

Verteidigen: Alle angegriffenen Spieler können nun Einheiten aus ihrem Base Camp in ihre angegriffenen Gebiete auf dem Spielplan platzieren.



- Die Anzahl der platzierten Einheiten des Verteidigers (einschließlich der bereits vorhandenen Einheiten des Verteidigers in diesem Gebiet) darf dabei nicht höher sein als die Produktionspunkte des angegriffenen Gebietes.

4 KAMPF

In allen Gebieten, in denen Einheiten verschiedener Spieler stehen, finden Kämpfe statt (ausgenommen Seefelder: Hier kann der aktive Spieler entscheiden, ob er kämpfen möchte oder nicht. Dies gilt natürlich nur für Einheiten, die bereits vor dem „Bewegen“ im Seefeld waren, da für neue Einheiten der Spielzug, wie oben beschrieben, sofort endet.)



Jeder Spieler würfelt für jede Infanterie-Einheit einen weißen, für jede Panzer-Einheit einen grauen und für jede Flieger-Einheit einen schwarzen Würfel, maximal jedoch mit drei Würfeln.



Jedes gewürfelte Treffersymbol bedeutet den Verlust einer gegnerischen Einheit in diesem Gebiet. Ein Doppeltreffer bedeutet den Verlust von zwei Einheiten. Jeder Spieler wählt seine eigenen Verluste selbst aus und entfernt je Treffer entweder eine Infanterie-, Panzer oder Flieger-Einheit und gibt diese zurück in seinen Vorrat (rechts neben der Spielertafel). Jeder Kampf dauert so lange, bis eine oder beide

EIN BESONDERER DANK AN FERDI KÖTHER FÜR DIE UNTERSTÜTZUNG BEI DER SPIELREGEL-ERSTELLUNG. DANKE AUCH ALL UNSEREN UNTERSTÜTZERN: G. Kurzmann, M. Wallner, D. Lekanjic, T. Lamplmair, M. Holzer, D. Pilgerstorfer, J. Gstöttner, E. Nobauer, T. Strunz, G. Brunner, A. Kisch, E. Lamplmair, A. Daw, J. Smith, P. Blaimschein, D. Roloph, M. Bale, H. Müller, S. Hofer, M. Lang, F. Kern, L. Kern, B. Olsen, M. Palliardi, I. Heinze, T. Kapeller, S. Jordan, M. Kaiser, E. Kreuzer, R. Fichtl, F. Primetshofer, L. Hawn, M. Klier, HG, D. Seidl, J. Dvorak, Dooky, S. Hintinger, H. Gallistl, J. Harmon, M. Gutenbrunner, P. Klötzner, R. Weibold, P. Naderer, T. Schmidt, S. Schmidt, S. Callahan, S. Winkler, A. Brown, M. Josko, P. Flechsel, G. Preinfalk, S. Kingsbury, L. Buttler, S. Green, M. Neuroltd, P. Schmidleithner, J. Kömer, E. Kronbauer, B. Burton, M. Andrew, S. Pfeifer, P. Lehner, N. Lehner, D. Crow, A. Broderick, J. Stelzer, S. Huber, D. Hahn, N. Schaubner, T. Furtner, M. Byrrolt, F. Gonzales, M. Wine, W. Prensels, S. Gutenforther, M. Dunn, W. Kronbichler, F. Gross, R. Steiner, W. Enzenhofer, R. Schmidt, T. Hemetsberger, K. Fleischmann, J. Winters, G. Kurz, M. Ramharter, F. Eisner, L. Plank, R. Stary, R. Becker, J. Riedel, M. Seiler, G. Holle, D. Mayland, A. Jovac, F. Matuschek, D. Todorovic, N. Nazario, Karl57, T. Hartl, Nico, M. Ludwig, E. Thalhammer, G. Makulan, F. Aigner, W. Frey, S. Oberwartinger, D. Schuster, H. Baas, K. Haunschmidt, P. Landberger, W. Reich, L. Leitner, D. Koc, M&R Angerer, E. Robolan, C. Svenson, R. Vaughn, R. Maxwell, C. Haas, W. Halder, E. Brandstätter, T. Einleger, K. Wurm, R. Kern, T. Kander, J. Janssens, D. Erhart, H. Mayr, J. Evans, U. Haslinger, O. Stark, W. Reisinger, G. Pokorny, A. Nicholls, D. Hintringer, D. Bylound, S. Sartain, E. Hartig, P. Krancia, K. Gerstbauer, U. Stollinger, G. Lengauer, O. Hafner, J. Boronico, M. Waldhör, K. Haslinger, J. Altmann, I. Vranjic, S. Evans, M. Huber, P. Kramml, A. Frazer, B. Dumfart, M. Reimler, W. Pilgerstorfer, M. Rittenschober

Seiten vernichtet sind oder sich eine Seite für einen Rückzug entscheidet. **Achtung:** Sind beide Seiten vernichtet, bleibt das Gebiet unbesetzt.

Hinweis: Bei Gebietsverlust/-gewinn sofort die Holz-Marker (am unteren Rand des Spielplans) aktualisieren!

Rückzug: Bei einem Rückzug verliert der Spieler die Hälfte seiner Einheiten (aufgerundet) in dem Gebiet. Die übrigen Einheiten kommen zurück in die Drop Zone auf der Spielertafel und dürfen erst in der nächsten Spielrunde des Spielers wieder verwendet werden.



5 HAUPTQUARTIER

BEGINN DER NICHT ÖFFENTLICHEN PHASE

Hier kann der aktive Spieler seine Produktionspunkte für neue Truppen, Forschung, Diplomatie, Spionage, etc. ausgeben (siehe **Legende Hauptquartier** rechts). Nicht ausgegebene Produktionspunkte werden automatisch angespart und stehen in der nächsten Spielrunde wieder zur Verfügung.

Nähere Informationen zu Forschung, Diplomatie, Spionage usw. werden in der umfangreichen Regelerläuterung erklärt: www.leaders-game.com/spielregeln

Nachdem alle Einstellungen gemacht wurden, drückt der aktive Spieler rechts unten auf das Weiter-Symbol ➡.

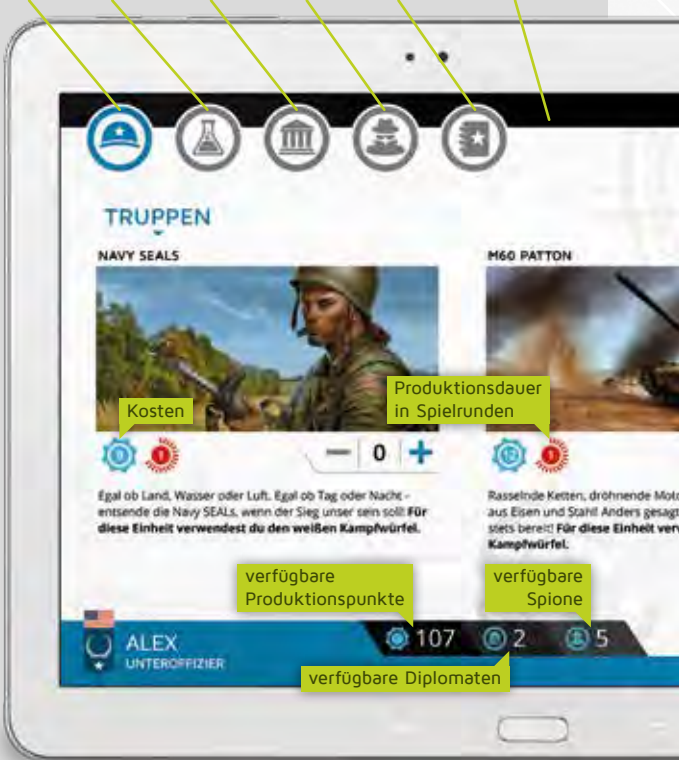
ENDE DER NICHT ÖFFENTLICHEN PHASE

ENDE DES SPIELZUGS

Nachdem der aktive Spieler alle Phasen seines Spielzuges einmal durchlaufen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe, der nun seinen Spielzug mit **Phase 1: Einheiten abziehen** beginnt und aktiver Spieler wird.

LEGENDE HAUPTQUARTIER

Militär Forschung Diplomatie Spionage Missionen Schnellauswahl



- Rekrutiere neue Infanterie-, Panzer- und Flieger-Einheiten!
- Erforsche unterschiedliche Bereiche, um zusätzliche Boni zu erhalten!
- Ernenne Diplomaten, um Bündnisse mit deinen Mitspielern einzugehen!
- Heuere Spione an, um deine Feinde auszuspionieren oder zu sabotieren!
- Erfülle Missionen, um wertvolle Ehrenabzeichen zu erlangen!
- Hier gehts zum Schnellauswahl-Menü für fortgeschrittene Strategien!

SPIELUNDE UND SIEG

Sobald ein Spieler eine durch das Szenario vorgegebene Siegbedingung erfüllt hat, gewinnt er das Spiel. Das bedeutet, dass nicht unbedingt alle Spieler gleich viele Spielzüge ausgeführt haben. Mögliche Siegbedingungen sind:

- Militär:** Ein Spieler gewinnt, wenn er bei der Produktionspunkte-Eingabe den vom Szenario vorgegebenen Wert an Produktionspunkten eingeben kann.
- Forschung:** Ein Spieler gewinnt, wenn er alle Forschungsstränge (Militär, Technologie und Wirtschaft) komplett erforscht hat.
- Missionen:** Ein Spieler gewinnt, wenn ihm durch das Erfüllen von Missionen das Ehrenabzeichen „LEADERS“ verliehen wird.



VOR DEM ERSTEN SPIEL

LEADERS-APP INSTALLIEREN

Vor dem ersten Spiel muss die kostenlose LEADERS-App für das Smart Device (Tablet) heruntergeladen und installiert werden:

- Im Web-Browser des Smart Device (Tablets) folgende Adresse öffnen: www.leaders-game.com/app



- Der Installations-Anleitung auf dem Smart Device (Tablet) folgen.

- Fertig!

Die LEADERS-App kann nun gestartet werden.

ACCOUNT REGISTRIEREN

Zum Spielen von „LEADERS a combined game“ wird ein kostenloser „combined games“-Account benötigt. Dieser kann direkt in der LEADERS-App angelegt werden:

- Die LEADERS-App auf dem Smart Device (Tablet) öffnen.
- Auf den ACCOUNT ERSTELLEN-Button tippen.
- Eigene E-Mail Adresse eingeben und ein eigenes Passwort erstellen.
- Auf den REGISTRIEREN-Button tippen, um den Vorgang abzuschließen.
- Fertig!

Das erste LEADERS Spiel kann beginnen!

LEGENDE

Für alle Schritte und Punkte der Kurzanleitung gilt:

- bedeutet, dass hierfür das Smart Device (Tablet) nicht benutzt wird. Diese Aktionen sind immer für alle Spieler gut sichtbar auszuführen.
- bedeutet, dass hierfür das Smart Device (Tablet) benutzt wird.
- „Öffentlich“ bedeutet, dass alle Spieler die Eingaben und Vorgänge auf dem Smart Device (Tablet) sehen sollten.
- „Nicht öffentlich“ bedeutet, dass nur der aktive Spieler selbst die Anzeige des Smart Device (Tablets) sehen darf.



KURZANLEITUNG

Bei der Entwicklung von „LEADERS a combined game“ haben wir darauf geachtet, möglichst rasch und schnell in das Spiel zu finden und daher bewusst zunächst auf ein umfangreiches Regelwerk vor dem ersten Spiel verzichtet. Natürlich tauchen während des Spiels tiefergehende Fragen auf. Auf unserer Homepage haben wir eine umfangreiche Regelerläuterung inkl. Video-Tutorial mit allen Antworten bereitgestellt:

www.leaders-game.com/spielregeln

SPIELVORBEREITUNGEN

BEGINN DER ÖFFENTLICHEN PHASE

LEADERS-APP STARTEN

Die kostenlose LEADERS-App muss auf dem Smart Device (Tablet) gestartet werden, um ein Spiel zu beginnen. Ein Spieler meldet sich mit seinem „combined games“-Account an.

SPIELERANZAHL AUSWÄHLEN

An LEADERS können bis zu sechs Spieler teilnehmen. Die Anzahl der Spieler wird ausgewählt, indem man auf die entsprechende Zahl tippt. Die App passt die Ressourcen (Kosten für Einheiten, Boni durch Forschung, etc.) entsprechend der Spieleranzahl automatisch an.

SPIELSZENARIO AUSWÄHLEN

Bei LEADERS können verschiedene Spielszenarien ausgewählt werden. Man tippt einfach auf die Pfeile am linken und rechten Rand des Bildschirms, um durch die verschiedenen Szenarien zu blättern. Bei dem gewünschten Spielszenario tippt man dann auf den AUSWÄHLEN-Button. Obwohl die Basisregeln bei jedem Szenario gleich sind, gibt es dennoch Unterschiede, die in der umfangreichen Regelerläuterung genau nachgelesen werden können: www.leaders-game.com/spielregeln

SPIELERDATEN UND NATIONEN

Die Spieler führen nun nacheinander folgende Schritte aus:

Spielerinformationen eingeben: Der Spieler gibt seinen Spielernamen ein und wählt die gewünschte Spielerfarbe aus. Abhängig vom gewählten Szenario muss er mitunter auch einen der drei Machtblöcke (kapitalistisch – neutral – kommunistisch) auswählen. Wenn er alle Eingaben getätigt hat, tippt er auf den WEITER-Button, über den er zur Nationen-Auswahl gelangt.

Nation auswählen: Mit den Pfeilen am linken und rechten Rand des Bildschirms kann man durch die unterschiedlichen Nationen blättern. Bei der gewünschten Nation tippt der Spieler dann auf den AUSWÄHLEN-Button. Die spielbaren Nationen unterscheiden sich dabei in drei Bereichen:

- Machtblock:** Die Machtblöcke sind bei manchen Szenarien von Bedeutung. Alle Informationen zu den Machtblöcken können in der umfangreichen Regelerläuterung genau nachgelesen werden: www.leaders-game.com/spielregeln
- Spezialfähigkeit:** Jede Nation hat eine besondere Fähigkeit. Diese ist auf der Rückseite der jeweiligen Nationen-Karte erläutert.
- Home Area:** Jede Nation hat eine eigene Home Area. Diese ist nur bei Szenarien mit Startgebiet „Home Area“ von Bedeutung (siehe „**Startgebiete besetzen**“).

ENDE DER ÖFFENTLICHEN PHASE

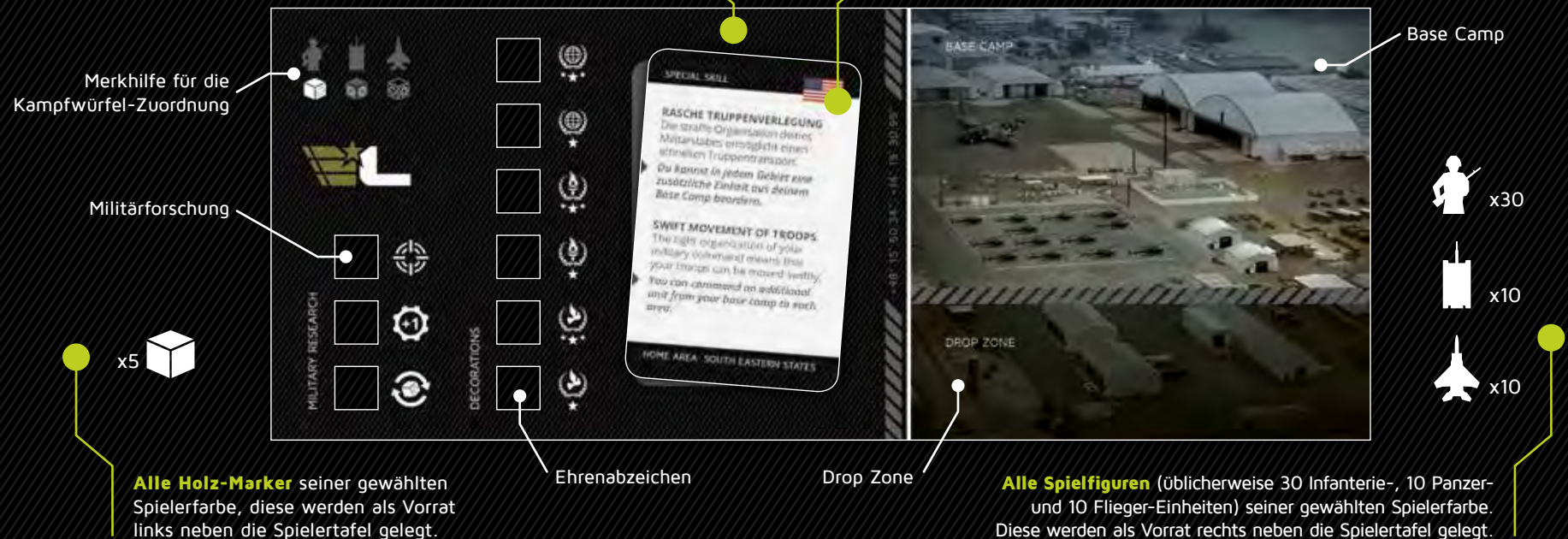




SPIELMATERIALIEN BEREITLEGEN

Eine Spielertafel – diese legt jeder Spieler vor sich ab. Die rechte Seite zeigt das Base Camp und die Drop Zone, die linke zeigt die Skalen für Militärfor- schung und Ehrenabzeichen. Die Mitte bietet Platz für die Nationen-Karte.

Die Nationen-Karte seiner gewählten Nation. Diese legt er auf den dafür vorgesehenen Platz in die Mitte seiner Spielertafel.



STARTGEBIETE BESETZEN

Die App zeigt nun an, wie die Startgebiete zu besetzen sind. Je nach Szenario kommt eine dieser drei Varianten zum Einsatz:

- **Startgebiet frei wählbar:** Das erste Gebiet darf frei gewählt werden.
- **Startgebiet Home Area:** Das erste Gebiet ist die auf der Nationen-Karte angegebene Home Area.
- **Startgebiet fest vorgegeben:** Die Zuteilung aller Gebiete wird von der App vorgegeben (weiter bei **sonstige Vorbereitungen**).

Für „Startgebiet frei wählbar“ und „Home Area“ gilt: In der von der App angegebenen Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler immer genau eine Infanterie-Einheit ein, wenn er an der Reihe ist.



- Gebiete, die mit einer gepunkteten Linie verbunden sind, gelten als benachbart.
- Seefelder (weißer Kreis mit Ankersymbol) zählen zu diesem Zeitpunkt weder als angrenzend noch dürfen diese besetzt werden.

Wird ein gesamter Kontinent von einem Spieler besetzt, erhält dieser den entsprechenden Kontinent-Bonus und rückt seinen Marker am unteren Rand des Spielplans die entsprechende Anzahl an Produktionspunkten des Kontinents zusätzlich vor.

Das Besetzen der Startgebiete endet, wenn alle Gebiete auf dem Spielplan besetzt sind.



SONSTIGE VORBEREITUNGEN

Sind weitere Vorbereitungen notwendig, werden diese nun in der App angezeigt. Anderenfalls wird dieser Punkt automa- tisch übersprungen und die erste Spielrunde beginnt sofort.



Szenario-Marker setzen: Abhängig vom Szenario müssen gegebenenfalls Szenario-Marker in die entsprechenden Ge- biete gesetzt werden. Die App gibt dabei genau vor, welcher Szenario-Marker in welchem Gebiet platziert werden muss.

Sonderregeln: Gegebenenfalls kommen für ein Szenario Sonderregeln zum Einsatz. Diese werden nun direkt in der App angezeigt und erläutert. Man tippt einfach auf die Pfeile am linken und rechten Rand des Bildschirms um durch die Sonderregeln zu blättern.

Genauere Informationen zu den sonstigen Vorbereitungen können in der umfangreichen Regelerläuterung nachgelesen werden: www.leaders-game.com/spielregeln

Abschließend drückt man auf den WEITER-Button, um die erste Spielrunde zu starten.

SPIELRUNDE

BEGINN DER ÖFFENTLICHEN PHASE

Produktionspunkte eingeben: Zu Beginn einer Spielrunde gibt jeder Spieler für alle gut sichtbar und der Reihe nach die Summe der Produktionspunkte seiner Gebiete, die der Holz-Marker am unteren Rand des Spielplans markiert, am Smart Device (Tablet) ein. Anschließend tippt man rechts unten auf das Weiter-Symbol ⌂. **Hinweis:** Um den Spielablauf zu beschleunigen, kann die Eingabe der Produktionspunkte auch ein Spieler für alle anderen Spieler übernehmen, ohne das Smart Device (Tablet) reihum zu reichen.

Globale Ereignisse: Bevor der erste Spieler mit seinem Spielzug beginnt, können globale Ereignisse auftreten. Diese gelten grundsätzlich für alle Spieler. Mit den Pfeilen am linken und rechten Rand des Bildschirms muss jedes Ereignis angesehen, laut vorgelesen und gemäß der Anleitung am Smart Device (Tablet) ausgeführt werden. Erst dann kann man mit dem Weiter-Symbol ⌂ rechts unten fortfahren.

ENDE DER ÖFFENTLICHEN PHASE

In einer Spielrunde führt nun jeder Spieler einmal als aktiver Spieler seinen Spielzug aus. Jeder Spielzug besteht aus 5 Phasen, die der Spieler in dieser Reihenfolge durchführt:

- Phase 1: Einheiten abziehen**
- Phase 2: Nationale Ereignisse**
- Phase 3: Einheiten beordern**
- Phase 4: Kampf**
- Phase 5: Hauptquartier**

Danach führt der nächste Spieler seinen Spielzug aus und beginnt mit seiner **Phase 1: Einheiten abziehen**. Eine Spielrunde ist beendet, wenn jeder Spieler einmal seinen Spielzug ausgeführt hat. Das Spiel verläuft immer in der von der App angegebenen Spielerreihenfolge.

SPIELZUG EINES SPIELERS

1 EINHEITEN ABZIEHEN

Der aktive Spieler nimmt überschüssige Einheiten (sofern vorhanden) vom Spielplan zurück in sein Base Camp. In jedem seiner Gebiete darf nur eine Einheit zurückbleiben. Der Spieler entscheidet dabei je Gebiet, welche Einheit (Infanterie, Panzer oder Flieger) zurückbleibt. **Achtung:** Von Seefeldern (weißer Kreis mit Ankersymbol) dürfen keine Einheiten abgezogen werden.



Anschließend zieht der aktive Spieler auf seiner Spielertafel alle Einheiten (sofern vorhanden) aus der Drop Zone in das Base Camp.

2 NATIONALE EREIGNISSE

BEGINN DER ÖFFENTLICHEN PHASE

Dem aktiven Spieler werden, sofern vorhanden, öffentliche Ereignisse wie Truppennachschub, militärische Forschung, Sabotage oder die Verleihung von Ehrenabzeichen angezeigt. Mit den Pfeilen am linken und rechten Rand des Bildschirms muss jedes Ereignis angesehen, laut vorgelesen und gemäß der Anleitung am Smart Device (Tablet) ausgeführt werden. Erst dann kann man mit dem Weiter-Symbol ⌂ rechts unten fortfahren.

ENDE DER ÖFFENTLICHEN PHASE

BEGINN DER NICHT ÖFFENTLICHEN PHASE

Dem aktiven Spieler werden nun geheime Ereignisse, die nur für ihn bestimmt sind, wie Spionage, Forschung, neue Diplomaten und Spione etc., angezeigt. Auch hier müssen alle Ereignisse angesehen werden, bevor man mit dem Weiter-Symbol ⌂ rechts unten fortfahren kann.

Sollten zusätzlich diplomatische Anfragen anderer Spieler vorliegen, werden jetzt vom aktiven Spieler Entscheidungen (annehmen/ablehnen) dazu verlangt.

ENDE DER NICHT ÖFFENTLICHEN PHASE



3 EINHEITEN BEORDERN

Platzieren: Der aktive Spieler setzt beliebige Einheiten aus seinem Base Camp in alle Gebiete, von denen aus er angreifen möchte.



- Die Anzahl der platzierten Einheiten (einschließlich der bereits vorhandenen Einheit) darf dabei nicht höher sein als die Produktionspunkte des jeweiligen Gebietes.
- In Seefeldern (weißer Kreis mit Ankersymbol) dürfen keine Einheiten direkt aus dem Base Camp platziert werden.

Hinweis: Es können nur an eigene Gebiete angrenzende Gebiete angegriffen werden.

Bewegen: Der aktive Spieler bewegt nun seine zuvor platzierten Einheiten in angrenzende Gebiete, die er angreifen möchte.



- Die Produktionspunkte der Gebiete werden beim Bewegen nicht beachtet.
- Einheiten können aus mehreren Gebieten in ein gemeinsam angrenzendes Gebiet bewegt werden.
- Alle Truppenbewegungen müssen in dieser Phase durchge- führt werden.
- Mindestens 1 Einheit muss im Ausgangsgebiet zurückbleiben.
- Leere Gebiete können kampfflos übernommen werden.
- Seefelder (weißer Kreis mit Ankersymbol) sind nur über Gebiete mit einem Ankersymbol und weiß strichlierter Linie erreichbar. Für Einheiten, die in ein Seefeld bewegt werden, endet der Spielzug sofort. **Achtung:** In einem Seefeld dürfen maximal 5 Einheiten je Spieler stehen.