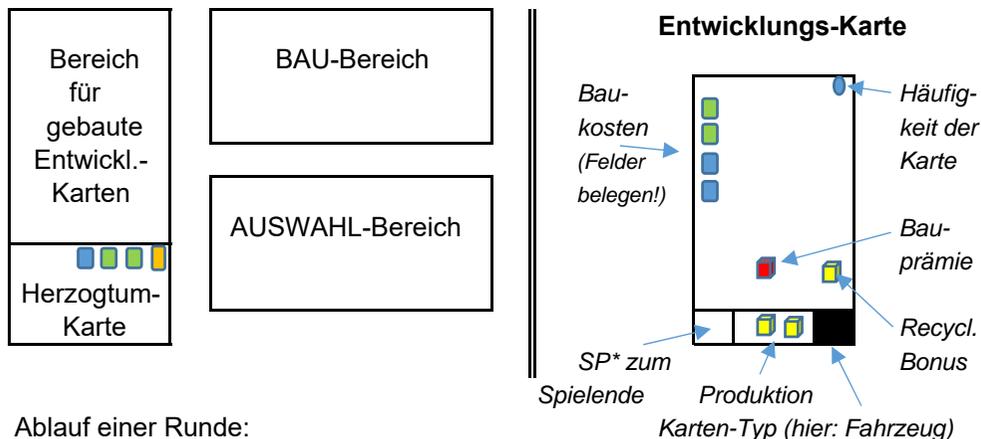


Es werden 4 Runden zu je 3 Phasen gespielt.
 Jeder Spieler hat seinen Spielbereich wie folgt (siehe links) gegliedert:



Ablauf einer Runde:

A: AUSWAHL

- Es beginnt der Spieler, bei dem der Rundenanzeiger liegt. Er gibt sich + Gegner je verdeckt 7 Entwicklungs-Karten. Dann nimmt jeder Spieler 1 Katastrophen-Karte auf die Hand. Jeder Spieler mischt seine Kartenhand.
- Vom Entwicklungskarten-Stapel wird je 1 Karte offen in jeden der 2 Angebots-Bereiche gelegt.
- Der STARTSPIELER legt 2 seiner Karten offen in 1 - 2 der Angebots-Bereiche.
- Der GEGNER nimmt aus einem der Angebots-Bereiche ALLE Karten und legt diese in seinen Auswahl-Bereich. Danach verteilt er 2 seiner Hand-Karten beliebig auf 1 - 2 Angebots-Bereiche.
- Der STARTSPIELER nimmt aus einem der Angebots-Bereiche ALLE Karten und legt diese in seinen Auswahl-Bereich. Danach verteilt er 2 seiner Hand-Karten beliebig auf 1 - 2 Angebots-Bereiche.
- Auf vorhergehende Weise wird fortgefahren, bis keiner mehr Hand-Karten besitzt. Anschließend werden alle nicht gewählten Karten im Angebots-Bereich abgeworfen.

Verdeckt liegende Karten bleiben bis zur Planung unbesehen.



Fallen-Plättchen:



- Musst Du Karten in Angebots-Bereiche legen, kannst Du sie verdeckt hinlegen, wenn Du je 1 Fallen-Plättchen abgibst. Wer diese Karten nimmt, lässt sie bis zur Planungs-Phase unbesehen.

B: PLANUNG

- Deckt jetzt evtl. verdeckte Karten in Eurem Auswahl-Bereich auf.
- Jeder Spieler entscheidet für jede Karte seines Auswahl-Bereichs über ihre Verwendung. Es gibt 2 Optionen.
Folgende Karten haben jedoch Sonderregelungen:
 SCHATZ-Karten: Sie sind jetzt zu recyceln, allerdings gibt es dafür 2 Ressourcen als Ausgleich.
 KATASTROPHEN-Karten: Sie müssen zwingend in Euer Herzogtum und werten am Spielende minus 4 SP.

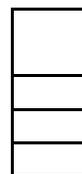
Optionen:

BAUEN:

- Schiebe die Karte hoch in den BAU-Bereich. Sie ist nun "im Bau befindlich".

RECYCELN:
(Bonus)

- Wurf die Karte ab und nimm Dir den Recycling-Bonus aus dem Vorrat auf dem Spielplan.
 LEGE den Bonus sofort auf den Alchemie-Bereich Deiner HERZOGTUM-Karte ODER auf ein freies passendes Baukosten-Feld einer im Bau befindlichen Karte.



Wird dadurch das letzte offene Feld einer Karte belegt, kommt sie in Dein HERZOGTUM.
 Die Karte ist nur mit der Produktions-Leiste sichtbar.

C: PRODUKTION

- Für jede der 5 Ressourcen-Arten produzieren die Spieler gleichzeitig entsprechende Ressourcen. Die Reihenfolge der Ressourcen (lt. Plan) ist zwingend.
- Produktion JEDER Ressource hat 3 Schritte (I, II, III).

I: PRODUKTION: Jeder Spieler zählt die Symbole der aktuell produzierten Ressource auf seiner HERZOGTUM-Karte + gebauten Entwicklungskarten. Einige Karten haben ein Produktions-Symbol, das sich auf einen bestimmten Karten-Typ (z.B. Fahrzeug) bezieht. Jede Karte im Herzogtum bringt Dir ggf. jetzt entsprechende Ressourcen ein.

Z.B.:  x  Jede Karte vom Typ Fahrzeug bringt 1 blaue Ressource.

II: MACHT-BONUS: Nennt Eure Produktions-Mengen. Wer allein mehr von dieser Ressource als der andere Spieler hat, erhält den MACHT-Bonus:

Liegt min. 1 Soldaten-Plättchen auf Deinem Stützpunkt, nimm 1 davon. Andernfalls lege 1 Soldaten aus dem Vorrat auf den Stützpunkt.

III: BAUEN: Nimm die produzierten Ressourcen aus dem Vorrat und verteile sie sofort auf Felder Deiner im Bau befindlichen Karten / Herzogtum-Karte. Generell gelten Ressourcen als unbegrenzt vorhanden. Ggf. ist irgendein Material als Ersatzwürfel einzusetzen.

Komplett belegte Karten sind GEBAUT.

→ Die Würfel sowie Soldaten-Plättchen darauf => Vorrat.

→ Bau-Prämie (falls vorgesehen) der Karte nehmen.

Diese Soldaten-Plättchen nimmst Du direkt aus dem Vorrat.

→ Die Karte kommt sofort INS HERZOGTUM, nur mit Produktions-Leiste sichtbar. Man kann die gleiche Karte mehrfach haben.

HERZOGTUM-Karte:

- **Sobald Du 5 Ressourcen** auf Deiner HERZOGTUM-Karte hast, TAUSCHE diese sofort in 1 KRYSTALLIUM (JOKER für jede Ressource), das Du auf der Herzogtum-Karte unbegrenzt lagern kannst.
- Ressourcen auf der HERZOGTUM-Karte können NUR NOCH getauscht werden, Krystallium kann jedoch jederzeit eingesetzt werden. Bestimmte Felder erfordern auch Krystallium bzw. Soldaten.

JEDERZEIT: Du kannst im Bau befindliche Karten abwerfen und nimmst den Recycling-Bonus, der auf die HERZOGTUM-Karte kommt. Würfel und Soldaten-Plättchen darauf gehen verloren.

- Sind alle Spieler fertig, wird die nächste Ressource produziert.

Rundenende:

- Nach der Produktion der 5. Ressource kommt der Rundenanzeiger auf die nächste Runde. Weiter geht es mit Phase A. Zugreihenfolge ändert sich.

SPIELENDE: Nach der 4. Runde werden Siegpunkte errechnet.

- 1) Direkte SP = Karten im Herzogtum ohne Bezug auf andere Karten.
- 2) Kombinierte SP = Karten im Herzogtum mit Bezug auf andere Karten, d.h., Anzahl eines bestimmten Kartentyps.
- 3) Negative SP = je 4 SP für Katastrophen im Herzogtum abziehen.

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt das Spiel.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Karten in seinem Herzogtum siegt.

Wieder Patt: mehr Soldaten-Plättchen siegen, sonst = geteilter Sieg.

Karten-Typen der Entwicklungs-Karten:

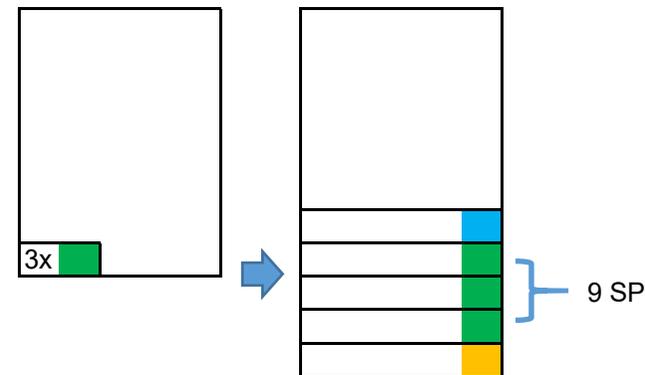
Infrastruktur 

Fahrzeug (Panzer) 

Forschung 

Projekt 

Entdeckung 



MODULE

→ Es ist immer genau 1 Modul ins Spiel einzubeziehen.
 → Regeln der Module haben immer Vorrang vor den Grundregeln.
 Es gibt folgende Arten:

- a. Bedrohungs-Module: Ihr spielt mit einem der Decks:
Riesenratten / Eisriesen / Schatten / Diebe
- b. Unterstützungs-Modul
- c. Missions-Modul mit verschiedenen Missionen