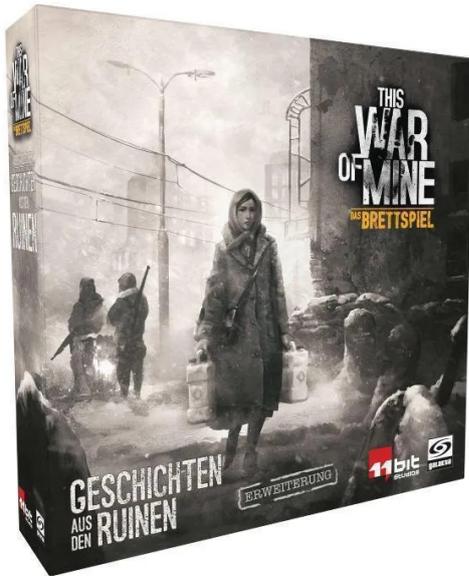


Artikelnr.: 343494

## GA002 - This War of Mine: Geschichten aus den Ruinen - Brettspiel (DE-Erweiterung)

ab **32,31 EUR**

Artikelnr.: 343494  
Versandgewicht: 0.90 kg  
Hersteller: Galakta



### Produktbeschreibung

This War of Mine: Geschichten aus den Ruinen - Brettspiel (DE-Erweiterung)

Krieg kennt kein Ende. Seine Opfer werden in Tausenden gezählt und jeden Tag verlieren wir ein Stück mehr die Hoffnung. Das Essen wird rar und unser Unterschlupf fällt auseinander. Doch noch machen wir weiter. Neue Gesichter sind in der Stadt anzutreffen; freundliche auf dem provisorischen Marktplatz oder in Nachbarhäusern, feindselige bei Nacht mit blendenden Taschenlampen und Schlägern und Messern. Wir suchen uns neue Wege durch die Ruinen – manchmal sogar unterirdische –, um den Scharfschützen zu entgehen, während wir zu plündern versuchen, was von irgendeinem Wert ist. Es ist nie viel. Doch wir mühen uns weiter ab. Wir haben keine andere Wahl.

Geschichten aus den Ruinen ist die erste Erweiterung für This War of Mine – Das Brettspiel. Die Erweiterung enthält Module, die nach eigenem Ermessen der Spieler mit zum Grundspiel hinzugenommen werden können, um die Komplexität des Spielerlebnisses zu steigern. Dabei gibt es einige große Module mit viel Material, Regeländerungen sowie einige kleinere Erweiterungen, die dem Spiel generell hinzugefügt werden können, unabhängig vom gewählten Szenario.

Das Neuankommlinge-Modul: Menschen aus dem Umland, deren Heimat zerstört wurde, ziehen ins belagerte Pogoren, in der Hoffnung dort besser überleben zu können. Manche sind hier um zu handeln, manche um zu plündern. Die Situation in der Stadt werden sie auf alle Fälle ändern.

Neben einigen neuen Karten und Miniaturen, fügt dieses Modul dem Spiel den Markt hinzu, der aus einem speziellen Tableau mit Warenkarten besteht. Nutzt einige eurer hart errungenen Gegenstände, um zu sehen, wer in die Stadt gekommen ist und welche Waren zur Verfügung stehen. Dann müsst ihr euch entscheiden: Wollt ihr einfach nur handeln, etwas stehlen oder die Waren durch Gewalt an euch reißen? Eure Entscheidung hat Einfluss auf das Toleranzlevel, mit dem euch die anderen Menschen entgegen. Dessen Auswirkungen zeigen sich, sobald ihr einen der 186 neuen Erzählabschnitte lest, die mit dem Neuankommlinge-Modul in Verbindung stehen.

Das Kanalisations-Modul: Scharfschützen machen es schwieriger und schwieriger sich frei in der Stadt zu bewegen. Uns bleibt keine andere Wahl als unterirdisch nach neuen Wegen und Plünderwegen zu suchen.

Die Kanalisation wird durch einzelne Kartenteile auf Pappe dargestellt. Ausgehend von der aktuellen Position der Erkundungsgruppe werden nach und nach Gänge und Räume ausgelegt und die darauf angegebenen Karten ausgelöst. Wer den Tag in der Kanalisation verbringt, kann wertvolle Ressourcen und neue nützliche Gegenstände finden, muss sich aber auch den neuen Gefahren dieses dunklen, feuchten Ortes stellen. 235 neue Erzählabschnitte lassen euch spezielle Begegnungen und Herausforderungen auf eurem Weg durch die Kanalisation erleben.

5 neue Szenarien:

**Blut und Schnee:** Ein Blizzard überzieht die Straßen mit einer dicken Schneedecke und die Kälte wird die größte Herausforderung. Wir müssen eng zusammenrücken, doch ein Mordanschlag in unseren Reihen erschüttert das gegenseitige Vertrauen. Übersteht den Blizzard! Findet den Schuldigen!

**Flüchtlinge:** Ihr versteckt eine verfolgte Familie in eurem Keller. Sich nach draußen zu wagen wäre ihr sicherer Tod, und jeder Laut, den sie von sich geben, könnte die Aufmerksamkeit auf sie lenken – doch ihre Mithilfe könnte lebensnotwendig sein.

**Epidemie:** Die Stadt wird nicht mehr nur von erbarmungslosen Soldaten gepeinigt, sondern darüber hinaus von einer schnell um sich greifenden Epidemie, welche die Medikamentenpreise und Beschaffungskriminalität in ungeahnte Höhen treibt.

**Seite an Seite:** Gelingt es euch in diesen Zeiten, eure Menschlichkeit zu bewahren? Eure Nachbarn bitten euch um Hilfe, manche von ihnen können euch im Gegenzug unterstützen – andere nicht. Ihr müsst nur noch ein paar Tage durchhalten, aber in diesen Zeiten kann jede sprichwörtliche Tasse Zucker über Leben und Tod entscheiden.

**Du und ich:** Dina und Zoran halten zusammen, was auch immer passiert. So der Plan, doch kann er der Realität des Krieges und der steigenden Verzweiflung standhalten?

**Belohnungen:** 5 geheime Umschläge, die nur geöffnet werden dürfen, wenn ihr eines der Szenarios erfolgreich abschließt, bringen einen bisschen Legacy-Spielmechanik in eure Geschichte. Die enthaltenen Spielkomponenten werden ab dem nächsten Szenario zum Spielmaterial hinzugefügt und bereichern so eure Spielwelt.

Die höchste Form der Hoffnung ist die überwundene Verzweiflung. –Albert Camus

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Gesetzliches Mindestalter: 18, Gesetzliches Höchstalter: 99

Achtung! Das Basisspiel wird benötigt!

- Spieleranzahl: 1-6
- Alter: ab 18 Jahren
- Spieldauer: 45+ Minuten
- Inhalt: 1x Spielregel, 1x Kriegstagebuch, 100x Karten, 5x Szenariobögen, 1x Marktbogen, 5x Umschläge, 7x Plastikminiaturen, 8x Kanalisations-Kartenteile, 24x Plastikmarker

## Produktdaten

---

**Hier gehts zum Artikel**  
Alle Informationen,  
tagesaktuelle Preise und  
Verfügbarkeiten

