

Armageddon - KSR (Seite 1 von 2)

Das Spiel geht über 6 Runden zu je 4 Phasen in folgender Reihenfolge.

! Geht man zurück auf der Plündererleiste, ist jeder Schritt 1 Plus-Punkt.

1) Vorbereitung:

- ◆ Die Spieler rücken ihre Marker auf Plünderleiste vor, d.h., um den für aktuelle Runde angegebenen Wert.
 - ◆ Rundenmarker auf entsprechendes Feld setzen.
 - ◆ Jeder Spieler wertet seine Schadensleiste aus:
Marker steht auf Feld 1 bzw. 2: +2 bzw. 0 Punkte
Marker steht auf anderem Feld: Alle Effekte der Felder 2 bis inkl. zum Feld mit dem Marker sind ausführen.
- ◆ Hinweis vorab: Lila Figur = Anführer (Farb-Joker)
 - ◆ So viele Ausrüstungs-Karten (wie Spieler) nacheinander vom Stapel aufdecken und von links nach rechts auf die Ausrüstungs-Auslage legen.
 - ◆ Auf jede Karte kommen anschließend so viele Überlebende zufällig aus dem Beutel, wie oberhalb jeder Karte angegeben sind (2 - 3 - 4 - 3).
In der 1. Runde darf je Karte nur max. 1 Plünderer (rot) stehen. Ggf. wird solange nachgezogen, bis ein Überlebender in anderer Farbe erscheint.
- ◆ Nacheinander so viele Gebäude-Karten vom Stapel aufdecken, wie Spieler am Spiel teilnehmen und von links nach rechts auf Gebäude-Auslage legen.
In Runde 1 - 3 werden Level 1 - Karten verwendet, danach Level 2 - Karten.
Auf jede Gebäude-Karte kommt 1 offenes Gebäude-Plättchen.

2) Bieten:

- ◆ Man bietet mit Überlebenden, um Ausrüstung zu erhalten, Gebäude zu bauen, Aktionen in eigener Stadt auszuführen.
 - ◆ Es beginnt, wer meiste Punkte hat = **STARTSPIELER**.
Patt: Beteiligter im Stapel oben auf Punkteleiste beginnt.
- ◆ Der Startspieler macht ein Erstgebot, weitere Spieler folgen im U-Sinn.
Gebot: 1 eig. Spielermarker und 0 - x eigene Überlebende in oberstes freies Feld in einem der Bietbereiche legen. Es geht solange reihum, bis jeder Spieler in jedem der 3 Bereiche 1-mal mit Gebot vertreten ist.
- ◆ Danach gibt es die Boni/Mali der 3 Biet-Plättchen (unterhalb der Bereiche):
BONUS je Bereich geht an Spieler mit meisten gebotenen Überlebenden.
Patt: Der Beteiligte, der früher in dem entsprechenden Bereich bot, ist im Vorteil.
MALUS je Bereich geht an Spieler mit wenigsten gebotenen Überlebenden.
Patt: Es trifft den Beteiligten, der später in dem entsprechenden Bereich bot.

3) Auswertung:

- ◆ Die Gebote in den 3 Bereichen auswerten:

- a. Bereich ERKUNDEN: In Reihenfolge der Gebote vom höchsten* zum niedrigsten wählen die Spieler je 1 Ausrüstungs-Karte aus der Auslage samt der darauf liegenden Überlebenden. Die Karte nimmt man auf die Hand, Überlebende legt man hinter eigenen Schirm. Je Plünderer auf der Karte: 1 Feld nach rechts auf Plündererleiste gehen. Plünderer in Beutel zurücklegen. Nicht auf Leiste abtragbare Plünderer: je 1 Minus-Punkt
- b. Bereich BAUEN: In Gebots-Reihenfolge vom höchsten zum niedrigsten wählen die Spieler je 1 Gebäude-Karte mit Gebäude-Plättchen darauf. Gebäude kann man sofort in eigener Stadt verbauen oder darauf auch verzichten (und damit das Gebäude aus dem Spiel geben).
Neue Gebäude kann man auf jedem der 8 Plätze in der Stadt bauen.
Plätze 1 + 2 sind reserviert für Ausbauten (Hauptquartier/Wachturm).
Gebäude auf den Feldern 3 bis 8 können überbaut werden.
Hauptquartier und Wachturm können per Karten aufgewertet werden.
Gebäude-Plättchen sind sofort auszuführen und danach abgegolten.
- c. Bereich STADT: Die Spieler nehmen ihre gebotenen Überlebenden** vom Bietbereich und legen sie vor ihr Stadtableau.
Dann kann man je nach Art dieser Überlebenden Aktionen machen.
Beginnend beim Startspieler führt man jeweils direkt **ALLE** Aktionen aus.

A) Ausbauen: 1-mal kann man im Spiel 2 belieb. Überlebende auf das

Ausbau-Plättchen legen = es entfernen und die "Extension" bauen.

B) Reparieren: Je Ingenieur (gelb) und/oder 2 Arbeiter (grün) Schaden-Marker um 1 Feld nach links setzen. Wenn auf Feld 1 angekommen, Marker auf Seite drehen, wo 2 Punkte oben zu sehen sind.

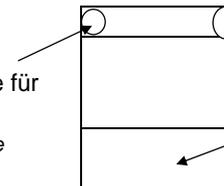
C) Sonderaktionen: Jedes gebaute Gebäude bietet Sonderaktionen.

Auf Plan gedruckt = schon gebaut. Näheres auf Seite 12 der Spielregel.

Kartenaufbau:

Unterkunfts-Punkte für Überlebende.

... Man muss für seine Überlebenden Wohnraum besitzen.



Gebäude-Typ

Sonderaktion kann man durch Einsatz von Überlebenden nutzen

Armageddon - KSR (Seite 2 von 2)

4) Abschluss:

- ◆ Sind alle Spieler mit Phase 3 durch, prüfen sie den Wohnraum für ihre Überlebenden.
- ◆ Spielermarker + alle Überlebenden vom eig. Tableau und den 3 Bereichen = hinter Schirm legen.

- ◆ Gemäß der eigenen Position auf der Plünderer-Leiste bewegt jeder seinen eigenen Schadens-Marker in seiner Stadt um 1 Feld nach rechts. Nun nicht abtragbare Felder kosten je 1 Punkt. Kam Schadens-Marker vom Feld 1, dreht man diesen bei Bewegung auf Feld 2 auf Explosions-Seite nach oben. Die Spielermarker auf der Plünderer-Leiste bleiben unverändert.
- ◆ Die Spieler zählen ihre Unterkunfts-Punkte auf ihrem Stadtableau, auf den Gebäudekarten und evtl. auf den Gebäude-Plättchen zusammen.



Ergebnis >= Anzahl Überlebende: OK.
 Ergebnis < Anzahl Überlebende: Beliebige Überlebende in Beutel legen, bis Ungleichgewicht beseitigt ist. Jeder Abgegebene = 2 Minus-Punkte.

➔ Auch Gebäudekarten mit festgelegter Punktzahl werden jetzt gewertet.
Die Gebäude erkennt man am Stern unten rechts auf der Karte.

- ◆ Es folgt eine weitere Runde.
- ◆ Am Ende der 3. Runde gibt es die Zwischen-Wertung:



➔ Das erste öffentliche Wertungs-Plättchen wird gewertet:
 Jeder Spieler weist geforderte Ausrüstungsart, Überlebenden- oder Gebäudetyp in seinem Besitz vor und erhält Punkte.

➔ Die 3 Biet-Plättchen vom Spielplan nehmen und durch 3 neue vom Stapel ersetzen.

➔ Jeder Spieler verliert Punkte gemäß seinem Feld auf Plünderer-Leiste.
 Danach Spielermarker aller Spieler dort auf allererstes Feld versetzen. Stand ein Marker bereits dort, verliert der Spieler keine Punkte.

➔ Es folgt Runde 4.

Spielende und Schlusswertung:

- ◆ Nach der 6. Runde endet das Spiel.
- ◆ Nacheinander werten alle Spieler das 2. öffentliche Wertungs-Plättchen.
- ◆ Danach sucht sich jeder Spieler eines seiner beiden privaten Wertungs-Plättchen aus und wertet dafür Punkte aus.
- ◆ Es folgt die Ausrüstungs-Wertung in Folge: Bier - Benzin - Waffen - Medikamente - Fahrzeugteile - Landkarte. Details in Spielregel.
 Je nach Anzahl Karten im eigenen Besitz gibt es unterschiedliche Punkte.
- ◆ Noch einmal wird von jedem Spieler die Schadensleiste gewertet.
- ◆ Jeder noch verbliebene Plünderer auf der Plünderer-Leiste kostet den betroffenen Spieler 1 Punkt.
- ◆ Gesamt-Punkte ermitteln:
 Punkte von Punkteleiste und vom eigenen Punktechip addieren.
Punktechips gibt es beim Punkte-Überlauf: 40 - 80 - 120 - 160.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielte.
 Patt: Beteiligter mit mehr Ausrüstungskarten ist im Vorteil.
 Ansonsten gibt es mehrere Sieger.

Weiteres zu 3) Auswertung: Die 3 Bereiche ...

ERKUNDEN

1
2
3
4

Hier bietet man auf Ausrüstungs-Karten und Überlebende.

BAUEN

1
2
3
4

Hier bietet man auf die Gebäude-Karten mit den Gebäude-Plättchen.

STADT

1
2
3
4

Hier zeigt man mit seinem Gebot, wie viele Überlebende in der Stadt Aktionen ausführen möchten.

* höchstes Gebot = die meisten Überlebenden eingesetzt
 **Erhaltene Überlebende aus ERKUNDEN können hier nicht genutzt werden.