



# 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](https://patreon.boardgamefan.de)**

**[paypal.boardgamefan.de](https://paypal.boardgamefan.de)**

Vielen Dank für deine Unterstützung!

## ARCS (2-4 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

Du führst eine Raumfahrer-Zivilisation durch eine Saga in Kapiteln und sammelst Macht durch das Erfüllen von Ambitionen. Spielende erfolgt sofort, sobald ein Spieler die Macht-Schwelle erreicht oder nach Kapitel 5. Macht-Schwelle: 27 (4 Spieler), 30 (3 Spieler), 33 (2 Spieler). Eine deklarierte Ambition kann von jedem Spieler erfüllt werden, nicht nur vom Deklarierer.

### SPIELAUFBAU

Siehe Seite 4-5 der Anleitung.

## SCHLÜSSELBEGRIFFE

### KARTE & GEOGRAPHIE

- **Sektor**: Tor oder Planet. Ein Sektor ist Ort jeder Aktion auf der Karte.
- **Cluster**: 4 Sektoren (3 Planeten + 1 Tor). Insgesamt 6 Cluster. Das Kartenzentrum mit dem Arcs-Logo ist nicht im Spiel.
- **Tor**: benachbart zu den 3 Planeten seines Clusters und zu den Toren der 2 Nachbar-Cluster.
- **Planet**: benachbart zum Tor seines Clusters und zu 1-2 Nachbar-Planeten. Hat 1-2 Bauplätze und einen Planetentyp. Planeten getrennt durch dicke unregelmäßige Grenze sind NICHT benachbart.
- **Path Marker**: Liegt auf Out-of-Play-Toren, verbindet die zwei Nachbar-Tore zu einer einzigen Bewegung.
- **Out-of-Play**: Sektoren der im Setup bedeckten Cluster. Kein Zugriff in jeder Hinsicht.

### SPIELERTEILE & STATUS

- **loyal**: in eigener Spielerfarbe.
- **rivalisierend**: in der Farbe eines Mitspielers.
- **intakt (frisch)**: aufgerichtetes Schiff bzw. helle Seite eines Gebäudes.
- **beschädigt**: umgekipptes Schiff bzw. dunkle Seite eines Gebäudes.
- **zerstört**: vom Spielfeld entfernt.

### SAMMELBEREICHE

- Trophäen: **zerstörte rivalisierende** Teile aus Kämpfen + **rivalisierende** Agenten beim Hof ausrauben. Werten für Kriegsherr.
- **Gefangene**: **rivalisierende** Agenten aus Bestuern und Sichern. Werten für Tyrann.
- **Aufschrei**: Folge des Zerstörens einer **rivalisierenden** Stadt (

siehe [ 03.7.5 ] Stadt zerstören

### KARTEN

- **Primuskarte**: Erste Karte einer Runde, vom Initiative-Spieler ausgespielt. Bestimmt die Lead-Farbe (Suit).
- **Hof**: Auslage von 3-4 Gilden-/Vox-Karten neben der Kar-

te.

- **Auftakt**: Phase zwischen Kartenauspiel und 1. Aktions-Pip, in der Ressourcen ausgegeben werden dürfen.
- **Pips**: Karo-Symbole oben links auf Aktionskarten. 1 Pip = 1 Aktion.
- **Suits (Farben)**: Verwaltung, Aggression, Konstruktion, Mobilisation. Jede Suit erlaubt einen festen Aktionspool

siehe [ 03 ] Aktionen

- **Vox-Karten**: Spezielle Hof-Karten mit „Wenn gesichert“-Effekten, danach meist abgeworfen.
- **Begraben**: Karte unter den Court-Stapel legen. Verschrotten: Karte dauerhaft aus dem Spiel entfernen. Karten „1“ und „7“ sind nur bei 4 Spielern im Spiel. Aktionskarten der Hand sind private Information. Court-Discard liegt offen aus.

## LEADERS & LORE (OPTIONAL)

Modus mit asymmetrischen Anführer- und Lore-Karten. Nicht für die Erstartie empfohlen.

- **Leader-Karte**: einzigartige Fähigkeiten, Startteile und Startressourcen.
- **Lore-Karte**: dauerhafte Fähigkeiten, kein Gilden-Symbol, keine Raid Cost. Zählen NICHT für Ambitionen, sind NICHT stehlbar.

## HÄUFIGE FEHLER / NACHSCHLAGEHILFEN

- **Tax-Limit**: Eine Stadt darf pro Zug nur 1x besteuert werden – nicht „1x pro Aktion“.
- **Raumhafen-Schiffslimit**: Pro Raumhafen max. 1 Schiff pro Zug. Auch nicht via Auftakt-Baustoff umgehbar (Auftakt + Aktion gemeinsam max. 1).
- **Beschädigte** Schiffe zählen NICHT für Kontrolle.
- Aufschrei nur bei **zerstörter** Stadt, nicht bei Raumhafen.
- Trophäen vs. Gefangene: Alles aus Kämpfen = Trophäen. Alles aus Tax/Sichern = Gefangene. Hof-Ausrauben (Folge der Stadtzerstörung) = Trophäen.
- **Bonus City Power**: nur bei eindeutigem 1. Platz – kein Bonus bei Gleichstand.
- Initiative ergreifen max. 1x pro Runde insgesamt (nicht pro Spieler).
- Sichern liefert NUR **rivalisierende** Agenten als Gefangene – bei Hof-Ausrauben sind es Trophäen.
- **Loyal vs. Kontrolle**: **Loyale** Städte können IMMER besteuert werden, unabhängig davon, wer den **Sektor** kontrolliert.

## GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

### WÜRFELSYMBOLE

- **H**: Treffer auf Schiff (oder Gebäude, wenn keine Verteidiger-Schiffe mehr)
- **B**: Treffer auf Gebäude
- **S**: Self-Hit (eigenes Schiff getroffen)
- **I**: Intercept / Fadenkreuz (Verteidigung – nur 1x pro Schlacht)
- **R**: Raid (Schlüssel-Symbol – für Überfall)
- **O**: Leerseite

### KONTROLLE

Du kontrollierst einen **Sektor**, wenn du dort mehr **intakte** Schiffe hast als jeder einzelne Rivale.

- Ermöglicht Bestuern und Gefangennehmen **rivalisierender** Städte.

siehe [ 03.1 ] Bestuern

- Erzwingt **beschädigtes** Bauen für andere im **Sektor**.

siehe [ 03.2 ] Bauen

- Stoppt **rivalisierende** Katapult-Bewegungen an kontrollierten **Toren**.

siehe [ 03.3 ] Bewegen

**Beschädigte** Schiffe zählen NICHT für Kontrolle. Bei Gleichstand **intakter** Schiffe: niemand kontrolliert.

### SCHADEN

- **intakt zu beschädigt**: Schiff umkippen, Gebäude auf dunkle Seite drehen.
- **beschädigt zu zerstört**: vom Spielfeld entfernen.
- Treffer auf **intakt**: macht es **beschädigt**.
- Treffer auf **beschädigt**: **zerstört** es.

### KOMPONENTEN-LIMIT

- „Platzieren“ = frische, **loyale** Teile aus dem Vorrat.
- Reichen Teile nicht: Maximum platzieren/zurückgeben, Rest entfällt.
- Outrage-Slot ohne freien Agenten: Platzhalter, bis Agent zurückkehrt.
- **Replace**: Altes Teil zurück, neues an dessen Stelle. **Beschädigtes** Teil = neues startet **beschädigt**. „Replace“ **zerstört** nicht.

### RESSOURCEN-SLOTS

- Ressourcen werden in Resource-Slots am Tableau gehalten.
- **Beim Erhalt**: in einen leeren Slot. Slots dürfen umarrangiert werden, überschüssige Ressourcen müssen abgeworfen werden.
- Kehrt eine Stadt aufs Tableau zurück und bedeckt einen Slot: ebenfalls umordnen / abwerfen.

→ Jeder Slot hat eine Raid Cost (Anzahl R für Diebstahl im Kampf).

**Errata: Initiale Setup-Ressourcen kommen IMMER in die zwei linken Slots, auch wenn mehr offen sind. Setup-Ressourcen bei Anführern in der Reihenfolge der Leader-Karte, nicht nach Startplaneten.**

## KARTEN, DIE RESSOURCEN HALTEN

- Diese Ressourcen zählen für Auftakt und Ambitionen.
- Sie können nur so gestohlen werden, wie die Karte es beschreibt.
- Wird die Karte gestohlen, bleiben die Ressourcen darauf.
- Wird sie abgeworfen/begraben/verschrottet: Ressourcen zurück in den Vorrat.

## NEUE AKTIONEN & MODIFIERS AUF KARTEN

- **Neue Aktion**: Karte nennt eine eigene Aktion mit Standard-Aktion in Klammern, z.B. „Assassinate (Kämpfen)“.

Statt der Standard-Aktion darf die New Action ausgeführt werden, wenn ein Pip oder eine nicht-outraged Ressource für diese Standard-Aktion ausgegeben würde.

- **Modifier (fett auf Karte)**: modifiziert nur Standard-Aktionen, NICHT New Actions selbst. ABER: Modifier wirkt auf Standard-Aktionen INNERHALB einer New Action.

Modifier können auch Setup, Wertung, Ambition deklarieren und Initiative ergreifen beeinflussen.

## ELIMINIERUNG

Hat ein Spieler keinen Raumhafen und kein Schiff mehr auf der Karte: Am Ende seines Zugs platziert er 3 **intakte** Schiffe in einem beliebigen **Tor**.

## TIEBREAKER & GLEICHZEITIGKEIT

- **Nicht spezifizierte Tiebreaker**: in Zugreihenfolge brechen (Initiative-Spieler beginnt, Uhrzeigersinn).
- **Mehrere gleichzeitige Effekte**: Spieler am Zug wählt Reihenfolge. Wenn niemand am Zug: Initiative-Spieler.

## SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus bis zu 5 Kapiteln. Jedes Kapitel besteht aus mehreren Runden, bis allen Spielern die Aktionskarten ausgehen.

### [ 01 ] RUNDENABLAUF

#### [ 01.1 ] PRIMUSKARTE SPIELEN

Der Spieler mit Initiative spielt 1 Aktionskarte offen als Primuskarte in den Lead-Slot. Du bekommst 1 Aktion pro Pip der Karte.

*siehe [ 03 ] Aktionen*

Hast du keine Karten oder willst nicht spielen, gibst du die Initiative im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler mit Karten weiter. Die Runde endet sofort, der neue Initiative-Spieler beginnt die nächste Runde mit der Primuskarte. Passen alle Spieler mit Karten konsekutiv: Alle Karten ablegen, Kapitel endet sofort.

#### [ 01.2 ] AMBITION DEKLARIEREN (OPTIONAL)

VOR jeder Aktion und VOR Auftakt darf der Initiative-Spieler die Ambition seiner Primuskarte deklarieren:

- **2-6:** deklariert die zugehörige Ambition (Symbol unten links).
- **7 (nur 4 Spieler):** deklariert eine beliebige Ambition.
- **1:** keine Ambition deklarierbar.

Nimm den höchsten verfügbaren Ambitions-Marker und lege ihn in die Ambitions-Box. Lege den Zero-Marker auf die Karten-Zahl der Primuskarte (deckt Pips NICHT ab).

Die Karte hat danach Wert 0, behält aber alle Pips. Eine bereits deklarierte Ambition darf erneut deklariert werden (zusätzlicher Marker in derselben Box).

*Sind alle Ambitions-Marker bereits platziert: keine Deklaration möglich. Eine Karte kann nicht zweimal deklarieren. Deklaration muss vor jeder neuen Info-Enthüllung erfolgen (Turn-Etiquette).*

#### [ 01.3 ] FOLGEKARTEN DER ANDEREN SPIELER

Im Uhrzeigersinn spielt jeder andere Spieler 1 Karte (Spieler ohne Karten überspringen). Drei Spielarten:

- 01. Übertreffen:** Offen, gleiche Suit wie Primuskarte, höhere Zahl als Primuskarte. 1 Aktion pro Pip der eigenen Karte.
- 02. Kopieren:** Verdeckt, beliebige Karte. 1 Aktion der Primuskarte.
- 03. Wechseln:** Offen, andere Suit als Primuskarte, beliebige Zahl. 1 Aktion der eigenen Karte.

*Übertreffen verlangt nur höher als die Primuskarte, nicht höher als alle bisher gespielten Karten. Wechseln ändert nicht die Lead-Suit.*

#### [ 01.4 ] INITIATIVE ERGREIFEN (OPTIONAL)

VOR jeder Aktion darf jeder Spieler, der nicht Initiative-Spieler ist, die Initiative ergreifen – aber nur 1× pro Runde (wenn niemand sonst sie schon ergriffen hat). Zwei Methoden:

- **Extra-Karte:** Lege zusätzlich zu deiner gespielten Karte eine zweite Karte verdeckt daneben (gibt keine Aktionen).
- **Mit 7 übertreffen:** Übertreffen mit einer „7“-Karte (nur 4 Spieler). Du erhältst ihre Aktionen normal.

Lege den Initiative-Marker flach hin als Zeichen, dass die Initiative ergriffen wurde. Wurde bereits ergriffen, kannst du mit „7“ weiterhin übertreffen, aber nicht mehr ergreifen. Der Initiative-Spieler selbst kann die Initiative nicht ergreifen. Auch die Extra-Karte kommt am Rundenende auf den Discard. Ergreifen muss vor jeder neuen Info-Enthüllung erfolgen (Turn-Etiquette).

#### [ 01.5 ] INITIATIVE-WECHSEL PRÜFEN

Wenn alle Spieler ihren Zug hatten:

- **Wurde ergriffen:** Der Ergreifer behält die Initiative.
- **Wurde nicht ergriffen:** Initiative geht an den Spieler mit dem höchsten Übertreffen der Runde.
- **Hat niemand übertroffen und niemand ergriffen:** Initiative bleibt beim bisherigen Halter.

#### [ 01.6 ] KARTEN ABLEGEN

Alle gespielten Karten (inkl. Karten zum Initiative-Ergreifen) verdeckt in den Action-Discard.

- **Hat noch jemand Karten:** nächste Runde.
- **Sind alle Hände leer:** Kapitel endet.

*siehe [ 04 ] Kapitelende & Wertung*

### [ 02 ] AUFTAKT (PRELUDE)

Zwischen Karte ausspielen und 1. Aktions-Pip darfst du beliebig viele Ressourcen ausgeben für ihre Auftakt-Aktionen:

- **Baustoff:** Bauen oder Reparieren
- **Treibstoff:** Bewegen
- **Waffen:** Diesen Zug dürfen Aktions-Pips deiner Karte für Kämpfen verwendet werden
- **Relikte:** Sichern
- **Psonik:** Eine Aktion, die auf der Primuskarte gelistet ist

#### EBENFALLS IM AUFTAKT

Karten mit „Aufтакт“-Text ausspielen (z.B. Gildenkarten).

- Auftakt endet, sobald der erste Aktions-Pip ausgegeben wird.
- Im Auftakt ausgegebene Ressourcen kehren erst am Ende des Auftakts in den Vorrat zurück (nicht sofort wieder verwendbar).
- Auftakt-Aktionen einer Karte, die du im selben Auftakt gerade gesichert hast, sind blockiert.
- Wer passt oder keine Karten hat, hat keinen Auftakt.
- Waffen wandeln NICHT Aktionen anderer Ressourcen in Kampf-Aktionen um – nur Karten-Pips.

→ Outraged-Ressourcen können NICHT für ihre Auftakt-Aktion ausgegeben werden.

*siehe [ 03.7.5 ] Stadt zerstören*

### [ 03 ] AKTIONEN

Pro Pip der gespielten Karte 1 Aktion. Erlaubte Aktionen je Suit:

- 01. Verwaltung** erlaubt Besteuern, Reparieren und Beeinflussen.
- 02. Aggression** erlaubt Kämpfen, Bewegen und Sichern.
- 03. Konstruktion** erlaubt Bauen und Reparieren.
- 04. Mobilisation** erlaubt Bewegen und Beeinflussen.

#### [ 03.1 ] BESTEUERN (VERWALTUNG)

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

- Erhalte 1 Ressource des Planetentyps der Stadt aus dem Vorrat.
- Bei rivalisierender Stadt: zusätzlich 1 Gefangenen aus dem Vorrat dieses Rivalen nehmen, auch wenn die Ressource nicht erhalten wurde (z.B. leerer Vorrat).

*Tax-Limit: Jede Stadt darf pro Zug nur 1× besteuert werden. Outraged-Ressourcen dürfen weiterhin besteuert und für Ambitionen gezählt werden. Gefangene kommen in die Captives-Box am Tableau (zählen für Tyrann).*

#### [ 03.2 ] BAUEN (KONSTRUKTION)

Wähle Gebäude oder Schiff:

- **Gebäude:** 1 Raumhafen oder 1 Stadt auf einen leeren Bauplatz in einem Sektor mit eigenem (loyalem) Teil. Stadt = die linke Seite vom Tableau.
- **Schiff:** 1 Schiff an einem loyalen Raumhafen. Max. 1 Schiff pro Raumhafen pro Zug.

*Wird im Sektor von jemand anderem kontrolliert: das gebaute Teil wird beschädigt platziert. Das 1-Schiff-Limit pro Raumhafen gilt auch, wenn du im Auftakt mit Baustoff schon dort gebaut hast.*

#### [ 03.3 ] BEWEGEN (MOBILISATION & AGGRESSION)

Bewege beliebig viele loyale Schiffe von einem Sektor in einen benachbarten Sektor.

**Katapult-Bewegung:** Wenn du von einem Sektor mit loyalem Raumhafen startest, darfst du beliebig weiterbewegen, mit Drop-offs unterwegs, bis die Schiffe entweder

- ein Tor erreichen, das von jemand anderem kontrolliert wird,
- einen Planeten erreichen.

*Kontrolle wird vor Eintritt in einen Sektor geprüft, nicht danach.*

*Katapult NICHT von rivalisierenden Raumhäfen, die du kontrollierst. Out-of-Play-Cluster: Keine Bewegung hinein. Path Marker macht die zwei Nachbar-Tore benachbart.*

#### [ 03.4 ] REPARIEREN (KONSTRUKTION & VERWALTUNG)

Stelle 1 beschädigtes loyales Schiff auf oder drehe 1 beschädigtes loyales Gebäude um.

*Reparieren wirkt auf der gesamten Karte – nicht nur lokal.*

#### [ 03.5 ] BEEINFLUSSEN (MOBILISATION & VERWALTUNG)

Lege 1 Agenten auf eine beliebige Karte im Hof.

#### [ 03.6 ] SICHERN (AGGRESSION)

Nimm 1 Karte aus dem Hof, wenn du dort mehr loyale Agenten als jeder einzelne Rivale hast.

- Eigene Agenten zurück in den Vorrat.
- Alle rivalisierenden Agenten der Karte als Gefangene auf das Tableau.
- „Wenn gesichert“-Effekt der Karte sofort abhandeln.
- Wird die Karte abgeworfen: offen in den Court-Discard.
- Neue Karte vom Court-Deck offen an den Slot nachziehen.

*Auftakt-Aktionen der frisch gesicherten Karte können im selben Auftakt NICHT genutzt werden. Sichern braucht ein legales Ziel (Karte mit den meisten Agenten).*

*Errata: Bei Vox-Karten wird „Wenn gesichert“ abgehandelt, bevor neu nachgezogen wird.*

#### [ 03.7 ] KÄMPFEN (AGGRESSION)

##### [ 03.7.1 ] SCHLACHTABLAUF (6 SCHRITTE)

- 01. Schlachtsektor wählen:** 1 Sektor mit eigenen loyalen Schiffen. Diese Schiffe sind die angreifenden Schiffe.
- 02. Verteidiger wählen:** 1 Rivale mit Teilen im Schlachtsektor. Seine Teile sind die verteidigenden Teile.
- 03. Würfel sammeln:** Pro angreifendem Schiff bis zu 1 Würfel (Angriff/Plänkler/Überfall, max. 6 pro Typ, Mischen erlaubt).
- 04. Überfall-Limit:** Überfall-Würfel nur sammelbar, wenn der Verteidiger Gebäude im Schlachtsektor hat oder der Verteidiger gar keine loyalen Gebäude irgendwo auf der Karte hat.
- 05. Würfeln & auflösen in fester Reihenfolge.**

*siehe [ 03.7.2 ] Würfel-Auflösung*

- 06. Schaden anwenden:** Treffer auf intaktes Teil = beschädigt. Treffer auf beschädigtes Teil = zerstört.
- 07. Trophäen:** Zerstörte Verteidiger-Teile = Trophäen des Angreifers. Zerstörte Angreifer-Teile = Trophäen des Verteidigers.

#### [ 03.7.2 ] WÜRFEL-AUFLÖSUNG (STRIKTE REIHENFOLGE)

- 01. S (Self-Hit):** 1 Treffer auf eigene angreifende Schiffe pro S.

- 02. I (Intercept/Fadenkreuz):** Wurde mind. 1 I gewürfelt = 1 Treffer auf eigene angreifende Schiffe pro intaktem Verteidiger-Schiff. Nur 1x pro Schlacht, egal wie viele I gewürfelt.
- 03. H (Hit):** 1 Treffer auf Verteidiger-Schiffe pro H. Sind keine Verteidiger-Schiffe übrig = Treffer geht auf Verteidiger-Gebäude.
- 04. B (Building-Hit):** 1 Treffer auf Verteidiger-Gebäude pro B.
- 05. R (Raid):** Mit verbliebenen R rauben – nur möglich, wenn noch eigene angreifende Schiffe da sind.

siehe [ 03.7.3 ] Überfall (Raub)

*Errata: Alle loyalen Schiffe des Angreifers im Schlachtsektor gelten als angreifende Schiffe und können durch S/I beschädigt werden – auch wenn der Angreifer nicht für alle Würfel sammelt.*

### [ 03.7.3 ] ÜBERFALL (RAUB)

Mit übrig gebliebenen R-Symbolen Ressourcen oder Gildenkarten vom Verteidiger stehlen, einzeln nacheinander.

- Pro Stück: Raid Cost in R ausgeben (über dem Resource-Slot bzw. oben links auf Gildenkarte).
- Karten, die Ressourcen halten: Diese Ressourcen können nur gestohlen werden, wie die Karte es beschreibt.

*Wird eine ressourcenhaltende Karte gestohlen, bleiben die Ressourcen auf ihr. Wird sie begraben, abgeworfen oder verschrottet: Ressourcen zurück in den Vorrat.*

### [ 03.7.4 ] WÜRFELTYPEN-VERTEILUNG

- **Angriffswürfel** (Assault, 6 Würfel): hoher Schaden, hohes Eigenrisiko (S/I-Anteil).
- **Planerwürfel** (Skirmish, 6 Würfel): niedriger Schaden, sicher (kein Eigenrisiko).
- **Überfall-Würfel** (Raid, 6 Würfel): enthält R und B, kann Eigenschaden verursachen.

*Genauere Symbol-Verteilungen siehe Würfel-Legende auf dem Spielplan / Aid Sheet.*

### [ 03.7.5 ] STADT ZERSTÖREN (AUFSCHREI + HOF AUSRAUBEN)

Wann immer eine Stadt zerstört wird (auch außerhalb von Kämpfen!):

- 01. Aufschrei provozieren:** Alle eigenen Ressourcen UND Gildenkarten desselben Planetentyps abwerfen (Karten offen in Court-Discard). → Lege 1 Agenten auf das Outrage-Icon dieses Typs am eigenen Tableau.
- 02. Hof ausrauben:** Sichere 1 Karte aus dem Hof, auf der der Verteidiger beliebig viele Agenten hat. Alle rivalisierenden Agenten dieser Karte als Trophäen (NICHT Gefangene!) nehmen.

- Hast du bereits Outrage dieses Typs: beide Schritte ausführen, aber Agent NICHT erneut platzieren.
- Keine loyalen Agenten verfügbar: Platzhalter, bis Agent in den Vorrat zurückkehrt.
- Outraged Ressourcen können NICHT für ihre Auftakt-Ak-

- tion ausgegeben werden.
- Outraged Ressourcen können weiterhin besteuert und zu Ambitionen gezählt werden.
- Aufschrei + Hof ausrauben gilt nur bei zerstörten Städten, nicht bei Raumhäfen.

## [ 04 ] KAPITELNDE & WERTUNG

Kapitel endet, sobald alle Spieler ihre Aktionskarten aufgebraucht haben oder alle Spieler mit Karten konsekutiv passen.

### [ 04.1 ] AMBITIONEN WERTEN

Werte jede Ambition mit mind. 1 Marker in der Box. Gildenkarten und Ressourcen mit passendem Symbol/Suit zählen gemeinsam:

- 01. Tycoon:** Meiste Treibstoff + Baustoff-Icons (Ressourcen + Gildenkarten)
- 02. Tyrann:** Meiste Gefangene auf dem Tableau
- 03. Kriegsherr:** Meiste Trophäen auf dem Tableau
- 04. Hüter:** Meiste Relikt-Icons (Ressourcen + Gildenkarten)
- 05. Empath:** Meiste Psionik-Icons (Ressourcen + Gildenkarten)

- 1. Platz: Höhere Macht aller Marker dieser Box.
- 2. Platz: Niedrigere Macht aller Marker dieser Box.
- Tiebreaker 1. Platz: Alle Tied-Spieler erhalten den 2.-Platz-Wert.
- Tiebreaker 2. Platz: Tied-Spieler erhalten nichts.
- Wer null von der gezählten Sache hat, erhält keine Macht.

*Outraged Ressourcen zählen weiterhin für ihre Ambition.*

### BONUS CITY POWER

Bei eindeutigem 1. Platz (kein Tie):

- „+2 to won ambitions“-Slot frei: +2 Macht.
- Beide Bonus-Slots frei: +5 Macht.

*Bonus City Power max. 1x pro Ambition, unabhängig von der Markierzahl. KEIN Bonus bei Gleichstand für 1. Platz – die getied-Spieler bekommen ja nur den 2.-Platz-Wert.*

### 2-SPIELER-SONDERWERTUNG

Die im Setup auf Ambitions-Boxen gelegten Ressourcen zählen wie ein dritter Spieler. Waffen auf Kriegsherr zählen als Trophäen. Andere bleiben out of play.

### [ 04.2 ] CLEANUP

- Wurde Kriegsherr gewertet: alle Trophäen zurück in jeweiligen Vorrat.
- Wurde Tyrann gewertet: alle Gefangene zurück.
- Zerstörte/zurückgegebene Städte: auf den rechtesten leeren Stadt-Slot des Tableaus (bedeckt ggf. einen Resource-Slot, dann umordnen / abwerfen).
- Alle Ambitions-Marker zurück in „Available Markers“.
- Den Marker mit der niedrigsten Macht, der noch nicht geflippt wurde, auf die höhere Seite drehen.

### [ 04.3 ] SPIELENDEN PRÜFEN

Spiel endet, wenn:

- Mind. 1 Spieler Macht-Schwelle erreicht hat (27/30/33), oder
- Kapitel-Marker auf Kapitel 5 steht.

Sonst: Kapitel-Marker 1 Feld vor.

### [ 04.4 ] NEUE HAND

- Alle Aktionskarten mischen, jeder zieht 6 Karten.
- Restliche Karten verdeckt in den Action-Discard.

*Errata: Discard danach mischen.*

- **Bei 2 Spielern:** Spieler ohne Initiative darf seine Hand einmalig komplett austauschen (muss neue Hand akzeptieren).
- Initiative-Spieler beginnt das nächste Kapitel.

### [ 04.5 ] SIEGBEDINGUNGEN

- Spieler mit der meisten Macht gewinnt.
- **Bei Gleichstand:** der frühere in der Zugreihenfolge gewinnt.