

Ergänzung I - FAQ und Strategie

FAQ

Runde Platzhalter für Zylinder ohne Boni



F: in manchen Räumen wie **“Lagerraum für Reserven”** (Reserves and Deposits) ist die Höhe der Boni an das aufwerten mittels Kontrollwürfeln gekoppelt. Es sind jedoch trotzdem Platzhalter für Energiezylinder abgebildet.

Warum?

Muss man ebenfalls einen Energiezylinderplatzieren um die Boni zu erhalten?

A: Einen Zylinder in diesen Räumen zu platzieren, erhöht nicht den erhaltenen Bonus ist aber auf folgende Weisen nützlich: Sollte kein Kontrollwürfel im Raum platziert sein, verleiht ein platzierter Energiezylinder die Kontrolle über den Raum – man erhält dann Boni in Höhe des kleinsten sichtbaren Wertes.

Verkettung der Bereiche: Bewegung und Technik

F: Wenn man eine  Kette besitzt und sich in einen Raum bewegt, der von einer gegnerischen Einheit beansprucht wird, kann dann ein Kontrollwürfel gesetzt werden bevor der Kampf ausgetragen wird?

A: Nein. Um einen Kontrollwürfel zu setzen, darf der Raum nicht von gegnerischen Einheiten beansprucht werden.



Beispiel: Der gelbe Spieler besitzt eine  Kette. Während seines Zuges bewegt er seinen Aktionsmarker in den Bereich: Mobilitätskontrolle und führt dort die BEWEGUNG Aktion aus um seine Einheit in den abgebildeten Raum zu bewegen. Dieser Raum wird bereits von einer Einheit des grünen Spielers beansprucht.

Der gelbe Spieler verwendet seine Verkettung zum Bereich: Technik um seine zweite Aktionsphase zu starten. Während der zweiten Phase kann er Kontrollwürfel in seiner Biosphäre oder von seinen Einheiten exklusiv kontrollierten Räumen platzieren. Jedoch nicht in dem Raum aus dem Beispiel, da dafür erst die gegnerische Einheit aus dem Raum entfernt werden muss. Die Kampfphase des gelben Spielers startet und der Kampf in diesem Raum wird ausgetragen. Der Zug des gelben Spielers endet. In seinem nächsten Zug kann der gelbe Spieler seinen Aktionsmarker in den Bereich: Technik verschieben.



Zusätzliche Energiezylinder platzieren

Beispiel: Die rote Spielerin hat den Generator ihrer Biosphäre auf 2:4  (2 Zylinder sind versetzbar und 4 sind vorhanden) verbessert; kontrolliert den türkisfarbenen Reaktor mit dem Modifikator 3:7 ; und kontrolliert einen äußeren Raum mit dem Bonus 2  (versetze 2 zusätzliche Zylinder pro Zug).

Der blaue Spieler kontrolliert den  lilafarbenen Reaktor.

Wenn die rote Spielerin die Aktion ENERGIE UMLEITEN ausführt kann sie 2 rote und 3 türkisgrüne Zylinder versetzen. Durch den Bonus von 2  (versetze 2 zusätzliche Zylinder pro Zug), kann sie 2 weitere Zylinder bewegen. Sie entscheidet sich für einen roten und einen türkisgrünen. 

kann nur verwendet werden um Zylinder zu versetzen deren Reaktor/Generator man kontrolliert. Die rote Spielerin kann also nicht die lilafarbenen Zylinder des blauen Spielers umsetzen.

Tipps und Strategie

1. Konzentriert euch von Beginn des Spieles an darauf zwei oder mehr Aktionen pro Zug auszuführen. So könnt ihr die Anzahl an Zügen die ihr zum Erreichen eures Zieles benötigt minimieren. Alle Ziele auf den “Erstmission” Karten können innerhalb von 6-8 Zügen erreicht werden wenn der Fortschritt gut geplant und der Fokus auf die für das Integrieren von zwei Räumen pro Zug benötigten Ressourcen gelegt wird.

2. Es ist sehr wahrscheinlich, dass ein Raum den ihr für eines eurer Missionsziele benötigt auch für das Missionsziel eines eurer Mitspieler benötigt wird. Manchmal ist es klüger einem Mitspieler die Arbeit zu überlassen einen Raum zu aktivieren um dann im Nachhinein hineinzupreschen und so die Zielkarte zu erhalten. Behaltet im Hinterkopf, dass ihr mit nur 2 von 3/4 Kontrollwürfeln die absolute Kontrolle über einen Raum haben könnt. In einem 4-Spieler-Spiel kann schon ein einzelner Kontrollwürfel für die Erfüllung eines Missionszieles ausreichen. Platziert ihr nur 2 Kontrollwürfel in einem Raum und lasst den Rest für die gegnerischen Spieler offen, könnt ihr davon profitieren, dass eure Mitspieler den Raum mit Kontrollwürfeln aufwerten und aktivieren. Merke: ihr könnt einen Raum nur in eurem eigenen Zug aktivieren um eine Zielkarte zu erhalten. Aktiviert ein Gegenspieler den Raum müsst ihr bis zu eurem Zug warten und ihn ebenfalls aktivieren.

3. Während des Spieles dauert es im Schnitt 1-2 Züge um eine Aktion zu verbessern – inklusive der Zeit die es benötigt um Einheiten zu platzieren, Ressourcen zu sammeln und die Aktion RAUM INTEGRIEREN auszuführen. Die Züge die für das Verbessern der Aktion verwendet wurden, hätten aber auch anderweitig verwendet werden können. Sollte man also eine Aktion verbessern? Oder einfach die nicht verbesserte Aktion mehrfach ausführen? Ist es zum Beispiel effizienter die Aktion “PRODUZIEREN” 4 mal hintereinander auszuführen oder die Aktion zu verbessern und PRODUZIEREN danach 2 mal auszuführen? Ein einfacher Merksatz ist in diesem Fall: Wird die verbesserte Aktion bis zum Ende des Spieles mindestens 3 mal verwendet, ist eine Verbesserung sinnvoll. Ist das nicht der Fall, ergibt es mehr Sinn die unaufgewertete Aktion doppelt auszuführen.

4. Wenn ihr eure Missionskarten zieht, macht euch nicht zu offensichtlich auf den Weg zu den entsprechenden Räumen in denen ihr Ziele erfüllen müsst. Versucht eure Ziele zu verschleiern. Wenn ihr zum Beispiel einen Raum angreift, bewegt zwei Einheiten dorthin und lasst eine der Einheiten in einem benachbarten Raum stehen. Dadurch wissen eure Gegenspieler nicht genau welchen der Räume ihr benötigt. Außerdem habt ihr so eine weitere Einheit in Angriffreichweite für den Fall, dass ihr den Kampf verliert.

5. Menschen tendierend dazu in Spielen Egoistisch zu denken. - Sie platzieren so viele Kontrollwürfel wie sie können um möglichst viele Räume zu blockieren und so den Fortschritt der Gegenspieler zu verlangsamen. Einer andersdenkenden Alienrasse könnte auffallen, dass es viele Räume mit Energiezylindern auszustatten gilt und man, anstatt den Raum durch exklusive Kontrolle zu blockieren, mit anderen Spezies teilen und so von deren Energiezylindern profitieren könnte. Man benutzt sozusagen die Energiezylinder eines Gegenspielers um die anderen zu Überflügeln

Artefaktkarten im Deck

	Stärke 4	Stärke 6	Stärke 8	Stärke 12	Kritische Masse
Anzahl im Deck	18	16	14	12	20
% im Deck	30%	27%	23%	20%	33%

Ergänzung II - Räume der Arche



Der **Schildgenerator** (shield generator) ist unumstritten eines der Wichtigsten Bauteile der ARK – Er generiert die Schilde die die ARK vor jedweder Gefahr schützen. Ein schützender Schild könnte die Ausbeute bei Fabriken erhöhen.



Verwendet die Ressourcen des **Wissenschaftlichen Labores** (science lab) um Artefakte schneller zu erforschen und neue Durchbrüche in der Waffentechnologie zu erreichen.



Jede Art von Müll wird auf der ARK in der **Entsorgungs- und Recyclingstation** (Waste and Recycling Station) für die Wiederverwendung aufbereitet. Kann auch dazu verwendet werden die wichtigsten Stoffe zur Metamorphitproduktion zu synthetisieren.



Der **Planetenernter (Planet Harvester)** ist das größte Modul der ARK. Er befähigt die ARK ganze Planeten aufzunehmen und zu schreddern um an deren Ressourcen zu kommen.



Taktische Konsole und Schiffsverteidigung (Tactical and Ship's Defenses) Bekämpft eure Feinde indem ihr die externen Verteidigungsmechanismen der ARK gegen sie verwendet. Erforscht die fortschrittliche Waffentechnik um eure eigenen Waffen zu verbessern.



Verwendet das **medizinische Labor** (Medical Lab) um eure Einheiten zu heilen.



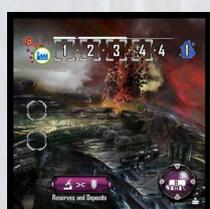
Sternwarte und Langstreckensensoren (Observatory and Long Range Sensors) Dieses Modul ist mit fortschrittlichen Langstreckensensoren ausgestattet die ganze Sonnensysteme in wenigen Sekunden kartieren können. Die Sensoren können auch dafür



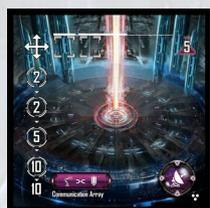
Im **Energieverteilerknoten** (Power Network Hub) laufen alle Energieleitungen der ARK zusammen Durch ihn ist die gesamte ARK miteinander vernetzt Verwendet dieses Modul dazu eure Energieumleitungen effizienter zu machen.



Die **Genesiskammer** (Genesis Chamber) kann dazu verwendet werden die Evolution einer Spezies zu beschleunigen.



Alle überschüssigen Ressourcen werden automatisch in ein Gigantische Lager transportiert. Einheiten können sich hier einschleichen und Ressourcen aus dem **Lagerraum für Reserven** (Reserves and Deposits) erbeuten.



Das **Kommunikationssystem** (Communication Array) wird für die interne und externe Kommunikation benötigt. Eine zuverlässige, sichere Kommunikation erhöht die Beweglichkeit der Truppen.



Das **Interne Sicherheits** (Internal Security) Modul ist für die innere physische- und Netzwerksicherheit verantwortlich. Die internen Verteidigungsmechanismen können gehackt werden um euch im Kampf zu unterstützen.



Die **Holodecks, Simulations und Trainingsräume** (Holodeck, Simulation and Training Facility) um eure Einheiten zu trainieren und ihre effektive Verteidigung zu erhöhen.



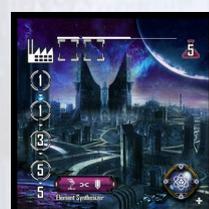
Der **Warpantrieb** (Warp Engine) ermöglicht es der ARK andere Sternensysteme zu erreichen. Da Bewegung jedoch relativ ist haben unsere Ingenieure einen weiteren Nutzen entdeckt. Anstelle Einheiten mühsam in andere Räume zu bewegen, kann Die ARK in kurzes Stück auf Warpgeschwindigkeit



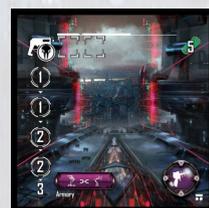
In der **zentralen Datenbank** (Knowledgebase) der ARK ist eine Unmenge an Wissen gespeichert. Findet heraus wer die Erbauer der ARK waren und was ihnen passierte. Erfahrt mehr über den Aufbau der Systeme der ARK und lernt so sie effektiver in eure Systeme zu integrieren.



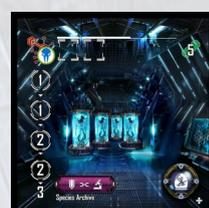
Shuttlehangar (Launch Bay, Shuttle Pods) Verwendet die Shuttles um verschiedene Punkte der ARK schnell zu erreichen.



Verwendet den **Materiesynthetisierer** (Element Synthesizer) um jede Art von bekannten Elementen herzustellen oder sogar neue Quarksteilchen zu erschaffen.



Waffen, Waffen und noch mehr Waffen. Sendet eure Einheiten aus um die **Waffenkammer** (Armory) zu plündern und die Erbeuteten Waffen eurem eigenen Arsenal hinzuzufügen.



Das **Speziesarchiv** (Species Archive) ist gefüllt mit eine unerschöpflichen Menge verschiedenster Lebewesen. Von noblen aber wilden Wesen die eigene Einheiten im Kampf unterstützen bis hin zu Mikroorganismen die die Metamorphitproduktion effektiv steigern können.



Verwendet fortschrittliche Verfahren im **Biotechniklabor** (Bioengineering) um eure Spezies an das Leben auf der ARK anzupassen.



Die **Ressourcentransportkette** (Resource Transport Belt) besteht aus Millionen kleiner Lastshuttles die Ressourcen zwischen den Räumen der ARK transportieren. Es ist möglich ein paar dieser Shuttles abzufangen.

verwendet werden, Artefakte aufzuspüren.



Verwendet die **Hilfsdrohnen** (Assistant Drones) um Aufgaben in allen Teilen der ARK ferngesteuert durchzuführen.



Der **zentrale Prozessorkern** (Central Computing Core) ist das Gehirn der ARK. Er stellt allen anderen Modulen seine Rechenleistung zu Verfügung. Der Prozessor kann angewiesen werden komplexe Berechnungen auszuführen um den Ingenieuren zu helfen.



Das **Quantenorakel** (Quantum Oracle) kann verwendet werden um jede Frage zu beantworten die als Quantengleichung formuliert werden kann. Da die meisten Fragen auf diese Art gestellt werden können, kann dieses Modul effektiv die Zukunft voraussagen. Beispiel: „Wo finden wir mächtige Artefakte?“



Die **Raumzeitleitung** (Space-time Conduit) braucht enorme Mengen an Energie und hat daher eine Direktverbindung zum zentralen Energieverteilerknoten.



beschleunigen um die Einheiten in den gewünschten Raum zu bewegen.

Ein Wunder der Ingenieurstechnik -Die **Raumschiffabrik** (Starship Factory) ist ein Modul dass nicht nur Raumschiffe produzieren kann, sondern auch vermag die Module der ARK zu reparieren.



Hackt die **Flugkontrolle und Navigation** (Helm and Navigation) um die ARK aktiv zu steuern. Es gibt einen Notfalltransporter in der Flugkontrolle der sich als nützlich erweisen könnte.



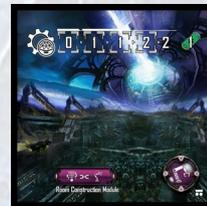
Nanobotics Laboratory. If the Room Construction module is the workhorse of the Ark and the Assistant Drones the helpers, then the nanobots are the surgeons, responsible for the tiniest operations and fixes. Use them to increase the routing of any power generator.



Robotiklabor (Robotics). Versorgt die dort gelagerten Roboter mit Energie um ihnen anschließend Aufgaben zuzuweisen.



Ein äußerer **Reaktor** (Power Generator). Kontrolliert ihn um zusätzliche Energie zu erhalten.



Raum-Ausbau-Modul (Room Construction Module) Die Ark wird beständig größer und verändert fortwährend ihre Gestalt. Es gibt viele Module die dafür verantwortlich sind neue Räume zu konstruieren.



Der **Schwerkraftgenerator** (Gravity Generator) ist dafür verantwortlich auf der ARK eine künstliche Schwerkraft zu generieren. Die sehr wertvolle Ressource Metamorphit (Mt) lässt sich unter hoher Schwerkraft leichter synthetisieren. Der Schwerkraftgenerator kann die Schwerkraft auch selektiv erhöhen um z.B in einer Biosphäre die Mt Produktion zu steigern.



Die Brig (The Brig) Hält die gefährlichsten Lebewesen gefangen und dient auch der Lagerung höchst ansteckender, tödlicher Mikroorganismen. Es wird geraten, die Insassen der Brig nicht freizulassen um sie die eigenen Aufgaben durchführen zu lassen.

Ergänzung II - Spielmodi und Varianten

Zusätzlich zum "normalen" Spielmodus von "ARK - Awakening" der im Regelwerk erklärt wird, kann das Spiel in weiteren Kompetitiven, solo-, coop-modi oder Varianten gespielt werden. Spielvarianten können untereinander kombiniert werden Bei Modi ist eine Kombination jedoch **nicht möglich**. Vor jedem Spiel wählt ihr einen der Modi. Die Modi haben Unterpunkte in denen die verschiedenen Varianten erklärt werden. Von diesen Varianten könnt ihr frei wählen ob ihr eine, keine oder alle gleichzeitig verwenden wollt oder ob ihr verschiedene Varianten kombiniert. In jedem der Modi und deren Varianten gelten, sofern nicht explizit erwähnt, die gleichen Regeln wie im Standardspiel.

Erstmissionsmodus

Anzahl der Spieler: 1 - 4

Spielzeit: 60 min, 15 min wenn das Spiel schon bekannt ist

Varianten: Es wird nur die A-Seite der Spielerkarten verwendet. Der Erstmissionsmodus stellt ein Tutorial dar mit dem neue Spieler in die Mechaniken von "ARK-Awakening" eingeführt werden sollen und sollte bei eurem ersten Spiel Anwendung finden. Dieser Modus ist nicht als Kompetitives Spiel gedacht. Den genauen Spielverlauf findet ihr im Regelbuch.

Awakening Kompetitiver Modus

Anzahl der Spieler: 2 - 4 (Standard Edition), 2 - 5 (Premium Edition)

Spielzeit: 30 min pro Spieler

Varianten: Ihr könnt diesen Modus auf der A- oder der B-Seite der Spielerkarten spielen; mit oder ohne unfairer Start; mit oder ohne die Variante: "Schwierigkeitsstufe 2"
Im Awakening- (Normalen-) Modus gibt es keine Siegpunkte (SP) und keinen zweiten Platz der erste Spieler der seine Geheimmission erfüllt gewinnt. Wichtig für den Sieg ist eine gute Balance zwischen Aufbau und Verbesserung der Systeme und dem Verfolgen der Mission. Dieser Modus wird im Regelbuch ausführlich erklärt.

Solo und Co-Op Modi

Die Solo und Co-op Modi sind: Wächter, Glitch und "Es lernt!". In diesem Zusatzregelwerk werden der/die Spieler die einzeln oder im Team agieren als ⚠️ **Herausforderer** bezeichnet. Ihr Gegner wird als ⚠️ **Feind** bezeichnet. Die Einzel- und Mehrspieler Kampagnen können gegen einen automatisierten Feind (⚠️ **Automata**) oder gegen einen ⚠️ **feindlichen Spieler** gespielt werden.

Wenn eine Regel sich auf eine/n Automata/feindlichen Spieler/Feind bezieht, bedeutet das, dass diese Regel **nur für den entsprechenden** Automata / menschlicher Spieler / entweder gilt.

Grundsätzliche Regeln

Diese Regeln gelten für alle solo und Co-Op Modi.

Beanspruchte Räume. Einheiten verschiedener Herausforderer können nicht den selben Raum beanspruchen.

Kontrolle. Es gibt **keine exklusive Kontrolle** unter Herausforderern. Wurde ein Spielstein platziert, ist der Raum immer unter gemeinsamer Kontrolle.



Beispiel: die rote Spielerin, der gelbe, grüne und blaue Spieler bekämpfen zusammen eine feindliche Automata. Im abgebildeten Raum besitzt die rote Spielerin einen Kontrollwürfel. Die anderen Spieler haben Energiezylinder und eine Einheit platziert. Die Kontrolle des Raumes wird auf alle 4 Spieler aufgeteilt.

Der Austausch von Artefaktkarten zwischen Herausforderern ist **nicht erlaubt**.

Der Austausch von Ressourcen zwischen Herausforderern ist während jeder Phase des Spiels **erlaubt**. Der Austausch muss nicht gleichwertig sein aber beide Spieler müssen zustimmen.

Kettenaktionen. Es ist **nicht möglich von Kettenaktionen** durch das Aktivieren von Räumen zu profitieren. Außer man spielt als einziger Herausforderer.

Beispiel: Es gibt 2 Spieler, einen als Herausforderer, einen als feindlicher Spieler. Kettenaktionen sind erlaubt.

Kampf. Die Kampfphase beginnt in allen Räumen die sowohl von den Einheiten der Herausforderer als auch von den feindlichen Einheiten beansprucht werden. In Solo und Co-Op Modi gelten in Kämpfen **die Herausforderer immer als Angreifer und der Feind immer als Verteidiger**. Auch wenn der Kampf durch den Feind initiiert wurde. Siehe Regelbuch Kampf Seite 20 für nähere Erklärungen.

In dem Fall, dass der Feind den Kampf initiiert indem er einen Raum betritt, den Einheiten von Herausforderern beanspruchen und in dem sich neutrale Einheiten, die von mehreren Spielern kontrolliert werden, befinden, entscheiden die Herausforderer wer von ihnen am Kampf teilnimmt.

Unnütze Fähigkeiten: Diese Fähigkeiten sind zwar erlaubt aber sind gegen den Feind nicht sinnvoll einzusetzen:

- Erhöhung der Kosten für den Kontrollwürfelaustausch: Da der Feind keine Ressourcen ausgeben muss um Kontrollwürfel zu ersetzen ist es Sinnlos die Kosten dafür zu erhöhen.
- Verteidigungsstärke: Die Verteidigungsstärke zu erhöhen ist im Kampf gegen den Feind sinnlos, da die Herausforderer immer als Angreifer gelten.

Verbotene Fraktionsfähigkeiten: Einige Fraktionen haben durch ihre Fähigkeiten unfaire Vorteile gegenüber dem Feind. Diese sind daher in Solo und Co-op Spielen verboten: Togach – Fernkampf, Qfin – Subraumbomben.

Solo und Co-Op Aufbau

Der Aufbau gleicht im Grunde dem Standardaufbau des Awakening Modus es gibt jedoch einigen Anpassungen:

- Der Aufbau folgt nach Anzahl der Herausforderer. **Beispiel: Für 2 Herausforderer die gegen einen feindlichen Spieler ins Feld ziehen wird der 2-Spieler Aufbau verwendet.**
- Die Achievementkarten verbleiben in der Box.

Den Aufbau des Standardspielfeldes sowie des Spieleraufbaus weiterführen und beenden.

- Platziert den Militärstärkemarker auf Position **7** der Skala.

Aufbau des Spielfeldes und der Mission

In den Solo- und Co-Op-Modi Muss das gesamte Spielfeld vor Spielbeginn aufgebaut werden. Die Herausforderer führen dafür im Uhrzeigersinn folgendes aus:

- Wählt 1 eurer 2 Einheiten. Eine verbleibt in der Biosphäre und die andere bewegt sich durch die ARK und deckt Räume auf.
- Angefangen bei der Biosphäre, verwendet 2 ⚡ mit einer der Einheiten und deckt mit der Aktion RAUM ERFORSCHEN Räume auf. Während des Aufbaus des Spielbretts nimmst du die Erkundungsmarker, aber nimmst keine Belohnungen. Siehe Raum erforschen auf Seite 17 im Regelbuch und Platzieren von Transportern auf Seite 17 im Regelbuch.

Das wird fortgesetzt bis das gesamte Spielfeld enthüllt und alle Transporter platziert sind. Die Einheiten kehren nicht in ihre Biosphären zurück, sondern bleiben an Ort und Stelle. Die Belohnungen der Erkundungsmarker werden während des Aufbaus nicht eingesammelt. Die verdeckten Erkundungsmarker verbleiben auf dem Feld.

Nachdem das gesamte Spielfeld aufgedeckt wurde, wird **1** Missionskarte gezogen. Sie wird sichtbar für alle Herausforderer und den feindlichen Spieler ausgelegt. Dies ist die ⚠️ **Herausforderermission**.

Aufbau feindlicher Spieler

1. Wählt eine unbenutzte Farbe und nimmt alle dazugehörigen Spielkomponenten. **Blau / Rot / Grün** sind die bevorzugten Farben für Die Wächter / Glitch / Es lernt! und werden in den in den Beispielen verwendet.
2. Nehmt die Feind – Spielertafel und legt sie mit der **G-seite / G-seite / I-seite** für Die Wächter / Glitch / Es lernt! nach oben. Die Feind-Spielertafel wird nicht wie die Spielertafeln der Herausforderer an das Spielfeld angelegt, sondern wird außerhalb platziert.



Automata: Platziert die Feind-Spielertafel auf der **rechten Seite** des ersten Spielers. Feindlicher Spieler: Platziert die Feind-Spielertafel vor dem Spieler. Dieser sollte **rechts** vom ersten Spielers sitzen.



3. Nehmt die zu den für das Spiel gewählten äußeren Spezialräumen und Generatoren passenden Zielkarten. Es sollten je 2 Exemplare jeder Zielkarte vorhanden sein. Bildet zwei identische Stapel.

Als **einziger Herausforderer** wird einer der Stapel verwendet, da Ketten erlaubt sind. Andernfalls verbleibt einer der Stapel in der Box.



Zum zweiten Stapel werden die 4 Zielkarten der jeweiligen Fabriken (1 pro Fabriktyp) gemischt und so das ⚠️ **Fein-Zielkartendeck** erstellt. Im solo und Co-op Modus wird dieses Deck dazu verwendet die Entscheidungen des Feindes zu randomisieren.



4. Mischt die Feind – Aktionskarten und mischt sie in das **Feind – Aktionsdeck**. Platziert die beiden Decks bei der Spielertafel des Feindes. Es sollte noch genug Platz für abgeworfene Karten vorhanden sein.

5. Feindlicher Spieler: Zieht 2 Artefaktkarten. Die Artefaktkarten werden den Herausforderern nicht gezeigt.

Als Nächstes gibt es in jedem Modus einige spezifische Aufbauschritte.

Die Wächter spezifischer Aufbau

1. Verwendet die rechte Seite der Feind – Spielertafel als **Rundenskala** und die blaue Scheibe als **Rundenzähler**. Platziert den Rundenzähler auf Position 24/20/17/15 für 1/2/3/4 Herausforderer.



2. Platziert Kontrollwürfel so auf der Feind-Spielertafel, dass und auf 8 verbessert sind.

3. Platziert (**Anzahl der Herausforderer + 2**) Wächter Einheiten auf der Feind-Spielertafel. Die anderen Einheiten und blauen Komponenten verbleiben in der Box.

Beispiel: In einem Spiel mit 2 Herausforderern und einem 3. Spieler der den Feind-Spieler übernimmt, werden 4 Wächter Einheiten platziert und der Rundenzähler kommt auf Position 20.

Um die Schwierigkeit zu erhöhen kann der Feind-Spieler mit mehr Einheiten starten.

Glitch spezifischer Aufbau

1. Platziert Kontrollwürfel so auf der Feind-Spielertafel, dass und bereits auf 2/4/6/8 für 1/2/3/4 Herausforderer verbessert sind.

Es lernt! Spezifischer Aufbau



1. Nehmt euch die **Herausforderer-Aktionskarten** mischt sie gut und platziert sie offen in einem 2x4 Karten großen Feld das von allen Herausforderern erreicht werden kann. Die Herausforderer verwenden keine Aktionsmarker um eine der Aktionen auszuwählen.

2. Für 1-2 / 3 / 4 Herausforderer platziert 0 / 1 / 2 grüne Kontrollwürfel auf zufälligen Verbesserungen der Feind-Spielertafel.

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, erhöht die Anzahl an Upgrades der Feind-Spielertafel zu Beginn des Spieles.

„Die Wächter“ Modus

Spieleranzahl: 1 bis 3 (Standard Edition) / 1 bis 4 (Premium Edition)

Herausforderer plus einem Feind-Spieler statt einer Automata.

Spielzeit: 30 min pro Spieler (Automata zählt als Spieler)

Varianten: Dieser Modus kann auf der A- oder B-Seite der Spielertafeln gespielt werden; mit oder ohne Komplexität 2 Variante. Am besten spielt er sich auf der A-Seite mit 1-2 Herausforderern.

Intro



Durch die Veränderungen an den Systemen der ARK wurde die interne Verteidigung aktiviert – **Die Wächter**. Jetzt patrouillieren diese monströsen, mechanischen Drohnen durch die Räume der ARK und greifen alle Aliens und ihre Technologie an. Sie entfernen die Energiezylinder und Kontrollwürfel um die ARK wieder in ihren Urzustand zu versetzen.

Die Herausforderer versuchen ihre gemeinsame Aufgabe zu erfüllen und gleichzeitig den kampfstarken Einheiten der Wächter zu entgehen die durch die ARK streifen und die platzierten Zylinder und Kontrollwürfel der Herausforderer entfernen. Sollte einer der Mitspieler keine Spiele mit erhöhter Schwierigkeit spielen wollen, empfiehlt sich für ihn die Rolle des Feind-Spielers. Die Spielmechaniken der Wächter sind unkompliziert und einfach.

Besonderheiten

Wächtereinheiten sind die blauen Figuren die die Einheiten der Wächter und damit die Gegner der Herausforderer repräsentieren. Für die Wächtereinheiten gelten die gleichen Regeln wie für jede andere gegnerische Einheit im Standardmodus. Zum Beispiel verhindern sie die Aktion RAUM INTEGRIEREN in einem besetzten Raum, können durch LUFTSCHLEUSE ÖFFNEN verwundet werden etc.

Zusätzlich zu den Standardregeln zwingen die Wächtereinheiten den gegnerischen Einheiten noch folgende Limitationen auf:

- Herausforderer können - **einen Raum nicht kontrollieren/ Boni aus einem Raum erhalten/ Kontrollwürfel oder Energiezylinder in einem Raum platzieren** - der von einem Wächter beansprucht wird.
- Die Einheiten der Herausforderer **können sich nicht durch einen Raum bewegen in dem ein Wächter steht**.

Ausrichtung. Die Wände des Raumes in dem ein Wächter platziert ist, definieren gleichzeitig seine **Bewegungsrichtung**. Wenn Aktionen mit einer Wächtereinheit ausgeführt werden (z.B. Bewegung), beziehen sich **links/rechts/vorne/hinten** immer auf die Ausrichtung der Einheit nicht auf die Perspektive des Spielers. Daher sollten die Wächtereinheiten nicht in der Mitte eines Raumes platziert werden, sondern an einer Wand des Raumes den sie gerade betreten haben.

Wird ein Wächter in einen neuen Raum bewegt, platziert man ihn am besten so, dass er an der Wand zu dem Raum steht, aus dem er gekommen ist. Das hilft dabei sich die Ausrichtung der Einheit zu merken und seine zukünftige Bewegung zu planen.



Beispiel: Aus der Perspektive der Einheit in Raum A befindet sich Raum B auf der linken Seite. Die Einheit bewegt sich also nach links in Raum B. Sie bleibt an der Wand stehen, die zu Raum A führt.

Spielablauf

Herausforderer sind an der Reihe wie im Standardspiel. Die Wächter haben immer den **letzten Zug**.

Feindlicher Spieler: Der feindliche Spieler sollte immer auf der rechten Seite des ersten Spielers sitzen. So ist offensichtlich, dass er seinen Zug als letzter ausführt.	Automata: Nachdem alle Herausforderer ihren Zug beendet haben, übernimmt der erste Spieler die Rolle der Automata Dann sind wieder die Herausforderer dran, angefangen beim ersten Spieler.
---	--

Der Zug der Wächter besteht aus einer Aktionsphase, gefolgt von einer optionalen Kampfphase. Die Aktionsphase folgt diesem Muster:



1. Bewegt den Rundenzähler um **1 nach unten**. Erreicht der Zähler **0** ist das Spiel vorbei und die Herausforderer **verlieren**.
 2. **DESINTEGRIEREN**
 3. **MENGE TELEPORTIEREN**
 4. **BEWEGUNG**
 5. **HEILEN und ZURÜCKSETZEN**
- (A) Auf der Feind-Spielertafel sind Piktogramme abgebildet um sich den Ablauf besser merken zu können.

DESINTEGRIEREN Wächteraktion

Führt die Aktion **DESINTEGRIEREN** für **jede** Wächtereinheit aus, die einen Raum beansprucht in dem Energiezylinder oder Kontrollwürfel platziert wurden:

1. Entfernt **alle** platzierten Energiezylinder und legt sie zu ihrem Reaktor/Generator zurück.
2. Entfernt den **am weitesten links** gelegenen Kontrollwürfel und gibt ihn an den entsprechenden Herausforderer zurück. Die restlichen Kontrollwürfel rücken auf.
3. Legt die Wächtereinheit hin um sie für diesen Zug als verwendet zu markieren.

Merke: Es kann pro Zug **nur 1** Kontrollwürfel durch DESINTEGRIEREN entfernt werden. Sollten also mehrere Kontrollwürfel platziert worden sein, muss die Wächtereinheit im Raum stehen bleiben und die Aktion in den folgenden Zügen wiederholt ausführen bis **alle** Würfel entfernt wurden.

MENGE TELEPORTIEREN Wächter Aktion

Mit der **MENGE TELEPORTIEREN** Aktion führt für jede **aufrechte Einheit** der Wächter die sich entweder auf einem Transporter oder auf der Feind-Spielertafel befindet folgendes aus:

1. Zieht **1** Karte aus dem Feind-Zielkarten Deck. Platziert die Einheit anschließend an der **Wand an der dessen Name steht** des gezogenen Raumes.
 - Wird der gezogene Raum von einer anderen Wächtereinheit beansprucht – passiert nichts. Die Aktion MENGE TELEPORTIEREN schlägt fehl und die Einheit bleibt an Ort und Stelle.
 - Wird eine Fabrik gezogen: Ist das Ziel der Automata der **erste** Fabrikraum dieses Typs der beim Spielaufbau gelegt wurde. Der Feind-Spieler kann **einen** der vorhandenen Fabrikräume dieses Typs als Ziel wählen und dorthin teleportieren.
2. Die teleportierte Einheit wird hingelegt um sie als verwendet zu markieren.
3. Sollte eine Feind-Zielkarte mit dem Symbol gezogen worden sein, mischt alle abgeworfenen Feind-Zielkarten zurück in das Feind-Zielkarten-Deck.

Merke: Da man mit allen Wächtereinheiten auf der Feind-Spielertafel startet, sollte die Erste Aktion für jede Einheit immer MENGE TELEPORTIEREN sein.

BEWEGEN Wächter Aktion

Die Bewegungen der Wächtereinheiten werden durch die Feind-Aktionskarten bestimmt. Die abgebildete Zahl bestimmt die Menge an Bewegung und die Pfeile die Bewegungsrichtung aus der Perspektive der Einheit. Die Zahlen in den Pfeilen zeigen die Priorität der Bewegung an.

BEWEGEN Aktion für Automata: Zieht **nur 1** Karte vom Feind-Aktionsstapel.

Zeigt diese das Zeichen kann die Automata sich in diesem Zug nicht bewegen. Andernfalls wird die abgebildete Bewegung für **jede aufrecht stehende** Wächtereinheit ausgeführt:

1. Bewegt die Wächtereinheit in einen **angrenzenden Raum** beachtet dafür die auf der Karte angegebene Bewegungsrichtung relativ zur Ausrichtung der Einheiten. Sollte an Priorität 1 kein Raum anliegen oder dieser ist bereits von einer Wächtereinheit beansprucht, springt zu Priorität 2 etc. wie auf der Karte angegeben.
2. Wiederholt Schritt 1 und bewegt die Einheiten entsprechend der auf der Karte angegebenen Zahl an Bewegungspunkten. Wächtereinheiten **müssen** stoppen, wenn sie einen **Transporter oder einen Raum mit, Einheiten, Kontrollwürfeln oder Energiezylindern betreten**. Wächter können sich nur durch die Aktion MENGE TELEPORTIEREN aus einem Transporterraum bewegen.
3. Die Einheit wird nach vollenden der Bewegung hingelegt um sie als verwendet zu markieren.



Beispiel: Die abgebildete Feind-Aktionskarte wurde gezogen. Die Wächtereinheiten werden sich um 1 Feld bewegen. Die Bewegung nach rechts wird priorisiert, sollte das nicht möglich sein bewegt sich die Einheit geradeaus. Mit anschließender Priorität folgen links und rückwärts. Alles aus Perspektive der zu bewegenden Einheit. Die Einheit in Raum D hat sich bereits bewegt. Die Einheit in Raum C ist als nächstes dran. Priorität 1 ist rechts, da Raum D aber schon von einer Wächtereinheit beansprucht wird weiter mit Priorität 2. Da geradeaus kein Raum anliegt, Priorität 3: links. Also bewegt sich die Einheit aus Raum C in Raum B.

Sollten Bewegungen verschiedener Wächtereinheiten sich gegenseitig beeinflussen, wird **immer zuerst** die Wächtereinheit bewegt, die **weiter von der Feind-Spielertafel entfernt** ist.



Beispiel: Die Wächtereinheiten werden sich 2 mal bewegen mit der höchsten Priorität nach links, dann vorwärts, rechts und rückwärts bezogen auf ihre Ausrichtung. Es sind 3 Einheiten auf dem Spielfeld: Wächter A in Raum A Wächter D in Raum D und Wächter E in Raum E.

Für dieses Beispiel nehmen wir an, dass Wächter A am weitesten von der Feind-Spielertafel entfernt ist, er wird sich also als erstes bewegen.

Wächter A: Kann nicht nach links, da kein Raum anliegt, bewegt sich also geradeaus in Raum B. Dann würde er sich erneut bewegen mit Priorisierung nach links in Raum C. die zweite Bewegung führt Wächter A aber nicht aus, da sich in Raum B ein gelber Kontrollwürfel befindet. Er muss also stehen bleiben. Im nächsten Zug muss Wächter A den Kontrollwürfel desintegrieren und kann sich erst im Zug danach wieder bewegen.

Wächter D: Bewegt sich nach links in Raum C mit der zweiten Bewegung bewegt er sich, da Raum B bereits durch Wächter A beansprucht wird wieder zurück in Raum D. Merke: seine Ausrichtung in Raum D hat sich geändert.

Wächter E: Bewegt sich in Raum F und muss dort stehen bleiben, da Raum F

ein Transporter ist. In seinem nächsten Zug muss er mit MENGE TELEPORTIEREN bewegt werden.



Aktion BEWEGUNG für Feind-Spieler

1. Zieht 1 Karte vom Feind-Aktions-Deck. Nur die Menge der Bewegung ist von Bedeutung, die abgebildeten Richtungsangaben werden ignoriert.

2. Sollte die gezogene Karte ein anderes Symbol zeigen als , wählt 1 der **aufrecht stehenden Wächtereinheiten** und führt die Aktion BEWEGUNG aus. Die Richtung der Bewegung kann frei gewählt werden. Beachtet aber folgendes:

- **Wächtereinheiten bewegen sich nur rückwärts, wenn es keine andere Möglichkeit gibt.**
- Die Grundregeln der Wächterbewegung müssen weiter beachtet werden. z.B. Wächtereinheiten müssen stehen bleiben, wenn sie einen Transporter oder einen Raum mit Einheiten, Kontrollwürfen, Energiezylindern oder Einheiten betreten.
- Die Menge der abgebildeten Bewegungen **muss, solange sie nicht durch Kontrollwürfel etc. unterbunden wird, ausgeführt werden.** Ist nur eine aufrechte Wächtereinheit vorhanden die bewegt werden kann, muss diese bewegt werden.

3. Legt bewegte Einheiten hin um sie als verwendet zu markieren.

Sollten 3-4 Herausforderer mitspielen, führt die Aktion BEWEGUNG erneut aus.



Aktion Wächter heilen und zurücksetzen

Eine liegende Wächtereinheit auf dem Spielfeld, bedeutet, dass diese ihre Aktion aufgebraucht hat (verwendet wurde). Eine auf der Feind-Spielertafel liegende Wächtereinheit bedeutet, dass diese verletzt ist.

Aktion HEILEN und ZURÜCKSETZEN: Richtet alle Wächtereinheiten auf – die verwendeten auf dem Spielfeld, sowie die verwundeten auf der Feind-Spielertafel.

Kampfphase

Die Kampfphase beginnt in allen Räumen, die sowohl von Wächtereinheiten als auch von Einheiten der/des Herausforderer/s beansprucht werden. Die Kampfstärke und Verteidigungswerte der Wächtereinheiten sind auf der Feind-Spielertafel abgebildet.

Spiel mit Automata:

Während des Kampfes, wird erst die Herausforderer Artefaktkarte gespielt und anschließend eine Artefaktkarte für die Automata gezogen.

Spiel mit Feind-Spieler:

Feind-Spieler: Zieht 1 Karte aus dem Artefaktkartenstapel und fügt sie den Handkarten hinzu. wählt als nächstes welche Artefaktkarte von der Hand gespielt wird. Der Herausforderer und der Feind-Spieler legen ihre Karten gleichzeitig offen.

Verliert der Feind-Spieler den Kampf, wird die Wächtereinheit liegend auf der Feind-Spielertafel platziert. Dadurch wird sie als **verwundet markiert**.

Spielt ihr auf Komplexität 2, gelten für die Wächtereinheiten die gleichen Regeln wie für gegnerische Einheiten im Standardspiel:

- Vor ihrer Aktionsphase haben Wächter ebenfalls eine Vorbereitungsphase in der sie Türen in beanspruchten Räumen mit TÜR ÖFFNEN können. Wächter führen die Aktion TÜR ÖFFNEN umsonst aus – Sie haben keine Militärstärke die sie dafür ausgeben können.
- Während einer BEWEGUNG Aktion kann sich eine Wächtereinheit nicht durch eine versiegelte Tür bewegen und muss davor stehen bleiben. In der Vorbereitungsphase des nächsten Zuges können dann alle Türen zu den anliegenden Räumen geöffnet werden.
- Wenn Wächtereinheiten einen Raum beanspruchen, verhindern sie dadurch VERSIEGELN Aktionen von Herausforderern.
- Powertoken sind permanent und können nicht durch die DESINTEGRIEREN Aktion der Wächter entfernt werden. Eine Wächtereinheit muss in einem Raum, der nur mit Powertoken ausgestattet ist nicht stehenbleiben.

Das Spiel gewinnen

Wie im Standardmodus des Spieles, gewinnen die Herausforderer indem sie alle Räume der Herausforderermission aktivieren. Die Kontrolle über einen aktivierten Raum zu verlieren, löscht nicht das Erreichen des Zieles einmal aktiviert, gilt dieser Raum als erledigt. Es ist nicht wichtig welcher Herausforderer welchen Raum aktiviert.

Die Herausforderer verlieren das Spiel, wenn der Rundenzähler 0 erreicht.

Strategien für Herausforderer (SPOILER).

Es sollte viel in Beweglichkeit und Energieumleitung investiert werden da es klüger ist den Wächtereinheiten auszuweichen als sie zu bekämpfen. Behaltet den Feind-Aktionskartenstapel im Hinterkopf und versucht vorherzusehen in welche Richtung sich die Wächtereinheiten bewegen werden. In Militärstärke und Artefakte sollte nur investiert werden, wenn sich eine Konfrontation mit den Wächtern nicht verhindern lässt. Präferiert Verbesserungen eurer Biosphäre vor Verbesserungen von äußeren Räumen. Versucht so oft wie möglich eure Kräfte zu bündeln und alle Räume auf der Missionskarte gleichzeitig zu aktivieren. Zylinder, Kontrollwürfel und Einheiten können dazu verwendet werden Wächtereinheiten zu stoppen oder ihre Bewegung auf ein Feld pro Runde zu beschranken. Besonders hilfreich sind dabei die Zylinder, da sie in jedem Raum platziert werden können. Wählt eine Fabrik die als Knotenpunkt fungiert und setzt dort viele Kontrollwürfel. Das Platzieren von Würfeln in Fabriken kostet keine Ressourcen und hält Wächtereinheiten lange auf, da sie vor verlassen des Raumes jeden Würfel entfernen müssen aber nur einen Würfel pro Runde entfernen können.

„Glitch“ Modus

Anzahl der Spieler: 1 bis 3 (Standard Edition) / 1 bis 4 (Premium Edition)

Herausforderer

Spielzeit: 30 min pro Spieler (Automata zählt als Spieler)

Varianten: Es ist möglich diesen Modus auf den A-Seite/B-Seite der Spielertafeln; mit oder ohne Komplexität 2 Variante. Am besten auf Seite A mit 1-3 Herausforderern.

Intro

Im „Glitch“ Modus beginnt ihr das Spiel auf einer ARK die ins Chaos gestürzt ist. Systeme versagen, Module funktionieren nicht, Die Transporter sind inoperabel. Und als wären die technischen Probleme nicht genug, haben sich auch feindlich gesinnte Kreaturen aus ihren Biosphären und Gehegen befreit und lauern nun in den Schatten der ARK. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt. Die Systeme der ARK müssen wiederhergestellt werden, bevor sie vollends versagen und ihr für immer in den Weiten des Alls gefangen seid.

Was ist anders an diesem Modus:

- Spielt ihr den „Glitch“ Modus seid ihr von Anfang an einer Bedrohung ausgesetzt die keinen Aufschub duldet. In den anderen Co-op Modi ist es immer Zielführend einen gut ausgearbeiteten Plan zu haben. In diesem Modus ist keine Zeit für Planung ihr müsst handeln. Jetzt!
- Im Vergleich mit den anderen Modi ist der „Glitch Modus einfach zu spielen und erfordert mehr Glück und weniger strategische Planung.
- Gut geeignet um Spielern denen ARK nicht bekannt ist das Spielprinzip zu vermitteln. Sollte in der Gruppe **weniger als die Hälfte** der Spieler nicht mit ARK vertraut sein empfehlen wir diesen Modus. Die neuen Spieler können sich mit ARK auseinandersetzen während der Modus aber auch für erfahrenere Spieler noch Herausforderungen bietet. Sollte jedoch mehr als die Hälfte der Spieler zum ersten mal spielen, ist die Einführungsmission zu empfehlen.

Besonderheiten

⚠ **Feindliche Einheiten** werden durch die roten Spielfiguren dargestellt. Für sie gelten die gleichen Regeln wie für jede Feindliche Einheit im Standardmodus. Sie verhindern zum Beispiel die Aktion RAUM INTEGRIEREN in einem beanspruchten Raum, können durch LUFTSCHLEUSE ÖFFNEN verwundet werden etc.

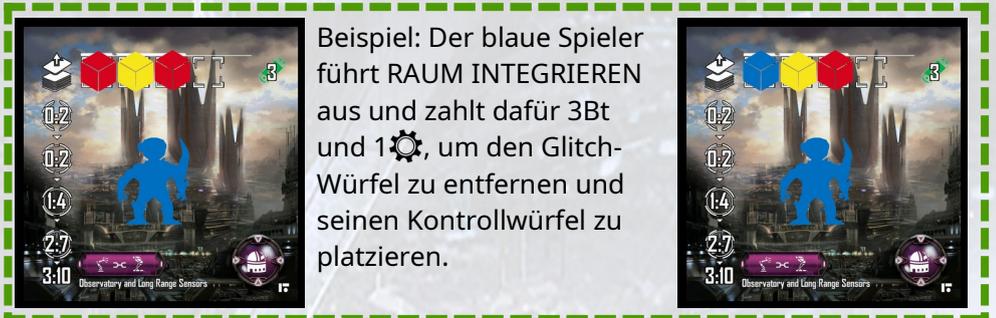
⚠ **Glitch-Würfel** sind dargestellt durch die roten Kontrollwürfel. Sie werden verwendet um Probleme/Glitches in den Räumen der ARK darzustellen. Ist ein Glitch-Würfel in einem Raum platziert gilt dieser als ⚠ **beschädigt**.

Herausforderer können einen beschädigten Raum weder kontrollieren, noch erhalten sie Boni daraus.

Ein beschädigter Raum kann repariert werden, indem **alle** Glitch-Würfel aus ihm entfernt werden. Die Würfel können durch die Aktion RAUM INTEGRIEREN durch eigene Kontrollwürfel ausgetauscht werden. Die Kosten dafür sind: 1 ⚙ und die auf dem Raumplättchen abgebildeten Ressourcen. Die Aktion RAUM INTEGRIEREN ist auf 1 pro äußerem Raum begrenzt um mehrere Glitch-Würfel aus einem einzigen Raum zu entfernen ist es also nötig die Aktion mehrfach auszuführen.

Erinnerung an die Standardregeln: Ein Kontrollwürfel kann nur durch einen anderen ersetzt werden, wenn die RAUM INTEGRIEREN Aktion ausgeführt wird, und alle Platzhalter für Kontrollwürfel bereits belegt sind.

Im „Glitch“ Modus hingegen werden **Glitch-Würfel auch dann entfernt, wenn noch freie Platzhalter vorhanden sind.**



Beispiel: Der blaue Spieler führt RAUM INTEGRIEREN aus und zahlt dafür 3Bt und 1 ⚙, um den Glitch-Würfel zu entfernen und seinen Kontrollwürfel zu platzieren.

Für Glitch-Würfel gelten die gleichen Regeln wie für gegnerische Kontrollwürfel im Standardmodus. Beispiel: Glitch-Würfel und Kontrollwürfel können im gleichen Raum platziert sein, mit ⚙ und ⚙ können Glitch-Würfel durch eigene ersetzt werden, **Mit der Aktion DESINTEGRIEREN in der Komplexität 2 Variante können ebenfalls Glitch-Würfel entfernt werden.** etc.

Spielablauf

Das Spiel wird in **3 Runden gespielt**. Jede Runde enthält:

- ⚠ **Desasterphase**
- ⚠ **Zugphase** In der Herausforderer ihre Züge ausführen.
- ⚠ **Lösungsphase** in der die Siegbedingungen festgelegt werden.

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Herausforderer lediglich alle Phasen überleben.

Desasterphase

Das Unglück geschieht. Die Systeme der ARK versagen

1. Zieht Karten vom Feind-Zielkartenstapel. Findet die entsprechenden Räume und platziert Glitch-Würfel den freien Platzhaltern für Kontrollwürfel.

- 1 Herausforderer: 1 x 6 (je 1 Glitch-Würfel in 6 Räumen)
- 2 Herausforderer: 2 x 3 dann 1 x 3.
- 3 Herausforderer: 2 x 4 dann 1 x 4
- 4 Herausforderer: 2 x 5 dann 1 x 5

Beispiel: In einem Spiel mit 2 Herausforderern zieht 3 Karten und platziert je 2 Glitch-Würfel in den gezogenen Räumen. Zieht dann 3 weitere Karten und platziert je 1 Glitch-Würfel pro Raum.

Platziert die Glitch-Würfel nach folgenden Regeln:

- Sollten die Platzhalter (durch Glitch- oder Kontrollwürfel) komplett belegt sein, wird kein Würfel platziert.
- Zieht ihr eine Fabrik wird **immer 1** Glitch-Würfel in **jeder** vorhandenen Fabrik dieses Typs platziert.
- Sollte ein Glitch-Würfel platziert werden müssen aber der Vorrat ist aufgebraucht, **verlieren die Herausforderer** damit das Spiel.

Sammelt die gezogenen Feind-Zielkarten auf einem Abwurfstapel. Zieht ihr eine Karte mit dem ⚡ Symbol werden, nachdem alle Aktionen ausgeführt und Würfel gesetzt wurden, die Karten aus dem Abwurfstapel in den Feind-Zielkartenstapel gemischt.

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, werden während der Desasterphase einfach mehr Feind-Zielkarten gezogen.

2. Mischt alle Feind-Zielkarten aus dem Feind-Zielstapel und dem Abwurfstapel und zieht **3** Karten. Legt diese Karten, ohne sie anzuschauen, in Reihe, verdeckt auf den Tisch. Diese 3 Zielkarten werden die **⚠️ Diagnosekarten** und die auf den Karten abgebildeten Räume die **⚠️ Diagnoseräume**. Dreht die erste der Karten um.

3. Platziert **1** feindliche Einheit in jedem der auf den Herausforderer-Missionskarten. Die Einheiten der vorherigen Runden werden nicht entfernt. Sollten keine Einheiten mehr verfügbar sein, können die roten Energiezylinder als Ersatz herhalten. **Die feindlichen Einheiten können sich nicht bewegen und bleiben das ganze Spiel über in dem Raum in dem sie platziert wurden.**

4. Die Kampfphase startet in allen Räumen die sowohl von Herausforderern, als auch von Feindlichen Einheiten beansprucht werden. Die Kampf und Verteidigungsstärke der feindlichen Einheiten findet ihr auf der Feind-Spielertafel. Während des Kampfes legen zuerst die Herausforderer ihre Artefaktkarten offen und anschließend wird eine Artefaktkarte für die Automata gezogen. Sollte die Automata den Kampf verlieren, werden die feindlichen Einheiten in deren Vorrat zurückgelegt.

Zugphase

Während der Zugphase können die Herausforderer ihre Spielzüge abwickeln. Da nur sehr wenig Zeit ist bis die kritischen Systeme der ARK versagen, haben die Herausforderer eine begrenzte Anzahl an Zügen um die Schäden zu reparieren. Um die Züge zu zählen, wird auf die Feind-Spielertafel als **⚠️ Rundenskala** und die rote Scheibe als **⚠️ Rundenzähler** verwendet. Platziert den Rundenzähler zu Beginn jeder Phase an folgenden Startpositionen:

- 1 Herausforderer: **15** für die erste, **10** die zweite und **10** Züge für die dritte Phase.
- 2 Herausforderer: **10**, **7** und **7** Züge.
- 3 / 4 Herausforderer: **7**, **5** und **5** Züge.

Beispiel: In einem Spiel mit 2 Herausforderern, wird die Desasterphase in 10 Zügen für jeden Herausforderer gespielt (insgesamt 20) Der Rundenzähler wird auf Position 10 platziert. Die zweite Phase besteht aus 7 Zügen für jeden Herausforderer (insgesamt 14) und der Rundenzähler wird auf Position 7 platziert.

Während der Zugphase führen die Herausforderer ihre Züge aus. Nachdem alle Herausforderer einen Zug ausgeführt haben, wird, bevor der erste Herausforderer seinen nächsten Zug ausführt, der Rundenzähler auf der Skala um **1** Feld abwärts bewegt. Wenn der Rundenzähler **0** erreicht endet die Zugphase und die Lösungsphase beginnt.

Wie im Standardmodus haben die Herausforderer eine Kampfphase nach ihrer Aktionsphase wenn sich ihre Einheiten einen Raum mit feindlichen Einheiten befinden.

Aktion: DIAGNOSE

Die erste aufgedeckte Diagnosekarte zeigt eine potenzielle Quelle der Fehler die auf der ARK entstehen. Eine Einheit muss in diesen Raum entsendet werden um eine Diagnose durchzuführen. Durch die Diagnose lässt sich die Herkunft der Fehler näher bestimmen.

Befindet sich **eine beliebige Einheit eines Herausforderers, nachdem ein Zug beendet ist**, in einem Diagnoseraum, führt die Einheit **umgehend** und **automatisch** die Aktion **⚠️ DIAGNOSE** aus. Dreht anschließend die nächste Diagnosekarte um.

Diese **kostenlose** Aktion wird **nach** der Kampfphase ausgeführt. Sollte ein Kampf in diesem Raum stattfinden muss er erst gewonnen werden um sie ausführen zu können.

Sollte sich bereits eine Einheit in dem neu aufgedeckten Diagnoseraum befinden, wird die Aktion DIAGNOSE sofort erneut ausgeführt. Es muss nicht auf den nächsten Zug gewartet werden.

Sollte einer der Diagnoseräume eine Fabrik sein müssen **2** Fabriken zeitgleich von Einheiten besetzt sein um die Aktion DIAGNOSE auszuführen. Die Einheiten können von verschiedenen Herausforderern sein.

Lösungsphase

Stellt fest, ob alle Voraussetzungen für das Überleben der Zugphase erfüllt sind:

- Alle Diagnosekarten sind aufgedeckt und die Diagnoseräume von Glitch-Würfeln befreit.
- Für die 3. Phase müssen alle auf der Missionskarte der Herausforderer abgebildeten Räume von feindlichen Einheiten und Glitch-Würfeln befreit sein.
- Auf **Schwierigkeit: Schwer**: Für die dritte Phase müssen alle Räume die auf der Missionskarte der Herausforderer dargestellt sind vollständig integriert sein.

Ist eine der Voraussetzungen nicht erfüllt, endet das Spiel und **die Herausforderer verlieren**. Es werden keine weiteren Runden gespielt. Sind alle Voraussetzungen erfüllt, erreichen die Herausforderer die dritte Phase. Überleben alle Herausforderer die letzte Phase **gewinnen sie das Spiel**.

Vorbereitungen für die nächste Phase:

1. Legt die **3** in der Runde verwendeten Diagnosekarten zurück in die **Box**.
2. Mischt die verbleibenden Feind-Zielkarten und mischt sie, für einen neuen Stapel, mit den abgeworfenen Karten.

Die nächste Runde beginnt erneut mit der Desasterphase.

Strategie für Herausforderer (SPOILER).

Im "Glitch" Modus ist die Balance zwischen ausgeführten Diagnosen und Verbesserungen von Räumen und Biosphären wichtig. Besonders bei größeren Gruppen kommt es vor, dass sich alle darauf verlassen das ein anderer die Diagnosen ausführt und sich stattdessen auf die Verbesserung ihrer Biosphäre konzentrieren. Sie verlieren das Spiel. Die Diagnosen und das Entfernen der Glitch-Würfel sollten priorisiert werden. Durch das Ersetzen der Glitch-Würfel durch eigene bringt man auch die Produktion und Stärke seiner Fraktion voran.

„Es lernt“ Modus

Spieleranzahl: 1 bis 3 (Standard Edition) / 1 bis 4 (Premium Edition)
Herausforderer plus ein optionaler Feind-Spieler anstelle einer Automata.

Spielzeit: 30 min je Spieler (Automata zählt als Spieler)

Varianten: Spielbar auf A-Seite/B-Seite der Spielertafeln, mit oder ohne Komplexität 2, am besten gespielt auf der A-Seite.

Intro

Die ARK wurde von einem pilzartigen Hybridorganismus befallen der auf Silizium basiert. Der Organismus breitet sich sowohl physisch, als auch in Energieform in den Datenleitungen und Computersystemen der ARK aus. Der Eindringling verursacht Probleme innerhalb der ARK und muss daher vernichtet werden. Für eure hochentwickelte Technologie wäre es eigentlich ein leichtes die ARK zu befreien doch – Der Organismus ein denkendes Wesen und **es lernt!** Basierend auf den Aktionen und Entscheidungen die ihr trifft, passt es sein Verhalten an um gegen euch zu bestehen.

Um zu siegen, müssen die Herausforderer zusammenarbeiten und ihr Spiel perfekt aufeinander abstimmen. Spielt diesen Modus wenn ihr eine wirkliche Herausforderung sucht. Aber bedenkt, dass die Automata in diesem Spielmodus sehr komplex ist und sowohl in solo als auch in Co-Op Spielen viel mehr Zeit in Anspruch nimmt als in anderen Modi.

Besonderheiten

Der Gegner in „Es lernt!“ existiert auf zwei Ebenen – als organische Lebensform (repräsentiert durch die grünen **⚠️ befallenen Würfel**) und in der Silizium basierten energetischen Form die von den grünen Energiezylindern (**⚠️ korrumpierte Zylinder**) repräsentiert wird. Um anzuzeigen, dass sich der Gegenspieler in einen Raum ausgebreitet hat, werden die grünen Energiezylinder und Kontrollwürfel, nicht auf den Platzhaltern, sondern **mittig** in dem Raum platziert. Die Würfel und Zylinder der Herausforderer werden wie üblich gesetzt.

Befindet sich mindestens 1 befallener Würfel in einem Raum gilt dieser als durch die Lebensform **⚠️ befallen**. Für die befallenen Würfel gelten die gleichen Regeln wie für jede feindliche Einheit im Standardmodus. Beispiel: Herausforderer können in einem befallenen Raum keine Kontrollwürfel platzieren, Ist ein Raum befallen, verhindert das nicht die Kontrolle durch Herausforderer, Beansprucht ein Herausforderer mit einer Einheit einen befallenen Raum, startet eine Kampfphase, LUFTSCHLEUSE ÖFFNEN schädigt befallene Würfel, etc. Zusätzlich zu den Standardregeln gilt:

- Herausforderer können sich **nicht durch einen Raum mit 2 oder mehr** befallenen Würfeln bewegen. Betreten Einheiten den Raum müssen sie anhalten und die Kampfphase beginnt.
- Es können nicht mehr als **3** befallene Würfel pro Raum gesetzt werden.

Sollte sich ein korrumpierter Zylinder in der Mitte des Raumes befinden gilt dieser als durch die Lebensform **⚠️ korrumpiert**. Ein korrumpierter Zylinder kann von den Herausforderern mit der Aktion RAUM INTEGRIEREN, für die Kosten von **1**  und entsprechenden Ressourcen, entfernt werden. Die Anzahl der zu zahlenden Ressourcen hängt von der Höhe der  Verbesserungen auf der Feind- Spielertafel ab. Der Ressourcentyp wird durch den zu reinigenden Raum festgelegt. Sollte es sich um eine Fabrik handeln kann jede Ressource verwendet werden.

Es gelten die gleichen Regeln für korrumpierte Zylinder wie für die gegnerischen Kontrollwürfel im Standardmodus. Beispiel:  und  können ebenfalls einen korrumpierten Zylinder entfernen. Es gibt jedoch einige Sonderregeln:

- Korrumpierte Zylinder werden in der Mitte des Raumes platziert. Es kann nur **1** korrumpierter Zylinder pro Raum gesetzt werden. Korrumpierte Zylinder **können nicht auf Transportern platziert werden**.
- Bevor Herausforderer Kontrollwürfel platzieren können, müssen die korrumpierten Zylinder entfernt werden. Die Limitierung, dass nur 1 Kontrollwürfel pro Zug und Raum platziert werden kann, **hat keinen Effekt auf den korrumpierten Zylinder**. Es ist also möglich beide Aktionen, den

Zylinder entfernen und einen Kontrollwürfel platzieren, in einem Zug auszuführen.

- Die Herausforderer können einen korrumpierten Raum **nicht kontrollieren**. Selbst wenn der Raum vollständig mit Kontrollwürfeln der Herausforderer besetzt ist, verlieren sie die Kontrolle sobald ein korrumpierter Zylinder darauf platziert wird.

Spielablauf

Das Spiel beginnt mit einer **⚠️ Strategiephase** für den Gegner. Der Feind-Spieler (oder der erste Spieler in der Rolle der Automata) führen die Strategiephase aus. Als nächstes spielen die Herausforderer ihre Züge. Die Züge werden im Uhrzeigersinn, angefangen beim ersten Spieler, ausgeführt. Auf **jeden** Zug eines Herausforderers folgt ein **⚠️ Feind-Zug** ausgeführt vom Feind-Spieler oder einem der Herausforderer (als Automata). Der Feind-Zug besteht aus einer Aktionsphase und einer potenziellen Kampfphase. Nachdem jeder Herausforderer seinen Zug ausgeführt hat, darf der Feind-Spieler/die Automata erneut eine Strategiephase ausführen. Erst dann ist der erste Spieler wieder an der Reihe.

Strategiephase des Gegners



Zieht eine Karte vom Feind-Aktionskartenstapel und legt sie offen vor euch. Die rechte Seite zeigt eine von 3 möglichen Aktionen:  BEFALLEN,  KORRUMPIEREN und  AUFBLÜHEN.

Das ist die Aktion die der Feind-Spieler/die Automata in jedem seiner Züge bis zur nächsten Strategiephase ausführen wird.

Sollte der Feind-Aktionskartenstapel leer sein, mischt den Abwurfstapel und formt daraus einen neuen.

Aktionsphase des Gegners



1. Zieht **1** Karte aus dem Feind-Zielkartenstapel. Findet den Raum der auf der Karte abgebildet ist. Im weiteren **⚠️ Zielraum** genannt. Sollte eine Fabrik gezogen werden:

- Das Ziel der Automata wird die beim Aufbau **zuerst gelegte** Fabrik dieses Typs.
- Der Feind-Spieler sucht sich **1** der Fabriken dieses Typs aus.

2. Im Zielraum wird die Aktion ausgeführt die während der Strategiephase ausgewählt wurde.

Sollte eine Feind-Zielkarte mit dem  Symbol gezogen worden sein, werden alle abgeworfenen Feind-Zielkarten nach der Aktion wieder in den Feind-Aktionskartenstapel gemischt.

 **KORRUMPIEREN** Die Silizium basierte Lebensform breitet sich über das interne Computersystem in diesen Raum aus:

1. Platziert Korrumpierte Zylinder aus dem Vorrat auf dem Raum. Je nach Verbesserung der  Aktion auf der Feind-Spielertafel.

2. Platziert korrumpierte Zylinder in den **Zielraum** und **alle angrenzende Räume** die noch **nicht korrumpiert** sind. Priorisiert dabei:

- als erstes, die auf den Herausforderer Missionskarten abgebildeten Räume. Weiterhin bezeichnet als **⚠️ Missionsraum**
- dann Räume mit Komponenten der Herausforderer (Einheiten, Zylinder, Würfel)
- folgend den Zielraum und anschließend die Räume die links, rechts, vorn und hinten daran angrenzen.

Soweit möglich, basierend auf der folgenden Prioritätenliste, breitet sich der Feind gleichmäßig in Räume aus.

Es ist möglich, dass aufgrund der 1 korrumpierter Zylinder pro Raum Regel nicht alle korrumpierten Zylinder platziert werden können. Für diesen Fall werden die übrigen Zylinder zurück in den privaten Vorrat des Feindes gelegt.

Beispiel: Das erste Bild zeigt den Zustand, bevor der Automat eine Aktion durchführt. Der Herausforderer ist gelb und die Automata kontrolliert grün.  wurde auf 2 verbessert und daher können 2 korrumpierte Zylinder platziert werden. Der Zielraum ist Raum B.



Keiner der Räume ist auf der Missionskarte der Herausforderer.

Raum A und Raum B werden priorisiert, da sie Komponenten der Herausforderer enthalten. Raum A ist bereits korrumpiert also wird der erste korrumpierte Zylinder in Raum B platziert. Raum C und Raum D haben eine niedrigere Priorität, da sie keine Komponenten der Herausforderer enthalten. Aufgrund der Orientierung des Raumes B befinden sich Raum C, D und A links, vor und hinter dem Raum. Daher wird der letzte Zylinder in Raum C platziert.

Das letzte Bild zeigt die Positionen nach Ausführen der Aktion.

Wird mit einem Feind-Spieler gespielt entscheidet dieser frei darüber welche Räume priorisiert werden.

 **BEFALLEN** Der organische Teil des Organismus breitet sich langsam von Raum zu Raum aus und versucht dabei die Missionsräume zu erreichen. (Die auf der Missionskarte der Herausforderer abgebildeten Räume.)

1. Nehmt befallene Kontrollwürfel aus dem Vorrat je nach Verbesserung der Aktion auf der Feind-Spielertafel.
2. Sucht den kürzesten Weg zwischen dem Zielraum dem am **nächsten gelegenen Missionsraum der Herausforderer mit weniger als 3 befallenen Würfeln**. Beachtet dabei, dass der Feind auch die Transporter verwenden kann und der kürzeste Weg eventuell durch einen Transporter führt. Sollte bereits ein Weg aus befallenen Räumen existieren, auch wenn es nicht der kürzeste Weg ist, könnt ihr diesen Missionsraum ignorieren. Gibt es zwei Räume in gleicher Entfernung, wählt einen der beiden aus.
3. Startet vom Zielraum der Aktion aus und bewegt euch in Richtung des Missionsraumes indem ihr **1 befallenen Würfel pro Raum** setzt. Sollten in einem Raum **bereits 3 befallene Würfel vorhanden sein**, überspringt diesen. Erreicht ihr den Missionsraum platziert **1 befallenen Würfel** und startet erneut von **Schritt 2**.

Tipp: In diesem Modus werdet ihr keine Aktionsmarker verwenden um eine Aktion auszuwählen. Platziert die Marker stattdessen auf den Missionsräumen um sie schneller zu finden, da sich der Feind in jedem seiner Züge auf sie zubewegt.

Beispiel: Das erste Bild zeigt den Zustand, bevor der Automat eine Aktion durchführt.  ist auf 4 verbessert, also sollten 4 befallene Würfel platziert werden. Der Zielraum der Aktion ist Raum A der am nächsten gelegene Missionsraum mit weniger als 3 befallenen Würfeln ist Raum C. Der kürzeste Weg zwischen beiden führt durch Raum B.



Der erste befallene Würfel wird in Raum A platziert, dann in Raum B und der letzte in Raum C.

Da noch noch 1 befallener Würfel zu platzieren ist, beginnt man erneut bei Raum A. Raum C ist noch immer der am nächsten gelegene Missionsraum mit weniger als 3 befallenen Würfeln und der kürzeste Weg führt durch Raum B. Da in Raum A bereits 3 befallene Würfel platziert wurden wird er übersprungen und der vierte Würfel in Raum B platziert.



Es sind keine Würfel mehr übrig. Das letzte Bild zeigt die Positionen nach vollenden der Aktion.

Sollte der Zielraum ein Missionsraum sein, folgt den gleichen Schritten – Platziert die maximal mögliche Menge an befallenen Würfeln im Zielraum und dann verteilt die restlichen Würfel auf dem kürzesten Weg zum nächsten Missionsraum auf dem weniger als 3 befallene Würfel platziert wurden.

AUFBLÜHEN

1. Ist der Zielraum **weder befallen noch korrumpiert** (kein korrumpierter Zylinder / befallener Würfel) passiert nichts.
2. Andernfalls platziert  korrumpierten Zylinder und  befallenen Würfel in den Zielraum und die angrenzenden Räume. Folgt dabei der gleichen Priorisierung wie bei der Aktion KORRUMPIEREN (wenn ihr mit Automata spielt) oder sucht Ziele aus (Feind-Spieler).



Beispiel:  und  sind auf 1 und 6 verbesserten, also sollten 1 korrumpiert Zylinder und 6 befallene Würfel platziert werden. Der Zielraum ist Raum B. Keiner der Räume ist auf der Missionskarte der Herausforderer abgebildet. Raum B ist befallen, also wird die Aktion AUFBLÜHEN ausgeführt.



Raum A und Raum B sind priorisiert. Raum B ist bereits korrumpiert also wird der korrumpierte Zylinder in Raum A platziert. 3 befallene Würfel werden in Raum A und 1 in Raum B platziert um das 3 Würfel pro Raum Limit zu erreichen. Die nächst hohe Priorität haben Raum C und Raum D - 2 Würfel werden in Raum C und 0 in Raum D platziert. Das letzte Bild zeigt die Positionen nach vollenden der Aktion.

Feind-Kampfphase

Die Kampfphase beginnt wenn eine Einheit eines Herausforderers einen

befallenen Raum beansprucht. Die  Verteidigungs- und Angriffsstärke der befallenen Würfel sind auf der Feind-Spielertafel abgebildet. Sind im umkämpften Raum **weniger als 3** befallene Würfel, verwendet der Feind während des Kampfes keine Artefaktkarte. Andernfalls:

Spiel mit Automata: Die Artefaktkarte des Herausforderers wird gespielt dann wird eine Artefaktkarte für die Automata gezogen.	Spiel mit Feind-Spieler: Feind-Spieler: zieht 1 Karte aus dem Artefaktkartenstapel und fügt sie den Handkarten hinzu. Der Herausforderer und der Feind-Spieler legen die gewählten Karten gleichzeitig offen.
---	---

Herausforderer können in jedem Kampf eine Artefaktkarte verwenden. Verliert der Feind den Kampf, legt die befallenen Würfel zurück in den Vorrat des Feindes.

Wie Herausforderer Aktionen ausführen

Anstatt des Aktionsmarkers zeigen Herausforderer ihre Aktion mit den Herausforderer Aktionskarten an. Dafür wählen sie 1 der Aktionskarten und drehen sie um 90° nach links oder rechts je nach dem welche Aktion sie ausführen wollen.

Sobald die Karte gedreht wird, wird die Herausforderer-Aktionskarte **verwendet** und der nächste Herausforderer muss eine andere Karte wählen, die nicht gedreht wird.



Beispiel:  wurde ausgewählt und daher wurde die Karte um 90° nach links gedreht. Die gewählte Aktion zeigt zum Spielfeld. Der Herausforderer **der am Zug ist**, muss eine der Aktionskarten auswählen selbst wenn keine Aktionskarte mit der gewünschten Aktion vorliegt.

Auf den Herausforderer-Aktionskarten gibt es keine Zeichen für die fraktionsspezifischen Biodom-Abschnitte (z. B. ), und in diesem Fall wählt **eine** beliebige unbenutzte Herausforderer-Aktionskarte aus und **dreht sie auf die Rückseite**.

Da der Aktionsmarker nicht verwendet wird, können Herausforderer auch in **zwei aufeinander folgenden Zügen** die gleiche Aktion ausführen. Wenn der Spieler der am Zug ist keine Herausforderer-Aktionskarten aus denen er auswählen kann, lernt der Eindringling aus den vorherigen Aktionen der Herausforderer und kann seine Strategie **anpassen** indem er die Feind-Spielertafel verbessert:

1. Pausiert das Spiel.
2. Zählt alle **oberen** Symbole auf den gedrehten Herausforderer Aktionskarten. Die auf der Rückseite liegenden werden nicht gezählt. Platziert einen grünen Würfel auf dem Teil der Feind-Spielertafel dessen Symbol am **häufigsten gezählt** wurde. Sollten zwei Symbole gleich oft vorkommen, wählt das am wenigsten verbesserte. Sollten noch immer zwei zur Wahl stehen

wählt dasjenige das auf den Herausforderer-Aktionskarten am **weitesten links** liegt. Im Falle von , verbessern Sie zuerst  und dann . Das

Symbol  bedeutet, dass Sie  verbessern sollten.

3. Setzt alle Herausforderer-Aktionskarten zurück in die Anfangsposition. Das Spiel geht weiter. Der Herausforderer der am Zug ist, wählt eine Aktion via Aktionskarte.

Wenn ihr die Komplexität 2 Variante spielt, gelten für die korrumpierten Würfel die gleichen Regeln wie für jeden gegnerischen Würfel im Standardmodus:

- Vor dessen Aktionsphase hat der Feind auch eine Vorbereitungsphase in der er Türen in befallenen Räumen öffnet. Der Feind führt die Aktion ÖFFNEN kostenlos aus da er keine Militärstärke hat die er ausgeben kann.
- Während der Aktion BEFALLEN kann der Feind seine befallenen Würfel nicht durch versiegelte Türen oder bewachte Räume bewegen.
- Ein befallener Raum (ein Raum beansprucht durch einen befallenen Würfel), verhindert die Aktion TÜR VERSIEGELN der Herausforderer.
- Herausforderer können einen korrumpierten Zylinder mit der Aktion  DESINTEGRIEREN entfernen.

Das Spiel gewinnen

Die Herausforderer **verlieren das Spiel sofort** wenn einer dieser Fälle eintritt:

- Ein korrumpierter Zylinder oder befallener Würfel platziert werden müssen aber im Vorrat des Feindes keine mehr verfügbar sind.
- Der Feind hat es geschafft alle 3 Missionsräume der Herausforderer zu befallen oder zu korrumpieren.

Um Das Spiel zu gewinnen müssen die Herausforderer diese **beiden** Punkte erfüllen:

- Aktiviert alle Missionsräume. Es ist nicht wichtig welcher der Herausforderer einen Raum aktiviert.
- Überlebt bis der Feind 4/5/6/7 **Anpassungen** vorgenommen hat wenn mit 1/2/3/4 Herausforderern gespielt wird. Zählt die grünen Anpassungswürfel auf der Feind-Spielertafel um die Anzahl der Anpassungen zu überprüfen.

Strategie für Herausforderer (SPOILER).

Macht euch den Fakt, dass es keine exklusive Kontrolle unter den Herausforderern gibt zu nutzen. Favorisiert bei der Platzierung neutrale Einheiten und Energiezylinder über die der Fraktionen da die Boni der neutralen Komponenten für alle gelten.
Beispiel: Wenn eine neutrale Einheit innerhalb eines Raumes von 3 Herausforderern kontrolliert wird kann, in einer Runde, jeder der Herausforderer mit dieser Einheit die Aktion RAUM INTEGRIEREN ausführen und so können 3 Kontrollwürfel platziert werden.
Es ist fast unmöglich den Gegner durch die Ark zu verfolgen und seine Würfel und Zylinder zu entfernen. Daher müsst ihr eine starke Präsenz auf dem Spielfeld aufbauen und den Gegner zu euch kommen lassen. Investiert in eure Einheiten und verteilt sie auf dem Spielfeld um so viele Räume wie möglich zu beanspruchen.

Fallout-Modus (Kompetitiv)

Spieleranzahl: 2 bis 4 (Standard Edition), 2 bis 5 (Premium Edition)

Spielzeit: 120 min

Varianten: Dieser Modus kann auf der A- und der B-Seite gespielt werden, mit oder ohne die Variante „Unfair“, mit oder ohne Komplexität 2 Variante.

Intro

Der Fallout-Modus ist eine alternative zum kompetitiven Modus. Statt durch das Erledigen einer geheimen Mission gewinnen die Spieler hier indem sie Siegpunkte (SP) ansammeln. SP können durch **Aufgaben** verdient werden. Am Ende des Spieles gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Basierend auf den Handlungen der Spieler wird das Spiel zwischen Phasen des **Krieges** und des **Friedens** pendeln. Die Spielregeln weichen in Friedens- und Kriegszeiten leicht voneinander ab.

Wieso könnte euch dieser Modus gefallen:

- Jede erledigte Aufgabe fühlt sich an wie ein kleiner Sieg. Selbst wenn ihr verliert habt ihr das Gefühl eurem Gegner die Stirn geboten zu haben.
- Ihr verwendet mehr Zeit darauf die Züge und Strategien eurer Gegner zu verfolgen und zu analysieren. Denn jede Aufgabe wird gesperrt nachdem zwei Spieler sie erledigt haben.

Aufbau

Folgt dem Aufbau des Standard Spielfeldes, beachtet aber folgende Änderungen:

Nach **Schritt 5 des Aufbaus**. Nehmt für die Errungenschaftsplättchen 3 auf der einfachen (blau) und 3 auf der schweren (Lila) Seite.



Beispiel: Für die einfache Errungenschaft werden benötigt 10 gesammelte Artefakte benötigt für die schwere 15.

Nach **Schritt 8 des Aufbaus**, jeder Spieler: Zieht 1 Missionskarte. Dies ist die persönliche Missionskarte sie sollte geheim gehalten werden.

Nachdem alle gezogen haben, legt die restlichen Missionskarten ungesehen zurück in die Box.

Nachdem **Aufbauschritt 9** ausgeführt wurde, entfernt die doppelten Zielkarten - ihr benötigt immer nur eine jeden Typs. Fügt dem Stapel 4 Fabrikarten hinzu 1 für jeden Fabriktyp auf dem Spielfeld)



Mischt den Stapel, zieht 4 Karten und platziert diese ungesehen, verdeckt. Die verbleibenden Zielkarten werden ungesehen wieder in die Box gelegt.



Für 2-3 Spieler



Für 3-5 Spieler

Platziert die doppelseitig bedruckte **Falloutskala** auf der zur Spielerzahl passenden Seite.



Platziert den **Falloutmarker** auf Position 4 / 6 grün für 2-3 / 4-5 Spieler.

Führt den Aufbau weiter und beendet alle Schritte des Standardaufbaus inklusive des Aufbaus für die Spielerplätze.

Besonderheiten und Regeländerungen

Krieg und Frieden

Erinnerung an die Standardregeln: Die Kampfphase folgt auf die Aktionsphase, wenn die Einheiten **des aktiven Spielers** den gleichen Raum beanspruchen wie die Einheiten eines Gegners.

Die Falloutskala zeigt an in welchem Status die Fraktionen sich gerade befinden Frieden (grün) oder Krieg (rot).

Krieg:

- Keine Regelanpassungen – Die Kampfphase startet und läuft wie im Standardmodus.

Frieden:

- Einheiten von gegnerischen Fraktionen **können** die gleichen Räume beanspruchen ohne, dass eine Kampfphase startet.
- **Jede Art von direktem/indirektem Angriff auf Einheiten ist verboten**. Es ist beispielsweise auch nicht erlaubt durch LUFTSCHLEUSE ÖFFNEN Einheiten ohne Kampfhandlung zu verwunden.
- Gegnerische Einheiten die den selben Raum beanspruchen wie eigene, **verhindern nicht länger Aktionen**. Zum Beispiel verhindern gegnerische Einheiten nicht das Platziere von Kontrollwürfeln, Aktionen wie **FERNGESTEUERTE INTEGRATION**, etc.

Spielt ihr mit der asymmetrischen B-Seite oder mit der Komplexität 2 Variante gibt es weitere Änderungen **wenn Frieden herrscht:**

Aktionen wie **FERNKAMPF** und **BOMBENANGRIFF** sind verboten, da sie direkt darauf abzielen Einheiten anzugreifen oder zu verwunden. **BOMBEN PLATZIEREN** hingegen ist erlaubt.

Gegnerische Einheiten können einen Raum nicht bewachen, **DESINTEGRIEREN** oder **TÜR VERSIEGELN** verhindern, das setzen von **ENERGIETOKEN** verhindern, Aktionen in angrenzenden Räumen stoppen, etc.

Merke: Im Frieden, blockiert ein beanspruchter/bewachter Raum nicht die Bewegung anderer Einheiten. Eine versiegelte Tür jedoch schon. Das liegt daran, dass das Beanspruchen/Bewachen direkt von den Einheiten ausgeht. Die versiegelte Tür jedoch nur von den Einheiten konstruiert wird.

Räume aktivieren

Erinnerung an die Standardregeln: Wenn ihr, **während** eures Zuges, die **Kontrolle über einen vollständig integrierten Raum** erlangt, **aktiviert** ihr den Raum. Wenn ein Raum aktiviert wird nehmt euch die entsprechende Zielkarte und platziert sie neben eurer Spielertafel. Die Zielkarte bietet einen mächtigen **Kettenbonus**.

Im Fallout-Modus gibt es keine Kettenaktionen. Nach der Aktivierung eines Raumes nehmt ihr euch **keine** Zielkarte.

Um Siegpunkte zu erhalten, müssen Sie eventuell Fabriken aktivieren - kontrolliert **2 vollständig verbesserte Fabriken** desselben Typs **während** eures Zuges.

Kontrollwürfel ersetzen

Erinnerung an die Standardregeln: Nur wenn während der Aktion RAUM INTEGRIEREN kein Platzhalter für Würfel mehr frei sein sollte, kann ein **beliebiger** gegnerischer Kontrollwürfel entfernt werden. Der Würfel geht zurück an seinen Besitzer und wird durch einen eigenen ersetzt.

Im Fallout-Modus kann nicht frei darüber entschieden werden welcher Würfel entfernt wird. Es **muss** der am **weitesten links platzierte**, gegnerische Würfel ersetzt werden. Die Würfel rücken nach links auf und der eigene wird am rechten Ende platziert. Diese Regel soll es schwerer machen sich gegen den Spieler mit den meisten Siegpunkten zu verbünden.



Beispiel: Die rote Spielerin verwendet die Aktion RAUM INTEGRIEREN. Sie muss den gelben Würfel entfernen. Rechts ist das Endergebnis abgebildet.



Kampf

Erinnerung an die Standardregeln: Der aktive Spieler, der einen Raum mit Einheiten betritt ist der **Aggressor**, der andere Spieler ist der **Verteidiger**. Ist der Aggressor siegreich, wird seine Militärstärke um die Höhe der Verteidigungsstärke des Verteidigers reduziert. Gewinnt der Verteidiger, wird seine Militärstärke jedoch nicht reduziert.

Im Fallout-Modus ist es möglich, dass Kampfsituationen mit **3 oder mehr Spielern** innerhalb eines Raumes vorkommen. **Nur in diesem Fall:** Alle Spieler (Auch der aktive) werden den Kampf als **Verteidiger** bestreiten. Das bedeutet, dass die Schritte 1 und 2 der Kampfphase übersprungen werden und alle am Kampf beteiligten Spieler nur die Schritte 3-7 und Kampfergebnis ausführen:

- Schritt 3: Spielt gleichzeitig eine Artefaktkarte.
- Schritt 4: Explosion der kritischen Masse wenn **2 oder mehr Spieler** das kritische Masse Symbol auf ihrer Karte haben.
- Schritt 5: Berechnet die absolute Kampfstärke.
- Schritt 6: Stellt den Sieger fest. Haben **2 oder mehr Spieler** den höchsten Kampfstärkewert **verlieren alle Kampfteilnehmer**.
- Schritt 7: Werft die gespielten Artefaktkarten ab.
- Kampfergebnis: verwundung von Einheiten und Reduzierung des militärischen Arsenal, wenn der siegreiche Spieler kein verteidigender Spieler ist.

Referenz im [Regelwerk Kampfphase, Seite 20](#).

Spielablauf

Der Spielablauf ist dem des Standard-Modus sehr ähnlich. Zusätzlich müssen jedoch zwei Dinge beachtet werden: Das Aufdecken neuer Aufgaben und das Bewegen des Fallout-Markers.

Fallout-Phase

Während der Fallout-Phase wird festgestellt ob und in welche Richtung der Falloutmarker bewegt wird. Zu Spielbeginn startet der Falloutmarker auf der höchsten grünen (Frieden) Position. Während sich die Beziehungen zwischen den Fraktionen verschlechtern wandert er im Uhrzeigersinn bis zu Stufe 1 der grünen Skala weiter. Danach springt er auf die höchste rote (Krieg) Position und bewegt sich von dort aus gegen den Uhrzeigersinn bis zur Stufe 1 der roten Skala. Von dort wechselt er wieder über auf die höchste Stufe der grünen (Frieden) Skala.



Die **Fallout-Phase** wird am Ende des Zuges **jedes einzelnen** Spielers durchgeführt:

- Frieden: Wenn normalerweise eine Kampfphase stattgefunden hätte (Die aufgrund des Friedens nicht stattfand) bewegt den Falloutmarker um **1 im Uhrzeigersinn**. Andernfalls bleibt der Marker an seiner bisherigen Position.
- Krieg: Wenn **kein** Kampf initiiert wurde, bewegt den Falloutmarker um **1 gegen den Uhrzeigersinn** in Richtung Frieden. Andernfalls bewegt den Marker um **1 im Uhrzeigersinn**.

Der Marker kann nur in Richtung der Pfeile bewegt werden. **Beispiel:** Befindet sich der Marker bereits auf der höchsten Stufe der roten Skala, kann er nicht mit dem Uhrzeigersinn auf Frieden verschoben werden.

Beispiel: Ein 4-Spieler Spiel. Der Falloutmarker befindet sich auf Position 2-grün. Die Zugreihenfolge ist gelb, rot, grün, blau.



Zug des gelben Spielers: Der Spieler bewegt seine Einheiten in dieser Aktionsphase nicht, daher hat er keine Einheiten die den gleichen Raum beanspruchen wie gegnerische Einheiten und der Falloutmarker muss nicht bewegt werden.

Zug von Rot: Da gerade Frieden herrscht, wird in Raum C kein Kampf initiiert. Der Falloutmarker wird jedoch um 1 auf Stufe 1-Grün verschoben.
Zug von Grün: Keine Kampfphase aber der Marker bewegt sich auf Stufe 6-rot und damit auf Krieg. Der Zug von Grün wurde vor dem Verschieben des Markers beendet also startet für ihn keine Kampfphase.



Zug von Blau: Blau bewegt die beiden Einheiten aus Raum C in Raum B. Es ist zwar Kriegszeit aber keine Kampfphase startet da sich Blau mit den Einheiten nicht in einem bereits beanspruchten Raum befindet. Kein Kampf bedeutet der Falloutmarker wird um 1 auf Stufe 5-rot verschoben.



Zug von gelb: Bewegt die Einheiten von Raum D zu den Räumen B und C. In diesen Räumen startet eine Kampfphase. In Raum C nehmen 3 Spieler am Kampf teil, daher kämpfen alle Spieler als Verteidiger. In Raum B, kämpft gelb als Aggressor.

Weil es während des Zuges von Gelb eine Kampfphase gab wird der Falloutmarker auf Stufe 6-rot verschoben.



Weiterführung des Beispiels: Angenommen Gelb geht aus Raum B, und Grün aus Raum C als Sieger hervor als Sieger hervor.

Zug von Rot: Während der Aktionsphase hat Rot sich nicht aus Raum A bewegt. Daher startet die Kampfphase mit Grün. Da Rot die aktive Spielerin ist, gilt sie als Aggressor.

Da im Zug von Rot eine Kampfphase stattgefunden hat, muss der Falloutmarker um 1 im Uhrzeigersinn bewegt werden. Da der Falloutmarker aber bereits auf der höchsten Stufe 6-rot ist, verbleibt er dort.

Einige Artefaktkarten wie „**unbekanntes Artefakt**“ können, wenn sie in der Aktionsphase gespielt werden, den Falloutmarker bewegen. Durch das Einsetzen dieser Artefakte **kann aber nicht der Status Krieg/Frieden verändert werden**. Nachdem diese Karten gespielt wurden wird der Zug wie normal mit potenzieller Kampfphase, und Fallout-Phase fortgeführt. Die Fallout-Phase kann den Falloutmarker erneut bewegen.

Aufdecken neuer Aufgaben und Aufgaben vollenden

Zu Beginn des Spiels liegen **6** Errungenschaftskarten offen (**3 einfach** und **3 schwer**). Das sind die ersten der **Aufgaben** die zu erledigen Siegpunkte bringt. Während sich das Spiel entwickelt werden neue Aufgaben aufgedeckt. Eine von euch erledigte Aufgabe markiert ihr indem ihr einen eurer Würfel auf der jeweiligen Errungenschaftskarte platziert.

Aufgaben können von jedem Spieler nur ein mal abgeschlossen werden. Zudem kann eine Aufgabe von maximal **1 / 2** Spielern in einem **2 / 3-5** Spieler Spiel vollendet werden. Danach ist sie gesperrt. Spieler können mehrere Aufgaben während eines einzigen Zuges abschließen jedoch nicht im Zug eines gegnerischen Spielers. Nachdem neue Aufgaben Aufgedeckt wurden ist es weiterhin möglich die vorher aufgedeckten Aufgaben zu vollenden.

Die Siegpunkte für das Erledigen einer Aufgabe sind für den Ersten und den Zweiten Spieler unterschiedlich. Platziert die Würfel von **links nach rechts**. Die SP sind in der unteren, rechten Ecke der Errungenschaftskarten abgebildet.



Beispiel: Der gelbe Spieler und die rote Spielerin sind der erste und die zweite Spieler/in die die Aufgabe abgeschlossen haben 10 Artefakte zu sammeln. Sie erhalten 7SP und 5SP dafür.

Sobald insgesamt **8** Würfel (**4** in einem 2-Spieler Spiel) auf den Errungenschaftskarten platziert wurden, werden **sofort** die Zielkarten umgedreht. Diese repräsentieren die neuen Aufgaben. Um Siegpunkte zu erhalten müssen die auf den Zielkarten abgebildeten Räume aktiviert werden. Für jede Zielkarte erhält der erste Spieler nach Erledigung **10SP** und der zweite **7SP**.



Beispiel: Der gelbe Spieler erhält 10SP und die rote Spielerin 7SP.

Spielende und Siegpunkte

Das Spiel endet, wenn eine der Bedingungen erfüllt ist:

- Insgesamt **8** Würfel wurden auf den Zielkarten-Aufgaben platziert. (**4** in einem 2 Spieler-Spiel)
- Ein Spieler **alle 4** Zielkarten-Aufgaben erledigt hat.

Der aktive Spieler beendet seinen Zug. Das Spiel ist beendet und die Siegpunkte werden berechnet:

1. Berechnet die Siegpunkte basierend auf den erledigten Aufgaben der Errungenschafts- und Zielkarten.
2. **12 SP** werden für jeden Raum auf der **persönlichen Missionskarte** berechnet der vollständig integriert und vom Besitzer der Karte kontrolliert wurde **als das Spiel endete**. Kontrolle bei Spielende bedeutet, dass die SP für das Aktivieren eines Raumes von einer persönlichen Missionskarte **nicht während** des Spielens vergeben werden sondern erst nachdem das Spiel beendet wurde und der Spieler den Raum noch immer kontrolliert. Persönliche Missionskarten können den gleichen Raum abbilden wie eine der Aufgaben. Selbst wenn es sich um den gleichen Raum handelt stellt die persönliche Missionskarte eine eigene Aufgabe dar und wird separat berechnet.

3. Mit der Komplexität 2 Variante erhalten Spieler **5 SP** pro „unbekanntes Artefakt“ – Karte die zur Biosphärenverbesserung genutzt wurde. „unbekanntes Artefakt“-Karten auf der Hand werden nicht gezählt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit den meisten kontrollierten Räumen bei Spielende. Sollte noch immer Gleichstand sein, teilen sich die Spieler den Sieg.

Spielvarianten

Ihr könnt auswählen, ob ihr mit einer, mehreren oder allen Spielvarianten zugleich spielen wollt. Die Varianten implementieren neue Spielkonzepte und Fähigkeiten und erhöhen so die allgemeine Komplexität des Spiels.

Anmerkung der Autoren: Da durch Varianten die Komplexität des Spieles deutlich erhöht wird, empfehlen wir, dass ihr, **bevor** ihr mit Varianten spielt, **mindestens 4 Spielrunden** (ohne Erstmissionsmodus) **erfolgreich absolviert** haben solltet ohne regelmäßig im Regelwerk nachzuschlagen.

Das ist nicht einfach daher gesagt!

Lest nicht weiter und kommt zu den Varianten zurück, nachdem ihr genügend Erfahrung im Grundspiel gesammelt habt.

Ihr seid gewarnt!

Neue Konzepte und Fähigkeiten

Bei jeder Variante werden verschiedene neue Spielkonzepte und Fähigkeiten hinzugefügt. Solange nicht explizit erwähnt, gelten vom Spieler kontrollierte neutrale Einheiten und Energiezylinder aus äußeren Räumen und erweckte Einheiten und Zylinder in Spielerfarbe als **gleichwertig**. Daher bezieht sich "Deine Einheiten/Zylinder" immer auch auf die kontrollierten neutralen Einheiten.

Zusätzliche Kampfmodifikatoren

 Stellt Kampfstärke **pro am Kampf teilnehmender Einheit** dar.

 Stellt zusätzliche Kampf- und Verteidigungsstärke dar die angerechnet wird, wenn der entsprechende Spieler **mindestens 1** Kontrollwürfel im umkämpften Raum platziert hat.

Beispiel: Du erhältst 2 . In einem Kampf an dem 3 deiner Einheiten teilnehmen, würdest du $2 \times 3 = 6$ Kampfstärke zu deiner vorhandenen Kampfstärke hinzurechnen.

Beispiel: Du erhältst 8  8  2  und dein Militärstärkemarker ist auf 12. Du wirst in einem Raum attackiert in dem du 3 Einheiten und 4 Kontrollwürfel platziert hast. Deine Verteidigungsstärke beträgt: $2 \times 3 + 8 = 14$. Deine Kampfstärke beträgt: $12 + 8 +$ Die Stärke der Artefaktkarten die du spielst.



Beispiel: Der gelbe Spieler, attackiert die rote Spielerin indem er seine Einheiten in den Raum bewegt. Die rote Spielerin hat eine Militärstärke von 12, 3  Kampfstärke pro Einheit, 2  Verteidigung pro Einheit, 6  Verteidigung und 4  4 . Der gelbe Spieler hat eine Militärstärke von 14, 4  und 2  2 . Die Verteidigungsstärke des gelben Spielers spielt keine Rolle, da er angreift.

Die Verteidigungsstärke der roten Spielerin ist $4 (2 \times 2 \text{ von den Einheiten}) + 6 + 4$ (durch den roten Kontrollwürfel) = 14. Der gelbe Spieler hat eine Militärstärke von 14, was gerade ausreicht um den Kampf fortzusetzen.

Beide Spieler spielen eine Artefaktkarte mit der Stärke 8.

Die Kampfstärke der roten Spielerin beträgt 12 (Militärstärke) $+ 6 (3 \times 2 \text{ durch Einheiten}) + 4$ (Kontrollwürfel) $+ 8$ (durch die Artefaktkarte) = 30;

Die Stärke des gelben Spielers berechne sich wie folgt: 14 (Militärstärke) $+ 8 (4 \times 2 \text{ durch Einheiten}) + 2$ (Kontrollwürfel) $+ 8$ (Durch die Artefaktkarte) = 32.

Der gelbe Spieler gewinnt, muss jedoch seinen Militärstärkemarker auf 0 setzen.

Mini Aktionsphase

Es ist möglich, dass ihr im Verlauf des Spiels Boni in Form von Miniaktionen erhaltet die ihr am **Anfang eures Zuges** ausführen könnt. Boni die eine solche Miniaktion erlauben sind mit einem Sanduhrsymbol markiert . Die zusätzliche Aktion wird in einer gesonderten  **Miniaktionsphase** ausgeführt. Das Ausführen der Miniaktion ist **optional und verändert nicht die Position des Aktionsmarkers**.

Beispiel:  2  Erlaubt es dem Spieler vor jedem seiner Züge 2 BEWEGUNG auszuführen. Nach Abschluss der Miniaktionsphase beginnt die normale Aktionsphase durch das Bewegen des Aktionsmarkers.

Beispiel:  1  Erlaubt es dem Spieler vor jedem seiner Züge seinen Militärstärkebonus um 1 anzuheben.

Beispiel:  1  Erlaubt es dem Spieler vor jedem seiner Züge 1Mt aus dem allgemeinen Vorrat seinem privaten Vorrat hinzuzufügen.

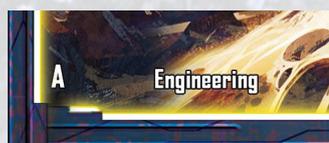
Die Miniaktionen werden nicht, wie normale Aktionen während der Aktionsphase, durch "normale" Boni beeinflusst. Sollten einem Spieler mehrere Miniaktionen zur Verfügung stehen, darf er **nur jeweils einen der Miniaktionstypen** vor seinem Zug ausführen. Im nächsten Zug kann er dann einen anderen Typ wählen. Die Boni der Miniaktionen des **gleichen Typs** addieren sich.

Beispiel: Die rote Spielerin hat folgende Boni erschlossen  1 ,  1  und zusätzlich noch  1 . Sie hat außerdem ihre Biosphäre aufgewertet und bekommt daher nun 5  und 5 . Zu Beginn ihres Zuges während der Miniaktionsphase kann sie nun entweder; 1) ihren Militärstärkemarker um 2 anheben; 2) 1Mt ihrem Vorrat hinzufügen oder 3) nichts tun. Die rote Spielerin entscheidet sich dazu eine Miniaktion auszuführen und dadurch 1Mt zu erhalten. Während ihrer regulären Aktionsphase, verlegt sie ihren Aktionsmarker auf den militärischen Bereich und verwendet die Aktion BEWAFFNEN um ihren Militärstärkemarker um 5 anzuheben.

Unfaire Variante

Die Unfaire Varianten erlaubt es Anfängern auf Augenhöhe mit fortgeschrittenen Spielern und Experten zu spielen. Um die Chancen auszugleichen dürfen fortgeschrittene Spieler und Beginner die "Anfängerhilfe" Artefaktkarte ziehen und diese unter ihrer Biosphäre platzieren. Diese Artefaktkarte erlaubt es den Spielern eine Miniaktion durchzuführen mit der sie zu Beginn ihres Zuges 1Mt zu ihrem Vorrat hinzufügen können. Zusätzlich dürfen Beginner (fortgeschrittene Spieler nicht) im Standardmodus zu Beginn des Spiels **eine Missionskarte ziehen** und müssen nicht erst die dafür erforderlichen Errungenschaften erreichen.

B-Seite Asymmetrisches Spiel



Um ein Asymmetrisches Spiel zu spielen, können die B-Seiten der Spielertafeln verwendet werden. Auf den B-Seiten der Spielertafeln, bieten Bereiche unterschiedliche Boni nach dem Verbessern, unterschiedliche Ressourcenkosten für das Verbessern und unterschiedliche Aktionskombinationen die durch das Platzen des Aktionsmarkers ausgeführt werden können. Zusätzlich erhalten die Fraktionen durch die B-Seite ein bis drei einzigartige Spezialfähigkeiten und, eventuell, eine Schwäche.

Aufbau und Spielverlauf: Der Spielverlauf und der Aufbau des Spielfeldes bleiben wie im Standardspiel. Es gibt jedoch Unterschiede im Aufbau des Spielerplatzes:

- Nachdem ihr eine Fraktion gewählt habt, nehmt ihr euch alle Spielkomponenten in der eurer Biosphäre entsprechenden Farbe. – Hara, Diruni, Gimli, Pajak, Eillis bekommen grün, gelb, blau, rot, Lila. Togach, Raghna und Qfin haben keine Komponenten in ihrer Farbe spielt ihr eines dieser Völker wählt eine beliebige aus den verbliebenen Farben.
- Folgt als nächstes den Anweisungen für den veränderten Aufbau eures Spielplatzes die auf dem Referenzblatt der jeweiligen Fraktion aufgeführt sind.

Um die Spielweisen der verschiedenen Fraktionen zu erlernen, schaut euch vor Spielbeginn die Referenzblätter dazu an. Dort erfahrt ihr alles über die Fähigkeiten der jeweiligen Fraktion. Die Fähigkeiten könnt ihr im Regelwerk detailliert und mit Beispielen erklärt nachlesen. Ihr findet außerdem Tipps, Tricks und Strategien für die Spielweise mit der jeweiligen Fraktion. Die „perfekte“ Strategie existiert aber nicht.

Zusätzlich zur normalen Bewegung kann ↕ ...

Wenn ihr auf der B-Seite spielt, haben die Diruni eine Spezialfähigkeit:

Zusätzlich zur normalen Bewegung zwischen zwei angrenzenden Räumen kann ↕ dafür verwendet werden sich von jedem Raum aus in die **eigene** Biosphäre zu bewegen oder von der eigenen Biosphäre in einen Raum in dem **zuvor mindestens 1 Diruni Energiezylinder platziert** wurde. Es spielt dabei keine Rolle wer den angepeilten Raum kontrolliert oder für sich beansprucht.

Kontrollieren die Diruni einen der äußeren Reaktoren, gelten auch deren Zylinder als Ziele für die Spezialfähigkeit. Neutrale Einheiten die von den Diruni kontrolliert werden, erlangen ebenfalls die Fähigkeit zu den Zylindern zu reisen.



Beispiel: Der gelbe Spieler hat 2 Einheiten in Raum A, 1 Einheit in Raum B und je 1 Energiezylinder in Raum C und E. Durch die Aktion BEWEGUNG können nun für 1 ↕ die 2 Einheiten aus Raum A zu Raum C bewegt werden und von dort für erneut 1 ↕ in Raum D.

Für weitere 1 ↕ kann die Einheit aus Raum B in Raum E verlegt werden.

Ähnliche Fähigkeiten werden von einigen Karten aus dem „versiegelte Sektion“ Expansion Pack verliehen. Versteht man die Spezialfähigkeit der Diruni, ist es einfacher die Diruni zu verstehen und ihre Züge vorauszuahnen.

Metabolismus

Wenn ihr einen Kampf **gewinnt**, erhaltet ihr pro verwundeter, gegnerischer Einheit Metamorphit (Mt). Die Menge an Mt die ihr durch den Bonus: Metabolismus erhaltet, hängt von der Höhe der Aufwertung des -Bonus ab.

Beispiel: Der -Bonus ist auf 2 verbessert. Im Kampf besiegt ihr 3 Einheiten. Ihr dürft euch 6Mt aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

Pylon

1/2/... - Jede eurer Einheiten in einem Raum oder einem Bereich hat den gleichen Effekt als wären dort 1/2/... weitere Energiezylinder. Mit der Fähigkeit: Pylon werden eure Einheiten zu wandernden Energiezylindern. Einheiten die in einen Raum bewegt werden, versorgen diesen mit Energie und erhöhen damit den jeweiligen Bonus. Merke: Diese Einheiten können weder das Platzieren von Energiezylindern blockieren, noch können sie bereits platzierte Energiezylinder gegnerischer Spieler aus dem Raum entfernen und ersetzen.



Beispiel: Die rote Spielerin hat einen 1 Bonus. Sie führt die Aktion RESSOURCEN PLÜNDERN aus und sammelt dadurch 7Ti aus diesem Raum (Titanmine). Der gelbe Spieler führt ebenfalls RESSOURCEN PLÜNDERN aus und sammelt auch 7Ti da der Raum unter gemeinsamer Kontrolle steht. Die rote Spielerin verbessert ihren Bonus zu 2 . Der Raum bietet nun 8Ti (das Maximum). Der gelbe Zylinder kann durch die roten Einheiten nicht entfernt oder ersetzt werden.

Tipp: Als Erinnerung daran, dass die Einheit als Energiezylinder dient, kann sie einfach auf den für Zylinder vorgesehenen Markierungen platziert werden. Je nach Verbesserung auf 1/2/3. Bedenkt jedoch, dass die Einheiten nicht das Platzieren von gegnerischen Energiezylindern blockieren können.

Innerhalb eurer Biosphären halten sich eure erweckten Einheiten im „Bereich: Kryokammern und Krankenstation“ auf da sich dort auch die Baracken befinden. Habt ihr es geschafft den passiven Bonus Pylon zu erlangen, könnt ihr eure Einheiten spezifischen Bereichen eurer Biosphäre **zuweisen**. Ihr verwendet 1 ↕ um **eine einzelne** Einheit einem bestimmten Bereich zuzuweisen den sie verstärken soll. Die zuzuweisende Einheit muss sich bereits **innerhalb** eurer Biosphäre befinden.

Verwundete Einheiten können überhaupt nichts verstärken. Gerade erweckte oder geheilte Einheiten im „Bereich: Kryokammern und Krankenstation“ verstärken diesen Bereich nicht automatisch. Sie müssen erst durch die Aktion BEWEGUNG fest zugewiesen werden.



Beispiel: Die rote Spielerin hat ihren Pylon-Bonus auf 2 aufgewertet und hat noch 5 ↕ zur Verfügung. Sie hat eine Einheit ihrem „Bereich: Produktion und Ausbeutung“ (“Production and Exploitation”) zugewiesen. Sie verwendet die Aktion BEWEGUNG und zahlt 1 ↕ um 2 Einheiten aus einem angrenzenden Raum in ihre Biosphäre zu verlegen. Diese werden dann auf dem „Bereich: Kryokammern und Krankenstation“ (“Unit Stasis and Sickbay”) platziert. Anschließend verwendet sie 2 ↕ um die beiden Einheiten dem „militärischen Bereich“ (“Military Development”) zuzuweisen und 1 ↕ um die Einheit aus dem „Bereich: Produktion und Ausbeutung“ in den „Bereich: Artefaktforschung“ (“Artifact Research”) zu verlegen.

Neutrale, kontrollierte Einheiten erhalten ebenfalls den Pylon-Bonus. Merke: Neutrale Einheiten können keine Biosphären betreten und demnach auch dort keine Bereiche verstärken.

Freie Bewegung zwischen integrierten Räumen

Wenn sie auf der B-Seite gespielt werden, haben die Eillis die Spezialfähigkeit **sich frei zwischen integrierten Räumen** zu bewegen. Als integrierte Räume gelten alle in denen **mindestens 1 Kontrollwürfel** der Eillis platziert ist.

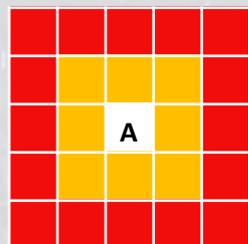


Beispiel: der pinke Spieler hat den Bonus $\text{1} \leftrightarrow$ (Die Fähigkeit $\text{1} \leftrightarrow$ in einer Miniaktionsphase auszuführen) und, da er die Eillis spielt die Fähigkeit sich frei zwischen integrierten Räumen zu bewegen. Der pinke Spieler bewegt seinen Aktionsmarker um die Aktion RAUM INTEGRIEREN ausführen zu können. Bevor er jedoch die Aktion ausführt, verwendet er die Bewegung aus der Miniaktionsphase und verwendet $0 \leftrightarrow$ um seine Einheit von Raum A, über Raum B in Raum C zu verlegen. Er gibt anschließend $1 \leftrightarrow$ aus um die Einheit von Raum C in Raum D zu verlegen. Dort führt der pinke Spieler dann die Aktion RAUM INTEGRIEREN aus und platziert einen Kontrollwürfel.



Beispiel: der pinke Spieler hat seine Aktion BEWEGUNG auf $2 \leftrightarrow$ verbessert, $\text{1} \leftrightarrow$ und als Eillis die Fähigkeit sich frei zwischen integrierten Räumen zu bewegen. Der pinke Spieler führt zuerst die BEWEGUNG aus der Miniaktionsphase aus und verwendet $1 \leftrightarrow$ um die Einheit von Raum A zu Raum B zu verlegen. Anschließend setzt er den Aktionsmarker um die Aktion BEWEGUNG zu verwenden (es stehen ihm $2 \leftrightarrow$ zur Verfügung) Die Verlegung von Raum B zu Raum C kostet $1 \leftrightarrow$; Die Bewegung von Raum C zu Raum D kostet, aufgrund der Fähigkeit der Eillis $0 \leftrightarrow$ und der letzte Schritt von Raum D zu Raum E kostet erneut $1 \leftrightarrow$.

$\text{2} \leftrightarrow$ Fernkampfbonus und - Aktion

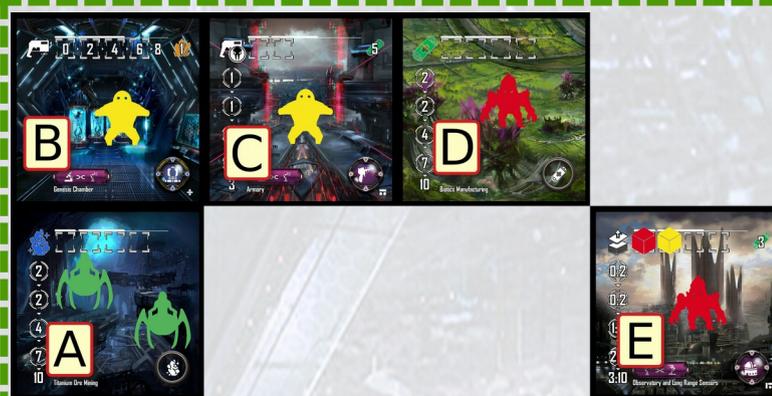


Der $\text{2} \leftrightarrow$ Bonus erlaubt es euch, zusätzlich zu den Standardaktionen, eine neue Aktion auszuführen. Durch das Ausführen der Aktion $\text{2} \leftrightarrow$ FERNKAMPF kann eine **unbegrenzte** Anzahl **Fernkampfattacken** innerhalb des Fernkampfradius der Einheiten ausgeführt werden.

Beispiel: Jedes Quadrat repräsentiert einen Raum. Orange und rote eingefärbte Räume liegen innerhalb der Reichweiten 1 und 2 der in Raum A stehenden Einheit.

Eine Fernkampfattacke ist im Grunde ein Standardkampf zwischen Aggressor und Verteidiger. Der einzige Unterschied ist, dass von beiden Spielern **keine Artefaktkarten** gespielt werden können. Alles andere bleibt wie in der Kampfphase - Reduzierung der militärischen Stärke falls der Aggressor gewinnt etc. Merke: Diese Kämpfe finden **während der Aktionsphase** statt!

Tip: Da keine Artefaktkarten gespielt werden, kann man bereits vor dem Kampf ausrechnen wie der Kampf ausgehen wird. Es wäre also ein fataler Fehler einen Gegner per Fernkampf anzugreifen der eine höhere oder gleichhohe Militärstärke besitzt.



Beispiel: der grüne Spieler hat eine militärische Stärke von 12, $2 \leftrightarrow$ Kampfstärke und $2 \leftrightarrow$ Verteidigung pro Einheit. Die rote Spielerin hat ebenfalls eine Militärstärke von 12, $4 \leftrightarrow$ $4 \leftrightarrow$ Kampf- und Verteidigungsstärke mit mindestens 1 Kontrollwürfel und $2 \leftrightarrow$ Verteidigungsstärke pro Einheit. Der gelbe Spieler hat eine militärische Stärke von 20, $2 \leftrightarrow$, $2 \leftrightarrow$, $4 \leftrightarrow$ und $2 \leftrightarrow$. Der gelbe Spieler führt die Aktion $\text{2} \leftrightarrow$ FERNKAMPF aus.

Kampf 1: Raum A ist innerhalb der Reichweite 1 beider Einheiten in den Räumen B und C und der gelbe Spieler entscheidet sich hier zuerst anzugreifen. Der grüne Spieler berechnet seine Verteidigungsstärke: $2 \times 2 = 4$ was weniger als die Militärstärke des gelben Spielers ist. Der Kampf wird weitergeführt. Die Militärstärke des grünen Spielers beträgt $12 + 2 \times 2 = 16$. Die Stärke des gelben Spielers beträgt 20 (Er hat keine Einheiten im umkämpften Raum daher wird $\text{1} \leftrightarrow$ nicht dazu gezählt) Der gelbe Spieler gewinnt und verringert seine Militärstärke auf 16.

Kampf 2: Der gelbe Spieler entscheidet sich Raum E anzugreifen der innerhalb der Reichweite 2 von Raum C liegt. Raum E ist nicht mit den anderen Räumen verbunden, das spielt aber keine Rolle, da er trotzdem in Reichweite ist, ist ein Fernkampfangriff erlaubt.

Die Verteidigungsstärke der roten Spielerin beträgt $2 \times 1 + 4 = 6$ und ihre Militärstärke $12 + 4 = 16$. Die Stärke des gelben Spielers beträgt $16 + 2 = 18$ (+2 durch den Kontrollwürfel innerhalb des umkämpften Raumes).

Der gelbe Spieler gewinnt und verringert seine militärische Stärke auf 10. Kampf 3: Raum D ist innerhalb der Reichweite 1 von Raum C und innerhalb der Reichweite 2 von Raum B. Der gelbe Spieler entscheidet sich aus Unachtsamkeit dafür, Raum D von Raum C aus anzugreifen. Die Verteidigungsstärke der roten Spielerin beträgt $2 \times 1 = 2$.

Die militärische Stärke der roten Spielerin beläuft sich auf 12 und die des gelben Spielers auf 10. Der gelbe Spieler verliert den Kampf. Seine Einheit in Raum C wird verwundet und kehrt in die Krankenstation zurück. Er muss seinen Militärstärkemarker nicht verringern. Der gelbe Spieler entscheidet sich dafür keine weiteren Kämpfe auszutragen und beendet seinen Zug.

Ingenieur Angrenzend

Wenn auf der B-Seite gespielt, haben die Togach die Spezialfähigkeit Arbeitsdrohnen auszusenden. Das bedeutet, dass zusätzlich zu den beanspruchten Räumen auch in **an diese angrenzenden, unbeanspruchten Räumen** die Aktion Raum Integrieren ausgeführt werden kann.



Beispiel: Der gelbe Spieler führt die Aktion RAUM INTEGRIEREN aus und setzt einen einen Würfel in jeden der Räume.

Merke, dass das Raum/Bereich Integrationslimit eingehalten werden muss. Der gelbe Spieler kann also, obwohl er 2 Einheiten angrenzend hat, nicht 2 Kontrollwürfel in Raum B platzieren.

Wäre Raum B durch einen gegnerischen Spieler beansprucht gewesen, hätte der gelbe Spieler keinen Würfel platzieren können.

Bedenke: Die Biosphäre gilt als Raum was bedeutet, dass Einheiten die in der Biosphäre stehen in angrenzenden Räumen Kontrollwürfel platzieren können. In Komplexität 2 erlaubt die Fähigkeit: „Ingenieur Angrenzend“ dem Spieler auch Energietoken in anliegenden, unbeanspruchten Räumen zu platzieren.

Geschützte Kontrollwürfel

Um die Kontrolle über einen Raum zu erlangen, können gegnerische Spieler eure Kontrollwürfel durch ihre eigenen ersetzen. Mit der  Verbesserung müssen sie mehr Ressourcen ausgeben um eure Würfel zu ersetzen.

Beispiel: Euer  wurde auf 2 verbessert. Um einen der Kontrollwürfel zu ersetzen muss der gegnerische Spieler nun +2 zu seinen jeweiligen Ressourcenkosten dazurechnen. Sollten also in einem Raum 2 Osvit für das Ersetzen eines Würfels benötigt werden müssen stattdessen 4 Osvit gezahlt werden. Ist der Raum eine Fabrik, müssen jeweils 2 jeder Ressource gezahlt werden.

Mit  FREIE INTEGRATION zahlt ihr keine normalen oder zusätzlichen Ressourcenkosten, die durch ein  Upgrade entstehen.

Meisterhafte Ingenieure

Wenn auf der B-Seite gespielt, haben die Gimmlis die Fähigkeit das **Integrationslimit** von Räumen zu umgehen.

Es kann pro Einheit in einem Raum 1 Kontrollwürfel platziert werden.
Merke: In der Biosphäre bleibt das Limit von 1 Würfel pro Bereich bestehen.

Beispiel: Haben die Gimmlis einen äußeren Raum mit 3 Einheiten besetzt und führen dann die Aktion RAUM INTEGRIEREN aus, können mit dieser einen Aktion bis zu 3 Kontrollwürfel gleichzeitig platziert werden. Vorausgesetzt der Spieler verfügt über 3  und die nötigen Ressourcen.

Komplexität 2

 **Komplexität 2** ist eine Spielvariante für Fortgeschrittene die weitere Biosphärenbereiche, das Hacken des Hauptgenerators der ARK, das Versiegeln von Türen und die Möglichkeit Kontrollwürfel von gegnerischen Spielern zu zerstören in das Spiel implementiert.

Hinweis der Autoren: Wir empfehlen Komplexität 2 nur zu spielen wenn ihr mit sehr komplexen Spielen vertraut seid. Wenn ihr Abwechslung möchtet, empfehlen wir die Variante: B-Seite - Asymmetrisches Spiel.

Aufbau: Im Spielaufbau gibt es, mit einer Ausnahme, keine Unterschiede. Zu Spielbeginn darf jeder Spieler eine Artefaktkarte mehr ziehen als im Standardspiel: sucht die 3 „Luftschleusenüberbrückung“ („Airlock Override“) und die 3 „Schlüssel des Architekten“ („Architect's Key“) Karten aus dem Artefaktkartendeck, mischt sie und lässt jeden Spieler eine der Karten ziehen. Die restlichen werden ungeschaut wieder in das Artefaktkartendeck gemischt.

Räume bewachen und Fähigkeiten entsperren

Ein  **bewachter Raum** ist ein äußerer Raum in dem 2 oder mehr Einheiten eines Spielers platziert sind. **Einheiten können sich nicht durch einen bewachten Raum bewegen.** Sollten Einheiten einen von einem gegnerischen Spieler bewachten Raum betreten, müssen sie ihre Bewegung unterbrechen und einen Kampf beginnen. Neutrale Einheiten die von einem Gegner kontrolliert werden können ebenfalls einen Raum bewachen. Das zählt nicht wenn beide beteiligten Spieler die geteilte Kontrolle über die neutralen Einheiten haben.



 In Komplexität 2 können **während eines Kampfes keine Artefaktkarten mit dem kritische Masse Symbol gespielt werden** wenn der Militärstärkemarker nicht auf 7 oder höher ist.

 4 oder höher entspermt die Verwendung der TÜR ÖFFNEN/VERSIEGELN Aktion.

 16 oder höher entspermt die Verwendung der Aktion KONTROLLWÜRFEL DESINTEGRIEREN.

Vorbereitungsphase

Die Komplexität 2 Variante führt eine  **Vorbereitungsphase** ein. Diese wird vor der Aktionsphase (und der Miniaktionsphase) durchgeführt. Während der Vorbereitungsphase können Militärstärkekpunkte ausgegeben werden um verschiedene Aktionen wie  **SIEGEL BRECHEN/TÜR VERSIEGELN** oder  **KONTROLLWÜRFEL DESINTEGRIEREN** auszuführen. Es können auch Aktionen Kombiniert oder mehrfach ausgeführt werden. Vorausgesetzt man hat genug Militärstärke.

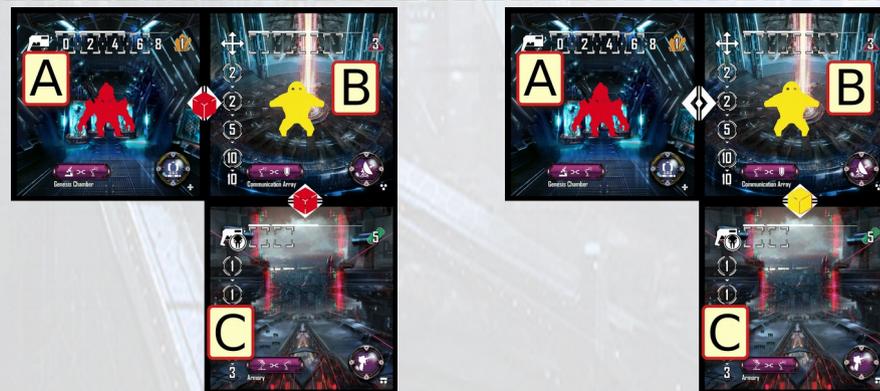


Eine  **Tür** ist die Verbindung zwischen zwei Raumplättchen.

 **TÜR VERSIEGELN.** Reduziert eure Militärstärke um 4 Punkte um einen Kontrollwürfel auf dem Übergang zwischen einem Raum **den ihr beansprucht** und einem **unbeanspruchten** Raum zu platzieren.

Wird ein Kontrollwürfel auf der Tür zwischen zwei Räumen platziert, ist diese  **Versiegelt** und gegnerische Einheiten können sich nicht hindurch bewegen. Stattdessen müssen sie vor der Tür stoppen und die Aktion SIEGEL BRECHEN während die Vorbereitungsphase ausführen. Es kann immer **nur 1 Kontrollwürfel** auf einer Tür platziert werden. Eigene Einheiten können sich weiterhin ungehindert durch die Tür bewegen. Der Bonus TELEPORTIEREN kann versiegelte Türen umgehen.

 **Aktion: SIEGEL BRECHEN.** Wenn ihr einen Raum **beansprucht** in dem eine der Türen Versiegelt ist, könnt ihr die Aktion SIEGEL BRECHEN ausführen. Verringere deine Militärstärke um 4. Anschließend dürft ihr den Kontrollwürfel entfernen der den Durchgang versperrt.



Beispiel: Der gelbe Spieler besitzt 24 Militärstärke. Er führt die Aktion BEWEGUNG aus um seine Einheit in Raum B zu verlegen. Da Raum B nicht beansprucht war gab es keine Kampfphase. In der Vorbereitungsphase seines nächsten Zuges verwendet der gelbe Spieler 8 seiner Militärstärkekpunkte um mit der Aktion SIEGEL BRECHEN die versiegelten Türen zu Raum A und C zu öffnen. Anschließend verwendet er 4 Militärstärke und die Aktion TÜR VERSIEGELN um den Durchgang zu Raum C zu blockieren. Den Durchgang zu Raum A kann der gelbe Spieler nicht versiegeln, da in Raum A eine gegnerische Einheit steht. Am Ende seiner Vorbereitungsphase hat der gelbe Spieler noch 12 Militärstärkekpunkte übrig. Das rechte Bild zeigt das Ende der Vorbereitungsphase.

Bedenke die Regel: Ein gegnerischer Kontrollwürfel kann nur durch die RAUM INTEGRIEREN Aktion ersetzt werden wenn alle Plätze für Kontrollwürfel belegt sind.

DESINTEGRIEREN. Verringert eure militärische Stärke um 16 um 1 Kontrollwürfel eines Gegners zu entfernen den **ihr beansprucht**. Zusätzlich könnt ihr **alle** Energiezylinder von diesem Raum entfernen und sie zu den entsprechenden Generatoren zurücksetzen.



Beispiel: Der gelbe Spieler verfügt über 20 Militärstärke und möchte seine Einheit von Raum C in Raum A bewegen. Da Raum A und Raum B aber durch eine versiegelte Sicherheitstür voneinander getrennt sind kann er nur bis Raum B vorrücken. In seinem nächsten Zug kann der gelbe Spieler in der Vorbereitungsphase die Sicherheitstür aufbrechen und den roten Würfel auf der Sicherheitstüre zwischen Raum A und Raum B entfernen (Kosten: 4). Zusätzlich Entscheidet sich der gelbe Spieler dazu die Aktion DESINTEGRIEREN auszuführen und den roten Kontrollwürfel aus Raum B zu entfernen (Kosten: 16 Militärstärke).

Aktionen mit neuen Fähigkeiten

In der Komplexität 2 Variante besitzen die Aktionen ARTEFAKT BENUTZEN und RAUM INTEGRIEREN zusätzliche Fähigkeiten.

Konstruiert eine neue Biosphärensektion

Eure Wissenschaftler haben die Geheimnisse um die Artefakte der ARK gelüftet. Es ist ihnen nun möglich mithilfe eines Artefaktes eine neue Biosphärensektion zu errichten. Anstelle der Zerstörung eines Artefaktes durch dessen Verwendung kann es so dauerhaft zum Erfolg eurer Mission beitragen. Die neu Errichtete Sektion kann dauerhafte Boni verleihen oder sogar neue Aktionen für euch freischalten.



Um eine Sektion zu KONSTRUIEREN: Wählt, **während der ARTEFAKT BENUTZEN** Aktion, Eine Artefaktkarte aus eurer Hand. Statt sie für die Nutzung der Boni auf den Ablagestapel zu legen, positioniert sie so unter eurer Biosphäre, dass der untere Teil (A) sichtbar bleibt.

Die Vorteile der neuen Biosphärensektion sind **additiv** und gelten ab der **nächsten** Aktionsphase.

Ihr könnt **bis zu 4 neue** Biosphärensektionen bauen. Sobald ihr eine 5. Sektion konstruiert, wird sofort eine der bereits bestehenden aufgelöst und dessen Artefaktkarte abgelegt.

Ihr könnt jederzeit eine **Biosphärensektion ENTFERNEN** indem ihr dessen Artefaktkarte ablegt. Dies gilt als **freie** Aktion und kann **jederzeit, während eurer Aktionsphase**, ausgeführt werden.

Beispiel: Ihr besitzt 2 . Wenn ARTEFAKT BENUTZEN ausgeführt wird, können bis zu 2 Artefaktkarten verwendet werden – entweder um 2 Sektionen zu errichten - 2 Einmalige Boni zu erhalten - oder einen Mix aus beidem.

Hacke den Hauptenergiekern der ARK.

Während der Aktion RAUM INTEGRIEREN könnt ihr, außer dem Setzen von Kontrollwürfeln dazu verwenden den **Hauptenergiekern** der Ark zu hacken um von dort Energie abzuzweigen. Der Hauptenergiekern der ARK ist ein abstrakter Raum – Er ist weder auf dem Spielfeld zu finden, noch kann ein Spieler ihn kontrollieren. Es ist aber möglich Energie von dort zu stehlen um einen Raum auf dem Spielfeld damit zu versorgen. Die Powertoken werden dafür verwendet diese Energie darzustellen.

Es kostet 2 Um 1 Powertoken aus dem Allgemeinvorrat in einem Raum zu platzieren den man **beansprucht**. Wenn möglich sollten die Powertoken **immer** auf zwei freien Platzhaltern für Energiezylinder platziert werden. Es ist **nicht möglich** Powertoken in **Biosphären** zu platzieren.

Powertoken sind **permanent** und **neutral**. Permanent bedeutet, dass sie, unter keinen Umständen, aus einem Raum entfernt werden können. Sie verhalten sich jedoch wie Energiezylinder und rutschen auf der Skala nach oben sollten Energiezylinder entfernt werden. Neutral bedeutet, dass sie keine Spieler dabei unterstützen die Kontrolle über den Raum zu erlangen.

Da Der Hauptenergiekern nur eine gewisse Anzahl an Räumen mit Energie versorgen kann bevor er sein Limit erreicht. Ist die Menge an Powertoken endlich. Das bedeutet, dass es nicht mehr möglich es weitere Energie vom Hauptenergiekern abzuzweigen indem man ihn hackt.

Es gibt **keine Beschränkung** wie viele Powertoken pro Aktionsphase platziert werden können. Solange ein Spieler während seiner Aktionsphase genug für die Aktion hat und der Vorrat an Powertoken nicht aufgebraucht ist. Möchtet ihr ein Powertoken in einem Raum platzieren, dessen Platzhalter für Zylinder vollständig belegt sind, gelten die gleichen Regeln wie bei der Aktion ENERGIE UMLEITEN: Um das Powertoken zu platzieren kann, vorausgesetzt ihr beansprucht den Raum mit einer Einheit, einer der Energiezylinder entfernt werden.



Beispiel: Der gelbe Spieler verfügt über 7 . Im allgemeinen Vorrat sind noch 5 Powertoken vorhanden.

1. Zug: Der gelbe Spieler führt die Aktion RAUM INTEGRIEREN aus. Er verwendet 6 um 3 Powertoken aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen und 1 in Raum A und 2 weitere in Raum B zu platzieren. Da das zweite Powertoken nicht mehr in die Reihe passt, dreht er es seitwärts. Sein letztes verwendet der gelbe Spieler dazu einen Kontrollwürfel in Raum A zu setzen.

2. Zug: Der gelbe Spieler verwendet die Aktion ENERGIE UMLEITEN um seinen Zylinder aus Raum B zu entfernen. Die Powertoken Wandern um eine Stelle nach oben. Das letzte Bild zeigt das endgültige Ergebnis.

and boni können als normale verwendet werden. Sie können also auch dazu verwendet werden den Hauptenergiekern zu hacken.

Beispiel: Der gelbe Spieler hat 1 und 1 und verwendet sie als 2 um ein Powertoken zu legen.