ARCS

Die Verderbnis-Kampagne
Erweiterung

Inhalt

Einleitung 2
Spielmaterial 2
Aufbau Akt I 4
Aufbau Akt II & III 7
Die Kampagne 8
Das Imperium 10
Ereignisse 12
Imperialer Rat 14
Die Freistaaten 15
Gipfeltreffen 16
Krisen 18
Die Verderbnis 19
Edikte 20
Imperiale Treuhand 21
Flaggschiffe 22
Neue Regeln & Begriffe 27
Intermezzo 28
Einräumen 30
Impressum 31
Index 32

20. Oktober 2025

Einleitung

Die Galaxie steckt in der Krise. Das **Imperium** bröckelt. Die **Verderbnis** wuchert am Rand der Galaxie und zerstört alles, was sie berührt. Was ist sie? Was will sie?

Manche glauben, dies sei das Ende. Andere sprechen vom Anfang. In dieser Zeit des Chaos sprießen neue Bewegungen stetig und unaufhaltsam wie Wüstenblumen. Sie versprechen Sicherheit, Befreiung, Gemeinschaft oder einfach den ehrenhaften Tod im Kampf. Was versprecht Ihr? Was ist Euer **Schicksal**?

Wir empfehlen euch, mindestens eine Partie des *Arcs*-Basisspiels zu spielen, bevor ihr euch an das Kampagnenspiel setzt. Alle sollten bereits mit dem Basisspiel vertraut sein. Ansonsten müsst ihr euch auf ein langwieriges und mühseliges erstes Spiel gefasst machen.

Spielmaterial

Schicksalskarten & Marker

SCHICKSAL (24)
(je 8x A, B und C)

Diese Karten verzeichnen euer aktuelles Schicksal; es kann im Laufe der Zeit wechseln.

SCHICKSALS-SETS

Zu jedem Schicksal gehört ein Set an Karten und Markern, die ihr im Spiel verwendet. Bewahrt sie wie im Kasten hier unten beschrieben auf.

SCHICKSALSSET-TRENNER

Jedes Schicksals-Set wird hinter dem Trenner mit der entsprechenden Nummer in der Schachtel aufbewahrt.

Stopp!

Stanzt die **24 Schicksalsset-Trenner** aus und steckt sie in die Fächer des unteren Schachteleinsatzes.

Steckt die kleinen Karten der **24 Schicksals-Sets** jeweils hinter den Trenner der entsprechenden Nummer. Bewahrt die Marker in Zip-Beuteln neben den Karten oder in einem anderen Fach auf. Bewahrt die großen Schicksalskarten im kleineren, niedrigeren Fach auf.

Die **Karten** sind mit einem **„S"** und der Nummer des Schicksals-Sets in der unteren linken Ecke markiert.

Die **Marker** sind im farblich schattierten Bereich mit einem Trennersymbol und der Nummer des Schicksals-Sets markiert.

Karte des Schicksals-Sets 1

Marker des Schicksals-Sets 1

Persönliches Spielmaterial

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

VORHABENSTEIN

Mit ihm markierst du, wie nah du dem Erfüllen des Vorhabens deines Schicksals gekommen bist.

FLAGGSCHIFF

Manche Schicksale lassen „dich" zum Flaggschiff werden. Stelle dann diese Figur auf den Spielplan.

FLAGGSCHIFFABLAGE

Manche Schicksale lassen „dich" zum Flaggschiff werden. Lege diese Ablage dann vor dir ab.

Weitere Karten & Hilfen

GILDEN (10)

In der Kampagne nutzt ihr andere Hofkarten als im Basisspiel. Diese Karten sind mit „KK" in ihrer linken unteren Ecke markiert.

VOX (5)

In der Kampagne nutzt ihr andere Hofkarten als im Basisspiel. Diese Karten sind mit „KK" in ihrer linken unteren Ecke markiert.

EREIGNISSE (3)

Im Aufbau fügt ihr zwei oder drei dieser Karten dem Stapel der Aktionskarten hinzu.

IMPERIALER RAT

Mit dieser neuen Hofkarte könnt ihr in die imperiale Politik eingreifen. Mit ◆01 markiert.

EDIKTE (4)

Diese werden in das Kartenheft gesteckt und können während Ereignissen ausgelöst werden. Mit ◆02–05 markiert.

REGENT / GESETZLOSER (4)

Jede Person beginnt als Imperialer Regent und kann zum Gesetzlosen werden. Mit ◆06–09 markiert.

FLAGGSCHIFF-VERBESSERUNGEN (4)

Auf diesen Hilfskarten werden Verbesserungen eurer Flaggschiffe erläutert. Mit ◆10–13 markiert.

SPIELHILFEN (2)

Die Spielhilfen enthalten Regeln, Abläufe des Spielendes und den Aufbau späterer Partien.

LOGBUCH

Auf diesen Notizblättern markiert jede Person bestimmte Daten zwischen den Partien.

Weitere Marker

VERDERBNISMARKER (24)

Die Verderbnis ist eine mysteriöse Entität, die sich am Rande der Galaxie ausbreitet.

FREISTAATEN-STÄDTE & -RAUMHÄFEN

(28 Städte, 14 Raumhäfen)

Personen können mit kontrollierten Freistaaten-Gebäuden agieren.

IMPERIALE SCHIFFE (15)

Diese Schiffe kontrollieren Sektoren für das Imperium. Regenten können mit ihnen agieren.

ZAHLEN- & EREIGNIS-WÜRFEL

Sie werden während des Aufbaus und bei manchen Ereignissen im Spiel benötigt.

KAPITELANZEIGER

Überdeckt mit diesem doppelseitigen Plättchen die Kapitelleiste des Spielplans.

ERSTER REGENT

Zeigt an, welcher der Regenten der Erste Regent ist und über die Imperiale Treuhand verfügt.

KARTENHEFT

In dieses Heft steckt ihr im Verlauf des Spiels unterschiedliche Karten.

BEUTELMARKER (4)

Verwendet diese Marker, um beim Einräumen einen Zip-Beutel einem Fach zuzuordnen, falls zu viele Marker in das Fach müssten.

WEITERE TRENNER (6)

Nutzt diese Trenner, um weitere Marker und Karten aufzubewahren (S. 30).

Aufbau Akt I

Beginnt ihr eine neue Kampagne, baut ihr gemäß der folgenden Schritte auf. Andernfalls nutzt ihr den **Aufbau Akt II & III** (S. 7).

Der Aufbau einer Kampagne unterscheidet sich stark vom Aufbau des Basisspiels. Dies sind die wichtigsten Unterschiede:

- Die ***Aufbaukarten*** werden nicht benötigt. Alle Cluster sind im Spiel und eure persönlichen Marker werden auf andere Weise platziert.
- Verwendet die spezifischen ***Gilden- und Voxkarten der Kampagne*** (mit „KK" markiert) im Hofkartenstapel. Die Hofkarten des Basisspiels (mit „BK" markiert) werden nicht benötigt.
- Verwendet die ***Mythoskarten*** des Basisspiels (mit „M" markiert), sie werden jedoch in den Hofkartenstapel gemischt, nachdem der Hof ausgelegt wurde.

1. Allgemeiner Aufbau

A. Breitet den **Spielplan** aus und legt die **18 Kampfwürfel**, **25 Ressourcenmarker**, **24 Verderbnismarker**, **28 Freistaaten-Städte** und **14 Freistaaten-Raumhäfen** bereit.

B. Vergebt 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 den Werten „1" und „7"** in den Aktionskartenstapel.

E. Mischt **2 Ereignis-Aktionskarten** (2–3 Personen) oder **3 Ereignis-Aktionskarten** (4 Personen) in den Aktionskartenstapel.

F. Platziert die **3 Ambitionsmarker** im Bereich „Verfügbare Ambitionsmarker" oben rechts auf dem Spielplan. Legt sie mit ihrer blauen Seite (niedrige Werte) nach oben aus.

G. Platziert den **Kapitelanzeiger** auf der Kapitelleiste des Spielplans. Dreht ihn, sodass die Seite mit „Akt I & II" sichtbar ist. Platziert den **Kapitelmarker** auf Feld „1".

H. Platziert den **Nullmarker** auf dem „Ambition bekundet"-Feld des Spielplans.

I. Mischt alle **15 Vox- und Gildenkarten der Kampagne** (mit „KK" gekennzeichnet) 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**.

J. Mischt **1 zufällige Mythoskarte pro Person** in den Hofstapel. *Nutzt hierfür die Mythoskarten des Basisspiels. Ihr könnt auch beliebige Mythoskarten der Erweiterungen hinzunehmen.*

K. Legt die Karte des **Imperialen Rats** (◆01) mit ihrer **tagend**-Seite offen als die am weitesten links liegende Karte des Hofs aus.

L. ***Bei 2 Personen:*** Steckt die **„Gildenbotschafter reisen ab"-Ediktkarte** (◆02) in den ersten Steckplatz des Kartenhefts.

M. Mischt die 3 **„Den Imperialen Rand regieren"-Ediktkarten** (◆03–05) verdeckt, legt sie dann offen und steckt sie alle offen in den ersten freien Steckplatz des Kartenhefts.

N. Werft den **Zahlenwürfel** und bestimmt die **2 imperialen Cluster**: Das erwürfelte Cluster ist das erste und das im Uhrzeigersinn nächste ist das zweite imperiale Cluster. Platziert je 1 Imperiales Schiff in jedem Sektor dieser beiden Cluster. *(Insgesamt 8 Schiffe.)*

O. Werft den **Ereigniswürfel**. Platziert **1 Freistaaten-Stadt** auf jedem Planeten **außerhalb der imperialen Cluster,** dessen ID-Symbol ihr gewürfelt habt.

P. Platziert **1 beschädigte Verderbnis** *(dunkel halbiert)* in jedem Sektor ***außerhalb der imperialen Cluster***.

Q. ***Bei 2 Personen:*** Platziert die **6 Ressourcenmarker**, die den 6 Planeten der imperialen Cluster entsprechen, auf den Ambitionsfeldern des Spielplans:
- Bau-und Treibstoff auf Magnat,
- Waffen auf Kriegsherr,
- Relikte auf Wächter,
- Psi auf Empath.

2. Persönlicher Aufbau

A. Wählt jeweils eine Farbe und nehmt 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.

B. Zieht jeweils **2 A-Schicksalskarten** („A" auf der Rückseite) und wählt eine davon geheim. Nachdem alle gewählt haben, legt ihr eure Karte offen und nehmt das entsprechende **Schicksals-Set** (S. 2).

C. Baut jeweils eure Marker entsprechend des Aufbaus auf der Aufbau-Seite eurer **Vorhabenkarte** auf – dies ist die erste Karte des Schicksals-Sets. Dreht anschließend die Karte auf ihre Vorhaben-Seite um.

D. Platziert jeweils euren **Vorhabenstein** auf dem Feld der Zählleiste des Spielplans, das der Zahl neben der großen Uhr auf der Vorhabenkarte entspricht.

E. Platziert jeweils euren **Machtstein** auf Feld 0 der Zählleiste des Spielplans.

F. Nehmt jeweils eine **Titelkarte** Regent / Gesetzloser (◆06–09) und schiebt sie teilweise unter eure Schicksalskarte, sodass die **Regent**-Seite offen liegt. Falls keiner den **Ersten Regenten** durch den eigenen Aufbau erhält, bekommt ihn die Person mit der Initiative.

G. Platziert nun in Zugreihenfolge je **3 Schiffe** und **1 Gebäude** auf einem freien Gebäudefeld eines Planeten mit Imperialem Schiff und nehmt **1 Ressource** des Planeten. *(Auf dem Planeten können rivalisierende Marker sein.)*

H. Wiederholt Schritt G in **entgegengesetzter** Reihenfolge. Es beginnt die letzte Person in Zugreihenfolge, dann gegen den Uhrzeigersinn weiter.

I. Platziert **Freistaaten-Städte** auf allen leeren Gebäudefeldern auf Planeten mit Imperialen Schiffen. *(Bei 4 Personen kann es vorkommen, dass keine leeren Gebäudefelder übrig sind.)*

J. Zieht jeweils **6 Aktionskarten** auf die Hand. ***Nur bei 2 Personen:*** Die Person ohne Initiativemarker kann alle Handkarten, außer Ereigniskarten, verdeckt abwerfen, um dann dieselbe Anzahl neuer Aktionskarten zu ziehen.

K. Werft alle **Aktionskarten**, die ihr nicht auf der Hand habt, verdeckt auf den Aktionskarten-Ablagestapel des Spielplans und mischt diesen.

Aufbau Akt II & III

Baut Akt II oder III entsprechend dem jeweils vorangegangenen Akt auf (inklusive Macht), weicht aber folgendermaßen ab:

A. Im Akt II dreht ihr den **Ambitionsmarker** mit dem niedrigsten Wert auf die Seite mit mehr Macht (orange Seite). Im Akt III dreht ihr die beiden niedrigsten Ambitionsmarker auf die Seite mit mehr Macht. Die übrigen bleiben auf der Seite mit weniger Macht.

B. Mischt den Hofkartenstapel und legt **3 Karten** (bei 2 Personen) oder **4 Karten** (bei 3-4 Personen) als Hof aus. Legt die **„Imperialer Rat"**-Karte mit der **tagend**-Seite offen aus.

C. Platziert **1 beschädigte Verderbnis** auf jedem Tor, an dem sich keine Verderbnis und keine Schiffe befinden.

D. Werft den **Ereigniswürfel**. Platziert **1 beschädigte Verderbnis** auf jedem Planeten ohne Verderbnis, dessen ID-Symbol erwürfelt wurde. Befindet sich auf einem so ermittelten Planeten bereits **Verderbnis**, platziert stattdessen auf **jedem Planeten** des Clusters 1 beschädigte Verderbnis, sofern dort noch keine vorhanden ist.

E. ***Bei 2 Personen:*** Würfelt 2x den **Zahlenwürfel**. Platziert 2x **6 Ressourcenmarker** entsprechend den 2 erwürfelten Clustern auf den Ambitionsfeldern, wie in Schritt Q des „Akt I"-Aufbaus. *(Falls der Vorrat an Ressourcen leer wird, platziert nur so viele wie möglich.)*

F. Baut jeweils eure Marker entsprechend des Aufbaus auf der Aufbau-Seite eurer **Vorhabenkarte** auf. Dreht sie anschließend auf ihre Vorhaben-Seite. Ihr könnt auch eure **Ressourcenmarker** neu anordnen. Falls mehrere Personen Enstcheidungen im Aufbau treffen müssen, trefft ihr diese in Zugreihenfolge. *(Ihr könnt diesen Schritt zum größten Teil gleichzeitig ausführen.)*

G. Platziert jeweils euren **Vorhabenstein** entsprechend eurer Vorhabenkarte auf der Zählleiste. Im Akt III führen nur Personen mit C-Schicksalskarten diesen Schritt aus.

H. Platziert den **Kapitelanzeiger** mit der entsprechenden Seite auf der Kapitelleiste des Spielplans. Platziert den **Kapitelmarker** auf Feld 1. Zieht **Aktionskarten** und werft sie ab, wie in den Schritten J–K des persönlichen Aufbaus von Akt I beschrieben.

Die Kampagne

In einer *Arcs*-Kampagne spielt ihr drei Partien, sogenannte **Akte**. Ein Akt einer Kampagne endet anders als eine Partie des Basisspiels.

- ***Ein Akt wird nicht erst nach Kapitel 5 beendet***. Stattdessen enden die Akte I und II bereits nach **3 Kapiteln**, während Akt III nach **4 Kapiteln** endet.
- ***Ein Akt wird nicht vorab durch das Erreichen von genügend Macht einer Person beendet***. Ignoriert die Schwellenwerte des Basisspiels auf der Zählleiste.

Im Aufbau Akt I wählt jede Person ein **A-Schicksal**. Dieses Schicksal kann über alle drei Akte beibehalten werden oder es kann zu einem anderen Schicksal gewechselt werden:

- Wird das Schicksal nach Akt I gewechselt, wählt diese Person ein **B-Schicksal**.
- Wird das Schicksal nach Akt II gewechselt, wählt diese Person ein **C-Schicksal**.

Am Ende von Akt III gewinnt die Person, die am meisten Macht **über alle drei Akte hinweg gesammelt hat**. Bei Gleichstand wird eine Person mit einem A-Schicksal gegenüber B-Schicksalen bevorzugt, ebenso B-Schicksale gegenüber von C-Schicksalen.Besteht weiterhin Gleichstand, wird er in Zugreihenfolge aufgelöst.
Es ist auch möglich zu gewinnen, indem ihr euer Finales Vorhaben erledigt (S. 9).

Vorhaben

In Akt I und II geben die Schicksale euch eure **Vorhaben** vor.

Im Aufbau platziert ihr euren **Vorhabenstein** auf der Zählleiste: Das entsprechende **Startfeld** steht oben auf eurer Vorhabenkarte. Manchmal hängt das Startfeld von der Anzahl der Personen ab. Dies wird durch das Personensymbol (🚶) angezeigt.

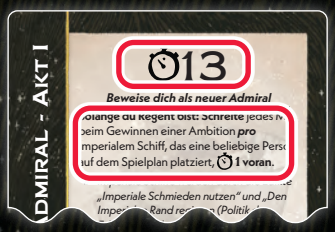
Auf der Vorhabenkarte steht, auf welche Weise ihr euren Vorhabenstein in Richtung 0 **voranschreiten** lasst. Erreicht euer Vorhabenstein die 0 auf der Zählleiste, habt ihr euer Vorhaben erfüllt!

Eine Ambition gewinnen: Manche Vorhaben verlangen von euch, dass ihr eine Ambition gewinnt. Ihr **gewinnt** eine Ambition, wenn ihr den ersten Platz alleine erreicht (also **ohne Gleichstand**).

Der Kapitelanzeiger *überdeckt die Kapitelleiste des Spielplans. Die eine Seite wird in Akt I und II verwendet, die andere in Akt III.*

In Akt II und III kann es vorkommen, dass ihr höhere Machtwerte nachhalten müsst. Verwendet den zweiten Machtstein des Basisspiels, um entsprechend „+50" oder „+100" auf dem Spielplan neben der Zählleiste zu markieren.

Startfeld



Vorhaben

Ein Kapitel wird beendet.

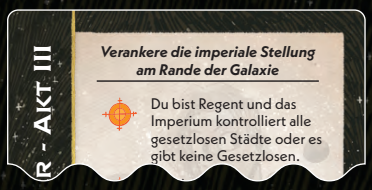
Lukas ist ein Gesetzloser, er kontrolliert 3 Sektoren und gewinnt 2 Ambitionen. Dadurch bewegt er seinen Vorhabenstein insgesamt 9 Felder in Richtung 0.

Intermezzo

Nach den Akten I und II findet ein **Intermezzo** statt. Hier erhaltet ihr einen Bonus, wenn ihr Vorhaben erfüllt habt; ihr dürft ein neues Schicksal wählen und üblicherweise werden beschädigte Marker zerstört.

Habt ihr euer Vorhaben nicht erfüllt, verliert ihr Macht entsprechend des Felds eures Vorhabensteins auf der Zählleiste.

Das Intermezzo *wird auf S. 28 im Detail erläutert.*



Höhere Ambition

Höhere Ambitionen

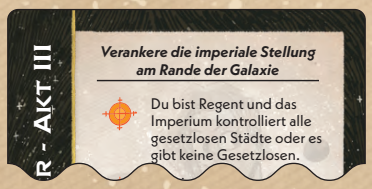
Im Akt III zeigen eure A- oder B-Schicksale je zwei **Höhere Ambitionen** neben goldenen Fadenkreuzen. Auf die beschriebenen Weisen könnt ihr jeweils mehr Macht erlangen. Ihr benötigt den Vorhabenstein nicht mehr.

Eure Höheren Ambitionen werden zur selben Zeit wie bekundete Ambitionen am Ende eines Kapitels gewertet.

Habt ihr eine Höhere Ambition erfüllt, erhaltet ihr die niedrigere Anzahl an Macht unterhalb des aktuellen Kapitels auf dem Kapitelanzeiger. Habt ihr beide erfüllt, erhaltet ihr die höhere Anzahl an Macht.

Eure Höheren Ambitionen sind immer aktiv, sie müssen nicht bekundet werden. Eure Rivalen können durch sie keine Macht erhalten.

Am Ende von Kapitel 3 erfüllt Dan eine höhere Ambition und erhält dadurch 4 Macht.



Ihr erleidet keinen Nachteil, wenn ihr euer Finales Vorhaben nicht erreicht. Es bietet euch nur einen weiteren Weg zum Sieg!

Finales Vorhaben

Im Akt III geben euch C-Schicksale je ein **Finales Vorhaben** vor.

Am Ende eines Kapitels, nachdem die Ambitionen gewertet wurden, **gewinnt** ihr selbst die Kampagne, falls euer Vorhabenstein auf der 0 ist **und ihr mindestens 1 Macht habt!**

Gewinnt eine Person über ihr Finales Vorhaben, gewinnt nicht die Person mit der meisten Macht.

- Wurde euch ein finales Vorhaben erteilt, könnt ihr trotzdem am Ende von Kapitel 4 gewinnen, falls ihr am meisten Macht erlangt habt.
- Falls mehrere Personen die Kampagne durch ihr Finales Vorhaben gewinnen würden, gewinnt unter ihnen die Person mit der meisten Macht.

In jeden Steckplatz passen 1 bis 3 Karten ohne Hüllen. Verwendet ihr Plastikhüllen, entfernt diese zuerst.

Kartenheft

Im Verlauf einer Partie werden viele Karten durch euer Schicksal in das **Kartenheft** gesteckt.

Das Kartenheft ist doppelseitig. Auf der einen Seite steckt ihr Ediktkarten hinein, auf der anderen Gesetze und Gipfelkarten.

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ihr auf einer Seite nicht genügend Platz für eine spezifische Kartenart habt. In diesem Fall könnt ihr die andere Seite nutzen.

Wird eine Karte in das Kartenheft gesteckt, ist es wichtig, dass ihr deren Kartentext laut für alle vorlest und erklärt, denn **ihre Regeln betreffen alle und müssen von allen befolgt werden**.

Das Imperium

Jede Person beginnt die Kampagne als **Regent** des untergehenden galaktischen **Imperiums**. Die Regenten-Titelkarte unter eurer Schicksalskarte zeigt dies an.

Ein Regent von euch ist der **Erste Regent**. Er verwaltet das Imperium (S. 20) und verfügt über die **Imperiale Treuhand** (S. 21). Dort werden die Ressourcen gesammelt, die als Tributzahlungen an den weit entfernten Imperator einkassiert werden.

Ein Regent kann zum **Gesetzlosen** werden, indem er ein Gipfeltreffen einberuft (S. 16). Gesetzlose können vom Imperium angegriffen werden, im Gegenzug können sie aber Regenten bekämpfen und müssen keinen Tribut in die Imperiale Treuhand einzahlen.

Imperialer Regent

Kontrolle & Befehlsgewalt

Das Imperium kontrolliert Sektoren, in denen es über eine ***beliebige Anzahl an intakten Imperialen Schiffen*** verfügt, loyale Schiffe anderer Personen werden ignoriert.

Der Erste Regent kontrolliert alle vom Imperium kontrollierten Sektoren bei Ambitionen, Vorhaben und Ereignissen (S. 12).

Im Zug eines Regenten verfügt dieser über die **Befehlsgewalt der Imperialen Flotte** gemäß dem **Gesetz der Präsenz:** In Sektoren ***mit loyalen Markern*** kontrollieren Regenten den Sektor, falls er vom Imperium kontrolliert wird. In diesem Fall kann der Regent Aktionen mit den Imperialen Schiffen dort ausführen: Sie **bewegen**, sie **reparieren**, mit ihnen **kämpfen**, mit ihnen **bauen** und Städte **besteuern**, die sie kontrollieren.

Erlaubt euch eine Regel das Gesetz der Präsenz zu ignorieren, verfügt ihr über die Befehlsgewalt der Imperialen Flotte in jedem Sektor, auch in solchen ohne loyale Marker.

Das Imperium kontrolliert Sektoren bereits ab dem **ersten Imperialen Schiff** *dort.*

Gesetz der Präsenz: *Um die Befehlsgewalt über Imperiale Schiffe zu haben, muss ein Regent* **loyale Marker im Sektor haben** *– also Marker seiner Farbe.*

Gesetzlos

Regent **Imperial**

Ein Gesetzloser verfügt über 4 intakte loyale Schiffe in einem Sektor. Ein Regent verfügt über 2 intakte loyale Schiffe dort.

Unabhängig von all diesen Schiffen kontrolliert das Imperium diesen Sektor, da sich dort 1 intaktes Imperiales Schiff befindet.

Während des Zugs des Regenten kontrolliert dieser den Sektor. Während des Zugs des Gesetzlosen kontrolliert das Imperium den Sektor, sodass der Gesetzlose nur beschädigte Marker baut.

Bewegung

Regenten müssen gemäß dem **Gesetz der Bewegung** agieren: Sie können nur 1 Imperiales Schiff pro loyalem Schiff **bewegen**, das sie gleichzeitig mit dem Imperialen Schiff in denselben Sektor bewegen.

- ***Tore unter Imperialer Kontrolle*** stoppen die Katapultbewegung von Gesetzlosen, aber nicht von Regenten oder imperialen Markern.
- ***Tore unter der Kontrolle von Regenten*** stoppen die Katapultbewegung von gesetzlosen Markern und einzelnen rivalisie-

Gesetz der Bewegung: *Imperiale Schiffe bewegen sich niemals alleine. Jedes benötigt ein loyales Schiff, das sich mitbewegt.*

Rivale *bedeutet in der Farbe einer anderen Person.*

Katapultbewegungen *beginnen meistens an einem loyalen Raumhafen.*

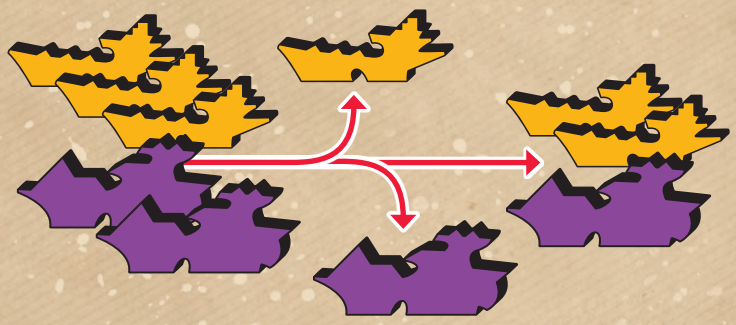
renden Regenten, aber nicht von imperialen Markern oder imperialen Markern zusammen mit Markern von Regenten.

- ***Tore unter der Kontrolle von Gesetzlosen*** stoppen sowohl die Bewegung von Markern von Regenten als auch die von imperialen Markern.

Ein Regent führt eine Katapultbewegung mit 2 Imperialen und 3 loyalen Schiffen aus und lässt 1 loyales Schiff unterwegs zurück.

Anschließend bewegt er 2 Imperiale und 2 loyale Schiffe und lässt 1 Imperiales Schiff zurück.

Er beendet seine Katapultbewegung indem er 1 Imperiales und 2 loyale Schiffe ein letztes Mal bewegt.



Gesetz der Waffenruhe: *Imperiale Schiffe schützen Regenten davor, sich gegenseitig zu schädigen oder zu besteuern.*

Schädigen *bedeutet „kämpfen, treffen, beschädigen oder zerstören" (S. 27).*

Das Gesetz der Waffenruhe beschränkt niemals Krisen (S. 18).

Um ein Gebäude eines Regenten mit einem ✸ (Treffer) zu treffen, muss ein Gesetzloser alle verteidigenden Schiffe zerstören, auch Imperiale.

Kämpfen, Schädigen & Besteuern

Außerdem folgen Regenten dem **Gesetz der Waffenruhe:** Regenten können Imperiale Schiffe nicht **schädigen**, außer durch selbst zugefügte Treffer als angreifendes Schiff im Kampf. Zudem können sie rivalisierende Regenten nicht in Sektoren **schädigen** oder **besteuern**, in denen sich Imperiale Schiffe befinden.

Greift ein Regent im Kampf ***an***, ***kann*** er Imperiale Schiffe im Kampfsektor seinen angreifenden Schiffen hinzufügen.

Verteidigt ein Regent im Kampf, ***muss*** er Imperiale Schiffe im Kampfsektor seinen verteidigenden Schiffen hinzufügen.

Gesetzlose im Kampf

Gesetzlose können entweder einen Regenten oder das Imperium als Verteidiger wählen.

Ist das Imperium der Verteidiger, sind Imperiale Schiffe im Kampfsektor die verteidigenden Marker. Der Erste Regent erhält zerstörte gesetzlose Marker als Trophäen. Gibt es keinen Ersten Regenten, legt der Gesetzlose seine Marker zurück in den eigenen Vorrat.

Greift der Gesetzlose den Regenten an, fügt der Regent die Imperialen Schiffe seinen hinzu, es sind also insgesamt 3 verteidigende Schiffe.

Greift der Gesetzlose das Imperium an, hat das Imperium 1 verteidigendes Schiff.

Greift der Regent den Gesetzlosen an, kann er das Imperiale Schiff seinen 2 angreifenden Schiffen hinzufügen.

Gesetzloser

Regent + Imperiale...

...oder nur Imperiale

Ereignisse

Es gibt drei Arten von Ereignissen: Gipfeltreffen, Krisen und Edikte.

Während eines **Gipfeltreffens** könnt ihr Deals abschließen, bei denen ihr Marker und Gefallen untereinander tauscht.

Während **Krisen** greift die Verderbnis Schiffe auf dem Spielplan an. Manche Gilden- und Voxkarten verschlimmern das Chaos.

Während **Edikten** verwaltet der Erste Regent das Imperium. Im Verlauf des Spiels werden weitere Edikte hinzugefügt.

Ereignisse werden ausgelöst, indem eine **Ereigniskarte** ausgespielt wird oder die **„Imperialer Rat"-Karte** vom Hof gesichert wird (S. 14).

Ereigniskarten

Ereigniskarten sind eine neue Art von Aktionskarten, die im Aufbau dem Aktionskartenstapel hinzugefügt werden. Sie können nicht verschrottet werden.

In deinem Zug kannst du eine Ereigniskarte ausspielen. Es gibt aber Einschränkungen: ***Du kannst Ereigniskarten weder als Primuskarte ausspielen noch mit ihnen Kopieren oder sie abwerfen, um die Initiative zu ergreifen.***

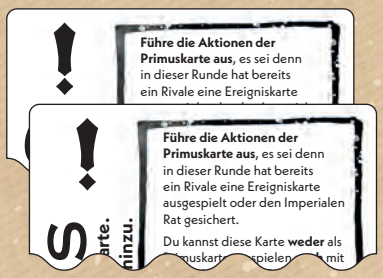
Spielst du eine Ereigniskarte aus, kannst du die Aktionen der Primuskarte ausführen, als ob du sie ausgespielt hättest.

Wurde jedoch in dieser Runde bereits eine **andere Ereigniskarte** ausgespielt oder die **„Imperialer Rat"**-Karte gesichert (S. 14), erlaubt dir deine Ereigniskarte keine Aktionen!

2-Personen-Spiel und „Mulligan": Wendest du die Mulligan-Regel (Spielanleitung des Basisspiels, S. 19) an, musst du alle Ereigniskarten auf deiner Hand behalten und nur die Aktionskarten abwerfen. Du ziehst dann nur so viele Aktionskarten nach, wie du abgeworfen hast.

Bist du die Person mit Initiativemarker und hast nur Ereigniskarten auf der Hand, musst du auf die Initiative verzichten.

Spielst du eine Ereigniskarte aus und sie erlaubt dir keine Aktionen, kannst du trotzdem Auftakt-Aktionen ausführen.



Lukas spielt eine „2"-Konstruktionskarte als Primuskarte.

Daniel spielt ein Ereignis, sodass er 4 Aktionen der Konstruktionskarte ausführen kann.

Als nächstes spielt Melanie ebenfalls ein Ereignis aus. Sie kann aber nun keine Aktionen ausführen.

Wurden mehrere Ereigniskarten ausgespielt, wird trotzdem nur eine ausgeführt.

Der Ereignis- und der Zahlenwürfel werden trotzdem geworfen, auch wenn kein Gipfeltreffen einberufen wurde.

Für den Moment werden der Zahlenwürfel und die Planetensymbole ▲, ⬢ und ☾ auf dem Ereigniswürfel noch ignoriert, sie werden erst bei Krisen (S. 18) verwendet.

Ein Ereignis ausführen

Am Ende einer Runde, in der eine oder mehr Ereigniskarten ausgespielt wurden, führt ihr folgende Schritte sofort aus, nachdem ihr die Initiative ermittelt habt:

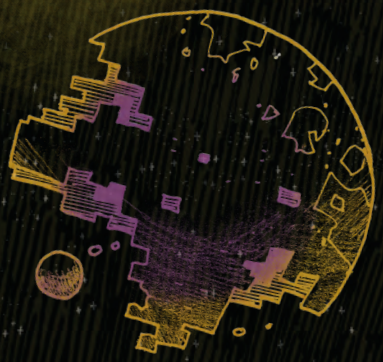
Die ***Person mit der Initiative*** kann optional ein Gipfeltreffen einberufen (S. 16). Anschließend wirft sie den Ereignis- und den Zahlenwürfel und wertet zunächst nur den Ereigniswürfel aus:

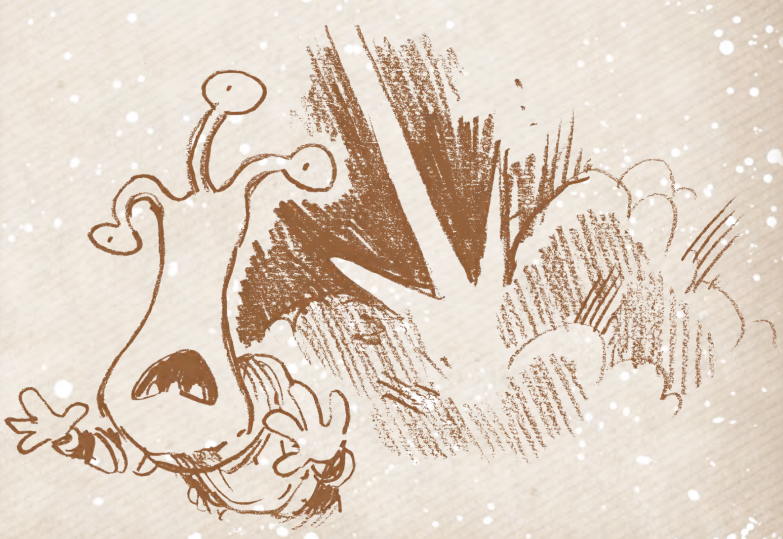
- Beim ✸-(*Krisen*)-Symbol führt sie **Krisen** aus (S. 18).
- Beim 📜-(*Edikt*)-Symbol führt sie **Edikte** aus (S. 20).

Imperialer Rat: Wurde in derselben Runde die „Imperialer Rat"-Karte gesichert, in der Ereigniskarten ausgespielt wurden, führt ihr den Imperialen Rat (S. 14) aus, aber nicht die Ereigniskarte(n).

Daniel und Melanie haben Ereigniskarten ausgespielt und die Initiative nicht ergriffen, sodass Lukas den Initiativemarker behält.

Lukas beruft ein Gipfeltreffen ein. Danach wirft er den Ereignis- und den Zahlenwürfel mit dem Ergebnis, dass eine Krise ausgelöst wird!





Imperialer Rat

Der **Imperiale Rat** ist eine doppelseitige Karte im Hof: tagend oder beschlossen. Der Rat beginnt jeden Akt **tagend**.

Solange der Imperiale Rat tagend ist, können Personen ihn beeinflussen und sichern.

Der Imperiale Rat kann nicht begraben, verschrottet oder abgeworfen werden.

*Karten können an den Rat angehängt werden (S. 27), selbst wenn er **beschlossen** ist. Manche Karten wie „Vollstrecker des Hofs" haben dann einen Effekt auf ihn.*

Den Rat sichern

Sicherst du den Imperialen Rat, drehst du ihn auf die **beschlossen**-Seite und schiebst ihn unter deine ausgespielte Aktionskarte als Erinnerung, dass er später ausgelöst wird.

Lege die „Imperialer Rat"-Karte am Ende der Runde zurück in den Hof, mit der beschlossen-Seite offen und führe folgende Schritte aus:

1. Du kannst optional ein Gipfeltreffen einberufen (S. 16).
2. Bist du **Regent**, nimmst du den Ersten Regenten und belässt alle Ressourcen auf der Imperialen Treuhand (S. 21).
3. Bist du **Gesetzloser**, stiehlst du Ressourcenmarker von der Imperialen Treuhand bis zur Anzahl deiner freien Ressourcenfelder. Der Erste Regent verliert 1 Macht pro gestohlener Ressource.
4. Du musst entweder **Krisen** (S. 18) oder **Edikte** (S. 20) ausführen.

Dies unterscheidet sich vom Ausführen einer Ereigniskarte auf manche Weise:

__Du__ bestimmst, ob ein Gipfeltreffen einberufen wird, nicht die Person mit der Initiative.

__Du__ bestimmst, ob Krisen oder Edikte ausgeführt werden, nicht der Wurf des Ereigniswürfels.

Ereigniskarten: Wurde die „Imperialer Rat"-Karte in derselben Runde gesichert, in der Ereigniskarten (S. 12) ausgespielt wurden, führt ihr den Imperialen Rat aus, aber nicht die Ereigniskarte(n).

Du bist Erster Regent und sicherst den Rat. Am Ende der Runde berufst du ein Gipfeltreffen ein, wirst zum Gesetzlosen und gibst den Ersten Regenten ab.

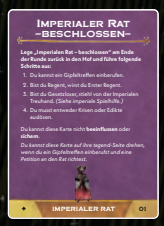
Dann stiehlst du 3 Ressourcen der Imperialen Treuhand, sodass der neue Erste Regent 3 Macht verliert. Ein harter erster Arbeitstag!

Imperialer Rat ist beschlossen

Beim Sichern wird der Imperiale Rat auf seine **beschlossen**-Seite gedreht. Ist er beschlossen, können Personen ihn nicht **beeinflussen** oder **sichern**.

Zu Beginn eines Akts wird er zurück auf die tagend-Seite gedreht (S. 7). Er kann auch auf tagend gedreht werden, wenn du ein Gipfeltreffen einberufst und eine Petition an den Rat richtest (S. 16).

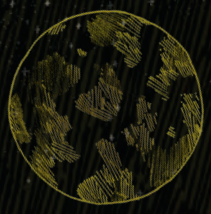
Wurde der Rat unter eine Karte geschoben und muss umgedreht werden, legst du ihn zurück in den Hof.



Das Drehen des Rats verhindert, dass er am Ende der Runde ausgeführt wird!

Beim Besteuern einer Freistaaten-Stadt kannst du keine Agenten gefangen nehmen.

Zerstörst du eine Freistaaten-Stadt, verursachst du einen Aufschrei.



Die Freistaaten

Da das Imperium zerfällt, ist es manchen gelungen, sich aus seinem eisernen Griff zu befreien und ihre Unabhängigkeit zu deklarieren: Sie bilden die **Freistaaten**.

Du kannst Aktionen mit Freistaaten-Gebäuden ausführen, ***die du kontrollierst***: Freistaaten-Städte **besteuern**, Schiffe an Freistaaten-Raumhäfen **bauen**, dort **Katapultbewegungen** beginnen und Freistaaten-Städte und -Raumhäfen **reparieren**.

Schädigen & Trophäen: Ähnlich wie Gebäude von Personen können auch Freistaaten-Gebäude **geschädigt** werden: bekämpft, getroffen, beschädigt oder zerstört. Von dir zerstörte Freistaaten-Gebäude nimmst du als Trophäe.

Kämpfen: Wählst du die Freistaaten als Verteidiger im Kampf, sind alle Freistaaten-Gebäude im Kampfsektor verteidigende Marker. Sie werden auf dieselbe Weise getroffen wie Gebäude von Personen.

Überfallen: Du kannst Freistaaten überfallen. Du erhältst genau 1 Ressource der Ressourcenart des Planeten, indem du 🔑 ausgibst. Dies zählt als Stehlen. Du kannst nicht mehrere Ressourcen von den Freistaaten im selben Kampf erhalten.

Leerer Vorrat: Wenn du ein Freistaaten-Gebäude platzieren musst, der Vorrat aber leer ist, platziere einen beliebigen Gegenstand als Ersatz.

Gipfeltreffen

Personen können durch Ereigniskarten oder den Imperialen Rat Gipfeltreffen einberufen. Es besteht aus zwei Teilen: **Tagesordnung** und **Verhandlungen**.

Während der Tagesordnung können **Gefallen** zurückgegeben werden. Dies sind Agenten von Rivalen, die ihr auf euren Schicksalskarten gesammelt habt, um eure Rivalen zu zwingen, bestimmte Verhandlungsaktionen auszuführen. Zudem könnt ihr mit der imperialen Politik interagieren.

Anschließend könnt ihr in Verhandlungen Verhandlungsaktionen nach Belieben ausführen. So könnt ihr dort anderen Personen Gefallen geben, die später bei einem anderen Gipfeltreffen mit den entsprechenden Konsequenzen wieder zurückgegeben werden können.

Tagesordnung

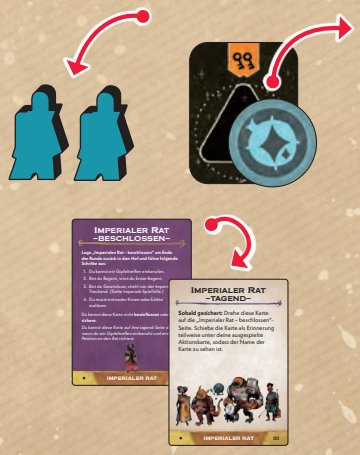
Die Person, die das Gipfeltreffen einberufen hat, kann eine beliebige Anzahl von diesen Tagesordnungsaktionen ausführen:

- **Gefallen zurückgeben:** Gib einen Gefallen eines Rivalen zurück in seinen Vorrat, um ihn zu zwingen, eine von dir gewählte Verhandlungsaktion (S. 17) **dich betreffend** und auf die von dir gewählte Weise auszuführen. Standardmäßig kostet eine Verhandlungsaktion 1 Gefallen.
- **Eine Petition an den Rat richten:** Drehe den Imperialen Rat auf seine tagend-Seite.
- **Das Imperium verlassen:** Drehe deine Regenten-Titelkarte auf Gesetzloser.
  Bist du der Erste Regent, gibst du den Ersten Regenten an den Regenten mit der meisten Macht. Ressourcen verbleiben in der Imperialen Treuhand. ***Gibt es keine Regenten***, legst du alle Ressourcen der Imperialen Treuhand zurück in den Vorrat. Du verlierst 1 Macht pro zurückgelegter Ressource und legst den Ersten Regenten zurück in den Vorrat.
- **Das Imperium wiederbeleben:** Gibt es keine Regenten, drehe deine Gesetzlosenkarte auf Regent und nimm den Ersten Regenten.

Drehe deine Regentenkarte auf Gesetzloser, wenn du **das Imperium verlässt.**

Rivalisierende Agenten auf deiner Schicksalskarte sind **Gefallen.**

Normalerweise bekommst du Gefallen durch Verhandlungsaktionen (S. 17) und die Imperiale Forderung (S. 20).



Lukas beruft das Gipfeltreffen ein und geht zur Tagesordnung über. Lukas gibt Daniel zwei seiner Gefallen zurück, um ihn zu zwingen, ihm ein Relikt zu geben (Besitztümer transferieren), da die Überfallkosten 2 betragen.

Dann richtet Lukas eine Petition an den Rat, um ihn auf tagend zu drehen. Lukas kann dies machen, obwohl er den Rat selbst einberufen hat, indem er ihn vom Hof gesichert hat.

Verhandlungen

Nach der Tagesordnung können ***alle Personen*** eine beliebige Anzahl an Verhandlungsaktionen ausführen.

Dies ist ein freies Verhandlungsformat mit folgender Einschränkung: Jede Verhandlungsaktion betrifft einen Rivalen. Um sie auszuführen, ***muss*** der betroffene Rivale der Aktion ***zustimmen***.

__Ersetzt__ du einen Marker, gibst du ihn zurück und platzierst einen anderen Marker an seinem Ort. War der ersetzte Marker beschädigt, ist auch der neue Marker beschädigt.

Mit __Besitztümer transferieren__ können keine Karten weggegeben werden. Manche Schicksale jedoch machen dies möglich …

- **Kontrolle abgeben:** Ersetze 1 loyalen Marker auf dem Spielplan mit 1 rivalisierenden Marker derselben Art. Du kannst ein loyales Gebäude nur ersetzen, wenn sich in diesem Sektor keine loyalen Schiffe befinden. Du kannst niemals deine letzte Stadt, deinen letzten Raumhafen oder dein letztes Schiff auf dem Spielplan ersetzen.
- **Autorität delegieren:** Ersetze 1 loyalen Agenten auf einer Karte im Hof durch einen rivalisierenden Agenten.
- **Gefallen versprechen:** Gib 1 loyalen Agent aus deinem Vorrat an einen Rivalen, der ihn auf seiner Schicksalskarte platziert. Rivalisierende Agenten auf einer Schicksalskarte sind **Gefallen**.
- **Besitztümer transferieren:** Gib 1 Gefangenen, 1 Trophäe, 1 Gefallen oder 1 Ressource, die du besitzt, an einen Rivalen. Ist es einer seiner loyalen Marker, gibst du ihn zurück in seinen Vorrat. Wirst du mit *Gefallen zurückgeben* (S. 16) gezwungen, eine Ressource abzugeben, kostet dies Gefallen entsprechend der Überfallkosten.
- **Ins Imperium einladen:** ***Bist du der Erste Regent***, drehe die Gesetzlosenkarte eines Rivalen auf Regent.

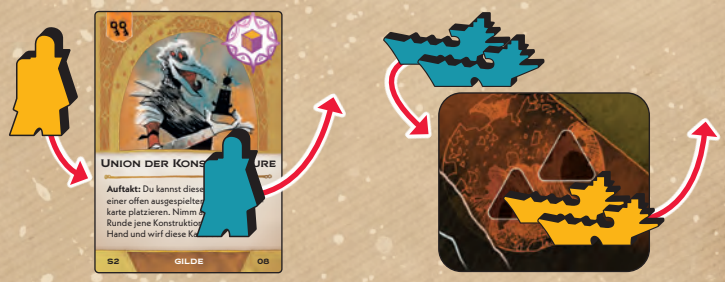
Mehrteilige Verhandlungen

Ihr könnt mit beliebigen Personen verabreden, eine beliebige Anzahl an Verhandlungsaktionen zur selben Zeit auszuführen, sofern sie sofort ausgeführt werden können.

Melanie möchte 1 loyalen Agenten von Daniel auf der „Union der Konstrukteure"-Karte im Hof durch 1 eigenen loyalen Agenten ersetzen (Autorität delegieren).

Daniel möchte, dass Melanie 2 ihrer loyalen Schiffe durch solche von ihm ersetzt (Kontrolle abgeben).

Sie stimmen beide zu und führen die Verhandlungsaktionen zur selben Zeit aus. Alle Marker kommen aus ihrem entsprechenden Vorrat und werden auch dorthin zurückgelegt.



Die Verhandlungen beenden

Wenn niemand mehr verhandelt, kann die Person, die das Gipfeltreffen einberufen hat, zu Verhandlungen auffordern, kurz warten und dann einen 5-Sekunden-Countdown starten. Wenn bis zum Ablauf des Countdowns niemand Verhandlungen beginnt, ist das Gipfeltreffen beendet.

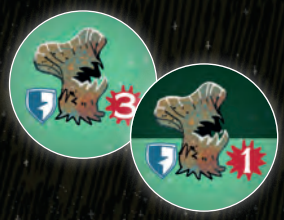
Krisen

Ereigniskarten und der Imperiale Rat können Krisen auslösen. Werden Krisen ausgelöst, führt ihr zuerst die **Verderbniskrisen** aus, dann die **Schicksalskrisen** und zuletzt die **Hofkrisen**.

Verderbniskrisen

In jedem Sektor mit Verderbnis wird eine **Verderbniskrise** ausgeführt: Jede intakte Verderbnis teilt 3 Treffer zu, jede beschädigte Verderbnis 1 Treffer.

Die Verderbnis trifft zuerst Imperiale Schiffe. Sind keine Imperialen Schiffe (mehr) vorhanden, trifft sie mit jedem verbliebenen Treffer jeweils loyale Schiffe **von jeder Person** im Sektor. Intakte Schiffe werden in beiden Fällen immer vor beschädigten Schiffen getroffen.



Wie Flaggschiffe sich während der Verderbniskrisen verhalten, findet ihr unter **Flaggschiffe während Ereignissen** *(S. 24).*

Verderbnis trifft **Gebäude** *nur während des Intermezzos (S. 28).*

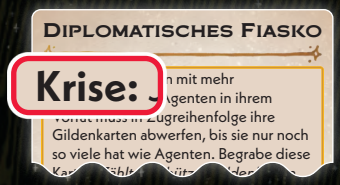
Eine intakte Verderbnis trifft!

Sie trifft das intakte Imperiale Schiff 2x und zerstört es.

Anschließend trifft es 1 loyales Schiff von ***jeder Person dort.***

Schicksalskrisen

In manchen Schicksalskarten-Sets erhaltet ihr Karten, die einen **Krisen**-Abschnitt haben. Führt diese Karten in Zugreihenfolge aus.



Hofkrisen

Werft den Ereignis- und Zahlenwürfel, es sei denn, ihr habt sie bereits geworfen, um eine Ereigniskarte auszuführen.

Führt den **Krisen**-Abschnitt auf jeder Voxkarte im Hof von links nach rechts aus.

Angehängte Karten: Hat eine Voxkarte eine andere Voxkarte angehängt (S. 27), führt ihr die angehängte Karte zuerst aus.

Ereignis- und Zahlenwürfel: Manche Krisen werden abgehandelt, indem ihr das erwürfelte Symbol und die erwürfelte Zahl verwendet. Dies sind die Kernbegriffe, die sich auf Würfelergebnisse beziehen:

- **Erwürfeltes Cluster:** Das auf dem Zahlenwürfel erwürfelte Cluster.
- **Planeten des erwürfelten Symbols:** Jeder Planet mit dem auf dem Ereigniswürfel erwürfelten ID-Symbol (▲ / ⬢ / ☾).
- **Erwürfelter Planet:** Der Planet im mit dem Zahlenwürfel erwürfelten Cluster und dem auf dem Ereigniswürfel erwürfelten ID-Symbol (▲ / ⬢ / ☾).
- **Falls ▲ / ⬢ / ☾ erwürfelt wurde:** Prüft, ob das entsprechende Symbol mit dem Ereigniswürfel erwürfelt wurde.

Prüft ihr, ob ein bestimmtes Symbol erwürfelt wurde, ist es unerheblich, ob auch das Krisen- oder Ediktsymbol erwürfelt wurde.

Karten entfernen: Entfernt eine Krise eine Karte aus dem Hof, werden alle Agenten darauf zurückgenommen und es wird eine neue Karte vom Hofkartenstapel gezogen, um den Hof aufzufüllen.

Viele Karten werden nach ihrer Krise **begraben.** *Dies bedeutet, dass sie unter den Hofkartenstapel gelegt werden.*

Die Verderbnis

Die Verderbnis ist ein mysteriöses „Wesen", das sich am Rand der Galaxie ausbreitet. Niemand kennt ihre Ziele, niemand kann mit ihr kommunizieren.

Die Verderbnis trifft Schiffe während Krisen (S. 18). Während des Intermezzos (S. 28) zerstört sie Gebäude in Sektoren ohne Schiffe.

- **Schädigen & Trophäen:** Die Verderbnis kann **geschädigt**, d. h. bekämpft, getroffen, beschädigt oder zerstört werden. Sie ist jedoch ***zäh***: Sie benötigt je 2 Treffer, um beschädigt oder zerstört zu werden. Ein einzelner Treffer bewirkt nichts. Zerstörte Verderbnismarker werden als Trophäen genommen.
- **Im Kampf:** Wählst du die Verderbnis als Verteidiger im Kampf, sind alle Verderbnismarker im Kampfsektor verteidigende Marker. Die Verderbnis wird nur von ✸ (*Treffer*) getroffen, nicht von ✸ (*Gebäudetreffer*). Die Verderbnis fängt nicht ab.
- **Katapultbewegungen:** Personen, die eine Katapultbewegung ausführen, müssen stehen bleiben, wenn sie sich auf ein Tor mit intakter oder beschädigter Verderbnis bewegen, als ob ein Rivale das Tor kontrollieren würde.
- **Leerer Vorrat:** Musst du eine Verderbnis platzieren und der Vorrat ist leer, nimmst du sie von der Person, die am meisten Verderbnis als Trophäen besitzt.

Intakte Verderbnis

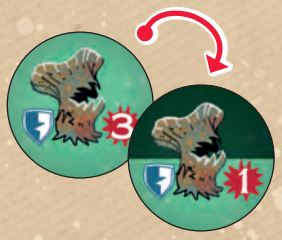
Benötigt je 2 Treffer, um beschädigt oder zerstört zu werden.

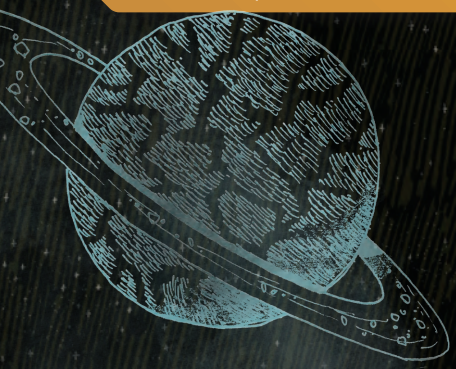
Teilt bei einer Verderbniskrise 3 Treffer zu.

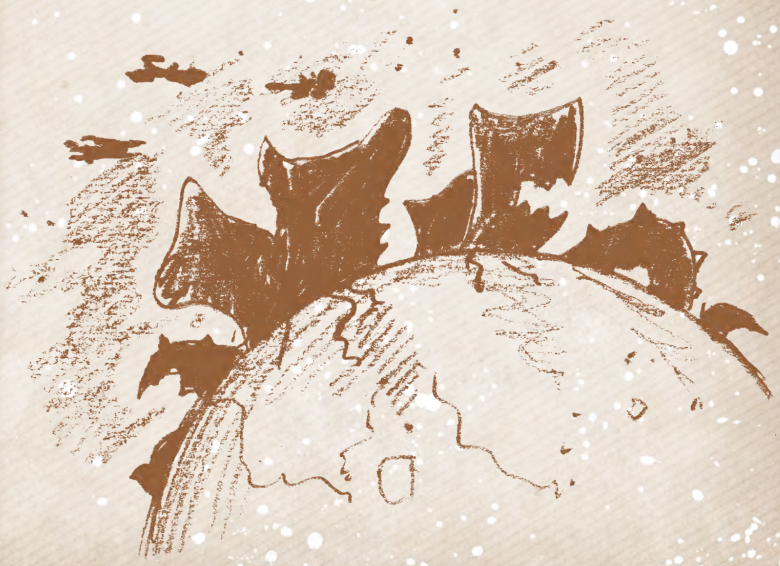
Verderbnis stoppt Katapultbewegungen!

Du wählst die Verderbnis im Kampf als Verteidiger. Du erwürfelst mit 2 Würfeln die Symbole ◯ (Fadenkreuz), ✸ (Treffer) und ✸ (Treffer).

Du wirst nicht getroffen, aber du beschädigst die Verderbnis, indem du sie von intakt auf beschädigt drehst.







Edikte

Ereigniskarten und der Imperiale Rat können Edikte auslösen.

Führt alle Edikte von der niedrigsten Zahl bis zur höchsten aus. Ihr beginnt das Spiel mit „**Den Imperialen Rand regieren**" **(Edikt 03)** und im 2er-Spiel „**Gildenbotschafter reisen ab**" **(Edikt 00)**.

Den Imperialen Rand regieren

Der Erste Regent muss die imperiale **Politik** der Ediktkarte entweder durchsetzen oder wechseln.

- **Setzt** er sie **durch**, sammelt er die aufgelistete **Imperiale Forderung** ein und führt dann die aufgelistete **Imperiale Aktion** aus, wie im restlichen Abschnitt beschrieben.
- **Wechselt** er sie, wählt er eine neue „Den Imperialen Rand regieren"-Ediktkarte und platziert sie auf den beiden anderen Karten.

Die Imperiale Forderung einkassieren

Der Erste Regent muss 1 Marker von **jedem Regenten** nehmen, so wie unter der Forderung der imperialen Politik angegeben:

- **Frieden:** Relikte oder Psi
- **Eskalation:** Baustoff, Treibstoff oder Waffen
- **Krieg:** Trophäen oder Gefangene, ***jedoch nicht*** Regenten-Marker oder Imperiale Marker.

Ressourcen legt er in die Imperiale Treuhand (S. 21). Der Erste Regent **muss selbst auch** 1 eigene Ressource entsprechend der Forderung der Treuhand hinzufügen, falls er eine hat.

Trophäen und Gefangene legt der Erste Regent auf das Trophäen- bzw. Gefangenenfeld seines Tableaus. *(Der Erste Regent muss daher keine eigenen Trophäen oder Gefangenen als Forderung nehmen.)*

Hat ein rivalisierender Regent keine Marker, die der Forderung entsprechen, muss der Erste Regent 1 Agenten aus dem Vorrat des Rivalen als **Gefallen** nehmen. Hat der Rivale **keine Agenten**, kann der erste Regent ihn zum Gesetzlosen machen.

Edikt #03

Politik

Forderung

Rivalisierende Agenten, die du als Gefallen nimmst, legst du auf deine Schicksalskarte. Sie werden bei einem Gipfeltreffen verwendet (S. 16).

Die Politik ist Frieden, sie fordert Relikte und Psi.

Lukas, der Erste Regent, kassiert die Forderung von jedem Regenten ein: ein Relikt von Melanie, eine Psi von Kim und einen Agenten als Gefallen von Daniel, der weder Relikte noch Psi besitzt.

Lukas fügt beide Ressourcen der Imperialen Treuhand hinzu. Lukas selber hat keine Relikte oder Psi, fügt also keine eigenen hinzu.

Aktion

Imperiale Aktion ausführen

Nach den Imperialen Forderungen muss der erste Regent die **Imperiale Aktion** ausführen:

Im Frieden: Herrschaft feiern. Jeder Regent erhält seine Bonusmacht der Städte von freigeräumten Stadtfeldern auf seinem Tableau.

In der Eskalation: Schiffe requirieren. Platziert 2 intakte Imperiale Schiffe in jedem Sektor, der vom Imperium kontrolliert wird. Wird kein Sektor vom Imperium kontrolliert, platziert sie stattdessen an einem loyalen Raumhafen.

Im Krieg: Waffen verteilen. Gebt jedem Regenten 1 Waffe aus dem Vorrat. Ist der Vorrat leer, nehmt sie aus der Imperialen Treuhand.

*Gibt es im **Krieg** nicht genügend Waffen zum Verteilen, entscheidet der Erste Regent, welche Regenten Waffen bekommen.*

Da der Erste Regent die Imperiale Politik durchsetzt, muss er die Imperiale Aktion ausführen. Ein Regent hat alle 5 Städte gebaut, sodass dieser 5 Macht erhält. Ansonsten hat niemand mehr als 3 Städte erbaut, daher bekommt keine weitere Person Macht.

Gildenbotschafter reisen ab

Diese Karte wird nur im 2er Spiel verwendet.

Begrabt alle Gildenkarten im Hof ohne Agenten. Füllt anschließend den Hof neu auf.

*In diesem Fall werden nur **Gildenkarten** begraben, keine Voxkarten oder andere!*

Eingefrorene Ressourcen in der Imperialen Treuhand können nicht ausgegeben, abgeworfen oder abgegeben werden, selbst wenn ihr einen Aufschrei verursacht. Sie zählen trotzdem in der Wertung zur Ambition des Ersten Regenten.

Imperiale Treuhand

Beim Durchsetzen der Imperialen Politik fügt der Erste Regent der **Imperialen Treuhand** Ressourcen hinzu.

Ressourcen in der Imperialen Treuhand sind **eingefroren** (S. 27) außer bei Imperialen Aktionen.

Stehlen: Da diese Ressourcen keine Überfallkosten haben, können sie nicht im Kampf gestohlen werden. Es können sie jedoch Karten wie die Silberzunge stehlen. Außerdem können Gesetzlose sie stehlen, indem sie den Imperialen Rat sichern (S. 14).

Intermezzo: Ressourcen in der Imperialen Treuhand werden während des Intermezzos zurück in ihren Vorrat gelegt (S. 28).

Flaggschiffe

Durch manche Schicksale erhältst du eine Flaggschiffablage, das Flaggschiff und eine Hilfskarte. Erhältst du ein Flaggschiff, ersetzt du all deine loyalen Gebäude auf dem Spielplan durch Freistaaten-Gebäude derselben Art.

Der Aufbau des Flaggschiffs wird auf der Rückseite der Flaggschiffablage beschrieben.

Dein Flaggschiff ist ein intaktes, loyales Schiff, das nicht vom Spielplan entfernt werden kann. Verfügst du über ein Flaggschiff, gilt Folgendes:

- Du kannst keine loyalen Städte oder Raumhäfen auf dem Spielplan **bauen**. Stattdessen kannst du sie auf deiner Flaggschiffablage als Verbesserung oder Panzerung bauen (siehe **Verbesserung & Panzerung**).
- Du kannst pro Zug höchstens 1 Schiff an deinem Flaggschiff **bauen**. Du ignorierst dabei die Anzahl an Raumhäfen auf deiner Flaggschiffablage.
- Im **Kampf** sammelst du eine variable Anzahl an Kampfwürfeln und teilst normalerweise keine Treffer beim Abfangen zu. (Siehe **Verteidigen**, S. 24.)

Verbesserung & Panzerung

Deine Flaggschiffablage verfügt über 6 **Verbesserungsfelder.** Jedes davon hat darüber ein angeschlossenes **Panzerungsfeld**. In diese Felder kannst du loyale Gebäude bauen.

- Verbesserungen geben dir Vorteile (S. 25).
- Panzerung wird getroffen, bevor die angeschlossene Verbesserung getroffen wird.

Um eine Verbesserung oder Panzerung zu bauen, muss dein Flaggschiff sich an einem Planeten mit dem im Feld gezeigten Ressourcensymbol befinden. Du kannst Panzerung nur bauen, wenn du die angeschlossene Verbesserung bereits gebaut hast und sie intakt ist.

Reparierst du dein Flaggschiff, reparierst du eine Verbesserung oder Panzerung.

Verbesserungen und Panzerungen ***funktionieren nicht*** wie Gebäude auf dem Spielplan:

Flaggschiffmarker

Manche Mythoskarten erlauben es dir, wieder auf dem Spielplan zu bauen, siehe **Karten und Flaggschiffe** *(S. 25).*

Du kannst zusätzlich zu den Schiffen, die du am Flaggschiff bauen kannst, Schiffe an von dir kontrollierten **Freistaaten-Raumhäfen** *bauen (S. 15).*

Panzerung

Verbesserung

Ihr erhaltet die Vorteile von Verbesserungen und Panzerungen unabhängig davon, ob sie intakt oder beschädigt sind.

Dein Flaggschiff befindet sich an einem Baustoff-Planeten, du kannst also eine Stadt oder einen Raumhafen als Schiffskran-Verbesserung bauen.

Du baust einen Raumhafen in das Verbesserungsfeld. Da ein Rivale den Sektor kontrolliert, platzierst du ihn beschädigt.

Nachdem du deine Schiffskran-Verbesserung repariert hast, kannst du eine Panzerung am Schiffskran bauen, wenn du dich an einem Treibstoff-Planeten befindest.

- Diese Städte können nicht **besteuert** werden. An den Raumhäfen können weder Schiffe **gebaut** noch **Katapultbewegungen** ausgeführt werden.
- Das Zerstören solcher Städte **verursacht keinen Aufschrei** und **der Hof wird nicht ausgeraubt**.

Flaggschiffe im Kampf

Es gibt einige Kernregeln beim Kämpfen mit Flaggschiffen:

- Greift ein Flaggschiff an, werden seine Panzerungen und Verbesserungen wie ***Schiffe*** getroffen.
- Verteidigt ein Flaggschiff, werden seine Panzerungen und Verbesserungen wie ***Gebäude*** getroffen.
- Panzerung wird immer ***vor*** der angeschlossenen Verbesserung getroffen.

Angreifen

Greift dein Flaggschiff an, wählst du Würfel bis zur Anzahl deiner ***intakten Raumhäfen*** in Verbesserungen und Panzerungen.

Beim Angreifen werden Verbesserungen und Panzerungen wie ***Schiffe*** getroffen:

- Du triffst eigene Verbesserungen oder Panzerungen mit (*Flamme*) oder (*Fadenkreuz*), falls keine weiteren angreifenden Schiffe übrig sind.
- Du kannst dich dazu entscheiden, eigene Verbesserungen oder Panzerungen zu treffen, statt andere angreifende Schiffe.

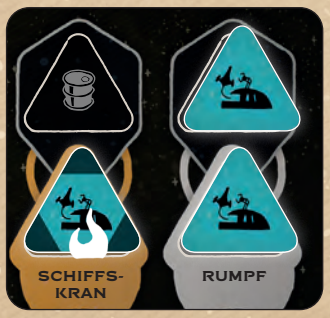
Panzerungen vor Verbesserungen bei Treffer

Intakte Raumhäfen lassen dich Würfel wählen

Mit deinem Flaggschiff kannst du keine Würfel wählen, wenn du keine intakten Raumhäfen als Verbesserungen oder Panzerungen hast!

Dein Flaggschiff hat 2 intakte Raumhäfen. Du wählst 2 Angriff-Würfel zusätzlich zu den Würfeln, die du für deine anderen angreifenden Schiffe wählst.

Bei der (Flamme) entscheidest du dich dazu, deinen Schiffskran zu treffen, obwohl du über andere angreifende Schiffe verfügst, die du treffen könntest.



Verteidigen

Hast du ein Flaggschiff, gelten für Rivalen, die gegen dich kämpfen, andere Beschränkungen bei Überfall-Würfel: Sie können nur Überfall-Würfel wählen, falls sich ***verteidigende Gebäude oder ein verteidigendes Flaggschiff*** im Kampfsektor befinden.

Erwürfelt der Angreifer ein ◯ (*Fadenkreuz*), ***fängt dein Flaggschiff nicht ab***, es sei denn, es verfügt über Defensivgeschütze (S. 25).

Beim Verteidigen werden Verbesserungen und Panzerungen wie ***Gebäude*** getroffen:

- Der Angreifer trifft deine Verbesserungen und Panzerungen mit ✸ (*Gebäudetreffer*).
- Ist das Flaggschiff das einzige verteidigende Schiff, trifft der Angreifer Verbesserungen und Panzerungen mit ✸ (*Treffer*).

Es ist mit den passenden Mythoskarten wieder möglich, loyale Gebäude auf den Spielplan zu bekommen (S. 25).

Andere verteidigende Schiffe fangen weiterhin ab, auch wenn dein Flaggschiff nicht abfängt.

Beachtet, dass ihr keinen Aufschrei verursacht und den Hof nicht ausraubt, wenn ihr Städte, die Verbesserungen oder Panzerungen sind, zerstört (S. 22).

Der Angreifer hat folgendes Würfelergebnis:
◯ ✸ ✸ ✸ ✸.

Du verteidigst mit einem intakten Schiff und deinem Flaggschiff ohne Defensivgeschütze, deswegen teilt sich der Angreifer nur 1 Treffer durch Abfangen zu.

Die ✸✸ zerstören das intakte Schiff.

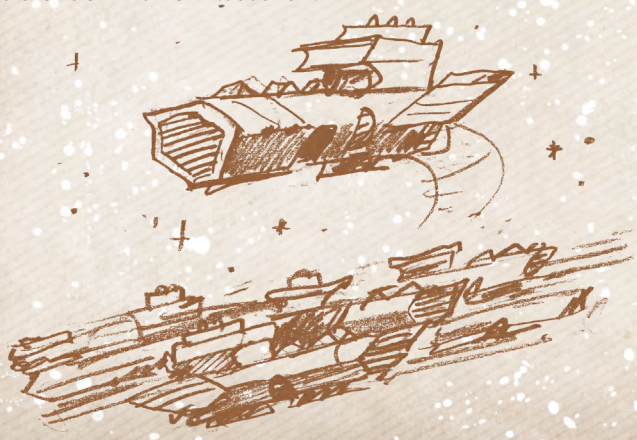
Der dritte ✸ und der ✸ treffen die Panzerung im Rumpf 2x und zerstören sie.

Flaggschiffe während Ereignissen

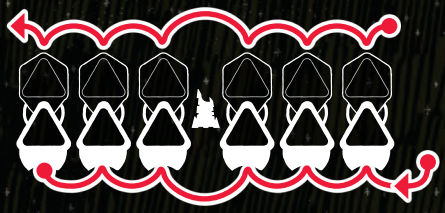
Werden bei Krisen Treffer zugeteilt, kann dein Flaggschiff nur getroffen werden, wenn sich keine anderen intakten loyalen Schiffe im Sektor befinden.

Deinem Flaggschiff zugeteilte Treffer treffen zuerst die am weitesten rechts liegende Panzerung. Ist keine Panzerung mehr vorhanden, wird zuerst die am weitesten rechts liegende Verbesserung getroffen.

Bei Gipfeltreffen kannst du mit der Verhandlungsaktion **Kontrolle abgeben** keine loyalen Gebäude auf deinem Flaggschiff mit rivalisierenden Markern tauschen.



Zuerst die obere Reihe von rechts nach links.



Dann die untere Reihe von rechts nach links.

Generell haben nur Mythos- und Ediktkarten Effekte auf Flaggschiffe.

Nutzt du eine Karte, um trotz Flaggschiff loyale Gebäude auf dem Spielplan zu bauen, können Rivalen diese wie üblich überfallen.

Karten und Flaggschiffe

Karten interagieren folgendermaßen mit Flaggschiffen:

- **Gebäude prüfen:** Karten, die prüfen, ob sich loyale Gebäude im Sektor befinden (z. B. Kraftstrahlen, Torhäfen und Versteckte Häfen), zählen Verbesserungen und Panzerungen, als ob sie im Sektor des Flaggschiffs wären. Ausnahme: Es steht dort explizit „auf dem Spielplan".
- **Auf dem Spielplan bauen:** Karten, die dich loyale Gebäude außerhalb von Gebäudefeldern bauen lassen (wie z. B. Torhäfen oder Wolkenstädte), lassen dich wieder Gebäude auf dem Spielplan bauen.
- **Schiffsverbesserungen:** Karten, die deine loyalen Schiffe verbessern (wie z. B. Sprintantrieb oder Spiegelhülle), verbessern auch dein Flaggschiff, da es ein intaktes loyales Schiff ist.
- **Kampfwürfel wählen:** Karten, die dich pro loyalen Schiffen zusätzlich Würfel im Kampf auswählen lassen (wie z. B. Sperrfeuerkanonen), lassen dein Flaggschiff 1 Würfel pro intaktem Raumhafen auf deiner Flaggschiffablage wählen.

Vorteile der Verbesserungen

Dieser Abschnitt listet die Flaggschiff-Verbesserungen auf. Die Ressourcenart in Klammern bezieht sich auf die Art des Planeten, an dem sich das Flaggschiff befinden muss, um die Verbesserung bzw. die Panzerung zu bauen.

Schiffskran (Baustoff → Treibstoff): Du kannst bis zu 2 Schiffe pro Zug im Sektor des Flaggschiffs **bauen**.

__Schiffskran__ erlaubt es jedoch nicht, 2 Schiffe mit 1 Aktion zu bauen!

Defensivgeschütze (Waffen → Psi): Verteidigt dein Flaggschiff beim **Kämpfen**, teilt es beim Abfangen so viele Treffer zu, wie du ***intakte Raumhäfen*** auf der Flaggschiffablage hast.

Windschattenantrieb (Treibstoff → Relikte): 1x pro Zug kannst du im Auftakt eine Katapultbewegung ***entweder*** mit deinem Flaggschiff alleine ***oder*** anderen Schiffen vom Flaggschiff aus ausführen.

Du benötigst keinen __Windschattenantrieb,__ um eine Katapultbewegung an einem Freistaaten-Raumhafen zu beginnen (S. 15).

Kontrollanlage (Psi → Baustoff): Ist dein Flaggschiff in einem Tor-Sektor, kannst du die Städte deiner Wahl im Cluster **besteuern**, als wären sie loyal.

Du nimmst beim Nutzen der __Kontrollanlage__ keine Agenten gefangen.

Traktionsstrahlen (Relikte → Waffen): Verteidigt dein Flaggschiff beim **Kämpfen**, kann der Angreifer keine Überfall-Würfel wählen.

Rumpf (beliebiger Planet → beliebiger Planet): Diese Verbesserung hat keinen besonderen Vorteil. Freigeräumte Stadtfelder erlauben jedoch, mehr Ressourcen zu sammeln. Gebaute Raumhäfen erlauben, mehr Würfel beim Kämpfen zu wählen.

Flaggschiffe Ansiedeln

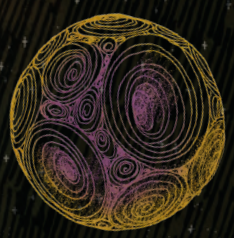
Die C-Schicksale erlauben es dir, dein Flaggschiff wieder **anzusiedeln**:

In diesem Fall bedeutet __Freiräumen__, dass du die Städte und Raumhäfen von deiner Flaggschiffablage zurück in deinen Vorrat legst.

1. Räume deine Flaggschiffablage wieder frei und lege sie zurück in die Schachtel. Ersetze deinen Flaggschiffmarker durch ein loyales Schiff.
2. Platziere 1 Stadt und 1 Raumhafen auf leeren Gebäudefeldern auf dem Spielplan. Sind keine leeren Gebäudefelder vorhanden, ersetze Freistaaten-Gebäude.
3. Hast du weniger als 8 loyale Schiffe auf dem Spielplan, platzierst du Schiffe in Sektoren mit loyalen Markern, bis du 8 loyale Schiffe auf dem Spielplan hast.

*Am häufigsten wird ein **Aufschrei verursacht**, wenn ihr eine Stadt zerstört.*

Eingefrorene Ressourcen zählen weiterhin beim Werten der Ambitionen!



Neue Regeln & Begriffe

Geschützte Gildenkarten

Manche Gildenkarten der Kampagne sind **geschützt**. Anstelle von Überfallkosten zeigen sie ein „X"-Symbol. Diese können nicht aus dem Spielbereich ihres Besitzers entfernt werden, es sei denn, er verursacht einen Aufschrei dieser Ressourcenart oder es wird sich explizit mit Namen auf diese Karte bezogen.

Karten anhängen

Werdet ihr aufgefordert, eine Karte **anzuhängen**, platziert ihr sie oberhalb einer Karte im Hof, an der sich noch keine angehängte Karte befindet.

Sichert ihr eine Karte, so sichert ihr auch die angehängte Karte. Falls beide Karten Aktionen haben, die beim Sichern ausgelöst werden, führt ihr sie in beliebiger Reihenfolge aus.

Erzwungenes Anhängen: Werdet ihr gezwungen, eine Karte anzuhängen, obwohl nicht alle Bedingungen erfüllt werden können, hängt ihr sie trotzdem an und ignoriert so wenig Bedingungen zum Anhängen wie möglich.

Aus dem Hof entfernen: Wird eine Karte mit angehängter Karte auf eine beliebige Art aus dem Hof entfernt, füllt ihr den Hof mit der angehängten Karte wieder auf. Schiebt sie einfach an die Stelle der entfernten Karte und setzt alle Agenten der entfernten Karte auf sie. Wird eine ***angehängte Karte*** selbst entfernt, passiert nichts mit der Karte, an die sie angehängt wurde.

Ressourcen

Eingefroren: Manchmal sind Ressourcen **eingefroren**. Die Person, die eingefrorene Ressourcen hat, kann diese nicht vom einfrierenden Marker entfernen. Ausnahmen: Durch **Verschrotten** oder die Weise, wie es auf der einfrierenden Ablage oder Karte beschrieben wird, oder wenn sich explizit darauf bezogen wird. Beispiel: Der Erste Regent kann mit „Den Imperialen Rand regieren" Waffen aus der Imperialen Treuhand verteilen.

Zählen: Wirst du aufgefordert, deine Ressourcen zu zählen, zählst du **alles in deinem Spielbereich**, auch auf Karten und besonderen Ablagen, wie Erster Regent und Imperiale Treuhand.

Schädigen

Manche Regeln verwenden den Begriff **jemanden schädigen oder etwas / jemand wird geschädigt**: Dies bedeutet, jemanden ***als Verteidiger im Kampf zu wählen*** oder etwas von demjenigen zu ***beschädigen***, zu ***zerstören*** oder zu ***treffen***.

Token

Viele Schicksale fügen neue Stanzteile als **Token** hinzu. Standardmäßig können sie nicht **geschädigt** werden. Manche Token hingegen können explizit geschädigt werden, sie ignorieren diese Regel.

Die meisten Token sind nicht **loyal**, manche hingegen sind es aber explizit. In diesem Fall behandelst du sie wie Marker deiner Farbe, während Rivalen sie als rivalisierende Marker behandeln. Du kannst Gebäude auf loyalen Token **bauen** und du kannst beschädigte loyale Token **reparieren**. Sie erfüllen den Bedarf an loyalen Markern einiger Regeln, wie z. B. dem Gesetz der Präsenz des Imperiums (S. 10).

Intermezzo

Das Intermezzo findet am Ende von Akt I und Akt II statt. Führt folgende Schritte in angegebener Reihenfolge aus.

A. Schicksal auflösen

Jede Person löst die Auflösungskarte ihres Schicksals-Sets des aktuellen Akts auf.

Je nachdem, ob du dein Vorhaben erfüllt hast oder nicht, führst du bestimmte Schritte aus, wie z. B. Karten erhalten oder abwerfen, Karten dem Hofkartenstapel hinzufügen oder Karten in das Kartenheft stecken.

Jede Person, die ihr Vorhaben nicht erreicht hat, **verliert Macht** entsprechend des Felds, auf dem sich ihr Vorhabenstein auf der Zählleiste befindet.

B. Hof entfernen

1. Legt alle Karten im Hof mit Ausnahme der „Imperialer Rat"-Karte zurück in den Hofstapel.
2. Gebt alle Agenten auf Karten im Hof zurück.
3. Verschrottet den Ablagestapel des Hofs.

Solange du weniger als 1 Macht hast, kannst du in Akt III nicht durch dein Finales Vorhaben gewinnen (S. 9).

Stellt sicher, dass ihr auch alle angehängten Karten (S. 27) zurück in den Hofkartenstapel legt.

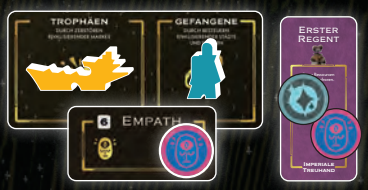
Verschrotten *bedeutet permanentes Entfernen. Legt die Karten hinter den Schrott-Trenner in der Schachtel.*

Daniel hat sein Vorhaben nicht erreicht. Sein Vorhabenstein steht auf der 5, deswegen rutscht er von 2 Macht runter auf -3.

Er legt seinen Machtstein auf die 3 und den zweiten Machtstein auf das Minuszeichen (-) neben der Zählleiste. Dies zeigt an, dass seine Macht negativ ist.

C. Marker entfernen

1. Gebt alle Trophäen und Gefangene zurück.
2. Legt alle eingefrorenen Ressourcen (S. 27) zurück in den Vorrat, auch die der Imperialen Treuhand.
3. ***Nur im Spiel zu zweit:*** Legt alle Ressourcen auf Ambitionsfeldern zurück in den Vorrat.



D. Marker reparieren & zerstören

1. Repariert alle beschädigten Verderbnismarker.
2. Zerstört alle beschädigten Schiffe und Gebäude sowie alle beschädigten Verbesserungen und Panzerungen eurer Flaggschiffe.
3. Zerstört alle Gebäude in Sektoren ohne Schiffe, in denen Verderbnis herrscht.

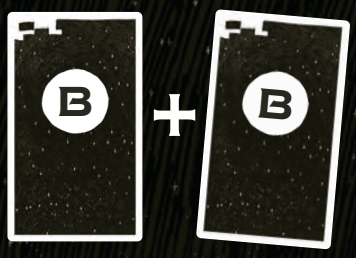
Im seltenen Fall, dass du nach diesem Schritt weder Schiffe noch Raumhäfen auf dem Spielplan hast, platzierst du 3 intakte Schiffe in einem Tor-Sektor deiner Wahl entsprechend der Eliminieren-Regel des Basisspiels.

E. Initiative & Macht verschieben

1. Gebt der Person mit der ***meisten Macht*** den Initiativemarker.
2. Jede Person mit mehr als 1 Macht verliert die ***Hälfte ihrer Macht***. (Rundet dabei so, dass sie weniger Macht verliert.)

Aufgeben: Im Spiel zu zweit empfiehlt es sich aufzugeben, falls dein Rivale mindestens **15 Macht** mehr hat als du, nachdem er seine Macht halbiert hat, außer du bist dir deiner Sache sehr sicher.

Lukas hat 7 Macht und Daniel hat –3 Macht. Lukas halbiert seine Macht auf 4, Daniel bleibt bei –3.



Vorhaben nicht erreicht

Wählst du zwischen einer aktuellen und einer neuen Schicksalskarte, halte die Rückseiten der Schicksalskarten verdeckt.

Gefallen *sind rivalisierende Agenten auf deiner Schicksalskarte.*

F. Schicksal wählen

Jede Person, die ihr Vorhaben erreicht hat, zieht 1 Schicksalskarte. Jede Person, die ihr Vorhaben nicht erreicht hat, legt ihre Schicksalskarte zurück in die Schachtel und zieht 2 Schicksalskarten.

- Beendet ihr **Akt I**, zieht ihr **B-Schicksale**.
- Beendet ihr **Akt II**, zieht ihr **C-Schicksale**.

Jede Person wählt verdeckt 1 der 2 Schicksalskarten, um im nächsten Akt mit diesem Schicksal zu spielen. Deckt sie dann gleichzeitig auf.

Habt ihr ***eine neue Schicksalskarte gewählt***, führt ihr Folgendes aus:

- ***Legt eure bisherige Schicksalskarte zurück*** in die Schachtel.
- ***Verschrottet den Rest eures Schicksals-Sets, der sich nicht im Spiel befindet.*** Verschrottet nichts, das im Spiel ist, auch nicht euer Flaggschiff, falls ihr eins habt!
- ***Gebt alle Gefallen, die ihr habt, zurück*** an eure Rivalen.
- ***Nehmt das neue Schicksals-Set*** eures Schicksals aus der Schachtel.

Nächster Akt?

Hier entscheidet ihr euch als Gruppe, ob ihr den nächsten Akt sofort spielen wollt oder ob ihr das Spiel später fortsetzen und jetzt einräumen wollt.

Spielt ihr den nächsten Akt sofort, baut ihn entsprechend des **Aufbaus Akt II & III** (S. 7) auf.

Räumt ihr das Spiel ein, lest den Abschnitt **Einräumen** auf der nächsten Seite. Beachtet, dass ihr kein *Arcs*-Basisspiel spielen könnt, solange ihr die Kampagne nicht beendet oder sie aufgebt!

Einräumen

Speichert ***alles*** wie folgt auf dem Spielplan, im allgemeinen Vorrat und den Spielbereichen jeder Person, für den nächsten Akt:

- Nutzt das ***Logbuch***, um eure Namen, Farben, Schicksale, Macht, Aufschreie sowie Verbesserungen und Panzerungen eures Flaggschiffs zu notieren. Müssen für ein Schicksal weitere Details notiert werden, nutzt ihr dafür die leeren Felder auf der Rückseite des Logbuch-Blatts.
- Nutzt die ***2 Spielplan-Fächereinsätze***, um die Marker vom Spielplan aufzubewahren. Sie haben verschiedene Fächer für Planeten (gekennzeichnet mit dem Planeten-ID-Symbol) und Tore (gekennzeichnet mit „G" für „Gate").
- Befinden sich in einem Sektor mehr Marker als in das Fach passen, legt einen **Beutelmarker** in das Fach und legt den zweiten mit den überzähligen Markern in einen Zip-Beutel.
- Nutzt die ***4 Personen-Fächereinsätze***, um eure Spielbereiche aufzubewahren. Legt eure Karten im Spiel auf die Karten, die noch in eurem Schicksals-Set sind, und dann zusammen in euer großes Fach. Legt alle übrigen Marker eures Spielbereichs in das kleinere Fach (außer Tableau und Flaggschiffablage). Die Reihenfolge eurer Ressourcen muss nicht gespeichert werden.
- Belasst alle Karten im ***Kartenheft*** unverändert.

Die Schachtel organisieren

Das gesamte Basisspiel passt mit in die Schachtel der Erweiterung. ***Es gibt 6 Fächer***: ein kleines Fach, 4 niedrige Fächer und ein tiefes Fach.

In das ***kleine Fach*** passen die großen Schicksalskarten, das Logbuch und die Anführerkarten des Basisspiels.

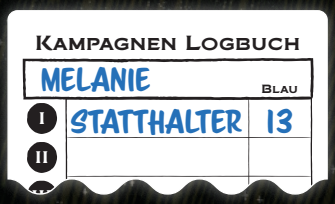
In die ***4 niedrigen Fächer*** passen die kleineren Karten und die nicht benutzten Schicksals-Sets.

- Nutzt die Trenner in diesen Fächern, um nicht benutzte Schicksals-Sets, die Aktionskarten, die Hofkarten des Basisspiels und der Kampagne, die Mythoskarten, die kleineren Karten des Basisspiels und die verschrotteten Karten voneinander zu trennen.
- Ihr könnt die Beutel mit den Tokens der Schicksals-Sets hinter den Trennern und den Karten oder in einem gesonderten Fach aufbewahren. Sind eure Karten in Hüllen, müsst ihr die Token in einem anderen Fach aufbewahren.
- Stapelt den Spielplan, die Tableaus und die Flaggschiffablagen auf die niedrigeren Fächer.

Im ***tiefen Fach*** befinden sich ***8 herauslösbare Fächereinsätze***: 4 für persönliches Spielmaterial, 2 Spielplan-Fächereinsätze, den Basisspiel-Fächereinsatz und den Kampagnen-Fächereinsatz.

- Die Fächer des Basisspiels und der Kampagne können auf unterschiedlichste Weise bestückt werden. Wir empfehlen die Variante rechts. So könnt ihr die Fächer auch während des Spiels nutzen.
- Stapelt das Basisspiel- und Kampagnen-Fächereinsatz in das tiefe Fach und anschließend die 4 persönlichen Fächereinsätze darauf. Darauf gelangt dann eine Spielanleitung. Platziert anschließend die 2 Spielplan-Fächereinsätze auf die Spielanleitung und zuletzt alle weiteren Anleitungen und Spielhilfen obenauf.

Name und Spielfarbe



Schicksal und Macht im Akt I

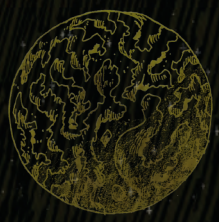
Aufschrei ***Flaggschiffe***

Nutzt Abkürzungen: B für Baustoff, S für Stadt, R für Raumhafen, etc.

Fächer des Basisspiels

Fächer des Kampagnenspiels

Weitere Imperiale Schiffe finden im Fach der Freistaaten-Raumhäfen Platz.



Impressum

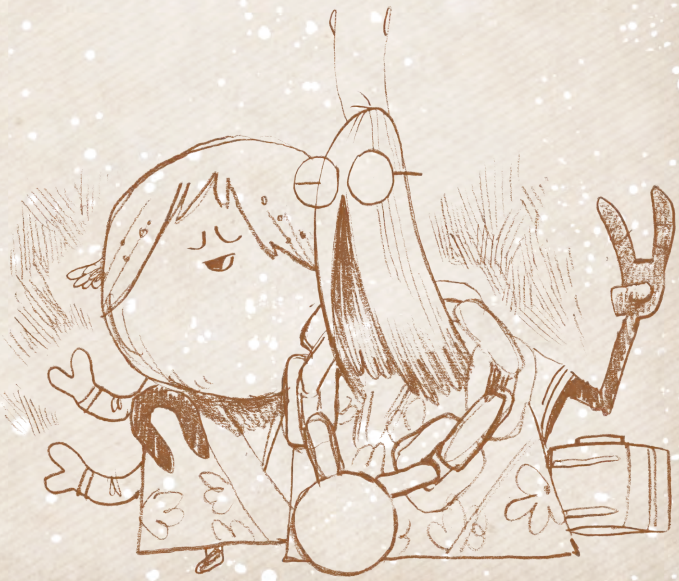
Autor: Cole Wehrle
Illustration: Kyle Ferrin
Redaktion: Joshua Yearsley
Grafikdesign: Pati Hyun (Haupt) mit Kyle Ferrin, Cole Wehrle und Joshua Yearsley
Entwicklung: Cole Wehrle und Joshua Yearsley (Co-Hauptentwickler) mit Nick Brachmann
Kampagnen-Materialdesign: Cole Wehrle und Joshua Yearsley

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

Drucklegung: Nick Brachmann, Clay Capra, Ted Caya, Liz Davidson, Claire Donaghue, Kyle Ferrin, Andrea Francisco, Megan Ganey, Pati Hyun, Anne Kinner, Patrick Leder, Matt Martens, Brooke Nelson, Alita Robertson, Caryl Tan, Cole Wehrle und Joshua Yearsley

Testspielen & -lesen (Englisch): Nathan Adams, Jo Attwood, Celena 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 and the Brass Cat crew, Erin, Zane Fisher, Andrew Grimes, Tonke Groot, Lily Gould, Danielel Hallinan, Haze, Sophia Hercher, April Higgins, Kevin Hulse, John Keller, Dylan Kistler, Ben Lang, Patrick Lefebvre, JC Lumsargis, Jai Manacsa, 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, Danielel Preston, Kristopher Reynolds, Alita Robertson, Arden Rogow-Bales, Malachi Ray Rempen, Evan Rowland, Guerric Samples, Marius Schneider, Jaden Servant, S.P. Shaman, Sarah Shirley (Sarai), Mar Hepto, Matilda Simonsson, Charles Simon, Nicole Smith, Matt Snow, Kiaran Smalldon, Frack the Snail, Francis Snyder, Rho Sternjäger, turmoilbyrd, uropb, Samuel Vriezen, Steve Owen, Jackson Wray, Drew Wehrle, Chris Weidner und viele mehr!

Testlesen der *Verderbnis-Kampagne* (Englisch): Sam Campsall, Drew Conley, Esteban Dorado-Troughton, Trevor Dorn-Wallenstein, Reed Esler, Tobit Glenhaber, Reece Huntsinger, Jeremy Johnson, Conner Leahy, Ryan Lee, Marceline Leiman, Dom Marko, Robert Oppen, Nikola Rados, the Ramey-Olson-Keene Family, Jonathan Schenk, Michael Thurman, Brian Vandre und Jackson Wray



Index

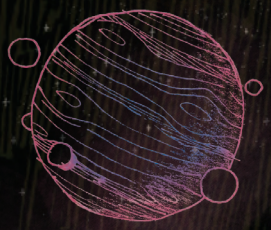
2-Spieler Mulligan, 12
Ambitionen gewinnen, 8
Angehängte Karten, 27
  in Krisen, 18 *(Hofkrisen)*
Ansiedeln von Flaggschiffen, 25
Auflösungskarten, 28 *(Schritt A)*
Befehlsgewalt über die Imperiale Flotte, 10
„Den Imperialen Rand regieren", 20–21
Edikte, 20
Eingefrorene Ressourcen, 27
Ereigniskarten, 12
  im Aufbau, 4 *(Schritt E)*
Ereigniswürfel
  in Krisen, 13
  im Aufbau, 5 *(Schritt O)*, 7 *(Schritt D)*
Finale Vorhaben, 9
Flaggschiffe, 22
  in Ereignissen, 24
  Ansiedeln, 25
  Verbesserungen (Auflistung), 25
Freistaaten, 15
Gefallen
  durch Imperiale Forderungen, 20
  im Gipfeltreffen, 16–17
  zurücksetzen, 29 *(Schritt F)*
Geschützte Gildenkarten, 27
Gipfeltreffen, 16–17
Höhere Ambitionen, 9
Imperiale Aktionen, 21
Imperiale Forderung, 20
  und eingefrorene Ressourcen, 27
Imperiale Gesetze, 10–11
Imperiale Schiffe, 10–11
Imperiale Treuhand, 21
  hinzufügen, 20
  stehlen, 14
  Zurücksetzen, 28
Imperialer Rat, 14
  im Gipfeltreffen umdrehen, 16
Imperium, 10
  beitreten, 17
  verlassen, 16
Kapitel, Anzahl an, 8
Krisen, 18
  und Flaggschiffe, 24
Logbuch-Einträge, 30
Mythoskarten
  und Flaggschiffe, 25
  im Aufbau, 5 *(Step J)*
Panzerung, 22
Kartenheft 9
Ressourcen zählen, 27
Schachtel organisieren, 30
Schädigen, 27
Struktur eines Akts, 8
Tagesordnung, 16
Token, Einschränkungen von, 27
Verbesserungen, 22
  Liste der, 25
Verderbnis, 19
  und Katapultbewegungen, 19
  in Krisen, 18 *(Verderbniskrisen)*
  im Intermezzo, 28
  im Aufbau, 5, 7
Verhandlunsaktionen, 17
Vorhaben, 8
Zäh, 19
Zahlenwürfel
  In Krisen, 13
  Im Aufbau, 5 *(Schritt N)*, 7 *(Schritt E)*

Ersatzteile

uli@spielworxx.de

Mehr zu Arcs!

spielworxx.de/das-universum-von-arcs



Deutsche Ausgabe

Spielworxx GmbH
Nielande 12
48727 Billerbeck

www.spielworxx.de

Übersetzung
Philippe Schmit

Lektorat
Uli Blennemann, Christoph Synatzschke