

ANACHRONY



ERWEITERUNGSMODULE
„PIONIERE DER NEUEN ERDE“ &
„WÄCHTER DES WELTRATS“

SPIELREGEL



MATERIALÜBERSICHT

MATERIAL „PIONIERE DER NEUEN ERDE“



4x 6 Exosuit-Miniaturen



1 Abenteuerboard



18 Abenteuerkarten
(5+)



18 Abenteuerkarten
(10+)



4 Exosuit-
Upgradetableaus



1 Abenteuerwürfel



1 Abenteuer-Referenzkarte



1 Spielzielkarte

MATERIAL „WÄCHTER DES WELTRATS“



6 Wächter-Miniaturen



1 Spielzielkarte



1 Wächtertableau

HINWEIS: Die Miniaturen

Zur Erweiterung „Exosuit Commander“ gehören 30 detaillierte Exosuit-Miniaturen: 6 für jeden der vier Pfade und 6 für die Wächter des Weltrats. Die Exosuits ersetzen die Exosuit-Plättchen und helfen, noch intensiver in die Welt von Anachrony einzutauchen.

Jeder Exosuit hat einen Schlitz für den Arbeiter, der in diesem Exosuit Aktionen auf dem Hauptspielbrett ausführen kann.

Die Wächter-Exosuits braucht man im Modul „Die Wächter des Weltrats“ und für das Solospiel mit dem Chronobot, aber man kann sie auch als alternative Exosuits für einen Pfad benutzen.





MODUL „PIONIERE DER NEUEN ERDE“

ABENTEUER AUF DER NEUEN ERDE

Die Pfade merkten bald, dass die Exosuits ihnen mehr boten als einfach Schutz bei Arbeiten in der Hauptstadt. Ingenieure und Wissenschaftler fanden Wege, sie unter Einsatz neuer Errungenschaften sowie von Neutronium, Uran, Titan und Gold zu verbessern. Dadurch machten sie sogar die gefährlichsten entlegenen Gebiete zugänglich, die man einfach „das Hinterland“ nannte. Dort findet sich wertvolles Material in gewaltigen Mengen, von der Welt weitgehend vergessen. Natürlich lauern da draußen auch neue Gefahren...

Das Modul „Pioniere der neuen Erde“ fügt dem Spiel auf einem neuen Minitableau eine neue Aktion hinzu: Abenteuer suchen. Mit dieser Aktion verlassen Arbeiter in Exosuits die Sicherheit ihres Pfad-Hauptsitzes, um den Risiken der rauen Landschaft des Hinterlandes zu trotzen. Um das zu tun, brauchen sie Exosuit-Leistung, die man dadurch bekommt, dass man seine Exosuits

mit Ressourcen aufrüstet. Jede Abenteuerkarte hat einen Stärkewert sowie je ein Ergebnis für Erfolg und Misserfolg. Um ein Abenteuer zu meistern, muss die Leistung der eigenen Exosuits mindestens den Stärkewert der Abenteuerkarte erreichen, sonst ist Versagen unvermeidlich.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

1. Legt das **Abenteuertableau** neben das Spielbrett.
2. Sortiert die **Abenteuerkarten** nach Stärkewert (Rückseiten 5+ und 10+), mischt beide Stapel getrennt und legt sie auf die entsprechend gekennzeichneten Flächen des Abenteuertableaus. Legt die Abenteuer-Referenzkarte so aus, dass jeder sie gut sehen kann.
3. Legt den **Abenteurerwürfel** auf seinen Platz auf dem Abenteuertableau.
4. Jeder Pfad bekommt sein eigenes **Exosuit-Upgradetableau** und legt es neben das Spielertableau.
5. Fügt den Spielzielkarten die neue Karte „Die meisten bestandenen Abenteuer“ hinzu, bevor ihr die 5 Spielziele ermittelt.



ABENTEUERTABLEAU

5+ • 3x	10+ • 3x
6+ • 3x	11+ • 2x
7+ • 4x	12+ • 3x
8+ • 4x	13+ • 3x
9+ • 4x	14+ • 2x
	15+ • 2x
	16+ • 2x
	17+ • 1x

Abenteuer-Referenzkarte

Abenteuerkarten 5+

Abenteuerkarten 10+



Spielzielkarte



EXOSUIT-UPGRADETABLEAU





NEUE AKTION: ABENTEUER SUCHEN

Dieses Modul bietet eine neue Aktionsmöglichkeit: Abenteuer suchen. Als Abenteuer bezeichnen wir gefährliche, aber oft lohnende Expeditionen in die Weiten des Hinterlandes.

Die Aktion „Abenteuer suchen“ besteht aus diesen Schritten, **in folgender Reihenfolge**:

1. **Berechne deine Exosuit-Leistung** aus den Leistungswerten des Exosuit-Upgradetableaus und sonstigen Quellen..



Beispiel:

$$+3 +3 = 6$$

2. **Lege einen Pfadmarker** auf das oberste freie Leistungsfeld neben dem Abenteuer-Aktionsfeld; addiere bzw. subtrahiere den Wert auf diesem Feld von deinem Leistungswert. Ist kein Leistungsfeld mehr frei, ziehe von deinem berechneten Leistungswert 3 ab.



Beispiel:

$$+2$$

3. **Bezahle:** Eine Karte vom Stapel „5+“ kostet 1 Wasser, eine Karte vom Stapel „10+“ kostet 2 Wasser.



Beispiel:



4. **Nimm gemäß deiner Bezahlung die oberste Karte** vom Stapel 5+ oder 10+, **dann ziehe für jede Errungenschaft** auf deinem Exosuit-Upgradetableau

eine weitere Karte. Wähle 1 Karte und lege die übrigen in der Reihenfolge deiner Wahl unter den Stapel zurück.

Beispiel:



5. **Wirf den Abenteuerwürfel** und addiere den geworfenen Wert zu deinem Leistungswert.

Beispiel:



6. **Jetzt vergleiche deinen Gesamt-Leistungswert mit dem Stärkewert der Abenteuerkarte.** Wenn du den Stärkewert erreichst oder übertriffst, steht dir die unter „Erfolg“ (linkes Feld) beschriebene Belohnung zu, und du legst die Karte neben dein Spielertableau. Andernfalls führst du die Anweisungen für Misserfolg aus (rechtes Feld) und legst die Karte zurück unter ihren Stapel.



Beispiel:

$$6 + 2 + 3 = 11$$

Maßgaben für Arbeiter

- Jede Art von Arbeitern kann Abenteuer suchen.

Das Aktionsfeld ist ein Gemeinschaftsfeld, auf dem beliebig viele Arbeiter stehen können.



ABENTEUERKARTEN

Da man gemeisterte Abenteuerkarten behält, kann man jederzeit sehen, wie viele Abenteuer man erfolgreich bestanden hat. Die meisten Karten bieten bei Erfolg eine einmalige Belohnung, z. B. Ressourcen. Bei einigen Karten ist der Text für Erfolg violett hinterlegt; **sie bieten dauerhafte Vorteile oder sogar freie Aktionen**, die man, wie alle anderen freien Aktionen, einmal pro Epoche nutzen darf.



Einmalige Belohnung

Dauerhafter Vorteil

Freie Aktion

Belohnungen und Strafen werden stets in der im jeweiligen Textfeld beschriebenen Reihenfolge abgearbeitet. Müsste man etwas abgeben, das man nicht hat, ignoriert man die entsprechende Anweisung und fährt mit der nächsten Anweisung fort. Alle Belohnungen nimmt man aus dem allgemeinen Vorrat.

Im Anhang werden alle Abenteuerkarten detailliert beschrieben.

HINWEIS: Die Erweiterung enthält eine Abenteuer-Referenzkarte; sie beschreibt, wie viele Abenteuerkarten mit welchen Stärkewerten im Spiel sind. Das hilft euch, die Chance einzuschätzen, eine zur eigenen Exosuit-Leistung passende Abenteuerkarte zu ziehen.

5♦ • 3x	10♦ • 3x
6♦ • 3x	11♦ • 2x
7♦ • 4x	12♦ • 3x
8♦ • 4x	13♦ • 3x
9♦ • 4x	14♦ • 2x
	15♦ • 2x
	16♦ • 2x
	18♦ • 1x

NEUE AKTION: LEISTUNGSERHÖHUNG

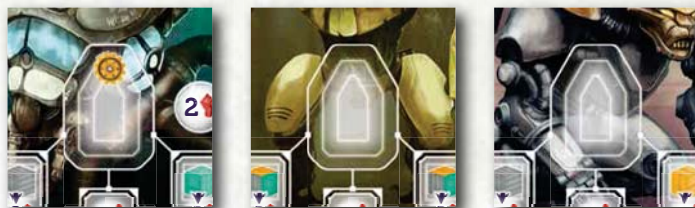
Dieses Aktionsfeld ist auf dem Exosuit-Upgradetableau. Wählst du diese Aktion, legst du ein passendes Metall auf einem der Felder unten auf dem Tableau ab. Das Metall bleibt bis zum Spielende dort und gilt als ausgegeben.

Für jedes so ausgegebene Metall erhöht sich die Leistung aller eigenen Exosuits dauerhaft um den Wert, der in dem Feld steht.



Maßgaben für Arbeiter

- Pfad der Macht: Nur ein Ingenieur kann die Leistung erhöhen.
- Pfade der Harmonie und des Fortschritts: Jeder Arbeiter kann die Leistung erhöhen.



WICHTIG: Für den Pfad des Heils ist dies eine freie Aktion. Sie benötigt keinen Arbeiter, kostet aber 1 Wasser.



WICHTIG: Der Pfad der Macht beginnt das Spiel mit einem Leistungswert von 2.



NEUE AKTION: SENSOREN-UPGRADE

Dieses Aktionsfeld ist auf dem Exosuit-Upgradetableau:

1. Gib Metall oder Wasser ab wie auf dem Aktionsfeld dargestellt.
2. Lege eine Errungenschaft aus deinem Besitz auf das entsprechende Feld auf dem Exosuit-Upgradetableau. **Du darfst von jeder Form von Errungenschaft nur eine dort ablegen**, also insgesamt maximal 3 Errungenschaften.
3. Du erhältst 2 Siegpunkte.

Beispiel:



WICHTIG: Der Pfad der Harmonie bekommt anstelle der 2 Siegpunkte für jede abgelegte Errungenschaft eine dauerhafte Leistungssteigerung um 2 (also maximal +6 Leistung).



Die Errungenschaften bleiben bis zum Spielende auf dem Feld und gelten als ausgegeben. Für jede abgelegte Errungenschaft darfst du bei der Aktion „Abenteuer suchen“ eine zusätzliche Abenteuerkarte ziehen.

Maßgaben für Arbeiter

- Pfade der Harmonie, der Macht und des Fortschritts: Nur ein Wissenschaftler kann die Sensoren aufwerten.
- Pfad des Heils: Jeder Arbeiter kann die Sensoren aufwerten.



6 ÄNDERUNGEN FÜR DIE PHASE „AUFRÄUMEN“

A) ARBEITER ZURÜCKHOLEN

Wenn man die Pfadmarker von den freien Aktionen zurücknimmt, nimmt man auch die Pfadmarker vom Abenteuerfeld zurück.

HINWEIS: „Pioniere der neuen Erde“ mit anderen Varianten kombinieren

Dieses Modul passt gut zu den Regelvarianten des Grundspiels (Alternativer Zeitstrahl, Startressourcen wählen, Spielziele wählen). Man kann es auch mit dem Modul „Wächter des Weltrats“ kombinieren (siehe unten).

„Die Pioniere“ mit dem Modul „Der Untergang“ zu spielen wird nicht empfohlen, und das Modul kann nicht mit der Chronobot-Variante kombiniert werden.



MODUL „WÄCHTER DES WELTRATS“

In den Jahren, die auf den Tag der Erkenntnis folgten, überschattete die Gewissheit des kommenden Einschlags den Alltag. Das Leben in der Hauptstadt wurde beschwerlicher; es gab Rationierungen, die Einwohner bereiteten sich auf das Schlimmste vor.

Aber eines Tages bekamen sie Hilfe von einer völlig unerwarteten Seite: aus ihrer eigenen Zukunft. Ein neuer Zeitriss öffnete sich; durch dieses Tor schritt ein Heer von eigenständigen Exosuits. Wie sich herausstellte, wird einst ein sterbender Weltrat sie als Wächter zurückschicken. Sie kommen aus einer alternativen Zukunft, wo der Einschlag fatal sein wird; sie verließen ihre zum Untergang verdamnte Welt, um unsere zu retten.

Mit diesem Modul betritt eine neue Art von Exosuit die Bühne: die Wächter. Sie sind keinem Pfad zugeordnet, man kann sie aber beim Weltrat für seine Zwecke erwerben. Natürlich kostet das etwas. Wächter arbeiten eigenständig, **sie benötigen keinen Arbeiter**, um Aktionen auszuführen. Sie **haben sogar eigene Aktionsfelder** für Hauptstadtaktionen, auf denen sie unbehelligt arbeiten können.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

1. Legt das **Wächtertableau** neben das Spielbrett. Stellt eine Wächter-Miniatur auf jedes der 6 sechseckigen Felder.
2. Fügt den Spielzielkarten die neue Karte „Die meisten Wächter“ hinzu, bevor ihr die 5 Spielziele ermittelt.



WÄCHTERTABLEAU



Spielzielkarte

Beispiel:



HINWEIS: Nach wie vor darf man in dieser Phase max. 6 Exosuits aufladen, aber unter bestimmten Bedingungen sorgen zusätzliche Wächter-Exosuits dafür, dass man in einer Epoche mehr als 6 Exosuits **einsetzen** kann. Ein Beispiel ist die Uranbatterie (*Uranium Core*), die einem im Laufe einer Epoche einen zusätzlichen aufgeladenen Exosuit aus dem eigenen Vorrat verschafft.



GEÄNDERTE AKTIONEN: WELTRAT

Wenn du die Weltrat-Aktion benutzt **(1)**, kannst du die Kosten für einen Wächter auf dem Wächtertableau bezahlen und ihn zu dir nehmen **(2)**. Das passiert als zusätzlicher Schritt nach der eventuellen Hauptstadtaktion und nachdem du ggf. dein Banner auf das Startspielerfeld gestellt hast.

HINWEIS: Um einen Wächter zu erwerben, darfst du ein Weltrat-Aktionsfeld nutzen, auch wenn es noch für alle Hauptstadtaktionen freie Aktionsfelder gibt. In diesem Fall darfst du keine Hauptstadtaktion ausführen. Hast du das linke Feld benutzt, wirst du allerdings Startspieler.

Alle Wächter sind gleich, nur die Kosten für ihren Erwerb sind verschieden. Jeder kostet mindestens einen Arbeiter (der sich von da an um dessen Fernsteuerung kümmert) und andere Ressourcen.

Um einen Wächter zu erwerben, lege einen Pfadmarker auf ein leeres Wächterfeld deiner Wahl **(3)** und bezahle die dort angegebenen Kosten. Dann nimm den Wächter in deinen Exosuit-Vorrat; er ist noch nicht aufgeladen. Dein Pfadmarker bleibt bis zum Spielende auf dem Wächterfeld.

Beispiel: Aktion beim Weltrat



5 ÄNDERUNGEN FÜR DIE AKTIONSPHASE: DIE WÄCHTER

Die Wächter unterscheiden sich in dieser Phase von den anderen Exosuits in zweierlei Hinsicht:

1. **Man benutzt sie, ohne ihnen einen Arbeiter zuzuweisen:** Sie arbeiten stets so, als ob sie von einem Genie gesteuert würden.
2. **Es gibt ein Aktionsfeld, das nur ihnen offensteht:** Zusätzlich zu allen Hauptstadt- und Weltrat-Aktionen, die jeder Exosuit benutzen darf, dürfen sie auch ein Feld auf dem Wächtertableau benutzen, auf dem ein Pfadmarker ihres Besitzers liegt. Dort bezahlt ihr 1 Wasser, um eine Hauptstadtaktion auszuführen (Bauen, Rekrutieren oder Forschen).

Wächter dürfen nicht auf dem Spielertableau arbeiten.

WICHTIG: Niemand darf Felder des Wächtertableaus benutzen, auf denen ein fremder Pfadmarker liegt. Hat man mehrere Wächter, ist es egal, welches der eigenen Felder man benutzt.

6 ÄNDERUNGEN FÜR DIE PHASE „AUFRÄUMEN“

A) ARBEITER ZURÜCKHOLEN

Nimm deine Wächter ebenso zurück wie alle anderen Exosuits (mit allen normalen Folgen, z. B. Einsturzplättchen umdrehen). Nimm zusätzlich auch deine Wächter vom Wächtertableau zurück.

WICHTIG: Man nimmt nur Wächter vom Wächtertableau zurück, die auf eigenen Pfadmarkern stehen. Die Pfadmarker und die unverkauften Wächter bleiben dort.

Beispiel: Aktionen der Wächter



ANHANG

Abkürzungen:

W - Wasser

U - Uran

G - Gold

T - Titan

N - Neutronium

SP - Siegpunkt

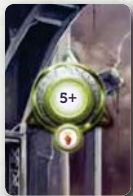
DIE ABENTEUERKARTEN

Jede Abenteuerkarte zeigt zwei Ergebnisse, eines für den Erfolg (die aufgebrachte Leistung entspricht mindestens dem Stärkewert der Karte) und eines für den Misserfolg. Führt alle Anweisungen in der beschriebenen Reihenfolge aus.

Die Belohnung für den Erfolg kann einmalig sein oder dauerhaft bis zum Ende des Spiels gelten (violetter Hintergrund). Alle Belohnungen nimmt man aus dem allgemeinen Vorrat.

Ignoriert nicht erfüllbare Anweisungen einfach (z. B. ignoriert man „Bauen“, wenn kein Bauplatz mehr frei ist); Belohnungen zu nehmen ist stets freiwillig.

Besitzt man von einer Ressource weniger, als man (bei Misserfolg) abgeben soll, gibt man von dieser Ressource alles ab, was man hat. Evtl. danach aufgeführte Belohnungen erhält man trotzdem.



DIE ABENTEUERKARTEN 5+ 🏹

Exosuit Malfunction (Exosuit-Panne, 5 🏹)

Erfolg: Nimm 1 Energieblock und 3 W.

Misserfolg: Gib 1 Energieblock ab. Nimm 1 W.

Mystical Teachings (Mystische Erkenntnis, 5 🏹)

Erfolg: Nimm 1 Genie und 3 W.

Misserfolg: Gib 1 Arbeiter ab. Nimm 1 Genie.

Raid on Nomad Village (Überfall auf das Nomadendorf, 5 🏹)

Erfolg: Nimm 1 T/U/G und 1 Administrator.

Misserfolg: Gib 1 Arbeiter ab. Nimm 1 T/U/G.

Data Archives (Datenarchive, 6 🏹)

Erfolg: Führe 1 Forschungsaktion aus. Du darfst dabei 1 zusätzlichen Forschungswürfel auf eine Seite deiner Wahl drehen (statt ihn zu würfeln). Nimm 1 SP.

Misserfolg: Gib 1 T ab. Führe 1 Forschungsaktion aus.

Journey through the Rift (Durch den Zeitriss und zurück, 6 🏹)

Erfolg: Du kannst 1 zusätzliches Paradox erhalten, bevor du eine Anomalie nehmen musst.

Misserfolg: Nimm 1 Paradox und 1 SP.

Nuclear Winter (Nuklearer Winter, 6 🏹)

Erfolg: Nimm 6 W und 1 SP.

Misserfolg: Gib 1 Arbeiter ab. Du bekommst +1 Moral.

Ancient Gold Mine (Alte Goldmine, 7 🏹)

Erfolg: Nimm 2 G und 2 SP.

Misserfolg: Gib 2 W ab. Nimm 1 G und 1 SP.

Forgotten Time Capsule (Vergessene Zeitkapsel, 7 🏹)

Erfolg: Am Ende des Spiels bestimmst du eine Spielzielkarte, die für dich automatisch als erfüllt gilt.

Misserfolg: Gib 2 W ab. Nimm 1 SP.

Irradiated Vermin Tide (Radioaktive Insektenplage, 7 🏹)

Erfolg: Nimm 2 U und 2 SP.

Misserfolg: Gib 1 Energieblock ab. Nimm 1 U und 1 SP.

Passage of the Five Beasts (Der Vorbeizug der fünf Tiere, 7 🏹)

Erfolg: Am Ende des Spiels ist die höchste Position der Moralskala für dich 4 zusätzliche SP wert.

Misserfolg: Du verlierst 1 Moral. Nimm 2 SP.

Electromagnetic Hurricane (Elektromagnetischer Sturm, 8 🏹)

Erfolg: Nimm 2 Energieblöcke und 1 SP.

Misserfolg: Gib 2 W ab. Nimm 1 SP.

Secret Tunnels (Versteckte Tunnel, 8 🏹)

Erfolg: Du darfst 1 Bau-, Rekrutierungs- oder Forschungsaktion ausführen. Danach darfst du 1 weitere Bau-, Rekrutierungs- oder Forschungsaktion ausführen.

Misserfolg: Gib 2 W ab. Du darfst 1 Bau-, Rekrutierungs- oder Forschungsaktion ausführen.

Temporal Crack (Zeitbruch, 8 🏹)

Erfolg: Nimm 1 beliebiges Warp-Plättchen vom Zeitstrahl zurück in deinen Vorrat. Nimm 2 SP.

Misserfolg: Nimm 1 Paradox und 1 SP.

Tribes of the Outback (Die Stämme des Hinterlands, 8 🏹)

Erfolg: Du hast bis zum Ende des Spiels eine freie Aktion „Mit den Nomaden handeln“.

Misserfolg: Gib 1 W ab. Du darfst 1 Aktion „Mit den Nomaden handeln“ ausführen.

Cargo Ship Wreckage (Wrack eines Frachtschiffs, 9 🏹)

Erfolg: Nimm 1 T, 1 U, 1 G und 1 SP.

Misserfolg: Gib 1 T/U/G ab. Nimm 1 SP.

Giant Sandworm (*Riesen-Sandwurm*, 9 🍷)

Erfolg: Dein Leistungswert erhöht sich dauerhaft um 4.

Misserfolg: Gib 1 Energieblock ab. Nimm 1 SP.

Hidden Resource Storage (*Verstecktes Metalllager*, 9 🍷)

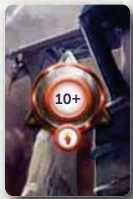
Erfolg: Du hast bis zum Ende des Spiels eine freie Aktion: Tausche 1 W in 1 T/U/G um.

Misserfolg: Gib 1 T/U/G ab. Nimm 1 SP.

Old Sewers (*Alte Kanalisation*, 9 🍷)

Erfolg: Jede Aktion „Wasser aufbereiten“ gibt dir ab jetzt 2 zusätzliche W.

Misserfolg: Gib 1 T ab. Nimm 2 W.



DIE ABENTEUERKARTEN 10+ 🍷

Hostile Nomads (*Feindliche Nomaden*, 10 🍷)

Erfolg: Nimm 6 W und 2 SP, dann führe max. 2x die Aktion „Mit den Nomaden handeln“ aus.

Misserfolg: Gib 1 Arbeiter ab. Nimm 1 SP.

Neutronium Cave (*Neutroniumhöhle*, 10 🍷)

Erfolg: Nimm 2 N und 1 SP.

Misserfolg: Nimm 2 Paradoxe und 1 N.

The Time Maker (*Der Erzeuger der Zeit*, 10 🍷)

Erfolg: Rücke auf der Zeitreiseskala 2 Felder vor.

Misserfolg: Nimm 1 Paradox und 1 SP.

Broadcast from the Past (*Funkspruch aus der Vergangenheit*, 11 🍷)

Erfolg: Du bekommst +2 Moral.

Misserfolg: Du verlierst 1 Moral. Nimm 2 SP.

Fountain of Life (*Jungbrunnen*, 11 🍷)

Erfolg: Nimm 8 W und 2 SP.

Misserfolg: Gib 1 Arbeiter ab. Nimm 1 U.

Abandoned Factory (*Verlassene Fabrik*, 12 🍷)

Erfolg: Baue sofort und kostenfrei 1 Fabrik.

Misserfolg: Gib 1 Energieblock ab. Nimm 2 T.

Uncontaminated Reservoir (*Saubere Zisterne*, 12 🍷)

Erfolg: Baue sofort und kostenfrei 1 Versorgungsgebäude. Nimm 1 SP.

Misserfolg: Gib 1 Arbeiter ab. Nimm 4 W.

Underground Laboratory (*Unterirdisches Labor*, 12 🍷)

Erfolg: Baue sofort und kostenfrei 1 Labor.

Misserfolg: Du verlierst 1 Moral. Nimm 1 Wissenschaftler.

Ancient Temple Ruins (*Reste alter Tempel*, 13 🍷)

Erfolg: Nimm 4 G und 2 SP.

Misserfolg: Gib 1 Arbeiter ab. Du bekommst +1 Moral.

Deserted Carrier (*Aufgegebener Lastträger*, 13 🍷)

Erfolg: Du hast bis zum Ende des Spiels eine freie Aktion: Erhalte einen aufgeladenen Exosuit.

Misserfolg: Gib 1 Energieblock ab. Nimm 1 T/U/G.

Ice-bound Cryochamber (*Vereiste Kryokammer*, 13 🍷)

Erfolg: Führe 1 Aktion „Rekrutieren“ aus, dann nimm 1 zusätzlich Genie und 2 SP.

Misserfolg: Gib 1 Arbeiter ab. Nimm 2 W und 1 SP.

Adrenaline Shots (*Adrenalinispritzen*, 14 🍷)

Erfolg: Nimm 3 W. Dann darfst du max. 2 Aktionen „Abenteuer suchen“ ausführen.

Misserfolg: Gib 1 Arbeiter ab. Nimm 1 Energieblock.

Rogue AI (*KI mit Eigenleben*, 14 🍷)

Erfolg: Führe max. 2 Forschungsaktionen aus. Du darfst jeweils 1 zusätzlichen Forschungswürfel auf eine Seite deiner Wahl drehen (statt ihn zu würfeln).

Misserfolg: Gib 1 Errungenschaft ab. Nimm 2 SP.

Asteroid Debris (*Asteroidenschrott*, 15 🍷)

Erfolg: Nimm 1 N, 1 T, 1 U, 1 G und 1 SP.

Misserfolg: Gib 1 Arbeiter ab. Nimm 2 T/U/G.

Trails to the Lost City (*Pfade in die vergessene Stadt*, 15 🍷)

Erfolg: Du hast bis zum Ende des Spiels eine freie Aktion: Gib 1 W ab, um +1 Moral zu bekommen.

Misserfolg: Gib 2 W und 1 Arbeiter ab. Du bekommst +1 Moral.

Secret Military Facility (*Geheime Militärbasis*, 16 🍷)

Erfolg: Nimm 3 Energieblöcke und 3 SP.

Misserfolg: Gib 1 Energieblock ab. Nimm 2 SP.

Unstable Neutronium Core (*Instabiler Neutronium-block*, 16 🍷)

Erfolg: Baue sofort und kostenfrei 1 Kraftwerk. Dann entferne 1 Anomalie von deinem Tableau.

Misserfolg: Gib 1 Arbeiter ab. Nimm 1 N.

Metropolis Ruins (*Ruinen einer Metropole*, 18 🍷)

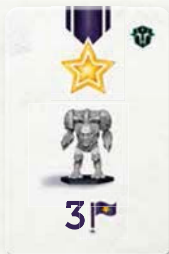
Erfolg: Baue sofort und kostenfrei entweder 1 Superprojekt irgendeiner Epoche oder 2 beliebige Gebäude.

Misserfolg: Gib 1 Energieblock und 1 Arbeiter ab. Nimm 2 SP.

NEUE SPIELZIELKARTEN



Der/die Spieler mit den **meisten erfolgreich bestandenen Abenteuern** am Spielende: 3 SP.



Der/die Spieler mit den **meisten Wächtern** am Spielende (d. h. die **meisten Pfadmarker auf dem Wächtertableau**): 3 SP.

DIE NEUEN SYMBOLE



Aktion „Abenteuer suchen“



Modul „Pioniere der neuen Erde“



Stärke-/Leistungswert



Modul „Wächter des Weltrats“



Ausschließlich für Wächter





MINDCLASH
GAMES

www.mindclashgames.com