JON SIMANTOV

LIBERATION

EINE GALAKTISCHE AUSEINANDERSETZUNG

für 2 Personen ab 10 Jahren

EINLEITUNG

Die mächtige Dynastie beherrscht die gesamte Galaxis mit eiserner Faust. Eine Gruppe mutiger Freiheitskämpfer, die sich selbst die LIBERATION nennt, plant den politischen Umsturz der DYNASTIE. Kann die LIBERATION genügend Unterstützung erhalten, bevor ihre Operationsbasis entdeckt und ausgelöscht wird? Oder gelingt es der DYNASTIE, den Aufstand niederzuschlagen und ihre Herrschaft endgültig zu sichern?

SPIELMATERIAL

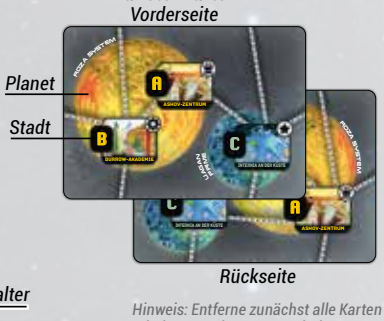
25 Karten, davon:

18 Karten (Grundspiel), 5 Karten (für die Erweiterung *Verquere Welt*), 2 Spielerhilfen

Stadtkarten (A-N)
Vorderseite



Planetenkarten
Vorderseite



Hinweis: Entferne zunächst alle Karten mit dem Erweiterungssymbol. Für ein Spiel mit der Erweiterung liest du bitte den entsprechenden Anleitungsteil „Erweiterung - Verquere Welt".

SPIELAUFBAU

1. Mischt die 4 Planetenkarten. Legt sie als **2x2 großen Plan** zwischen euch aus. Das ist die Galaxis.

   Hinweis: Jede Planetenkarte zeigt auf der Vorder- und Rückseite die gleichen 3 bzw. 4 Planeten. Ihr könnt sie beliebig mischen und auch um 180 Grad drehen.

2. Mischt die 14 Stadtkarten zu einem **verdeckten Nachziehstapel**. Die Rückseite der Stadtkarten hat eine Funktion: Ihr zeigt damit die aktuelle Runde an (das Zeitalter). Dreht den Nachziehstapel daher so, dass die I darauf in Richtung der Galaxis zeigt. Ihr beginnt die Partie in Zeitalter I.

3. Legt 1 Karte vom Nachziehstapel, ohne sie anzusehen, verdeckt auf die gegenüberliegende Seite mit der leeren Seite zur Galaxis. Diese Karte beginnt den **verdeckten Ablagestapel**.



Variante: Einfacheres oder schwierigeres Spiel?
Einfacher für die : Legt **keine Karte** auf den Ablagestapel.
Einfacher für die : Legt **2 Karten** auf den Ablagestapel.

4. Jeder Spieler zieht **3 Stadtkarten** vom Nachziehstapel.
5. Einer von euch wählt die DYNASTIE . Der andere spielt die LIBERATION .
6. Die legt 1 ihrer Stadtkarten von der Hand **offen** vor sich aus. Diese Stadt ist damit von ihr **besetzt**. Danach legt die ebenso eine Stadtkarte vor sich aus - jedoch **verdeckt**! Das ist ihre ***geheime Operationsbasis***.

ZIEL DES SPIELS

DYNASTIE und LIBERATION verfolgen unterschiedliche Ziele:

BIST DU DIE DYNASTIE?

Greife die geheime **Operationsbasis** der an.

BIST DU DIE LIBERATION?

Bis zum Ende des III. Zeitalters hat die Dynastie deine geheime **Operationsbasis** nie angegriffen.

SPIELABLAUF

Eine Partie geht über **maximal 3 Zeitalter**. Die beginnt das Spiel. Danach seid ihr abwechselnd am Zug.

IN DEINEM ZUG

Beide Spieler haben unterschiedliche Möglichkeiten, um ihr Ziel zu erreichen. Bist du am Zug, gehst du dabei nacheinander die 3 Schritte deines Zuges durch. Der 1. Schritt ist dabei **optional** – du musst ihn nicht ausführen und kannst stattdessen direkt zum 2. Schritt übergehen. Was ihr jeweils in eurem Zug tun könnt, ist jedoch unterschiedlich:

DEIN ZUG ALS DYNASTIE

Schritt 1 (optional): A) **Ziehe** 1 Stadtkarte **ODER**
B) Wähle 1 Stadtkarte und **frische** sie **wieder auf** (siehe *Wiederaufbau*).

Schritt 2: Wähle 1 der folgenden Aktionen:

A) Befehl: Lege 1 Stadtkarte von deiner Hand offen vor dir ab. Zahle ihre **Kosten** (wenn nötig) und führe den **Befehl** der Karte aus. Lege die Karte anschließend verdeckt ab.

Kosten:
Für jedes Symbol...
... wirf 1 Stadtkarte von deiner Hand ab.
... erschöpfe 1 deiner besetzen Städte.

B) Ausbeuten: Stadtkarten, die vor dir ausliegen, zeigen deine **besetzten** Städte. Die Bevölkerung einer **besetzten Stadt** kannst du mit dieser Aktion **ausbeuten**. Um eine besetzte Stadt auszubeuten, gehe wie folgt vor:

1. **Erschöpfe** die Stadtkarte. Um eine Stadtkarte zu erschöpfen, drehe sie um 90 Grad, sodass sie **quer** vor dir ausliegt. Diese Stadtkarte **zählt nun als ausgebeutet**. Du kannst natürlich nur Stadtkarten ausbeuten, die nicht erschöpft sind.



   Hinweis: Es gibt Effekte der , die dir unfreiwillig Städte erschöpfen, sodass du diese Aktion nicht mehr ausführen kannst!

2. Wähle dann 1 der 3 folgenden Optionen:

   a. Angrenzende Stadt erobern: Wähle 1 Stadtkarte von deiner Hand. Die Stadt darauf muss **angrenzend** zu der Stadt sein, die du gerade ausbeutest. **Besetze** die Stadt. Um eine Stadt zu **besetzen**, lege die gewählte Stadtkarte offen vor dir ab.

Was bedeutet angrenzend?
Städte sind angrenzend (auch über Planeten hinweg), wenn sie mit einer Linie direkt verbunden sind.
Beispiel: I und H sowie I und O sind angrenzend, P und H sowie P und R nicht.



   b. Angrenzende Stadt angreifen: Wähle 1 Stadt, die angrenzend zu deiner gerade ausgebeuteten Stadt liegt. Du darfst diese Stadt jetzt **angreifen**. Um eine Stadt **anzugreifen**, überprüfe:

   Ist die gewählte Stadt die geheime Operationsbasis der ? Glückwunsch! Du hast den Aufstand niedergeschlagen und das Spiel gewonnen.

Hat die diese Stadtkarte auf der Hand? Nimm dir diese Stadtkarte und entscheide: **Besetze** diese Stadt, indem du sie offen vor dir auslegst **ODER** wirf sie auf den verdeckten Ablagestapel.

Hat die diese Stadtkarte nicht auf der Hand? Dein Angriff schlägt fehl. Gehe direkt zu *Schritt 3.*

c. **Kommando:** Zahle die Kosten (wenn nötig) und führe den Befehl der ausgebeuteten Stadt aus. Die Karte bleibt vor dir liegen und wird nicht abgeworfen.

C) **Wiederaufbau:** Wähle 1 von dir **ausgebeutete** Stadtkarte. **Frische sie wieder auf.** Um eine Stadtkarte **aufzufrischen**, drehe sie so, dass sie wieder hochkant vor dir ausliegt. Sie ist jetzt **nicht** mehr **ausgebeutet**.



Schritt 3: Du darfst nur 3 Stadtkarten auf der Hand halten. Hast du mehr auf der Hand, wirf überzählige Stadtkarten auf den verdeckten Ablagestapel ab.

DEIN ZUG ALS LIBERATION

Schritt 1 (optional): Ziehe 1 Stadtkarte.

Schritt 2: Wähle 1 der folgenden Aktionen:

A) **Basis verlegen:** Nimm deine verdeckt liegende, geheime Operationsbasis auf die Hand. Wähle dann 1 Stadtkarte auf deiner Hand und lege sie verdeckt vor dir aus - das ist deine neue geheime Operationsbasis. Beachte dabei 1 der 2 folgenden Regeln:

- Es ist die gleiche Stadtkarte wie gerade eben (du täuschst nur vor, sie getauscht zu haben).
- Die neue Stadtkarte zeigt eine Stadt, die angrenzend zur vorherigen geheimen Operationsbasis liegt.

B) **Stör-Operation:** Wähle 1 Stadt. Um eine Stadt wählen zu können, muss sie:

- angrenzend zu 1 Stadt der Stadtkarten auf deiner Hand sein

  ODER

- angrenzend zu deiner geheimen Operationsbasis liegen.

Du musst weder die Stadtkarte noch deine geheime Basis vorzeigen - aber die Regeln **müssen** beachtet werden. Eine von der **besetzte** Stadt kannst du nie wählen.

Du darfst die gewählte Stadt nun **sabotieren**.

Um eine Stadt zu **sabotieren**, fragst du die : „Hast du diese Stadtkarte auf der Hand?“ Wenn die mit **„Ja!“** antwortet, muss sie diese Karte auf den verdeckten Ablagestapel abwerfen.

Anderenfalls schlägt die Sabotage fehl - nichts passiert.

C) **Einsatz:** Wähle 1 Stadtkarte von deiner Hand. Zahle ihre Kosten (wenn nötig) und führe den **Einsatz** der Karte aus. Lege die Karte anschließend verdeckt ab.

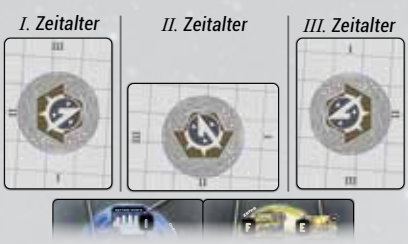
Schritt 3: Du darfst nur 3 Stadtkarten auf der Hand halten. Hast du mehr auf der Hand, wirf überzählige Stadtkarten auf den verdeckten Ablagestapel.

ENDE EINES ZEITALTERS

Das aktuelle Zeitalter endet, wenn einer von euch eine Stadtkarte vom Nachziehstapel ziehen möchte oder muss, der Stapel aber leer ist. Nehmt den Ablagestapel, mischt ihn und legt ihn als neuen Nachziehstapel aus. Rotiert ihn dabei so, dass er das neue Zeitalter korrekt anzeigt - es muss Richtung Galaxis zeigen.

Ein neues Zeitalter beginnt. Am Ende des III. Zeitalters endet das Spiel mit dem Sieg der .

Hinweis: Du darfst jederzeit die noch übrigen Stadtkarten des Nachziehstapels zählen.



SPIELENDE

Die geheime Operationsbasis der wird angegriffen? Der -Spieler hat gewonnen! **ODER**

Das III. Zeitalter endet? Der -Spieler hat gewonnen!

ERWEITERUNG – VERQUERE WELT

Untersuchungen des wenig erforschten Planeten Galvacil haben gezeigt, dass ein gewaltiger Riss die Planetenoberfläche durchzieht und daraus merkwürdige Gase emporsteigen. Ist es möglich, dass diese Gase die umliegenden Planeten vollständig verändern?

SPIELMATERIAL

4 Stadtkarten (O-R), 1 Planetenkarte *Galvacil*

SO SPIELST DU MIT DER ERWEITERUNG

Wähle 1 Planetenkarte des Grundspiels oder ziehe sie zufällig - entferne dann die dazugehörigen Stadtkarten und lege sie zurück in die Schachtel.

Hinweis: Auf jeder Planetenkarte sind 3-4 Städte abgebildet, die du an ihren Stadt-Buchstaben erkennst.

Nutze stattdessen für den Spielaufbau die Planetenkarte Galvacil und die passenden Stadtkarten des Planeten.

Hinweis: Ihr dürft euch jederzeit während eures Zuges die Rückseiten der Planetenkarten anschauen. Achtet darauf, die Karte danach exakt zurückzulegen.

ERGÄNZUNGEN

Verquere Welt beinhaltet eine neue Stadtkategorie mit 1 neuen Einsatz/Befehl: Rotieren ( ).

Wie darf ich eine Planetenkarte rotieren?

Eine Planetenkarte darfst du nur um 180 Grad oder entlang einer beliebigen Seite auf die Rückseite drehen.

WAS BEI DER STADTKARTE *SPION REKRUTIEREN* ZU BEACHTEN IST:

Schaue dir die obersten 3 Stadtkarten des Nachziehstapels an. Du darfst 1 davon auf die Hand nehmen. Die restlichen Karten werden wieder oben auf den Nachziehstapel gelegt.

IMPRESSUM

Autor: Jon Simantov
Illustrationen: Sara Beauvais
Grafik dt. Version: atelier198
Redaktion: Josephine Witter, Benjamin Schönheiter, Matthias Nagy
Realisation: Matthias Nagy

© 2021 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Button Shy Games. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

www.FROSTEDGAMES.de @FrostedGames