



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de

paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

INTREPID

SPIELAUFBAU

- Siehe Core Rulebook S. 5–9.
- Erweiterungen nach Bedarf: **Mission Critical**, **South Africa**, gewählter **Disaster Appendix**.
- Jedes **Resource board** erhält ein **Country board** und genau 1 **Career Badge**.
- Start-**Drain**, Start-Capacity, **Red/White/Yellow marker** und **Offer rows** gemäß Setup übernehmen.
- Anfangs besteht jede **Offer row** aus Tier-1 tiles.
- **Mission deck**: 3 zufällige Missions verwenden, Rest unbesehen entfernen.
- **Disaster deck**: gemäß gewähltem Disaster bauen; nicht gewählte Karten unbesehen entfernen.
- **Amplify/Strain tokens**: Sind doppelseitig und nach Spielerzahl limitiert.
- Errata direkt anwenden: **Training Mission disaster deck** = 10 Karten; Solo: "stash" immer als **cache** lesen.

In 2-/3-player games erhält der Spieler mit 2 Resource boards zusätzlich das passende Boost 1 tile. Solo startet alle Resource wheels auf -3.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Resources**: Power, Climate, Oxygen, Nutrition. Jede Resource hat ein eigenes **Resource board** mit **Resource wheel**, **Red marker**, **White marker** und **Capacity track**.
- **Available Resource**: Aktuelle Zahl beim **Red marker** nach Generation minus **Drain**.
- **Drain**: Drehe das **Resource wheel** clockwise. Der **Red marker** bleibt auf seiner absoluten Position.
- **Reduce the Drain**: Drehe das **Resource wheel** counter-clockwise. Der **Red marker** bleibt stehen; dadurch steigt die verfügbare Resource effektiv.

Drain kann nicht unter -29 fallen. Überschüssiger **Drain** wird halbiert, aufgerundet und auf alle anderen **Resources** angewendet. **Drain** kann nicht über -3 hinaus reduziert werden; Überschuss verfällt.

- **Generate / Consume**: Generate bewegt den **Red marker** vorwärts. Consume bewegt ihn rückwärts. **Resources** carry over nicht zwischen Runden.
- **Supply**: Dice-Vorrat eines Spielers.
- **Pool**: Gerollte und aktuell nutzbare Dice eines Spielers.
- **Storage**: Länderspezifischer Zwischenbereich, z. B. Canada/Germany. Dice dort können nicht normal genutzt werden.
- **Reserve**: South Africa-Bereich; Dice darin können wie **Pool**-Dice platziert werden.
- **Queue**: South Africa-Warteschlange; Dice darin können nicht platziert werden.
- **Cache**: Solo-Zwischenbereich. Errata: Alle "stash"-Referenzen meinen **cache**.
- **Station tile**: Eigenes Modul auf dem **Game board**. Nur der Besitzer darf Dice darauf platzieren, auch bei **Boost tiles**.
- **Activation**: Eine **Station tile** aktiviert, sobald die benötigten Dice auf ihren Slots liegen. Dann wird ihre **Tile ability** sofort abgehandelt und sie generiert später in Phase 2.
- **Dice wrapping**: Normal: Erhöhung über 6 wird 1; Ver-

- ringung unter 1 wird 6. **Malaysia** wrappt nicht. **Meteor Shower Disaster** die wrappt von 8 auf 1.
- **Mission card**: Wird mit einem Die value 1 gestartet und bleibt active, bis ihr Mission die value 5 erreicht.
- **Persistent Disaster card**: Bleibt face-up, bis sie in Phase 4 durch Dice satisfied und entfernt wird.
- **Momentary Disaster card**: Wird beim Aufdecken einmalig abgehandelt und entfernt.
- **Negative tokens**: Scenario, Strain und **Disable tokens**.
- **Amplify token**: Kann Resource generation erhöhen.
- **Strain token**: Kann Resource generation reduzieren.
- **Disable token**: Macht eine **Station tile** unbenutzbar, bis der Token in Phase 2 entfernt wird.

Ist kein passender Token verfügbar, kann keiner platziert werden.

SPIELABLAUF

Eine Runde besteht immer aus 6 Phasen in Reihenfolge: **Roll and Place Dice** → **Calculate Results** → **Use Resources** → **Resolve Disasters** → **Spend Capacity** → **Reset the Round**.

[01] ROLL AND PLACE DICE

[01.1] DICE ROLLEN

- Jeder Spieler nimmt Dice aus seinem **Supply** gemäß Position seines **Yellow marker** auf dem **Dice track**.
- Rolle diese Dice in deinen **Pool**.
- **Pool**, **Supply** und andere Dice-Bereiche klar trennen.
- Alle Spieler handeln Phase 1 simultan ab.
- Dice sind nicht komponentenlimitiert; bei Bedarf Ersatzwürfel verwenden.
- Kommunikation und Abstimmung sind jederzeit erlaubt.

Country-Ausnahmen: *Canada legt odd Dice in Storage; Germany rollt in Storage statt Pool; South Africa rollt einzeln in Queue; Solo nutzt zusätzlich Cache.*

[01.2] DICE AUF STATION TILES PLATZIEREN

- Du darfst Dice nur aus deinem **Pool** bzw. zulässigem Ersatzbereich platzieren.
- Du darfst Dice nur auf eigene **Station tiles** und eigene **Boost tiles** platzieren.
- Jeder **Die slot** hält genau 1 Die.
- **Separated slots**: Werden einzeln gefüllt.
- **Joined slots**: Müssen gleichzeitig gefüllt werden.
- **Double**: Joined slots brauchen gleiche Values.
- **Sum X+**: Joined slots brauchen zusammen mindestens X.
- **each die**: Ability triggert pro platziertem Die.
- **all dice**: Ability triggert erst, wenn alle verbundenen Slots gefüllt sind.
- **may**: Optional.
- Ohne **may**: Muss ausgeführt werden, wenn möglich.

Willst du eine verpflichtende Tile ability nicht ausführen, solltest du dort keinen Die platzieren.

- Tile abilities beeinflussen grundsätzlich nur eigene unplaced Dice im **Pool**, nicht Dice anderer Spieler und nicht bereits platzierte Dice.

- **Gain a die**: Nimm einen neuen Die aus **Supply** in den **Pool** bzw. in den länderspezifischen Bereich, den die **Country-Regel** vorgibt.
- **Roll a die**: Nimm einen neuen Die aus **Supply** und rolle ihn.
- **Adjust**: Verändere einen Die gemäß Text, normalerweise mit **Dice wrapping**.
- **Re-roll**: Rolle den betroffenen Die neu; er bleibt im angegebenen Bereich.
- **Discard / destroy a die**: Lege den Die in den **Supply** zurück.

[01.3] MISSION CARDS STARTEN

- Jeder Spieler darf eine Mission starten.
- Lege einen Die value 1 aus deinem **Pool** auf die oberste face-up **Mission card**, um sie zu starten.
- Die Mission wird active und neben das **Mission deck** gelegt.
- Decke sofort die nächste **Mission card** auf.
- Neu aufgedeckte Missions dürfen sofort ebenfalls gestartet werden.
- Active Missions müssen schon in derselben Runde in Phase 3 resolved werden.
- **Mission requirements** stehen unten auf der **Mission card**.
- Dice auf **Mission cards** bleiben dort, bis die Mission completed ist.
- Mission dice reduzieren nicht die Dice, die du in Phase 1 gemäß Dice track rollst.

[01.4] PERSISTENT DISASTER CARDS SATISFYEN

- Lege Dice auf face-up **Persistent Disaster cards**, um deren Anforderungen zu erfüllen.
- Required Die values stehen auf der jeweiligen **Persistent Disaster card**.
- 1–2 Spieler: 1 passender Die genügt.
- 3–4 Spieler: Zusätzlich ist ein zweiter passender Die erforderlich.
- Satisfied **Persistent Disaster cards** werden erst in Phase 4 entfernt.
- Bis zur Entfernung bleiben ihre Effekte aktiv.

[01.5] DOCKING MODULE

- Lege einen Die auf einen freien **Docking Module** space, um einem anderen Spieler einen Die zu transferieren.
- Der empfangende Spieler nimmt nicht den platzierten Die, sondern einen neuen Die aus seinem **Supply**, setzt ihn entsprechend dem **Docking Module** und legt ihn in seinen **Pool**.
- Bei "=" or "+1" bzw. "=" or "-1" entscheidet der empfangende Spieler, welchen erlaubten Wert er nimmt.
- Der transferierte Die bleibt bis Phase 6 auf dem **Docking Module**.
- Sind alle 4 **Docking Module** spaces belegt, sind keine weiteren Transfers in dieser Runde möglich.

Toxic Leak: Ein **Toxic** die auf **Docking Module** erfordert keinen **Discard**. Ein empfangener Die ist trotzdem **Toxic**, falls sein Wert **Toxic** ist.

[01.6] HABITATION MODULE

- Dice beliebiger Spieler dürfen auf das **Habitation Module** gelegt werden.
- Das **Habitation Module** hat kein Dice-Limit.
- Sobald ein Spieler mindestens 1 Die auf das **Habitation Module** legt, darf dieser Spieler in dieser Runde keine weiteren Dice mehr platzieren.
- In Phase 2 generiert das **Habitation Module** 1 Resource pro dort liegendem Die, alle in dieselbe Resource.

[01.7] PHASE 1 BEENDEN

- Phase 1 endet, wenn alle Spieler keine Dice mehr platzieren können oder wollen.

[02] CALCULATE RESULTS

01. **Station Tiles** Generate **Resources**
02. **Habitation Module** Generates **Resources**
03. Remove **Amplify**, **Strain**, and **Disable Tokens**

[02.1] STATION TILES GENERATE RESOURCES

- Berechnet die Resource generation der aktivierten **Station tiles**.
- **Resources** dürfen in beliebiger Reihenfolge berechnet werden.
- **Fixed generation**: Ignoriert Die values.
- **Variable generation**: Nutzt den Value oder Ausdruck auf dem Tile.
- Wenn ein Tile auf einen bestimmten Die verweist, zählt nur dieser Die.
- **Separated slots / each die**: Jeder belegte Slot generiert einzeln.
- **Joined slots / all dice**: Das Tile generiert einmal, wenn alle Slots erfüllt sind.
- **Disabled tiles**: Keine Dice, keine Ability, keine Resource generation.
- Tiles ohne Dice generieren keine **Resources**.
- **Tier-4 Unique tiles**: Text des Tiles beachten; manche wählen Resource type erst nach anderen Berechnungen oder erhöhen Mission dice statt **Resources**.
- Der kontrollierende Resource-Spieler bewegt den passenden **Red marker** vorwärts.

[02.2] MODIFIKATOREN AUF RESOURCE GENERATION

- **Amplify**: Wenn mindestens ein passender Die auf dem Tile liegt, +3 Resource generation für den betroffenen Resource type.
- Mehrere passende Dice auf demselben Tile erzeugen den **Amplify-Bonus** nicht mehrfach.
- **Strain**: Wenn kein passender Die auf dem Tile liegt oder gar kein Die darauf liegt, -3 auf die Gesamtgeneration des betroffenen Resource type aller Spieler.
- **Scenario tokens / Meteor Shower**: -1 Resource generation dieses Tiles pro Scenario token, nie unter 0, und nur wenn Dice auf dem Tile liegen.
- **Scenario tokens / Solar Storm**: Siehe Solar Storm; dort sind Scenario tokens **Structural Integrity** und kein normaler **Meteor-Abzug**.
- Errata: Produziert ein Tile mehrere Resource types, wählt

der Spieler beim Platzieren von Amplify/Strain, welche Resource vom Token betroffen ist.

[02.3] HABITATION MODULE GENERATES RESOURCES

- Zählt alle Dice auf dem Habitation Module.
- Wählt 1 Resource type erst nach der [Station tile](#) generation.
- Generiert 1 Resource dieses Typs pro Die auf dem Habitation Module.
- Alle Habitation-[Resources](#) gehen in denselben Resource type.

[02.4] REMOVE TOKENS

- Entfernt alle [Amplify](#), [Strain](#) und [Disable tokens](#) von [Station tiles](#).
- [Scenario tokens](#) bleiben liegen, außer ein Disaster sagt ausdrücklich etwas anderes.

[03] USE RESOURCES

01. Resolve Missions
02. Trigger Resource Bonuses
03. Check Minimum Resource Generation
04. Calculate Capacity

[03.1] RESOLVE MISSIONS

- Resolve alle active [Mission cards](#).
- Bei mehreren active Missions: oldest to newest.
- Bestimme anhand des Mission die value, welche [Resources](#) consumed werden.
- Bewege die entsprechenden [Red markers](#) rückwärts.
- Erhöhe danach den Mission die um 1.
- Sobald der Mission die value 5 erreicht:

01. Gib den Mission die in den [Supply](#) seines Besitzers zurück.
02. Entferne die [Mission card](#) aus dem Spiel.
03. [Reduce the Drain](#) jeder Resource wheel um 1.

Beim [Reduce the Drain](#) bleibt der Red marker stehen; dadurch kann eine Resource sofort einen höheren verfügbaren Wert haben und Resource Bonuses / Capacity beeinflussen.

[03.2] TRIGGER RESOURCE BONUSES

- Bonus spaces: 18, 22, 27, 34, 40.
- Ein Bonus space ist available, wenn sein Wert höher ist als die Position des [White marker](#).
- Erreicht oder überschreitet der [Red marker](#) den nächsten available bonus space, wird genau 1 Resource Bonus dieser Resource aktiviert.
- Bewege den [White marker](#) auf den nächsten numerischen Bonus slot.
- Wähle 1 Bonus:
- [Capacity Bonus](#): Alle Spieler erhalten +3 Capacity.
- [Mission Bonus](#): Erhöhe 1 Mission die um 1.
- Jede Resource kann höchstens 1 Resource Bonus pro Runde geben.
- Jeder [White marker](#) bewegt sich höchstens 1 Schritt pro Runde.
- Erreicht der [Red marker](#) keinen nächsten available bonus

- space, passiert nichts und der [White marker](#) bleibt stehen.
- Mehrere Resource Bonuses derselben Runde dürfen unabhängig dieselbe oder verschiedene Optionen wählen.
- Mehrere Resource Bonuses dürfen dieselbe Mission erhöhen.
- Wird ein Mission die dadurch value 5, complete die Mission sofort.

[White markers](#) bewegen sich in Phase 6 nie zurück.

[03.3] CHECK MINIMUM RESOURCE GENERATION

- Prüfe alle 4 [Red markers](#).
- Liegt mindestens 1 [Red marker](#) auf einem negativen roten Feld: sofortige Niederlage.
- Liegt mindestens 1 [Red marker](#) auf orange 0-3: Bewege den [Emergency Supply marker](#) 1 Feld weiter.
- Zeigt das neue [Emergency-Supply](#)-Feld einen Wert, setze alle [Red markers](#) unter diesem Wert exakt auf diesen Wert.
- [Red markers](#) über diesem Wert bleiben unverändert.
- Zeigt das neue [Emergency-Supply](#)-Feld einen Skull: sofortige Niederlage.
- Liegen alle [Red markers](#) auf 4+ und weniger als 3 Missions sind completed: weiter mit Calculate Capacity.
- Sind nach dieser Prüfung 3 Missions completed und ihr habt nicht verloren: sofortiger Sieg.

[03.4] CALCULATE CAPACITY

- Bestimme den niedrigsten aktuellen Wert der 4 [Available Resources](#).
- Jeder Spieler erhält Capacity in dieser Höhe.
- Bewege jeden [Blue marker](#) entsprechend auf der Capacity track.

[04] RESOLVE DISASTERS

01. Ist das [Disaster deck](#) leer? Sofortige Niederlage.
02. Decke die oberste Disaster card auf.
03. Handle [Momentary Disaster cards](#) sofort ab und entferne sie.
04. Beim Aufdecken einer [Persistent Disaster card](#) wird ihr Immediate effect sofort abgehandelt; danach bleibt sie face-up.
05. Entferne nun alle satisfied [Persistent Disaster cards](#).
06. Resolve alle face-up Disaster cards oldest to newest.
07. Innerhalb jeder Disaster card: top to bottom.

- [Destroy tile](#): Entferne das Tile aus dem Spiel. Der beim Installieren verursachte [Drain](#) wird nicht zurückgenommen.
- [Disable tile](#): Lege einen [Disable token](#) auf ein [Station tile](#). Bereits Disabled tiles können nicht erneut gewählt werden.
- [Disable tokens](#) können nur auf [Station tiles](#) auf dem Game board liegen.
- [Hit tile](#): Tile mit mindestens 1 [Scenario token](#).
- [Most expensive tile](#): Tile mit höchster Capacity cost; Gleichstand entscheidet der betroffene Spieler.
- [Red-light / blue-light player](#): Wird durch die Seite der eigenen [Station tiles](#) bestimmt.
- Solo mit red und blue tiles gilt als red-light und blue-light player.

- [Boost tiles](#): Zählen bei Resource-Zählungen für jede Resource, die sie produzieren können.
- [Multipurpose Research Lab](#): Zählt bei solchen Resource-Zählungen nicht, egal was es diese Runde produziert hat.
- "Disable all starter and Tier 1 tiles hit" betrifft nur Tiles, die durch die vorherige Anweisung gerade hit wurden.

[05] SPEND CAPACITY

Du darfst Capacity in beliebiger Kombination für folgende Optionen ausgeben.

[05.1] ADVANCE THE RESEARCH MARKER

- Zahle die angezeigte Capacity.
- Bewege den [Research marker](#) vorwärts.
- Höhere Positionen schalten höhere Tiers für die Offer rows / Install frei.

[05.2] INSTALL STATION TILES

- Wähle ein Tile aus deiner aktuellen [Offer row](#), dessen Tier verfügbar ist.
- Zahle die Capacity cost oben links.
- Wende den auf dem Tile angegebenen [Drain](#) auf die entsprechende Resource an.
- Lege das Tile auf einen freien Station slot des Game board.
- Tiles dürfen an jede Seite des Game board gelegt werden.
- Nutze die passende red-light/blue-light Seite und richte das Tile zu dir aus.
- Ist kein freier Station slot vorhanden, kann kein neues Tile installiert werden.
- Du darfst eigene Tiles jederzeit destroyen, um Platz zu schaffen.

[Destroyed tiles](#) geben den verursachten [Drain](#) nicht zurück.

[05.3] OBTAIN ADDITIONAL DICE

- Zahle die Capacity cost zwischen den Dice-track-Feldern.
- Bewege den [Yellow marker](#) weiter.
- Ab der nächsten Runde rollst du entsprechend mehr Dice.

[05.4] USE YOUR CAREER BADGE

- Jede Career Badge ability darf höchstens 1x pro Runde genutzt werden.
- Nutzung erfolgt in Phase 5, außer der Badge-Text erzwingt eine konkrete Timing-Ausnahme.

[05.5] PLACE AMPLIFY TOKENS

- Zahle 3 Capacity.
- Lege 1 verfügbaren [Amplify token](#) auf ein beliebiges [Station tile](#) ohne [Amplify token](#).
- Du darfst auch Tiles anderer Spieler wählen.
- Errata: Du darfst jeden verfügbaren [Amplify token](#) wählen.
- Auf Multi-Resource tiles bestimmst du beim Platzieren, welche Resource betroffen ist.

[06] RESET THE ROUND

- Alle Dice auf [Station tiles](#), Docking Modules, Habitation Module und entfernten Disaster cards gehen in den [Supply](#) ihrer Besitzer zurück.
- Dice auf active [Mission cards](#) bleiben dort.
- Setze alle [Red markers](#) auf den bottom-left space ihres Resource wheel zurück.
- Resource wheels werden dabei nicht gedreht.
- [White markers](#) bewegen sich nicht zurück.
- [Brazil](#): Flip alle blue-side up Lock tokens zurück auf orange side.
- [United Kingdom](#): Counter-die-Reset gemäß Country-Regel.
- [Toxic Leak](#): Dice auf [Toxic Leak Player aid](#) zurück in den [Supply](#) ihrer Besitzer.
- Neue Runde beginnt mit Phase 1.

GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

STATION TILES

- [Starter tiles](#): Bleiben auf ihrer gewählten red-light/blue-light Seite.
- [Boost tiles](#): Gehören einem Spieler; nur dieser Spieler darf sie nutzen.
- [Disabled tiles](#): Keine Dice, keine [Activation](#), keine Resource generation.
- [Tile abilities](#): Sofort bei [Activation](#), nicht erst in Phase 2.
- [Must abilities](#): Ausführen, wenn möglich.
- [May abilities](#): Optional.

RESOURCES & DRAIN

- [Resources](#) werden nicht gespeichert.
- [Drain](#) verändert die Resource wheel, nicht direkt den [Red marker](#).
- [Reduce the Drain](#) verändert die Resource wheel counterclockwise und kann dadurch sofort verfügbare [Resources](#) erhöhen.
- Consume darf [Red markers](#) auf negative Felder bewegen.
- Negative Felder sind erst bei [Check Minimum Resource Generation](#) tödlich, sofern kein Effekt vorher etwas anderes sagt.

TOKENS

- [Amplify/Strain tokens](#): Doppelseitig, komponenten- und spielerzahlabhängig limitiert.
- [Amplify](#): Positiver Token; wirkt in Phase 2 und wird danach entfernt.
- [Strain](#): Negativer Token; wirkt in Phase 2, falls Bedingung nicht erfüllt ist, und wird danach entfernt.
- [Disable](#): Negativer Token; sperrt ein Tile, bis er in Phase 2 entfernt wird.
- [Scenario](#): Disaster-spezifisch. Wird nicht automatisch in Phase 2 entfernt.
- [Negative tokens](#): Scenario, Strain, Disable.

CAREER BADGES

CORE CAREER BADGES

→ **Spaceflight Pilot:** Lege 1 **Strain token** auf eines deiner Tiles, um einem anderen Spieler 1 **Amplify token** zu geben.

Nur möglich, wenn sowohl passender Strain als auch Amplify verfügbar sind.

→ **Payload Specialist:** Bewege **negative tokens** von einem beliebigen Tile mit **negativen Tokens** auf eines deiner eigenen Tiles ohne **negative tokens**.

Das Ausgangs-Tile darf eigenes oder fremdes Tile sein.

→ **Medical Officer:** Zahle 2 Capacity, damit ein beliebiger Spieler 1 extra Die aus **Supply** mit beliebigem Value erhält.

*Der extra Die ist erst in der nächsten Runde nutzbar. Dieser Die wird nächste Runde nicht gerollt; er behält seinen gewählten Wert, bis ein Effekt ihn verändert. Bei Countries mit **Storage** geht dieser Die trotzdem in den **Pool**, sofern die Country-Regel nichts anderes sagt.*

→ **Mission Specialist:** Destroy 1 Tile in deiner aktuellen Offer row, damit ein Spieler +2 Capacity erhält.

MISSION CRITICAL CAREER BADGES

→ **Flight Engineer:** **Drain** diese Badge-Resource um 2, um den **Drain** einer anderen Resource um 2 zu reduzieren.

→ **Technical Officer:** Lege 1 **Disable token** auf eines deiner Tiles ohne **negative tokens**, um einem beliebigen Spieler +2 Capacity zu geben.

Du darfst dich selbst als Empfänger wählen.

→ **Crew Commander:** Verliere bis zu 3 Capacity, damit ein anderer Spieler dieselbe Menge Capacity erhält.

→ **Science Officer:** **Drain** diese Badge-Resource um 2, damit ein Spieler sofort 1 Tile aus einem Tier kaufen darf, das 1 höher ist als aktuell verfügbar.

DISASTERS

METEOR SHOWER

- Challenge Level 2.
- Setup: **Disaster die** und Scenario tokens bereitlegen.
- Viele Meteor cards "hit" **Station tiles**.
- **Hit:** Lege 1 Scenario token auf das betroffene **Station tile**.
- **Sector:** Game board hat 8 Sectors mit je 4 Station slots.
- Wird der Disaster die gerollt, bitte alle **Station tiles** im gewürfelten Sector.
- Manche Karten hitten mehrere Sectors.
- Disaster-die-Werte wrap around: Nach 8 kommt 1.
- Jedes Tile darf maximal 3 Scenario tokens haben.
- Würde ein 4. Scenario token gelegt, entferne die 3 vor-handenen Scenario tokens und destroy das Tile.
- In Phase 2: Jeder Scenario token auf einem Tile reduziert dessen Resource generation um 1.
- Diese Reduktion kann das Tile nie unter 0 bringen.

→ Anders als Strain wirken Meteor-Scenario tokens nicht, wenn kein Die auf dem Tile liegt.

TOXIC LEAK

- Challenge Level 2.
- Disaster cards geben Toxic values an.
- Alle Dice mit Toxic value sind **Toxic dice**.
- Jedes Mal, wenn du einen Toxic die auf **Station tile**, **Mission card**, Disaster card oder Habitation Module platzierst, musst du einen anderen Die aus deinem **Pool** auf die Toxic Leak Player aid discarden.
- Der discarded Die darf Toxic oder non-Toxic sein.
- Docking Module Ausnahme: Toxic die dort platzieren kostet keinen zusätzlichen Discard.
- Ein über Docking Module erhaltener Die ist Toxic, wenn sein Value Toxic ist.
- Dice auf der Toxic Leak Player aid gehen am Ende der Runde zurück in den **Supply** ihrer Besitzer.
- Persistent Toxic Leak cards bleiben aktiv, bis sie entfernt werden.
- Toxic values und wriiten effects mehrerer Persistent cards addieren sich.
- Manche Toxic Leak cards skalieren mit der Gesamtzahl aller Dice auf der Toxic Leak Player aid.
- Andere Toxic Leak cards werden sofort vollständig abgehandelt, unabhängig von bisherigen Discards.
- Toxic Leak effects können auch Docking Modules disabled machen, wenn die Karte es sagt.

SOLAR STORM

- Challenge Level 3.
- Scenario tokens sind hier **Structural Integrity**; sie sind nicht automatisch schlecht.
- **Scorch a tile:** Lege 3 Scenario tokens auf ein Tile.
- **Scorched tile:** Tile mit mindestens 1 Scenario token.
- **Unscorched tile:** Tile ohne Scenario tokens.
- Scorched tiles können nicht genutzt werden, außer sie haben einen **Strain token**.
- Wenn du ein Tile scorchen musst, wähle eines deiner Unscorched tiles mit dem höchsten Die value darauf.
- Bei Gleichstand wählst du.
- Kannst du kein eigenes Unscorched tile scorchen, entferne stattdessen 2 Scenario tokens von deinen Scorched tiles.
- Diese 2 Tokens dürfen vom selben oder von zwei verschiedenen Tiles kommen.
- Zu Beginn jeder Runde, vor dem Rolling, darf jeder Spieler **Strain tokens** auf eigene Scorched tiles legen.
- Ein Scorched tile mit **Strain token** darf genutzt werden.
- Pro Tile maximal 1 **Strain token**.
- Strain folgt weiterhin den normalen Strain-Regeln.
- Am Ende von Calculate Results wird von jedem Scorched tile 1 Scenario token entfernt.
- Wird dadurch der letzte Scenario token eines Scorched tile entfernt, destroy das Tile.

COUNTRIES

RUSSIA

- Fokus: viele Dice rollen und re-rollen.
- "Roll X new dice, then discard Y" erlaubt, gerade gerollte Dice wieder zu discarden.
- Re-roll-Abilities betreffen Dice im **Pool**, die die Value-Bedingung erfüllen.

JAPAN

- Japan beachtet Value und Orientation.
- Wann immer du einen Die rollst, locke seine Orientation sofort.
- Locking: Drehe den Die minimal, bis er square vor dir liegt.
- Bei exakt 45° rotiere clockwise.
- Locked Dice dürfen nur durch Tile abilities tilted, flipped oder rotated werden.
- **Tilt up:** Vom Spieler weg kippen.
- **Tilt down:** Zum Spieler hin kippen.
- **Tilt left:** Oberseite landet links.
- **Tilt right:** Oberseite landet rechts.
- Abilities können neue Dice identisch zu einem placed die orientieren und danach tilten.
- Docking Module: Empfänger Die wird identisch zum transferierten Die orientiert.

Beim Docking darf der Empfänger bitten, den transferierten Die passend zu orientieren.

CANADA

- Setup: 1 Converter token auf das Country board, 3 Converter tokens neben das Resource board.
- Zu Beginn jeder Runde nach dem Roll gehen alle odd Dice in **Storage**.
- Nur zu Rundenbeginn werden odd Dice automatisch in **Storage** gelegt.
- Even Dice bleiben im **Pool**.
- Dice in **Storage** können nicht normal genutzt werden.
- Vor dem **Storage**-Schritt darf Canada Converter tokens vom Country board nutzen.
- Jeder Converter token erhöht 1 Die im **Pool** um 1 und verringert einen anderen Die im **Pool** um 1.
- Beide Teile müssen ausgeführt werden.
- Mehrere Converter tokens dürfen denselben Die betreffen.
- Converter nutzen **Dice wrapping**.
- Ungenutzte Converter tokens auf dem Country board bleiben zwischen Runden erhalten.
- Gain Converter token: Nimm einen Converter token von neben dem Resource board auf dein Country board.
- Tile abilities können Dice aus **Storage** nehmen, manipulieren oder rollen; gerollte Dice in **Storage** bleiben unabhängig vom Value in **Storage**.
- Am Rundenende gehen unplaced **Storage** dice zurück in **Supply**.

UNITED STATES

- Fokus: Adjust und Gain von Dice mit ±X.
- Manche USA tiles geben neue Dice mit höherem/niedri-

- gerem Value als der placed die.
- USA nutzt normales **Dice wrapping**.
- Tilettext definiert erlaubte Values und Adjustments.

GERMANY

- Germany rollt Dice in **Storage**, nicht in den **Pool**.
- Dice in **Storage** können nicht normal platziert werden.
- Um Dice aus **Storage** in **Pool** zu bewegen, nutzt Germany Tile abilities oder spendet **Storage** dice.
- Beim Spending muss die Summe der gespendeten **Storage** dice mindestens so hoch sein wie die Summe der Dice, die in den **Pool** bewegt werden.
- Gespendete Dice gehen in **Supply**.
- Überschüssiger Value verfällt.
- Ein Die kann mehrere Dice bezahlen; mehrere Dice können einen Die bezahlen.
- Tile abilities können Dice aus **Storage** in **Pool** bewegen, ohne zusätzlich zu bezahlen.
- Move abilities ändern nur den Bereich, nicht den Value.
- Germany tiles können neue Dice in **Storage** rollen.
- **Storage**-Manipulationen lassen Dice in **Storage**.
- Medical Officer und Docking Module geben Germany-Dice in den **Pool**, nicht **Storage**.
- Sobald Dice im **Pool** sind, betreffen **Storage**-Manipulationen sie nicht mehr.
- Dice in **Storage** am Rundenende gehen zurück in **Supply**.

MALAYSIA

- Malaysia nutzt kein **Dice wrapping**.
- Würde ein Malaysia die über 6 erhöht oder unter 1 verringert, wird er destroyed und geht in **Supply**.
- Nicht-optionale Malaysia abilities müssen ausgeführt werden.
- "Increase all" oder "Decrease all" betrifft alle Dice im **Pool**.
- Bei "increase all or decrease all" muss dieselbe Wahl für alle Dice gelten.
- Du darfst nicht einige Dice erhöhen, andere verringern oder einzelne auslassen.
- Falls Tile text danach einen neuen Die gibt, wird er auf den Value des placed die gesetzt.
- Wenn nach dem Platzieren keine Dice mehr im **Pool** sind, haben **Pool**-Manipulationen keinen Effekt.

BRAZIL

- Setup: 6 Lock tokens orange-side up auf das Country board.
- Brazil nutzt **Lock tokens**.
- Zu Beginn von Phase 1, vor dem Rolling, lege orange-side up Lock tokens auf eigene Tiles mit Padlock icon.
- Du wählst frei, welcher orange Lock token auf welches Padlock tile gelegt wird.
- Orange-side up = Locked; Locked tiles können keine Dice aufnehmen.
- Tiles mit Padlock und ohne Lock token gelten ebenfalls als Locked.
- Padlock tiles ohne Token können erst genutzt werden, wenn später ein Lock token auf ihnen liegt und unlocked wird.
- Jedes Padlock tile muss soweit möglich einen orange Lock token haben.

- Reichen Lock tokens nicht, wählst du, welche Tiles keinen bekommen.
- In späteren Runden darfst Du Lock tokens vor dem Rolling rearrangen oder mit Tokens vom Country board tauschen.
- Lock tokens sind komponentenlimitiert.
- Ein Die matcht einen Lock token, wenn sein Value auf dem Token steht.
- Mehrere Dice dürfen dieselbe Zahl matchen.
- Es müssen nicht alle Zahlen eines Lock token gematcht werden.
- Wenn jeder Die in deinem **Pool** denselben Lock token matcht, darfst du ihn auf blue side flippen.
- Blue-side up = Unlocked; Tile kann normal genutzt werden.
- Tiles bleiben bis Rundenende Unlocked, auch wenn Dice später Values ändern.
- Am Rundenende: Alle blue-side up Lock tokens zurück auf orange side.
- Flip = Die auf die gegenüberliegende Seite drehen.
- Flip-Ability: Wähle einen Value und flippe alle unplaced Dice dieses Values; nicht nur einige.
- Manche Brazil tiles setzen **Pool** dice oder neue Dice auf Zahlen des Lock token.

UNITED KINGDOM

- UK nutzt **Counter die slots**.
- Setup / neues Counter tile: Lege einen Die aus **Supply** value 3 auf den Counter die slot.
- Ein Die auf Counter die slot heißt **Counter die**.
- Wenn du einen Die neben einen Counter die platzierst, muss der platzierte Die größer sein als der Counter die.
- In Phase 1 darfst du einen Counter die value 2+ vor einer Platzierung entfernen und in deinen **Pool** legen.
- Danach lege sofort einen neuen Die value 1 aus **Supply** auf den Counter die slot.
- Counter die value 6 blockiert normale Platzierung, bis er ersetzt oder entfernt wird.
- Tile mit Counter die aktiviert und generiert nur, wenn in dieser Runde ein non-Counter die darauf platziert wurde.
- Resource generation nutzt den Counter die, nicht den platzierten Die.
- Reset: Hat das Tile keinen anderen Die, bleibt der Counter die liegen.
- Reset: Hat das Tile einen anderen Die, entferne den alten Counter die und der andere Die wird neuer Counter die mit gleichem Value.
- Adjacent bedeutet orthogonal, nicht diagonal.
- Gibt es keine adjacent Counter dice, hat die entsprechende Ability keinen Effekt.
- Exchange tauscht einen Die aus deinem **Pool** mit einem Counter die.
- Exchange ist nicht "place a die".
- Exchange ist auch erlaubt, wenn auf dem Counter tile bereits ein anderer Die liegt.
- Exchange bleibt erlaubt, auch wenn der andere Die nach dem neuen Counter die die normale >-Bedingung nicht erfüllen würde.
- Manche UK abilities setzen **Pool** dice auf den Value des Counter die auf demselben Tile.

Toxic Leak: Wird ein Toxic die per Exchange zum Counter die, löst das keine Toxic-placement-penalty aus.

SOUTH AFRICA

- South Africa rollt Dice einzeln in eine **Queue**, nicht gemeinsam in einen **Pool**.
- Jeder neu gerollte Die wird hinten an die **Queue** gelegt.
- Dice in **Queue** können nicht genutzt werden.
- South Africa hat keinen **Pool**.
- Wenn ein Effekt einen Die in den **Pool** geben würde, geht er stattdessen in die **Reserve**.
- Dice in **Reserve** können in Phase 1 normal platziert werden.
- Hast du keine Dice in **Reserve** und nur 3 Dice in **Queue**, kannst du keine weiteren Dice platzieren, bis ein Effekt Dice in **Queue** oder **Reserve** hinzufügt.
- Solange du in Phase 1 mindestens 4 Dice in **Queue** und höchstens 2 Dice in **Reserve** hast, darfst du jederzeit den vordersten **Queue** die in **Reserve** bewegen.
- Manche Tiles setzen einen **Queue** die gleich seiner **Queue** position.
- Manche Tiles setzen einen bestimmten **Queue** die auf any number.
- Manche Tiles setzen einen **Queue** die auf den Value des activating die.
- Manche Tiles lassen dich 1 oder 2 Dice von vorn nach hinten cyclen; Reihenfolge bleibt erhalten.
- Häufig wird vorher ein neuer Die gerollt und hinten an die **Queue** gelegt.
- Wenn zwei Spieler South Africa spielen, gelten sie als getrennte Countries.
- Tile text bezieht sich auf die eigenen Dice dieses South Africa Spielers.
- Ausnahme Cycle: Wenn ein South Africa Spieler "cycle" nutzt, muss der andere South Africa Spieler sofort gleichzeitig 1 oder 2 Dice von vorn nach hinten cyclen.
- Der andere South Africa Spieler unterbricht dafür sofort seine aktuelle Tätigkeit.

SOLO GAME

- Nutze normale Regeln mit Solo-Abweichungen.
- Alle 4 Resource boards liegen vor dir; Resource wheels starten auf -3.
- Wähle 1 Country board solo-side up; übrige Resource boards erhalten Blank Country boards.
- Wähle Career Badges für alle Resource boards.
- Starter tiles müssen alle auf derselben Seite liegen: red-light oder blue-light.
- Nimm Boost 1 tile passend zur Starter-tile-Farbe und Boost 2 tile der anderen Farbe.
- **Reboot the Station** wird im Solo game nicht verwendet.
- Rolle 4 Dice und lege sie getrennt als **cache** an.
- Errata: "stash" = **cache**.
- Docking Module solo: Nimm sofort 1 Die aus **Cache** in **Pool**. Dann nimm 1 neuen Die aus **Supply**, setze ihn gleich dem Docking-die bzw. gemäß erlaubter Modifikation und lege ihn in **Cache**.
- Der neue **Cache** die darf nicht manipuliert werden.
- Boost 2: Nimm 2 Dice aus **Cache** in **Pool**; lege danach 2 neue entsprechend gesetzte Dice aus **Supply** in **Cache**.
- Calculate Capacity: Du erhältst doppelte Capacity.
- Beim Installieren darfst du beliebige Tile side verwenden.
- Dice in **Cache** bleiben zwischen Runden erhalten.

IRREGULARITIES

- Optionale Variante für erfahrene Spieler.
- Beim Setup wählt ihr Irregularity cards des gewählten Disasters.
- Jede Irregularity hat Benefit und Impediment.
- Beide Teile gelten vollständig.
- Irregularities können Dice, Tiles, Capacity, Disaster-Regeln oder Win condition verändern.

ERRATA BERÜCKSICHTIGT

- **Training Mission disaster deck:** 10 Karten statt 5.
- **Multi-Resource Amplify/Strain:** Spieler wählt, welche Resource betroffen ist.
- **Phase 3:** Resolve Missions → Trigger Resource Bonuses → Check Minimum Resource Generation → Calculate Capacity.
- **Amplify purchase:** Jeder verfügbare **Amplify token** darf gewählt werden.
- **Solo:** "stash" überall als **cache** lesen.