

Spielmaterial

- ❖ 46+6 Fundkarten: Dinge inkl. Wirtskarte in den Räumene
- ❖ 20 Raumkarten: nach und nach entsteht die Station
- ❖ 18 Infektionskarten: pro Spieler 3 Karten seiner Farbe
- ❖ 12 Charakterkarten: pro Spieler 1 Soldat und 1 Android
- ❖ 12 Thermokarten: 6 **positive** und 6 **negative**
- ❖ 1 Thermo Tafel: Ablage für den Thermo-Scan
- ❖ 12 Spielfiguren: pro Spieler 1 Soldat und 1 Android
- ❖ 10 Parasiten (5 **graue**, 5 **schwarze** mit grauer Rückseite)
- ❖ 1 Türkarte: aktueller Startspieler sowie Status der Sicherheitstüren
- ❖ 1 W4
- ❖ 6 Übersichtskarten: Spielhilfe für Spieler
- ❖ 1 Übersichtsblatt: Beschreibung der Fundkarten

Spielaufbau

❖ Tisch

- **Reaktorraum** in die Mitte als Start-Raum
- Fundkartensapel (ggfs. ohne Bonuskarten) vorbereiten (n Spieler)
 - n **Benzinkarten** + 2x(n-1) **zufällige** Fundkarten + **Wirts-Karte** mischen und verdeckt auf den Fundkartensapel legen
- Raumkartensapel vorbereiten:
 - Schwarzen Symbole auf allen Karten (sofern vorhanden) müssen oben (Oberseite) liegen
 - **Nestkarte** und **Offenes Terminal** beiseite legen
 - Restkarten mischen und ungefähr zwei gleichhohe Stapel bilden
 - **Offenes Terminal** in Stapel 1 einmischen und dann die **Nestkarte** in die **untersten** 3 Karten **dieses** Stapel einmischen
 - Stapel 2 auf Stapel 1 setzen
- Thermokarten, Thermo Tafel, Würfel, Parasiten und Übersichtsblatt bereit legen

❖ Spieler

- Je 2 Spielfiguren und Charakter-Karten (Android und Soldat) in Spielerfarbe
- 3 **Infektionskarten** in Spielerfarbe
- 1 Spieler-Übersichtskarte
- Je 2 Karten vom Fundkartensapel
 - Falls **Parasitenalarm** dabei: **Grauen** Parasiten in den **Reaktor-Raum** und Ersatzkarte ziehen
 - (Es könnte schon jemand die **Wirts-Karte** bekommen haben und somit infiziert sein)
- Beide Charakter-Karten offen vor sich legen, 4-Herz-Seite oben (volle Gesundheit)
- Startspieler auslösen und Türkarte (**rote** Seite oben, **geschlossene** Tür) geben

Spielziel/-ende

- ❖ **Grundsätzlich** können nur **Überlebende** gewinnen

❖ Sieg der Menschen

■ Vernichtung des Nests

- Ein nicht infizierter **Soldat** im **Nestraum**
- Soldat besitzt 3 **Bezinkarten**
- Soldat ist am Zug und besitzt noch mindestens 1 Aktionspunkt
 - Das Limit von 5 Handkarten darf unterschritten werden

❖ Sieg der Parasiten

■ Alle Spieler sind infiziert

- **Nur rote** Thermokarten beim Scan: Alle noch lebenden Spieler – **außer** dem zuletzt infizierten – gewinnen

■ Alle Soldaten sind eliminiert

- Alle noch lebenden infizierten Spieler gewinnen
 - Falls alle Spieler infiziert sind, gewinnt der zuletzt infizierte Spieler **nicht**

■ Keine 3 Benzinkarten mehr möglich

- Beim **Thermo-Scan** wird nur noch 1 **blaue** Karte aufgedeckt und der nicht infizierte Spieler hat nach dem Durchspielen des Fundstapel weniger als 3 **Benzinkarten**
- Der nicht infizierte Spieler sollte aufgeben, es gewinnen alle noch lebenden infizierten Spieler

■ Nest wird nicht gefunden

- **Nest** ist die letzte Karte des Raumstapels und kann nicht korrekt waagrecht oder senkrecht angelegt werden
- Alle noch lebenden infizierten Spieler gewinnen
 - Falls alle Spieler infiziert sind, gewinnt der zuletzt infizierte Spieler **nicht**

Spielzüge

❖ Ablauf

- Es gibt jeweils abwechselnd 1 Teamphase [n+1 Spielzüge (der Spieler)] und 1 Parasitenphase bis zu einer Spielendebedingung

❖ Teamphase

- Für jeden Aktionspunkt kann eine Aktion ausgeführt werden
 - Eventuelle Änderungen der Lebenspunkte wirken sich erst im **nächsten** Zug aus
- Dieselbe Aktion darf mehrfach ausgeführt werden
 - **Ausnahme: Terminal nutzen** nur **einmal** pro Zug
- Im **ersten Zug** der **ersten Teamphase** eines Spielers legt dieser seine beiden Charaktere in den **Reaktorraum**
 - **Der Startspieler beginnt das Spiel also zunächst allein**
- Im **ersten Zug** der **ersten Teamphase** muss jeder **mindestens** 1 **Karte finden** ausführen – sofern möglich

■ Raum legen

- Oberste Karte des Raumstapels benachbart zu einem der eigenen Charaktere benachbart **regelkonform** legen
 - **Schwarzes** Symbol – sofern vorhanden – nach oben
 - Keine Überlappung
 - Senkrechte Ausrichtung (Drehen um 180° erlaubt)
 - Durchgänge und Sicherheitstüren dürfen nicht an Wände grenzen
 - Sicherheitstüren dürfen nicht an andere Sicherheitstüren grenzen
 - Anlegen an die andere Seite einer (auch geschlossenen) Sicherheitstür ist erlaubt
 - Falls die oberste Raumkarte **nirgends** korrekt angelegt werden kann ⇒ Oberste Karte unter den Raumstapel (nur **einmal** pro Spielzug) und die nächste Karte anlegen – sofern dies **regelkonform** möglich ist, sonst endet die Aktion
 - Falls das **Nest** nicht regelkonform angelegt werden kann, darf die Karte waagrecht angelegt werden. Ist dies nicht möglich ⇒ Nächste Karte anlegen und **Nest** wieder oben auf den Stapel
 - Falls das **Nest** die **letzte** Karte des Stapels ist, endet das Spiel mit dem **Sieg der Infizierten!**
- Sobald das **Nest** angelegt wurde, wird das Spiel für einen automatischen **Thermo-Scan** unterbrochen

■ Bewegen

- Einen Charakter durch einen Durchgang oder eine Sicherheitstür in den benachbarten Raum bewegen
 - Durch eine Sicherheitstür nur mit Chipkarte oder wenn die Türkarte eine **geöffnete** Tür zeigt
 - Bewegung von Raum zu Raum **innerhalb einer Karte** ist **eine** Aktion
- **Raumsymbole** auf einer Raumkarte lösen oft einen Effekt aus
- Jedes Mal (bis auf wenige Ausnahmen), wenn ein Charakter einen Raum betritt, in dem sich bereits mindestens 1 Charakter eines anderen Spielers aufhält, kommt es zu einem **Kartentausch**

■ Karte finden

- Charakter auf einer Raumkarte (ggfs. können beide Räume **einer** Karte für diese Aktion genutzt werden) mit einem (**schwarzen** oder **roten**) Symbol zieht 1 Karte vom Fundstapel auf die Hand; Stapel ggfs. neu mischen
- Farbe des Raumsymbols beachten
 - **Schwarz:** Nach dem Ziehen der Karte dauerhaft auf das **rote** Symbol drehen
 - **Rot:** Vor dem Ziehen wird ein **Parasitenalarm** ausgelöst
- **Parasitenalarm**
 - Karte auf den Ablagestapel, neuen Parasiten ins Spiel bringen; **keine** Ersatzkarte
- **Wirtskarte**
- **Sonstige Fundkarte**
 - **Fundkarten**

■ Gegenstand anwenden

- Viele Gegenstände können ohne Aktionspunkt genutzt werden [**Fundkarten**]
- **Stets mindestens** 5 Karten **auf der Hand**
 - **Handsymbol:** Erfordern 1 Aktion und können generell nur im eigenen Spielzug genutzt werden – außer Rüstung
 - **1X:** Nur einmal anwendbar, Karte auf den Ablagestapel
 - **■:** Nach der ersten Verwendung offen vor sich auslegen

■ Schießen

- Munitionskarte erforderlich
 - Vor der ersten Nutzung: Zahl 4 nach oben und nach jeder Nutzung um 90° drehen (0 Munition ⇒ Karte ablegen)
 - Nur **Androiden** dürfen schießen
 - 1 Aktion = 1 Schuss auf 1 Ziel und Verbrauch 1 Munition
 - Nur auf Ziel (Parasiten oder Charakter) im **selben** Raum schießen
 - Ziel verliert 1 Lebenspunkt
 - Mit Spezialgegenstand darf ggfs. auf Ziele in anderen Räumen geschossen werden
 - Durch **Sicherheitstür** eines **direkt** benachbarten Raumes **nur** mit Chipkarte oder Türkarte auf der **geöffneten** Seite
 - Nur in gerader Linie, nicht „um die Ecke“

■ Heilen

- Falls im Lazarett (Raum mit Kreuzsymbol) ⇒ 2 Lebenspunkte
- Falls beide Charaktere im selben Lazarett ⇒ alternativ auch beide Charaktere je 1 Lebenspunkt
 - Maximal 4 Lebenspunkte/Charakter
 - Durch Heilung zurückerhaltene Aktionspunkte **nicht** im selben Zug nutzen
- Farbe des Raumsymbols beachten
 - **Schwarz:** Nach dem Heilen, die Karte dauerhaft auf die **rote** Seite drehen
 - **Rot:** Vor der Heilen wird ein **Parasitenalarm** ausgelöst

■ Terminal nutzen

- Nur **einmal** pro Spielzug (auch bei mehr als 1 Terminal im Spiel)
- Farbe des Raumsymbols beachten
 - **Schwarz:** Nach dem Nutzen der Karte dauerhaft auf das **rote** Symbol drehen
 - **Rot:** Vor dem Nutzen wird ein **Parasitenalarm** ausgelöst
- Ein Charakter in diesem Raum kann **eine** der folgenden Funktionen durchführen:
 - **Sicherheitstüren öffnen**
 - Startspieler dreht die Türkarte auf die **grüne** Seite (**geöffnet**)
 - Alle Charaktere können ohne Chipkarte durch Sicherheitstüren gehen
 - Sobald die nächste Parasitenphase beginnt, schließen die Türen wieder
 - **Raum entdecken**
 - Es wird ein geheimer Ort entdeckt: Die oberste Raumkarte kann **irgendwo** regelkonform angelegt werden
 - **Thermo-Scan durchführen**

❖ Parasitenphase

- Nach der Übergabe der Türkarte vom Startspieler an den linken Nachbarn
- Charaktere können keine Aktionen durchführen, aber eine Rüstung spielen, um sich vor einem Angriff zu schützen
- 1. **Sicherheitstüren schließen**
 - Türkarte (wieder) auf die **rote** Seite (**geschlossen**)
- 2. **Parasiten bewegen**
 - Für jeden Parasiten würfeln und den Parasiten in den jeweiligen Raum bewegen (1: oben, 2: rechts, 3: unten, 4: links)
 - Keine Bewegung falls kein Durchgang, kein Raum oder der Weg durch Sicherheitstür oder Wand versperrt
- 3. **Charaktere angreifen**
 - Jeder Charakter im selben Raum wird angegriffen. **Grauer** [**schwarzer**] Parasit ⇒ Charakter verliert 1 [2] Lebenspunkt[e]

Karten, Parasiten und besondere Situationen

❖ Wirtskarte

- Spätestens innerhalb der ersten Spielzüge zieht ein Spieler die Wirtskarte vom Fundstapel. Er gilt sofort als infiziert und hat das **neue** Ziel, die Mission zu vereiteln: Spieler infizieren oder eliminieren

❖ Charaktere (Soldat und Android)

- Herzen zeigen die aktuellen Lebenspunkte an. Bei Verlust wird die Karte jeweils links herum gedreht. Bei 0 Lebenspunkten stirbt er: Spielfigur und Charakterkarte aus dem Spiel
- Sterben beide Charaktere, scheidet der Spieler aus und legt seine Handkarten **verdeckt** in die Schachtel
- Das Handsymbol zeigt die aktuellen Aktionspunkte an. Die Summe beider Charakter-Aktionspunkte kann beliebig auf die Charaktere verteilt werden
- Das Waffensymbol zeigt die Waffenart an, die der Charakter bei sich trägt

❖ Parasiten

- **Schwarze** Parasiten besitzen 2 Lebenspunkte. Nach Verlust eines Lebens wird er gegen einen **grauen** aus dem **Vorrat** getauscht
 - Falls kein **grauer** im Vorrat, wird der **schwarze** auf die **graue** Seite gedreht
- **Graue** Parasiten besitzen 1 Lebenspunkt. Nach Verlust kommt er zurück in den Vorrat
 - Falls die andere Seite **schwarz** ist, wird diese nach oben gelegt

❖ Parasitenalarm

- Würfel werfen
- 1: oben, 2: rechts, 3: unten, 4: links und in den angrenzenden Raum (auch durch Tür oder Wand) **grauen** Parasiten platzieren
 - Falls dort kein Raum vorhanden ist, stattdessen in aktuellen Raum
 - Falls 2 Räume auf dieser Karte ⇒ Parasit in Raum mit offenem Durchgang
 - Falls alle **grauen** Parasiten im Spiel ⇒ **schwarzer** Parasit
 - Falls Vorrat leer ⇒ Parasiten **beliebiger** Farbe aus Raum mit den meisten Parasiten (bei Gleichstand: beliebig wählen) nehmen

❖ Thermo-Scan

- Jeder nimmt zwei (verschiedene) Thermokarten aus der Mitte und legt **verdeckt wahrheitsgemäß** die **rote** Thermokarte falls er **infiiziert** ist, anderenfalls die **blaue** Karte falls er **nicht** infiziert ist auf das **+**-Feld der Thermo-tafel und die andere Karte verdeckt auf das **✖**-Feld
- Beide Stapel getrennt mischen und die Karten des **+**-Feldes aufdecken, sodass die **Anzahl** der infizierten Spieler sichtbar wird
- Alle Karten zusammen mischen und getrennt offen wieder zur Seite legen

❖ Raumsymbole

■ Rennen [Pfeilkreuz]

- Nach der Bewegung in diese Raum, darf der Charakter **sofort** regelkonform **ohne** Aktionspunkt in einen **angrenzenden** Raum bewegt werden
 - Ein Charakter eines **anderen** Spielers sowie eine **vorher** ausgeführte **andere** Aktion im Renn-Raum verhindert die Extra-Bewegung
 - Parasiten verhindern die Extra-Bewegung **nicht**

■ Parasitengefahr [Parasit]

- Auslösung eines **Parasitenalarms**
- Falls das **rote** Parasitensymbol oben liegt und die Aktion Karte finden durchgeführt wird, wird ein **weiterer** Parasitenalarm ausgelöst

■ Lagerraum [3]

- Bei Aktion **Karte finden** dürfen 3 (statt 1) Karte vom Fundstapel gezogen werden. Anschließend wird die Karte auf das **rote** Symbol gedreht

■ Teamsuche [Lupe]

- Falls sich Charaktere **anderer** Spieler bei der Aktion **Karte finden** im Raum befinden, **kann** im Team gesucht werden
- **Ein** anderer gewählter Charakter eines **anderen** Spielers darf ebenfalls 1 Karte **ohne** Aktionspunkt vom Fundstapel ziehen
- Falls im selben Zug im selben Raum ein Charakter vom **aktiven** Spieler angegriffen wurde, **entfällt** die Teamsuche

❖ Kartentausch

- Jedes Mal, wenn ein Charakter einen Raum mit (mindestens) 1 Charakter eines **anderen** Spielers betritt, **muss ein** anderer Charakter zum Tausch ausgewählt werden, erst **dann** kann die nächste Aktion ausgeführt werden
- **Kein** Kartentausch:
 - Reaktorraum
 - Bereits **durchgeführter** Kartentausch des aktiven Spielers im **selben** Zug im **selben** Raum
 - Falls als nächste Aktion **sofort** ein Charakter im selben Raum angegriffen wird
 - Man darf aber auch tauschen und danach angreifen
- Jeder gibt dem anderen eine **verdeckte** Karte aus der **Hand**
- **Ein infizierter** Spieler kann durch eine eigene Infektionskarte versuchen, andere zu infizieren
 - Nur **eigene** Infektionskarten dürfen weitergegeben werden
 - **Abwehr** der Infizierung durch eine Benzin-karte
 - **Erfolgreich**: Neues (Spiel-)Ziel des Infizierten
- Ein **nicht** infizierter Spieler darf **keine** Infektionskarte weitergeben
 - **Ausnahme**: Falls nur Infektionskarten auf der Hand, darf auch eine Infektionskarte eines **anderen** Spielers weitergegeben werden
 - Es findet aber **keine** Infektion statt, wenn eine Infektionskarte mit einer **anderen** Farbe als der des Tausch-Spielers übergeben wird

Bonuskarten

Gegenmittel

2 Effekte bei Kartentausch: 1. gilt ein möglicher Infektionsversuch des Mitspielers als abgewehrt.

2. ist dein Mitspieler geheilt, also nicht mehr infiziert

Das Gegenmittel ist nur einmal anwendbar. Dein Mitspieler darf es **nicht** weitergeben. **Sonderfall**: Wird der Spieler mit der Wirtskarte durch das Gegenmittel geheilt und hat bei einem späteren Kartentausch außer dem Gegenmittel nur die Wirtskarte und eigene Infektionskarten auf der Hand, darf das Gegenmittel ausnahmsweise weitergegeben werden.

Bitte mischt das Gegenmittel vor **Spielbeginn** in die **untere** Hälfte des Fundstapels!

Nachtsichtgerät

Führt einer deiner Charaktere die Aktion Karte finden in einem Raum mit rotem Symbol aus, kannst du mit dem Nachtsichtgerät das Auslösen des Parasitenalarms verhindern.

Parasitensignal

Wähle einen **beliebigen** Raum. Bewege **alle** Parasiten aus diesem Raum durch geöffnete Sicherheitstüren und Durchgänge in **einen** anderen Raum, der höchstens 2 Räume entfernt liegt.

Scharfschützengewehr

Dein **Android** darf auch in einen Raum schießen, der in gerader Linie durch offene Durchgänge oder geöffnete Sicherheitstüren bis zu 2 Räume entfernt ist. Mit einer Schlüsselkarte kann nur eine **angrenzende** Sicherheitstür geöffnet werden. Nicht zugleich mit Zielfernrohr oder Schwerer Waffe anwenden.

Hinweis: Der Einsatz dieser Karte kostet keinen zusätzlichen Aktionspunkt.

Funkarten

Benzin

Du kannst damit während eines Kartentausches einen Infektionsversuch abwehren. Zudem braucht ein Soldat 3 Benzin-karten, um Das Nest zu vernichten und das Spiel für die Menschen zu gewinnen.

Chipkarte

Liegt eine Chipkarte vor dir aus, dürfen sich deine beiden Charaktere durch Sicherheitstüren bewegen.

Energieschub

Der Energieschub verschafft dir zusätzlich 2 Aktionspunkte für deinen aktuellen Spielzug. Du darfst mehrere Energieschübe im selben Zug nutzen.

Erste-Hilfe-Set

Einer deiner Charaktere kann hiermit bei sich selbst oder anderen Charakteren im selben Raum insgesamt 2 Lebenspunkte heilen. Du darfst die Punkte auf 2 Charaktere aufteilen und auch Charaktere anderer Spieler heilen. Durch eine Heilung zurück erhaltene Aktionspunkte darfst du im selben Zug noch nicht nutzen.

Granate

Einer deiner Charaktere kann die Granate durch einen Durchgang oder eine **offene** Sicherheitstür (aufgrund Terminal oder Chipkarte) in einen benachbarten Raum werfen. Das kostet dich 1 Aktionspunkt. Alle Charaktere und alle Parasiten in diesem Raum verlieren je 1 Lebenspunkt. Du kannst die Granate nicht im selben Raum zünden, in dem sich der werfende Charakter befindet.

Kampfmesser

Deine beiden Charaktere können mit dem Kampfmesser einen Parasiten oder einen anderen Charakter im selben Raum angreifen. Das kostet dich 1 Aktionspunkt. Wirf den Würfel: Bei einer 3 oder 4 verliert das Angriffsziel 1 Lebenspunkt.

Körperscanner

Befindet sich ein Charakter eines anderen Spielers im selben Raum wie einer deiner Charaktere, kannst du den Zustand dieses Spielers herausfinden. Das kostet dich 1 Aktionspunkt. Der entsprechende Spieler zeigt dir alle seine Handkarten!

Munition

Ohne Munition kannst du die Aktion Schießen nicht ausführen. Lege die Munition bei erstmaliger Nutzung vor dir aus, die Zahl 4 nach oben zeigend. Wenn du Munition verbrauchst, drehe die Karte gegen den Uhrzeigersinn, um 90° für jede verbrauchte Munition. Lege die Karte nach dem Verbrauch der letzten Munition auf den Ablagestapel.

Parasitenalarm

Ziehst du vom Fundstapel einen Parasitenalarm, legst du diesen sofort auf den Ablagestapel und bringst 1 neuen Parasiten ins Spiel. Du darfst die Karte nicht durch eine neue ersetzen. **Ausnahme**: In der Vorbereitung vor Spielbeginn ersetzt du die Karte, um auf 5 Handkarten zu kommen.

Rüstung

Eine Rüstung kannst du als Reaktion auf ein Ereignis oder eine Aktion einsetzen, auch wenn du nicht am Zug bist. Sie verhindert bei einem deiner Charaktere den Verlust von 1 Lebenspunkt. Befinden sich deine beiden Charaktere im selben Raum, kann die Rüstung beide gleichzeitig beschützen.

Schwere Waffe

Liegt eine Schwere Waffe vor dir, darf dein **Android** bei der Aktion Schießen 2 Schüsse abgeben. Beide Schüsse verbrauchen je 1 Munition. Du kannst wählen, ob du auf unterschiedliche Ziele schießt (je 1 Lebenspunkt Abzug) oder zweimal auf dasselbe Ziel (2 Lebenspunkte Abzug). Kombiniert du die Schwere Waffe mit dem Zielfernrohr, darfst du in unterschiedliche Räume schießen. Wenn du die Schwere Waffe anwendest, kannst du nicht zugleich das Scharfschützengewehr anwenden.

Hinweis: Der Einsatz dieser Karte kostet keinen zusätzlichen Aktionspunkt.

Zielfernrohr

Liegt ein Zielfernrohr vor dir, darf dein **Android** bei der Aktion Schießen auch in einen benachbarten Raum schießen. Dazu muss ein offener Durchgang oder eine (durch Terminal oder Chipkarte) geöffnete Sicherheitstür für freie Bahn sorgen. Du kannst das Zielfernrohr nicht anwenden, wenn du das Scharfschützengewehr nutzt.