

# SIDERISCHE KONFLUENZ

# DIE SPALTUNG

EINE ERWEITERUNG VON TAUCETI DEICHMANN

## EINLEITUNG

*Diese Galaxie hält noch viele wundersame Geheimnisse bereit. Wir, die Faderan, existieren seit über 30 Millionen Jahren – doch diese Galaxie überrascht uns noch immer. Diese kindlichen Spezies, die wir gefunden haben, vollbringen gewaltiges. Sie entgegennen der ewigen Vergänglichkeit durch ihre enorme Anpassungsfähigkeit. In all dieser Zeit haben wir nichts erschaffen, was auch nur ansatzweise die Genialität der Konfluenz übertroffen hat. Unvorstellbare Wunder sind dadurch entstanden. Jede Spezies wurde mit offenen Armen zur Konfluenz eingeladen und das unabhängig von ihrem technologischen Fortschritt. Sogar die Zeth wurden trotz ihrer Kultur von den anderen akzeptiert. Alle Spezies haben währenddessen ihre eigenen Ziele und philosophischen Ideale entwickelt. Ihre Ansichtsweisen sind nicht nur vollkommen anders als die unseren, sie führten sogar zu einer Aufspaltung in ihren eigenen Reihen. Minderheiten sollten eine Stimme bekommen, um den Erfolg der Konfluenz zu wahren und den Erfolg aller zu sichern. Ein ewiges Miteinander, statt ein Gegeneinander. Diese Entscheidung wird noch für Äonen durch die Galaxie hallen und etwas erschaffen, was niemand jemals zuvor gesehen hat.*

## WAS ERWARTET EUCH IN DIESER ERWEITERUNG?

Diese Erweiterung enthält neue Varianten für jede der bereits existierenden 9 Spezies. Diese neuen Fraktionen repräsentieren gesellschaftliche Untergruppen. Erfahrene Spieler unter euch werden feststellen, dass die neuen Regeln und neuen Startkarten dieser Varianten ein komplett anderes Spielerlebnis bieten. Ihr könnt alle neuen Spezies zusammen mit den bereits vorhandenen aus dem Basisspiel kombinieren.

Aber Wichtig: Jede Spezies darf weiterhin nur einmal repräsentiert sein und an der Konfluenz teilnehmen!

Beispiel: Spielt also in einer Partie das Konstruktarium der *Eni Et* mit, könnt ihr nicht auch die *Eni Et* aus dem Grundspiel verwenden!



# SPIELMATERIAL

18 Plättchen *Orbitalfabrikator* (Im'Dril Großflotte)

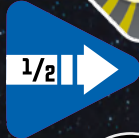


3 Plättchen *Franchising* (Zeth-Wohlfahrtsstiftung)



14 Plättchen *Ewiges Bedauern* (Liga des ewigen Zwielichts)

17 Plättchen *Wartung* (Konstruktarium der Eni Et)



18 Terraformer (KTZR'KTRTL-Technokratie)



18 Ära 1- Upgradeteams (KTZR'KTRTL-Technokratie)



9 Ära 2- Upgradeteams (KTZR'KTRTL-Technokratie)



9 Chronolysatoren (KTZR'KTRTL-Technokratie)



2 Fraktal- Plättchen (Fraktal-Harmonie)



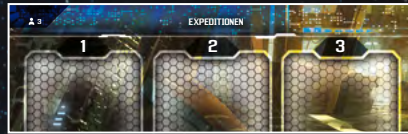
3 Würfel (Fraktal-Harmonie)



10 neue Spezies -Tableaus



1 Expeditions-Tableau (Zeth-Wohlfahrtsstiftung)



1 Alien-Exilanten-Übersicht (Zeth-Wohlfahrtsstiftung)



1 Forschungsteams-Übersicht (KTZR'KTRTL-Technokratie)



1 Spenden-Tableau (Kjas-Konföderation)



9 neue Sichtschirme



33 kleine Karten:

19 Karten *Projekt* (Caylion-Kooperativ)

14 Auflagen des *Jii* (Essenz von Jii)

79 normale Karten:

- ✦ 6 für Caylion-Kooperativ
- ✦ 6 für Konstruktarium der Eni Et
- ✦ 6 für Liga des ewigen Zwielichts
- ✦ 9 für Im'Dril Großflotte
- ✦ 9 für Kjas-Konföderation
- ✦ 20 für KTZR'KTRTL-Technokratie
- ✦ 11 für Fraktal-Harmonie
- ✦ 6 für Essenz von Jii
- ✦ 6 Zeth-Wohlfahrtsstiftung

✦ 23 „Ressource x3“ - Plättchen

✦ 17 Abstimm-Plättchen (1 Caylion, 2 für jede andere Spezies)



# ALTERNATIVE SPEZIES IM ÜBERBLICK

Um einen Eindruck vom Spielgefühl der neuen Spezies zu erhalten, stellen wir sie euch kurz vor.

## DIE FRAKTAL-HARMONIE

hat ein Wirtschaftssystem, welches sich durch 3 Würfel in jeder Runde verändert. Sie muss sich also ständig an ihre neuen Umstände anpassen.

### EMPFOHLEN FÜR:

Erfahrene Spieler, die sich kurzfristige Ziele setzen und direkt Handelserfolge suchen. Falls du dir deine Möglichkeiten gerne offenlässt und deine Wirtschaft situationell anpassen möchtest, ist die *Fraktal-Harmonie* eine gute Wahl für dich.

Ersetzt: *Die Harmonie*.



## DAS CAYLION-KOOPERATIV

führt eine Mechanik ins Spiel ein, die es Mitspielern erlaubt jede Runde für Caylion-Projekte abzustimmen. Sie profitieren zwar von den Projekten, sind bei der Wahl der Projekte aber auf die Mitspieler angewiesen.

### EMPFOHLEN FÜR:

Neue Spieler, die eine lineare Spielerfahrung suchen und erfahrene Mitspieler, die wissen was sie tun. Falls du etwas Charme mitbringst, damit deine Wunschprojekte gefördert werden, wäre das natürlich von Vorteil für dich.

Ersetzt: *Das Plutokrat Caylion*



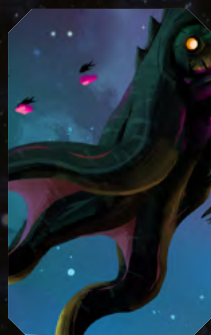
## DAS KONSTRUKTARIUM DER ENI ET

hat zu Beginn wenige Ressourcen zur Verfügung. Ihre Wartungen verbessern dafür die Effizienz von Konvertern und damit das Wirtschaftssystem von allen Spezies.

### EMPFOHLEN FÜR:

Spieler, die einen guten Überblick über Angebot und Nachfrage haben, um ihre Wartungen bestmöglich anzubieten. Sie profitieren besonders von langfristigen Handelsabkommen, die über mehrere Runden abgeschlossen werden.

Ersetzt: *Aszendenz der Eni Et*



## DIE KJAS-KONFÖDERATION

ist verzweifelt auf die Hilfe der Mitspieler angewiesen, da sie ihre eigenen Produkte nicht selbst weiterverwerten kann.

### EMPFOHLEN FÜR:

Erfahrene Spieler, die schnell Handelsabkommen schließen können und kein Problem damit haben Verluste einzugehen, um ihre Wirtschaft weiter am Laufen zu halten.

Ersetzt: *Das Kjasjavikalimm-Direktorat*



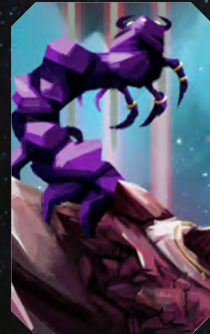
## DIE ESSENZ VON JII

kann Mitspielern diverse Auflagen des Jii übergeben. Diese begrenzen zwar deren Möglichkeiten, belohnen sie aber dafür reichlich.

### EMPFOHLEN FÜR:

Erfahrene Spieler, die ein Händchen dafür haben die Schwachpunkte anderer Spezies zu ihrer Stärke zu machen und das ihren Mitspielern auch vermitteln können. Falls du Interesse daran hast, kreative Lösungsansätze zu suchen, um deren Einschränkungen zu überwinden, wirst du mit der *Essenz von Jii* viel Erfolg haben.

Ersetzt: *Die Resonanz von Yengji*



## DIE IM'DRIL GROSSFLOTTE

hat sehr starke wirtschaftliche Vorteile im frühen Spiel, welche jedoch sehr schnell aufgebraucht sind und es dir damit erschweren, im späteren Spielverlauf Siegpunkte zu sammeln.

### EMPFOHLEN FÜR:

Erfahrene Spieler, die begabt darin sind, in späteren Runden ein zerfallenes Wirtschaftssystem aufrechtzuerhalten.

Ersetzt: *Die Nomaden von Im'Dril*



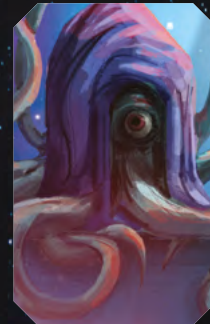
## DIE ZETH-WOHLFAHRTSSTIFTUNG

muss sich in jeder Runde ihre Wirtschaftsmacht von Mitspielern zurückkaufen.

### EMPFOHLEN FÜR:

Erfahrene Spieler, die kein Problem haben unter ständigem Druck zu stehen. Um diesem entgegenzuwirken, ist es oftmals nötig, komplexe Handelsabkommen zu schließen.

Ersetzt: *Die Anokratie der Zeth*



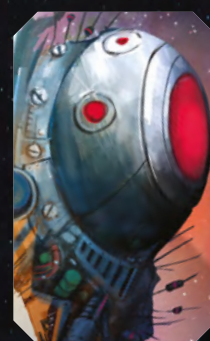
## DIE KT'ZR'KT'RTL-TECHNOKRATIE

besitzt eigene Forschungsteams, die Mitspielern angeboten werden können und unterschiedliche Fähigkeiten mit sich bringen.

### EMPFOHLEN FÜR:

Erfahrene Spieler, die andere überzeugen können in ihre Technologien zu investieren und auch vermitteln können, warum diese einen strategischen Vorteil bieten.

Ersetzt: *KT'ZR'KT'RTL-Adhokratie*



## DIE LIGA DES EWIGEN ZWIELICHTS

nimmt nicht wirklich an der Konfluenz teil. Sie teilt keine erfundenen Technologien und erhält auch keine Vorteile durch das Erfinden der anderen Spezies. Die Liga ist reich und mächtig, aber ihr einziger „Export“ ist ihr Ewiges Bedauern. Und wenn es etwas gibt, das niemand möchte, dann ist es diese Schuld der Faderan auf sich zu nehmen ...

**EMPFOHLEN FÜR:** Sehr erfahrene Spieler, denen es Spaß macht, mit ihren Technologien schwerfällige Wirtschaftssysteme aufzubauen und mit Mitspielern komplexe Handelsabkommen zu schließen.

Ersetzt: *Die Konklave der Faderan*



# SO SPIELST DU MIT DIESER ERWEITERUNG

Füge einfach die alternativen Spezies dem Spiel hinzu. Ihr könnt sie beim Spielaufbau wählen. Bedenkt aber: Jede alternative Spezies ersetzt ihr Pendant aus dem Grundspiel – die „originale Spezies“ steht dann also für diese Partie nicht mehr zur Verfügung.

Der allgemeine Spielaufbau erfolgt dann genau wie im Grundspiel. Unabhängig davon, ob ihr eine Spezies aus dem Grundspiel oder eine alternative Variante aus der Erweiterung auswählt, verwendet ihr die **originalen 21 Technologiekarten eurer jeweiligen Farbe**.




Sonst gelten folgende Änderungen:

## NEUE STARTKARTEN BEREITLEGEN:

Suche alle Startkarten deiner Spezies heraus. Spielst du mit einer Spezies-Variante? Dann lege sie zurück in die Schachtel. Nimm stattdessen die Startkarten, wenn du mit der Variante der Spezies spielst. Beachte wie üblich die Spielaufbau-Anweisungen auf deiner Spielaufbau-Karte und deinem Spezies-Tableau.

## BESONDERER SPIELAUFBAU FÜR DIE NEUEN SPEZIES:

Spielt die *Liga des ewigen Zwielfichts* mit?

- ✦ Bevor die Kolonien an alle Spieler verteilt werden, erhältst du 3 ausgewählte Kolonien: Nimm je 1 zufällige 1 ,  und -Kolonie aus dem Koloniestapel heraus und lege sie mit der nicht terraformierten Seite vor dir ab.

Spielt die *KJAS-KONFÖDERATION* mit?

- ✦ Bevor die Forschungsteams verteilt werden, suchst du das Forschungsteam *Linguistische Analytisten* (die *Universalübersetzer* erfinden) aus dem Stapel. Lege es auf dein Spendengüter-Tableau (du wirst das Forschungsteam in der 1. Runde weghandeln müssen).

Spielt das *Caylion-Kooperativ* mit?

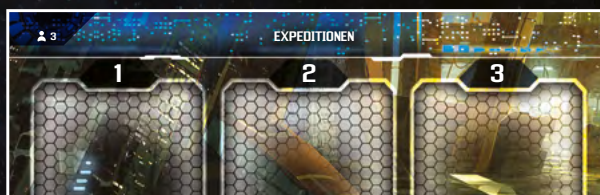
- ✦ Du startest mit 1 zufälligen Level 2 Forschungsteam. Nimm es aus dem Stapel, bevor die Forschungsteams verteilt werden.

Spielt die *Zeth-Wohlfahrtsstiftung* mit?

- ✦ Jeder andere Spieler erhält von dir seinen passenden *Alien-Exilanten*, den er vor sich ablegt. Diese Exilanten sind mit einem Mond UND einem Stern oben links gekennzeichnet. Jeder andere Spieler erhält seinen Exilanten, egal ob er die Original-Spezies oder die Alternative spielt. Der *Alien-Exilant* ist eine Start-Karte für die Mitspieler.



- ✦ Nimm die Expeditions-Tableaus, als ob 1 Spieler weniger mitspielt! (Zu viert gibt es dafür also ein „3-Spieler“-Tableau)



**Wichtig:** Das Forschungs-Tableau oder die Rundenkarten werden nicht angepasst!

**Außerdem:** Wenn auch das *Kjasjavikalimm-Direktorat* mitspielt, gleichen sich die Anweisungen für 1 Spieler mehr/weniger für die Expeditions-Tableaus aus.

## BESONDERE REGELN DER SPEZIES

Alternative Varianten haben grundsätzlich – falls nicht anders auf dem Spezies-Tableau angegeben – eigene Regeln und übernehmen **keine** von ihrer originalen Variante. **AUSGENOMMEN** hiervon sind die *Fraktal-Harmonie* und die *Im'Dril Großflotte*: Die *Fraktal-Harmonie* verwendet ebenfalls graue Polychrom-Würfel und die *Im'Dril Großflotte* benötigt ebenfalls die Flotten-Unterstützung.

## SPEZIES UND EINFLUSS

Die neuen Varianten aus dieser Erweiterung sind interaktiver, als die Spezies aus dem Grundspiel. Es können interessantere Handelsabkommen geschlossen werden, was zu einem kreativeren Spielerlebnis führen kann. Es kann jedoch passieren, dass neue Spieler von der Informationsflut überfordert sind. Aus diesem Grund ist auf den Spezies-Tableaus – zusätzlich zum Komplexitätsgrad – auch ein neuer **Einfluss-Wert** zwischen 1–3 angegeben. Je höher der Einfluss einer Spezies ist, desto stärker beeinflussen deren Regeln die Strategien ihrer Mitspieler. Das bedeutet im Umkehrschluss, dass es schwieriger ist, sich von einem Spielfehler zu erholen, wenn deine Mitspieler deinen Einfluss nicht verstehen und auch schwierig für die Mitspieler einzuschätzen, was das für die Dynamik der Partie bedeutet.

Jeder Einfluss auf eurem eigenen Spezies-Tableau erhöht den Einfluss für eure Mitspieler. Habt ihr einen neuen Mitspieler dabei, sollte der für ihn **sichtbare Einfluss** nicht höher als 1 sein. Habt ihr Mitspieler, die erst 1 oder 2 Partien gespielt haben, dann sollte der Einfluss nicht höher als 3 sein.

*Hinweis fürs Grundspiel: Die Aszendenz der Eni Et haben einen Einfluss von 1 und die Anokratie der Zeth haben einen Einfluss von 2.*

## TIPPS FÜR DIE ERSTE PARTIE:

Damit die Regeln der neuen Varianten für euch nicht zu unübersichtlich werden, empfehlen wir euch bei eurer ersten Partie nicht alle alternativen Varianten auf einmal auszuwählen. Diese führen oft neue Mechaniken ein, welche die Spielerfahrung am Tisch teilweise sehr stark verändern. Macht euch daher am besten erst mit den neuen Varianten vertraut. Bereits Einzelne verursachen eine komplett neue Spielerfahrung.

# ANHANG: SPEZIES-INTERAKTIONEN

Lies dir zunächst die detaillierten Regeln auf deinem Spezies-Tableau durch. Es können bei der Kombination von originalen Spezies und neuen Varianten jedoch spezielle Fragen zu bestimmten Interaktionen aufkommen. Um Unklarheiten zu vermeiden, werden diese hier geklärt.

## ASZENDENZ VON ENI ET

### AUFLAGEN DES JII (ESSENZ VON JII):

Akzeptiert eine Spezies *Auflagen des Jii* der *Essenz von Jii*, überträgt sich diese im Normalfall auf alle Konverter mit ihrem Farbschema. Die speziellen *Konformitäts-Konverter der Eni Et* sind davon **nicht** betroffen. Andere Spezies können die eingeschränkte Farbe in *Konformitäts-Konverter* vermehren. Besitzt ein Spieler eigene *Auflagen des Jii* der *Essenz von Jii*, dann kann er diese Farbe auch nicht in den *Konformitäts-Konvertern der Eni Et* verwenden.

### CHRONOLYSATOREN (KT'ZR'KT'RTL-TECHNOKRATIE):

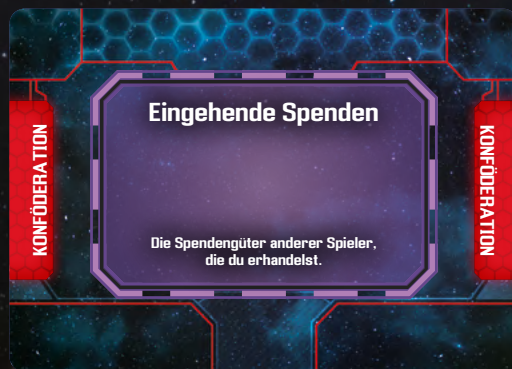
*Chronolysatoren* die es dir ermöglichen deine  $\blacktriangleright$ -Konverter als  $\blacktriangleleft$ -Konverter während der Transaktionsphase einzusetzen, können **nicht** auf *Konformitäts-Konverter* gelegt werden!

## KJAS-KONFÖDERATION

### SPENDENGÜTER-INPUT

Zwei spezielle Konverter der *Kjas* nehmen als Input nur Spendengüter an. Ressourcen welche du von Spendengütern anderen Spieler erhandelst, legst du deshalb auf deine Eingehende Spenden-Karte. Nur diese gelten als Input für deine Spendengüter-Input-Konverter. Andere Spenden, wie Raumschiffe, Siegpunkte und Handelsgesandte der *Zeth*, werden **nicht** auf diese Karte gelegt. Du kannst diese Ressourcen natürlich jederzeit für andere

Konverter von dir verwenden oder mit ihnen handeln — sie verlieren dann ihren Status als Spendengüter.



Diese Regel ist lediglich dazu da, den Verwaltungsaufwand zu reduzieren und um sich nicht ständig merken zu müssen, welche erhaltenen Ressourcen Spendengüter sind und welche nicht. Falls du deine Meinung bei der Nutzung eines Konverters änderst, lege die Spenden einfach wieder auf die Karte zurück.

## ESSENZ VON JII

### AUFLAGEN DES JII UND BESONDERE KONVERTER

Wie bereits auf dem Spezies-Tableau der *Essenz von Jii* beschrieben, werden die *Auflagen des Jii* eines Mitspielers immer auf alle Karten mit seinem Farbschema übertragen — egal wo sie sich befinden! Die einzigen Ausnahmen sind die Projekte des *Caylion-Kooperativs* und die *Konformitäts-Konverter der Aszendenz der Eni Et*.

### $\blacktriangleright$ -KONVERTER (ZETH)

Diese Konverter werden ebenfalls **eingeschränkt!** Ressourcen der jeweiligen Farbe können nicht als Input eingesetzt werden.

### FORSCHUNGSTEAMS DER TECHNOKRATIE

Die Forschungsteams sind keine Spezies-Karten mit deinem Farbschema. Du selbst bist aber natürlich weiterhin durch *Auflagen des Jii* **eingeschränkt** — handelst du ein Forschungsteam aber weg, können sie von anderen Spielern ohne Einschränkung benutzt werden.

### PROJEKTE (CAYLION-KOOPERATIV)

Obwohl die Projekte das Farbschema der *Caylion* haben, werden sie bei anderen Spielern **nicht eingeschränkt!** Das ist eine ausdrückliche Ausnahme zur herrschenden Regel!

# CAYLION-KOOPERATIV

## ABSTIMMUNGEN ÜBER PROJEKTE

Das *Caylion-Kooperativ* erhält zu Spielbeginn 1 und alle anderen Spezies 2 Stimmen, um während der Transaktionsphase für deren Projekte abzustimmen. Zu Spielbeginn liegen 4 Projekte aus – jedes Projekt hat einen eigenen Namen. Jedes Projekt besteht jedoch aus 4–6 unterschiedlichen Karten. Die Spieler stimmen für einzelne Karten eines Projekts ab – sie geben damit an, welche Karte eines Projektes sie genau haben wollen, wenn es aktiviert wird. Die Karten eines Projektes teilen sich eine gemeinsame Mindestanzahl an Stimmen. So viele Stimmen müssen die Karten eines Projektes also bekommen, damit du als *Caylion-Kooperativ* das Projekt aktivieren, und die Karten entsprechend verteilen kannst. Alle Karten dieses Projektes, die keine Stimme erhalten haben, bekommst du selbst!

Jeder Spieler legt entweder eine oder beide Stimmen neben eine bestimmte Karte eines Projektes, um Interesse anzuzeigen. Stimmen müssen nicht abgegeben werden.

## ABSTIMMUNGSREGELN

- Während des Abstimmungsverfahrens, können deine Mitspieler und du Stimmen jederzeit versetzen oder zurücknehmen, solange das Projekt noch nicht aktiviert wurde.
- Du darfst pro Transaktionsphase mehrere Projekte aktivieren, solange die Mindestanzahl ihrer Stimmen erreicht ist.
- Du darfst die Stimme eines Mitspielers ablehnen. Dieser nimmt sie zurück und kann nun für eine andere Projekt-Karte abstimmen.
- Du kannst dich weigern ein Projekt zu aktivieren, obwohl die notwendige Anzahl Stimmen vorhanden ist.
- Erhaltene Projekt-Karten und abzugebene Stimmen sind frei handelbar. *Hinweis: Da Abstimm-Plättchen handelbar sind, ist es auch erlaubt einen Mitspieler zu überreden für ein Projekt zu stimmen, dieser danach aber auf die Karte verzichtet.*
- Nachdem du ein Projekt aktiviert hast, werden alle dafür verwendeten Stimmen bis zum Ende der Runde verbraucht. Drehe diese Abstimm-Plättchen dafür auf die andere Seite.

**BEISPIEL FÜR EINE ABSTIMMUNG:** Das *Caylion-Kooperativ*, die *Eni Et*, *Kjas* und *Faderan* haben Interesse an unterschiedlichen Projekten und geben ihre Stimmen folgendermaßen ab:

Das Projekt *Ludoisierte Forschung* hat die benötigten 5 Stimmen erhalten, um aktiviert werden zu können. Es gibt aber einen Interessenskonflikt, da sowohl die *Caylion* als auch die *Eni Et* die erste Projekt-Karte haben möchten. Nach einer kurzen Diskussion weigert sich der *Eni Et*-Spieler für eine andere Karte abzustimmen und der *Caylion*-Spieler entfernt dessen Stimme. Der *Eni Et*-Spieler lässt seine zweite Stimme neben der anderen Karte liegen.

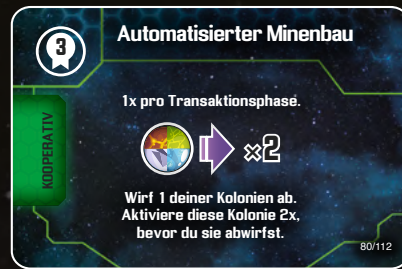


Das Projekt hat nun 4 Stimmen und es fehlt nur eine, um das Projekt zu aktivieren. Da der *Faderan*-Spieler ein Ultratech-Oktagon benötigt und die fünfte Karte haben möchte, überredet er den *Kjas*-Spieler für das Projekt abzustimmen, welcher für die dritte Karte stimmt. Somit hat das Projekt 5 Stimmen und der *Caylion*-Spieler aktiviert das Projekt und verteilt die Karten an die Spieler. Da niemand für die vierte Karte gestimmt hat, erhält sie der *Caylion*-Spieler.



## PROJEKT-KARTEN

Die Projekte-Karte *Automatisierter Minenbau* ist ein Konverter, der es dir ermöglicht eine Kolonie als Input zu verbrauchen, um diese sofort zweimal zu aktivieren. Setze den doppelten Input der ausgewählten Kolonie ein und erhalte sofort den doppelten Output. Du kannst dich dafür entscheiden, nicht alle Ressourcen einzusetzen, produzierst dann aber nicht den doppelten Ertrag.



Fähigkeiten die die Produktion einer Kolonie erhöhen (z.B. die *Orbital-Fabrikatoren* der *Im'dril Großflotte*) werden zusätzlich angewandt und verdoppelt zusätzlich die Produktion.



**BEISPIEL:** Eine Kolonie verbraucht 1 grüne Biomasse und stellt ein Ultratech-Oktagon her. Du kannst dich jetzt dafür entscheiden 0, 1 oder 2 grüne kleine Würfel zu verbrauchen, um 0, 1 oder 2 Ultratech-Oktagone zu produzieren. Fähigkeiten, die die Produktion einer Kolonie erhöhen (z. B. die *Orbitalfabrikatoren der Im'dril Großflotte*), werden zusätzlich angewandt und verdoppeln zusätzlich die Produktion.

## KT'ZR'KT'RTL-TECHNOKRATIE

### Forschungsteams-Interaktionen

Die *Liga des ewigen Zwielfichts* und die *Resonanz von Yengii* teilen nach dem Erfinden keine Technologien. Die besonderen Fähigkeiten beider Spezies können ganz normal mit den Forschungsteams der *KT'ZR'KT'RTL-Technokratie* interagieren. Es gibt aber 2 Ausnahmen:

*Hybrider FTL-Antrieb* erhöht die Anzahl an Kolonien am Expeditions-Tableau um 1. Und *Idee-Faden* erhöht die Anzahl an Forschungsgruppen auf dem Forschungs-Tableau um 1.

### Hat die Liga des ewigen Zwielfichts eine dieser Technologien erfunden?

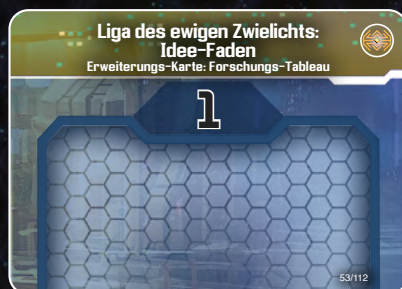
- ✦ Lege sofort die spezielle *Liga des Zwielfichts: Idee-Faden* bzw. *Liga des Zwielfichts: Hybrider FTL-Antrieb* Erweiterungskarte an das jeweilige Tableau an, um dieses um 1 Feld zu vergrößern. NUR die Liga kann fortan auf dieses zusätzliche Forschungsteam/Kolonie bieten.

- ✦ Lege außerdem 1 Plättchen *Ewiges Bedauern* auf das Forschungsteam. Dieses kann von anderen Spezies erneut erfunden werden. Falls dies geschieht, drehe die Erweiterungskarte um. Ab sofort kann **jede** Spezies in der *Konfluenzphase* auf dieses Forschungsteam/Kolonie bieten.

### Hat die Resonanz von Yengii eine dieser Technologien erfunden?

- ✦ Lege sofort die spezielle *Yengii Lizenz: Idee-Faden* bzw. *Yengii Lizenz: Hybrider FTL-Antrieb* Erweiterungskarte an das jeweilige Tableau an, um dieses um 1 Feld zu vergrößern. NUR jemand, der diese Technologie von der Resonanz **lizenziert** hat, kann auf dieses Forschungsteam/Kolonie bieten.

Diese Einschränkung gilt auch für spezielle Effekte anderer Spezies. Die *Zeth-Wohlfahrtsstiftung* kann etwa **kein** *Franchising* auf diese Kolonien legen, falls sie die entsprechende Technologie nicht besitzt bzw. lizenziert hat.



## CHRONOLYSATOREN

Nomaden von Im'Dril & Im'Dril  
Großflotte



Sowohl die *Nomaden von Im'Dril* aus dem Grundspiel, als auch die *Im'Dril Großflotte* benötigt Flottenunterstützung, um ihre Konverter zu aktivieren. Natürlich brauchst du diese Flottenunterstützung auch, wenn du einen Konverter mit *Chronolysator* bereits in der *Transaktionsphase* aktivierst. Die eingesetzte Flottenunterstützung wird auch in der darauffolgenden *Produktionsphase* „verbraucht“ sein und erst in der nächsten Runde wieder zur Verfügung stehen.

### Caylion-Kooperativ

*Chronolysatoren* können nicht auf Projekten eingesetzt werden.  
▶-Projekte müssen **IMMER** in der *Produktionsphase* aktiviert werden.

## FRAKTAL-HARMONIE

### FRAKTALE UND WARTUNG

Die *Wartungen des Konstruktarium der Eni Et* können ebenfalls bei *Konvertern von Fraktalen* eingesetzt werden, um damit die Input-Kosten zu halbieren. Wird die Karte gedreht, wird die *Wartung* auf den Konverter gelegt, der den gleichen Input wie auf der Vorderseite aufweist.



Auf der Rückseite eines Fraktals gibt es kein Ultratech-Oktagon als Input. Wurde eine *Wartung* einem Ultratech-Oktagon zugewiesen und anschließend die Karte gedreht, verliert die *Wartung* ihre Funktion, bleibt aber weiterhin auf der Karte liegen. Wird die Karte wieder auf die Vorderseite gedreht, lege die *Wartung* auf den ursprünglichen Konverter zurück.

## IMPRESSUM

Autor: TauCeti Deichmann · Illustrationen: Kwanchai Moriya, Nakarin Sukontakorn

**Deutsche Ausgabe:** Grafikdesign: Chris Conrad · Anna Spies  
Redaktion: Colin Sabry · Benjamin Schönheiter  
Realisation: Matthias Nagy

## UPGRADETEAMS

### Würfelmanipulation (Fraktal-Harmonie)

Die Ära 1-Upgradeteams können von der *Fraktal-Harmonie* verwendet werden, um *3+1 Dimensionale Feldtheorie* oder *Organo-Neuronale Modelle* ins Spiel zu bringen, ohne die angegebenen Technologien zu verbrauchen. Die Ära 2-Upgradeteams können verwendet werden, um diese beiden Karten upzugraden, ohne die angegebenen Technologien zu verbrauchen.



## LIGA DES EWIGEN ZWIELICHTS

### EWIGES BEDAUERN UND GLEICHSTANDBRECHER

Auf den Forschungsteams von bereits erfundenen Technologien der Liga liegt immer ein Plättchen *Ewiges Bedauern*. Aus diesem Grund werden diese nicht bei einem Gleichstand herangezogen. Nur Forschungsteams, die noch keine Technologie erfunden haben, sind bei Gleichständen relevant.

Bei Gleichständen wird immer zuerst geprüft, wie viel *Ewiges Bedauern* eine Spezies besitzt. Falls eine Spezies *Ewiges Bedauern* besitzt, ist ihre Spezialfähigkeit nicht von Relevanz und die Faderan gewinnen automatisch den Gleichstand. Das betrifft vor allem die *KT'ZR'K'T'RTL-Adhokratie* mit einem unendlichen Gleichstandsbrecher und die *Zeth-Wohlfahrtsstiftung*, die mit dem Alien-Exilanten der Faderan ihren Gleichstandsbrecher auf 9 erhöhen kann.

## YENGII LIZENZEN

Die *Resonanz von Yengii* aus dem Grundspiel kann ganz regulär Technologien an die *Liga des ewigen Zwielihts* lizenzieren. Hier müssen keine Sonderregeln beachtet werden.

## ZETH-

## WOHLFAHRTSSTIFTUNG

### FRANCHISING

Falls auf einer Kolonie auf dem Expeditions-Tableau ein Franchising-Plättchen liegen geblieben ist, kannst du auch ein zweites (und sogar drittes) Plättchen darauf legen. Falls die jeweilige Kolonien genommen wird, kannst du für jedes Franchising-Plättchen das genommen wird, ein Upgrade deiner Start-Karten durchführen. Wird die Kolonie verbraucht, erhältst du alle zurück und erhältst auch entsprechend viele Siegpunkte.

© 2022 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von WizKids/NECA LLC. WizKids and related marks and logos are trademarks of WizKids. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

WIZKIDS



www.FROSTEDGAMES.de

discord.frostedgames.de

@FrostedGames