



GALAXY DEFENDERS

ALIEN- BEWUSSTSEIN REGELN

KOMPETITIVE SPIELVARIANTE

GALAXY-DEFENDERS.COM
HDS-FANTASY.DE



SPIELDESIGN UND ENTWICKLUNG:

GREMLIN PROJECT, A BOARD GAME DESIGN STUDIO BY SIMONE ROMANO AND NUNZIO SURACE

ILLUSTRATIONEN:

FERNANDO PENICHE

KÜNSTLERISCHE LEITUNG:

GREMLIN PROJECT

GRAFIKDESIGN & LAYOUT:

ADRIANO D'IPPOLITO & FRANCESCA MICHELON
(WWW.MATRIOSKART.IT)

REDAKTION UND PROJEKTMANAGEMENT:

ROBERTO DI MEGLIO, FABIO MAIORANA AND FABRIZIO ROLLA

REDAKTION DER ENGLISCHEN AUSGABE:

JIM LONG

PRODUKTIONSMANAGEMENT:

ROBERTO DI MEGLIO

EINLEITUNG:

MARCO SIGNORE

SPIELTESTER:

MARCO BRUGNONI, MASSIMILIANO CRETARA, SARA ERRIU, RICHARD HAM, CARMINE LAUDIERO, FEDERICO LUISON "KENTERVIN", ROBERTO MANZONI, MONICA MENICHINI, LEONARDO NATI, ALESSIO PAESANO, DANIELE "KINDER" REA, ALESSIO ROMANO, SILVIO TORRE AND...
SALLY & SUNNY!

BESONDERER DANK AN SERENA GALLI, GIANNI LA ROCCA, MARCO SIGNORE, CLAUDIO QUARANTA, ANDREA FANHONI, FABIO GASPARINI, STEFANO CASTELLI, ANDREA LIGABUE, CLAUDIO GAROFALO, LAURENCE O'BRIEN, ALESSIO MOLTENI, MASSIMILIANO CALIMERA (GIOCONOMICON.NET), MARCO MOIA AND ALL OUR FAMILIES AND FRIENDS.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

ÜBERSETZUNG:

NIKLAS BUNGARDT

REDAKTION:

JASMIN ICKES

LAYOUT UND DESIGN DER DEUTSCHEN AUSGABE:

ELISABETH RAPP

PROJEKTMANAGEMENT:

HEIKO ELLER

UNTER MITARBEIT VON:

NIKLAS BUNGARDT, PHILIPP KORSMEIER, MARCUS LANGE UND TIM LEUFTINK



DEUTSCHE AUSGABE VON HEIDELBERGER SPIELEVERLAG

WWW.HDS-FANTASY.DE



EIN SPIEL VON GREMLIN PROJECT

WWW.GREMLINPROJECT.COM



HERAUSGEGEBEN VON ARES GAMES SRL

PIAZZA PETRUCCI 8, 55041, CAMAIORE (LU), ITALY
WWW.ARESGAMES.EU

1 EINFÜHRUNG

Meine Kinder, der Angriff rückt nahe. Seit Tausenden von Jahren fegt unsere Rasse durch die Galaxie, erobert und dominiert die niederen Rassen. Wir beobachten. Wir sind geduldig. Wir verleihen unseren Fähigkeiten weiteren Schliff. Wir bereiten uns vor. Wir warten auf den richtigen Augenblick. Und dann greifen wir an. Aus der Dunkelheit stürzen wir auf unser Ziel herab und unsere Macht ist unvergleichbar. Unsere Technologie lässt uns das Schlachtfeld in höchstem Maße kontrollieren. Minderwertige Rassen können sich nur ihrem Schicksal ergeben, sie haben sich entwickelt um uns zu dienen. Wir haben unser nächstes Ziel gefunden. Wir haben beobachtet. Ein weiteres Mal haben wir unsere Armee organisiert, unsere Rüstungen gehärtet und unsere Waffen weiter geschärft. Und doch wurden wir verraten. Ein Kriegsverbrecher, ein hinterhältiger Verräter, ein durchtriebener Feigling hat unsere Überwachung durchbrochen – unterstützt von anderen Verrätern! Er hat sich zu unserem nächsten Ziel begeben. Sie nennen es „Erde“. Wir nennen es „Nächste Eroberung“. Der Verräter hat es geschafft dorthin zu entkommen. Er hat Kontakt zur einheimischen Spezies aufgenommen – sie nennen sich „Menschen“. Er hat sie vor unserer Ankunft gewarnt. Der Narr! Er kennt unsere wahren Pläne nicht! Er weiß nichts über unsere gewaltigen Armeen, über unsere Macht oder über unsere angemessene und gerechte Übermacht! Wir haben uns entwickelt um zu herrschen!

Meine Kinder, die Zeit ist gekommen. Das Warten hat ein Ende. Nun endlich kann ich – eure Mutter und Königin, den Befehl geben. Seid bereit, meine Kinder, denn die Bestien, die unsere nächste Eroberung bewohnen, sind wild und hinterhältig. Aber wir können nicht aufgehalten werden. Unsere genetische Bestimmung ist die Herrschaft. Sie sind Parasiten auf ihrem Planeten und wir sind die Heilung. Wir werden den Planeten von seiner Krankheit befreien. Unsere Techpropheten haben vorhergesehen, dass die Menschen ihrem Planeten entfliehen werden und damit beginnen die Galaxie mit ihrer fauligen Plage zu verschmutzen, wenn wir sie jetzt nicht stoppen. Sie werden versuchen zu dominieren, sie wollen mit uns konkurrieren. Wir können diese Abart nicht zulassen!

Menschen. erinnert euch an diesen grässlichen Namen, meine Kinder. Denn morgen werden wir nicht nur als Eroberer bejubelt werden, sondern als die Erlöser der gesamten Galaxie, nachdem wir die menschliche Plage davon abgehalten haben die Sterne zu verderben.

Aktiviert eure Waffensysteme, meine Kinder! Es gibt eine Zeit zu kämpfen, eine Zeit zu siegen. Eine Zeit, den Triumph zu kosten und DIESE ZEIT IST JETZT! Marschieret, meine Kinder. Für eure Mutter und Königin, für meine Brut, für euer Leben, für unser galaktisches Imperium!

VERBRENNT SIE! Löscht sie aus diesem Universum aus! Zeigt ihnen, dass alle die es wagen sich gegen uns zu stellen ihr Leiden nur verlängern. Wir sind die Auserwählten! Wir werden nicht versagen!

2 SPIELMATERIAL

Da das Alienbewusstsein komplett in Galaxy Defenders integriert wird, benötigt es alle Komponenten des Grundspiels, um gespielt werden zu können.

3 SPIELÜBERBLICK

Alienbewusstsein ist eine kompetitive Variante für Galaxy Defenders, die es einem Spieler erlaubt die Aliens zu kontrollieren und so die Anzahl der maximalen Spieler auf 6 erhöht.

Einer der Spieler wird Spieler des Alienbewusstseins genannt und er kontrolliert alle Streitkräfte und Karten der Aliens, mit denen er versucht die Missionen der Agenten zu durchkreuzen. Dafür verfolgt der Spieler des Alienbewusstseins seine eigenen Ziele. Durch das Erreichen dieser Ziele kann er neue Alien-Signale erhalten und auf das Spielfeld teleportieren.

Diese Variante kann für eine Einzelmision oder für eine gesamte Kampagne von Galaxy Defenders genutzt werden. 1 Spieler übernimmt dazu die Rolle des Alienbewusstseins und 1 bis 5 Spieler kontrollieren die GD Agenten.

Die Regeln des Alienbewusstseins zu benutzen kann die Spielschwierigkeit erhöhen; deshalb wird vorgeschlagen, dass nur erfahrene Spieler diese Variante benutzen.

4 INFO UND VORBEREITUNG

Der Spieler des ALIENBEWUSSTSEINS kontrolliert alle Aliens und SIGNALE im Spiel und darüber hinaus auch die folgenden Karten:

- ALIENS
- BEGEGNUNGEN
- EREIGNISSE

Der Spieler des Alienbewusstseins gilt niemals als handlungsfähiger Spieler.

Wenn Regeln aus diesem Regelheft den Regeln aus dem Grundspiel widersprechen, dann gelten die Regeln aus diesem Regelheft. Bei Widersprüchen zwischen diesen Regeln und den besonderen Missionsregeln gelten die besonderen Missionsregeln.

Der Spielaufbau des Alienbewusstseins Spiels entspricht dem des Grundspiels, mit der Ausnahme, dass der Spieler des Alienbewusstseins folgende Komponenten in Griffreichweite haben sollte:

- ALIENfiguren
- ALIENkartendeck und Ablagestapel
- BEGEGNUNGSdeck und Ablagestapel
- EREIGNISdeck und Ablagestapel
- SIGNAL Vorrat und Ablagestapel
- ALIEN-SIGNAL VORRAT

5 MISSIONSAUFBAU

Während des Missionsaufbaus muss sich der Spieler des ALIENBEWUSSTSEINS im geheimen die ZIELE UND KARTEN DER ALIENMISSIONEN Tabelle [Abschnitt 8, Seite 8] ansehen, um seine Missionsziele und die Anzahl an BEGEGNUNGSKARTEN einzusehen, die er vom Begegnungsdeck ziehen muss. Diese Karten bilden seine BEGEGNUNGSHAND [die Karten müssen gezogen werden, nachdem das Begegnungsdeck nach den Anforderungen der Mission zusammengestellt wurde]. Außerdem muss er seinen Alien-Signal Vorrat zusammenstellen, basierend auf der Anzahl an teilnehmenden AGENTENSPIELERN, wie in Abschnitt 7.1 [Seite 5] beschrieben.

6 SPIELABLAUF

Die folgenden Abschnitte beschreiben die Änderungen, die in der ALIENBEWUSSTSEIN Spielvariante auftreten. Alle Schritte des Spiels, die in diesem Regelheft nicht beschrieben werden, werden nach den Regeln des Grundspiels durchgeführt.

6.1 STRATEGIEPHASE

Der Schritt Prüfung des Missions-Status ist der einzige Schritt, der in der Strategiephase der ALIENBEWUSSTSEIN Regeln geändert wird.

6.1.1 PRÜFUNG DES MISSIONSSTATUS

Während dieses Spielschritts überprüft der Spieler des Alienbewusstseins die Tabelle der Ziele und Karten der Alienmissionen, nachdem die Agenten den Schritt Prüfung des Missions-Status durchgeführt haben. Falls er eines oder mehrere seiner Ziele erreicht hat kann der Spieler des Alienbewusstseins für jedes erreichte Ziel einen der folgenden Effekte ausführen:

- Die Agenten werfen alle Alien-Technologie Fragmente ab, die sie besitzen
- Ein Alien-Signal aus dem Alien-Signal Vorrat [falls verfügbar, wie in Abschnitt 7.1, Seite 5 beschrieben] wird auf einen Teleportationspunkt seiner Wahl teleportiert [ohne einen BLAUEN Würfel zu werfen].

Einige Ziele können nur 1 Mal erreicht werden. Diese sind dadurch markiert, dass ihr Gelingen nur in einer spezifischen Runde überprüft wird. Andere Ziele [wie z.B. „es wurde mindestens 1 Agent in der letzten Runde getötet“] können mehrere Male erreicht werden.

Unabhängig von der aktuellen Mission erreicht der Spieler des Alienbewusstseins immer ein Ziel, wenn er in der letzten Runde einen Agenten auf dem Spielfeld getötet hat. Weitere Agenten die in der Spielrunde getötet wurden geben keinen zusätzlichen Effekt. Dieses Ziel wird in der Tabelle als Allgemein gekennzeichnet und ist immer gültig.

Beachtet: Die Prüfung des Missions-Status des Spielers des Alienbewusstseins erfolgt immer nach der Prüfung der Agenten. Das bedeutet, dass der Spieler des Alienbewusstseins das Erreichen eines Zieles der Agenten in derselben Runde dadurch nicht mehr beeinflussen kann.

6.2 GEFECHTSPHASE

Während der **GEFECHTSPHASE**, spielt der Spieler des **ALIENBEWUSSTSEINS** den Alien-Zug für jeden **handlungsfähigen** Spieler mit der normalen Rundenstruktur: Agenten-Zug, Alien-Zug, wobei er die folgenden Aktionen ausführt:

- Eine Karte vom **BEGEGNUNGSDECK** [falls möglich] ziehen.
- Bestimmen welche Aliens aktiviert werden, indem er die entsprechende **BEGEGNUNGSKARTE** von seiner Hand spielt [wie in Abschnitt 7.4, Seite 6 beschrieben].
- Die Alien K.I. für die aktivierten Aliens anwenden [wie in Abschnitt 7.5, Seite 6 beschrieben].
- Alle Treffer- und Verteidigungswürfe für die Aliens durchführen.

6.2.1 ALIEN-ZUG

Zu Beginn jedes Alien-Zugs zieht der Spieler des **ALIENBEWUSSTSEINS** eine Karte vom **BEGEGNUNGSDECK** [falls möglich] und fügt Sie seiner **BEGEGNUNGSHAND** hinzu. Falls das **BEGEGNUNGSDECK** aufgebraucht ist und der Spieler des **ALIENBEWUSSTSEINS** keine Karten mehr auf seiner Hand hat, wird der Ablagestapel gemischt und erstellt so ein neues **BEGEGNUNGSDECK**. Danach zieht der Spieler des **ALIENBEWUSSTSEINS** die Anzahl an **BEGEGNUNGSKARTEN** für die aktuelle Mission, wie es in der Ziele und Karten der Alienmission Tabelle angegeben ist [Abschnitt 8, Seite 8]. Der Ablagestapel wird nur zu einem neuen **BEGEGNUNGSDECK** gemischt, wenn das **BEGEGNUNGSDECK** leer ist und der Spieler des **ALIENBEWUSSTSEINS** keine Karten mehr auf seiner Hand hat.

Unabhängig davon, ob er eine Karte zieht oder nicht, muss der Spieler des **ALIENBEWUSSTSEINS** eine **BEGEGNUNGSKARTE** aus seiner Hand spielen und die entsprechenden Aliens aktivieren. Er bestimmt dabei die Reihenfolge in der die entsprechenden Aliens aktiviert werden. Alienkarten und die K.I. werden im Abschnitt Bewegung und Gefecht von Aliens [Abschnitt 7.5, Seite 6] detaillierter beschrieben.

6.3 EREIGNISPHASE

Der Spieler des **ALIENBEWUSSTSEINS** ist für das **EREIGNISDECK** zuständig. Wie üblich zieht er in jeder **EREIGNISPHASE** eine **EREIGNISKARTE** und führt ihren Effekt durch. Jede Bewegung eines Signals aufgrund von Karteneffekten folgt den Regeln, die im Abschnitt **SIGNALBEWEGUNG** [Abschnitt 7.2, Seite 6] aufgeführt sind.

Wenn ein Signal teleportiert wird, dann teleportiert der Spieler des **ALIENBEWUSSTSEINS** dieses nach den Regeln des Grundspiels auf das Spielfeld.

Die Identifizierung von Signalen hat die höchste Priorität, wie in den Regeln des Grundspiels.

7 ALIENS UND SIGNALE

Die größte Herausforderung für den Spieler des Alienbewusstseins ist die Planung für die Signale und Aliens – der Spieler des Alienbewusstseins hat über beides die volle Kontrolle. Er teleportiert Signale [und wirft dabei wie üblich den **BLAUEN** Würfel] und bewegt sie; er spielt Begegnungskarten und agiert mit den entsprechenden Aliens auf die rücksichtsloseste Art und Weise; sein einziges Ziel ist es die Galaxy Defenders zu behindern und zu zerstören!

Die folgenden Regeln sind die vom Spieler des Alienbewusstseins genutzten Varianten, basierend auf den Regeln des Grundspiels.

Der Agenten-Zug endet, wenn entweder alle drei Handlungen durchgeführt wurden, oder wenn ein Agent keine Handlung mehr durchführen kann [oder will].

7.1 ALIEN SIGNAL VORRAT

Während des Missionsaufbaus bereitet der Spieler des **ALIENBEWUSSTSEINS** einen speziellen **ALIEN-SIGNAL Vorrat** vor. Dieser Vorrat enthält **SIGNALE**, basierend auf der Anzahl der Agenten auf dem Spielfeld:

# Agenten	1-2	3-4	5
# Alien Signale	1	2	3*

* einige Missionen benötigen 7 **ALIEN-SIGNALE** im **SIGNAL Vorrat**. In diesen Fällen besteht der **ALIEN-SIGNAL Vorrat** nur aus 2 Signalen [nicht aus 3, wie oben angegeben].

Diese **SIGNALE** gehören nicht zum normalen **SIGNAL Vorrat** [Sie zählen nicht zu den Signalen, die im Missionsaufbau aufgelistet sind]. Sie können auf das Spielfeld teleportiert werden, wenn ein Ziel der Alienmission erreicht wurde [Abschnitt 8, Seite 8] und müssen vom Spielfeld entfernt werden, nachdem sie identifiziert wurden, indem sie in das **LAGER** [den Spielkarton] zurückgelegt werden.

Diese Signale werden nach den Regeln des Grundspiels identifiziert.

7.2 SIGNAL BEWEGUNG

Der Spieler des **ALIENBEWUSSTSEINS** bewegt die **SIGNALE**. Er muss dabei allen verfügbaren Bewegungsrichtungen folgen, die auf der Ereigniskarte und/oder der Mission vorgegeben sind. Zum Beispiel eine Bewegung zum nächsten Agenten oder zum nächsten **TELEPORTATIONSPUNKT**. Der Spieler des **ALIENBEWUSSTSEINS** entscheidet immer über den Pfad der Bewegung, **HEXFELD** für **HEXFELD**, in jedem Gebiet; darüber hinaus muss er die Bewegung nicht in der Mitte des **ZIELGEBIETS** beenden [er darf die Bewegung in anderen Hexfeldern dieses Gebiets beenden, wenn er das möchte].

Bei gleich großen Entfernungen darf der Spieler des Alienbewusstseins entscheiden, zu welchem Ziel er das Signal bewegt. Wenn der Spieler des Alienbewusstseins ein Signal z.B. zwei Gebiete zum nächsten Agenten bewegen muss und sich das Signal gleich weit von 2 Agenten entfernt befindet, darf der Spieler des Alienbewusstseins entscheiden, zu welchem Agenten sich das Signal bewegt, welche Hexfelder es dabei überquert und in welchem Hexfeld des Zielgebiets es seine Bewegung beendet.

Beachtet: Sobald sich das Signal in der Sichtlinie eines Agenten oder einer Drohne befindet, muss es seine Bewegung sofort beenden und es wird identifiziert.

7.3 ZUORDNUNG VON ALIENS

Alle Alienkarten werden dem Spieler des Alienbewusstseins zugeordnet, auch wenn die Missionsregeln diese dem Alpha-Agenten zuordnen.

Alienkarten werden niemals einem Spieler zugeordnet der lebendige [handlungsfähige] oder getötete [nicht-handlungsfähige] Agenten kontrolliert.

7.4 ALIEN AKTIVIERUNG [BEGEGNUNGSKARTEN]

Der Spieler des Alienbewusstseins ist während jeder Mission für das Begegnungsdeck zuständig. Im Grundspiel ziehen die Agenten eine Karte des Begegnungsdecks und führen diese im Alien-Zug aus. In den Alienbewusstseins Regeln beginnt der Spieler des Alienbewusstseins mit einer Begegnungshand [wie in der Tabelle Ziele und Karten der Alienmissionen in Abschnitt 8, Seite 8 angegeben]. Er zieht in jedem Alien-Zug eine Begegnungskarte [falls möglich] und spielt dann eine Begegnungskarte aus seiner Hand aus. Dadurch kann der Spieler des Alienbewusstseins die Aktivierung von bestimmten Aliens beschleunigen oder verzögern, indem er die entsprechenden Begegnungskarten früher oder später ausspielt.

Alle Begegnungskarten behalten Ihre Zuordnungs- und/oder Teleportationsfunktionen [im Falle von Gefahrenkarten] bei, abgesehen von der Begegnungskarte #14 „Tötet den Anführer“. Wenn der Spieler des Alienbewusstseins diese Karte spielt, darf er bis zu zwei Aliens seiner Wahl auf dem Spielfeld aktivieren.

Wenn er mehr als ein Alien aktiviert entscheidet der Spieler des Alienbewusstseins über die Reihenfolge der Aktivierung.

7.5 BEWEGUNG UND GEFECHT VON ALIENS [ALIENKARTEN]

Der Spieler des **ALIENBEWUSSTSEINS** verwaltet das **ALIENDECK**. Als einziger Spieler, der die **ALIENKARTEN** kontrolliert, muss er die entsprechende **ALIENKARTE** laut vorlesen, wenn sie aktiviert wird, und nach den folgenden Regeln handeln:

- Befolge die K.I. Regeln basierend auf der Distanz zum nächsten Agenten, nach den Grundregeln.
- Während der Bewegung müssen die K.I. Richtungen befolgt werden, aber die Entscheidung des Bewegungspfads zum Zielgebiet ist für jedes Hexfeld frei.
- Wenn in der K.I. steht „Bewege dich um bis zu X Gebiete zum ...“ muss der Spieler des Alienbewusstseins den Richtungsangaben folgen und sich um mindestens ein Gebiet bewegen. Er darf die Bewegung aber auf einem beliebigen Hexfeld auf dem Pfad der Bewegung beenden. Das Alien muss sich nicht durch alle Gebiete bewegen, die auf der K.I. aufgeführt sind und es darf sich dazu entscheiden seine Bewegung zu beenden, wenn es sich um mindestens ein Gebiet bewegt hat.
- Falls die Bewegung es erlaubt, darf das Alien einen Agenten angreifen, der Angriff ist aber nicht länger Pflicht.
- Falls sich zwei Ziele in gleicher Entfernung befinden darf der Spieler des Alienbewusstseins aussuchen, zu welchem Ziel die Bewegung erfolgt [aber jederzeit in die auf der K.I. der Karte aufgeführte Richtung].
- In einem Gefecht entscheidet der Spieler des Alienbewusstseins bei gleich weit Entfernten und gleichwertigen Zielen welches Ziel angegriffen wird.
- Falls sich zwei Ziele in gleicher Entfernung befinden darf der Spieler des Alienbewusstseins aussuchen, zu welchem Ziel die Bewegung erfolgt [aber jederzeit in die auf der K.I. der Karte aufgeführte Richtung].
- In einem Gefecht muss der Spieler des Alienbewusstseins allen Regeln aus dem Grundspiel bezüglich den Fähigkeiten, der Bewegung und dem Gefecht von Aliens folgen.

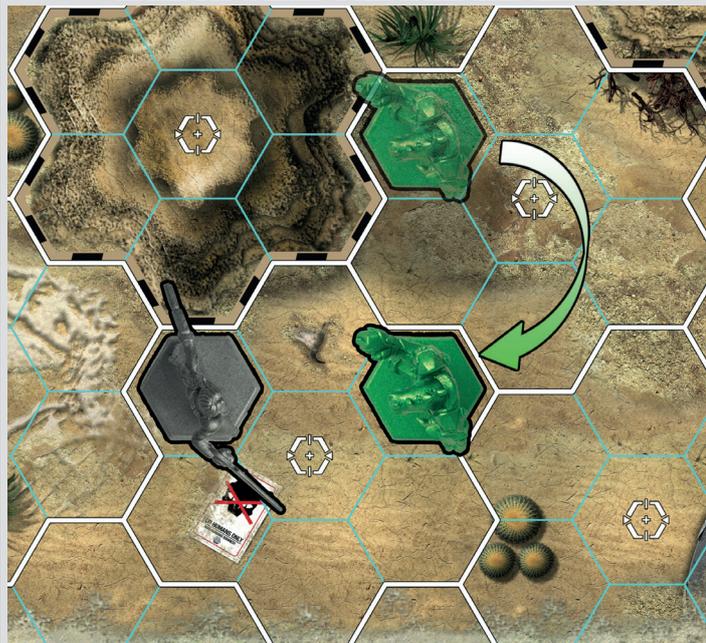
Abgesehen von den zuvor genannten neuen Regeln muss der Spieler des Alienbewusstseins allen Regeln aus dem Grundspiel bezüglich den Fähigkeiten, der Bewegung und dem Gefecht von Aliens folgen.

BEWEGUNGSBEISPIEL

XENO-BETA



BEWEGE DICH 1 GEBIET ZUM NÄCHSTEN AGENTEN UND BENUTZE REGENERIEREN



Der **GRÜNE XENO-BETA** befolgt die  Regel und bewegt sich um 1 GEBIET ZUM INFILTRATOR. Der Spieler des **ALIENBEWUSSTSEINS** darf sich dazu entscheiden, keinen Angriff durchzuführen, um sich für einen Angriff in der nächsten Aktivierung vorzubereiten. In den Regeln des Grundspiels [ohne die Alienbewusstsein Regeln] muss in dieser Situation ein Angriff des Aliens auf den Agenten stattfinden.

GEFECHTSBEISPIEL

XENO-ALPHA



GREIFE MIT ENERGIEFAUST AN



Der **BLAUE XENO-ALPHA** befolgt die  Regel. Der Spieler des **ALIENBEWUSSTSEINS** darf sich entscheiden, welchen der zwei Agenten er angreift. Er wählt den Biotech aus, da seine Heilfähigkeit sehr wichtig für die Agenten ist. Er entscheidet sich dafür, den **MARINE** zu ignorieren, auch wenn dieser die meisten Wunden hat.

8 ZIELE UND KARTEN DER ALIENMISSION

MISSION	ZIELE DER ALIENS	START BEGEGNUNGS KARTEN
Allgemein	<ul style="list-style-type: none"> In der letzten Runde wurde mindestens ein Agent getötet. 	N/A
1	<ul style="list-style-type: none"> Die Agenten haben vor Ende der STRATEGIEPHASE der 5. Runde den BLAUEN Waffenkammermarker noch nicht erreicht. 	1
2	<ul style="list-style-type: none"> In der letzten Runde wurde mindestens ein Wissenschaftler getötet. 	1
3*	<ul style="list-style-type: none"> Die Agenten haben vor der Strategiephase der 5. Runde noch kein ALIEN-TECHNOLOGIE Fragment gefunden. In der Strategiephase der 9. Runde befinden sich keine Agenten auf den Spielplan-teilen C1 und/oder C2. 	2
4*	<ul style="list-style-type: none"> In der Strategiephase der 3. Runde befinden sich keine Agenten auf dem Spielplan-teil D1. Die Agenten haben vor der Strategiephase der 5. Runde noch kein ALIEN-TECHNOLOGIE Fragment gefunden. 	2
5	<ul style="list-style-type: none"> Vor der Strategiephase der 4. Runde ist noch keine Landmine explodiert. Vor der Strategiephase der 8. Runde muss die stationäre Waffe Sally noch immer von den Agenten benutzt werden. 	1
6	<ul style="list-style-type: none"> Vor der Strategiephase der 3. Runde wurde noch kein Signal identifiziert. 	1
7	<ul style="list-style-type: none"> Es gibt 3 Wegpunkte mit einem Flammen-Marker darauf. 	2
8	<ul style="list-style-type: none"> Der BLAUE Nexus wurde in der Runde nach SPEZIAL-EREIGNIS B mindestens einmal aktiviert. Der XENO-GRAUE wurde in der Runde nach SPEZIALEREIGNIS A noch nicht GELÄHMT. 	1
9	<ul style="list-style-type: none"> Die XENO-BESTIE wurde in der letzten Runde WÜTEND. 	3
10	<ul style="list-style-type: none"> Während der Strategiephase der Runde nach SPEZIALEREIGNIS B ist kein Agent auf WEGPUNKT 1. HACKBAR wurde in der letzten Runde getötet. 	1
11	<ul style="list-style-type: none"> In der letzten Runde wurde das SPEZIALGERÄT HACKBAR BOMBE scharf gemacht und auf WEGPUNKT 4 platziert. 	2
12	<ul style="list-style-type: none"> N/A 	1

* Bei diesen Missionen darf der Spieler des ALIENBEWUSSTSEINS keine ALIEN-TECHNOLOGIE-FRAGMENTE von den Agenten entfernen.



HOME PAGE: WWW.HDS-FANTASY.DE



Heidelberger
Spieleverlag

