1920+

EXPEDITIONS

MELOCHS DUELL

REGELÜBERSICHT

mit allen Aspekten aus „Der Gesandte der Verderbnis“
(mit Ausnahme des Moduls „Infizierter Mech“)

SPIELAUFBAU

1. Wähle (oder nimm dir zufällig) 1 Mechtableau und die zugehörige Mechfigur. Nimm dir außerdem 4 Sterne und 1 Stärkescheibe.
2. Nimm dir alle Startressourcen oben auf der zugehörigen Mechkarte (oder 3 List, 3 Stärke und 1 Heldenarbeiter, falls du die Mechkarten aus „Der Gesandte der Verderbnis“ nicht besitzt). Dein Heldenarbeiter gilt stets als Arbeiter aller Farben.
3. Nimm dir zufällig einen Charakter und den zugehörigen Begleiter. Lege beide als Handkarten offen links neben dein Mechtableau.
4. Lege deinen Aktionsmarker (Würfel) auf **RASTEN**.
5. Mische die 9 Landkartenmarker und lege jeweils 1 verdeckt auf die 6 angegebenen Orte (mit dem entsprechenden Symbol neben der Ortsnummer). Lege die restlichen verdeckt beiseite.
6. Mische die 12 Verderbnismarker aus Melochs Duell und lege zufällig jeweils 2 als offenen Stapel auf jeden der 6 angegebenen Orte.
7. Lege die Münzen und Arbeiter als Vorrat bereit.
8. Mische die Entdeckungskarten zu einem verdeckten Stapel. Ziehe dann für jeden der beiden Seen 1 Karte vom Stapel und lege sie offen auf (oder neben) den See.
9. Stelle deinen Mech auf dein Heimatgebiet ().
10. Du beginnst die Partie.

SPIELABLAUF

Wähle in deinem Zug 1 der folgenden Optionen (du MUSST den Aktionsmarker verschieben):



- Befindet sich der Aktionsmarker auf **RASTEN**, verschiebe ihn entlang des roten Pfeils auf das leere Feld und führe die 3 Aktionen **BEWEGEN**, **SPIELEN** und **SAMMELN** in beliebiger Reihenfolge aus.
- Befindet sich der Aktionsmarker auf dem leeren Feld neben **RASTEN** oder auf **BEWEGEN**, **SPIELEN** oder **SAMMELN**, verschiebe ihn auf **BEWEGEN**, **SPIELEN** oder **SAMMELN** und führe dann die beiden anderen Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus.
- Befindet sich der Aktionsmarker auf **BEWEGEN**, **SPIELEN** oder **SAMMELN**, darfst du ihn auf **RASTEN** verschieben und eine **RASTEN**-Aktion ausführen: Hole alle platzierten Arbeiter zurück auf dein Mechtableau und alle aktiven Karten (rechts neben deinem Tableau) zurück auf deine Hand (links neben deinem Tableau).

AKTION: BEWEGEN

Bewege deinen Mech an einen anderen freien Ort innerhalb seiner Reichweite (i. d. R. 1–3 Orte, nicht wieder an den Ausgansort). Er kann sich durch besetzte Orte bewegen.

Bewegt sich dein Mech an einen Ort mit einem Landkartenmarker, endet die Bewegung sofort und du erhältst den Bonus auf der Rückseite des Marker.

AKTION: SAMMELN

Erhalte die sichtbaren Vorteile (am unteren Rand) am Ort deines Mechs.
Falls ein /-Symbol („oder“) vorhanden ist, wähle nur die Vorteile auf einer Seite davon.

AKTION: SPIELEN

Spiele 1 Karte von deiner Hand (links neben dem Tableau) in deinen aktiven Bereich (rechts neben dem Tableau). Dann tue in beliebiger Reihenfolge:

BASISWERT: Erhalte die Stärke und/oder List oben links auf der Karte, einschließlich der Boni für Erfolge ( ) oder verschmolzene Meteoriten ( ), falls du die Bedingung(en) erfüllst.

FÄHIGKEIT: Stelle optional 1 verfügbaren Arbeiter der passenden Farbe auf die Karte, um die Kartenfähigkeit zu aktivieren (falls du die Bedingung(en) erfüllst). Heldenarbeiter zählen als Arbeiter jeder Farbe. Auf jeder Karte darf nur 1 Arbeiter stehen. Artefakte haben sofortige (über dem Arbeitersymbol) und dauerhafte Vorteile (rechts davon).

WICHTIGE BEGRIFFE UND SYMBOLE

(KARTEN) ABLEGEN/ERHALTEN: Lege die Karte in deinen aktiven Bereich, ohne den Basiswert zu erhalten oder die Fähigkeit zu aktivieren. Falls der Kartenstapel leer ist, mische den Ablagestapel als neuen Stapel.

AKTIVIEREN: Verwende eine Kartenfähigkeit, ohne einen Arbeiter zu platzieren.

AKTIVIEREN ( ): Aktiviere einmalig die Fähigkeit einer benachbarten ausliegenden Karte.

AUSLIEGENDE KARTE: Eine offene Entdeckungskarte auf dem Spielplan.

(ARTEFAKTE) AUSRÜSTEN ( ): Schiebe 1 deiner kontrollierten Artefakte (hole den Arbeiter darauf zurück) rechts unter dein Mechtableau, bis nur noch der dauerhafte Vorteil sichtbar ist. Dieser ist nun für den Rest der Partie aktiv. Max. 4 Artefakte.

(VERDERBNIS) BESEITIGEN: Bezahle die Kosten (Stärke bzw. List) der obersten Verderbnis an deinem Ort, um den Marker zu erhalten, ODER leite einen Kampf ein. Wiederhole diesen Vorgang beliebig oft. Durch das Entfernen der letzten Verderbnis wird ein SAMMELN-Vorteil sichtbar.

ENTDECKUNGSKARTEN: Artefakte, Meteoriten und Aufträge.

ENTSORGEN: Lege entsorgte Marker und Karten zurück in die Schachtel (nicht in den Vorrat).

(AUFTRÄGE) ERFÜLLEN ( ): Dein Mech muss sich am zur Auftragskarte passenden Ort befinden. Bezahle die Kosten des Auftrags über dem roten Pfeil, um die Vorteile darunter zu erhalten. Schiebe die Karte (hole den Arbeiter darauf zurück) dann oben unter dein Tableau, bis nur noch das Symbol oben links zu sehen ist. Max. 4 erfüllte Aufträge.

ERHALTEN/NEHMEN: Du erhältst den angegebenen Vorteil:

- offene Karte (nehmen, dann vom Stapel ersetzen): beliebig, Artefakt, Meteorit, Auftrag oder benachbarte Entdeckungskarte
- oberste Entdeckungskarte des Stapels oder ziehe 2, behalte 1, lege die andere ab
- Arbeiter der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat (falls verfügbar)
- Landkartenmarker aus dem Vorrat
- Stärke oder List
- Vorteil von einem benachbarten Ort

ERSETZEN ( ): Lege beliebige viele ausliegende Entdeckungskarten auf den Ablagestapel und ersetze sie durch neue Karten vom Entdeckungsstapel.

KONTROLLIERT: Eine Karte auf deiner Hand oder in deinem aktiven Bereich (nicht untergeschoben).

PRAHLEN ( ): Platziere 1 Stern auf einem freien Feld der Erfolgsleiste, für das du die Bedingungen auf deiner Seite erfüllst.

RASTEN ( ): Führe „RASTEN“ aus, ohne den Aktionsmarker zu bewegen.

RETTEN ( ): Nimm 1 aktive Karte zurück auf deine Hand (hole den Arbeiter darauf zurück).

SPIELEN ( ): Spiele eine Karte von deiner Hand.

(METEORITEN) VERSCHMELZEN ( ): Schiebe 1 deiner kontrollierten Meteoriten (hole den Arbeiter darauf zurück) unten unter dein Tableau, bis nur noch der Verschmelzungsbonus sichtbar ist. Du erhältst sofort die Verschmelzungsboni aller verschmolzenen Meteoriten (inkl. des neuen). Max. 4 Verschmelzungen.

VORHERIGE: Die Karte, die sich im aktiven Bereich unmittelbar links davon befindet.