



VOIDFALL

**GENAUE BESCHREIBUNG
DER SPIELKOMPONENTEN**



MINDCLASH
GAMES



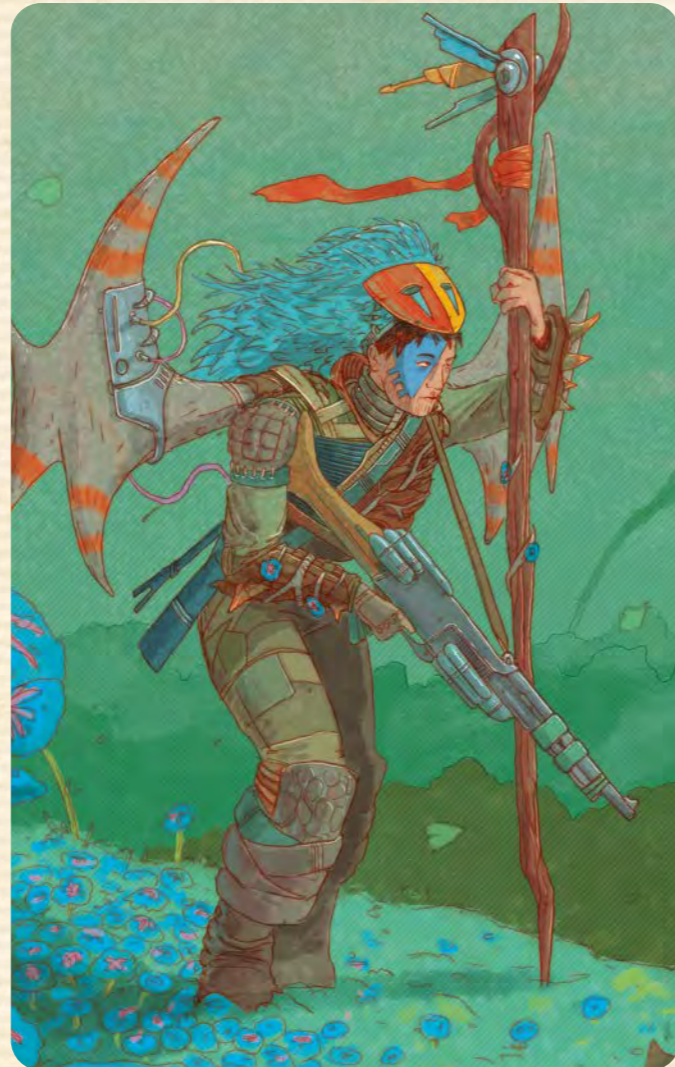
GLOSSAR

Inhaltsverzeichnis

- Handelsboni 3
- Produktionsscheiben 3
- Belohnungen von Beute und Hinterlassenschaften 3
- Fokuse 4
 - Gewöhnliche Fokuse 4
 - Hausfokuse 5
 - Gemeinsame Fokuse 8
 - Heroische Fokuse 10
- Zivilisationsleisten 12
- Startagenden 18
- Hauseigenschaften 21
- Gefallene Häuser 22
- Technologien 24
- Agenden 31
 - Agendaaktionen 31
 - Agendaziele 31
- Galaktische Ereignisse 34
 - Ereignisse des 1. Zyklus 34
 - Ereignisse des 2. Zyklus 36
 - Ereignisse des 3. Zyklus 38
- Krisen 40
 - Startkrisen (1–5) 40
 - Krisen der Stufe I (6–24) 40
 - Krisen der Stufe II (25–47) 42
 - Krisen der Stufe III (48–68) 44
- Alarmer 46
 - Situationen 46
 - Kriege 46
- Sektoren 48

Mitwirkung

- REDAKTION DES GLOSSARS**
Viktor Csete, Attila Kerek
- LEKTORAT**
Emanuela Pratt, Emily Blain
- DEUTSCHE AUSGABE VON**
Quality Beast & Skellig Games
- DEUTSCHE ÜBERSETZUNG:**
Laura Renau (The Geeky Pen)
- DEUTSCHE BEARBEITUNG:**
Markus Jost (The Geeky Pen),
unterstützt von Tabea Mayerhofer (Quality Beast)
- LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE:**
Eva Becker-Gibson (Quality Beast), Janna Ullrich (Quality Beast)
- PROJEKTKOORDINATION DER DEUTSCHEN AUSGABE:**
Eva Becker-Gibson (Quality Beast),
Dylan Howard Cromwell (Quality Beast),
Paulina Gerding (The Geeky Pen),
Jo Lefebure (The Geeky Pen)



Handelsboni

- +3 Erhalte 3 **Einflusspunkte**.
- Aktiviere 1 **Flotte**.
- +2 Erhalte 2 **Credits** oder 2 **Wissen**.
- +2 Erhalte 2 **Nahrung/Energie/Material** (in beliebiger Kombination).
- Erhalte 1 **Beute**.
- +1 Erhalte 1 **Wissen**.

Produktionsscheiben

Stufe	Nahrungs-, Energie-, Material- und Wissensproduktion	Creditproduktion
13	15	8
12	12	6
11	10	5
10	8	4
9	6	4
8	5	3
7	4	3
6	4	3
5	3	2
4	3	2
3	2	1
2	1	1
1	1	1
0	0	0

Beutebelohnungen

- +2 Erhalte 2 **Nahrung** oder 1 **Einflusspunkt**.
- +2 Erhalte 2 **Material** oder 1 **Einflusspunkt**.
- +2 Erhalte 2 **Energie** oder 1 **Einflusspunkt**.
- +1 Erhalte 1 **Nahrung** und 1 **Energie** oder 1 **Einflusspunkt**.
- +1 Erhalte 1 **Nahrung** und 1 **Material** oder 1 **Einflusspunkt**.
- +1 Erhalte 1 **Energie** und 1 **Material** oder 1 **Einflusspunkt**.
- +1 Erhalte 1 **Nahrung** und 1 **Wissen** oder 1 **Einflusspunkt**.
- +1 Erhalte 1 **Energie** und 1 **Wissen** oder 1 **Einflusspunkt**.
- +1 Erhalte 1 **Material** und 1 **Wissen** oder 1 **Einflusspunkt**.
- +1 Erhalte 1 **Ressource**.
- +1 Erhalte 1 **Wissen** und/oder 1 **Einflusspunkt**.

Hinterlassenschaftsbelohnungen

- Aktiviere 1 **Flotte** oder setze 1 **Flotte** in diesem Sektor ein.
- Gründe 1 **Bergbaugilde** in diesem Sektor oder erhalte 1 **Ressource**.
- +4 Erhalte 4 **Einflusspunkte**.
- Errichte 1 **Stützpunkt** in diesem Sektor oder erhalte 1 **Einflusspunkt**.
- Gründe 1 **Nahrungsgilde** in diesem Sektor oder erhalte 1 **Ressource**.
- Gründe 1 **Kreditgilde** in diesem Sektor oder erhalte 1 **Ressource**.
- Gründe 1 **Forschungsgilde** in diesem Sektor oder erhalte 1 **Ressource**.
- +2 Errichte 1 **Verteidigungsanlage** in diesem Sektor und/oder erhalte 2 **Einflusspunkte**.
- Gründe 1 **Konstruktionsgilde** in diesem Sektor oder erhalte 1 **Ressource**.

Fokusse

GEWÖHNLICHE FOKUSSE

ENTWICKLUNG



WACHSEN

Zahle 1 Material.

Gründe 1 Gilde oder errichte 1 Stützpunkt.

SIEDELN

Rufe 1 Flotte zurück.

Gründe in dem Sektor, aus dem du die Flotte zurückgerufen hast, 1 Gilde und/oder errichte dort 1 Stützpunkt.

EINSTIMMEN

Zahle 1 Wissen.

Vermehre 1 reine Bevölkerung oder entferne 1 Verderbnis.

EROBERUNG



ANGREIFEN

Zahle 2 Energie.

Dringe in 1 Sektor ein oder sammle deine Flotten.

PLANEN

Zahle 1 Energie und 1 Credit.

Erhalte 1 Agenda und/oder versetze 1 Verderbnis.

VORBEREITEN

Zahle 3 Material.

Aktiviere 2 Flotten.

FORTSCHRITT



TESTEN

kostenlos

Produziere Wissen oder gründe 1 Forschungsgilde.

ERFINDEN

Zahle 2 Wissen.

Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.

ERHOLEN

Rufe 1 Flotte zurück.

Entferne 1 Verderbnis aus dem Sektor, aus dem du die Flotte zurückgerufen hast, und/oder sammle deine Flotten.

INNOVATION



!! Werft diesen Fokus im 1. Zyklus ab! !!

BEWEISEN

Zahle 2 Nahrung.

Produziere Wissen und Credits und/oder erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Forschungs- und/oder Kreditgilde.

ERFINDEN

Zahle 2 Wissen.

Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.

FESTLEGEN

Zahle 1 Nahrung, 1 Energie und 1 Material.

Erhalte 1 Agenda.

POLITIK



INSPIRIEREN

Zahle 1 Wissen.

Schreite auf der Staatsführungsleiste voran.

HERRSCHEN

Zahle 2 Energie und 1 Credit.

Werte 1 Ruhmplättchen auf und/oder dringe in 1 Sektor ein.

PRÜFEN

Zahle 1 Credit.

Erhalte 1 Handelsplättchen und/oder versetze 1 Verderbnis.

PRODUKTION



GEDEIHEN

kostenlos

Schreite auf der Gesellschaftsleiste voran.

BEVORRATEN

kostenlos

Produziere Nahrung, Energie und Material und/oder erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Nahrungs-, Bergbau- und/oder Konstruktionsgilde.

FÖRDERN

Zahle 1 Nahrung und 1 Energie.

Entferne 1 Verderbnis und/oder sammle deine Flotten.

VERSTÄRKUNG



VORANTREIBEN

Deaktiviere 1 Flotte.

Schreite auf 1 Zivilisationsleiste voran und/oder errichte 1 Verteidigungsanlage.

EINBERUFEN

Zahle 2 Material.

Setze in jedem deiner Sektoren pro darin befindlicher Werft 1 Flotte ein.

BESETZEN

Zahle 1 Energie.

Sammele deine Flotten und/oder errichte 1 Verteidigungsanlage.

VERSUCHUNG



VERWERTEN

kostenlos

Nutze 1 Aktion von einem deiner bevorzugten Fokusse von der Hand oder dem Abwurfstapel (zahle dazu ihre Kosten).

VERSCHWÖREN

Erhalte 1 Verderbnis.

Schreite auf 1 Zivilisationsleiste voran und/oder ahne das nächste Galaktische Ereignis voraus.

AUSLAUGEN

Erhalte 1 Verderbnis.

Aktiviere 1 Flotte und/oder setze 1 Flotte in deinem Heimatsektor ein und/oder produziere 2 verschiedene Ressourcentypen.

WOHLSTAND



VERMEHREN

Zahle 1 Material.

Schreite auf der Wirtschaftsleiste voran.

LAGERN

kostenlos

Produziere 1 Ressourcentyp und/oder erhalte 2 beliebige Ressourcen.

EINTEILEN

Deaktiviere 1 Flotte und zahle 1 Material und 1 Energie.

Erhalte 1 Agenda und/oder errichte 1 Stützpunkt.

HAUSFOKUSSE

Diese Fokusse nutzen bestimmte Häuser. Tauscht sie mit euren spezifischen aus, falls ihr eines dieser Häuser spielt.

EROBERUNG – HAUS ASTORAN



BELAGERN

Zahle 3 Energie.

Dringe in 1 Sektor ein und/oder errichte 1 Stützpunkt.

ERNTEN

Zahle 1 Credit.

Erhalte 1 Nahrung pro eigenem reinen Sektor und/oder versetze 1 Verderbnis.

ERHALTEN

Zahle 1 Wissen.

Erhalte 1 Einflusspunkt und 1 Credit pro eigenem reinen Sektor mit Stützpunkt(en).

WOHLSTAND – HAUS ASTORAN



STÄRKEN

Zahle 1 Nahrung und rufe 1 Flotte zurück.

Errichte 1 Stützpunkt und/oder schreite auf der Wirtschaftsleiste voran.

LENKEN

Rufe 1 Flotte zurück.

Erhalte 1 Machtagenda oder 1 Reichtumsagenda.

UMBAUEN

Zerstöre 1 Stützpunkt (nicht in Heimatsektoren).

Gründe 1 Gilde in dem Sektor, in dem du den Stützpunkt zerstört hast, und/oder entferne 1 Verderbnis.

ENTWICKLUNG – HAUS FENRAX



NIEDERLASSEN

Zahle 1 Material und 1 Credit.

Gründe 1 Gilde und/oder errichte 1 Stützpunkt im selben Sektor.

KOLONISIEREN

Zahle 1 Material und senke 1 reine Bevölkerung (nicht in Heimatsektoren).

Gründe max. 2 Gilden in einem oder unterschiedlichen Sektoren (nicht dem, in dem du die Bevölkerung gesenkt hast).

REKRUTIEREN

Zahle 1 Nahrung und 1 Wissen.

Setze 1 Flotte ein und/oder vermehre 1 reine Bevölkerung im selben Sektor.

VERBREITUNG – HAUS FENRAX



WIEDERAUFNEHMEN

Zahle 1 Wissen und zerstöre 1 Stützpunkt (nicht in Heimatsektoren).

Errichte 1 Stützpunkt (nicht in dem Sektor, in dem du den Stützpunkt zerstört hast) und/oder entferne 1 Verderbnis.

EINBERUFEN

Zahle 1 Material und 1 Credit.

Setze in jedem deiner Sektoren pro darin befindlicher Werft 1 Flotte ein.

AUSBREITEN

Zahle 1 Energie und senke 1 reine Bevölkerung (nicht in Heimatsektoren).

Vermehre max. 2 reine Bevölkerungen (nicht in dem Sektor, in dem du die Bevölkerung gesenkt hast).

VERSUCHUNG – HAUS KRADMOR



ÜBERWINDEN

Zahle 1 Credit und 1 Wissen.

Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder nutze 1 Aktion von einem deiner bevorzugten Fokuse von der Hand oder dem Abwurfstapel (zahle dazu ihre Kosten).

VORAUSSEHEN

kostenlos

Schreite auf 1 deiner niedrigsten Zivilisationsleisten voran und/oder ahne das nächste Galaktische Ereignis voraus.

AUSLAUGEN

Erhalte 1 Verderbnis.

Aktiviere 1 Flotte und/oder setze 1 Flotte in deinem Heimatsektor ein und/oder produziere 1 Ressourcentyp.

PRODUKTION – HAUS KRADMOR



VORSTOSSEN

Zahle 1 Nahrung und 1 Material.

Entferne 1 Verderbnis und/oder produziere Energie.

ERWEITERN

kostenlos

Produziere Nahrung und Material oder schreite auf der Wirtschaftsleiste voran.

KEIMEN

Erhalte 1 Verderbnis und zahle 1 Energie.

Gründe 1 Gilde und/oder schreite auf der Gesellschaftsleiste voran.

KOMPLOTT – HAUS MARQUALOS



ERLANGEN

Zahle 1 Credit und 1 Wissen.

Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie

AUSTAUSCHEN

Wirf 1 (nicht Start-)Agenda vom Haustableau ab.

Erhalte 1 Handelsplättchen und/oder produziere 2 verschiedene Ressourcentypen.

BEFEHLEN

Rufe 1 Flotte zurück.

Erhalte 1 Agenda und/oder 1 Beute.

PRODUKTION – HAUS NERVO



INDUSTRIALISIEREN

kostenlos

Schreite auf der Wirtschaftsleiste voran und/oder produziere Material.

MASCHINISIEREN

Zahle 2 Material.

Schreite auf der Staatsführungsleiste voran und/oder produziere Nahrung und Energie.

GEDEIHEN

Zahle 1 Material.

Schreite auf der Gesellschaftsleiste voran.

ERHEBUNG – HAUS NERVO



BOMBARDIEREN

Zahle 2 Energie.

Dringe in 1 Sektor ein. Zahle beliebig oft 3 Energie, um je 1 Absorption (für Annäherung/Salven) für diesen Kampf zu erhalten.

ANALYSIEREN

Zahle 1 Credit.

Erhalte 1 Agenda.

HEILEN

Zahle 1 Wissen.

Entferne 1 Verderbnis und/oder produziere Credits.

FORTSCHRITT – HAUS NOVARIS



ANEIGNEN

Erhalte 1 Verderbnis.

Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.

TESTEN

Erhalte 1 Verderbnis.

Erhalte 1 Agenda.

ÜBERFALLEN

Zahle 2 Energie und 1 Wissen.

Sammele deine Flotten und/oder dringe in 1 verderbten Sektor ein.

VERSTÄRKUNG – HAUS NOVARIS



ADAPTIEREN

Zahle 1 Nahrung, 1 Energie und 1 Material.

Aktiviere 1 Flotte und/oder entferne 1 Verderbnis von deinem Haustableau.

EINBERUFEN

Zahle 1 Energie und 1 Material.

Setze in jedem deiner Sektoren pro darin befindlicher Werft 1 Flotte ein.

VORANTREIBEN

Zahle 1 Energie und 1 Material.

Schreite auf 1 Zivilisationsleiste voran und/oder sammle deine Flotten.

KREUZZUG – HAUS SHIVEUS



BEEINFLUSSEN

Zahle 1 Nahrung, 1 Energie und 1 Material.

Setze in jedem deiner Sektoren pro darin befindlicher Werft 1 Flotte ein und/oder vermehre 1 reine Bevölkerung

AUSROTZEN

Zahle 1 Energie und 1 Credit.

Dringe in 1 verderbten Sektor ein und erhalte 2 Einflusspunkte pro Flotte der Leere, die du im folgenden Kampf zerstörst. (Du musst dazu in einen Sektor eindringen.)

ERLEUCHTEN

Zahle 2 Wissen und rufe 1 Flotte zurück.

Entferne 1 Verderbnis aus dem Sektor, aus dem du die Flotte zurückgerufen hast, und/oder schreite auf 1 Zivilisationsleiste voran.

POLITIK – HAUS SHIVEUS



PREISEN

Zahle 2 Nahrung.

Schreite auf der Staatsführungsleiste voran und/oder werte 1 Ruhmplättchen auf.

VERGELTEN

Zahle 2 Energie.

Dringe in 1 verderbten Sektor ein.

BEREICHERN

Erhalte 1 Verderbnis.

Erhalte 1 Handelsplättchen und/oder produziere 1 Ressourcentyp.

PRODUKTION – HAUS THEGWYN



GEDEIHEN

kostenlos

Schreite auf der Gesellschaftsleiste voran.

THRONEN

Zahle 1 Nahrung und 1 Material.

Entferne 1 Verderbnis oder schreite auf der Staatsführungsleiste voran.

ANHÄUFEN

kostenlos

Produziere Nahrung, Energie, Material und Wissen.

EROBERUNG – HAUS YARVEK



ANGREIFEN

Zahle 2 Energie.

Dringe in 1 Sektor ein oder sammle deine Flotten.

MOBILISIEREN

Wirf 1 Beute ab und zahle 1 Credit.

Erhalte 1 Agenda.

RECYCELN

Wirf 1 Hinterlassenschaft ab und zahle 2 Material.

Wähle 2-mal: Entferne 1 Verderbnis aus einem Sektor oder aktiviere 1 Flotte.

RAUBZUG – HAUS YARVEK



BEFREIEN

Zahle 2 Energie.

Dringe in 1 Sektor ein und erhalte dessen Bevölkerungswert entsprechend viele Einflusspunkte. (Du musst dazu in einen Sektor eindringen.)

BERATEN

Wirf 1 Beute ab und zahle 1 Wissen.
Erhalte 1 Basistechnologie.

FEILSCHEN

Erhalte 1 Verderbnis und zahle 1 Credit.
Erhalte 1 Beute und/oder 1 Handelsplättchen.

EROBERUNG – HAUS ZENOR



ANGREIFEN

Zahle 2 Energie.

Dringe in 1 Sektor ein oder sammle deine Flotten.

INVESTIEREN

Zahle 3 Credits.

Erhalte 1 Agenda und/oder 1 Handelsplättchen.

TESTEN

Zahle 1 Wissen.

Produziere Wissen und/oder erhalte 1 Basistechnologie.

POLITIK – HAUS ZENOR



INSPIRIEREN

Zahle 2 Wissen.

Schreite auf der Staatsführungsleiste voran.

AUFTEILEN

Zahle 1 Energie, 1 Material und 1 Wissen.

Aktiviere 1 Flotte und/oder dringe in 1 Sektor ein.

DUPLIZIEREN

Zahle 1 Energie und 1 Wissen.
Versetze 1 Verderbnis und/oder vermehre 1 reine Bevölkerung.

GEMEINSAME FOKUSSE

Gemeinsame Fokusse benötigt ihr in kooperativen Parteien.
(siehe Anleitung, S. 9)

GEMEINSAME ENTWICKLUNG



WACHSEN

Zahle 1 Credit.

Du und 1 anderes Haus: Gründet beide je 1 Gilde der gleichen Art.

Du und 1 anderes Haus: Handelt max. 4 Ressourcen miteinander.

ERBAUEN

Zahle 1 Material.

Du und 1 anderes Haus: Errichtet beide je 1 Stützpunkt.

EINSTIMMEN

Zahle 1 Wissen.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus entfernt 1 Verderbnis, das andere Haus vermehrt 1 reine Bevölkerung.

GEMEINSAME EROBERUNG



ANGREIFEN

Zahle 1 Energie.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus dringt in 1 Sektor ein, das andere Haus sammelt seine Flotten.

PLANEN

Zahle 1 Nahrung und 1 Credit.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus erhält 1 Agenda, das andere Haus entfernt 1 Verderbnis.

VORBEREITEN

Rufe 1 Flotte zurück.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus aktiviert max. 2 Flotten, das andere Haus wertet 1 Ruhmplättchen auf.

GEMEINSAMER FORTSCHRITT



TESTEN

Zahle 1 Nahrung.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus produziert Wissen, das andere Haus entfernt 1 Verderbnis.

ERFINDEN

Zahle 2 Wissen.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus erhält 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie, das andere Haus gründet 1 Forschungsgilde.

ERHOLEN

Wirf 1 Ruhmplättchen ab.

1 Haus deiner Wahl setzt 1 Flotte ein und/oder sammelt seine Flotten.
Du wirfst eine Ökonomische oder Allgemeine Krise ab.

GEMEINSAME FÜHRUNG



! Diese Karte gilt als beliebiger Fokustyp für das Ausspielen von Agenden und das Bestehen von Krisen. Sie ist nie bevorzugter Fokus.

TEILEN

Zahle 1 Credit.

1 anderes Haus erhält dem Wert deiner Ruhmplättchen entsprechend viele Einflusspunkte.

Du und 1 anderes Haus: Handelt beliebig viele Ressourcen miteinander.

HELFFEN

Wirf 1 Ruhmplättchen ab.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus entfernt 1 Verderbnis, das andere Haus nutzt 1 Aktion der eigenen bevorzugten Fokusse von der Hand oder dem Abwurfstapel (zahlt dazu ihre Kosten).

VERTREIBEN

Zahle 1 Ressource.

Entferne 1 Vorboten oder wirf 1 Krise ab.

GEMEINSAME INNOVATION



! Im 1. Zyklus wird dieser Fokus abgeworfen.

BEWEISEN

Zahle 1 Nahrung und 1 Wissen.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus erhält 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie, das andere Haus produziert Wissen und Credits.

ERFINDEN

Zahle 2 Wissen.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus erhält 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie, das andere Haus entfernt 1 Flotte der Leere aus einem benachbarten Sektor. War dies die letzte Flotte der Leere dort, ist der Sektor verlassen (siehe Anleitung S. 24).

FESTLEGEN

Zahle 2 beliebige Ressourcen.

1 Haus deiner Wahl erhält 1 Agenda und/oder du wirfst 1 Krise ab.

GEMEINSAME POLITIK



INSPIRIEREN

Zahle 1 Energie und 1 Wissen.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus schreitet auf der Staatsführungsleiste voran, das andere Haus wertet 1 Ruhmplättchen auf.

HERRSCHEN

Zahle 2 Energie und 1 Credit.

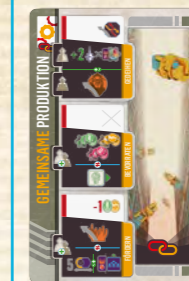
Du und 1 anderes Haus: 1 Haus dringt in 1 Sektor ein und/oder das andere Haus erhält 1 Handelsplättchen.

STÜRZEN

Zerstöre 1 Stützpunkt (nicht in Heimatsektoren).

1 Haus deiner Wahl entfernt 1 Verderbnis aus einem Sektor und/oder du entfernst 1 Vorboten.

GEMEINSAME PRODUKTION



GEDEIHEN

Lege 1 Handelsplättchen zurück.

1 Haus deiner Wahl erhält 2 Einflusspunkte pro eigener reiner Gilde und/oder du entfernst 1 Vorboten.

BEVORRATEN

kostenlos

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus produziert Nahrung, Energie und Material, das andere Haus schreitet auf der Gesellschaftsleiste voran.

FÖRDERN

Zahle 1 Nahrung und 1 Energie.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus entfernt 1 Verderbnis, das andere Haus sammelt seine Flotten und/oder vermehrt 1 reine Bevölkerung.

GEMEINSAME VERSTÄRKUNG



VORANTREIBEN

Zahle 1 Energie und 1 Wissen.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus sammelt seine Flotten und/oder errichtet 1 Stützpunkt, das andere Haus schreitet auf 1 Zivilisationsleiste voran.

EINBERUFEN

Zahle 1 Material und 1 Credit.

Du und 1 anderes Haus: Setzt beide in jedem eigenen Sektor pro darin befindlicher Werft 1 Flotte ein. Du und 1 anderes Haus: Handelt max. 4 Ressourcen miteinander.

STANDHALTEN

Erhalte 1 Verderbnis.

1 Haus deiner Wahl errichtet max. 2 Stützpunkte und/oder du wirfst 1 Militärische oder Allgemeine Krise ab.

GEMEINSAME VERSUCHUNG



VERWERTEN

Erhalte 1 Verderbnis.

Du und 1 anderes Haus: Nutzt beide je 1 Aktion der eigenen bevorzugten Fokusse von der Hand oder dem Abwurfstapel (zahlt dazu jeweils ihre Kosten und führt sie separat aus).

VERSCHWÖREN

Erhalte 1 Verderbnis.

Du und 1 anderes Haus: Schreitet beide auf derselben Zivilisationsleiste voran.

AUSLAUGEN

Zahle 2 beliebige Ressourcen.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus aktiviert 1 Flotte und/oder setzt 1 Flotte ein, das andere Haus produziert 2 verschiedene Ressourcentypen.

GEMEINSAMER WOHLSTAND



VERMEHREN

Zahle 1 Nahrung und 1 Material.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus schreitet auf der Wirtschaftsleiste voran, das andere Haus erhält 2 beliebige Ressourcen und/oder produziert 1 Ressourcentyp.

AUFLEHNEN

Zerstöre 1 Gilde (nicht in Heimatsektoren).

1 Haus deiner Wahl erhält 1 Handelsplättchen und/oder du entfernst 1 Vorboten.

EINTEILEN

Rufe 1 Flotte zurück.

Du und 1 anderes Haus: 1 Haus erhält 1 Agenda, das andere Haus errichtet 1 Stützpunkt.

HEROISCHE EROBERUNG



AUSMERZEN

Zahle 1 Nahrung und 2 Energie.

Dringe in 1 Sektor ein. Gelingt dir die Invasion, entferne (falls möglich) 1 Verderbnis aus dem Kampfsektor.

PLANEN

Zahle 1 Energie und 1 Credit.

Sammele deine Flotten und/oder erhalte 1 Agenda.

VORBEREITEN

Rufe 1 Flotte zurück.

Aktiviere max. 2 Flotten und/oder werfe 1 Ruhmplättchen auf.

HEROISCHER FORTSCHRITT



TESTEN

kostenlos

Gründe 1 Forschungsgilde und/oder produziere Wissen.

ERFINDEN

Zahle 1 Nahrung und deaktiviere 1 Flotte.

Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie und/oder entferne 1 Verderbnis.

ERHOLEN

Wirf 1 Ruhmplättchen ab.

Setze 1 Flotte ein und/oder sammle deine Flotten und/oder wirf 1 Ökonomische oder Allgemeine Krise ab.

HEROISCHE FÜHRUNG



Diese Karte gilt als beliebiger Fokustyp für das Ausspielen von Agenden und das Bestehen von Krisen. Sie ist nie bevorzugter Fokus.

AUFSTEIGEN

Zahle 4 beliebige Ressourcen.

Errichte oder erweitere 1 Zuflucht (lege dazu 1 inaktive Flotte darauf) oder erhalte dem Wert deiner Ruhmplättchen entsprechend viele Einflusspunkte.

BEANSPRUCHEN

Wirf 1 Ruhmplättchen ab.

Entferne 1 Verderbnis und/oder nutze 1 Aktion von einem deiner bevorzugten Fokusse von der Hand oder dem Abwurfstapel (zahle dazu ihre Kosten).

VERTREIBEN

Zahle 1 Ressource.

Entferne 1 Vorboten oder wirf 1 Krise ab.

HEROISCHE INNOVATION



Im 1. Zyklus wird dieser Fokus abgeworfen.

BEWEISEN

Zahle 4 beliebige Ressourcen.

Erhalte 1 Basistechnologie und/oder produziere Wissen und Credits.

TESTEN

kostenlos

Erhalte 1 Fortschrittliche Technologie und/oder entferne 1 Flotte der Leere aus einem benachbarten Sektor. War dies die letzte Flotte der Leere dort, ist der Sektor verlassen (siehe Anleitung S. 24).

FESTLEGEN

Zahle 2 beliebige Ressourcen.

Erhalte 1 Agenda und/oder wirf 1 Krise ab.

HEROISCHE POLITIK



INSPIRIEREN

Zahle 2 Credits und 1 Wissen.

Schreite auf der Staatsführungsleiste voran und/oder erhalte 1 Handelsplättchen.

HERRSCHEN

Zahle 2 Energie und 1 Wissen.

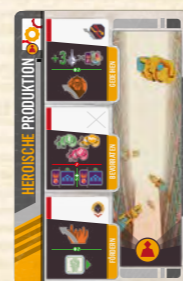
Entferne 1 Flotte der Leere aus einem benachbarten Sektor und/oder dringe in 1 Sektor ein. Entfernst du die letzte Flotte der Leere dort, ist der Sektor verlassen (siehe Anleitung S. 24).

STÜRZEN

Zerstöre 1 Stützpunkt (nicht in Heimatsektoren).

Entferne 1 Verderbnis aus einem Sektor und/oder 1 Vorboten.

HEROISCHE PRODUKTION



GEDEIHEN

Lege 1 Handelsplättchen zurück.

Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigener reiner Gilde und/oder entferne 1 Vorboten.

BEVORRATEN

kostenlos

Produziere Nahrung, Energie und Material oder vermehre 2-mal 1 reine Bevölkerung (im selben oder unterschiedlichen Sektoren).

FÖRDERN

Rufe 1 Flotte zurück.

Entferne 1 Verderbnis und/oder schreite auf der Gesellschaftsleiste voran.

HEROISCHE VERSTÄRKUNG



VORANTREIBEN

Zahle 4 beliebige Ressourcen.

Sammele deine Flotten und/oder erhalte 4 beliebige Ressourcen und/oder schreite auf 1 deiner niedrigsten Zivilisationsleisten voran.

EINBERUFEN

Zahle 4 Material.

Aktiviere 1 Flotte und/oder setze in jedem deiner Sektoren pro darin befindlicher Werft 1 Flotte ein.

STANDHALTEN

Erhalte 1 Verderbnis.

Errichte max. 2 Stützpunkte (im selben oder unterschiedlichen Sektoren) oder wirf 1 Militärische oder Allgemeine Krise ab.

HEROISCHE VERSUCHUNG



VERWERTEN

Zahle 4 beliebige Ressourcen.

Nutze 1 Aktion von einem deiner bevorzugten Fokusse von der Hand oder dem Abwurfstapel (zahle dazu ihre Kosten) und/oder erhalte 4 beliebige Ressourcen.

VERPFLICHTEN

Erhalte 1 Verderbnis auf der Zivilisationsleiste.

Schreite (ohne Belohnung) auf der Zivilisationsleiste voran, auf die du die Verderbnis gelegt hast, und/oder schreite auf 1 Zivilisationsleiste voran.

AUSLAUGEN

Wirf 1 (nicht Start-)Agenda vom Haustableau ab.

Aktiviere 1 Flotte und/oder setze 1 Flotte in deinem Heimatsektor ein und/oder produziere 2 verschiedene Ressourcentypen.

HEROISCHER WOHLSTAND



VERMEHREN

Zahle 2 beliebige Ressourcen.

Schreite auf der Wirtschaftsleiste voran und/oder erhalte 4 beliebige Ressourcen.

AUFLEHNEN

Zerstöre 1 Gilde (nicht in Heimatsektoren).

Erhalte 1 Handelsplättchen und/oder entferne 1 Vorboten.

EINTEILEN

kostenlos

Erhalte 1 Agenda oder errichte 1 Stützpunkt.

HEROISCHE FOKUSSE

Heroische Fokusse benötigst du in Solopartien (siehe Anleitung, S. 9).

HEROISCHE ENTWICKLUNG



AUFBLÜHEN

Zahle 2 Material.

Gründe 1 Gilde und/oder vermehre 1 reine Bevölkerung im selben Sektor.

WACHSEN

Zahle 3 beliebige Ressourcen.

Gründe 1 Gilde und/oder erhalte 4 beliebige Ressourcen.

EINSTIMMEN

Zahle 1 Wissen.

Entferne 1 Verderbnis aus einem Sektor und/oder errichte 1 Stützpunkt im selben Sektor.

Zivilisationsleisten

Haus Belitan, Cortozaar, Dunlork und Valnis sind die Basisfraktionen und haben dieselben Zivilisationsleisten. Alle anderen Häuser sind fortschrittliche Häuser und haben einzigartige Zivilisationsleisten, die nachfolgend erläutert werden.

HAUS BELITAN, CORTOZAAR, DUNLORK UND VALNIS

GESELLSCHAFTSLEISTE

- 1 Erhalte 1 Credit und 1 Wissen.
- 2 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 3 Erhalte 1 Agenda.
- 4 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 5 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 6 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 7 Erhalte 20 Einflusspunkte.

STAATSFÜHRUNGSLISTE

- 1 Aktiviere 1 Flotte.
- 2 Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.
- 3 Erhalte 1 Agenda.
- 4 Entferne 1 Verderbnis.
- 5 Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.
- 6 Werte 1 Ruhmplättchen auf und/oder erhalte dem Wert deiner Ruhmplättchen entsprechend viele Einflusspunkte.
- 7 Werte die Ziele von 1 deiner reinen (nicht Start-)Agenden.

WIRTSCHAFTSLEISTE

- 1 Überspringe dieses Feld.
- 2 Erhalte 1 Handelsplättchen.
- 3 Gründe 1 Gilde.
- 4 Erhalte 1 Handelsplättchen.
- 5 Erhalte 1 Agenda.
- 6 Gründe 1 Gilde und/oder erhalte 1 Handelsplättchen.
- 7 Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigener reiner Gilde.



HAUS ASTORAN

GESELLSCHAFTSLEISTE

- 1 Gründe 1 Gilde.
- 2 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 3 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder errichte 1 Stützpunkt.
- 4 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder errichte 1 Stützpunkt.
- 5 Erhalte 1 Machtagenda.
- 6 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 7 Erhalte 25 Einflusspunkte.

STAATSFÜHRUNGSLISTE

- 1 Überspringe dieses Feld.
- 2 Erhalte 1 Unterstützungsagenda.
- 3 Errichte 1 Stützpunkt und/oder aktiviere 1 Flotte.
- 4 Entferne 1 Verderbnis.
- 5 Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.
- 6 Erhalte 1 Dominanzagenda und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 7 Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigenem reinen Stützpunkt.

WIRTSCHAFTSLEISTE

- 1 Erhalte 1 Ressource jeder Art.
- 2 Gründe 1 Gilde.
- 3 Überspringe dieses Feld.
- 4 Erhalte 1 Agenda.
- 5 Produziere 2 verschiedene Ressourcentypen.
- 6 Erhalte 1 Einflusspunkt pro Flotte in deinen reinen Sektoren.
- 7 Erhalte 15 Einflusspunkte.

HAUS FENRAX

GESELLSCHAFTSLEISTE

- 1 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 2 Gründe 1 Gilde.
- 3 Erhalte 1 Machtagenda.
- 4 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder gründe 1 Gilde.
- 5 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 6 Erhalte 1 Einflusspunkt pro Flotte in deinen reinen Sektoren.
- 7 Erhalte 2 Einflusspunkte pro Flotte in deinen reinen Sektoren und in deiner Einsatzzone.

STAATSFÜHRUNGSLISTE

- 1 Überspringe dieses Feld.
- 2 Aktiviere 1 Flotte.
- 3 Überspringe dieses Feld.
- 4 Setze in jedem deiner Sektoren pro darin befindlicher Werft 1 Flotte ein.
- 5 Setze in jedem deiner Sektoren pro darin befindlicher Werft 1 Flotte ein.
- 6 Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.
- 7 Erhalte 18 Einflusspunkte.

WIRTSCHAFTSLEISTE

- 1 Erhalte 1 Credit und 1 Wissen.
- 2 Erhalte 1 Basistechnologie.
- 3 Überspringe dieses Feld.
- 4 Gründe 1 Gilde.
- 5 Erhalte 1 Handelsplättchen.
- 6 Erhalte 1 Handelsplättchen und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 7 Erhalte 18 Einflusspunkte.

HAUS KRADMOR

GESELLSCHAFTSLEISTE



- 1 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 2 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 3 Überspringe dieses Feld.
- 4 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 5 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 6 Erhalte 1 Machtagenda.
- 7 Erhalte 20 Einflusspunkte.

STAATSFÜHRUNGSLEISTE



- 1 Errichte 1 Stützpunkt.
- 2 Errichte 1 Stützpunkt und/oder aktiviere 1 Flotte.
- 3 Überspringe dieses Feld.
- 4 Errichte 1 Stützpunkt und/oder aktiviere 1 Flotte.
- 5 Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.
- 6 Errichte 1 Stützpunkt und/oder erhalte dem Wert deiner Ruhmplättchen entsprechend viele Einflusspunkte.
- 7 Erhalte 20 Einflusspunkte.

WIRTSCHAFTSLEISTE



- 1 Erhalte 1 Handelsplättchen.
- 2 Erhalte 1 Reichtumsagenda.
- 3 Überspringe dieses Feld.
- 4 Erhalte 1 Handelsplättchen.
- 5 Produziere 2 verschiedene Ressourcentypen.
- 6 Erhalte 1 Agenda und/oder 1 Handelsplättchen.
- 7 Erhalte 20 Einflusspunkte.

HAUS MARQUALOS

GESELLSCHAFTSLEISTE



- 1 Überspringe dieses Feld.
- 2 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 3 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 4 Entferne 1 Verderbnis.
- 5 Erhalte 2 Nahrung, 2 Credits und 2 Wissen.
- 6 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 7 Werte die Ziele von 1 deiner reinen (nicht Start-)Agenden.

STAATSFÜHRUNGSLEISTE



- 1 Entferne 1 Verderbnis.
- 2 Erhalte 1 Basistechnologie.
- 3 Erhalte 1 Unterstützungsagenda.
- 4 Aktiviere 1 Flotte und/oder erhalte 1 Handelsplättchen.
- 5 Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.
- 6 Erhalte 8 Einflusspunkte und/oder sammle deine Flotten.
- 7 Werte 1 Ruhmplättchen auf und/oder erhalte dem Wert deiner Ruhmplättchen entsprechend viele Einflusspunkte.

WIRTSCHAFTSLEISTE



- 1 Erhalte 1 Handelsplättchen.
- 2 Gründe 1 Gilde.
- 3 Überspringe dieses Feld.
- 4 Gründe 1 Gilde.
- 5 Erhalte 1 Handelsplättchen.
- 6 Erhalte 1 Agenda und/oder 1 Handelsplättchen.
- 7 Werte die Ziele von 1 deiner reinen (nicht Start-)Agenden.

HAUS NERVO

GESELLSCHAFTSLEISTE



- 1 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 2 Entferne 1 Verderbnis.
- 3 Überspringe dieses Feld.
- 4 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 5 Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.
- 6 Vermehre 2-mal 1 reine Bevölkerung (im selben oder unterschiedlichen Sektoren).
- 7 Erhalte 8 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 6.

STAATSFÜHRUNGSLEISTE



- 1 Errichte 1 Stützpunkt und/oder aktiviere 1 Flotte.
- 2 Gründe 1 Gilde.
- 3 Aktiviere 1 Flotte und/oder setze 1 Flotte ein.
- 4 Erhalte 1 Unterstützungsagenda.
- 5 Entferne 1 Verderbnis.
- 6 Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.
- 7 Erhalte 6 Einflusspunkte pro eigener Fortschrittlicher Technologie.

WIRTSCHAFTSLEISTE



- 1 Erhalte 2 Credits.
- 2 Gründe 1 Gilde.
- 3 Erhalte 1 Handelsplättchen.
- 4 Entferne 1 Verderbnis.
- 5 Erhalte 1 Reichtumsagenda und/oder erhalte 1 Handelsplättchen.
- 6 Erhalte 1 Handelsplättchen und/oder produziere 1 Ressourcentyp.
- 7 Erhalte 15 Einflusspunkte.

HAUS NOVARIS

GESELLSCHAFTSLEISTE



- 1 Überspringe dieses Feld.
- 2 Gründe 1 Konstruktionsgilde.
- 3 Entferne 1 Verderbnis.
- 4 Erhalte 1 Machtagenda.
- 5 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 6 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 7 Erhalte 22 Einflusspunkte.

STAATSFÜHRUNGSLEISTE



- 1 Überspringe dieses Feld.
- 2 Erhalte 1 Unterstützungsagenda.
- 3 Aktiviere 1 Flotte.
- 4 Erhalte 1 Basistechnologie.
- 5 Aktiviere 1 Flotte und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 6 Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.
- 7 Erhalte 24 Einflusspunkte.

WIRTSCHAFTSLEISTE



- 1 Überspringe dieses Feld.
- 2 Erhalte 1 Energie und 1 Material.
- 3 Erhalte 1 Handelsplättchen.
- 4 Erhalte 1 Agenda.
- 5 Gründe 1 Gilde und/oder sammle deine Flotten.
- 6 Gründe 1 Gilde und/oder erhalte 1 Handelsplättchen.
- 7 Erhalte 22 Einflusspunkte.

HAUS SHIVEUS

GESELLSCHAFTSLEISTE



- 1 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 2 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder errichte 1 Stützpunkt.
- 3 Überspringe dieses Feld.
- 4 Erhalte 1 Handelsplättchen und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 5 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder erhalte 3 Nahrung.
- 6 Überspringe dieses Feld.
- 7 Erhalte 20 Einflusspunkte.

STAATSFÜHRUNGSLISTE



- 1 Aktiviere max. 2 Flotten.
- 2 Setze max. 2 Flotten ein.
- 3 Erhalte 1 Basistechnologie.
- 4 Entferne 1 Verderbnis.
- 5 Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.
- 6 Erhalte 1 Dominanzagenda und/oder erhalte dem Wert deiner Ruhmplättchen entsprechend viele Einflusspunkte.
- 7 Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor.

WIRTSCHAFTSLEISTE



- 1 Erhalte 2 Credits.
- 2 Erhalte 1 Handelsplättchen und/oder aktiviere 1 Flotte.
- 3 Produziere 1 Ressourcentyp.
- 4 Erhalte 1 Reichtumsagenda.
- 5 Erhalte 1 Dominanzagenda.
- 6 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Gilde.
- 7 Erhalte 18 Einflusspunkte.

HAUS THEGWYN

GESELLSCHAFTSLEISTE



- 1 Überspringe dieses Feld.
- 2 Entferne 1 Verderbnis.
- 3 Erhalte 1 Basistechnologie.
- 4 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 5 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 6 Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.
- 7 Erhalte 20 Einflusspunkte.

STAATSFÜHRUNGSLISTE



- 1 Aktiviere 1 Flotte.
- 2 Gründe 1 Nahrungsgilde.
- 3 Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.
- 4 Aktiviere max. 2 Flotten.
- 5 Erhalte 1 Unterstützungsgilde.
- 6 Setze in jedem deiner Sektoren pro darin befindlicher Werft 1 Flotte ein und/oder erhalte dem Wert deiner Ruhmplättchen entsprechend viele Einflusspunkte.
- 7 Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor.

WIRTSCHAFTSLEISTE



- 1 Erhalte 1 Handelsplättchen.
- 2 Erhalte 1 Handelsplättchen.
- 3 Gründe 1 Gilde.
- 4 Produziere 1 Ressourcentyp.
- 5 Erhalte 1 Reichtumsagenda.
- 6 Werte die Ziele von 1 deiner reinen (nicht Start-)Agenden.
- 7 Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigener reiner Gilde.

HAUS YARVEK

GESELLSCHAFTSLEISTE



- 1 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 2 Erhalte 1 Hinterlassenschaft.
- 3 Erhalte 1 Machtagenda.
- 4 Erhalte 1 Hinterlassenschaft.
- 5 Erhalte 1 Beute und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 6 Erhalte 1 Beute und/oder schreite auf der Staatsführungsliste voran.
- 7 Kein Effekt (aber du kannst bis hierhin voranschreiten).

STAATSFÜHRUNGSLISTE



- 1 Aktiviere 1 Flotte.
- 2 Errichte 1 Stützpunkt.
- 3 Erhalte 1 Basistechnologie und/oder aktiviere 1 Flotte.
- 4 Aktiviere 1 Flotte und/oder setze max. 2 Flotten ein.
- 5 Aktiviere max. 2 Flotten.
- 6 Setze max. 2 Flotten ein und/oder erhalte dem Wert deiner Ruhmplättchen entsprechend viele Einflusspunkte.
- 7 Kein Effekt (aber du kannst bis hierhin voranschreiten).

WIRTSCHAFTSLEISTE



- 1 Erhalte 1 Beute.
- 2 Erhalte 2 Beuten.
- 3 Erhalte 1 Beute und/oder 1 Handelsplättchen.
- 4 Erhalte 1 Reichtumsagenda.
- 5 Erhalte 1 Beute und/oder 4 beliebige Ressourcen.
- 6 Werte die Ziele von 1 deiner reinen (nicht Start-)Agenden.
- 7 Kein Effekt (aber du kannst bis hierhin voranschreiten).

HAUS ZENOR

GESELLSCHAFTSLEISTE



- 1 Vermehre 1 reine Bevölkerung.
- 2 Entferne 1 Verderbnis.
- 3 Erhalte 1 Machtagenda.
- 4 Entferne 1 Verderbnis.
- 5 Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder entferne 1 Verderbnis.
- 6 Werte die Ziele von 1 deiner reinen (nicht Start-)Agenden.
- 7 Erhalte 15 Einflusspunkte.

STAATSFÜHRUNGSLISTE



- 1 Aktiviere 1 Flotte.
- 2 Errichte 1 Stützpunkt und/oder aktiviere 1 Flotte.
- 3 Überspringe dieses Feld.
- 4 Erhalte 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.
- 5 Sammle deine Flotten und/oder aktiviere 1 Flotte.
- 6 Erhalte 1 Dominanzagenda.
- 7 Erhalte 4 Einflusspunkte pro eigener reiner Forschungsgilde.


WIRTSCHAFTSLEISTE



- 1 Erhalte 1 Nahrung, 1 Energie, 1 Material und 1 Wissen.
- 2 Gründe 1 Gilde.
- 3 Überspringe dieses Feld.
- 4 Gründe 1 Gilde und/oder erhalte 1 Handelsplättchen.
- 5 Gründe 1 Gilde und/oder erhalte 1 Handelsplättchen.
- 6 Erhalte dem Wert deiner Ruhmplättchen entsprechend viele Einflusspunkte.
- 7 Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Gilde(n).

Startagenden

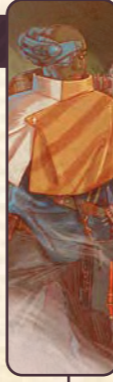
HAUS VALNIS




H1-A Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigenem reinen Sektor mit Verteidigungsanlage(n).
 Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Werft(en).
 ⊕ Deine Produktionsstufe für Energie ist um 1 erhöht.

H1-B Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 5.
 Erhalte 6 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 6.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Kreditgilde.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Gilde (auch Kredit).
 ⊕ Deine Produktionsstufe für Nahrung ist um 1 erhöht.



HAUS DUNLORK

H3-A Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigenem reinen Sektor mit Verteidigungsanlage(n).
 Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Werft(en).
 ⊕ Deine Produktionsstufe für Material ist um 1 erhöht.

H3-B Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 5.
 Erhalte 6 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 6.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Kreditgilde.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Gilde (auch Kredit).
 ⊕ Deine Produktionsstufe für Nahrung ist um 1 erhöht.



HAUS KRADMOR

H12-A Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigener Wartungskosten.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigenem reinen Sektor mit Stützpunkt(en).



H12-B Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 5.
 Erhalte 6 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 6.
 Erhalte 3/6/9/12 Einflusspunkte, falls deine Wirtschaftsleiste rein und auf Stufe I/II/III/IV ist.

HAUS ASTORAN

H10-A Erhalte 4 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Werft(en).
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Konstruktionsgilde.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Bergbaugilde.
 Verliere 1 Einflusspunkt pro Verderbnis auf deinem Haustableau.
 Zähle Verderbnis auf **Dekontaminationskammern** nicht dazu.
 ⊕ Deine Produktionsstufe für Material ist um 1 erhöht.

HAUS SHIVEUS






H7-A Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Bevölkerung von 2 (addiere deine reine Gesamtbevölkerung und teile durch 2 – abgerundet).
 Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Werft(en).

H7-B Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Gilde.

H10-B Erhalte deiner reinen Gesamtbevölkerung entsprechend viele Einflusspunkte.
 Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Wächterflotte(n).
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigenem reinen Sektor mit Verteidigungsanlage(n).
 Verliere 2 Einflusspunkte pro Verderbnis auf deinem Haustableau.
 Zähle Verderbnis auf **Dekontaminationskammern** nicht dazu.
 ⊕ Deine Produktionsstufe für Nahrung ist um 1 erhöht.



HAUS CORTOZAAR

H4-A Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigenem reinen Sektor mit Verteidigungsanlage(n).
 Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Werft(en).
 ⊕ Deine Produktionsstufe für Energie ist um 1 erhöht.

H4-B Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 5.
 Erhalte 6 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 6.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Kreditgilde.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Gilde (auch Kredit).



HAUS ZENOR

H5-A Erhalte 1 Einflusspunkt pro von dir erforschter Basistechnologie.
 Erhalte 3 Einflusspunkte pro von dir erforschter Fortschrittlicher Technologie.
 Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor.

H5-B Erhalte 2 Einflusspunkte pro von dir erforschter Basistechnologie.
 Erhalte 4 Einflusspunkte pro von dir erforschter Fortschrittlicher Technologie.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Gilde.
 ⊕ Deine Produktionsstufe für Nahrung ist um 1 erhöht.

HAUS NERVO

H9-A Erhalte 4 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor ohne freies Gildensfeld.
 Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit mind. 3 Stützpunkten.
 Erhalte 2/4/6/8 Einflusspunkte pro eigener reiner Zivilisationsleiste der Stufe I/II/III/IV.

H9-B Erhalte 3 Einflusspunkte pro Ressourcentyp mit mind. 8 Einheiten im eigenen Vorrat.
 Erhalte 5 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit mind. 3 Gilden. Mind. 3 der Gilden müssen unterschiedlich sein.

HAUS MARQUALOS






H13-A Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigenem reinen Sektor mit Verteidigungsanlage(n).
 Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Werft(en).
 ⊕ Deine Produktionsstufe für Material ist um 1 erhöht.

H13-XA *Zusatzagenda nach Herkunft A*
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener Beute.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro Flotte in eigenen reinen Sektoren.

H13-B Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 5.
 Erhalte 6 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 6.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Kreditgilde.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Gilde (auch Kredit).
 ⊕ Deine Produktionsstufe für Nahrung ist um 1 erhöht.

H13-XB *Zusatzagenda nach Herkunft B*
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro Ressource in deinem Vorrat mit den wenigsten Einheiten. Zähle bei Gleichstand nur 1 Ressourcentyp.
 Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigenem Handelsplättchen.

HAUS YARVEK

H8-A Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Konstruktionsgilde.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener Hinterlassenschaft.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigenen 2 Beuten.

H8-B Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit mind. 2 Flotten.
 Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert von mind. 4.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener Hinterlassenschaft.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigenen 2 Beuten.



HAUS BELITAN

H2-A Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigenem reinen Sektor mit Verteidigungsanlage(n).
 Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Werft(en).
 ⊕ Deine Produktionsstufe für Energie ist um 1 erhöht.



H2-B Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 5.
 Erhalte 6 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 6.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Kreditgilde.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Gilde (auch Kredit).
 ⊕ Deine Produktionsstufe für Nahrung und Credits ist um 1 erhöht.



HAUS FENRAX

H11-A Erhalte 2 Einflusspunkte pro Ressource in deinem Vorrat mit den wenigsten Einheiten. Zähle bei Gleichstand nur 1 Ressourcentyp.
 Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Trägerflotte(n).
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Gilde.
 ⊕ Deine Produktionsstufe für Credits ist um 1 erhöht.



H11-B Erhalte dem Wert deiner Ruhmplättchen entsprechend viele Einflusspunkte.
 Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Werft(en) oder Sternbasis/-en.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro 3 Flotten in eigenen reinen Sektoren (addiere all deine reinen Flotten und teile durch 3).



HAUS NOVARIS

H14-A Erhalte 4 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit mind. 2 Flotten.
 Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Werft(en).
 Verliere 2 Einflusspunkte pro Verderbnis auf deinem Haustableau.
 Zähle Verderbnis auf **Dekontaminationskammern** nicht dazu.



H14-B Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert von mind. 4.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Nahrungs-, Konstruktions- und/oder Bergbaugilde.
 Verliere 1 Einflusspunkt pro Verderbnis auf deinem Haustableau.
 Zähle Verderbnis auf **Dekontaminationskammern** nicht dazu.



HAUS THEGWYN

H6-A Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor.
 Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigener reiner Nahrungsgilde.



H6-B Erhalte 3 Einflusspunkte pro Ressourcentyp mit mind. 8 Einheiten im eigenen Vorrat.
 Erhalte 3/6/9/12 Einflusspunkte, falls deine Staatsführungsleiste rein und auf Stufe I/II/III/IV ist.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Kreditgilde.
 Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigener reiner Forschungsgilde.
 ⊕ Deine Produktionsstufe für Energie und Material ist um 1 erhöht.

Hauseigenschaften



HAUS ASTORAN

Du darfst zu Beginn jeder Auswertungsphase (vor Schritt 1) 2 **Flotten** aktivieren.
 Zu Beginn der Partie sind deine Wartungskosten bereits 2. Beachte dies während jeder Auswertungsphase. Diese Eigenschaft ist **permanent** und obligatorisch.



HAUS FENRAX

Du darfst zu Beginn jeder Auswertungsphase (vor Schritt 1) folgende Ziele werten:
 Erhalte 2 **Credits** pro eigenem reinen Sektor mit **Bevölkerungswert** 1/2.
 Erhalte 1 **Credit** pro eigenem reinen Sektor mit **Bevölkerungswert** 3.
 Erhalte 1 **Wissen** pro eigenem reinen Sektor mit **Bevölkerungswert** 4.
 Erhalte 2 **Wissen** pro eigenem reinen Sektor mit **Bevölkerungswert** 5/6.



HAUS KRADMOR

Entfernst du 1 Verderbnis von deinem Haustableau (außer von **Dekontaminationskammern**): Erhalte 2 **Energie**.
 Entfernst du 1 Verderbnis aus einem Sektor: Erhalte 2 **Wissen**.



HAUS MARQUALOS

Suche nach der Wahl deiner Herkunft (A/B) deine Zusatzagenda. Lege sie mit der entsprechenden Seite (A/B) nach oben auf das Agendafeld neben deiner Startagenda. Für alle weiteren Belange gilt sie als (nicht Start-)Agenda ohne Agendatyp.



HAUS NERVO

Außerhalb der Wartung darfst du jederzeit mit **Material** statt **Nahrung** oder **Energie** zahlen (zur üblichen **Credits**substitution).



HAUS NOVARIS

Erhältst du 1 Verderbnis: Produziere 1 Ressourcentyp.
 Übernimmst du einen Sektor mit Verderbnis, zählt dies nicht als Erhalt. Du darfst diese Eigenschaft jedoch nutzen, falls du Verderbnis erhältst und auf **Dekontaminationskammern** legst.



HAUS SHIVEUS

Bei Gefechten hat die Ausgeburst der Leere +1 Flotte der Leere gegen dich. Diese Eigenschaft ist **permanent** und obligatorisch.
 Erhalte nach erfolgreicher Verteidigung in Gefechten 2 Einflusspunkte.



HAUS THEGWYN

Setzt du 1 **Flotte** pro eigener Werft ein, darfst du zusätzlich 1 **Flotte** pro eigener **Nahrungsgilde** einsetzen. Hast du **Orbitale Häfen** und eine **Nahrungsgilde** in einem Sektor ohne Werft, darfst du in diesem Sektor 1 zusätzliche **Flotte** einsetzen (als wäre dort eine Werft). Für alle anderen Belange gelten deine **Nahrungsgilden** nicht als Werften (z.B. für **Agenden** oder **Welt- raumgeschosse**).



HAUS YARVEK

Du darfst in deinem Zug jederzeit und beliebig oft 1 **Beute** abwerfen, um 1 **Credit** oder 1 **Wissen** zu erhalten.
 Du darfst in deinem Zug jederzeit und beliebig oft 1 Hinterlassenschaft abwerfen, um alle 3 Aktionen deines gewählten Fokus zu nutzen. Dieser Effekt entspricht dem Umdrehen eines **Handelsplättchens** und du kannst ihn nicht zusätzlich dazu im selben Zug verwenden.



HOUSE ZENOR

Überproduzierst du **Wissen**: Erhalte (zusätzlich zu den 3 **Einflusspunkten**) 1 **Credit** pro überschüssiger Wissenseinheit.
 Überproduzierst du **Credits**: Erhalte keine **Einflusspunkte**. Auch mit **Fortschrittlichen Handelsnexus** erhältst du keinen Einfluss und auch kein Handelsplättchen.


Gefallene Häuser

HAUS ASTORAN

Verteidigungsanlagen: 2
Bevölkerung: 2
Errichte bei Übernahme 1 Stützpunkt in diesem Sektor.

ERHALTE 1 DIESER BASISTECHNOLOGIEN:
Wächter
Weltraumgeschosse


Dieses Gefallene Haus hat gebrochenes Glas.



HAUS FENRAX

Verteidigungsanlagen: 2
Bevölkerung: 2
Lege bei Übernahme 1 Hinterlassenschaft aus dem allgemeinen Vorrat in diesen Sektor und handle sie sofort ab.


ERHALTE 1 DIESER BASISTECHNOLOGIEN:
Träger
Zentrale Überwachung



HAUS BELITAN

Verteidigungsanlagen: 2
Bevölkerung: 2
Gründe bei Übernahme 1 Kreditgilde in diesem Sektor.


ERHALTE 1 DIESER BASISTECHNOLOGIEN:
Datenraffinerie
Zielerfassung



HAUS KRADMOR

Verteidigungsanlagen: 2
Bevölkerung: 1
Entferne bei Übernahme 1 Verderbnis und/oder werde 1 Ruhmplättchen auf.


ERHALTE 1 DIESER BASISTECHNOLOGIEN:
Läuterer
Bergungsscanner



HAUS CORTOZAAR

Verteidigungsanlagen: 2
Bevölkerung: 3
Setze bei Übernahme 1 Flotte in diesem Sektor ein.


ERHALTE 1 DIESER BASISTECHNOLOGIEN:
Sternenbasen
Torpedos



HAUS MARQUALOS

Verteidigungsanlagen: 2
Bevölkerung: 1
Erhalte bei Übernahme 2 Nahrung und 2 Credits.

ERHALTE 1 DIESER BASISTECHNOLOGIEN:
Handelsnexus
Autonome Drohnen

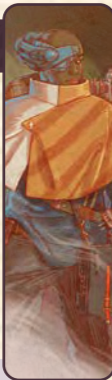


HAUS DUNLORK

Verteidigungsanlagen: 2
Bevölkerung: 3
Gründe bei Übernahme 1 Konstruktionsgilde in diesem Sektor.

ERHALTE 1 DIESER BASISTECHNOLOGIEN:
Energiezellen
Orbitale Häfen


Dieses Gefallene Haus hat gebrochenes Glas.



HAUS NERVO

Verteidigungsanlagen: 2
Bevölkerung: 3
Gründe bei Übernahme 1 Bergbaugilde in diesem Sektor.


ERHALTE 1 DIESER BASISTECHNOLOGIEN:
Kolonieschiffe
Robotik



HAUS NOVARIS

Verteidigungsanlagen: 2
Bevölkerung: 3
Setze bei Übernahme 1 Flotte in diesem Sektor ein.


ERHALTE 1 DIESER BASISTECHNOLOGIEN:
Kybernetik
Kampfrepplikatoren



HAUS VALNIS

Verteidigungsanlagen: 2
Bevölkerung: 2
Lege bei Übernahme 1 Hinterlassenschaft aus dem allgemeinen Vorrat in diesen Sektor und handle sie sofort ab.

ERHALTE 1 DIESER BASISTECHNOLOGIEN:
Rettungskapseln
Schilde




HAUS SHIVEUS

Verteidigungsanlagen: 2
Bevölkerung: 1
Entferne bei Übernahme 1 Verderbnis und/oder gründe 1 Forschungsgilde in diesem Sektor.

ERHALTE 1 DIESER BASISTECHNOLOGIEN:
Schlächter
Dekontaminationskammern

Dieses Gefallene Haus hat gebrochenes Glas.




HAUS YARVEK

Verteidigungsanlagen: 2
Bevölkerung: 2
Erhalte bei Übernahme 1 Beute und/oder errichte 1 Werft in diesem Sektor.

ERHALTE 1 DIESER BASISTECHNOLOGIEN:
Hyperantrieb
Taktische Transporte

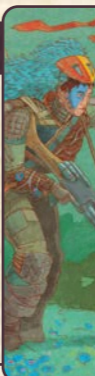
Dieses Gefallene Haus hat gebrochenes Glas.



HAUS THEGWYN

Verteidigungsanlagen: 2
Bevölkerung: 3
Zahle bei Übernahme 1 Material, um 1 Nahrungsgilde in diesem Sektor zu gründen.

ERHALTE 1 DIESER BASISTECHNOLOGIEN:
Neuralmatrix
Terraformen




HAUS ZENOR

Verteidigungsanlagen: 2
Bevölkerung: 2
Zahle bei Übernahme 1 Wissen, um auf 1 deiner niedrigsten Zivilisationsleisten voranzuschreiten.

ERHALTE 1 DIESER BASISTECHNOLOGIEN:
Klonen
Zerstörer

Dieses Gefallene Haus hat gebrochenes Glas.



Technologien

Technologien haben permanente Eigenschaften (mittig) und sofortige Effekte (unten), die stets optional sind.

Von allen Technologien gibt es Basis- und Fortschrittliche Versionen. Gleich die permanente Eigenschaft einer Fortschrittlichen Technologie ihrer Basisversion, ist die Beschreibung nachfolgend nur bei der Basisversion aufgeführt.

AUTONOME DROHNEN

Haus Marqualos

BASIS - #25

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Lege beim Eindringen in einen Sektor 1 Handelsplättchen zurück, um 1 Annäherungsabsorption und 1 Salvenabsorption zu erhalten.

Lege in Gefechten in der Auswertungsphase 1 Handelsplättchen zurück, um dich sofort erfolgreich zu verteidigen. Auch das löst Effekte aus, die durch erfolgreiche Gefechtsverteidigung ausgelöst werden.

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 1 Handelsplättchen und/oder setze 1 Flotte ein.

FORTSCHRITTLICH - #25+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Lege beim Eindringen in einen Sektor 1 Handelsplättchen zurück, um 1 Annäherungsabsorption und 2 Salvenabsorption zu erhalten.

Bei Gefechten in der Auswertungsphase verteidigst du dich ohne Kampf immer erfolgreich.

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 1 Handelsplättchen.

BERGUNGSSCANNER

Haus Kradmor

BASIS - #23

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Lege 1 Hinterlassenschaft in den Kampfsektor, bevor du in einen leereberührten Sektor eindringst.

SOFORTIGER EFFEKT

Aktiviere 1 Flotte oder setze 1 Flotte ein.

FORTSCHRITTLICH - #23+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Lege 1 Hinterlassenschaft in den Kampfsektor, bevor du in einen verderbten/leereberührten Sektor eindringst.

Entferne nach erfolgreicher Übernahme eines verderbten Sektors die Verderbnis daraus.

SOFORTIGER EFFEKT

Kein Effekt.

DATENRAFFINERIE

Haus Belitan

BASIS - #4

PERMANENTE EIGENSCHAFT

All deine Kreditgilden erhöhen deine Wissensproduktion um jeweils 2 (unabhängig von der Bevölkerung in ihren Sektoren).

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 2 Credits und 2 Wissen.

FORTSCHRITTLICH - #4+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Du darfst deine Wartungskosten mit Credits bezahlen – 1 Credit pro 2 Wartungspunkten.

SOFORTIGER EFFEKT

Gründe 1 Gilde und/oder errichte 1 Stützpunkt und/oder produziere 1 Ressourcentyp.

DEKONTAMINATIONS-KAMMERN

Haus Shiveus

BASIS - #14

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Wann immer du Verderbnis erhältst oder bewegst, darfst du sie hier ablegen, bis 2 Verderbnis hier liegen. Erhältst du (durch ein Galaktisches Ereignis oder eine Krise) Verderbnis und musst sie spezifisch auf dein Haustableau oder eine Agendaauslagelegen, kannst du sie nicht stattdessen hierhin legen. Zu Beginn der Auswertungsphase darfst du 1 Verderbnis von den **Dekontaminationskammern** entfernen. Ignoriere in Gefechten, beim Erfüllen von Agendazielen und am Ende der Partie von kooperativen/Solopartien Verderbnis auf **Dekontaminationskammern**.

SOFORTIGER EFFEKT

Versetze 1 Verderbnis.

FORTSCHRITTLICH - #14+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Du darfst max. 3 Verderbnismarker hier ablegen. Entfernst du 1 Verderbnis von irgendwo anders, entferne auch 1 Verderbnis von den **Dekontaminationskammern**.

SOFORTIGER EFFEKT

Entferne 1 Verderbnis.

ENERGIEZELLEN

Haus Dunlork

BASIS - #6

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Füge +1 Annäherungsschaden zu, falls du mind. 1 Annäherungsschaden als Defensive zufügst.

SOFORTIGER EFFEKT

Zahle 2/5 Energie, um 2/3 Flotten zu aktivieren.

FORTSCHRITTLICH - #6+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Ignoriere die Wartungskosten deiner Sektoren. Wartungskosten deiner Agenden musst du trotzdem zahlen.

SOFORTIGER EFFEKT

Errichte max. 2 Verteidigungsanlagen (im selben oder unterschiedlichen Sektoren) oder sammle deine Flotten.

HANDELSNEXUS

Haus Marqualos

BASIS - #26

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Erhalte beim Zurücklegen von Handelsplättchen den Handelsbonus vom Ablagefeld oder von 1 der Felder darunter.

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 2 Nahrung und/oder 1 Handelsplättchen.

FORTSCHRITTLICH - #26+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Erhalte bei der ersten Überproduktion in deinem Zug entweder 3 zusätzliche Einflusspunkte oder 1 Handelsplättchen (ohne Handelsbonus). Betrachte im Falle von Überproduktion diese beiden Phasen als eigene Züge.

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 1 Handelsplättchen oder 1 Agenda.

HYPERANTRIEB

Haus Yarvek

BASIS - #15

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Sammle deine Flotten vor dem Eindringen in einen Sektor.

Spielst du einen **Eroberungsfokus** aus, darfst du Energie produzieren.

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 3 Beuten.

FORTSCHRITTLICH - #15+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Ignoriere Leerenstürme beim Eindringen in Sektoren oder dringe aus einer Entfernung von 2 Sektoren ein. Ignoriere dabei, wem die Sektoren gehören.

SOFORTIGER EFFEKT

Gründe 1 Konstruktionsgilde.

KAMPFREPLIKATOREN

Haus Novaris

BASIS - #27

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Erhalte nach der erfolgreichen Übernahme eines Sektors 1 Beute. Du darfst entscheiden, alle Stützpunkte im Kampfsektor zu lassen.

Füge jedoch keine Verteidigungsanlagen hinzu, falls du ein Gefallenes Haus mit Verteidigungsanlagen aus dem Kampfsektor entfernst.

Auch, falls du die Technologie Sternenbasen nicht erlangt hast, darfst du Sternenbasen in übernommenen Sektoren behalten.

SOFORTIGER EFFEKT

Aktiviere 1 Flotte.

FORTSCHRITTLICH - #27+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Setze als Offensive nach Sieg oder Gleichstand in einem Kampf 1 Flotte im Kampfsektor ein. Tust du das nach einem Gleichstand, gewinnst du den Kampf.

SOFORTIGER EFFEKT

Kein Effekt.

KLONEN

Haus Zenor



BASIS - #10

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Erhalte beim Vermehren einer reinen Bevölkerung 1 Credit oder aktiviere 1 Flotte.

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 1 Credit oder aktiviere 1 Flotte.

FORTSCHRITTLICH - #10+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Ignoriere beim Erreichen von Stufe III/IV einer Zivilisationsleiste die Kosten (deaktiviere keine Flotten).

SOFORTIGER EFFEKT

Schreite auf 1 deiner niedrigsten Zivilisationsleisten voran. Schreite danach noch einmal auf 1 deiner nun niedrigsten Zivilisationsleisten voran.

KYBERNETIK

Haus Novaris



BASIS - #28

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Erhalte bei Gründung einer Gilde 2 ihrer jeweiligen Ressourcen (Nahrung/Energie/Material/Credits/Wissen von Nahrungs-/Konstruktions-/Bergbau-/Kredit-/Forschungsgilde).

SOFORTIGER EFFEKT

Gründe 1 Gilde.

FORTSCHRITTLICH - #28+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Erhalte bei Vermehrung einer reinen Bevölkerung je 2 den Gilden im selben Sektor entsprechende Ressourcen. Erhalte bei mehreren Gilden jeweils 2 zu ihnen passende Ressourcen.

SOFORTIGER EFFEKT

Gründe 1 Gilde oder vermehre 1 reine Bevölkerung.

NEURALMATRIX

Haus Thegwyn



BASIS - #12

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Erhalte **vor** der Creditproduktion 2 Credits.

SOFORTIGER EFFEKT

Gründe 1 Kreditgilde.

FORTSCHRITTLICH - #12+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Produziere beim Ausspielen eines **Produktionsfokus** Credits.

Erhalte beim Ausspielen eines **Innovationsfokus** 1 Einflusspunkt pro Kreditgilde in deinen reinen Sektoren.

SOFORTIGER EFFEKT

Produziere Credits.

RETTUNGSKAPSELN

Haus Valnis



BASIS - #2

PERMANENTE EIGENSCHAFT

1-mal pro Kampf darfst du 1 Flotte, die du zurückrufen musst, in deinen Heimatsektor fliegen. Der Flottentyp bleibt derselbe. Du darfst 1 zusätzliches Handelsplättchen besitzen (und hier ablegen).

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 1 Handelsplättchen und/oder aktiviere 1 Flotte.

FORTSCHRITTLICH - #2+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Im Kampf darfst du jede Flotte, die du zurückrufen musst, in deinen Heimatsektor fliegen. Der Flottentyp bleibt derselbe.

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 1 Handelsplättchen und/oder aktiviere 1 Flotte.

KOLONIESCHIFFE

Haus Nervo



BASIS - #18

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Dein Heimatsektor darf max. 2 zusätzliche Gilden enthalten. Sie gelten für alle Belange (außer der Wartung) als in diesem Sektor. Sobald du diese Technologie erforschst, darfst du die Gilden in deinem Heimatsektor arrangieren (und so das Gildenfeld mit Wartungskosten freihalten).

SOFORTIGER EFFEKT

Gründe 1 Gilde und/oder vermehre 1 reine Bevölkerung.

FORTSCHRITTLICH - #18+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Dein Heimatsektor darf max. 4 zusätzliche Gilden enthalten.

Vermehre beim Ausspielen eines **Verstärkungsfokus** die reine Bevölkerung deines Heimatsektors.

SOFORTIGER EFFEKT

Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder gründe 1 Gilde.

LÄUTERER

Haus Kradmor



BASIS - #24

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Zahle beim Ausspielen eines **Versuchungsfokus** 1 Wissen, um 1 Verderbnis zu entfernen.

SOFORTIGER EFFEKT

Entferne 1 Verderbnis und/oder setze 1 Flotte ein. Diese Verderbnis kann auch vom Ausspielen eines **Versuchungsfokusses** kommen.

FORTSCHRITTLICH - #24+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Zahle max. 2-mal beim Ausspielen eines **Versuchungsfokus** 1 Wissen, um 1 Verderbnis zu entfernen.

Anstatt Flotten einzusetzen, darfst du pro Flotte 1 Verderbnis aus dem Sektor entfernen, in dem du sie eingesetzt hättest.

SOFORTIGER EFFEKT

Entferne 1 Verderbnis und/oder setze 1 Flotte ein.

ORBITALE HÄFEN

Haus Dunlork



BASIS - #5

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Beim Einsetzen von Flotten pro darin befindlicher Werft gelten deine Sektoren mit mind. 1 Werft als Sektoren mit 1 zusätzlichen Werft. Trägerflotten, Sternbasen (falls du ihre Technologie erforscht hast) und die Nahrungsgilden von Haus Thegwyn gelten dafür auch als Werften.

SOFORTIGER EFFEKT

Errichte 1 Werft und/oder aktiviere 1 Flotte.

FORTSCHRITTLICH - #5+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

All deine Werften erhöhen deine Creditproduktion um je 2 (unabhängig von der Bevölkerung in ihren Sektoren).

SOFORTIGER EFFEKT

Aktiviere 2 Flotten und/oder setze in jedem deiner Sektoren pro darin befindlicher Werft 1 Flotte ein.

ROBOTIK

Haus Nervo



BASIS - #17

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Verdopple beim Ausspielen eines **Entwicklungsfokus** sowohl Kosten als auch Effekt von 1 seiner Aktionen. Zahle zunächst die doppelten Kosten und führe den Effekt danach 2-mal separat nacheinander aus.

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 2 Material.

FORTSCHRITTLICH - #17+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Verdopple beim Ausspielen eines **bevorzugten Fokus** sowohl Kosten als auch Effekt von 1 seiner Aktionen. Du kannst die Aktionen von **Entwicklungsfokussen** dadurch nicht verdreifachen oder vervierfachen.

SOFORTIGER EFFEKT

Kein Effekt.

SCHILDE

Haus Valnis



BASIS - #1

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Erhalte in Kämpfen mit mind. 1 eigenen Korvettenflotte 1 Salvenabsorption.

SOFORTIGER EFFEKT

Setze 1 Korvettenflotte in deinem Heimatsektor ein.

FORTSCHRITTLICH - #1+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Erhalte in Kämpfen mit mind. 1 eigenen Korvette 1 Annäherungsabsorption und 1 Salvenabsorption. Verlierst du all deine Korvettenflotten bei der Annäherung, verfällt ihre zusätzliche Salvenabsorption.

SOFORTIGER EFFEKT

Kein Effekt.

STERNENBASEN

Haus Cortozaar



BASIS - #8

PERMANENTE EIGENSCHAFT*

Als Defensive im Kampf: Jede deiner Sternengruppen fügt 1 Annäherungsschaden zu (siehe Sternengruppen-Kampfpflichtchen). Es ist möglich, dass du Sektoren mit Sternengruppen, aber nicht die Technologie Sternengruppen hast. In diesem Fall kannst du die Eigenschaften der Technologie nicht nutzen, aber du darfst die Sternengruppen entsprechend ihrem Kampfpflichtchen im Kampf einsetzen. Deine Sektoren dürfen max. 1 Sternengruppe enthalten. Beim Einsetzen gelten Sternengruppen als Werften. Vermehre die Bevölkerung eines reinen Sektors, sobald du dort eine Sternengruppe errichtest. Die Effekte von **Orbitalen Häfen** gelten auch für Sektoren mit Sternengruppen, die keine Werften haben.

SOFORTIGER EFFEKT

Errichte 1 Sternengruppe.

FORTSCHRITTLICH - #8+

PERMANENTE EIGENSCHAFT*

Deine Sektoren dürfen jeweils max. 2 Sternengruppen enthalten. Entferne die Verderbnis aus einem verderbten Sektor, sobald du dort eine Sternengruppe errichtest, anstatt die Bevölkerung zu vermehren.

SOFORTIGER EFFEKT

Errichte 1 Sternengruppe.

SCHLÄCHTER

Haus Shiveus



BASIS - #13

PERMANENTE EIGENSCHAFT*

Du darfst Schlächterflotten für 1 Material pro Flotte einsetzen. Schlächterflottenverbände können max. 1 Schlächterflotte enthalten.

SOFORTIGER EFFEKT

Setze 1 Schlächterflotte (für 1 Material) in deinem Heimatsektor ein.

FORTSCHRITTLICH - #13+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Schlächterflottenverbände können max. 3 Schlächterflotten enthalten.

SOFORTIGER EFFEKT

Aktiviere 1 Flotte und/oder setze 1 Schlächterflotte (für 1 Material) ein.

TAKTISCHE TRANSPORTE

Haus Yarvek



BASIS - #16

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Rufe beim Ausspielen eines **Wohlfandfokus** 1 Flotte zurück, um die Bevölkerung eines reinen Sektors zu vermehren. Senke beim Ausspielen eines **Eroberungsfokus** die Bevölkerung eines reinen (nicht Heimat-)Sektors um 1, um in diesem 1 Flotte einzusetzen.

SOFORTIGER EFFEKT

Vermehre 1 reine Bevölkerung oder setze 1 Flotte ein.

FORTSCHRITTLICH - #16+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Nutze beim Ausspielen eines **bevorzugten Fokus** 1 der beiden permanenten Eigenschaften der **Taktischen Transporte**. Du kannst nicht beide Aktionen und auch keine Aktion 2-mal nutzen, falls dein bevorzugter Fokus **Wohlfand** oder **Eroberung** ist.

SOFORTIGER EFFEKT

Vermehre 1 reine Bevölkerung oder setze max. 2 Flotten ein.

TERRAFORMEN

Haus Thegwyn



BASIS - #11

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Zahle beim Ausspielen eines **Entwicklungsfokus** oder **Wohlfandfokus** 1 Material, um 1 reine Bevölkerung zu vermehren.

SOFORTIGER EFFEKT

Vermehre 1 reine Bevölkerung oder erhalte 2 Material.

FORTSCHRITTLICH - #11+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Vermehre beim Ausspielen eines **Entwicklungsfokus**, **Wohlfandfokus** oder **Innovationsfokus** 1 reine Bevölkerung.

SOFORTIGER EFFEKT

Schreite auf der Wirtschaftsleiter voran.

TORPEDOS

Haus Cortozaar



BASIS - #7

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Füge in Kämpfen bei der 1. Salve +1 Salvenschaden zu, falls mind. 1 deiner Korvettenflotten im Kampfsektor ist. Verlierst du all deine Korvettenflotten bei der Annäherung, verfällt ihr zusätzlicher Salvenschaden.

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 2 Material und/oder setze 1 Korvettenflotte in deinem Heimatsektor ein.

FORTSCHRITTLICH - #7+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Füge in Kämpfen bei allen Salven +1 Salvenschaden zu, falls mind. 1 deiner Korvettenflotten im Kampfsektor ist. Verlierst du all deine Korvettenflotten im Kampf, verfällt ihr zusätzlicher Salvenschaden.

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 1 Ruhmpflichtchen mit Wert „3“ und/oder setze in jedem deiner Sektoren pro darin befindlicher Werft 1 Korvettenflotte ein.

TRÄGER

Haus Fenrax



BASIS - #21

PERMANENTE EIGENSCHAFT*

Du darfst Trägerflotten für 1 Nahrung pro Flotte einsetzen.

Nach dem Einsetzen gilt jede Trägerflotte jeweils als 1 Werft. Die Effekte von **Orbitalen Häfen** gelten auch für Sektoren mit Trägerflotten, die keine Werften haben.

Trägerflottenverbände können max. 1 Trägerflotte enthalten.

SOFORTIGER EFFEKT

Aktiviere 1 Flotte und/oder setze 1 Trägerflotte (für 1 Nahrung) in deinem Heimatsektor ein.

FORTSCHRITTLICH - #21+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Trägerflottenverbände können max. 3 Trägerflotten enthalten.

SOFORTIGER EFFEKT

Aktiviere 1 Flotte und/oder setze 1 Trägerflotte (für 1 Nahrung) ein.

WÄCHTER

Haus Astoran



BASIS - #20

PERMANENTE EIGENSCHAFT*

Du darfst Wächterflotten einsetzen. Anstatt Stützpunkte zu errichten, darfst du pro nicht errichtetem Stützpunkt 1 Wächterflotte in einem Wächterflottenverband im selben Sektor einsetzen. Du musst Sektoren wählen, in denen du Stützpunkte errichten könntest.

SOFORTIGER EFFEKT

Errichte 1 Verteidigungsanlage und/oder setze 1 Wächterflotte in deinem Heimatsektor ein.

FORTSCHRITTLICH - #20+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Setze beim Errichten eines Stützpunktes 1 Wächterflotte in einem Wächterflottenverband im selben Sektor ein. Auch beim Ignorieren des Errichtens darfst du die Wächterflotte einsetzen. Du musst einen Sektor wählen, in dem du Stützpunkte errichten könntest.

SOFORTIGER EFFEKT

Errichte 1 Verteidigungsanlage und/oder aktiviere 1 Flotte.

*Die ausführlichen Kampfeigenschaften der Sternengruppen und Wächter findet ihr in der Anleitung, S. 35–37.

*Die ausführlichen Kampfeigenschaften aller Flottentypen findet ihr in der Anleitung, S. 35–37.

WELTRAUMGESCHOSSE

Haus Astoran



BASIS - #19

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Zahle beim Eindringen in einen Sektor, der zu mind. 1 deiner Werften oder Sternenbasen benachbart ist, 1 Energie, um +1 Annäherungsschaden zuzufügen.

Zahle optional beim Ausspielen eines **Wohlfandsfokus** 1 Material, um 1 Werft zu errichten.

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 2 Energie und/oder errichte 1 Werft.

FORTSCHRITTLICH - #19+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

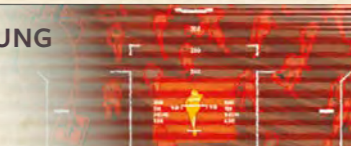
Füge pro benachbartem eigenen Sektor mit Werft oder Sternenbasis in Kämpfen je +1 (max. +2) Annäherungsschaden zu.

SOFORTIGER EFFEKT

Errichte 1 Werft oder sammle deine Flotten.

ZENTRALE ÜBERWACHUNG

Haus Fennax



BASIS - #22

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Senke beim Ausspielen eines **Politikfokus** 1 reine Bevölkerung (nicht im Heimatsektor), um 1 Agenda zu erhalten und/oder 1 Ruhmplättchen aufzuwerten.

SOFORTIGER EFFEKT

Werte 1 Ruhmplättchen auf.

FORTSCHRITTLICH - #22+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Du darfst 1 zusätzliche (5.) Agenda an deinem Haustableau anlegen. Diese gilt wie alle anderen daran angelegten Agenden als im Spiel, du kannst jedoch keine Verderbnis darauf legen. Auch diese zusätzliche Agenda muss von einer anderen Art sein als deine anderen (Startagenda + 4 verschiedene Agendaarten).

SOFORTIGER EFFEKT

Zahle 2 Energie, um 1 Agenda zu erhalten.

ZERSTÖRER

Haus Zenor



BASIS - #9

PERMANENTE EIGENSCHAFT*

Du darfst Zerstörerflotten einsetzen. Du darfst nur die Eigenschaften im oberen Teil des Zerstörer-Kampfplättchen nutzen.

SOFORTIGER EFFEKT

Setze 1 Zerstörerflotte in deinem Heimatsektor ein.

FORTSCHRITTLICH - #9+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Du darfst alle Eigenschaften des Zerstörer-Kampfplättchens nutzen.

SOFORTIGER EFFEKT

Aktiviere 1 Flotte.

ZIELERFASSUNG

Haus Belitan



BASIS - #3

PERMANENTE EIGENSCHAFT

Erhalte in Kämpfen mit mind. 1 eigenen Korvettenflotte +5 Initiative.

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 2 Energie und/oder setze 1 Korvettenflotte in deinem Heimatsektor ein.

FORTSCHRITTLICH - #3+

PERMANENTE EIGENSCHAFT

In Kämpfen fügst du als 1. Schaden zu. Dazu muss keine Korvettenflotte im Kampfsektor sein. Wenn du allerdings als Defensive nur Wächter hast, hast du eine Initiative von 0 und kannst keinen Schaden zufügen.

SOFORTIGER EFFEKT

Erhalte 1 Dominanzagenda und/oder sammle deine Flotten.

* Die ausführlichen Kampfeigenschaften aller Flottentypen findet ihr in der Anleitung, S. 35–37.

Agenden

AGENDAAKTIONEN

Alle Agenden im Dominanz-, Reichtums-, Macht- und Unterstützungsstapel haben jeweils dieselbe Aktion auf der Vorderseite. Diese dürft ihr nutzen, falls ihr im selben Zug den dazu passenden Fokus ausgewählt habt. Im Gegensatz zu Fokusaktionen sind Agendaaktionen kostenlos.



DOMINANZ

Fokussiere dich für sie auf **Versuchung** oder **Innovation**.

Dringe in 1 Sektor ein.



UNTERSTÜTZUNG

Fokussiere dich für sie auf **Eroberung** oder **Verstärkung**.

Aktiviere 1 Flotte und/oder errichte 1 Stützpunkt.



MACHT

Fokussiere dich für sie auf **Wohlfand** oder **Fortschritt**.

Schreite auf 1 deiner niedrigsten Zivilisationsleiste voran und/oder erhalte 1 Handelsplättchen.



REICHTUM

Fokussiere dich für sie auf **Entwicklung** oder **Produktion**.

Gründe 1 Gilde und/oder produziere 1 Ressourcentyp. Wählst du beides, muss der Ressourcentyp der Gilde entsprechen.

AGENDAZIELE



DOMINANZ

D1	ELITE	Erhalte 5 Einflusspunkte, falls du mind. 1 reinen Sektor mit Bevölkerungswert 6 hast. Erhalte 4/8/12/16 Einflusspunkte, falls deine Gesellschaftsleiste rein und auf Stufe I/II/III/IV ist.
D2	KOMMERZIELLES SYNDIKAT	Erhalte 5 Einflusspunkte, falls du mind. 4 reine Sektoren mit Bevölkerungswert von mind. 3 hast. Erhalte 4/8/12/16 Einflusspunkte, falls deine Wirtschaftsleiste rein und auf Stufe I/II/III/IV ist.
D3	FÖDERALE AUTORITÄT	Erhalte 4 Einflusspunkte, falls du mind. 2 reine Sektoren mit Bevölkerungswert von mind. 5 hast. Erhalte 4/8/12/16 Einflusspunkte, falls deine Staatsführungsleiste rein und auf Stufe I/II/III/IV ist.
D4	HANDELS-REGIERUNG	Erhalte 5 Einflusspunkte, falls deine Staatsführungsleiste rein und auf mind. Stufe II ist. Erhalte 1 Einflusspunkt pro 2 Nahrung/Energie/Material in deinem Vorrat (addiere all diese Ressourcen und teile durch 2).
D5	NACHHALTIGER LUXUS	Erhalte 5 Einflusspunkte, falls deine Gesellschaftsleiste rein und auf mind. Stufe II ist. Erhalte 5 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor, dessen Wartungskosten mind. 2 beträgt.
D6	PROGRESSIVE WOHLFAHRT	Erhalte 5 Einflusspunkte, falls deine Wirtschaftsleiste rein und auf mind. Stufe II ist. Erhalte 4 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert von mind. 4.
D7	ERLEUCHTETE NATION	Erhalte 4 Einflusspunkte, falls mind. 1 deiner Zivilisationsleiste rein und auf Stufe III oder IV ist. Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert von mind. 3.
D8	INTERPLANETARE KOLONISATION	Erhalte 4 Einflusspunkte, falls du eine reine Gesamtbevölkerung von mind. 10 hast. Erhalte 2/4/6/6 Einflusspunkte pro eigener reiner Zivilisationsleiste auf Stufe I/II/III/IV.



MACHT

M1	BERGBAU-KONSORTIUM	Erhalte 5 Einflusspunkte, falls dein Produktionsertrag von Material mind. 8 ist. Erhalte 5 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit mind. 2 Flotten.
M2	GEBÜNDELTE ENERGIEQUELLEN	Erhalte 5 Einflusspunkte, falls dein Produktionsertrag von Energie mind. 8 ist. Erhalte 2 Einflusspunkte pro Flotte in eigenen reinen Sektoren.
M3	KONZENTRIERTE KRIEGSFÜHRUNG	Erhalte 6 Einflusspunkte, falls du mind. 3 Werften/Sternenbasen in eigenen reinen Sektoren hast. Erhalte 7 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit mind. 3 Flotten.
M4	ZENTRALES WÄHRUNGSSYSTEM	Erhalte 7 Einflusspunkte, falls dein Produktionsertrag von Credits mind. 4 ist. Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit mind. 1 Werft/Sternenbasis.
M5	SICHERHEITSPOLITIK	Erhalte 5 Einflusspunkte, falls du mind. 3 Verteidigungsanlagen/Sternenbasen in eigenen reinen Sektoren hast. Erhalte 2 Einflusspunkte pro Flotte in eigenen reinen Sektoren.
M6	INDUSTRIALISIERTE ERNÄHRUNG	Erhalte 7 Einflusspunkte, falls dein Produktionsertrag von Nahrung mind. 8 ist. Erhalte 2 Einflusspunkte pro Werft/Sternenbasis in eigenen reinen Sektoren.
M7	FORSCHUNG-ARCHIVE	Erhalte 7 Einflusspunkte, falls du mind. 8 Wissen in deinem Vorrat hast. Erhalte 6 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit mind. 3 Stützpunkten.
M8	UMFASSENDE BILDUNG	Erhalte 5 Einflusspunkte, falls dein Produktionsertrag von Wissen mind. 8 ist. Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit mind. 1 Verteidigungsanlage/Sternenbasis.



UNTERSTÜTZUNG

U1	DAS ERLÖSUNGSPROJEKT	Erhalte 7 Einflusspunkte, falls all deine Sektoren rein sind. Erhalte 4 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor ohne freies Gildenfeld. Kolonieschiffe erschaffen keine Gildenfelder in deinen Sektoren.
U2	INDUSTRIEKONGLOMERAT	Erhalte 6 Einflusspunkte, falls deine Wartungskosten mind. 10 betragen. Erhalte 5 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit mind. 3 Gilden. Mind. 3 der Gilden müssen unterschiedlich sein.
U3	AGRARWIRTSCHAFTLICHE UNION	Erhalte 7 Einflusspunkte, falls du mind. 3 Nahrungsgilden in eigenen reinen Sektoren hast. Erhalte 4 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Forschungsgilde(n).
U4	INSTITUT FÜR RISIKOKONTROLLE	Erhalte 7 Einflusspunkte, falls mind. 1 deiner Agenden verderbt ist. Erhalte 4 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit mind. 3 Gilden.
U5	SCHWERINDUSTRIE	Erhalte 6 Einflusspunkte, falls du mind. 2 Konstruktions- und mind. 2 Bergbaugilden in eigenen reinen Sektoren hast. Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Kreditgilde(n).



UNTERSTÜTZUNG

U6	UMWELTVERWERTUNG	Erhalte 7 Einflusspunkte, falls mind. 1 deiner Zivilisationsleisten verderbt ist. Erhalte 5 Einflusspunkte pro 2 Bergbaugilden in eigenen reinen Sektoren (addiere alle und teile durch 2).
U7	DIE QUELLEN-INITIATIVE	Erhalte 6 Einflusspunkte, falls du max. 1 Verderbnis auf deinem Haustableau / in deinen Sektoren hast. Zähle Verderbnis auf Dekontaminationskammern nicht dazu. Erhalte 5 Einflusspunkte pro 2 Nahrungsgilden in eigenen reinen Sektoren (addiere alle und teile durch 2).
U8	OPTIMALE ENERGIEVERSORGUNG	Erhalte 5 Einflusspunkte, falls deine Gesamtwartungskosten max. 6 betragen. Erhalte 5 Einflusspunkte pro 2 Konstruktionsgilden in eigenen reinen Sektoren (addiere alle und teile durch 2).



REICHTUM

R1	GEWALTIGE ARMADA	Erhalte 4 Einflusspunkte, falls du mind. 2 verschiedene Flottentypen in eigenen reinen Sektoren eingesetzt hast. Sie dürfen im selben oder in unterschiedlichen Sektoren sein. Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigener Hinterlassenschaft.
R2	QUANTENSPRUNG	Erhalte 4 Einflusspunkte, falls du mind. 2 Fortschrittliche Technologien erforscht hast. Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenen 2 Beuten.
R3	TECHNOLOGISCHE SINGULARITÄT	Erhalte 4 Einflusspunkte, falls du insgesamt mind. 4 Technologien erforscht hast. Erhalte 5 Einflusspunkte pro 2 eigenen reinen Sektoren.
R4	HANDELSMONOPOL	Erhalte 3 Einflusspunkte, falls du mind. 2 Handelsplättchen hast. Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor ohne Wartungskosten.
R5	DIE TILGUNGS-DIREKTIVE	Erhalte 4 Einflusspunkte, falls du mind. 2 Hinterlassenschaften hast. Erhalte dem Wert deiner Ruhmplättchen entsprechend viele Einflusspunkte.
R6	AUTARKE KAMPAGNE	Erhalte 4 Einflusspunkte, falls du mind. 3 Ruhmplättchen hast. Erhalte 4 Einflusspunkte pro 3 Credits in deinem Vorrat.
R7	DER NEUESTE STAND	Erhalte 6 Einflusspunkte, falls du mind. 1 Ruhmplättchen mit Wert „5“ hast. Erhalte 4 Einflusspunkte pro erforschter Fortschrittlicher Technologie.
R8	INTELLEKTUELLE VORMACHT	Erhalte 4 Einflusspunkte, falls du mind. 4 eigene reine Sektoren hast. Erhalte 2/3 Einflusspunkte pro erforschter Basis-/Fortschrittlicher Technologie.

Galaktische Ereignisse

EREIGNISSE DES 1. ZYKLUS

A BEGINN DER TECHNOLOGIE

4 RUNDEN

Alle: Platziert 1 Verteidigungsanlage und 1 Forschungsgilde in 1 benachbarten leereberührten Sektor.

UND

Alle: Wählt optional 1 der folgenden Optionen:

- Zahlt 1 Forschung für 1 Basistechnologie
- Erhältet 3 Credits.

BESTIMMUNGEN

Hast du mind. 2 Forschungsgilden in eigenen reinen Sektoren: Aktiviere 1 Flotte und/oder erhalte 2 Beuten.

ODER

Hast du insgesamt mind. 3 Technologien erforscht: Produziere 1 Ressourcentyp und/oder erhalte 1 Credit.

B DROHENDES SCHICKSAL

5 RUNDEN

Alle: Platziert 1 Hinterlassenschaft und 1 Verteidigungsanlage in 1 benachbarten leereberührten Sektor.

UND

Lege 1 Verderbnis auf die Agenda auslage **Dominanz**.

UND

Optional für alle: Aktiviert 1 Flotte oder setzt 1 Flotte in eurem Heimatsektor ein.

BESTIMMUNGEN

Hast du mind. 1 reine (nicht Start-)Agenda: Errichte 1 Stützpunkt.

ODER

Hast du insgesamt mind. 5 Gilden in eigenen reinen Sektoren: Erhalte 1 Agenda.

C TRÜMMER DES DOMINEUMS

5 RUNDEN

Alle: Platziert 1 Beute im benachbarten leereberührten Sektor mit der kleinsten Bevölkerung. Platziert 1 Hinterlassenschaft und 1 Verteidigungsanlage im benachbarten leereberührten Sektor mit der größten Bevölkerung. Habt ihr nur 1 benachbarten leereberührten Sektor, müsst ihr alle Plättchen darin platzieren.

UND

Optional für alle: Gründet 1 Gilde oder errichtet 1 Stützpunkt.

BESTIMMUNGEN

Hast du insgesamt mind. 5 Flotten in deinen Sektoren: Entferne 1 Verderbnis und versetze 1 Verderbnis.

ODER

Ist mind. 1 deiner Zivilisationsleisten rein und auf mind. Stufe I: Erhalte 2 Credits oder 1 Handelsplättchen.

D WIR SIND DER WIDERSTAND

4 RUNDEN

Alle: Platziert 1 Flotte der Leere und 1 Ruhmplättchen mit Wert „1“ in 1 benachbarten leereberührten Sektor.

UND

Optional für alle: Aktiviert 1 Flotte oder vermehrt 1 reine Bevölkerung oder gründet 1 Kreditgilde.

BESTIMMUNGEN

Hast du eine reine Gesamtbevölkerung von mind. 10: Gründe 1 Gilde und/oder errichte 1 Stützpunkt.

ODER

Hast du mind. 3 Kreditgilden in eigenen reinen Sektoren: Schreite auf 1 Zivilisationsleiste voran.

E WIEDERGEBORENE ZIVILISATION

4 RUNDEN

Alle: Platziert 1 Kreditgilde und 1 Flotte der Leere in 1 benachbarten leereberührten Sektor.

UND

Optional für alle: Schreitet auf 1 eurer Zivilisationsleisten voran.

BESTIMMUNGEN

Hast du mind. 3 eigene reine Sektoren mit Kreditgilde(n): Erforsche 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.

ODER

Hast du insgesamt max. 2 freie Gildfelder: Produziere max. 2 Ressourcentypen. Kolonieschiffe erschaffen keine Gildfelder in deinen Sektoren.

F ZEIT DER ABRECHNUNG

5 RUNDEN

Alle: Platziert 1 Gilde und 1 Flotte der Leere im benachbarten leereberührten Sektor mit der kleinsten Bevölkerung. ODER: Platziert 1 Ruhmplättchen mit Wert „2“ und 1 Verteidigungsanlage im benachbarten leereberührten Sektor mit der größten Bevölkerung.

UND

Optional für alle: Setzt 1 Flotte im Heimatsektor ein oder wertet 1 Ruhmplättchen auf.

BESTIMMUNGEN

Hast du Wartungskosten von mind. 3 durch Sektoren: Vermehre 1 reine Bevölkerung.

ODER

Hast du mind. 3 Ruhmplättchen: Erhalte 2 Beuten.

G IM ANGESICHT DES BÖSEN

5 RUNDEN

Alle: Erhältet 1 Verderbnis für eine eurer Agenden oder Zivilisationsleisten. Wählt ihr eine Zivilisationsleiste, müsst ihr danach auf dieser voranschreiten (und die Belohnung ignorieren).

UND

WÄHREND 1. ZYKLUS:

Entfernt ihr eine Verderbnis: Sammelt sie jeweils neben eurem Haustableau und legt sie nicht in den allgemeinen Vorrat zurück.

BESTIMMUNGEN

Erhalte 2 Nahrung und/oder 1 Einflusspunkt pro gesammelter Verderbnis. Lege danach alle angesammelte Verderbnis in den allgemeinen Vorrat zurück.

ODER

Vermehre die Bevölkerung von max. 3 eigenen reinen Sektoren mit Forschungsgilde(n).

H DIREKT IN DIE HÖLLE

5 RUNDEN

Alle: Wählt 1 der folgenden Optionen:

- Erhältet 1 Verderbnis und 1 Ruhmplättchen mit Wert „1“
- Ruft 1 Flotte zurück.

UND

WÄHREND 1. ZYKLUS:

Setzt ihr mind. 1 Flotte ein: Erhältet 1 Verderbnis (1-mal pro Fokus) oder zahlt 1 Material pro eingesetzter Flotte (zusätzlich zu Materialkosten von Schlächtern).

BESTIMMUNGEN

Hast du keine Verderbnis auf deinem Haustableau: Erhalte 1 Ruhmplättchen mit Wert „2“ oder werte 1 Ruhmplättchen auf.

ODER

Hast du mind. 2 reine Sektoren mit jeweils mind. 2 Flotten: Erforsche 1 Basis- oder Fortschrittliche Technologie.

I GLORREICHER AUFSTIEG

5 RUNDEN

Alle: Platziert 1 Hinterlassenschaft und 1 Verteidigungsanlage in 1 benachbarten leereberührten Sektor.

UND

Alle: Wählt je 1 der folgenden Optionen:

- Wertet 1 Ruhmplättchen auf
- Aktiviert 1 Flotte oder schreitet auf 1 eurer Zivilisationsleiste voran.

BESTIMMUNGEN

Ist mind. 1 deiner reinen Zivilisationsleisten auf mind. Stufe I: Aktiviere 1 Flotte pro eigener reiner Zivilisationsleiste.

ODER

Hast du mind. 1 Ruhmplättchen mit einem Wert von mind. 4: Entferne 1 Verderbnis aus einem deiner Sektoren.

J DEN FEIND KENNEN

(KOOP/SOLO)

5 RUNDEN

Alle: Platziert 1 Flotte der Leere in 1 benachbarten leereberührten Sektor.

UND

Optional: Erhältet als Gruppe insgesamt 2 Verderbnismarker (und verteilt sie nach Belieben), um 1 Vorboten aus einem Sektor zu entfernen.

BESTIMMUNGEN

Hast du mind. 4 Sektoren: Erhalte 1 Ruhmplättchen mit Wert „3“.

ODER

Hast du mind. 10 Ressourcen desselben Typs in deinem Vorrat: Schreite auf 1 deiner Zivilisationsleisten voran.

T AUS DER ASCHE

(TUTORIAL)

3 RUNDEN

Alle: Werft eure **Eroberungs-**, **Politik-**, **Fortschritts-**, **Wohlstands-** und **Versuchungsfokusse** ab. Euren Innovationsfokus solltet ihr bereits abgeworfen haben. Ihr nutzt diese Karten in diesem Zyklus nicht.

UND

Alle: Versetzt die Verderbnis von eurem Haustableau in euren Außenposten (neben eurem Heimatsektor).

BESTIMMUNGEN

Hast du insgesamt mind. 5 Flotten in deinen Sektoren: Vermehre 1 reine Bevölkerung und/oder erhalte 1 Credit und 1 Wissen.

ODER

Hast du mind. 5 Gilden in eigenen reinen Sektoren: Setze 1 Flotte ein und/oder erhalte 2 Nahrung.

EREIGNISSE DES 2. ZYKLUS

A FINSTERE ZEITEN

5 RUNDEN

Alle: Platziert 1 Hinterlassenschaft und 1 Flotte der Leere in 1 benachbarten leereberührten Sektor.

UND

Lege 1 Verderbnis auf die Agendaauslage **Macht**.

UND

Optional für alle: Tauscht jeweils max. 6 Wissen gegen entsprechend viele Credits.

BESTIMMUNGEN

Betragen deine Wartungskosten mind. 8 und bezahlst du sie (egal wie) vollständig: Erhalte 1 Agenda.

ODER

Hast du mind. 8 Stützpunkte in eigenen reinen Sektoren: Erhalte 8 Einflusspunkte.

B ZAHLENMÄSSIG ÜBERLEGEN

4 RUNDEN

Alle: Platziert 1 Flotte der Leere und 1 Kreditgilde in 1 benachbarten leereberührten Sektor.

UND

Lege 1 Verderbnis auf die Agendaauslage **Unterstützung**.

UND

Optional für alle: Aktiviert 2 Flotten oder setzt 2 Flotten ein.

BESTIMMUNGEN

Hast du mind. 5 Verteidigungsanlagen/Sternenbasen in eigenen reinen Sektoren: Erhalte 1 Handelsplättchen.

ODER

Betragen deine Wartungskosten max. 4: Erhalte 4 Einflusspunkte und/oder entferne 1 Verderbnis.

C VOLLSTÄNDIGE BEWAFFNUNG

5 RUNDEN

Lege je 1 Beute und 1 Ruhmplättchen mit Wert „1“ in alle leereberührten Sektoren mit mind. 1 Verteidigungsanlage.

UND

Lege 1 Verderbnis auf die Agendaauslage **Reichtum**.

UND

Optional für alle: Senkt 1 reine Bevölkerung eurer (nicht Heimat-)Sektoren, um 1 Stützpunkt zu errichten und 2 Flotten im selben Sektor einzusetzen.

BESTIMMUNGEN

Hast du mind. 3 Sektoren mit je mind. 2 Nahrungs-, Konstruktions- und/oder Bergbaugilden, wähle 2-mal: Entferne 1 Verderbnis oder aktiviere 1 Flotte.

ODER

Erhalte 2 Einflusspunkte pro Stützpunkt in eigenen reinen Sektoren.

D AUFSTIEG DER MENSCHHEIT

5 RUNDEN

Platziere je 1 Hinterlassenschaft, 1 Beute und 2 Flotten der Leere in alle leereberührten Sektoren mit einem Bevölkerungswert von mind. 4.

UND

Alle: Erhältet 1 Verderbnis. Legt diese falls möglich auf 1 eurer Zivilisationsleisten.

UND

Optional für alle: Erhältet 3 Wissen oder schreitet auf 1 eurer Zivilisationsleisten voran.

BESTIMMUNGEN

Ist dein Produktionsertrag von Credits mind. 3: Produziere Nahrung, Energie und Material.

ODER

Hast du mind. 5 Technologien erforscht: Erhalte 10 Einflusspunkte.

E GILDENVERSAMMLUNG

5 RUNDEN

Alle: Erhältet 1 Verderbnis. Legt diese falls möglich in 1 eurer Sektoren.

UND

Alle: Platziert 1 Hinterlassenschaft und 1 Verteidigungsanlage in 1 benachbarten leereberührten Sektor.

UND

Alle: Ihr dürft 1 Handelsplättchen erhalten, falls ihr mind. 6 Gilde in eigenen reinen Sektoren habt. Ansonsten dürft ihr 1 Beute erhalten.

BESTIMMUNGEN

Ist keiner deiner bevorzugten Fokuse in deinem Abwurfstapel: Schreite auf 1 deiner Zivilisationsleisten voran.

ODER

Hast du max. 1 Verderbnis: Erhalte 8 Einflusspunkte. Zähle Verderbnis auf **Dekontaminationskammern** nicht dazu.

F VERBRANNT E ERDE

5 RUNDEN

Alle: Platziert 1 Flotte der Leere in 1 benachbarten leereberührten Sektor.

UND

Alle 2-mal: Zerstört 1 Gilde (nicht in einem Heimatsektor) oder 1 Stützpunkt (nicht in einem Heimatsektor).

UND

WÄHREND 2. ZYKLUS:

Überspringt die Gefechte (kompetitiv) oder das Krisentableau (kooperativ/solo).

BESTIMMUNGEN

Hast du mind. 2 reine Sektoren mit einem Bevölkerungswert von mind. 5: Schreite auf 1 deiner Zivilisationsleisten voran.

ODER

Erhalte 5 Einflusspunkte pro Ressourcentyp, von dem du mind. 8 Einheiten im Vorrat hast.

G STÖRUNG IM INNERN

4 RUNDEN

Alle: Vermehrt 1 Bevölkerung eines reinen (nicht Heimat-)Sektors.

Legt danach 1 Verderbnis in diesen Sektor. Konntet ihr keine Bevölkerung vermehren, entfällt auch die Verderbnis.

UND

WÄHREND 2. ZYKLUS:

Habt ihr max. 40 Einflusspunkte, kann niemand in eure Sektoren eindringen (auch nicht die Leere). Werft Gefechte in kooperativen/Solopartien ab, falls ihr sie als aktuelle Krise zieht und ignoriert all ihre Effekte.

BESTIMMUNGEN

Hast du exakt 4 Ruhmplättchen: Erhalte 1 Beute und/oder 1 Basistechnologie.

ODER

Hast du eine reine Gesamtbevölkerung von mind. 16: Erhalte 12 Einflusspunkte.

H FINSTERNIS ANNEHMEN

5 RUNDEN

Optional für alle: Produziert 2 verschiedene Ressourcentypen.

UND

WÄHREND 2. ZYKLUS:

Pro erforschter Fortschrittlicher Technologie erhält die Leere in allen Gefechten gegen euch je 1 Salvenabsorption.

BESTIMMUNGEN

Beträgt der Wert deiner Ruhmplättchen mind. 8: Entferne 1 Verderbnis oder erhalte 1 Agenda.

ODER

Erhalte 3 Einflusspunkte pro Flotte in deiner Einsatzzone.

I ÜBER ALLES TRIUMPHIEREN

4 RUNDEN

Alle: Wählt je 1 der folgenden Optionen:

- Erhältet 1 Basistechnologie
- Aktiviert 1 Flotte und erhaltet 1 Handelsplättchen.

UND

WÄHREND 2. ZYKLUS:

Wertet Ruhmplättchen auf, sobald ihr sie erhaltet. Dies gilt nicht als Erhalt eines weiteren Ruhmplättchens.

BESTIMMUNGEN

Produziere je 1 anderen Ressourcentyp pro Ruhmplättchen mit Wert „5“.

ODER

Betragen deine Wartungskosten mind. 10 und bezahlst du sie (egal wie) vollständig: Erhalte 10 Einflusspunkte oder schreite auf der Staatsführungsleiste voran.

J WACHSENDE BEDROHUNG (KOOP/SOLO)

6 RUNDEN

Platziert 1 Vorbote auf jedem Riss.

UND

Legt 1 Hinterlassenschaft in jeden zu einem Riss benachbarten leereberührten Sektor.

UND

1 Haus darf mit 1 anderen Haus 4 Ressourcen handeln.

UND

WÄHREND 2. ZYKLUS:

Legt vor dem 1. Schritt der Auswertungsphase je 1 Flotte der Leere in jeden leereberührten Sektor mit Vorbote.

BESTIMMUNGEN

Erhalte 1 Beute pro eigener Hinterlassenschaft.

UND

Sind keine Katastrophen auf dem Krisentableau: Entferne 1 Verderbnis. Handelt diese Bestimmung jeweils ab.

T DURCH ERLEUCHTUNG (TUTORIAL)

4 RUNDEN

Alle: Werft eure **Produktions-, Fortschritts-, Verstärkungs- und Versuchungsfokuse** ab.

UND

Optional für alle: Aktiviert 1 Flotte und/oder erhaltet 1 Basistechnologie.

BESTIMMUNGEN

Hast du eine Gesamtbevölkerung von mind. 9: Aktiviere 1 Flotte und/oder erhalte 1 Basistechnologie.

ODER

Hast du mind. 3 Technologien erforscht: Aktiviere 1 Flotte und/oder vermehre 1 reine Bevölkerung.

EREIGNISSE DES 3. ZYKLUS

A RACHE DER NOVARCHEN

6 RUNDEN

Platziere 1 Verteidigungsanlage in jedem leereberührten Sektor mit max. 2 Flotten der Leere.

UND

Alle: Zerstört 1 eurer Gilden in (nicht Heimat-)Sektoren.

UND

Optional für alle: Versetzt beliebig viel Verderbnis.

BESTIMMUNGEN

Erhalte 3/6/9/12 Einflusspunkte pro eigener reiner Zivilisationsleiste auf Stufe I/II/III/IV.

ODER

Erhalte 1 Einflusspunkte pro Flotte in deiner Einsatzzone. Erhalte 2 Einflusspunkte pro Flotte in eigenen reinen Sektoren.

B TOTALER KRIEG

5 RUNDEN

Alle: Platziert 1 Flotte der Leere, 1 Ruhmplättchen mit Wert „3“ und 1 Verteidigungsanlage in 1 benachbarten leereberührten Sektor.

UND

Optional für alle: Wertet 1 eurer reinen (nicht Start-)Agenden und/oder setzt 1 Flotte in einem Sektor mit Werft ein.

BESTIMMUNGEN

Erhalte dem Wert deiner Ruhmplättchen entsprechend viele Einflusspunkte.

ODER

Erhalte 5 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit mind. 3 Flotten. Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem (reinen oder verderbten) Sektor mit Wartungskosten von mind. 2.

C WISSEN IST MACHT

5 RUNDEN

Alle: Platziert 1 Beute und 1 Verteidigungsanlage im benachbarten leereberührten Sektor mit der größten Bevölkerung.

Alle mit mind. 1 Fortschrittlichen Technologie: Erhältet 1 Verderbnis. Legt diese falls möglich auf 1 eurer Zivilisationsleisten.

UND

Optional für alle: Erhältet 3 Wissen, falls ihr 1 Handelsplättchen habt. Zahlt ansonsten 1 Wissen, um 1 Handelsplättchen zu erhalten.

BESTIMMUNGEN

Erhalte 1 Einflusspunkt pro 2 beliebigen Ressourcen in deinem Vorrat.

ODER

Erhalte 2 Einflusspunkte pro Stützpunkt in eigenen reinen Sektoren.

D LETZTER WIDERSTAND

6 RUNDEN

Alle: Erhältet 2 Verderbnismarker. Legt diese falls möglich auf eure Agenden.

UND

Alle: Platziert 1 Ruhmplättchen mit Wert „3“ in leereberührten Sektoren oder Sektoren Gefallener Häuser.

UND

Optional für alle: Setzt 1 Flotte ein und/oder gründet 1 Gilde.

BESTIMMUNGEN

Werte 1 deiner reinen (nicht Start-)Agenden.

ODER

Erhalte 3 Einflusspunkte pro Verderbnis auf deinem Haustableau. Zähle Verderbnis auf **Dekontaminationskammern** nicht dazu.

E LEUCHTFEUER DER HOFFNUNG

6 RUNDEN

Alle: Platziert 1 Kreditgilde, 1 Flotte der Leere und 1 Verteidigungsanlage in 1 benachbarten leereberührten Sektor.

Alle: Erhältet 1 Verderbnis. Legt diese falls möglich auf euer Haustableau.

UND

Optional für alle: Ruft 1 Flotte zurück, um 1 Verderbnis aus demselben oder einem dazu benachbarten Sektor zu entfernen und erhaltet dafür 6 Einflusspunkte.

BESTIMMUNGEN

Erhalte 5 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Kreditgilde(n).

ODER

Erhalte deiner reinen Gesamtbevölkerung entsprechend viele Einflusspunkte.

F SCHATTEN DER LEERE

6 RUNDEN

Platziert je 1 Verderbnis auf allen reinen Agendentypen der Agendaauslage.

UND

Platziert je 1 Flotte der Leere in allen leereberührten Sektoren mit einem Bevölkerungswert von mind. 4.

UND

Optional für alle: Entfernt 1 Verderbnis oder erhaltet 1 Verderbnis für eure Agenden, um auf 1 eurer Zivilisationsleisten voranzuschreiten. Diese Verderbnis könnt ihr nicht auf **Dekontaminationskammern** legen.

BESTIMMUNGEN

Erhalte deinem höchsten Produktionsertrag entsprechend viele Einflusspunkte und erhalte deinem niedrigsten Produktionsertrag von Nahrung, Energie oder Material entsprechend viele Einflusspunkte.

ODER

Erhalte 20 Einflusspunkte, falls du keine Verderbnis auf deinem Haustableau und mind. 5 Technologien erforscht hast. Zähle Verderbnis auf **Dekontaminationskammern** nicht dazu.

G BÖE DER VERNICHTUNG

5 RUNDEN

Alle: Erhältet 1 Verderbnis. Legt diese falls möglich auf euer Haustableau.

UND

VERZÖGERT: Führt am Ende eurer jeweiligen Züge ein Gefecht mit 1 zusätzlichen Flotte der Leere durch. In kooperativen/Solo-partien finden diese Gefechte **nach** dem Anwachsen der Leere statt.

UND

Alle: Wählt optional eine der folgenden Optionen:

- Schreitet auf 1 eurer Zivilisationsleisten voran und Vermehrt 1 reine Bevölkerung
- Setzt max. 3 Flotten ein.

BESTIMMUNGEN

Erhalte 1 Einflusspunkt pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 4.

Erhalte 3 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 5.

Erhalte 6 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Bevölkerungswert 6.

ODER

Erhalte 5 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor. (Ignoriere 4 Sektoren beim Zählen.)

H ANPASSUNG UND ÜBERWINDUNG

6 RUNDEN

Alle: Erhältet 1 Verderbnis. Legt diese falls möglich auf euer Haustableau.

UND

Alle: Platziert 1 Hinterlassenschaft in 1 benachbarten leereberührten Sektor.

UND

WÄHREND 3. ZYKLUS:

Alle Aktionen eurer bevorzugten Fokusse kosten zusätzlich 1 Energie.

BESTIMMUNGEN

Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigenem reinen Sektor mit Nahrungs-, Konstruktions- oder Bergbaugilde(n).

UND

Erhalte 6 Einflusspunkte pro eigener reiner Zivilisationsleiste auf mind. Stufe I.

I STRAHLENDE ZUKUNFT

5 RUNDEN

Alle: Zahlt 1 Credit, um 1 Ruhmplättchen aufzuwerten oder werft 1 Ruhmplättchen ab, um 3 Credits zu erhalten.

UND

WÄHREND 3. ZYKLUS:

Alle Aktionen eurer bevorzugten Fokusse kosten exakt je 1 Credit. Ignoriert ihre eigentlichen Kosten und auch, ob sie kostenlos waren.

BESTIMMUNGEN

Erhalte 2-mal dem Wert von 3 verschiedener deiner Ruhmplättchen entsprechend viele Einflusspunkte. Hast du weniger als 3 Ruhmplättchen, darfst du trotzdem nicht den Wert eines Plättchens mehrfach zählen.

ODER

Erhalte 1 Einflusspunkt pro Credit in deinem Vorrat. Erhalte 2 Einflusspunkte pro eigener reiner Kreditgilde.

J LETZTER ATEMZUG (KOOP/SOLO)

6 RUNDEN

Alle: Wählt je 1 der folgenden Optionen:

- Wirf 1 andauernde Krise ab, lege dafür 1 Katastrophe auf das Krisentableau und erhalte 1 Verderbnis. Erinnerung: Beim Auslegen einer Katastrophe dürft ihr alle jeweils sofort 1 Verderbnis entfernen oder 5 beliebige Ressourcen erhalten.
- Platziere 1 Vorboten in einem leereberührten Sektor.
- Erhalte 1 Verderbnis für dein Haustableau.

BESTIMMUNGEN

Werte 1 deiner reinen (nicht Start-)Agenden.

ODER

Erhalte deiner reinen Gesamtbevölkerung entsprechend viele Einflusspunkte.

T ERLÖSUNG WARTET (TUTORIAL)

5 RUNDEN

Alle: Werft eure **Versuchungsfokusse** ab.

UND

Optional für alle: Erhältet 1 Agenda oder schreitet auf 1 eurer Zivilisationsleisten voran.

BESTIMMUNGEN

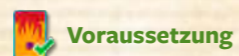
Hast du mind. 8 Gilden in eigenen reinen Sektoren: Erhalte 15 Einflusspunkte.

ODER

Erhalte 15 Einflusspunkte, falls mind. 1 deiner Zivilisationsleisten rein und auf mind. Stufe II ist.

Krisen

Krisen benötigt ihr nur in kooperativen/Solopartien.



Voraussetzung



Konsequenz

STARTKRISEN (1-5)

1 SPITZE DES SPEERS

ALLGEMEINE KRISE

Erforsche die Fortschrittliche Version deiner Starttechnologie. Keine Konsequenz.

2 VERHEISSUNGSVOLLES SCHICKSAL

ALLGEMEINE KRISE

Habe Ruhmplättchen im Wert von mind. 8. Keine Konsequenz.

3 BEHARRLICHE BEVÖLKERUNG

ALLGEMEINE KRISE

Habe mind. 2 eigene reine Sektoren mit einem Bevölkerungswert von mind. 4. Keine Konsequenz.

4 GOLDENES ZEITALTER

ALLGEMEINE KRISE

Habe einen Gesamtproduktionsertrag von mind. 20. Keine Konsequenz.

5 OPERATIONSBASIS

ALLGEMEINE KRISE

Habe mind. 3 eigene reine Sektoren und mind. 8 Flotten in eigenen reinen Sektoren. Keine Konsequenz.

KRISEN DER STUFE I (6-24)

6 PREIS DER ERHABENHEIT

ÖKONOMISCHE KRISE

Zahle nach dem Ausspielen einer Agenda 1 Ressource. Rufe 1 Flotte zurück oder platziere je 1 Flotte der Leere in jedem Riss. Ihr könnt diese Konsequenz nicht auswählen, falls ein Riss bereits 9 Flotten der Leere hat oder es keine Risse im All gibt.

7 STUDIUM DER LEERE

ÖKONOMISCHE KRISE

Rufe nach der Gründung einer Forschungsgilde 1 Flotte aus demselben Sektor zurück. Platziere je 1 Flotte der Leere in jedem Riss. Ihr könnt diese Konsequenz nicht auswählen, falls ein Riss bereits 9 Flotten der Leere hat oder es keine Risse im All gibt.

8 STAGNIERENDE GESCHÄFTE

ÖKONOMISCHE KRISE

Zahle vor dem Voranschreiten auf einer Zivilisationsleiste 2 Credits. Wirf 2 beliebige Beuten aus dem All ab.

9 OFFENE TORE

ÖKONOMISCHE KRISE

Vermehre die Bevölkerung deines Heimatsektors auf mind. 4. Wirf 1 Hinterlassenschaft aus dem All ab.

10 ALLES WAS GLÄNZT

ALLGEMEINE KRISE

Habe mind. 1 Kreditgilde und gründe 1 Kreditgilde. Gefecht: Erhalte nach erfolgreicher Verteidigung 2 Einflusspunkte.

11 FÜR MORGEN

ALLGEMEINE KRISE

Habe mind. 1 Forschungsgilde und führe einen Wohlstandsfokus aus. Lösche 1 Basistechnologie der Technologieauslage aus. (siehe Anleitung, S. 35)

12 UNGENAUE FORSCHUNG

ALLGEMEINE KRISE

Erforsche 1 Basistechnologie ohne Einflusspunkte oder verzichte auf ihre Einflusspunkte. Zahle 2 Wissen.

13 WACHSENDER FEIND

ALLGEMEINE KRISE

Platziere nach dem Erforschen einer Technologie 1 Flotte der Leere in einem zu dir benachbarten leereberührten Sektor. Rufe 1 Flotte zurück ODER platziere je 1 Flotte der Leere in Rissen. Ihr könnt diese Konsequenz nicht auswählen, falls ein Riss bereits 9 Flotten der Leere hat oder es keine Risse im All gibt.

14 ERSCHÖPFTE RESERVEN

ALLGEMEINE KRISE

Entferne beim Ausführen eines Produktionsfokus 2 Beuten aus dem All. Zahle 1 Nahrung, 1 Energie und 1 Material.

15 REINIGENDES FEUER

ALLGEMEINE KRISE

Entferne oder versetze 1 Verderbnis auf einer Zivilisationsleiste. Erhalte 1 Verderbnis.

16 REAKTIVE KRÄFTE

ALLGEMEINE KRISE

Platziere 1 Verteidigungsanlage in einem benachbarten leereberührten Sektor, während du Flotten einsetzt. Lösche 1 Basistechnologie der Technologieauslage aus. (siehe Anleitung, S. 35)

17 KRIEGSVERSCHLEISS

ALLGEMEINE KRISE

Zahle nach dem Erhalt eines Handelsplättchens 1 Credit. Zerstöre 1 Gilde in einem (nicht Heimat-) Sektor.

18 MIT HÄNDEN UND FÜSSEN

ALLGEMEINE KRISE

Senke nach der Errichtung eines Stützpunkts die Bevölkerung im selben Sektor. Deaktiviere 1 Flotte.

19 ENERGIELECK

MILITÄRISCHE KRISE

Zahle nach dem Errichten einer Verteidigungsanlage 1 Energie. Du kannst dafür keine Credits verwenden. Platziere 1 Flotte der Leere in einem benachbarten leereberührten Sektor.

20 GEFÄHRDETE HANDELSROUTEN

MILITÄRISCHE KRISE

Entscheide dich, nach dem Zurücklegen eines Handelsplättchens je 1 Flotte der Leere in jedem Riss zu platzieren. Ihr könnt diese Voraussetzung nicht erfüllen, falls ein Riss bereits 9 Flotten der Leere hat oder es keine Risse im All gibt. Gefecht: Erhalte nach erfolgreicher Verteidigung 1 Beute.

21 VERDERBT, ABER NICHT AM ENDE

MILITÄRISCHE KRISE

Setze im selben Zug 2-mal 1 Flotte in verderbten Sektoren ein. Lege 1 Verderbnis auf die Agendaauslage Macht.

22 OHNE ANGST

MILITÄRISCHE KRISE

Dringe in einen Sektor mit Verteidigungsanlage(n) ein. Lege 1 Handelsplättchen zurück.

23 BRÜCKEN ABREISSEN

MILITÄRISCHE KRISE

Entferne beim Gründen einer Gilde 1 Beute und 1 Hinterlassenschaft aus dem All. Zerstöre 1 Werft/Sternenbasis in einem (nicht Heimat-) Sektor.

24 IMPERIALER MARSCH

MILITÄRISCHE KRISE

Habe Ruhmplättchen im Wert von mind. 5 und erhalte 1 Ruhmplättchen. Lösche 1 Basistechnologie der Technologieauslage aus. (siehe Anleitung, S. 35)

KRISEN DER STUFE II (25-47)

25 FORTSCHRITT IN DEN SCHATTEN

ÖKONOMISCHE KRISE

- Schreite auf einer verderbten Zivilisationsleiste voran.
- Zahle 4 beliebige Ressourcen.

26 FÜHRUNGSTREITIGKEITEN

ÖKONOMISCHE KRISE

- Spiele 1 Agenda aus und verzichte auf ihre Aktion.
- Gefecht.

27 BOLLWERK DER MENSCHHEIT

ÖKONOMISCHE KRISE

- Habe einen reinen Sektor mit einem Bevölkerungswert von mind. 5 und vermehre 1 Bevölkerung.
- Erhalte 1 Verderbnis für einen Sektor.

28 FÄLLIGE SCHULDEN

ÖKONOMISCHE KRISE

- Zahle vor dem Zurücklegen eines Handelsplättchens 2 Credits.
- Platziere nach dem Zurücklegen eines Handelsplättchens je 1 Flotte der Leere in jedem Riss. Ihr könnt diese Konsequenz nicht auswählen, falls ein Riss bereits 9 Flotten der Leere hat oder es keine Risse im All gibt.

29 INVESTITION IN DIE MENSCHHEIT

ÖKONOMISCHE KRISE

- Zahle vor dem Voranschreiten auf der Gesellschaftsleiste 2 Wissen oder 2 Credits.
- Zahle 4 Energie.

30 HERZ EINES NEUEN DOMINEUMS

ÖKONOMISCHE KRISE

- Vermehre 1 reine Bevölkerung auf 6.
- Rufe 1 Flotte zurück.

31 WISSENSCHAFTLICHER DURCHBRUCH

ÖKONOMISCHE KRISE

- Überproduziere beim Ausführen eines **Fortschrittsfokus** Wissen.
- Gefecht mit 1 zusätzlichen Flotte der Leere: Platziere nach erfolgreicher Verteidigung 1 Verteidigungsanlage in einem leereberührten Sektor. Wähle, falls möglich, einen zum Kampfssektor benachbarten Sektor. Wähle andernfalls einen beliebigen leereberührten Sektor.

32 ARBEITSKRAFT IM ZENTRUM

ÖKONOMISCHE KRISE

- Gründe 1 Gilde in einem Sektor mit einem Bevölkerungswert von mind. 5.
- Lege 1 Verderbnis auf die Agendaauslage **Reichtum** und zahle 2 Material.

33 GEHEIMNISSE DER NOVARCHEN

ALLGEMEINE KRISE

- Erhalte 1 Verderbnis für deine Agenden nach der Erforschung einer Technologie mit Einflusspunkten.
- Lege 1 Verderbnis auf die Agendaauslage **Dominanz** und zahle 1 Wissen.

34 STÜRMISCHE PLANUNG

ALLGEMEINE KRISE

- Habe mind. 1 Agenda auf der Hand und erhalte 1 Agenda.
- Zerstöre 2 Verteidigungsanlagen in (nicht Heimat-) Sektoren.

35 EIN WEITERER SCHRITT

ALLGEMEINE KRISE

- Habe mind. 1 Fortschrittliche Technologie und erforsche 1 Basistechnologie.
- Gefecht.

36 FATALES EXPERIMENT

ALLGEMEINE KRISE

- Entferne nach dem Ausführen eines **Innovationsfokus** 1 Forschungsgilde aus einem (nicht Heimat-) Sektor.
- Lösche die Fortschrittliche Technologie ganz links auf der Technologieauslage aus. (siehe Anleitung, S. 35)

37 FLOTTENPANIK

ALLGEMEINE KRISE

- Rufe nach dem Ausführen eines **Eroberungsfokus** 2 Flotten zurück.
- Zerstöre 2 Stützpunkte in (nicht Heimat-) Sektoren.

38 DIES IST DER WEG

ALLGEMEINE KRISE

- Nutze alle 3 Aktionen eines bevorzugten Fokus.
- Senke 1 reine Bevölkerung in einem (nicht Heimat-)Sektor.

39 VERLORENE FRACHT

ALLGEMEINE KRISE

- Zahle nach dem Einsetzen einer Flotte 5 Ressourcen (Nahrung/Energie/Material). Du kannst dafür keine Credits verwenden.
- Lege 1 Handelsplättchen zurück.

40 SCHÄDLICHES SCHNÄPPCHEN

ALLGEMEINE KRISE

- Lege nach dem Erhalt eines Handelsplättchens 1 Verderbnis auf die Agendaauslage.
- Zerstöre 1 Gilde und 1 Stützpunkt in (nicht Heimat-)Sektoren.

41 PRÄZISER SCHLAG

ALLGEMEINE KRISE

- Entferne 1 Vorboten aus dem All.
- Lösche 1 Basistechnologie der Technologieauslage aus. (siehe Anleitung, S. 35)

42 REINIGENDER STURM

MILITÄRISCHE KRISE

- Dringe aus mind. 2 reinen Sektoren in einen Sektor ein.
- Rufe 2 Flotten zurück.

43 ERWEITERTE WEHRPFLICHT

MILITÄRISCHE KRISE

- Habe mind. 2 Flotten in deiner Einsatzzone und führe die Aktion einer Unterstützungsagenda aus.
- Erhalte 1 Verderbnis für deine Agenden.

44 BUND DER MUTIGEN

MILITÄRISCHE KRISE

- Habe nach dem Sammeln mind. 5 zum selben Vorboten benachbarte Flotten
- Zerstöre 2 Verteidigungsanlagen in (nicht Heimat-)Sektoren.

45 INNERE UNRUHE

MILITÄRISCHE KRISE

- Rufe 2 Flotte aus deinem Heimatsektor zurück.
- Zahle 3 Nahrung.

46 KEINE GNADE

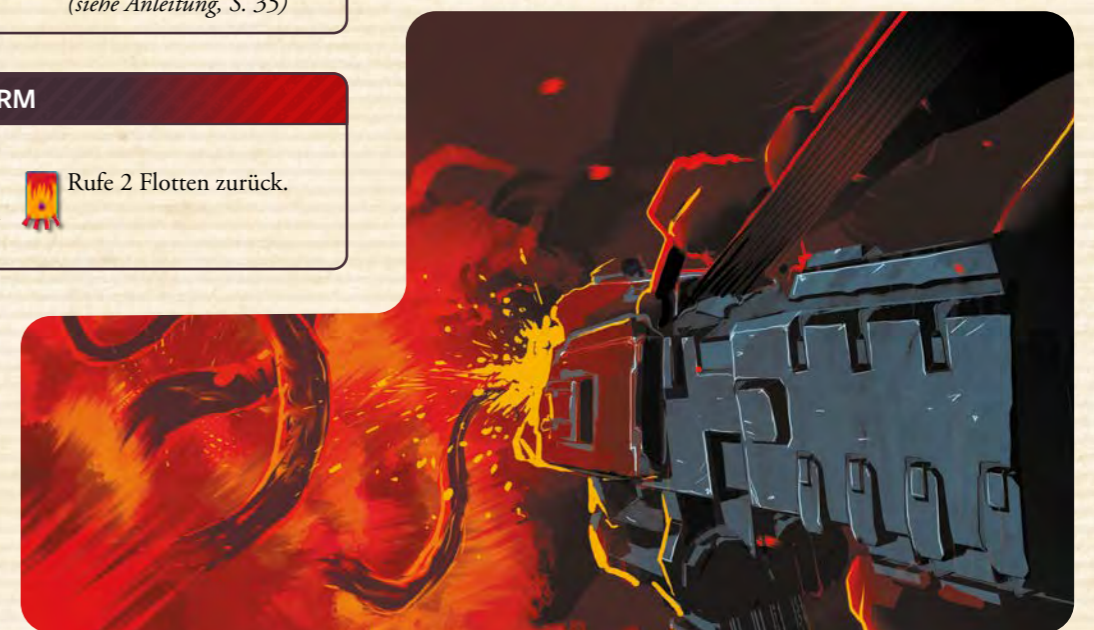
MILITÄRISCHE KRISE

- Dringe mit mind. 5 Flotten ein.
- Erhalte 1 Verderbnis für eine Zivilisationsleiste.

47 DAS IST UNSERE WELT

MILITÄRISCHE KRISE



- Habe nach dem Eindringen in einen Sektor einen reinen Sektor mit mind. 3 Flotten.
- Lege 1 Verderbnis auf die Agendaauslage **Unterstützung** und zahle 2 Energie.



KRISEN DER STUFE III (48-68)

48 BERUFLICHE VIELFALT

ÖKONOMISCHE KRISE

-  Habe nach dem Ausführen eines **Entwicklungsfokus** einen reinen Sektor mit mind. 1 Nahrungs-, 1 Konstruktions- und 1 Bergbaugilde.
  Zerstöre 1 Werft/Sternenbasis und 1 Verteidigungsanlage in (nicht Heimat-)Sektoren.



49 VOLLE KAPAZITÄT

ÖKONOMISCHE KRISE

-  Überproduziere beim Ausführen eines **Produktionsfokus** 2 Ressourcentypen.
  Rufe 1 Flotte zurück und deaktiviere 1 Flotte.



50 SÄEN UND ERNTEN

ÖKONOMISCHE KRISE

-  Erhalte in 1 Zug mind. 12 Nahrung. (Falls du Verluste durch das Vorratslimit erleidest, zähle diese dazu.)
  Lege 1 Verderbnis auf eine deiner Agenden.



51 NATION AUS STAHL

ÖKONOMISCHE KRISE

-  Habe nach dem Ausführen eines **Entwicklungsfokus** mind. 10 Material in deinem Vorrat oder mind. 4 Bergbaugilden in eigenen reinen Sektoren.
  Zerstöre 1 Stützpunkt in einem (nicht Heimat-) Sektor und rufe 1 Flotte zurück.



52 DÜSTERE PROPHETEN

ÖKONOMISCHE KRISE

-  Erhalte vor dem Ausführen eines **Wohlfstandsfokus** 1 Verderbnis für einen reinen Sektor mit einem Bevölkerungswert von mind. 5.
  Wirf 1 (nicht Start-) Agenda von deiner Hand oder deinem Haustableau ab.



53 VERBORGENE REICHTÜMER DER NOVARCHEN

ÖKONOMISCHE KRISE

-  Zerstöre vor der Produktion von Credits 1 Kreditgilde in einem (nicht Heimat-)Sektor.
  Gefecht mit 1 zusätzlichen Flotte der Leere: Platziere nach erfolgreicher Verteidigung 1 Verteidigungsanlage in einem leereberührten Sektor. Wähle, falls möglich, einen zum Kampfsektor benachbarten Sektor. Wähle andernfalls einen beliebigen leereberührten Sektor.



54 ROST UND VERFALL

ÖKONOMISCHE KRISE

-  Zahle nach dem Erhalt einer Verderbnis mind. 12 Ressourcen (Nahrung/Energie/Material). Du kannst dafür keine Credits verwenden.
  Lösche 1 Basistechnologie und die Fortschrittliche Technologie ganz links auf der Technologieauslage aus. (siehe Anleitung, S. 35)



55 HANDELSKONTROLLE

ÖKONOMISCHE KRISE

-  Habe mind. 2 Handelsplättchen und erhalte 1 Handelsplättchen. Auch umgedrehte Plättchen zählen als deine, bis du sie auf das Galaxietableau zurücklegst.
  Lege 1 Handelsplättchen zurück und zahle 3 beliebige Ressourcen.



56 GERECHTFERTIGTE MITTEL

ALLGEMEINE KRISE

-  Senke nach dem Erforschen einer Fortschrittlichen Technologie 2 verschiedene reine Bevölkerungen in (nicht Heimat-)Sektoren.
  Lösche 1 Basistechnologie der Technologieauslage aus. (siehe Anleitung, S. 35)



57 MACHTVORFÜHRUNG

ALLGEMEINE KRISE

-  Habe mind. 5 Flotten in der Einsatzzone und schreite auf der Staatsführungsleiste voran.
  Zerstöre 2 Gilden in (nicht Heimat-)Sektoren.



58 BEFLECKTES WISSEN

ALLGEMEINE KRISE

-  Wirf nach dem Erforschen einer Fortschrittlichen Technologie 1 Ruhmplättchen im Wert von mind. „3“ ab.
  Gefecht mit 2 Annäherungsabsorption für die Leere.



59 GEFLÜSTER IM DUNKELN

ALLGEMEINE KRISE

-  Wähle bei Erhalt einer Agenda eine von einer verderbten Auslage.
  Lege je 1 Verderbnis auf 2 reine Agendaauslagen.



60 LANGSAM ABER STETIG

MILITÄRISCHE KRISE

-  Habe nach dem Ausführen eines **Verstärkungsfokus** all deine Zivilisationsleisten auf mind. Stufe I.
  Lösche 2 Basistechnologien der Technologieauslage aus. (siehe Anleitung, S. 35)



61 AUFLEHNUNG

MILITÄRISCHE KRISE

-  Habe beim Erforschen einer Fortschrittlichen Technologie eine zum selben Vorboten benachbarte Gesamtbevölkerung von mind. 9.
  Zerstöre 1 Gilde in einem (nicht Heimat-) Sektor und rufe 2 Flotten zurück.



62 STELLUNG HALTEN

MILITÄRISCHE KRISE

-  Habe beim Ausführen eines **Politikfokus** mind. 6 zu Vorboten benachbarte Stützpunkte.
  Platziere 1 Vorboten in einem leereberührten Sektor. Gefecht.



63 WUNDER DES KRIEGS

MILITÄRISCHE KRISE

-  Habe nach dem Ausführen eines **Eroberungsfokus** mind. 10 Energie in deinem Vorrat.
  Gefecht mit 1 zusätzlichen Flotte der Leere.



64 RUF ZU DEN WAFFEN

MILITÄRISCHE KRISE

-  Setze beim Ausführen eines **Verstärkungsfokus** Flotten in 3 verschiedenen reinen Sektoren ein.
  Wähle:
 - Zerstöre 2 Gilden in (nicht Heimat-) Sektoren. Sie können im selben oder unterschiedlichen Sektoren sein. Senke außerdem 1 reine Bevölkerung in einem (nicht Heimat-) Sektor.
 - Zahle 6 Material.



65 RETTENDE GNADE

MILITÄRISCHE KRISE

-  Nutze eine **Dominanzagenda**, um einen Sektor mit einem Bevölkerungswert von mind. 5 zu übernehmen und behalte sie.
  Platziere 1 Vorboten in einem leereberührten Sektor. Gefecht.



66 SÄULEN DER MACHT

MILITÄRISCHE KRISE

-  Habe Wartungskosten von mind. 4 aus reinen Sektoren und erhalte 1 Agenda.
  Erhalte 2 Verderbnismarker.



67 UNVERÄNDERLICHER KRIEG

MILITÄRISCHE KRISE

-  Erforsche 1 dieser Fortschrittlichen Technologien: **Schilde, Zielerfassung, Torpedos, Schlächter, Zerstörer, Träger** oder **Wächter**.
  Gefecht mit 2 Annäherungsabsorption für die Leere.

68 FÜR DAS HÖHERE WOHL

MILITÄRISCHE KRISE

-  Dringe in einen Sektor eines Gefallenen Hauses mit mind. 2 verschiedenen Flottentypen ein.
  Wirf 1 (nicht Start-) Agenda von deiner Hand oder deinem Haustableau ab.



Alarmer

Es gibt 2 Arten von Alarmen: Situationen und Kriege.

SITUATIONEN

Situationen gibt es in 3 Stufen. Situationen derselben Stufe sind mehrfach vorhanden und identisch.

Habt ihr für diese Runde eine Situation aufgedeckt, müsst ihr in euren Zügen jeweils 1 Krise des entsprechenden Stapels aufdecken.



SITUATIONEN DER STUFE 1

6 Karten

SITUATIONEN DER STUFE 2

7 Karten

SITUATIONEN DER STUFE 3

4 Karten

KRIEGE

Der Effekt von Kriegen hängt vom aktuellen Zyklus ab. Generell müsst ihr alle jeweils am Ende eurer Züge das Krisentableau abhandeln – ein durch die Militärische Leiste modifiziertes Gefecht und Zahlen der von der Ökonomischen Leiste vorgegebenen Ressourcen. Gefechte werden zusätzlich durch die Kriege selbst modifiziert.

1



Bei leichter Schwierigkeit:

1. ZYKLUS
Gefecht abzüglich 1 Flotte der Leere.

2. ZYKLUS
Gefecht: Erhalte nach erfolgreicher Verteidigung 1 Beute.

3. ZYKLUS
Gefecht mit 1 Salvenabsorption für die Leere.

2



Bei leichter Schwierigkeit:

1. ZYKLUS
Gefecht: Werte nach erfolgreicher Verteidigung 1 Ruhmplättchen auf.

2. ZYKLUS
Gefecht: Platziere nach erfolgreicher Verteidigung 1 Flotte der Leere in einem zum Kampfssektor benachbarten leereberührten Sektor, falls möglich. Wähle andernfalls einen beliebigen leereberührten Sektor.

3. ZYKLUS
Gefecht: Platziere nach erfolgreicher Verteidigung 1 Verteidigungsanlage in einem zum Kampfssektor benachbarten leereberührten Sektor, falls möglich. Wähle andernfalls einen beliebigen leereberührten Sektor.

3




Bei leichter und mittlerer Schwierigkeit:

1. ZYKLUS
Gefecht abzüglich 1 Flotte der Leere.

2. ZYKLUS
Gefecht: Platziere nach erfolgreicher Verteidigung 1 Verteidigungsanlage in einem zum Kampfssektor benachbarten leereberührten Sektor, falls möglich. Wähle andernfalls einen beliebigen leereberührten Sektor.

3. ZYKLUS
Gefecht mit 1 zusätzlichen Flotte der Leere.

4




Bei leichter und mittlerer Schwierigkeit:

1. ZYKLUS
Gefecht: Erhalte nach erfolgreicher Verteidigung 2 Einflusspunkte.

2. ZYKLUS
Gefecht: Platziere nach erfolgreicher Verteidigung 1 Flotte der Leere in einem zum Kampfssektor benachbarten leereberührten Sektor, falls möglich. Wähle andernfalls einen beliebigen leereberührten Sektor.

3. ZYKLUS
Gefecht: Erhalte nach erfolgreicher Verteidigung 1 Verderbnis.

5



Bei mittlerer und hoher Schwierigkeit:

1. ZYKLUS
Gefecht: Erhalte nach erfolgreicher Verteidigung 1 Beute.

2. ZYKLUS
Gefecht mit 1 zusätzlichen Flotte der Leere: Werte nach erfolgreicher Verteidigung 1 Ruhmplättchen auf.

3. ZYKLUS
Gefecht mit 1 Annäherungsabsorption für die Leere: Platziere nach erfolgreicher Verteidigung 1 Verteidigungsanlage in einem zum Kampfssektor benachbarten leereberührten Sektor, falls möglich. Wähle andernfalls einen beliebigen leereberührten Sektor.

6



Bei mittlerer und hoher Schwierigkeit:

1. ZYKLUS
Gefecht: Platziere nach erfolgreicher Verteidigung 1 Flotte der Leere in einem zum Kampfssektor benachbarten leereberührten Sektor, falls möglich. Wähle andernfalls einen beliebigen leereberührten Sektor.

2. ZYKLUS
Gefecht mit 1 zusätzlichen Flotte der Leere: Platziere nach erfolgreicher Verteidigung 1 Flotte der Leere in einem zum Kampfssektor benachbarten leereberührten Sektor, falls möglich. Wähle andernfalls einen beliebigen leereberührten Sektor.

3. ZYKLUS
Gefecht mit 2 Salvenabsorption für die Leere: Platziere nach erfolgreicher Verteidigung 1 Flotte der Leere in einem zum Kampfssektor benachbarten leereberührten Sektor, falls möglich. Wähle andernfalls einen beliebigen leereberührten Sektor.

7




Bei hoher Schwierigkeit:

1. ZYKLUS
Gefecht mit 1 zusätzlichen Flotte der Leere: Erhalte nach erfolgreicher Verteidigung 1 Beute.

2. ZYKLUS
Gefecht mit 1 zusätzlichen Flotte der Leere: Platziere nach erfolgreicher Verteidigung 1 Verteidigungsanlage in einem zum Kampfssektor benachbarten leereberührten Sektor, falls möglich. Wähle andernfalls einen beliebigen leereberührten Sektor.

3. ZYKLUS
Gefecht mit 1 zusätzlichen Flotte der Leere: Erhalte nach erfolgreicher Verteidigung 1 Verderbnis.

8



Bei hoher Schwierigkeit:

1. ZYKLUS
Gefecht.

2. ZYKLUS
Gefecht: Erhalte nach erfolgreicher Verteidigung 1 Verderbnis.

3. ZYKLUS
Gefecht mit Initiative +5 für die Leere: Platziere nach erfolgreicher Verteidigung 2 Flotten der Leere in zum Kampfssektor benachbarten leereberührten Sektor(en), falls möglich. Wähle andernfalls beliebige(n) leereberührte(n) Sektor(en).

Sektoren

GEWÖHNLICHER SEKTOR

- **Variable Bevölkerung:** Violetter Bevölkerungswürfel.
- Er repräsentiert **Außenposten, leereberührte Sektoren** und **Sektoren Gefallener Häuser**.

AUSSENPOSTEN

Gewöhnlicher Sektor mit besonderer Vorbereitung: Du legst (von deinem Haus und deiner Herkunft abhängig) Flotten, Gilden und Stützpunkte darauf.

LEEREBERÜHRTER SEKTOR

Gewöhnlicher Sektor mit besonderer Vorbereitung: In allen Szenarien legt ihr Flotten der Leere darauf.

SEKTOR EINES GEFALLENEN HAUSES

Gewöhnlicher Sektor mit besonderer Vorbereitung: In allen Szenarien mit solchen Sektoren legt ihr 1 Gefallenes Haus darauf.



GENESISSEKTOR

- **Variable Bevölkerung:** Violetter Bevölkerungswürfel.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Versetze bei der Übernahme die darin befindliche Verderbnis, falls vorhanden.
- Vermehre bei Reinheit seine Bevölkerung bei Gründung von Nahrungs-, Bergbau- und Konstruktionsgilden.



ASTEROIDENGÜRTEL

- Enthält bereits 1 **Werft** und 1 **Verteidigungsanlage**.
- **Keine Bevölkerung:** Ohne Bevölkerungswürfel.
- Kann nicht verderbt werden.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Erhöht deine Produktionsstufe von Energie und Material um jeweils 1.
- Setze beim Ausspielen von **Entwicklungsfokus** 2 Flotten in diesem Sektor ein.
- **Leererestistent:** Verlässt du diesen Sektor, kann die Leere ihn nicht übernehmen. Er verbleibt ohne Flotten. Er kann kein Ziel von Gefechten sein.



WURMLOCH (A UND B)

- **Keine Bevölkerung:** Ohne Bevölkerungswürfel.
- Kann keine Flotten enthalten. Weder ihr noch die Leere kann eindringen oder Flotten dort sammeln.
- Kann nicht verderbt werden.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Zu Wurmlochern benachbarte Sektoren sind zu allen Sektoren benachbart, die zu Wurmlochern derselben Farbe benachbart sind (und den Wurmlochern selbst).



HEIMATSEKTOR (GEWÖHNLICH)

- Enthält bereits 1 **Werft**.
- **Du** nutzt ihn. **Haus Thegwyn, Haus Astoran, Haus Marqualos** und **Haus Novaris** nutzen andere!
- **Variable Bevölkerung:** Dein farbiger Bevölkerungswürfel.
- Kann nicht verderbt werden.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Keine Übernahme durch andere möglich.
- Kann kein Ziel von Gefechten sein.
- Bleibt auch ohne Flottenpräsenz unter deiner Kontrolle.



HEIMATSEKTOR (THEGWYN)

- Enthält bereits 1 **Nahrungsgilde**.
- Nur von **Haus Thegwyn** nutzbar.
- **Variable Bevölkerung:** Dein farbiger Bevölkerungswürfel.
- Kann nicht verderbt werden.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Keine Übernahme durch andere möglich.
- Bleibt auch ohne Flottenpräsenz unter deiner Kontrolle.



HEIMATSEKTOR (ASTORAN)

- Enthält bereits 1 **Werft**.
- Nur von **Haus Astoran** nutzbar.
- **Variable Bevölkerung:** Dein farbiger Bevölkerungswürfel.
- Kann nicht verderbt werden.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Keine Übernahme durch andere möglich.
- Kann kein Ziel von Gefechten sein.
- Bleibt auch ohne Flottenpräsenz unter deiner Kontrolle.



HEIMATSEKTOR (MARQUALOS)

- Enthält bereits 1 **Werft** und 1 **Kreditgilde**.
- Nur von **Haus Marqualos** nutzbar.
- **Variable Bevölkerung:** Dein farbiger Bevölkerungswürfel.
- **Kann verderbt** werden (im Gegensatz zu anderen Heimatsektoren).

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Keine Übernahme durch andere möglich.
- Kann kein Ziel von Gefechten sein.
- Bleibt auch ohne Flottenpräsenz unter deiner Kontrolle.



HEIMATSEKTOR (NOVARIS)

- Enthält bereits 2 **Werften**.
- Nur von **Haus Novaris** nutzbar.
- Erhöht deine **Wartungskosten** um 1.
- **Variable Bevölkerung:** Farbiger Bevölkerungswürfel.
- **Kann verderbt** werden (im Gegensatz zu anderen Heimatsektoren).

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Keine Übernahme durch andere möglich.
- Kann kein Ziel von Gefechten sein.
- Bleibt auch ohne Flottenpräsenz unter deiner Kontrolle.



FORSCHUNGSKOMPLEX

- Enthält bereits 1 **Sternenbasis** und 1 **Konstruktionsgilde**. Erinnerung: Selbst falls, wer diesen Sektor kontrolliert, die Technologie **Sternenbasen** nicht erforscht hat, fügt die Sternenbasis in Kämpfen der Offensive 1 Annäherungsschaden zu.
- **Konstante Bevölkerung:** Schwarzer Bevölkerungswürfel mit **Wert 4**.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Tausche (außerhalb der Wartung) Energie 1:1 gegen Wissen (und umgekehrt) aus.



KOMMUNIKATIONSRELAIS

- Enthält bereits 2 **Verteidigungsanlagen**.
- Erhöht deine **Wartungskosten** um 1.
- **Konstante Bevölkerung:** Schwarzer Bevölkerungswürfel mit **Wert 3**.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Zahle nach dem Ausspielen von **Eroberungs-, Entwicklungs-, Verstärkungs- und Politikfokus** 1 Energie, um die 3. Aktion des aktuellen Fokus nutzen zu können. Tue dies beim Agieren, nicht beim Auswählen. Übernimmst du den Sektor mit Hilfe eines **Eroberungs-** oder **Politikfokus** darfst du dies im selben Zug nutzen.



NOVARCHON-PALAST

- Enthält bereits 1 **Verteidigungsanlage**.
- Erhöht deine **Wartungskosten** um 1.
- **Variable Bevölkerung:** Violetter Bevölkerungswürfel.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Erhalte bei Übernahme 2 Beuten.
- Zahle nach dem Voranschreiten auf einer Zivilisationsleiste (1-mal pro Fokus) 1 Credit, um zusätzlich auf 1 deiner niedrigsten Zivilisationsleisten voranzuschreiten.
- Kann max. 2 Flottenverbände der Leere (mit max. 6 Flotten) enthalten.



PARADIES

- **Variable Bevölkerung:** Violetter Bevölkerungswürfel.
- Kann nicht verderbt werden.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Erhöht deine Produktionsstufe von Nahrung, Energie, Material, Credits und Wissen um jeweils 2.
- Kann max. 2 Flottenverbände der Leere (mit max. 6 Flotten) enthalten.



MEGALOPOLIS

- Enthält bereits 2 **Kreditgilden**.
- Erhöht deine **Wartungskosten** um 1.
- **Konstante Bevölkerung:** Schwarzer Bevölkerungswürfel mit **Wert 6**.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Kann max. 2 Flottenverbände der Leere (mit max. 6 Flotten) enthalten.



KOLONIE MIT ÜBERLEBENDEN

- Enthält bereits 1 **Verteidigungsanlage** und 1 **Nahrungsgilde**.
- **Variable Bevölkerung:** Violetter Bevölkerungswürfel.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Erhalte bei Übernahme 2 Nahrung und/oder aktiviere 1 Flotte.
- Leerresistent: Verlässt du diesen Sektor, kann die Leere ihn nicht übernehmen. Er verbleibt ohne Flotten.
- Kann kein Ziel von Gefechten sein.



ANTIKE RUINEN

- Enthält bereits 1 **Verteidigungsanlage**.
- Erhöht deine **Wartungskosten** um 2.
- **Keine Bevölkerung:** Ohne Bevölkerungswürfel.
- Kann nicht verderbt werden.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Erforsche bei Übernahme 1 Technologie.
- Zahle nach dem Ausspielen von **Fortschritts- und Innovationsfokussen** 1 Wissen, um die 3. Aktion des aktuellen Fokus nutzen zu können. Tue dies beim Agieren, nicht beim Auswählen. Übernimmst du den Sektor mit Hilfe eines **Innovationsfokus** darfst du dies im selben Zug nutzen.
- Erhöht dein Maximum Fortschrittlicher Technologien um 1. Bei Verlust dieses Sektors verlierst du keine überzählige Fortschrittliche Technologie.
- Kann max. 2 Flottenverbände der Leere (mit max. 6 Flotten) enthalten.



RISS

- Enthält bereits 1 **Verteidigungsanlage**.
- **Keine Bevölkerung:** Ohne Bevölkerungswürfel.
- Kann nicht verderbt werden.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Kann max. 3 Flottenverbände der Leere (mit max. 9 Flotten) enthalten.
- Entfernt bei Übernahme **alle** je 1 Verderbnis oder erhaltet je 5 beliebige Ressourcen. **Ersetze** danach diesen Sektor durch einen reinen Gewöhnlichen Sektor mit Bevölkerungswert 1. (Drehe das Sektorteil um und nutze einen violetter Bevölkerungswürfel.)
- Erinnerung: Platziere bei Eindringen mit Gleichstand in diesem Sektor 2 Flotten der Leere und 1 Beute.

