

# ANHANG

## AUFTRAGSKARTEN

- Lagert eure Ressourcen, Schrott und Schiffe in den jeweiligen Lagern auf euren Spielertableaus und eure Roboter im Pausenraum der Black Angel. Wenn ihr eines dieser Elemente ausgeben müsst, um einen Karteneffekt abzuhandeln, muss es von einem dieser Orte kommen (im weiteren Verlauf wird dies immer als „aus deinem Lager“ abgekürzt).
- Wenn du eine Auftragskarte ausgeben musst, darfst du keine Verwüsterkarte dafür ausgeben.
- Wenn sich ein Karteneffekt auf deine Karten im Weltraum oder unter deinem Tableau bezieht, beinhaltet das nicht die Karten auf der ersten Reihe des Weltraums (diese verlassen den Weltraum, sobald sich die Black Angel bewegt).
- Beispiel für das Abhandeln von Neutralisierungsaufträgen, sobald sie den Weltraum verlassen (Abfolge B.3):

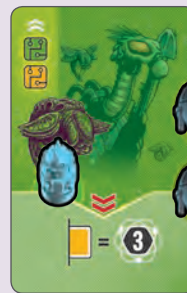
### KARTE MIT MEHREREN EFFEKTEN



**Maria** erhält als Besitzerin des Auftrags 3 Schiffe aus dem Vorrat (der linke Teil des Effekts).

**Maria** und **Natalie** erhalten beide 3 SP, da sie jeweils ein Schiff auf der Karte haben (der rechte Teil des Effekts).

### KARTE MIT EINEM EFFEKT



**Maria** erhält als Besitzerin des Auftrags 6 SP (2 ihrer orangenen Aufträge haben den Weltraum bereits verlassen).

**Natalie** erhält 3 SP, da sie ein Schiff auf der Karte hat (1 ihrer orangenen Aufträge hat den Weltraum bereits verlassen).

Obwohl **Maria** zusätzlich ein Schiff auf der Karte hat, erhält sie den Effekt als Besitzerin nur ein Mal.



Pro Aktivierung:  
Nimm 2 Schiffe aus dem Vorrat.



Pro Aktivierung:  
Nimm 1 Schiff aus dem Vorrat und erhalte 1 SP.



Pro Aktivierung:  
Nimm 1 Schiff und 1 Ressource aus dem Vorrat.



Pro Aktivierung:  
Nimm 1 Schiff und 1 Roboter aus dem Vorrat.



Pro Aktivierung:  
Gib 1 Schiff (aus deinem Lager) aus, um 2 SP zu erhalten.



Pro Aktivierung:  
Gib 2 Schiffe (aus deinem Lager) aus, um 3 SP zu erhalten.



Pro Aktivierung:  
Gib 1 Technologie (in oder neben deinem Raster) aus, um 2 SP zu erhalten.



Pro Aktivierung:  
Gib 2 Technologien (in oder neben deinem Raster) aus, um 3 SP zu erhalten.



Pro Aktivierung:  
Gib 1 Ressource (aus deinem Lager) und 1 Technologie (in oder neben deinem Raster) aus, um 3 SP zu erhalten.



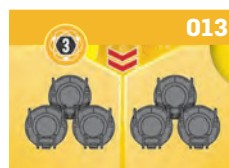
Pro Aktivierung:  
Gib 1 Roboter (aus deinem Lager) und 1 Technologie (in oder neben deinem Raster) aus, um 3 SP zu erhalten.



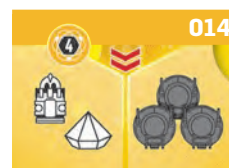
Pro Aktivierung:  
Gib 1 Schiff (aus deinem Lager) und 1 Technologie (in oder neben deinem Raster) aus, um 3 SP zu erhalten.



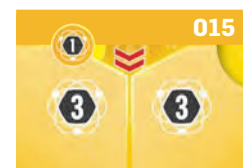
Pro Aktivierung:  
Gib 1 Schiff (aus deinem Lager) und 1 Auftragskarte von deiner Hand (beliebige Farbe) aus, um 3 SP zu erhalten.



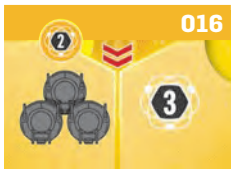
Beim Verlassen:  
Der Besitzer dieser Karte erhält 3 Schiffe aus dem Vorrat. Das gilt zusätzlich für jeden Spieler mit einem Schiff auf dieser Karte.



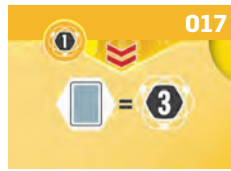
Beim Verlassen:  
Der Besitzer dieser Karte erhält 1 Ressource und 1 Roboter aus dem Vorrat. Jeder Spieler mit einem Schiff auf dieser Karte erhält 3 Schiffe aus dem Vorrat.



Beim Verlassen:  
Der Besitzer dieser Karte erhält 3 SP. Das gilt zusätzlich für jeden Spieler mit einem Schiff auf dieser Karte.



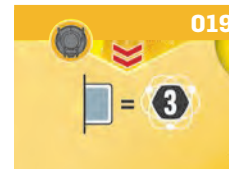
**016**  
 Beim Verlassen:  
 Der Besitzer dieser Karte erhält  
 3 Schiffe aus dem Vorrat.  
 Jeder Spieler mit einem Schiff  
 auf dieser Karte erhält 3 SP.



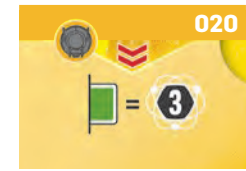
**017**  
 Beim Verlassen:  
 Du erhältst 3 SP pro grauer  
 Auftragskarte im Weltraum,  
 die du besitzt.\*



**018**  
 Beim Verlassen:  
 Du erhältst 3 SP pro grüner  
 Auftragskarte im Weltraum,  
 die du besitzt.\*



**019**  
 Beim Verlassen: Du erhältst 3 SP  
 pro grauer Auftragskarte, die den  
 Weltraum bereits verlassen hat und  
 unter deinem Spielertableau liegt.\*



**020**  
 Beim Verlassen: Du erhältst 3 SP  
 pro grüner Auftragskarte, die den  
 Weltraum bereits verlassen hat und  
 unter deinem Spielertableau liegt.\*

\* Der Effekt dieser vier Karten gilt sowohl einmalig für den Besitzer dieser Karte als auch für jeden anderen Spieler mit einem Schiff auf der Karte.



**021**  
 Pro Aktivierung:  
 Nimm 2 Ressourcen aus dem Vorrat.



**022**  
 Pro Aktivierung:  
 Nimm 1 Ressource aus dem Vorrat  
 und erhalte 1 SP.



**023**  
 Pro Aktivierung:  
 Nimm 1 Ressource und 1 Schiff  
 aus dem Vorrat.



**024**  
 Pro Aktivierung:  
 Nimm 1 Ressource und 1 Roboter  
 aus dem Vorrat.



**025**  
 Pro Aktivierung:  
 Gib 1 Ressource (aus deinem Lager)  
 aus, um 2 SP zu erhalten.



**026**  
 Pro Aktivierung:  
 Gib 2 Ressourcen (aus deinem Lager)  
 aus, um 3 SP zu erhalten.



**027**  
 Pro Aktivierung:  
 Gib 1 Schrott (aus deinem Lager)  
 aus, um 2 SP zu erhalten.



**028**  
 Pro Aktivierung:  
 Gib 2 Schrott (aus deinem Lager)  
 aus, um 3 SP zu erhalten.



**029**  
 Pro Aktivierung:  
 Gib 1 Ressource und 1 Schrott (aus  
 deinem Lager) aus, um 3 SP  
 zu erhalten.



**030**  
 Pro Aktivierung:  
 Gib 1 Roboter und 1 Schrott  
 (aus deinem Lager) aus, um 3 SP  
 zu erhalten.



**031**  
 Pro Aktivierung:  
 Gib 1 Schiff und 1 Schrott (aus  
 deinem Lager) aus, um 3 SP  
 zu erhalten.



**032**  
 Pro Aktivierung:  
 Gib 1 Ressource (aus deinem Lager)  
 und 1 Auftragskarte von deiner Hand  
 (beliebige Farbe) aus, um 3 SP  
 zu erhalten.



**033**  
 Beim Verlassen:  
 Der Besitzer dieser Karte erhält  
 3 Ressourcen aus dem Vorrat.  
 Das gilt zusätzlich für jeden Spieler  
 mit einem Schiff auf dieser Karte.



**034**  
 Beim Verlassen: Der Besitzer dieser  
 Karte erhält 1 Schiff und 1 Roboter  
 aus dem Vorrat. Jeder Spieler mit  
 einem Schiff auf dieser Karte erhält  
 3 Ressourcen aus dem Vorrat.



**035**  
 Beim Verlassen:  
 Der Besitzer dieser Karte erhält 3 SP.  
 Das gilt zusätzlich für jeden Spieler  
 mit einem Schiff auf dieser Karte.



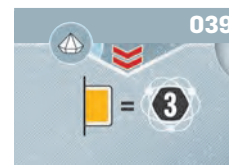
**036**  
 Beim Verlassen:  
 Der Besitzer dieser Karte erhält  
 3 Ressourcen aus dem Vorrat.  
 Jeder Spieler mit einem Schiff  
 auf dieser Karte erhält 3 SP.



**037**  
 Beim Verlassen:  
 Du erhältst 3 SP pro oranger  
 Auftragskarte im Weltraum,  
 die du besitzt.\*



**038**  
 Beim Verlassen:  
 Du erhältst 3 SP pro grüner  
 Auftragskarte im Weltraum,  
 die du besitzt.\*



**039**  
 Beim Verlassen: Du erhältst 3 SP  
 pro oranger Auftragskarte, die den  
 Weltraum bereits verlassen hat und  
 unter deinem Spielertableau liegt.\*



**040**  
 Beim Verlassen: Du erhältst 3 SP  
 pro grüner Auftragskarte, die den  
 Weltraum bereits verlassen hat und  
 unter deinem Spielertableau liegt.\*

\* Der Effekt dieser vier Karten gilt sowohl einmalig für den Besitzer dieser Karte als auch für jeden anderen Spieler mit einem Schiff auf der Karte.



**041**  
 Pro Aktivierung:  
 Nimm 2 Roboter aus dem Vorrat.



**042**  
 Pro Aktivierung:  
 Nimm 1 Roboter aus dem Vorrat  
 und erhalte 1 SP.



**043**  
 Pro Aktivierung:  
 Nimm 1 Roboter und 1 Ressource  
 aus dem Vorrat.



**044**  
 Pro Aktivierung:  
 Nimm 1 Roboter und 1 Schiff  
 aus dem Vorrat.



**045**  
 Pro Aktivierung:  
 Gib 1 Roboter (aus deinem Lager)  
 aus, um 2 SP zu erhalten.





Pro Aktivierung:  
Gib 2 Roboter (aus deinem Lager) aus, um 3 SP zu erhalten.



Pro Aktivierung:  
Gib 1 Verwüsterkarte von deiner Hand aus, um 2 SP zu erhalten.



Pro Aktivierung:  
Gib 2 Verwüsterkarten von deiner Hand aus, um 3 SP zu erhalten.



Pro Aktivierung:  
Gib 1 Ressource (aus deinem Lager) und 1 Verwüsterkarte von deiner Hand aus, um 3 SP zu erhalten.



Pro Aktivierung:  
Gib 1 Roboter (aus deinem Lager) und 1 Verwüsterkarte von deiner Hand aus, um 3 SP zu erhalten.



Pro Aktivierung:  
Gib 1 Schiff (aus deinem Lager) und 1 Verwüsterkarte von deiner Hand aus, um 3 SP zu erhalten.



Pro Aktivierung:  
Gib 1 Roboter (aus deinem Lager) und 1 Auftragskarte von deiner Hand (beliebige Farbe) aus, um 3 SP zu erhalten.



Beim Verlassen:  
Der Besitzer dieser Karte erhält 3 Roboter aus dem Vorrat. Das gilt zusätzlich für jeden Spieler mit einem Schiff auf dieser Karte.



Beim Verlassen: Der Besitzer dieser Karte erhält 1 Ressource und 1 Schiff aus dem Vorrat. Jeder Spieler mit einem Schiff auf dieser Karte erhält 3 Roboter aus dem Vorrat.



Beim Verlassen:  
Der Besitzer dieser Karte erhält 3 SP. Das gilt zusätzlich für jeden Spieler mit einem Schiff auf dieser Karte.



Beim Verlassen:  
Der Besitzer dieser Karte erhält 3 Roboter aus dem Vorrat. Jeder Spieler mit einem Schiff auf dieser Karte erhält 3 SP.



Beim Verlassen:  
Du erhältst 3 SP pro oranger Auftragskarte im Weltraum, die du besitzt.\*



Beim Verlassen:  
Du erhältst 3 SP pro grauer Auftragskarte im Weltraum, die du besitzt.\*



Beim Verlassen: Du erhältst 3 SP pro oranger Auftragskarte, die den Weltraum bereits verlassen hat und unter deinem Spielertableau liegt.\*



Beim Verlassen: Du erhältst 3 SP pro grauer Auftragskarte, die den Weltraum bereits verlassen hat und unter deinem Spielertableau liegt.\*

\* Der Effekt dieser vier Karten gilt sowohl einmalig für den Besitzer dieser Karte als auch für jeden anderen Spieler mit einem Schiff auf der Karte.

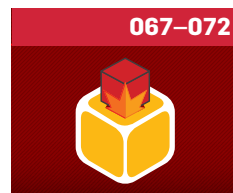
## VERWÜSTERKARTEN

- Jeder Verwüster verursacht **sofort** Schaden, wenn er die Black Angel angreift.
- Wenn sich mindestens 1 Verwüsterkarte auf dem Feld neben der Aktion befindet, die du durchführen willst, musst du **den dauerhaften Effekt** der zuoberst liegenden Verwüsterkarte abhandeln, bevor du die Aktion durchführen darfst. Falls du diesen Effekt nicht abhandeln kannst, darfst du die Aktion zwar trotzdem durchführen, verlierst aber 1 SP.
- Wenn du einen Schadensmarker platzieren musst, lege ihn auf das erste freie Schadensfeld dieser Aktion (außer es ist etwas anderes angegeben). Falls dort bereits 2 Schadensmarker liegen, lege den Schadensmarker auf einen Würfel in der Würfelablage derselben Farbe wie die der Aktion. Wenn die Ablage leer ist oder dort alle Würfel bereits einen Schadensmarker haben, überspringe diesen Schritt (jeder Würfel kann maximal 1 Schaden haben).

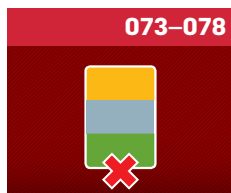
### Dauerhafte Effekte der Verwüsterkarten.



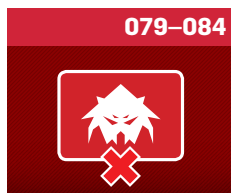
Lege 1 Schadensmarker auf die nächste Aktion im Uhrzeigersinn.  
**Beispiel:** Wenn der Verwüster an Aktion 5 erscheint, lege den Schaden auf Aktion 6.



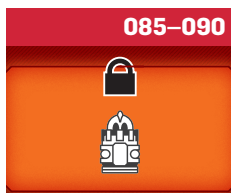
Lege 1 Schadensmarker auf einen Würfel im Vorrat der Farbe, die auf der Karte dargestellt ist (in diesem Fall orange). Wenn du den Schaden auf keinen Würfel in diesem Vorrat legen kannst, ignoriere diesen Effekt.



Du musst 1 Auftragskarte (keine Verwüsterkarte) von der Hand abwerfen, um diese Aktion durchzuführen.



Du musst 1 Verwüsterkarte (keine Auftragskarte) von der Hand abwerfen, um diese Aktion durchzuführen.



Du musst 1 deiner Roboter aus dem Pausenraum auf diese Karte stellen.  
**Hinweis:** Roboter auf dieser Karte kehren erst in den Pausenraum zurück, wenn der Verwüster zerstört wurde.

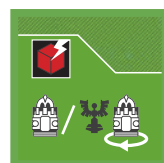
## STARTTECHNOLOGIEN



Nimm 1 Schiff aus dem Vorrat **ODER** bewege 1 deiner Schiffe um bis zu 2 Felder im Weltraum (mit den gleichen Regeln wie für die Aktion „Ein Schiff kontrollieren“).



Nimm und lege 1 Ressource **ODER** 1 Schrott aus dem Vorrat in dein Lager.

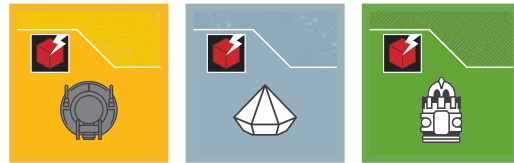


Nimm und stelle 1 Roboter aus dem Vorrat in den Pausenraum **ODER** bewege 1 deiner Roboter vom Pausenraum an einen der 3 Arbeitsplätze oder umgekehrt.

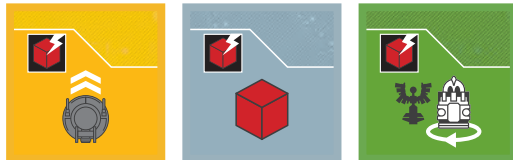
## TECHNOLOGIEPLÄTTCHEN – Standardseite



■ ■ ■ Erhalte 1 SP.



■ Nimm und lege 1 Schiff aus dem Vorrat in dein Lager.  
 ■ Nimm und lege 1 Ressource aus dem Vorrat in dein Lager.  
 ■ Nimm und stelle 1 Roboter aus dem Vorrat in den Pausenraum.

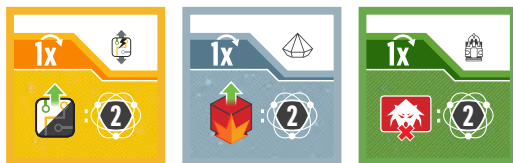


■ Bewege 1 deiner Schiffe um bis zu 2 Felder im Weltraum.  
 ■ Nimm und lege 1 Schrott aus dem Vorrat in dein Lager.  
 ■ Bewege 1 deiner Roboter vom Pausenraum an einen der 3 Arbeitsplätze oder umgekehrt.

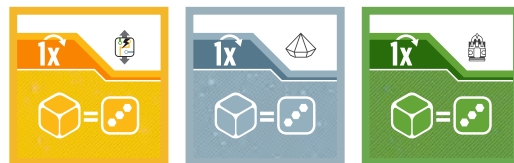


■ Aktiviere 1 benachbarte Technologie über oder unter diesem Plättchen.\*  
 ■ Aktiviere 1 benachbarte Technologie rechts oder links von diesem Plättchen.\*  
 ■ Ziehe 2 Auftragskarten einer beliebigen Farbe. Behalte 1 davon und wirf die andere ab.  
 \* Mit diesen Plättchen können keine Technologien aktiviert werden, die wiederum andere aktivieren.

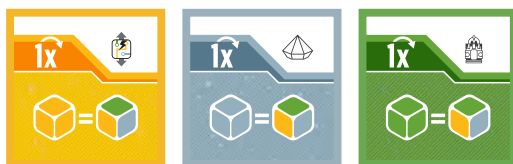
## TECHNOLOGIEPLÄTTCHEN – Boostseite



■ ■ ■ Du erhältst 2 SP, wenn du die dargestellte Aktion durchführst.



■ ■ ■ Drehe 1 Würfel der dargestellten Farbe auf die 3 und führe dann damit eine Aktion durch. Dies kann auch ein vom Gegner gekaufter Würfel sein.



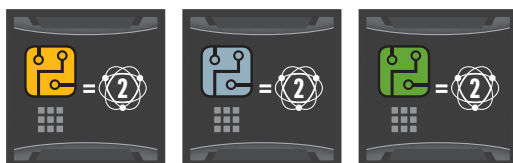
■ ■ ■ Verwende einen Würfel der dargestellten Farbe wie einen Würfel beliebiger Farbe und führe damit eine Aktion durch. Dies kann auch ein vom Gegner gekaufter Würfel sein.



■ ■ ■ Sichere kostenlos einen Würfel der dargestellten Farbe, wenn du Sequenz B durchführst. Dieses Sichern kannst du unabhängig von dem nutzen, für das du bezahlst.

**Wichtig:** Denkt dran, diese Plättchen nach Nutzung des einmaligen Effekts umzudrehen! Oben rechts seht ihr immer den Effekt der Standardseite.

## SPEZIALTECHNOLOGIEPLÄTTCHEN



Du erhältst 2 SP pro Technologie der dargestellten Farbe, die du in deinem Raster hast.



Du erhältst 2 SP pro Technologie neben deinem Raster / pro Schrott in deinem Vorrat / pro Verwüsterkarte auf deiner Hand.



Du erhältst 2 SP pro Spezialtechnologie in oder neben deinem Raster.



Du erhältst 2 SP pro Karte im Weltraum, die du besitzt.

**Wichtig:** Falls du mehrere Exemplare einer Spezialtechnologie wertest, darf kein Element (Plättchen, Schrott etc.) mehrfach gewertet werden.