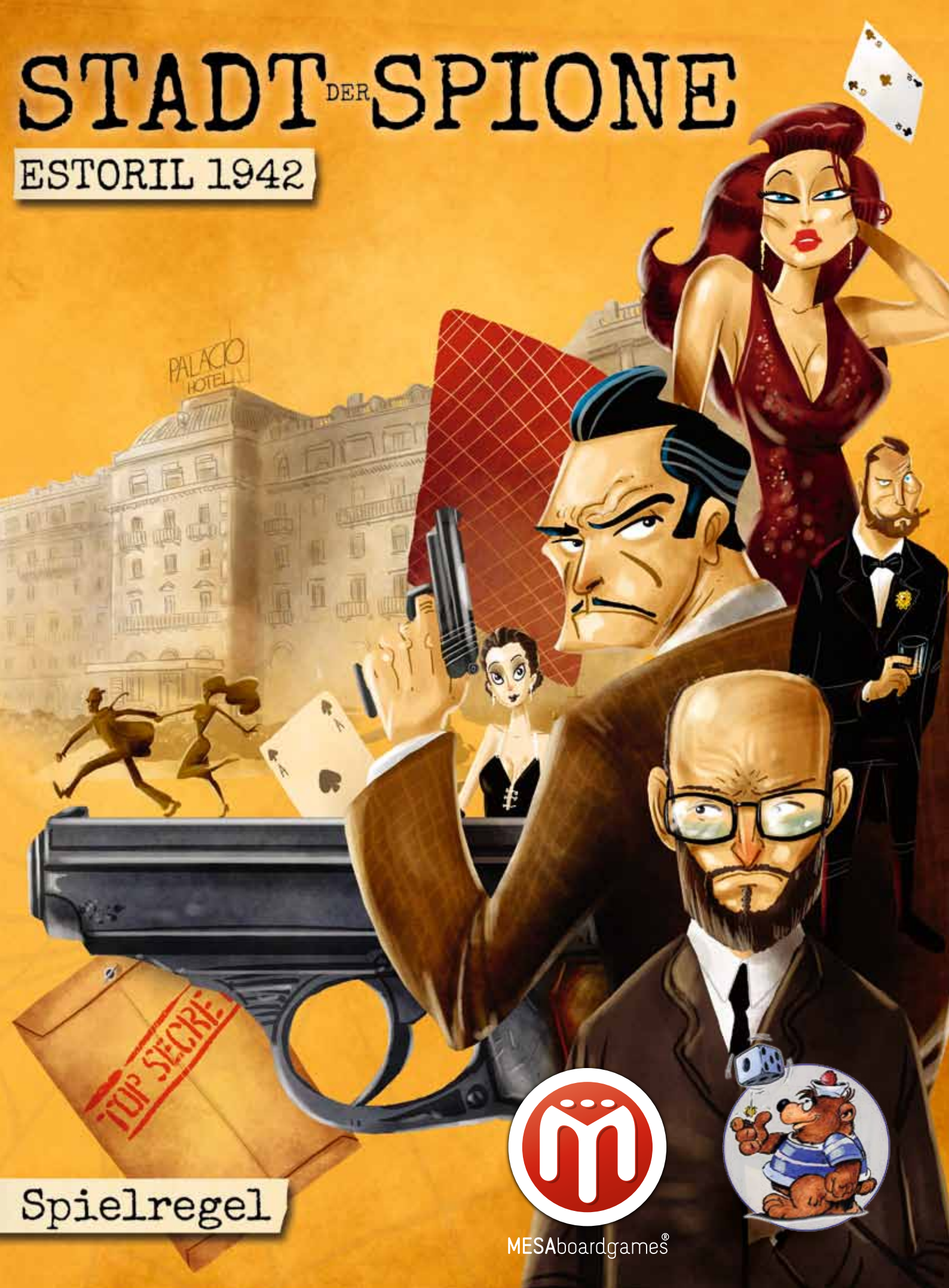


STADT^{DER} SPIIONE

ESTORIL 1942



Spielregel



MESAboardgames®



STADT DER SPIIONE ESTORIL 1942

Einleitung

Willkommen in Estoril ... wo hinter jeder Ecke Gefahren lauern und weder die traumhaften Strände noch die luxuriösen Hotels sicher sind. Und du hast dich hierher gewagt, weil du die besten Spione der Welt für dich gewinnen willst. Denn wenn du sie hier nicht finden kannst, wo dann?

In STADT DER SPIIONE: ESTORIL 1942 versuchen die Spieler, sich gegenseitig zu überlisten, um das beste Spionagenetzwerk aufzubauen. Jeder beginnt das Spiel mit den gleichen sechs Spionen und entsendet sie zu besonderen Orten, um erfahrenere Spione für sich zu rekrutieren. Der Spieler mit den meisten absolvierten Missionen und dem besten Spionageteam wird die Vorherrschaft in Estoril gewinnen.

Spieldauer und Siegbedingung

2 - 4 Spieler, 45 - 60 Minuten

Ein Spiel geht über 4 Runden. Am Ende der vierten Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) das Spiel.



Die Zahl auf diesem Medailensymbol zeigt die Anzahl an Siegpunkten an, die durch Missionen oder Charakterkarten gewonnen werden können.

Spielmaterial

Diese Spielregel

4 Spielerhilfen



30 Spielsteine (6 von jeder Farbe)



2 Würfel



1 Startspielertafel



12 Missionstafeln

Rückseite



27 Charaktertafeln

Rückseite



8 Schauplatzteil



Rückseite

24 Start-Charaktertafeln.
Diese Tafeln haben ein Farbsymbol in der oberen rechten Ecke.
Es gibt 6 Tafeln von jeder Farbe.



Dies sind die 4 verfügbaren Farben für die Starttafeln.

Spielübersicht

Diese Seite vermittelt das generelle Konzept des Spielverlaufs.
Eine detailliertere Erklärung der einzelnen Spielschritte ist auf den angegebenen Seiten beschrieben.

#1

Jeder Spieler besitzt 6 Charaktertafeln und eine bestimmte Menge an Spielsteinen, abhängig von der Spieleranzahl (3 Spielsteine bei 4 Spielern, 4 Spielsteine bei 3 Spielern und 6 Spielsteine bei 2 Spielern). Die detaillierte Erklärung findet sich auf Seite 4.



#2

Im Uhrzeigersinn platziert jeder Spieler eine Charaktertafel zusammen mit einem seiner Spielsteine auf einem freien Einsatzfeld auf einem der 6 ausliegenden Schauplatzteile (hierbei befolgt er die Platzierungs-Regeln). Die detaillierte Erklärung findet sich auf Seite 6.



#3

Sobald alle Spielsteine platziert wurden, handeln die Spieler jedes Schauplatzteil in numerischer Reihenfolge ab und bestimmen den stärksten Spieler pro Schauplatzteil. Der Spieler mit der höchsten Gesamtstärke an einem Schauplatz gewinnt die dort ausgelegte Belohnungstafel und darf diese auf seine Hand nehmen. Die detaillierte Erklärung findet sich auf Seite 8.



#4

Spieler, die nun mehr als 6 Charaktertafeln auf der Hand haben, legen so lange Charaktertafeln ab, bis sie nur noch 6 Charaktertafeln besitzen. Die detaillierte Erklärung findet sich auf Seite 8.



#5

Nach 4 Runden zählen die Spieler ihre SP zusammen, die sie durch folgende Elemente erhalten haben:

die 6 Charaktertafeln auf ihrer Hand;

von ihnen erfüllte Missionstafeln und

die Anzahl der von ihnen abgelegten Tafeln (1 SP pro Tafel).




Die detaillierte Erklärung findet sich auf Seite 9.

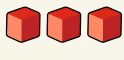
STADT DER SPIIONE ESTORIL 1942


Spielaufbau

#1

Jeder Spieler wählt eine der 4 verfügbaren Farben (rot, grün, blau oder gelb). Die Spieler erhalten alle 6 Start-Charaktertafeln ihrer gewählten Farbe. Dann erhalten sie, abhängig von der Gesamtspieleranzahl, eine bestimmte Menge an Spielsteinen in ihrer Farbe:

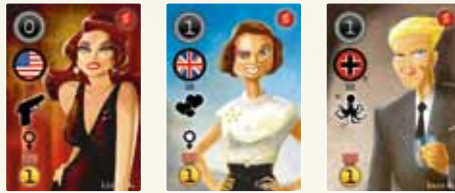
 3 Spielsteine in einem Spiel mit 4 Spielern;

 4 Spielsteine in einem Spiel mit 3 Spielern;

 6 Spielsteine in einem Spiel mit 2 Spielern.

#2

Es werden 4 zufällige Missionstafeln offen auf den Tisch gelegt, sodass sie für alle sichtbar sind. Die restlichen werden zurück in die Box gelegt.



Der Spieler, der die Farbe Rot ausgesucht hat, erhält die 6 roten Start-Charaktertafeln. Dies sind die ersten 6 Spione seines Netzwerks.

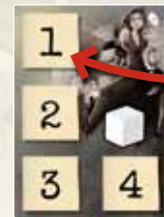
#3

Alle Charaktertafeln (abgesehen von den Start-Charaktertafeln) werden gemischt und in einem verdeckten Stapel neben die Missionstafeln platziert. Dieser Charakterkarten-Stapel bildet den Vorrat für die Belohnungstafeln.



#4

Es wird gewürfelt, um den Startspieler festzulegen. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl erhält die Startspielertafel. Ein Rundenmarker (weißer Spielstein) wird auf das Feld „1“ platziert.



Vor der detaillierten Erklärung der Spielzüge ist es wichtig, die Schauplatzteile, das Konzept des Schauplatzteil-Rasters sowie die Symbole auf den Charaktertafeln zu erklären.

Erklärung eines Schauplatzteils

Manche Schauplatzteile tragen Symbole, die anzeigen, dass auf ihnen Sonderregeln gelten. Diese Regeln werden ab Seite 12 erklärt.

BELOHNUNGSFELD
Der rote Bereich zeigt an, wo die Belohnungstafel platziert wird.

EINSATZFELDER
Auf diesen quadratisch umgrenzten Feldern dürfen die Spieler ihre Charaktertafeln platzieren. Es darf nie mehr als 1 Charaktertafel auf einem Einsatzfeld liegen.

Portugiesischer Name des Schauplatzes.



Wenn ein Einsatzfeld die Markierung „Top Secret“ trägt, muss jede hier platzierte Tafel verdeckt platziert werden. Ansonsten wird die Tafel offen platziert.

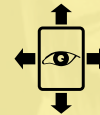
Die römischen Ziffern zeigen die Reihenfolge an, in der die Einsatzfelder abgehandelt werden.

Die Zahl in der Mitte des Schauplatzteils zeigt die Reihenfolge an, in der die Schauplatzteile abgehandelt werden.

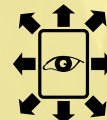
Diese Symbole verleihen demjenigen Spieler, der eine Charaktertafel hier platziert, eine Spezialfähigkeit.



Dieses Symbol erlaubt es dem Spieler, der auf diesem Einsatzfeld eine Charaktertafel platziert hat, sich unmittelbar danach eine verdeckte Tafel auf diesem Schauplatzteil anzusehen (dies darf auch die Belohnungstafel sein).



Dieses Symbol erlaubt es dem Spieler, der auf diesem Einsatzfeld eine Charaktertafel platziert hat, sich unmittelbar danach eine verdeckte Tafel auf diesem oder einem angrenzenden Schauplatzteil anzusehen (darf auch eine Belohnungstafel sein).



Dieses Symbol erlaubt es dem Spieler, der auf diesem Einsatzfeld eine Charaktertafel platziert hat, sich unmittelbar danach eine verdeckte Tafel auf einem BELIEBIGEN Schauplatzteil anzusehen (darf auch eine Belohnungstafel sein).

STADT DER SPIIONE ESTORIL 1942

Das Schauplatzteil-Raster

Bei Rundenbeginn werden 6 Schauplatz-
teile in einem 2x3-Raster ausgelegt
(siehe Seite 6).

Das so gebildete Raster besteht aus Ein-
satz- und Belohnungsfeldern. Das räumli-
che Verhältnis zwischen Schauplatzteilen
und Einsatzfeldern ist essenziell für das
Verständnis der Regeln.

ÄUßERE FELDER - alle Einsatzfelder, auf
denen Charaktertafeln platziert wer-

den können, die sich am Rand des Rasters
befinden.

INNERE FELDER - alle Einsatzfelder, auf
denen Charaktertafeln platziert werden
können, die sich im Inneren des Rasters
befinden.

ANGRENZENDE FELDER - alle Einsatzfelder,
auf denen Charaktertafeln platziert wer-

den können, die sich im Raster orthogonal
nebeneinander befinden. Es spielt keine
Rolle, ob sich die Felder auf unterschiedli-
chen Schauplatzteilen befinden.

Es gibt KEINE Diagonalen im Raster!

ANGRENZENDER SCHAUPLATZ - Schauplatz-
teile, die sich im Raster orthogonal
nebeneinander befinden. **Es gibt KEINE
Diagonalen im Raster!**

In diesem Beispiel sind alle
äußeren Bereiche GRÜN mar-
kiert.



Innere Bereiche
sind ROT markiert.



In diesem Beispiel ist Schauplatzteil 2 nur angrenzend zu den
Schauplatzteilen 4, 5 und 6.



Einige Beispiele für angrenzende Felder.



Mehr Beispiele für angrenzende Felder.



Erklärung der Charaktertafeln

Symbole, die die Spezialfähigkeiten des
Charakters anzeigen.
Detaillierte Erklärung der Regeln ab
Seite 9.

Anzahl an SP, die dieser Charakter
am Ende des Spiels wert ist.



Wenn die Tafel ein Farbsymbol trägt (rot,
gelb, blau oder grün), handelt es sich um
eine der spielereigenen Start-Charak-
tertafeln.

Die Stärke des Charakters.

Die Nationalität des Charakters.

Name des Charakters.

STADT DER SPIIONE ESTORIL 1942

Bei Rundenbeginn

#1 - Mischen der Schauplatzteile

Alle 8 Schauplatzteile werden gemischt.

#2 - Platzieren der Schauplatzteile auf dem Tisch

Es werden 6 zufällige Schauplatzteile gezogen und in zufälliger Reihenfolge offen in der Tischmitte, in zufälliger Ausrichtung, in einem 2x3 Raster, platziert.

Die restlichen Schauplatzteile werden beiseite gelegt.

#3 - Platzieren der Belohnungstafeln

Je eine zufällig vom Charakterkarten-Stapel gezogene Charakterkarte wird offen auf jedes Belohnungsfeld platziert. Diese Tafeln sind nun Belohnungstafeln.

Es darf nicht vergessen werden, die Tafel verdeckt zu platzieren, wenn auf dem Belohnungsfeld „Top Secret“ steht!

#4 - Der Startspieler beginnt

Das Spiel beginnt mit dem Startspieler und wird im Uhrzeigersinn fortgeführt.



STADT DER SPIIONE ESTORIL 1942

Der Spielerzug

Ein Spieler MUSS, wenn er an der Reihe ist, 1 Charaktertafel aus seiner Hand zusammen mit 1 Spielstein auf 1 freies Einsatzfeld platzieren. Der Spieler muss eine der folgenden Optionen wählen:

Option #1

- › Der Spieler platziert 1 Charaktertafel von seiner Hand auf 1 freies ÄUSSERES Einsatzfeld.
- › Trägt das Feld die Aufschrift „Top Secret“, muss die Charaktertafel verdeckt platziert werden. Ansonsten wird sie offen platziert.
- › Der Spieler platziert 1 seiner verfügbaren Spielsteine auf der Charaktertafel.
- › Sollte er keine Spielsteine mehr zur Verfügung haben, darf der Spieler für den Rest der Runde keine Charaktertafeln mehr platzieren.



In diesem Beispiel hat der rote Spieler 1 Charaktertafel und 1 seiner roten Spielsteine auf 1 freies äußeres Einsatzfeld platziert.

Da auf dem Feld „Top Secret“ steht, muss die Charaktertafel verdeckt platziert werden.



ODER

Option #2

- › Der Spieler platziert 1 Charaktertafel von seiner Hand auf 1 freies INNERES Einsatzfeld. Dieses Feld MUSS an eine abgelegte Charaktertafel angrenzen, die er kontrolliert (die einen seiner Spielsteine trägt).
- › Trägt das Feld die Aufschrift „Top Secret“, muss die Charaktertafel verdeckt platziert werden. Ansonsten wird sie offen platziert.
- › Der Spieler platziert 1 seiner verfügbaren Spielsteine auf der Charaktertafel.
- › Sollte er keine Spielsteine mehr zur Verfügung haben, darf der Spieler für den Rest der Runde keine Charaktertafeln mehr platzieren.



Es kann vorkommen, dass ein Spieler keine Charaktertafel auf ein äußeres Feld noch auf ein inneres Feld (angrenzend an eine eigene Charaktertafel) platzieren kann. In diesem seltenen Fall darf er seine Charaktertafel auf einem beliebigen Einsatzfeld platzieren.

In diesem Beispiel hat der rote Spieler 1 Charaktertafel und 1 seiner roten Spielsteine auf 1 freies inneres Einsatzfeld platziert.

Da auf dem Feld „Top Secret“ steht, muss die Charaktertafel verdeckt platziert werden.

Der Spieler durfte seine Charaktertafel nur dort platzieren, weil er bereits eine Charaktertafel auf einem angrenzenden Feld kontrolliert. Ansonsten hätte er die Tafel nicht dort platzieren dürfen.

Nachdem der Spieler 1 Charaktertafel zusammen mit 1 Spielstein platziert hat, ist sein Zug zu Ende. Der Spieler zu seiner Linken ist nun an der Reihe. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis die Spieler alle ihre Spielsteine platziert haben.

Das Rundenende

Eine Runde endet, wenn die Spieler alle ihre Spielsteine platziert haben.

#1 - Abhandeln des Schauplatzes

In diesem Schritt handeln die Spieler die Schauplatzteile nacheinander ab. Abhandeln bedeutet, die Fähigkeiten der Charaktertafeln einzusetzen, den stärksten Spieler auf dem Schauplatz zu ermitteln und die Belohnungstafel zu vergeben. Die detaillierten Regeln für die Spezialfähigkeiten sind ab Seite 9 beschrieben.

Die Schauplatzteile werden in der Reihenfolge der Zahlen abgehandelt, die sich in ihrer Mitte befinden, beginnend mit der niedrigsten.



Diese Zahl im Zentrum jedes Schauplatzteils zeigt die Reihenfolge an, in der die Schauplatze abgehandelt werden.

Beim Abhandeln eines Schauplatzes werden alle Charaktertafeln, die auf DIESEM Schauplatz liegen, aufgedeckt (auch die Belohnungstafel). Anschließend werden die Charakterfähigkeiten in der Reihenfolge der römischen Ziffern (I, II, III) abgehandelt.



Die römische Ziffer auf jedem Einsatzfeld zeigt an, in welcher Reihenfolge die Spieler die Fähigkeiten ihrer Charaktertafeln aktivieren dürfen.

Die Spieler sind nicht gezwungen, die Fähigkeiten einer von ihnen kontrollierten Charaktertafel abzuhandeln.

#2 - Vergabe der Belohnungstafel

Der Spieler, der die Charaktertafeln mit der höchsten Gesamtstärke auf dem Schauplatzteil kontrolliert, nimmt die auf dem Belohnungsfeld liegende Charaktertafel auf seine Hand.

WICHTIG: Die anderen Charaktertafeln werden NICHT vom Schauplatzteil entfernt.

- Im Fall eines Gleichstands gewinnt derjenige Spieler die Belohnungstafel, dessen Charaktertafel auf dem Einsatzfeld mit der niedrigeren Ziffer liegt.
- Der Stärkewert 0 zählt bei dieser Wertung auch. Wenn also ein Spieler die einzige Charaktertafel auf einem Schauplatz kontrolliert und ihre Stärke 0 ist, gewinnt er trotzdem die Belohnungstafel. Im Fall eines Gleichstands mit Stärke 0 kann er die Belohnungstafel ebenfalls gewinnen, je nachdem, welche Ziffer das Einsatzfeld trägt, auf dem seine Charaktertafel liegt.
- Gibt es auf einem Schauplatz keine von einem Spieler kontrollierte Charaktertafel, wird die Belohnungstafel verdeckt unter den Charakterkarten-Stapel gelegt.



Auf diesem Schauplatz haben der rote und der grüne Spieler dieselbe Stärke von 2.

Der grüne Spieler gewinnt die Belohnungstafel, weil eine seiner Charaktertafeln auf dem Einsatzfeld mit der Ziffer I liegt.

Der grüne Spieler erhält die Belohnungstafel.

#3 - Rücknahme der Charaktertafeln

ERST nachdem ALLE Schauplatze abgehandelt wurden, nehmen die Spieler ihre Charaktertafeln zurück auf die Hand und nehmen sich ihre Spielsteine.

#4 - Ablegen von Charaktertafeln

Die Spieler legen nun verdeckt Charaktertafeln von ihrer Hand ab, bis sie nur noch 6 Charaktertafeln auf der Hand haben. Jeder Spieler bildet mit seinen abgelegten Charaktertafeln einen eigenen Stapel. Hat ein Spieler 6 oder weniger Charaktertafeln, legt er keine ab. Nachdem alle Spieler dies getan haben, enthüllen sie gleichzeitig die von ihnen abgelegten Charaktertafeln. Diese verbleiben bei jedem Spieler in einem einzigen unverdeckten Stapel, der jederzeit von jedem Spieler eingesehen werden darf. Es sollte beachtet werden, dass diese abgelegten Tafeln am Spielende SP wert sind. Die detaillierte Erklärung findet sich auf Seite 9.



#5 - Neuer Startspieler

Der Spieler zur Linken des Startspielers wird der neue Startspieler und erhält die Startspielertafel. Der weiße Würfel kommt auf das nächste Feld und eine neue Runde beginnt. Die detaillierte Erklärung findet sich auf Seite 6.

Dieser Schritt wird nach der vierten Runde ausgelassen.



STADT DER SPIIONE ESTORIL 1942

Das Spielende

Das Spiel endet, nachdem der Vorgang „Das Rundenende“ nach der vierten Runde abgeschlossen wurde.

Anschließend erhalten alle Spieler SP:

#1 - Abgelegte Charaktertafeln

Jede Charaktertafel, die der Spieler im Spiel abgelegt hat, zählt als 1 SP.

#2 - SP von Charaktertafeln

Die SP aller Charaktertafeln, die der Spieler auf der Hand hat, werden addiert.

WICHTIG: Die abgelegten Charaktertafeln zählen hierbei NICHT.

#3 - Abgeschlossene Missionen

Jeder Spieler sieht nach, ob er Missionen abgeschlossen hat, und zählt deren SP zu seiner Gesamtpunktzahl hinzu. Besteht bei einer Mission Gleichstand zwischen mehreren Spielern, werden die SP zwischen ihnen aufgeteilt (es wird abgerundet). Die detaillierte Erklärung findet sich auf Seite 14.

WICHTIG: Hierbei zählen nur die Charaktertafeln, die ein Spieler auf der Hand hat; die abgelegten Charaktertafeln zählen NICHT.

Der Spieler, der hiernach die meisten SP besitzt, ist der Gewinner des Spiels!

Im Fall eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den meisten abgeschlossenen Missionen. Besteht immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler, der die meisten SP von Charaktertafeln auf seiner Hand erhalten hat.

Ist der Gleichstand hiernach immer noch nicht aufgehoben, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.



Der rote Spieler hat während des Spiels 7 Charaktertafeln abgelegt. Er erhält 7 SP.

Der rote Spieler erhält 13 SP von seinen 6 Charaktertafeln.

Er hat außerdem zwei Missionen abgeschlossen. Eine davon hat er als Einziger erfüllt, er erhält daher 6 SP. Die andere Mission hat außer ihm noch der gelbe Spieler erfüllt. Deshalb werden die SP der Mission zwischen ihnen aufgeteilt, 3 SP für jeden Spieler. Der rote Spieler erhält folglich 9 SP für seine abgeschlossenen Missionen.

Der rote Spieler hat in diesem Spiel eine Gesamtpunktzahl von 29 SP (7+13+9).

Die Charakterfähigkeiten

Fast alle Charaktertafeln haben eine oder mehrere Spezialfähigkeiten.

Sie werden beim Abhandeln der Schauplatzteile am Ende einer Runde eingesetzt.

Für jedes Symbol auf einer Charaktertafel darf der Spieler folgende Fähigkeiten einsetzen:



ATTENTÄTER

Der Spieler wählt eine Charaktertafel (keine Belohnungstafel) auf diesem Schauplatz aus; der sie kontrollierende Spieler muss sie zurück auf die Hand nehmen.

Die Charaktertafel wird vom Schauplatz, NICHT aus dem Spiel entfernt.



1. Schauplatz 3 wird abgehandelt.

Der rote Spieler hat auf dem Einsatzfeld I einen Charakter mit der Fähigkeit „ATTENTÄTER“ platziert. Weil die Charaktertafel auf dem Einsatzfeld I liegt, darf der sie kontrollierende Spieler ihre Fähigkeit zuerst einsetzen.

Der rote Spieler beschließt, den Charakter C. Lucky Luciano vom Schauplatz zu entfernen.



2. Der gelbe Spieler muss C. Lucky Luciano zurück auf die Hand nehmen.

Nun besteht Gleichstand zwischen den Stärkewerten des roten und des grünen Spielers.

Der grüne Spieler kann seine Fähigkeit noch einsetzen. Die detaillierte Erklärung findet sich auf Seite 10.

STADT DER SPIIONE ESTORIL 1942



VERSCHWÖRUNG

Der Spieler sieht sich heimlich die oberste Charaktertafel vom Charakterkarten-Stapel sowie die Belohnungstafel auf diesem Schauplatz an. Eine der beiden Tafeln legt er verdeckt unter den Charakterkarten-Stapel, die andere legt er offen auf das Belohnungsfeld.

Nachdem im eben angeführten Beispiel das Einsatzfeld I abgehandelt wurde, ist es nun an der Zeit, Einsatzfeld II abzuhandeln.

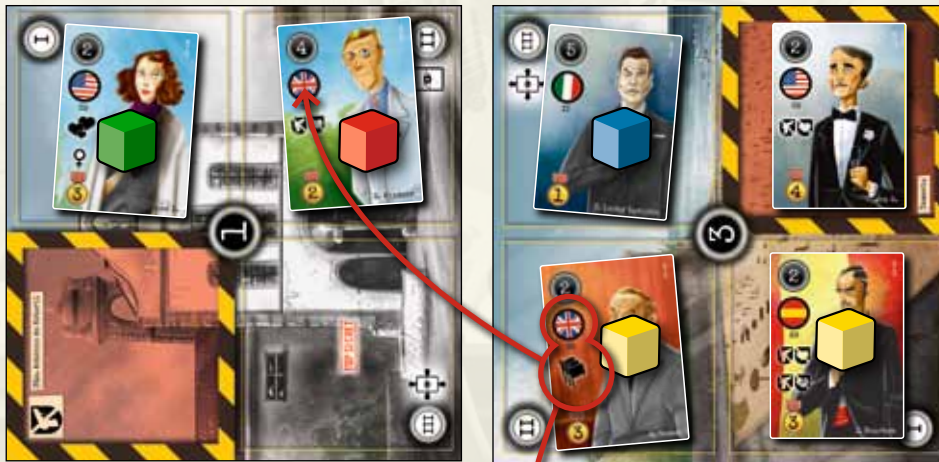
Der grüne Spieler kann seine Fähigkeit „Verschwörung“ einsetzen. Er sieht sich die oberste Tafel des Charakterkarten-Stapels sowie die auf dem Schauplatz liegende Belohnungstafel an. Wenn er will, darf er sie austauschen, was er in diesem Fall tut.

Der rote Spieler gewinnt die Belohnungstafel, weil seine Charaktertafel auf Einsatzfeld I platziert ist. Er wird aber vermutlich nicht die Belohnung erhalten, auf die er gehofft hat!



NATIONALISMUS

Dieser Charakter erhält +1 Stärke für jede weitere Flagge SEINER EIGENEN NATIONALITÄT, die sich **auf diesem oder einem angrenzenden Schauplatzteil befindet**. Die Flagge kann sich auch auf einem Charakter befinden, den der Spieler nicht kontrolliert, oder sogar auf der Belohnungstafel (sollte diese aufgedeckt sein). Die Flagge kann sich auch auf einem Schauplatzteil befinden, das bereits abgehandelt wurde.



In diesem neuen Beispiel wird das Einsatzfeld II abgehandelt.

Der Charakter profitiert von den britischen Flaggen auf den zwei Charaktertafeln, die sich auf angrenzenden Schauplatzteilen befinden.

Auf diese Weise erhält der Charakter eine Gesamtstärke von 4: 2 von seiner eigenen Tafel und jeweils 1 von einer Charaktertafel mit einer britischen Flagge, die sich auf einem angrenzenden Schauplatzteil befindet.

Schlussendlich gewinnt der gelbe Spieler die Belohnungstafel, denn:

- sein Charakter auf Einsatzfeld I gibt 2 Stärke.
- sein Charakter auf Einsatzfeld II gibt 2 Stärke plus 2 (1+1) weitere von den britischen Flaggen auf angrenzenden Schauplatzen.

Der gelbe Spieler hat also eine Gesamtstärke von 6.





VERFÜHRUNG

Der Spieler wählt eine Charaktertafel (verdeckt oder offen) von einem angrenzenden Schauplatzteil (keine Belohnungstafel) und platziert sie **mitsamt dem darauf liegenden Spielstein** auf einem freien Einsatzfeld auf dem aktuell abgehandelten Schauplatzteil. Der verführte Charakter darf sich auf einem Schauplatz befinden, der bereits abgehandelt wurde.
SEHR WICHTIG: Alle Fähigkeiten auf der verführten Tafel werden ignoriert, sie zählt nur zum Stärkewert desjenigen hinzu, der sie kontrolliert.

1. In diesem Beispiel wird Einsatzfeld II auf dem Schauplatzteil 2 abgehandelt. Der gelbe Spieler hat dort die Belohnungstafel bereits sicher, denn er ist dort alleine. Er will jedoch verhindern, dass der rote Spieler die Belohnungstafel von Schauplatzteil 5 bekommt (denn er ist dort alleine). Er entschließt sich also, 2 Charaktertafeln von zwei angrenzenden Schauplätzen zu sich zu ziehen (das darf er, weil auf seiner Charaktertafel 2 Verführungssymbole sind). Einer der Charaktere wird von ihm kontrolliert und kommt von Schauplatzteil 3. Der andere gehört zum roten Spieler und befindet sich auf Schauplatzteil 5.



2. Die Charaktertafel des roten Spielers wird aufgedeckt und hat den Stärkewert 5. Die Gesamtstärke des gelben Spielers beträgt ebenfalls 5 (die Summe seiner zwei Charaktertafeln). Es besteht also Gleichstand. Da der gelbe Spieler jedoch eine Charaktertafel auf dem Einsatzfeld mit der niedrigeren Zahl kontrolliert (I), gewinnt er die Belohnungstafel. Die Spezialfähigkeiten der beiden verführten Charaktere können nicht angewendet werden. Auf diese Weise hat der gelbe Spieler verhindert, dass der rote Spieler die Belohnungstafel auf Schauplatzteil 5 gewinnt.



DIPLOMATIE

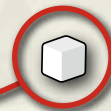
Der Spieler wählt eine Charaktertafel (es darf eine seiner eigenen sein) auf dieser oder einem angrenzenden Schauplatzteil (verdeckt oder offen). Auf diese Charaktertafel wird ein weißer Spielstein gelegt; dieser Charakter kann in dieser Runde kein Opfer der Fähigkeiten „Attentäter“ und/oder „Verführung“ werden. Der Charakter darf sich auf einem Schauplatzteil befinden, das bereits abgehandelt wurde.



In diesem Beispiel wird gerade Einsatzfeld I auf dem Schauplatzteil 3 abgehandelt.

Der gelbe Spieler hat die Fähigkeit seines Charakters auf Einsatzfeld I eingesetzt, um 1 weißen Spielstein auf 1 von ihm kontrollierten Charakter auf einem benachbarten Schauplatz zu platzieren.

Auf diese Weise schützt er seinen anderen Charakter vor den Fähigkeiten „Attentäter“ oder „Verführung“ und erhöht seine Gewinnchance auf Schauplatzteil 8, wenn dieses abgehandelt wird.



FRAUEN

Dieses Symbol verleiht keinerlei Spezialfähigkeit; es spielt nur für eine der Missionstafeln eine Rolle.

Die Schauplatzteile

Neben den allgemeinen Regeln, die für alle Schauplatzteile gleich sind (siehe Seite 5), gilt auf jedem Schauplatz noch eine Sonderregel.

#1 Sto. António do Estoril

An diesem Schauplatz kann die „Attentäter“-Fähigkeit NICHT ausgeführt werden. Charaktertafeln mit dieser Fähigkeit dürfen trotzdem hier abgelegt werden.



#2 Hotel Palácio

Beim Abhandeln dieses Schauplatzes erhalten Charaktertafeln mit einer Großbritannien-Flagge +1 Stärke.



#3 Tamariz

An diesem Schauplatz trägt kein Feld die Aufschrift „Top Secret“. Das bedeutet, dass ALLE Tafeln offen abgelegt werden müssen.



#4 Hotel Atlântico

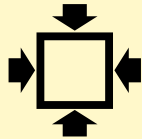
Beim Abhandeln dieses Schauplatzes erhalten Charaktertafeln mit einer deutschen Flagge +1 Stärke.



#5 Muchaxo

An diesem Schauplatz werden ALLE Einsatzfelder als äußere Felder behandelt.

Um mehr über äußere und innere Felder zu erfahren, siehe Seite 5.



Da ALLE Einsatzfelder auf diesem Schauplatzteil als äußere Felder behandelt werden, kann der rote Spieler sofort eine Charaktertafel auf Einsatzfeld II platzieren. Er braucht dafür keine angrenzende Charaktertafel.

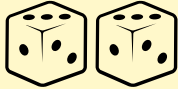


STADT DER SPIIONE ESTORIL 1942

#6

Casino Estoril

An diesem Schauplatz müssen alle Spieler NACH dem Abhandeln ihrer Fähigkeiten 2 Würfel für jeden Charakter, den sie hier kontrollieren, werfen. Die Differenz zwischen den beiden Würfelwerten wird zu der Stärke des jeweiligen Charakters hinzugezählt.



In diesem Beispiel kämpfen der blaue und der gelbe Spieler um die Belohnungstafel. Blau hat eine Stärke von 5. Gelb hat eine Gesamtstärke von 2 (1+1). Alle Fähigkeiten wurden abgehandelt, also ist es an der Zeit, zu würfeln. Blau würfelt die beiden Würfel für seinen Charakter auf Einsatzfeld I.

$$\begin{matrix} \text{III} \\ \text{II} \\ \text{I} \end{matrix} \begin{matrix} \text{II} \\ \text{I} \\ \text{I} \end{matrix} = \text{Die Differenz beträgt 0, also erhält er keine zusätzlichen Stärkekpunkte.}$$

Sein Stärkewert bleibt bei 5.

Gelb würfelt die beiden Würfel für seinen Charakter auf Einsatzfeld II.

$$\begin{matrix} \text{III} \\ \text{II} \\ \text{I} \end{matrix} \begin{matrix} \text{II} \\ \text{I} \\ \text{I} \end{matrix} = \text{Die Differenz zwischen den Würfelwerten beträgt 1.}$$

Gelb würfelt die beiden Würfel nun für seinen anderen Charakter auf Einsatzfeld III.

$$\begin{matrix} \text{III} \\ \text{II} \\ \text{I} \end{matrix} \begin{matrix} \text{II} \\ \text{I} \\ \text{I} \end{matrix} = \text{Die Differenz hier beträgt 4.}$$

Gelb zählt also 5 Stärkekpunkte (4+1) zu seiner Gesamtstärke hinzu, sodass diese nun 7 beträgt. Mit diesem Ergebnis erhält der gelbe Spieler die Belohnungstafel.

#7

Boca do Inferno

An diesem Schauplatz muss NACH dem Abhandeln der Charakterfähigkeiten der Spieler mit der niedrigsten Gesamtstärke einen von ihm kontrollierten Charakter (seiner Wahl) ablegen, sofern sich die Charaktertafeln von mindestens zwei Spielern auf dem Schauplatzteil befinden. Die abgelegte Tafel wird aus dem Spiel entfernt und zurück in die Box gelegt. Im Fall eines Gleichstands muss der Spieler eine Charaktertafel entfernen, der seine Charaktertafel auf dem Einsatzfeld mit der höchsten Zahl platziert hat.



X Aus dem Spiel entfernt. Ab in die Box!

In diesem Beispiel kämpfen wieder der blaue und der gelbe Spieler um die Belohnungstafel. Blau hat eine Gesamtstärke von 5. Gelb hat eine Gesamtstärke von 2 (1+1). Alle Fähigkeiten wurden abgehandelt, also wird es Zeit festzustellen, wer der Spieler mit der niedrigsten Gesamtstärke ist. In diesem Fall ist es der gelbe Spieler. Der gelbe Spieler muss also entscheiden, welchen seiner Charaktere er aus dem Spiel entfernt. Gelb wählt seinen Charakter von Einsatzfeld III, da dieser nur 3 SP gibt, während der andere Charakter 4 SP am Spielende wert ist.

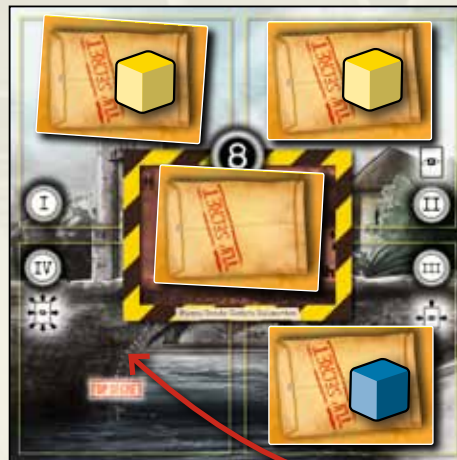
Dieser Schauplatz kann in einem Spiel mit 2 Spielern dazu führen, dass ein Spieler in der nächsten Runde mehr Spielsteine als Charaktertafeln besitzt. In diesem sehr seltenen Fall spielt er nur mit den Charaktertafeln weiter, die er auf der Hand hat.

#8

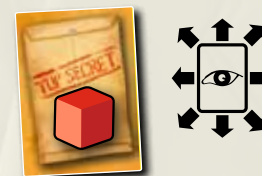
Museum Conde Castro Guimarães

Dieses Schauplatzteil hat 4 statt der normalen 3 Einsatzfelder.

ACHTUNG: Wenn ein Spieler eine Charaktertafel auf Einsatzfeld IV platziert, darf er sich eine Tafel auf einem BELIEBIGEN Schauplatz ansehen. Die detaillierte Erklärung findet sich auf Seite 4.



Die Besonderheit dieses Schauplatzes ist, abgesehen davon, dass er 4 Einsatzfelder hat, dass der Spieler, der eine Tafel auf Einsatzfeld IV platziert, sich eine Charaktertafel auf einem beliebigen Schauplatzteil ansehen darf.



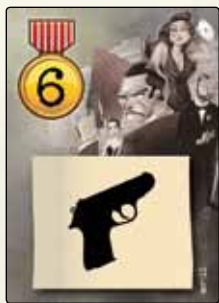
STADT DER SPIIONE ESTORIL 1942

Die Missionstafeln



Jede Missionstafel trägt ein Symbol. Am Ende des Spiels erhält der Spieler, dessen Hand-Charaktertafeln dieses Symbol am häufigsten zeigen, 6 SP. Im Fall eines Gleichstands werden die SP zwischen den beteiligten Spielern aufgeteilt (es wird abgerundet).
 Zeigt eine Charaktertafel ein Symbol zwei Mal, zählt dies als zwei Symbole für diese Mission.
 Eine Charaktertafel kann für mehrere Missionen zählen.

In dieser Mission zählen nur die „Attentäter“-Symbole auf den Charaktertafeln.



Der rote Spieler hat das Spiel beendet und besitzt 6 Charaktertafeln.

In diesem Beispiel hat der rote Spieler 5 Symbole, von denen 2 von einer einzigen Charaktertafel stammen.



In dieser Mission zählen nur die Stärkewerte der Charaktertafeln. Der Spieler mit der höchsten Gesamtstärke gewinnt 6 SP.



In diesem neuen Beispiel hat der gelbe Spieler das Spiel mit diesen 6 Charaktertafeln beendet.

Der gelbe Spieler hat eine Gesamtstärke von 16 auf seiner Hand (5+3+2+0+4+2).

Ist die Gesamtstärke der anderen Spieler geringer, erhält er 6 SP.



In dieser Mission zählt jedes zur Missionstafel passende, unterschiedliche Flaggensymbol, das sich auf einer Charaktertafel befindet, nur EINMAL. Doppelte Flaggen zählen NICHT.



In einem weiteren Spiel hat der rote Spieler das Spiel mit diesen 6 Charaktertafeln beendet.

In diesem Beispiel zeigen die Charaktertafeln des roten Spielers 4 unterschiedliche Flaggen. Die zweite französische Flagge zählt NICHT zu dieser Wertung hinzu.



SPIELVARIANTEN

Die Spieler können, wenn sie wollen, das Spiel auf eine der folgenden Weisen variieren.

GEHEIME MISSIONEN (nur mit 3 oder 4 Spielern möglich)

Beim Ausführen von Schritt #2 des Spielaufbaus (siehe Seite 4) wenden die Spieler stattdessen diese Regeln an: Eine zufällig gezogene Missionstafel wird offen oberhalb des Bereichs abgelegt, wo sich die Schauplatzteile befinden werden. Zusätzlich werden weitere Missionstafeln verdeckt auf den Tisch in die Leerräume zwischen die beteiligten Spieler gelegt (die Spieler dürfen sich heimlich die 2 verdeckten Missionen ansehen, die angrenzend zu ihnen liegen). Die Anzahl der verdeckt abgelegten Missionstafeln sollte der Spieleranzahl entsprechen. Die anderen Missionstafeln werden zurück in die Box gelegt.

Diese Variante ist am besten für Spieler geeignet, die sich mehr direkte Interaktion wünschen.

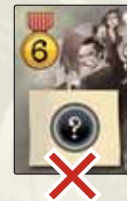
Am Spielende werden vor der Abhandlung der gemeinsamen, offenen Mission alle verdeckten Missionstafeln offen hingelegt und neben die seit Beginn offen liegenden Missionstafeln platziert. Dann werden die Missionstafeln wie gewöhnlich abgehandelt.

WICHTIG: Ein Spieler kann nun jede der nun offenen Missionstafeln gewinnen.

GEHEIME REKRUTIERUNGSAGENDA

Nach Ausführen von Schritt #2 des Spielaufbaus (siehe Seite 4) erhält jeder Spieler heimlich eine der verbleibenden Missionstafeln. Ist eine davon die „Höchste Gesamtstärke“-Missionstafel, wird diese entfernt, und der betroffene Spieler bekommt verdeckt eine neue zugeteilt.

Am Spielende erhält jeder Spieler 1 SP für jedes auf seiner ihm zugeteilten Missionstafel abgebildete Symbol, das sich auf den Charaktertafeln seiner Hand UND/ODER auf seinen abgelegten Charaktertafeln befindet. Die „Flaggen“-Missionstafel bringt hierbei maximal 1 SP pro unterschiedlicher Flagge. Start-Charaktertafeln geben keine Punkte bei der „Geheimen Rekrutierungsagenda“.



Diese Variante ist perfekt für Spieler, die ein fortgeschrittenes Punktesystem mit geringerem Fokus auf den Missionstafeln bevorzugen.

MISSIONSTAFELN NEU GEWERTET

Am Spielende erhält der Spieler, der den zweiten Platz bei der Missions-Wertung einnimmt, 3 SP (der erste Platz erhält 6 SP).

Gibt es für den ersten Platz einen Gleichstand, teilen sich die Spieler die 9 vergebenen SP (es wird aufgerundet), und es werden keine Punkte für den zweiten Platz vergeben. Gibt es einen Gleichstand für den zweiten Platz, teilen sich die Spieler die 3 vergebenen SP (es wird aufgerundet).

Diese Variante verleiht der Missionstafel-Wertung zusätzliche Balance zwischen den Spielern.



MESABOARDGAMES

Besucht uns im Web: www.mesaboardgames.pt
MEBO games 2016 © Alle Rechte vorbehalten.

Liked uns auf Facebook:
facebook.com/MESABOARDGAMES

CREDITS

Entwicklungsteam: (USA) Paul M. Incao — (Portugal) Miguel Seruya, Rodrigo Trocado, Iago, Francisco Freire de Andrade.

Wir danken allen Testspielern: In Estoril / Cascais: Gonçalo Freire de Andrade, Pedro Sousa Lara, Maria Franco de Sousa, Marta Vilhena, João Barquinha, Bruno Ribeiro, Pedro, Bernardo and João Teixeira de Abreu, Paulo Maia.

Auf der LeiriaCon 2015: Mariano Iannelli, Verónica Casà, Ricardo Jorge Gomes, João Martins.

Auf dem Lisbon Boardgamers-Event: Hélio Andrade (vielen Dank), Sandrina Fernandes, Hugo Agostinho, Paulo Terça, Paulo Vicente, Pedro Sequeira.

Auf Burg Stahleck 2015: Uwe Schmidt, Sandra Schmidt (many thanks), Cyril Buches, Lukas Melad, Cristi, Fili, Heidi, Thosten, Christian, Wolfgang, Mathias, Láda, Thomas, Ferdi, Danny, Andi, Nici, David und vielen anderen.

Die englischen Regeln wurden von Cindy Nowak und Paul M. Incao geprüft.

Wir danken dem Hotel Palácio und dem Rathaus in Cascais für die bereitgestellten Fotos.

Heidelberger
Spieleverlag

www.heidelbaer.de



Besucht uns im Web: www.heidelbaer.de

Liked uns auf Facebook:
facebook.com/Heidelbaerger

MITARBEITER DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Sven Biberstein

Übersetzung: Anja Rekeszus

Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Heiko Eller, Jasmin Ickes,
Jörg Beekes, Roland Knade, Jannes Rupf
und Franziska Schuster.



Dieses Spiel wurde von historischen Ereignissen inspiriert, die sich während des Zweiten Weltkriegs in Estoril abspielten.

Die meisten der Schauplätze, die in diesem Spiel vorkommen, existieren noch und sind in jedem Fall einen Besuch wert.

Wenn ihr mehr über die Schauplätze erfahren wollt, könnt ihr diesen Links folgen:

Über Cascais und Estoril:

www.estoril-portugal.com/pt

www.cm-cascais.pt

www.jf-cascaisestoril.pt

Über das Museum:

www.cm-cascais.pt/mccg/

Tamariz Strand, Estoril



Palácio Hotel, Estoril



Luftansicht von Estoril and Cascais



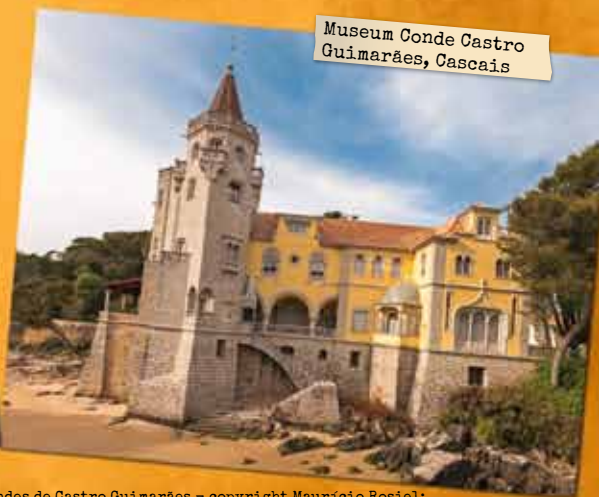
Guincho Strand, nahe bei Muxacho, Cascais



Sto. António Kirche, Estoril



Museum Conde Castro Guimarães, Cascais



Casino Estoril, Estoril

