

ZIELKARTEN



Am Spielende: Erhalte 1 Punkt für jede deiner Bevölkerung auf der Neuen Welt. Hast du 8 oder 9 Bevölkerung auf der Neuen Welt, erhalte 5 zusätzliche Punkte. Hast du 10 oder mehr Bevölkerung auf der Neuen Welt, erhalte stattdessen 8 zusätzliche Punkte.



Am Spielende: Erhalte 2 Punkte für jedes von dir besiedelte Produktionsfeld in der Steppe. Hast du 3 oder 4 Produktionsfelder in der Steppe besiedelt, erhalte 3 zusätzliche Punkte. Hast du 5 oder mehr Produktionsfelder in der Steppe besiedelt, erhalte stattdessen 7 zusätzliche Punkte.



Am Spielende: Erhalte 3 Punkte für jedes deiner Raumschiffe. Hast du 3 Raumschiffe, erhalte 5 zusätzliche Punkte. Hast du 4 oder mehr Raumschiffe, erhalte stattdessen 6 zusätzliche Punkte.



Am Spielende: Erhalte 5 Punkte für jedes Set deiner Fabriken auf der Neuen Welt. Ein Set besteht aus 1 Nahrungsfabrik, 1 Stahlfabrik und 1 Energiefabrik. Hast du 2 Sets auf der Neuen Welt, erhalte 4 zusätzliche Punkte. Hast du 3 oder mehr Sets auf der Neuen Welt, erhalte stattdessen 6 zusätzliche Punkte.



Im Spiel: Erhältst du in der Bonusphase den kleineren Bonus, lege 1 Bonusmarker auf diese Karte. (Erhältst du den Bonus zum ersten Mal, lege die Karte dafür vor dir aus.)
Am Spielende: Erhalte 4 Punkte für jeden Bonusmarker auf dieser Karte. Liegen 3 oder mehr Bonusmarker auf dieser Karte, erhalte 5 zusätzliche Punkte.



Am Spielende: Hast du deine beiden Fortschrittsmarker über den ersten Wendepunkt gezogen, erhalte 5 Punkte. Hast du deine beiden Fortschrittsmarker über den dritten Wendepunkt gezogen, erhalte stattdessen 12 Punkte. Hast du deine beiden Fortschrittsmarker über den vierten Wendepunkt gezogen, erhalte stattdessen 17 Punkte.



Im Spiel: Erhältst du in der Bonusphase den größeren Bonus, lege 1 Bonusmarker auf diese Karte. (Erhältst du den Bonus zum ersten Mal, lege die Karte dafür vor dir aus.)
Am Spielende: Erhalte 3 Punkte für jeden Bonusmarker auf dieser Karte. Liegen 3 Bonusmarker auf dieser Karte, erhalte 4 zusätzliche Punkte. Liegen 4 Bonusmarker auf dieser Karte, erhalte stattdessen 6 zusätzliche Punkte.



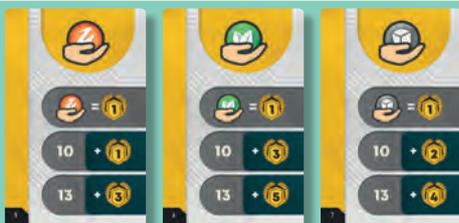
Am Spielende: Erhalte 2 Punkte für jedes von dir besiedelte Produktionsfeld, das nicht in der Steppe ist. Hast du 4 oder 5 Produktionsfelder außerhalb der Steppe besiedelt, erhalte 2 zusätzliche Punkte. Hast du 6 oder mehr Produktionsfelder außerhalb der Steppe besiedelt, erhalte stattdessen 4 Bonuspunkte.



Am Spielende: Erhalte 1 Punkt für jede deiner vollständig erforschten Technologien in der unteren und mittleren Reihe. Erhalte 3 Punkte für jede deiner vollständig erforschten Technologien in der oberen Reihe. Hast du 5 vollständig erforschte Technologien, erhalte 1 zusätzlichen Punkt. Hast du 6 oder mehr vollständig erforschte Technologien, erhalte stattdessen 3 zusätzliche Punkte.



Am Spielende: Erhalte 3 Punkte für jede von dir ausgespielte Infrastruktur. Hast du 3 oder 4 Infrastrukturen ausgespielt, erhalte 3 zusätzliche Punkte. Hast du 5 oder mehr Infrastrukturen ausgespielt, erhalte stattdessen 5 zusätzliche Punkte.



Am Spielende: Erhalte 1 Punkt für jede Produktion des angegebenen Typs. Erhalte die angegebenen zusätzlichen Punkte, wenn deine Produktion 10-12 beträgt bzw. 13 oder mehr beträgt.

Beispiel: Deine Stahlproduktion beträgt am Spielende 12. Dafür erhältst du insgesamt 14 Punkte (12+2).



Am Spielende: Erhalte 3 Punkte für jede deiner Fabriken des angegebenen Typs auf der Neuen Welt. Hast du 3 Fabriken des angegebenen Typs, erhalte 3 zusätzliche Punkte. Hast du 4 Fabriken des angegebenen Typs, erhalte stattdessen 5 Bonuspunkte.

TECHNOLOGIEN



Erhalte 1 Raumschiff. Belade es sofort und schicke es zur Neuen Welt.

Nimm 1 Raumschiff aus der Auslage und lege es zur Alten Welt deines Spieltableaus, ohne Ressourcen zu bezahlen. Du darfst die Auslage zuvor wie üblich für 1 Ressource austauschen. Belade und bewege es sofort. Du musst die Energiekosten für die Bewegung wie üblich bezahlen.



Du darfst deine Raumschiffe nach dem Entladen sofort zur Alten Welt zurückfliegen lassen.

Die Energiekosten betragen beim Rückflug wie üblich 1. Du darfst mit Energie bezahlen, die du mit demselben Raumschiff zur Neuen Welt geflogen hast.



Erhalte 1 Stadion.

Nimm 1 Stadion aus der Auslage und lege es neben dein Spieltableu zur Neuen Welt, ohne Ressourcen zu bezahlen. Du darfst die Auslage zuvor wie üblich für 1 Ressource austauschen.



Besiedle 1 Produktionsfeld im Ozean.

Besiedle sofort 1 Produktionsfeld im Ozean, auch wenn du diesen Landschaftstyp noch nicht besiedeln darfst. Du musst für Bevölkerung keinen Stahl bezahlen und darfst Siedlungssymbole ignorieren. Du musst Fabriken und Bevölkerung wie üblich von der Seite Neue Welt deines Spieltableaus nehmen.



Du darfst beim Besiedeln 1 Siedlungssymbol ignorieren.



Hat ein Produktionsfeld mehrere Siedlungssymbole, darfst du genau 1 davon ignorieren. Du darfst dich bei jedem Besiedeln für ein anderes Symbol entscheiden.



Immer wenn dein vorderer Fortschrittsmarker einen Wendepunkt überspringt: Erhalte 1 .

Lege die erhaltene Ressource auf eine Welt deiner Wahl.



Erhalte 1 Nahrungsfabrik. Immer wenn du eine Nahrungsfabrik vorbereitest, darfst du 1 weitere Fabrik deiner Wahl vorbereiten.



Erhalte 1 Stahlfabrik. Immer wenn du eine Stahlfabrik vorbereitest, darfst du 1 weitere Fabrik deiner Wahl vorbereiten.



Erhalte 1 Energiefabrik. Immer wenn du eine Energiefabrik vorbereitest, darfst du 1 weitere Fabrik deiner Wahl vorbereiten.

Du musst auch für die Fabrik, die du zusätzlich vorbereitest, 1 entsprechende Ressource bezahlen. Du darfst dich bei jeder Fabrik für eine Welt deines Spieltableaus entscheiden.

ERHALTE

Wenn du eine Fabrik erhältst, nimm sie aus deinem Vorrat und lege sie auf die Seite Neue Welt deines Spieltableaus.

Wenn du eine Ressource erhältst, nimm sie aus dem Vorrat und lege sie auf eine Welt deiner Wahl.



Du darfst auf 1 Raumschiff 1 Produktionsstätte auf den Platz eines anderen Landschaftstyps laden.

Durch diese Technologie darfst du auch die Produktionsstätte verladen, die keinen Landschaftstyp hat.



Erhalte 2 . Deine Fortschrittsmarker dürfen ihre Bewegung auf belegten Feldern beenden.

Behandle ein besetztes Feld so, als läge dort kein anderer Fortschrittsmarker. Du darfst Soforteffekte wie üblich abhandeln und erhältst Siedlungssymbole. Dies hat keinen Einfluss auf den anderen Fortschrittsmarker.



Bei der Wahl eines Raumschiffs, Stadios oder einer Infrastruktur: Wähle aus 2 weiteren.

Decke vor deiner Wahl 2 Raumschiffe, Stadien oder Infrastrukturen auf. Lege sie, wenn du sie nicht wählst, zurück unter den jeweiligen Stapel. Du darfst diesen Effekt mit anderen, ähnlichen Effekten kombinieren.



In der Bonusphase: Du darfst 1 oder 2 zu deinen **Macht** addieren oder davon subtrahieren.

Du darfst in der Fortschrittsphase und der Bonusphase separat entscheiden, ob und wie du diese Fähigkeit verwendest. Zum Beispiel in der Fortschrittsphase +2 und in der Bonusphase -1.



Wähle 1 Infrastruktur aus der Auslage, spiele sie sofort aus, ohne ihre Kosten zu bezahlen und ignoriere ihre Bedingungen.

Erhalte 1 Infrastruktur und lege sie auf dein Spieltableu zur Neuen Welt. Du darfst die Auslage zuvor wie üblich für 1 Ressource austauschen.



Baue 1 Stadion. Erhöhe 1 Produktionsmarker deiner Wahl um 1 für jedes deiner Stadien.

Du musst für das Stadion die angegebenen Ressourcen bezahlen. Der Vorteil dieser Technologie ist die Erhöhung der Produktion.



Erhalte 1 Energiefabrik. Alle deine Energiefabriken produzieren 1  mehr.



Erhalte 1 Nahrungsfabrik. Alle deine Nahrungsfabriken produzieren 1  mehr.



Erhalte 1 Stahlfabrik. Alle deine Stahlfabriken produzieren 1  mehr.

Der Produktionsbonus gilt nur für Fabriken auf der Neuen Welt. Erhöhe sofort die entsprechende Produktion um 1 für jede entsprechende Fabrik, mit der du bereits ein Fabrikfeld der Neuen Welt besiedelt hast. Ab sofort gilt: Besiedelst du ein Produktionsfeld mit einer entsprechenden Fabrik erhöhe die Produktion um 2.