

SENTIENCE



SPIELREGEL



CLOCKWORK WARS: SENTIENCE



2-5

13+

60-120 Min.

Seit Menschengedenken tobt der Bürgerkrieg zwischen Purebreeds, Mongrels, Troglodytes und Rhinochs. In diesem unendlichen Chaos kämpfen die Rassen um jeden Vorteil, der den Krieg entscheiden könnte. Vor Kurzem stießen Mongrel-Späher auf eine klaffende Spalte voller magischer Energie, die tief unter die Erdoberfläche geht. Technomagier aus dem ganzen Land sind schnell zu diesem Nexus geeilt und machen seine Kraft nutzbar. Gleichzeitig haben Wissenschaftler und Priester fantastische Observatorien errichtet, um den Himmel zu untersuchen und die darin enthüllten Mysterien sind gleichzeitig alarmierend und nützlich. Aber die allerwichtigste Wende in den Ereignissen ist das Erscheinen einer neuen Rasse, den eigenständigen, denkenden Maschinen, bekannt als die Inventionen.

EINFÜHRUNG

Sentience ist eine Erweiterung für Clockwork Wars. Sie enthält eine Anzahl neuer Entdeckungs- und Spionagekarten, einen neuen Hof, zwei neue Gebietsarten und eine fünfte Rasse: die Inventionen. Sie ermöglicht außerdem 5-Spieler-Partien.

SPIELMATERIAL

- 1 Satz farbiger Holzscheiben (violett; 32)
- 1 Wertungsmarker
- 1 Besondere Einheit-Figur (der Arachnoide)
- 1 Sichtschirm
- 24 Hexplättchen (3 Observatorien, 3 Nexi, 1 Hauptstadt, 3 Dörfer, 2 Wälder, 2 Seen, 2 Türme, 2 Fabriken, 2 Schreine, 2 Zitadellen, 2 Ödlande)
- 1 Hofkarte
- 9 Entdeckungskarten und entsprechende Marker
- 6 Spionagekarten
- 1 Spielregel (inkl. zusätzlicher Beispiel-Karten)

DIE INVENTIONS



Einige glauben, dass die erste Invention von Sir Erasmus Paniscus, dem genialen Troglodyten-Ingenieur, geschaffen wurde. Seit ihrer Entstehung haben sie sich schnell vermehrt, teilweise aufgrund ihrer wundersamen Fähigkeit, neue Inventionen in ihren erstaunlichen magischen Werkstätten zu bauen. Aus unbekannten Gründen besitzen sie eine tiefe, fast schon mystische Liebe zur natürlichen Welt und haben entschieden, sich hauptsächlich die Form von Insekten, Spinnen und anderen Tieren zu geben. Sie sind eine junge Rasse, die eine unschuldige Naivität gegenüber ihrer riesigen Kraft und ihrem Potential zeigt. Aber ihnen ist klar, dass sie sich in diesen Zeiten des Krieges selber verteidigen müssen, wenn sie als freie, empfindende Rasse überleben wollen.

NEUE GEBIETE

Sentience enthält zwei neue Gebietsarten, die in euren Partien Clockwork Wars verwendet werden können:



Observatorium

- Zählt als beides, als Forschungsgebiet und als Ressourcegebiet.
- Du erhältst in jedem Studien-Abschnitt einen EP in einem beliebigen Forschungsbereich (deiner Wahl) für jedes Observatorium, das du kontrollierst. Ein Ingenieur kann auf ein Observatorium gestellt werden und diesem Fall würdest du dann 2 EP erhalten – aber beide müssen aus dem gleichen Forschungsbereich sein.
- In einer Wertungs-Phase erhältst du für jedes Observatorium, das du kontrollierst, 2 SP.



Nexus:

- Zählt als Ressourcegebiet.
- Hast du im Entdeckungs-Abschnitt eine Entdeckung gekauft, kannst du den dazugehörigen Entdeckungsmarker auf einen Nexus, den du kontrollierst, legen. Die Entdeckung kann zu einem beliebigen Forschungsbereich gehören.
- In einer Wertungs-Phase erhältst du für jeden von dir kontrollierten Nexus mit einem Entdeckungsmarker 4 SP.

Observatorien und Nexi, als Ressourcegebiete, unterliegen den Umweltverschmutzungs-Regeln. Im Umweltverschmutzungs-Abschnitt der Wertungs-Phase musst du die Anzahl der Einheiten, die du in jedem dieser Gebiete hast, auf 1 reduzieren.

NEUE ENTDECKUNGEN UND SPIONAGEKARTEN

Sentience enthält 9 neue Entdeckungskarten – eine für jeden Forschungsbereich in jedem Zeitalter. Diese Karten könnt ihr beliebig mit denen aus dem Basisspiel kombinieren.

Außerdem gibt es 6 neue Spionagekarten. Diese können vor Spielbeginn mit in den Spionagestapel eingemischt werden.

NEUER HOF



Hof Otomo

Eine Familie geheimnisvoller Zauberer mit einem unermesslichen Hunger nach Wissen und Macht.

- **Frühzeit-Bonus:** Du kannst die Kontrolle über ein beliebiges Forschungsgebiet auf der Karte übernehmen (auch über ein vom Wächter geschütztes). Alle gegnerischen Einheiten auf diesem Gebiet werden ausgeschaltet (Besondere Einheiten und Generäle kommen aus dem Spiel) und du kannst einen Soldaten aus deinem Vorrat auf das Gebiet stellen.
- **Mittelzeit-Bonus:** Für jedes Forschungsgebiet, das du kontrollierst, kannst du einen beliebigen feindlichen Soldaten auf der Karte ausschalten.
- **Spätzeit-Bonus:** Du erhältst 5 SP.

MITWIRKENDE

Autor: Hassan López

Spielentwicklung: Alexander Soued

Grafikdesign: Alexander Soued, Benj Gleeksman, Karim Chakroun

Schachtelgestaltung: Ben Jackson

Plättchengestaltung: Reno Buchanan

Illustrationen: Ali Tunc, Wen Juinn, Shane Braithwaite, Ben Jackson, Terry Maranda, Bob Kehl, Alejandro Lee, Marco Primo, Giorgio De Michele

Lektorat & andere Hilfen: Simon Ouderkirk, Ryan Maloney, Flip Phillips, Aili Lopez

Spieletester & Wingmen: Ryan Maloney, Paul Weil, Simon Ouderkirk, Troy Davidson, Rik Van Horn

Gewidmet: Meinem älteren Bruder, Karim Lopez, der mich in die hohe Kunst des Strategiespiels eingeführt hat.

DIE BESONDERE EINHEIT DER INVENTIONS: DER ARACHNOIDE



Der Arachnoide: Eine Einheit verfügbar

- Kann unter Verwendung der normalen Aufstellungs-Regeln auf einer beliebigen Gebietsart aufgestellt werden.
- Der Arachnoide bringt +1 auf die Armeestärke und kann in der Schlacht ausgeschaltet werden.
- Steht der Arachnoide nicht in einem umstrittenen Gebiet, kannst du ihn in deinem Unterstützungs-Abschnitt als einen deiner Unterstützungsbefehle aktivieren (auch wenn du in keine Schlachten verwickelt bist). Als Effekt schaltet er einen beliebigen feindlichen Soldaten in einem benachbarten Gebiet aus.
- Wird der Arachnoide ausgeschaltet, kannst du ihn in einem beliebigen Entdeckungs-Abschnitt gegen Abgabe von 4 EP (aus beliebigen Bereichen) "wiederaufbauen". Er kann in einer beliebigen späteren Runde wieder auf der Karte aufgestellt werden.

BEISPIELKARTEN

Hier einige neue Beispiel-Karten, die ihr in euren Clockwork Wars-Partien benutzen könnt, in denen die Gebiete Observatorium und Nexus verwendet werden. Allgemein kann ein einzelnes Observatorium ein oder mehrere Basis-Forschungsgebiet(e) (Türme, Fabriken & Schreine) ersetzen und der Nexus kann ein einzelnes oder mehrere Basis-Ressourcengebiet(e) (Wälder & Seen) ersetzen. Aber wie immer habt ihr die Freiheit, die Karte so zusammenzustellen, wie ihr wollt!

KARTENERKLÄRUNG

	Hauptstadt		See		Turm
	Dorf		Wald		Fabrik
	Zitadelle		Nexus		Schrein
	Ödland		Observatorium		

2-SPIELER KARTE, "EDEN"



3-SPIELER KARTE, "DER FRIEDHOF"



4-SPIELER KARTE, "GLYNAILI"

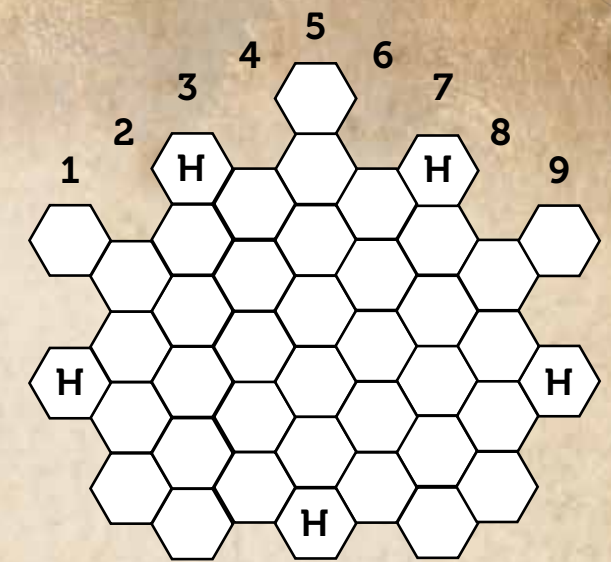


5-SPIELER KARTEN

Wir empfehlen die Verwendung der hier beschriebenen, allgemeinen Anordnung:

Die mit "H" markierten Plättchen sind die Hauptstädte der Spieler. Die übrigen 36 Plättchen werden aus der folgenden Auswahl zufällig gezogen:

- 12-18 Basis-Forschungsgebiete (je 4-6x Turm, Fabrik & Schrein)
- 0-3 Observatorien
- 0-3 Nexi
- 8-12 Basis-Ressourcengebiete (je 4-6x Wald & See)
- 6-9 Dörfer
- 4-6 Zitadellen
- 0-6 Ödlande



für 5 Spieler empfohlene Anordnung

5-SPIELER KARTE, "DIE KRONE"



SPIELÜBERSICHT

RUNDENABLAUF

- **Meisterspion-Phase:** Beginnend beim Startspieler wählt jeder Spieler eine Meisterspion-Aktion.
- **Rekrutierungs-Phase:** Die Spieler rekrutieren zeitgleich Arbeiter aus ihrer Hauptstadt, den Dörfern und Städten und allen anwendbaren Entdeckungen, die sie besitzen.
- **Aufstellungs-Phase:** Die Spieler notieren zeitgleich und geheim ihre Aufstellungsbefehle. Sind alle Spieler fertig, decken sie ihre Befehle auf und stellen ihre Einheiten auf die Karte.
- **Kampf-Phase:** Diese Phase ist in 3 Abschnitte unterteilt:
 - ◆ **Unterstützung:** Zitadellen können benutzt werden, um zusätzliche Einheiten in benachbarte Schlachten zu verlegen. Es können einige Entdeckungen angewendet werden.
 - ◆ **Schlacht:** Die einzelnen Schlachten werden ausgewertet.
 - ◆ **Verschleiß:** Eine Einheit muss aus jedem unversorgten Gebiet entfernt werden.
- **Entdeckungs-Phase:** Diese Phase ist auch in 3 Abschnitte unterteilt:
 - ◆ **Studien:** In den 3 Forschungsbereichen werden Einflusspunkte (EP) generiert.
 - ◆ **Entdeckung:** Die Spieler kaufen Entdeckungen und Generäle.
 - ◆ **Aktivierung:** Die Spieler können bestimmte Entdeckungen aktivieren.
- **Wertungs-Phase:** Am Ende der Runden 2, 4 und 7 führen die Spieler eine Wertungs-Phase durch, die in 3 Abschnitte unterteilt ist:
 - ◆ **Siegpunkte:** Die Spieler erhalten SP für Ressourcengebiete, die sie kontrollieren und für bestimmte Entdeckungen, die sie besitzen.
 - ◆ **Hofbeherrschung:** Kontrolliert ein Spieler den Hof, erhält er einen Bonus.
 - ◆ **Umweltverschmutzung:** Die Anzahl der Einheiten in jedem Ressourcengebiet muss auf 1 reduziert werden.

MEISTERSPION-AKTIONEN

- **Wehrpflicht:** Füge deinem Rekrutierungspool sofort einen Arbeiter hinzu (aus deinem Vorrat).
- **Schachzug:** Du kannst sofort zwei beliebige deiner Einheiten auf der Karte in verschiedene, von dir kontrollierte Gebiet verlegen (Höfe nicht eingeschlossen).
- **F & E:** Ziehe 2 Spionagekarten vom Spionagestapel, behalte eine und lege die andere unter den Stapel.
- **Spionageabwehr:** Du erhältst einen EP in einem beliebigen Forschungsbereich und kannst beliebig viele (und alle) deiner Gegner zwingen, einen EP in einem beliebigen Forschungsbereich zu verlieren.
- **Technophilie:** Diese Runde bist du in der Forschungs-Phase in jedem Abschnitt als Erster dran. Zusätzlich erhältst du sofort einen SP.
- **Taktische Operationen:** Im Schlacht-Abschnitt erhältst du in jeder Schlacht mit Gleichstand, an dem du beteiligt bist, einen +1 Bonus auf die Armeestärke, so dass du die Schlacht gewinnst.