

WASTELAND DIPLOMACY

next level
print&play



20-30 Min



2-4



Mittelschwer

Als Warlords ringt ihr um die Kontrolle einer postapokalyptischen Ödnis. Reihum wählt ihr Aktionen und besetzt Hex-Felder auf der Karte, indem ihr euer Symbol einzeichnet. Besetzte Clans geben euch Bonusaktionen, die sich zu mächtigen Zügen kombinieren lassen. Nach und nach werden alle Städte gewertet und ihre erhaltet Punkte für Verbindungen zwischen siedlungen und Städten. Wer nach 6 Runden den größten Einfluss erlangen kann, gewinnt.

Das gesamte Spiel ist auf einem Blatt Papier. Jede Karte und die dazugehörigen Aktionen sind einzigartig (von einem Algorithmus generiert) und verlangen immer neue strategische Entscheidungen.

WASTELAND DIPLOMACY

Freies Feld (Sektor A)

Stadt II

Siedlung

Wasser

Clan (Drifter)

Straße

Gebirge

Legende

THE SOUTHERN HINTERLAND OF VALFORD

Runde (Startspielerin)

Stadtwertung (Stadt II)

Aktion („4-B“)

Schnittlinie

Spilerin (Name, Symbol und Punkte)

RULES

Berlin Con Demo 2024

CLIP BOARD GAMES

Dieser Bereich ist zu Beginn des Spiels nicht sichtbar / nach hinten weggeklappt

SPIELVORBEREITUNG

- Schneidet die vier gestrichelten Linien unten auf dem Papier ein.
- Faltet alle so entstandenen Laschen, bis auf die linke, nach hinten. *(Auf diesen Laschen sind die Aktionen abgedruckt, die ihr im späteren Spiel wählen könnt, schaut sie euch nicht genauer an!)*
- Tragt eure Warlord-Namen in die entsprechenden Felder und schon kann es losgehen. X beginnt!

RUNDENABLAUF

Das Spiel wird über 6 Runden gespielt und ihr seid immer abwechselnd bzw. reihum am Zug. Wer an der Reihe ist, wählt eine der verfügbaren Aktionen und führt sie direkt aus. *(Die Anzahl der Aktionen pro Runde entspricht nicht unbedingt der Anzahl der Spielenden, sodass die Startspielerin jede Runde wechselt.)*

Zwischen den Runden wird jeweils die nächste Lasche aufgedeckt. Später werden auch die Städte gewertet (s.u.), wodurch ihr Siegpunkte erhaltet.

FELDER

Felder auf der Karte können verschiedene Stadien haben:

- Nur **freie** Felder mit Buchstaben oder Wasserfelder können besetzt werden.
- **Besetzte** Felder sind **aktiv**, solange sie an eine Stadt grenzen oder über eine Kette anderer aktiver Felder mit demselben Symbol mit einer Stadt verbunden sind. *(Sobald ein Symbol in dieser Kette zerstört wird, werden sie inaktiv.)*
- **Zerstörte** Felder werden in jeglicher Hinsicht ignoriert. Nur Felder mit Buchstaben oder Wasserfelder können zerstört werden (Siedlungen und Städte nicht).

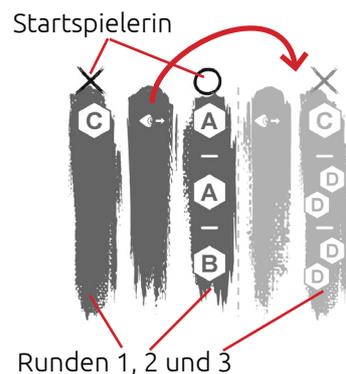
Städte und Gebirge können nicht besetzt werden.
Siedlungen können von mehreren gleichzeitig besetzt sein.

AKTIONEN

Aktionen bestehen aus ein oder mehr Hex-Feldern mit einem Buchstaben (A, B, C, D oder ?) und ermöglichen es dir, Felder auf der Karte zu besetzen und dein Symbol einzuzichnen. Das funktioniert nach folgenden Regeln:

- Jedes Feld muss frei sein und den entsprechenden Buchstaben haben.
- Ein **Fragezeichen (?)** bedeutet, dass du dir entweder einen der Sektoren oder Wasser (~) auswählen kannst.
- Wenn du mehrere Felder besetzt, müssen diese **nicht zusammenhängen**.
- Jedes Feld muss an eine (beliebige) Stadt oder ein anderes von dir besetztes aktives Feld angrenzen.
- **Siedlungen:** Wenn du das erste Mal ein Feld angrenzend zu einer Siedlung besetzt, darfst du zusätzlich die Siedlung selbst besetzen. Dafür muss mindestens noch eines der Gebäude frei sein, in das du dann dein Symbol

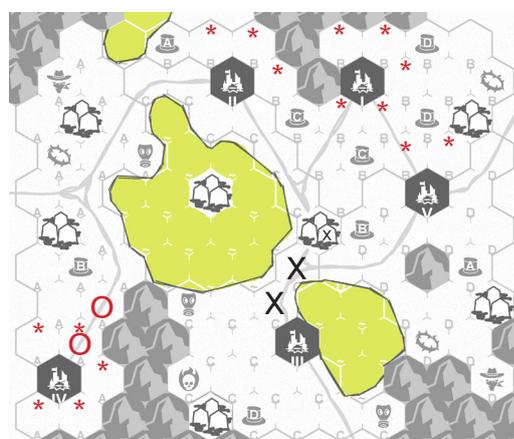
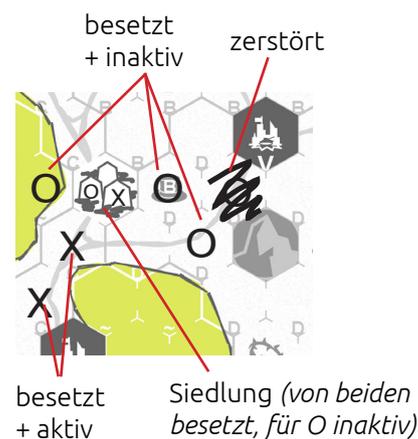
Den PDF-Generator findet ihr auf:
<https://clipboardgames.com/wasteland-diplomacy/pdf-generator.html>



In der ersten Runde hat X nur eine einzige Möglichkeit: die Aktion „1-C“.

Danach wird die nächste Lasche aufgedeckt. *(Die Aktionen der folgenden Runde sind immer schon sichtbar, wodurch sich besser vorausplanen lässt.)*

In Runde 2 startet O und muss sich zwischen den Aktionen „1-A“ und „1-B“ entscheiden. Dann wählt X und schließlich erhält O die verbleibende.



O kann in ihrem ersten Zug eines der Felder mit „*“ besetzen. Sie wählt die Aktion „1-A“ und erhält den Straßenbonus, für den sie allerdings nur eine Möglichkeit hat

zeichnest.

- **Straßen:** Immer wenn du ein Straßenfeld besetzt, darfst du einmal ein weiteres angrenzendes Feld, zu dem die Straße führt, besetzen. Es muss nicht im selben Sektor liegen. Gibt es kein solches Feld, verfällt der Straßenbonus.
- **Clans:** Immer wenn du ein Clan-Feld besetzt, erhältst du eine entsprechende Bonus-Aktion, die du in diesem Zug einsetzen kannst.
- Aktionen müssen nicht am Stück ausgeführt werden, sondern können sich auch gegenseitig unterbrechen.

CLANS



A → A

Drifter – Besetze ein Feld im angegebenen Sektor. (Der Buchstabe im Hut. Genau wie eine reguläre Aktion.)



Raider – Zerstöre ein Straßenfeld. (Irgendwo auf der Karte, besetzt oder unbesetzt.)



Pirate – Besetze 3 Wasserfelder. (Sie müssen nicht miteinander verbunden sein, aber jedes einzelne braucht eine Verbindung zu einer Stadt.)



Bomber – Wähle ein vor dir besetztes aktives Feld und zerstöre alle angrenzenden von Gegnerinnen besetzte Felder. (Du kannst auch eine Siedlung wählen.)



Guardian – Erhalte sofort 3 Punkte.



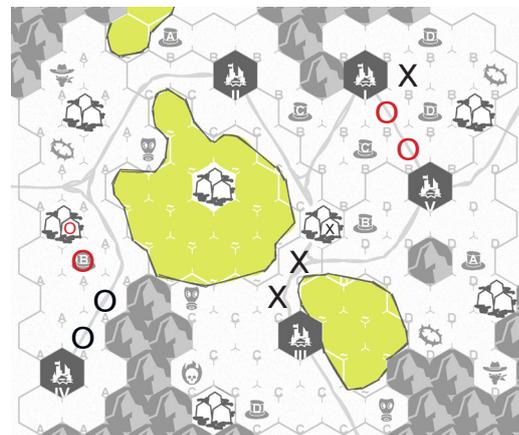
Enforcer – Besetze 3 frei Ödnis-Felder in einem Dreieck. (Sie müssen sich nicht im selben Sektor befinden. Eins von ihnen braucht eine Stadtverbindung. Die Felder müssen passen – du kannst nicht nur ein oder zwei besetzen. Kann weitere Clan- oder Straßenboni auslösen.)

STADTWERTUNG

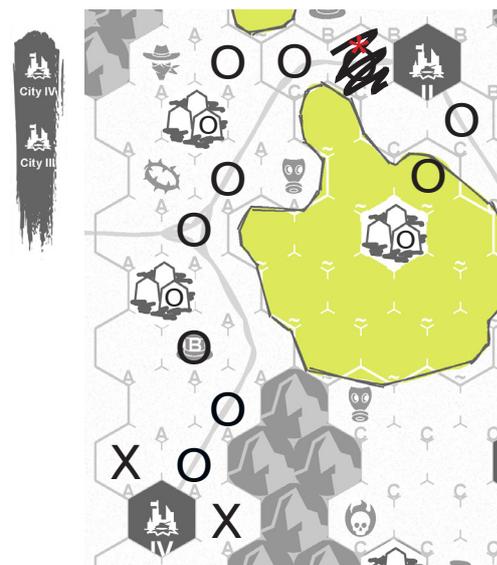
Jede Stadt wird einmal im Verlauf des Spiels zwischen zwei Runden oder nach der letzten gewertet.

Alle, die ein angrenzendes Feld besetzt haben, nehmen teil an der Wertung und erhalten je einen Punkt für jede Stadt und jede Siedlung, die sie mit der gewerteten Stadt verbunden haben - auch für die gewertete Stadt selbst. Verbindungen zählen durch andere Städte hindurch.

Nach der letzten Stadtwertung endet das Spiel und es gewinnt, wer die meisten Punkte hat.



Nachdem X die Aktion „1-B“ genommen hat, ist O ein weiteres Mal mit „1-A“ an der Reihe. Sie wählt das Feld mit dem Drifter. Dadurch darf sie auch die Siedlung darüber besetzen und erhält außerdem den Clanbonus. Damit besetzt sie ein Feld in B, wodurch sie noch einen Straßenbonus kriegt. (Nice!)



Stadt IV wird gewertet:

X hat zwar angrenzende Felder besetzt, aber keine Verbindungen zu anderen Siedlungen oder Städten und erhält 1 Punkt.

O hat es geschafft zwei Siedlungen mit der Stadt zu verbinden. Die Verbindung zu Stadt II und der Siedlung im Wasser wurde leider mit der Zerstörung des Straßenfelds abgetrennt (*). Somit erhält O statt 5 nur 3 Punkte.

