

**Konzept von Mauro Chiabotto**

**Zeichnungen von Skeleton Crew**

## **LAST AURORA**

### **Regelbuch**

Spieleranzahl: 2-4

Spieldauer: 60-90 Minuten

### **Einleitung**

Der radioaktive Staub des Letzten Großen Krieges hat die nördlichen Länder in ein gefrorenes Ödland verwandelt. In den höllischen Eiswüsten kämpfen die wenigen Überlebenden um ihre bloße Existenz: die Ressourcen der „Alten Welt“ sind verbraucht und der Weg nach Süden ist zu lang und birgt viele Gefahren. Doch eine kürzlich gesendete Funknachricht hat die Hoffnung auf Rettung geweckt: der letzte Eisbrecher, die Aurora, kreuzt entlang der Küste und hält Ausschau nach Überlebenden. Der Winter naht und in wenigen Tagen werden diejenigen, die es nicht an Bord schaffen, vom Eis eingeschlossen und verloren sein. Es wird ein Rennen gegen die Zeit das Schiff noch rechtzeitig zu erreichen, bevor es endgültig ablegt. Ein letzter Überlebenskampf, oder aber Resignation und Verzweiflung: es gibt noch immer einen schmalen Silberstreif am Horizont, ein Licht der Erlösung das aus der eisigen Hölle herausführt. Es ist zum Greifen nahe. Wer zögert hat bereits verloren...

### **Inhalt**

1 Spielplan STRECKE

54 Erkundungskarten (gekennzeichnet mit I, II oder III auf der Rückseite)

18 Startkarten (mit S auf der Rückseite gekennzeichnet)

14 Objektkarten

12 Ergebniskarten

6 Gegnerkarten

6 Beutekarten

4 Spielerübersichten

Spielmarker:

40 Schaden

10 Kontaminierung

10 Spezielle Wegepunkte

34 Ressourcen-Marker:

10 Lebensmittel

14 Treibstoff

10 Munition

6 Objektmarker

20 Überlebender

4 Konvoi


4 Ruhm

4 Spielerreihenfolge-Marker



8 Ziel

1 AURORA

## **Aufbau**

1. Wähle Sie den STRECKE Spielplan, auf dem gespielt werden soll.  
STRENG GEHEIM
2. Drehen Sie den Spielplan auf die Alpha Seite und legen Sie ihn auf den Tisch.
3. Mischen Sie die 10 Marker für die speziellen Wegepunkte (Markiert mit  $\alpha$ ) und legen Sie diese zufällig auf die dafür gekennzeichneten Felder der STRECKE Karte.
4. Stellen Sie den Aurora Marker neben den mit 1 markierten Wegepunkt.
5. Mischen Sie die Ergebniskarten zu einem Stapel zusammen und legen Sie dieses neben das Spielfeld.
6. Erstellen Sie das Erkundungsdeck:
  - a. Teilen Sie die Erkundungskarten mit der rückseitigen Zeitmarkierung (I, II und III) auf.  
Von jedem dieser Stapel entfernen Sie die in der Ecke mit  markierten Karten.  
Mischen Sie diese Karten separat und ziehen Sie eine Anzahl abhängig von der Anzahl der Mitspieler wie folgt:

PLAYERS	I	II	III
2	4	4	2
3	6	6	2
4	9	9	2

Mischen Sie die  Karten wieder in ihre entsprechenden Stapel und legen Sie die verbleibenden  Karten zurück in die Schachtel, ohne sie anzusehen (sie werden für das aktuelle Spiel nicht weiter benötigt).

Erstellen Sie das Erkundungsdeck aus den drei Kartenstapeln, indem Sie diese über einander legen (erst Stapel III, dann II in die Mitte und ganz oben I). Legen Sie den Stapel direkt neben die Erkundungszone. Lassen Sie dabei etwas Platz für einen Ablagestapel.

7. Sortieren Sie die Beutekarten anhand Ihrer Kennzeichnung in drei Stapel (I-II, III-IV, V-VI). Mischen Sie jeden Stapel und erstellen Sie das Beutedeck (V-VI ganz unten, in der Mitte gefolgt von III-IV und ganz oben I-II). Legen Sie den Stapel neben das Spielbrett.
8. Erstellen Sie das Objektdeck mit den Objektkarten, mischen Sie diesen durch und lege ihn neben das Spielbrett. Sie sollten auch hier Platz für einen Ablagestapel lassen.
9. Legen Sie alle Marker für Treibstoff, Lebensmittel, Munition, Objekt und Überlebender zusammen und bilden Sie einen allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan zusammen mit den Markern für Schaden und Kontaminierung. Aus diesem allgemeinen Vorrat nehmen sich die Spieler im Laufe des Spiels alle gewonnenen oder zugefügten Ressourcen-, Schadens- und sonstige Marker.
10. Nehmen Sie die zwei verrosteten Anhängerkarten aus dem Startdeck und legen Sie diese unter die ersten zwei Felder der Erkundungszone. Füllen Sie dann die weiteren drei Felder mit den obersten drei Karten aus dem Erkundungsdeck auf.

### **Aufdecken einer Erkundungskarte**

**Wenn Sie eine Erkundungskarte aufdecken, drehen Sie einfach die oberste Karte des Aufklärungsdecks um und legen Sie diese unter das leere Erkundungszonenfeld ganz rechts. Wenn Sie eine Ortskarte oder eine Begegnungskarte aufdecken, legen Sie die entsprechenden Ressourcen und Objektmarker aus der Reserve oben auf die Karte. Sollte eine Ereigniskarte (!) aufgedeckt werden, wickeln Sie deren speziellen Effekt sofort ab und legen Sie sie danach auf den Ablagestapel.**




11. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich:
  - Eine Spielerübersicht;
  - Den passenden Konvoi Marker zu gewählten Farbe;
  - Einen Ruhmesmarker, der auf das mit 0 gekennzeichnete Feld in der Ruhmübersicht (ohne Stern) auf der Spielerübersicht platziert wird;

- Zwei Zielmarker, die auf die entsprechenden Felder auf die Spielerübersicht gelegt werden;
- Die zwei Überlebende-Karten der gewählten Farbe (aus dem Startdeck), die auf die Aktivzone (die untere rechte Seite) in der Spielerübersicht gelegt werden;
- Die Truck- und Anhängerkarten der gewählten Farbe (aus dem Startdeck), die auf die rechte Seite der Spielerübersicht in die Konvoi Zone gelegt werden. Die ungenutzten Startkarten werden zurück in die Schachtel gelegt.
- Einen Konvoi Marker, der auf das erste Feld (ganz links) auf dem STRECKE Spielplan gelegt wird.

Abschließend nimmt sich jeder Spieler folgende Marker aus dem allgemeinen Vorrat: 2 Überlebender, 1 Lebensmittel, 1 Treibstoff und 1 Munition und legt diese (wie weiter unten beschrieben) auf den eigenen Konvoi.

12. Beginnend vom äußersten linken Feld werden die Marker der jeweiligen Spielerfarben in zufälliger Reihenfolge auf die Reihenfolgetabelle gelegt.

#### Platzierungsregeln

- Der Konvoi eines Spielers besteht aus einer Truckkarte und einer bestimmten Anzahl von Anhängerkarten. Die Karten beinhalten einige Frachtboxen, in die der Spieler seine Ressourcen, wie z. B. Lebensmittel oder Überlebende platzieren kann.
- Wenn ein Spieler einen Marker in seinen Konvoi legen will, muss er sich an die folgenden Einschränkungen halten:
- Eine einzelne Frachtbox kann immer nur eine Ressource oder einen Marker aufnehmen. Wenn ein Spieler eine Ressource oder einen Marker in einer bereits belegten Frachtbox platzieren möchte, muss er entweder die bereits geladene Ressource oder den Marker in eine andere Frachtbox verschieben (wenn möglich) oder aber zurück in den allgemeinen Vorrat legen;
- Einige Frachtboxen können nur bestimmte Ressourcen oder Marker aufnehmen. Die Art der Ladung, die platziert werden darf, wird durch ein Symbol in der oberen linken Ecke der Frachtbox angezeigt. Eine Frachtbox ohne Symbol kann jede Art von Ressourcen und Marker aufnehmen;
- Mit Ausnahme der Kampfphase, ist es jedem Spieler erlaubt jederzeit Ressourcen und Überlebende in seinen Konvoi-Karten hin- und her zu verschieben, solange diese Regeln eingehalten werden;
- Ein Schadensmarker  kann auf jede noch unbeschädigte Frachtbox gelegt werden. Ist er erst einmal platziert, kann er nur durch ein Instandsetzungssymbol  wieder entfernt werden.  
**Anmerkung:** wenn ein Spieler einen Schadensmarker auf eine bereits beschädigte Frachtbox legen muss, wird der neue Marker wieder in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- Eine Panzerung  kann nur einen Schadensmarker aufnehmen;
- Waffen  und Spezialboxen haben besondere Effekte und können nur einen Schadensmarker aufnehmen: solange ein Schadensmarker auf diesen Waffen- und Spezialboxen liegt, können ihre Effekte nicht eingesetzt werden.



## SPIELVERLAUF

### SPIELRUNDEN

Das Spiel besteht aus Spielrunden, die jede in den folgenden 5 Phasen unterteilt sind:

1. ERKUNDEN
2. AUSRUHEN
3. BEWEGEN
4. KAMPF
5. ENDE DER RUNDE

### Phase 1: ERKUNDEN

Während dieser Phase können die Spieler abwechselnd mit den Karten in der Erkundungszone interagieren. In umgekehrter Reihenfolge (weiter unten beschrieben) führt jeder Spieler einen Zug durch.

Nachdem jeder Spieler seinen Zug gemacht hat, wird erneut die Spielerreihenfolge überprüft. Dann macht jeder Spieler einen weiteren Zug. Die Spieler führen so viele Züge durch, bis sie keinen Überlebenden mehr in ihrer Aktivzone zum Interagieren übrig haben. Sobald kein Spieler mehr über noch ungenutzte Überlebende verfügt endet die Phase.

Wenn ein Spieler seinen Zug beginnt, muss er sich für eine der folgenden Optionen entscheiden:

## ERKUNDEN oder PASSEN

### Zugreihenfolge

Wenn Sie die Zugreihenfolge feststellen wollen, überprüfen Sie die Position der farbigen Spielermarker auf der Spielerreihenfolge Tabelle:

- Umgedrehte Zugreihenfolge: Der Spielermarker ganz links außen ist zuerst am Zug, dann ist der zweite Marker an der Reihe, und so weiter.
- Normale Zugreihenfolge: Der Spielermarker ganz rechts außen ist zuerst am Zug, dann der vorletzte Marker und so weiter.

### BEISPIEL 1: ZUGREIHENFOLGE



Rolf, Greta, Georg und Blenda müssen die umgekehrte Spielerreihenfolge für die Erkundungsphase festlegen. Georg ist zuerst an der Reihe, da ihr Marker ganz außen links liegt. Anschließend ist Rolf an der Reihe, gefolgt von Greta und abschließend Blenda.

Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat ist der nächste Spieler an der Reihe. Sollte dieser über keine Überlebenden in seiner Aktivzone mehr verfügen, überspringt er einfach seinen Zug. Während dieser Phase ist es den Spielern erlaubt ihre Überlebenden mit Lebensmittel zu versorgen (siehe „Ernähren“).

## ERKUNDEN

Damit ein Spieler erkunden kann, muss er wie folgt vorgehen:

1. Er muss eine Karte in der Erkundungszone auswählen, die kein Gegner sein darf;
2. Er muss eine oder mehrere Überlebende-Karten in seiner Aktivzone auswählen, deren gemeinsamer Erkundungswert (die Nummer in der oberen linken Ecke der jeweiligen Karte) mindestens gleich hoch oder höher ist, als die Erkundungskosten der Erkundungszone, in der die Karte aufgedeckt wurde;
3. Anschließend muss er eine der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:
  - (Verpflichtend) Die Aktion auf der gewählten Karte muss ausgeführt werden (siehe „**Karten Aktionen**“)
  - (Optional) Die Bonusaktion, der Erkundungszone, in der die Karte aufgedeckt wurde kann ausgeführt werden, ist aber nicht verpflichtend;



4. Danach verschiebt er den genutzten Überlebenden in die Erschöpfungszone. Sollten Lebensmittel Marker auf der Karte liegen (siehe **Ernährung**), werden diese zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt, anschließend
5. Wurde die Erkundungskarte, mit der der Spieler interagiert hat, genommen oder abgelegt, müssen die verbliebenen Erkundungskarten nach links verschoben werden, um die leeren Plätze zu füllen. Anschließend wird wieder eine Karte vom Erkundungsdeck aufgedeckt und auf das äußerste rechte Feld gelegt.

## ERNÄHRUNG

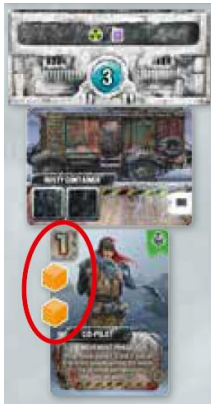
Während eines Spielerzugs (vor oder nach einer Erkunden Aktion), kann ein Spieler so viele Lebensmittel Marker aus seinem Konvoi entfernen, wie er möchte.

Für jeden auf diese Art verbrauchten Lebensmittel Marker kann er entweder:

- Eine Überlebender-Karte aus der Erschöpfungszone in die Ausgeruht Zone verschieben; oder
- Den Erkundungswert einer seiner Überlebender-Karten um einen Punkt für die Dauer der derzeitigen Spielrunde erhöhen – Der Spieler legt in diesem Fall den verbrauchten Lebensmittel Marker auf die Überlebender-Karte als Erinnerung.

***Hinweis:** In der letzten Runde des Spiels ist es möglich, dass das Erkundungsdeck nicht mehr ausreicht, um die Erkundungszonen zu belegen. Wenn dies der Fall ist, kann man nur die Felder erkunden, auf denen noch Erkundungskarten liegen.*

## BEISPIEL 2: ERKUNDEN



Greta möchte die fünfte Erkundungszone erforschen.

Sie wählt ihre Co-Pilotin aus, deren Erkundungswert (1) nicht hoch genug für die gewählte Karte ist (3).

Greta verbraucht 2 Lebensmittel Marker, um ihren Wert zu erhöhen (3). Nun ist sie in der Lage, die Karte im gewünschten Feld zu erkunden.

## Karten Aktionen

Es gibt vier Arten von Karten Aktionen, jede von Ihnen bezieht sich auf einen bestimmten Typ Karte:

### X – SAMMELN VON RESSOURCEN UND / ODER OBJEKTEN

Ein Spieler, der diese Aktion wählen möchte, kann die Ressourcen und / oder Objekt Marker von einer Ortskarte nehmen. Dafür muss er:

1. Den Karteneffekt ausführen (wenn vorhanden), der auf der oberen linken Ecke der Ortskarte steht (siehe „Ortskarten-Effekte“);
2. Einen der zwei Blöcke auf der Ortskarte wählen und ALLE darin befindlichen Ressourcen und Objekte nehmen;
3. Die genommenen Ressourcen, gemäß den Platzierungsregeln, auf seinen Konvoi verteilen. Der Spieler kann dabei einige (oder auch alle) gerade genommenen Ressourcen zurück in den allgemeinen Vorrat legen;
4. Die gerade eingesammelten Objekte Marker in den allgemeinen Vorrat zurücklegen und eine identische Anzahl an Objektkarten vom Objektdeck ziehen; abschließend
5. Wenn keine Ressourcen mehr auf der Ortskarte liegen, wird diese auf den Ablagestapel gelegt.

## OBJEKTKARTEN

Zieht ein Spieler eine Karte vom Objektdeck, sieht er sie sich an und legt sie verdeckt auf seine Spielerübersicht.

Jede Spielerübersicht kann maximal 3 Objektkarten fassen: wenn eine vierte Objektkarte gezogen wird, muss der Spieler entweder eine Objektkarte seiner Wahl abwerfen oder aber eine Objektkarte **benutzen** (wenn möglich).

Muss der Spieler eine Objektkarte ziehen, der Kartenstapel aber schon verbraucht ist, mischen Sie den Ablagestapel und erstellen Sie ein neues Objektdeck, von dem er eine Karte ziehen kann.

Ein Objekt kann während des Spielzugs von einem Spieler verwendet werden, wenn dieses explizit auf der Karte angegeben ist. Nachdem ein Objekt eingesetzt wurde, kommt die Objektkarte auf den Ablagestapel.

## ORTSKARTEN-EFFEKTE



Der Spieler muss einen Schadensmarker auf eine seiner Frachtboxen in seinem Konvoi legen.




Der Spieler muss einen Marker: Kontaminierung auf eine seiner Überlebender-Karten legen, der in dieser Runde an der Aktion beteiligt war.



Der Spieler muss seinen Ruhmmarker um ein Feld weiterschieben.


## RUHMLEISTE

Die Ruhmleiste zeigt die Ruhmpunkte an, die der Spieler während des Spiels ansammelt.

Wenn der Spieler einen Ruhmpunkt () sammelt, bewegt er seinen Ruhmmarker ein Feld weiter nach oben. Wenn der Ruhmmarker bereits auf dem obersten Feld liegt, kann der Spieler stattdessen eine



ausführen.

Wenn ein Spieler einen Ruhmespunkt verliert () , muss er seinen Ruhmesmarker um ein Feld nach unten verschieben. Sollte der Ruhmesmarker bereits auf dem untersten Feld liegen, muss der Spieler stattdessen einen Schadensmarker auf eine seiner unbeschädigten Frachtboxen legen.

## BEISPIEL 3: SAMMELN VON RESSOURCEN





*Georg will den Priester einsetzen, um die Ressourcen vom linken Block des Kontaminierten Depots in der zweiten Erkundungszone einzusammeln. Zuerst muss er den Karteneffekt ausführen, der auf der Ortskarte angegeben ist. Er legt daher einen Marker: Kontamination auf die Überlebender-Karte des Priesters. Dann sammelt er alle Lebensmittel und Treibstoff Marker ein und verschiebt die Karte des Priesters in die Erschöpfungszone.*



#### VERBESSERUNG DES KONVOIS

Diese Aktion fügt neue Elemente des Spieler Konvois hinzu oder ersetzt alte:



**ANHÄNGER:** Wenn die Zahl der vom Truck gezogenen Anhänger nicht höher ist, als die bereits gezogenen Anhänger, kann der Spieler weitere Anhänger an das Ende seines Konvois ankoppeln. Wenn die Anzahl die Tragkraft des Trucks überschreitet, muss ein alter Anhänger mit dem neuen ausgetauscht werden. Der abgekoppelte Anhänger kommt in den Ablagestapel.



**TRUCK:** Der Spieler legt die alte Truckkarte auf den Ablagestapel und ersetzt diese mit der neuen Truckkarte.



**AUSRÜSTUNG:** Der Spieler legt die Ausrüstungskarte auf seinen Truck oder einen seiner Anhänger im Konvoi. Auf jedem Truck und jedem Anhänger kann nur ein Ausrüstungsgegenstand montiert werden. Der Spieler kann jede Ausrüstungskarte auf den Ablagestapel legen, die zuvor an dieser Stelle montiert war, um Platz für die neue Ausrüstung zu schaffen.

*Nachdem eine Ausrüstungskarte auf einem Truck oder einem Anhänger montiert worden ist, kann diese nur noch gegen eine neue Ausrüstungskarte ausgetauscht, niemals aber an eine andere Stelle im Konvoi verschoben werden. Wenn ein Spieler einen Truck oder Anhänger austauscht, wird die Ausrüstungskarte automatisch auf dem neuen Truck oder Anhänger installiert. Tauscht der Spieler seinen Truck gegen einen Truck mit geringerer Zugkraft aus, muss er entsprechend viele Anhängerkarten auf den Ablagestapel legen, bis die neue Höchstgrenze erreicht ist. Wenn ein Spieler einen Anhänger auf den Ablagestapel legt, so verliert er auch automatisch die mit diesem Anhänger verbaute Ausrüstungskarte.*

#### AUSTAUSCH EINER KARTE IM KONVOI

Wenn ein Spieler eine Karte in seinem Konvoi ersetzen möchte, muss er alle Marker von der zu entfernenden Karte entfernen: die Schadensmarker kommen zurück in den allgemeinen Vorrat, während die Ressourcen und Überlebenden Marker vorübergehend zur Seite gelegt werden. Dann legt der Spieler die Karte auf den entsprechenden Ablagestapel und tauscht diese mit der neuen Karte aus. Abschließend legt er die Ressourcen und Überlebenden Marker auf die von ihm gewünschten Felder der neuen Karte (gemäß den Platzierungsregeln).

#### BEISPIEL 4: VERBESSERUNG DES KONVOIS



*Blenda* möchte ihren Konvoi verbessern. Da ihr Truck zwei Anhänger ziehen kann, koppelt sie einfach einen weiteren Anhänger am Ende an.



#### ÜBERLEBENDE REKRUTIEREN

Mit dieser Aktion kann ein Spieler weitere Überlebende zu seiner Crew hinzufügen. Er verschiebt die Überlebender-Karte in seine Ausgerucht Zone, nimmt einen Überlebenden Marker aus dem allgemeinen Vorrat und fügt ihn seinem Konvoi hinzu. Dabei müssen die Platzierungsregeln beachtet werden.

**Hinweis:** Der Spieler muss diese Aktion komplett durchführen, um den Überlebenden zu rekrutieren (er kann nicht einfach die Überlebender-Karte und den Marker abwerfen, um zu verhindern, dass ein anderer Spieler den Überlebenden rekrutieren kann!).

#### BEISPIEL 5: REKRUTIEREN EINES ÜBERLEBENDEN



**Greta** entscheidet sich dafür den Einsiedler im ersten Feld der Erkundungszone zu rekrutieren. Sie wählt ihre Co-Pilotin aus, um die Aktion durchzuführen. Dann verschiebt sie den Einsiedler in ihre Ausgerucht Zone und fügt einen Überlebenden Marker ihrem Konvoi hinzu.

#### ABWICKELN EINER BEGEGNUNG

Entscheidet sich ein Spieler in seinem Zug für eine Begegnung aus den ausliegenden Erkundungskarten, muss er dem Kartentext entsprechend agieren.

#### BEISPIEL 6:



**Rolf** wählt eine Begegnungskarte aus den ausliegenden Erkundungskarten aus. Es handelt sich um einen Händler, der ihm 2 neue Objektkarten aushändigt, nachdem **Rolf** 1 Objektkarte (NOTRATION) auf den Ablagestapel legt.

#### BONUS AKTIONEN

Während seines Zuges kann ein Spieler die Bonus Aktion durchführen, die in der Erkundungszone abgebildet ist, auf der seine gewählte Erkundungskarte liegt. Dies kann er entweder vor **ODER** nach seinen regulären Aktionen machen. Auf der Alpha Karte gibt es die folgenden Bonus Aktionen:



Einen Schadensmarker vom Konvoi entfernen **ODER** einen Marker: Kontaminierung von einem an der Aktion **beteiligten** Überlebenden entfernen.



Bis zu zwei Marker: Kontaminierung **von einem oder mehreren** Überlebenden entfernen, die an der Aktion beteiligt sind.



Bis zu zwei Schadensmarker vom Konvoi entfernen.



Einen Lebensmittel Marker erhalten und einen Schadensmarker auf den Konvoi legen **ODER** einen Munition Marker erhalten und einen Schadensmarker auf den Konvoi legen.



Einen Treibstoff Marker erhalten und einen Marker: Kontaminierung auf eine Überlebender-Karte legen, die an der Aktion **beteiligt** ist.

#### BEISPIEL 7: EINE BONUS AKTION AUSFÜHREN



*Blenda* hat ihren Anführer losgeschickt, um die dritte Erkundungszone zu erforschen. Sie möchte die Ressourcen vom linken Block einsammeln, doch dafür hat sie nicht genügend Platz in ihrem Konvoi. Daher entscheidet sie sich dafür zuerst die Bonus Aktion des Feldes auszuführen: sie entfernt 2 Schadensmarker und sammelt dann die 2 Ressourcen ein, auf die sie es abgesehen hat.

PASSEN

Wenn ein Spieler sich dazu entschließt seinen Zug auszusetzen, muss er EINE seiner Überlebenden Karten von seiner Aktivzone in die Ausgeruht Zone verschieben. Anschließend kann er Schadensmarker von seinem Konvoi entfernen, entsprechend des Erkundungswertes des verschobenen Überlebenden.

#### BEISPIEL 8: EINEN SPIELZUG PASSEN



**Georg** entscheidet sich dazu seinen Spielzug auszusetzen. Er verschiebt seinen Forscher aus der Aktivzone in die Ausgeruht Zone. Der Erkundungswert des Forschers ist 2, somit entfernt er 2 Schadensmarker vom Konvoi.

--ENDE DER ERKUNDUNGSPHASE--

Nachdem kein Überlebender mehr in den Aktivzonen der Spieler übrig ist, endet die Erkundungsphase sofort für alle Spieler.

#### -PHASE 2: AUSRUHEN

Während der Ausruhen Phase erholen sich die Überlebenden für die folgenden Phasen und Runden.

Jeder Spieler muss in die folgenden Optionen in dieser Reihenfolge ausführen:

1. (Optional) Ernähren der Überlebender-Karten, wenn gewünscht (siehe „**Ernähren**“);
2. Verschieben aller Überlebender-Karten aus der Erholungszone in die Aktivzone;
3. Verschieben aller Überlebender-Karten aus der Erschöpft Zone in die Ausgeruht Zone.

**Hinweis:** Diese Phase wird von allen Spielern gleichzeitig ausgeführt.


#### -PHASE 3: BEWEGUNG

In dieser Phase können die Spieler ihre Konvoi Marker auf dem STRECKE Spielplan bewegen.

Dazu müssen sie in normaler Zugreihenfolge die folgenden Punkte beachten:



1. Mindestens ein Überlebender Marker muss sich im Truck befinden. Sollte dies nicht der Fall sein, kann der Spieler seinen Konvoi in dieser Runde nicht bewegen;
2. Wenn sich der Spieler mit seinem Konvoi weiterbewegen will, muss er dafür einen Treibstoff Marker in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Ist kein Treibstoff Marker vorhanden oder will der Spieler keine Bewegung in dieser Runde durchführen, kann der Konvoi nicht weiterbewegt werden.
3. Der Konvoi Marker kann entsprechend der maximalen Geschwindigkeitszahl des Trucks auf dem Strecken Spielplan weiterbewegt werden. Ein Spieler darf seinen Konvoi Marker auch weniger Felder auf dem Spielplan bewegen als maximal angezeigt wird. Die Geschwindigkeit ist dabei abhängig von:
  - Der Geschwindigkeit des Trucks; plus
  - Jedem weiteren Bonus durch Effekte, Charakter Fähigkeiten, und / oder Objekte, die gespielt werden; plus
  - Einen weiteren Bewegungspunkt für jeden Treibstoff Marker der auf diese Weise verbraucht wird.
4. Wenn die Bewegung eines Spielerkonvois auf einem speziellen Wegepunkt Marker endet, wird der darauf angezeigte Effekt ausgeführt.

**Abkürzungen:** Wenn der Konvoi mit einem  ausgestattet ist, kann der Spieler auch eine der als Abkürzungen auf dem Stecken Spielplan markierten Wege nehmen, um sich schneller fortzubewegen. Andernfalls kann er seinen Konvoi nur entlang der normale Strecke bewegen.

### SPEZIELLE WEGEPUNKTE



Ein Spieler, der seine Bewegung auf einem Ressourcen Marker beendet, kann diesen aus dem Spiel entfernen und die darauf angezeigte Ressource seinem Konvoi hinzufügen.



Ein Spieler, der seine Bewegung auf einem Objekt Marker beendet, kann diesen aus dem Spiel entfernen und eine Karte aus dem Objektstapel ziehen.



Ein Spieler, der seine Bewegung auf einem Wegepunkt „Kontaminierung“ beendet, muss einen zusätzlichen Marker: Kontaminierung auf eine seiner Überlebender-Karten platzieren. Dieser Wegepunkt wird **nicht** vom Spielplan entfernt.

### FÄHIGKEITEN VON ÜBERLEBENDEN

Jeder Überlebende hat eine spezielle Fähigkeit, die in der jeweils aufgelisteten Phase genutzt werden kann. Ein Spieler kann diese Fähigkeit nur dann nutzen, wenn die Überlebender-Karte in der Aktivzone liegt.

Ein Überlebender, dessen spezielle Fähigkeit genutzt wurde wird **nicht** in die Erschöpft Zone verschoben. (siehe Anhang 2: Fähigkeiten von Überlebenden)

## BEISPIEL 9: BEWEGUNG

*Greta* berechnet ihre aktuelle Geschwindigkeit:

1. Sie verbraucht einen Treibstoff Marker um sich zu bewegen;
2. Ihr Truck hat eine Geschwindigkeit von (3);
3. Sie fügt 1 Punkt aus der Spezialbox ihres Trucks hinzu;
4. Für die spezielle Fähigkeit ihrer Co-Pilotin kommt 1 weiterer Punkt hinzu.
5. Für den Lachgas Effekt erhält sie 1 weiteren Punkt.
6. Abschließend verwendet sie einen zusätzlichen Treibstoff Marker, um ihre Geschwindigkeit auf 7 zu erhöhen.



Am **Ende** Ihrer Bewegungsphase müssen die Spieler die Spielerreihenfolge neu bestimmen: der Spieler, dessen Konvoi auf dem Strecke Spielplan am weitesten vorne steht, schiebt seinen Marker auf die äußerste rechte Position, dann schiebt der Spieler, der am zweitweitesten vorne steht seinen Marker auf die Position davor und immer so weiter.

Im Falle eines Gleichstandes verändert sich die Position der beiden Spieler in der Spielerreihenfolge nicht.

**Wichtig:** Beim Bestimmen der Spielerreihenfolge darf eine Abkürzung niemals mit einberechnet werden.

Kontaminierung



Wenn ein Spieler einen Marker: Kontaminierung erhält, muss er diesen auf eine seiner Überlebender-Karten platzieren. Jeder Marker: Kontaminierung senkt den Erkundungswert der Karte um 1 Punkt. Wenn der Erkundungswert null erreicht (also sich die Anzahl der Kontaminierungsmarker mit dem Erkundungswert plus die auf ihn angewendeten Lebensmittel Marker, die zur Ernährung des Charakters genutzt wurden, deckt), muss der Spieler den Überlebender Marker aus seinem Konvoi entfernen und zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

**Hinweis:** Sollte ein Überlebender gerade eine Karten Aktion durchführen, während er den finalen und tödlichen Kontaminierungsmarker erhält, wird die Karten Aktion noch bis zum Ende abgewickelt. Der Überlebende kann anschließend aber keine Bonus Aktionen mehr durchführen. Sollte er den tödlichen Kontaminierungsmarker während der Bonus Aktion erhalten, kann er noch die Bonus Aktion abwickeln. Danach ist er aber nicht mehr in der Lage die Karten Aktion durchzuführen.

### BEISPIEL 10: KONTAMINIERUNG



**Rolf** möchte den Treibstoff aus dem Kontaminierten Depot im ersten Feld der Erkundungszone bergen. Er hat nur noch die Co-Pilotin für diesen Zug übrig. Diese würde aber sofort sterben, wenn sie die Ressourcen einsammelt, da der Ort kontaminiert ist (der Erkundungswert beträgt für die Co-

*Pilotin 1, daher würde der erste Marker: Kontaminierung, den sie erhält, tödlich sein). Er wäre nicht in der Lage auch noch die Bonus Aktion durchzuführen, um die Kontaminierung zu entfernen.*

*Rolf entscheidet sich daher dazu die Co-Pilotin auf einen Erkundungswert von 2 zu erhöhen und ernährt sie mit 1 Lebensmittel Marker. Er kann mit ihr nun die 2 Treibstoff Marker einsammeln und erhält dafür 1 Marker: Kontaminierung. Trotzdem ist er noch in der Lage die Bonus Aktion zu nutzen, um den Kontaminierungsmarker wieder zu entfernen, den er gerade aufnehmen musste. Am Ende der Aktion legt er den Lebensmittel Marker wieder in den allgemeinen Vorrat und der Erkundungswert der Co-Pilotin senkt sich wieder auf 1 zurück. Die Überlebende stirbt nicht und wird ganz regulär in die Erschöpft Zone verschoben.*

#### -Phase 4: Kampf

In dieser Phase müssen sich die Spieler etwaigen Angriffen von Plünderern, im Spiel als Gegner bezeichnet, stellen und ggf. Schaden verursachen und von Gegnern verursachten Schaden in den Spielerkonvois platzieren. Diese Phase ist in drei Schritte unterteilt, die in einer festgelegten Reihenfolge ablaufen:

1. **ÜBERFALL:** Wenn sich eine Gegnerkarte in einer Erkundungszone befindet kommt es zu einem Überfall. Der Gegner wird über die Region des Strecke Spielplans gelegt, in dem sich der vorderste Spieler Konvoi befindet (dabei wird die selbe Prozedur angewendet, wie bei der normalen Spielerzugreihenfolge). Die drei Regionen werden durch drei weiße Rechtecke gekennzeichnet.

Als nächstes wird die oberste Karte des Beutekartenstapels gezogen, ohne dass sie angesehen wird und in die Nähe des Gegners gelegt. Die Verteidigungskästchen auf der Karte zeigen den Schaden an, den man erzeugen muss, um den Gegner zu besiegen.

Anschließend werden die Effekte des Überfalls abgewickelt, die auf der Gegnerkarte stehen.

Diese gelten für alle Spielerkonvois, die sich derzeit in der umkämpften Region aufhalten (die Effekte werden in normaler Spielerreihenfolge abgewickelt).

Wenn mehr als eine Gegnerkarte in der Erkundungszone liegt, wird für jede ein separater Überfall durchgeführt. Angefangen wird dabei mit der Gegnerkarte auf der linken Seite. Alle diese Gegner bewegen sich in dieselbe Region auf dem Spielplan. Es gibt keine Maximalgrenze für die Anzahl der Gegner, die sich in einer Region aufhalten können.

Die Anzahl der Verteidigungskästchen, die ein Gegner besitzt, richtet sich nach der Spieleranzahl. Verwenden Sie die Gegnerkarte dafür, die nicht zutreffende Spieleranzahl abzudecken, wenn es sich lediglich um ein Spiel mit 2 oder 3 Spielern handelt.

2 Spieler          3 Spieler          4 Spieler

(Picture of Player number)

**Hinweis:** *Nachdem ein Überfall abgewickelt wurde, werden keine Karten auf die Erkundungszone gelegt, um die leeren Felder zu füllen, die durch die Bewegung der Gegner entstehen. Sie werden erst am Ende der Runde aufgefüllt.*

#### BEISPIEL 11: ÜBERFALL



Zu Beginn der Kampf Phase befindet sich eine Gegnerkarte in der Erkundungszone. Die Riderwolves werden in das Tal verschoben, der Region, in der der führende Spielerkonvoi steht. Der Gegner führt den Effekt seines Überfalls aus: jeder Spieler, der sich zurzeit im Tal aufhält, erleidet 1 Schaden auf die untere Reihe seines Konvois.

2. VERTEIDIGUNG DER KONVOIS: In normaler Spielerreihenfolge kann nun jeder Spieler einen Munition Marker oder mehr einsetzen, um einen Angreifer in derselben Region wie der Konvoi zu attackieren. Für jeden Angriff muss der Spieler:
  - a. Einen Munition Marker von seinem Konvoi in den allgemeinen Vorrat legen;
  - b. Eine seiner im Konvoi montierten Waffen wählen, die noch nicht beschädigt wurde und die in dieser Phase noch nicht abgefeuert wurde;
  - c. Einen Gegner auswählen, den er angreifen will; und
  - d. Die obere Karte des Ergebnisdecks aufzudecken und den Erfolg seines Angriffs zu ermitteln. Es gibt drei Ergebnisse:
    - Schaden: Es werden so viele Schadensmarker auf die gegnerischen Verteidigungskästchen gelegt, wie angezeigt; oder
    - Fehlschuss: Der Spieler verursacht keinen Schaden.

Der Spieler erhält einen Ruhmespunkt für jede Attacke, die erfolgreich mindestens einen Schadenspunkt am Gegner erzeugt hat. Dann muss er einen seiner zwei Zielmarker auf das erste leere Verteidigungskästchen des Gegners stellen, den er gerade getroffen hat, oder den Angriff abrechnen und seine Runde beenden.

Nachdem alle Spieler eine Chance hatten anzugreifen, endet dieser Schritt.

#### BEISPIEL 12: ANRIFF DES KONVOIS



*Rolf* verbraucht 1 Munition Marker um mit seiner 2er Waffe auf die Recon Wolves zu schießen. Er deckt die oberste Ergebniskarte auf und sieht sich das Ergebnis in der Reihe für die genutzte Waffe an: *Rolf* verursacht 2 Schadensmarker beim Gegner, beschädigt dabei aber seine eigene Waffe. Er legt seinen Zielmarker auf das erste leere Verteidigungskästchen der Gegnerkarte und erhält 1 Ruhmespunkt.

#### -EINEN GEGNER BESIEGEN

Sobald alle Verteidigungskästchen eines Gegners mit einem Schadensmarker belegt worden sind, wurde der Gegner besiegt. Wenn dies geschieht wird **sofort** festgelegt, welcher der Spieler den Schaden am Gegner verursacht hat (z. B. derjenige mit den wenigsten Zielmarkern auf dem Gegner). Dieser erhält die aus dem Kampf heraus generierte Beute. Die oberste Beutekarte wird aufgedeckt und das anvisierte Kästchen überprüft (angezeigt durch die Buchstaben A, B, C und D), die unten auf der Karte angezeigt werden. Beginnend auf der linken Seite muss der mit der im Zielkästchen angezeigte Buchstabe mit dem auf der Gegnerkarte übereinstimmen, auf der der Zielmarker des Spielers liegt: der Besitzer dieses Markers dreht die Beutekarte des Gegners um und fügt sie dem seines Konvois am **Ende** seiner Angriffs Phase hinzu (siehe „BEISPIEL 13“). Die Gegnerkarte wird auf den Ablagestapel gelegt, alle Spieler nehmen wieder ihre Zielmarker zurück.

Jeder **andere** Spieler, der einen Zielmarker auf dem besiegten Gegner platzieren konnte, erhält eine Objektkarte für **jeden** Zielmarker am **Ende** seiner Angriffs Phase.

*Wenn ein Spieler einen Zielmarker auf einen Gegner legen muss, aber bereits alle seine Zielmarker schon auf anderen Gegnerkarten platziert hat, kann er sich dazu entscheiden jeden beliebigen seiner Zielmarker auf den Gegner zu legen, den er gerade getroffen hat. Alle anderen Zielmarker auf dem Gegner, von dem der Zielmarker genommen wurde, werden anschließend nach links verschoben, wenn nötig.*







3.

#### GEGNERISCHER ANGRIFF:

Beginnend von der rechten Seite des STRECKE Spielplans wird eine Ergebniskarte für jede Region aufgedeckt, in der sich mindestens ein Gegner befindet. Die Zeile auf der rechten Seite der Karte zeigt die Effekte des gegnerischen Angriffs an. Jede dieser Zeilen ist mit einem bestimmten Gegnertyp in Form einer roten Nummer gekennzeichnet. Jeder Konvoi in der umkämpften Region erleidet Schaden und / oder andere Effekte des gegnerischen Angriffs, wie auf der Karte beschrieben.

Für einen gegnerischen Angriff gibt es drei mögliche Ergebnisse:

- **Schaden:** Die Spieler erhalten die auf der Ergebniskarte angezeigten Schadensmarker für ihre Konvois. Die Rückseite der Ergebniskarte auf dem Ergebnisdeck zeigt an (in Rot), auf welcher ihrer Konvoi Karten sie den Schaden platzieren müssen;
- **Überfall:** Der Überfall Effekt, der auf der Gegnerkarte angezeigt wird, wird ausgeführt (wie in Schritt 1 beschrieben); oder
- **Fehlschuss:** Der Gegner verursacht keinen Schaden.

Es wird immer nur eine Ergebniskarte pro Region aufgedeckt, selbst wenn sich in dieser mehr als ein Gegner befinden: Die Effekte aller Gegner werden auf der Karte zusammengefasst.

Ein Angriff hat keine Auswirkungen, wenn dieser eine Position im Konvoi trifft, an der sich keine Karte befindet oder deren Karte bereits vollkommen beschädigt ist.

Wenn eine Region einen Gegner beinhaltet, der noch nicht von den Spielern besiegt wurde, sich in dieser aber kein Spielerkonvoi befindet (da sich die Spieler bereits aus der Region bewegt haben), wird der entsprechende Gegner zusammen mit seiner Beutekarte auf den Ablagestapel gelegt (ohne dass diese aufgedeckt wird). Alle Spieler erhalten dann ihre Zielmarker von diesem Gegner zurück (wenn sie diese schon auf der Gegnerkarte platziert haben sollten).

#### BEISPIEL 14: GEGNERISCHER ANGRIFF



Die Spieler haben die Recon Wolves noch nicht besiegt, daher greifen diese nun ihrerseits alle Spieler in der Region an, in der sie sich aufhalten. Eine Ergebniskarte wird aufgedeckt, die Zeile mit der übereinstimmenden Nummer des Gegners (II) zeigt 1 Schadenspunkt an. Jeder Spieler in dieser Region erleidet daher 1 Schadensmarker, der auf den zweiten Anhänger in seinem jeweiligen Konvoi platziert werden muss (wie auf der Rückseite der nächsten Karte auf dem Ergebniskartendeck angezeigt).

#### -PHASE 5: ENDE DER RUNDE

Sobald mindestens ein Spieler mit seinem Konvoimarker das Feld erreicht hat (oder sich darüber hinaus bewegt hat), an die die Aurora festgemacht hat, oder wenn die Aurora sich neben einem weiß oder rot bezifferten Feld befindet, endet das Spiel und der Gewinner wird ermittelt. Wenn keine der oberen Ereignisse eingetroffen ist, erfolgen diese Schritte:

1. Die Aurora bewegt sich ein Feld weiter; und
2. Sollten mehr als drei Karten in der ERKUNDUNGSZONE liegen, werden die überschüssigen Karten auf den Ablagestapel gelegt, beginnend mit dem ersten Feld auf der linken Seite.



Anschließend werden die verbliebenen Karten nach links verschoben und die restlichen Felder von neu gezogenen Karten aus dem Erkundungsdeck aufgefüllt.

## DAS ENDE DES SPIELS

Der Gewinner des Spiels ist derjenige, der am Ende die meisten Ruhmespunkte gesammelt hat. Jeder Spieler erhält:

- Einen Ruhmespunkt für jedes Feld, zwischen seinem Konvoi und dem des letzten Spielers auf dem Spielplan (dabei werden Abkürzungen nur dann berücksichtigt, wenn der hinterste Spieler die Möglichkeit hat, diese zu nutzen);
- Jeder Ruhmespunkt der während des Spiels gewonnen oder verloren wurde (z. B. die Anzahl der Sterne auf der Ruhmübersicht auf der der Ruhmesmarker liegt);
- Einen Ruhmespunkt für jede ungenutzte Objektkarte, die er noch besitzt; und
- Entsprechend viele Ruhmespunkte für alle **unbeschädigten** Frachtboxen seines Konvois und den speziellen Fähigkeiten seiner Überlebender-Karten (selbst dann, wenn diese nicht in seiner Aktivzone liegen).

Weiterhin erhalten Spieler zusätzliche Ruhmespunkte entsprechend folgender Szenarien:

- Wenn mindestens ein Spieler die **Aurora erreicht** hat, erhält jeder Spieler einen Ruhmespunkt für jede **nicht kontaminierte** Überlebender-Karte, die er besitzt (unabhängig davon, in welcher Zone diese liegt); oder
- Wenn **kein Spieler das Schiff erreicht** hat, erhält jeder Spieler einen Ruhmespunkt für jede noch unbeschädigte Konvoi-Karte (ohne einen darauf platzierten Schadensmarker), die er besitzt.

Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten ist der Gewinner! Im Falle eines Unentschieden ist der Spieler der Gewinner, dessen Konvoi am weitesten auf dem STRECKEN Spielplan vorgerückt ist. Sollte auch hier ein Unentschieden bestehen, ist der Spieler der Gewinner, dessen Marker auf der Spielerreihenfolge am weitesten rechts liegt.

## BEISPIEL 15: BERECHNUNG DER RUHMESPUNKTE



*Blenda* berechnet ihren abschließenden Ruhmeswert. Sie erhält:

- 3 Ruhmespunkte für Ihre führende Position auf dem STRECKE Spielplan;

- -1 Ruhmespunkt aufgrund ihrer Ruhmübersicht;
- 2 Ruhmespunkte für ihre 2 ungenutzten Objektkarten;
- 2 Ruhmespunkte für den Nuklearen Generator Bonus, der in ihrem Konvoi montiert ist;
- 2 Ruhmespunkte für die spezielle Fähigkeit des Kopfgeldjägers; und
- da die Aurora erreicht wurde, 1 Ruhmespunkt dafür, dass sie einen Überlebenden ohne Kontaminierungsmarker retten konnte.

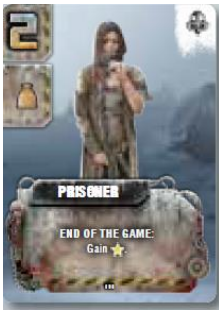
Ihr endgültiger Ruhmespunktestand am Ende des Spieles ist 9.

-Tod

Es ist fast unmöglich, dass ein Spieler alle seine Überlebenden verliert, kann aber dennoch vorkommen. In diesem Fall scheidet der Spieler aus dem Spiel aus und muss all seine Marker vom Spielplan entfernen.

## ANHANG 1: BEUTEKARTEN

Im Folgenden werden die Effekte einiger Beutekarten erklärt. Die Beutekarten werden immer am Ende der Kampf Phase ins Spiel gebracht.



**GEFANGENE:** Die Gefangene ist eine Überlebende, die dem Spieler, zu dem sie gehört, Ruhmespunkte am Ende des Spiels einbringt. Der Spieler, der die Karte erhält, legt sie in die Ausgerucht Zone seines Konvois. Wenn gewünscht kann der Spieler diese Karte (und den Überlebender Marke) auf den Ablagestapel legen.



**GEPANZERTE FRACHTBOX:** Dieser Ausrüstungsgegenstand enthält eine spezielle Frachtbox, die einen Ruhmespunkt am Ende des Spiels einbringt, solange sie unbeschädigt ist.



**BIOMASSE TURBO-TRUCK:** Dieser Truck besitzt eine spezielle Recycle Box: Während der Bewegungsphase kann der Spieler in jedweder Kombination ungenutzte Treibstoff- / oder Lebensmittelmarker dafür einsetzen, um Geschwindigkeit zu generieren. Sobald ein Spieler diese Karte erhält, kann er seine aktuelle Truckkarte mit dieser austauschen.



**GAUSS KANONE:** Dieser Ausrüstungsgegenstand enthält eine Waffe der Klasse 4 und eine spezielle Frachtbox, die am Ende des Spiels einen Ruhmespunkt einbringt, solange sie unbeschädigt ist.

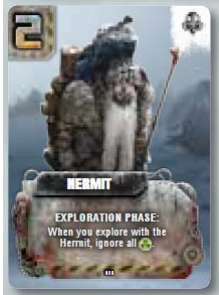


**NUKLEARER GENERATOR:** Dieser Ausrüstungsgegenstand besitzt eine spezielle Frachtbox, die zwei Ruhmespunkte am Ende des Spiels einbringt, solange sie unbeschädigt ist.



**KÜNSTLICHES ÖKOSYSTEM:** Dieser Ausrüstungsgegenstand besitzt eine spezielle Frachtbox, die am Ende des Spiels einen Ruhmespunkt einbringt, wenn sie unbeschädigt ist, und eine zweite Frachtbox die einen Ruhmespunkt pro Lebensmittelmarker einbringt, der sich am Ende des Spieles noch im Konvoi des Spielers befindet (maximal können 2 Ruhmespunkte auf diese Weise gewonnen werden), solange er unbeschädigt ist.

## ANHANG 2: SPEZIELLE FÄHIGKEITEN VON ÜBERLEBENDEN



Immer, wenn der **EINSIEDLER** bei einer Erkundungsaktion eingesetzt wird, werden weder auf ihm, noch auf jeden anderen an der Aktion beteiligten Überlebenden Kontaminierungsmarker platziert.



Während der Erholungsphase kann der Spieler, der die **MECHANIKERIN** kontrolliert, 2 Schadensmarker aus einer beliebigen Frachtbox des Konvois entfernen.



Während seiner Bewegungsphase kann der **SANITÄTER** 1 Überlebender-Karte in der Ausgeruht Zone des ihn kontrollierenden Spielers aktivieren.

Wenn die ausgewählte Überlebender-Karte eine spezielle Fähigkeit besitzt, kann diese sofort eingesetzt werden.



Immer, wenn der **PREDIGER** eine Erkundung durchführt, kann der ihn kontrollierende Spieler eine normale Aktion der gewählten Karte abwickeln, ohne einen Ruhmespunkt zu verlieren. Der Verlust von Ruhmespunkten durch eine Bonusaktion, kann durch diese Karte nicht verhindert werden.

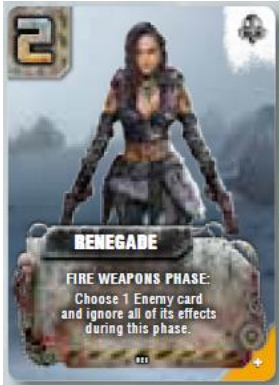


Während der Kampfphase erhöht der **SCHÜTZE** beim ersten erfolgreich erzeugten Schaden auf einen Gegner 1 zusätzlichen Schadensmarker.



Der **FORSCHER** ermöglicht es dem ihn kontrollierenden Spieler eine der Bonusaktionen der 5 Felder in der Erkundungszone zu nutzen, unabhängig davon welches zu erkundende Feld er gewählt hat.





Zu Beginn der Kampfphase ermöglichte es die **ABTÜNNIGE** dem sie kontrollierenden Spieler 1 Gegner zu wählen: der Spieler ignoriert dann den Überfalleffekt und den Angriff in dieser Phase. Während der verschiedenen Runden kann der Spieler frei zwischen den Zielen dieser Fähigkeit wechseln.



Der **SCHACKAL** erlaubt es dem ihn kontrollierenden Spieler 1 Ressource aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen, die bisher noch nicht in seinem Konvoi platziert wurde.

Die spezielle Fähigkeit dieses Überlebenden ist daher natürlich nutzlos, wenn der Spieler bereits eine Ressource von jedem Typ besitzt.

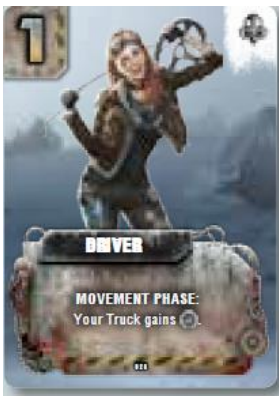




Wenn der Spieler, der die **KOPFGELDJÄGERIN** kontrolliert am Ende des Spiels mindestens eine Beutekarte besitzt, erhält er 2 Ruhmespunkte.



Am Ende des Spiels erhält der Spieler, der die **WAISE** kontrolliert 1 Ruhmespunkt.



Während der Bewegungsphase kann die **FAHRERIN** die Geschwindigkeit des Trucks um 1 erhöhen.



Der **ANFÜHRER** wird nie in die Erschöpft Zone verschoben. Das bedeutet, dass er während der Erholungsphase immer in die Aktivzone gelegt wird.



Während der Bewegungsphase kann die **CO-PILOTIN** den Truck des Spielers um 1 erhöhen.

Wenn der Konvoi-Marker des Spielers 6 oder mehr Felder hinter dem ersten Spieler zurückliegt, erhält der Truck 1 weiteren Geschwindigkeitspunkt hinzu. Dabei wird aber immer die kürzeste Strecke berücksichtigt, wenn die Distanz ermittelt wird (Abkürzungen eingeschlossen, wenn man diese benutzen kann, selbst wenn das nicht geplant ist!).



Am Ende des Spiels erhält der Spieler, der die **GEFANGENE** kontrolliert, 1 Ruhmespunkt.

### ANHANG 3: OBJEKTE



Die **Notration** erholt einen Überlebenden sofort.

Wenn er diese in der Erkundungsphase einsetzt, kann er seine spezielle Fähigkeit erneut einsetzen.

Hinweis: während der Erkundungsphase kann man immer eine **NOTRATION** verwenden, um eine Überlebender-Karte zu erholen, selbst dann, wenn man bereits eine oder mehrere Runden gepasst hat. Man kann ihn sofort zum Erkunden einsetzen.

Da man aber während der eigenen Runde immer nur eine Objektkarte spielen darf, und die Phase am Ende eines anderen Spielers beendet wird, kann man eine Notration nicht zum Erholen eines Überlebenden nutzen, um damit den Fortlauf der Erkundungsphase zu erzwingen.



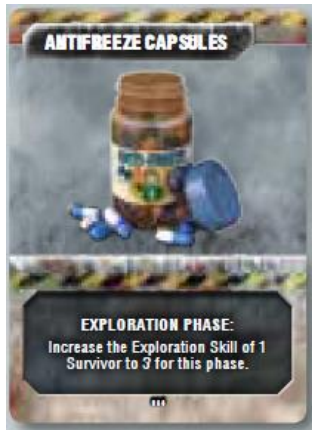
Die **ANTI-KONTAMINIERUNGS ININFUSION**, ermöglicht es einem Spieler bis zu zwei Kontaminierungsmarker von einem oder mehreren Überlebenden in seinem Konvoi zu entfernen.



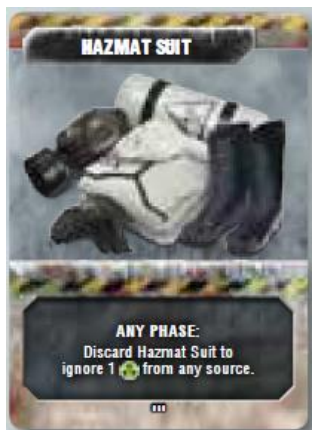
Die **BRANDMUNITION** erlaubt einem Spieler einen Gegner anzugreifen, ohne dafür einen Munitionsmarker ausgeben zu müssen.



Der **SCHWEISSBRENNER** ermöglicht einem Spieler bis zu 3 Schadensmarker von seinen Frachtboxen zu entfernen.

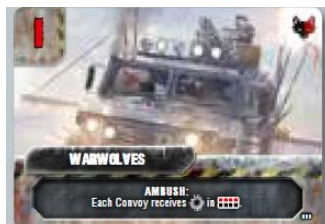


Die **ENTEISUNGSKAPSELN** ermöglichen einem Spieler den Erkundungswert von 1 Überlebenden für die Dauer der aktuellen Phase zu erhöhen.

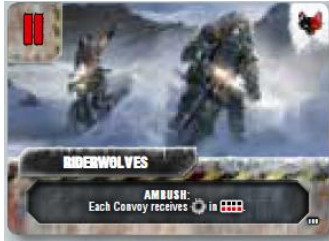


Der **SCHUTZANZUG** ermöglicht es einem Spieler 1 Kontaminierungsmarker für 1 Überlebenden zu ignorieren, unabhängig davon, wie er diesen erhalten hat.

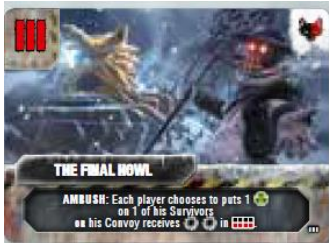
#### ANHANG 4: GEGNER



**ÜBERFALL: Kriegswölfe** verursachen 1 Schadensmarker auf die obere Reihe jedes Konvois in der Region.



**ÜBERFALL: Riderwölfe** verursachen 1 Schadensmarker auf die untere Reihe jedes Konvois in der Region.



**ÜBERFALL: Jeder Spieler** in der Region muss 1 Kontaminierungsmarker zu 1 seiner Überlebenden hinzufügen. Tut er dies nicht, muss er stattdessen 2 Schadensmarker auf die untere Reihe seines Konvois platzieren.



**ÜBERFALL: Rendall und Randall** zwingen jeden Spieler in ihrer Region dazu 1 Ressource (ihrer Wahl) in den allgemeinen Vorrat zu legen. Wenn sie dies nicht wollen (oder können) erhalten Sie 1 Schadensmarker in die erste Spalte ihres Konvois.



**ÜBERFALL: Ulmar, der Stählerne Wolf** verursacht 1 Schadensmarker in der ersten Spalte und 1 Schadensmarker in der oberen Reihe jedes Konvois in seiner Region.



**ÜBERFALL: Der Ewige Wolf** verursacht 1 Schadensmarker auf die erste Spalte und 1 Schadensmarker auf die untere Reihe jedes Konvois in seiner Region.

#### ANHANG 5: SYMBOLE



Marker: Lebensmittel



Marker: Treibstoff



Marker: Munition



Objektmarker oder Karte



1 Schadensmarker platzieren



1 Schadensmarker entfernen



1 Kontaminierungsmarker platzieren



1 Kontaminierungsmarker entfernen





1 Ruhmmarker erhalten



1 Ruhmmarker entfernen



Truck Geschwindigkeit



+1 Truck Geschwindigkeit



Schneeketten: Der Konvoi kann Abkürzungen nutzen



Diese Frachtbox kann einen Schadensmarker aufnehmen



Diese Frachtbox kann nur einen Überlebenden aufnehmen (oder einen Schadensmarker)



Diese Frachtbox kann nur Lebensmittel oder Treibstoffmarker aufnehmen (oder einen Schadensmarker)



Dieses Feld erlaubt dem Spieler einen Angriff zu starten: Es zeigt die Klasse der Waffe an (1, 2, 3 oder 4)



Dieses Feld erzeugt Lebensmittel am Ende jeder Runde. Ein Lebensmittel Marker wird in einer beliebigen Frachtbox platziert



Zusätzliche Karte. Nur eine bestimmte Anzahl der Karten mit diesem Symbol werden pro Spiel genutzt.



Dies ist die Zugkraft des Trucks: Sie zeigt die maximale Anzahl der Anhänger an, die der Spieler mit seinem Truck ziehen kann.



Symbol: Überlebender



Symbol: Ausrüstungen



Symbol: Anhänger



Symbol: Trucks



Symbol: Ort



Symbol: Ereignis



Symbol: Gegner



Symbol: Beute



Symbol zur Identifizierung einer Beute oder Schaden in Bezug auf eine Gegnerkarte



Symbol des Erkundungswertes eines Überlebenden



Schaden: Die Waffe, die beim Angriff benutzt wurde, ist beschädigt – platzieren Sie einen Schadensmarker auf die Waffenbox der Gegnerkarte



Ziel: Die rot markierten Felder zeigen die Reihe oder Spalte der Konvoi-Karte an, auf die die Spieler Schadensmarker platzieren müssen, die sie durch einen gegnerischen Angriff erlitten haben

#### Credits

Ein Spiel von

Mauro Chiabotto

Herausgeber

Andrea Vigiak

Grafik & Layout

Davide Corsi

Titelbild Illustration von

Skeleton Crew

Illustrationen von

Skeleton Crew und Davide Corsi

Deutsche Übersetzung

Fabian Bohlmann

Englisch Übersetzung

Paoblo Robino

Englische Überarbeitung

William Niebling

Produktion

Silvio Negri-Clementi

Danke an

Marika Beretta, Tricia Sloviak, Kelly Stocco und Roberto Vicario

Veröffentlicht von Pendragon Game Studio srl

Via Curtatone, 6 – Mailand 20122 – Italien

Last Aurora is TM & C 2020 Pendragon Game Studio srl. Alle Rechte sind reserviert.

Behalten Sie diese Anleitung für künftige Referenzen.

**WARNUNG:** nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten: enthält Kleinstteile die beim Verschlucken zum Ersticken führen können.

Made in China