

ZENITH

SECRET AGENTS



Matériel

10 cartes Agents



Mise en place

Ajoutez puis mélangez les cartes supplémentaires à la pioche de cartes Agents.

Nouveautés

5 de ces nouvelles cartes Agents ont un coût nul en Crédits. Les 5 autres ont un coût de 5 Crédits et leurs effets prennent en compte les éléments en possession de l'adversaire (*Badge Leader*, *Crédits*, *Zénithiums*...).



Explication des nouveaux effets

Si vous avez moins de 8 Crédits, gagnez en jusqu'à en avoir 8 dans votre réserve.

Votre adversaire fait de même.

Prenez le gain indiqué si votre adversaire est en possession de l'élément représenté.

Ici, si votre adversaire à au moins 3 Zenithium, gagnez 1 Influence sur une autre Planète que celle précédemment choisie.

Développez immédiatement votre Technologie la plus basse en PAYANT son coût en Zenithium.

Donnez à votre adversaire 2 Influences sur une Planète de votre choix SAUF Mars.

Précision: si la Planète est sur l'emplacement le plus proche de la zone de contrôle adverse quand vous appliquez cet effet, l'Influence excédentaire est perdue.



Un point dans le coin en bas à gauche permet d'identifier les cartes provenant de cette extension.

ZENITH

SECRET AGENTS



Setup

Add the extra cards to the Agent card deck, then shuffle the deck.

Contents

10 Agent cards



Description of New Effects

If you have less than 8 Credits, take Credits until you have 8 in your reserve.

Your opponent does the same.

Gain the bonus shown if your opponent has the corresponding element.

Here, if your opponent has at least 3 Zenithium, gain 1 Influence on a different planet than the one you just chose.



Immediately develop your lowest Technology by PAYING the Zenithium cost.

Give your opponent 2 Influence on any Planet EXCEPT Mars.

Note: If the Planet is on the space closest to your opponent's control zone when you apply this effect, the unused Influence is lost.



The dot in the bottom-left corner identifies the cards from this expansion.

ZENITH

SECRET AGENTS



Material

10 Diplomatenkarten



Vorbereitung

Fügt den Diplomatenkarten vor dem Mischen die 10 neuen Karten hinzu.

Was ändert sich?

5 der neuen Karten sind kostenlos (0 Kredite). Die 5 anderen kosten je 5 Kredite, und ihre Effekte beziehen sich auf Dinge im Besitz der anderen Partei (*Privileg-Abzeichen, Kredite, Zenithium...*).



Erläuterung der neuen Effekte

Falls du weniger als 8 Kredite hast, nimm dir so viele, bis du 8 hast.

Dann tut die andere Partei dasselbe.

Nimm dir die abgebildete Belohnung, falls die andere Partei die abgebildeten Dinge besitzt.

Hier erhältst du 1 Einfluss auf 1 anderen als dem zuvor gewählten Planeten, falls die andere Partei mind. 3 Zenithium besitzt.

Entwickle sofort deine schwächste Technologie (deine Wahl bei Gleichstand). Bezahl dafür die üblichen Kosten in Zenithium.

Gib der anderen Partei 2 Einfluss auf 1 Planeten deiner Wahl (**außer Mars**).

Klarstellung: Lieg die Scheibe unmittelbar vor dem Kontrollbereich, geht wie üblich der überschüssige Einfluss verloren.



Alle Karten dieser Erweiterung sind mit einem Punkt in der linken unteren Ecke markiert.

ZENITH

SECRET AGENTS



Material

10 cartas de Agente



Preparación

Añade y baraja las cartas adicionales en el mazo de cartas de Agentes.

Novedades

5 de estas nuevas cartas de Agentes tienen un coste de cero Créditos. Las otras 5 tienen un coste de 5 Créditos y sus efectos tienen en cuenta los elementos en posesión del adversario (*Insignia de Líder, Créditos, Zenithium...*).



Explicación de los nuevos efectos

Si tienes menos de 8 Créditos, ganas Créditos hasta tener 8 en tu reserva.

Tu adversario hace lo mismo.



Recibe la recompensa indicada si tu adversario posee el elemento representado.

Aquí por ejemplo, si tu adversario tiene al menos 3 Zenithium, gana 1 Influencia en un Planeta distinto del que hayas elegido previamente.

Desarrolla inmediatamente tu Tecnología de menor nivel PAGANDO su coste en Zenithium.



Da a tu adversario 2 Influencias en un Planeta de tu elección, EXCEPTO Marte.

Nota: si el Planeta está en la casilla más cercana a la zona de control del adversario cuando aplicas este efecto, la Influencia sobrante se pierde.



Un punto en la esquina inferior izquierda permite identificar las cartas que pertenecen a esta expansión.