

# XENOSHIFT

## ONSLAUGHT



# SPIELREGELN

# INHALT



<b>SPIELMATERIAL</b> .....	<b>3</b>
<b>ÜBERBLICK</b> .....	<b>4</b>
<b>DAS SPIEL GEWINNEN</b> .....	<b>4</b>
<b>KARTENTYPEN</b> .....	<b>5</b>
TRUPPENKARTEN .....	5
FEINDKARTEN .....	5
GEGENSTANDSKARTEN .....	6
GEGENSTANDS-AUSWAHLKARTEN .....	6
MARKER .....	6
RESSOURCENKARTEN .....	7
DIVISIONSKARTEN .....	7
<b>SPIELAUFBAU</b> .....	<b>8</b>
SPIELBEREICH .....	8
TRUPPEN- UND RESSOURCENKARTEN AUSLEGEN .....	8
TREFFERPUNKTEZÄHLER EINSTELLEN .....	8
INVENTARDECKS ZUSAMMENSTELLEN .....	9
GEGENSTANDSSTAPEL VORBEREITEN .....	9
BEGEGNUNGSDECKS ZUSAMMENSTELLEN ....	9
<b>DIE SPIELRUNDE</b> .....	<b>10</b>
1. ZUGPHASE .....	10
2. NACHSCHUBPHASE .....	10
3. AUFSTELLUNGSPHASE .....	11
4. KAMPFPHASE .....	12
5. SAMMELPHASE .....	13
<b>KAMPF</b> .....	<b>14</b>
1. FEIND AUFDECKEN .....	14
2. REAKTION .....	14
3. ATTACKE .....	14
4. VORSTOSS .....	14
5. SAMMELN .....	15
<b>GRUNDSÄTZLICHE SPIELREGELN</b> .....	<b>18</b>
KARTEN ABWERFEN ODER VERBRENNEN ....	18
VERDECKTE FEINDE VERLETZEN .....	18
SIMULTANE EFFEKTE AUFLÖSEN .....	18

# CREDITS



## BASIERT AUF DEM ORIGINALKONZEPT VON

Keren Philosophales

## SENIOR ENTWICKLER

Michael Shinall

## ZUSÄTZLICHE ENTWICKLUNG

Leif Paulson, Curtis Shoemake

## AUSFÜHRENDE PRODUZENTEN

David Doust, Chern Ann Ng

## KREATIVDIREKTOR

David Doust

## PRODUKTMANAGER

Thiago Aranha

## ILLUSTRATION

Alejandro Raul Mirabal

Jonathan Gonzalez Gomez

Jeff Yu

## GRAPHIKDESIGN

Fiona Johnson

## TESTSPIELER

Jason „Unstoppable“ Blackstock

Katherine „Problemsolver“ Elmore

Jacqueline „Black Cat“ Clark

McKenzie „Blow It Up“ Ewing

Shaughn „Explosion“ Fowlkes

Chris „Showstopper“ Linton

Anthony „The Quiet One“ Livsey

Derek „Muscles“ Osborne

Andrew „Big Guns“ Persaud

Jonathan „Crazy Eights“ Phillips-Bradford

Terry „Hate Spike“ Terman

Raymond „The Man“ Rappaport

Spencer „Troublemaker“ Reeve

Casey „Commander“ Sears

Price „Bug Killer“ Wilkes

Jamie „The Lone“ Wolff

## DEUTSCHE AUSGABE

### REDAKTION & LEKTORAT

Sebastian Rapp und Sebastian Wenzlaff

### ÜBERSETZUNG & GRAFISCHE GESTALTUNG

Daniel Stanke

[WWW.XENOSHYFT.COM](http://WWW.XENOSHYFT.COM) | [WWW.CMON.COM](http://WWW.CMON.COM)

XenoShyft © CoolMiniOrNot 2014. Alle Rechte vorbehalten.  
Die Komponenten des Spiels können von den abgebildeten  
abweichen.

# SPIELMATERIAL



83 TRUPPENKARTEN  
„NORTEC“



108 FEINDKARTEN  
„SCHWARM“



6 FEINDKARTEN  
„SCHWARM-ANFÜHRER“



78 RESSOURCENKARTEN  
„XENOSATHEM“



120 GEGENSTANDSKARTEN



24 GEGENSTANDS-  
AUSWAHLKARTEN



6 DIVISIONSKARTEN



20 SCHADENS-  
MARKER



20 FÄHIGKEITS-  
MARKER



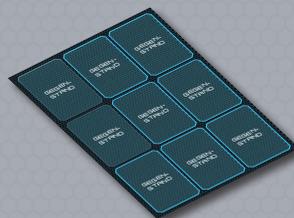
1 TREFFERPUNKTEZÄHLER



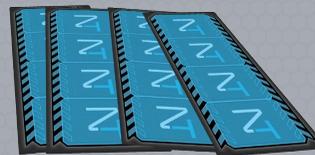
1 REGELHEFT



1 WELLENTABLEAU



1 GEGENSTANDS-  
TABLEAU



4 TRUPPENREIHEN  
„NORTEC“



4 FEINDREIHEN  
„SCHWARM“

**Wusstest du schon?** Der NorTec-Konzern wurde im Jahr R21A6 gegründet und entwickelte sich in den letzten 150 Jahren gar grossartig zu einem der reichsten und einflussreichsten Konzerne der Vereinten Welten.

Durch die Spezialisierung in planetarische Minenarbeiten, ist es NorTec gelungen, herausragendste Technologien, vor allem für interplanetare Reisen zu entwickeln. Viele der dort eingesetzten Transporter können eigenständig gross angelegte Operationen auf neuen Planeten, welche entdeckt und per Erkundungscharta der Vereinten Welten besetzt wurden, starten und durchführen.

Zusätzlich zu diesen herausragenden Technologien und den beeindruckenden Operationen verfügt der NorTec-Konzern über eine der besten privaten Armeen der Vereinten Welten.

- KONZERNLEITFADEN DER VEREINTEN WELTEN

## ÜBERBLICK

XENOSHYFT ist ein Spiel für 1-4 Spieler. Jeder Spieler kontrolliert eine der Divisionen der NorTec-Armee: Die Forschungsabteilung, den Sani-Bereich, die Waffenkammer, die Waffenforschung, die Kasernen oder die Kommandozentrale. Jede dieser Divisionen nimmt einen Teil der NorTec-Basis ein und es ist eure Aufgabe als Kommandanten dieser Divisionen die Basis zu beschützen, während die Feldmissionen durchgeführt werden.

Zusammen mit deinen Teamkameraden versuchst du, gegen den andauernden Großangriff der grauenhaften Außerirdischen zu bestehen. Ziel dabei ist es nicht, diese auszulöschen, sondern einfach nur auszuharren! Neun Kampfrunden müsst ihr durchhalten und dem Horror widerstehen, dann habt ihr die Mission bestanden und überlebt!

## DAS SPIEL GEWINNEN

XENOSHYFT wird über neun Runden gespielt, in denen du und deine Mitspieler versuchen müssen, die Basis gegen den andauernden Angriff der Außerirdischen des „Schwarms“ zu verteidigen. Verteidigt die Basis über die gesamten neun Runden, um eure Mission erfolgreich zu bestehen: NorTec hat seine Ziele erreicht und ihr habt überlebt - bereit für weitere Kämpfe. Sollte der Station in den neun Runden jedoch zuviel Schaden zugefügt werden, ist die Mission gescheitert, die Basis wird überrannt und alle Spieler haben verloren!

„NorTec hat dich aufgezogen, trainiert und dich auf alles vorbereitet, was dich auf dem Schlachtfeld erwartet. Ein Training, nicht nur um dich, sondern auch alle NorTec-Mitarbeiter um dich herum zu beschützen. Du bist verantwortlich für das Wohlergehen dieser Seelen, und es wird erwartet, dass du sie mit deinem Leben schützt.“

- NORTEC ZENTRALE DIENSTVORSCHRIFT FÜR DAS LEBEN IM FELDE



# KARTENTYPEN



Es gibt 5 verschiedene Kartentypen in XENOSHYFT: Truppen, Feinde, Gegenstände, Ressourcen, Divisionen:

## TRUPPENKARTEN

Truppenkarten repräsentieren die verschiedenen Soldaten, die du aufstellen kannst, um die Basis gegen die feindlichen Angriffe zu verteidigen.

**Xenosathem-Kosten:** Diese Zahl gibt die Menge an Xenosathem an, die du benötigst, um diese Karte zu erwerben.

**Durchschlagskraft:** Dies ist die Offensivstärke der Truppe im Kampf.

**Trefferpunkte:** Die Menge an Schaden, die diese Truppe einstecken kann, bevor sie eliminiert ist.

**Spezialfähigkeit:** Viele Truppen in XENOSHYFT verfügen über starke Spezialfähigkeiten. Diese werden unten auf der Karte beschrieben.

**XENOSATHEM-KOSTEN**

**FELDSANITÄTER**

ERST VERFÜGBAR AB WELLE 2  
EINMAL PRO RUNDE KANN DIESER TRUPPE BIS ZU 2 PUNKTE SCHADEN BEI EINER TRUPPE VERHINDERN. ALS REAKTION AUF EINEN AUFDECK-EFFEKT SPIELBAR.  
„HEILUNG FÜR DIE VERLETZTEN, BARMHERZIGKEIT FÜR DIE STERBENDEN.“

**DURCHSCHLAGSKRAFT**      **SPEZIALFÄHIGKEIT**      **TREFFERPUNKTE**

**ANFÜHRER-INDIKATOR**

**VERSCHLINGER DER HOFFNUNG**

AUFDECK-EFFEKT: VERBRENNEN EINE BELIEBIGE TRUPPE IN DIESER REIHE. BEI JEDER SEINER ATTACKEN VERURSACHT DIESER FEIND SCHADEN BEI DEN ERSTEN BEIDEN TRUPPEN DER REIHE.  
„WIR KÖNNEN NICHT HOFFEN, DIESES DING ZU BEKÄMPFEN. ES WIRD UNS NUR DEN TOD BRINGEN.“

**DURCHSCHLAGSKRAFT**      **SPEZIALFÄHIGKEIT**      **LEBENS-PUNKTE**

**WELLEN-INDIKATOR**

**Welle 3**

## FEINDKARTEN

Feindkarten repräsentieren die unterschiedlichen Außerirdischen, welche die Basis belagern. Sie haben unterschiedliche Möglichkeiten, die Truppen und die Basis anzugreifen oder zu behindern.

**Welle:** Auf der Rückseite der Feindkarte wird die Welle angezeigt, in welcher diese auftauchen. Die Welle, zu der ein Außerirdischer gehört, ist ein Hinweis darauf, wie stark dieser Feind ist.

**Durchschlagskraft:** Dies ist die Offensivstärke des Feindes im Kampf.

**Trefferpunkte:** Die Menge an Schaden, die der Feind einstecken kann, bevor er eliminiert ist.

**Spezialfähigkeit:** Viele Feinde in XENOSHYFT verfügen über starke Spezialfähigkeiten. Diese werden unten auf der Karte beschrieben.

**Anführer-Indikator:** Dieses Symbol gibt an, ob dieser Feind ein Anführer ist.

## GEGENSTANDSKARTEN

Gegenstandskarten werden in zwei Kategorien unterteilt: Ausrüstung und Spontaneffekte. Die Gegenstandskarten werden direkt an die Truppen ausgeteilt, um ihre Fähigkeiten permanent zu verstärken, während die Spontaneffekte sich sofort, aber nur zeitlich begrenzt, auswirken.

**Xenosathem-Kosten:** Dies ist die Menge an Xenosathem, die du bezahlen musst, um diesen Gegenstand zu erwerben.

**Gegenstandsmerkmale:** Gegenstandskarten haben verschiedene Symbole, um gewisse Merkmale anzuzeigen. Dazu gehört der Typ eines Gegenstandes oder zu welcher Division er gehört.

Die Symbole in XENOSHYFT:

- |   |               |   |                 |
|---|---------------|---|-----------------|
|  | - Rüstung     |  | - Medizin       |
|  | - Waffe       |  | - Spontaneffekt |
|  | - Technologie |  | - Ausrüstung    |

**Bonus:** Ausrüstungskarten können die Durchschlagskraft oder die Trefferpunkte einer Truppe erhöhen. Ist auf einer Gegenstandskarte ein Wert für Durchschlagskraft oder Trefferpunkte angegeben, wird dieser zum entsprechenden Wert der Truppe addiert.

## MARKER

**Schadensmarker:** Diese roten Marker werden genutzt, um den Schaden, den eine Truppe oder ein Feind einstecken musste, zu markieren. Für jeden Schadenspunkt, den eine Truppe oder ein Feind erleidet, wird 1 Schadensmarker auf diese Karte gelegt.



**Fähigkeitsmarker:** Die blauen Marker werden genutzt, um zu markieren, ob eine Truppe in einer Runde bereits eine Fertigkeit genutzt hat. Setzt eine Truppe eine „Einmal pro Runde“-Fertigkeit ein, legt der Spieler einen Marker darauf, um anzuzeigen, dass die entsprechende Fertigkeit erst wieder in der nächsten Runde angewendet werden kann.

XENOSATHEM-KOSTEN



GEGENSTANDS-MERKMALE

BONUS



## GEGENSTANDS-AUSWAHLKARTEN

Gegenstands-Auswahlkarten werden genutzt, um vor dem Spiel zufällig zu bestimmen, welche Gegenstände bei Spielbeginn zur Verfügung stehen, und um anzuzeigen, wann ein Gegenstandsstapel leerespielt ist.

## RESSOURCENKARTEN

Xenosathem ist das Material, welches die Basis versorgt. Es wird genutzt, um Truppen und Gegenstände zu erwerben, die benötigt werden, um dich und die Basis zu verteidigen.

**Wert des Xenosathems:** Auf jeder Ressourcenkarte wird ein Xenosathem-Wert angezeigt, der beim Kauf von Gegenständen und Truppen eingesetzt wird.



XENOSATHEM-WERT

TEXTBEREICH



## DIVISIONSKARTEN

Zu Beginn des Spiels wird jedem Spieler eine Divisionskarte zugeteilt. Diese Division repräsentiert eine Abteilung der NorTec-Armee. Jede Division bekommt im Laufe des Spiels starke Vorteile. Diese sind auf der entsprechenden Divisionskarte aufgelistet. Die Fähigkeiten der Divisionen sind kumulativ. Dementsprechend bekommt eine Division während der dritten Welle drei einzigartige Fähigkeiten, die sie alle in ihrem Zug einsetzen kann.

# SPIELAUFBAU

## DER SPIELBEREICH

Bevor das Spiel beginnt, müssen die Spieler den Spielbereich aufbauen. Der Spielbereich beinhaltet das Wellentableau, das Gegenstandstableau sowie die Truppen- und Feindreihen von NorTec bzw. des Schwarms.

Legt das Gegenstands- und das Wellentableau in Reichweite aller Spieler. Jeder Spieler legt eine Feind- und eine Truppenreihe direkt nebeneinander vor sich auf den Tisch; den Schwarm links und NorTec rechts. Dieser Bereich ist die Spielerreihe.



„Es ist an euch, die Basis zu beschützen, während NorTec seine Missionen auf dem Planeten durchführt. Viele ungezähmte und gefährliche Dinge erwarten uns auf den entlegenen Welten, die wir erforschen, und der Schutz der primären Systeme unserer Basis ist essentiell für unser Überleben. Sollte die Basis überrannt werden, wird unsere Mission scheitern und darüber hinaus werden unzählige Ingenieure, Arbeiter und Soldaten sinnlos ihr Leben verlieren.“

- NORTECS ZENTRALE DIENSTVORSCHRIFT FÜR DAS LEBEN IM FELDE

## TRUPPEN- UND RESSOURCENKARTEN AUSLEGEN

Alle „Truppen“- und „Ressourcen“-Karten werden offen auf die entsprechenden Felder des Wellentableaus gelegt.

## DEN TREFFERPUNKTEZÄHLER EINSTELLEN

Die Basis verfügt über 15 Trefferpunkte pro Spieler. Stellt das Rädchen des Trefferpunktezählers auf den entsprechenden Startwert ein.

*Beispiel: In einem Spiel mit einem Spieler hat die Basis 15 Trefferpunkte, 30 Punkte in einem Spiel mit zwei Spielern usw.*

## INVENTARDECKS ZUSAMMENSTELLEN

Jeder Spieler erhält sein eigenes Inventardeck, bestehend aus 10 Karten:

- 4 Miliz-Karten
- 6 „1 Xenosathem“-Karten

Danach erhält jeder Spieler zufällig eine der verfügbaren Divisionskarten. Dadurch erhält der Spieler bis zu zwei weitere Karten, die er seinem Inventardeck hinzufügt. Jeder Spieler sollte eine komplette Reihe vor sich haben, bestehend aus einer Feind- und einer Truppenreihe. Jeder Spieler sollte seine Divisionskarte oberhalb der Reihe und sein Inventardeck neben der Reihe bereitlegen. Neben dem Inventardeck sollte Platz für einen Ablagestapel sein. Muss ein Spieler eine Karte abwerfen, legt er diese Karte auf den Ablagestapel seines Inventardecks.

## GEGENSTANDSSTAPEL VORBEREITEN

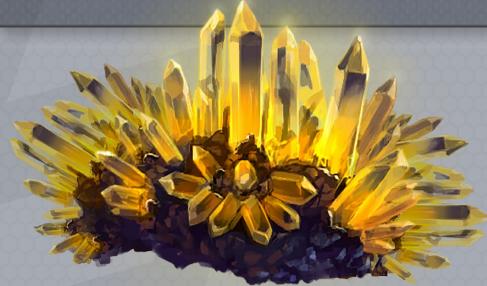
Nehmt die 24 Gegenstands-Auswahlkarten. Gibt eine Divisionskarte vor, dass eine bestimmte Gegenstandskarte dem Inventardeck eines Spielers hinzugefügt werden muss, wird die entsprechende Gegenstands-Auswahlkarte auf einem freien Feld auf dem Gegenstandstableau abgelegt.

Danach mischt ihr die verbleibenden Gegenstands-Auswahlkarten und bildet damit den Gegenstands-Auswahlkartenstapel. Nehmt zufällig so viele Karten vom Stapel, dass ihr damit die freien Gegenstandsfelder auf dem Gegenstandstableau belegen könnt.

Ist dies geschehen, nehmt ihr die den ausgelegten Gegenstands-Auswahlkarten entsprechenden Gegenstandskarten und legt sie passend darauf und bildet so neun Gegenstandsstapel. Diese Stapel stellen die verschiedenen Gegenstände da, welche der Basis zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehen.



**Wusstest du schon?:** Xenosathem-Kristalle sind die primäre Energiequelle für viele Technologien in den Vereinten Welten. In seiner rohen Form wirkt es sich oft negativ auf das umgebende Ökosystem aus, indem es die Flora und Fauna infiziert und sie mutieren lässt. Die betroffene Natur entwickelt als Reaktion jedoch eine extreme Sucht, wodurch die Ernte und Verarbeitung sehr gefährlich wird. Davon abgesehen ist der Energiekoeffizient dieser Kristalle sehr hoch und damit ist Xenosathem eine der gefragtesten Substanzen im bekannten Universum.



## BEGEGNUNGSDECKS ZUSAMMENSTELLEN

Abschließend müssen noch die drei Begegnungsdecks zusammengestellt werden, welche sich aus den Feindkarten der Welle 1, Welle 2 und Welle 3 zusammensetzen. Nachdem alle Karten in die unterschiedlichen Decks zusammengemischt wurden, müssen nun noch die Anführer hinzugefügt werden.

Für jede Welle gibt es zwei spezifische Anführer, welche mit dem -Symbol versehen sind.

Spielt ihr mit 1-2 Spielern wählt ihr pro Welle 1 Anführer zufällig aus und mischt ihn in das entsprechende Begegnungsdeck. Bei 3-4 Spielern kommen beide Anführer in das entsprechende Deck.

Nachdem ihr die Decks zusammengestellt habt, legt die Decks der Wellen 2 und 3 beiseite, sie werden zu Beginn des Spiels nicht benötigt.

Habt ihr diese Schritte abgeschlossen, kann das Spiel beginnen.

# DIE SPIELRUNDE



1. Zugphase
2. Nachschubphase
3. Aufstellungsphase
4. Kampfphase
5. Sammelfase

## 1. ZUGPHASE

- Hat ein Spieler in dieser Phase weniger als 6 Karten auf der Hand, zieht er von seinem Inventardeck Karten nach, bis er 6 auf der Hand hat. Befinden sich zu wenige Karten im Deck, zieht der Spieler alle Karten, mischt dann den Ablagestapel, um ein neues Inventardeck zu bilden und zieht davon die fehlenden Karten, bis er 6 Karten auf der Hand hat.

## 2. NACHSCHUBPHASE

- Zu Beginn dieser Phase bekommt jeder Spieler Ressourcen in Form von Xenosathem. In der ersten Welle erhalten die Spieler eine „1 Xenosathem“-Karte, in der zweiten Welle eine „3 Xenosathem“- und schließlich in der Dritten eine „6 Xenosathem“-Karte. Hat jeder Spieler sein Xenosathem bekommen, können nun Truppen- und Gegenstandskarten gekauft werden. Die Spieler führen diese Aktion gleichzeitig aus, daher solltet ihr eure Einkäufe zuvor gut koordinieren und diskutieren!

### Truppen- und Gegenstände kaufen

Xenosathem wird genutzt, um die verschiedenen Gegenstände und Truppen zu kaufen. Um Karten zu kaufen, muss der Spieler Xenosathem-Karten des entsprechenden Werts (oder mehr) auf seinen Ablagestapel legen.

**Beispiel:** Sebastian hat eine „3 Xenosathem“-Karte und zwei „1 Xenosathem“-Karten auf der Hand. In der Nachschubphase kann er diese Karten abwerfen, um sich Truppen und / oder Gegenstände im Wert von 5 Xenosathem zu kaufen.



Ein Spieler kann so viele Karten kaufen, wie er möchte, solange er die entsprechende Menge an Xenosathem zur Verfügung hat. Die gekauften Karten bekommt der Spieler sofort auf die Hand. Hat der Spieler am Ende der Phase 2 noch Xenosathem übrig, verfällt der Rest.

**Beispiel:** Sebastian hat diese Runde 5 Xenosathem zur Verfügung. Er beschließt, 1 „NorTec-Ranger“-Karte im Wert von 2 Xenosathem und 1 „Med-Pack“ für ebenfalls 2 Xenosathem zu kaufen. Es gibt nichts, was er für 1 Xenosathem kaufen könnte, daher verfällt der letzte Punkt am Ende der Nachschubphase.

**ANMERKUNG: Einige Truppen können erst gekauft werden, wenn Welle 2 bzw. 3 gestartet wurde. Die entsprechenden Einschränkungen findet ihr auf den Karten!**

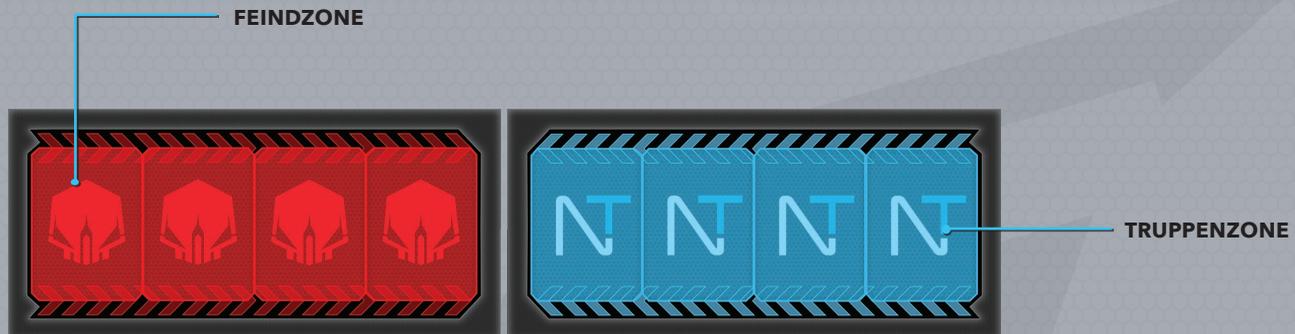
- Haben alle Spieler ihre Einkäufe getätigt, ist die Phase 2 abgeschlossen und die Aufstellungsphase beginnt.

### 3. AUFSTELLUNGSPHASE

**FEINDZONEN** (rote Felder): Auf diesen Feldern werden die Feindkarten ausgelegt.

**TRUPPENZONEN** (blaue Felder): Auf diesen Feldern werden die Truppenkarten ausgelegt.

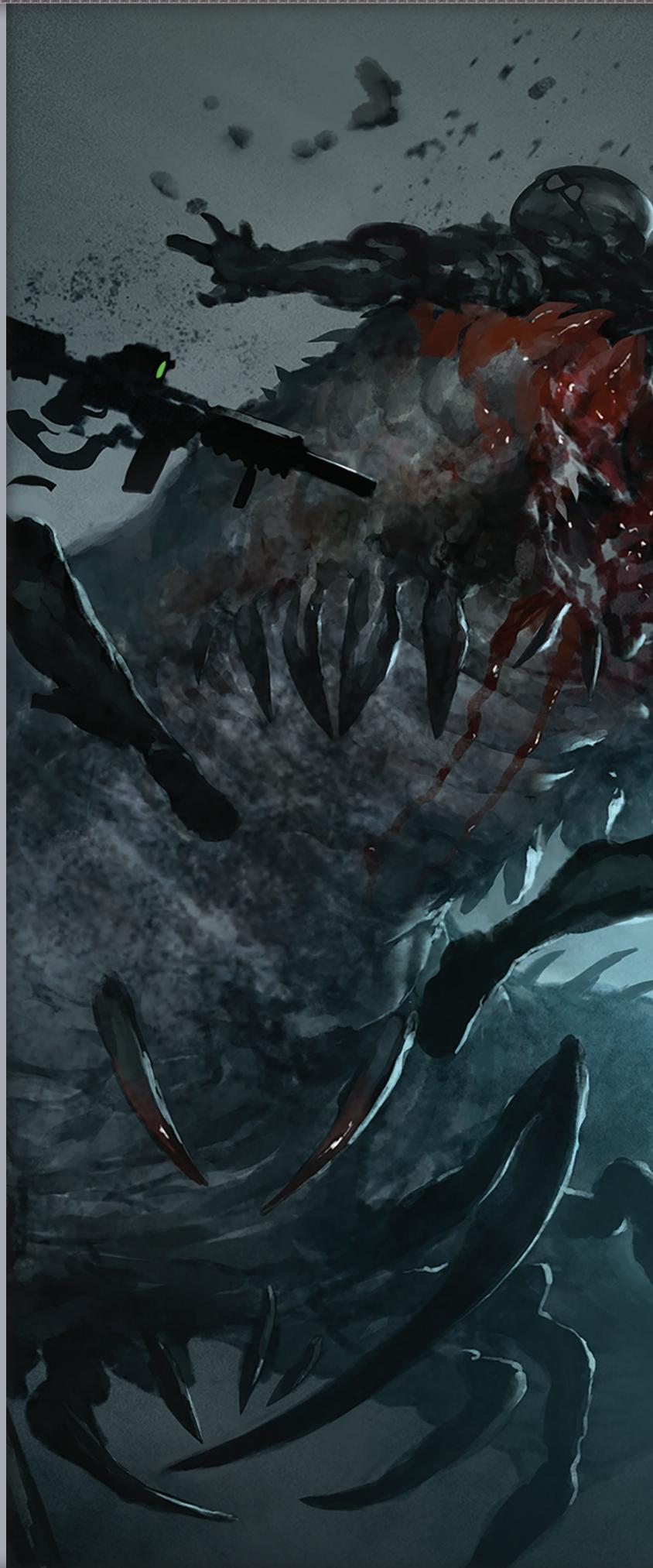
**Wusstest du schon?:** Xenosathem ist nicht nur eine mächtige Energiequelle, sondern auch zentraler Bestandteil vieler NorTec-Waffensysteme. Dadurch, dass dieser Rohstoff nur schwer auf der Reise zu erbeuten ist, findet die Entwicklung und Produktion der Waffen statt, sobald NorTec gelandet und ein stetiger Nachschub an Xenosathem gewährleistet ist.



- Sobald die Spieler Truppen und Gegenstände gekauft haben, müssen sie ihre Truppen an der Frontlinie in Stellung bringen.
- Die Spieler führen diese Aktion gleichzeitig durch. Ihr solltet eure Aktionen gut planen, um sicherzustellen, dass alle Reihen gut abgesichert sind!
- Um eine Truppe auszuspielen, legt ein Spieler diese Truppenkarte auf eine freie Truppenzone einer beliebigen Reihe. In einer Reihe dürfen nie mehr als 4 Truppenkarten liegen (es sei denn, eine besondere Fähigkeit ermöglicht dies).
- Ein Spieler darf eine Truppe auch in einer Reihe auslegen, die nicht ihm gehört. Dadurch übernimmt der entsprechende Spieler die Truppenkarte (wird diese getötet, kommt sie auf seinen Ablagestapel).
- Eine Truppe kann zusätzlich ausgerüstet werden. Um eine Truppe mit einer Waffe oder einer Rüstung auszustatten, wird die entsprechende Ausrüstungskarte daruntergelegt. Eine Truppe kann nur mit einer Waffe und einer Rüstung ausgestattet sein.
- Wie bei der Aufstellung der Truppen ist es ebenfalls möglich, Truppen in Reihen anderer Spieler auszurüsten. Dieser Spieler übernimmt dadurch ebenfalls die Ausrüstung (diese wird später ebenfalls auf seinem Ablagestapel abgelegt).
- Sind alle Truppen- und Ausrüstungskarten ausgelegt, haben die Spieler noch eine letzte Möglichkeit, Truppen innerhalb ihrer Reihe neu zu ordnen und dabei auch die Ausrüstung neu zu verteilen.
- Nachdem alle Spieler mit ihrer Aufstellung zufrieden sind, wird in jede freie Feindzone je 1 verdeckte Feindkarte gelegt. Beachtet dabei, dass es viele Karteneffekte gibt, die bewirken, dass mehr als vier Feindkarten in einer Feindreihe ausgelegt werden können. Diese werden dann links neben das Tableau gelegt.
- Nachdem diese Schritte durchgeführt wurden, ist die Aufstellung abgeschlossen und die Kampfphase kann beginnen.

#### 4. KAMPFFHASE

- Im Gegensatz zu Phase 2 und 3, wird die Kampfphase in XENOSHYFT für jeden Spieler einzeln durchgeführt.
- In der ersten Runde wählt ihr einen Spieler aus, welcher die Kampfphase zuerst durchführt.
- Hat dieser Spieler seine Kampfphase beendet, ist der Spieler zur Linken an der Reihe, bis alle Spieler ihre Kampfphase durchgeführt haben.
- In jeder folgenden Runde beginnt der Spieler zur Linken des Spielers, der den Kampf in der vorherigen Runde begonnen hat, die Kampfphase.
- Die Kampfphase ist ebenfalls in einzelne Schritte unterteilt, welche nachfolgend erklärt werden.
- Haben alle Spieler ihre Kampfphase beendet und verfügt die Basis noch über Trefferpunkte, folgt die Sammelphase.





## 5. SAMMELPHASE

- Während der Sammelphase darf jeder Spieler so viele Karten abwerfen, wie er möchte, und sie auf den Ablagestapel seines Inventardecks legen. Darüber hinaus darf jeder die überlebenden Truppen und Ausrüstungskarten innerhalb seiner Reihe neu ordnen.

### Gegenstände aufstocken

- Ist ein Gegenstandsstapel leer, ziehen die Spieler verdeckt eine Karte vom Gegenstands-Auswahlkartenstapel und ersetzen damit den leeren Kartenstapel durch einen neuen.

### Fortschritt prüfen

- Im Verlauf der Partie werden die Feinde immer stärker und wagemutiger, aber auch die NorTec-Technologien verbessern sich.
- Erhöht den Marker auf der Wellenleiste (links auf dem Wellentableau) um 1. Ein blauer Fähigkeitsmarker kann genutzt werden, um diesen Fortschritt zu markieren.
- Nach drei Runden folgt die zweite Welle des Spiels. Entfernt das Begegnungsdeck der Welle 1 und ersetzt es durch das Deck der Welle 2.
- Es ist nun möglich, gewisse Truppen und Gegenstände zu kaufen, die bisher noch nicht verfügbar waren. Darüber hinaus wird eine zusätzliche Fähigkeit jeder Division aktiviert.
- Nachdem drei Runden in Welle 2 gespielt wurden, geht das Spiel in die dritte Welle über, in welcher die obigen Schritte erneut durchgeführt werden.



# KAMPF



Ein Kampf ist in die folgenden Schritte unterteilt:

1. Feind aufdecken
2. Reaktion
3. Attacke
4. Vorstoß
5. Sammeln

## 1. FEIND AUFDECKEN

- In Schritt 1 „Feind aufdecken“ deckt ein Spieler die erste Feindkarte in seiner Reihe (von rechts nach links) auf.
- Verfügt die Feindkarte über einen AUFDECK-Effekt, tritt dieser sofort ein.

## 2. REAKTION

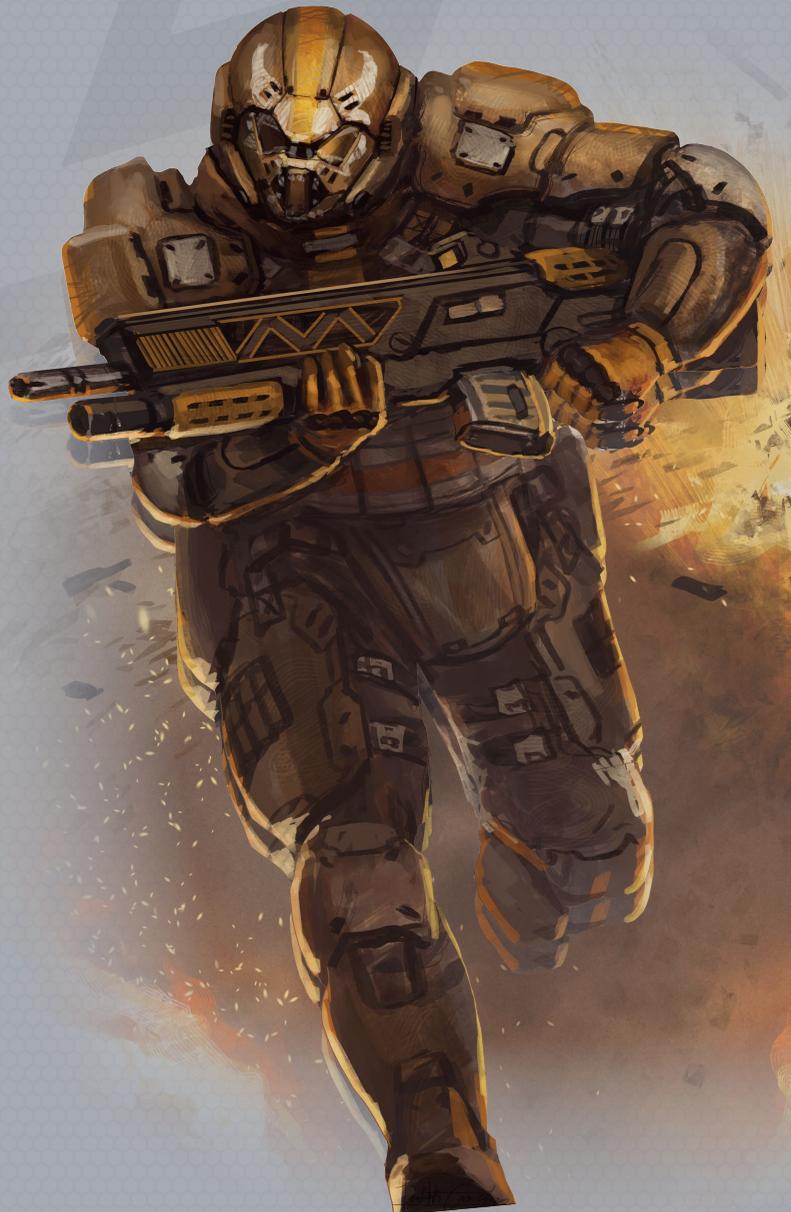
- In diesem Schritt haben die Spieler die Möglichkeit, auf den aufgedeckten Feind zu reagieren, und Spezialfähigkeiten einzusetzen oder Spontaneffekte auszuspielen.
- Haben alle Spieler ihre Reaktionsmöglichkeiten ausgeschöpft, beginnt die Attacke.

## 3. ATTACKE

- Zu Beginn der Attacke fügen sich die Truppe und der Feind in der jeweils ersten Zone der Reihe des Spielers gegenseitig Schaden in Höhe ihrer Durchschlagskraft zu. Befindet sich dort keine Truppe oder keine Feindkarte, setzt die Kampfphase direkt mit dem Vorstoß fort.
- Legt Schadensmarker in Höhe des verursachten Schadens auf die Truppen- und Feindkarte. Der Schaden wird gleichzeitig verursacht.
- Ist der verursachte Schaden höher als die Trefferpunkte der Karte, ist die Einheit eliminiert. Die Karte und die dazugehörige Ausrüstung wird auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.
- Ist nun weder die Truppe noch der Feind eliminiert, wiederholt die Attacke solange bis eine oder beide Einheiten eliminiert sind; danach folgt der Vorstoß.

## 4. VORSTOSS

- Ist während dieses Schrittes entweder eine Truppen- oder eine Feindzone leer, rücken alle Karten dieser Reihe vorwärts, bis sich sowohl in der Truppen- als auch der Feindreihe jeweils eine Karte in der ersten Zone befindet.
- Sind nun beide Felder besetzt, folgt ein weiterer Kampf (mit allen Schritten), solange bis sich entweder keine Truppen oder keine Feinde mehr in den Reihen befinden. Ist dies der Fall, folgt das Sammeln.



## 5. SAMMELN

- Sollten sich keine Feinde mehr in der Reihe befinden (unabhängig von der Anzahl der überlebenden Truppen), können wir gratulieren: die Runde ist überstanden!
- Sollten sich noch Feinde in der Reihe befinden, obwohl alle Truppen eliminiert sind, sieht es schlecht aus: du wurdest **ÜBERRANNT!**

Es mag sein, dass „Der Schwarm“ zunächst nur aus sehr tumben Insektoiden oder Aasfressern bestand, bevor sie dem Xenosathem ausgesetzt waren. Danach wurden sie jedoch immer wilder, sie wuchsen und ihr Hunger wurde immer grösser. Wir vermuten, dass diese Kreaturen mit all ihren mutierten Verwandten zu den Spitzenprädatoren des Planeten wurden und alles Leben auslöschten. Ein Forschungsstrupp hat schockierenderweise festgestellt, dass sich auf diesem Planeten fortschrittliches Leben entwickelt hatte, bevor Der Schwarm aktiv wurde.

- ERSTER FORSCHUNGSBERICHT  
ZU PLANET RP2A12.

## ÜBERRANNT!

- Sind noch Feinde übrig, nachdem alle Truppen eliminiert wurden, ist die Reihe überrannt.
- Deckt die erste Feindkarte der Reihe auf und führt (wenn möglich) die AUFDECK-Effekte durch.
- Jeder Spieler hat nun eine letzte Möglichkeit, auf diesen Feind zu reagieren (mit Spontan- oder Karteneffekten, um sofort Truppen aufzustellen oder den Feind zu eliminieren etc.).
- Sollte der Feind noch leben, nachdem alle Spieler ihre Reaktionen durchgeführt haben, bekommt die Basis Schaden in Höhe der Durchschlagskraft des Feindes. Danach wird die Feindkarte abgelegt.
- Dies wird für jede Feindkarte wiederholt, bis alle Feinde abgelegt wurden oder die Basis auf 0 Trefferpunkte reduziert wurde.



## BEISPIEL FÜR DEN ABLAUF EINES KAMPFES

1. Wir befinden uns in Robins Kampfphase. Seine Reihe setzt sich aus zwei **Miliz**-Truppenkarten und einer **Ranger**-Truppenkarte zusammen.
2. Er deckt die erste Feindkarte in seiner Feindreihe auf: ein **Schleicher**. Dieser hat den AUFDECK-Effekt, dass er bei der ersten Truppe 3 Punkte Schaden verursacht, sobald er aufgedeckt wird! Dies ist unglücklicherweise genug, um die schwache Miliz zu eliminieren.



3. Da sich keine Truppe in der ersten Truppenzone befindet, führt Robin den Vorstoß aus und muss nun seine zweite **Miliz** in die freie Zone und seinen **Ranger** in die zweite Zone ziehen.



4. Da die erste Feindkarte bereits aufgedeckt ist, kommt es direkt zur Reaktion. Robin entschließt sich dazu, eine **Hi-Ex-Granate** als Spontaneffekt auszuspielen, welche dem Schleicher 3 Punkte Schaden zufügt. Das ist genug, um den Schleicher auszuschalten und die Bedrohung an der Stelle zu stoppen!



5. Der nächste Feind rückt nun nach und wird aufgedeckt: eine **Panikspinne**.

6. Die **Panikspinne** verursacht dummerweise 2 Punkte Schaden beim Aufdecken und eliminiert damit die **Miliz**. Der **Ranger** schließt nun die Lücke und versucht die Bedrohung abzuwehren.

AUFDECK-EFFEKT: DIE ERSTE TRUPPE IN DER REIHE ERLEIDET 2 PUNKTE SCHADEN UND WIRD IN DIE LETZTE ZONE DER REIHE GELEGT.



7. Alle Spieler haben nun die Möglichkeit zu reagieren. Leider kann niemand dem armen Robin helfen!

8. Nun verursachen beide Kontrahenten ihren Schaden: der **Ranger** verursacht 2 Punkte Schaden bei der **Panikspinne** (ein Monster mit 5 Trefferpunkten), diese wiederum verursacht 3 Punkte Schaden, genug um den **Ranger** zu eliminieren.



9. Robin hat nun keinerlei Truppen mehr in seiner Reihe, dementsprechend wird er von den übrigen Feinden **ÜBERRANNT**!

10. Alle überlebenden Feinde werden nun aufgedeckt: ein Schleicher (Durchschlagskraft: 2), ein Stachelbiest (Durchschlagskraft: 2) und die bereits aufgedeckte Panikspinne (Durchschlagskraft: 3) verursachen nun insgesamt 9 Punkte Schaden an der Basis! Hoffentlich haben Robins Teamkameraden mehr Glück in ihren Kämpfen!



## ALLGEMEINE SPIELREGELN



### KARTEN ABWERFEN UND VERBRENNEN

- Wenn eine Karte „abgeworfen“ werden soll, wird sie auf den Ablagestapel des Besitzers gelegt.
- Wenn eine Karte „verbrannt“ werden soll, wird sie zurück auf ihren ursprünglichen Stapel gelegt. Wenn es so einen Stapel nicht gibt (wie beispielsweise für Miliz-Karten), wird die Karte stattdessen zurück in die Spielschachtel gelegt.

### VERDECKTE FEINDE VERLETZEN

- Manchmal ermöglicht es ein Effekt, einen Feind zu verletzen, der noch nicht aufgedeckt wurde. In diesem Fall wird der Feind aufgedeckt und entsprechende AUFDECK-Effekte werden ausgeführt. Werden mehrere Feinde durch einen Karteneffekt verletzt, werden sie alle aufgedeckt und die entsprechenden Effekte simultan ausgeführt.

### SIMULTANE EFFEKTE AUSFÜHREN

- Müssen mehrere Effekte von Feindkarten gleichzeitig ausgeführt werden, entscheiden die Spieler, in welcher Reihenfolge dies geschieht.
- Müssen mehrere Effekte von Truppen- oder Gegenstandskarten gleichzeitig ausgeführt werden, entscheiden die Spieler, in welcher Reihenfolge dies geschieht.

„Der Schwarm“, wie die Forschungstruppe es nennen, ist nur die neueste Bedrohung, mit der die NoTec-Armeen zu kämpfen haben. Jeder Planet mit grösseren Xenosathem-Vorkommen beheimatet seine einzigartige Mischung bössartiger Xenomorphen, mit der wir klar kommen müssen, und mit dieser ist es nicht anders. Wenn es darum geht, die Aufstellung der Truppen zu planen, muss man immer daran denken, dass das Militär eine Ressource ist, wie jede andere auch. Es gibt einen Verluste-Ausbeute-Faktor, welchen man gegen den Nettogewinn rechnen muss.

- ERSTER FORSCHUNGSBERICHT  
ZU PLANET RP2A12





# XENOSHIFT

## ONSLAUGHT

### SPIELAUFBAU



- DIVISIONEN ZUWEISEN
- INVENTARDECKS DER SPIELER ZUSAMMENSTELLEN
- GEGENSTANDSSTAPEL VORBEREITEN
- BEGEGNUNGSDECKS ZUSAMMENSTELLEN
- JEDER SPIELER ZIEHT 6 KARTEN

### VOR DEM KAMPF



- SPIELER ZIEHEN AUF 6 KARTEN AUF
- JEDER SPIELER ERHÄLT 1 RESSOURCENKARTE
- TRUPPEN UND GEGENSTÄNDE KAUFEN
- FEINDE AUFSTELLEN
- TRUPPEN AUFSTELLEN UND AUSTRÜSTUNG ZUWEISEN

### KAMPFPHASE



- DEN ERSTEN FEIND DER REIHE AUFDECKEN
- AUFDECK-EFFEKTE DES FEINDES AUSFÜHREN
- ALLE SPIELER HABEN EINE REAKTION
- KAMPF ZWISCHEN 1. TRUPPE UND 1. FEIND BEGINNT
- KAMPF FORTSETZEN BIS ENTWEDER TRUPPE ODER FEIND ELIMINIERT IST
- NEUE TRUPPE ODER NEUER FEIND WIRD IN DIE ERSTE KAMPFZONE BEWEGT
- DIES WIEDERHOLEN, BIS KEIN FEIND ODER KEINE TRUPPE MEHR VORHANDEN IST

### SAMMELPHASE



- MARKER AUF WELLENLEISTE EIN FELD WEITERSETZEN
- SPIEL MIT DER NÄCHSTEN VORKAMPFPHASE FORTSETZEN