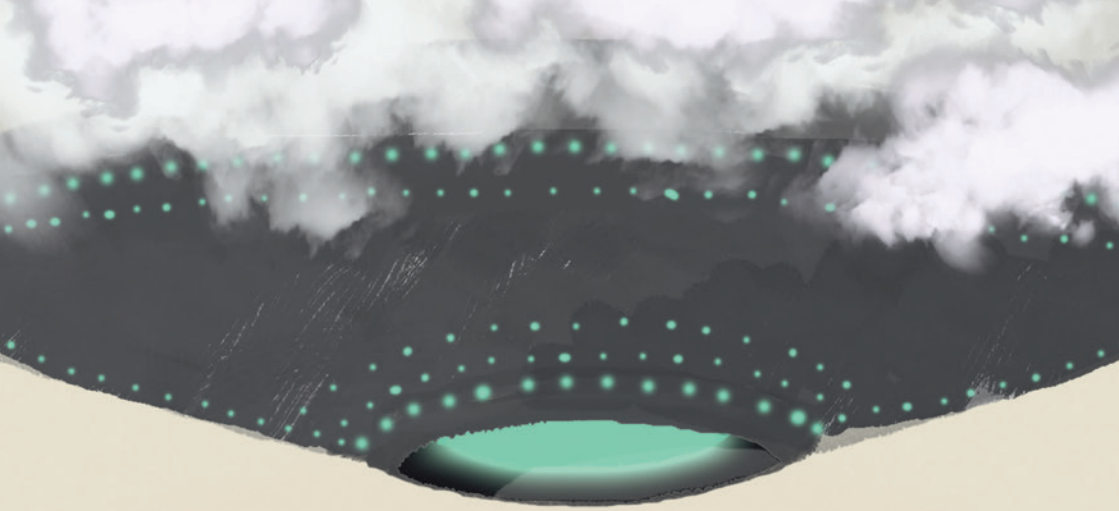
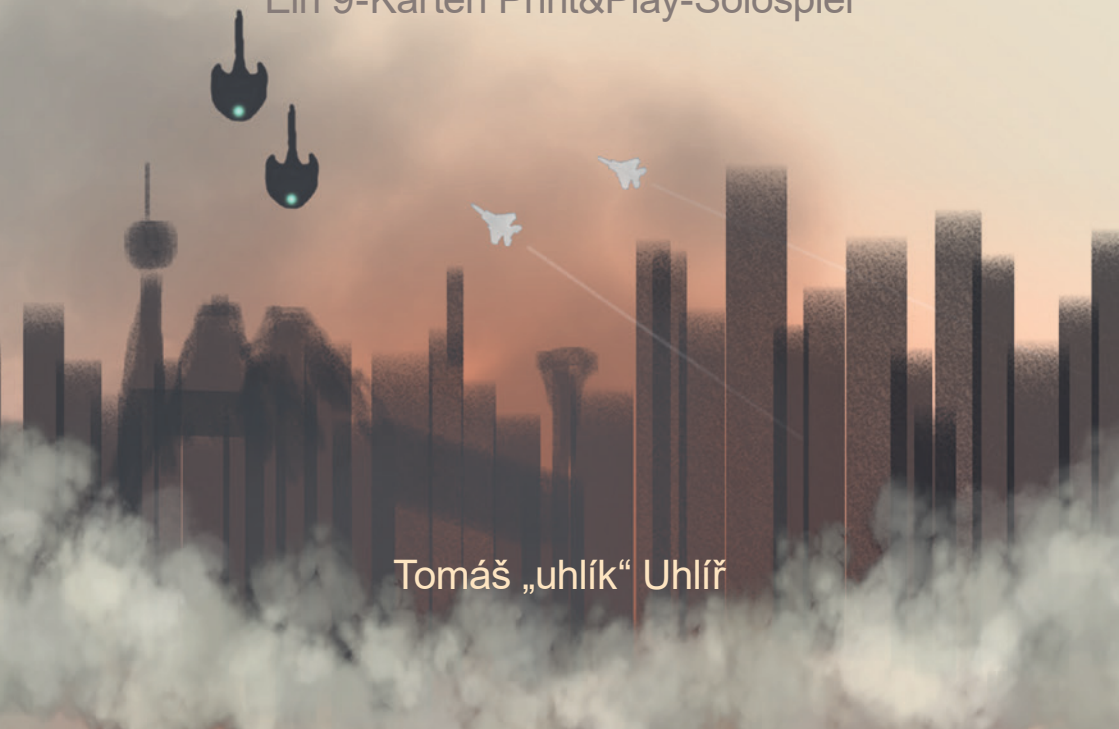


UNDER FALLING SKIES

Ein 9-Karten Print&Play-Solospiel



Tomáš „uhlík“ Uhlíř

UNDER FALLING SKIES

Tomáš „uhlík“ Uhlíř

SOLO

20–40 Min.

Während das angreifende Mutterschiff auf die Erde herabsinkt, ist die Menschheit gezwungen, sich in unterirdischen Stützpunkten zu verstecken, um sich vor dem Bombardement zu schützen. Als Anführer deiner Basis musst du eine Waffe entwickeln, um die Außerirdischen zu zerstören, während du gleichzeitig die Basis ausbaust und feindliche Schiffe abwehrst.

SPIELMATERIAL:

- **9 Karten**
- **7 sechsseitige Würfel** (am besten 12 mm)

- **11 Marker** (am besten 8 mm Würfel)

SPIELAUFBAU

1 Lege 7 Karten übereinander, sodass ein zusammenhängendes Bild entsteht (siehe Abbildung rechts).

2 Lege die Karte mit den Energie- und Forschungsleisten dorthin, wo du sie gut erreichen kannst.

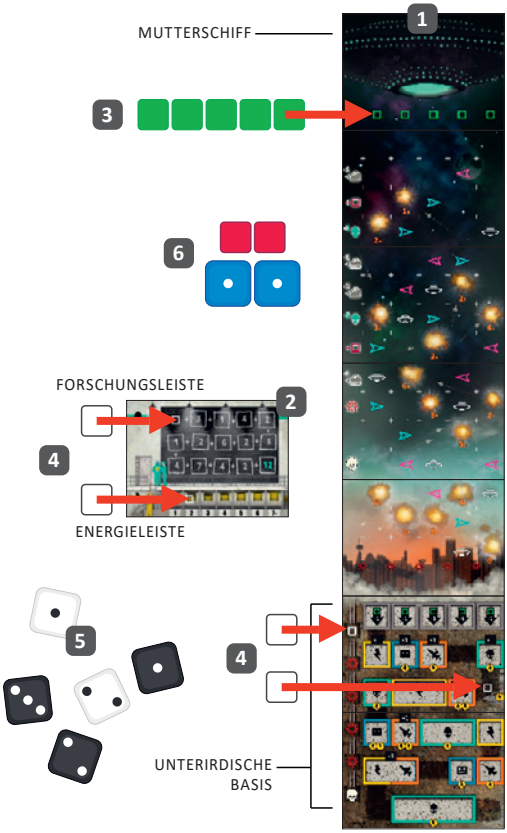
> Die Karten sind doppelseitig, mit einer einfachen Seite und einer schwierigen Seite (mit ★ in der oberen rechten Ecke).
>
> Für dein erstes Spiel nutze die einfache Seite der Karten. In späteren Spielen kannst du die Schwierigkeit erhöhen, indem du eine beliebige Anzahl an Karten auf die schwierige Seite drehst.
>
> Jeder ★ addiert +1 STUFE (bis zu **STUFE 8**).

3 Platziere 5 grüne feindliche Schiffe auf den Startfeldern der Mutterschiff-Karte.

4 Lege 4 weiße Markierungswürfel auf ihre Startpunkte (angezeigt durch ein kleines weißes Quadrat) auf den Forschungs-, Energie- und Schadensleisten und einen auf deine Basis als Grabegerät.

5 Lege fünf Würfel (3 schwarze und 2 weiße) bereit.

6 Lege die 2 blauen Roboterwürfel und 2 rote feindliche Schiffe zunächst beiseite.



SPIELABLAUF

Dein Ziel ist es, eine Waffe zu entwickeln, um das sich nähernde außerirdische Mutterschiff zu zerstören, bevor es zu nahe kommt und deine Basis zu viel Schaden nimmt. Du gewinnst, indem du das letzte Feld der Forschungsleiste erreichst. Das Spiel läuft in Runden ab, bis du entweder gewinnst oder verlierst.

Jede Runde besteht aus drei Phasen:

1. Würfel platzieren und Schiffe bewegen.
2. Räume aktivieren.
3. Das Mutterschiff bewegen.

1 WÜRFEL PLATZIEREN UND SCHIFFE BEWEGEN

Zu Beginn der Runde wirfst du 5 Würfel (3 schwarze und 2 weiße) und legst sie nacheinander auf verfügbare Felder in deiner Basis.

Die weißen Würfel haben eine zusätzliche Eigenschaft: Wenn du einen von ihnen platzierst, musst du alle restlichen, noch nicht platzierten Würfel neu werfen.

Jedes Mal, wenn du einen Würfel platzierst, nähern sich alle feindlichen Schiffe in dieser Würfelspalte deiner Basis. Sie bewegen sich so viele Felder weit, wie es die Zahl auf dem Würfel angibt. Falls das Feld auf dem das Schiff endet ein Symbol hat, führst du dessen Effekt aus. (Siehe Erklärung rechts.)

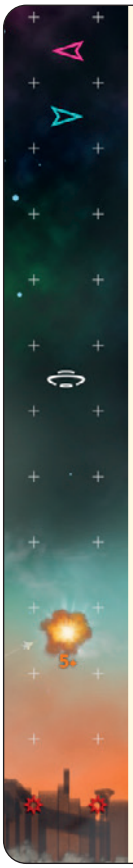
Wenn ein Schiff das unterste Feld seiner Spalte erreicht, erleidet deine Basis 1 Schaden. Verschiebe den Schadensmarker entsprechend und setze das feindliche Schiff auf die Mutterschiffskarte (um es später erneut zu starten).

Die Platzierung der Würfel hat ein paar Einschränkungen:

- **Auf jedem Feld darf nur ein Würfel liegen.**
- **Pro Spalte darf nur ein Würfel platziert werden.**
- **Würfel können nur in ausgegrabene Räume gelegt werden, mit Ausnahme eines Würfels, der in einen Raum oder Tunnel gelegt werden kann, um das Grabegerät zu bewegen.**

(Der Raum mit dem Grabegerät ist noch nicht ausgegraben.)

Fahre mit dem Platzieren der Würfel fort bis alle fünf platziert sind, wobei nach jedem Platzieren die feindliche Bewegung ausgelöst wird. Dann geht es weiter mit dem Aktivieren der Räume.



Wenn das Feld, auf das der Pfeil zeigt, leer ist, bewegt sich das Schiff dorthin.

Beachte, dass ein Schiff, das sich in eine andere Spalte bewegt, sich erneut bewegt, wenn du einen Würfel in seiner neuen Spalte platzierst.

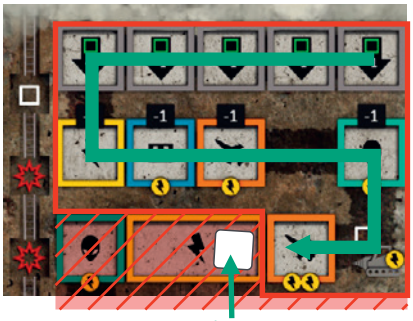
Bewege die Mutterschiff-Karte eine Reihe näher an die Basis.

Das ist schlecht, weil das Mutterschiff näher rückt, aber es gibt dir auch eine gewisse Kontrolle über den Effekt des Mutterschiffs am Ende der Runde.

Die Explosion hat keinen Effekt, wenn das Schiff darauf landet. Aber sie erlaubt es, das Schiff später abzuschießen, indem ein Raum mit ausreichend hohem Würfelergebnis aktiviert wird.

Deine Basis nimmt 1 Schaden.

Die Räume bis zum Grabegerät (entlang des Pfeils) sind bereits ausgegraben:



Grabegerät

2 RÄUME AKTIVIEREN

Sobald du alle fünf Würfel platziert hast, führe ihre Effekte in beliebiger Reihenfolge aus. Nachdem du einen Würfel genutzt hast, lege ihn beiseite.

RÄUME AKTIVIEREN:

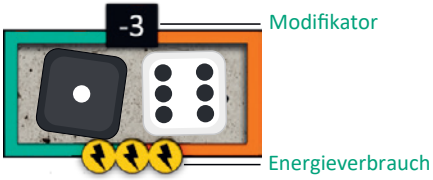
Um den Effekt eines Raumes nutzen zu können, musst du die angegebene Energiemenge aufwenden. Wenn du nicht genug Energie hast oder sie nicht ausgeben willst, entferne den Würfel ohne Effekt.

Die Effekte werden auf der rechten Seite erklärt.

Die Stärke des Effekts hängt vom Wert des Würfels ab (je höher, desto besser).

Falls der Raum einen Modifikator hat, wird dieser auf den Würfel angerechnet, wenn der Raum ausgelöst wird. Feindliche Schiffe nähern sich jedoch entsprechend dem unmodifizierten Wert des Würfels.

Ein Raum mit mehreren Feldern kann nur genutzt werden, wenn auf jedem Feld ein Würfel liegt. Für alle Raumeffekte gilt die Gesamtsumme der Würfel im Raum. Hat der Raum einen Modifikator, wird er nur ein Mal angewandt.



Du musst 3 Energie ausgeben und zwei Würfel auf diesen Raum legen, um seinen Effekt nutzen zu können. Im obigen Beispiel ist der Gesamtwert vier (1 + 6 – 3 = 4) und beide Effekte würden mit diesem Wert ausgelöst werden.

DAS GRABEGERÄT BEWEGEN:

Um das Grabegerät zu bewegen, kann ein Würfel auf einem noch nicht ausgegrabenen Feld platziert werden.

Der Wert des Würfels muss gleich oder höher sein als die Länge der Strecke vom Grabegerät zum Würfel. **Das Bewegen des Grabegeräts kostet immer eine Energie,** unabhängig davon wie viele Felder weit es sich bewegt.

Wenn du eine Energie verbrauchst und der Würfelwert hoch genug ist, ersetze den Würfel durch den Grabegerätmarker, andernfalls entferne nur den Würfel.

Im Gegensatz zu den anderen Räumen gilt dieser Effekt, sobald du den Würfel platziert hast: **Feindliche Schiffe in dieser Spalte bewegen sich ein Feld weniger.** Wenn du hier eine 1 platzierst, bewegen sich die feindlichen Schiffe nicht.

Addiere den Würfelwert zu deiner aktuellen Energie. Ist das Ergebnis höher als 7, setze die Energie auf 7.

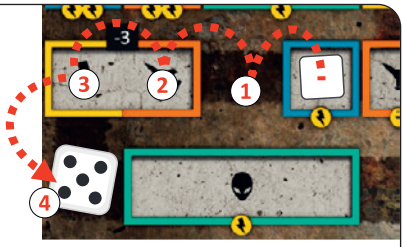
Schieße alle feindlichen Schiffe auf Explosionsfeldern ab, deren Zahl kleiner oder gleich deines Würfelwert ist. Lege die abgeschossenen Schiffe auf die Mutterschiff-Karte (um sie später neu zu starten).

Auf der Forschungsleiste vorrücken. Um auf das nächste Feld vorzurücken, muss der Würfelwert größer oder gleich dem auf diesem Feld angezeigten Wert sein. Du kannst mehrere Felder vorrücken, wenn die Zahl deines Würfels mindestens so hoch ist wie die Summe der Felder. (Um über das Feld 3 hinweg auf die 1 vorzurücken, benötigst du mindestens eine 4.)

Konstruiere einen Roboter. Nimm einen blauen Würfel und drehe ihn auf den Wert dieses Raumes. Platziere den blauen Würfel auf einem beliebigen freien Feld eines beliebigen ausgegrabenen Raumes. Dieser blaue Würfel wird zu einem Roboter.

Verwende einen Roboter wie jeden anderen Würfel im Schritt „Räume aktivieren"; ein Mal pro Runde, ausser in der Runde, in der er platziert wurde. **Anschließend bleibt der Roboter auf dem Brett – verringere seinen Wert um 1** und drehe ihn um 45°, um anzuzeigen, dass er benutzt wurde. (Drehe ihn am Ende der Runde wieder zurück.) Du kannst dich auch entscheiden, den Würfel nicht zu benutzen, in diesem Fall bleibt er auf dem Brett und behält seinen Wert. Wird ein Roboter verwendet, der bereits eine 1 hat, entferne ihn, anstatt den Wert zu verringern.

Beim Platzieren eines Würfels **legst du immer noch einen Würfel in jede Spalte und ignorierst dabei die Roboterwürfel.** Du kannst dich jederzeit entscheiden, einen Roboter zu entfernen. **Roboter bewegen niemals feindliche Schiffe.**



Um das Grabegerät 4 Felder vorwärts zu bewegen, setze eine 4, 5 oder 6 auf das Feld, auf das sich das Grabegerät bewegt. Beachte, dass du den Würfel auch auf ein Tunnelfeld setzen kannst. Ab der nächsten Runde kannst du die neu ausgegrabenen Räume benutzen.

3 DAS MUTTERSCHIFF BEWEGEN

- Führe den Effekt des Symbols unter dem Pfeil auf der Mutterschiff-Karte aus. (Siehe Erklärung der Symbole rechts.)
- Verschiebe dann das Mutterschiff nach unten in die nächste Reihe. Falls sich Schiffe in dieser Reihe befinden, verschiebe diese auf die Mutterschiff-Karte.
- Schließlich starten alle feindlichen Schiffe auf der Mutterschiff-Karte neu.

FEINDLICHE SCHIFFE NEU STARTEN

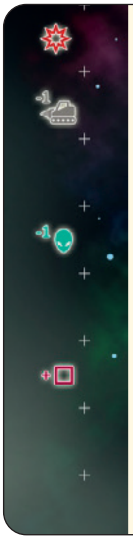
Platziere die Schiffe nach folgenden Regeln nacheinander auf unbesetzten Startplätzen:

- Grüne Schiffe werden vor roten Schiffen platziert.
- Platziere Schiffe nur in leere Spalten, sofern möglich.
- Falls in jeder Spalte bereits ein Schiff ist, wähle einen Startplatz mit möglichst vielen freien Felden zwischen sich und dem obersten Schiff der Spalte.

Gibt es mehrere Möglichkeiten, hast du die Wahl.

Falls dir die Startplätze ausgehen, belasse die übrigen Schiffe auf der Mutterschiff-Karte, sie werden dann in der nächsten Runde neu gestartet.

(1) Der Effekt des Mutterschiffs platziert ein rotes Schiff auf der Mutterschiff-Karte. (2) Wenn sich das Mutterschiff bewegt, kehrt das grüne Schiff in der obersten Reihe auf die Mutterschiffskarte zurück. (3) Die Spalten ganz links und ganz rechts sind leer, sodass Schiffe zuerst auf diese Startplätze gesetzt werden müssen. (4) Die übrigen Startplätze sind jeweils gleich weit von den obersten Schiffen ihrer Spalte entfernt, sodass das rote Schiff an einem beliebigen der beiden Plätze neu starten kann.



Deine Basis nimmt 1 Schaden.

Bewege das Grabegerät die angegebene Anzahl von Feldern auf der Leiste zurück. (Entferne alle Roboterwürfel, die im Weg liegen.)

Bewege den Marker auf der Forschungsleiste um die angegebene Anzahl an Feldern zurück.

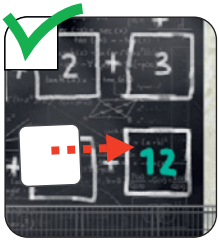
Setze ein rotes feindliches Schiff (falls verfügbar) auf die Mutterschiff-Karte.

Das rote Schiff funktioniert genauso wie ein normales Schiff, mit dem Unterschied, dass es, falls es abgeschossen wird, beiseite gelegt wird, anstatt neu zu starten.

SPIELENDE

Du kannst das Spiel auf zwei Arten verlieren, entweder indem das Mutterschiff so weit vorrückt, dass es das Schädelsymbol abdeckt oder indem deine Basis so viel Schaden nimmt, dass der Schadensmarker auf dem Schädelsymbol landet.

Du gewinnst, wenn der Marker auf der Forschungsleiste das letzte Feld der Leiste erreicht.



Basierend auf der erfolgreichen PnP-Version wird CGE in diesem Jahr Under Falling Skies mit vielen großartigen neuen Inhalten veröffentlichen:

- Neue Grafiken
- Coole Miniaturen
- Kampagnenmodus
- 20+ einzigartige Städte
- Spielverändernde Missionen

Illustriert von
Kwanchai Moriya

Czech Games Edition

DEUTSCHE AUSGABE
HEIDELBÄR GAMES

www.czechgames.de