

A GAME BY
WOODY HUTSELL & ADAM CHUNN

PLUNDERBUND



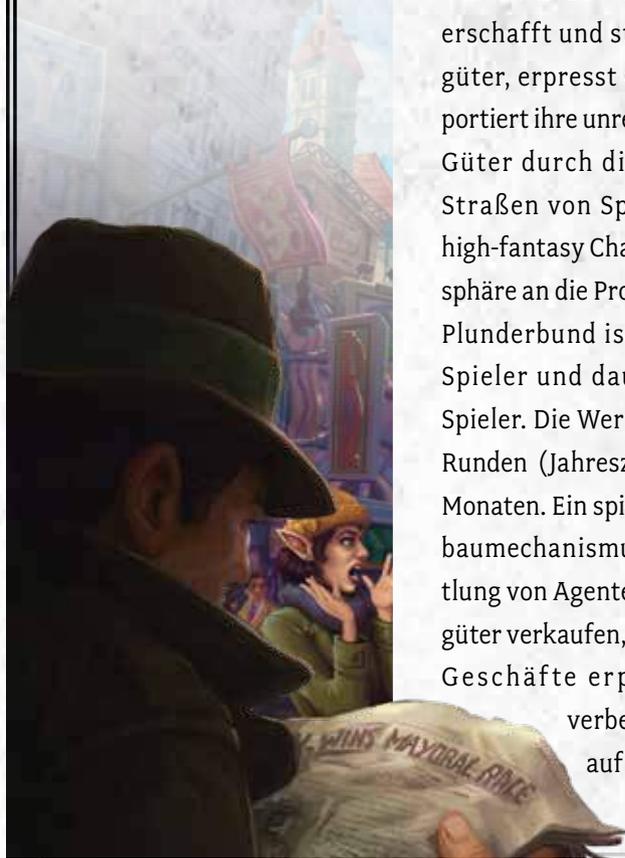
HUTCHU
GAMES

VORSTELLUNG

Wir befinden uns in einem Hinterhofgeschäft und Ihre Gilde rekrutiert eine zwielichtige Mischung aus Orks, Elfen, Zauberern, Agenten und Schurken. Diese buntgemischte Crew erschafft und stiehlt Schwarzmarktgüter, erpresst Geschäfte und transportiert ihre unrechtmäßig erworbenen Güter durch die unübersichtlichen Straßen von Sprawl, eine Stadt mit high-fantasy Charakteren deren Atmosphäre an die Prohibitionszeit erinnert. Plunderbund ist ein Spiel für 2 bis 5 Spieler und dauert 30 Minuten pro Spieler. Die Wertung erfolgt über vier Runden (Jahreszeiten) von jeweils drei Monaten. Ein spielerfreundlicher Deckbaumechanismus fördert die Vermittlung von Agenten, die Schwarzmarktgüter verkaufen, und von Schurken, die Geschäfte erpressen. Außerdem verbessert der Deckbau die auf den Markt gebrachten Waren.

Eine ausgefeilte und dennoch einfache Simulation eines aufstrebenden Marktes übernimmt die Rolle, da die Wettbewerbsfähigkeit von Schwarzmarktgütern mehr Kunden anzieht. Gilden erhalten einen guten Ruf (Punkte), wenn Schurken Geschäfte erpressen und Agenten ihre unrechtmäßig erworbenen Waren verkaufen. Nach vier Wertungsphasen wird Ihre Punktzahl durch einen Revierkampf erhöht, der die regionale Vorherrschaft belohnt. All diese Arbeit zu erledigen bedeutet Gunst zu erlangen, denn im Hinterhof zählt allein Ihr Wort. Wenn bis zum Spielende keine Gunst zurück erwiesen wurde, sinkt die Punktzahl des Spielers. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Haben Sie das Zeug dazu, Sprawl zu beherrschen und in die Fussstapfen des Paten zu treten?



Erklärvideos:



<http://bit.ly/HGXYouTube>

Fragen über Spielregeln oder
Kommentare über Spielablauf
auf Twitter:

@HutChuLLC

Kontaktieren Sie HutChu Games
auf Facebook oder Instagram:

@HutChu Games

Teile fehlen oder müssen ersetzt
werden?

Support @HutChu.com

HUTCHU
GAMES

MATERIAL



ZWEISEITIGES SPIELBRETT



SPIELERTABLEAUS

(1 DOPPELSEITIGES TABLEAU PRO SPIELER)



KLEINSCHACHTELN
(2 KARTENSCHACHTELN)



RESSOURCENVORRAT
(100 HOLZWÜRFEL)



STARTSPIELERMARKER
(4 PAPPMARKEN)



GESCHLOSSENE GESCHÄFTE
(10 PAPPMARKER)



RUNDENMARKER
(1 KUNSTHARZDELSTEIN)



NACHFRAGEMARKER
(100 PAPPCIPS)



STOFFBEUTEL



AGENTEN-SPIELFIGUREN
(JEWEILS 8 HOLZFIGUREN PRO SPIELER)



SCHURKEN-SPIELFIGUREN
(JEWEILS 5 HOLZFIGUREN PRO SPIELER)



SPIELERWÜRFEL
(7 JEWEILS 7 HOLZWÜRFEL PRO SPIELER)



START-DECK
(GRAUE KANTE)
(JEWEILS 8 KARTEN PRO SPIELER)



GUNST-DECK
(KNALLROTE KANTE)
(80 KARTEN)



AGENTEN-DECK
(DUNKELROTE KANTE)
(12 KARTEN)



REKRUTEN-DECK
(SCHWARZE KANTE / WEISSE KANTE
FÜR DIE 4-5-SPIELER-KARTEN)
(39 KARTEN)

1. SPIELBRETT

Platzieren Sie das doppelseitige **Spielbrett** je nach der Spieleranzahl. Die 2-3-Spieler-Seite hat drei Spalten für jede Wettbewerbsleiste und die 4-5-Spieler-Seite hat fünf Spalten für jede Wettbewerbsleiste.

2. AGENTEN PLATZIEREN

Der Spieler mit dem billigsten Shirt beginnt. Stellen Sie die **Agenten** nacheinander auf eines der verfügbaren **Startgeschäfte**.

(S. nachstehende Tabelle)

3. GESCHLOSSENE GESCHÄFTE

Legen Sie die Marker für geschlossene Geschäfte auf den Spielplan.

(S. Tabelle unten)

4. REKRUTEN-KARTEN

Erstellen Sie das **Rekruten-Deck** laut der unten stehenden Tabelle, mischen es und legen Sie es verdeckt bereit.

5. AGENTEN-KARTEN

Bilden Sie drei **Agenten-Kartenstapel** mit der Schriftseite nach oben: Späher, Berater und Hausierer. Legen Sie diese 3 Stapel neben das Spielbrett.

6. RUFLEISTE

Legen Sie für jeden Spieler einen **Spielerwürfel** auf das Start-Feld der **Rufleiste** (Siegpunkteleiste).

7. WETTBEWERBSLEISTEN

Legen Sie für jeden Spieler einen **Spielerwürfel** auf das Start-Feld jeder **Wettbewerbsleiste**. Es gibt 4 Wettbewerbsleisten: Preis(Price) / Qualität(Quality) / Anziehungskraft(Appeal) / Raffiniertheit(Ingenuity).

8. RUNDENMARKER

Stellen Sie den **Rundenmarker** (Edelstein) auf JAN.

9. NACHFRAGENVORRAT

Bilden Sie den **Nachfragenvorrat**, indem Sie den Stoffbeutel mit **Nachfragemarkern** füllen. *(S. nachstehende Tabelle)*

10. GÜTER, GUNST & CHIPS

Legen Sie die **Vorratswürfel** auf einen Stapel, um den allgemeinen Vorrat zu bilden. Stapeln Sie die **Gunstkarten** mit der Schriftseite nach oben.

Legen Sie die **unverwendeten/allgemeine Nachfragemarker** in Reichweite der Spieler.

11. STARTSPIELER

Bestimmen Sie den **Startspieler**, indem Sie die **Startspielermarker** für jede Jahreszeit verteilen. *(S. nachstehende Tabelle)*

	2 SPIELER	3 SPIELER	4 SPIELER	5 SPIELER
A. STARTGESCHÄFTE	8 oder 14	3 oder 8 oder 14	2 oder 6 oder 13 oder 17	2 oder 6 oder 11 oder 13 oder 17
B. GESCHLOSSENE GESCHÄFTE	Alle aufstellen	2-3p, 2-4p, 2-5p	2-4p, 2-5p	2-5p
C. REKRUTEN-DECK	2-5p-Karten	2-5p-Karten	2-5p- und 4-5p-Karten	2-5p- und 4-5p-Karten
D. NACHFRAGENVORRAT	2-5p-Chips	2-5p- und 3-5p-Chips	2-5p-, 3-5p-, und 4-5p-Chips	2-5p-, 3-5p-, 4-5p-, und 5p-Chips
E. STARTSPIELER BESTIMMEN	Jeder Spieler zieht wahllos zwei Spielmarker von den 4 Startspielermarkern tokens (Jahreszeiten).	Jeder Spieler erhält einen Spielmarker aus den Spielmarkern Frühling, Sommer und Herbst. Den Startspielermarker Winter erhält der Spieler mit dem billigsten Shirt.	Jeder Spieler erhält zufällig einen Marker von den 4 Startspielermarkern.	Jeder Spieler erhält einen Marker von den 4 Startspielermarkern + den "2 Rufpunkte"-Marker.



SPIELERFELD

12. SPIELERTABLEAU, FIGUREN & SPIELERWÜRFEL

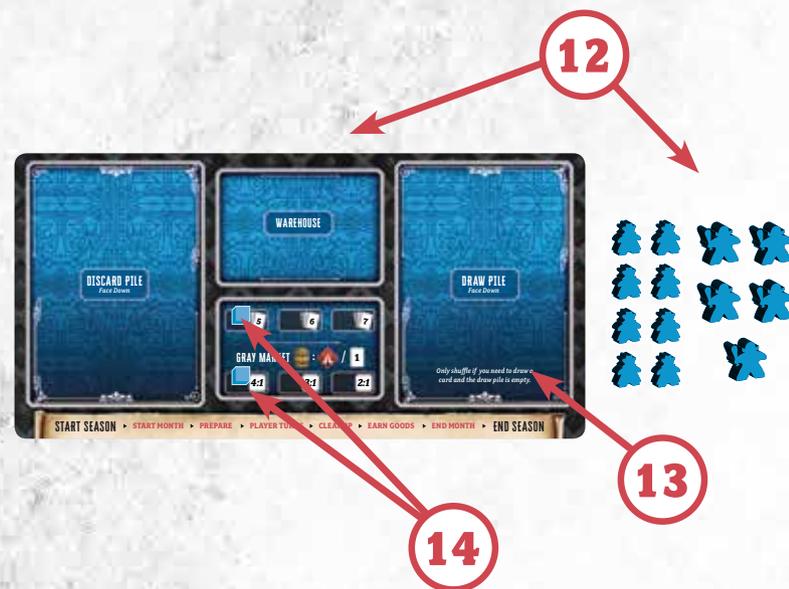
Jeder Spieler erhält ein doppelseitiges **Spielertableau** und ein Set von **Spielfiguren** und **Spielerwürfeln** seiner Farbe.

13. START-DECK

Jeder Spieler legt sein gemischtes **Startdeck** auf das Nachziehstapel-Feld.

14. SPIELERTABLEAU AUFBAU

- Legen Sie einen **Würfel** auf den ersten **Graumarkt-Wechselkurs** (4:1).
- Legen Sie einen **Würfel** auf die erste **Kartenzieh-Beschränkung** (5).



JAHRESZEIT STARTEN

Die Partie schreitet durch 4 Jahreszeiten von jeweils 3 Monaten voran. Jede Jahreszeit hat einen Startspieler.

Der Startspieler ist der Spieler, der den Marker der aktuellen Jahreszeit erhalten hat. Im Januar erhält der Startspieler den Winter-Startspielermarker und führt als Erster seine Kartenaktionen aus. In den folgenden Spielzeiten beginnt der Startspieler sowohl mit der Rekrutierungs- als auch mit der Aktionsphase.



STARTSPIELERMARKER



MONAT STARTEN

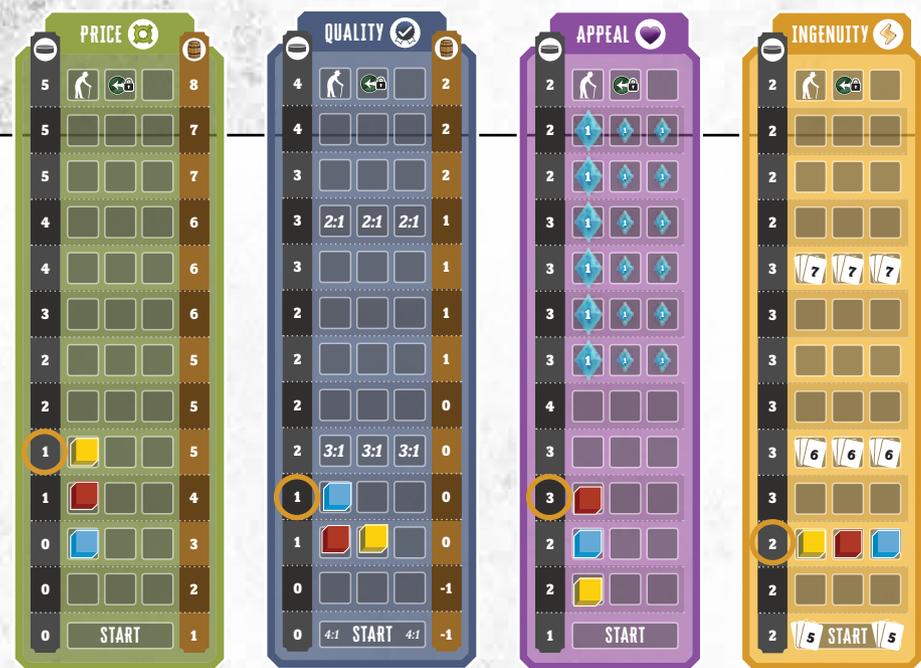
Nachfrage generieren

Sie beginnen jeden Monat, indem Sie Nachfragemarker auf Geschäfte legen. Berechnen Sie die Nachfrage anhand der 4 Wettbewerbsleisten. Auf jeder Wettbewerbsleiste zählt nur der Nachfragenwert vom höchsten Spielerwürfel.

Addieren Sie die Nachfrage vom Anführer aller 4 Leisten, um die Gesamtnachfrage zu bestimmen. Die Nachfrage ist in der Spalte unter der grauen Scheibe für jede Wettbewerbsleiste dargestellt.

Ziehen Sie entsprechend der errechneten Nachfragenanzahl die Marker aus dem Stoffbeutel. Legen Sie jeden Nachfragemarker auf das entsprechende Geschäft, wie durch die Nummer auf dem Marker angegeben. Das ist die einzige Rolle der Zahl auf den Nachfragemarkern.

Geschäfte können mehrere Nachfragemarker sammeln. Es ist für Gilden möglich, den Markervorrat zu verbrauchen. In diesem Fall werden keine weiteren Nachfragemarker bis zum Start des nächsten Monats auf das Brett gelegt.



Beispiel: Die Nachfrage von:
 - der Preis-Leiste (Price) beträgt 1;
 - der Qualität-Leiste (Quality) beträgt 1;
 - der Anziehungskraft-Leiste (Appeal) beträgt 3;
 - der Raffinertheit-Leiste (Ingenuity) beträgt 2.
 Die Gesamtnachfrage beträgt 7.

Ziehen Sie 7 Nachfragemarker aus dem Stoffbeutel und legen Sie sie auf die entsprechenden Geschäfte.



VORBEREITEN

A. Karten ziehen

Alle Spieler ziehen gleichzeitig ihre Karten von ihrem Nachziehstapel und decken sie offen in ihrem Spielbereich auf. Im ersten Monat zieht jeder Spieler 5 Karten oder in späteren Monaten wie auf dem Spielertableau angezeigt.

Falls Sie eine Karte von einem leeren Nachziehstapel ziehen müssten, dann mischen Sie zunächst Ihren Ablagestapel, um Ihren Nachziehkartensapel wiederherzustellen. Anschließend können weitere Karten gezogen werden. Zwar unwahrscheinlich, doch möglich, kann es passieren, dass Ihnen im späteren Spielverlauf die Karten ausgehen.

B. Gunst zurückzahlen

Alle gezogenen Gunstkarten werden sofort auf den Gunstkartensapel zurückgelegt. Damit wurde die Gunst dauerhaft zurückgezahlt. Im Januar werden keine Gunstkarten gezogen, da dem Ablagestapel (vorhergehend) keine Gunst hinzugefügt wurde.



C. Gildenmitglied feuern

Wenn Sie 4 oder mehr Gunstkarten auf einmal ziehen, können Sie 1 Rufpunkt verlieren und ein Gildenmitglied feuern. Durchsuchen Sie Ihre Karten nach einer beliebigen Gildenmitgliedskarte und entfernen Sie sie aus dem Spiel. Mischen Sie den Nachziehstapel neu, falls Sie ihn durchgeschaut haben.

D. Aktionen planen

Alle Spieler entscheiden, welche Karten / Aktionen sie ausspielen und wie sie für diese Aktionen bezahlen.

- Sie können Ihre Gildenmitglieder in beliebiger Reihenfolge ausspielen. Die Anordnung kann wichtig sein.
- Sie können jedes Gildenmitglied überspringen und keine seiner Aktionen ausführen.
- Wenn ein Gildenmitglied über mehrere Aktionen verfügt, z. B. als Straßenräuber, dürfen Sie nur eine dieser Aktionen ausführen. Visuell werden Aktionen durch Linien getrennt und sind mit Gunstkosten verbunden.

D.1 Gunst zuweisen

Entscheiden Sie nach Auswahl der Karten und Aktionen, wie Sie die Gunstkosten bezahlen möchten, indem Sie Gunst zuweisen, den Graumarkt nutzen, um Gunst zu vermeiden, oder mit Synergie-Boni, die Ihnen helfen Gunst für Startkarten zu vermeiden. Es ist möglich, für eine einzelne Aktion mit einer Mischung aus Gunst und Graumarkt zu bezahlen.



Um die Gunstkosten eines Gildenmitglieds zu bezahlen, nehmen Sie die dementsprechende Gunstkartenzahl aus dem Gunstkartensapel und legen Sie sie offen bei diesem Gildenmitglied ab.

D.2 Graumarkt verwenden

In dem Graumarkt-Bereich Ihres Spielertableaus können Sie Waren gegen Aktionen eintauschen.



TRADE:



Beispiel: Ein Spieler kann mit Waren handeln, um Gunst zu vermeiden. Oder er kann eine einzelne Karte ziehen. Diese Aktionen erfolgen nach dem Graumarkt-Wechselkurs, der auf seinem Tableau gezeigt ist.

SPIELERZÜGE

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler, der den aktuellen Startspielermarker (Jahreszeit) besitzt. Sobald ein Spieler seine Aktionen durchgeführt hat, ist sein linker Nachbar-spieler dran.

Wenn Sie die Karten und Aktionen ausgewählt haben, die Sie spielen möchten, führen Sie diese Aktionen aus, indem Sie dem Text der Kartenaktion folgen. Diese Aktionen erscheinen auf Gild-enmitgliederkarten.

GRUNKARTEN AKTIONEN

- 1. Wettbewerbsleisten S 8-9
- 2. Einen Agenten platzieren / verschieben S 10
- 3. Einen Schurken platzieren / verschieben S 10

FORTGESCHRITTENE AKTIONEN

- 4. Kartensynergien S 11
- 5. In Rente schicken S 11

GRUNKARTEN AKTIONEN

1. Wettbewerbsleisten aufbessern

Eines der wichtigsten Dinge, die Sie in Plunderbund tun können, ist die Verbesserung Ihrer Schwarzmarkt-güter. Sie tun dies, indem Sie eine Karte ausspielen, mit der Sie auf den Wettbewerbsleisten nach oben wandern können. Wenn Sie eine Wettbewerbsleiste aufbessern, verschieben Sie Ihren Spielerwürfel auf der betreffenden Wettbe-werbsleiste um so viele Zeilen nach oben.

Wenn Sie Ihren Würfel nach oben schieben, wird er an den am weit-esten links liegenden freien Platz in der neuen Zeile verschoben. Dies wird als Erster-Zug-Vorteil (First Move Advantage) bezeichnet. Die Standardeinstellung für Aktionen, die sich auf die Wettbewerbsleiste auswirken, ist der Vorteil des ersten Zuges.



Beispiel: Der blaue Spieler nutzt die Fähigkeit der Handwerker-Karte, um die Qualität-Leiste (Quality) um 1 zu verbessern. Die Karte benötigt 1 Gunstkarte, die unter die Handwerker-Karte gelegt wird. Der blaue Spieler erhöht seinen Würfel auf der Qualität-Leiste (Quality) um 1.

Ihre Position auf den Wettbewerbsleisten wirkt sich direkt auf Ihre Fähigkeit aus, am Ende der Jahreszeit Verkäufe zu erzielen. Linke und höchste Spielerwürfel gewinnen Wettbewerbe.

Siehe Jahreszeit beenden S. 14

1.1										1.2																																							
PRICE										QUALITY										APPEAL										INGENUITY																			
5									8	4									2	2										2										2									
5									7	4									2	2	1	1	1							2										2									
5									7	3								2	2	1	1	1							2										2										
4									6	3	2:1	2:1	2:1				1	3	1	1	1							3										2	1.6										
4									6	3							1	3	1	1	1							3	7	7	7							3											
3									6	2							1	3	1	1	1							3										3											
2									5	2							1	3	1	1	1							3										3											
2									5	2	1.3					0	4	1.5									3										3												
1									5	2	3:1	3:1	3:1		0	3					0	3										3	6	6	6														
1									4	1					0	3					0	3										3																	
0									3	1					0	2					0	2										2																	
0									2	0	1.4				-1	2					0	2										2																	
0									1	0	4:1	START	4:1	-1	1	START				-1	2										2	5	START	5															

- 1.1  **Generierte Nachfrage**
- 1.2  **Verdiente Waren**
- 1.3 **Qualität-Bonus**
Spielertableau anpassen, wenn erreicht.
- 1.4 **Anfänglicher Graumarktwert**
Die Qualität-Leiste (Quality) zeigt den anfänglichen Graumarktwert (4:1).
- 1.5 **Anziehungskraft-Bonus (Appeal)**
- 1.6 **Raffinertheit-Bonus (Ingenuity)**
Spielertableau anpassen, wenn erreicht.
- 1.7 **Anfängliche Kartenanzahl zu ziehen**
Die Raffinertheit-Leiste (Ingenuity) zeigt die Kartenanzahl, die man anfänglich ziehen kann (5).

← LAST MOVE ADVANTAGE

Einige Karten haben den Text Last Move Advantage (Letzter Zug Vorteil). Dies bedeutet, dass jede Aktion dieser Karte den Würfel nach oben und an den Anfang der Zeile verschiebt. Andere Spielerwürfel werden dann in dieser Reihe nach rechts verschoben. Sobald Sie die oberste Reihe erreicht haben, ist Ihre Position gesperrt (🔒) und Sie können nicht mehr von einem Letzter Zug Vorteil betroffen sein.

WETTBEWERBSLEISTEN-BONI:

Die meisten Wettbewerbsleisten bieten einen Bonus, der auf der Lage Ihres Würfels basiert.

RAFFINIERTHEIT-BONUS (INGENUITY):

Ziehen Sie zu Beginn eines jeden Monats mehr Karten. Wenn Sie diese Prämienstufe erreicht haben, passen Sie den Würfel auf Ihrem Spielertableau entsprechend an. Dieser Bonus wird im nächsten Monat wirksam.



QUALITÄT-BONUS (QUALITY):

Aufbesserung des Graumarkt-Wechselkurses. Wenn Sie diese Prämienstufe erreicht haben, passen Sie den Würfel auf Ihrem Spielertableau entsprechend an. Sie können den neuen Wechselkurs sofort verwenden.



Qualität ist der Tiebreaker beim Revierkampf (Endgültige Punktzahl für die regionale Vorherrschaft).

ANZIEHUNGSKRAFT-BONUS (APPEAL):

Ruf hinzufügen (Siegepunkte). Jeder Spieler, der die Gewinnreihen erreicht oder passiert, erhält sofort einen Punkt pro Reihe auf der Siegpunkteleiste. Ein Spieler, der die letzte Reihe erreicht, hat bei dem Anziehungskraft-Bonus insgesamt 6 Rufpunkte erzielt.



Die Anziehungskraft-Leiste ist der Tiebreaker, wenn alle Punkte am Ende des Spiels erzielt wurden.

GRUNDKARTEN AKTIONEN

2. Einen Agenten platzieren oder verschieben

Um einen Agenten zu platzieren, nehmen Sie eine Agentenfigur aus Ihrem Vorrat und platzieren Sie sie in einem Geschäft. Um einen Agenten zu verschieben, verschieben Sie einen Ihrer Agenten von einem Geschäft zu einem anderen.

- Sie können nicht mehr als einen Ihrer eigenen Agenten in einem Geschäft haben.
- Sie können Ihren Agenten in einem Geschäft platzieren, in dem bereits der Agent eines anderen Spielers steht.
- Sie können keinen Agenten in einem Stammlokal (Hangout) oder einem geschlossenen Geschäft stehen haben.
- Sie können einen Agenten in einem Geschäft platzieren, das über einen Schurken eines beliebigen Spielers verfügt, einschließlich Ihres eigenen.



Beispiel: Ein Spieler entscheidet sich für "Konkurrieren", indem er 2 Gunstkarten nimmt und seinen Agenten in ein Geschäft stellt.

GRUNDKARTEN AKTIONEN

3. Einen Schurken platzieren oder verschieben

Um einen Schurken zu platzieren, nehmen Sie eine Schurkenfigur aus Ihrem Vorrat und stellen Sie sie in ein offenes Geschäft. Um einen Schurken zu verschieben, verschieben Sie einen Ihrer Schurken von einem Geschäft oder einem Stammlokal (Hangout) in ein anderes Geschäft.

- Sie können einen Schurken in einem Geschäft platzieren oder verschieben, in dem sich der Schurke eines Rivalen befindet. Dadurch wird der rivalisierende Schurke verjagt. Platzieren Sie den rivalisierenden Schurken im örtlichen Stammlokal (Hangout).
- Sie können keinen Schurken in ein Geschäft stellen oder verschieben, in dem Sie bereits einen Schurken stehen haben.
- Schurken haben keine Auswirkungen auf Agenten eines Geschäfts.
- Möglicherweise haben Sie einen Agenten und einen Schurken im selben Geschäft.
- Schurken in einem Stammlokal (Hangout) zählen zum Revierkampf-Bonus am Ende des Spiels.
- Sie können einen Schurken von einem Stammlokal (Hangout) in ein Geschäft in einem beliebigen Gebiet verschieben.
- Sie können keinen Schurken in einem geschlossenen Geschäft haben.



Beispiel: Ein Spieler wählt "Reisen". Es ist keine Gunst erforderlich. Der Spieler verschiebt einen Schurken von einem Geschäft in ein anderes.

FORTGESCHRITTENE AKTIONEN

4. Synergie nutzen

Wenn eine Rekruten-Karte (schwarze Kante) Synergie mit einer Startkarte (graue Kante) hat und, wenn sich beide Karten in Ihrem Spielbereich befinden, spielen Sie eine (einzelne) Aktion von der Startkarte aus, ohne Gunst zu benutzen. Wenn Sie einen Synergiebonus beanspruchen, überlappen Sie die beiden Karten, um anzuzeigen, dass Sie diesen verwendet haben. Eine einzelne Startkarte kann nur einmal pro Monat verwendet werden, um Synergieeffekte zu erzielen.

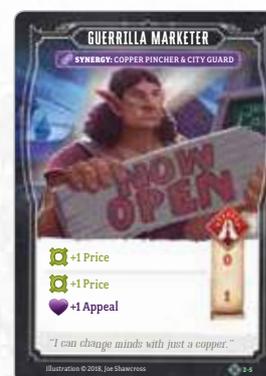
Die Reihenfolge, in der Sie Karten verwenden, wirkt sich nicht auf die Synergie aus. Übergehen Sie die Gunstkosten, egal ob Sie die Aktion der Synergiekarte vor oder nach der Aktion der Startkarte ausführen oder auch, wenn Sie keine der Aktionen der Synergiekarte ausführen.

8 der 12 Rekruten-Karten mit Synergie bessern Ihre Stelle auf den Wettbewerbsleisten auf.

SYNERGY: MAD SCIENTIST



Beispiel: Die Rekruten-Karte „Hexenmeister“ hat Synergieeffekte mit der Startkarte „Verrückter Wissenschaftler“. Wenn beide Karten in einem Zug gezogen werden, können Sie vom verrückten Wissenschaftler die +1-Raffiniertheit beanspruchen, ohne die Kosten für 1 Gunst zu verursachen.



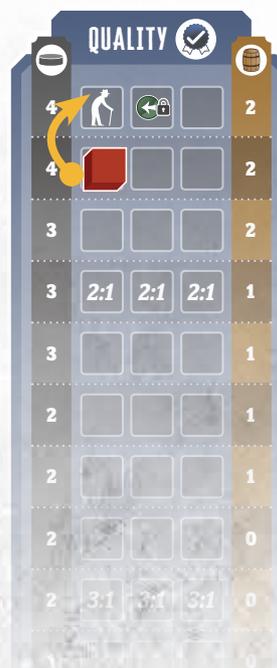
Beispiel: Die Rekruten-Karte „Guerrilla-Marketer“ hat Synergieeffekte mit zwei Startkarten – „Hehler“ und „Stadtwache“. Wenn diese Rekruten-Karte mit einer oder beiden dieser Startkarten gezogen wird, können Sie eine oder beide der gezogenen Startkarten spielen, ohne die Kosten für 1 Gunst zu verursachen.

FORTGESCHRITTENE AKTIONEN

5. In Rente schicken

Wenn Sie die oberste Reihe einer Wettbewerbsleiste erreichen, können Sie Gildenmitglieder in Ihrem Spielbereich in Rente schicken, die sich auf diese Leiste auswirken. Karten sind im Spiel, auch wenn sie diesen Monat bereits ausgeführt wurden. Gezogene Karten sind im Spiel, auch wenn sie nicht ausgeführt wurden und nicht ausgeführt werden. Karten sind im Spiel, wenn sie gezogen, aber nicht behalten werden (z. B. bei der Aktion „Anmustern“ des Gildenanführers).

Um ein Gildenmitglied in den Ruhestand zu versetzen, entfernen Sie es aus dem Spiel und erhalten +1 Ruf. In den folgenden Monaten, wenn ein Gildenmitglied, das dieselbe Leiste betrifft, in Ihren Spielbereich kommt, können Sie es sofort aus dem Spiel rausnehmen.



Beispiel: Das teuflische Genie kann ausgemustert werden, da es die Qualität(Quality)-Leiste beeinträchtigen kann.

AUFRÄUMEN

Wenn Sie mit Ihren Aktionen fertig sind, legen Sie alle Karten aus Ihrem Spielbereich auf Ihren Ablagestapel (die ausgespielten Karten, die nicht ausgespielten Karten und die benutzten Gunstkarten). Alle benutzten Graumarktgeräte werden an den allgemeinen Vorrat zurückgegeben.



WAREN VERDIENEN

Berechnen Sie am Ende eines jeden Monats für jede Gilde die Anzahl der Waren, die Sie mitnehmen können. Die Preis- (Price) und die Qualität-Leisten (Quality) haben Warenindikatoren. Summieren Sie die beiden Werte für jede Gilde und entnehmen Sie dann Waren aus dem allgemeinen Vorrat, basierend auf Ihrer individuellen Summe, und legen Sie sie in Ihr Lager.

QUALITY				PRICE			
4	👤	🔒	2	5	👤	🔒	8
4			2	5			7
3	🔵	🔴	2	5	🟡		7
3	2:1	2:1	1	4			6
3	🟡		1	4	🔴	🔵	6
2			1	3			6



Beispiel: Blau verdient 8 Waren basierend auf seiner Stelle auf den Preis- (Price) + Qualität-Leisten (Quality).

MONAT BEENDEN

Übergeben Sie den Startspieler der aktuellen Jahreszeit im Uhrzeigersinn und verschieben Sie den Rundenmarker auf das nächste Feld.



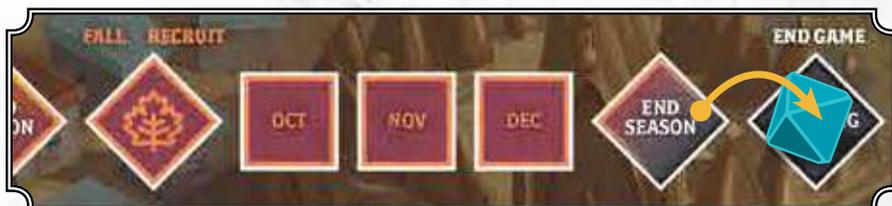
Wenn das Feld ein Monat ist, beginnen Sie die Monatsphase „Monat starten“ erneut. **Siehe Seite 6**



Wenn auf dem Feld „End Season“ (Jahreszeit beenden) steht, beginnen Sie mit der Phase „End of Season Scoring“ (Jahreszeitenende-Wertung). **Siehe Seite 14**



Wenn auf dem Feld „Spring-Recruit“, „Summer-Recruit“ oder „Fall-Recruit“ steht, beginnen Sie mit der Rekrutierungsphase. **Siehe Seite 16**



Wenn auf dem Feld „End Game“ (Spiel beenden) angezeigt wird, starten Sie die Phase „End of Game Scoring“ (Schlusswertung). **Siehe Seite 17**

ZEITLEISTE - GLIEDERUNG

RUNDENMARKER



JAHRESZEIT STARTEN



MONAT STARTEN



JAHRESZEIT BEENDEN



JAHRESZEIT BEENDEN

1 Erpressen 2 Verkaufen

Am Ende der Jahreszeit erpressen Sie und verkaufen Sie Schwarzmarktgüter für Nachfragemarker.

1 Erpressen

Gehen Sie in der Geschäftsreihenfolge jedes Geschäft von Sprawl durch: wenn möglich bekommt jeder anwesende Schurke einen Marker. Schurken in Stammlokalen (Hangouts) erpressen nicht.

Nach Abschluss dieses Schritts summiert jede Gilde die gewonnenen Nachfragemarker und erhält sofort zwei Punkte auf der Rufpunkteleiste für jeden erpressten Nachfragemarker.

Die auf diese Weise verdienten Nachfragemarker erfordern keine Waren und werden in den Stoffbeutel zurückgelegt.



Beispiel: Der Blaue Schurke kann als Auszahlung für seine Schutzgelderpressung zwischen den Raffinertheit-(Ingenuity) und Qualität-Nachfragemarkern (Quality) wählen.

Beispiel: Blau erhält 2 Punkte auf der Rufleiste für jeden Marker, der während der Jahreszeitenende-Wertung erpresst wurde.



2 Verkaufen

Es gibt drei mögliche Ergebnisse, die während der Verkaufsphase auftreten werden.

A. Wenn ein Geschäft keine Agenten hat, bleiben Nachfragemarker übrig.



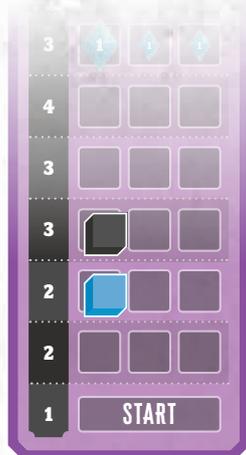
Beispiel: Auf Geschäft 8 sind keine Agenten vorhanden, daher verbleiben alle Nachfragemarker.

B. Wenn es nur einen Agenten gibt, gewinnt seine Gilde alle Nachfragemarker. Die Gilde ist in der Lage, die Waren zu verkaufen, solange sie über dem START-Feld der mit diesem Nachfragemarker verbundenen Wettbewerbsleiste steht.



Beispiel: In Geschäft 2 gibt es nur einen Agenten, daher gehen alle Nachfragemarker an den Blauen Spieler.

C. Wenn es mehrere Agenten gibt, gibt es einen Wettbewerb um die Nachfrage. Jeder Nachfragemarker ist mit einer der Wettbewerbsleiste **ANZIEHUNGSKRAFT (APPEAL)** , **RAFFINIERTHEIT (INGENUITY)** , **QUALITÄT (QUALITY)**  oder **PREIS (PRICE)** . Vergleichen Sie alle konkurrierenden Spieler auf der entsprechenden Wettbewerbsleiste. Wenn ein Spieler auf einer Wettbewerbsleiste höher liegt, kann er entscheiden, die gewünschten Marker zu nehmen, die er erfüllen möchte. Andernfalls wird der Wettbewerb in der angegebenen Reihenfolge an die verbleibenden Spieler weitergegeben.



Beispiel: Blau und Schwarz treten gegeneinander an. Unter diesen Spielern kann der Spieler mit der höchsten Anziehungskraft (Appeal) den lilafarbenen Nachfragemarker gewinnen. Der Spieler mit der höchsten Raffiniertheit (Ingenuity) kann den gelben Nachfragemarker gewinnen.

Schwarz gewinnt den Anziehungskraft-Marker (Appeal) und Blau gewinnt den Raffiniertheit-Marker (Ingenuity).

Um das Spiel zu beschleunigen, können Sie zuerst den Wettbewerb und dann die unbestrittenen Nachfragemarker lösen.

Ein Spieler muss sich über dem START-Level der Wettbewerbsleiste befinden, die mit diesem Nachfragemarker zusammenhängt. Wenn kein Spieler einen Nachfragemarker beansprucht, verbleibt der Marker im Geschäft.

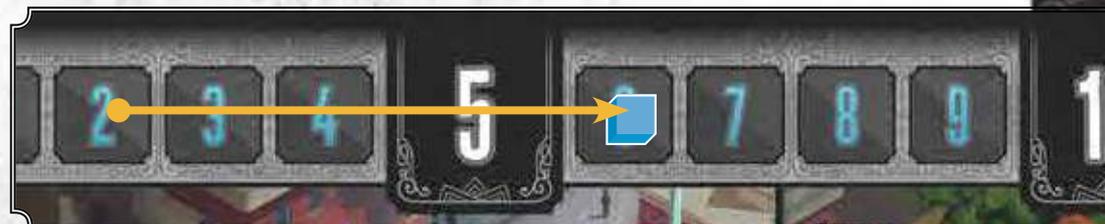


Wenn Sie die Nachfrage erfüllen, nehmen Sie den Nachfragemarker und legen Sie ihn vor sich ab. Legen Sie eine Ware aus Ihrem Lager darauf. Dieses Gut ist jetzt verkauft. Wenn Sie keine Waren haben, können Sie keine Marker verlangen. Dieser Vorgang erfolgt in jedem Geschäft mit Nachfragemarkern.



Tipp: Wenn Sie wissen, dass Ihnen die Ware fehlt, entscheiden Sie frühzeitig, welche Nachfrage Sie hinterlassen, damit andere sie geltend machen können.

Wenn alle Geschäftsnachfragen geklärt sind, erhalten Sie +1 Ruf für jede Ihrer verkauften Waren. Senden Sie alle verkauften Waren an den allgemeinen Vorrat zurück. Geben Sie die generischen Nachfragemarker in den generischen Nachfragemarker-Vorrat zurück. Geben Sie alle anderen Nachfragemarker in den Beutel zurück.



REKRUTIEREN

Zusammenfassung:

Zu Beginn des Frühlings, Sommers und Herbsts können alle Spieler zwei neue Gildenmitglieder in Form von Rekruten-Karten (schwarze Kante) oder Agenten-Karten (dunkelrote Kante) rekrutieren und sie auf ihren Nachziehstapel legen. Die Rekrutierung erfolgt in einem Snake-Draft-Format, bei dem Spieler, beginnend im Uhrzeigersinn vom ersten Spieler, eine Karte auswählen - und die Spieler, beginnend gegen den Uhrzeigersinn vom letzten Spieler, eine zweite Karte auswählen. Vom ersten bis zum letzten und dann vom letzten bis zum ersten wählen die Spieler Karten aus. Nach der Rekrutierung werden allen Spielern zwei neue Karten auf den Stapel gelegt, die im ersten Monat der Jahreszeit gezogen werden sollen.

A. ERSTER REKRUTIERER: Die Rekrutierung findet zu Beginn des Frühlings, Sommers und Herbstes statt. Entfernen Sie den alten Startspielermarker aus dem Spiel. Er wird nicht mehr verwendet. Der Spieler mit dem aktuellen Startspielermarker der Jahreszeit ist der Erste in der ersten Rekrutierungsphase und der Letzte in der zweiten Rekrutierungsphase.



B. AGENTEN: Bilden Sie drei Stapel, einen Stapel für jeden Agenten (Hausierer, Berater und Späher). Diese sind immer verfügbar, bis die Stapel aufgebraucht sind.



Diese drei Agenten-Karten sind immer verfügbar, bis alle genommen wurden.

C. AUFDECKEN VON REKRUTEN: Decken Sie Karten aus dem Rekruten-Stapel auf, die der Anzahl der Spieler + 1 entsprechen, und legen Sie sie offen für alle Spieler ab. Diese offenen Rekruten können zusammen mit den Agenten rekrutiert werden.



In einem 2-Spieler-Spiel stehen drei Rekruten-Karten zur Verfügung.

D. IM UHRZEIGERSINN REKRUTIEREN: Beginnend mit dem Spieler mit dem Jahreszeit-Startspielermarker und dann Uhrzeigersinn kann jeder Spieler einen Rekruten oder Agenten einstellen, der auf seinen Nachziehstapel gelegt wird.



E. NICHT AUSGEWÄHLTEN REKRUTEN ENTFERNEN: Alle aufgedeckten Karten, die nicht ausgewählt wurden, werden aus dem Spiel entfernt. Nicht ausgewählte Agenten verbleiben jedoch.



F. WEITERE REKRUTEN ENTDECKEN: Zeihen Sie Karten aus dem Rekruten-Kartenstapel, die der Anzahl der Spieler + 1 entsprechen, und legen Sie sie offen für alle Spieler ab. Diese offenen Rekruten können zusammen mit den Agenten rekrutiert werden.



G. GEGEN DEN UHRZEIGERSINN REKRUTIEREN: Wiederholen Sie den Rekrutierungsprozess, beginnend mit dem letzten Spieler, der rekrutiert hat, und gegen den Uhrzeigersinn. Jeder Spieler kann einen Rekruten oder Agenten einstellen, indem er ihn auf seinen Nachziehstapel legt.

H. NICHT AUSGEWÄHLTEN REKRUTEN ENTFERNEN: Alle aufgedeckten Karten, die nicht ausgewählt wurden, werden aus dem Spiel entfernt. Nicht ausgewählte Agenten werden in zukünftigen Spielzeiten für die Rekrutierung zurückgelegt.

SCHLUSSWERTUNG

Nach Ablauf von 4 Spielzeiten wird das Spiel beendet.

1 Revierkampf:

Rufpunkte (5/3/1) werden für den 1., 2. und 3. Platz vergeben, basierend auf der Anzahl der Gildenfiguren (Agenten und Schurken) in jedem Gebiet. Schurken in Stammlokalen (Hangouts) zählen immer noch im Revierkampf.

Gilden müssen mindestens eine Gildenfigur in einem Gebiet haben, um Punkte zu erzielen. Wenn die Anzahl der Gildenfiguren in einer Region gleich ist, ordnen Sie die Gilden basierend auf ihrer Position auf der Qualität-Leiste (Quality).



Beispiel: Stacktown wird für einen Revierkampf gewertet, der die Geschäfte 1, 2, 3 und 4 sowie das Stammlokal Hideaway enthält. Um den Revierkampf zu werten, müssen alle Figuren in der Region gezählt werden. Gelb hat 5, Blau hat 4, Schwarz hat 4 und Weiß hat 2. Gelb gewinnt die Region und erhält 5 Rufpunkte. Gleichstand für Blau und Schwarz: vergleichen Sie also die Stellen auf der Qualität-Leiste (Quality). Schwarz führt, also nimmt Schwarz den 2. Platz ein und erhält 3 Rufpunkte. Blau belegt den 3. Platz und erhält 1 Rufpunkt. Weiß wird 4. und erhält keine Punkte.

2 Nachteil:

Für jede in deinem Deck verbleibende Gunstkarte (Ziehstapel und Ablagestapel) verlieren Sie einen Rufpunkt.



Gelber Spieler:
8 Gunstkarten =
-8 Rufpunkte



Blauer Spieler:
1 Gunstkarte =
-1 Rufpunkt

Beispiel: Gelb hat derzeit 62 Siegpunkte und Blau 58. Beide Spieler nehmen alle Karten von ihren Nachzieh- und Ablagestapeln auf. Der Gelbe Spieler findet 8 unbezahlte Gunstkarten in seinem Deck. Jede unbezahlte Gunst kostet 1 Punkt. Gelb korrigiert seine Punktzahl um 8 Punkte auf 54 Ruf. Blau korrigiert seine Punktzahl um 1 Punkt auf 57 Ruf. Blau gewinnt das Spiel!



3 Boss der Bosse:

Der Spieler mit dem höchsten Ruf wird zur amtierenden Gilde von Sprawl, dem Gewinner des Plunderbunds, ernannt und gewinnt das Seelenjuwel.

Bei Bedarf geht der Tiebreaker zur Gilde mit der höchsten Position auf der Anziehungskraft-Leiste (Appeal). In dem äußerst unwahrscheinlichen Fall, dass sich beide Spieler auf der START-Linie der Siegpunktleiste befinden, endet das Spiel unentschieden.

ZUSÄTZLICHER KARTENTEXT



GILDENANFÜHRER

Bestechen: Verschieben Sie Ihren Spielerwürfel auf der Rufleiste sofort um 2.

Anmustern: Ziehen Sie 3 Karten in Ihren Spielbereich, zahlen Sie die Gunst zurück, behalten Sie 1 Karte, legen Sie den Rest ab. Jede gezogene Gunst wird sofort aus dem Spielbereich auf den Gunststapel gelegt. Wenn Sie nach der Rückzahlung von Gunst keine Karten mehr haben, ist diese Aktion abgeschlossen. Wenn Sie eine Karte behalten, können Sie diese sofort ausspielen. Sie können jede gezogene Karte in den Ruhestand versetzen, sofern sie die Bedingungen für den Ruhestand erfüllt. Alle anderen Karten werden abgeworfen.



HAUSIERER

Nachfrage suchen: Mit dieser Option können Sie einem Geschäft einen Agenten zuweisen, sofern dieses mindestens einen Nachfragemarker besitzt. Hinweis: Die Nachfrage wird zu Beginn des nächsten Monats generiert.



GÜNSTLING

Besänftigen: Ziehen Sie 5 Karten in Ihren Spielbereich, zahlen Sie die Gunst zurück, behalten Sie 1 Karte und werfen Sie den Rest ab. Jede gezogene Gunst wird sofort aus dem Spielbereich auf den Gunststapel gelegt. Sie können jede gezogene Karte in den Ruhestand versetzen, sofern sie die Bedingungen für den Ruhestand erfüllt.



GELDWÄSCHER

Schmuggeln: Öffnen Sie ein geschlossenes Geschäft, indem Sie den Geschlossenes-Geschäft-Marker vom Geschäft entfernen. Entfernen Sie diesen Marker aus dem Spiel. Erzielen Sie sofort den Wettbewerbsleiste-Bonus oder den Rufgewinn basierend auf dem Symbol des von Ihnen geöffneten Geschäfts. Nehmen Sie alle Nachfragemarker für das geöffnete Geschäft aus dem Vorrat auf der Seite des Spielbretts und legen Sie sie auf das Geschäft. Stellen Sie Ihren Agenten auf das Geschäft. Alle Spieler können jetzt dieses offene Geschäft benutzen.



SPÄHER

Jagen: Hiermit können Sie nur einen Agenten in einem Geschäft platzieren, das keine anderen Agenten hat.

Aufbauschen: Fügen Sie jedem Geschäft, in dem Sie einen Agenten haben, zwei Marker für die allgemeine Nachfrage hinzu. Die Nachfragemarker können unterschiedlich sein. Sie können keine generischen Nachfragemarker mehr haben. Generische Nachfragemarker verhalten sich wie die anderen Nachfragemarker, haben jedoch keine Geschäftsnummer. Wenn Sie einen generischen Marker in den Ziehbeutel legen, geben Sie ihn stattdessen an den generischen Nachfragemarker-Vorrat zurück.



DIEB

Stehlen: Nehmen Sie sofort zwei Waren aus dem allgemeinen Vorrat in Ihr Lager. Sie können den Dieb nicht verwenden, um von einem Rivalen zu stehlen.



ANWERBER

Besänftigen: Ziehen Sie 3 Karten in Ihren Spielbereich, zahlen Sie die Gunst zurück und werfen Sie den Rest ab. Jede gezogene Gunst wird sofort aus dem Spielbereich auf den Gunststapel gelegt. Sie können alle gezogenen Karten in Rente schicken, sofern sie die Bedingungen für den Ruhestand erfüllen.

Abwerben: Entfernen Sie den Agenten eines Rivalen, wenn dieser Rivale mehr Agenten auf dem Brett hat als Sie. Der Rivale verschiebt seinen Agenten in den Vorrat. Sie platzieren einen Agenten aus Ihrem Vorrat in einem beliebigen Geschäft.



UNTERBOSS

Verstärken: Verschieben Sie alle Ihre Schurken aus Stammlokalen (Hangouts). Sie können gemäß den Schurken-Bewegungsregeln in ein Geschäft verschoben werden.

Verhauen: Entfernen Sie einen gegnerischen Agenten von einer beliebigen Stelle auf dem Brett und bringen Sie ihn in den Spielbereich des Gegners zurück.



BANDENFÜHRER

Stehlen: Nehmen Sie sofort zwei Waren von einem Rivalen und legen Sie sie in Ihr Lager.

Mogeln: Nachdem Sie eine Gunst für diese Aktion genommen haben, können alle weiteren Aktionen, die Sie in diesem Monat ausführen, bezahlt werden, wobei 1 Gut pro Gunst vermieden wird. Wenn Sie dies noch nicht getan haben, können Sie in diesem Zug eine weitere Karte für eine Ware ziehen.



BERATER

Begutachten: Sie können einen Agenten in einem Geschäft platzieren, wo kein Schurke von Ihnen steht. Dann können Sie einen Ihrer Schurken in dieses Geschäft verschieben.



IMPRESSUM

Spieldesign: Woody Hutsell und Adam Chunn

Illustration: Joe Shawcross

Graphikdesign, Webseite: Stevo Torres

Prototyp-Technik: Rebecca Hutsell

3D-Leistung: Stevo Torres, Firescale.Studio

Regelheft-Gestaltung: Stevo Torres, Rebecca Hutsell

Regelheft-Bearbeitung: Mack Hutsell, Bill Shirley,
Dean Ray Johnson

Spieltester: Kevin G. Nunn, Dean Ray Johnson, Len Stemberger, Luther Bell Hendricks V, David Debien, Josh Morris, Alex Fuxa, Razik Ahmed, Bill Shirley, Ken Scianna, Chris Dennett, Al Jameson, Adam Sheehan, Robert Lowther, Sharon Roy, Bryan Grandy, Paschalis Economou, Tyler Tinsley, Dale Ivan Smith, Dan Manfredini, Doug Wille, Jackie Mutschler, Debbie Jerolymack, Mack Hutsell, Emily Hutsell, Ryan Guerra, Dallas Kidd, Philip Clark, Philip Kelleher, Jake Miller, Austin Eberle, John Harris, Jacob Smalts, Federico Ramirez, Marco Symington, Bryan Slaughter, Emily Cyr, Joshua Hannan, Charles Washington, Trey Chambers, und noch so viele...

Spieltest-Organisationen: Protospiel Houston, UnPub, Indie Game Alliance, First Exposure Playtest Hall - GenCon (Double Exposure)

Karten-Mottos: Johnny Yates (Straßenräuber), Lilith Ludlow Lee (Handwerker), Daniel Edward Grimes (Verrückter Wissenschaftler), Timothy James Lewis (Stadtwache), Dustin Rhodes (Hehler), Jacob Smalts (Gildenanführer 1), Murrell Sippy (Gildenanführer 5), Robert Lowther (Gildenanführer 4), Hayne & Katie Shumate (Gildenanführer 3), Josh Morris (Gildenanführer 2)

Umbenennung der Geschäfte: Kelly Groff (Doc's Idea Garage)

Übersetzung: AKALITA (Armelle Reinach und Aline Caillaud Pauchet)

Besonderer Dank: Kevin G. Nunn und das Protospiel-Houston-Team für das wertvolle Feedback an wichtigen Zeitpunkten in der Entwicklung von Plunderbund!

Copyright 2019 HutChu Games (HutChu Enterprises LLC)

Gedruckt in China. ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

Webseite: www.hutchu.com/plunderbund
Fragen? E-mail support@hutchu.com

KURZÜBERSICHT

JAHRESZEIT STARTEN | S 6

MONAT STARTEN | S 6

VORBEREITEN | S 7

SPIELERZÜGE | S 9-11

AUFRÄUMEN | S 12

WAREN VERDIENEN | S 12

MONAT BEENDEN | S 13

JAHRESZEIT BEENDEN | S 14-15 REKRUTIEREN | S 16

JAHRESZEIT STARTEN

MONAT STARTEN

Nachfrage generieren:

Addieren Sie die Nachfrage des Anführers aller 4. Leisten, um die Gesamtnachfragemarker zu bestimmen, die auf das Spielbrett gelegt werden. Die Nachfrage ist in der Spalte unter der grauen Scheibe  für jede Leiste angegeben.

Ziehen Sie entsprechend der berechneten Nachfrage die Nachfragemarker aus dem Beutel. Legen Sie jeden Nachfragemarker auf das entsprechende Geschäft, wie durch die Nummer auf dem Marker angegeben.

VORBEREITEN

Karten ziehen:

Ziehen Sie Karten von Ihrem Spielertableau.

Gunst zurückzahlen:

Legen Sie alle Gunstkarten auf den allgemeinen Gunststapel zurück.

Gildenmitglied feuern (fakultativ):

Wenn Sie anfänglich 4 oder mehr Gunstkarten auf einmal ziehen, können Sie 1 Ruf (Punkt) verlieren und ein Gildenmitglied feuern. Durchsuchen Sie Ihre Karten nach einer beliebigen Gildenmitgliedskarte und entfernen Sie sie aus dem Spiel. Mischen Sie dann Ihren Nachziehstapel neu.

Aktionen planen

Alle Spieler entscheiden, welche Karten / Aktionen sie ausführen und wie sie für diese Aktionen bezahlen.

Gunst zuweisen

Um die Gunstkosten eines Gildenmitglieds zu bezahlen, nehmen Sie die Gunstkarten, die den Kosten entsprechen, vom Gunststapel und legen Sie sie offen auf die Karte des Gildenmitglieds.

Graumarkt verwenden:

- Sie können Waren umtauschen, um Gunst vorzubeugen. Keine Begrenzung pro Monat.
- Sie können Waren umtauschen, um nur eine Karte zu ziehen und in Ihren Spielbereich zu legen. Diese Karte zählt nicht für Ihre Fähigkeit, ein Gildenmitglied zu feuern. Wenn Sie eine Gunstkarte ziehen, zahlen Sie diese sofort auf den Gunststapel zurück.

SPIELERZÜGE

Aktionen ausführen

Die Spielerzüge werden im Uhrzeigersinn um den Tisch gedreht, beginnend mit dem Spieler, der den aktuellen Startspielermarker besitzt. Sobald ein Spieler fertig ist, ist sein linker Nachbarspieler dran.

Wettbewerbsleiste

Verwenden Sie Kartenfähigkeiten, um die Wettbewerbsleisten aufzubessern.

Agenten oder Schurken platzieren / verschieben

Verwenden Sie Kartenfähigkeiten, um Ihre Agenten oder Schurken zu platzieren / verschieben.

Synergie nutzen

Einige Karten wirken zusammen mit anderen Karten und verringern die Anzahl der ergriffenen Gunst.

In Rente schicken

Wenn Sie die oberste Reihe einer Wettbewerbsleiste erreichen, können Sie Gildenmitglieder in Ihrem Spielbereich ausscheiden, die sich auf diese Leiste auswirken. Um ein Gildenmitglied in den Ruhestand zu versetzen, entfernen Sie es aus dem Spiel und erhalten +1 Ruf.

AUFRÄUMEN

Legen Sie alle Karten aus Ihrem Spielbereich auf Ihren Ablagestapel.

WAREN VERDIENEN

Berechnen Sie am Ende jedes Monats für jede Gilde die Anzahl der Waren, die Sie mitnehmen können. Die Preis- (Price) und Qualität-Leisten (Quality) haben Warenindikatoren. Summieren Sie die beiden Werte für jede Gilde und nehmen Sie dann Waren aus dem allgemeinen Vorrat auf der Grundlage Ihrer individuellen Summe und legen Sie sie in Ihr Lager.

MONAT BEENDEN

Übergeben Sie den Startspielermarker der aktuellen Jahreszeit im Uhrzeigersinn und verschieben Sie den Rundenmarker auf das nächste Feld.

JAHRESZEIT BEENDEN

Erpressen:

Gehen Sie in der Geschäftsreihenfolge jedes Geschäft von Sprawl durch: wenn möglich bekommt jeder anwesende Schurke einen Marker. Schurken in Stammlokalen (Hangouts) erpressen nicht. Erhalten Sie +2  für jeden Nachfragemarker.

Verkaufen:

Gehen Sie jedes Geschäft von Sprawl durch und kämpfen Sie um den Verkauf von Waren. Erhalten Sie +1  für jeden erhaltenen Nachfragemarker.

REKRUTIEREN

Spieler rekrutieren neue Mitglieder, indem sie entweder Agenten oder Rekruten auswählen und sie auf ihr Deck legen. Im Snake-Draft-Format wählt jeder Spieler in seinem Zug eine Karte aus. Insgesamt ziehen die Spieler in jeder Rekrutierungsphase 2 Karten.