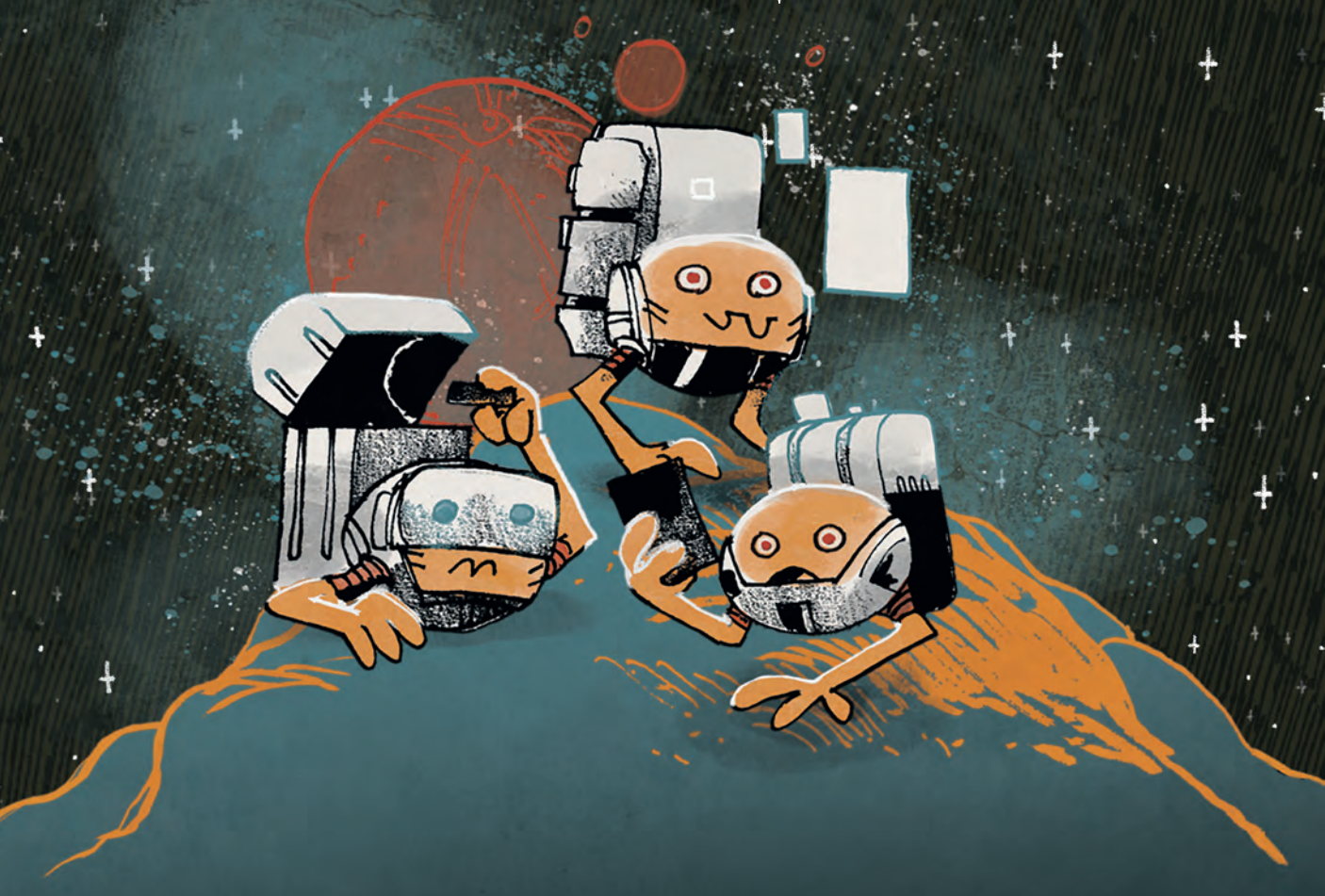


ARCS



INHALT

Einleitung	2	Ein Kapitel beenden.....	18
Spielmaterial	2	Andere Aktionen	20
Aufbau	4	Machthaber & Mythen.....	21
Begriffe	6	Sonstiges	22
Ein Kapitel spielen	8	Glossar	23
Standard-Aktionen.....	12	Impressum.....	23
Ressourcen.....	17	Index	24
Gildenkarten	17		

EINLEITUNG

In Arcs leitet ihr eure raumfahrende Gesellschaft durch eine epische Saga voller Gefahren und spannender Ereignisse am Rande der Galaxie. Eine Partie Arcs endet, wenn eine Person ausreichend Machtpunkte erlangt hat. Im Spiel zu viert werden **27 Macht** benötigt, im Spiel zu dritt **30 Macht** und zu zweit **33 Macht**. Es gewinnt dann, wer am meisten Machtpunkte erlangt hat.

Ihr erlangt Macht, indem ihr **Ambitionen** erfüllt. Ambitionen sind Ziele, die erst im Verlauf der Partie ausgewählt werden, indem ihr sie bekundet. Sie werden am Ende jedes **Kapitels** gewertet, sobald ihr alle Aktionskarten gespielt habt. Die Anzahl der Kapitel ist variabel, meistens spielt ihr jedoch zwischen drei und fünf.

Eure erste Partie dauert wahrscheinlich 45 Minuten pro Person. Mit etwas mehr Spielerfahrung reduziert sich diese Zeit auf etwa 30 Minuten pro Person.

SPIELMATERIAL

SPIELPLAN



Dies ist der Schauplatz von Arcs. Hier bewegt ihr eure Schiffe, tragt Kämpfe aus, um Kontrolle über Sektoren zu erlangen, und besteuert Städte, die ihr auf den Planeten baut.

PERSÖNLICHES SPIELMATERIAL

Jede Person verfügt über folgendes Spielmaterial. Die Schachtel enthält Spielmaterial für 4 Personen.

Wichtig: Der Oberbegriff **Marker** bezieht sich auch auf jegliches Spielmaterial einer Person, umfasst also insbesondere auch ihre Raumhäfen, Städte, Schiffe und Agenten.



TABLEAU

Hier sammelt ihr Ressourcen, nicht gebaute Städte und rivalisierende Marker, die ihr zerstört oder gefangen habt.



RAUMHÄFEN (5)

Raumhäfen werden auf Planeten gebaut. Dort könnt ihr Schiffe bauen.



STÄDTE (5)

Städte werden auf Planeten gebaut und können besteuert werden, um Ressourcen zu erhalten.



SCHIFFE (15)

Schiffe bewegen sich und kämpfen auf dem Spielplan.



AGENTEN (10)

Agenten platziert ihr auf Karten am Hof (neben dem Spielplan ausliegende Karten). Verfügt ihr über die meisten Agenten auf einer Karte, könnt ihr diese bekommen.



MACHTSTEINE (2)

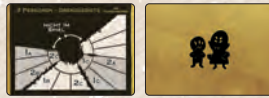
Mit einem dieser Steine markiert ihr eure Macht auf der Zählleiste entlang des Spielplans. Der zweite Stein wird in der Erweiterung benötigt, um negative oder sehr hohe Macht zu markieren.

KARTEN



AKTIONEN (28)

Ihr spielt diese Karten, um Aktionen auszuführen und Ambitionen zu bekunden. Zu zweit oder dritt werden die Karten mit „1“ und „7“ nicht verwendet.



AUFBAU (12)

(je 4 bei 2, 3, 4 Personen)
Verwendet eine dieser Karten, um die Startpositionen und Bereiche, die nicht im Spiel sind, auf dem Spielplan zu bestimmen.



MACHTHABER (8)

Diese Karten verleihen besondere Fähigkeiten und bestimmen Start-Marker und -Ressourcen. Verwendet sie nur im Modus „Machthaber & Mythen“ (S. 21).



GILDEN (25)

Diese Karten repräsentieren die Unterstützung von Gildemeistern und Sondereinheiten. Sie sind am Hof erhältlich und bieten häufig Spezial-Aktionen, können aber auch gestohlen werden.



VOX (6)

Diese Karten zeigen Großereignisse an, die ihr für euch nutzen könnt. Sie sind am Hof erhältlich und werden nach Erhalt sofort ausgeführt.



MYTHEN (14)

Diese Karten repräsentieren längst vergessene Technologien und legendäre Fähigkeiten in den Bereichen Führerschaft, Charme und Ränke. Verwendet sie nur im Modus „Machthaber & Mythen“ (S. 21).

ÜBRIGE SPIELMATERIALIEN



RESSOURCENMARKER (25)

(je 5 Baustoff, Treibstoff, Waffen, Relikte, Psi)

Ressourcen repräsentieren sowohl eure jeweiligen Bestände als auch die benötigten Leute, um sie zu nutzen. Sie zählen bei der Wertung der Ambitionen. Ihr könnt sie aber auch für zusätzliche Aktionen ausgeben.



KAMPFWÜRFEL (18)

(je 6 Angriff, Geplänkel und Überfall)

Mit diesen Würfeln führt ihr Kämpfe aus.



KAPITELMARKER

Dieser Marker markiert das aktuelle Kapitel auf dem Spielplan.



AMBIITIONSMARKER (3)

Diese Marker zeigen, welche Ambitionen aktuell bekundet sind. Zu Beginn liegen sie mit der blauen Seite (niedrigere Werte) nach oben.



NULLMARKER

Mit diesem Marker verdeckt ihr den oberen Teil eurer Primuskarte, sobald ihr eine Ambition bekundet. Die Zahl der Karte ist dann 0 (null).



INITIATIVEMARKER

Dieser Marker zeigt, welche Person den ersten Zug einer Runde ausführen wird.



WEGMARKER (4)

(je 2 lange und kurze)

Während des Aufbaus werden diese auf dem Spielplan platziert. Mit ihnen verdeckt ihr Torbereiche, sodass diese nicht im Spiel sind. Daran angrenzende Sektoren gelten nun als benachbart.



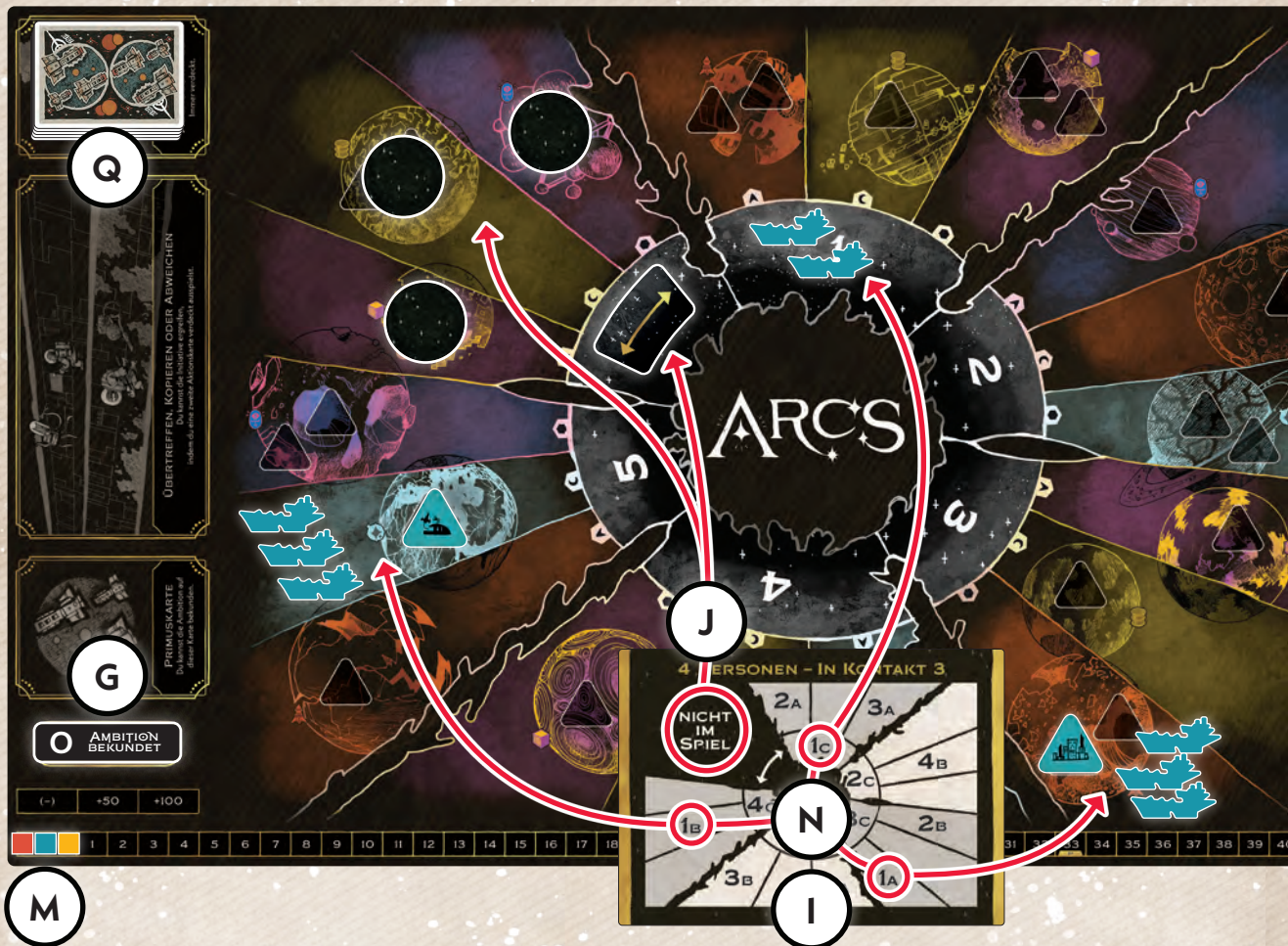
NICHT-IM-SPIEL-MARKER (6)

Während des Aufbaus werden diese auf dem Spielplan platziert. Mit ihnen verdeckt ihr Planeten, sodass diese nicht im Spiel sind.



SPIELHILFEN (4)

Die Spielhilfen enthalten eine Kurzfassung der Regeln und der möglichen Aktionen.



AUFBAU

1. ALLGEMEINER AUFBAU

- A. Breitet den **Spielplan** aus und legt die **18 Kampfwürfel** sowie **25 Ressourcenmarker** bereit.
- B. Vergeben den **Initiativemarker** zufällig.
- C. Mischt die **20 Aktionskarten** mit den Werten „2“ bis „6“, um den Aktionskartenstapel zu bilden.
- D. **Bei 4 Personen:** Mischt die **8 Aktionskarten mit Werten „1“ und „7“** in den Aktionskartenstapel. (Zu zweit oder dritt legt ihr sie zurück in die Schachtel.)
- E. Platziert die **3 Ambitionsmarker** im Bereich „Verfügbare Ambitionsmarker“ oben rechts auf dem Spielplan. Legt sie mit ihrer blauen Seite (niedrige Werte) nach oben aus.
- F. Platziert den **Kapitelmarker** auf Feld 1 der Kapittleiste des Spielplans.
- G. Platziert den **Nullmarker** auf dem „Ambition bekundet“-Feld des Spielplans.
- H. Mischt **alle 6 Vox- und 25 Gildenkarten** zusammen, um den **Hofstapel** zu bilden. Zieht 3 Karten (bei 2 Personen) oder 4 Karten (bei 3–4 Personen) von diesem Stapel und bildet damit den **Hof**.
- I. Mischt die **Aufbaukarten**, auf denen eure Personenanzahl angegeben ist. Zieht davon 1 Aufbaukarte.
- J. **Bei 2–3 Personen:** Die Aufbaukarte bestimmt 2 Cluster, die „nicht im Spiel“ sind. Verdeckt deren nummerierte Tore mit 2 **Wegmarkern**. Platziert zusätzlich insgesamt 6 **Nicht-im-Spiel-Marker** auf den Planeten, die benachbart zu diesen Toren sind.
Bei 4 Personen: Die Aufbaukarte bestimmt 1 Cluster, das „nicht im Spiel“ ist. Verdeckt sein nummeriertes Tor mit 1 **Wegmarker**, die 3 benachbarten Planeten mit **Nicht-im-Spiel-Markern**.
- K. **Bei 2 Personen:** Platziert **6 Ressourcenmarker**, die den 6 abgedeckten Planeten (nicht im Spiel) entsprechen, auf den Ambitionsfeldern des Spielplans:
 - ♦ Bau- und Treibstoff auf Magnat,
 - ♦ Waffen auf Kriegsherr,
 - ♦ Relikte auf Wächter,
 - ♦ Psi auf Empath.



2. PERSÖNLICHER AUFBAU

- L. Wählt jeweils eine Farbe und nimmt das **Tableau**, **5 Städte**, **5 Raumhäfen**, **15 Schiffe** und **10 Agenten** in dieser Farbe. Platziert die Städte auf den dreieckigen Feldern oben auf eurem Tableau.
 - M. Platziert jeweils 1 eurer **Machtsteine** auf Feld 0 der Zählleiste des Spielplans. (Der zweite Machtstein wird im Basisspiel nicht benötigt, legt ihn zurück in die Schachtel.)
 - N. Platziert nun gleichzeitig eure Marker bei Spielbeginn auf dem Spielplan. Wer den Initiativmarker hat, platziert wie folgt:
 - ♦ Platziere **3 Schiffe** und **1 Stadt** in Sektor **1A** entsprechend der Aufbaukarte. Nimm die Stadt, die am weitesten links auf deinem Tableau liegt.
 - ♦ Platziere **3 Schiffe** und **1 Raumhafen** in Sektor **1B**.
 - ♦ Platziere **2 Schiffe** in **1C**. (Bei 2 Personen existieren 2 Sektoren 1C, bei 3–4 Personen nur 1.)
- Die im Uhrzeigersinn nächsten Personen platzieren ihre Marker auf selbige Weise in folgende Sektoren entsprechend der Aufbaukarte: **2A–C** (zweite Person), **3A–C** (dritte Person) und **4A–C** (vierte Person).
- O. Nehmt jeweils die **2 Ressourcenmarker**, die den Planetensymbolen in euren Sektoren A und B entsprechen. Platziert sie von links auf den freien Kreisfeldern oben auf eurem Tableau.
 - P. Zieht jeweils **6 Aktionskarten** auf die Hand. **Nur bei 2 Personen:** Die Person ohne Initiativmarker kann alle 6 Handkarten verdeckt abwerfen, um 6 neue Aktionskarten zu ziehen.
 - Q. Werft alle **Aktionskarten**, die ihr nicht auf der Hand habt, verdeckt auf den Aktionskarten-Ablagestapel auf den Spielplan und mischt sie.

BEGRIFFE

SPIELABLAUF

In einer Partie Arcs spielt ihr eine bestimmte Anzahl an **Kapiteln** (meistens 3 bis 5). Jedes Kapitel verläuft über mehrere **Runden**.

Jede Person führt 1 **Zug** pro Runde aus, indem sie eine Aktionskarte ausspielt, um eine bestimmte Anzahl an Aktionen auszuführen. Die Person mit Initiativemarker beginnt. Nachdem ihr im Uhrzeigersinn euren Zug ausgeführt habt, ermittelt ihr, wer die Initiative in der nächsten Runde hat. Dies wird genauer auf Seite 8 unter *Ein Kapitel spielen* beschrieben.

Ihr spielt so viele Runden, bis niemand mehr Karten auf der Hand hat. Dann endet das Kapitel, ihr wertet die Ambitionen und zieht anschließend neue Karten. Dies wird genauer auf Seite 18 unter *Ein Kapitel beenden* beschrieben.

MACHT & AMBITIONEN

Ihr erhaltet Macht, indem ihr **Ambitionen** erfüllt. Die Person mit dem Initiativemarker kann in ihrem Zug die **Ambition bekunden**, deren Symbol sich unten links auf ihrer gespielten Aktionskarte befindet. Das entsprechende Ambitionsfeld auf der rechten Seite des Spielplans wird mit einem Ambitionsmarker markiert.

Am Ende eines Kapitels erhaltet ihr Macht, wenn ihr die markierten Ambitionen am besten erfüllt. Dabei ist es unerheblich, wer die Ambition bekundet hat, jede Person kann sie erfüllen.

SPIELPLAN

Auf dem Spielplan befinden sich 6 **Cluster**. Jedes Cluster weist 4 **Sektoren** auf: 3 **Planeten** und 1 **Tor**, das die Nummer des Clusters anzeigt.

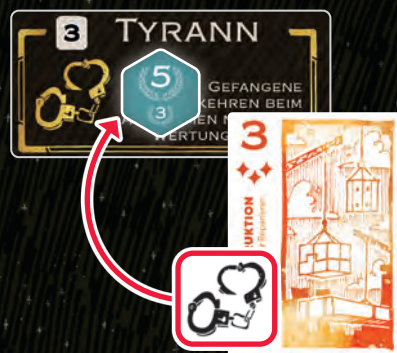
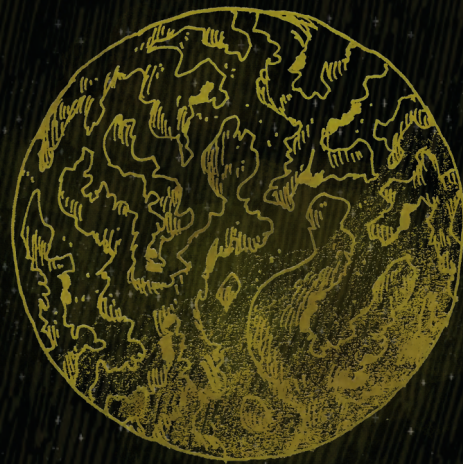
Teilen sich zwei Sektoren eine dünne gemeinsame Grenze, sind sie **benachbart**. Schiffe können sich in benachbarte Sektoren bewegen (S. 13).

- ♦ Jedes Tor ist benachbart zu den 3 Planeten seines Clusters und zu den Toren der 2 angrenzenden Cluster.
- ♦ Jeder Planet ist benachbart zum Tor seines Clusters sowie zu 1 oder 2 angrenzenden Planeten. Planeten, die durch eine dicke, unregelmäßig umrandete Grenze getrennt sind, sind nicht benachbart.

Das Zentrum des Spielplans (mit Arcs-Logo) ist nicht im Spiel.

Beim Aufbau werden 1 oder 2 Cluster abgedeckt: mit **Nicht-im-Spiel-Markern** auf den Planeten und einem **Wegmarker** auf dem Tor. Diese Cluster gelten für alle Belange als nicht im Spiel befindlich. Ein Wegmarker verbindet die zwei dazu angrenzenden Tore: Tore, zwischen denen ein Wegmarker liegt, sind benachbart.

Jeder **Planet** gehört einer **Planetenart** an. Auf jedem Planeten befinden sich 1 oder 2 **Gebäudfelder**. Dort können Städte oder Raumhäfen gebaut werden. (Jedem Planeten ist auch ein **ID-Symbol** (▲, ● oder ○) zugeordnet, welches in den Erweiterungen benötigt wird.)



Ambition bekunden



Cluster 4



Planetenart



Gebäudfeld



Ressourcen



Ressourcenfelder freiräumen



Den Hof beeinflussen



Bei Beschädigung: Schiffe auf die Seite legen oder Gebäude umdrehen



Rot kontrolliert den Sektor



Eine Trophäe erhalten

RESSOURCEN & STÄDTE

Es gibt 5 **Ressourcenarten**, die den 5 Planetenarten entsprechen. Üblicherweise erhaltet ihr Ressourcen, wenn ihr eine Stadt besteuert (S. 12) oder eure Rivalen im Kampf überfallt (S. 16).

Ressourcen können ausgegeben werden, um verschiedene Aktionen auszuführen (S. 17). Manche Ressourcen zählen auch bei der Wertung der Ambitionen **Magnat**, **Wächter** und **Empath** (S. 18).

Ihr bewahrt Ressourcen auf den dafür vorgesehenen **Ressourcenfeldern** eures Tableaus auf. Indem ihr **Städte** baut, räumt ihr weitere Ressourcenfelder frei und schaltet Machtboni frei, wenn ihr ein entsprechendes Feld freiräumt. Machtboni erhaltet ihr in der Wertung, wenn ihr alleine den ersten Platz einer Ambition belegt.

AGENTEN & DER HOF

Eure Agenten sind Bürokraten und Diplomaten, die eure Städte verwalten und eure Interessen am Hof vertreten.

Im Verlauf des Spiels könnt ihr Agenten auf Karten am Hof platzieren (**Beeinflussen**, S. 13). Habt ihr mehr Agenten auf einer Karte als jeder einzelne **Rivale** (*andere Personen*), könnt ihr die Karte mit einer Aktion nehmen (**Sichern**, S. 13).

SCHADEN & KONTROLLE

Marker beginnen das Spiel **intakt**: Schiffe sind intakt, wenn sie aufrecht stehen, Gebäude sind intakt, wenn ihre einfarbige Seite sichtbar ist.

Im Kampf können Marker **beschädigt** werden. Beschädigte Schiffe legt ihr auf die Seite (ihr „kippt“ sie), Gebäude dreht ihr um. Wird ein beschädigter Marker 1 weiteres Mal beschädigt, ist er **zerstört** und wird vom Spielplan entfernt.

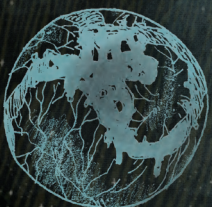
Ihr **kontrolliert** einen Sektor und seinen Inhalt, wenn ihr dort **mehr intakte Schiffe** habt als jeder einzelne Rivale. Bei Gleichstand kontrolliert niemand den Sektor.

In einem von euch kontrollierten Sektor könnt ihr rivalisierende Städte besteuern und rivalisierende Agenten gefangen nehmen sowie die Bewegung rivalisierender Schiffe einschränken. Von Rivalen dort neu gebaute Gebäude werden beschädigt platziert (S. 12–13).

TROPHÄEN & GEFANGENE

Zerstört ihr Marker eines Rivalen, legt ihr sie auf das **Trophäenfeld** eures Tableaus. Trophäen zählen bei der Wertung der **Kriegsherr**-Ambition. Aktionen wie die Kämpfen-Aktion ermöglichen es euch, rivalisierende Marker zu zerstören (S. 14).

Nehmt ihr einen rivalisierenden Agenten **gefangen**, legt ihr ihn auf das **Gefangenenfeld** eures Tableaus. Gefangene zählen bei der Wertung der **Tyrann**-Ambition. Aktionen wie Besteuern (S. 12) und Sichern (S. 13) ermöglichen euch, Agenten gefangen zu nehmen.



== EIN KAPITEL SPIELEN ==

In einer Partie Arcs spielt ihr bis zu 5 **Kapitel**. Jedes Kapitel setzt sich aus mehreren **Runden** zusammen. In jeder Runde führt ihr jeweils genau 1 **Zug** aus. Es beginnt, wer den Initiativmarker hat.

Üblicherweise spielt ihr in eurem Zug 1 **Aktionskarte** aus. Sie ermöglicht euch, eine oder mehrere Aktionen auszuführen.

Am Ende einer Runde kann der Initiativmarker wechseln, abhängig von den ausgespielten Karten.

Ihr spielt mehrere Runden, bis niemand mehr Aktionskarten hat. Zu diesem Zeitpunkt endet das Kapitel (S. 18).

SCHRITT 1: DIE PERSON MIT DEM INITIATIVMARKER FÜHRT IHREN ZUG AUS

Wer den Initiativmarker hat, muss 1 Karte aus der Hand als **Primuskarte** ausspielen. **Pro Aktionsstern** auf der Primuskarte kannst du 1 ihrer Aktionen ausführen (S. 12–16). Die möglichen Aktionen hängen von der Art und Farbe der Karte ab:

- ♦ **Aggression:** Kämpfen, Bewegen oder Sichern.
- ♦ **Konstruktion:** Bauen oder Reparieren.
- ♦ **Mobilisierung:** Bewegen oder Beeinflussen.
- ♦ **Verwaltung:** Besteuern, Reparieren oder Beeinflussen.

Platziere die Karte offen auf dem **Primuskarten-Feld** auf der linken Seite des Spielplans, sodass die Karte die gesamte Runde über für alle sichtbar ist.

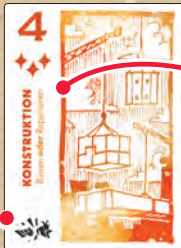


Art und Farbe

KONSTRUKTION
Bauen oder Reparieren



Initiativmarker



Aktionssterne

Melanie hat die Initiative, deswegen spielt sie die Primuskarte. Sie spielt eine Konstruktionskarte. Mit ihr kann sie bauen oder reparieren.

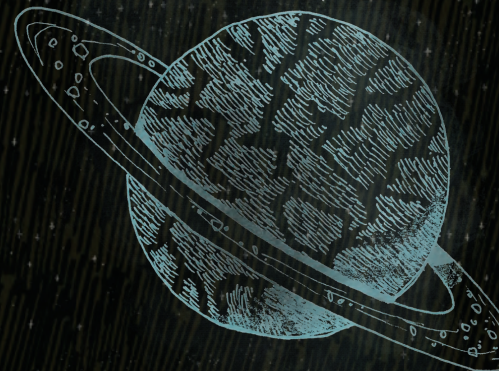
Diese Karte zeigt 3 Aktionssterne. Melanie verwendet 1 Aktionsstern, um zu bauen, einen, um zu reparieren, und lässt den dritten verfallen, ohne eine Aktion auszuführen.

AUF DIE INITIATIVE VERZICHTEN

Hast du den Initiativmarker aber keine weiteren Handkarten, musst du auf die **Initiative verzichten**. Du kannst dich auch freiwillig dazu entscheiden, auf die Initiative zu verzichten.

Verzichtest du auf die Initiative, gibst du den Initiativmarker im Uhrzeigersinn an die nächste Person, die noch Aktionskarten auf der Hand hat. Dadurch endet diese Runde sofort, ohne dass Karten ausgespielt wurden. Es beginnt eine neue Runde mit der Person, die nun den Initiativmarker hat. Sie spielt eine Primuskarte und führt ihren Zug regulär aus.

Verzichten alle, die noch Karten auf der Hand haben, nacheinander auf die Initiative, werft ihr alle Aktionskarten ab und beendet das Kapitel (S. 18).



Ihr könnt eine Ambition bekunden, die bereits in einer vorherigen Runde bekundet wurde! Platziert einfach einen weiteren Ambitionsmarker auf ihrem Feld.

Ihr könnt nicht mehrere Ambitionen mit derselben Karte bekunden.

Die Anzahl der Aktionssterne einer Karte bleibt unverändert, wenn ihr eine Ambition bekundet.

AMBITION BEKUNDEN

Hast du den Initiativemarker, kannst du **vor** dem Ausführen der Aktionen **die Ambition der Primuskarte bekunden**:

- ♦ Die „1“-Karten haben **keine** Ambition. (Nur bei 4 Personen.)
- ♦ Die „2“- bis „6“-Karten erlauben dir, ihre **entsprechende** Ambition zu bekunden. (Liste der Ambitionen, S. 18.)
- ♦ Die „7“-Karte erlaubt dir, eine **beliebige** Ambition zu bekunden. (Nur bei 4 Personen.)

Nimm den Ambitionsmarker mit dem höchsten Wert aus dem Bereich der verfügbaren Ambitionsmarker und platziere ihn im Feld der bekundeten Ambition auf der rechten Seite des Spielplans.

Platziere den Nullmarker auf dem oberen Teil der Primuskarte, sodass die obere linke Zahl verdeckt wird. Die Zahl der Karte ist nun 0.

Wurden alle Ambitionsmarker bereits auf Ambitionsfeldern platziert, kannst du keine weitere Ambition bekunden.



Noch bevor Melanie eine ihrer Aktionen ausführt, bekundet sie die Kriegsherr-Ambition von ihrer Karte.

Sie platziert den verfügbaren Ambitionsmarker mit der höchsten Macht auf dem Kriegsherr-Feld des Spielplans.

Dann überdeckt sie die Zahl der Karte mit dem Nullmarker, die Zahl der Karte ist nun 0.

Es verbleiben ihr weiterhin 3 Aktionssterne, um Aktionen auszuführen.



Kriegsherr-Symbol

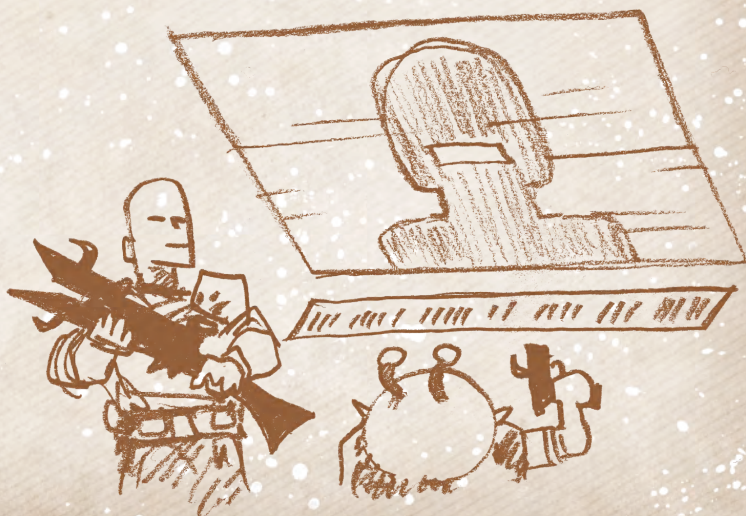
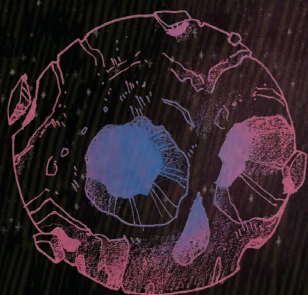


Ambitionsmarker

Nullmarker

0 AMBITION BEKUNDET

Zahl der Karte



SCHRITT 2: ALLE ANDEREN FÜHREN IHREN ZUG AUS

Nachdem die Person mit dem Initiativemarker ihren Zug ausgeführt hat, führen alle anderen nacheinander im Uhrzeigersinn ihren Zug aus. Wer keine Handkarten hat, wird dabei übersprungen.

Wer am Zug ist, muss 1 Handkarte ausspielen gemäß einer der drei folgenden Optionen:

- ♦ **Übertreffen:**
Spiele eine Aktionskarte in derselben Farbe mit einer höheren Zahl als die der Primuskarte aus. Führe so viele Aktionen aus, wie Aktionssterne auf **deiner Karte** sind oder weniger.
- ♦ **Kopieren:**
Spiele eine beliebige Aktionskarte verdeckt aus. Führe nur 1 Aktion **der Primuskarte** aus oder weniger.
- ♦ **Abweichen:**
Spiele eine Aktionskarte in einer anderen Farbe als die der Primuskarte aus. Sie kann eine beliebige Zahl haben. Führe nur 1 Aktion auf **deiner Karte** aus oder weniger.

Platziere deine ausgespielte Aktionskarte im „Übertreffen, Kopieren oder Abweichen“-Bereich auf der linken Seite des Spielplans, sodass die gesamte Runde über sichtbar ist, wie du deine Karte ausgespielt hast.

In Kürze

Übertreffen: Dieselbe Farbe mit höherer Zahl; Aktionssterne der eigenen Karte

Kopieren: Karte verdeckt; 1 Aktion der Primuskarte

Abweichen: Andere Farbe; 1 Aktion der eigenen Karte

Übertreffen verlangt nur nach einer Zahl, die höher ist als die der Primuskarte, nicht zwingend höher als andere bereits gespielte Karten!

Abweichen ändert nicht die Farbe der Primuskarte.

Abweichen – 1 Aktion

AGGRESSION
Kämpfen **oder**
Bewegen **oder** Sichern



Melanie hat eine Konstruktionskarte als Primuskarte dieser Runde gespielt. Nun ist Daniel am Zug: Er weicht mit einer Aggressionskarte ab und entscheidet sich dazu, eine Bewegung auszuführen.

Übertreffen – 2 Aktionen!

KONSTRUKTION
Bauen **oder** Reparieren



Danach ist Lukas am Zug und spielt eine Konstruktionskarte mit einer 5. Ihre Farbe entspricht der Primuskarte und übertrifft sie, da die Zahl höher als „0“ ist. Lukas baut zwei Mal.

DIE INITIATIVE ERGREIFEN

Beim Ausspielen einer Karte kannst du **vor** dem Ausführen von Aktionen **die Initiative ergreifen**. Dies geschieht auf zwei Weisen:

- ♦ **Spiele eine weitere Aktionskarte aus.** Platziere diese Karte verdeckt als Erinnerung neben deine erste Aktionskarte. Du führst keine Aktionen mit der verdeckten Karte aus.
- ♦ **Übertriff mit einer „7“-Karte.** Führe die Aktionen der Karte regulär aus. (Nur bei 4 Personen sind die „7“-Karten im Spiel.)

Nimm den Initiativemarker von der Person, die ihn aufrecht vor sich stehen hat. Lege ihn vor dir hin. Dies zeigt an, dass die Initiative in dieser Runde bereits ergriffen wurde. Für den Rest der Runde kann die Initiative nicht erneut ergriffen werden.

Die Person mit Initiativemarker kann die Initiative nicht ergreifen.



Um zu übertreffen, müsst ihr die Farbe der Primuskarte bedienen!

Wurde die Initiative bereits ergriffen, könnt ihr mit der „7“ immer noch übertreffen. Den Initiativemarker bekommt ihr dann allerdings nicht.

Wurde die Initiative in dieser Runde noch nicht ergriffen, müsst ihr die Initiative ergreifen, wenn ihr mit einer „7“ übertrefft.

SCHRITT 3: INITIATIVE ERMITTELN

Nachdem alle einen Zug ausgeführt haben, ermittelt ihr, ob der Initiativemarker zu einer anderen Person wechselt.

Hat niemand die Initiative ergriffen, gebt ihr den Initiativemarker an die Person, die **mit der höchsten Zahl übertroffen hat**.

Hat niemand übertroffen, bleibt der Initiativemarker bei der Person, die ihn aktuell hat.

Hat eine Person in dieser Runde die Initiative ergriffen, bleibt der Initiativemarker bei dieser Person. Sie stellt den Initiativemarker nun aufrecht.

Lukas hat mit der höchsten Konstruktionskarte in dieser Runde übertroffen.

Niemand hat die Initiative ergriffen, daher nimmt Lukas den Initiativemarker.

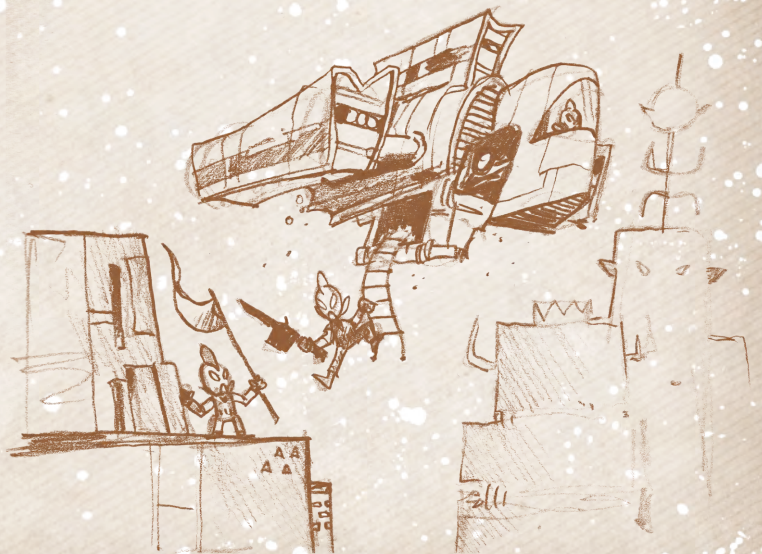
Zahl der Karte



SCHRITT 4: KARTEN ABWERFEN & NEUE RUNDE

Werft alle offen und verdeckt ausgespielten Aktionskarten ab (auch die verdeckte Aktionskarte, die möglicherweise zum Ergreifen der Initiative ausgespielt wurde): Legt alle **verdeckt** auf den Ablagestapel der Aktionskarten auf dem Spielplan.

Hat mindestens eine Person noch Aktionskarten auf der Hand, beginnt ihr die nächste Runde. Andernfalls endet das Kapitel (S. 18).



== STANDARD-AKTIONEN ==

BESTEUEERN (VERWALTUNG)

Wähle entweder 1 *rivalisierende Stadt*, die du kontrollierst, oder 1 *loyale Stadt*.

Nimm 1 Ressource der Planetenart der Stadt aus dem Vorrat.

Besteuerst du eine rivalisierende Stadt, nimmst du zusätzlich 1 Agenten dieses Rivalen aus dessen Vorrat gefangen. (Selbst wenn du keine Ressource erhalten hast.)

Steuer-Begrenzung: Dieselbe Stadt kann nicht mehr als 1x pro Zug besteuert werden.

Gefangene: Platziere Gefangene auf dem Gefangenenfeld deines Tableaus. Sie zählen bei der **Tyrann-Ambition** (S. 18).

Loyale Marker sind in der eigenen Farbe.

Rivalisierende Marker sind in der Farbe einer anderen Person.

Kontrolle habt ihr, falls ihr alleine die meisten intakten Schiffe in einem Sektor habt.

*Erhaltene Ressourcen legt ihr auf ein freies Ressourcenfeld eures Tableaus (**Ressourcen**, S. 17).*



Melanie besteuert zwei Mal: eine eigene Baustoff-Stadt und eine Psi-Stadt von Daniel, die sie jedoch kontrolliert.

Sie erhält 1 Baustoff-Ressource und 1 Psi-Ressource. Weil sie Daniels Stadt besteuert hat, nimmt sie 1 Agenten aus Daniels Vorrat gefangen und platziert ihn auf dem Gefangenenfeld ihres Tableaus.

BAUEN (KONSTRUKTION)

Baue 1 **Gebäude** oder 1 **Schiff**:

- ♦ **Gebäude:** Platziere 1 Stadt oder 1 Raumhafen auf einem freien Gebäudefeld in einem Sektor mit mindestens 1 loyalen Marker. Baust du eine Stadt, nimmst du die am weitesten links liegende Stadt von deinem Tableau.
- ♦ **Schiff:** Platziere 1 Schiff im Sektor eines loyalen Raumhafens. Jeder Raumhafen kann pro Zug nur 1 Schiff bauen.

Baust du etwas in einem von einem Rivalen kontrollierten Sektor, platziertest du den Marker beschädigt.

Beschädigte Schiffe kippt ihr auf ihre Seite.

Beschädigte Gebäude dreht ihr um, sodass die Seite mit den dunklen Ecken zu sehen ist.



Daniel baut zwei Mal. Zuerst baut er 1 Raumhafen auf einem Planeten, wo er 1 Schiff hat.

Dann baut Daniel 1 Schiff. Er kann das Schiff bei einem beliebigen eigenen Raumhafen platzieren: Er baut es mit dem Raumhafen, den er soeben erst gebaut hat.

Ein Sektor kann ein Tor oder ein Planet sein (S. 6).

Sektoren, die sich eine dünne Grenze teilen, sind benachbart.

Bei einer Katapultbewegung prüft ihr die Kontrolle des Tors, bevor ihr euch hinein bewegt, nicht danach.

Ihr könnt euch nicht von Raumhäfen eurer Rivalen katapultieren, selbst wenn ihr sie kontrolliert.

Lukas bewegt 2 loyale Schiffe von einem loyalen Raumhafen aus, sie machen eine Katapultbewegung.

Sie bewegen sich vom Planeten zu Tor 4. Die Katapultbewegung erlaubt es den Schiffen, sich noch weiter zu bewegen.

Sie bewegen sich weiter auf Tor 5, das jedoch von Melanie kontrolliert wird, weshalb sie dort stehenbleiben müssen. Lukas müsste eine weitere Bewegungsaktion ausführen, um sie weiter zu bewegen.

BEWEGEN (MOBILISIERUNG & AGGRESSION)

Bewege eine beliebige Anzahl loyaler Schiffe von einem Sektor in einen benachbarten Sektor.

Bewegst du Schiffe von einem Sektor mit **loyalem Raumhafen**, kannst du eine **Katapultbewegung** ausführen: Bewege loyale Schiffe beliebig weit, bis du entweder auf ein **Tor** stößt, das vor deiner Bewegung **von irgendjemand anderem kontrolliert** wird, oder auf **irgendeinen Planeten**. Unterwegs kannst du beliebig viele Schiffe zurücklassen.

Cluster, die nicht im Spiel sind: Du kannst dich nicht in einen Sektor bewegen, der sich in einem nicht im Spiel befindlichen Cluster befindet. Durch den im Aufbau platzierten Wegmarker sind die daran angrenzenden Tore benachbart zueinander.



REPARIEREN (KONSTRUKTION & VERWALTUNG)

Stelle 1 beschädigtes loyales Schiff wieder aufrecht oder drehe 1 beschädigtes loyales Gebäude um. (Das kann irgendwo auf dem Spielplan sein!)

BEEINFLUSSEN (MOBILISIERUNG & VERWALTUNG)

Platziere 1 Agenten auf einer Karte am Hof. (Der Hof ist die Kartenreihe neben dem Spielplan.)

SICHERN (AGGRESSION)

Nimm 1 Karte vom Hof, auf der du mehr Agenten besitzt als jeder einzelne Rivale. Lege alle deine loyalen Agenten zurück in deinen Vorrat und nimm alle Agenten deiner Rivalen auf der gesicherten Karte gefangen.

Führe die **Sobald gesichert**-Aktionen der Karte sofort aus, falls vorhanden. Muss die Karte abgeworfen werden, legst du sie offen auf den Ablagestapel der Hofkarten neben dem Hofstapel. Lege die Karte ansonsten offen neben dein Tableau.

Ziehe danach eine neue Karte vom Hofstapel und lege sie offen auf den soeben freigewordenen Platz am Hof.

Gefangene: Platziere gefangene Agenten auf dem Gefangenenfeld deines Tableaus. Sie zählen bei der **Tyrann-Ambition** (S. 18).



Auftakt-Aktionen einer gesicherten Karte können **nicht** sofort ausgeführt werden (S. 20).








KÄMPFEN (AGGRESSION)

Kämpfe als **Angreifer** und führe folgende Schritte aus:

1. **Kampfsektor wählen:** Wähle 1 Sektor mit loyalen Schiffen aus. Das ist der Kampfsektor mit deinen **angreifenden Schiffen**.
2. **Verteidiger wählen:** Wähle 1 Rivalen mit Markern im Kampfsektor. Er ist der Verteidiger und dies sind seine **verteidigenden Marker**.
3. **Würfel wählen:** Pro angreifendem Schiff kannst du 1 Angriff-, Geplänkel- oder Überfall-Würfel wählen.
 - ♦ **Angriff-Würfel:** Hoher Schaden beim Rivalen, aber auch eigene Verluste.
 - ♦ **Geplänkel-Würfel:** Geringer Schaden beim Rivalen, keine eigenen Verluste.
 - ♦ **Überfall-Würfel:** Stiehl beim Rivalen und beschädige Gebäude, das Risiko eigener Verluste ist aber hoch.

Einschränkung der Überfall-Würfel: Du kannst nur Überfall-Würfel wählen, falls sich im Kampfsektor **verteidigende Gebäude** befinden oder der Verteidiger keinerlei loyale Gebäude auf dem gesamten Spielplan hat.

4. **Würfeln und Ergebnisse ausführen:**
Wirf die gewählten Würfel.
Führe die Würfelergebnisse in dieser Reihenfolge aus:
 1. Pro  (*Flamme*) triffst du **1 eigenes angreifendes Schiff**.
 2. Wurde mindestens 1  (*Fadenkreuz*) gewürfelt, hat der Verteidiger dich **abgefangen**: pro intaktem verteidigten Schiff triffst du 1 eigenes angreifendes Schiff. (*Dies kann nur einmal pro Kampf passieren!*)
 3. Pro  (*Treffer*) triffst du **1 verteidigendes Schiff**. Sind keine verteidigenden Schiffe übrig, triffst du stattdessen verteidigende Gebäude.
 4. Pro  (*Gebäudetreffer*) triffst du **1 verteidigendes Gebäude**.
 5. Hast du angreifende Schiffe übrig, stiehlst du **Ressourcen und Karten**: Gib gewürfelte  (*Schlüssel*) entsprechend der Überfallkosten der Gildenkarten und Ressourcen aus, um sie zu stehlen (S. 16).

Wird ein intakter Marker getroffen, wird er **beschädigt** (und auf die Seite gelegt bzw. umgedreht).

Wird ein beschädigter Marker getroffen, wird er **zerstört** (und entfernt).

Der Angreifer nimmt zerstörte verteidigende Marker als Trophäen. Der Verteidiger nimmt zerstörte angreifende Marker als Trophäen.

Trophäen: Platziert Marker, die ihr als Trophäen nehmt, auf dem Trophäenfeld eures Tableaus. Trophäen zählen bei der **Kriegsherr-Ambition** (S. 18).

Ein Sektor kann ein Tor oder ein Planet sein (S. 6).

Marker sind u. a. Schiffe, Gebäude und Agenten (S. 2).



Ihr könnt weniger Würfel werfen als erlaubt.

Ihr könnt Würfel unterschiedlicher Arten vermischen.

Ihr könnt nicht mehr als 6 Würfel einer Art nehmen.



Zur Verdeutlichung: Der Angreifer würfelt und führt alle Ergebnisse aus. Normalerweise trifft der Verteidiger keine Entscheidungen. Dies bedeutet, dass der Angreifer auch entscheidet, welche eigenen Schiffe bei entsprechenden Würfelergebnissen getroffen werden.



Melanie kämpft an einem Relikt-Planeten gegen Lukas. Melanie hat 4 intakte Schiffe. Lukas hat 1 intaktes und 2 beschädigte Schiffe sowie eine beschädigte Stadt.



Melanie kann bis zu 4 Würfel wählen. Sie wählt 2 Angriff-Würfel und 2 Überfall-Würfel.

Sie würfelt folgende Ergebnisse:



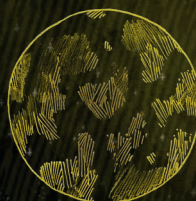
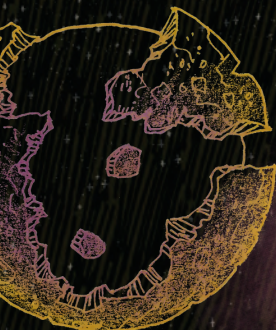
Zuallererst trifft Melanie eigene Schiffe. Sie wird 2x getroffen: 1x durch und 1x durch (Lukas hat nur 1 intaktes Schiff). Melanie entscheidet sich dazu, lieber zwei ihrer Schiffe zu beschädigen, statt eins zu zerstören.



Erst danach trifft Melanie gegnerische Schiffe.

1x : Melanie entscheidet sich dazu, das letzte intakte Schiff von Lukas zu beschädigen.

1x : Melanie muss die (bereits beschädigte) Stadt von Lukas treffen und somit zerstören. Melanie platziert die zerstörte Stadt auf dem Trophäenfeld ihres Tableaus.



STÄDTE ZERSTÖREN

Zerstörst du eine Stadt (auch außerhalb eines Kampfs), führst du Folgendes aus:

1. **Einen Aufschrei verursachen.** Wirf deine gesamten Ressourcen und Gildenkarten ab, die der Planetenart der Stadt entsprechen. Platziere 1 deiner Agenten auf dem Ressourcensymbol deines Tableaus, das der Planetenart der Stadt entspricht. Diese Ressource ist nun **gesperrt** (siehe unten).
2. **Den Hof ausrauben.** Sichere 1 Karte des Hofes, auf der sich **mindestens 1 Agent des Verteidigers** befindet. Nimm **alle** rivalisierenden Agenten auf der Karte als **Trophäen** (nicht als Gefangene).

Gesperrte Ressourcen: Auftakt-Aktionen von eigenen gesperrten Ressourcen können nicht ausgeführt werden (S. 17).

Habt ihr keine weiteren Agenten im Vorrat, nehmt ihr einen Platzhalter, bis wieder einer verfügbar ist.

Ist die Ressourcenart der Stadt bereits gesperrt und wird dort ein weiteres Mal ein Aufschrei verursacht, führt ihr trotzdem beide Schritte aus, setzt aber keinen weiteren Agenten auf das Ressourcensymbol.



Ihr könnt weiterhin gesperrte Ressourcen erhalten und sie bei entsprechenden Ambitionen werten.





Weil Melanie im vorangegangenen Beispiel eine Relikt-Stadt zerstört hat, muss sie nun alle Relikt-Ressourcen und -Karten abwerfen. Sie platziert 1 ihrer Agenten auf dem Relikt-Symbol ihres Tableaus.


Danach nimmt Melanie 1 Karte vom Hof, auf der Lukas mindestens 1 Agenten hat. Sie nimmt alle 3 rivalisierenden Agenten und platziert sie auf dem Trophäenfeld ihres Tableaus. Anschließend zieht sie 1 Karte vom Hofstapel und füllt mit dieser den Hof wieder auf.

ÜBERFALL

Sind angreifende Schiffe im Sektor übrig, kannst du als Angreifer gewürfelte  ausgeben, um Ressourcen und Gildenkarten vom Verteidiger einzeln und nacheinander zu stehlen. Gib jeweils  in Höhe der **Überfallkosten** der gewünschten Ressource bzw. Gildenkarte aus. Die Überfallkosten stehen oberhalb des Ressourcensfelds auf eurem Tableau bzw. oben links auf Gildenkarten (S. 17).



Melanie gibt die gewürfelten   aus, um 1 Baustoff und 1 Waffe von Lukas' Tableau zu stehlen.

Hätte sie einen weiteren  gewürfelt, hätte sie stattdessen das Relikt stehlen können.

RESSOURCEN

Euer **Auftakt** beginnt, sobald ihr eine Aktionskarte ausgespielt habt. Er endet, sobald ihr Aktionssterne auf der Karte für Aktionen verwendet.

Ihr könnt keine Ressourcen ausgeben, wenn ihr auf die Initiative verzichtet oder keine weiteren Handkarten habt.

Ihr könnt Ressourcen ausgeben (sogar gesperrte), ohne ihre Auftakt-Aktion auszuführen.

Waffen fügen eurer ausgespielten Aktionskarte den Eintrag „oder Kämpfen“ hinzu.

Waffen können die Aktionen anderer Ressourcen nicht in „Kämpfen“ umwandeln.



Ihr räumt Ressourcenfelder frei, indem ihr Städte baut!

Im Auftakt eures Zugs (S. 20) könnt ihr beliebig viele und verschiedene Ressourcen ausgeben, um optional ihre jeweilige Auftakt-Aktion auszuführen:

	Baustoff: Führt 1x Bauen oder 1x Reparieren aus.
	Treibstoff: Führt 1x Bewegen aus.
	Waffen: In diesem Zug könnt ihr Aktionssterne eurer Aktionskarte verwenden, um Kämpfen auszuführen.
	Relikt: Führt 1x Sichern aus.
	Psi: Führt 1 Aktion der Primuskarte aus.

Ihr lagert Ressourcen auf Ressourcenfeldern. Erhaltenet, nehmt oder stiehlt ihr eine Ressource, platziert ihr sie auf einem eurer freien Ressourcenfelder. Wenn ihr Ressourcen erhaltet, nehmt oder stiehlt, könnt ihr Ressourcen zwischen euren Ressourcenfeldern neu anordnen. Überzählige Ressourcen, die du nicht behalten kannst, musst du abwerfen.

Müsst ihr eine Stadt zurück auf euer Tableau legen und verdeckt mit ihr ein Ressourcenfeld, arrangiert ihr eure Ressourcen neu und werft überzählige ab, wie oben beschrieben.

Jedes Ressourcenfeld hat **Überfallkosten**: die Anzahl an , die der Angreifer in einem Kampf ausgeben muss, um diese Ressource zu stehlen.

Manche Karten erlauben euch, Ressourcen auf ihnen zu lagern. Dort liegende Ressourcen können ausgegeben werden und zählen bei der Wertung von Ambitionen. Sie können aber nur gestohlen werden, wenn dies explizit durch eine Regel erlaubt ist. Wird eine Karte mit Ressourcen *gestohlen*, verbleiben die Ressourcen auf der Karte. Wird sie *begraben*, *abgeworfen* oder *verschrottet*, legt ihr dort lagernde Ressourcen zurück in den Vorrat.

GILDENKARTEN

Überfallkosten Ressourcensymbol



Gildenkarten erhaltet ihr, indem ihr sie am Hof *beeinflusst* und dann *sichert* (S. 13).

Gildenkarten zeigen 3 Spielelemente: ein **Ressourcensymbol**, **Regeln** und **Überfallkosten**.

Ressourcensymbol: Das Symbol einer Gildenkarte entspricht 1 der 5 Ressourcen. Dieses Ressourcensymbol zählt bei der Wertung von Ambitionen genau wie Ressourcen: Baustoff- und Treibstoff-Karten bei der **Magnat**-Ambition, Relikt-Karten bei der **Wächter**-Ambition und Psi-Karten bei der **Empath**-Ambition. Waffen-Karten zählen bei keiner Ambition.

Regel: Gildenkarten erlauben Spezial-Aktionen und modifizieren Standard-Aktionen (S. 20).

Überfallkosten: Die Anzahl an , die der Angreifer in einem Kampf ausgeben muss, um diese Karte zu stehlen.

== EIN KAPITEL BEENDEN ==

Ein Kapitel endet, sobald niemand mehr Aktionskarten auf der Hand hat oder alle mit Karten auf der Hand reihum auf die Initiative verzichtet haben.

Endet das Kapitel, führt ihr folgende Schritte aus.

SCHRITT 1: AMBITIONEN WERTEN

Wertet jede Ambition, auf der mindestens 1 Ambitionsmarker liegt:

- ♦ **Magnat.** Zählt eure Treibstoff- und Baustoff-Symbole auf eigenen Ressourcen und Gildenkarten.
- ♦ **Tyrann.** Zählt eure Gefangenen auf dem Gefangenenfeld eures Tableaus. (Erhalten durch **Besteuern** oder **Sichern**, S. 12–13.)
- ♦ **Kriegsherr.** Zählt eure Trophäen auf dem Trophäenfeld eures Tableaus. (Erhalten durch **Kämpfen**, S. 14.)
- ♦ **Wächter.** Zählt eure Relikt-Symbole auf eigenen Ressourcen und Gildenkarten.
- ♦ **Empath.** Zählt eure Psi-Symbole auf eigenen Ressourcen und Gildenkarten.

Den ersten Platz erreicht, wer am meisten davon zählt. Den zweiten Platz, wer am zweitmeisten davon zählt.

Die Person, die den **ersten Platz** einer Ambition erreicht, erhält die höhere Macht auf allen Ambitionsmarkern, die auf diesem Ambitionsfeld liegen.

Die Person, die den **zweiten Platz** einer Ambition erreicht, erhält die niedrigere Macht auf den Ambitionsmarkern.

Markiert eure Macht mit den Machtmarkern auf der Zählleiste am unteren Rand des Spielplans.

Gleichstand: Bei Gleichstand um den ersten Platz erreichen alle daran Beteiligten stattdessen nur den zweiten Platz. Bei Gleichstand um den zweiten Platz erreichen die daran Beteiligten stattdessen keine Platzierung und erhalten dadurch keine Macht.

Qualifizieren: Ihr könnt keine Macht von einer Ambition erhalten, wenn ihr nichts davon habt, was für diese Ambition gezählt wird. (Beispiel: *Kriegsherr ist bekundet, aber niemand hat Trophäen, daher erhält niemand Macht.*)

Bonusmacht der Städte: Erreicht eine Person alleine den ersten Platz einer Ambition, erhält sie 2 zusätzliche Macht, falls sie das Feld „+2 bei gewonnener Ambition“ auf ihrem Tableau freigeräumt hat. Sie erhält 5 zusätzliche Macht, falls sie beide Felder („+2“ und „+3“) freigeräumt hat und alleine den ersten Platz einer Ambition erreicht.



Ambitionsfeld Magnat



**Felder für Trophäen
und Gefangene**

Erster Platz

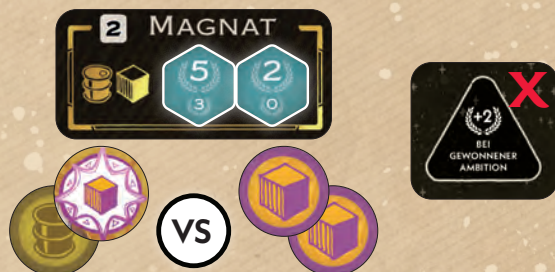


**Zweiter Platz
oder
Gleichstand beim ersten Platz**



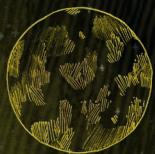
Bonusmacht der Städte

*Bonusmacht könnt ihr nur
1x pro Ambition erhalten,
unabhängig davon, wie
viele Ambitionsmarker für
sie gewertet werden.*



Magnat ist 7 Macht wert. Melanie hat 1 Treibstoff-Ressource und 1 Baustoff-Symbol auf Gildenkarten. Daniel hat 2 Baustoff-Ressourcen. Sie haben Gleichstand und erhalten jeweils 3 Macht (zweiter Platz).

Melanie hätte 2 weitere Macht durch ihr freigeräumtes „+2 bei gewonnener Ambition“-Feld erhalten können, wenn sie nicht nur einen Gleichstand erreicht hätte.

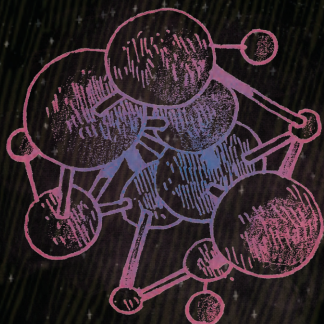


Raumhäfen und Schiffe kehren in den Vorrat der jeweiligen Personen zurück.

Städte werden auf das am weitesten rechts liegende Städtefeld des Tableaus zurückgelegt, auf der keine Stadt liegt. Wird dadurch ein Ressourcenfeld verdeckt, könnt ihr Ressourcen neu anordnen und müsst überzählige abwerfen.



6 Karten!



WERTUNG IM 2-PERSONEN-SPIEL

Im Aufbau des 2-Personen-Spiels werden 6 Ressourcen entsprechend der Planeten, die nicht im Spiel sind, auf den Ambitionsfeldern platziert (S. 4).

Beim Werten der Ambitionen zählen diese Ressourcen, als ob eine dritte Person sie besitzen würde. Waffen im Kriegsherr-Feld zählen als Trophäen. Für alle anderen Belange sind diese Ressourcen nicht im Spiel.

SCHRITT 2: AUFRÄUMEN UND AMBITIONSMARKER UMDREHEN

Wurde Kriegsherr gewertet, gebt ihr alle Trophäen zurück.
Wurde Tyrann gewertet, gebt ihr alle Gefangenen zurück.

Legt alle Ambitionsmarker zurück in den Bereich der verfügbaren Ambitionsmarker auf dem Spielplan.

Dreht den Ambitionsmarker mit der **niedrigsten** Macht, der bisher noch nicht umgedreht wurde, auf die Seite mit mehr Macht (orange Seite).

SCHRITT 3: ENDE DES SPIELS ODER NÄCHSTES KAPITEL

Das Spiel endet, sobald eine Person mindestens **27 Macht** (bei 4 Personen), **30 Macht** (3 Personen) bzw. **33 Macht** (2 Personen) erreicht hat – oder wenn ihr Kapitel 5 vollendet habt.

Endet das Spiel, gewinnt die Person mit der meisten Macht. Bei Gleichstand gewinnt, wer in Reihenfolge früher am Zug wäre.

Endet das Spiel nicht, bewegt ihr den Kapitelmarker um 1 Feld weiter und fahrt mit dem Spiel fort.

SCHRITT 4: KARTEN ZIEHEN

Mischt alle Aktionskarten. Zieht jeweils **6 Aktionskarten** auf die Hand.

Werft alle Aktionskarten, die ihr nicht auf der Hand habt, **verdeckt** auf den Ablagestapel der Aktionskarten auf dem Spielplan ab und mischt sie.

Die Person mit dem Initiativemarker beginnt das nächste Kapitel!

2-PERSONEN-SPIEL UND „MULLIGAN“

Nur im Spiel zu zweit: Nachdem die Aktionskarten gezogen wurden, kann die Person **ohne** Initiative alle ihre 6 Aktionskarten verdeckt abwerfen, um 6 neue vom Stapel zu ziehen. Die neu gezogenen muss sie behalten.



ANDERE AKTIONEN

AUFTAKT-AKTIONEN

Viele Karten und alle Ressourcen (S. 17) erlauben euch **optionale Auftakt-Aktionen**. Auf Karten beginnen sie mit „**Auftakt**“.

Euer Auftakt beginnt, sobald ihr eine Aktionskarte ausgespielt habt, und endet, sobald ihr Aktionssterne auf der Karte für Aktionen verwendet. Ihr könnt eine beliebige Anzahl an Auftakt-Aktionen ausführen (müsst aber nicht). Es gibt dabei nur 2 Einschränkungen:

- ♦ Ressourcen, die ihr im Auftakt ausgeben, werden erst am **Ende** eures Auftakts zurück in den Vorrat gelegt. Ihr könnt sie also bis dahin nicht zurückerhalten.
- ♦ Ihr könnt keine Auftakt-Aktionen von Karten ausführen, die ihr erst in diesem Auftakt vom Hof gesichert habt.

Manche Auftakt-Aktionen verlangen, dass ihr die Karte abwerft. Legt die Karte dann offen auf den Ablagestapel der Hofkarten neben dem Hofstapel.

SPEZIAL-AKTIONEN

Manche Karten erlauben euch **Spezial-Aktionen**. Auf der Karte werden sie von einer Standard-Aktion in Klammern begleitet, wie zum Beispiel: **Meucheln (Kämpfen)**.

Würdet ihr die Standard-Aktion durch einen Aktionsstern oder eine nicht gesperrte Ressource ausführen, könnt ihr stattdessen diese Spezial-Aktion ausführen.

MODIFIKATIONEN

Karten können Standard-Aktionen **modifizieren**. Die Standard-Aktion ist dann **fett** markiert. Zum Beispiel: „Im **Kampf** wählt ihr 1 zusätzlichen Würfel.“ Modifikationen verändern keine Spezial-Aktionen, aber sie modifizieren Standard-Aktionen, die sich innerhalb einer Spezial-Aktion befinden.

Modifikationen können auch entscheidende Schritte im Spiel verändern, z. B. **Aufbau** (S. 4–5), **Wertung** (Schritt 1, S. 18), **Ambition bekunden** (S. 9) und die **Initiative ergreifen** (S. 10).



Auftakt: Du kannst diese Karte neben einer offen ausgespielten Verwaltungskarte platzieren. Nimm am Ende der Runde jene Verwaltungskarte auf die Hand und wirf diese Karte ab.

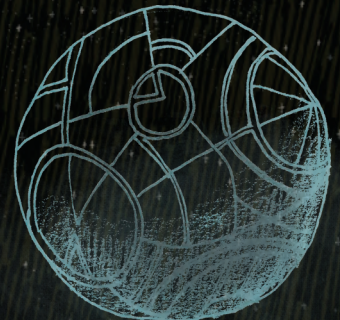
Hand und wirf diese Karte ab.

BK GILDE 04

Ihr müsst euch vor Auftakt-Aktionen entscheiden, ob ihr eine Ambition bekundet oder die Initiative ergreift.

*Gebt ihr zum Beispiel Aktionssterne für die Kämpfen-Aktion aus, könnt ihr stattdessen **Meucheln (Kämpfen)** ausführen. Ihr könnt diese Spezial-Aktion sogar ausführen, wenn ihr die Kämpfen-Aktion durch die Auftakt-Aktion einer Waffen-Ressource erhalten habt.*

*Zum Beispiel lautet die Mythoskarte „Lebende Strukturen“ wie folgt: „**Ernähren (Bauen)**: Besteuere eine loyale Stadt.“ In diesem Fall würden Bauen-Modifikationen nicht modifizieren, aber Besteuern-Modifikationen würden die enthaltene Besteuern-Aktion modifizieren.*



== MACHTHABER & MYTHEN ==



Mythoskarte



Start-Ressourcen und -Marker eines Machthabers

Nach ein oder zwei Partien Arcs seid ihr bereit für den Modus „Machthaber & Mythen“. In diesem Modus erhaltet ihr teils wilde und einzigartige Fähigkeiten, die jedoch schwer zu meistern sein können, besonders wenn ihr das Spiel erst kennenlernt.

Spielt eure erste Partie nicht mit Machthabern & Mythen.

- ♦ **Mythoskarten** verleihen euch dauerhafte Fähigkeiten. Da sie keine Ressourcen-Symbole oder Überfallkosten haben, zählen sie nicht beim Werten der Ambitionen und können auch nicht gestohlen werden.
- ♦ Eure **Machthaberkarte** verleiht euch einzigartige Fähigkeiten und bestimmte Ressourcen und Marker bei Spielbeginn.

VERÄNDERTER AUFBAU

Ersetzt die Schritte N-O des Aufbaus (S. 5) durch Folgendes:

Legt jeweils so viele **Mythos-** und **Machthaberkarten** offen aus wie **Personen plus 1**.

Entgegen der Zugreihenfolge (beginnt also rechts von der Person mit der Initiative und fährt gegen den Uhrzeigersinn fort) nimmt jede Person 1 Machthaber- oder 1 Mythoskarte.

Geht ein zweites Mal reihum, sodass jede Person über 1 Machthaber- und 1 Mythoskarte verfügt. Ihr könnt keine Machthaberkarte nehmen, wenn ihr bereits eine habt. Ihr könnt keine Mythoskarte nehmen, wenn ihr bereits eine habt.

Platziert nun eure Start-Marker auf dem Spielplan in den auf der Aufbaukarte angegebenen Sektoren. Eure Start-Marker sind auf eurer Machthaberkarte in den Kästen **A, B und C** angegeben. (Die Punkte geben die Anzahl der Schiffe an.)

Nehmt euch jeweils die **2 Ressourcen auf eurer Machthaberkarte**. Legt sie in der angegebenen Reihenfolge auf die Ressourcenfelder eures Tableaus.

Verfügt euer Machthaber über besondere Aufbauschritte, so führt ihr diese in Zugreihenfolge aus.

Der Mystiker startet mit 1 Psi-Ressource und 1 Relikt-Ressource.

Er hat die Initiative und platziert deswegen 3 Schiffe und 1 Stadt in 1A, 3 Schiffe und 1 Raumhafen in 1B und 2 Schiffe in 1C.



Ihr könnt mit beliebig vielen Mythoskarten beginnen, allerdings läuft ihr Gefahr, von den Möglichkeiten und Effekten überwältigt zu werden. Geht vorsichtig damit um!

Wollt ihr das Chaos und die Einzigartigkeit eures Spiels erhöhen, könnt ihr jeder Person erlauben, eine zweite Mythoskarte zu wählen. Legt dazu pro Person 1 weitere Mythoskarte in die Auslage und wählt Karten, bis jede Person über 1 Machthaber und 2 Mythoskarten verfügt.

In diesem Abschnitt werden einige Details erläutert.

GLEICHSTÄNDE & REIHENFOLGEN

Gibt es einen Gleichstand, aber keine Gleichstandsregelung, löst ihr ihn in Zugreihenfolge auf. Auch wenn Entscheidungen in einer nicht festgelegten Reihenfolge getroffen werden, entscheidet ihr in Zugreihenfolge. *(Es beginnt die Person mit dem Initiativemarker, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.)*

Passieren mehrere Dinge gleichzeitig, die aber nach einer bestimmten Reihenfolge verlangen, entscheidet die Person am Zug, in welcher Reihenfolge sie ausgeführt werden. Ist gerade niemand am Zug, entscheidet die Person mit dem Initiativemarker.

ELIMINIEREN & AUFGEBEN

In sehr seltenen Fällen kann es dazu kommen, dass eine Person weder Raumhäfen noch Schiffe auf dem Spielplan hat. In diesem Fall platziert sie am Ende ihres Zugs 3 intakte Schiffe an einem Tor ihrer Wahl.

Im Spiel zu zweit kann es vorkommen, dass vor dem Spielende ersichtlich ist, wer gewinnt. Es ist euch dann freigestellt, aufzugeben und eine Revanche zu fordern!

MARKER & BEGRENZTE ANZAHL

Alle Marker sind auf die im Spiel enthaltene Anzahl limitiert. Einzige Ausnahme: Müsst ihr eine Ressource sperren und ihr verfügt über keinen weiteren Agenten in eurem Vorrat, platziert ihr einen Platzhalter, bis wieder einer verfügbar ist. Dann stellt ihr diesen auf das gesperrte Ressourcensymbol auf eurem Tableau.

Verlangt eine Regel von euch, dass ihr einen Marker **platziert**, verwendet ihr einen intakten loyalen Marker dieser Art.

Marker, die ihr **platziert**, **zurücklegt** oder **zurückgibt**, kommen aus ihrem ursprünglichen Vorrat und gehen auch dahin zurück. Ausnahme sind Städte: Städte legt ihr immer auf das am weitesten rechts liegende freie Feld des ursprünglichen Tableaus. *(Bedenkt, dass häufig Marker ins Trophäenfeld oder Gefangenenfeld gelegt werden statt in ihren Vorrat.)*

Müsst ihr mehr **platzieren**, **zurücklegen** oder **zurückgeben** als möglich, verwendet das Maximum an möglichen Markern.

Ersetzt ihr einen Marker, legt oder gebt ihr ihn zurück und platziert stattdessen einen anderen Marker. War der alte Marker beschädigt, platziert ihr den neuen Marker auch beschädigt. *(Ein ersetzter Marker gilt nicht als zerstört.)*

HIERARCHIE DER REGELN

Die Spielanleitung hat Vorrang vor den Spielhilfen und den Tableaus.

Karten haben Vorrang vor der Spielanleitung. Ein Verbot (**kann nicht** oder **kann keine**) ist jedoch absolut. Ausnahme: es wird explizit mit **ignoriert** aufgehoben *(Beispiel: „Du ignorierst ihre Sperrung, wenn du Baustoff-Ressourcen aus gibst, um deren Auftakt-Aktion auszuführen.“)*.

Die schwarzen Seitenleisten in den Regeln sowie in Kurzschrift und Klammern geschriebene Texte *(wie diese)* sind Klarstellungen und Erinnerungen. Der Regeltext, auf den sie sich beziehen, hat Vorrang.

ABSPRACHEN

Ihr könnt Verabredungen treffen, diese sind jedoch niemals bindend. Ihr könnt anderen Personen keine Marker geben, es sei denn, die Regeln erlauben es.

GEHEIME INFORMATIONEN

Ihr dürft anderen eure Handkarten nicht zeigen.

KULANZ

Obwohl das Bekunden einer Ambition und das Ergreifen der Initiative vor allen anderen Aktionen stattfinden muss, erlauben wir meist, dies noch nachzuholen, solange durch diese Aktionen keine neue Information hinzugekommen sind (z.B. durch Würfeln oder Kartenziehen) und alle dadurch entstandenen Veränderungen nachvollzogen werden können. Arcs lebt von seinem schnellen Spielfluss! Lasst ihn euch nicht durch solche Kleinigkeiten vermiesen.

GETRENNTE ABLAGESTAPEL

Normalerweise werden alle Aktionskarten verdeckt auf den Ablagestapel gelegt. Dies schließt die ein, die bereits offen im Spiel waren. Dies führt zu einem schnelleren Spielfluss, bevorzugt aber Personen mit einem guten Gedächtnis.

In einem Turnierspiel oder wenn ihr ein strategischeres, aber langsames Spiel wollt, könnt ihr den Aktionskarten-Ablagestapel in zwei Stapel aufteilen: einen mit offen und einen mit verdeckt ausgespielten Karten.

Werdet ihr aufgefordert, vom Aktionskarten-Ablagestapel zu ziehen, zieht ihr vom verdeckten Ablagestapel. Liegen nicht genügend Karten in diesem Ablagestapel, mischt ihr zuerst beide Ablagestapel verdeckt zusammen und zieht dann.



GLOSSAR

Auftakt: Siehe **Auftakt-Aktionen** (S. 20).

Ausgeben: Bezieht es sich auf einen Ressourcenmarker, legt ihr ihn in den Vorrat zurück.

Begraben: Unter den Hofstapel legen.

Benachbart: Sektoren, die sich eine dünne Grenzlinie teilen (**Der Spielplan**, S. 6).

Beschädigt: Nicht **intakt**. Ein gekipptes Schiff oder ein umgedrehtes Gebäude mit den dunklen Ecken oben.

Erhalten: Fügt eurem Spielbereich den genannten Marker **aus seinem Vorrat** hinzu. *(Ist der Vorrat des genannten Markers leer, könnt ihr ihn nicht erhalten.)*

Ersetzen, Zurücklegen, Zurückgeben: Siehe **Marker & begrenzte Anzahl** (S. 22).

Frei / Leer: Dort befinden sich keine Marker.

Gebäude: Städte und Raumhäfen.

Geben: Fügt den genannten Marker dem Spielbereich des genannten Rivalen hinzu.

Gefangen nehmen: Platziert den genannten Marker auf dem Gefangenfeld eures Tableaus.

Initiative ergreifen: Nehmt euch den Initiativemarker. Ihr könnt die Initiative nicht ergreifen, falls ihr den Initiativemarker schon habt oder eine andere Person die Initiative in dieser Runde bereits ergriffen hat.

Intakt: Nicht **beschädigt**. Ein aufrechtes Schiff oder ein Gebäude auf der einfarbigen Seite.

Kapitel: Die Zeitspanne, in der ihr Runden spielt, bis niemand mehr Aktionskarten hat.

Kontrollieren: Ihr kontrolliert einen Sektor und seinen Inhalt, falls ihr dort über mehr intakte Schiffe verfügt als jeder einzelne Rivale. Bei Gleichstand kontrolliert niemand den Sektor.

Freiräumen / Säubern: Legt alle Marker vom angegebenen Ort zurück.

Loyal: In der eigenen Spielfarbe.

Marker: Jegliches Spielmaterial.

Nehmen: Fügt eurem Spielbereich den genannten Marker hinzu.

Nicht im Spiel: Ihr könnt damit nicht interagieren.

Platzieren: Siehe **Marker & Begrenzte Anzahl** (S. 22).

Rivale: Eine andere Person.

Rivalisierend: In der Spielfarbe einer anderen Person.

Runde: Die Zeitspanne, in der jede Person 1 Zug ausführt.

Spielbereich: Um und auf eurem Tableau. *(Die meisten Marker legt ihr auf bestimmte Orte in euren Spielbereich.)*

Stehlen: Fügt den genannten Marker **aus dem Spielbereich eines Rivalen** eurem Spielbereich hinzu. *(Dies unterscheidet sich explizit von **Nehmen**, denn manche Regeln verhindern Stehlen.)*

Tauschen: Gebt und nehmt den genannten Marker zur selben Zeit.

Treffen: Beschädigt einen intakten Marker auf dem Spielplan oder entfernt einen bereits beschädigten Marker vom Spielplan. *(1 Treffer entspricht 1x treffen.)*

Verschrotten: Aus dem Spiel entfernen, sodass es sich permanent **nicht im Spiel** befindet.

Vorrat: Im allgemeinen Vorrat liegen Ressourcen und andere allgemeine Marker. Im Vorrat einer Person befinden sich die loyalen Schiffe, loyalen Raumhäfen und loyalen Agenten.

Zerstören: Entfernt einen intakten oder beschädigten Marker vom Spielplan. *(Häufig legt ihr den Marker dann auf das Trophäenfeld.)*

Zug: Die Zeitspanne, in der eine Person eine Aktionskarte ausspielt und Aktionen ausführen kann.

Zugreihenfolge: Beginnend bei der Person mit dem Initiativemarker und reihum im Uhrzeigersinn.



IMPRESSUM

Autor: Cole Wehrle

Illustration: Kyle Ferrin

Redaktion: Joshua Yearsley

Grafikdesign: Pati Hyun (Leitung) mit Kyle Ferrin, Cole Wehrle und Joshua Yearsley

Entwicklung: Cole Wehrle und Joshua Yearsley (Co-Hauptentwickler) mit Nick Brachmann

Drucklegung: Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Clay Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Andrea Francisco und Anne Kinner

Freie Mitarbeiter & Praktikanten: Cory DeVore (3D-Modelle), Jeff Fraser (Anwenderfreundlichkeit), George Georgeadis (Produktion des Kickstarter-Videos), Emily Mattingley (Assistenz Grafik-Design), Alita Robertson (Produktionsassistent), Amanda Valentine (Lektorat); Q. Bryant und Dylan Kistler (Produktionspraktikanten); Sam Buan, Michael Cauthorn und Finn Powers-Tiffin (Testspiel-Praktikanten)

Testspielen & -lesen (Englisch): Nathan Adams, Jo Attwood, Celenia Baker, Dominik Batók, Todd Berman, Q. Bryant, Sam Buan, Cat Bult, Christina Berkley, Luke Bridwell, Ran C, Brenda Carrasco, Michael Cauthorn, Lili Chin, Jacob Church, Joshua Clark Orkin, Benjamin Cochrane, Justin Dowd und die Brass Cat crew, Erin, Zane Fisher, Andrew Grimes, Tonke Groot, Lily Gould, Daniel Hallinan, Haze, Sophia Hercher, April Higgins, Kevin Hulse, John Keller, Dylan Kistler, Ben Lang, Patrick Lefebvre, JC Lumsargis, Jai Manaca, jermcurry, Jules Marciano, Vixen Martin, Arthur McCool, Kirby Morris, Caitlin Moran, Joe Moran, Paul Mussoni, Elias Nichols, Hung Nguyen, Nathaniel Olin, Mark Overstreet, Finn Powers-Tiffin, Daniel Preston, Kristopher Reynolds, Alita Robertson, Arden Rogow-Bales, Malachi Ray Rempen, Evan Rowland, Gueric Samples, Marius Schneider, Jaden Servant, S.P. Shaman, Sarah Shirley (Sarai), Mar Hepto, Matilda Simonsson, Charles Simon, Nicole Smith, Matt Snow, Kieran Smalldon, Frack the Snail, Francis Snyder, Rho Sternjäger, turmoilbyrd, uropb, Samuel Vrienen, Steve Owen, Jackson Wray, Drew Wehrle, Chris Weidner und viele mehr!

INDEX

- 2-Personen-Spiel, 4, 19
- Abfangen, 14 (*Schritt 4.2*)
- Absprachen, 22
- Aktionen, 8, 10, 20
 - Bauen, 12
 - Beeinflussen, 13
 - Besteuern, 12
 - Bewegen, 13
 - Kämpfen, 14
 - Reparieren, 13
 - Sichern, 13
- Aktionskarten, 8–11
- Ambitionen, 18
 - bekunden, 9
 - werten, 18
- Aufschrei verursachen, 16
- Auftakt-Aktionen, 20
- Benachbart, 6 (*Spielplan*)
- Cluster, 6 (*Spielplan*)
- Gefangene, 7
 - und Tyrann-Wertung, 18
 - nehmen, 12 (*Besteuern*), 13 (*Sichern*)
 - zurückgeben, 19 (*Schritt 2*)
- Gildenkarten, 17
- Gleichstände auflösen, 22
- Hof, 7
 - Agenten auf dem, 13 (*Beeinflussen*)
 - Ausrauben, 16
 - Karten vom Hof sichern, 13 (*Sichern*)
- Initiative
 - ergreifen, 10
 - Verzichten, 8
 - Wechsel am Ende der Runde, 11
- Kann nicht, 22 (*Regel*)
- Kontrolle, 7
 - und beschädigte Gebäude, 12
 - und Katapultbewegungen, 13
 - und rivalisierende Städte besteuern, 12
- Macht, 18–19
- Machthaber & Mythen, 21
- Marker
 - Begrenzung der, 22
 - Beschädigen und zerstören, 7, 14
 - Gebäude, 12
- Planeten, 6 (*Spielplan*)
- Raumhafen
 - Schiffe bauen mit, 12
 - Katapultbewegungen ausgehend von, 13
- Ressourcen, 17
 - gesperrte, 16
- Schaden
 - und Kontrolle, 7
 - zuteilen und erleiden, 14
 - reparieren, 13 (*Reparieren*)
- Sektor, 6 (*Spielplan*)
 - Nachbarschaft, 6
 - Bewegung zwischen, 13 (*Bewegen*)
- Spielplan, 6
- Städte
 - Bonusmacht der, 18
 - Ressourcenfelder von, 7
 - Ressourcen erhalten, 12 (*Besteuern*)
- Tore, 6 (*Spielplan*)
- Treffen, 14
- Trophäen, 7
 - und Kriegsherr-Wertung, 18
 - nehmen, 7, 14
 - zurückgeben, 19 (*Schritt 2*)
- Überfallkosten, 16, 17
- Überfall, 16
 - Würfelbegrenzung, 14
- Würfelsymbole, 14

Ersatzteile

uli@spielworxx.de

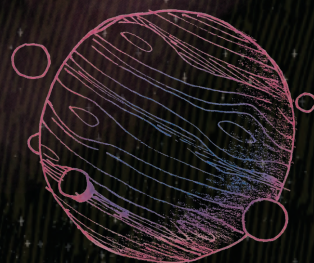
Mehr zu Arcs!

spielworxx.de/das-universum-von-arcs

Erklär-Videos findet ihr hinter dem QR-Code verlinkt.



Weitere englischsprachige Informationen findet ihr hier: ledergames.com/arcs



Deutsche Ausgabe

Spielworxx GmbH
Nielande 12
48727 Billerbeck

www.spielworxx.de

Übersetzung

Philippe Schmit

Lektorat

Sebastian Wenzlaff, Uli Blennemann,
Christoph Synatzschke, Christian Skalnik,
Alexander Ploberger