



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!

VOIDFALL – KOMPETITIVES GRUNDSPIEL / 1. PARTIE

ZIEL DES SPIELS

Voidfall endet nach der Auswertungsphase des 3. Zyklus. Wer dann die meisten **Einflusspunkte** hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Verderbnismarker auf dem Haustableau und in **eigenen Sektoren** hat. Besteht weiterhin Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

SPIELAUFBAU

- **Reguläre kompetitive Partie:** Siehe Kompendium S. 10 ff.
- **1. Partie / Tutorial:** Führt die Vorbereitung im Kompendium durch, ignoriert blaue Koop/Solo-Abschnitte und folgt danach dem Tutorial im Kompendium S. 22.
- **Tutorial-Galaxie:** Nutze die Tutorial-All-Version passend zur Spielerzahl aus dem Kompendium; keine freie Szenariowahl.
- **Tutorial-Ziel:** Jeder soll 120 **Einflusspunkte** erreichen.
- **Tutorial-Einschränkung:** Dringt im Tutorial nicht in **Sektoren** anderer Spieler ein.
- **Tutorial-Häuser:** Cortozaar, Dunlork, Belitan, Valnis.
- **Tutorial-Herkünfte:** Nutzt nur die mit **A** markierten Herkunftskarten; legt alle anderen Herkunftskarten zurück.
- **Hauswahl:** Legt vorab fest, ob ihr Häuser gemeinsam wählt, in Zugreihenfolge wählt oder zufällig verteilt.
- **Herkunftswahl:** Nimm beide Herkunftskarten deines Hauses, wähle 1 und lege die andere zurück. Herkünfte können offen/geheim, gleichzeitig, zufällig oder in Zugreihenfolge gewählt werden.
- **Starttechnologien:**
- **Valnis:** Schilde.
- **Belitan:** Zielerfassung.
- **Dunlork:** Orbitale Häfen.
- **Cortozaar:** Torpedos.
- **Starttechnologie vorbereiten:**

01. Nimm beide Basistechnologien und die Fortschrittliche **Technologie** deiner Herkunft.
02. Lege die Basistechnologie mit 4 **Einfluss** auf ein **Technologiefeld** deines Haustableaus.
03. Lege die Fortschrittliche **Technologie** neben dein Haustableau.
04. Bei 3–4 Spielern: Lege die zweite Basistechnologie in die **Technologieauslage**.
05. Bei 1–2 Spielern: Lege die zweite Basistechnologie in die Schachtel.
06. Hat die **Technologie** ein Kampfplättchen, lege es unter dein Haupt-Kampfplättchen.

- **Start-Verderbnis:** Lege 1 Verderbnismarker auf das ganz rechte **Agendafeld** deines Haustableaus.
- **Zivilisationsleisten:** Lege je 1 Zivilisationsleistenmarker auf das linke Feld deiner 3 Zivilisationsleisten.
- **Keine Startboni:** Erhalte während der Vorbereitung keine **Technologieboni**, Zivilisationsleistenbelohnungen oder Handelsboni; sie sind in der Herkunft bereits eingerechnet.
- **Hausfokuskarten:** Falls die Hausrückseite besondere Hausfokuskarten nennt, ersetze sie die entsprechenden Standard-Fokuskarten.

- **Tutorial-Lernmarkierungen:**
- Mit markierte Vorbereitungsschritte überspringt ihr für die 1. Partie.
- Mit markierte Abschnitte überspringt ihr im 1. Zyklus, lest sie aber vor dem 2. Zyklus. Im regulären Spiel sind sie immer relevant.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Einfluss:** Siegpunkte. Erhalte/verliere **Einfluss** sofort auf deinem **Einflussstableau**.
- **Ressourcen:** Nahrung, Material, Energie, **Credits**, Wissen.
- **Credits:** Dürfen beim Bezahlen von Kosten 1:1 Nahrung, Material oder Energie ersetzen. **Credits** ersetzen kein Wissen und keine Nichtressourcen. Bei **Wartung** gilt dieser Austausch nicht.
- **Wartung:** Wird in der Auswertungsphase gezahlt. Pro **Wartungspunkt:** 1 Nahrung oder 2 **Ressourcen** aus Material/Energie. **Credits** und Wissen sind dafür verboten, außer eine **Technologie** erlaubt es ausdrücklich.
- **Sektor:** Feld im All. **Sektoren** können kontrolliert, leereberührt, verlassen, rein oder verderbt sein.
- **Benachbart:** **Sektoren** sind benachbart, wenn sie eine gemeinsame Kante haben und nicht durch **Leerensturm** getrennt sind.
- **Leerensturm:** Trennt **Sektoren**. Durch Leerenstürme getrennte **Sektoren** sind nicht benachbart. Kein Effekt kann Leerenstürme platzieren, versetzen oder entfernen.
- **Eigener Sektor:** Enthält mindestens 1 eigene **Flotte**.
- **Heimatsektor:** Bleibt immer unter deiner Kontrolle, auch ohne **Flotten**. Er kann nicht von anderen oder der Leere erobert werden. Effekte, die direkt **Gilden** oder **Stützpunkte** anvisieren, können keine **Heimatsektoren** anvisieren.
- **Reiner Sektor:** **Eigener Sektor** ohne Verderbnismarker.
- **Verderbter Sektor:** **Sektor** mit Verderbnismarker unter dem **Bevölkerungswürfel**.
- **Leereberührter Sektor:** **Sektor** mit mindestens 1 **Flotte der Leere**.
- **Verlassener Sektor:** Nicht-**Heimatsektor** ohne eigene **Flotten**, nachdem deine letzte **Flotte** daraus entfernt wurde.
- **Verderbnisresistenter Sektor:** Zeigt entsprechendes Symbol oder hat keine **Bevölkerung**. Beim Eindringen der Leere wird Schritt „Verderbnismarker platzieren“ übersprungen.
- **Leererestenter Sektor:** Zeigt entsprechendes Symbol. Dort kommen niemals **Flotten/-verbände** der Leere hinein. Beim Eindringen der Leere wird Schritt „**Flotten der Leere** platzieren“ übersprungen.
- **Gilden:** Produktionsinfrastruktur. Sie stehen auf **Gildenfeldern** und beeinflussen Produktion.
- **Stützpunkte:** Militärische Infrastruktur. Werften, Verteidigungsanlagen und Sternenbasen sind **Stützpunkte**.
- **Bevölkerung:** **Bevölkerungswürfel** eines **Sektors**. **Bevölkerung** beeinflusst Produktion und manche Bedingungen.
- **Flotte:** Eigene farbige **Flottenkomponente**. Jede Person hat 14 **Flotten**.
- **Flottenverband:** Marker für mehrere **Flotten** desselben **Flottentyps** in einem **Sektor**.
- **Flottentypen:** Korvetten, Wächter, Zerstörer, Schlächter, Träger. Korvetten benötigen keine **Technologie**; andere **Flottentypen** benötigen ihre entsprechende **Technologie**.
- **Flotten der Leere:** **Flotten** in **leereberührten Sektoren**. Im

- Kampf haben sie dieselben Eigenschaften wie Korvetten.
- **Agenda:** Karte mit Fokussymbolen, Zielbedingungen, ggf. **Wartung** und **Einflusswertung**.
- **Agendaarten:** Dominanz, Reichtum, Macht, Unterstützung.
- **Handelsplättchen:** Nutze es auf einem Fokus für die 3. Fokusaktion oder auf einer **Agenda** zum Abdecken von **Wartung**. **Handelsplättchen** sind begrenzt.
- **Technologie:** Basis- oder Fortschrittliche **Technologie**. **Technologien** geben Effekte, Aktionen, **Flottentypen**, Kampfplättchen oder Regelmodifikationen.
- **Beute:** Verdeckte Belohnung in **Sektoren**, die niemand kontrolliert. Beim erfolgreichen Einnehmen erhalten.
- **Hinterlassenschaft:** Belohnung aus bestimmten **Sektoren** / Gefallenen Häusern. Beim erfolgreichen Einnehmen übernehmen.
- **Ruhm:** **Ruhmplättchen** können durch Kämpfe/Effekte erhalten und beim Verlassen/Verlieren abgeworfen werden. Maximalwert: 5.
- **Galaktisches Ereignis:** Bestimmt Rundenzahl der Fokusphase, Sonderregeln und **Galaktische Bestimmungen**.
- **Galaktische Bestimmung:** Ziel auf dem aktuellen **Galaktischen Ereignis**, das in der Auswertungsphase geprüft wird.

SPIELABLAUF

[01] ZYKLUSSTRUKTUR

Eine Partie besteht aus 3 Zyklen. Jeder Zyklus besteht aus:

01. Vorbereitungsphase
02. Fokusphase
03. Auswertungsphase

Nach der Auswertungsphase des 3. Zyklus folgt das Spielende.

[02] VORBEREITUNGSPHASE

Die Schritte stehen links oben auf dem Galaxietableau.

[02.1] IM 1. ZYKLUS

- Überspringe die in der Anleitung markierten Schritte 0, 1, 2 und 3.
- Beginne mit Schritt 4.
- Beachte beim Tutorial zusätzlich die weißen Tutorial-Hinweise im Kompendium.

[02.2] AB DEM 2. ZYKLUS

- **Fokauslage erneuern:** Lege alte Auslagekarten nach Vorgabe ab/in die Schachtel und ziehe neue Karten, falls die Auslage in eurer Partie genutzt wird.
- **Galaktisches Ereignis vorbereiten:** Decke/aktiviere das Ereignis des neuen Zyklus nach Vorgabe.
- **Sonderregeln prüfen:** Führe alle Anweisungen des aktuellen **Galaktischen Ereignisses** aus.
- **Vorahnung Galaktischer Ereignisse:** Falls ein Effekt Vorahnung erlaubt, betrachte/manipuliere kommende **Galaktische Ereignisse** nach Kartentext.

[03] FOKUSPHASE

Die Fokusphase besteht aus so vielen Runden, wie die Zahl oben rechts auf dem aktuellen **Galaktischen Ereignis** vorgibt. In jeder Runde führt ihr in Zugreihenfolge jeweils 1 Zug aus. Ein kompetitiver Zug besteht aus 3 Schritten: Auswählen, Agieren, Aufräumen.

[03.1] AUSWÄHLEN

01. **Fokus wählen:** Spiele 1 Fokuskarte von deiner Hand aus.
02. **Optional Handelsplättchen nutzen:** Drehe 1 eigenes **Handelsplättchen** um und lege es auf deine Fokuskarte.
03. **Optional Agenda ausspielen:** Spiele 1 **Agendakarte** von der Hand, falls mindestens 1 Fokussymbol der **Agenda** mit dem gewählten Fokus übereinstimmt.
04. **Auswahl festlegen:** Du darfst Fokus, **Handelsplättchen** und **Agenda** zurücknehmen und neu wählen, solange keine neue Information aufgedeckt wurde. Sobald neue Information aufgedeckt wurde, ist die Auswahl verbindlich.

Tutorial: Im 1. Zyklus werden Agenden/**Technologien** teilweise noch nicht verwendet. Befolge die Tutorial-Markierungen.

[03.2] AGIEREN

- **Fokus nutzen:** Ohne **Handelsplättchen** max. 2 der 3 Fokusaktionen; mit umgedrehtem **Handelsplättchen** alle 3.
- **Reihenfolge:** Führe gewählte Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus.
- **Einmaligkeit:** Jede Aktion höchstens 1× pro Zug.
- **Kosten zuerst:** Zahle zuerst alle Kosten. Kannst du die Kosten nicht vollständig zahlen, ignoriere die Aktion.
- **Effekte danach:** Führe danach die Effekte aus. Hat eine Aktion mehrere Effekte, darfst du sie in beliebiger Reihenfolge ausführen.
- **Grüne Linie / „+“-Symbol:** Du darfst beliebig viele der getrennten Effekte ausführen.
- **Rote Linie / „-“-Symbol:** Du darfst nur 1 der getrennten Effekte ausführen.
- **Effekte ignorieren:** Du darfst beliebig viele Effekte ignorieren.
- „**Bevor du ...**“: Handle diesen Effekt vollständig ab, bevor du den nachfolgenden Effekt ausführst.
- **Technologieeffekte:** Nutze Auswirkungen, Aktionen und ausgelöste Effekte deiner **Technologien**, wenn deren Bedingung erfüllt ist.
- **Agendaaktionen:** Nutze **Agendaaktionen**, wenn du die **Agenda** ausgespielt hast und die Bedingung erfüllt ist.
- **Kostenlose Agendaaktion:** Kostet keine Fokusaktion, sofern sie als kostenlos markiert ist.

[03.3] AUFRÄUMEN

01. **Fokus abwerfen:** Wirf deine ausgewählte Fokuskarte offen auf deinen eigenen Abwurfstapel. Gemeinsame/Heroische Fokuskarten werden aus dem Spiel genommen, falls sie genutzt wurden.
 02. **Agenda anlegen oder abwerfen:**
- Lege die ausgespielte **Agenda** an eines deiner 3 rechten **Agendafelder**.
 - Du darfst diese Option nicht wählen, falls dadurch 2 Agen-

- den derselben Art an deinem Haustableau liegen würden.
- Alternativ: Wirf die **Agenda** ab und lege sie verdeckt unter den passenden Agendenstapel.
- Die Startagenda bleibt immer links liegen; dort kann nie eine andere **Agenda** angelegt werden.

03. Handelsplättchen zählen und platzieren:

- Lege beim Auswählen umgedrehte **Handelsplättchen** auf das Galaxietableau zurück und drehe sie auf die Rückseite.
- Platziere alle übrigen **Handelsplättchen** entweder auf freie Handlungsfelder deiner Agenden oder zurück auf das Galaxietableau.
- Du darfst deine **Handelsplättchen** beim Aufräumen beliebig zwischen zulässigen Feldern verschieben.

04. Handelsplättchen auf Galaxietableau zurücklegen:

- **1-2 Spieler:** Lege es auf das oberste freie Feld.
- **3-4 Spieler:** Lege es auf das unterste vorhandene **Handelsplättchen**, falls dieses einzeln liegt; sonst auf das oberste freie Feld.

FOKUSSE UND AKTIONEN

Die Fokuskarten nennen jeweils 3 Aktionen. Die Anleitung erklärt Struktur und Timing der Fokusaktionen, verweist die vollständige Fokusaktionsliste aber auf Karten/Glossar. Die folgenden Einträge dienen als Kartenindex und werden bei Bedarf mit Glossar-/Kartentexten ersetzt.

[05] AUSWERTUNGSPHASE

Die Schritte stehen rechts auf dem Galaxietableau. Führt in Zugreihenfolge jeweils alle Schritte aus. Ihr dürft einzelne Schritte parallel ausführen, falls eure Entscheidungen keine Auswirkungen auf andere haben.

[05.1] DIE LEERE SCHLÄGT ZURÜCK

- Handle ein Gefecht ab, falls das aktuelle **Galaktische Ereignis** / die aktuelle Regel dies verlangt.
- Errechne die **Flottenstärke der Leere**.
- Ermittle, welchen deiner **Sektoren** die Leere angreift.
- Führe den Kampf nach [14] aus.
- Hat die Leere **Flottenstärke** 0, verteidigst du sofort erfolgreich.

Koop/Solo-Krisentableau-Regeln sind für diese Spielhilfe ausgeschlossen, außer ein kompetitives Galaktisches Ereignis/Kriegsalarm verweist ausdrücklich darauf.

[05.2] WARTUNG

- 01.** Addiere alle **Wartungspunkte**:
- Nicht durch **Handelsplättchen** verdeckte **Wartungssymbole** auf Agenden.
- Besetzte **Gildenfelder** mit **Wartungssymbolen**.
- Besetzte Stützpunktfelder mit **Wartungssymbolen**.
- Freie **Wartungssymbole** in deinen kontrollierten **Sektoren**.

- 02.** Decke jeden **Wartungspunkt** durch genau 1 Option:

- **1 Nahrung:** deckt 1 **Wartungspunkt**.
- **2 Ressourcen:** Material und/oder Energie in beliebiger Kombination decken 1 **Wartungspunkt**.

- 03.** Nutze keine **Credits** und kein Wissen für **Wartung**.

*Ausnahme: Eine **Technologie** erlaubt dies ausdrücklich.*

- 04.** Verlierst du **Wartungspunkte** ungedeckt, verlierst du 3 **Einfluss** pro ungedecktem Punkt.

- 05.** Du darfst nicht freiwillig **Einfluss** verlieren, wenn du **Wartung** zahlen könntest.

[05.3] ZUFLÜCHTE

- Pro **reinem Sektor** mit **Bevölkerung** 6 und mindestens 3 **Gilden** darin darfst du 1 inaktive **Flotte** auf eine Zuflucht legen, falls diese Regel in eurer kompetitiven Partie verwendet wird.

[05.4] GALAKTISCHE BESTIMMUNGEN

- Prüfe die Bestimmungen auf der rechten Seite des aktuellen **Galaktischen Ereignisses**.
- Erfüllst du eine Bedingung, erhältst du die abgebildete Belohnung.
- **Rote Trennlinie:** Erfüllst du mehrere getrennte Bestimmungen, wähle nur 1 Belohnung.
- **Grüne Trennlinie:** Du darfst beide getrennten Bestimmungen erfüllen.
- **1x-Bestimmung:** Erfülle sie höchstens 1x.
- **Mehrfach-Bestimmung:** Erfülle sie so oft, wie du die Voraussetzung erfüllst.
- **Zielbereich:** Bestimmungen zählen grundsätzlich deinen eigenen Spielbereich, außer das Ereignis sagt ausdrücklich etwas anderes.
- **Andere Ziele:** **Galaktische Ereignisse** können **leereberührte Sektoren**, Agenden ohne Besitzer oder andere Objekte ausdrücklich anvisieren.
- **Bereits verderbtes Ziel:** Würde ein Ereignis Verderbnis auf ein bereits verderbtes Ziel legen, ignoriere diesen Platzierungseffekt, sofern der Effekt nichts anderes sagt.

[05.5] AGENDAZIELE

- Prüfe alle reinen Agenden unter deinem Haustableau.
- Eine **Agenda** ist rein, wenn kein Verderbnismarker auf ihr liegt.
- Eine verderbte **Agenda** bringt keine **Einflusspunkte**.
- Die Startagenda wird ebenfalls geprüft und kann nicht verderbt werden.
- Prüfe jeden Zielbereich einer **Agenda** einzeln und separat.
- Belohnung von Agenden ist immer **Einfluss**.
- **Agendaziele** zählen nur deine **eigenen Sektoren**, dein Haustableau und deinen Spielbereich, sofern die **Agenda** nichts anderes sagt.
- Objekte anderer Spieler, allgemeine Auslagen und das Galaxietableau zählen nicht für deine Agenden, sofern ein Effekt dies nicht ausdrücklich erlaubt.
- Ziele, die **Sektoren**/Plättchen zählen, zählen grundsätzlich nur reine **eigene Sektoren**, sofern die **Agenda** nichts anderes sagt.
- **Agendaziele** können 1x oder mehrfach erfüllt werden.

[05.6] FOKUSKARTEN ZURÜCKNEHMEN

- Nimm alle Fokuskarten von deinem Abwurfstapel zurück auf die Hand.
- Nach dem 1. Zyklus nimm zusätzlich den Innovationsfokus auf die Hand.

[05.7] ZYKLUS BEENDEN

- Nach Zyklus 1 und 2: Beginnt den nächsten Zyklus mit [02].
- Nach Zyklus 3: Spielende und Wertung.

GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

[06] ZIELE, RESSOURCEN UND ZAHLUNGEN

[06.1] ZIELE FÜR AKTIONEN, EFFEKTE UND AUFGABEN

- **Standardziel:** Falls nichts anderes angegeben ist, bist du das Ziel: deine **Sektoren**, dein Haustableau und dein Spielbereich.
- **Kosten/Effekte:** Beim Zahlen von Kosten und Abhandeln von Effekten interagierst du mit allgemeinem Vorrat, Galaxietableau und Auslagen, aber nie mit Objekten anderer Spieler, außer ein Effekt erlaubt es.
- **Invasionen:** Visieren benachbarte **Sektoren** an; diese grenzen an mindestens 1 deiner **Sektoren** an.
- **Agenden/Bestimmungen:** Zähle nur deinen Spielbereich, deine **Sektoren** und dein Haustableau.
- **Nicht zählen:** Objekte/**Sektoren** anderer Spieler, allgemeine Auslagen und Galaxietableau tragen nicht zu deinen Agenden/Bestimmungen bei.
- **Ausnahme Galaktische Ereignisse:** Ereignisse können **leereberührte Sektoren** oder Agenden ohne Besitzer ausdrücklich anvisieren.

[06.2] ERHALTEN UND AUSGEBEN

- **+ vor Symbol:** Erhalte das angegebene Objekt / die Ressource.
- **- vor Symbol:** Gib aus oder verliere das angegebene Objekt / die Ressource.
- **Einfluss:** Passe Scheiben auf dem **Einflussstapeln** sofort an. Überschüssiger **Einflussverlust** unter 0 wird ignoriert.
- **Ressourcenarten:** Nahrung, Energie, Material, **Credits**, Wissen.
- **Ressourcenkombinationen:** Manche Kosten erlauben beliebige Kombinationen aus Nahrung/Energie/Material; manche erlauben beliebige Kombinationen aus allen 5 **Ressourcen**.
- **Credits:** Ersetzen beim Zahlen von Kosten 1:1 Nahrung, Energie oder Material.
- **Credits nicht:** Ersetzen kein Wissen und keine Nichtressourcen.
- **Wartung: Credits-Austausch** gilt nicht bei **Wartung**.
- **Ressourcentableau:** Verfolge **Ressourcen** mit den Scheiben rechts an deinen **Ressourcentableaus**; passe Werte sofort an, wenn du **Ressourcen** erhältst oder verlierst.

[06.3] MATERIALBEGRENZUNG

- **Unlimitiert:** **Gilden**, **Stützpunkte**, **Flottenverbände**, **Flotten der Leere**, Verderbnismarker, **Ruhmplättchen**. Nutzt Ersatz, falls sie ausgehen.
- **Begrenzt:** Eigene **Flotten**, **Agendakarten**, **Beute**, **Hinterlassenschaften**, **Handelsplättchen**, Vorbotenplättchen.
- **Begrenztes Material leer:** Ignoriere Effekte, durch die du fehlende begrenzte Komponenten erhalten oder ins Spiel bringen würdest.

[07] SEKTOREN, GILDEN UND STÜTZPUNKTE

[07.1] SEKTOREN UND KONTROLLE

- **Sektor ohne Flotten:** Wird weder von dir noch von der Leere kontrolliert; meist durch Verteidigungsanlagen/Gefallene Häuser geschützt.
- **Sektoreigenschaften:** Gelten, sobald du den **Sektor** kontrollierst. Nach erfolgreicher Eroberung gelten sie bereits für das Ende der Invasion. Einmalige Eigenschaften wirken sofort nach Eroberung.
- **Besondere Sektoren:** Manche haben konstante **Bevölkerung** oder keine **Bevölkerung**.
- **Stets reine Sektoren:** Manche **Sektoren** bleiben immer rein, darunter **Heimatsektoren**.

[07.2] GILDEN UND STÜTZPUNKTE

- **Gildenarten:**
- Nahrungsgilde: steigert Nahrung.
- Konstruktionsgilde: steigert Energie.
- Bergbaugilde: steigert Material.
- Kreditgilde: steigert **Credits**.
- Forschungsgilde: steigert Wissen.
- **Stützpunktarten:**
- Werft: entwickelt **Flotten** / setzt **Flotten** ein.
- Verteidigungsanlage: fügt bei Verteidigung 1 Annäherungsschaden zu.
- Sternbasis: Verteidigungsstützpunkt; zählt im Kampf wie angegeben.
- **Bauen:** Nimm beim Gründen/Errichten das passende Plättchen aus dem Vorrat und lege es auf ein freies Feld im Zielsektor.
- **Verderbte Sektoren:** Du darfst auch in **verderbten Sektoren** **Gilden** gründen und **Stützpunkte** errichten.
- **Feldlimit:** **Sektoren** haben begrenzte Felder für **Gilden** und **Stützpunkte**, meist 3/3. **Gilden** dürfen nicht auf Stützpunktfelder und **Stützpunkte** nicht auf **Gildenfelder**.
- **Baureihenfolge:** Fülle Felder mit **Wartungskosten** zuletzt.

[08] BEVÖLKERUNG UND PRODUKTION

- **Bevölkerung** beeinflusst Produktion und Bedingungen.
- **Besondere Sektoren:** Manche haben konstante **Bevölkerung** oder keine **Bevölkerung**.
- **Produktion:** Produktionswerte ergeben sich aus **Gilden** und **Bevölkerung**.
- **Produktionswerte:** Produktion je **Ressourcentyp**.
- **Ressourcenlimit:** Überschüssige **Ressourcen** verfallen.
- **Verderbnis:** Verderbnis im **Sektor** kann Wachstum, Produktion und Wertung einschränken. Prüfe den konkreten Effekt.

[09] ZIVILISATIONSLAISTEN

- **Leisten:** Du hast 3 Zivilisationsleisten: Gesellschaft, Staatsführung, Wirtschaft.
- **Voranschreiten:** Wenn du auf einer Leiste voranschreitest, versetze den Marker um 1 Feld nach rechts.
- **Belohnung:** Erhalte sofort die Belohnung des neuen Feldes.
- **Hausasymmetrie:** Jedes Haus hat einzigartige Zivilisationsleistenbelohnungen; viele entsprechen Fokusaktionen.
- **Verderbnis auf Leisten:** Verderbnis kann Belohnungen blockieren, verhindert aber nicht jeden Effekt einer Leiste.
- **Fortschrittliche Technologien - Limit:** Zu Beginn beträgt dein Limit für Fortschrittliche **Technologien** 0. Jede Zivilisationsleiste mit mindestens Stufe I erhöht das Limit um 1; jede Leiste mit mindestens Stufe II erhöht es um 1 weiteres.
- **Fortschrittliche Technologie erforschen:**
 01. Die Fortschrittliche **Technologie** muss verfügbar sein.
 02. Du musst die entsprechende Basistechnologie haben.
 03. Du darfst dein Limit für Fortschrittliche **Technologien** nicht erreicht haben.
 04. Ersetze die Basistechnologie durch die Fortschrittliche **Technologie**.
 05. Lege die Basistechnologie in die Schachtel.
 06. Erhalte 6 **Einfluss**.
 07. Führe den Soforteffekt aus, falls vorhanden.
- **Verfügbarkeit:** Fortschrittliche **Technologie** ist verfügbar, wenn sie deine Starttechnologie ist oder ohne Fortschrittsbarriere auf dem Galaxietableau ausliegt.
- **Fortschrittsbarriere:** Im 1. Zyklus blockiert sie Fortschrittliche **Technologien** auf dem Galaxietableau. Ab dem 2. Zyklus können sie erforscht werden. Im 1. Zyklus stehen nur die Fortschrittlichen **Technologien** neben deinem Haustableau zur Verfügung.

[10] HANDELSPLÄTTCHEN

- **Beim Auswählen:** Drehe 1 **Handelsplättchen** um, um beim Agieren alle 3 Fokusaktionen nutzen zu dürfen.
- **Nicht beim Agieren:** Du darfst beim Agieren keine **Handelsplättchen** umdrehen, auch keine in diesem Zug erhaltenen.
- **Kosten „Handelsplättchen abgeben“:** Wähle 1 nicht umgedrehtes **Handelsplättchen** und lege es sofort auf das Galaxietableau zurück.
- **Aufräumen:** Umgedrehte **Handelsplättchen** gehen auf das Galaxietableau zurück und werden wieder auf die Rückseite gedreht.
- **Handelsplättchen erhalten:** Nimm das unterste **Handelsplättchen** vom Galaxietableau.
- **Handelsbonus:** Erhalte die Belohnung rechts vom genommenen Feld oder von 1 darunterliegenden Feld.
- **Keine Plättchen verfügbar:** Du erhältst weder **Handelsplättchen** noch Handelsbonus.
- **Agendafelder:** Beim Aufräumen darfst du **Handelsplättchen** auf freie Handlungsfelder deiner Agenden legen. Die Verderbnis ist dafür egal.

[11] AGENDEN

- **Agenda erhalten:**
 01. Wähle 1 der 4 **Agendaarten**.
 02. Wähle 1 Option:
 - Nimm 1 offene **Agenda** dieser Art aus der Auslage auf die Hand und fülle die Auslage mit 1 **Agenda** derselben Art auf.
 - Ziehe die 2 obersten Agenden vom passenden Stapel, wähle 1 und nimm sie auf die Hand; lege die andere unter den Stapel zurück.
 - **Leere Auslage + leerer Stapel:** Du kannst keine **Agenda** dieser Art erhalten.
 - **Handlimit:** Du darfst beliebig viele Agenden auf der Hand haben.
 - **Agenda nicht sofort anlegen:** Agenden von der Hand werden erst beim Auswählen ausgespielt und beim Aufräumen angelegt.
 - **Startagenda:** Liegt immer links; dort kann nie eine andere **Agenda** angelegt werden.
 - **Gleiche Agendaart:** Agenden derselben Art können nie auf unterschiedlichen Feldern deines Haustableaus liegen.
 - **Verderbte Agenda:** Sobald Verderbnis auf einer **Agenda** liegt, ist sie verderbt und bringt keine **Einflusspunkte**.
 - **Startagenda:** Kann nicht verderbt werden.
 - **Verderbte Agendaauslage:** Nimmst du eine **Agenda** aus einer verderbten Auslage, erhältst du die Verderbnis und musst sie auf eine verfügbare Option deiner Wahl legen. Danach ist die Auslage wieder rein.
 - **Bevorzugte Fokusse:** Einige Effekte gewähren 1 Aktion von einem deiner bevorzugten Fokusse. Du musst diesen Fokus nicht auf der Hand haben. Zahle die Kosten dieser Aktion wie üblich. Deine bevorzugten Fokusse stehen rechts auf deinem Haustableau.

[12] VERDERBNIS

- **In Sektoren:** Macht **Sektoren** verderbt.
- **Auf Agenden:** Macht Agenden verderbt; verderbte Agenden werden bei **Agendazielen** nicht gewertet.
- **Auf Agendafeldern:** Blockiert das Feld.
- **Auf Zivilisationsleisten:** Kann Belohnungen blockieren.
- **Auf dem Haustableau:** Schränkt Agenden/Zivilisationsleisten ein und kann Effekte der Leere verstärken.
- **Verderbnis erhalten:** Platziere sie auf einer erlaubten Option.
- **Auf Haustableau:** Platziere sie auf einer Zivilisationsleiste oder oberhalb eines deiner 3 rechten **Agendafelder**.
- **Auf Agendatableau:** Platziere sie auf dem angegebenen Feld zwischen Stapel und Auslage. Die Auslage dieser Art ist dann verderbt.
- **Nicht frei verschieben:** Wenn ein **Galaktisches Ereignis** eine bestimmte Platzierung fordert, darfst du die Verderbnis nicht woanders platzieren.
- **Bereits verderbt:** Liegt dort bereits Verderbnis, ignoriere diesen Platzierungseffekt.
- **Verderbnis entfernen:** Nimm sie von einer erlaubten Option und lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Hast du keine Verderbnis, kannst du keine entfernen.
- **Tiebreaker:** Wer weniger Verderbnismarker auf Haustableau und in **eigenen Sektoren** hat.

[13] TECHNOLOGIEN

- **Technologiearten:** Basis und Fortschrittlich.
- **Technologie-limit:** 5 **Technologien** inklusive Starttechnologie.
- **6. Technologie:** Dein Limit steigt auf 6, falls du erfolgreich den **Sektor** eines Gefallenen Hauses übernimmst.
- **Starttechnologie:** Kommt durch deine Herkunft ins Spiel.
- **Basistechnologie erforschen:** Lege sie auf ein freies **Technologiefeld** deines Haustableaus.
- **Fortschrittliche Technologie:** Siehe [09] Zivilisationsleisten.
- **Kampfplättchen:** Hat eine **Technologie** ein Kampfplättchen, lege es unter dein Haupt-Kampfplättchen und nutze es im Kampf.
- **Flottentechnologien:** Andere **Flottentypen** als Korvetten darfst du erst einsetzen, nachdem du die gleichnamige **Technologie** erforscht hast.
- **Korvettenaufwertungen:** Zielerfassung, Torpedos und Schilde modifizieren Korvetten/Kampf.

Siehe [15.2]

- **Ausgelöschte Technologien:** Können nicht mehr erforscht werden. Sie bringen der Leere in Koop/Solo **Einfluss**, werden in dieser kompetitiven Spielhilfe aber nur aufgenommen, falls ein kompetitives Ereignis ausdrücklich darauf verweist.
- **Kartentext schlägt Grundregel:** **Technologieeffekte** können allgemeine Regeln modifizieren, soweit der Kartentext dies ausdrücklich sagt.

[14] INVASION UND KAMPF

[14.1] INVASION

01. **Ziel bestimmen:** Wähle einen benachbarten gültigen Zielsektor.
 - Gültige Ziele im kompetitiven Spiel:
 - **Leereberührter Sektor.**
 - **Sektor** eines anderen Spielers, außer **Heimatsektor**.
 - **Verlassener Sektor** ohne **Flotten**.

*Tutorial: Dringt nicht in **Sektoren** anderer Spieler ein.*

*Erlaubt ein Effekt nur Angriffe auf **verderbte Sektoren**, sind **reine Sektoren** ungültige Ziele.*

02. **Flotten sammeln:** Wähle beliebig viele eigene **Flotten** aus **eigenen Sektoren**, die zum Zielsektor benachbart sind.
03. **Flotten bewegen:** Bewege die gewählten **Flotten** in den Zielsektor. Passe **Flottenverbände** an.
04. **Verlassene Sektoren prüfen:** Werden eigene Nicht-**Heimatsektoren** durch den Wegflug leer, wirf pro **verlassenen Sektor** 1 beliebiges **Ruhmplättchen** ab, falls möglich, und lass die Leere eindringen.

Siehe [14.6]

05. **Kampf abhandeln:** Falls im Zielsektor gegnerische **Flotten**, **Flotten der Leere**, Verteidigungsanlagen oder Sternenbasen relevant sind, handle Kampf ab.
06. **Invasionsausgang:** Wende [14.7] an.

[14.2] KAMPFSTRUKTUR

- **Kampf entsteht:** Wenn du per Invasion in einen **Sektor** eindringst oder die Leere ein Gefecht beginnt.
- **Kampfsektor:** Der betroffene **Sektor**.
- **Offensive:** Wer die Invasion beginnt.
- **Defensive:** Die andere Seite.
- **Nur Defensive:** Darf Verteidigungsanlagen und Sternenbasen nutzen.
- **Zählen im Kampf:** Nur **Flotten** und **Flottentypen**; Anzahl der **Flottenverbände** ist egal.
- **Leere-Flotten:** Haben dieselben Eigenschaften wie Korvetten.
- **Kampfteile:** Annäherung → mindestens 1 Salve.

[14.3] SCHADEN UND ABSORPTION

- **1 Schaden:** Rufe 1 beliebige eigene **Flotte** aus dem Kampfsektor zurück.
- **Nicht beschädigbar:** **Stützpunkte**, **Gilden**, Verteidigungsanlagen und Sternenbasen erleiden keinen Schaden.
- **Absorption:** Verringert Schaden um 1.
- **Annäherungsschaden/-absorption:** Wirkt nur in der Annäherung.
- **Salvenschaden/-absorption:** Wirkt nur in Salven.
- **Keine Übertragung:** Annäherungsabsorption verhindert keinen Salvenschaden und umgekehrt.

[14.4] ANNÄHERUNG

01. **Träger der Offensive:** Vor Schaden darf die Offensive pro eigener Trägerflotte im Kampfsektor 1 Korvettenflotte dort einsetzen. Diese Korvetten nehmen sofort am Kampf teil und bleiben auch, falls Träger in der Annäherung zurückgerufen werden.
02. **Gleichzeitig Annäherungsschaden zufügen.**

- **Defensive fügt Annäherungsschaden zu:**
 - 1 Schaden pro präserter eigener Verteidigungsanlage.
 - 1 Schaden pro präserter eigener Sternenbasis.
 - 1 Schaden pro präserter eigener Wächterflotte.
 - Fortschrittliche Weltraumgeschosse: 1 oder 2 Schaden je nach benachbarten **Sektoren** mit Werft/Sternenbasis.
 - Energiezellen: +1 Schaden, falls du in dieser Annäherung zuvor Schaden zugefügt hast, auch wenn er absorbiert wurde.
- **Offensive fügt Annäherungsschaden zu:**
 - Fortschrittliche Schlächter: 1 Schaden, falls mindestens 1 eigene Schlächterflotte präsent ist.
 - Weltraumgeschosse: 1 Energie zahlen und benachbarten **Sektor** mit Werft/Sternenbasis haben → 1 Schaden.
 - Fortschrittliche Weltraumgeschosse: 1 oder 2 Schaden je nach benachbarten **Sektoren** mit Werft/Sternenbasis.
 - **Gefallenes Haus:** Hat 2 Verteidigungsanlagen. Überlebst du als Offensive die Annäherung mit mindestens 1 **Flotte**, kapituliert das Gefallene Haus und gewährt Vorteile.

[14.5] SALVEN

Jede Salve läuft gleich ab:

01. **Initiative ermitteln:** Berechne die Initiative beider Seiten anhand eigener **Flotten** im Kampfsektor. Korvetten geben

z. B. 1 Initiative pro **Flotte**, **Technologien** und **Flottentypen** können modifizieren.

- Höhere Initiative:** Fügt der anderen Seite 1 Schaden zu, unabhängig von der Differenz.
- Niedrigere Initiative:** Falls der Schaden nicht absorbiert wurde, ermittle die Initiative der niedrigeren Seite erneut. Beträgt sie mindestens 1, fügt sie der anderen Seite ebenfalls 1 Schaden zu; sonst kein Schaden.
- Gleichstand:** Beide Seiten fügen sich gleichzeitig je 1 Schaden zu.
- Wiederholen:** Führt weitere Salven durch, bis mindestens 1 Seite keine **Flotten** mehr im Kampfsektor hat. Dann Invasionsausgang.

[14.6] SALVENABSORPTION

- **Defensive erhält Salvenabsorption:**
- Schilde / Fortschrittliche Schilde + mindestens 1 präsenste Korvettenflotte: 1 Absorption.
- Pro eigener Schlächterflotte: 1 Absorption.
- Pro eigener Trägerflotte: 1 Absorption.
- **Offensive erhält Salvenabsorption:**
- Schilde / Fortschrittliche Schilde: 1 Absorption.
- Autonome Drohnen + 1 **Handelsplättchen** abwerfen: 1 Absorption.
- Fortschrittliche Autonome Drohnen + 1 **Handelsplättchen** abwerfen: 2 Absorption; darf auf mehrere Salven verteilt werden.
- Bombardieren des Erhebungsfokus: 1 Absorption pro 3 Material.
- **Neue Salve:** Zu Beginn jeder Salve Initiative neu ermitteln.

[14.7] VERLASSENE SEKTOREN UND EINDRINGEN DER LEERE

Ein Nicht-**Heimatsektor** wird verlassen, sobald die letzte eigene **Flotte** daraus entfernt wird.

- Gründe für Verlassen: Gleichstand nach Kampf, Verlust in Gefecht gegen die Leere, Rückruf letzter **Flotte** durch Kosten/Effekte, Wegflug bei Invasion.

- Wirf 1 beliebiges **Ruhmplättchen** ab, falls möglich.
- Entferne alle **Stützpunkte** aus dem **Sektor**.
- Platziere falls möglich 1 Verderbnismarker unter dem **Bevölkerungswürfel**.

Verderbnisresistente Sektoren überspringen diesen Schritt.

- Platziere 1 **Flottenverband der Leere** mit 2 **Flotten**.

Leeresistente Sektoren überspringen diesen Schritt.

- Lege 1 verdecktes **Beuteplättchen** in den **Sektor**.
- Der **Sektor** ist danach leereberührt.

[14.8] INVASIONSAUSGANG

ERFOLGREICHE VERTEIDIGUNG

- Die Defensive behält den **Sektor**.
- Entferne/erhalte Belohnungen nur, wenn ein Effekt dies ausdrücklich sagt.

ERFOLGREICHE INVASION DURCH DICH

- Übernimm den **Sektor**.
- Entferne **Flotten der Leere** / gegnerische **Flotten** nach Kampfausgang.
- Erhalte **Beute** und übernimm **Hinterlassenschaften** im **Sektor**.
- Drehe **Beute/Hinterlassenschaften** um.
- Erhalte die abgebildete Belohnung, falls du möchtest.
- Lege erhaltene **Beute/Hinterlassenschaften** neben dein Haustableau.
- **Flotten, Gilden** und **Stützpunkte** aus **Hinterlassenschaften** musst du in dem gerade übernommenen **Sektor** einsetzen/gründen/errichten.
- Du darfst Belohnungen wie üblich ignorieren.

ERFOLGREICHE INVASION DURCH DIE LEERE

- Hast du in einem Gefecht keine **Flotten** mehr im Kampfsektor, gewinnt die Leere.

- Wirf 1 beliebiges **Ruhmplättchen** ab, falls möglich.
- Entferne alle **Stützpunkte** aus dem **Sektor**, aber keine **Gilden**.
- Platziere falls möglich 1 Verderbnismarker unter dem **Bevölkerungswürfel**.
- Entferne **Flotten der Leere** aus dem **Sektor** oder füge welche hinzu, bis exakt 1 **Flottenverband der Leere** mit 2 **Flotten** dort ist.
- Lege 1 verdecktes **Beuteplättchen** in den **Sektor**.

Es ist egal, mit wie vielen **Flotten** die Leere den Kampf übersteht: Bei ihrem Sieg verbleibt sie immer mit 1 **Flottenverband** mit 2 **Flotten**.

GLEICHSTAND IM KAMPF

- Haben nach einer Kampfsequenz beide Seiten keine **Flotten** mehr übrig, kommt es zum Gleichstand.
- Die Defensive wirft 1 beliebiges eigenes **Ruhmplättchen** ab, falls möglich.
- Der **Sektor** ist danach verlassen.
- Die Leere dringt wie üblich ein.

Siehe [14.7]

- Dringst du in einen **Sektor** ohne **Flotten** ein, in dem die Defensive nur Verteidigungsanlagen/Sternenbasen hat, und hast nach der Annäherung keine **Flotten** mehr übrig, gewinnt die Defensive.

[15] FLOTTEN UND FLOTTENTYPEN

[15.1] FLOTTEN EINSETZEN

- Setze 1 **Flotte** ein, indem du 1 **Flottenmarker** aus deiner Einsatzzone in einen gültigen **Sektor** legst.
- Wähle beim Einsetzen den **Flottentyp**.
- Lege ggf. einen neuen **Flottenverband** aus.
- Korvetten benötigen keine **Technologie**.
- Wächter, Zerstörer, Schlächter und Träger darfst du erst einsetzen, nachdem du die entsprechende **Technologie** erforscht hast.

- Zahle beim Einsetzen eines besonderen **Flottentyps** die auf entsprechender **Technologie** angegebenen Kosten.
- Kannst du diese Kosten nicht zahlen, darfst du diesen **Flottentyp** nicht einsetzen.
- Setze keine **Flotte** ein, wenn du keine aktive **Flotte** verfügbar hast.
- Du darfst nicht ohne Aufforderung **Flotten** aus dem All zurückrufen, um sie woanders einzusetzen.

[15.2] FLOTTEN ZURÜCKRUFEN

- Manche Kosten/Effekte fordern den Rückruf 1 **Flotte** aus dem All in deine Einsatzzone.
- Erleidet eine deiner **Flotten** 1 Schaden, rufe 1 beliebige eigene **Flotte** aus dem Kampfsektor in Einsatzzone zurück.
- Entferne einen **Flottenverband**, sobald keine **Flotte** mehr auf ihm liegt.
- Rufst du die letzte **Flotte** aus einem Nicht-**Heimatsektor** zurück, wirf 1 beliebiges **Ruhmplättchen** ab, falls möglich. Danach ist der **Sektor** verlassen.

[15.4] KORVETTENAUFWERTUNGEN

- **Grundregel:** Zielerfassung, Schilde und Torpedos wirken 1x pro Korvettenflottenverband, unabhängig von der **Flottenanzahl**.
- **Bedingung:** Gilt nur, falls mindestens 1 Korvettenflottenverband deiner Seite präsent ist.
- **Ausnahme:** Fortschrittliche Zielerfassung braucht keinen vorhandenen Korvettenflottenverband.
- **Zielerfassung:** Salve: +5 Initiative.
- **Fortschrittliche Zielerfassung:** Garantierter Erstschuss, unabhängig vom vorhandenen **Flottentyp**.
- **Torpedos:** 1 Zusatzschaden bei der 1. Salve.
- **Fortschrittliche Torpedos:** 1 Zusatzschaden bei jeder Salve.
- **Schilde:** 1 Absorption.
- **Fortschrittliche Schilde:** 1 Absorption.

[16] GEFECHT DER LEERE

- **Gefecht:** Eine Invasion der Leere in einen deiner **Sektoren**.
- **Kompetitiv:** Gefechte passieren in kompetitiven Partien zu anderen Zeitpunkten als in Koop/Solo. In jedem Zyklus sind sie der 1. Schritt der Auswertungsphase. Sie können auch am Ende deines Zuges durch Kriegsalarne oder Krisen-Konsequenzen ausgelöst werden; letzteres betrifft nur die gerade aktive Person.
- **Flottenstärke der Leere:** Anzahl der Verderbnismarker auf deinen Zivilisationsleisten und Agenden, nicht in deinen **Sektoren**.
- **Zyklusmodifikator:** +1 **Flottenstärke**, falls das Gefecht in der Auswertungsphase des 2. oder 3. Zyklus stattfindet.
- **Weitere Modifikatoren:** Krise, Kriegsalarne und Krisentableau können den Wert unter ihrem Gefechtssymbol hinzufügen oder abziehen.

Koop/Solo-Krisenregeln bleiben für diese Spielhilfe ausgeschlossen, außer ein kompetitives Ereignis/Kriegsalarne verweist darauf.

- **Flottenstärke 0:** Deine Verteidigung ist sofort erfolgreich.
- **Flotten platzieren:** Nimm **Flotten der Leere** aus dem all-

gemeinen Vorrat und lege sie in den Kampfsektor.

- **Du bist Defensive:** Handle das Gefecht als normalen Kampf ab; du bist die Defensive und darfst passende **Technologien** auslösen.
- **Sieg der Leere / Gleichstand:** Gelingt der Leere die Invasion. Wende „Erfolgreiche Invasion durch die Leere“ an.
- **Zielsektoren:** Die Leere kann nur gültige Zielsektoren wählen; **Heimatsektoren** sind nicht wählbar.
- **Zielpriorität bei mehreren möglichen Zielsektoren:**

- Sektor**, in dem die Leere gewinnt oder Gleichstand erzielt.
- Falls weiter mehrere: der **reine Sektor**.
- Danach: höchste **Bevölkerung**.
- Danach: die meisten **Gilden**.
- Danach: zufällig.

[17] BEUTE, HINTERLASSENSCHAFTEN UND RUHM

- **Beute/Hinterlassenschaften in Sektoren:** Werden bei der Vorbereitung in **Sektoren** gelegt, die niemand kontrolliert.
- **Beim Einnehmen:** Erhältst du den **Sektor** erfolgreich, erhältst du **Beute** und übernimmst **Hinterlassenschaften**.
- **Belohnung:** Drehe sie um, erhalte falls gewünscht die abgebildete Belohnung → neben dein Haustableau.
- **Beute ohne Sektorübernahme:** Ziehe 1 **Beute** aus dem allgemeinen Vorrat und erhalte sie wie üblich.
- **Sammeln:** Lege **Beute** und **Hinterlassenschaften** neben dein Haustableau; manche Agenden und Effekte beziehen sich auf ihre Anzahl.
- **Einmaliger Vorteil:** gilt ausschließlich beim Erhalt.
- **Abwerfen:** Mische abgeworfene **Beute/Hinterlassenschaften** verdeckt in den jeweiligen Stapel zurück.
- **Ruhm aufwerten:** Wirf das betreffende **Ruhmplättchen** ab und nimm 1 **Ruhmplättchen** mit um 1 höherem Wert.
- **Ruhm abwerfen:** Falls du ein **Ruhmplättchen** abwerfen musst und mehrere hast, wähle beliebig.

SPIELLENDE & WERTUNG

- Beendet die Auswertungsphase des 3. Zyklus.
- Vergleicht **Einfluss**.
- Wer die meisten **Einflusspunkte** hat, gewinnt.
- Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Verderbnismarker auf seinem Haustableau und in seinen **Sektoren** hat.
- Besteht weiterhin Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Koop/Solo-Leerewertung, Krisen, Katastrophen, Risse, Vorbotenwertung und Schwierigkeitskarten sind in dieser Spielhilfe ausgeschlossen.