

DIE HILFESCHREIE WINTERHEIMS

Die Stadt liegt in Trümmern, und noch immer sind Menschen in den schwelenden Überresten der Gebäude gefangen. Um auch nur den Hauch einer Überlebenschance zu haben, müssen wir so viele wie möglich retten, und dann gemeinsam Schutt und Trümmer beseitigen. Nur dann haben wir genug Platz für Neubauten.



RUNDE 4:

1 oder mehr Hilferufe! auf dem Spielplan?

-2  **HOFFNUNG.** Entfernt alle **Hilferufe!** vom Spielplan.

ERWACHEN-PHASE:

1 oder mehr zerstörte Gebäude auf dem Spielplan?

+1  **UNZUFRIEDENHEIT.**

Weder zerstörte Gebäude noch Hilferufe! auf dem Spielplan?

 und legt Karte #S03 in die Szenario-Auslage.

DREADNOUGHT

- DIE EVAKUIERUNG BEGINNT -

Evakuierungs-Zentrum-AKTION:

Verbrauche 10  NAHRUNG, 6  KOHLE und 4  HOLZ.

Lege dann 1 **Vorratslager**-Plättchen mit der Rückseite nach oben auf diese Karte, um das anzuzeigen.



ERWACHEN-PHASE:

Ist das **Vorratslager**-Plättchen auf dieser Karte und das **Dreadnought**-Plättchen **nicht** auf Expeditionskarte #S07?

Entfernt bis zu 3 Bürger-FIGUREN eurer Wahl aus eurem Lager (zurück in den Vorrat).

Dann, für jede **entfernte**: Zieht den entsprechenden Anzeiger auf der Bevölkerungs-Leiste zurück auf das Feld mit dem höchsten Zahlenwert der nächstkleineren Figurenanzahl. Und zieht den **Evakuierungs**-Anzeiger () auf der Bevölkerungs-Leiste 1 Feld zurück.

Legt das **Dreadnought**-Plättchen auf das erste Feld der Expeditionskarte #S07.