

# INHALT

## **A Einleitung**

### **1. Vor dem ersten Spiel**

- 1.1 LEADERS-App installieren
- 1.2 Account registrieren

### **2. Spielvorbereitungen**

- 2.1 LEADERS-App starten
- 2.2 Spiel auswählen
- 2.3 Spieleranzahl
- 2.4 Szenario und Einstellungen
- 2.5 Spielerdaten und Nationen
- 2.6 Spielmaterial nehmen
- 2.7 Startgebiete besetzen
- 2.8 Ausgleich Startspieler
- 2.9 Szenario-Marker platzieren
- 2.10 Szenario-Regeln

### **3. Spielrunde**

- 3.1 Übersicht
- 3.2 Produktionspunkte eingeben
- 3.3 Einheiten abziehen?
- 3.4 Nationale Ereignisse
- 3.5 Beordern und Kämpfen
- 3.6 Hauptquartier
  - 3.6.1 Militär
  - 3.6.2 Forschung
  - 3.6.3 Diplomatie
  - 3.6.4 Spionage und Sabotage
  - 3.6.5 Missionen

**4. Spielziel und Sieger**

**5. Hilfe und Support**

## A Einleitung

Bei der Entwicklung von „LEADERS – Brettspiel und App“ haben wir darauf geachtet, möglichst einfach und schnell in das Spiel zu finden. Neben der App soll die beigelegte Kurzanleitung die wichtigsten Regeln erläutern. Natürlich tauchen während des Spieles tiefergehende Fragen auf, die wir mit dieser detaillierten Spielanleitung beantworten.

Gerne beantworten wir Fragen zu den Spielregeln, der App und zur Entwicklung von „LEADERS – Brettspiel und App“ auf unserer Facebook-Seite, via WhatsApp (+43 664 830 4424), Skype und per E-Mail: leaders@rudu-games.com.

### **Wichtiger Hinweis:**

Wir verstehen LEADERS und insbesondere die dazugehörige App als ein lebendiges Projekt das ständig weiterentwickelt wird. Es kann daher vorkommen, dass diese Spielanleitung in einigen Teilen von der App abweicht. Dabei gilt stets die in der App angeführte Regel als aktuell und gültig.

# 1. Vor dem ersten Spiel

## 1.1 LEADERS-App installieren

Um „LEADERS – Brettspiel und App“ spielen zu können, muss zunächst die kostenlose LEADERS-App auf dem Smartphone oder Tablet heruntergeladen und installiert werden.

1. Im Web-Browser des Smartphones oder Tablets folgende Adresse öffnen:  
<https://leaders-game.com/app>
2. Folge der Installations-Anleitung auf dem Smartphone oder Tablet
3. FERTIG!  
Die LEADERS-App kann nun gestartet werden.

### Windows und andere Systeme:

Offiziell werden Windows und andere Systeme nicht unterstützt, wer möchte, kann „LEADERS – Brettspiel und App“ im Browser spielen, hierfür können wir jedoch keine zukünftige Unterstützung sowie Support anbieten.

### Wichtiger Hinweis:

Um alle Funktionen von „LEADERS – Brettspiel und App“ und somit das volle Spielvergnügen nutzen zu können, ist es notwendig stets die aktuellste Version der App zu nutzen.

## 1.2 Account registrieren

Zum Spielen von „LEADERS – Brettspiel und App“ wird ein kostenloser Spieler-Account benötigt. Dieser kann direkt in der LEADERS-App angelegt werden:

1. LEADERS-App auf dem Smartphone oder Tablet öffnen.
2. Auf „ACCOUNT ERSTELLEN“ tippen.
3. Eigene E-Mail Adresse und gewünschtes Passwort (min. 8 Zeichen) eingeben
4. Auf „REGISTRIEREN“ tippen, um den Vorgang abzuschließen
5. FERTIG!  
Das erste „LEADERS – Brettspiel und App“ kann beginnen!

Achtung: Du erhältst von uns eine E-Mail um deinen Account binnen 30 Tage zu bestätigen.

## 2. Spielvorbereitungen

### 2.1 LEADERS-App starten

Um „LEADERS – Brettspiel und App“ zu spielen, muss zuerst die LEADERS-App auf dem Smartphone oder Tablet gestartet werden und sich ein Spieler mit seinem Account anmelden.

**Achtung:** Die LEADERS-App verfügt über eine „Auto Login“-Funktion, das heißt die E-Mail Adresse und das gewählte Passwort müssen nur beim ersten Mal spielen oder nachdem sich der Spieler abgemeldet hat eingegeben werden.

*Anmerkung: Diese Funktion steht noch nicht in allen Versionen der App zur Verfügung!*

Auf dem „Anmelden“-Screen meldet sich einer der Spieler mit seinem Account an:

- 1 E-Mail Adresse und gewähltes Passwort eingeben
- 2 Auf „ANMELDEN“ tippen
- 3 FERTIG!

#### **Hinweis:**

Sollte der Spieler sein Passwort vergessen haben kann er dieses mit einem tipp auf „Passwort vergessen“ zurücksetzen.

*Anmerkung: Diese Funktion steht noch nicht in allen Versionen der App zur Verfügung!*

### 2.2 Spiel auswählen

Die LEADERS-App speichert den Spielstand automatisch nach jedem Spieler. Es kann nun ausgewählt werden, ob ein bereits gespeichertes Spiel fortgesetzt oder ein neues Spiel gestartet werden soll, einfach den entsprechenden blauen Button antippen.

Auf dem „Spielauswahl“-Screen wählt der Spieler aus:

- Gespeichertes Spiel „FORTSETZEN“ oder
- Neues Spiel „STARTEN“

**Achtung:** Wird ein neues Spiel gestartet, so wird der älteste Spielstand überschrieben und kann nicht mehr geladen werden!

## 2.3 Spieleranzahl

Bei „LEADERS – Brettspiel und App“ können zwei bis sechs Spieler teilnehmen. Die LEADERS-App passt die Ressourcen wie Kosten für Einheiten, Boni durch Forschung etc., entsprechend der Spieleranzahl automatisch an.

### Eingabe der Spieleranzahl

Die Anzahl der Spieler wird ausgewählt, indem man auf die entsprechende Zahl tippt.

### Beispiel: Kosten für Einheiten bei einem 2-Spieler-Spiel

Bei einem 2-Spieler-Spiel kostet:

- Eine Infanterie-Einheit 9 Produktionspunkte.
- Eine Panzer-Einheit 12 Produktionspunkte.
- Eine Flieger-Einheit 15 Produktionspunkte.

### Beispiel: Kosten für Einheiten bei einem 4-Spieler-Spiel

Bei einem 3-Spieler-Spiel kostet:

- Eine Infanterie-Einheit 6 Produktionspunkte.
- Eine Panzer-Einheit 8 Produktionspunkte.
- Eine Flieger-Einheit 10 Produktionspunkte.

## 2.4 Szenario und Einstellungen

Bei „LEADERS – Brettspiel und App“ können unterschiedliche Spielszenarien ausgewählt werden.

## Auswahl des Spielszenarios

Um durch die verschiedenen Spielszenarios zu blättern, tippt ein Spieler einfach auf die Pfeile am linken und rechten Rand des Bildschirms. Bei dem gewünschten Szenario tippt ein Spieler rechts unten auf „Auswählen“.

Obwohl die Grundregeln bei jedem Szenario gleich sind, gibt es dennoch folgende Unterschiede:

### Nationen

Jeder Spieler muss eine Nation auswählen, die er spielen möchte. Abhängig vom gewählten Spielszenario kann dies gewissen Einschränkungen unterliegen:

- **frei wählbar**  
Hier können alle spielbaren Nationen frei ausgewählt werden.
- **nach Machtblock**  
Bei einem Machtblock-Szenario richten sich die verfügbaren Nationen nach den gewählten Machtblöcken (kapitalistisch - neutral - kommunistisch):  
2 Spieler: 1 – 0 – 1  
3 Spieler: 1 – 1 – 1  
4 Spieler: 1 – 2 – 1  
5 Spieler: 2 – 1 – 2  
6 Spieler: 2 – 2 – 2
- **fest vorgegeben**  
Hier sind die verfügbaren Nationen fest vorgegeben und richten sich nach der Anzahl der Spieler.  
*Anmerkung: Derzeit ist noch kein Szenario mit fest vorgegebenen Nationen verfügbar.*

Mehr dazu unter „Die Nationen im Detail“.

### Startgebiete

Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, die Startgebiete der Spieler zu bestimmen:

- **frei wählbar**  
Das Startgebiet kann von jedem Spieler frei gewählt werden. Anschließend wird immer ein direkt angrenzendes Gebiet mit einer Infanterie-Einheit besetzt. Dies wird solange wiederholt bis alle Gebiete auf dem Spielplan besetzt sind.
- **Home Area**  
Die Spieler starten beim Besetzen der Gebiete von der Home Area der jeweiligen Nation. Anschließend wird immer ein direkt angrenzendes Gebiet mit einer Infanterie-Einheit besetzt. Dies wird solange wiederholt bis alle Gebiete auf dem Spielplan besetzt sind.  
*Anmerkung: Derzeit ist noch kein Szenario mit Startgebiete „Home Area“ verfügbar.*
- **fest vorgegeben**  
Die zu besetzenden Gebiete werden von der LEADERS-App fest vorgegeben.

Mehr dazu unter „Gebiete besetzen“.

### **Siegbedingungen**

Erfüllt ein Spieler eine der Siegbedingungen des Szenarios, hat er das Spiel gewonnen.

Folgende Siegbedingungen sind möglich:

- **Militär**  
Ein Spieler kann zu Beginn seines Spielzuges die durch das Szenario vorgegebene Anzahl an Produktionspunkten oder mehr eingeben.
- **Forschung**  
Ein Spieler hat in allen Forschungsfeldern die durch das Szenario vorgegebenen Stufe erreicht oder überschritten.
- **Missionen**  
Ein Spieler hat durch das Erfüllen von Missionen das durch das Szenario vorgegebene Ehrenabzeichen erhalten.

Mehr dazu unter „Spielziel und Sieger“.

### **Zusätzliche Einstellungen**

Nachdem ein Szenario ausgewählt wurde können zusätzliche Einstellungen angepasst werden.

### **Zusätzliche Einstellungen**

Im Anschluss können, abhängig von dem gewählten Szenario, zusätzliche Einstellungen getroffen werden. Nachdem alle Einstellungen getroffen wurden, tippt ein Spieler auf den „WEITER“-Button.

- **Timer**  
Hier kann die Zeit, die ein Spieler je Runde in Phase 5 „Hauptquartier“ zur Verfügung hat, begrenzt werden. Ist die Zeit abgelaufen, wird die im Hauptquartier getroffene Auswahl automatisch übernommen.  
**Hinweis:** Die Aktivierung der Timer-Funktion wird nur fortgeschrittenen Spielern empfohlen.  
**Tipp:** Für erfahrene Spieler empfehlen wir die Zeit im Hauptquartier auf 30-40 Sekunden zu beschränken.
- **Special Skills**  
Hier können die Spezialfähigkeiten der Nationen (Special Skills) aktiviert oder deaktiviert werden.  
**Hinweis:** Diese Einstellung gilt für alle im Spiel befindlichen Nationen. Die app-gestützten Boni werden von der LEADERS-App automatisch aktiviert bzw. deaktiviert wie zum Beispiel der Produktionspunkte-Bonus von Deutschland. Jene Boni die sich



auf den Kampf auswirken, etwa die Überschreitung des Truppenlimits von USA, müssen von den Spielern selbst berücksichtigt werden.

## 2.5 Spielerdaten und Nationen

Die Spieler führen nun nacheinander folgende Schritte aus:

### 1. Spielerinformationen

Der Spieler gibt seinen Spielernamen ein und wählt die gewünschte Spielerfarbe aus. Abhängig vom gewählten Spielszenario muss er mitunter auch einen Machtblock (kapitalistisch – neutral – kommunistisch) auswählen.

Wenn er alle Eingaben getätigt hat, erscheint der „WEITER“-Button, über den er zur Nationen-Auswahl gelangt.

### 2. Nationen-Auswahl

Um durch die verschiedenen Nationen zu blättern, tippt der Spieler einfach auf die Pfeile am linken und rechten Rand des Bildschirms. Bei der gewünschten Nation tippt der Spieler rechts unten auf „AUSWÄHLEN“ und reicht das Tablet oder Smartphone zum nächsten Spieler weiter.

Die Nationen unterscheiden sich in drei Bereichen

#### a. Spezialfähigkeit

Jede Nation hat eine besondere Spezialfähigkeit (Special Skill). Diese ist auf der Rückseite der jeweiligen Nationen-Karte erläutert und kann unter „Nationen im Detail“ nachgeschlagen werden.

#### b. Home Area

Jede Nation hat eine eigene Home Area. Diese ist nur bei Szenarien mit Startgebiet „Home Area“ von Bedeutung. Dazu mehr unter „Startgebiete besetzen“.

*Anmerkung: Derzeit ist noch kein Szenario mit Startgebiete „Home Area“ verfügbar.*

#### c. Machtblock

Jede Nation gehört einem der drei Machtblöcke (kapitalistisch – neutral – kommunistisch) an. Die Machtblöcke sind bei manchen Szenarien von Bedeutung. Alle Informationen zu den einzelnen Szenarien können unter „Szenarien im Detail“ nachgeschlagen werden.

Wenn alle Spieler die Eingaben getätigt haben, geht es zum nächsten Schritt „Spielmaterial nehmen“.

## 2.6 Spielmaterial nehmen

Die LEADERS-App zeigt nun, als Beispiel für die USA, an welches Spielmaterial sich jeder Spieler nimmt und vor sich ablegt.

Jeder Spieler erhält folgendes Spielmaterial:

- **Eine Spielertafel**  
Diese legt jeder Spieler direkt vor sich ab. Die rechte Seite zeigt das Base Camp mit der Drop Zone, die linke zeigt die Skalen für Ehrenabzeichen und Militärforschung. Die Mitte bietet Platz für die Nationen-Karte. Links oben ist die Zuordnung der Kampfwürfel zu den Einheiten dargestellt.
- **Die Nationen-Karte** seiner gewählten Nation  
Diese legt er auf den dafür vorgesehenen Platz seiner Spielertafel.
- **Alle Spielfiguren** seiner gewählten Spielerfarbe  
Üblicherweise 30 Infanterie-, 10 Panzer- und 10 Flieger-Einheiten. Diese werden als Vorrat rechts neben die Spielertafel gelegt.
- **Alle Holzmarker** seiner gewählten Spielerfarbe  
Diese werden als Vorrat links neben die Spielertafel gelegt.

Haben alle Spieler ihr Spielmaterial bereit gelegt, tippt ein Spieler auf „WEITER“.

## 2.7 Startgebiete besetzen

Die LEADERS-App zeigt nun an, wie die Startgebiete zu besetzen sind. Je nach Spielszenario und gewählten Einstellungen kommt eine dieser drei Varianten zum Einsatz:

- **Frei wählbar**

Spielerreihenfolge

In der von der LEADERS-App angegebenen Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler immer genau eine Infanterie-Einheit ein, wenn er an der Reihe ist. Die Vorbereitung endet, wenn alle Gebiete auf dem Spielplan besetzt sind.

Besetzen des ersten Gebietes

Zu Beginn setzt jeder Spieler seine erste Infanterie-Einheit in ein beliebiges, freies Gebiet. Am unteren Rand des Spielplans markieren die Spieler fortlaufend ihre

Produktionspunkte mit einem farbigen Holz-Marker. Für jedes besetzte Gebiet wird der Marker entsprechend der Produktionspunkte des Gebietes vorgerückt.

#### Besetzen weiterer Gebiete

Jede weitere Infanterie-Einheit muss immer in ein freies, an ein eigenes Gebiet angrenzendes Gebiet eingesetzt werden. Falls das nicht möglich ist (da alle benachbarten Gebiete bereits durch Einheiten anderer Spieler besetzt sind), muss der Spieler ein beliebiges, freies Gebiet auf dem Spielplan wählen und von dort aus weiter einsetzen.

- 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 besetzt werden.

#### Kontinent Bonus

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.

- **Home Area**

*Anmerkung: Derzeit ist noch kein Szenario mit Startaufstellung „Home Area“ verfügbar.*

#### Spielerreihenfolge

In der von der LEADERS-App angegebenen Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler immer genau eine Infanterie-Einheit ein, wenn er an der Reihe ist. Die Vorbereitung endet, wenn alle Gebiete auf dem Spielplan besetzt sind.

#### Besetzen des ersten Gebietes

Zu Beginn setzt jeder Spieler seine erste Infanterie-Einheit in die Home Area ihrer Nation. Am unteren Rand des Spielplans markieren die Spieler fortlaufend ihre Produktionspunkte mit einem farbigen Holz-Marker. Für jedes besetzte Gebiet wird der Marker entsprechend der Produktionspunkte des Gebietes vorgerückt.

#### Besetzen weiterer Gebiete

Jede weitere Infanterie-Einheit muss immer in ein freies, an ein eigenes Gebiet angrenzendes Gebiet eingesetzt werden. Falls das nicht möglich ist (da alle benachbarten Gebiete bereits durch Einheiten anderer Spieler besetzt sind), muss der

Spieler ein beliebiges, freies Gebiet auf dem Spielplan wählen und von dort aus weiter einsetzen.

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

### Kontinent Bonus

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.

- **Fest vorgegeben**

#### Zuteilung der Gebiete

Die Zuteilung aller Gebiete wird von der LEADERS-App vorgegeben. Jeder Spieler setzt in die von der LEADERS-App angegebenen Gebiete seiner Spielerfarbe je eine Infanterie-Einheit ein. Am unteren Rand des Spielplans markieren die Spieler die Produktionspunkte (wie von der LEADERS-App angegeben) mit einem farbigen Holz-Marker.

**Hinweis:** Die angegebenen Produktionspunkte entsprechen der Summe der Produktionspunkte aller besetzten Gebiete eines Spielers inkl. eventueller Kontinent-Boni.

## 2.8 Ausgleich Startspieler

Um den Startvorteil des ersten Spielers auszugleichen, erhalten die Spieler folgende Anzahl an Infanterie-Einheiten von ihrem Vorrat und stellen diese auf ihr Base Camp (rechte Seite der Spielertafel).

1. Spieler	1 Infanterie-Einheit
2. Spieler	2 Infanterie-Einheiten
3. Spieler	3 Infanterie-Einheiten
4. Spieler	4 Infanterie-Einheiten
5. Spieler	5 Infanterie-Einheiten
6. Spieler	6 Infanterie-Einheiten

### **Beispiel: Ausgleich für Spieler 3**

Der 3. Spieler erhält zu Beginn des Spieles 3 Infanterie-Einheiten aus seinem Vorrat und platziert diese in seinem Base Camp.

### **Beispiel: Ausgleich für Spieler 5**

Der 5. Spieler erhält zu Beginn des Spieles 5 Infanterie-Einheiten aus seinem Vorrat und platziert diese in seinem Base Camp.

## 2.9 Szenariomarker platzieren

*Anmerkung: Derzeit ist noch kein Szenario bei dem Szenariomarker benötigt werden verfügbar.*

## 2.10 Szenario-Regeln

Bevor die erste Spielrunde startet, zeigt die LEADERS-App die Siegmöglichkeiten sowie, abhängig vom gewählten Szenario, in diesem Spiel gültige Sonderregeln an.

*Anmerkung: Derzeit ist noch kein Szenario mit Sonderregeln verfügbar.*

## 3. Spielrunde

### 3.1 Übersicht

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

0. Produktionspunkte eingeben
1. Einheiten abziehen
2. Nationale Ereignisse
3. Beordern und Kämpfen
4. Hauptquartier

#### Legende

Für alle Schritte und Punkte der Anleitung gilt:

- bedeutet, dass hierfür das Smartphone oder Tablet nicht benutzt wird
- bedeutet, dass hierfür das Smartphone oder Tablet benutzt wird.
- „Öffentlich“ bedeutet, dass alle Spieler diese Eingaben und Vorgänge sehen sollten.
- „Nicht öffentlich“ bedeutet, dass nur der aktive Spieler selbst die Anzeige des Smartphone oder Tablet sehen darf.

#### Aktuelle Phase

Die LEADERS-App zeigt dem aktiven Spieler rechts oben die aktuelle Spielphase in der er sich befindet an.

Danach führt der nächste Spieler seinen Spielzug aus und beginnt mit der Eingabe seiner Produktionspunkte.

Eine Spielrunde ist beendet, wenn jeder Spieler einmal seinen Spielzug ausgeführt hat. Das Spiel verläuft immer in der von der LEADERS-App angegebenen Spielerreihenfolge.

### 3.2 Produktionspunkte eingeben

Der Spieler gibt seinen aktuellen Produktionspunktstand (= die Summe der Produktionspunkte aller von ihm besetzten Gebiete inkl. Kontinent-Boni) für alle Spieler gut sichtbar in der LEADERS-App ein. Der aktuelle Produktionspunktstand jedes Spielers ist am unteren Rand des Spielplans durch seinen Holzmarker markiert.

**Achtung:** Boni durch Forschung und Nationeneigenschaften (Special Skills) werden durch die LEADERS-App automatisch ermittelt und hinzugerechnet.

### Beispiel: Schritt 1

Der aktive Spieler hat folgende Gebiete besetzt:

Venezuela	4 Produktionspunkte
Andean Countries	3 Produktionspunkte
Brazil	3 Produktionspunkte
Southern Cone	3 Produktionspunkte
Zwischensumme	13 Produktionspunkte
Kontinentbonus*	+3 Produktionspunkte
<hr/>	
Gesamtsumme	16 Produktionspunkte

\* Da der aktive Spieler alle Gebiete von "South America" besetzt hat, erhält er auch den Kontinentbonus für "South America" von 3 Produktionspunkten.

### Beispiel: Schritt 2

Der aktive Spieler gibt die Summe der Produktionspunkte all seiner Gebiete inkl. Kontinent-Boni (Beispiel oben: 16 Produktionspunkte für ganz „South America“) in der LEADERS-App ein und tippt anschließend rechts unten auf das „WEITER“-Symbol.

## 3.3 Einheiten abziehen

Der aktive Spieler nimmt, sofern vorhanden, überschüssige Einheiten 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-Einheit) 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.

### Beispiel

Der aktive Spieler hat zu Beginn seines Spielzuges 3 Einheiten (2 Panzer- und 1 Infanterie-Einheit) in „Central Africa“. Er wählt nun zwei dieser drei Einheiten aus (in unserem Beispiel sind das die beiden Panzer-Einheiten) und stellt diese zurück in sein Base Camp. Eine Einheit (in diesem Fall die Infanterie-Einheit) verbleibt in „Central Africa“ und hält somit das Gebiet besetzt.

### **Beispiel**

Auch in „Horn of Africa“ befinden sich noch 2 Einheiten (1 Panzer- und 1 Flieger-Einheit). Der aktive Spieler wählt eine Einheit aus (in unserem Beispiel ist das die Flieger-Einheit) und stellt diese zurück in sein Base Camp. Eine Einheit (in diesem Fall die Panzer-Einheit) verbleibt in „Horn of Africa“ und hält somit das Gebiet besetzt.

## **3.4 Nationale Ereignisse**

Dem aktiven Spieler werden nun, sofern vorhanden, öffentliche (für alle Spieler bestimmte) und geheime (nur für den aktiven Spieler bestimmte) Ereignisse angezeigt. Sollten zusätzlich Allianz-Angebote anderer Spieler vorliegen, werden vom aktiven Spieler „Entscheidungen“ dazu verlangt.

**Achtung:** Erst, wenn der aktive Spieler durch alle Ereignisse durchgeblättert hat, kann er rechts unten auf „WEITER“ tippen.

### **Beispiel: Öffentliches Ereignis Sabotage**

Der aktive Spieler wurde von einem Mitspieler erfolgreich sabotiert. Er muss nun die angezeigte Anzahl an Einheiten, in diesem Fall drei beliebige Einheiten, aus seinem Base Camp entfernen und zurück zu seinem Vorrat legen.

**Achtung:** Hat der aktive Spieler weniger Einheiten als angezeigt in seinem Base Camp so werden nur die maximal möglichen Einheiten aus dem Base Camp entfernt.

Mit den Pfeilen am linken und rechten Rand des Bildschirms muss jedes Ereignis angesehen und gemäß der Anleitung in der LEADERS-App ausgeführt werden. Erst dann kann man mit dem „WEITER“-Symbol rechts unten fortfahren.

### **Öffentliche Ereignisse**

- Truppennachschub
- Sabotage
- Boykott



- Neue Technologie (Militär)
- Ruhm und Ehre

### Geheime Ereignisse

- Neue Technologie (Technologie und Wirtschaft)
- Neue Diplomaten
- Tribute erhalten
- Boykott (erfolgreich)
- Boykott missglückt
- Boykott vereitelt
- Diplomat gefasst
- Allianz
- Neue Spione
- Sabotage (erfolgreich)
- Sabotage missglückt
- Sabotage vereitelt
- Geheime Information
- Spionage missglückt
- Spionage vereitelt
- Spion gefasst
- Mission gescheitert
- Produktionspunkte

### Entscheidungen

- Allianzangebot

## 3.5 Beordern und Kämpfen

Diese Phase besteht aus 4 Schritten die der aktive Spieler der Reihe nach einmal ausführt:

### 1. Platzieren

Der aktive Spieler platziert nun beliebig viele Einheiten aus dem Base Camp in alle eigenen Gebiete (bzw. in die Gebiete seiner Allianz-Partner), von denen aus er aktiv werden möchte.

In Seefelder (weißer Kreis mit Ankersymbol) dürfen keine Einheiten direkt aus dem Base Camp platziert werden.

**Achtung:** Die Anzahl der platzierten Einheiten (einschließlich der bereits

vorhandenen Einheit) darf dabei nicht höher sein als die Produktionspunkte des jeweiligen Gebietes.

**Tipp:** Durch Forschung „Militär – Stufe 2“ kann die maximale Anzahl an Einheiten je Gebiet um eins erhöht werden.

Jeder Spieler sollte stets darauf achten immer ein paar Einheiten in seinem Base Camp zu belassen um sich in den Spielzügen der anderen Spieler verteidigen zu können.

**Hinweis:** Bei aktiven „Special Skills“ der Nationen, darf der Spieler der die USA spielt, die maximale Anzahl an Einheiten je Gebiet um eine Einheit überschreiten. Hat dieser Spieler auch die Forschung „Militär – Stufe 2“ fertiggestellt darf dieser die maximale Anzahl an Einheiten je Gebiet sogar um zwei Einheiten überschreiten.

**Beispiel „China“:**

Das Gebiet „China“ hat 7 Produktionspunkte, somit dürfen in „China“ maximal 7 Einheiten stehen. Da der aktive Spieler das Gebiet bereits mit einer Einheit besetzt hält, darf er höchstens 6 weitere Einheiten aus seinem Base Camp in diesem Gebiet einsetzen.

**Beispiel „Brazil“:**

„Brazil“ hat 3 Produktionspunkte und somit dürfen maximale 3 Einheiten in „Brazil“ platziert werden. Der aktive Spieler hält „Brazil“ mit einer Einheit besetzt, darf er also maximal 2 weitere Einheiten aus seinem Base Camp platzieren.

Der aktive Spieler entscheidet sich dafür in „Brazil“ eine Panzer-Einheit zu platzieren.

**Beispiel „Indonesia und New Guinea“:**

Der aktive Spieler hat 1 Infanterie-Einheit in „Indonesia“ und 1 Infanterie-Einheit in „New Guinea“ stationiert. Da er nur 4 Einheiten in seinem Base Camp hat, entscheidet er sich 1 Panzer-Einheit in „New Guinea“ (maximal 2 Einheiten in diesem Gebiet) und die restlichen 3 Einheiten in „Indonesia“ (maximal 6 Einheiten in diesem Gebiet) einzusetzen.

## 2. Bewegen

Der aktive Spieler bewegt nun die zuvor platzierten Einheiten in all jene angrenzende Gebiete die er angreifen möchte. Dabei kann der aktive Spieler:

- a. Einheiten aus einem Gebiet in ein angrenzendes Gebiet bewegen
- b. Einheiten aus einem Gebiet auf mehrere angrenzende Gebiete aufteilen
- c. Einheiten aus mehreren Gebiete in ein gemeinsam angrenzendes Gebiet zusammenziehen.

Darüber hinaus gilt:

- In jedem Gebiet des aktiven Spielers muss eine Einheit belassen werden, um dieses Gebiet weiter besetzt zu halten.
- Leere Gebiete können in diesem Schritt kampflos eingenommen 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:** Die maximale Anzahl an Einheiten je Gebiet spielt beim Bewegen keine Rolle.

**Wichtig:** In diesem Schritt muss der Spieler alle Truppenbewegungen durchführen, die er vornehmen will, anschließend dürfen keine Einheiten mehr bewegt werden!

**Tip:** Einheiten aus mehreren Gebieten in ein gemeinsam angrenzendes Gebiet zu bewegen, kann die angreifende Truppenstärke beträchtlich erhöhen.

**Beispiel „China“:**

Der aktive Spieler hat in „China“ insgesamt 7 Einheiten. Er zieht 4 Einheiten nach „Mongolia“ und 2 Einheiten nach „Manchuria“. Eine Einheit muss in „China“ verbleiben, um dieses Gebiet weiterhin besetzt zu halten.

**Beispiel „Brazil“:**

Der aktive Spieler hat 2 Einheiten in „Brazil“ stationiert. Er bewegt eine Einheit nach „Southern Cone“, die zweite Einheit muss in „Brazil“ verbleiben, um dieses Gebiet besetzt zu halten.

**Beispiel „Indonesia und New Guinea“:**

Der aktive Spieler hat 4 Einheiten in „Indonesia“ und 2 Einheiten in „New Guinea“. Er bewegt 3 Einheiten aus „Indonesia“ und eine Einheit aus „New Guinea“ nach „Queensland“, wo er nun 4 eigene Einheiten hat; je eine Einheit verbleibt in „Indonesia“ und „New Guinea“, um die Gebiete besetzt zu halten.

### 3. Verteidigen

Nun ist der Verteidiger (= der angegriffene Spieler) an der Reihe. Gibt es mehrere Verteidiger, organisieren diese ihre Verteidigung der Reihe nach. Jeder Verteidiger darf nun Einheiten aus seinem Base Camp in seine eigenen angegriffenen Gebiete setzen.

**Achtung:** Die Anzahl der eigenen Einheiten des Verteidigers eines Gebietes darf dabei nicht höher sein, als die Produktionspunkte des jeweiligen Gebietes!

In Seefelder (weißer Kreis mit Ankersymbol) dürfen keine zusätzlichen Einheiten zur Verteidigung platziert werden.

**Tip:** Jeder Spieler sollte möglichst immer ein paar Einheiten in seinem Base Camp belassen, damit er sich – im Falle eines Angriffes – auch verteidigen kann.

**Beispiel „China“:**

Spieler Rot (Verteidiger) wird in „Mongolia“ mit 4 Einheiten, in „Southern Cone“ (Bild unten) mit einer Einheit und in „Queensland“ (Bild ganz unten) mit 4 Einheiten angegriffen. Im Base Camp von Spieler Rot befinden sich 5 Einheiten.

2 Einheiten platziert Spieler Rot in „Mongolia“. Da er „Mongolia“ bereits mit einer Einheit besetzt hielt, hat er mit den beiden zusätzlichen Einheiten die maximale Anzahl an Einheiten in diesem Gebiet erreicht.

**Beispiel „Brazil“:**

„Southern Cone“ scheint Spieler Rot nicht wichtig zu sein, hier setzt er keine zusätzlichen Einheiten ein und hat dort nun nur eine Einheit zur Verteidigung.

**Beispiel „Indonesia und New Guinea“:**

„Queensland“ verteidigt Spieler Rot mit einer zusätzlichen Einheit.

In seinem Base Camp bleiben somit noch 2 Einheiten, mit denen er sich verteidigen kann, falls er in dieser Spielrunde während den Spielzügen der Mitspieler angegriffen wird.

**4. Kampf (Rückzug, Sieg oder Niederlage)**

Nachdem alle Verteidiger ihre Einheiten platziert haben, beginnen die Kämpfe. In allen Gebieten, in denen Einheiten von verschiedenen Spielern stehen, wird gekämpft, ausgenommen Seefelder: Hier entscheidet der aktive Spieler selbst, ob er kämpfen möchte oder nicht. Dies gilt natürlich nur für Einheiten, die bereits vor dem Bewegen in dem Seefeld waren, da für neue Einheiten im Seefeld der Spielzug sofort endet.

Der Angreifer bestimmt die Reihenfolge der Kämpfe. Ein Kampf geht meist über mehrere Kampfrunden und geht solange bis Angreifer oder Verteidiger keine Einheiten mehr in dem Gebiet haben oder eine der Beiden einen Rückzug antritt.

Die Kampfrunde:

**a. Rückzug**

Zu Beginn jeder Kampfrunde können sich zunächst der Angreifer und dann der Verteidiger (in dieser Reihenfolge) für den Rückzug entscheiden. Die Hälfte (aufgerundet) der Einheiten des Spielers im Kampfgebiet sind verloren. Diese legt der Spieler, zurück zu seinem Vorrat neben der Spielertafel. Die verbleibende Hälfte der Einheiten setzt der Spieler zurück in Drop Zone auf seiner Spielertafel.

**Hinweis:** Bei aktiven „Special Skills“ der Nationen, verliert der Spieler der Frankreich spielt, bei einem Rückzug keine Einheiten, er platziert alle verbleibenden Einheiten direkt in die Drop Zone auf seiner Spielertafel.

**Beispiel:**

Der Verteidiger (rot) entscheidet sich für einen Rückzug. Die Hälfte der Einheiten, in diesem Fall 2 Einheiten – aufgerundet, sind verloren und kommen zurück in den Vorrat. Die verbleibende Hälfte, in diesem Fall eine Einheit, kommt in die Drop Zone.

**b. Würfel werfen**

Wie viele und welche Würfel(-farben) Angreifer und Verteidiger verwenden dürfen, richtet sich nach Anzahl und Art der Einheiten, die dem jeweiligen Spieler in diesem Gebiet zur Verfügung stehen.

- + Für jede Infanterie-Einheit darf der Spieler einen weißen Würfel werfen.
- + Für jede Panzer-Einheit darf der Spieler einen grauen Würfel werfen.
- + Für jede Flieger-Einheit darf der Spieler einen schwarzen Würfel werfen.

**Achtung:** Jede Seite darf maximal 3 Würfel werfen (normalerweise die stärksten), auch wenn mehr Einheiten am Kampf beteiligt sind.

**Hinweis:** Bei aktiven „Special Skills“ der Nationen, darf der Spieler der United Kingdom spielt, bei Kämpfen in und aus Seefeldern sowie, bei alle über eine gepunktete Linie verbundene Gebiete, einen weißen Würfel zusätzlich werfen und so mitunter vier Würfel benutzen.

**Beispiel „China“**

Der aktive Spieler greift „Mongolia“ mit 4 Einheiten an:

- 1 Flieger-Einheit
- 1 Panzer-Einheit
- 2 Infanterie-Einheiten

Der Verteidiger hat in „Mongolia“ das Truppenmaximum von 3 Einheiten erreicht:

- 1 Flieger-Einheit
- 2 Infanterie-Einheiten

Der aktive Spieler würfelt daher mit 1 schwarzen Würfel für die Flieger-Einheit, 1 grauen Würfel für die Panzer-Einheit und 1 weißen Würfel für 1 Infanterie-Einheiten. Da er nur 3 Würfel werfen darf, bleibt die zweite Infanterie-Einheit noch vom Kampf ausgeschlossen.

Der Verteidiger würfelt mit 1 schwarzen Würfel für die Flieger-Einheit und 2 weißen Würfel für die 2 Infanterie-Einheiten.

<2 Bilder>

**c. Verluste entfernen**

Für jeden Treffer muss der gegnerische Spieler eine Einheit eigener Wahl aus dem Gebiet entfernen. Diese kommt zurück in seinen Vorrat, nicht ins Base Camp!

**Tipp:** Man sollte seine schwächeren Einheiten zuerst entfernen

**Beispiel:**

Der aktive Spieler (blau) würfelt ein Treffersymbol. Das bedeutet, dass der gegnerische Spieler (rot) 1 Einheit verliert.

Der Verteidiger würfelt einen Doppeltreffer, der aktive Spieler (blau) verliert somit 2 Einheiten.

Der aktive Spieler (blau) entfernt 2 Einheiten seiner Wahl (in diesem Fall sind es die 2 Infanterie-Einheiten) aus dem Gebiet und legt sie zurück in den Vorrat (nicht ins Base Camp).

Der Verteidiger (rot) entfernt 1 Einheit seiner Wahl (in diesem Fall ist es 1 Infanterie-Einheit) aus dem besetzten Gebiet und legt sie ebenfalls zurück in den Vorrat (nicht ins Base Camp).

<2 Bilder>

d. **Sieg oder Niederlage**

Sind am Ende einer Kampfrunde nur noch Einheiten eines Spielers (bzw. einer Allianz) in dem Gebiet, so hat dieser Spieler den Kampf gewonnen. Es gibt drei mögliche Kampfresultate:

**Der Verteidiger hat keine Einheiten mehr im Gebiet.**

Wenn am Ende der Kampfrunde nur noch Einheiten des Angreifers in dem Gebiet stehen, hat er den Kampf gewonnen. Der Angreifer rückt seinen Marker auf der Produktionspunkte-Skala entsprechend der Produktionspunkte des Gebietes vor, während der Verteidiger seinen Marker entsprechend zurücksetzt.

**Achtung:** Gewonnene bzw. verlorene Kontinentboni müssen dabei sofort berücksichtigt werden.

**Beispiel „Verteidiger hat keine Einheiten mehr“**

Der aktive Spieler (blau) gewinnt den Kampf in „Mongolia“. Er rückt seinen Marker auf der Produktionspunkte-Skala entsprechend der Produktionspunkte des Gebietes vor.

Der Verteidiger (rot) verliert den Kampf in „Mongolia“ und rückt seinen Marker entsprechend zurück.

**Der Angreifer hat keine Einheiten mehr im Gebiet.**

Wenn am Ende der Kampfrunde nur noch Einheiten des Verteidigers in dem Gebiet stehen, hat er den Kampf gewonnen. Die Marker auf der

Produktionspunkte-Skala werden nicht verschoben.

**Beispiel „Angreifer hat keine Einheiten mehr“**

Der Verteidiger (rot) gewinnt den Kampf in „Mongolia“, somit ändert sich die Summe seiner Produktionspunkte und die des aktiven Spielers (blau) nicht. Der einzige Verlust liegt bei den im Kampf gefallenem Einheiten.

**Kein Spieler hat mehr Einheiten im Gebiet.**

Wenn weder Angreifer noch Verteidiger übrige Einheiten in dem Gebiet haben, endet der Kampf unentschieden. Allerdings verliert der Verteidiger, da er keine Einheiten mehr in dem Gebiet hat, die entsprechenden Produktionspunkte. Der Verteidiger setzt seinen Marker auf der Produktionspunkte-Skala entsprechend zurück. Der Marker des Angreifers wird nicht verrückt.

**Achtung:** Verlorene Kontinentboni müssen dabei sofort berücksichtigt werden.

**Hinweis:** Das Gebiet steht nun frei und kann von einem der nächsten Spieler im Schritt „Bewegen“ der Phase 3 „Beordern und Kämpfen“ ohne Kampf besetzt werden, sofern dieser ein direkt angrenzendes Gebiet besitzt.

**Beispiel „Kein Spieler hat mehr Einheiten im Gebiet“**

Der aktive Spieler (blau) und der Verteidiger (rot) verlieren alle Einheiten im Kampf um „Mongolia“. Da der Verteidiger (rot) aber auch sein besetztes Gebiet verliert, muss er seinen Marker auf der Produktionspunkte-Skala entsprechend zurücksetzen (also -3 Produktionspunkte).

## 3.6 Hauptquartier

Im Hauptquartier kann der der aktive Spieler seine Produktionspunkte in den verschiedenen Bereichen ausgeben:

- **Militär**  
Rekrutiere neue Infanterie-, Panzer- und Flieger-Einheiten!
- **Forschung**  
Erforsche unterschiedliche Bereiche, um zusätzliche Boni zu erhalten!

- **Diplomatie**  
Ernenne Diplomaten, um Allianzen mit deinen Mitspielern einzugehen oder Handelsboykotte zu initiieren!
- **Spionage und Sabotage**  
Heuere Spione an, um deine Feinde auszuspionieren oder zu sabotieren!
- **Missionen**  
Erfülle geheime Missionen, um wertvolle Ehrenabzeichen zu erlangen!

**Hinweis:** Nicht ausgegebene Produktionspunkte werden automatisch angespart und stehen in der nächsten Spielrunde wieder zur Verfügung.

Nachdem alle Einstellungen gemacht wurden, drückt der aktive Spieler rechts unten auf das „WEITER“-Symbol.

**Achtung:** Bei aktivierter „Timer“-Funktion ist die Zeit im Hauptquartier beschränkt. Nach Ablauf der Zeit werden die bis dahin vorgenommenen Einstellungen automatisch übernommen.

Die Produktionskosten der Einheiten, Forschungen etc. sind von der Spieleranzahl abhängig! (Produktionskosten-Tabelle)

### **Hauptquartier**

Im oberen Bereich der App wird das Menü bzw. Untermenü angezeigt

Im mittleren Bereich befinden sich die auswählbaren Objekte wie Einheiten, Forschungen, Mitspieler und Missionen. Im blauen Zahnrad werden die jeweiligen Produktionskosten und im roten Kreis die benötigte Produktionszeit (= Spielrunden) angezeigt.

Im unteren Bereich sieht der Spieler mittig die ihm zur Verfügung stehenden Ressourcen (Produktionspunkte, Diplomaten und Spione)

### 3.6.1 Militär

Im Militär-Bereich sorgt der aktive Spieler für den nötigen Truppennachschub seiner Armee. Die Einheiten unterscheiden sich hinsichtlich Kosten (blaues Zahnrad), Produktionsdauer (roter Kreis) und der Würfel, die jeweils im Kampf für die Einheit verwendet werden, oder anders ausgedrückt ihrer Trefferchancen. Ansonsten gelten für alle Einheiten die gleichen Regeln. Folgende Einheiten stehen zur Auswahl:

- **Infanterie (Soldaten)**  
Die günstigste, aber auch schwächste Einheit im Spiel. Diese Einheiten verwendet im Kampf einen weißen Würfel mit nur drei Treffer-Seiten, hat also eine Trefferwahrscheinlichkeit von 50%.
- **Panzer**  
Panzer-Einheiten sind etwas teurer als Infanterie-Einheiten, dafür verwenden sie im



Kampf einen grauen Würfel mit immerhin vier Treffer-Seiten, dies entspricht einer Trefferwahrscheinlichkeit von 66%.

- **Flieger**

Flieger sind die teuersten Einheiten bei LEADERS. Diese Einheit benutzt im Kampf einen schwarzen Würfel mit vier Treffer-Seiten (= Trefferwahrscheinlichkeit von 66%), von denen einer allerdings ein Doppel-Treffer ist.

**Hinweis:** Es empfiehlt sich im Kampf die günstigeren Infanterie-Einheiten mit den stärkeren Panzer- oder Flieger-Einheiten zu kombinieren. Bei Verlusten können zuerst die günstigeren Einheiten entfernt werden und die stärkeren, aber teureren Einheiten, bleiben erhalten.

### **Beispiel**

Durch Tippen auf Plus und Minus kann der aktive Spieler mehr bzw. weniger Einheiten produzieren. Abhängig von der Produktionsdauer erhält er die Einheiten in einer seiner nächsten Spielrunden. Das öffentliche nationale Ereignis „Truppennachschub“ zeigt dann die fertig produzierten Einheiten an. Erst dann nimmt der Spieler die Einheiten aus seinem Vorrat und platziert diese auf dem Base Camp seiner Spielertafel.

## 3.6.2 Forschung

Im Forschungs-Bereich kann der aktive Spieler seine Produktionspunkte in die Erforschung neuer Technologien investieren. Die Forschungen sind aufeinander aufbauend, das heißt, man muss in einem Forschungsbereich zuerst die 1. Stufe erforschen, um mit der Erforschung der 2. Stufe beginnen zu können. Man kann jedoch in allen drei Forschungsbereichen (Militär, Technologie und Wirtschaft) gleichzeitig forschen!

**Tipp:** Nicht ausgegebene Produktionspunkte werden für die nächste Spielrunde angespart, so können auch teurere Forschungen finanziert werden.

- **Militär**

Forschungen im Bereich „Militär“ verbessern die eigenen militärischen Fähigkeiten. Wenn der aktive Spieler eine Militär-Technologie fertig erforscht hat, wird dies bei dem nationalen öffentlichen Ereignis „Neue Technologie“ angezeigt. Er platziert dann einen seiner Holz-Marker in seiner Spielerfarbe auf der linken Seite der Spielertafel neben dem entsprechenden Forschungssymbol.

**Hinweis:** Abgeschlossene Militär-Forschungen werden im Gegensatz zu Technologie- und Wirtschaftsforschungen öffentlich angezeigt, da die Mitspieler stets wissen müssen welche Boni ein Spieler im Kampf tatsächlich hat.

### **Stufe 1 – Einen Würfel neu werfen**

Der Spieler darf in jeder Kampfrunde einen beliebigen bereits geworfenen Würfel erneut werfen. Es zählt das zuletzt gewürfelte Ergebnis.

#### **Beispiel**

Der aktive Spieler würfelt im Kampf mit 3 Würfeln – 1 schwarzen für seinen Flieger und 2 weiße für seine Infanterie. Mit den beiden weißen Würfeln erzielt er jeweils einen Treffer, mit dem schwarzen Würfel trifft er nicht. Da ein beliebiger Würfel nochmal geworfen werden darf, entscheidet sich der Spieler für den schwarzen Würfel und würfelt diesen nochmal. Nun erzielt er einen Doppeltreffer. Der Gegenspieler verliert somit 4 beliebige Einheiten.

### **Stufe 2 – Zusätzliche Einheiten platzieren**

Der Spieler darf in Phase 3: „Beordern und Kämpfen“. In jedem Gebiet von dem aus er aktiv werden möchte, darf der aktive Spieler eine Einheit mehr platzieren, als das jeweilige Gebiet an Produktionspunkten ausweist.

**Hinweis:** Bei aktiven „Special Skills“ der Nationen, darf der Spieler der die USA spielt, die maximale Anzahl an Einheiten je Gebiet um eine Einheit überschreiten. Hat dieser Spieler auch die Forschung „Militär – Stufe 2“ fertiggestellt darf dieser die maximale Anzahl an Einheiten je Gebiet sogar um zwei Einheiten überschreiten.

#### **Beispiel:**

Der aktive Spieler darf in „Western Australia“ statt der üblichen 3 Einheiten nun 4 Einheiten platzieren.

### **Stufe 3 - Doppeltreffer**

In jeder Kampfrunde erzielt der Spieler einmal mit einem einfachen Treffer einen Doppeltreffer.

#### **Beispiel:**

Der aktive Spieler würfelt mit 3 Würfeln. Mit der Flieger-Einheit trifft er nicht, mit der Infanterie-Einheit und der Panzer-Einheit erzielt er jeweils einen Treffer. Da der aktive Spieler die militärische Forschung Stufe 3 entwickelt hat, zählt 1 beliebiger einfacher Treffer (im Beispiel ist es die Infanterie-Einheit) als Doppeltreffer. Der Gegner verliert daher 3 Einheiten.

- **Technologie**

Die Erforschung neuer Technologien bringen dem Spieler Boni in unterschiedlichen

Bereichen und einen Vorteil für seine Nation. Wenn der aktive Spieler eine Technologie fertig erforscht hat, wird dies bei dem nationalen geheimen Ereignis „Neue Technologie“ angezeigt.

### **Stufe 1 – Bessere Diplomaten und Spione**

Die Erfolgchance eigener Diplomaten (Handelsboykott) und Spione (Sabotage und Spionage) erhöht sich um 10%. Dies gilt sowohl bei der Ausführung als auch bei der Abwehr.

**Hinweis:** Die genaue Erfolgswahrscheinlichkeit eines Handelsboykotts, einer Spionage oder Sabotage ist in Phase 4.c „Diplomatie“ und Phase 4.d „Spionage und Sabotage“ angeführt.

### **Stufe 2 – Zusätzliche Infanterie-Einheit**

Mit der Erforschung dieser Technologie bekommt der aktive Spieler in jeder Spielrunde eine zusätzliche Infanterie-Einheit.

**Achtung:** Die zusätzliche Einheit wird von der LEADERS-App automatisch hinzugerechnet und beim nationalen öffentlichen Ereignis „Truppennachschub“ angezeigt.

### **Stufe 3 – Höhere Wirtschaftsleistung**

Diese Technologie erhöht die Wirtschaftsleistung der Gebiete des aktiven Spielers um 10%.

**Achtung:** Die zusätzlichen Produktionspunkte werden von der LEADERS-App automatisch hinzugerechnet und beim nationalen geheimen Ereignis „Produktionspunkte“ angezeigt.

### **Beispiel:**

Der aktive Spieler hält Gebiete besetzt die Zusammen 50 Produktionspunkte ausweisen. Durch die Technologie-Forschung Stufe 3 erhält der Spieler automatisch 10% mehr Produktionspunkte, also 5 zusätzliche Punkte. Dem aktiven Spieler wird beim nationalen geheimen Ereignis „Produktionspunkte“ somit der Wert 55 angezeigt.

- **Wirtschaft**  
Forschungen im Bereich „Wirtschaft“ bringen dem aktiven Spieler zusätzliches Produktionspunkte-Einkommen. Wenn der aktive Spieler eine Wirtschafts-Forschung fertig entwickelt hat, wird dies bei dem nationalen geheimen Ereignis „Neue Technologie“ angezeigt.

**Achtung:** Die zusätzlichen Produktionspunkte werden von der LEADERS-App automatisch hinzugerechnet und beim nationalen geheimen Ereignis „Produktionspunkte“ angezeigt.

### **Stufe 2 – Zusätzliche Produktionspunkte**

Der aktive Spieler erhält abhängig von der Spieleranzahl jede Runde zusätzlich eine bestimmte Anzahl Produktionspunkte. Dies entspricht in etwa dem **Wert einer Infanterie-Einheit**.

### **Stufe 3 – Zusätzliche Produktionspunkte**

Der aktive Spieler erhält abhängig von der Spieleranzahl jede Runde zusätzlich eine bestimmte Anzahl Produktionspunkte. Dies entspricht in etwa dem **eineinhalbfachen Wert einer Infanterie-Einheit**.

## 3.6.3 Diplomatie

Im Diplomatie-Bereich kann der aktive Spieler diplomatische Handlungen setzen. Für Aktionen wie Tribut, Boykott und Allianz-Angebote muss der Spieler zuvor ausreichend Diplomaten ernennen.

- **Diplomat ernennen**  
Durch Tippen auf Plus und Minus kann der aktive Spieler mehr bzw. weniger Diplomaten ernennen. In der nächsten Spielrunde treten die Diplomaten ihren Dienst an. Dazu wird das ationale geheime Ereignis „Neue Diplomaten“ angezeigt.

**Achtung:** Nicht eingesetzte Diplomaten schützen vor Boykotten! Man sollte daher immer ein paar Diplomaten (maximal 10) als Reserve haben, um gegnerische Diplomaten bei einem Boykottversuch abzuwehren.

- **Tribut**

Hier kann der aktive Spieler durch den Einsatz eines Diplomaten seine eigenen Produktionspunkte einem anderen Spieler schicken. Der begünstigte Spieler erhält diese in seiner nächsten Spielrunde im Rahmen des nationalen geheimen Ereignisses „Tribute erhalten“.

- **Boycott**

Der aktive Spieler kann einen Diplomaten losschicken (auf das Boykott-Symbol unter dem gewünschten Spieler tippen), um einen Boykott gegen einen Mitspieler auszulösen und ihm so schmerzvolle Verluste von Produktionspunkte zuzufügen. In seiner nächsten Spielrunde erhält der aktive Spieler in Phase 2 „Nationale Ereignisse“ eine geheime Information ob der Versuch erfolgreich war oder nicht.

**Hinweis:** Die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Boykott-Versuchs hängt von verschiedenen Faktoren ab: Anzahl der Diplomaten im Hauptquartier des zu boykottierenden Spielers, Forschung – Technologie, Stufe 1 und Spezialfähigkeit der Nation.

**Achtung:** Wenn der Boykott scheitert besteht eine 50:50 Chance, dass der gegnerische Spieler erfährt wer den Boykott-Versuch gestartet hat.

**Tipp:** Wer oft Opfer von Boykotten wird sollte Diplomaten ernennen und diese im Hauptquartier belassen, denn dort dienen diese zur Abwehr von Boykotten.

**Hinweis:** Man darf auch Mitspieler, mit denen man eine Allianz hat, boykottieren. Wird man allerdings dabei erwischt, könnte sich das negativ auf die diplomatischen Beziehungen auswirken!

- **Allianz**

Der aktive Spieler kann einem anderen Spieler eine Allianz anbieten. Wenn der entsprechende Mitspieler an der Reihe ist, muss dieser entscheiden ob er die Allianz eingehen möchte oder nicht (Nationale Ereignisse – Entscheidungen, Allianzangebot). Diese Entscheidung wird dem anbietenden Spieler in seiner nächsten Runde bei dem nationalen geheimen Ereignis „Allianz“ mitgeteilt. Hat der Mitspieler abgelehnt, passiert nichts weiter. Nimmt der Mitspieler das Allianzangebot an, gelten für beide Allianzpartner folgende Regeln:

- Man darf seinen Allianzpartner nicht angreifen bzw. in offene Kampfhandlungen mit diesen treten!
- Die Gebiete des Allianzpartners können zum Platzieren von Einheiten in Phase 3: „Beordern und Kämpfen“ wie eigene Gebiete genutzt werden.

**Achtung:** Einheiten des Allianzpartners in dem Gebiet werden bei den maximal zu platzierenden Einheiten in diesem Gebiet mitgezählt

- Bei der Verteidigung von Gebieten kann ein Spieler seinen Allianzpartner mit Einheiten aus seinem Base Camp unterstützen!

Dabei gilt

- Die Summe der gemeinsamen Einheiten darf dabei die maximale Anzahl an Einheiten in diesem Gebiet nicht überschreiten.
- Der angegriffene Spieler führt bei der Verteidigung die Truppen des Allianzpartners wie seine eigenen Einheiten, dies gilt auch für den Rückzug, aller Boni durch Forschung sowie für die Spezialfähigkeiten der Nationen.
- Erleidet der Verteidiger Verluste, werden zunächst die Einheiten seines Allianzpartners entfernt.

Eine bestehende Allianz kann durch Tippen auf das „X“-Symbol bei dem jeweiligen Spieler aufgelöst werden. Allerdings dürfen sich die Spieler erst zu Beginn ihrer jeweils nächsten Runde wieder angreifen.

### **Schritt für Schritt**

#### **1. Allianz-Angebot unterbreiten**

Der aktive Spieler (Alex, blau) entscheidet sich, einem Mitspieler (Chris, grün) eine Allianz anzubieten, er tippt dazu auf das Plus-Symbol.

#### **2. Allianz annehmen (oder ablehnen)**

Der entsprechende Mitspieler (Chris, grün) erhält in seinem Spielzug während der Phase 2 „Nationale Ereignisse - Entscheidungen“ das Allianzangebot von Alex, blau. Chris, grün nimmt den Vertrag an und tippt deshalb auf das „Häkchen“-Symbol, ab nun gilt die Allianz.

Alex wird die Entscheidung in seinem nächsten Spielzug in Phase 2 „Nationale Ereignisse“ erfahren.

#### **3. Allianz zum Angriff**

Der aktive Spieler (Alex, blau) will „Midwest“ angreifen. Da sein bereits besetztes Gebiet „Quebec“ nicht an „Midwest“ grenzt, entscheidet er sich, 2 Infanterie-Einheiten aus seinem Base Camp in „Ontario“ (Allianzgebiet von Chris, grün) zu platzieren, um von dort aus seine Einheiten nach „Midwest“ zu bewegen und angreifen zu können.

#### **4. Allianz zur Verteidigung**

Der aktive Spieler (Alex, blau) wird in „Siberia“ von einem Mitspieler (rot) mit 5 Einheiten angegriffen. Er platziert seine stärkste Einheit (1 Panzer-Einheit) aus seinem Base Camp in „Siberia“. Sein Allianzpartner (Chris, grün) kann ihm nun zu Hilfe kommen. Da „Siberia“ 4 Produktionspunkte (= maximale Anzahl eigener Truppen in diesem Gebiet) aufweist und Alex bereits 2 Einheiten dort platziert hat, darf Chris maximal 2 zusätzliche Einheiten in „Siberia“ platzieren. Um die Gewinnchancen zu erhöhen, entscheidet sich Chris für 1 Flieger- und 1 Panzer-Einheit.

**Achtung:** Bei Verlusten muss der Verteidiger (Alex = blau) zuerst die Einheiten seines Allianzpartners (Chris = grün) in den Vorrat ziehen.

### 5. Allianz auflösen

Eine bestehende Allianz kann durch Tippen des X-Symbols beim entsprechenden Spieler aufgelöst werden. Die Spieler dürfen sich dann zur Beginn ihrer jeweils nächsten Runde wieder angreifen.

## 3.6.4 Spionage und Sabotage

In diesem Bereich kann der aktive Spieler Handlungen im Bereich der Spionage und Sabotage setzen, dafür benötigt der Spieler ausreichend Spione.

- **Anheuern**

Durch Tippen auf Plus und Minus kann der aktive Spieler mehr bzw. weniger Spione anheuern. In der nächsten Spielrunde treten die Spione ihren Dienst an. Dazu wird das nationale geheime Ereignis „Neue Spione“ angezeigt.

**Achtung:** Nicht eingesetzte Spione schützen vor Spionage und Sabotage! Man sollte daher immer ein paar Spione (maximal 10) als Reserve haben, um gegnerische Spione bei einem Spionage- oder Sabotageversuch abzuwehren.

- **Spionage**

Der aktive Spieler kann einen Spion losschicken (auf das Spionage-Symbol unter dem gewünschten Spieler tippen), um einen Mitspieler auszuspionieren und so zu erfahren, welchen Forschungsstand dieser hat. In seiner nächsten Spielrunde erhält der aktive Spieler in Phase 2 „Nationale Ereignisse“ eine geheime Information, ob der Versuch erfolgreich war und somit den Forschungsstand des betroffenen Spielers oder ob dieser gescheitert ist.

**Hinweis:** Die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Spionage-Versuchs hängt von verschiedenen Faktoren ab: Anzahl der Spione im Hauptquartier des auszuspionierenden Spielers, Forschung – Technologie, Stufe 1 und Spezialfähigkeit der Nation.

**Achtung:** Wenn der Spionage-Versuch scheitert, besteht eine 50:50 Chance, dass der gegnerische Spieler erfährt wer den Spionage-Versuch gestartet hat.

**Tipp:** Um Spionage-Versuche gegnerischer Spieler abzuwehren, empfiehlt es sich Spione anzuheuern und im Hauptquartier zu belassen, denn dort dienen diese zur Abwehr von Spionage und Sabotage.

**Hinweis:** Man darf auch Mitspieler, mit denen man eine Allianz hat, ausspionieren. Wird man allerdings dabei erwischt, könnte sich das negativ auf die diplomatischen Beziehungen auswirken!

- **Sabotage**

Der aktive Spieler kann einen Spion losschicken (auf das Sabotage-Symbol unter dem gewünschten Spieler tippen), um einen Mitspieler zu sabotieren und ihm schmerzvolle Verluste von Einheiten im Base Camp zuzufügen. In seiner nächsten Spielrunde erhält der aktive Spieler in Phase 2 „Nationale Ereignisse“ eine geheime Information, ob der Sabotage-Versuch erfolgreich war oder dieser gescheitert ist.

**Hinweis:** Die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Sabotage-Versuchs hängt von verschiedenen Faktoren ab: Anzahl der Spione im Hauptquartier des zu sabotierenden Spielers, Forschung – Technologie, Stufe 1 und Spezialfähigkeit der Nation.

**Achtung:** Wenn der Sabotage-Versuch scheitert, besteht eine 50:50 Chance, dass der gegnerische Spieler erfährt wer den Sabotage-Versuch gestartet hat.

**Tipp:** Um Sabotage-Versuche gegnerischer Spieler abzuwehren, empfiehlt es sich Spione anzuheuern und im Hauptquartier zu belassen, denn dort dienen diese zur Abwehr von Spionage und Sabotage.

**Hinweis:** Man darf auch Mitspieler, mit denen man eine Allianz hat, sabotieren. Wird man allerdings dabei erwischt, könnte sich das negativ auf die diplomatischen Beziehungen auswirken!

### 3.6.5 Missionen

Hier kann der aktive Spieler geheime Missionen in drei Kategorien (Militärisch, Strategisch und Spezial) annehmen und durch das Erfüllen dieser Missionen wertvolle Ehrenabzeichen erlangen.

**Hinweis:** Der aktive Spieler muss die Mission die er erfüllen möchte zuvor durch tippen auf das Plus-Symbol aktivieren.

**Achtung:** Es können nicht mehrere Missionen gleichzeitig aktiviert werden.

- **List und Tücke**

Der aktive Spieler muss einen beliebigen Mitspieler innerhalb von 3 Spielrunden erfolgreich sabotieren.



**Achtung:** Erfolgreiche Sabotage-Versuche werden erst ab der nächsten Runde gewertet!

- **Truppenstärke**

Der aktive Spieler muss innerhalb von 4 Spielrunde insgesamt 30 Einheiten oder mehr rekrutieren. Jede Infanterie-, Panzer oder Flieger-Einheit zählt als eine Einheit.

- **Verteidigung**

In den nächsten 5 Spielrunden darf das Produktionspunkte-Einkommen durch die Gebiete des aktiven Spielers nicht sinken.

**Hinweis:** Es wird nur die Summe der Produktionspunkte der Gebiete gewertet. Es spielt daher keine Rolle, ob er ein einzelnes Gebiet verliert, sofern er in der selben Spielrunde zumindest auch ein gleichwertiges Gebiet erobert.

- **Streng geheim**

Der aktive Spieler muss einen beliebigen Mitspieler innerhalb von 3 Spielrunden erfolgreich ausspionieren.

**Achtung:** Erfolgreiche Spionage-Versuche werden erst ab der nächsten Runde gewertet!

- **Truppenstärke**

Der aktive Spieler muss innerhalb von 4 Spielrunde insgesamt 30 Einheiten oder mehr rekrutieren. Jede Infanterie-, Panzer oder Flieger-Einheit zählt als eine Einheit.

- **Expansion**

Der aktive Spieler muss innerhalb von 5 Spielrunden sein Produktionspunkte-Einkommen durch erobern fremder Gebiete oder Forschung um 15 Punkte erhöhen.

- **Voraussicht**

Hat der aktive Spieler am Ende seiner Runde 100 Produktionspunkte oder mehr im Hauptquartier angespart, ist diese Mission erfüllt. Nach dem aktivieren hat der Spieler 99 Runden Zeit diese Mission zu erfüllen.

## 4. Spielziel und Sieger

Sobald ein Spieler eine durch das gewählte Spielszenario 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 zum Beginn seines Spielzugs, bei der Produktionspunkte-Eingabe den vom Szenario vorgegebenen Wert oder mehr eingeben kann.

**Beispiel „Freies Spiel“**

Beim Szenario „Freies Spiel“ müssen abhängig von der Spieleranzahl folgende Anzahl an Produktionspunkten erreicht bzw. überschritten werden.

2 Spieler:	130 Produktionspunkte
3 Spieler:	110 Produktionspunkte
4 Spieler:	90 Produktionspunkte
5 Spieler:	80 Produktionspunkte
6 Spieler:	75 Produktionspunkte

- **Forschung**

Ein Spieler gewinnt, wenn er den, durch das Szenario bestimmten, Forschungsfortschritt in allen drei Forschungsbereichen erreicht hat.

**Beispiel „Freies Spiel“**

Beim Szenario „Freies Spiel“ muss ein Spieler in allen drei Forschungsbereichen (Militär, Technologie und Forschung) Stufe 3 abgeschlossen haben.

- **Missionen**

Ein Spieler gewinnt, wenn ihm durch das Erfüllen von Missionen ein gewisses Ehrenabzeichen verliehen wird.

**Beispiel „Freies Spiel“**

Beim Szenario „Freies Spiel“ muss ein Spieler das 7. Ehrenabzeichen „LEADERS“ erhalten, um das Spiel zu gewinnen.

- **Szenariospezifische Siegmöglichkeit**

Abhängig vom gewählten Spielszenario kann es weitere Siegmöglichkeiten geben. Diese werden vor der ersten Spielrunde in der LEADERS-App erklärt bzw. können unter „Szenarien im Detail“ nachgelesen werden.

*Anmerkung: Derzeit ist noch kein Szenario mit einer szenariospezifischen Siegmöglichkeit verfügbar.*

## 7. Hilfe und Support

Natürlich bemühen wir uns bei „LEADERS – Brettspiel und App“ ein einzigartiges Spielerlebnis zu bieten, dennoch kann es vorkommen, dass einmal etwas nicht so funktioniert wie es sollte. Für diesen Fall wähle eine der nachfolgenden Möglichkeiten aus, um uns dein Problem zu schildern:

Facebook      [fb.com/LEADERScombinedgame](https://fb.com/LEADERScombinedgame)

WhatsApp      +43 664 830 4424

Skype            rudy-games

E-Mail            [leaders@rudy-games.com](mailto:leaders@rudy-games.com)