

KRIEG DER WELTEN

← →
DIE IRISCHE SEE



ANLEITUNG

Vielen Dank für den Kauf der „Die Irische See“-Erweiterung!
 Diese Erweiterung macht das Spiel noch komplexer und wir raten euch nachdrücklich dazu,
 das Grundspiel ein paar Mal zu spielen, bevor ihr diese Erweiterung hinzufügt.

SPIELMATERIAL

9 Karten (Menschen)

Spielplan



9 Karten (Marsianer)



3 Marker (Menschen)

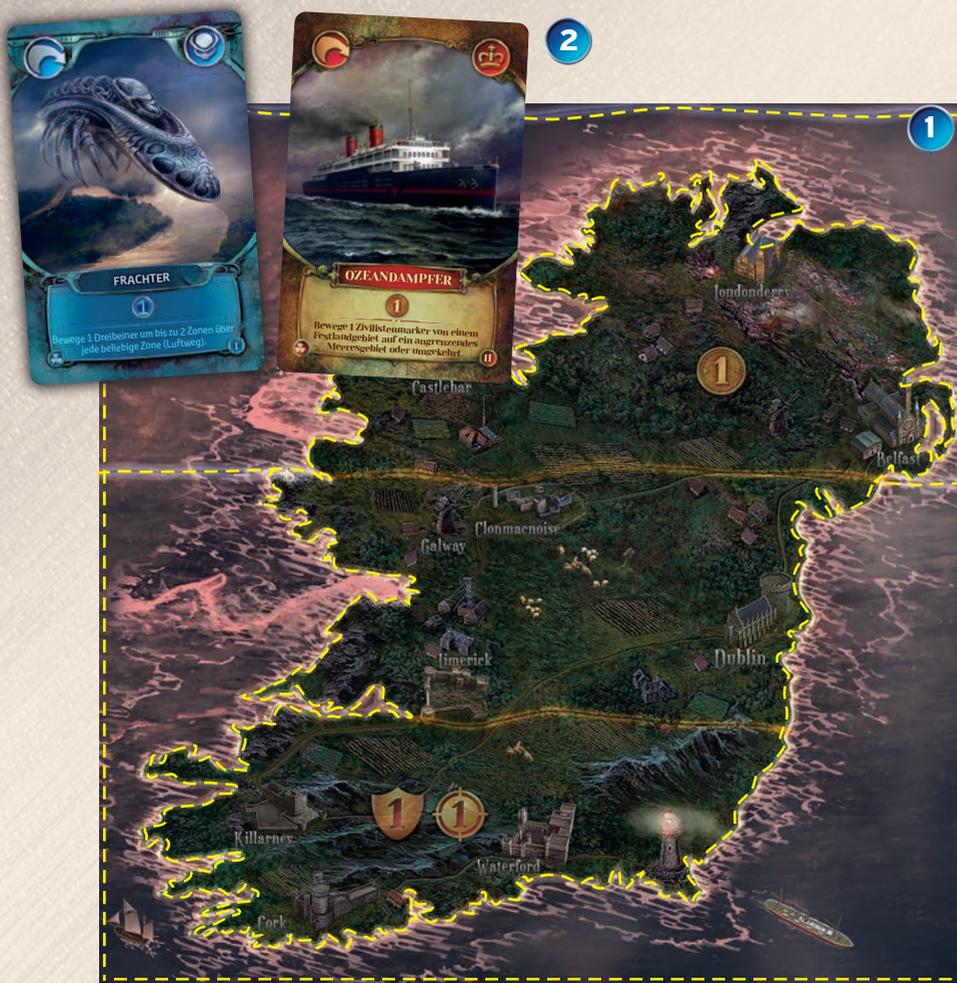
5 Marker (Marsianer)



SPIELABLAUF DER ERWEITERUNG

1. Legt den Irland-Spielplan links neben den Spielplan des Grundspiels.
2. Fügt den Startdecks 1 „Ozeandampfer“ für die Menschen und 1 „Frachter“ für die Marsianer hinzu.
3. Mischt die restlichen Karten mit den Decks der entsprechenden Fraktion.

Achtet darauf, dass 2 Meeresgebiete des Spielplans vom Grundspiel bis zum Irland-Spielplan reichen.



ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Mit der Erweiterung kommen 3 neue Festlandgebiete ins Spiel:

NÖRDLICHER TEIL

(Besonderes Festlandgebiet)

- Ist dieses Gebiet nicht feindlich und enthält mindestens 1 Zivilistenmarker, erhalten die Menschen pro Zug 1 zusätzliche Münze.

Hinweis! In diesem Gebiet können keine Gebäude, außer Sondergebäuden, platziert werden: Landminen, Sperrballons und Luftabwehr.



ZENTRALER TEIL

Der zentrale Teil wird wie ein normales Festlandgebiet behandelt.



SÜDLICHER TEIL

(Besonderes Festlandgebiet)

Die menschlichen Streitkräfte erhalten in diesem Gebiet pro Zug +1 Verteidigung. Wenn die Zone außerirdische Landeinheiten enthält, können die Menschen während ihres Zuges dem Gegner 1 Schaden zufügen.

Hinweis! In diesem Gebiet können keine Gebäude, außer Sondergebäuden, platziert werden: Landminen, Sperrballons und Luftabwehr.



MENSCHENKARTEN



Das Symbol der „Die Irische See“-Erweiterung.

Aktionen



Ozeandampfer (Startkarte).

Wähle eine der 2 folgenden Aktionen:

- 1 – Erhalte 1 Münze.
- 2 – Bewege 1 Zivilistenmarker von einem Festlandgebiet auf ein angrenzendes Meeresgebiet oder umgekehrt.



Verstärkung.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

Wähle eine der 2 folgenden Aktionen:

- 1 – Erhalte 1 Münze und ziehe 1 Karte vom Versorgungsdeck.
(Ist die gezogene Karte „Verstärkung“, ziehst du noch eine Karte und mischst „Verstärkung“ wieder in das Versorgungsdeck.)
- 2 – Platziere 1 Zivilistenmarker aus der Ablage in ein Festlandgebiet, das nicht feindlich ist. Entferne diese Karte aus dem Spiel.



Gurkhas.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

Wähle eine der 2 folgenden Aktionen:

- 1 – Bewege 1 beliebigen Zivilistenmarker auf ein angrenzendes Gebiet und füge dem Gegner dort 1 Schaden zu.
(Sofern dieser Marker während dieses Zuges noch keinen Schaden ausgeteilt hat.)
- 2 – Entferne 1 beliebige Handkarte der Menschen oder von ihrem Ablagestapel aus dem Spiel.
Entferne diese Karte aus dem Spiel.

Gebäude



Luftabwehr (Sondergebäude).

Entferne diese Karte direkt nach dem Kauf aus dem Spiel und platziere einen „Luftabwehr“-Marker in einem Festlandgebiet, das nicht feindlich ist und Zivilisten enthält. Während ihres Zuges können die Menschen dem Gegner in einem angrenzenden Gebiet, das ein UFO enthält, 1 Schaden zufügen ODER, wenn ein UFO sich im gleichen Gebiet wie die Luftabwehr befindet, dem Gegner 2 Schaden zufügen.

„Luftabwehr“-Marker dürfen in das gleiche Gebiet wie menschliche Gebäude platziert werden! „Luftabwehr“-Marker werden entsprechend der Regeln menschlicher Einheiten zerstört!

(Dies geschieht sofort, sobald der „Luftabwehr“-Marker auf dem Spielplan platziert wird).



Demontage (Sondergebäude).

Entferne diese Karte direkt nach dem Kauf aus dem Spiel und platziere einen „Demontage“-Marker in einem Festlandgebiet, das ein außerirdisches Gebäude und einen Zivilistenmarker enthält, der in diesem Zug noch nicht angegriffen hat.

Ist der „Demontage“-Marker zu Beginn des menschlichen Zuges noch auf dem Spielplan: entferne den „Demontage“-Marker und 1 außerirdisches Gebäude aus diesem Gebiet. Füge den marsianischen Streitkräften 3 Schaden zu. (Das Invasionsschiff kann nicht vom Spielplan entfernt werden). („Demontage“-Marker werden entsprechend der Regeln menschlicher Einheiten zerstört!)

MARSIANERKARTEN



Das Symbol der „Die Irische See“-Erweiterung.

Aktionen



Frachter (Startkarte).

Wähle eine der 2 folgenden Aktionen:

- 1 – Erhalte 1 Energie.
- 2 – Bewege 1 Dreibeiner um bis zu 2 Gebiete. Folge dabei den Regeln der UFO-Bewegung.
(Der Dreibeiner darf seine Bewegung nicht auf einem Meeresgebiet beenden).



Energiespeicher.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

Wähle eine der 2 folgenden Aktionen:

- 1 – Erhalte 1 Energie.
- 2 – Erhalte 4 Energie. Entferne diese Karte aus dem Spiel.



Frostangriff.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

Wähle eine der 2 folgenden Aktionen:

- 1 – Sobald diese Karte gespielt wird, fügst du in einem Gebiet, das einen Dreibeiner enthält, 1 Schaden zu.
Während des nächsten Zuges können menschliche Einheiten und Zivilistenmarker das Gebiet nicht verlassen!
Lege zur Erinnerung einen „Nervengas“-Marker in das Gebiet.
Entferne den Marker zu Beginn deines nächsten Zuges.
- 2 – Füge dem Gegner in einem Gebiet mit einem Dreibeiner 2 Schaden zu. Entferne diese Karte aus dem Spiel.
Während des nächsten Zuges können menschliche Einheiten und Zivilistenmarker das Gebiet nicht verlassen!
Lege zur Erinnerung einen „Nervengas“-Marker auf die Zone.
Entferne den Marker zu Beginn deines nächsten Zuges.



Vergiftete Erde.

Lege diese Karte direkt nach dem Kauf auf den Ablagestapel.

Wähle eine der 2 folgenden Aktionen:

- 1 – Bewege 1 UFO auf ein angrenzendes Gebiet.
- 2 – Platziere einen „Vergiftete Erde“-Marker auf ein Festlandgebiet mit einem UFO. Entferne diese Karte aus dem Spiel.

„Vergiftete Erde“ ist eine besondere Umweltbedingung: dieses Gebiet gilt als feindlich. Während des Zuges der Marsianer erleiden die menschlichen Streitkräfte in diesem Gebiet 1 Schaden.
(Dies geschieht sofort, sobald der „Vergiftete Erde“-Marker auf dem Spielplan platziert wird und hält bis zum Ende des Spiels an.)

Gebäude



Wall (Sondergebäude).

Entferne diese Karte direkt nach dem Kauf aus dem Spiel und platziere einen „Wall“-Marker auf einem Festlandgebiet, das ein außerirdisches Gebäude enthält, selbst wenn sich dort menschliche Einheiten befinden. Die Menschen können in diesem Gebiet keine außerirdischen Gebäude mehr angreifen. (Spielt jemand „Demontage“ auf das Gebiet, in dem sich der „Wall“ befindet, wird der „Wall“-Marker anstelle der anderen außerirdischen Gebäude vom Spielplan entfernt.)

(Dies geschieht sofort, sobald der „Wall“-Marker auf dem Spielplan platziert wird.)

Credits:

Projektmanager:	Roman Shamolin	Deutsche Version:	Spieleschmiede
Creative Director:	Denis Plastinin	Redaktion:	Rico Besteher
Künstler:	Igor Savchenko	Satz:	Graphikbuero lb
3D-Designer:	Alexander Savin	Übersetzung:	chattervoice-
Designer:	Svetlana Argat		translations

Unser besonderer Dank gilt: Irina Plastinina, Evgeny Malashin, Slava Yumin, Grigory Finozhenkov, Igor Treskunov, Volodya Naumov, Ilya Murseev und vielen anderen – für eure unbezahlbare Unterstützung, nützlichen Ratschläge und Hilfe beim Spieletesten. Vielen Dank!

© Jet games studio 2018

Eine Vervielfältigung des Regelwerks, des Spielmaterials und/oder der Illustrationen ohne ausdrückliche Genehmigung der Urheberrechtsinhaber ist verboten.

Mit der Erweiterung „Die Irische See“ weitet sich das Spielgeschehen auf die Britischen Inseln aus. „Die Irische See“ birgt einen zusätzlichen Spielplan mit besonderen Festlandzonen und zusätzlichen Karten für beide Fraktionen. Mit den neuen Spielelementen könnt ihr noch tiefer in das Spiel eintauchen und viele neue taktische Möglichkeiten im Krieg der Welten nutzen.

