jedes ▲-Symbol auf den entsprechenden Bereich des Spielplanteils.

Legt die restlichen Plättchen als allgemeinen Vorrat bereit.





## Candy Boosts - 16 Plättchen



5

Diese Plättchen geben euch zusätzliche Aktionen und Ressourcen.

*„Candy-Boost-Bonbons sind heute eine seltene Ware. Der darin enthaltene Zucker wirkt anregend und hilft Ihnen, der eisigen Kälte zu trotzen. Dank des wunderbar minzigen Atems, den sie hinterlassen, wird sich jedes Londoner Mädchen in Sie verlieben. Genau das macht sie auch zu einem begehrten Tauschobjekt.“*

Apu, Händler aus Portobello

Mischt die **Candy Boosts** verdeckt und legt sie als allgemeinen Vorrat bereit.





## 2. Außenposten und Märkte

Einige Überlebende versuchen, dem Tod zu entrinnen, indem sie Objekte aus der Zeit vor dem Tag des weißen Todes sammeln und restaurieren. Sie haben sich auf die Bereiche Taktik, Logistik und Maschinen spezialisiert und verkaufen ihre Waren an die Plünderer. Wenn es dir gelingt, Kontrolle über ihre Außenposten zu erlangen, erhältst du Zugang zu exklusiven Waren und kannst neue Fähigkeiten von ihnen erlernen. Einige Waren kannst du aber auch auf dem Schwarzmarkt erhalten.

### Außenposten - 15 Plättchen und 15 Marker

Außenposten sind Orte auf dem Spielplan, über die ihr Kontrolle erlangen könnt. Wenn ihr Kontrolle über Außenposten habt, könnt ihr bestimmte Marktkarten auf den Märkten kaufen und neue Fähigkeiten erlernen.

Jeder Außenposten ist auf 1 der Bereiche Taktik, Logistik oder Maschinen spezialisiert.







Außenposten für den Bereich Taktik

Außenposten für den Bereich Logistik

Außenposten für den Bereich Maschinen

### Märkte - 4 Tafeln

Die 4 Tafeln repräsentieren die 3 Märkte der Außenposten und den Schwarzmarkt. Jede Tafel ist farblich den Außenposten aus 1 Bereich zugeordnet. Auf jeder Tafel dürfen nur die Karten der entsprechenden Farbe liegen. Auf den Bannern im oberen Bereich der Markttafeln findet ihr Voraussetzungen oder Modifikatoren (Symbole:    ), die ihr beachten müsst, wenn ihr eine Marktkarte kauft (siehe S. 16).



6

Legt die Außenpostenplättchen auf die Kreise, die auf den Spielplanteilen abgebildet sind.

Legt für euer erstes Spiel die roten Außenposten auf Kreise mit dem Buchstaben A, die blauen auf B und die grünen auf C.

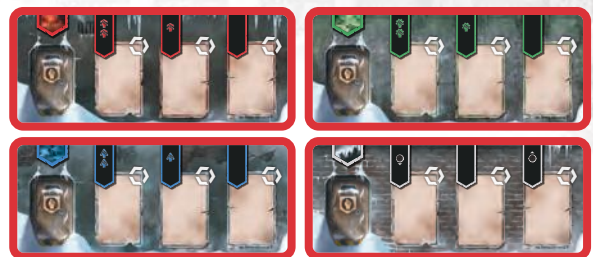
#### **Aufbau für spätere Spiele:**

Nehmt 1 **Außenpostenplättchen** jeder Farbe und mischt die 3 Plättchen verdeckt. Legt die Plättchen dann zufällig auf je 1 Kreis mit A, B und C. Deckt die 3 Außenposten auf und legt die übrigen Plättchen jeder Farbe auf die entsprechenden Buchstaben.

Legt dann je 1 **Außenpostenmarker** der passenden Farbe in die Aussparung jedes Plättchens.

7

Legt die 4 **Markttafeln** neben dem Spielplan bereit, sodass sie für alle gut erreichbar sind.





## Marktkarten - 48

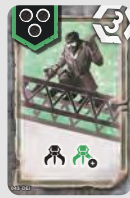
Marktkarten ermöglichen euch verschiedene Aktionen. Ihr erhaltet sie auf den Märkten.



8 auf dem Markt Taktik



8 auf dem Markt Logistik



8 auf dem Markt Maschinen



12 auf dem Schwarzmarkt

Die 12 Drohnenkarten (🚁) erhaltet ihr zusätzlich auf den 3 Märkten der Außenposten. Sie sind aber keinem spezifischen Markt zugeordnet.



3



3



3



3

Die Marktkarten enthalten die folgenden Informationen:

- A.** Voraussetzung bzw. Modifikator (nicht auf der Karte abgebildet, sondern auf der Markttafel (siehe S. 16))
- B.** Kosten in Technologie und /oder Energie
- C.** Vorräte (SP) am Spielende
- D.** Illustration
- E.** Aktionen
- F.** ID der Karte



8

Mischt alle **Drohnenkarten** im Spiel verdeckt und bildet 3 Stapel mit je 4 Karten. Mischt jeden Stapel in 1 anderen Marktkartenstapel der Außenposten ein. Mischt außerdem die **Schwarzmarktkarten**. Fügt in diesen Stapel niemals Drohnenkarten hinzu.

4 zufällige 🚁



4 zufällige 🚁



4 zufällige 🚁



8 Taktik-Marktkarten



8 Logistik-Marktkarten



8 Maschinen-Marktkarten

Legt die 4 Marktkartenstapel (von den Märkten der Außenposten und dem Schwarzmarkt) jeweils verdeckt auf die Position ganz links der entsprechenden Markttafel. Deckt von jedem Stapel die 3 obersten Karten auf und legt sie auf die freien Felder rechts vom Stapel.



## Fähigkeiten - 18 Plättchen

Diese Plättchen repräsentieren Fähigkeiten, die ihr erlernen könnt, wenn ihr Außenposten kontrolliert (siehe S. 16). Ihr behaltet die Fähigkeiten auch dann, wenn ihr die Kontrolle über den Außenposten verliert.



9

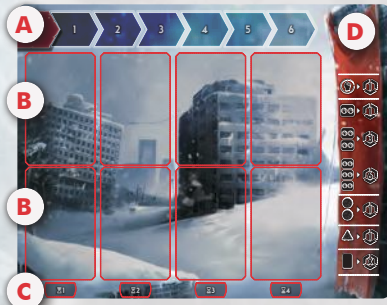
Legt die Fähigkeiten nach Farbe sortiert bereit. Ihr benötigt sie in Schritt 22 des Spielaufbaus.

# 3. Aufträge der Zitadelle

Die Aufträge, die die Zitadelle an die Überlebenden vergibt, sind Ausdruck und Mittel ihrer Macht. Alle Fraktionen erhalten die gleichen Aufträge, um sie in Konkurrenz um die wichtigen Ressourcen zu halten und zu verhindern, dass sie sich zusammenschließen. Je besser eine Fraktion die Wünsche der Zitadelle erfüllt, desto größer wird auch ihre Belohnung ausfallen.

## Auftragstafel - 1

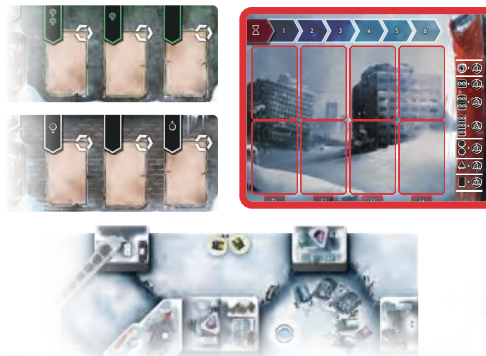
Hier findet ihr die Aufträge der Zitadelle. Sie zu erfüllen, ist die wichtigste Möglichkeit, um Vorräte (SP) zu erhalten.



- A. Prioritätsleiste
- B. Felder für Auftragskarten
- C. Rundenanzeige
- D. Wertungsübersicht für das Spielende

10

Legt die **Auftragstafel** für alle gut sichtbar bereit.



## Auftragskarten - 12

Diese Karten zeigen die Aufträge der Zitadelle. Sie geben außerdem an, wie viele Vorräte eine Fraktion erhält, die diesen Auftrag erfüllt (siehe S. 18).



- A. Auftrag
- B. Vorräte (SP), wenn die Fraktion den Auftrag rechtzeitig erfüllt.
- C. Vorräte (SP), wenn die Fraktion den Auftrag verspätet erfüllt.



11

Mischt die Auftragskarten verdeckt und legt je 1 aufgedeckt auf die 8 Felder der Auftragstafel.

Wenn ihr 1 Auftrag wählt, könnt ihr pro Spalte zwischen dem in der oberen und der unteren Reihe wählen. Legt die übrigen Karten in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht.

### Optionale Regel #1 Keine Wahl



Um die Interaktion untereinander zu erhöhen, zieht nur 4 Auftragskarten und legt sie auf die Felder in der oberen Reihe der Auftragstafel. Lasst die untere Reihe leer.

## Rundenanzeiger - 1

Mit dem Rundenanzeiger zeigt ihr an, welche Runde ihr gerade spielt.



12

Legt den **Rundenanzeiger** auf Feld 1 der Auftragstafel.



## Wertungstafel - 1

Hier markiert ihr, wie viele Vorräte (SP) ihr im Spiel und in der Schlusswertung sammelt. Nach der Schlusswertung gewinnt die Fraktion, die am meisten Vorräte (SP) gesammelt hat.

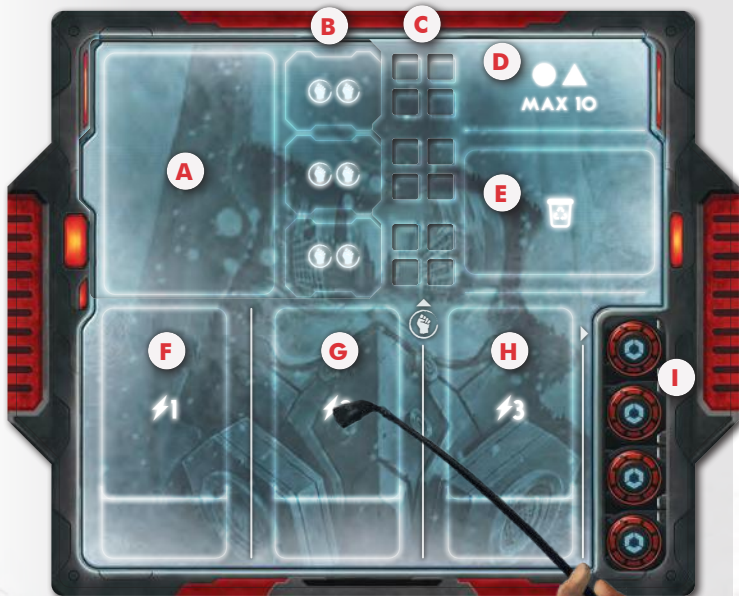
13

Legt die **Wertungstafel** für alle gut sichtbar bereit.



Auf den Pads legt ihr Karten, Ressourcen und Plättchen eurer Fraktion ab. Dafür gibt es die folgenden Bereiche:

- |                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| <b>A.</b> Anführerplättchen     | <b>F.</b> Karten aus Aktionsphase 1 |
| <b>B.</b> Fähigkeiten           | <b>G.</b> Karten aus Aktionsphase 2 |
| <b>C.</b> Außenpostenmarker     | <b>H.</b> Karten aus Aktionsphase 3 |
| <b>D.</b> gesammelte Ressourcen | <b>I.</b> Fraktionsplättchen        |
| <b>E.</b> Recycling-Bereich     |                                     |



Nehmt euch jeweils 1 Pad.

Nehmt euch außerdem jeweils 1 Technologie und 1 Energie aus dem Vorrat und legt diese auf euren Pads ab.



## Die Zitadelle

Der Tag des weißen Todes und die Jahre danach trafen die gesamte Menschheit unvorbereitet. Doch die mächtigen Technologien der Zitadelle ermöglichten es diesen Überlebenden, sich mit eiserner Entschlossenheit aus den Trümmern zu erheben.

Über die Herkunft dieser Gesellschaft ist wenig bekannt. Einige sagen, dass sie nicht einmal Menschen sind. Andere sagen, dass sie Soldaten waren, die sich im Chaos zusammenfanden. Wieder Andere behaupten, dass sie aus einem der größten Konzerne der alten Welt hervorgegangen sind, der Achab Corporation. Schon vor

dem Tag des weißen Todes hatte dieser Megakonzern eine wirtschaftliche Macht ohne jegliche Konkurrenz aufgebaut. Ihre High-Tech-Produkte veränderten den Lebensstil aller Menschen in nur wenigen Jahren, wie es sonst nur viele Jahrhunderte Fortschritt können. Was auch immer die Wahrheit ist: Die Zitadelle besitzt Technologien, die denen der überlebenden Fraktionen weit überlegen sind und eine ausgezeichnete militärische Ausbildung.

Von mächtigen Festungen aus regieren sie unangefochten über alles, was von dieser Welt noch übrig geblieben ist. Bist du einer von ihnen, hattest du Glück. Doch bist du nur einer der vielen anderen Überlebenden, bist du ihrer Willkür unterworfen und kannst nur darauf hoffen, dass sie dich eines Tages mit einem Platz in ihren Reihen belohnen.

## 4. Die Fraktionen

In der eisigen Ödnis haben sich verschiedene Fraktionen von Überlebenden gebildet, die darum kämpfen, am Leben zu bleiben und sich die Anerkennung der Zitadelle zu verdienen. Manche Gruppen haben sich nur für kurze Zeit zusammengeschlossen, um die Vorteile einer Gemeinschaft zu nutzen. Aber auch ganze Gesellschaften haben den Tag des weißen Todes überlebt und in sicheren Verstecken zu neuer Stärke gefunden.



Neena

### Auxilia



Diese Gruppe steht in engem Kontakt mit der Zitadelle und kann im Austausch für Informationen und erledigte Aufträge auf deren Unterstützung zählen.

Ihre Anführerin Neena ist listenreich, rücksichtslos und bereit, alles zu tun, um sich die Gunst der Zitadelle zu erhalten.

15

Wählt jeweils 1 Fraktion aus. Die älteste Person beginnt.

**Nimm dir dann das Spielmaterial, das zu deiner Fraktion gehört:**

16

### Fraktionskarten - 32

Zu jeder Fraktion gehören 8 Karten mit dem Fraktionssymbol. Mit 1 dieser Karten steuerst du 1 Drohne an.

17

### Wertungsplättchen - 4

Zu jeder Fraktion gehört ein Wertungsplättchen mit dem Fraktionssymbol. Markiert damit auf der Wertungstafel, wie viele Vorräte (SP) eure jeweilige Fraktion gesammelt hat.

Verwendet die Rückseite (40+), sobald die zugehörige Fraktion mehr als 40 Vorräte (SP) gesammelt hat.

18

### Fraktionsplättchen - 28

Zu jeder Fraktion gehören 7 gleichfarbige Fraktionsplättchen. Sie zeigen an, welche Position eine Fraktion bei der Priorität (Zugreihenfolge) einnimmt und welche Aufträge die Fraktion erfüllt hat.

**Hinweis:** Jede Fraktion benötigt nur 5 Fraktionsplättchen. Die 2 weiteren Plättchen sind Ersatzmaterial.

19

### Bauwerke - 36 Plättchen

Zu jeder Fraktion gehören 9 Bauwerke: 3 Lager (☔), 3 Brücken (↔) und 3 Aufzüge (⬆).

Jede Fraktion darf nur ihre eigenen und neutrale Bauwerke nutzen. Mit Lagern kannst du neue Plünderer ins Spiel bringen, Brücken ermöglichen Plünderern die Bewegung zwischen zwei nicht benachbarten Dächern. Aufzüge erlauben die Bewegung zwischen Boden und Dächern (in beide Richtungen).

Lege deine Fraktionskarten offen vor dir aus.



Legt eure Wertungsplättchen auf Feld 0 der Wertungstafel.



Legt die **Priorität** (Zugreihenfolge) zufällig fest.

Lege 1 deiner Fraktionsplättchen auf das entsprechende Feld der Prioritätsleiste (auf der Auftragstafel).

Lege 4 deiner Fraktionsplättchen auf dein Pad.



Lege 3 deiner Lagerbauwerke (☔) auf dein Pad.

Lege 3 deiner Brückenbauwerke (↔) auf dein Pad.

Lege 3 deiner Aufzugsbauwerke (⬆) auf dein Pad.





Abraham



Aria



Z-13

### Ravagers



Diese Gruppe nimmt alle auf, die verzweifelt nach Hilfe suchen. Auch wenn es aus Angst vor der Zitadelle niemand laut ausspricht, ist bekannt, dass sie mit Rebellen in Kontakt stehen. Manche sagen sogar, dass ihr Anführer Abraham selbst ein Agent der Rebellen ist und einen geheimen Auftrag verfolgt.

### Refuge 42

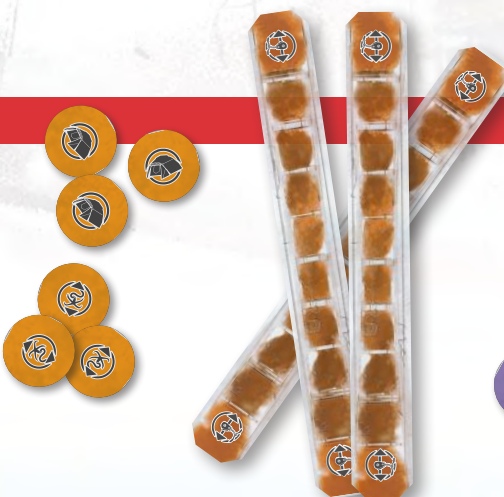
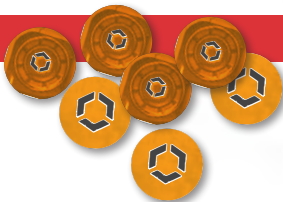
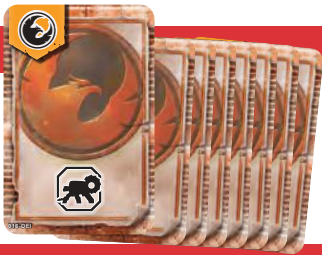


Die Londoner, die den Tag des weißen Todes überlebten, flüchteten in unterirdische Lager. Heute haben ihre Kinder nicht nur Zugriff auf die technologischen Gerätschaften aus vergangenen Tagen, sondern auch auf das Wissen der älteren Generation. Ihre Anführerin Aria hält böse Überraschungen für all jene bereit, die sich dieser Fraktion in den Weg stellen.

### Farm-Z



Die Bunker für Genexperimente, „Farmen“ genannt, beherbergen Forschungsteams, Hilfspersonal und andere Menschen, die hier Zuflucht gefunden haben. Als Anführer der Expeditionen nach draußen wählen die Wissenschaftler immer eines ihrer Versuchsobjekte aus.



## Anführerplättchen - 4

Jede Fraktion wird von einer Person angeführt. Für diese gelten die gleichen Regeln wie für Plünderer, mit 2 Ausnahmen:

- Sie können nicht vom Spielplan entfernt werden.
- Sie haben eine Spezialfähigkeit

## Anführer - 4 Figuren

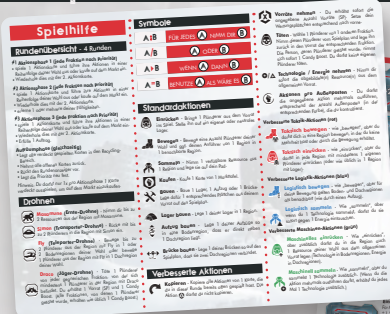
## Plünderer - 60 Figuren

Zu jeder Fraktion gehören 15 Plünderer, die London für ihre Fraktion nach wertvollen Schätzen absuchen.

## Fähigkeiten verteilen



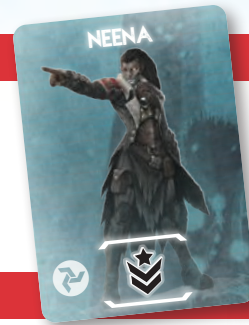
## Spielhilfen - 4



Vorderseite

20

Lege das Anführerplättchen deiner Fraktion auf dein Pad.



21

Stelle den Anführer neben deinem Pad bereit.



22

Ziehe von jeder Farbe zufällig 1 Fähigkeit. Lege deine Fähigkeiten verdeckt auf dein Pad.

Eigene Fähigkeiten könnt ihr jederzeit ansehen, haltet sie aber vor den anderen Fraktionen geheim, bis ihr sie erlernt habt.

Legt die übrigen Fähigkeiten in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie für dieses Spiel nicht.

## Optionale Regel #2 Fähigkeiten draftern



Um das Spiel strategischer zu gestalten, könnt ihr die Fähigkeiten draftern.

Die Person mit der höchsten Priorität (Zugreihenfolge), wählt eine Farbe und 1 Plättchen dieser Farbe aus. Dann gibt sie den Stapel nach Priorität weiter. Wählt nach Priorität je 1 Plättchen aus diesem Stapel aus. Wiederholt dies für die anderen beiden Farben, wobei beim zweiten Mal die Person mit der niedrigsten Priorität beginnt und beim dritten Mal wieder die Person mit der höchsten Priorität.

23

Nimm dir eine Spielhilfe.



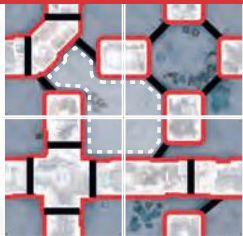
Rückseite





# 5. SPIELREGELN

## Regionen

Der zusammengesetzte Spielplan ist in mehrere Regionen unterteilt. Regionen können sich über mehrere Spielplan-teile erstrecken. (siehe Abbildung: z. B. gestrichelte Linie).



1 Region befindet sich immer auf 1 Ebene. Es gibt also Dachregionen  und Bodenregionen . Der Höhenunterschied zwischen zwei Ebenen stellt damit immer auch eine Grenze zwischen 1 Dachregion und 1 Bodenregion dar (siehe Abbildung: rote Linien).

Zur Erinnerung: Als Bodenregionen gelten nur Regionen auf der untersten Ebene. Alle Regionen, die höher liegen, gelten als Dachregionen.

Regionen einer Ebene werden durch Grenzen voneinander abgegrenzt. Grenzen sind graphische Elemente, die sowohl auf Bodenebene als auch auf Dachebene eingezeichnet sind. Außerdem gilt jeder Höhenunterschied auf der Ebene Dach als Grenze.

Wenn 1 Bodenregion und 1 Dachregion nebeneinander liegen, gelten die beiden Regionen als **angrenzend**.

Wenn 2 Regionen der gleichen Ebene nebeneinander liegen, gelten sie als **benachbart**.

## Voraussetzungen und Modifikatoren auf Märkten

Während der Aktionsphasen (siehe S. 17) darfst du Marktkarten von den Märkten kaufen. Beachte dafür die folgenden Voraussetzungen und Modifikationen:

**Außenpostenmärkte:** Hier darfst du zunächst nur die Karte ganz rechts kaufen. Um eine der anderen Karten zu kaufen, musst du eine bestimmte Anzahl Außenposten kontrollieren (siehe rechts). Die Banner im oberen Abschnitt der Tafel geben an, wie viele Außenposten der gleichen Farbe du kontrollieren musst, um die darunter liegende Karte zu kaufen **(A)**. Um die Karte in der Mitte der Markttafel zu kaufen, musst du 1 Außenposten kontrollieren. Um die Karte ganz links zu kaufen, musst du 2 Außenposten kontrollieren.

**Schwarzmarkt:** Um auf dem Schwarzmarkt einzukaufen, benötigst du keine Kontrolle über Außenposten. Stattdessen sind auf den Bannern Modifikatoren für den Kaufpreis angegeben. Wenn du die Karte ganz links auf der Markttafel kaufst **(B)**, musst du 1 Technologie zusätzlich bezahlen. Wenn du die Karte ganz rechts kaufst **(C)**, erhältst du zusätzlich 1 Technologie (du musst die Karte vorher aber regulär bezahlen können).





## Mehrheiten



In DEI darfst du einige Aktionen nur dann ausführen, wenn du die Mehrheit in der Region hast, in der du die Aktion ausführst.

Die Mehrheit in 1 Region hat immer die Fraktion, die die größte Stärke in dieser Region hat. Plünderer und Anführer haben jeweils die Stärke 1 (Ausnahme Z-13, siehe S. 22). Zusätzlich können Fähigkeiten die Stärke modifizieren. Wenn du die Mehrheit nicht hast, darfst du die entsprechende Aktion nicht ausführen.

### Aktionen, für die du die Mehrheit brauchst:

-  **Bewegen:** Du darfst deine Plünderer nur in Regionen bewegen, in denen du die Mehrheit hast oder du durch die Bewegung die Mehrheit erhältst.
-  **Sammeln:** Du darfst Ressourcen nur in Regionen sammeln, in denen du die Mehrheit hast.

## Gleichstand



Wenn 2 oder mehr Fraktionen gleich stark sind (und keine Fraktion stärker ist), hat keine Fraktion die Mehrheit.

## Außenposten-Garnison



Für einige Aufträge benötigst du nur Außenposten-Garnisonen (siehe S. 23). Diese hast du bereits, wenn sich in einer Region mit Außenposten mindestens 1 deiner Plünderer oder dein Anführer befindet. Du benötigst nicht die Mehrheit in dieser Region.

## Außenposten kontrollieren

Falls du die Mehrheit in einer Region mit Außenposten hast, kontrollierst du diesen Außenposten: Nimm den Außenpostenmarker und lege ihn auf dein Pad neben die Fähigkeit derselben Farbe. Du darfst maximal 4 Marker derselben Farbe auf deinem Pad haben.

Sobald du die Mehrheit in 1 Region mit Außenposten verlierst, gibst du 1 Marker der entsprechenden Farbe an die Fraktion, die jetzt die Mehrheit hat.

Falls du 1 Region mit Außenposten verlässt und sich keine andere Fraktion in der Region befindet, gilt der Außenposten als verlassen. Lege den Marker zurück zum Plättchen des verlassenen Außenpostens. Dasselbe gilt bei einem Gleichstand.





# Spielablauf

DEI verläuft über 4 Runden. In jeder Runde gibt es 3 Aktionsphasen und 1 Aufräumphase.

- ⚡1 Aktionsphase 1
- ⚡2 Aktionsphase 2 – Fähigkeiten
- ⚡3 Aktionsphase 3 – Aufträge  
Aufräumphase

Führt alle drei Aktionsphasen in Reihenfolge eurer Priorität aus, beginnend mit der Fraktion, die Priorität 1 hat.

In jeder Aktionsphase spielt jede Fraktion 2 Aktionskarten aus. Führt zunächst nacheinander Aktionsphase 1 aus, danach Aktionsphase 2, in der ihr am Ende eures Zuges Fähigkeiten erlernen könnt. Dann folgt Aktionsphase 3, in der ihr am Ende eures Zuges Aufträge erfüllt.

Am Ende einer Runde führt ihr die Aufräumphase durch und bestimmt neu, welche Priorität eure Fraktionen haben.

Wer nach 4 Runden die meisten Vorräte (SP) gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## Aktionskarten

Aktionskarten ermöglichen es euch, in jeder Aktionsphase Aktionen durchzuführen. Aktionskarten sind die Fraktionskarten, die ihr zu Beginn des Spiels bereits besitzt (siehe S. 12) und die Marktkarten, die ihr während des Spiels auf den Märkten kaufen könnt (siehe S. 9). Diese sind etwas stärker als die Fraktionskarten.

Alle Regeln zu Aktionskarten betreffen sowohl Fraktionskarten als auch Marktkarten.

## ⚡ Aktionsphase 1

**Nur in der ersten Runde** stellt ihr eure ersten Figuren auf die beiden neutralen Lager (Spielplanteil 2.1 und 3.1). Die Person mit der höchsten Priorität beginnt, danach folgen alle anderen nach Priorität. (Überspringt diesen Schritt in den Runden 2-4.)

Stellt die folgenden Figuren auf den Spielplan. Teilt sie beliebig zwischen den neutralen Lagern auf.

- **Priorität 1:** Anführer + 2 Plünderer
- **Priorität 2:** Anführer + 3 Plünderer
- **Priorität 3:** Anführer + 4 Plünderer
- **Priorität 4:** Anführer + 5 Plünderer

## Aktionskarten ausspielen

Wenn du an der Reihe bist, spielst du nacheinander 2 Aktionskarten aus. Diese geben an, welche Aktionen du ausführen darfst.

Spielst du die Karte offen aus, darfst du alle Aktionen ausführen, deren Aktionssymbole auf der Karte angegeben sind (siehe S. 20).

Spielst du die Karte verdeckt aus, nutzt du die Aktion „Kaufen“, um 1 Marktkarte zu kaufen (siehe S. 20). In der Aufräumphase legst du alle verdeckt gespielten Karten in den Recycling-Bereich. Sie stehen dir für das restliche Spiel nicht mehr zur Verfügung.

Du darfst nur 1 der beiden Karten in jeder Aktionsphase verdeckt ausspielen.

Falls du die erste Karte verdeckt abgelegt hast, darfst du die soeben gekaufte Marktkarte sofort als die zweite Karte in dieser Phase spielen.

Lege die erste Karte im unteren Abschnitt für Phase-1-Karten des Pads ab (1). Führe dann entweder die Aktion(en) aus oder kaufe stattdessen eine Karte vom Markt.

Wiederhole dies für die zweite Karte, nur dass du sie im oberen Abschnitt für Phase-1-Karten ablegst (2).

- Du darfst die Aktionen einer Karte in beliebiger Reihenfolge ausführen.
- Du darfst dich entscheiden, eine oder alle Aktionen einer Karte nicht auszuführen.



## ⚡ Aktionsphase 2 – Fähigkeiten

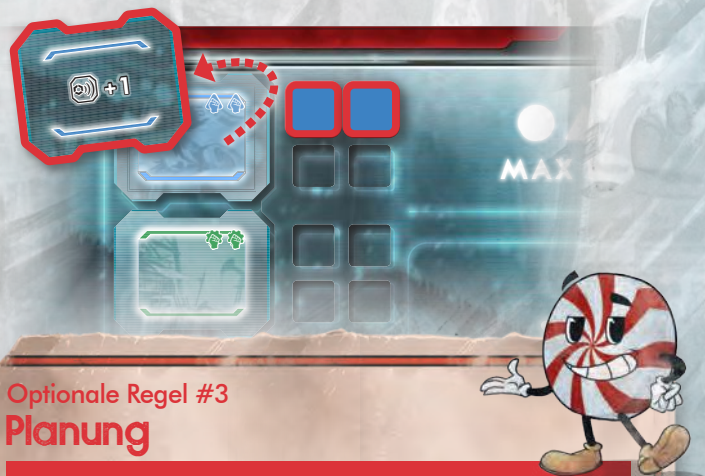
Spieler nacheinander 2 Karten aus und lege sie in den Abschnitt für Phase-2-Karten. Wie in Phase 1 darfst du dich für jede Karte entscheiden, sie offen auszuspielen und ihre Aktionen auszuführen oder 1 Karte verdeckt zu spielen und 1 Marktkarte zu kaufen.

Danach darfst du nur in dieser Aktionsphase zusätzlich Fähigkeiten erlernen.

### Fähigkeit erlernen

Wenn am Ende deines Zuges auf deinem Pad 2 oder mehr Außenpostenmarker derselben Farbe liegen, darfst du das entsprechende Fähigkeitenplättchen umdrehen. Die abgebildete Fähigkeit steht dir ab sofort zur Verfügung (siehe S. 24 und 25).

Fähigkeiten bleiben bis zum Spielende erhalten, auch wenn du die Außenpostenmarker verlierst.



### Optionale Regel #3 Planung

Wenn ihr das Spiel etwas schwieriger machen möchtet, haltet eure Karten verdeckt auf der Hand. Zu Beginn jeder Aktionsphase plant ihr gleichzeitig, welche 2 Aktionskarten ihr spielen möchtet und legt sie verdeckt auf euer Pad. Decke die Karten in deinem Zug auf, um ihre Aktionen auszuführen. Wie üblich darfst du dich entscheiden, auf dem Markt einzukaufen. Lasse dann 1 Karte verdeckt liegen. (Wenn ihr mit dieser Regel spielt, kannst du eine neu gekaufte Marktkarte erst ab der folgenden Aktionsphase ausführen.)

## ⚡ Aktionsphase 3 – Aufträge

Spieler nacheinander 2 Karten aus und lege sie in den Abschnitt für Phase-3-Karten. Wie in Phase 1 darfst du dich für jede Karte entscheiden, sie offen auszuspielen und ihre Aktionen auszuführen oder 1 Karte verdeckt zu spielen und 1 Marktkarte zu kaufen.

Danach musst du 1 Auftrag erfüllen.

### Auftrag wählen

Aufträge sind der wichtigste Weg, um Vorräte (SP) zu erhalten. Am Ende der dritten Aktionsphase musst du genau 1 Auftrag erfüllen. Wähle dafür 1 der ausliegenden Aufträge aus und lege 1 Fraktionsplättchen von deinem Pad (A) auf die gewählte Karte. Die Karte bleibt auf der Auftragstafel liegen und darf von anderen Fraktionen weiterhin ausgewählt werden. Beachte, dass du aus jeder Spalte immer nur 1 Karte auswählen darfst (entweder die aus der oberen Reihe oder die aus der unteren Reihe), sodass du am Spielende aus jeder Spalte genau 1 Karte ausgewählt hast. Du darfst keine Karte doppelt auswählen.

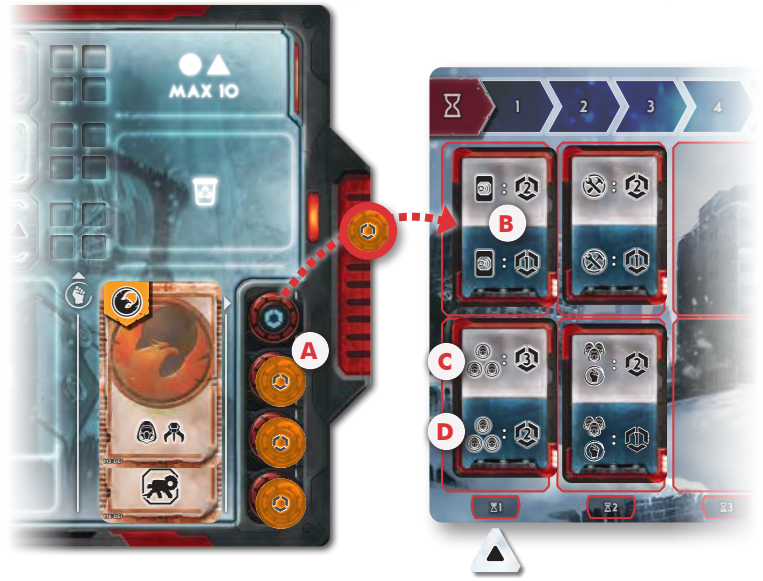
### Auftrag erfüllen

Die Aufträge aus 1 Spalte sind jeweils 1 Runde zugeordnet. Hast du 1 Auftrag gewählt, der zur aktuellen oder einer späteren Runde gehört, hast du ihn rechtzeitig erfüllt und es gilt der obere (graue) Abschnitt der Auftragskarte (C).

Hast du einen Auftrag gewählt, der zu einer früheren Runde gehört, hast du ihn verspätet erfüllt und es gilt der untere (blaue) Abschnitt der Auftragskarte (D). Der untere (blaue) Abschnitt gibt dir immer weniger Vorräte (SP) als der obere (graue) Abschnitt.

Prüfe sofort, wie viele Vorräte (SP) du erhältst und setze dein Wertungsplättchen entsprechend auf der Wertungstafel nach vorne. Du musst jede Runde 1 Auftrag auswählen, auch wenn du dafür 0 Vorräte (SP) erhältst.

**Nur in der 4. Runde** führe danach zusätzlich die Vorratswertung (siehe S. 19) durch. (Überspringt diesen Schritt in den Runden 1-3). Jede Fraktion führt diese Wertung unmittelbar nach dem eigenen Zug aus, bevor die nächste Fraktion mit Aktionsphase 3 beginnt.



### Optionale Regel #4 Konfrontation



Spielt in Aktionsphase 3 zunächst alle 2 Karten aus und führt sie aus. Erst nachdem ihr alle eure Aktionen abgeschlossen habt, wählt ihr reihum (beginnend bei der Fraktion mit der höchsten Priorität) 1 Auftrag aus und erfüllt ihn.

Führt außerdem die Vorratswertung in der 4. Runde erst zusammen mit der Schlusswertung aus (siehe S. 19). Mit dieser Regel erhöht ihr die Interaktion untereinander, sodass ihr eure Aktionen genauer planen müsst.

### Optionale Regel #5 Rebellion



Am Ende von Aktionsphase 3 darfst du dich entscheiden, ob du einen Auftrag erfüllen möchtest. Dadurch hast du bei Spielende ggf. weniger als 4 Aufträge erfüllt, dafür ist während des Spiels die Auswahl an verfügbaren Aufträgen größer. Diese Regel macht das Spiel etwas leichter.



## Aufräumphase

Jeder von euch führt in dieser Phase die folgenden Schritte aus:

1. Lege Aktionskarten, die du verdeckt gespielt hast auf den Recycling-Bereich. Diese Karten bleiben bis zum Spielende dort liegen, du benötigst sie erst für die Schlusswertung wieder.
2. Nimm alle Aktionskarten, die du offen gespielt hast, zurück in deine Auslage.
3. Legt nun gemeinsam für alle Fraktionen neue Prioritäten fest und verschiebt den Rundenanzeiger um 1 Feld nach rechts.

In der 4. Runde endet die Aufräumphase nach Schritt 2. Führt danach die Schlusswertung durch.

## Priorität

Am Ende jeder Runde (außer in der letzten), legt ihr die Priorität für die nächste Runde danach fest, wie viele Vorräte (SP) ihr bereits gesammelt habt. Die Priorität bestimmt, in welcher Reihenfolge ihr eure Züge ausführt.

Die Fraktion, die auf der Wertungstafel am weitesten hinten liegt, bekommt Priorität 1. Die Fraktion auf der vorletzten Position bekommt Priorität 2 usw. Die Fraktion, die am weitesten vorne liegt, bekommt die letzte Priorität.

Haben zwei Fraktionen die gleiche Position auf der Wertungstafel, bekommt diejenige die höhere Priorität, die in der gerade gespielten Runde später am Zug war (die niedrigere Priorität hatte).

*Hinweis: Das Basisspiel DEI ist für 4 Personen. Ignoriert die Felder 5 und 6 auf der Leiste für die Priorität.*

### Beginnt nun mit der nächsten Runde.

**Beispiel zur Priorität** - Am Ende der ersten Runde haben die *Ravagers* 9 Vorräte (SP), *Farm-Z* 7 Vorräte (SP) und *Auxilia* und *Refuge* 42 haben jeweils 5 Vorräte (SP). Die Priorität wird für die nächste Runde daher wie folgt festgelegt: Auf Priorität 1 ist *Auxilia*, weil diese Fraktion zusammen mit *Refuge* 42 die wenigsten Punkte hat, in der ersten Runde aber eine niedrigere Priorität hatte. Dann folgen mit Priorität 2 *Refuge* 42, mit Priorität 3 *Farm-Z* und mit Priorität 4 die *Ravagers*.

### Platzierung auf der Wertungstafel nach der ersten Runde.



Priorität in der ersten Runde



Priorität in der zweiten Runde



## Wertung

### Vorratswertung

Führe in der letzten Runde am Ende deiner 3. Aktionsphase eine Vorratswertung durch. Du erhältst folgende Punkte (SP): *Hinweis: Wenn ihr mit der optionalen Regel #4: Konfrontation spielt, führt ihr die Vorratswertung zusammen mit der Schlusswertung aus.*

### Außenposten

1 Vorrat (SP) pro kontrolliertem Außenposten (Marker auf deinem Pad)

### Fähigkeiten

1 Vorrat (SP), wenn du 1 Fähigkeit erlernt hast.

3 Vorräte (SP), wenn du 2 Fähigkeiten erlernt hast.

6 Vorräte (SP), wenn du 3 Fähigkeiten erlernt hast.

### Technologien

1 Vorrat (SP) für je 2 Technologien auf deinem Pad.

### Energie

1 Vorrat (SP) für jede Energie auf deinem Pad.

### Schlusswertung

Zähle zum Schluss alle Vorräte (SP) zusammen, die oben rechts auf den Karten angegeben sind. Berücksichtige dabei sowohl die Karten in deiner Auslage bzw. Hand als auch alle Karten aus dem Recycling-Bereich.

Die Fraktion, die die meisten Vorräte (SP) gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Haben mehrere Fraktionen gleich viele Vorräte (SP) gesammelt, gewinnt die am Gleichstand beteiligte Fraktion mit der höchsten Priorität.

# Aktionen

## Standardaktionen

Aktionskarten ermöglichen dir verschiedene Aktionen. Dies sind die Standardaktionen:



**Einrücken** - Bringe 1 Plünderer aus deinem Vorrat ins Spiel. Stelle ihn auf ein eigenes oder neutrales Lager. Lager von anderen Fraktionen darfst du nicht nutzen.

Hast du keinen Plünderer mehr in deinem Vorrat, darfst du einen deiner Plünderer vom Spielplan versetzen. (Dieser zählt nicht als vom Spielplan entfernt.)



**Bewegen** - Bewege eine Anzahl Plünderer deiner Wahl und ggf. deinen Anführer von 1 Region in 1 **benachbarte** Region. Du musst nicht alle Plünderer aus 1 Region zusammen bewegen.

Sofern nicht anders angegeben, darfst du nur dann in 1 Region ziehen, wenn du die Mehrheit in der Zielregion hast oder sie durch die Bewegung erhalten wirst.

1 Dachregion und 1 Bodenregion gelten für dich nur dann als benachbart, wenn sich 1 eigener oder 1 neutraler Aufzug auf der entsprechenden Bodenregion befindet (siehe rechts). 2 Dachregionen, die durch 1 eigene oder 1 neutrale Brücke verbunden sind, gelten für dich ebenfalls als benachbart (siehe rechts). Aufzüge und Brücken von anderen Fraktionen darfst du nicht nutzen.



**Sammeln** - Nimm 1 verfügbare Ressource aus 1 Region und lege sie auf dein Pad. Sofern nicht anders angegeben, darfst du in einer Region nur dann sammeln, wenn du dort die Mehrheit hast.

Du darfst maximal 10 Ressourcen auf dein Pad legen. Sammelst du die elfte Ressource, musst du eine andere Ressource von deinem Pad zurück in den allgemeinen Vorrat legen.



**Kaufen** - Kaufe 1 Karte von 1 Markttafel. Beachte dabei die Voraussetzungen und Modifikatoren auf Märkten (siehe S. 16).

Um eine Karte zu kaufen, musst du eine Aktionskarte verdeckt ausspielen (Das Aktionssymbol befindet sich auf der Rückseite der Karte). Bezahle dann die Marktkarte und lege sie vor dir aus. Diese Karte steht dir ab sofort zur Verfügung. Du darfst diese Aktion in jeder Aktionsphase nur 1x ausführen.

Schiebe danach die verbleibenden Karten auf der Tafel nach rechts weiter, decke eine neue Karte vom entsprechenden Stapel auf und lege sie auf das Feld ganz links.



**Bauen** - Baue 1 Lager, 1 Aufzug oder 1 Brücke. Lege dafür 1 entsprechendes Plättchen aus deinem Vorrat auf den Spielplan.

Du darfst in allen Regionen bauen, in denen sich mindestens 1 deiner Plünderer oder dein Anführer befindet (du benötigst keine Mehrheit). Du darfst in 1 Region mehrere Bauwerke bauen.

Falls du von einer Sorte kein Bauwerk mehr in deinem Vorrat hast, darfst du ein entsprechendes eigenes Plättchen vom Spielplan versetzen.



**Lager bauen** - Lege 1 deiner Lager in 1 Region, in der sich mindestens 1 deiner Plünderer oder dein Anführer befindet.



**Aufzug bauen** - Lege 1 deiner Aufzüge so in 1 Bodenregion, dass er sich direkt neben 1 Dachregion befindet. In der Boden- oder der Dachregion muss sich mindestens 1 deiner Plünderer oder dein Anführer befinden. Die beiden Regionen gelten für dich ab sofort als benachbart.



**Brücke bauen** - Lege 1 deiner Brücken so auf den Spielplan, dass sie zwei Dachregionen verbindet. In 1 dieser Regionen muss sich mindestens 1 deiner Plünderer oder dein Anführer befinden. Die beiden verbundenen Dachregionen gelten für dich ab sofort als benachbart. Eine Brücke darf nur Dächer verbinden, die sich auf dem gleichen Spielplanteil befinden und darf nur über genau 1 Bodenregion führen.



**A Brücke**  
erlaubt

**B Brücke**  
nicht erlaubt, weil diese Brücke über zwei Bodenregionen führt.

**C Brücke**  
erlaubt

**D Brücke**  
nicht erlaubt, weil diese Brücke auf 2 Spielplanteilen liegt.


**E Aufzug**  
Verbindet die beiden orange markierten Regionen

**F Aufzug**  
Verbindet die beiden violett markierten Regionen

## Verbesserte Aktionen

Marktkarten können zusätzlich zu den Standardaktionen auch verbesserte Aktionen enthalten. Diese sind:



**Kopieren** - Kopiere alle Aktionen von 1 Karte, die du in dieser Runde bereits offen gespielt hast. Die Aktion  darfst du nicht kopieren.



**Vorräte nehmen** - Du erhältst sofort die angegebene Anzahl Vorräte (SP). Setze dein Wertungsplättchen entsprechend nach vorne.



**Töten** - Wähle 1 Plünderer von 1 anderen Fraktion. Nimm diesen Plünderer vom Spielplan und lege ihn zurück in den Vorrat der entsprechenden Fraktion. Die Person, deren Plünderer getötet wurde, nimmt sich sofort 1 Candy Boost. Du darfst keine eigenen Plünderer töten.

Der getötete Plünderer kann durch eine spätere Aktion „einrücken“ wieder ins Spiel kommen.



**Technologie / Energie nehmen** - Nimm dir sofort die abgebildete(n) Ressource(n) aus dem allgemeinen Vorrat.



**Aktionen pro Außenposten** - Du darfst die angegebene Aktion mehrmals ausführen, entsprechend der Anzahl Außenpostenmarker (in der entsprechenden Farbe) auf deinem Pad.



**Alle Außenposten**



**Logistik Außenposten**



**Taktik Außenposten**



**Maschinen Außenposten**

### Verbesserte Taktik-Aktionen (rot)



**Taktisch bewegen** - wie „bewegen“, aber du darfst dich in eine Region bewegen, in der du keine Mehrheit hast oder durch die Bewegung erhältst.



**Taktisch einrücken** - wie „einrücken“, aber du darfst in jede Region mit mindestens 1 eigenen Plünderer einrücken (oder wie üblich in 1 Region mit Lager).

### Verbesserte Logistik-Aktionen (blau)



**Logistisch bewegen** - wie „bewegen“, aber für deine Bewegung gelten Boden- und Dachregionen als benachbart (wie durch einen Aufzug).



**Logistisch sammeln** - Wie „sammeln“, aber wenn du 1 Technologie sammelst, darfst du sie sofort gegen 1 Energie eintauschen.

### Verbesserte Maschinen-Aktionen (grün)




**Maschinelles einrücken** - Wie „einrücken“, aber zusätzlich darfst du in die Region auch 1 Ressource aus dem allgemeinen Vorrat legen (Technologie in Bodenregionen, Energie in Dachregionen).



**Maschinell sammeln** - Wie „sammeln“, aber du sammelst 1 Technologie zusätzlich. (Wenn du die Aktion mehrmals ausführen darfst, erhältst du jedes Mal 1 Technologie zusätzlich.)

## Drohnen

Einige Aktionskarten ermöglichen es, die Drohnen zu nutzen. Drohnenkarten haben dieses Symbol: . Spielst du eine Drohnenkarte, darfst du die entsprechende Drohne zuerst bewegen und dann ihre Fähigkeit nutzen. Für Drohnenbewegungen und Drohnenaktionen benötigst du keine Mehrheit.

### Drohnen bewegen

Für Drohnenbewegungen gelten alle aneinander angrenzenden Regionen als benachbart, egal ob es Boden- oder Dachregionen sind. Eine Drohne darfst du immer bis zu 2 Regionen weit bewegen oder sogar weiter, wenn auf der Drohnenkarte ein Bewegungsbonus angegeben ist. Es können mehrere Drohnen in 1 Region sein. Du darfst dich entscheiden, eine Drohne nicht zu bewegen und nur ihre Fähigkeit zu nutzen.

### Fähigkeiten der Drohnen



**1 Drohne deiner Wahl** - Nutze die Fähigkeit von 1 Drohne deiner Wahl auf dem Spielplan.



**Masamune (Ernte-Drohne)** - Nimm dir bis zu 2 Ressourcen aus der Region mit Masamune.



**Simon (Transporter-Drohne)** - Rücke mit bis zu 2 Plünderern in die Region mit Simon ein.



**Fly (Teleporter-Drohne)** - Bewege bis zu 2 Plünderer aus der Region mit Fly in 1 oder 2 Bodenregionen deiner Wahl oder bewege 1 Plünderer aus der Region mit Fly in 1 Dachregion deiner Wahl.



**Draco (Jäger-Drohne)** - Töte 1 Plünderer von jeder gegnerischen Fraktion, von der sich mindestens 1 Plünderer in der Region mit Draco befindet. Du erhältst 1 Vorrat (SP) und 1 Candy Boost. (Alle Fraktionen, von denen 1 Plünderer getötet wurde, erhalten wie üblich 1 Candy Boost).

## Candy Boosts



Mit einem Candy Boost darfst du die abgebildete Aktion zu 1 Aktionskarte, die du gerade ausgespielt hast, hinzufügen. Lege dafür die Karte auf dein Pad und den Candy Boost darauf (maximal 1 pro Karte). Führe die Aktion auf dem Candy Boost zusätzlich zu den Aktionen der Karte aus (unabhängig davon, ob du die Karte offen oder verdeckt gespielt hast).

Lege gespielte Candy Boosts in der Aufräumphase verdeckt zurück in den allgemeinen Vorrat und mische sie ein.



Einrücken



Lager / Aufzug / Brücke bauen



Nimm 1 Technologie aus dem allgemeinen Vorrat



Bewegen



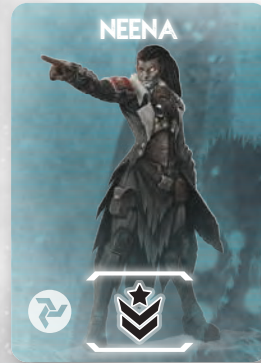
Sammeln



Zählt für die verbesserte Aktion "Aktionen pro Außenposten" und für die Voraussetzungen auf Märkten (siehe S. 16) wie 1 Außenpostenmarker der entsprechenden Farbe.

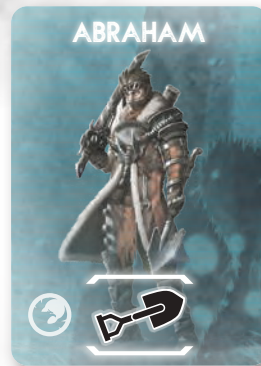
## Spezialfähigkeiten der Anführer

Jeder Anführer hat eine Spezialfähigkeit. Außerdem können Anführer nicht getötet oder aus dem Spiel entfernt werden. Sie bewegen sich genau wie die Plünderer und zählen für die Ermittlung von Mehrheiten.



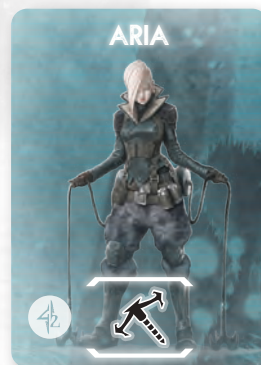
### Neena *Auxilia*

**Tarnung:** Jedes Mal, wenn du mit Neena (allein oder mit beliebig vielen Plünderern zusammen) die Aktion „bewegen“ ausführst, darfst du dabei Mehrheiten ignorieren.



### Abraham *Ravagers*

**Suche:** Wenn du 1 Aktion sammeln in der Region ausführst, in der sich Abraham befindet, erhältst du 1 zusätzliche Aktion „sammeln“ in dieser Region (1x pro Aktionsphase).



### Aria *Refuge 42*

**Enterhaken:** Wenn du mit Aria die Aktion bewegen durchführst, gelten angrenzende Boden- und Dachregionen als benachbart (nur für Aria selbst).



### Z-13 *Farm-Z*

**Kämpfer:** Für die Ermittlung von Mehrheiten hat Z-13 die Stärke 3.

# Anhang

## Symbole

<b>A:B</b>	FÜR JEDES <b>A</b> NIMM DIR <b>B</b>
<b>A/B</b>	<b>A</b> ODER <b>B</b>
<b>A▷B</b>	WENN <b>A</b> DANN <b>B</b>
<b>A=B</b>	BENUTZE <b>A</b> ALS WÄRE ES <b>B</b>



Plünderer



Aktionskarte



Bauwerk



Brücke



Lager



Aufzug



1x pro  
Aktionsphase



Dachregion



Bodenregion



Ressource



Technologie



Energie



alle  
Außenposten



Außenposten der  
entsprechenden  
Farbe



Drohne



Gleichstand  
(siehe S. 16)



Mehrheit  
(siehe S. 16)



Drohnenkarte



Aktionsphase



Runde

### Kontrollierte Außenposten der entsprechenden Farbe

rechtzeitig: Du erhältst 3 Vorräte (SP) für jeden Außenpostenmarker der angegebenen Farbe auf deinem Pad.  
verspätet: Du erhältst 2 Vorräte (SP) für jeden Außenpostenmarker der angegebenen Farbe auf deinem Pad.

### Außenposten-Garnisonen

rechtzeitig: Du erhältst 2 Vorräte (SP) für jede deiner Außenposten-Garnisonen der angegebenen Farbe.  
verspätet: Du erhältst 1 Vorrat (SP) für jede deiner Außenposten-Garnisonen der angegebenen Farbe.

## Aufträge

### gesammelte Technologie

rechtzeitig: Du erhältst 1 Vorrat (SP) für jede Technologie auf deinem Pad.  
verspätet: Du erhältst 2 Vorräte (SP) für je 3 Technologien auf deinem Pad (abgerundet).



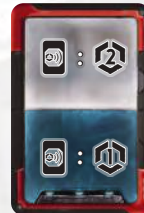
### gesammelte Energie

rechtzeitig: Du erhältst 2 Vorräte (SP) für jede Energie auf deinem Pad.  
verspätet: Du erhältst 3 Vorräte (SP) für je 2 Energie auf deinem Pad (abgerundet).



### Drohnenkarten

rechtzeitig: Du erhältst 2 Vorräte (SP) für jede Drohnenkarte, die du besitzt.  
verspätet: Du erhältst 1 Vorrat (SP) für jede Drohnenkarte, die du besitzt. (inkl. Drohnenkarte deiner Fraktion und Karten in deinem Recycling-Bereich)



### Bauwerke im Spiel

rechtzeitig: Du erhältst 2 Vorräte (SP) für jedes deiner Bauwerke auf dem Spielplan.  
verspätet: Du erhältst 1 Vorrat (SP) für jedes deiner Bauwerke auf dem Spielplan. (zur Erinnerung: Bauwerke sind Lager, Brücken und Aufzüge)



### Plünderer im Spiel

rechtzeitig: Du erhältst 3 Vorräte (SP) für je 3 deiner Plünderer im Spiel (abgerundet).  
verspätet: Du erhältst 2 Vorräte (SP) für je 3 deiner Plünderer im Spiel (abgerundet). (Dein Anführer zählt nicht mit.)



### Kontrollierte Außenposten

rechtzeitig: Du erhältst 2 Vorräte (SP) für jeden Außenpostenmarker auf deinem Pad.  
verspätet: Du erhältst 1 Vorrat (SP) für jeden Außenpostenmarker auf deinem Pad.



## Taktische Fähigkeiten



### Bomben

Für Mehrheiten zählen deine Brücken +2 Stärke für die Bodenregion, über welcher sie verlaufen. (Es muss sich mindestens 1 deiner Plünderer oder dein Anführer in dem entsprechendem Gebiet befinden.)



### Barrikaden

Für Mehrheiten zählen deine Lager +2 Stärke für die Region, in der sie stehen. (Es muss sich mindestens 1 deiner Plünderer oder dein Anführer in dem entsprechendem Gebiet befinden.)



### Späher

Bei einem Gleichstand hast du die Mehrheit.



### Agent

Für Mehrheiten erhältst du +1 Stärke, wenn sich mindestens 1 Drohne in der entsprechenden Region befindet. (Es muss sich mindestens 1 deiner Plünderer oder dein Anführer in dem entsprechendem Gebiet befinden.)



### Scharfschützen

In Regionen, in denen du keine Mehrheit hast, darfst du die Aktion „sammeln“ als Aktion „töten“ verwenden.



### Einsatzwagen

Für Mehrheiten zählen deine Lager +1 Stärke für die Region, in der sie stehen. (Es muss sich mindestens 1 deiner Plünderer oder dein Anführer in dem entsprechendem Gebiet befinden.)

Du darfst deine Lager wie Plünderer bewegen (alleine oder in einer Gruppe).

## Logistische Fähigkeiten



### Ingenieur

Jedes Mal, wenn du eine Brücke oder einen Aufzug baust, erhältst du 2 zusätzliche Aktionen „bewegen“ für diese ⚡.



### Sprinter

Wenn du die Aktion „bewegen“ ausführst, erhältst du 1 zusätzliche Aktion „bewegen“ für diese ⚡.



### Landekapsel

Du darfst Lager auch in Regionen bauen, in denen sich deine Plünderer oder dein Anführer nicht befinden.



### Tunnel

Alle Regionen mit deinen und neutralen Aufzügen gelten bei der Aktion „bewegen“ für deine Plünderer und deinen Anführer als benachbart. (Diese Regionen müssen nicht nebeneinander sein.)



### Überzahl

Wenn sich deine Plünderer alle auf dem Spielplan befinden, darfst du die Aktion „einrücken“ als Aktion „bewegen“ oder Aktion „sammeln“ verwenden.



### Fernsteuerung

Wenn du 1 Drohne bewegst, darfst du sie um +1 Region bewegen.



## Maschinelle Fähigkeiten



### Aufbereitung

Wenn du die Aktion „sammeln“ in einer Bodenregion mit eigenem Aufzug ausführst, darfst du sofort 1 Technologie in 1 Energie umtauschen.



### Solarenergie

Einmal pro Aktionsphase darfst du 1 Technologie statt 1 Energie (oder umgekehrt) ausgeben, um 1 Marktkarte zu kaufen.



### Paket-Bot

Einmal pro Aktionsphase darfst du 1 Energie abgeben, um 1 Aktion „kaufen“ zu erhalten, ohne eine Karte spielen zu müssen. (Bezahle die Marktkarte wie üblich.)



### Schürfer

Du darfst du die Aktion „sammeln“ verwenden, um 1 Ressource in 1 Region mit mindestens 1 deiner Plünderer oder dem Anführer zu legen (Energie in Dachregionen, Technologie in Bodenregionen).



### Energieeinsparung

Wenn du eine Drohnenkarte kaufst, kostet sie dich 1 Ressource deiner Wahl weniger.



### Handelsposten

Jedes Mal, wenn du 1 Marktkarte kaufst, erhältst du 1 Vorrat (SP).

## Glossar

**Aktionskarten** - Spiele Aktionskarten auf dein Pad, um die abgebildeten Aktionen auszuführen. Die beiden Aktionskartentypen sind:

- **Fraktionskarten:** Karten, die jede Fraktion zu Beginn des Spiels erhält.
- **Marktkarten:** Karten, die du auf den Märkten kaufen darfst.

**Aktionsphase** - Teil einer Runde. In jeder Aktionsphase spielst du 2 Aktionskarten (siehe S. 17).

**Aufträge** - Während des Spiels erhältst du Vorräte (SP), indem du Aufträge erfüllst. Am Ende von jeder Aktionsphase 3 musst du 1 Auftrag erfüllen. Du darfst aus jeder Spalte der Auftragstafel nur 1 Auftrag auswählen (siehe S. 10, 18, 23).

**Anführer** - Jede Fraktion hat 1 Anführer, der auf dem Spielplan durch die Anführerfigur repräsentiert wird.

- **Anführerplättchen:** Lege dein Anführerplättchen auf deinem Pad aus. Sie zeigt deinen Anführer und seine Fähigkeit an (siehe S. 14).
- **Spezialfähigkeit des Anführers:** siehe S. 22.

**Angrenzend** - Eine Dachregion und eine Bodenregion, die nebeneinander liegen und nicht durch 1 Aufzug benachbart sind (siehe S. 16).

**Außenposten** - Außenposten sind strategisch wichtige Punkte auf dem Spielplan.

- **Außenpostenplättchen:** Stellt einen Außenposten auf dem Spielplan dar (siehe S. 8).
- **Außenpostenmarker:** Repräsentiert die Kontrolle über einen Außenposten.
- **Kontrolle über Außenposten:** Wenn du die Mehrheit in einer Region mit Außenposten hast, kontrollierst du den Außenposten. Nimm den Außenpostenmarker und lege ihn auf dein Pad (siehe S. 16).
- **Außenposten-Garnison:** Du hast 1 Außenposten-Garnison, wenn sich mindestens 1 deiner Plünderer oder dein Anführer in 1 Region mit Außenposten befindet. (siehe S. 16).

**Bauwerke** - Es gibt 3 unterschiedliche Bauwerke, die durch entsprechende Plättchen repräsentiert werden (siehe S. 20).

- **Brücke:** Verbindet zwei Dächer. Diese gelten als benachbart.
- **Aufzug:** Die Bodenregion mit Aufzug und die angrenzende Dachregion gelten als benachbart.
- **Lager:** Ermöglicht die Aktion „einrücken“.

**Benachbart** - Nebeneinanderliegende Regionen einer Ebene gelten als benachbart. Andere Regionen können durch Bauwerke der spezielle Regeln ebenfalls als benachbart gelten. Plünderer und Anführer können sich nur zwischen benachbarten Regionen bewegen (Ausnahme: Aria).

**Bewegen** - Mit dieser Aktion bewegst du eine beliebige Anzahl Plünderer und ggf. den Anführer von 1 Region in 1 benachbarte Region.

**Bezahlen** - Wenn du 1 Marktkarte kaufst, musst du ihre Kosten bezahlen. Lege die entsprechenden Ressourcen in den allgemeinen Vorrat zurück.

**Brücke** - Ein Bauwerk, dass zwei Dachregionen eines Spielplan-teils verbindet. Die beiden Regionen gelten durch die Brücke als benachbart (siehe S. 20).

**Candy Boost** - Spiele maximal 1 Candy Boost mit 1 Aktionskarte, um der Aktionskarte die abgebildete Aktion hinzuzufügen (siehe S. 21).

**Drohne** - Drohnen können von jeder Fraktion genutzt werden und besitzen verschiedene Fähigkeiten (siehe S. 21).

- **Drohne bewegen:** Bewege die Drohne um bis zu 2 Regionen. Angrenzende Regionen gelten als benachbart.
- **Drohne nutzen:** Du darfst die Fähigkeit der Drohne nutzen.

**Drohnenkarte** - Aktionskarte, mit der du 1 Drohne bewegen und aktivieren kannst ihre Fähigkeit nutzen darfst (siehe S. 21).

**Drohnenplättchen** - Mischt die Drohnenplättchen beim Spielaufbau und verteilt sie zufällig auf die markierten Spielplan-teile, um die Startpositionen der Drohnen festzulegen (siehe S. 6).

**Ebene** - Der Spielplan hat zwei Ebenen mit Regionen: Bodenregionen (unterste Ebene) und Dachregionen (obere Ebene mit Höhenunterschieden) (siehe S. 16).

**Eigenes Bauwerk** - Ein Bauwerk in der Farbe deiner Fraktion. Nur du darfst dieses Bauwerk nutzen (siehe S. 12).

**Fähigkeit** - Jede Fraktion hat drei verdeckte Fähigkeiten. Du darfst Fähigkeiten in jeder Runde am Ende von Aktionsphase 2 erlernen, wenn du mindestens 2 Außenposten derselben Farbe kontrollierst (siehe S. 17).

**Fraktion** - In DEI spielt jede mitspielende Person 1 Fraktion. Jede Fraktion hat eigenes Spielmaterial, z. B. Plünderer oder Fraktionskarten (siehe S. 12).

**Fraktionsplättchen** - Markieren, welche Aufträge 1 Fraktion erfüllt hat und welche Priorität sie hat (siehe S. 12).

**Neutrales Bauwerk** - Alle Fraktionen können dieses Bauwerk nutzen.

**Gleichstand** - Wenn zwei Fraktionen die gleiche Stärke in 1 Region haben (und keine andere Fraktion einen höheren Mehrheitswert hat), hat in dieser Region keine Fraktion die Mehrheit.

**Grenze** - Graphisches Element. Grenzen unterteilen den Spielplan in Regionen (siehe S. 16).

**Karten** - Es gibt 2 Kartentypen.

- **Aktionskarten:** Siehe Aktionskarten.
- **Auftragskarten:** Siehe Aufträge.

**Märkte** - Hier liegen die Marktkarten aus, die du kaufen darfst. Die Märkte haben verschiedene Farben (siehe S. 8 und 9).

- **Schwarzmarkt:** Dieser Markt ist nicht mit den Außenposten verbunden.
- **Außenpostenmärkte:** Diese Märkte sind mit den gleichfarbigen Außenposten verbunden.

**Mehrheit** - Die Mehrheit in 1 Region hat immer die Fraktion, die die größte Stärke in dieser Region hat. Plünderer und Anführer haben jeweils die Stärke 1 (Ausnahme Z-13, siehe S. 22). Zusätzlich können Fähigkeiten die Stärke modifizieren (siehe S. 24).

**Nehmen** - Spielmaterial aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

- **Nimm Candy Boost(s):** Nimm die angegebene Anzahl Candy Boosts aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie verdeckt vor dir ab (siehe S. 21).
- **Nimm Vorrat/Vorräte (SP):** Setze dein Wertungplättchen auf der Wertungstafel um die angegebene Anzahl Felder nach vorne (siehe S. 21).
- **Nimm Marktkarte(n):** Marktkarten erhältst du durch die Aktion „kaufen“. Lege die angegebene Anzahl Karten von den Markttafeln zu deinen Aktionskarten (siehe S. 20).

**Pad** - siehe S. 11.



**Phase** - Teil einer Runde (siehe S. 17).

- **Aktionsphase 1:** Nach Reihenfolge der Priorität spielt jede Fraktion 2 Aktionskarten und führt sie aus.
- **Aktionsphase 2:** Nach Reihenfolge der Priorität spielt jede Fraktion 2 Aktionskarten und führt sie aus. Am Ende ihres Zuges darf jede Fraktion Fähigkeiten erlernen.
- **Aktionsphase 3:** Nach Reihenfolge der Priorität spielt jede Fraktion 2 Aktionskarten und führt sie aus. Am Ende ihres Zuges muss jede Fraktion 1 Auftrag erfüllen.
- **Aufräumphase:** Nimm die Karten, die du offen ausgespielt hast, wieder zurück und lege die Karten, die du verdeckt gespielt hast, in deinen Recycling-Bereich.

**Plünderer** - 15 Figuren pro Fraktion (siehe S. 14).

**Priorität** - Die Reihenfolge, in der die Fraktionen in jeder Phase ihre Züge ausführen (siehe S. 19).

**Recycling-Bereich** - Bereich auf deinem Pad, auf dem du alle Karten sammelst, die du verdeckt gespielt hast. Sie werden nur noch für die Schlusswertung benötigt.

**Region** - Regionen sind Bereiche auf dem Spielplan. Es gibt Bodenregionen  und Dachregionen . Einzelne Regionen sind durch Grenzen und Höhenunterschiede voneinander getrennt (siehe S. 16).

**Ressource** - Plättchen, das Fraktionen einsammeln können.

- **Technologie:** Ressource in Bodenregionen.
- **Energie:** Ressource in Dachregionen.

**Runde** - Eine Partie DEI besteht aus 4 Runden. In jeder Runde gibt es 3 Aktionsphasen und die Aufräumphase (siehe S. 17).

**Rundenanzeiger** - Zeigt die aktuelle Runde an (siehe S. 16).

**Spielplan** - Die Auslage der Spielplan-teile bildet den modularen Spielplan. Je nach Anzahl mitspielender Fraktionen ist er unterschiedlich groß (siehe S. 5 und 27).

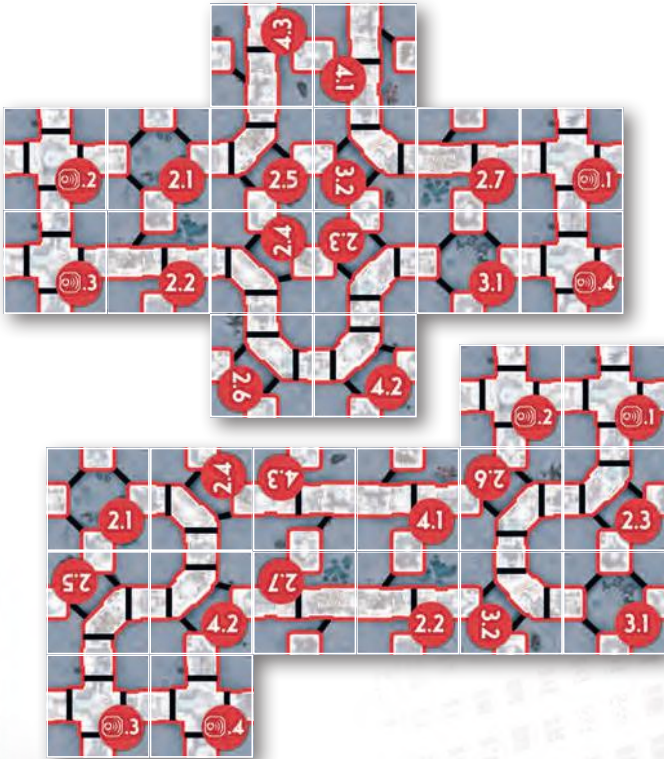
**Voraussetzung** - Um bestimmte Karten auf Außenpostenmärkten zu kaufen, muss die entsprechende Fraktion 1 oder 2 Außenposten kontrollieren (siehe S. 16).

**Vorräte (SP)** - Dies sind die Siegpunkte in DEI. Sie werden auf der Wertungstafel angezeigt. Wer am meisten Vorräte (SP) sammelt, gewinnt das Spiel.

## Spielplanlayouts

Wenn du bereits einige Partien DEI gespielt hast, kannst du damit experimentieren, die Spielplanteile unterschiedlich aneinander zu legen (wie bei den abgebildeten Beispielen). Beachte dabei die folgenden Regeln:

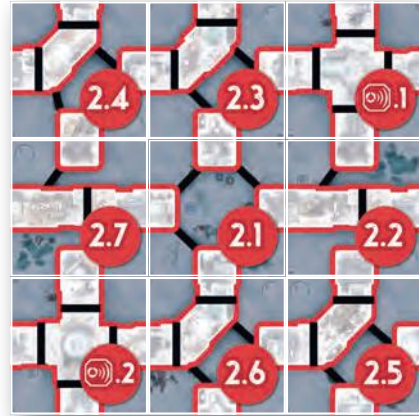
- Du darfst nur so viele Spielplanteile mit Drohnensymbol verwenden, wie Fraktionen mitspielen.
- die Spielplanteile mit dem neutralen Lager-Symbol (☒) dürfen nicht orthogonal nebeneinander liegen.



## Spiel mit 2 Personen

Verwendet im Spiel zu zweit nur die Spielplanteile 2.1 bis 2.7 sowie die Drohnenteile 1 und 2.

Für eure ersten Spiele mit 2 Fraktionen empfehlen wir euch, die Spielplanteile wie hier abgebildet auszulegen.



Beachtet im Spiel für 2 Personen die folgende Regeländerung:

**Drohnen:** Es sind nur die Drohnen der teilnehmenden Fraktionen verfügbar. Entfernt die Drohnenkarten der nicht verfügbaren Drohnen aus dem Spiel, bevor ihr die Märkte vorbereitet. Mischt jeweils 2 Drohnenkarten in die Marktkarten der Außenpostenmärkte.

## Spiel mit 3 Personen

Verwendet im Spiel zu dritt die Spielplanteile 2.1 bis 2.7, 3.1 und 3.2, sowie die Drohnenteile 1, 2 und 3.

Für eure ersten Spiele mit 3 Fraktionen empfehlen wir euch, die Spielplanteile wie hier abgebildet auszulegen.



Beachtet im Spiel für 3 Personen die folgende Regeländerung:

**Drohnen:** Es sind nur die Drohnen der teilnehmenden Fraktionen verfügbar. Entfernt die Drohnenkarten der nicht verfügbaren Drohnen aus dem Spiel, bevor ihr die Märkte vorbereitet. Mischt jeweils 3 Drohnenkarten in die Marktkarten der Außenpostenmärkte.

*Hinweis: Sowohl im 2- als auch im 3-Personen-Spiel könnt ihr euch frei entscheiden, welche Fraktionen ihr weglassen möchtet.*



# Impressum

**Autor:** Tommaso Battista

**Entwicklung:** Luca Bernardini, Michele Morosini, Andrea Colletti

**Künstlerische Leitung:** Andrea Colletti

**Illustrationen:** Giovanni Pirrotta, Simone De Paolis

**Grafikdesign:** Paolo Scippo, Diego Fonseca

**3D Skulpturen:** Fernando Armentano, Tommaso Incecchi

**Internetauftritt:** Luca Bernardini

**Werbung:** Emiliano Caretti

**Kickstarter Manager:** Andrea Colletti

**Umsetzung:** Michele Mirizio, Marco Presentino

**Produktion:** Fabio Braghettoni

**Spieletests:** Andrea Gianfermo, Davide Longo, Diana Maranzano, Andrea Fatigati, Daniele Pallozzi, Luigi „Bove“ De Feo, Luca Ricci, Carlo Chieroni, Pier Luigi Ambrosini, Daniele Venditozzi, Chiara Spagnoletto, Luca Benedetti, Gianni Punzo, Francesco Pica, Lorenzo Meucci, Luca Francescangeli

**Deutsche Ausgabe:**

**Grafikdesign:** Jessy Töpfer

**Redaktion:** Pegasus Spiele

**Übersetzung:** Pegasus Spiele, basierend auf einer Übersetzung von Michael Csorba.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Ludus Magnus s.r.l. © 2022

Ludus Magnus s.r.l. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.

Ein Spiel von Ludus Magnus s.r.l. [www.ludusmagnusstudio.com](http://www.ludusmagnusstudio.com)

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



LUDUS MAGNUS  
STUDIO



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele