TOP SECRET

SCAVENGERS

TAKTISCHER OPERATIONSPLAN

EINSATZBESPRECHUNG
VIDEO

COCKEREL GAMES

SCAVENGERS

IM LAUFE EINES JAHRTAUSENDS HAT SICH DIE MENSCHHEIT AUF UNTERSCHIEDLICHEN WEGEN ENTWICKELT UND IST ÜBER DIE ERDE HINAUS VORGEDRUNGEN, WOBEI KOLONIEN WEIT AUßERHALB UNSERES SONNENSYSTEMS ENTSTANDEN SIND. IHRE REISEN WERDEN DURCH WARPIUM ERMÖGLICHT – EINEN SELTENEN KRISTALL, DER ANTIGRAVITATIONSANTRIEBE ANTREIBT. AUF EINER FEINDLICHEN ALIENWELT, REICH AN WARPIUM, LAUERT AN JEDER ECKE GEFAHR. EINE GEWALTIGE KÜNSTLICH-BIOLOGISCHE KREATUR, DIE DREADCLAW – ERSCHAFFEN VON EINER URALTEN, GEHEIMNISVOLLEN RASSE – BEWACHT DAS WERTVOLLE MINERAL UNERBITTLICH. DU DURCHSTREIFST DIE ÖDEN EBENEN, KÄMPFST UM DIE KONTROLLE ÜBER WERTVOLLES TERRITORIUM UND JAGST WARPIUM, UM SICHERZUSTELLEN, DASS ES NICHT IN DIE FALSCHEN HÄNDE GERÄT.

SPIELZIEL

2 bis 4 Spieler kämpfen um die Kontrolle über das seltene Mineral Warpium - die ultimative Energiequelle. Du befehligst eine Armee aus Soldaten und Mechs, navigierst durch die Alienlandschaft, erkundest und eroberst neue Gebiete und verwaltest deine Wirtschaft, indem du Credits sammelst, um deine Einheiten und Basis zu verbessern.
Führe strategische Kämpfe, verteidige deine Ressourcen gegen rivalisierende Gegner und hüte dich vor der Dreadclaw.
Der erste Spieler, der 10 Warpium sammelt, gewinnt das Spiel.

Befehle deine Streitkräfte! Kontrolliere das Warpium!

SPIELKOMPONENTEN



Soldat x 56



APC (= 3 Soldaten) x 28



Mechs x 40



Dreadmites x 40



Dreadclaw x 1



Spielkarten-markierung x 20



Startspieler-markierung x 1



D6 Würfel x 20 (10 blau/10 rot)



Hauptbasis x 4



Kaserne x 4



Fabrik x 4



Labor x 4



Komplette Basis



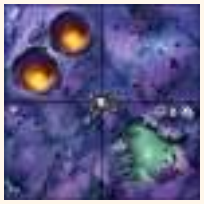
Kreditpunkte x 60



Warpium x 46



D4 Würfel x1
D12 Würfel x 1



Spielplättchen x 12



Spielerkarten x 4



Technik-Karten x 29

GAME SYMBOLS



Wirf einen D4 und einen D12 würfel



Kreditpunkte können verdient werden



Warpium-markierung



Sicherer Ort



+1 Verteidigungs-bonus auf Würfel



Tech-Standort



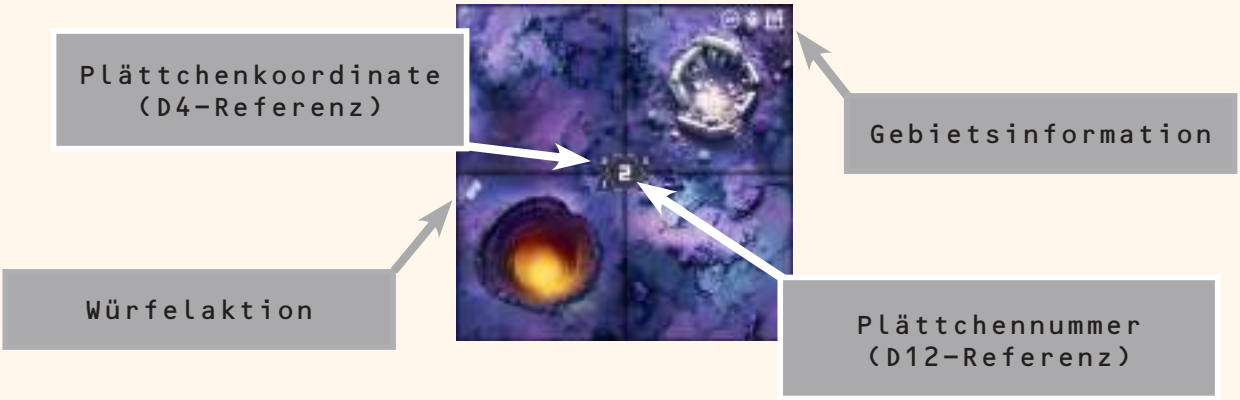
Tempel-gebiet



Ruinen-gebiet



Oasen-gebiet



GEBIETE



Ödland:

Einsatzgebiet für neue Einheiten in der Kauf-/ Einsatz-phase.



Grundgestein:
Geschütztes Gebiet vor Dreadclaw-Angriffen.
+1 Verteidigung beim Verteidigen gegen Gegner.



Warpium-Gebiet:

Wirf einen D4 und einen D12 **würfel,** um 1 neues Warpium auf dem Spielplan erscheinen zu lassen.



Dreadclaw-Gebiet:

Aktiviert die Dreadclaw. Wirf einer D4 und D12 **würfel**, um zu bestimmen, wo sie erscheint. Landet sie auf der Oase oder dem Grundgestein, wird neu gewürfelt. Platziere einen Dreadmite auf dem endgültigen Ort.



Dreadclaw-Gebiet (2x):

Die Dreadclaw wird zweimal aktiviert. Würfle zweimal und platziere je einen Dreadmite an den Endpositionen.



Tech-Standort:

Enthält uralte, unbekannte Technologie. Erobern und halten, um Credits zu erhalten.



Oase:

Schützt vor der Dreadclaw. Erobern und halten, um am Ende jeder Runde kreditpunkte zu erhalten.



Ruinen:

Bieten zusätzlichen schützt gegen Angriffe. Erobern und halten für kreditpunkte.



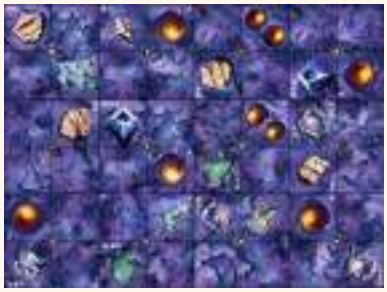
Tempel:

Gewährt zusätzlichen schützt gegen andere Spieler. Erobern und halten, um kreditpunkte zu erhalten.

SPIELAUFBAU

1. Jeder Spieler wählt eine Spielerkarte und die entsprechende Spielfarbe.

2. Die Spielplättchen werden gemischt, verdeckt ausgelegt und in einem 4×3-Raster platziert. Anschließend werden sie aufgedeckt.



(Bei 2 Spielern werden nur Plättchen 1-6 verwendet.)



3. Die Technik-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Lege 3 Technik-Karten offen neben den Stapel. Immer wenn eine dieser Karte gekauft wird, wird sie sofort ersetzt.

4. Dreadmites werden auf die vorgesehenen Startpositionen gelegt:



 **X 3**

 **X 2**

 **X 4**

 **X 2**

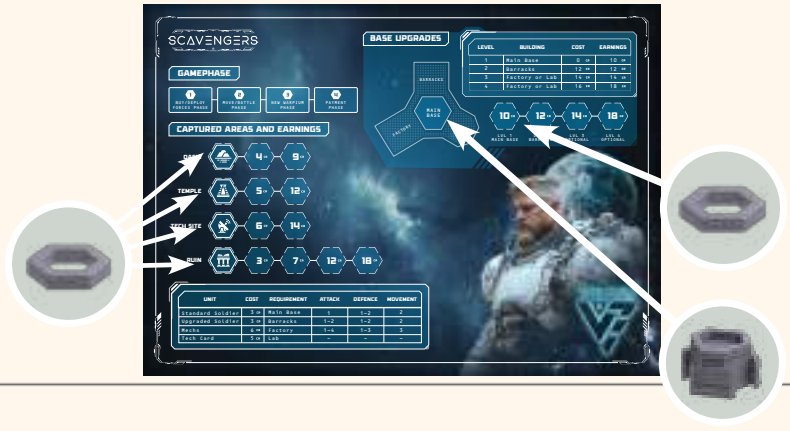
 **X 1**

5. In allen mit einem Warpium-Symbol markierten () Gebieten werden jeweils 1 Warpium und 1 Dreadmite platziert. Diese Symbole werden ausschließlich während des Spielaufbaus verwendet; das Plättchen gilt ansonsten als Ödland, wenn es unbesetzt ist.

6. Spielerkarte vorbereiten:

a) Platziere die Spielerkartenmarkierung auf jedem der Gebietssymbole im Abschnitt „Eroberte Gebiete und Einnahmen" der Spielerkarte. Platziere außerdem eine markierung auf Stufe 1 der Hauptbasis (insgesamt 5 markierungen)

b) Platziere die Hauptbasis-Struktur in der Mitte der Spielerkarte unter dem Abschnitt „Basis-Upgrades".



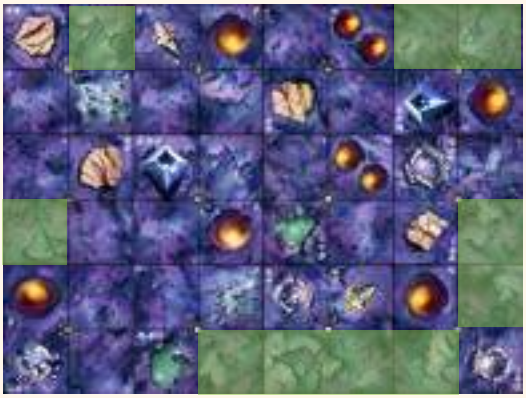
7. Jeder Spieler beginnt mit 5 Soldaten. Alle Spieler würfeln einen D12 würfel; der höchste Wurf bestimmt den Startspieler, der die startspielermarkierung erhält."

8. Spielerkarte vorbereiten:

Der Startspieler platziert 3 Soldaten auf einem ödland-Plättchen am Rand des Spielplans. Der nächste Spieler verfährt ebenso, und so weiter. Nachdem der letzte Spieler seine 3 soldaten en platziert hat, stellt er zusätzlich seine verbleibenden 2 soldaten auf - entweder auf einem weiteren leeren ödland-Plättchen oder gestapelt bei seinen eigenen Einheiten. Anschließend platzieren alle anderen Spieler gegen den Uhrzeigersinn ihre verbleibenden 2 Soldaten auf dieselbe Weise.



Barren tile



9. Der Abschluss der aufstellnung aller Einheitenplatzierungen markiert das Ende von Phase 1: Kaufen / Einsetzen von Einheiten. Fahre weiter mit Phase 2 Bewegung / Kampf.

PHASEN

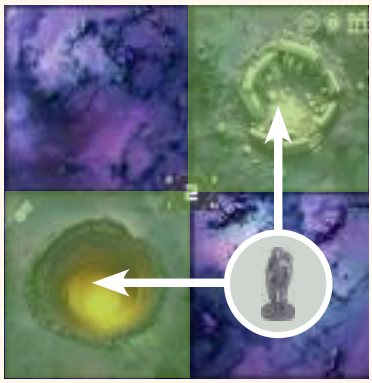
Eine Runde im Spiel besteht aus 4 Phasen. Jede Phase wird reihum gespielt: Der Startspieler führt die Phase zuerst aus, danach ist der nächste Spieler an der Reihe, und so weiter, bis alle Spieler gehandelt haben. Sobald Phase 4 abgeschlossen ist, endet die Runde. Die Startspielermarkierung wird an den nächsten Spieler weitergegeben, der die neue Runde mit Phase 1 beginnt.

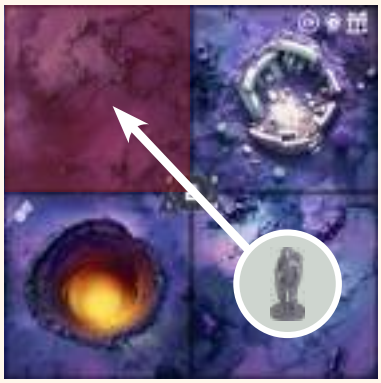
PHASE 1: KAUFEN UND EINSETZEN VON EINHEITEN

Jeder Spieler darf Soldaten, Mechs, Technik-Karten oder Basis-Upgrades kaufen. Basis-Upgrades sind auf ein Upgrade pro Runde begrenzt. Du musst mit dem Upgrade „Kaserne" beginnen. Bei deinem nächsten Upgrade wählst du entweder „Fabrik" oder „Labor". Verwende die Spielermarkierungen, um Basis-Upgrades und Einkommensstufen nachzuverfolgen.
Pro Runde dürfen bis zu 2 Warpium verkauft werden, wobei je 6 Credits erzielt werden. Gekaufte Einheiten dürfen auf bis zu zwei Feldern eingesetzt werden - entweder bei deinen bestehenden Einheiten oder auf leeren ödland-Randplättchen. Plättchen mit einem Warpium-Symbol, aber ohne Kristall, gelten als ödland. Sind alle Randplättchen belegt, werden Einheiten auf der nächstinneren Reihe oder bei bestehenden Einheiten eingesetzt. In der ersten Runde müssen alle Einheiten ausschließlich auf Randplättchen eingesetzt werden. Die Einheitenkosten sind auf deiner Spielerkarte angegeben.
Siehe „Was du kaufen kannst" auf Seite 11.

PHASE 2: BEWEGUNG / KAMPF

- Einheiten bewegen sich vertikal oder horizontal, niemals diagonal.
- Jedes Plättchen besteht aus 4 Gebieten; die Bewegung zwischen Gebieten zählt als 1 Bewegung.





- Ein Kampf findet statt, wenn du ein von einem Gegner besetztes Gebiet betrittst (wird durch Würfelkampf abgehandelt).
- Sammle Warpium und erobere Schlüsselgebiete, um kreditpunkte zu verdienen.
- Das Betreten eines Dreadclaw-Gebiets aktiviert die Dreadclaw. Wirf einen D4 und einen D12 würfel, um zu bestimmen, welches Plättchen die Dreadclaw angreift - sie zerstört alle Einheiten und alles Warpium auf dem getroffenen Feld und erzeugt 1 Dreadmite.
- Sichere Zonen (Oase / Grundgestein) verhindern einen Angriff der Dreadclaw.
- Dreadclaw-Gebiete sind während der ersten Runde inaktiv.
- Warpium-Gebiete losen neue Warpium-vörkommen aus jedoch in der ersten runde inaktiv.
- Erobere Schlüsselgebiete - Tempel, Ruinen, Oasen, Tech-Standorte und Grundgestein - um Bonus-kreditpunkte und Kampfboni zu erhalten. Der Besitz mehrerer Gebiete desselben Typs gewährt zusätzliche Boni, die mit Markierungen auf deiner Spielerkarte verfolgt werden. Du musst jedoch mindestens einen Soldaten stationieren, um die Kontrolle zu behalten, da diese Gebiete anfänglich von Dreadmites bewacht werden und einige einen +1 Verteidigungsbonus gewähren.
- Du kannst entscheiden, mit einer oder mehreren Einheiten aus unterschiedlichen Gebieten anzugreifen. Du kannst den Angriff fortsetzen, solange deine Einheiten ihre maximale Bewegungsreichweite nicht überschreiten.

BETRETEN VON DREADCLAW-GEBIETEN (In der ersten Runde inaktiv)

- Aktiviert die Dreadclaw. Wirf einen D4 und einen D12 würfel, um zu bestimmen, welches Plättchen die Dreadclaw angreift - sie zerstört alle Einheiten und alles Warpium auf dem getroffenen feld und erzeugt 1 Dreadmite.
- Landet sie auf einem Grundgesteins- oder Oasengebiet, wird erneut gewürfelt - es werden keine Einheiten zerstört.
- 1 Loch = Dreadclaw einmal erscheinen lassen;
  2 Löcher = Dreadclaw zweimal erscheinen lassen.
- Jeder Spieler darf dasselbe Dreadclaw-Gebiet nur einmal pro Runde aktivieren. Andere Spieler dürfen dasselbe Gebiet in derselben Runde ebenfalls aktivieren.
  Wird ein von einem Gegner besetztes Dreadclaw-Gebiet betreten, wird zuerst die Dreadclaw ausgelöst, danach wird der Kampf abgehandelt.

BETRETEN VON DREADMITE-GEBIETEN

Dreadmites werden als Wächter um Schlüsselgebiete platziert. Sie können nicht angreifen, sondern nur verteidigen. Dreadmites erhalten keinen +1 Verteidigungsbonus durch die Gebiete, die sie bewachen. Beim Angriff auf ein von einem Dreadmite besetztes Gebiet gelten die normalen Kampfregeln, wobei ein anderer Spieler die Würfel in ihrem Namen wirft.

WARPIUM-GEBIET (In der ersten Runde inaktiv)

Das Betreten eines Warpium-Gebiets löst das Erscheinen von Warpium aus. Wirf einen D12 und einen D4 würfel, um den Ort zu bestimmen, und platziere dort 1 Warpium-Kristall.
Jeder Spieler darf dasselbe Gebiet nur einmal pro Runde aktivieren. Andere Spieler dürfen dasselbe Gebiet in derselben Runde ebenfalls aktivieren. Wird ein von einem Gegner besetztes Warpium-Gebiet betreten, wird zuerst Warpium erzeugt, danach wird der Kampf abgehandelt.



PHASE 3: NEUES WARPIUM

Jeder Spieler würfelt einen D12 würfel, um das Plättchen zu bestimmen, und einen D4 würfel, um das Teilgebiet auszuwählen. Dadurch erscheint neues Warpium auf dem Spielplan. Mehrere Warpium können sich im selben Gebiet befinden.

PHASE 4: AUSZAHLUNG

- Alle Spieler erhalten eine Grundauszahlung von 10 Credits.
- Aufgewertete Basen sorgen für höhere Auszahlungen.
- Eroberte Gebiete bringen zusätzliche Credits. Um die Kontrolle zu behalten und Einnahmen zu erhalten, muss mindestens 1 Soldat dort stationiert sein.
- Um Warpium aus einem Gebiet einzusammeln, muss es besetzt sein mit:
  - 3 Soldaten, oder
  - 2 Mechs, oder
  - 1 Mech und 1 Soldat
- Einige Gebiete können mehrere Warpium enthalten, und es gibt keine Begrenzung, wie viele Warpium du in einer einzigen Runde einsammeln darfst.

KAMPFREGELN

- Verwende 1 D6 würfel pro angreifender Einheit (Mechs zuerst, danach Soldaten).
- Der Angreifer würfelt zuerst. Getroffene Verteidiger dürfen einmal zurückschießen, bevor sie entfernt werden.
- Treffer der Verteidiger werden sofort abgehandelt.
- Verlorene Einheiten = weniger Würfel in der nächsten Kampfrunde.
- Beide Spieler entscheiden selbst, welche Einheiten geopfert werden.
- Du darfst einen Kampf aus benachbarten Gebieten verstärken, sofern die Bewegung dies erlaubt. Sobald eine Einheit den Kampf betritt, kann sie nicht mehr zurückweichen.

KAMPF GEGEN DREADMITES

- Dreadmites verteidigen nur (Treffer bei 1-2). Dreadmites erhalten keinen Verteidigungsbonus durch Schlüsselgebiete.

KAMPF GEGEN DIE DREADCLAW (falls du sie angreifst)

- Die Dreadclaw verteidigt mit 6 Würfeln (Treffer bei 1-5).
- Jeder Treffer reduziert ihre Würfelanzahl um 1.
- Die Dreadclaw wird besiegt, indem in 6 Runden jeweils 1 Treffer erzielt wird (maximal 1 Treffer pro Runde).
- Ein Erfolg bringt 3 Warpium und entfernt die Dreadclaw vorübergehend. (Sie erscheint erneut, wenn ein Dreadclaw-Gebiet aktiviert wird.)

SCHLÜSSELGEBIETE UND MERKMALE

- **Oase / Grundgestein:**
  Sicher vor der Dreadclaw. Grundgestein: +1 Verteidigungsbonus.

- **Schlüsselgebiete:**
  Tempel, Ruinen, Oasen, Tech-Standorte und Grundgestein gewähren Bonus-kreditpunkte und Fähigkeiten.

- **Warpium:**
  Erscheint durch Würfelwürfe. Besetzen und halten, um es einzusammeln.

TECHNIK-KARTEN

Wenn du deine Basis mit einem Labor aufwertest, erhältst du Zugang zu Technik-Karten. Diese Karten gewähren während des Spiels verschiedene Vorteile. Jede Karte ist mit einer Phase gekennzeichnet, die angibt, wann sie verwendet werden kann.
Du darfst eine Technik-Karte pro Runde kaufen, es gibt jedoch keine Begrenzung, wie viele du besitzen darfst.
Während einer vollständigen Runde (alle 4 Phasen) darfst du bis zu 2 Technik-Karten einsetzen. Nach der Verwendung werden sie auf einen separaten Ablagestapel gelegt.
Beim Kauf einer Technik-Karte kannst du entweder:
- eine Karte zufällig vom verdeckten Stapel ziehen, oder
- eine der drei offen ausliegenden Karten auf dem Tisch wählen.

Wählst du eine offen ausliegende Karte, wird sie sofort durch die oberste Karte des Stapels ersetzt, sodass immer drei sichtbare Karten verfügbar sind.

BASIS UND UPGRADES

- Stufe 1 (Start):
  Kosten: 0 Kreditpunkte
  Einkommen: 10 Kreditpunkte

- Stufe 2:
  Kaserne
  Kosten: 12 Kreditpunkte
  Einkommen: 12 Kreditpunkte

- Stufe 3:
  Fabrik oder Labor - wähle eines aus
  Kosten: 14 Kreditpunkte
  Einkommen: 14 Kreditpunkte

- Stufe 4:
  Kosten: 16 Kreditpunkte
  Einkommen: 18 Kreditpunkte

Kaserne: Schaltet aufgewertete Soldaten frei (Treffer bei 1-2).
Fabrik: Schaltet Mechs frei.
Labor: Schaltet den Zugang zu Technik-Karten frei.

DAS SPIEL GEWINNEN

Der erste Spieler, der 10 Warpium sammelt, gewinnt das Spiel. (Bei 2 Spielern genügen 5 Warpium.)
Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig das Ziel, gewinnt derjenige, der in Phase 4 die höchsten Einnahmen erzielt.

BEISPIELRUNDE

1. Startaufstellung:
   Spieler A greift Spieler B mit 3 Soldaten und 1 Mech an.
   Spieler B verteidigt sich mit 4 Soldaten.

2. Mech-Angriff (Spieler A):
   Spieler A würfelt 1 Würfel für den Mech.
   Der Mech trifft bei 1-4. Spieler A würfelt eine 3 -
   Treffer! ➔ Spieler B verliert 1 Soldaten.

3. Soldatenangriff (Spieler A):
   Spieler A würfelt 3 Würfel (einen pro Soldat). Reguläre Soldaten treffen nur wenn sie beim Angriff eine 1
   Würfeln: 5, 2, 1 ➔ 1 Treffer.
   ➔ Gesamttreffer: 2 Soldaten von Spieler B.

4. Verteidigung (Spieler B):
   Bevor die getroffenen Soldaten entfernt werden, würfel einen Spieler B 4 Würfel (pro Soldat).
   Würfe: 2, 2, 3, 1 ➔ 3 Treffer.
   ➔ Spieler A muss nun 3 Einheiten entfernen.

5. Schadenszuweisung:
   Spieler B entfernt 2 Soldaten. Spieler A entscheidet sich, 3 Soldaten zu opfern und den Mech zu behalten.

6. Kampf wird fortgesetzt:
   Spieler A greift erneut mit dem Mech an.
   Wurf: 4 ➔ Treffer!
   ➔ Spieler B verliert einen weiteren Soldaten.

7. Letzter Gegenangriff (Spieler B):
   Spieler B (mit 2 verbleibenden Soldaten) würfelt 2 Würfel.
   Würfe: 3, 2 ➔ 1 Treffer.
   ➔ Spieler A verliert den Mech. Spieler B entfernt außerdem den vom Mech getroffenen Soldaten.

8. Endergebnis:
   Spieler B hat 1 Soldaten übrig.

Anmerkungen:
- Hätte Spieler A aufgewertete Soldaten gehabt, hätte er in der ersten Runde 2 Treffer statt 1 erzielt.
- Hätte Spieler B einen +1 Verteidigungsbonus gehabt (z. B. durch Ruinen), hätten alle Soldatenwürfe von 1-2 als Treffer gezählt.

BASIS-UPGRADES			
Basis-Upgrade	Kosten	Einkommen	Effekt
Kaserne	12	12	Soldaten erhalten +1 Angriff
Fabrik	14	14	Schaltet Mechs frei
Labor	16	18	Schaltet Technik-Karten frei

Nach einem Basis-Upgrade wird ein zusätzliches Gebäude auf der Spielerkarte platziert und die markierung auf die neue Stufe verschoben. Der Einkommensbonus erhöht sich und ersetzt die Standardauszahlung von 10 Kreditpunkten.

REGULÄRER SOLDAT			
Kosten	Bewegung	Angriff (Treffer)	Verteidigung (Treffer)
3 Kreditpunkten	2 Gebiete	Treffer bei 1	Treffer bei 1-2

Upgraded soldier			
Kosten	Bewegung	Angriff (Treffer)	Verteidigung (Treffer)
3 Kreditpunkten	2 Gebiete	Treffer bei 1-2	Treffer bei 1-2

Voraussetzung: Basis-Upgrade Kaserne. Nach dem Upgrade werden alle Soldaten auf dem Spielplan aufgewertet.

Mechs			
Kosten	Bewegung	Angriff (Treffer)	Verteidigung (Treffer)
6 Kreditpunkten	3 Gebiete	Treffer bei 1-4	Treffer bei 1-3

Voraussetzung: Basis-Upgrade Fabrik.

Tech Cards			
Kosten			
5 Kreditpunkten			

Voraussetzung: Basis-Upgrade Labor. Maximal 1 Karte pro Runde kaufen, maximal 2 Karten pro Runde einsetzen. Es gibt 3 verschiedene Typen von Technik-Karten.

KURZREFERENZ

- Verkaufe bis zu 2 Warpium pro Runde (je 6 Kreditpunkte).
- Kaufe maximal 1 Technik-Karte pro Runde und nutze maximal 2 Karten pro Runde.
- APC = 3 Soldaten (dient nur der Platzersparnis).
- Geschützte Gebiete gewähren +1 auf Verteidigungswürfe (Beispiel: Soldaten verteidigen bei 1-3 statt 1-2, Mechs bei 1-4).
- Markierungen müssen auf der Spielerkarte immer bewegt werden, wenn du Gebiete eroberst, aufwertest oder die Kontrolle über sie verlierst.
- Gib die Startspielermarkierung nach jeder Runde im Uhrzeigersinn weiter.
- Plättchen mit Warpium-Symbolen: Diese Symbole werden ausschließlich während des Spielaufbaus verwendet, um anzuzeigen, wo die Start-Warpium-Markierungen platziert werden. Sobald das Spiel beginnt, haben sie keine weitere Funktion und gelten als Ödland, wenn sie unbesetzt sind.


Wirf eine D4 und D12 würfel



Kreditpunkte können verdient werden


Warpium markierung


Sicherer Ort



+1 verteidigungsbonus auf Würfelwürfe


Techstandort


Templelgebiet


Ruinengebiet


Oasengebiet

Game Designer: Christian Sivertsen
Graphic Designer: Marius UNDERGOD Alexander & Simen Trælnes
Project manager: Kim-Erik Aanes **Creative director:** Simen Nyland
Chief Technologist: Emil Johansen **Cover art:** Yngvill Hopen
Entwickelt von Cockerel Games. Folgen **@cockerelgames**
www.cockerelgames.com
©2025