



# 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 – DIE VERDERBNIS-KAMPAGNE (2-4 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

Eine Kampagne über 3 aufeinander aufbauende Akte. Sieger ist nach Akt III, wer über alle drei Akte die meiste **Macht** angesammelt hat – oder in Akt III ein **Finales Vorhaben** erfüllt.

### VORAUSSETZUNG

- Diese Spielhilfe ergänzt nur Kampagnenregeln. Für Aktionskarten, Kampf, Ambitionen, Aufschrei und Katapultbewegung siehe Basis-Spielhilfe Arcs.
- Mindestens 1 Partie Arcs-Basispiel vorab empfohlen.

### SCHLÜSELBEGRIFFE

- **Akt**: Eines von 3 Spielen der Kampagne. Akt I/II = 3 Kapitel, Akt III = 4 Kapitel.
- **Cluster**: Gruppe aus 3 Planeten und 1 Tor. Imperiale Cluster werden im Aufbau bestimmt.
- **Erster Regent**: Genau ein **Regent**. Hält Erster-Regent-Marker + **Imperiale Treuhand**. Kontrolliert alle vom Imperium kontrollierten Sektoren bei Ambitionen, Vorhaben und Ereignissen.
- **Flaggschiff**: Manche Schicksale ersetzen loyale Gebäude durch eine Flaggschiffablage (siehe FLAGGSCHIFFE).
- **Freistaaten**: Freistaaten-Städte und -Raumhäfen auf dem Spielplan. Wer im Sektor Schiffe hat, kontrolliert sie.
- **Gefallen**: Rivalisierender Agent auf deiner Schicksalskarte. Wird in **Gipfeltreffen** eingesetzt.
- **Gesetzloser**: Titel ohne Bindung an das Imperium. Kann angegriffen werden, kann Regenten bekämpfen.
- **Imperium**: Kontrolliert Sektoren mit  $\geq 1$  intaktem **Imperialen Schiff**, ungeachtet loyaler Schiffe.
- **Imperiale Treuhand**: Ressourcen auf dem Erster-Regent-Marker. Eingefroren.
- **loyal / rivalisierend / imperial**: loyal = eigene Farbe | rivalisierend = andere Spielerfarbe | imperial = neutrale Farbe des Imperiums.
- **Macht**: Siegpunkte. Akkumuliert über alle Akte. Schwellenwerte werden ignoriert.

**Bei Macht über 50**: zweiten **Machtstein** (aus Basispiel) auf das „+50“- bzw. „+100“-Feld neben der Zählleiste legen.

- **Regent / Imperialer Regent**: Untersteht den Regeln des Imperiums. Alle starten als Regent.
- **Schicksal**: Deine Identität in einem Akt mit Vorhaben, Karten und Markern. 24 Schicksale: je 8x „A“, „B“, „C“.
- **Trophäe / Gefangener**: Wie Basispiel; in der Kampagne u.a. als Forderung der Politik des Krieges.
- **Verderbnis**: Neutrale Plage. **Zäh**, schädigt in Krisen Schiffe.
- **Vorhabenstein**: Markiert Fortschritt auf der Zählleiste. Erreichen der 0 = Vorhaben erfüllt.

„Eine Ambition gewinnen“ auf Vorhabenkarten = **ersten Platz alleine erreichen, kein Gleichstand.**

## AKT-STRUKTUR

- **Akt I**: 3 Kapitel | Ambitionsmarker alle blau (niedrig) | **Schicksal** aus „A“-Stapel | voller Aufbau
- **Akt II**: 3 Kapitel | niedrigster Ambitionsmarker auf orange (hohe) Seite | **Schicksal** aus „B“-Stapel bei Wechsel | Aufbau **Akt II/III**
- **Akt III**: 4 Kapitel | zwei niedrigste Marker auf orange Seite | **Schicksal** aus „C“-Stapel bei Wechsel | Höhere Ambitionen („A“, „B“) und Finale Vorhaben („C“)

Schwellenwerte der Zählleiste werden in der Kampagne ignoriert. Während aktiver Kampagne kein Basisspiel möglich.

### AUFBAU

#### [ 01 ] AKT I

- **Kein Basisspiel-Aufbau**: Keine Aufbaukarten verwenden, alle **Cluster** sind im Spiel. Marker werden anders platziert.
- Spielplan, 18 Kampfwürfel, 25 Ressourcenmarker, 24 **Verderbnis**marker, 28 **Freistaaten**-Städte, 14 **Freistaaten**-Raumhäfen bereitlegen.
- Initiativemarker zufällig vergeben.
- **Aktionskartentapel**: 20 Aktionskarten mit Werten „2“ bis „6“ mischen.

**Bei 4 Personen**: zusätzlich 8 Karten mit Werten „1“ und „7“ einmischen.

- **Ereigniskarten einmischen**: 2 (bei 2-3 Personen) bzw. 3 (bei 4 Personen).
- Ambitionsmarker mit blauer Seite nach oben in den Bereich „Verfügbare Ambitionsmarker“ legen.
- Kapitelanzeiger auf „**Akt I** & II“-Seite, Kapitelmarker: „1“.
- Nullmarker auf „Ambition bekundet“-Feld.
- **Hofkartentapel**: Alle 15 Vox- und Gildenkarten der Kampagne („KK“) mischen. Hof ziehen: 3 Karten (2 Personen) bzw. 4 Karten (3-4 Personen).
- 1 Mythoskarte pro Person in den Hofkartentapel mischen.
- **Imperialer Rat (01)** mit tagend-Seite offen als linke Karte des Hofes.
- Edikte ins Kartenheft stecken:

**Nur 2 Personen**: „Gildenbotschafter reisen ab“ (02) in den ersten Steckplatz.

- 3 „Den Imperialen Rand regieren“-Edikte (03-05) verdeckt mischen, dann offen einsortieren (Reihenfolge zufällig).
- **Zahlenwürfel werfen**: Im erwürfelten **Cluster** und im im Uhrzeigersinn nächsten **Cluster** je 1 Imperiales Schiff pro Sektor (8 Schiffe gesamt).
- **Ereigniswürfel werfen**: Auf jedem Planeten mit dem erwürfelten ID-Symbol außerhalb der imperialen **Cluster** 1 **Freistaaten**-Stadt.
- 1 beschädigte **Verderbnis** (dunkel halbiert) auf jeden Sektor außerhalb der imperialen **Cluster**.

**Nur 2 Personen**: 6 Ressourcenmarker passend zu Planeten in den **imperialen Clustern** auf Ambitionsfelder: Baustoff/ Treibstoff → **Magnat**, Waffen → **Kriegsherr**, Relikte → **Wächter**, Psi → **Empath**.

### PERSÖNLICHER AUFBAU:

- Jede Person zieht 2 „A“-**Schicksals**karten verdeckt, wählt eine geheim, alle decken gleichzeitig auf. **Schicksals**-Set nehmen.
- Aufbau-Seite der Vorhabenkarte ausführen, dann auf Vorhaben-Seite umdrehen.
- **Vorhabenstein** auf vorgegebenes Feld der Zählleiste (ggf. spielerzahlabhängig).
- **Machtstein** auf „0“.
- Titelkarte **Regent/Gesetzloser** (06-09) mit **Regent**-Seite oben unter **Schicksals**karte schieben.

Erhält niemand den **Erster-Regent**-Marker durch den eigenen Aufbau: Person mit **Initiative** bekommt ihn.

- In **Zugreihenfolge**: 3 Schiffe + 1 Gebäude auf einen freien Gebäudeplatz eines Planeten mit Imperialem Schiff. + 1 Ressource des Planeten.

Planet darf **rivalisierende** Marker enthalten.

- In **umgekehrter Zugreihenfolge**: Schritt wiederholen.
- **Freistaaten**-Städte auf alle übrigen leeren Gebäudeplätze auf Planeten mit Imperialen Schiffen.
- Jede Person zieht 6 Aktionskarten.

**Nur 2 Personen**: Person ohne **Initiative** darf alle **Nicht-Ereigniskarten** verdeckt abwerfen und gleich viele neu ziehen (Mulligan).

- Übrige Aktionskarten verdeckt auf den Aktionskarten-Ablagestapel und mischen.

#### [ 02 ] AKT II/III

Alles aus dem vorigen **Akt** bleibt erhalten (inkl. **Macht**), modifiziert wie folgt:

- **Akt II**: Niedrigsten Ambitionsmarker auf orange Seite. **Akt III**: Zwei niedrigste Marker auf orange Seite. Andere bleiben auf blauer Seite.
- Hofkartentapel mischen, neuer Hof (3 bzw. 4 Karten). Imperialen Rat auf tagend drehen.
- 1 beschädigte **Verderbnis** auf jedes Tor ohne **Verderbnis** und ohne Schiffe.
- **Ereigniswürfel werfen**: In jedem **Cluster** auf den Planeten mit dem ID-Symbol 1 beschädigte **Verderbnis** (falls dort keine **Verderbnis**).

**Hat dieser Planet bereits Verderbnis**: stattdessen 1 beschädigte **Verderbnis** auf jeden Planeten des **Clusters** ohne **Verderbnis**.

**Nur 2 Personen**: Zahlenwürfel zweimal werfen, 6 Ressourcenmarker auf Ambitionsfelder wie in **Akt I**. Bei leerem Vorrat: nur so viele wie möglich.

- Aufbau-Seite der aktuellen Vorhabenkarte ausführen. Personen dürfen Ressourcenmarker neu anordnen.

Bei Konflikten: Reihenfolge nach Zugreihenfolge. Kann meist gleichzeitig erfolgen.

→ **Vorhabenstein** platzieren.

In **Akt III** nur Personen mit „C“-**Schicksal**.

- Kapitelanzeiger auf passende **Akt**-Seite, Kapitelmarker auf „1“. Aktionskarten ziehen wie **Akt I**.

### SPIELABLAUF

Runden- und Zugablauf wie im Basispiel. Die Kampagne ergänzt:

#### [ 01 ] EREIGNISKARTEN

Ereigniskarten sind eine neue Art Aktionskarte.

- **Wirkung**: In deinem Zug ausspielbar; führe die Aktionen der Primuskarte aus.
- **Verbote**: Nicht als Primuskarte, kein Kopieren, kein Abwerfen zur Initiative-Ergreifung, kein Verschrotten.
- **Aktionen entfallen**, wenn in derselben Runde zuvor (a) eine andere Ereigniskarte ausgespielt wurde ODER (b) der Imperiale Rat gesichert wurde.

Auch ohne Aktionen sind **Auftakt-Aktionen** weiterhin erlaubt.

- Hast du nur Ereigniskarten auf der Hand und die Initiative: Initiative weitergeben (Pflicht).

**Nur 2 Personen**: Beim **Mulligan Ereigniskarten** zwingend behalten; nur Anzahl der abgeworfenen Karten neu ziehen.

#### [ 02 ] IMPERIALER RAT SICHERN

Karte 01 im Hof mit zwei Seiten: tagend und beschlossen. Zu **Akt**-Beginn auf tagend.

- Solange tagend: kann beeinflusst und gesichert werden.
- Solange beschlossen: **kann nicht** beeinflusst oder gesichert werden.
- **Nicht möglich**: begraben, verschrotten, abwerfen.
- Beim **Sichern**: auf beschlossenen drehen, teilweise unter ausgespielte Aktionskarte schieben (Erinnerung).
- Karten können auch im beschlossen-Zustand angehängt werden.
- Eine **Petition** an den Rat richten (im **Gipfeltreffen**) dreht zurück auf tagend.

#### [ 03 ] EREIGNIS AM RUNDENENDE

Auslöser: (a)  $\geq 1$  Ereigniskarte ausgespielt ODER (b) Imperialer Rat gesichert.

01. Initiative-Ermittlung (wie Basispiel).
02. Person mit Initiative kann ein **Gipfeltreffen** einberufen (siehe **GIPFELTREFFEN**).
03. **Ereigniswürfel UND Zahlenwürfel werfen**. Auch ohne einberufenen **Gipfeltreffen**.
04. Auflösung gemäß **Ereigniswürfel**:

- ! = Krisen ausführen (siehe **KRISEN**).
- ? = Edikte ausführen (siehe **EDIKTE**).

Würde der Imperiale Rat in derselben Runde gesichert: Imperialen Rat statt Ereigniskarten ausführen. Mehrere Ereigniskarten in derselben Runde: nur 1 Auflösung.

#### Bei Imperialem Rat am Rundenende ergänzend:

- Ratskarte mit beschlossener Seite zurück in den Hof.
- Sichernde Person kann Gipfeltreffen einberufen.
- Bist du **Regent**: wirst **Erster Regent** (alle Ressourcen der Treuhand bleiben).
- Bist du **Gesetzloser**: stiehlt Ressourcen aus der Imperialen Treuhand bis zur Anzahl deiner freien Ressourcenerfelder. **Erster Regent** verliert 1 **Macht** pro gestohlener Ressource.
- Sichernde Person wählt: entweder Krisen ODER Edikte ausführen.

#### [ 04 ] KAPITELNDE & WERTUNG

##### 01. Ambitionen werten:

- Effekte „zu Beginn der Wertung“ auflösen.
- Ambitionen werten.

In **Akt III** auch Höhere Ambitionen.

- Vorhaben, die „am Kapitelende“ voranschreiten, vorrücken.
- Effekte „nach der Wertung“ auflösen.

Bei mehreren: Person mit Initiative entscheidet Reihenfolge.

##### 01. Aufräumen & Ambitionsmarker drehen.

##### 02. Spielende oder nächstes Kapitel:

- **Akt III**, Finales Vorhaben auf 0 mit **Macht** ≥ 1: Spielende. Bei Mehrfacherfüllung: meiste **Macht**, dann Zugreihenfolge.
- Letztes Kapitel des **Akts**: **Akt-Ende** → Intermezzo (**Akt I/II**) bzw. Spielende (**Akt III**).
- Sonst: Spielende-Effekte auflösen, Kapitelmarker vorrücken.

##### 01. Karten ziehen: Jede Person zieht 6 Aktionskarten.

#### DAS IMPERIUM: REGENTEN & GESETZLOSE

Alle starten als **Regent**. Genau ein **Regent** ist **Erster Regent** (hält **Erster-Regent**-Marker + **Imperiale Treuhand**).

- **Regent** → **Gesetzloser**: durch Einberufen eines Gipfeltreffens (Das **Imperium** verlassen).
- **Gesetzloser** → **Regent**: durch Gipfeltreffen, wenn **Erster Regent** zustimmt (Ins **Imperium** einladen).

Erzwingbar, wenn der Gesetzlose das Gipfeltreffen selbst einberief und 1 **Gefallen** des **Ersten Regenten** zurückgibt.

- **Imperium** kontrolliert Sektor mit ≥ 1 intaktem Imperialen Schiff.
- **Erster Regent** kontrolliert alle vom **Imperium** kontrollierten Sektoren bei Ambitionen, Vorhaben und Ereignissen.

#### Imperiale Gesetze (gelten nur für **Regenten**):

- **Gesetz der Präsenz**: Imperiale Schiffe nur kommandierbar (bewegen, reparieren, kämpfen, bauen, besteuern) in Sektoren mit eigenen **loyalen** Markern.
- **Gesetz der Bewegung**: Pro bewegtem Imperialen Schiff muss 1 eigenes **loyales** Schiff gleichzeitig in denselben Zielsektor mitbewegt werden.
- **Gesetz der Waffenruhe**: Imperiale Schiffe nicht schädigen (außer durch selbst zugefügte Treffer als angreifendes Schiff im Kampf). **Rivalisierende Regenten** nicht in Sektoren mit Imperialen Schiffen schädigen oder besteuern.

„Schädigen“ = kämpfen, treffen, beschädigen, zerstören. Das Gesetz der Waffenruhe schränkt Krisen NICHT ein.

#### Katapultbewegung – Stoppbedingungen an Toren:

- **Imperial-kontrolliertes Tor**: stoppt Katapultbewegung von Gesetzlosen.
- **Regenten-kontrolliertes Tor**: stoppt Katapultbewegung von gesetzlosen Markern UND einzelnen **rivalisierenden Regenten**-Markern.
- Nicht von **imperialen** Markern, nicht von gemischt **Regent** + **Imperial**.
- **Gesetzlosen-kontrolliertes Tor**: stoppt Katapultbewegung von **Regenten**-Markern UND **imperialen** Markern.
- **Tor mit intakter oder beschädigter Verderbnis**: stoppt Katapultbewegung ebenfalls

siehe **DIE VERDERBNIS**

#### Verhalten der **Regenten** im Kampf:

- **Regent** als **Angreifer**: kann **Imperiale** Schiffe im Kampfsektor seinen angreifenden Schiffen hinzufügen.
- **Regent** als **Verteidiger**: muss **Imperiale** Schiffe im Kampfsektor seinen verteidigenden Schiffen hinzufügen.

#### GESETZLOSE IM KAMPF

- **Gesetzloser** wählt **Regent** ODER **Imperium** als Verteidiger.
- **Imperium** als Verteidiger: Verteidigende Marker = Imperiale Schiffe im Sektor.
- **Trophäen** zerstörter **gesetzloser** Marker gehen an den **Ersten Regenten**.

Gibt es keinen **Ersten Regenten**: zurück in den Vorrat des **Gesetzlosen**. Um ein Gebäude eines **Regenten** zu treffen, muss der **Gesetzlose** alle verteidigenden Schiffe zerstören – inklusive der mitverteidigenden **Imperialen** Schiffe (Gesetz der Waffenruhe).

#### GIPFELTREFFEN

Auslöser: (a) Ereigniskarten-Auflösung am Rundenende ODER (b) Imperialer Rat sichern.

Zwei Teile: Tagesordnung, dann Verhandlungen.

#### [ 01 ] TAGESORDNUNG

Wer das Gipfeltreffen einberief, kann beliebig viele dieser Aktionen ausführen:

- **Gefallen** zurückgeben: 1 **Gefallen** pro erzwungener Verhandlungsaktion zurückgeben → Rivale muss von dir gewählte Verhandlungsaktion ausführen, gerichtet auf dich.

Bei erzwungener Ressourcenübergabe: **Kosten** = **Gefallen** entsprechend der Überfallkosten der Ressource.

- **Eine Petition an den Rat richten**: Imperialen Rat auf tagend-Seite drehen.

Auch wenn du ihn gerade selbst gesichert hast.

- **Das Imperium verlassen**: Eigene Titelkarte auf **Gesetzloser** drehen.

Wart du **Erster Regent**: **Erster-Regent**-Marker geht an **Regenten** mit meiste **Macht**; **Treuhand**-Ressourcen bleiben. Gibt es keine **Regenten** mehr: **Treuhand**-Ressourcen zurück in den Vorrat, 1 **Macht**-Verlust pro zurückgelegter Ressource, **Erster-Regent**-Marker zurück in den Vorrat.

- **Das Imperium wiederbeleben**: Nur wenn keine **Regenten** existieren. Eigene Gesetzlosenkarte auf **Regent** drehen, **Erster-Regent**-Marker nehmen.

#### [ 02 ] VERHANDLUNGEN

Alle Personen dürfen frei diese Aktionen ausführen. Jede Aktion erfordert **Zustimmung** des betroffenen Rivalen.

- **Kontrolle abgeben**: 1 **loyalen** Marker auf dem Spielplan durch **rivalisierenden** Marker derselben Art ersetzen.

**Loyales** Gebäude nur, wenn keine **loyalen** Schiffe im Sektor. Letzte Stadt, letzter Raumhafen oder letztes Schiff darf nicht ersetzt werden. Beschädigt-Status bleibt erhalten. Nicht möglich für Gebäude auf einer **Flaggschiffablage**.

- **Autorität delegieren**: 1 **loyalen** Agenten auf einer Hofkarte durch **rivalisierenden** Agenten ersetzen.
- **Gefallen versprechen**: 1 eigenen **loyalen** Agenten auf die **Schicksalskarte** eines Rivalen legen (= **Gefallen**).
- **Besitztümer transferieren**: 1 **Gefangenen**, 1 **Trophäe**, 1 **Gefallen** oder 1 Ressource an Rivalen geben.

Bei **loyalem** Marker des Rivalen: zurück in dessen Vorrat. Karten können nicht via **Besitztümer transferieren** abgegeben werden, außer ein **Schicksal** erlaubt es explizit.

- **Ins Imperium einladen**: Nur **Erster Regent**. Gesetzlosenkarte eines Rivalen auf **Regent** drehen.
- **Mehrteilige Verhandlungen**: Beliebige viele Verhandlungsaktionen können simultan vereinbart werden, sofern sofort ausführbar.
- **Ende**: Wer das Gipfeltreffen einberief, kann bei Stillstand zu Verhandlungen auffordern. 5-Sekunden-Countdown ohne neue Verhandlung beendet das Gipfeltreffen.

#### KRISEN

Reihenfolge: **Verderbniskrisen** → **Schicksalskrisen** → Hofkrisen.

#### [ 01 ] VERDERBNISKRISEN

- Pro Sektor mit **Verderbnis**: jede intakte **Verderbnis** = 3 Treffer, jede beschädigte **Verderbnis** = 1 Treffer.
- Reihenfolge: **Imperiale Schiffe** zuerst. Danach 1 Treffer auf **loyale** Schiffe **jeder Person** im Sektor. Innerhalb beider: intakt vor beschädigt.
- **Verderbnis** trifft in Krisen nur **Schiffe**, keine Gebäude.

**Flaggschiff**: nimmt Treffer nur, wenn keine anderen intakten **loyalen** Schiffe im Sektor (siehe **FLAGGSCHIFFE**). Gebäude werden nur im Intermezzo durch **Verderbnis** zerstört.

siehe **INTERMEZZO D**

#### [ 02 ] SCHICKSALSKRISSEN

- Jede Karte mit „Krise“-Abschnitt in Spieler-Bereichen in **Zugreihenfolge** auflösen.

#### [ 03 ] HOFKRISSEN

- Ereigniswürfel UND Zahlenwürfel werfen.

Außer bereits für Ereigniskarten geworfen.

- Krise-Abschnitt aller Voxkarten im Hof von **links nach rechts** auflösen.

Bei angehängter Voxkarte: zuerst die angehängte, dann die Hauptkarte.

- Viele Voxkarten **begraben sich nach der Krise selbst** (= unter den Hofkartenstapel).
- Entfernt eine Krise eine Karte aus dem Hof: Agenten zurück, Hof mit neuer Karte vom Stapel auffüllen.

#### Würfel-Bezugsbegriffe in Krisen-Texten:

- **Erwürfeltes Cluster**: **Cluster** gemäß Zahlenwürfel.
- **Planeten des erwürfelten Symbols**: Alle Planeten mit dem auf dem Ereigniswürfel erwürfelten ID-Symbol.
- **Erwürfelter Planet**: Planet im erwürfelten **Cluster** mit dem erwürfelten ID-Symbol.
- **Falls X erwürfelt wurde**: Prüft nur das ID-Symbol auf dem Ereigniswürfel.

Beim Symbol-Check ist egal, ob auch das ! oder ? erwürfelt wurde.

#### EDIKTE – DEN IMPERIALEN RAND REGIEREN

Auflösung vom **niedrigsten zum höchsten Edikt**. Spielstart: 03–05 immer aktiv.

**Nur 2 Personen**: zusätzlich „Gildenbotschafter reisen ab“ (00).

**Erster Regent** muss entweder die aktuelle Politik **durchsetzen** ODER zu einer neuen Politikkarte wechseln (eine andere „Den Imperialen Rand regieren“-Karte oben auf den Stapel legen).

**Durchsetzen:** (1) Imperiale Forderung einkassieren, dann (2) Imperiale Aktion ausführen.

- **Politik des Friedens**
- Forderung: 1 Relikt ODER Psi von jedem **Regenten** → in **Imperiale Treuhand**.
- Imperiale Aktion: **Herrschaft feiern** – jeder **Regent** erhält Bonusmacht der Städte für jedes freigeräumte Stadtfeld auf seinem Tableau.
- **Politik der Eskalation**
- Forderung: 1 Baustoff, Treibstoff ODER Waffe von jedem **Regenten** → in **Imperiale Treuhand**.
- Imperiale Aktion: **Schiffe requirieren** – 2 intakte Imperiale Schiffe in einen vom **Imperium** kontrollierten Sektor.

Wird kein Sektor vom **Imperium** kontrolliert: an einem **loyalen** Raumhafen.

- **Politik des Krieges**
- Forderung: 1 **Trophäe** ODER 1 **Gefangener** (kein **Regenten-** oder **imperial**er Marker) von jedem **Regenten** → auf **Trophäen-/Gefangenenfeld** des **Ersten Regenten**.

**Erster Regent** muss nicht von sich selbst nehmen.

- Imperiale Aktion: **Waffen verteilen** – 1 Waffe an jeden **Regenten** aus dem Vorrat.

Bei leerem Vorrat: aus Imperialer Treuhand. Falls auch dort zu wenig: **Erster Regent** wählt Empfänger.

**Erster Regent** muss bei Frieden/Eskalation zusätzlich 1 eigene Ressource entsprechend der Forderung in die Treuhand legen, falls vorhanden. Hat ein **rivalisierender Regent** keinen passenden Marker: **Erster Regent** nimmt 1 Agenten als **Gefallen** aus dessen Vorrat. Hat der Rivale keine Agenten: **Erster Regent** darf ihn zum Gesetzlosen machen.

## GILDENBOTSCHAFTER REISEN AB (NUR 2 PERSONEN)

- Alle Gildenkarten im Hof ohne Agenten begraben, dann Hof auffüllen. **Voxkarten und andere werden nicht begraben**.

## IMPERIALE TREUHAND

- Ressourcen auf dem **Erster-Regent**-Marker. **Eingefroren**.
- Eingefrorene Ressourcen zählen weiterhin für Ambitionen.
- **Keine Überfallkosten** → im Kampf nicht stehlbarg.
- Stehlen möglich durch (a) Spezialkarten (z.B. Silberzunge), (b) Gesetzlose über Sichern des Imperialen Rats.

Imperiale Aktionen (z.B. **Waffen verteilen**) dürfen **Treuhand-Ressourcen entnehmen**.

- Im Intermezzo: alle Treuhand-Ressourcen zurück in den Vorrat.

siehe **INTERMEZZO C**

## DIE FREISTAATEN

- Wer im Sektor Schiffe hat, kontrolliert **Freistaaten**-Gebäude dort.
- Aktionen mit **Freistaaten**-Gebäuden: **Freistaaten**-Stadt besteuern, an **Freistaaten**-Raumhafen Schiffe bauen, dort Katapultbewegung beginnen, **Freistaaten**-Stadt/-Raumhafen reparieren.
- **Besteuern einer Freistaaten-Stadt**: keine Agenten gefangen nehmen.
- **Zerstören einer Freistaaten-Stadt**: verursacht einen Aufschrei (wie eigene/**rivalisierende** Stadt).
- **Freistaaten**-Gebäude können geschädigt werden. Zerstörte = **Trophäen** des Zerstörers.
- Im Kampf: bei Wahl der **Freistaaten** als Verteidiger sind alle **Freistaaten**-Gebäude im Sektor verteidigende Marker (Treffer wie eigene Gebäude).
- **Überfallen**: genau 1 Ressource der Ressourcenart des Planeten durch Ausgabe eines Überfall-Würfels. Maximal 1 Ressource pro Kampf.

Bei leerem **Freistaaten**-Gebäudevorrat: beliebigen Gegenstand als Ersatz verwenden.

## DIE VERDERBNIS

- **Zäh**: 2 Treffer nötig, um beschädigt oder zerstört zu werden. 1 einzelner Treffer bewirkt nichts.
- Intakte **Verderbnis**: 3 Treffer in Krise. Beschädigte **Verderbnis**: 1 Treffer in Krise.
- Im Kampf: bei Wahl als Verteidiger sind alle **Verderbnis**-marker im Sektor verteidigende Marker.
- **Verderbnis** wird nur von (**Treffer**) getroffen, **nicht** von (**Gebäudetreffer**).
- **Verderbnis fängt nicht ab**.
- **Katapultbewegung endet** beim Eintritt in ein Tor mit intakter ODER beschädigter **Verderbnis** (analog rivalenkontrolliertem Tor).
- Zerstörte **Verderbnis**-marker = **Trophäen**.

Bei leerem **Verderbnis**-Vorrat: von der Person mit den meisten **Verderbnis-Trophäen** nehmen.

## FLAGGSCHIFFE

Manche **Schicksale** verleihen ein **Flaggschiff** (Flaggschiffablage, Flaggschiffmarker, Hilfskarte).

### [01] FLAGGSCHIFF-AUFBAU

- Beim Erhalt: alle eigenen **loyalen** Gebäude auf dem Spielplan werden durch **Freistaaten**-Gebäude derselben Art ersetzt.
- Aufbau-Details auf der Rückseite der **Flaggschiff**ablage.
- **Flaggschiff** = intaktes **loyales** Schiff. **Kann nicht** vom Spielplan entfernt werden.
- Keine **loyalen** Städte/Raumhäfen auf dem Spielplan bauen.

Außer durch bestimmte Mythoskarten.

siehe **MYTHOSKARTEN-INTERAKTION**

- Städte/Raumhäfen werden auf der **Flaggschiff**ablage als **Verbesserungen** (untere Reihe) und **Panzerungen** (obere Reihe) gebaut.

### [02] BAUEN & REPARIEREN AM FLAGGSCHIFF

- Max. 1 Schiff pro Zug im Sektor des **Flaggschiffs**.

Mit **Schiffskran**: bis zu 2 Schiffe (benötigt 2 Bau-Aktionen).

- **Verbesserung bauen**: **Flaggschiff** muss am Planet-Typ des Felds stehen.
- **Panzerung bauen**: nur möglich, wenn die zugehörige Verbesserung existiert UND intakt ist.
- **Reparieren am Flaggschiff**: repariert eine Verbesserung oder Panzerung.
- Verbesserungen funktionieren auch im beschädigten Zustand.
- **Flaggschiff**-Gebäude zählen **nicht** wie Gebäude auf dem Spielplan: keine Besteuerung durch Rivalen, kein Bauen/Katapult durch Rivalen, kein Aufschrei und kein Hof-Ausrauben bei Zerstörung.

### [03] FLAGGSCHIFF IM KAMPF

**Angreifen:**

- Würfelpool: 1 Würfel pro intaktem Raumhafen auf Verbesserungen/Panzerungen (zusätzlich zu den Würfeln anderer angreifender Schiffe).
- Treffer auf Verbesserungen/Panzerungen wie auf Schiffe verteilt. Panzerung immer vor zugehöriger Verbesserung.
- Flamme- und Fadenkreuz-Treffer: müssen mit Verbesserungen/Panzerungen genommen werden, falls keine anderen Schiffe übrig. Optional auch sonst.

**Verteidigen:**

- **Überfall-Würfel-Beschränkung gegen Flaggschiff-Person**: Rivalen können Überfall-Würfel nur wählen, wenn Gebäude ODER das **Flaggschiff** verteidigen.
- Bei Fadenkreuz des Angreifers: **Flaggschiff fängt nicht ab** – außer mit Defensivgeschützen.
- Gebäudetreffer treffen Verbesserungen/Panzerungen mit Gebäudetreffer-Symbol.

Ist das **Flaggschiff** das einzige verbleibende verteidigende Schiff: **Treffer-Symbole treffen ebenfalls Verbesserungen/Panzerungen**.

### [04] FLAGGSCHIFF IN KRISEN

- **Flaggschiff** nimmt Treffer **nur**, wenn keine anderen intakten **loyalen** Schiffe im Sektor.
- Reihenfolge: zuerst die obere Reihe (Panzerungen) von rechts nach links, dann die untere Reihe (Verbesserungen) von rechts nach links.

### VERBESSERUNGEN IM ÜBERBLICK

- **Schiffskran**: Baustoff → Treibstoff | Bis zu 2 Schiffe pro Zug im Sektor des **Flaggschiffs** (2 Bau-Aktionen nötig).
- **Defensivgeschütze**: Waffen → Psi | Beim Verteidigen:

Treffer beim Abfangen = Anzahl intakter Raumhäfen auf der **Flaggschiff**ablage.

- **Windschattenantrieb**: Treibstoff → Relikte | 1× pro Zug im Auftakt: Katapultbewegung mit **Flaggschiff** alleine ODER anderen Schiffen vom **Flaggschiff** aus.
- **Kontrollanlage**: Psi → Baustoff | Solange **Flaggschiff** in einem Tor-Sektor: Städte im **Cluster** besteuern, als wären sie **loyal**.

Keine Agenten gefangen nehmen.

- **Traktionsstrahlen**: Relikte → Waffen | Beim Verteidigen: Angreifer kann keine Überfall-Würfel wählen.
- **Rumpf**: beliebiger Planet → beliebiger Planet | Kein eigener Effekt. Städte → mehr Ressourcenfelder. Raumhäfen → mehr Kampfwürfel.

### MYTHOSKARTEN-INTERAKTION

- **Gebäude prüfen** (z.B. Kraftstrahlen, Torhäfen, Versteckte Häfen): Verbesserungen/Panzerungen zählen als „im Sektor des **Flaggschiffs**“.

Außer die Karte sagt explizit „auf dem Spielplan“.

- **Auf dem Spielplan bauen** (z.B. Torhäfen, Wolkenstädte): erlaubt wieder **loyale** Gebäude auf dem Spielplan.
- **Schiffsverbesserungen** (z.B. Sprintantrieb, Spiegelhülle): wirken auf das **Flaggschiff** (= **loyales** Schiff).
- **Kampfwürfel wählen** (z.B. Sperrfeuerkanonen): **Flaggschiff** wählt 1 Würfel pro intaktem Raumhafen.

### ANSIEDELN (NUR „C“-SCHICKSALE MIT FLAGGSCHIFF)

01. **Flaggschiff**ablage räumen (Städte/Raumhäfen zurück in eigenen Vorrat), Ablage zurück in Schachtel. **Flaggschiff**-marker durch **loyales** Schiff ersetzen.
02. 1 Stadt + 1 Raumhafen auf leere Gebäudeplätze auf dem Spielplan.

Keine leeren Plätze: **Freistaaten**-Gebäude ersetzen.

03. Falls < 8 **loyale** Schiffe auf dem Spielplan: in Sektoren mit **loyalen** Markern auffüllen, bis 8 Schiffe.

## INTERMEZZO

Nach **Akt I** und **Akt II**. Reihenfolge A → F:

**A. Schicksal auflösen**

- Jede Person löst die Auflösungskarte ihres **Schicksals**-Sets auf.

Bei nicht erfülltem Vorhaben: **Macht**-Verlust = Position des **Vorhabensteins** auf der Zählleiste.

Bei negativer **Macht**: zweiten **Machtstein** auf das **Minus-Feld** neben der Zählleiste legen.

**B. Hof entfernen**

- Alle Hofkarten außer Imperialer Rat zurück in den Hof-

- kartenstapel (inkl. angehängter Karten).
- Alle Agenten auf Hofkarten zurück zu ihren Personen.
- Ablagestapel des Hofes **verschrotten** (komplett entfernen).

#### C. Marker entfernen

- **Trophäen + Gefangene** zurück zu ihren Personen.
- Eingefrorene Ressourcen zurück in den Vorrat (inkl. **Imperiale Treuhand**).

*Nur 2 Personen: Ressourcen auf Ambitionsfeldern zurück in den Vorrat.*

#### D. Marker reparieren & zerstören

- Alle beschädigten **Verderbnis**marker reparieren.
- Alle beschädigten Schiffe, Gebäude, **Flaggschiff**-Verbesserungen und -Panzerungen zerstören.
- Alle Gebäude in Sektoren ohne Schiffe zerstören, in denen **Verderbnis** herrscht.

*Bei kompletter Vernichtung der eigenen Marker: 3 intakte Schiffe in einen Tor-Sektor (Eliminieren-Regel des Basisspiels).*

#### E. Initiative & **Macht** verschieben

- Initiativmarker → Person mit meiste **Macht**.
- Jede Person mit mehr als 1 **Macht** verliert die  **Hälfte** ihrer Macht.

*Rundet so, dass weniger **Macht** verloren geht.*

#### F. **Schicksal** wählen

- Person mit erfülltem Vorhaben: zieht 1 **Schicksalskarte**.
- Person mit nicht erfülltem Vorhaben: legt aktuelle **Schicksalskarte** in die Schachtel, zieht 2 **Schicksalskarten**.
- Nach **Akt I**: aus „B“-Stapel. Nach **Akt II**: aus „C“-Stapel.
- Jede Person wählt verdeckt 1 Karte (auch Beibehalten möglich), dann gleichzeitig aufdecken.
- **Bei Wechsel auf neues Schicksal**:
- Bisherige **Schicksalskarte** zurück in die Schachtel.
- Rest des bisherigen **Schicksals**-Sets, **das nicht im Spiel ist**, verschrotten.

*Marker im Spiel (z.B. **Flaggschiff**) NICHT verschrotten.*

- Alle **Gefallen**, die du hast, an Rivalen zurück.
- Neues **Schicksals**-Set aus der Schachtel nehmen.

### SPIELEND & WERTUNG

**Akt III** endet nach Kapitel 4 – oder früher durch Finales Vorhaben.

- 01. Sieg durch Finales Vorhaben (Akt III, „C“-Schicksale): Vorhabenstein** auf 0 UND **Macht**  $\geq 1$  am Kapitelende → sofortiger Sieg.

*Schlägt jeden Sieg durch **Macht**. Bei Mehrfacherfüllung: meiste **Macht**, dann Zugreihenfolge.*

- 02. Sonst Sieg durch **Macht****: Person mit der meisten **Macht**

- über alle 3 **Akte** gewinnt.
- 03. Gleichstand**: „A“-**Schicksale** schlagen „B“-**Schicksale**, „B“ schlägt „C“. Weiterer Gleichstand: Zugreihenfolge.

*Kein Nachteil bei nicht erfülltem Finales Vorhaben. Höhere Ambitionen („A“, „B“-**Schicksale** in **Akt III**) werden am Kapitelende mit den bekundeten Ambitionen gewertet. 1 Bedingung erfüllt = niedrigerer Machtwert vom Kapitelanzeiger. Beide erfüllt = höherer Wert. Rivalen erhalten keine Macht durch fremde Höhere Ambitionen.*