

“Ark: Awakening” Regelwerk

A detailed view of a futuristic space station or ark. The central focus is a large, glowing geodesic dome structure with a complex internal network of lights and beams. The station's exterior is metallic and features various panels, windows, and structural elements. The background is a deep blue space filled with stars and nebulae, suggesting a vast, open environment.

Ihr erwacht benommen in einer merkwürdigen Biosphäre die eurem Heimatplaneten ähnelt. Ihr habt keine Erinnerung daran was passiert ist. Wie kamt ihr her? Und warum? Vom Rand eurer Biosphäre aus blickt ihr über eine scheinbar endlose Fläche aus Metall. Weit dahinter glimmen verschiedenfarbige Funken. Was könnte das sein? ... und dann beginnt ihr zu verstehen... Es müssen weitere Biosphären sein die aber offenbar andere Spezies beherbergen. Was auch immer dies für ein Ort ist, die wahre Gefahr geht von den Bewohnern der anderen Biosphären aus. Sind auch sie bereits erwacht?

Spielkomponenten



9 x Spielfiguren Hara



10 x Energiezylindern



30 x Kontrollwürfeln



4 x Spielertafeln



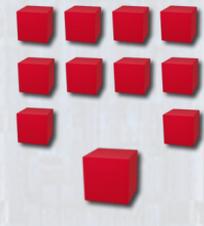
6 x Errungenschaftskarten



6 x Spielfiguren Pajak



10 x Energiezylindern



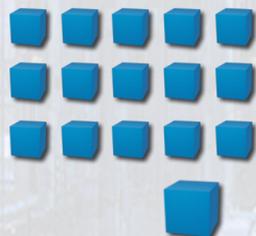
30 x Kontrollwürfeln



6 x Spielfiguren Gimli



10 x Energiezylindern



30 x Kontrollwürfeln



6 x Spielfiguren Diruni



15 x Energiezylindern



30 x Kontrollwürfeln



6 x Roboter Spielfiguren



6 x Spezies 683 Spielfiguren



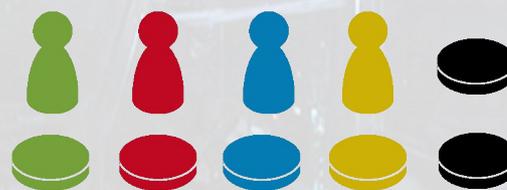
10+6+10 x Energiezylindern für die Reaktor-Räume



45 x Missionskarten



70 x Artefaktkarten



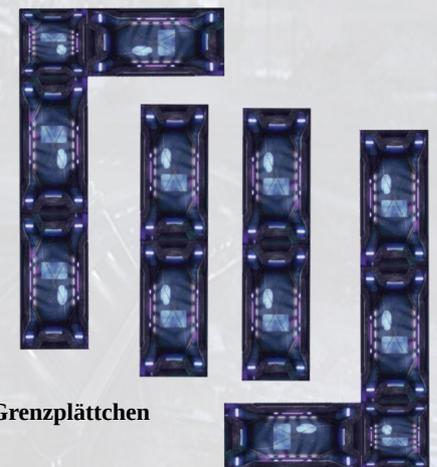
4 x Aktionsmarker, 6 x Militärstärke Marker



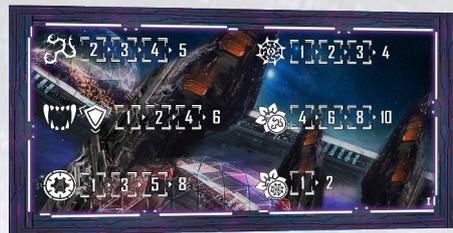
56 x Räume



70 x Zielkarten



4+4 x Grenzplättchen



1 x Solo und Koop Spielertafeln



14 x Solo und Koop karten



18 x Energietoken



35 x Erkundungsmarker

150 x Ressourcenmarker



Spielkomponenten	2
Grundlagen	4
Einführung.....	4
Vorteile und Kontrolle.....	4
Biosphäre (Spielertafel).....	6
Fabriken und Ressourcen.....	6
Transporter.....	6
Reaktoren.....	6
Sonderräume.....	6
Aufbau der Raumplättchen.....	6
Spielaufbau	7
Aufbau des Standard-Spielfeldes..	7
Aufbau der Spielerplätze.....	10
Spielablauf	11
Aktionsphase.....	11
Militärischer Bereich.....	11
Bereich "Mobilitätskontrolle".....	11
Bereich: Generatorraum.....	12
Bereich: Prod und Ausbeutung...	13
Umwandlungen.....	14
Bereich: Kryokammern.....	14
Bereich: Technik.....	14
Bereich: Artefaktforschung.....	16
Das "Vorher" ist wichtig.....	16
Freie Aktionen	17
Raum Erforschen.....	17
Platzieren von Transportern.....	17
Räume aktivieren.....	18
Eine Missionskarte erhalten.....	19
Kampfphase	20
Kampfablauf.....	20
Kampfergebnis.....	20

Premium-Box

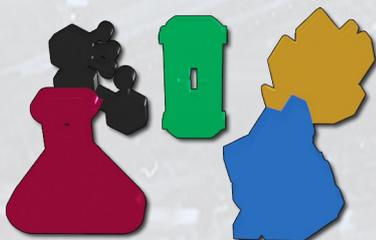
5. Spieler



+2 x Spielertafeln



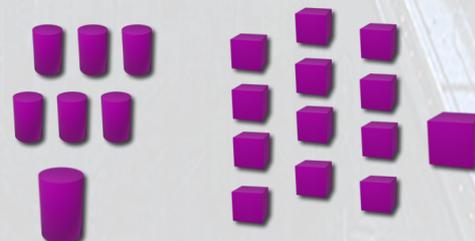
6 x Spielfiguren Eillis



150 x Ressourcenmarker



Räume sind plättchen



10 x Energiezylindern

30 x Kontrollwürfeln

"Versiegelten Sektion" Addon



12 x Missionskarten

25 x Pentakeykarten



2 x Spielertafeln

Grundlagen

Einführung

Ihr erwacht in einer seltsamen Biosphäre, die eurem Heimatplaneten ähnelt, aus dem Kryoschlaf. Ihr habt keine Erinnerung daran wie ihr herkamt oder wieso ihr hier seid. Ihr beginnt eure Umgebung zu erkunden und findet heraus, dass die Biosphäre nur einer von scheinbar unendlich vielen Räumen auf einem semiautomatischen, außerirdischen Raumschiff ist, das durch das All reist - die "ARK". Jeder Raum hat die Größe einer Stadt, die ARK muss die Größe eines Planeten haben. Ihr erkundet die ARK, öffnet und aktiviert Teile des Schiffs, versorgt Räume mit Energie und integriert die fremde Technologie in eure eigene um eure Fraktion voranzubringen. Ihr beutet Ressourcen aus, die benötigt werden um den Rest eurer Spezies zu erwecken, sammelt außerirdische Artefakte und stellt Nachforschungen darüber an wieso ihr auf der ARK seid.

"ARK, Awakening" ist ein Hybridspiel aus Arbeiter-Booster-Platzierung und Gebietskontrolle sowie der Konstruktion komplexer Maschinen. Das Spielfeld ist modular und entsteht während des Spielens indem Raumplättchen(-Karten) aneinandergelegt werden. Dabei sind alle Räume auf der ARK einzigartig und haben sehr unterschiedliche Funktionen und Vorteile. Für jede Spielrunde benutzt ihr nur die Hälfte der verfügbaren Raumkarten, so ist kein Spiel gleich.

Das Ziel des Spiels ist herauszufinden wieso eure Fraktion auf der ARK ist – Ihr erfahrt das Ziel eurer Mission von einer geheimen Missionskarte die für jeden Spieler anders ist.

Der erste Spieler, dem es gelingt die ARK zu seinem Vorteil zu nutzen und die Mission zu vollenden, gewinnt das Spiel.

Wie man dieses Regelwerk benutzt

Wichtige Informationen und Stichworte werden durch ein rotes Kästchen oder **rotem Text** markiert

In **grüner Schrift** oder grünen Boxen findet ihr Beispiele.

! wird verwendet um **neu aufgekommene Begriffe** zu markieren.

Verweise auf andere Teile dieses Regelwerkes sind unterstrichen.

GROSSBUCHSTABEN werden verwendet um Spieleraktionen zu markieren.

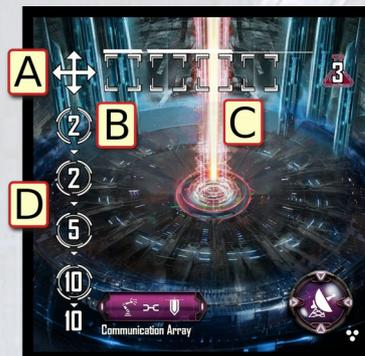
Beispiel: Der Spieler verwendet die Aktion: **BEWEGUNG**.

In blauen Boxen oder **blauem Text** steht der ! "Einführungsmission" Spielmodus beschrieben. Dieser Modus ist nicht kompetitiv ausgelegt, er dient als Tutorial bei dem alle Spieler die Basisregeln des Spiels erlernen sollen. Es wird empfohlen in eurem ersten Spiel den Spielmodus "Einführungsmission" zu spielen.

In **lila oder lila umrahmtem Text** stehen Teile des Regelwerkes, die nur für bestimmte ! **Varianten** des Spiels wichtig sind. Diese können ignoriert werden, wenn ihr nicht genau diese Version spielt.

Vorteile und Kontrolle

Wenn ihr die ARK erkundet, werdet ihr dadurch quadratische Plättchen aufdecken. Diese stellen diverse Teile und Module der ARK dar und man bezeichnet sie als ! **Räume**.

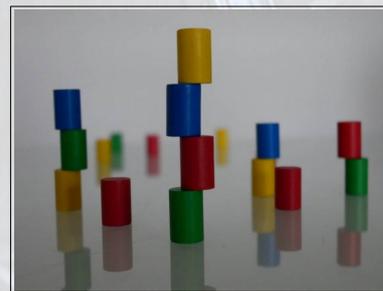


(A) Das Symbol in der linken, oberen Ecke zeigt den ! **Vorteil** den dieser Raum gewährt. Die **erste sichtbare Zahl** ist der ! **Bonusmodifikator** (B) – Sie zeigt an, wie hoch der Bonus ist, den ein Spieler durch diesen Raum erhält. Eine Gesamtübersicht über die Boni findet im Referenzblatt. Manche Räume haben quadratische (C) und/oder runde (D) **Platzhalter** ! für Spielkomponenten wie – **Kontrollwürfel** und **Energiezylinder**.

Während verschiedener Aktionen werden Spieler Kontrollwürfel und Energiezylinder auf Raumplättchen platzieren und so die sichtbare Anzahl der Platzhalter, und somit den Bonusmodifikator, verändern.



! **Einheiten**, repräsentiert durch die Spielfiguren, sind fähige Ingenieure und Soldaten. Sie werden benötigt um verschiedene Aktionen auf der ARK durchzuführen. Räume mit einer oder mehreren Einheiten darin, gelten als vom jeweiligen Spieler ! **beansprucht**.



Jeder Spieler bekommt, zu Beginn des Spiels seine eigenen, farblich passenden, ! **Energiezylinder** (Zylinder). Ein Energiezylinder in einem Raum bedeutet, dass Energie von einem Generator direkt in diesen Raum geleitet wird. Energiezylinder werden durch die Aktion **ENERGIE UMLEITEN** platziert. (siehe: [Bereich: Generatorraum \(Power Generator Section\), S. 12](#)).

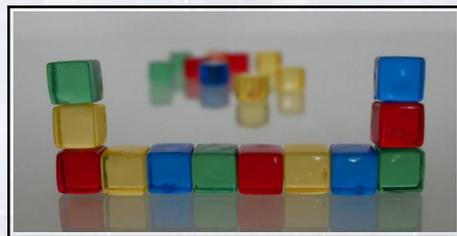
Energiezylinder werden von oben nach unten in den dafür vorgesehenen runden Feldern der Räume platziert.(D) Je mehr Energiezylinder in einem Raum platziert werden, desto größer sind dessen Boni. Indikator für die Höhe der Boni ist die jeweils kleinste sichtbare Zahl.



Beispiel: In diesem Raum wurde kein Energiezylinder platziert also wird dort nur ein Bonus von 2 Bewegung generiert, da 2 die kleinste sichtbare Zahl ist.



Beispiel: Der gelbe und der grüne Spieler haben Energiezylinder in diesem Raum platziert. Da 10 nun die kleinste sichtbare Zahl ist, wird dort ein Bonus von 10 Bewegung generiert.



Jeder Spieler erhält seine eigenen, farblich passenden **Kontrollwürfel** (Würfel). Kontrollwürfel werden auf den quadratischen Feldern (C) der Räume platziert indem die Aktion RAUM INTEGRIEREN ausgeführt wird. (siehe Bereich: Technik (Engineering Section) S. 14). Kontrollwürfel zeigen an, dass ein Raum in das System einer Fraktion integriert wurde und nur von dieser benutzt werden kann.

Eine wichtige Mechanik des Spieles ist die **Raumkontrolle** - welcher Spieler Kontrolle und damit die Boni eines Raumes erhält.

- Wurden weder Einheiten noch Zylinder auf einem Raum platziert, wird dieser von keinem Spieler beansprucht und es erhält auch niemand die Boni.
- Befinden sich mehrere Energiezylinder oder Einheiten in einem Raum, üben die jeweiligen Spieler **gemeinsame Kontrolle** über den Raum aus. Gemeinsame Kontrolle bedeutet, dass alle Spieler mit einer Einheit auf diesem Feld die Boni erhalten.
- Platziert ein Spieler einen Kontrollwürfel in einem Raum, übernimmt er die alleinige Kontrolle und erhält als einziger die Boni des Raumes. Der platzierende Spieler besitzt **exklusive Kontrolle**.
- Es kommt vor, dass mehrere Spieler Kontrollwürfel in einem Raum platzieren, dann erhält der Spieler mit den meisten Würfeln die **exklusive Kontrolle**. Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Würfeln in einem Raum, üben sie **gemeinsame Kontrolle** aus und alle beteiligten Spieler erhalten die Boni des Raumes.



Die Spielmechaniken hinter "Raumkontrolle" in ARK: Awakening

Das Regelbuch reicht aus um die Mechaniken des Spieles zu verstehen, solltet ihr allerdings eine visuelle Erklärung bevorzugen schaut euch dieses Video an (nur auf Englisch verfügbar):

<https://skyportgames.com/ARK/mechanics-of-control>

Der Begriff "kontrollierter Raum" wird in diesem Regelwerk, je nach Konsens, für exklusive oder gemeinsame Kontrolle verwendet.



Beispiel: Der gelbe (Zylinder), der grüne (Zylinder) und der blaue Spieler (Einheit) besitzen die gemeinsame Kontrolle über den Raum und jedem wird ein Bonus von 10 BEWEGUNG gewährt. Der Bonus ist, unabhängig davon wer die Energie liefert, für alle beteiligten Spieler gleich.



Beispiel: Die rote Spielerin besitzt die exklusive Kontrolle über den Raum und bekommt einen Bonus von 10 BEWEGUNG. Die Energiezylinder des grünen und des gelben Spielers erhöhen zwar den gewährten Bonus aber nur die rote Spielerin erhält diesen Bonus da er die meisten Kontrollwürfel in diesem Raum besitzt. Die Einheit des blauen Spielers hat keinen Einfluss in diesem Raum.



Beispiel: Die rote Spielerin hat die meisten Kontrollwürfel also die exklusive Kontrolle über den Raum. Sie alleine bekommt den Bonus von 10 BEWEGUNG.



Beispiel: Die rote Spielerin und der gelbe Spieler haben die gleiche Anzahl an Kontrollwürfeln in diesem Raum beide Spieler erhalten den Bonus von 10 BEWEGUNG, da sie gemeinsame Kontrolle ausüben. Da der grüne und der blaue Spieler keine Kontrolle über den Raum ausüben, erhalten sie auch keine Boni.

Manche Räume haben keine Felder für Energiezylinder. Die Würfel übernehmen hier eine Doppelfunktion - Die Kontrollwürfel werden sowohl zur Kontrolle, als auch zur Erhöhung der Boni genutzt. Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Energiezylindern, **die kleinste sichtbare Zahl** gibt die Höhe des Bonus an.



Beispiel: Die rote Spielerin besitzt die exklusive Kontrolle und erhält den Bonus von 8 MILITÄRSTÄRKE. Die Würfel der anderen Spieler erhöhen zwar den Bonus aber da die rote Spielerin die meisten Würfel besitzt, erhält aber nur sie den Bonus.

Biosphäre (Spielertafel)



Die Spielertafel repräsentiert eure Biosphäre – Hier erwacht eure Spezies aus dem Kryoschlaf.

Die Biosphäre ist eure Operationszentrale und wird **ausschließlich vom Spieler der jeweiligen Spezies kontrolliert**. Ein gegnerischer Spieler kann nicht in eure Biosphäre eindringen. Die Biosphäre **gilt als Raum**. Alle Räume der ARK außerhalb der Biosphären werden **⚠ äußere Räume** genannt. Die äußeren Räume werden in vier Gruppen unterteilt: **⚠ Fabriken**, **⚠ Transporter**, **⚠ Reaktoren** und **⚠ Sonderräume**

Fabriken und Ressourcen

Es gibt vier verschiedene Arten von **Fabrikräumen** oder **Fabriken** von denen jede/r eine bestimmte Ressource produziert. Welche Ressource produziert wird, zeigt das Symbol in der oberen linken Ecke. Durch das Platzieren von Energiezylindern wird die Ressourcenproduktion erhöht.



Dilitium (Di)
Orange



Osvit (Os)
Rot



Biotech (Bt)
Grün



Titanium (Ti)
Blau

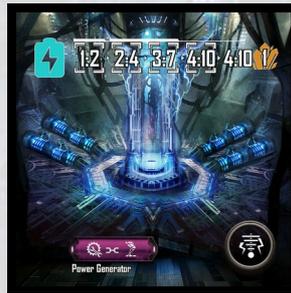
Der fünfte Ressourcenmarker **Metamorphit (Mt)** (schwarz) ist eine Joker-Ressource die anstelle jeder anderen Ressource verwendet werden kann.

Transporter



Spieler können durch die Transporter in kürzester Zeit über die ARK reisen. Einheiten können von Transporter zu Transporter reisen, als wären diese benachbart. Die Transporter sind beidseitig bedruckt. – Eine Seite mit und eine Seite ohne runde und eckige Platzhalter, solange nicht explizit erwähnt, liegt immer die Seite ohne Platzhalter oben.

Reaktoren



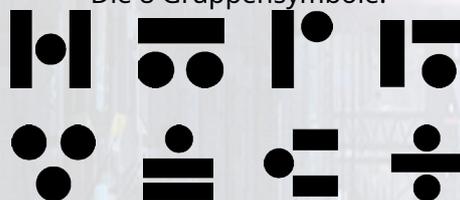
Spieler können die Reaktoren dazu verwenden um andere Räume der ARK mit Energie zu versorgen und deren Boni zu erhöhen. Reaktoren sind äußere Räume und sollten nicht mit den Generatorräumen der Biosphären verwechselt werden.

Sonderräume



Die Sonderräume stellen einzigartige Teile der ARK dar und gewähren verschiedene Boni. Sie sind erkennbar an dem umrahmten **⚠ Raumsymbol (G)**. Jeder Raum hat ein einzigartiges Raumsymbol. Es gibt **32 Sonderräume** die gleichmäßig in Vierergruppen auf **⚠ 8 Sonderraumgruppen** verteilt sind. Räume innerhalb der gleichen Gruppe haben das gleiche **⚠ Gruppensymbol (H)**. In jedem Spiel werdet ihr nur eine Auswahl dieser Raumgruppen benutzen um den Wiederspielwert des Spieles zu erhalten.

Die 8 Gruppensymbole:



Aufbau der Raumplättchen



- (A) Boni des Raumes – In diesem Fall **↕ BEWEGUNG**.
- (B) Höhe der Boni. Es gilt immer die kleinste sichtbare Zahl – in diesem Beispiel: **2 ↕ BEWEGUNG**.
- (C) Platzhalter für Kontrollwürfel.
- (D) Platzhalter für Energiezylinder.
- (E) Ressourcen die benötigt werden um einen Kontrollwürfel zu platzieren. In diesem Fall – **3 ⚗ Osvit (Os)**.
- (F) Eine "Kette" die du nach der Aktivierung dieses Raumes erhältst.
- (G) Einzigartiges Raumsymbol das auch auf Missionskarten vorhanden ist, wenn dieser Raum für eine Mission benötigt wird.
- (H) Gruppenzugehörigkeit – wichtig für den Aufbau des Spielfeldes
- (I) Name des Raumes.

Spielaufbau

Jeder Spieler wählt eine der Fraktionen und nimmt sich die entsprechende Spielertafel.

Für das erste Spiel: ARK: Awakening hat ein kurzes Tutorial um Spieler mit dem Spielsystem und den Mechaniken vertraut zu machen. Befolgt die Anweisungen für den Aufbau der "Einführungsmission" um diese vereinfachte Version zu spielen.

Aufbau des Standard-Spielfeldes

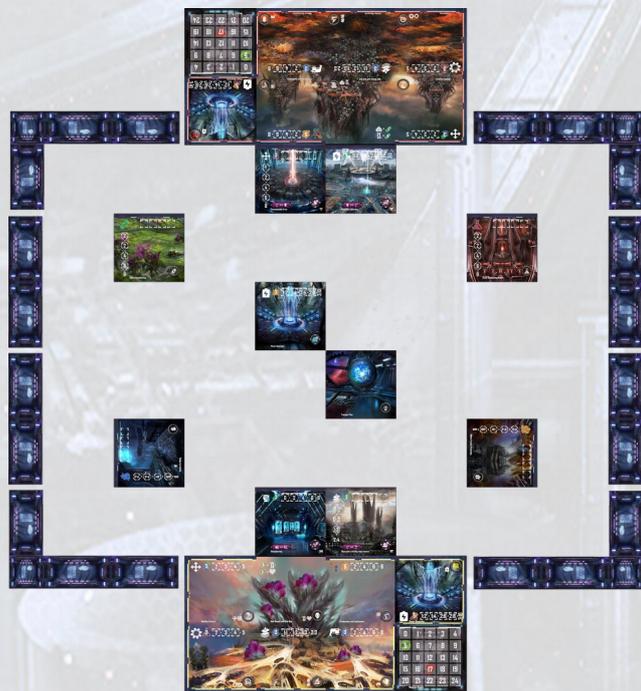
1. Baut mit den Grenzplättchen und euren Spielertafeln ein rechteckiges Spielfeld (siehe Grafik: 1-2 Spieler Aufbau). Platziert alle Raumplättchen innerhalb des Spielfeldes. Die Begrenzungsplättchen sollten exakt aneinander liegen, die Lücken in der Grafik dienen lediglich der besseren Darstellung

2. Platziert jeweils eine der verschiedenen Ressourcenfabrikkarten aufgedeckt wie in der Grafik abgebildet. Mischt die Fabrikkarten verdeckt bevor ihr sie auslegt um eine zufällige Verteilung zu garantieren.



3. Legt die Reaktor- und Transporter-Räume wie in der Grafik markiert auf das Spielfeld. Es gibt verschiedenfarbige Reaktorräume - Türkis und Lila - Bis auf die Farbe sind die Räume identisch und es macht keinen Unterschied welche ihr wählt. (Für einen 4-5 Spieler Aufbau werden beide Reaktorräume benötigt während keine Transporter ins Spielfeld eingebaut werden.) Platziert jeweils 2 lila/türkisfarbene Energiezyylinder auf den lila/türkisfarbenen Reaktorräumen.

4. Stapelt die verbleibenden Transporter mit der Seite ohne Platzhalter nach oben an der Seite des Spielfeldes.



1-2 Spieler Aufbau. Benötigt eine Mindestfläche von 72x80cm. Für den 1-Spieler Aufbau wird die 2. Spielertafel lediglich als Begrenzung angelegt.



Aufbau Einführungsmission. Benötigt eine Mindestfläche von 96x80cm für 3-4 Spieler oder 72x80cm für 1-2 Spieler. Für weniger als vier Spieler dienen die übrigen Spielertafeln lediglich als Begrenzung.



3 - Spieler Aufbau. Benötigt eine Mindestfläche von 96x80cm .



Empfohlener 4 – Spieler Aufbau. Benötigt eine Mindestfläche von 96x96cm.



Empfohlener 5 – Spieler Aufbau. Benötigt eine Mindestfläche von 96x104cm.
Für diesen Aufbau gibt es nicht genug Begrenzungsplättchen, ungenutzte
Raumkarten können daher als Grenzen angelegt werden.



4 - Spieler alternativer Aufbau (für schmale Tische). Benötigt eine Mindestfläche
von 104x80cm.



Alternativer 5 – Spieler Aufbau (für schmale Tische.) Benötigt eine Mindestfläche
von 120x80cm .

2 – Spieler Aufbau



5. Erstellt aus den nicht verwendeten Fabrik und Sonderräumen den **⚠ Raumkartenstapel**.

Für die Einführungsmission:

- 5.1. Benutzt jeweils **2** jeden Fabriktyps. Es gibt 4 verschiedene Typen, also 8 Fabriken.
- 5.2. Verwendet nur die folgenden drei Sonderräume: **“Sternwarte und Langstreckensensoren” (Observatory and Long Range Sensors)**, **“Zentrale Datenbank” (Central Knowledgebase)** und **“Medizinisches Labor” (Medical Labs)**. Legt den Rest in die Box zurück.

5.1. Für ein 1-2 / 3-4 / 5-Spieler-Spiel nehmt je **1 / 2 / 3** jeden Fabriktyps. Der Rest verbleibt in der Box.

5.2. Für ein 1-3 / 4-5-Spieler-Spiel nehmt je **3 / 4** verschiedene Sonderraumgruppen. Verwendet alle Sonderräume der jeweiligen Gruppen. Der Rest verbleibt in der Box.



und

Mit **einer Ausnahme**, könnt ihr alle Sonderraumgruppen beliebig mischen:

Es ist nicht möglich **beide** dieser Gruppen in einem Spiel für **1-3** Spieler zu verwenden, da für diesen Fall nicht genug Missionskarten existieren. Die Gruppen sind durch violette  statt blaue Umrandungen zu erkennen.



6.3. Platziert die Karte “Endkarte” (Bottom Tile).

6.4. Mischt die Karten aus den **Schritten 5.1** und **5.2** und legt sie verdeckt auf der „Endkarte“ ab. Ihr habt den Raumkartenstapel erstellt. platziert ihn, für jeden erreichbar am Spielfeldrand.

6. Platziert die Errungenschaftskarten so, dass die **blauen Errungenschaften** sichtbar sind.

7. Wenn ihr die Einführungsmission spielt, verwendet ihr keine Artefaktkarten ihr könnt diesen Schritt überspringen.



7. Sucht die **6** Artefaktkarten "Alienstift" (Alien's Pen) und die **3** Karten "Anfängerhilfe" (Beginner's Help) – Sie sind die einzigen mit einer Macht von 0 (A) oder ohne Machtsymbol (B). Jeder Spieler erhält **1 Alienstift-Karte**. Der Rest verbleibt in der Box. Mischt die verbleibenden Artefaktkarten verdeckt in den **⚠️ Artefaktstapel**.

8. Wenn ihr die Einführungsmission spielt, erhält jeder Spieler eine Missionskarte "Erste Mission" (First Mission). In der Einführungsmission erhaltet ihr die Missionskarte vor Spielbeginn. Außerhalb der Einführungsmission müssen Missionskarten erst verdient werden. Der Rest der Missionskarten verbleibt in der Box.



8. Legt alle "Erste Mission" (First Mission) Missionskarten zurück in die Box. Mischt alle Missionskarten mit den entsprechenden Gruppensymbolen, die ihr vorher ausgesucht habt verdeckt in den **⚠️ Missionsstapel**. Legt die restlichen Karten zurück in die Box

Beispiel: Folgende 3 Gruppen wurden für eine 2-Spieler Runde ausgesucht:



Verwendet diese Missionskarten, da beide Symbole ausgesucht wurden.



Verwendet diese Missionskarten, da beide Symbole ausgesucht wurden.



Legt diese Karte zurück, da das zweite Symbol nicht zu den ausgesuchten passt.

Um sicher zu gehen, dass ihr alle Missionskarten habt die ihr benötigt, zählt sie es sollten mindestens 4 / 6 Missionskarten in einem 1-3 / 4-5-Spieler-Spiel verwendet werden.

Tip. In einem 1-3-Spieler-Spiel sollten 4 oder 6 Missionskarten verwendet werden, je nach dem ob eine der Gruppen mit violetter Umrandung gewählt wurde. In einem 4-5-Spieler-Spiel sollten 6, 9 oder 12 Missionskarten verwendet werden, je nach dem ob eine, beide oder keine der Gruppen mit violetter Umrandung gewählt wurde.



9. Nehmt die Zielkarten, entsprechend der ausgesuchten Sonderraumgruppen. Das Gruppensymbol findet ihr in der unteren, rechten Ecke der Zielkarten. Es gibt jeweils 2 identische Zielkarten pro Sonderraum. Nehmt euch außerdem die beiden Reaktor-Zielkarten. (Diese werden in jedem Spiel benötigt.)

Platziert die Zielkarten offen an einer für alle Spieler erreichbaren Stelle neben dem Spielfeld. Die restlichen Zielkarten verbleiben in der Box.

10. Sammelt alle Ressourcenmarker an einer für alle Spieler erreichbaren Stelle neben das Spielfeld. Dies ist der **⚠️ Nachschub**.

11. Legt alle Neutralen Spielkomponenten (schwarze, lila- und türkisfarbene Energiezylinder, schwarze und lilafarbene Spielfiguren, Energiemarker) erreichbar am Spielfeldrand Diese gehören ebenfalls zum Nachschub.

12. Zieht je **2** Räume vom Raumstapel und **platziert sie offen über jeder der Spielerkarten**. Wenn ihr die Einführungsmission spielt: platziert keine Räume über den unbenutzten Spielerkarten.

13. Mischt die Erkundungsmarker und verteilt sie **verdeckt** auf verschiedene Stapel. Zieht und platziert je einen Erkundungsmarker verdeckt auf den offenen Räumen des Spielfeldes. - Fabriken, Transportern, Reaktoren und den äußeren Räumen die oberhalb der Spielertafeln liegen.

14. Jeder Spieler erhält alle Komponenten seiner gewählten Farbe.

Aufbau der Spielerplätze

Jeder Spieler:

1. Versichert euch, dass eure Biosphäre (Spielertafel) mit der richtigen Seite nach oben zeigt: Die A-Seite ist für alle Fraktionen gleich, während die B-Seite für asymmetrisches Spielen gedacht ist. (zum Beispiel: 3vs1)

Für die Einführungsmission und **die ersten 4 Spiele** solltet ihr nur die A-Seite verwenden.



2. Nehmt **eine der Alienstift** Artefaktkarten die ihr zuvor aussortiert habt.

3. Nehmt **6** Einheiten, **10** Energiezylinder, alle **30** Kontrollwürfel, Aktionsmarker und die Militärstärke Marker passend zur Farbe der Biosphäre. Das ist euer **⚠️ privater Nachschub**. Sollten nicht ausreichend Komponenten der gleichen Farbe vorhanden sein, verwendet die der unbesetzten Spielertafeln.

3.1. Je nach Farbe gibt es verschiedene Sonderkomponenten. Spielt ihr mit der A-Seite legt diese zurück in die Box. Spielt ihr mit der B-Seite legt sie in euren privaten Nachschub.

4. In deiner Biosphäre:

(A) Platziert **2** Einheiten auf der "Baracken und Krankenstation" ("Unit Stasis and Sickbay") -Sektion.

(B) Platziert **2** Energiezylinder auf dem Generatorraum der Biosphäre. – Auch "Generatorbereich" ("Power Generator") genannt.

(C) Platziert den Militärstärkemarker auf Position **0**

(D) Nehmt **2** Metamorphit (Mt) Ressourcenkristalle und fügt sie euren privaten Nachschub hinzu.

(E) Platziert euren Aktionsmarker in Reichweite.

Spielablauf

Wählt einen Startspieler. Von diesem ausgehend wird reihum im **Uhrzeigersinn** gespielt. Der Zug eines Spielers besteht aus **Aktionsphase** und, eventuell, einer **Kampfphase**. Zu Beginn des Spieles können Spieler nur jeweils eine Aktionsphase ausführen, im Verlauf des Spiel lässt sich die Anzahl der auszuführenden Aktionsphasen jedoch durch das Freischalten von Boni erhöhen. Sollten sich die Einheiten eines Spielers nach Beendigung der Aktionsphase mit einer gegnerischen Einheit in einem Raum befinden beginnt die Kampfphase. Sind keine gegnerischen Einheiten in Reichweite wird die Kampfphase übersprungen und der nächste Spieler ist am Zug. Die Züge werden reihum ausgeführt, bis ein Spieler gewonnen hat.

Aktionsphase

In der Aktionsphase können Spieler eine der **7 Standardaktionen** ausführen: BEWEGUNG, RAUM INTEGRIEREN, ENERGIE UMLEITEN, RESSOURCEN PLÜNDERN, EINHEIT ERWECKEN / EINHEIT HEILEN, BEWAFFNEN / ARTEFAKT ERFORSCHEN - . Die Spielkarte ist in **7 Bereiche** unterteilt, die je mit einer dieser Standardaktionen verknüpft sind. Die Bereiche haben den gleichen Aufbau wie die Raumkarten (quadratische- und runde- Platzhalter, Boni, etc.) und funktionieren auch auf die gleiche Weise.



Aktionsphase: Platziere deinen Aktionsmarker (A) auf **einem** der Biosphärenbereiche und führe **alle** Aktionen **einer der horizontalen Reihen**(C) der Reihe nach aus. Jeder Bereich ist durch ein **Bereichskennzeichen**(B) erkennbar. Neben dem Bereichskennzeichen befinden sich die **Aktionssymbole**, die die möglichen auszuführenden Aktionen darstellen.

Die meisten Bereiche haben mehr als ein Aktionssymbol abgebildet. Die Aktionssymbole sind in einer, oder mehreren horizontalen Reihen abgebildet. Gibt es mehr als eine **horizontale Reihe**, wird eine ausgewählt und es dürfen nur die dort abgebildeten Aktionen verwendet werden.

Die in der gewählten Reihe vorhandenen Aktionen können in **beliebiger Reihenfolge** ausgeführt werden. Die ausführbaren Aktionen können auch vermischt werden – Eine Aktion wird teilweise ausgeführt, dann eine andere und danach wird die angefangene Aktion beendet.

Bereiche haben, wie Räume Platzhalter für Kontrollwürfel (D) die auf die gleiche Weise funktionieren. Platziert ihr einen Kontrollwürfel in einem Bereich, verstärkt ihr damit die Aktion. Zusätzlich können Aktionen durch Boni aus äußeren Räumen verstärkt werden. Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, darf er den Aktionsmarker bis zum Beginn seines nächsten Zuges nicht bewegen. Zu Beginn des nächsten Zuges des Spielers muss der Aktionsmarker auf einem **anderen Bereich** platziert werden.

Jede Aktion kann verstärkt werden – Die Stärke der Aktion setzt sich aus der Summe der Boni aus dem jeweiligen Biosphärenbereich und den derzeit kontrollierten Räumen zusammen.

Militärischer Bereich (Military Development Section)



Benutze die Aktion **BEWAFFNEN** um dein Militär zu verstärken und den Militärstärkemarker auf der Militärstärkeskala zu verschieben.

Die Skala für Militärstärke reicht von **0-24**. Der Marker kann nur innerhalb dieses Bereiches bewegt werden.



Beispiel: Der militärische Bereich der Biosphäre bietet dem Spieler **6**. Da der gelbe Spieler auch den Raum "Taktische Konsole und Schiffsverteidigung" (Tactical and Ship's Defenses) kontrolliert, erhält er weitere **5** aus dessen Boni.

Wenn er die Aktion **BEWAFFNEN** ausführt, kann der gelbe Spieler seinen Militärstärkemarker um **11** Punkte in der Skala nach oben verschieben.

Bereich "Mobilitätskontrolle" (Mobility Control Section)

Mit diesem Bereich steuert ihr eure Einheiten durch die ARK. Es gibt die Aktionen **BEWEGUNG** und **TELEPORTIEREN**.



BEWEGUNG wird verwendet um die Einheiten von einem Raum, in einen **angrenzenden** Raum zu verlegen. Die Bewegungsaktionen können auf beliebig viele Einheiten verteilt werden. Indem auf (A) Kontrollwürfel platziert werden, kann die Menge an **BEWEGUNG** erhöht werden.

mit **TELEPORTIEREN** können Einheiten vom Transporter aus, auf **jeden anderen Transporter** oder in eure **Biosphäre** verlegt werden. **TELEPORTIEREN** kann nur ausgeführt werden, wenn der Spieler die Kontrolle über einen Raum hält der den **TELEPORTIEREN** Bonus bietet.



Beispiel: Der gelbe Spieler hat einen Bonus von **2** **BEWEGUNG** und kann daher **2** **BEWEGUNG** ausführen. Das Ziel des gelben Spielers ist, Einheiten von Raum A auf die Räume B und C zu verteilen. Er verwendet **1** **BEWEGUNG** um Einheit A und Einheit B von Raum A in den angrenzenden Raum B zu bewegen und verwendet dann nochmals **1** **BEWEGUNG** um nur Einheit A von Raum B in den nun angrenzenden Raum C zu verschieben.

Pro **1** **BEWEGUNG** können also beliebig viele Einheiten bewegt werden. Solange sie die gleiche Raumgrenze zu einem anliegenden Raum überqueren, wird nur **1** **BEWEGUNG** benötigt.



Transporter erlauben Einheiten schnelles reisen innerhalb der ARK. Transporter gelten als zueinander benachbart. Einheiten können für die Kosten von 1 ⚡ von einem angrenzenden Raum in einen Transporter treten, von dort für weitere 1 ⚡ zu einem anderen Transporter reisen und erneut 1 ⚡ verwenden um vom Transporter in einen angrenzenden Raum zu treten.

Benachbart:

- Diagonal aneinanderliegende Räume sind nicht benachbart.
- Alle Transporter gelten als zueinander benachbart.
- Die Biosphären sind zu den jeweiligen darüber platzierten Räumen benachbart.

In und durch Räume bewegen:

- Einheiten können einen Raum durchqueren der von einer gegnerischen Einheit kontrolliert wird. Die Kampfphase startet nur, wenn am Ende eines Zuges Einheiten von zwei unterschiedlichen Spielern Anspruch auf einen Raum erheben.
- Spieler können ihre Einheiten in und aus ihrer Biosphäre bewegen. Neutrale und gegnerische Einheiten können die Biosphäre nicht betreten.

Die Aktionen BEWEGUNG und TELEPORTIEREN sind in der gleichen horizontalen Reihe, du kannst also **beide** Aktionen ausführen wenn du deinen Aktionsmarker hier platzierst und genug ⚡ besitzt. Wie bei allen Aktionen kannst du sie in beliebiger Reihenfolge ausführen.



Beispiel: Der gelbe Spieler besitzt 5 ⚡ und 2 ⚙.

Er platziert seinen Aktionsmarker auf dem Bereich "Mobilitätskontrolle". Er kann also die Aktionen BEWEGUNG und TELEPORTIEREN für die jeweiligen Kosten verwenden.

Er zahlt 1 ⚙ um die Einheiten A und B von Raum A zu Transporterraum B zu bewegen. Anschließend verwendet er 1 ⚡ um die Einheiten A und B in Raum C zu verlegen. Nun verwendet er noch 1 ⚙ um die Einheit C von Raum A zu Raum D zu teleportieren. Der gelbe Spieler beendet seinen Zug und beschließt die restlichen 4 ⚡ nicht zu verwenden.



MENGE TELEPORTIEREN. Bewege eine beliebige Anzahl an Einheiten von einem Raum zu einem beliebigen Raum auf dem Spielfeld.



Manche Räume geben Boni, die **Variationen der Standardaktionen** sind – Sie sind durch eine kleine Grafik in der unteren Rechten Ecke des Aktionssymbols gekennzeichnet. ihr könnt sie verwenden, wenn ihr die entsprechende Standardaktion in eurem aktiven Biosphärenbereich habt.

Beispiel: Dieses ⚙ Aktionssymbol bedeutet, dass du sowohl ⚙ Als auch ⚙ verwenden kannst.



Bereich: Generatorraum (Power Generator Section)

Führt die Aktion **ENERGIE UMLEITEN** aus um die Räume der ARK mit Energie aus dem Generatorraum eurer Biosphäre zu versorgen. Nachdem ihr die Aktion ausgeführt habt, platziert einen Energiezylinder in dem entsprechenden Raum. Jeder Raum der ARK kann mit Energie versorgt werden - unabhängig davon ob man Einheiten in der Nähe hat oder nicht.



Der Bereich: Generatorraum eurer Biosphären. Im Regelwerk wird auch nur "Generatorraum" verwendet.

Die Aktion ENERGIE UMLEITEN wird ausgeführt indem einer der Energiezylinder von einem anderen Raum oder aus der Biosphäre in den gewünschten Raum oder die gewünschte Biosphärensektion bewegt wird. Es kann jeder Raum gewählt werden. – Es wird keine Einheit benötigt um den Zylinder zu platzieren; der Raum muss nicht benachbart sein; der Raum kann unter der Kontrolle eines anderen Spielers stehen. Die einzige Bedingung für das Ausführen der Aktion **ENERGIE UMLEITEN** ist, dass der Raum **ein freies Feld für einen Energiezylinder** hat. Es ist auch möglich Energiezylinder aus Räumen abziehen und sie wieder in der Biosphäre zu platzieren sodass keine Räume durch sie mit Energie versorgt werden.

Wenn das Spiel beginnt, ist der Generatorraum noch nicht mit Kontrollwürfeln verbessert. Die Startboni des Generatorraumes sind 1:2 ⚡. 1:2 bedeutet, dass 2 Zylinder verfügbar sind und pro Aktion ENERGIE UMLEITEN 1 der Zylinder bewegt werden kann. Um einen weiteren Zylinder zu bewegen, muss die Aktion ENERGIE UMLEITEN erneut ausgeführt werden. Wenn im Verlauf des Spiels, durch das Platzieren eines Kontrollwürfels, der Wert auf 2:4 erhöht wird, sollten umgehend zwei zusätzliche Energiezylinder in Spielerfarbe aus dem privaten Vorrat auf dem Generatorraum platziert werden um anzuzeigen, dass nun über sie verfügt werden kann.

Platzierung:

- Ein Zylinder kann in jedem Raum platziert werden in dem sich ein freier Platzhalter für Zylinder befindet.
- Zylinder werden immer von oben nach unten platziert.
- Wird ein Zylinder aus einem Raum entfernt wird die eventuell entstandene Lücke mit den vorhandenen Zylindern gefüllt indem diese nach oben gesetzt werden. Der Bonus des Raumes wird dadurch geringer.
- Energiezylinder können nicht in fremden Biosphären platziert werden.

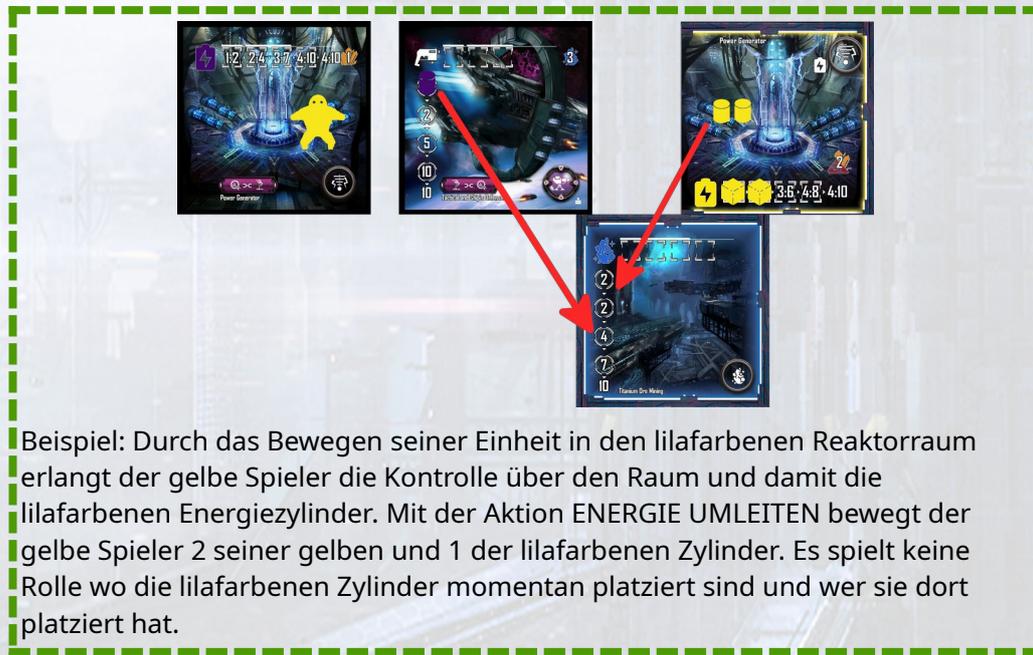
Entfernen:

- Die Energiezylinder eines Spielers können nicht von anderen Spielern eingesammelt, zerstört oder ihre Platzierung in einem Raum verhindert werden.
- Wenn die Aktion ENERGIE UMLEITEN von einem Spieler ausgeführt wird **und dieser die Kontrolle über einen Raum hält**, kann er, falls kein Platzhalter für seinen Zylinder mehr frei ist, gegnerische Zylinder durch seine eigenen ersetzen. Die ersetzten Zylinder gehen zurück in den Generatorraum des jeweiligen Spielers.

Manche Räume stellen den Spielern zusätzliche Energiezylinder zur Verfügung. Die lila- und türkisfarbenen Reaktorräume bieten bis zu 10 lila/türkisfarbene Zylinder als Bonus. Der Raum "Zentraler Energieverteilerknoten" (Central Power Network Hub) bietet 6 schwarze Energiezylinder. Kontrolliert ein Spieler einen dieser Räume, kann er auch deren Energiezylinder statt die seines

Generatorraumes durch das Ausführen der Aktion ENERGIE UMLEITEN platzieren. Die Boni dieser Räume sind farblich angepasst um deren Zugehörigkeit zum jeweiligen Raum zu verdeutlichen. **Beispiel:** ⚡ Steht für den lilafarbenen Reaktorraum.

Die Zylinder eines äußeren Raumes der **von einem Spieler kontrolliert** wird sind **den Zylindern des Spielers gleichgestellt**. Also kann auch das Platzieren eines Energiezylinders aus einem äußeren Raum in einen anderen Raum dem Spieler, der ihn platziert hat, die Kontrolle über den Raum erlangen lassen als hätte er einen Zylinder seiner eigenen Farbe platziert. Sollte der Raum, der die Energiezylinder bietet unter die Kontrolle eines anderen Spielers fallen, erlangt dieser auch die Energiezylinder dieses Raumes. Die Energiezylinder werden durch den Kontrollwechsel nicht beeinflusst und bleiben an der Stelle zu der sie zuvor bewegt wurden bis der kontrollierende Spieler entscheidet sie durch die Aktion ENERGIE UMLEITEN umzusetzen.



Beispiel: Durch das Bewegen seiner Einheit in den lilafarbenen Reaktorraum erlangt der gelbe Spieler die Kontrolle über den Raum und damit die lilafarbenen Energiezylinder. Mit der Aktion ENERGIE UMLEITEN bewegt der gelbe Spieler 2 seiner gelben und 1 der lilafarbenen Zylinder. Es spielt keine Rolle wo die lilafarbenen Zylinder momentan platziert sind und wer sie dort platziert hat.

Bereich: Produktion und Ausbeutung (Production and Exploitation Section)

Wird der Aktionsmarker in dieser Sektion der Biosphäre platziert, können die Aktionen PLÜNDERN oder PRODUZIEREN ausgeführt werden, da die Aktionen in unterschiedlichen Reihen stehen, kann immer nur eine ausgeführt werden. Beide Aktionen erlauben es den Spielern Ressourcen zu sammeln.



 PRODUZIEREN fertigt  Metamorphite (Mt). Nehmt Mt Ressourcenkristalle vom allgemeinen Stapel und fügt es eurem persönlichen Vorrat hinzu. Verbesserung – Je mehr Kontrollwürfel in "Produktion und Ausbeutung" platziert sind, desto mehr Mt wird produziert.

Einige der äußeren Räume steigern ebenfalls eure Mt Produktion.

 PLÜNDERN – Indem ihr die Aktion PLÜNDERN ausführt, sammelt ihr Ressourcen aus den **von euch kontrollierten** Fabriken. **Wählt 4 Fabriken aus**, und nehmt euch, basierend auf der **kleinsten sichtbaren Zahl** als Bonusmodifikator der Fabrik, Ressourcen aus dem Allgemeinen Vorrat.



Beispiel: Fabrik A wird vom blauen Spieler kontrolliert. Fabrik B und D werden vom gelben Spieler kontrolliert. Fabrik C steht unter gemeinsamer Kontrolle des gelben, grünen und blauen Spielers da sie alle Spielsteine dort platziert haben aber noch kein Kontrollwürfel platziert wurde.

Wenn der Gelbe Spieler die Aktion PLÜNDERN ausführt erhält er: 2Ti aus Fabrik B; 7Di aus Fabrik C; 2Bt aus Fabrik D. Führt der blaue Spieler PLÜNDERN aus erhält er: 4Bt aus Fabrik A und 7Di aus Fabrik C. Der grüne Spieler würde durch PLÜNDERN 7Di aus Fabrik C erhalten.



Einige der Sonderräume können die Aktion PLÜNDERN beeinflussen indem sie die Anzahl der gesammelten Ressourcen erhöhen.

 hebt die Anzahl der geplünderten Ressourcen um 2 in jeder der ausgewählten Fabriken. **Beispiel:** Eine Fabrik mit einer Produktion von 4 würde beim Ausführen der Aktion PLÜNDERN 6 Ressourcen bieten.

Die Ressourcen sind unbegrenzt! Für den unwahrscheinlichen Fall, dass sie euch ausgehen, versucht einen passenden Ersatz zu finden. Gesammelte Ressourcen, bleiben in eurem persönlichen Vorrat bis ihr sie ausgibt. Die Größe eures persönlichen Vorrates ist **unbegrenzt**.

Wenn ihr die Ressourcen ausgibt legt ihr sie von eurem persönlichen Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat **Einige Aktionen können mit unterschiedlichen Ressourcen ausgeführt werden, aber nicht mit einer Mischung aus diesen.**

 Metamorphit (Mt) ist eine **Jokerressource** und kann alle anderen Ressourcen **komplett, oder teilweise ersetzen**.

Beispiel: 5  Osvit/Dilitium (Os/Di) bedeutet, dass entweder 5  Osvit (Os) oder 5  Dilitium (Di) verwendet werden können. Es ist nicht möglich zum Beispiel 2  (Di) und 3  (Os), also eine Mischung, für die Aktion auszugeben. Es ist möglich 2  (Di) und 3  (Mt) gemischt zu verwenden um eine Aktion mit den Kosten von 5  (Di) auszuführen.

Beispiel:  bedeutet, dass alle Ressourcen erlaubt sind. eine Mischung ist aber auch hier nicht möglich

Tipps um einen besseren Überblick über euren persönlichen Vorrat zu erhalten:

- gebt den Ressourcenkristallen innerhalb eures Bereiches "Produktion und Ausbeutung" einen Wert von 5 anstatt 1.
- Verwendet eure Militärstärkeskala um die Höhe an Ressourcen darzustellen. Platziert dazu einen der jeweiligen Kristalle auf der Skala als Zähler.

Umwandlungen

Das Gleichheitszeichen zeigt eine mögliche **Umwandlung** an. Die Darstellung auf der linken Seite zeigt an was ausgegeben werden muss, um den Gegenstand/ Aktion oder die Ressource zu erhalten die rechts abgebildet ist. Ein Spieler kann eine Umwandlung beliebig oft durchführen solange Er : 1. die benötigten Ressourcen in seinem persönlichen Vorrat hat um sie zu bezahlen und 2. die gerade stattfindende Aktionsphase das Verwenden des/der zu erhaltenden Gegenstandes/Aktion zulässt.

2  = 1  Nur **während** der Aktion ENERGIE UMLEITEN können für jeweils 2  (Os) weitere Energiezylinder gesetzt werden. Ein Spieler kann so viele Zylinder setzen wie er sich mit dem  (Os) in seinem persönlichen Vorrat leisten kann.

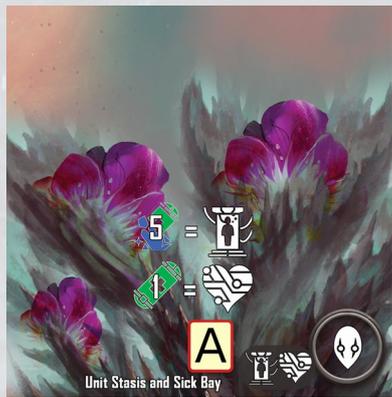
3  = 2  Da durch die Umwandlung eine Ressource hergestellt wird, kann diese während **jeder Aktionsphase** durchgeführt werden.

Beispiel: Der gelbe Spieler besitzt 8Bt und 4Ti. Er verwendet 3Bt+3Bt+3Ti um die Umwandlung 3 mal auszuführen. Er tauscht die verwendeten Ressourcen mit 6Mt Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat. Die verbleibenden 2Bt und 1Ti können, da Mischungen unzulässig sind, nicht zu 2Mt umgewandelt werden. Da 1Mt Ressourcen ganz oder teilweise ersetzen kann, verwendet der gelbe Spieler die verbleibenden 2Bt zusammen mit 1Mt, dass er aus den vorherigen Umwandlungen erhalten hat, um eine weitere Umwandlung auszuführen und 2Mt zu erhalten.



Bereich: Kryokammern und Krankenstation

Platziert euren Aktionsmarker in diesem Bereich um neue Einheiten aus dem Kryoschlaf zu wecken und verwundete Einheiten zu heilen. Alle Einheiten die im Kampf verwundet werden, werden in diesem Bereich platziert. Zudem sind in diesem Bereich die Baracken der Einheiten untergebracht. Halten sich Einheiten in eurer Biosphäre auf, werden sie ebenfalls hier aufgestellt.



(B)  ERWECKEN und  HEILEN befinden sich in der gleichen Reihe. Sie können also innerhalb einer Aktionsphase ausgeführt werden.

 Die Aktion ERWECKEN erlaubt es euch Einheiten aus den Kryokammern zu befreien. Nehmt eine der Einheiten aus eurem persönlichen Vorrat und platziert sie in eurem Bereich: Kryokammer und Krankenstation. Wenn bereits alle Einheiten aus dem Vorrat erweckt wurden, kann diese Aktion nicht mehr ausgeführt werden.



HEILEN erlaubt den Spielern eine **verwundete**, liegende Einheit aus der Krankenstation aufzurichten. Einheiten gelten als verwundet, wenn sie einen Kampf verloren haben. Siehe Kampfphase, Seite 20.

Beispiel: Das ERWECKEN einer Einheit kostet 5  (Ti/Bt). Das HEILEN einer Einheit kostet 1  (Bt). Die rote Spielerin hat 7  (Ti) und 9  (Bt) in ihrem persönlichen Vorrat. Sie führt die Aktionen HEILEN und ERWECKEN aus. Sie verwendet 5  (Ti) und 5  (Bt) um 2 Einheiten zu ERWECKEN und 1  (Bt) um eine Einheit zu heilen. Die rote Spielerin hat noch 2  (Ti) und 3  (Bt) in ihrem persönlichen Vorrat, kann aber keine weitere Einheit ERWECKEN, da eine Mischung der Ressourcen nicht zulässig ist.

Verwundete Einheiten können keine Aktionen ausführen oder daran teilnehmen bis sie geheilt wurden. Ein Raum mit einer verwundeten Einheit darin, gilt zum Beispiel nicht als durch diese Einheit besetzt.



Manche der äußeren Räume gewähren zusätzliche Einheiten als Boni - **Diese Einheiten gelten als neutral**. "Die Brigg" (The Brig) gewährt bis zu 4 lilafarbene Söldnereinheiten und durch "Robotiklabor" (Robotics) erhält der Spieler die Kontrolle über bis zu 4 schwarze Robotereinheiten.

Wenn Energiezylinder oder Kontrollwürfel in diesen Räumen platziert werden, stellt die jeweiligen Einheiten aus dem allgemeinen Vorrat dort auf. Der Spieler der den Raum kontrolliert, kontrolliert auch die Einheiten. Die Boni der Räume sind farblich angepasst um die Farbe der Einheiten zu verdeutlichen.

Solange ein Spieler die Kontrolle über die Einheiten hält sind sie **gleichwertig** mit seinen eigenen und können auf die gleiche Weise genutzt werden. Um Räume zu integrieren, Raumkontrolle auszuüben oder BEWEGUNG auszuführen. Es ist möglich, dass Spieler gemeinsame Kontrolle über einen Raum der Einheiten gewährt ausüben. In diesem Fall kontrolliert jeder Spieler die Einheiten nur innerhalb seines Zuges.

Beispiel: Der gelbe Spieler und die rote Spielerin haben die gemeinsame Kontrolle über den Raum "Robotiklabor". Während seines Zuges führt der gelbe Spieler die Aktion BEWEGUNG aus und verlegt die Robotereinheit in einen Raum. Während ihres Zuges nutzt dann die Rote Spielerin die Robotereinheit um über die Aktion RAUM INTEGRIEREN einen roten Kontrollwürfel in diesem Raum zu platzieren.

Genau wie die Einheiten der Fraktionen können neutrale Einheiten im Kampf verwendet werden und werden, wenn sie einen Kampf verlieren, verwundet. Wenn neutrale Einheiten verwundet werden, werden sie nicht in den Bereich Kryokammer und Krankenstation der Biosphäre, sondern **in ihren Ursprungsraum** verlegt. Neutrale Einheiten können in ihrem Ursprungsraum mit der Aktion HEILUNG geheilt werden und beginnen dort von neuem.



Wenn der Raum "Robotiklabor" (Robotics) durch Zylinder mit Energie versorgt wird, erscheinen dort Robotereinheiten. Wird dem Raum durch das Entfernen von Energiezylindern die Energie komplett entzogen, werden alle Robotereinheiten vom Spielfeld genommen und zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Wenn Energie entzogen wird und dadurch die maximale Anzahl an Einheiten zurück geht, entscheidet **der gerade kontrollierende Spieler** welche der Einheiten vom Spielfeld genommen wird/werden.

Wenn ein Spieler einen Raum angreift in dem sich neutrale Einheiten befinden die von mehreren Spielern gemeinsam kontrolliert werden, entscheidet **der angreifende Spieler** welcher der Spieler mit Kontrolle über die Einheiten sich verteidigen muss. Neutrale Einheiten können **nicht** im Kampf zwischen zwei Spielern verwendet werden die beide Kontrolle über sie ausüben.



Bereich: Technik (Engineering Section)

Eure Einheiten sind fähige Ingenieure die Räume der ARK in euer System integrieren können damit sie optimal von eurer Fraktion genutzt werden können. Die Integration eines Raumes wird durch die Platzierung der Kontrollwürfel angezeigt. Durch das Platzieren von Kontrollwürfeln innerhalb der Biosphären könnt ihr eure Aktionen aufwerten. Platziert ihr Kontrollwürfel mit der Aktion RAUM INTEGRIEREN in Räumen, könnt ihr dort die alleinige Kontrolle erhalten.



RAUM INTEGRIEREN. Nehmt einen Kontrollwürfel aus eurem privaten Vorrat und platziert ihn auf dem **am weitesten links liegenden freien Platzhalter** für

Würfel eines Raumes oder eines Bereiches. Für diese Aktion müsst ihr den Raum mit einer Einheit **beanspruchen**. Einen Raum zu integrieren kostet 1 RAUM INTEGRIEREN Aktion und ein paar Ressourcen. Welche Ressourcen benötigt werden ist links neben den Platzhaltern abgebildet. Der Raum darf **nicht von Einheiten anderer Spieler beansprucht** sein.

Beispiel: Der gelbe Spieler verfügt über 2 RAUM INTEGRIEREN Aktionen also kann er maximal zwei Kontrollwürfel setzen. Er hat Einheiten in den Räumen "Taktische Konsole und Schiffsverteidigung" (C) und "Titaniummine" (D). Er platziert in jedem der Räume einen Kontrollwürfel aus seinem privaten Vorrat. Die Kosten für einen Würfel in Raum C "Taktische Konsole und Schiffsverteidigung" betragen 3 (Ti) In Raum D "Titaniummine" kostet das Platzieren keine Ressourcen.



- (A) Wenn der Aktionsmarker im Bereich Technik deiner Biosphäre platziert ist, kannst du die Aktion RAUM INTEGRIEREN verwenden.
- (B) Zu Beginn des Spieles können Spieler pro Zug bis zu 2 Kontrollwürfel platzieren, da 2 die kleinste sichtbare Zahl ist.
- (C) Das Symbol mit der Zahl darüber zeigt an welche und wieviel einer Ressource für das Platzieren eines Kontrollwürfels ausgegeben werden müssen.
- (D) In Fabrikräumen kosten Kontrollwürfel keine Ressourcen.
- (B) Mit den quadratischen Platzhaltern innerhalb der Biosphärenbereiche können die dortigen Aktionen verbessert werden.

Platzieren und entfernen von Kontrollwürfeln:

- Kontrollwürfel werden immer von links nach rechts auf den nächsten freien, quadratischen Platzhaltern gesetzt.
- Der Raum muss von **einer Einheit des Spielers beansprucht werden** und darf **nicht** von den Einheiten anderer Spieler beansprucht sein.
- Ein Kontrollwürfel kann **nur durch einen anderen ersetzt werden** wenn ein Spieler einen Würfel in einem Raum platzieren möchte in dem **kein Platzhalter mehr frei ist**. Der ersetzte Würfel geht zurück an den entsprechenden Spieler.
- Kontrollwürfel können nicht in gegnerischen Biosphären platziert werden.
- Die Biosphäre gilt immer als vom jeweiligen Spieler kontrolliert. Daher ist es nicht nötig eine Einheit in der Biosphäre zu haben um dort Kontrollwürfel zu platzieren.

Raum/Bereich Kontrollwürfelplatzierung: Während **einer** Aktionsphase können **nicht mehrere Kontrollwürfel in dem selben Raum oder Biosphärenbereich** platziert werden. Merke: die Limitierung gilt pro Bereich. Daher können mehrere Würfel in der Biosphäre, aber nicht im gleichen Bereich platziert werden.

Vollständig integrierte Räume/Bereiche: Als vollständig integriert gilt ein Raum/Bereich wenn alle Platzhalter mit Kontrollwürfeln gefüllt sind. Die Würfel müssen dafür nicht dem gleichen Spieler gehören.

Platziert ein Spieler den **letzten Kontrollwürfel** in einem Raum/Bereich und der Raum gilt dadurch als Vollständig integriert, **darf er augenblicklich 1 Artefaktkarte als Belohnung ziehen**. Es ist nicht wichtig, welcher der Spieler den Raum kontrolliert oder zuvor Würfel platziert hat. Durch das Ersetzen des letzten

Kontrollwürfels durch einen eigenen ist es nicht erlaubt eine Karte zu ziehen, da der Raum bereits vollständig integriert wurde.



Hinweis: Um die Anzahl der Kontrollwürfel zu erhöhen die während einer RAUM INTEGRIEREN Aktion platziert werden können, muss mit einer RAUM INTEGRIEREN Aktion ein Kontrollwürfel im Bereich Technik der Biosphäre platziert werden.

Beispiel: Die Bereiche Technik und Mobilitätskontrolle des gelben Spielers haben noch keine Kontrollwürfel auf den Platzhaltern.

Wenn der gelbe Spieler seinen Aktionsmarker auf dem Bereich Technik (A) seiner Biosphäre platziert, kann er 2 Kontrollwürfel setzen. Der gelbe Spieler wählt die Bereiche Technik und Mobilitätskontrolle als Ziel seiner Aktion RAUM INTEGRIEREN und zahlt die Kosten für das Platzieren der beiden Würfel in Höhe von 3 (Os) und 3 (Ti).

Während seines nächsten Zuges kann der gelbe Spieler jetzt 3 BEWEGUNG ausführen und bis zu 3 Kontrollwürfel setzen.

Wenn ihr die Einführungsmission spielt:

Ihr solltet den Fokus beim platzieren der Kontrollwürfel auf eure Biosphäre und das Verbessern eurer Aktionen legen. Die äußeren Räume geben zwar oft größere Boni bergen aber auch das Risiko, dass andere Spieler von eurer Vorarbeit profitieren und euch die Räume abnehmen. Die äußeren Räume zu verbessern ist zudem komplizierter als die Bereiche der Biosphäre zu verbessern. Bis ihr ein Gefühl für die Grundlegenden Spielmechaniken entwickelt habt, bitte ignoriert die Verbesserungen der äußeren Räume.



Die Anzahl der Kontrollwürfel ist **unbegrenzt**. Solltet ihr alle Würfel verbraucht haben, verwendet entweder einen passenden Ersatz oder ihr bewegt die Kontrollwürfel auf den Platzhaltern nach rechts, lasst Felder frei und betrachtet sie als belegt. Dann gilt die kleinste sichtbare Zahl nach dem Kontrollwürfel als Bonusmodifikator.

Beispiel: Beispiele zur Platzierung mit eingesparten Kontrollwürfeln.

Variationen der RAUM INTEGRIEREN Aktion.

FERNGESTEUERTE INTEGRATION. Platziere einen Kontrollwürfel in einem beliebigen Raum. **Der Raum darf nicht von einer gegnerischen Einheit beansprucht werden**. Der ausführende Spieler muss keine Einheit in dem entsprechenden Raum platziert haben.

FREIE INTEGRATION. Erlaubt es einen Kontrollwürfel zu platzieren, ohne dafür Ressourcen ausgeben zu müssen. und können nicht kombiniert werden um einen Raum kostenlos aus der Ferne zu integrieren.

FREIE BIOSPHÄRENINTEGRATION. Erlaubt es einen Kontrollwürfel **auf deiner Biosphäre** zu platzieren ohne dafür Ressourcen ausgeben zu müssen. kann auch wie verwendet werden um äußere Räume zu integrieren. Das Integrieren kostet dann jedoch die üblichen Ressourcen.

Bereich: Artefaktforschung (Artifact Research Section)

Wenn ihr die Einsteigermission spielt, könnt ihr diesen Teil überspringen, da dort keine Artefaktkarten verwendet werden.

Wenn ihr euren Aktionsmarker in diesem Bereich platziert, könnt ihr auswählen ob ihr ein neues Artefakt erforschen oder ein Artefakt aus euren Handkarten benutzen wollt. Artefakte können im Kampf benutzt werden - um eure Einheiten zu verstärken, abgeworfen werden um ihren einmaligen Sonderbonus zu nutzen oder dazu verwendet werden eure Biosphäre zu verbessern.



 ARTEFAKT AUFDECKEN ist eine Aktion, die es den Spielern erlaubt Artefaktkarten zu ziehen.
Beispiel: Der  Modifikator ist 1:3. Es dürfen 3 Artefaktkarten gezogen werden 1 darf behalten werden. Die anderen 2 Karten kommen verdeckt auf den Abwurfstapel für Artefakte.

Artefakte sollten nicht von Mitspielern eingesehen werden.

Das Handkartenlimit ist 15. Falls der Artefaktkartenstapel leer sein sollte, mischt den Abwurfstapel für Artefakte und bildet daraus einen neuen. Die Artefaktkarte "Alienstift", die ihr zu Beginn des Spiels bekommt kann unter keinen Umständen abgelegt werden.



Aufbau Artefaktkarten

- (A) Stärke des Artefaktes wenn es im Kampf verwendet wird. Ein "kritische Masse"  Symbol kann im Kreis abgebildet sein. Das kritische Masse Symbol wird für die Kampfphase benötigt.
- (B) Boni die einmalig durch das Abwerfen der Karte gewährt werden.
- (C) Text der den einmaligen Bonus beschreibt.
- (D) Name des Artefaktes
- (E) Bonus der durch die Biosphärensektion gewonnen wird.

 ARTEFAKT BENUTZEN: Erlaubt es 1 Artefaktkarte aus den Handkarten zu spielen. Anschließend wird sie auf den Abwurfstapel für Artefakte gelegt. Jede Artefaktkarte hat in der oberen, rechten Ecke Symbole die den einmaligen Bonus der Karte bei Abwurf zeigen (B). Der Kartentext erklärt ebenfalls den einmaligen Bonus. Für eine Übersicht über die Symbole werft einen Blick in die Legende.

Wichtige Symbole sind:

 Umbauen - Vertausche die Positionen von 2 **äußeren Räumen** (ausgenommen Transporter) miteinander. Spielkomponenten innerhalb der Räume (Einheiten, Zylinder etc.) bleiben im jeweiligen Raum auch nach dem Tausch erhalten wechseln also ebenfalls die Position innerhalb des Spielfeldes.
Versiegelte Türen befinden sich nicht innerhalb des Raumes und bleiben daher an Ort und Stelle.

 Verwendet ihr eine Artefaktkarte mit diesem Symbol, könnt ihr die Aktionen aus einer beliebigen, horizontalen Reihe eines Biosphärenbereiches eurer Wahl ausführen, als hättet ihr den Aktionsmarker dort platziert. Der Aktionsmarker verbleibt auf dem Bereich der es euch erlaubte die Artefaktkarte auszuspielen.

(G) Ihr beginnt das Spiel mit: 1  - Der Möglichkeit 1 Artefaktkarte zu verwenden wenn ihr die Aktion ARTEFAKT BENUTZEN ausführt. Während des Spiels ist es möglich Boni zu erhalten die die Aktion ARTEFAKT BENUTZEN  erhöhen - Pro Zug gilt aber, dass immer nur **eine** Karte mit dem Bonus  verwendet werden kann. Die Boni/Aktionen der Artefaktkarten können nicht gemischt werden. Das

bedeutet: Das Ausspielen einer Artefaktkarte muss komplett beendet werden bevor die nächste Artefaktkarte gespielt werden kann.

Beispiel: Die rote Spielerin verfügt über 3 . Wenn sie die ARTEFAKT BENUTZEN Aktion verwendet, kann sie zwar 3 Artefaktkarten von ihrer Hand spielen, jedoch darf sie nur 1 Karte mit dem Symbol  spielen.

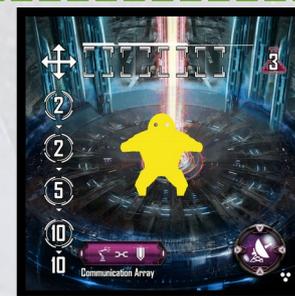
Variationen der ARTEFAKT AUFDECKEN Aktion

 ARTEFAKT AUFDECKEN pro Einheit.

Beispiel: Der gelbe Spieler hat einen Biosphärenbonus von 1:3  (ziehe 3 und behalte 1 Artefaktkarte); und kontrolliert einen Raum mit dem Bonus 2:2  (ziehe und behalte 1 Artefaktkarte Pro 1 Einheit). Der gelbe Spieler kontrolliert insgesamt 5 Einheiten 2 davon sind neutrale und 3 sind erweckte Einheiten. Eine seiner Einheiten ist verwundet und zählt daher, bis sie geheilt wurde, nicht für den Bonus des kontrollierten Raumes.
 Die Summe aller Boni ist demnach: $1:3 + (2:2 \times 4) = 1:3 + 8:8 = 9:11$.
 Wenn der gelbe Spieler in seinem Zug die Aktion ARTEFAKT AUFDECKEN ausführt, darf er demnach 11 Artefaktkarten vom Stapel ziehen, anschauen und sich dann 9 Karten aussuchen die er seiner Hand hinzufügt

Das "Vorher" ist wichtig

Wie zuvor erwähnt kann jede Aktion durch die Kontrolle über äußere Räume oder das verbessern der Biosphärenbereiche verstärkt werden. Zu Beginn eurer Aktionsphasen solltet ihr, **bevor** ihr eure Aktionen durchführt, die von euch kontrollierten Räume und eure Biosphärenbereiche nach Boni mit den passenden Aktionssymbolen absuchen die eure geplanten Aktionen verstärken. **Berechnet dann den Bonusmodifikator indem ihr alle Boni der von euch kontrollierten Räume und Bereiche summiert.** Während eurer Aktionsphase können durch das ver/setzen von Einheiten oder Markern Boni hinzugewonnen werden oder verloren gehen. Bis zum Ende der Aktionsphase gelten die Boni die **vor deren Beginn** berechnet wurden. **Erst vor Beginn der nächsten Aktionsphase** werden die Boni neu berechnet.



Beispiel: Der gelbe Spieler beansprucht mit einer Einheit den Raum "Kommunikationssystem". In seiner Aktionsphase platziert er den Aktionsmarker auf seinem Bereich Mobilitätskontrolle um seine Einheiten zu bewegen.

Insgesamt verfügt er über 4  BEWEGUNG (2 von seiner Biosphäre und 2 durch seine Einheit die "Kommunikationssystem" beansprucht). Als erstes bewegt er die Einheit aus dem Raum "Kommunikationssystem". Da sämtliche Boni erst vor seiner nächsten Aktionsphase neu berechnet werden, hat er noch 3  BEWEGUNG übrig. In der nächsten Aktionsphase hat der gelbe Spieler dann insgesamt nur 2  Bewegung die er ausgeben kann.

Frage: Warum heißt es "nächste Aktionsphase" und nicht "nächster Zug"?
 Antwort: Wenn ihr das Spiel beginnt, könnt ihr alle nur eine Aktionsphase pro Zug durchführen. Demnach ist die nächste Aktionsphase der nächste Zug.
 Über das Freischalten von verschiedenen Boni ist es aber möglich mehrere Aktionsphasen in einem Zug auszuführen was bedeutet, dass die Neuberechnung vor der "nächsten Aktionsphase" innerhalb eines Zuges geschehen muss.

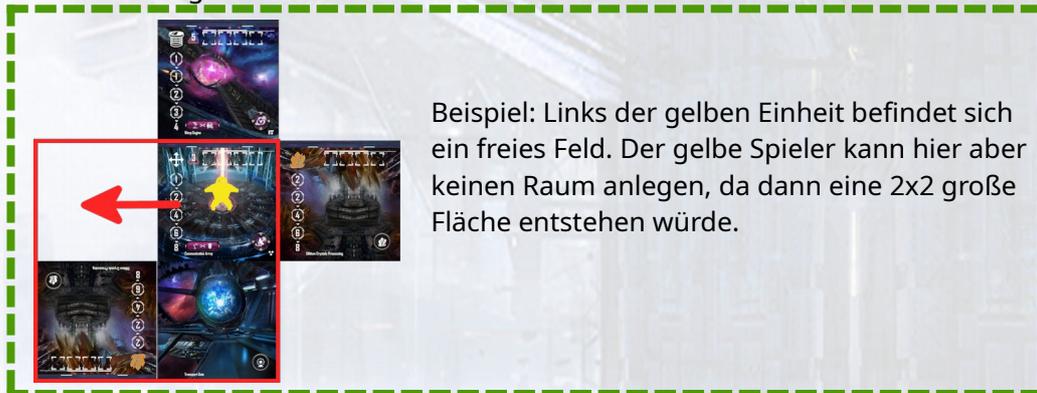
Freie Aktionen

Freie Aktionen können **jederzeit während des eigenen Zuges** ausgeführt werden.

△ Raum Erforschen

In "ARK: Awakening" konstruiert ihr euer Spielfeld während des Spielens. In diesem Abschnitt erklären wir wie die Regeln für das Erforschen von neuen Raumkarten lauten und wie ihr sie korrekt anlegt.

⚠️ 2x2 Einschränkung: Es ist nicht erlaubt Raumkarten so aneinander zu legen, dass eine 2x2 große Fläche entsteht.



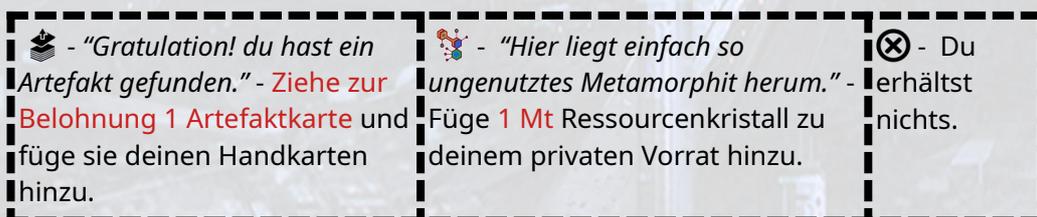
Beispiel: Links der gelben Einheit befindet sich ein freies Feld. Der gelbe Spieler kann hier aber keinen Raum anlegen, da dann eine 2x2 große Fläche entstehen würde.



Während des Spieldaufbaus habt ihr auf jedem offen platziertem äußerem Raum einen Erkundungsmarker platziert. Diese Marker zeigen an, dass der jeweilige Raum noch nicht erkundet wurde und daher noch nicht bekannt ist welche Räume an ihn angrenzen.

Jedes Mal wenn ein Spielstein (Einheit, Energiezylinder oder Kontrollwürfel) in einem Raum **mit einem Erkundungsmarker** platziert wird muss der platzierende Spieler die Aktion **⚠️ RAUM ERFORSCHEN** ausführen. Die RAUM ERFORSCHEN Aktion ist kostenlos und darf nicht unterlassen werden.

1. Dreht den Erkundungsmarker um, um zu sehen was gefunden wurde:



Behaltet den Erkundungsmarker bei euch.

2. Nehmt das oberste Plättchen vom Raumkartenstapel und platziert es auf einem **freien Feld** so, dass es an den erkundeten Raum anliegt auf dem Spielfeld. **Beachtet dabei die 2x2 Regel.** - Ihr könnt frei entscheiden wie ihr das Raumplättchen dreht da die Lage keinen Effekt auf den Spielverlauf hat. **Platziert anschließend einen Erkundungsmarker** verdeckt auf dem neuen Raumplättchen.

2.1. Sollte ein Raumplättchen, aufgrund der 2x2 Regel, weil keine Raumkarten übrig sind oder weil kein freies Feld vorhanden ist nicht platziert werden können, **entfällt schritt 2.** Schritt1 wird trotzdem ausgeführt und der Spieler erhält die Belohnung des Erkundungsmarkers.

Die RAUM ERFORSCHEN Aktion ist beliebig oft ausführbar. Es ist also erlaubt eine Einheit in einen Raum zu bewegen, die Aktion auszuführen um einen Raum zu platzieren und anschließend diesen Raum zu betreten und erneut RAUM ERFORSCHEN auszuführen um einen weiteren Raum aufzudecken.



Beispiel: Der gelbe Spieler hat seine Einheit, wie in der Grafik abgebildet, platziert. Da sich dort ein Entdeckungsmarker befand, hat er dessen Belohnung erhalten, eine Raumkarte gezogen und kann nun entscheiden wo er den Raum anlegen möchte.

Es sind noch zwei benachbarte Plätze verfügbar – oberhalb und rechts der Spielfigur. Oberhalb der Einheit kann, aufgrund der 2x2 Regel, kein Raum angelegt werden. Der gelbe Spieler muss also den freien Platz rechts neben seiner Einheit mit dem Raum füllen.

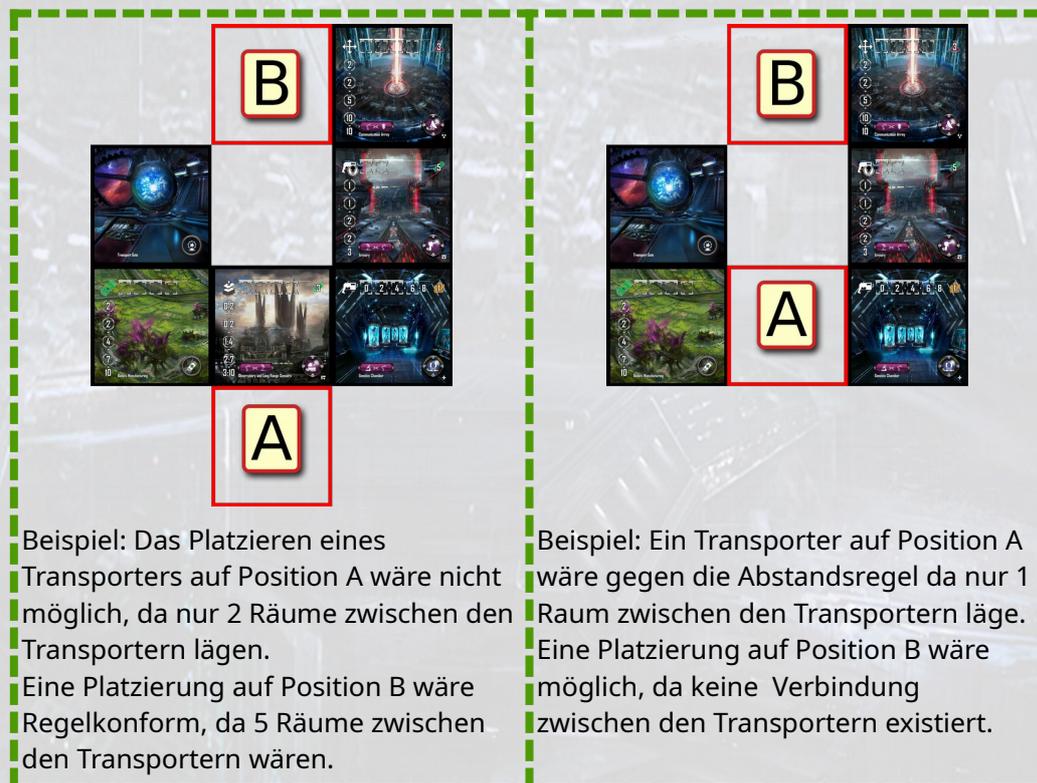
Wenn ihr einen Raum aufdeckt dessen Boni Einheiten oder Energiezylinder gewähren (z.B.: "Robotiklabor", "die Brig" oder "zentraler Energieverteilerknoten" - "Central Power Network Hub", "The Brig" und "Robotics") platziert die entsprechend farblich passenden und abgezählten Spielsteine auf dem Raum. Beachtet dabei die Modifikatoren des Raumes. Die Einheiten/Zylinder die erst durch die Verbesserung des Raumes verfügbar sind, werden auch erst bei der Verbesserung des Raumes dort platziert.

Die RAUM ERFORSCHEN Aktion **kann nur von einer Einheit ausgeführt werden wenn sie auf einem Feld mit einem Erkundungsmarker steht.**

Für den **sehr unwahrscheinlichen** Fall, dass der Raumkartenstapel **noch nicht leer** ist aber **keine Raumkarten mit Erkundungsmarker** mehr auf dem Spielfeld sind, muss diese Regel ausgesetzt werden um den Rest des Spielfeldes aufzudecken. Bedeutet: Die Aktion RAUM ERFORSCHEN wird **immer** dann ausgeführt, wenn ein Spielstein (Einheit, Zylinder, Würfel) sich neben einem freien Feld befindet bei dem durch das Platzieren eines Raumes nicht die 2x2 Regel verletzt wird. In diesem Fall gibt es für das Erforschen keine Belohnung.

Platzieren von Transportern

⚠️ "4 Räume Abstand" Regel: Transporter müssen mit einem **Mindestabstand von 4 Räumen** zueinander platziert werden. Dabei gelten die von Einheiten zu durchquerenden Räume als Maßstab.



Beispiel: Das Platzieren eines Transporters auf Position A wäre nicht möglich, da nur 2 Räume zwischen den Transportern lägen. Eine Platzierung auf Position B wäre Regelkonform, da 5 Räume zwischen den Transportern wären.

Beispiel: Ein Transporter auf Position A wäre gegen die Abstandsregel da nur 1 Raum zwischen den Transportern läge. Eine Platzierung auf Position B wäre möglich, da keine Verbindung zwischen den Transportern existiert.

Eine Missionskarte erhalten und das Spiel gewinnen

Wenn ihr die Erstmission spielt:

Wenn ihr den Anweisungen dieses Regelwerkes gefolgt seid, habt ihr eure Missionskarten bereits zu Beginn des Spieles erhalten. - Sie trägt den Titel "Erstmission" (First Mission). Eure Missionskarte gibt euch 3 Ziele vor die erfüllt werden müssen und ihr gewinnt das Spiel indem ihr der erste Spieler seid, der alle drei erfüllt. Springt zum nächsten Kapitel.

Wenn ihr nicht die Erstmission spielt, müsst ihr **die Missionskarten eurer Fraktion erst ⚠ Aufdecken** indem ihr **2 der Errungenschaften** erfüllt.



Erwecke alle Einheiten. *Vielleicht erinnert sich ein Mitglied deiner Fraktion daran, warum ihr hier seid.* Alle Fraktionen müssen für das Erfüllen der Mission 6 Einheiten erwecken. Die Ausnahme sind hier die Hara die, auf der B-Seite gespielt, 9 Einheiten erwecken müssen. Neutrale und verletzte Einheiten werden nicht mitgezählt.



Integriere 12 Kontrollwürfel. *Durch das Integrieren der ARK Systeme kannst du unglaubliches Wissen erlangen. Das wird dir dabei helfen herauszufinden, was passiert ist.*



Kontrolliere 8 der äußeren Räume. *Vergrößere deinen Einflussbereich auf der ARK und suche aktiv nach Hinweisen.* Bedenke: Transporter gelten ebenfalls als äußere Räume und du kontrollierst sie indem du sie mit Einheiten beanspruchst.



Sammele 10 Artefaktkarten ins Hand. *Das Erforschen der Artefakte kann uns dabei helfen Wissen über die Geschichte der ARK zu sammeln.* Auch die Karte "Alien Stift" (Alien's Pen) **zählt für diese Errungenschaft.**



Gewinne 1 Kampf. *Nachdem du Gefangene gemacht hast, „überrede“ sie dazu Informationen mit dir zu teilen.*



Erreiche einen Wert größer oder gleich 17 auf der Militärstärkeskala. *Deine militärische Stärke wird die anderen Fraktionen sicher davon überzeugen, dass es besser für sie ist ihre gewonnenen Daten großzügig mit dir zu teilen.*



Erforsche 10 neue Räume. *Bals erster einen Raum zu betreten, bringt meistens große Vorteile und wertvolle Informationen mit sich die man den anderen Fraktionen verwehren kann.* Zählt eure erlangten Erkundungsmarker um die Anzahl der von euch erkundeten Räume festzustellen.

Eine Errungenschaft kann nur **während deines eigenen Zuges** erlangt werden. Behalte den Überblick, indem du dir vollendete Errungenschaften mit einem Kontrollwürfel markierst. Eine vollendete Errungenschaft kann nicht wieder verloren gehen. Auch wenn die Voraussetzungen im Nachhinein nicht mehr gegeben sind. Mehrere Spieler können die gleichen Errungenschaften erreichen.

Sobald ihr eure **2 Errungenschaft** erreicht habt, zieht **umgehend 1 Missionskarte.** *Gratulation! Langsam kommen die Erinnerungen zurück nachdem du endlich herausgefunden hast warum ihr auf die ARK kamt und worin eure Aufgabe besteht.*

Um das Spiel zu gewinnen müsst ihr sämtliche, auf eurer gezogenen Missionskarte genannten Ziele finden und erfüllen. Ihr erhaltet nur **eine einzige Missionskarte** während des ganzen Spieles. **Sorgt dafür, dass eure Missionsziele für die anderen Spieler geheim bleiben.**



Missionskarten geben immer 3 Ziele vor. Diese werden erfüllt indem die abgebildeten Räume **AKTIVIERT**, und die entsprechenden Zielkarten aufgenommen werden.

Es ist erlaubt Zielkarten aus Räumen zu **AKTIVIEREN** und aufzunehmen die nicht für die eigene Mission benötigt werden. - So könnt ihr die anderen Spieler über eure eigene Mission im unklaren lassen und zudem starke Kettenaktionen erhalten. Behaltet es für euch ob ein von euch aktivierter Raum Teil einer Missionskarte war.

Sobald ihr die **3** auf eurer Missionskarte beschriebenen Ziele erreicht habt, **erklärt ihr euch zum Sieger** und das Spiel endet. Die Ziele auf euren Missionskarten können in **beliebiger Reihenfolge** abgearbeitet werden. Es können auch alle Ziele innerhalb eines Zuges erreicht werden. Es ist außerdem möglich, dass ihr eine Missionskarte zieht und eines oder mehrere der Ziele bereits erfüllt habt.

Einen Sieg könnt ihr nur **während eures eigenen Zuges** beanspruchen. Sobald der Sieg von einem Spieler beansprucht wurde endet das Spiel.

Letzte wichtige Empfehlungen: Es sollte pro Spieler mit circa 25 Zügen und 20-30 Minuten Spielzeit gerechnet werden. Um die Wartezeiten für die anderen Spieler zwischen den Zügen nicht unnötig zu verlängern, sollten sich diese überlappen. Im Normalfall kann ein Spieler schon mit seinem Zug beginnen, wenn sein rechter Sitznachbar noch mit den Effekten seiner Aktionen beschäftigt ist. Z.B. Einsammeln von Ressourcen nach einer **AUSBEUTEN** Aktion oder dem Auswählen einer Artefaktkarte die er nach **ARTEFAKT AUFDECKEN** behalten möchte.

Schaut für mehr Varianten, Spielmodi, FAQ, und Spieltipps in das Appendix.

Spieldesign: Zharko Lozanoski

Artwork: Nicoleta Stavarache

Graphic Design: Bellafquih Mohammed

Ikonomie: <https://game-icons.net> under the [CC BY 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/) license, Delapouite (<http://delapouite.com>), Lorc (<http://lorcblog.blogspot.com>).

Translations: Jacobo Silván (Spanish), Benjamin Barchfeld and Manuel Seeberg (German), Adrien Martel (French), Francesco Bavastro (Italian)

English proofread and interpretation: James Reay

Special thanks to all friends, playtesters and proofreaders.

Skyport Games

<http://skyportgames.com/ark>

For any questions about the game and rules, don't hesitate to write to contact@skyportgames.com



Kampfphase

Nach der Aktionsphase beginnt, falls der **aktive Spieler** Einheiten einen von einem anderen Spieler beanspruchten Raum besetzen lässt, die **Kampfphase**. Wird ein Raum von Einheiten unterschiedlicher Fraktionen beansprucht, von denen aber keiner der aktive Spieler ist, startet keine Kampfphase. Kämpfe können in mehreren Räumen ausbrechen. In diesem Fall entscheidet der aktive Spieler in welcher Reihenfolge die Kämpfe ausgespielt werden.

Kampfablauf

Der aktive Spieler ist der **Aggressor**, der Gegenspieler ist **Verteidiger**.

1. Berechnet die **Verteidigungsstärke** des **Verteidigers**. Das Symbol Verteidigungsstärke pro Einheit findet ihr auf eurer Biosphäre. Zusätzlich können geben euch manche Räume und Artefakte Boni auf eure Verteidigungsstärke oder Verteidigungsstärke pro Einheit. Die Verteidigungsstärke kann jedoch, auch mit zusätzlichen Boni, einen Maximalwert von **20** nicht überschreiten.



2 , 4 , 1

Beispiel: Der blaue Spieler hat 2 durch seine Biosphäre und er kontrolliert äußere Räume mit den Boni 4 und 1 . Der gelbe Spieler attackiert den blauen, indem er eine seiner Einheiten in den Raum bewegt. Die Verteidigungsstärke des blauen Spielers beträgt: $(2+1) \times 2 = 6$ (Durch die Einheiten) + 4 (Durch Raumboni) = 10.

Die **Verteidigungsstärke** wird für den Aggressor nicht berechnet, da sie für ihn keinerlei Einfluss auf den Kampf hat.

2. Ist die Militärstärke des Aggressors **niedriger** als die Verteidigungsstärke des Gegenspielers, gilt der Kampf für den Aggressor als verloren. Ist das der Fall - weiter bei Kampfergebnis. Andernfalls geht der Kampf mit Schritt 3 weiter.



Weiterführung des vorherigen Beispiels: Der gelbe Spieler braucht mindestens 10 Militärstärke oder er verliert den Kampf automatisch. Der gelbe Spieler hat eine Militärstärke von 11 und kann daher den Kampf weiterführen.

Wenn ihr die Erstmission spielt verwendet ihr **keine Artefakte**: Überspringt Schritt 3 und 4.



3. Beide Spieler: Wählt und **spielt gleichzeitig 1 Artefaktkarte** von eurer Hand.

Jede Artefaktkarte hat eine bestimmte **Artefaktstärke**. Die in der oberen linken Ecke der Karte (A) abgebildet ist. Die Artefaktstärke wird im Kampf eingesetzt.



4. **Kritische Masse**. Spielen **beide** Spieler eine Artefaktkarte mit diesem Symbol, entsteht durch die gegeneinander gerichteten, unglaublichen Kräfte der Artefakte eine verheerende Explosion. **In diesem Fall verlieren beide Spieler**. Ist das der Fall - weiter bei Kampfergebnis. Andernfalls geht der Kampf mit Schritt 6 weiter.



5. Jeder Spieler summiert seine Militärstärke mit der Artefaktstärke der gespielten Karte um die **absolute Kampfstärke** zu erhalten.

Spielt ihr die B-Seite asymmetrisch oder Komplexität 2 Varianten:



Einige Räume geben Boni die die Kampfstärke pro am Kampf teilnehmender Einheit erhöhen, oder wenn ein Kontrollwürfel im umkämpften Raum platziert ist. Diese Boni werden zusätzlich in die endgültige Kampfstärke mit eingerechnet.

absolute Kampfstärke = Militärstärke + Artefaktstärke + zusätzliche Kampfstärke pro Einheit oder Kontrollwürfel.

6. Der Spieler mit der höheren absoluten Kampfstärke ist der Sieger. Sind beide Spieler gleich stark, gewinnt der Verteidiger.

7. Legt die gespielten Artefaktkarten auf den Abwurfstapel für Artefakte. Habt ihr die Artefaktkarte „Alienstift“ (Artefaktstärke 0) gespielt, wird diese nicht auf den Ablagestapel gelegt sondern kommt zurück auf die Hand des Spielers.

Kampfergebnis

Geschlagene/r Spieler:

Alle am Kampf beteiligten Einheiten werden liegend auf der Krankenstation platziert um sie als **verwundet** zu markieren.

Vom geschlagenen Spieler kontrollierte neutrale Einheiten werden auf ihrem Ursprungsraum platziert. Auch sie werden als verwundet markiert.

Siegreicher Spieler:

Nur der Aggressor: Verringere deine Militärstärke um den Wert der Verteidigungsstärke des Gegners (bis zu einem Maximum von **20**). Die Militärstärke eines Spielers kann auf 0 fallen, aber nicht darunter.

Merke: Ein siegreicher Verteidiger muss seine Militärstärke nicht verringern.

Weiterführung des vorherigen Beispiels. Sollte der gelbe Spieler Siegreich sein, wird sein Militärstärkemarker auf der Skala von 11 auf 1 verschoben. Ist jedoch der blaue Spieler siegreich, muss keiner der beiden Opponenten seinen Militärstärkemarker verringern.

Nachdem der aktuelle Kampf beendet wurde, entscheidet der aktive Spieler welcher Kampf als nächstes ausgetragen wird. Es werden erneut alle Schritte der Kampfphase ausgeführt. Nachdem die Kampfphase beendet ist, beginnt der Zug des nächsten Spielers.