

Beschreibung der Effekte und Boni

S.1

Hier findet ihr eine Beschreibung der wichtigsten Effekte, die auf Karten und Markern vorkommen. Die Wirkung eines bestimmten Effektes kann variieren, je nach seinem Zahlenwert (z.B. 1, 2 oder 3 Einfluss erhalten), seiner Farbe (Mercury, Venus, Terra, Mars, Jupiter) oder der betroffenen Partei, du oder dein Gegner (z.B. 1 Zenithium erhalten).

Erklärung der Symbole



Graue Symbole bedeuten, dass du wählen darfst, welche Farbe sie haben.



Du erhältst 1 Einfluss auf einem Planeten deiner Wahl.



Nimm dir etwas von der anderen Partei (Karte, Kredite, Zenithium).



Nimm dir (soweit verfügbar) von der anderen Partei 1 Zenithium.



Nimm etwas, falls du etwas Bestimmtes besitzt.



Nimm 1 Zenithium, falls du das Privileg-Abzeichen besitzt (egal, ob silbern oder golden).



Um den Vorteil rechts von dem dreieckigen Pfeil zu erhalten, **musst** du abgeben, was links von dem Pfeil steht. Du darfst auf den gesamten Effekt verzichten, falls du ihn nicht anwenden kannst oder willst.



Gib der anderen Partei etwas aus deinem Besitz, um etwas zu erhalten.



Gib das Privileg-Abzeichen ab, um 2 Zenithium zu erhalten.



Dieses Symbol steht nie alleine. Es zeigt an, dass der Effekt die andere Partei betrifft.



Die andere Partei erhält 2 Kredite.



Du darfst den linken **ODER** den rechten Effekt anwenden, aber nicht beide.



Du erhältst entweder das Privileg-Abzeichen (in Gold) ODER 8 Kredite.

Karten



Seitenwechsel: Nimm die oberste Karte der entsprechenden Kartenreihe der anderen Partei und lege sie auf deine gleichfarbige Kartenreihe (*hier: eine Karte von Terra*). **Wende die Karteneffekte nicht an.**



Seitenwechsel: Nimm die oberste Karte einer beliebigen Kartenreihe der anderen Partei und lege sie auf deine gleichfarbige Kartenreihe. **Wende die Karteneffekte nicht an.**



Verbannen: Wirf die oberste Karte der entsprechenden eigenen Kartenreihe ab.



Verbannen: Wirf die oberste Karte einer Kartenreihe der anderen Partei ab.



Mobilisieren: Ziehe die oberste Diplomatenkarte vom Stapel und lege sie auf deine Kartenreihe der entsprechenden Farbe. **Wende die Karteneffekte nicht an.**



Wirf 1 Karte von deiner Hand ab.



Wirf alle Karten von deiner Hand ab.

Privileg



Nimm das Privileg-Abzeichen (silberne Seite oben). Falls du es schon hast, drehe es stattdessen auf die goldene Seite.



Nimm das Privileg-Abzeichen (goldene Seite oben).

Effekte der Bonusmarker



Nimm 1 zufälligen Bonusmarker aus dem Vorrat, wende ihn an und wirf ihn ab.



Nimm 1 offenen Bonusmarker vom Planeten- oder Technologietableau, wende ihn an und wirf ihn ab.

Beschreibung der Effekte und Boni

Kredite oder Zenithium erhalten

-  Du erhältst X Kredite.
-  Du erhältst X Zenithium.
-  Nimm dir 3 Kredite von der anderen Partei.

-  Verbanne eine Karte der anderen Partei und nimm dir Kredite entsprechend ihren Kosten.

-  Lass 1 Diplomaten die Seite wechseln und nimm dir Kredite entsprechend seinen Kosten.

-  Verbanne die obersten 2/4/7 Karten der gleichfarbigen Kartenreihe und nimm dafür 2/4/7 Zenithium.

-  Erhalte 2 Kredite pro Kartenreihe, die auf deiner Seite liegt (*d.h. 2-10 Kredite*).

-  Erhalte 2 Kredite pro Kartenreihe auf der Seite der anderen Partei (*d.h. 2-10 Kredite*).

-  Erhalte 4 Kredite pro eigener Technologie, die mind. die Stufe 1 erreicht hat (*d.h. 4/8/12 Kredite*).


Einfluss gewinnen

-  Erhalte 1 Einfluss auf dem gleichfarbigen Planeten.

-  Erhalte 2 Einfluss auf 1 Planeten deiner Wahl.

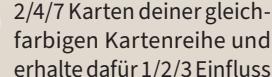
-  Erhalte 1 Einfluss auf 1 Planeten deiner Wahl **AUSSER** dem gesperrten Planeten (*hier: Mercury*).

-  Erhalte je 1 Einfluss auf 2 verschiedenen Planeten deiner Wahl.

-  Erhalte je 1 Einfluss auf 2 **BENACHBARTEN** Planeten deiner Wahl.

-  Erhalte 1 Einfluss auf 1 Planeten, bei dem die Einflussscheibe auf der Seite der anderen Partei liegt.

-  Verschiebe 1 Einflussscheibe deiner Wahl auf das Mittelfeld.

-  Verbanne die obersten 2/4/7 Karten deiner gleichfarbigen Kartenreihe und erhalte dafür 1/2/3 Einfluss auf diesem Planeten.


Technologieeffekte

-  Entwickle sofort 1 Technologiestufe des abgebildeten Volkes. Das kostet 1 Zenithium weniger als normal.

-  Entwickle sofort 1 Technologiestufe eines Volkes deiner Wahl. Das kostet 2 Zenithium weniger als normal.

-  Entwickle sofort kostenlos 1 Technologiestufe des Volkes, das am geringsten entwickelt ist (bei Gleichstand entscheidest du).


Klarstellung: Mit Ausnahme der beschriebenen Abweichungen gelten für diese Technologieeffekte die normalen Entwicklungsregeln, du wirfst aber keine Karte ab.