

Heimatwelt

K O L O N I E - L E I S T E

Wurmloch-
Technologie

AKTIONEN



Energie



Materie

• Aufrüstung

Baue 1 oder 2 Militäreinheiten auf Heimatwelt und/oder eigenen Kolonien.

Kosten je Einheit: 1 & 1 .

• Flottenbewegung

Bewege beliebig viele Flotten. Kosten: 1 pro Flotte und Verbindung.

Kosten der Bewegung durch Wurmlöcher (falls verfügbar): 1 pro Flotte.

• Besiedlung

Bezahle 1 für einen Außenposten auf einem eigenen unbesiedelten System.

Bezahle 3 für eine Kolonie auf einem eigenen bewohnbaren System ohne Kolonie. Ziehe dann einen Entwicklungsmarker.

• Technologie-Upgrade

Erwerbe eine Technologie-Karte und fülle die Auslage nach.

• Kartenaktion nutzen

Betrifft nur 'Aktions'-Karten.

• Eine Karte entfernen

• Karten abwerfen

Beliebig viele Karten aus der Hand und/oder Reserve.

• Reserve auffüllen

Beliebig viele Handkarten.

• Passen

Bevölkerung



Forschung



Lege Systemkarte auf Abwurfstapel!

Erste Reserve

Dieser Reserve-Platz fasst Karten beliebigen Typs. Sie sind auch für die Gegner einsehbar.

Reguläres Limit: 2 Karten.

Du kannst die Karten in deiner Reserve zu jeder Zeit so nutzen, als würden sie sich in deiner Hand befinden.

Zugstapel

Wenn du eine Karte ziehen musst, während der Zugstapel leer ist, vollziehe die folgenden Schritte:

1. Mische den Abwurfstapel zu deinem neuen Zugstapel.
2. Drehe deine verbrauchten Entwicklungsmarker auf ihre aktive Seite.
3. Bewege den Spielendemarker auf der Misch-Leiste ein Feld weiter.

Abwurfstapel

Ausgespielte und abgeworfene Karten werden sofort hier abgelegt.

Ausnahme: Karten, die für ihre 'Einmal-Aktion' genutzt wurden, werden aus dem Spiel entfernt.

Variante: Karten, die für ihre 'Freie Aktion' genutzt wurden, werden erst am Ende des Zuges auf den Abwurfstapel gelegt.

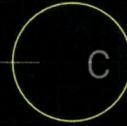
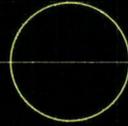
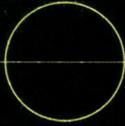
Zweite Reserve

Dieser Reserve-Platz fasst nur Karten des Typs 'Reserve'. Sie sind auch für die Gegner einsehbar.

Reguläres Limit: 2 Karten.

Du kannst die Karten in deiner Reserve zu jeder Zeit so nutzen, als würden sie sich in deiner Hand befinden.

Homeworld



C O L O N Y T R A C K



Wormhole technology



Energy



Matter

ACTIONS:

• Build military units

Build any 1 or 2 units, for 1 and 1 each. Placable on Homeworld and/or Colonies.

• Move fleets

Move any fleets in line with movement restrictions, for 1 per fleet and connection. If available, Wormhole movement costs 1 per fleet.

• Colonise

Pay 1 to place an Outpost cube on any friendly system without Outpost or Colony.
Pay 3 to place a Colony disc on any friendly habitable system without Colony, then draft one Development Counter.

Place System card on Discard Pile.

• Draft one technology

• Use card action

• Reserve cards

• Discard cards

• Remove one card

• Pass

Population



Research



Reserve One

You can reserve any card type here, face up.

Regular limit: 2 cards.

You may use reserved cards at any time, as if they were part of your hand.

Draw Deck

When you have to draw a card while exhausted:

1. Shuffle your Discard Pile to form a new Draw Deck.
2. Flip all of your previously used Development counters face-up.
3. Move the Shuffle marker one space up the Shuffle track.

Discard Pile

You have to place your played cards here, immediately after using them.

Exception: 'One-use'-cards played for their text effect are removed from the game.

Variant: 'Free Action'-Cards are placed in your Discard Pile at the end of your turn.

Reserve Two

You can reserve only 'Reserve'-cards here, face up.

Regular limit: 2 cards.

You may use reserved cards at any time, as if they were part of your hand.