

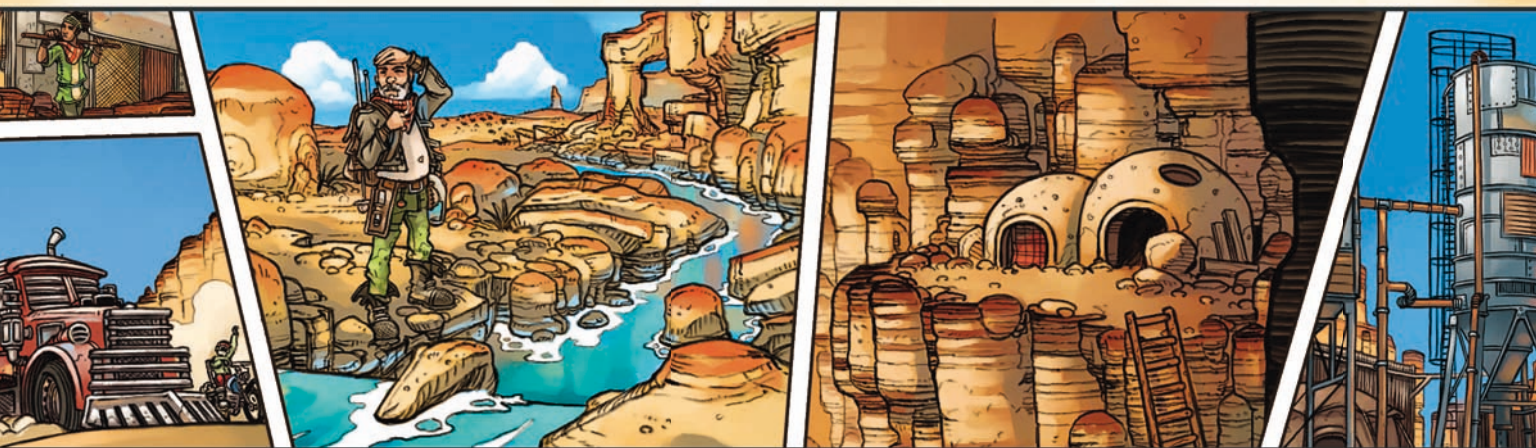


KERO



Hinweis

*Wir empfehlen, vor der ersten Partie die Spielregeln vollständig durchzulesen, damit Sie einen guten Überblick über das Spiel bekommen.
Bauen Sie sodann das Spiel auf, wie im Paragraf „Spielaufbau“ beschrieben.
Lesen Sie die Spielregeln erneut im Verlauf der ersten Partie.
Nach der zweiten Partie werden Sie feststellen, dass Sie die Spielregel nicht mehr brauchen.
Viel Spaß!*



JUNI 2471

Kerosin – KERO – ist extrem knapp geworden; Ihre Aufgabe ist es, diesen wertvollen Treibstoff zu finden und zu speichern. Zwei rivalisierende Clans kämpfen ums Überleben und erkunden Neue Territorien auf der Suche nach unausgebeuteten Ressourcen, um ihre Lebensbedingungen zu verbessern. Mit leerem Tank liegen zu bleiben, ist ein Risiko, das man auf sich nimmt, wenn man mit seinem Tanklaster das Camp verlässt. Vor allem weil der andere Clan nie weit weg ist und es auf die gleichen Ressourcen abgesehen hat.

Das Spiel

In diesem Spiel muss Ihr Clan cleverer und schneller sein als der gegnerische Clan. Sie haben nur drei Runden, um zu gewinnen.

Wie gewinnt man?

Ihre Aufgabe ist es, so viele Ressourcen wie möglich zu sammeln und gleichzeitig so wenig KERO wie möglich in Ihrem Tanklaster zu verbrauchen.

Sie entsenden Sucher in die Neuen Territorien, um sie zu besetzen. Am Ende jeder Runde können Sie Gebiete, in denen Sie die Mehrheit haben, für sich beanspruchen.

Unterwegs werden Sie hilfsbereiten Tuareks begegnen. Sie sind im Allgemeinen freundlich und es ist gut, sie an seiner Seite zu wissen.

Achten Sie auf Ihr KERO, sichern Sie sich neue Ressourcen, erkunden Sie die Neuen Territorien und retten Sie Ihren Clan.



SPIELAUFBAU

Zunächst kleben Sie die Sticker auf die 14 hölzernen Spielsteine. Dann legen Sie das Spielbrett zwischen die beiden Spieler.

1 Teilen Sie die Karten wie folgt auf:

- 3 Anspruchs-Karten
- 12 Startkarten
- die 24 restlichen Karten

Dann:

- Teilen Sie die 24 Karten auf 3 Stapel auf.
- Legen Sie auf jeden Stapel 1 Anspruchs-Karte.
- Mischen Sie jeden Stapel einzeln.
- Legen Sie die drei Stapel zu einem Nachziehstapel aufeinander.



Anschließend:

- Mischen Sie die Startkarten.
- Legen Sie sie hier auf den Nachziehstapel.

2 Die **Raffinerie** zeigt den Preis einer Tankfüllung KERO an.

3 Legen Sie die 3 Farbwürfel auf den Schuppen.

4 Mischen Sie die Tuarek-Chips und stapeln Sie sie.

5 Legen Sie die 10 Plättchen „Ständige Fähigkeiten“ neben das Spielbrett.

6 Decken Sie die ersten 6 Karten des Nachziehstapels auf.





DIE NEUEN TERRITORIEN

- 7** Mischen Sie die „Neuen Territorien“ und bilden Sie einen verdeckten Nachziehstapel.
- 8** Decken Sie die ersten 4 „Neuen Territorien“ auf.
- 9** Legen Sie die 27 Kanister-Plättchen neben das Spielbrett.



DIE CAMPS DER CLANS

- 10** Jeder Spieler wählt einen Clan aus und nimmt den zugehörigen Tanklaster an sich.
- Wie Sie sehen, bleibt der Laster nur aufrecht auf seinem Heck (dem Tank) stehen, und in dieser Position verwenden Sie ihn. Um ihn aufzutanken, müssen Sie ihn mit der Motorhaube nach unten festhalten. Einmal aufgetankt und in die Horizontale gebracht, kann der Tanklaster gefahren werden.

- 11** Jeder Clan nimmt seine 7 „Sucher“-Spielfiguren an sich.
- 12** Platz für die eroberten Neuen Territorien.
- 13** Kartenablage
- 14** Felder für die Plättchen „Ständige Fähigkeiten“ ∞.
- 15** Depot für die Kanister.
- 16** Platz für die angeheuerten Tuareks.
- 17** Jeder Clan erhält 2 Kanister und 2 Tuareks.
- 18** Der Spieler, der als letzter vollgetankt hat, erhält den Startspieler-Chip.
- 19** Der Startspieler nimmt die 5 weißen Würfel und beginnt das Spiel.





SPIELVERLAUF

Eine Partie besteht aus 3 Runden, die wiederum aus mehreren Zügen bestehen, in denen die Spieler 3-4 Aktionen ausführen.

● Mit KERO volltanken

Sie können Ihren Tankklaster mit Kerosin auftanken.

● Würfel auswählen und würfeln

Um die benötigten Ressourcen zu sammeln, steht Ihnen nur eine begrenzte Zeit zum Würfeln zur Verfügung, die Sie selber mit Hilfe Ihres Tanklasters bestimmen.

● Das Camp ausbauen/entwickeln

Ressourcen sammeln
Karten ziehen
Tuareks besuchen
Neue Territorien erkunden

● Feuer

Alle verbrannten Karten beseitigen.

● Neue Territorien beanspruchen

Diese Aktion findet nur statt, wenn eine Anspruchs-Karte aufgedeckt wurde. Die Clans teilen die erkundeten Neuen Territorien unter sich auf.



Wenn Sie ihre Aktionen abgeschlossen haben, endet Ihr Zug und der gegnerische Clan ist an der Reihe.

Es sind 3 Anspruchs-Karten im Spiel. Die ersten beiden beenden die Runden 1 und 2, die dritte beendet die Partie.



MIT KERO VOLLTANKEN



Zu Beginn Ihres Zuges und vor allen anderen Aktionen können Sie, wenn Sie wollen, 1 Kanister an die Raffinerie zahlen, um einmal mit KERO vollzutanken, oder 2 Kanister für zwei aufeinanderfolgende Tankfüllungen.

Das Tanken:

- 1 Der gegnerische Clan nimmt die 8 Würfel..
- 2 Sie stellen Ihren Tankklaster auf die Motorhaube und halten ihn so fest. Sobald das KERO fließt, würfelt der Gegenspieler, aber **mit nur einer Hand**.
- 3 Jeder Würfel mit einem 🔥 wird beiseitegelegt. Ihr Gegenspieler würfelt so lange weiter, bis alle Würfel ein 🔥 ergeben haben.
- 4 In dem Moment, da alle Würfel ein 🔥 zeigen, bringen Sie Ihren Tankklaster in die Waagerechte, und die Betankung endet.

Wichtig! Wenn schon 7 Würfel ein 🔥 zeigen, gilt der letzte Würfel nach 5 Würfeln automatisch als 🔥.





WÜRFEL AUSWÄHLEN UND WÜRFELN

1 Würfel auswählen

Sie nehmen grundsätzlich die 5 weißen Würfel. Sie sind identisch und bringen Ihnen Ziegel, Weizen, Metall, Rekruten und Kanister ein.



bringt 1 Ziegel.



bringt 1 Weizen.



bringt 1 Metall.



bringt 1 Rekruten.



Nehmen Sie 1 Kanister-Plättchen und legen es in Ihr Depot .




bringt nichts ein.

Zusätzlich dürfen Sie 1 bis 3 Farbwürfel verwenden, indem Sie 1 Kanister pro Farbwürfel an den Schuppen zahlen. Farbwürfel bringen größere Mengen an Ressourcen ein sowie besondere Aktionen und Bonusse.



Die Seiten der Farbwürfel stehen für größere Mengen an Ressourcen. Die Mengen variieren gemäß der Anzahl der angezeigten Ressourcen.




Ziehen Sie einen Tuarek-Chip. 



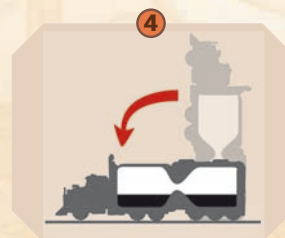
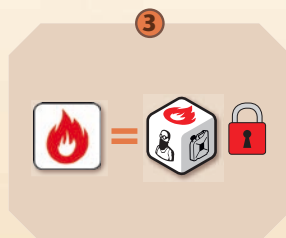
Setzen Sie sofort und kostenlos 1 Sucher in einem Neuen Territorium Ihrer Wahl ab.

Hinweis: Bestimmte Karten und Tuareks ermöglichen den kostenlosen Einsatz von Farbwürfeln.

2 Kippen Sie Ihren Tankklaster (Tank nach unten) und stellen Sie ihn auf den Tisch. Wenn das KERO fließt, würfeln Sie.

3 Solange noch KERO im Tank ist, dürfen Sie alle oder ausgewählte Würfel so oft würfeln, wie Sie wollen. **Aber:** Zeigt ein Würfel , ist er verbrannt und kann nicht mehr benutzt werden.

4 Sobald Sie mit Ihren Ergebnissen zufrieden sind (auch nach nur einem Mal Würfeln), bringen Sie Ihren Tankklaster wieder in die Waagerechte.



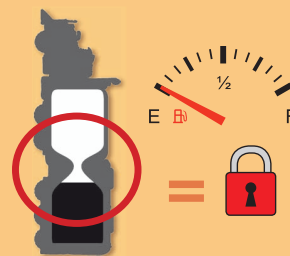
Achtung! Haben Sie Ihren Tankklaster zurück in die Waagerechte gebracht, ist es nicht mehr erlaubt, ihn wieder aufzurichten. Voreilige und falsche Entscheidungen gehören zum Spiel!

LEERER TANK

Sollte sich während des Würfels der Tank vollständig leeren, endet Ihr Zug sofort und die erzielten Ergebnisse gehen verloren.

Glücklicherweise kommt ein Tuarek vorbei und erklärt sich bereit, Ihren Tank aufzufüllen, aber nur mit 5 weißen Würfeln.

Anschließend ist der Gegenspieler am Zug.



RESSOURCEN SAMMELN

Sammeln Sie die auf den Würfeln angegebenen Ressourcen ein. Jede Ressource kann nur einmal verwendet werden. Kombinieren Sie gut und nehmen Sie so viel an sich, wie Sie können.

Die eingesammelten Ressourcen ermöglichen Ihnen:

- Karten nachzuziehen,
- Tuarek-Chips zu ziehen,
- Sucher abzusetzen.

Alle nicht verwendeten Ressourcen gehen verloren.

Hinweis: Manche Elemente im Spiel erlauben es, zusätzliche Ressourcen kostenlos einzusammeln.

a) Karten nachziehen

Karten gewähren sofort auszuführende Aktionen / Bonusse oder „Ständige Fähigkeiten“, die im Verlauf der Partie nützlich werden können. Ziehen Sie die Karten, zu denen Sie berechtigt sind, und führen Sie die Aktionen / Bonusse sofort aus. Manche Karten bringen Punkte am Ende der Partie ein.

Karten mit dem ∞-Zeichen gewähren „Ständige Fähigkeiten“, die einmal pro Zug bis zum Spielende eingesetzt werden dürfen. Diese Fähigkeiten sind auf den Plättchen angezeigt, damit Sie nicht vergessen, sie im Spielverlauf zu benutzen. Wenn Sie eine ∞-Karte „Ständige Fähigkeiten“ bekommen, nehmen Sie das entsprechende ∞-Plättchen und legen Sie es in Ihrem Camp am Spielbrettrand ab. Sie dürfen höchstens 5 ∞-Plättchen „Ständige Fähigkeiten“ besitzen.

Beispiel:

Sie setzen 2 Rekruten ein, um diese Karte zu bekommen, und setzen Sie sofort einen Sucher in einem Neuen Territorium ab.



Beispiel:

Sie haben 3 Weizen und 1 Kanister (entweder durch die Würfel oder mittels eines Plättchens) eingesetzt, um diese Karte zu bekommen. Von jetzt an können Sie in jedem Zug bis zum Spielende außer den 5 weißen Würfeln den grünen Farbwürfel verwenden.



b) Tuarek-Chip ziehen

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt während Ihres Zuges können Sie so viele Tuareks anheuern und einsetzen wie Sie wünschen.

Sie zahlen 2 Kanister für 1 Tuarek. Legen Sie den/die Tuarek-Chip/s verdeckt in Ihr Camp.

Sie dürfen so viele Tuarek-Chips besitzen wie Sie wünschen, aber Sie müssen sie nach jedem Einsatz weglegen. Ist der Tuarek-Nachziehstapel aufgebraucht, mischen Sie die abgelegten Tuarek-Chips und bilden Sie einen neuen Nachziehstapel.

Hinweise: Manche Elemente im Spiel erlauben es, kostenlos zusätzliche Tuareks zu bekommen.

Ein Typ Tuareks wird während eines Zuges Ihres Gegners ausgespielt.



c) Sucher absetzen

Um die 4 Neuen Territorien zu erkunden, müssen Sie Sucher losschicken.

Beide Clans streiten um die Neuen Territorien, denn sie bringen Punkte bei Spielende ein oder Bonusse, sobald sie erobert wurden.

Um ein Neues Territorium zu beanspruchen, müssen Ihre Sucher am Ende der Runde dort in der Mehrheit sein.



Wenn Sie 1 Rekruten und 1 Metall einsetzen, dürfen Sie 1 Sucher in einem Neuen Territorium Ihrer Wahl absetzen, auch wenn dort bereits fremde oder eigene Sucher stehen. Sie dürfen auch mehrere Sucher auf einmal absetzen.

Hinweis: Manche Elemente im Spiel erlauben es, Sucher kostenlos abzusetzen.

Beispiel:

Dieses Neue Territorium bringt 3 Punkte und 1 Tuarek ein.

Dieses Territorium bringt mit Sicherheit 1 Punkt ein.

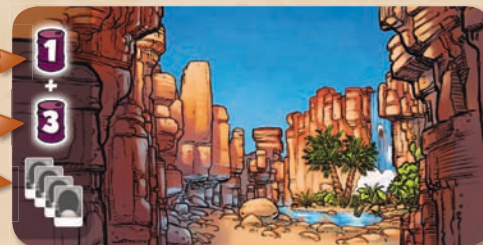
Um die 3 Zusatzpunkte einzuheimsen, müssen Sie folgende Bedingung erfüllen: bei Spielende 4 Karten gleicher Farbe besitzen.

Gewonnene Punkte



Gewonnener Bonus

Gewonnener Punkt
 Bonus (wenn Bedingung erfüllt)
 Bedingung für den Bonus



Wichtig! Ein „+“ zeigt die Anzahl der gewonnenen Punkte an, wenn die Bedingungen erfüllt wurden. „/“ bedeutet „durch“.



FEUER

Haben Sie alle Aktionen ausgeführt, prüfen Sie die Anzahl der erzielten 🔥 auf Ihren Würfeln.

Bei 0 oder 1 🔥 ist keine Aktion erforderlich.


Bei 2 oder mehr 🔥 „verbrennen“ Sie die Karte ganz rechts auf dem Spielbrett, indem Sie sie weglegen. Anschließend verschieben Sie die übrigen Karten nach rechts.

Füllen Sie sodann die leeren Felder eines nach dem anderen von rechts nach links mit Karten vom Nachziehstapel auf.



Beispiel:

In seinem Zug hat Mike die beiden Karten B und F bekommen.

Da er drei  gewürfelt hat, muss er die am weitesten rechts liegende Karte E aus dem Spiel nehmen.

Dann verschiebt er die Karten A, C und D auf die Felder 4, 5 und 6.

Schließlich zieht er nacheinander drei neue Karten vom Nachziehstapel und füllt damit von rechts nach links die leeren Felder 3, 2 und 1 auf.

Wenn dabei eine Anspruchs-Karte aufgedeckt wird, unterbrechen Sie das Auffüllen der leeren Felder, da dadurch die Runde beendet wird.



NEUE TERRITORIEN EROBERN



Das Aufdecken einer Anspruchs-Karte beendet eine Runde oder die ganze Partie, wenn es die dritte ist.

Die Clans beanspruchen die Neuen Territorien, in denen sie die Mehrheit haben. Die Spieler nehmen ihre Sucher wieder an sich und legen die Neuen Territorien-Karten in ihrem Camp ab.

Nicht beanspruchte Territorien oder solche, in denen Gleichstand herrscht, werden aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt.

Alle Sucher kehren in ihre Camps zurück.

Ziehen Sie 4 Neue Territorien-Karten nach und legen Sie sie auf die leeren Felder.

Legen Sie die Anspruchs-Karte beiseite und füllen Sie die Reihe mit neuen Karten.

Der gegnerische Spieler beginnt die neue Runde.

Hinweis: Manche Elemente im Spiel ermöglichen es, bei Unentschieden Neue Territorien zu erobern.

Beispiel:

- ① Keiner der beiden Clans beansprucht das Neue Territorium, weil die Anzahl der Sucher dort gleich ist. Das Territorium wird weggelegt.
- ② Keiner der beiden Clans beansprucht das Neue Territorium, weil keine Sucher dort abgesetzt wurden. Das Territorium wird weggelegt.
- ③ Der graue Clan hat die Mehrheit. Er erobert das Territorium und legt die Karte in seinem Camp ab.





SPILENDE

Das Spiel endet, sobald die dritte Anspruchs-Karte aufgedeckt wird.

Wie das Spiel beendet wird

Der Startspieler-Chip erinnert daran, wer die Partie begonnen hatte.

- a) Wenn die dritte Anspruchs-Karte nach dem Zug des 2. Spielers aufgedeckt wurde, endet die Partie sofort, weil beide Spieler die gleich Zahl Züge absolviert haben.
- B) Wenn die dritte Anspruchs-Karte nach dem Zug des Startspielers aufgedeckt wurde, darf der 2. Spieler noch einen letzten Zug ausführen.

Der letzte Zug des 2. Spielers

Spielen Sie ihren Zug wie gewohnt aus.

An diesem Punkt des Spieles wurden alle Neuen Territorien bereits erobert oder aus dem Spiel genommen. Der Nachziehstapel der Neuen Territorien ist also aufgebraucht. Wenn Sie Sucher absetzen möchten, stellen Sie sie auf die Felder des leeren Nachziehstapels.



Hier:

- zählt 1 Sucher 1 Punkt in der Endabrechnung,
- zählen 2 Sucher 3 Punkte in der Endabrechnung.

Sie dürfen beide Felder besetzen, indem Sie 3 Sucher absetzen, die 4 Punkte einbringen.

Sobald der letzte Zug beendet wurde, geht es an die Endabrechnung, um zu sehen, welcher Clan gewonnen hat.

DER SIEGER-CLAN

Um zu ermitteln, welcher Clan gewonnen hat, zählen Sie zuerst die Punkte der Karten zusammen und dann die Punkte der Neuen Territorien.

Der Clan mit den meisten Punkten gewinnt die Partie und wird zum mächtigsten Clan des Jahres 2471!



RATSCHLÄGE VOR DER ERSTEN PARTIE

- Achten Sie darauf, dass Sie genug Platz zum Würfeln haben.
- Vor dem Würfeln sollten Sie darauf achten, welche Karten und Neuen Territorien ausliegen, und überlegen, wie Sie an diejenigen kommen, die Sie sich ausgesucht haben.
- Damit die Partie zügig beginnen kann, lassen Sie die Schachtel mit den Tanklastern während des Spelaufbaus HOCHKANT auf dem Tisch stehen. So wird sichergestellt, dass die Tanks voll sind, wenn es los geht.
- Im ersten Zug braucht man die Kanister nicht zum Tanken aufzuheben, denn die Tanklaster sind ja vollgetankt. Besser ist es, die Kanister einzusetzen, um Farbwürfel zu benutzen. Sie sorgen für mehr Ressourcen und kostenlose Aktionen und Bonusse.
- Schließlich vergessen Sie nicht, dass die 3 Anspruchs-Karten zufällig im Nachziehstapel verteilt sind. Eine Runde kann also zu jeder Zeit plötzlich enden. Achten Sie im Verlauf der Partie auf die Anzahl der aufgedeckten Karten.

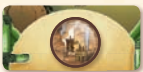
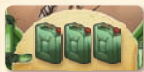
Sind Sie bereit, sich dem gegnerischen Clan zu stellen?





BESCHREIBUNG DES SPIELMATERIALS

KARTEN



Sie erhalten die angegebene Anzahl Kanister oder Tuareks.



Sie dürfen kostenlos und sofort die angegebene Anzahl Sucher in einem oder mehreren Neuen Territorien Ihrer Wahl absetzen.



Sie dürfen kostenlos und mit 8 Würfeln volltanken.



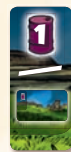
Diese Karten bringen lediglich (aber immerhin) Punkte ein.



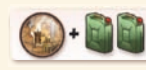
Sie erhalten 1 Punkt und 2 Zusatzpunkte, falls Sie mindestens 1 Karte von jeder Farbe besitzen.



Sie erhalten 1 Punkt und 3 Zusatzpunkte, falls Sie mindestens 4 Karten der gleichen Farbe besitzen.



Sie erhalten 1 Punkt für jedes Neue Territorium in Ihrem Besitz, einschließlich diesem hier.



Sie erhalten die angegebene Anzahl Tuareks und/oder Kanister.

STÄNDIGE FÄHIGKEITEN ∞



Würfeln Sie kostenlos den angezeigten Farbwürfel (hier: blau).



Fügen Sie kostenlos die angegebene Ressource Ihrem Depot hinzu (hier: 1 Weizen).



Sie dürfen einen Teil oder ihren gesamten Weizen in ebenso viele Kanister umtauschen.



Bei Unentschieden nehmen Sie das Neue Territorium Ihrer Wahl in Besitz (nur einmal pro Runde). Es müssen sich aber Sucher im entsprechenden Territorium befinden.



Am Beginn jedes Ihrer Züge erhalten Sie 1 Kanister.

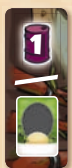
„KEIN DURCHKOMMEN!“-KARTEN



Es gibt davon 5 Karten im Stapel. Bei Spielende bringt jede Karte so viele Punkte ein, wie Sie Karten dieser Art besitzen.

Beispiel: 3 „Kein Durchkommen!“-Karten bringen am Ende 9 Punkte ein.

NEUE TERRITORIEN



Sie erhalten 1 Punkt pro Karte der angegebenen Farbe (hier: grün).




Sie erhalten 1 Punkt für jede Kombination von 3 Karten in Ihrem Besitz, gleich welcher Farbe.

TUAREKS



Setzen Sie diesen Tuarek vor dem Würfeln ein, um 2 Farbwürfel Ihrer Wahl hinzuzufügen.



Setzen Sie diesen Tuarek vor dem Würfeln ein und legen Sie ihn offen vor sich aus. Er erlaubt es Ihnen, die Würfel mit dem Ergebnis  noch einmal zu werfen.



Spielen Sie diesen Tuarek aus, wenn der gegnerische Clan mit KERO volltanken will. Würfeln Sie mit nur 5 weißen Würfeln anstatt der üblichen 8 für eine Tankfüllung für den gegnerischen Clan.



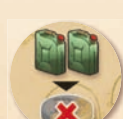
Setzen Sie diesen Tuarek ein, um 1 oder 2 Sucher in einem oder mehreren Neuen Territorien Ihrer Wahl abzusetzen.



Spielen Sie diesen Tuarek nach dem Würfeln aus, um 2 zusätzliche Ressourcen Ihrer Wahl (außer Kanister) Ihrem Depot hinzuzufügen.



Setzen Sie diesen Tuarek vor oder nach dem Würfeln ein. Sie tanken einmal kostenlos mit Würfeln voll.



Spielen Sie diesen Tuarek aus, um 1 gegnerischen Sucher aus einem Neuen Territorium Ihrer Wahl abziehen. Der gegnerische Clan nimmt seinen Sucher wieder zurück und Sie geben ihm dafür 2 Kanister als Entschuldigung.



Setzen Sie diesen Tuarek ein, um am Ende Ihres Zuges 1 zusätzliche Karte abzulegen. Dies erlaubt es Ihnen zum Beispiel, eine möglicherweise für den gegnerischen Clan nützliche Karte auszuschalten und/oder das Aufdecken der Karten auf dem Spielbrett zu beschleunigen.

Fragen? Bemerkungen? Hinweise?

Kontaktieren Sie uns über unsere Internetseite
www.hurricangames.com