



# SYNDICATE

AN INTERPLANETARY CONQUEST BOARD GAME

## ZUSAMMENFASSUNG

Wir schreiben das Jahr 3105 und die Menschheit hat sich ausgebreitet bis zu den Sternen. Nach der Erfindung der interstellaren Reisetechologie im 22. Jahrhundert heizen Gier und menschliche Verzweiflung eine Welle der von Unternehmen angeführten Kolonisierung entlegener Sonnensysteme an.

In einem kürzlich kolonisierten Sonnensystem, Arcturus, ein autoritäres Regime, das als „der regiert-Souverän“ bekannt ist, seit langem über alle Planeten, mit wirtschaftlicher Monopol und Raumstationen eiserner Faust. In jüngerer Zeit jedoch, nach fast einem Jahrzehnt politischer Kämpfe und Bürgerkriege, hat der Einfluss des Souveräns auf Arcturus begonnen, nachzulassen, was der kriminellen Tür und Tor öffnet Vermehrung Organisationen.

Du kontrollierst ein junges, unternehmungslustiges kriminelles Syndikat am Rande von Arcturus, das versucht, unter dem Radar des Souveräns zu bleiben, während du mit anderen kriminellen Syndikaten konkurrierst um Geld, Macht, loyale Crew und fortschrittliche Technologie. Schließe Missionen ab, richte kriminelle Operationen ein und schalte jeden aus, der dir beim Aufbau im Weg steht des beeindruckendsten interplanetaren kriminellen Imperiums im System.

## INHALT DES REGELBUCH

Part I: Komponenten.....	2
Part II: Vorbereitung.....	7
Part III: Spielablauf.....	11
Part IV: Fortgeschrittene Spielthemen..	20
Part V: NGATA Solo-Kampagne.....	23
Hintere Abdeckung:	
- Credits & Danksagungen	

## OBJECTIVE

SYNDICATE wird über 6 bis 8 Runden gespielt. Die Spieler gewinnen, indem sie den größten Reichtum (Sovereign Credits) und Siegpunkte (SP) - zusammenfassend als des Spielers bezeichnet "Syndikatanzahl".

Spieler erwirtschaften Wohlstand, indem sie Missionen erfüllen und Basen in den 18 Territorien von Arcturus errichten.

## ÜBERBLICK

### OBJECTIVE

### PRIMÄRES SPIELABLAUF

Höchste Syndikatanzahl  
(CREDITS + Siegpunkte)

Missionen

Basen  
Kaufen

Überfälle  
die Basen

Akkumulieren der Basen

### SEKUNDÄRES

Unerwünschter  
Verkauf  
BETRIEBSKARTEN

Austausch von  
Ressourcen  
für einander

Stärkung der Basen

Spielen  
BONUSCHIPS

Verbesserungen  
kaufen




Aktivieren / Spielen  
Schlüsselkarten

## KOMPONENTEN




- 1 Regelbuch
- 1 Spielbrett
- 10 Syndikatsmatten
- 10 Syndikatskarten
- 78 Operationskarten
- 16 Souveränenkarten
- 12 fortgeschrittene Tech-Karten
- 18 Basenkarten
- 10 W6 Aktionswürfel
- 3 W6 Konsequenzwürfel
- 1 W12 Durchgreifender Würfel
- 90 Silber-Ressourcenwürfel
- 50 Goldressourcenwürfel
- 40 Farsei-Ressourcenkristalle
- 18 Basenkacheln
- 37 Bonuschips
- 1 Alarmstufen-Track
- 2 Rund- und Warnspurmarkierungen
- 1 Souveräner Zerstörer
- 75 Spielmarker
- 1 Sturmschiff
- 1 Startspielerplättchen
- 5 Regelzusammenfassungskarten
- NGATA Solo-Kampagne

## RESSOURCEN

Es gibt **3** Arten von Ressourcen...

-  SOVEREIGN CREDITS (oder "Credits")  
*Wird für fast alles verwendet*
-  POLITISCHER EINFLUSS (oder „EINFLUSS“)  
*Wird verwendet, um Basen zu kaufen und den Souverän zu bestechen*
-  MANNSCHAFT  
*Wird für Basen und Angriffe verwendet*

...in **3** werte

-  Farsei Kristallen: **10** ressourcen
-  Gold: **5** ressourcen
-  Silber: **1** ressource

## BASENKARTEN & BASENKACHELN

Die Einrichtung permanenter krimineller Basen ist eine wichtige Quelle der Ressourcengenerierung.





**UNVERSTÄRKT  
SENKACHELN**



**VERSTÄRKT  
ASENKACHELN**

- A** Der Name der Basen mit ihrem Bild auf dem Spielbrett. Wenn die Basen ein spezielles Attribut hat, wird es hier aufgelistet.
- B** Das Einkommen, das pro Runde generiert wird (während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE gesammelt). Einige Basen haben MANN-SCHAFT-KOSTEN, die die Spieler in jeder Runde bezahlen müssen.
- C** Die einmaligen Kosten für den Kauf einer neuen Basis in einem unbesetzten Gebiet. Neue Basen sind standardmäßig unbefestigt.
- D** Die Kosten für die Befestigung einer unbefestigten Basen. (Befestigungen schützen vor Angriffen von Spielern und Razzien durch Souveräne.)

## BONUSCHIPS

BONUSCHIPS sind zufällige Belohnungen dafür, dass man als Erster eine Basis in einem Gebiet errichtet. Die Farbe der BONUS CHIPS entspricht den 3 Zonen von Arcturus.



**EXO BONUSCHIPS**



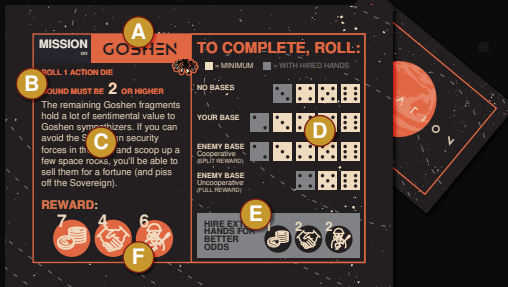
**MIDDLE BONUSCHIPS**



**INNER BONUSCHIPS**

## BETRIEBSKARTEN

Es gibt 2 Arten von OPERATION CARDS: Missions- und Schläferkarten. Missionskarten sind eine weitere wichtige Quelle für die Ressourcengenerierung und erfordern, dass die Spieler einen AKTIONSWÜRFEL werfen, um sie abzuschließen.



- A** Jede Mission findet in einem bestimmten Gebiet statt (in diesem Fall Goshen). Ob das Territorium besetzt ist (von dir oder einem anderen Spieler) beeinflusst die Missionsschwierigkeit.
- B** Um Missionen außerhalb der EXO-Zone zu spielen, muss das Spiel über einer bestimmten Runde liegen.
- C** Jede Mission hat eine einzigartige Geschichte. Die Geschichte hat keinen Einfluss auf das Spielgeschehen, aber es könnte Spaß machen, sie zu lesen.

- D** Um eine Mission abzuschließen und die Belohnung zu erhalten, müssen die Spieler einen AKTIONSWÜRFEL werfen. Jede Mission legt die Gewinnwürfe basierend auf dem Belegungsstatus des entsprechenden Territoriums fest. Beige Würfel zeigen Gewinnwürfe an, wenn die Spieler nicht im Voraus bezahlen, um ihre Erfolgchancen durch „Anheuern zusätzlicher Hände“ zu erhöhen. Graue Würfel zeigen die inkrementellen Gewinnwürfe nach dem Anheuern zusätzlicher Hände an.
- E** Vor dem Versuch eines Missionswurfs können Spieler ihre Erfolgchancen verbessern, indem sie zusätzliche Hände zu den hier angegebenen Kosten einstellen.
- F** Wenn Spieler eine Mission erfolgreich abschließen, holen sie die hier angegebenen Ressourcen von der Bank ab.

Bestimmte Missionen (Player vs. Player Robberies) ermöglichen es Spielern, CREDITS von anderen Spielern zu stehlen.



- G** Raubeinsätze beziehen sich auf bestimmte Zonen. Diese Raubmission kann nur gegen einen konkurrierenden Spieler mit einer Base in der INNER Zone abgeschlossen werden.
- H** Wie bei normalen Missionen müssen Sie einen AKTIONSWÜRFEL würfeln, um eine Raubmission abzuschließen, und die Spieler können vor dem Versuch des Missionswurfs bezahlen, um ihre Chancen durch das Anheuern zusätzlicher Hände zu verbessern.
- I** Wenn der beraubende Spieler mit seinem AKTIONSWÜRFEL erfolgreich ist, würfelt er erneut (mit **KONSEQUENZWÜRFEL**), um zu sehen, wie viele CREDITS er seinem Opfer raubt. Die Anzahl der Belohnungswürfel hängt davon ab, ob die Base des Opfers befestigt ist oder nicht.

Schläfer sind eine andere Art von BETRIEBSKARTE. Schläfer sind Fallen, die von einem Spieler in seinem Zug aktiviert und zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel (innerhalb der auf der Karte angegebenen Grenzen) gespielt werden, um die Strategien anderer Spieler zu stören.



**HINWEIS:** Schläfer benötigen keinen AKTIONSWÜRFEL, um aktiviert zu werden, aber du darfst nur einen aktiven Schläfer gleichzeitig haben. Sie können einen bestehenden aktiven Schläfer (in den Ablagestapel BETRIEBSKARTE) brennen, ohne ihn abzuspielen, um Platz für einen neuen Schläfer zu schaffen.

## SYNDIKATMATTEN

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem einzigartigen Syndikat mit unterschiedlichen Stärken, Schwächen und Fähigkeiten. Die SYNDIKATMATTEN fassen die Fähigkeiten eines Syndikats zusammen und dienen dazu, den Überblick über die Ressourcen zu behalten.



- A** Syndikat-Startboni sind eine wichtige Unterscheidungskraft.  
Der AKTIONSWÜRFEL-Track. Jede Runde beginnen die Spieler mit 2 „bewaffneten“ AKTIONSWÜRFELN. Wenn Spieler Aktionen ausführen, für die ein AKTIONSWÜRFEL geworfen werden muss (Missionen oder Angriffe), legen die Spieler den geworfenen Würfel in das Feld „verwendet“ und zeigen an, dass AKTIONSWÜRFEL in dieser Runde nicht mehr verwendet werden können. AKTIONSWÜRFEL werden während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE zurückgesetzt.
- B** Feld CREDITS ist, wo die Spieler Ressourcenstücke aufbewahren, die CREDITS darstellen. Oben links in diesem Feld wird den Spielern angezeigt, mit wie vielen CREDITS sie das Spiel beginnen und wie hoch die CREDITS-Erpressereinnahmen sind, die sie in jeder Runde erhalten (bevor sie Einnahmen aus Basen und anderen Boni erhalten).
- D** Feld EINFLUSS, in dem die Spieler Ressourcenstücke aufbewahren, die EINFLUSS darstellen. Unten links in diesem Feld wird den Spielern angezeigt, mit wie viel EINFLUSS sie das Spiel beginnen und wie viel EINFLUSS sie in jeder Runde erhalten (bevor sie Einnahmen aus Basen und anderen Boni erhalten).
- E** Feld MANNSCHAFT, in der die Spieler Ressourcenteile aufbewahren, die CREW darstellen. Unten rechts in diesem Feld wird den Spielern angezeigt, mit wie vielen CREW sie das Spiel beginnen und wie viel CREW-Raubgeld sie in jeder Runde erhalten (bevor sie Einnahmen aus Basen und anderen Boni erhalten).
- F** Die Spieler können in ihrem Spielzug Ressourcen zu den auf den SYNDIKAT-MATTEN angegebenen Kursen gegeneinander eintauschen. (2 CREDITS für 1 MANNSCHAFT oder 1 EINFLUSS, 3 CREW für 1 EINFLUSS und 3 EINFLUSS für 1 MANN-SCHAFT.) HINWEIS: Kein Austausch von Ressourcen in CREDITS.
- G** Angriffslevel-Track, der es den Spielern ermöglicht, ihren aktuellen Angriffslevel zu verfolgen. Die blaue Angriffslevel-Box mit goldenem Rand (in diesem Fall STUFE 1) repräsentiert den anfänglichen Angriffslevel. (Wenn keine Kästchen blau schattiert mit goldenem Rand sind, beginnt dieser Spieler mit der Angriffsfähigkeit LEVEL 0.) Spieler können die Angriffsstufen während des Spiels erhöhen.
- H** Der Tech-Level-Track ermöglicht es den Spielern, ihren aktuellen Tech-Level zu verfolgen. Das goldumrandete Tech-Level-Feld ganz links (in diesem Fall LEVEL 2) repräsentiert das Start-Tech-Level. Auf bestimmten Tech-Levels (5, 7 und 9) erhalten Spieler Boni. Spieler können während des Spiels das Tech-Level erhöhen.
- I** Spieler legen hier aktive Schläferkarten ab. (Es kann immer nur ein aktiver Schläfer aktiv sein.)

SPIELBRETT



- A** Runde Bahn. Obwohl es bis zu 8 Runden geben kann, haben die meisten Spiele weniger.
- B** Platzhalter für Spielkarten. Lege die SOUVERÄNENKARTEN und OPERATIONSKARTEN verdeckt hierher. Lege BASENKARTEN, ERWEITERTE TECHNIK und abgelegte OPERATIONSKARTEN offen hierher.
- C** Platzhalter für Basiskachel. Nach dem Kauf von Basen legen die Spieler eine BASENKARTE mit ihrem farbigen Spielermarker in den Platzhalter.
- D** Bestimmte Basen haben spezielle Attribute, die an dem Symbol neben dem Basisnamen erkennbar sind. Spieler erhalten spezielle Boni, wenn sie eine oder mehrere dieser Basen besitzen.



**Militärinstallation**

Erzeugt Waffenforschung, die das Angriffslevel des kontrollierenden Spielers im Laufe der Zeit erhöht, und bietet einen vorübergehenden Befestigungseffekt (nur gegen Angriffe von Spielern) auf benachbarte Basen in den roten Strahlen ☠



**Forschungsstation**

Generiert Technologieforschung, die das Technologieniveau des kontrollierenden Spielers im Laufe der Zeit erhöht



**Bergbauzentrum**

Gewährt dem kontrollierenden Spieler zusätzliche Ressourcen



**Kasino**

Augmente la "chance" du joueur contrôlant pour les missions. Les joueurs contrôlant le casino peuvent ajouter +1 à n'importe quel jet de mission

- E** Militäreinrichtungen und Forschungsstationen erzeugen einmal pro Spielzug „Forschung“. Der Forschungsfortschritt wird dargestellt, indem eines der angrenzenden Felder mit einem Spielerwürfel gefüllt wird.
- F** Die roten Balken zeigen an, welche Basen durch Militäreinrichtungen geschützt sind. Spieler müssen die angeschlossene Militäranlage besitzen, um die Vorteile der Festung zu erhalten oder Schutz durch Handel auszuhandeln. (Eine Militärinstallation tut nichts gegen die Macht des Souveräns während CRACKDOWNS.)

## SPIELBOARD (zusätzlich)

- G** Es gibt zwei Handelsrouten in Arcturus. Der Besitz aller Basen in einer Handelsroute bietet dem Besitzer während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE die Bonus-Ressourcengenerierung.
- H** Die Territorien in Arcturus fallen in eine von 3 Zonen: die **EXO** Zone, die **MIDDLE** Zone und die **INNER** Zone. Die Kosten- und Einkommensgenerierung von Basen variiert je nach Zone:

	Kosten für die Einkaufsbasis	Einkommen (oder <b>Kosten</b> ) pro Runde	Kosten für die Befestigung von Basen
<b>EXO</b>	8  4	3  3  3	4  6
<b>MIDDLE</b>	12  6	6  3  -3	6  10
<b>INNER</b>	16  8	9  3  -6	8  12

- I** Spieler können in ihren Zügen Erhöhungen der Tech-Stufe und der Angriffsstufe erwerben. Der Preis eines solchen Kaufs schwankt abhängig von der Kaufhäufigkeit eines Spielers. Die SCHWARZMARKT-Box verfolgt den Preis zukünftiger Einkäufe.
- J** Spieler können Auszeichnungen erhalten, wenn sie die ersten sind, die bestimmte Talente abgeschlossen haben. Spieler beanspruchen Auszeichnungen, indem sie einen Spielerwürfel in das entsprechende AWARDS-Feld legen. Am Ende des Spiels addieren die Spieler Siegpunkte aus AWARDS zu ihren CREDITS, um ihren endgültigen Syndikatspunktzahl zu berechnen.

## ANDERE KOMPONENTEN

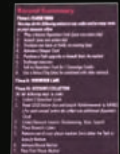


**Syndikatkarten**  
Wird zu Beginn des Spiels verwendet, um Spielersyndikate zu ziehen



**Alarmstufen-Track**  
Mesure l'agitation du souverain par rapport au crime à Arcturus. Avancez le NIVEAU D'ALERTE après une tentative d'assaut ou une mission ratée

**Regelzusammenfassungskarten**



**Rund- und Warnspurmankierungen**



**Spielermarker**

**Startspielerplättchen**



**Souveränenkarten**  
Die Reaktion des Souveräns auf die Zunahme der Kriminalität in Arcturus.

**Sturmschiff**



**Fortgeschrittene Tech-Karten**  
Gewähren Sie Spielern, die High-Tech-Level erreichen, besondere Fähigkeiten



**Aktionswürfel**

**Konsequenzwürfel**



**Crackdown Würfel**



**Souveräner Zerstörer**



## SEKTION II VORBEREITUNG

# VORBEREITUNG DES SPIELBRETT



1. **SPIELBRETT.** Lege das SPIELBRETT aus. Fügen Sie den klaren Rundenmarker in der Rundleiste auf der „1“ hinzu.
2. **ALARMLEVEL-LEISTE:** Platziere die Alert Level-Leiste neben dem Spielbrett, füge den klaren Alert Level-Marker auf der „1“ hinzu und platziere den Souveränen Zerstörer am Ende der Leiste.
3. **BONUSCHIPS:** Trennen Sie die BONUSCHIPS nach Farben (**EXO**, **MIDDLE**, **INNER**) und mischen Sie jeden der 3 Stapel einzeln verdeckt. Platziere einen verdeckten **EXO**-BONUSCHIP in jeden der 6 **EXO**-entsprechenden Hex-Platzhalter, platziere einen verdeckten **MIDDLE** BONUSCHIP in jeden der 9 **MIDDLE** entsprechenden Hex-Platzhalter und lege einen verdeckten **INNER** BONUSCHIP in jeden der 3 **INNER** entsprechende Hex-Platzhalter. Lege die restlichen BONUSCHIPS zurück in die Schachtel.





**4. SOUVERÄNENKARTEN-Stapel:** Entferne die Karte ANFANG VOM ENDE (★) aus dem SOUVERÄNENKARTEN-Stapel und mische die restlichen Karten. 2 SOUVERÄNEN KARTEN verdeckt ziehen und zusammen mit der (verdeckten) ANFANG DES ENDE-Karte mischen. Ziehe 4 zusätzliche SOUVERÄNENKARTEN und lege sie auf die ersten 3 Karten. Ziehe zum Schluss eine der verbleibenden SOUVERÄNENKARTEN und lege sie verdeckt unter die 7 SOUVERÄNENKARTEN. Lege die restlichen SOUVERÄNENKARTEN zurück in die Schachtel. Das SOUVERÄNENKARTEN-Stapel sollte jetzt 8 Karten enthalten, wobei der ANFANG VOM ENDE entweder an der 5., 6. oder 7. Position steht. Platziere das SOUVERÄNENKARTEN-Stapel in den entsprechenden Platzhalter auf dem SPIELBRETT.

**5. OPERATIONSKARTEN:** Alle OPERATIONSKARTEN werden verdeckt in einem Stapel gemischt. Gib jedem Spieler 4 OPERATIONSKARTEN und lege den restlichen OPERATIONSKARTEN-Stapel in den entsprechenden Platzhalter auf dem SPIELPLAN.

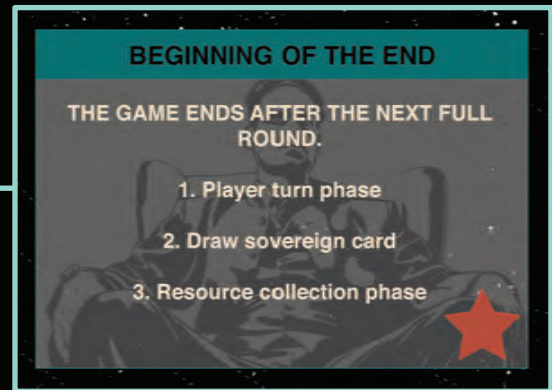
**6. FORTGESCHRITTE TECH-KARTEN und BASENKARTEN:** Lege das FORTGESCHRITTE TECH-KARTEN-Deck und das BASENKARTEN-Stapel in die entsprechenden Platzhalter auf dem Spielbrett.

**7. Andere Spielkomponenten:** Entferne die 3 KONSEQUENZWÜRFEL, den CRACKDOWN-WÜRFEL, die GRUNDPLATTEN und RESSOURCENSTÜCKE aus ihren jeweiligen Beuteln und lege sie für alle Spieler zugänglich neben das Spielbrett.

**8. SYNDIKATE:** Mische die SYNDIKATEKARTEN und gib jedem Spieler 2 SYNDIKATEKARTEN. Spieler können 1 Spielgemeinschaft auswählen, als die sie spielen möchten. (Sie können die entsprechenden Spielermatten konsultieren, bevor Sie Ihre Spielgemeinschaft auswählen.) Nachdem die Spieler ihre Spielgemeinschaft ausgewählt haben, verteilen Sie die SPIELERMATTEN, die der ausgewählten Spielgemeinschaft entsprechen, an jeden Spieler. Lege die SYNDIKATENKARTEN zurück in die Schachtel. Die Spieler sollten einen Satz farbiger SPIELERMARKER auswählen und später ihre jeweiligen SPIELERMATTEN gemäß den Anweisungen auf der folgenden Seite einrichten.

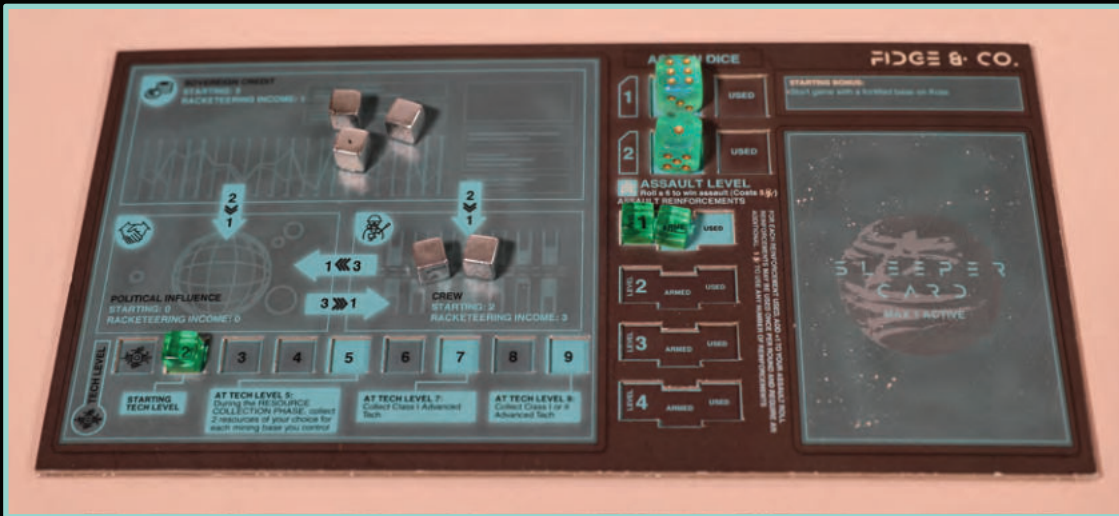
**9. [OPTIONAL] Nominieren Sie einen ARCHIVISTEN,** der als Bankier fungiert und die SOVEREIGN CARD- und RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE überwacht. Der ARCHIV hat keine besonderen Befugnisse innerhalb des Spiels, aber es ist hilfreich, jemanden zu haben, der die SOUVERÄNEN KARTEN-Phase und die RESSOURCEN-SAMMLUNG überwacht.

**10. REIHENFOLGE:** Jeder Spieler würfelt den 12-seitigen CRACKDOWN-WÜRFEL. Lege den Startspielermarker vor den Spieler mit dem höchsten Wurf.

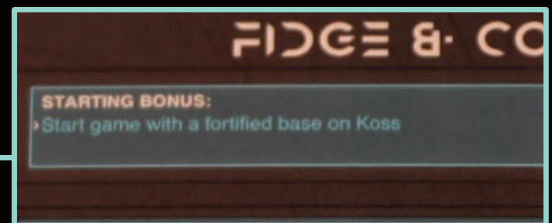


# SEKTION II VORBEREITUNG

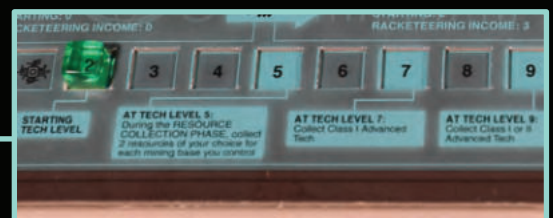
## EINRICHTEN DER SPIELERMATTEN



1. Wählen Sie SPIELERMATTEN passend zur ausgewählten Spielgemeinschaft: Jede SPIELERMATTE entspricht einer der 10 Spielgemeinschaften, wobei der Name der Spielgemeinschaft oben rechts auf jeder Spielertabelle steht.
2. Beachten Sie den Startbonus der Spielgemeinschaften: Die meisten Spielgemeinschaften haben einen Startbonus, der unter dem Namen der Spielgemeinschaft angegeben ist. Einige Boni beziehen sich auf die Vorbereitung vor dem Spiel (zB Fidge & Co. beginnen das Spiel mit einer befestigten Basis auf Koss), während andere Boni anhaltende Auswirkungen haben. (Spieler mit Startbasen als Bonus sammeln KEINEN BONUSCHIP für ihre Startbasis.)
3. Sammle Startressourcen: Auf jedem Spielertableau sind die Startnummern der CREDITS, EINFLUSS und MANN-SCHAFT für jeden Spieler angegeben. Lege die entsprechenden RESSOURCENSTÜCKE in jedes der Ressourcen-kästchen.
4. TECH LEVEL-Spur einrichten: Platziere einen SPIELER-MARKER auf dem nummerierten und gelb markierten TECH LEVEL-Feld ganz links (das „STARTING TECH LEVEL“). Während die Spieler ihr TECH-NIVEAU im Laufe des Spiels erhöhen (entweder durch BONUS-CHIPS, spezielle Gebiete oder durch Marktkäufe), verschieben die Spieler den SPIELERMARKER auf inkrementell höhere Zahlen auf der TECH-NIVEAU-Leiste. Hinweis: Jeder Spieler erhält besondere Fähigkeiten oder Boni auf den TECHNISCHEN LEVEL 5, 7 und 9.



*Fidge & Co. startet mit 3 CREDITS, 0 EINFLUSS und 2 MANN-SCHAFT. In jeder Runde während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE sammelt dieser Spieler 3 CREDITS, 0 EINFLUSS und 3 MANN-SCHAFT als Erpressereinkommen*



5. Ansturm-LEVEL-Track einrichten: Die Spieler beginnen das Spiel mit einem ANGRIFFS-LEVEL von 0, 1 oder 2, je nach Spielgemeinschaft. Die Startstufe eines Spielers wird durch die BLAU schattierten Kästchen ANGRIFFSLEVEL dargestellt. Platziere SPIELERMARKER in jedem Startfeld für ANGRIFFS-LEVEL sowie in den angrenzenden „ARMED“-Verstärkungsfeldern. Wenn eine Angriffsverstärkung verwendet wird, wird der entsprechende SPIELERMARKER von BEWAFFNET auf VERWENDET verschoben. In jeder RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE werden VERWENDETE Angriffsverstärkungen auf BEWAFFNET zurückgesetzt. Wenn die Spieler ihr ANGRIFFS-LEVEL im Laufe des Spiels erhöhen (entweder durch BONUS-CHIPS, spezielle Gebiete oder durch Marktkäufe), fügen die Spieler SPIELERMARKER zu inkrementell höheren Zahlen auf der ANGRIFFS-LEVEL-Leiste (sowie angrenzenden BEWAFFNETEN Verstärkungsboxen) hinzu.



START  
ANGRIFFSPEGEL 0

START  
ANGRIFFSPEGEL 1

START  
ANGRIFFSPEGEL 2

6. AKTIONSWÜRFEL aufstellen: Lege zwei AKTIONSWÜRFEL in die beiden Kästchen mit der Aufschrift „SCHARF“.



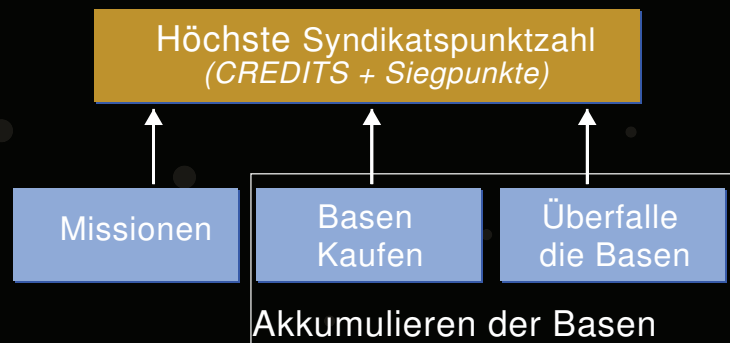
# SEKTION III SPIELABLAUF ÜBERBLICK

SYNDICATE wird über 6 bis 8 Runden gespielt. Die Spieler gewinnen, indem sie den größten Reichtum (Sovereign Credits) und Siegpunkte (SP) - zusammenfassend als des Spielers bezeichnet "Syndikatspunktzahl".

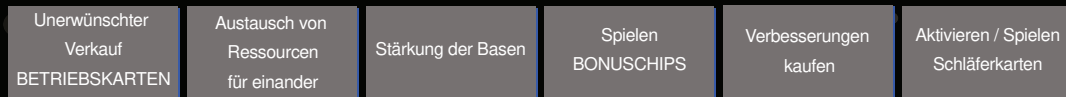
Spieler erwirtschaften Wohlstand, indem sie Missionen erfüllen und Basen in den 18 Territorien von Arcturus errichten.

## OBECTIVE

## PRIMÄRES SPIELABLAUF



## SEKUNDÄRES



## ZUSAMMENFASSUNG DER SPIELRUNDEN

Eine Partie SYNDICATE wird über 6 – 8 Runden gespielt. Jede Runde hat die folgenden drei Phasen:

### PHASE 1: SPIELERZUG

Nacheinander, beginnend mit dem Spieler, der den Startspielermarker hält, dann im Uhrzeigersinn, bis alle Spieler ihre jeweiligen Züge beendet haben, können die Spieler in beliebiger Reihenfolge Folgendes tun. ALLE AKTIONEN MÜSSEN ANKÜNDIGT WERDEN.

- Schließe Missionen ab\***. Missionen sind eine der wichtigsten Quellen für die Ressourcengenerierung im gesamten Spiel. Die Spieler würfeln mit einem AKTIONSWÜRFEL, um eine Mission zu versuchen, und sammeln Ressourcen, wenn ihr Wurf erfolgreich ist. Einige Missionen beinhalten das Ausrauben anderer Spieler. HINWEIS: DAS ABSCHLIESSEN VON MISSIONEN FÜHRT NICHT ZUM BESITZEN VON BASTSTÜCKEN. MISSIONEN ERZEUGEN NUR EINMALIGE RESSOURCEN.
- Überfalle die Basen anderer Spieler\***. Angriffe ermöglichen es Spielern, Basen von anderen Spielern zu stehlen. Um eine Basis anzugreifen, geben die Spieler eine Zielbasis bekannt und würfeln mit der erforderlichen Besatzung einen AKTIONSWÜRFEL. Angriffe können mit Verstärkungen modifiziert werden, was die Erfolgchancen erhöht.
- Aktivieren Sie einen Schläfer**. Schläfer sind Fallen, die Spieler in ihrem Zug aktivieren und jederzeit aufdecken können.
- Kaufen Sie neue Basen oder verstärken Sie bestehende Basen**. Basen sind eine weitere wichtige Quelle der Ressourcengenerierung. Jede Basis hat festgelegte Anschaffungskosten (basierend auf ihrer Zone) und ein Ressourceneinkommen. Hinweis: Basen der Zonen INNER und MIDDLE haben **Besatzungskosten** anstelle von Einnahmen. Die Spieler sammeln während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE einmal pro Runde die ausgewiesenen Ressourceneinnahmen für Basen, die sie weiterhin besitzen und die nicht an andere Spieler verloren gehen oder für die Runde als aus dem Spiel betrachtet werden. Basen können gegen einen Aufpreis befestigt werden, was es Spielern erschwert, anzugreifen oder den Souverän während einer Razzia zu besetzen.

Kosten für die Einkaufsbasis		Einkommen (oder Kosten) pro Runde		Kosten für die Befestigung von Basen	
EXO	3 4	3 3 3	4 6	4 6	
MIDDLE	12 6	6 3 -3	6 10	6 10	
INNER	16 8	9 3 -6	8 12	8 12	

SPEZIELLE BASIS	
	Militärinstallation
	Forschungsstation
	Bergbauzentrum
	Kasino

- Erwerben Sie eine Erhöhung der Tech-Stufe oder eine Erhöhung der Angriffsstufe**. Jedes Syndikat beginnt mit unterschiedlichen Tech- und Angriffsstufen. Spieler können zusätzliche Technologie- und Angriffsstufen kaufen nimmt in ihren Zügen zu.
- Tauschen Sie Ressourcen aus**. Spieler können 2 CREDITS in 1 MANNSCHAFT oder 1 EINFLUSS, 3 EINFLUSS in 1 MANNSCHAFT oder 3 MANNSCHAFT in 1 EINFLUSS umwandeln. Weder Besatzungs- noch Einflussressourcen können in Credits eingetauscht werden. HINWEIS: Wechselkurse können nur in der Runde eines Spielers verwendet werden.
- Verkaufen Sie ungewollte OPERATION CARDS**. OPERATIONSKARTEN, die die Spieler nicht haben möchten, können im Austausch für 1 beliebige Ressource „verkauft“ werden.
- BONUSCHIPS spielen**. Spieler erhalten BONUSCHIPS, wenn sie als erster die Basis mit dem Chip darauf kaufen. Jeder Bonuschip gibt den Spielern eine einmalige Belohnung an, die jederzeit während des Spielzugs dieses Spielers gespielt werden kann (einschließlich sofort oder in späteren Runden).

Jeder Spieler darf in seinem Zug so viele Aktionen ausführen, wie er möchte (oder sich leisten kann). Sobald sie mit ihrem Zug zufrieden sind, gehen die Spieler an den nächsten (im Uhrzeigersinn) Spieler weiter.

MEHR

s14

s15

s16

s17

s18

s19

## SEKTION III SPIELABLAUF

### PHASE 2: SOUVERÄNENKARTE

Ziehe die oberste Souveränenkarte in Spielerreihenfolge und löse sie aus. Die Strafen der SOVEREIGN CARD werden mit steigendem ALERT LEVEL härter. Weitere Informationen zum Thema „Steuern“ finden Sie auf Seite 20.



Nachdem die SOUVERÄNENKARTE gezogen wurde, aber bevor die Karte abgehandelt wird, können die Spieler EINFLUSS für eine Begnadigung zahlen und werden immun gegen die Effekte der SOUVERÄNENKARTE. Die Begnadigungskosten hängen von der Anzahl der gehaltenen Basen ab:

BEZAHLUNGSKOSTEN (BASIEREND AUF DER ANZAHL DER BESITZEN BASISSTÜCKE)					
	 KOSTEN		 KOSTEN		 KOSTEN
No Basis	3	4 Basis	20	8 Basis	40
1 Basis	5	5 Basis	25	9 Basis	45
2 Basis	10	6 Basis	30	10 Basis	50
3 Basis	15	7 Basis	35	11 Basis	55

### PHASE 3: RESSOURCEN-SAMMLUNG

Sobald alle Spieler die Wirkung der SOUVERÄNENKARTE abgehandelt haben (oder EINFLUSS für eine Begnadigung bezahlt haben), sammeln die Spieler Ressourcen und setzen das Spielbrett für die nächste Runde zurück. Die RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE sollte in der folgenden Reihenfolge abgeschlossen werden:

- 1. Sammle 2 neue OPERATIONSKARTEN.** Die Spieler erhalten außerdem eine zusätzliche OPERATIONSKARTE für jeden ungenutzten (d. h. „bewaffneten“) AKTIONSWÜRFEL, den sie haben (bis zu 2 zusätzliche OPERATIONSKARTEN).
- 2. AKTIONSWÜRFEL und Angriffsverstärkungsmarker zurücksetzen.** Lege alle GEBRAUCHTEN AKTIONSWÜRFEL und GEBRAUCHTEN Angriffsverstärkungsmarker zurück in die BEWAFFNETEN Kisten.
- 3. Sammeln Sie Ressourcen.** Alle Spielgemeinschaften haben ein Mindesteinkommen von CREDITS, INFLUENCE und CREW, das auf ihren Spielermatten angegeben ist (d. h. ihr „Erpressereinkommen“). Darüber hinaus bieten einige Spielgemeinschaften Boni basierend auf verschiedenen Spielbedingungen an. Schließlich sammeln die Spieler Ressourcen von jeder Basis, die sie besitzen (sowie von jedem Territorium oder Handelsroutenbonus). HINWEIS: Einige Basen haben CREW-Kosten anstelle eines Einkommens. Wenn ein Spieler nicht über genügend CREW verfügt, um die vorgeschriebenen Kosten zu bezahlen, dreht er diese Basiskarte für die Dauer der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE und der nachfolgenden SPIELER-ZUGPHASE um. Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 18. Sie müssen alle CREW-Kosten bezahlen, bevor Sie andere Ressourcen von der entsprechenden Basis sammeln.
- 4. Platziere Forschungsmarker.** Füge Spielermarker an den dafür vorgesehenen Stellen auf Militäranlagen und Forschungsstationen hinzu.
- 5. Entferne einen Spielermarker vom Angriffslevel- und Techlevel-Markt.** Jeder Spieler entfernt einen seiner Spielermarker (sofern vorhanden) vom kombinierten Angriffslevel- und Techlevel-Markt (wodurch der Preis des nächsten Angriffslevels oder Techlevel-Upgrades in der folgenden Runde effektiv gesenkt wird). HINWEIS: Wenn Spieler Würfel sowohl auf dem Markt der Angriffsstufe als auch auf dem Markt der Technologiestufe haben, dürfen sie nur 1 Würfel entfernen. Weitere Informationen zum SCHWARZMARKT finden Sie auf Seite 18.
- 6. Erhöhen Sie den Runden-Level-Marker.**
- 7. Übergeben Sie den ERSTE SPIELERMARKER im Uhrzeigersinn.**

Sobald alle Spieler die RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE abgeschlossen haben, beginnt die nächste Runde.

## SPIELERZUG PHASE

### EINE MISSION SPIELEN (BENÖTIGT EINEN AKTIONSWÜRFEL)

Missionen sind eine der Hauptquellen der Ressourcengenerierung in einem Spiel von SYNDICATE. Missionen sind Teil des OPERATION CARDS-Decks. Während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE ziehen die Spieler jede Runde neue OPERATIONSKARTEN.

Es gibt zwei Arten von Missionen: (i) normale Missionen, bei denen erfolgreiche Spieler Ressourcen aus der Bank gewinnen, und (ii) Spieler-gegen-Spieler-Raub-Missionen, bei denen Spieler Credits von anderen Spielern stehlen.

Um eine Mission zu versuchen, gehen die Spieler wie folgt vor:

1. **Prüfen Sie, ob es möglich ist, die Mission zu versuchen.** Um eine Mission zu versuchen, müssen die Spieler einen ungenutzten AKTIONSWÜRFEL haben und die aktuelle Runde muss größer oder gleich der Rundenanforderung der Mission sein. Spieler-gegen-Spieler-Überfälle erfordern, dass das Ziel des Überfalls eine Basis in der Missionskartenzone hat.
2. **Entülle und verkünde die Mission.** Zeigen Sie den anderen Spielern die Missionskarte vor. Kündigen Sie alle Boni (von BONUSCHIPS, ADVANCED TECH CARDS oder Boni von Basen, die die Wurfanforderungen ändern) vor dem Wurf an. Wenn Sie eine Mission auf einer Basis versuchen, die von einem anderen Spieler kontrolliert wird, geben Sie außerdem an, ob die Mission KOOPERATIV oder UNKOOPERATIV sein wird. (KOOPERATIVE Missionen erfordern, dass der Spieler, der die Mission versucht, die Belohnung zu gleichen Teilen mit dem Spieler teilt, der dieses Territorium kontrolliert, wobei eine ungerade Anzahl von Ressourcen zugunsten des Spielers aufgerundet wird, der die Mission versucht. Der Spieler, der die Basis kontrolliert, muss dem nicht zustimmen. eine Mission, die kooperativ abgeschlossen wird). Wenn Sie eine Spieler-gegen-Spieler-Raub-Mission versuchen, geben Sie an, welche Basis das Ziel des Überfalls ist.
3. **(Optional) MIETEN SIE ZUSÄTZLICHE HÄNDE.** Das Anheuern zusätzlicher Hände ist ein Mechanismus, mit dem Spieler bezahlen können, um die Erfolgchancen einer Mission zu verbessern. Zum Beispiel erfordert diese Mission auf Goshen (ohne dass ein Spieler dort eine Basis besitzt) die Spieler, eine 4, 5 oder 6 zu würfeln, um zu gewinnen.
 

Das Diagramm zeigt eine Mission 'GO SHEN' mit dem Ziel 'TO COMPLETE, ROLL 2 or higher'. Es illustriert zwei Szenarien: 'Winning rolls without HIRED HANDS' (Gewinnrollen ohne Miete) und 'Gewinnrollen MIT MIETE'. Ein Würfelergebnis von 4, 5 oder 6 ist als 'HIRED HANDS FOR BETTER ODDS' (Kosten für MIETE) markiert.
4. **Wirf einen AKTIONSWÜRFEL.** Wirf einen BEWAFFNETEN (d. h. unbenutzten) AKTIONSWÜRFEL und verkünde, ob die Mission erfolgreich oder nicht erfolgreich war.
  - a. Bei erfolgreicher gewöhnlicher Mission: Sammeln Sie die auf der Missionskarte angegebenen Belohnungsressourcen von der Bank.
  - b. Bei erfolgreicher Spieler-gegen-Spieler-Überfall-Mission: Würfle gemäß der Missionskarte mit den KONSEQUENZWÜRFELN. Hinweis: Die Anzahl der gewürfelten KONSEQUENZWÜRFEL hängt davon ab, ob die Basis des Ziels VERSTÄRKT oder NICHT VERSTÄRKT. Sammle CREDITS in Höhe der Summe der gewürfelten FOLGENWÜRFEL.
  - c. Falls erfolglos: ALARM LEVEL um 1 erhöhen. Wenn das Spielen mit ERWEITERTEN REGELN und ALARM LEVEL bereits auf der maximalen Stufe ist, platzieren Sie den SOUVERÄNEN ZERSTÖRER auf dem Territorium der erfolglosen Mission. Siehe ABSCHNITT IV des Regelbuchs für weitere Informationen zu den SOUVERÄNER ZERSTÖRER.
6. **Missionskarte abwerfen und AKTIONSWÜRFEL in das Feld „VERWENDET“ legen.**

## SEKTION III SPIELABLAUF

### ÜBERGRIFFE ANDERER BASEN (BENÖTIGT EINEN AKTIONSWÜRFEL)

Angriffe sind ein Mechanismus, mit dem ein Spieler einem anderen Spieler eine Basis stehlen kann. Die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Angriffs hängt davon ab, wie viele Angriffsverstärkungen der angreifende Spieler verwendet und ob die Zielbasis befestigt ist oder nicht. Um einen Angriff auszuführen, gehen die Spieler wie folgt vor:

- 1. Kündigen Sie einen Angriff an.** Der angreifende Spieler gibt bekannt, welche Basis er angreift und ob er seinen Angriff mit Verstärkungen verbessert.
- 2. Platzieren Sie das ANGRIFFSSCHIFF mit der entsprechenden CREW und Verstärkung neben dem Ziel.** Der angreifende Spieler platziert 5 seiner CREW für einen Angriff auf das Angriffsschiff. Wenn Verstärkung verwendet wird, fügt der angreifende Spieler 5 zusätzliche CREW und so viele Verstärkungsmarker hinzu, wie er verfügbar hat (und verwenden möchte). Hinweis: Jede Angriffsverstärkung darf nur einmal pro Runde verwendet werden und wird während der Ressourcensammelphase auf BEWAFFNET zurückgesetzt. Die Spieler können die Anzahl der Verstärkungen wählen, die sie verwenden möchten, bis zur Anzahl der verfügbaren BEWAFFNETEN Verstärkungen.
- 3. Wirf einen AKTIONSWÜRFEL.** Ein Gewinnwurf hängt davon ab, wie viele Angriffsverstärkungen der angreifende Spieler verwendet UND ob die Zielbasis befestigt ist oder nicht. (Siehe Tabelle der Gewinnrollen unten). Wenn der angreifende Spieler gewinnt, entferne den SPIELERMARKER des vertriebenen Spielers und ersetze ihn durch den SPIELERMARKER des angreifenden Spielers auf einer UNBEFESTIGTEN Basis. (Gewinner von Angriffen erben immer eine UNBEFESTIGTE BASIS.)
- 4. CREW entsorgen.** Unabhängig davon, ob ein Angriff erfolgreich ist oder nicht, legt der angreifende Spieler alle beim Angriff verwendeten CREW ab.
- 5. ALARM LEVEL erhöhen.** Unabhängig davon, ob ein Angriff erfolgreich ist oder nicht, erhöht sich der ALARM LEVEL um 1 (sofern er nicht bereits das Maximum erreicht hat). Hinweis: Der Souveräne Zerstörer bewegt sich aufgrund von Angriffen nicht; nur fehlgeschlagene Missionen.

#### GEWINNENDE ANGRIFFSROLLEN NACH TYP

	ATTACKE	mit 1 Verstärkung	mit 2 Verstärkung	mit 3 Verstärkung	mit 4 Verstärkung
CREW Consumed	5 	10 	10 	10 	10 
Gewinnwürfe gegen UNBEFESTIGTER Basen	6	5+	4+	3+	2+
Gewinnwürfe gegen VERSTÄRKTE Basen	n/a	6	5+	4+	3+



## AKTIVIEREN SIE EINEN SCHLÄFER

Schläfer, die Teil des OPERATION CARDS-Decks sind, sind Fallen für andere Spieler, die (nach der Aktivierung) jederzeit während des Spiels gespielt werden können. Um einen Schläfer zu spielen, müssen die Spieler ihn zuerst in ihrem Zug aktivieren, indem sie die Aktion ankündigen und einen Schläfer verdeckt auf die dafür vorgesehene Stelle auf ihrem Spielertableau legen.

Wenn die Spieler bereit sind, den Schläfer zu spielen, drehen sie die aktivierte Karte auf ihrer Matte um und kündigen die Auswirkungen an. Nach dem Spielen des Schläfers wird die Karte abgelegt.

Spiele können jeweils nur einen aktivierten Schläfer haben. Wer an der Reihe ist, darf einen aktivierten Schläfer verbrennen (ohne ihn auszuspielen) und an seiner Stelle eine neue Schläferkarte hinzufügen. Verbrannte Schläferkarten werden in die gelegte OPERATIONS-KARTEN Ablage gestapelt. HINWEIS: Spieler können eine ungewollte Missionskarte in den Schläfer legen Platzhalter als Lockvogel.

## KAUFEN SIE NEUE BASEN ODER VERSTÄRKEN SIE BESTEHENDE BASEN

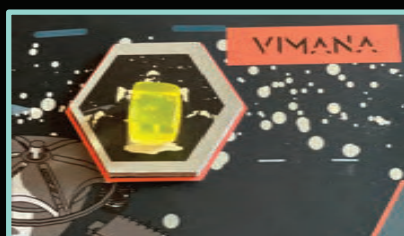
Basen sind eine weitere wichtige Quelle der Ressourcengenerierung. Jede Basis hat festgelegte Anschaffungskosten (basierend auf ihrer Zone) und ein Ressourceneinkommen. Hinweis: Basen der Zonen **INNER** und **MIDDLE** haben Besatzungskosten anstelle von Einnahmen. Die Spieler sammeln während der RESSOURCE SAMMLUNGSPHASE für Basen, die sie weiterhin besitzen und die nicht an andere Spieler verloren gehen oder für die Runde als aus dem Spiel betrachtet werden. Basen können gegen einen Aufpreis befestigt werden, was es für Spieler schwieriger macht, anzugreifen oder für den Souverän während eines CRACKDOWNS zu erobern.

### Kosten für die Einkaufsbasis

	Kosten	Einkommen (oder Kosten) pro Runde	Kosten für die Befestigung von Basen
<b>EXO</b>	8  4	3  3  3	4  6
<b>MIDDLE</b>	12  6	6  3  -3	6  10
<b>INNER</b>	16  8	9  3  -6	8  12

Nach dem Kauf einer Basis entfernt der kaufende Spieler das entsprechende BONUS-KACHEL (sofern es noch vorhanden ist vorhanden), legt ein BASISKARTEN auf dieses Territorium mit der silbernen Seite nach oben, was eine UNBEFESTIGTE BASIS darstellt, und legt einen ihrer SPIELERMARKER oben auf das BASISKACHEL. Nachdem ein Spieler eine Basis befestigt hat, dreht er das BASISKACHEL so um, dass die rot-weiße Seite nach oben zeigt, was eine BEFESTIGTE BASIS darstellt.

### UNVERSTÄRKT SENKACHELN





### VERSTÄRKT ASENKACHELN



## SECTION III SPIELABLAUF

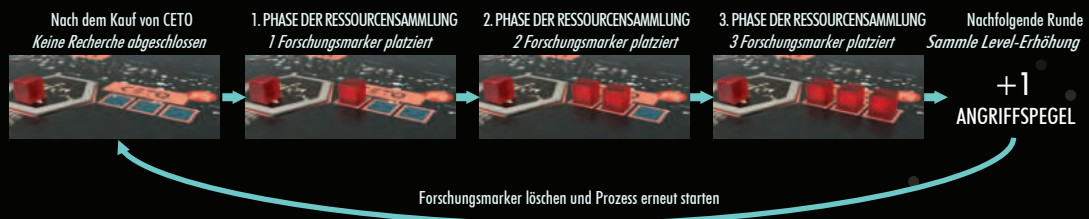
Bestimmte Basen haben spezielle Attribute, die den Spielern, die sie kontrollieren, zusätzliche Fähigkeiten oder Ressourcen bieten:


 **Bergbauzentrum** – Bergbauzentren stellen dem kontrollierenden Spieler 1 oder 2 zusätzliche Ressourcen seiner Wahl während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE zur Verfügung. Wie bei allen Ressourcenboni können die Spieler eine beliebige Kombination von Ressourcentypen wählen.


 **Militärinstallation** – Militärische Installationen bieten einen vorübergehenden Befestigungseffekt (nur gegen Angriffe von Spielern) für benachbarte Basen, die durch rote Balken verbunden sind. Eine durch eine Militäranlage geschützte Basis wird so behandelt, als ob sie befestigt wäre, solange die Militäranlage und die angrenzende Basis von demselben Spieler kontrolliert werden oder der Schutz durch Handel ausgehandelt wird. Da die Befestigung nur vorübergehend ist, drehe die betroffene Basiskachel nicht auf die VERSTÄRKTE Seite, um den Schutz der militärischen Installation zu reflektieren. Lege stattdessen einen Spielermarker in das entsprechende Festungsfeld neben dem Basisnamen. Der Festungseffekt einer Militäranlage gilt nicht für CRACKDOWNS oder andere Sovereign-Effekte.



Eine militärische Einrichtung generiert auch Waffenforschung, die das Angriffslevel des kontrollierenden Spielers im Laufe der Zeit erhöht. Nach dem Kauf einer Militäranlage fügt der kontrollierende Spieler in jeder Runde während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE einen SPIELERMARKER in eines der entsprechenden Forschungsfelder neben seiner Basis ein. Wenn alle Forschungskisten voll sind, entfernen sie IN IHREM ZUG die Forschungsmarker und erhöhen ihr ANGRIFFSPEGEL um 1. Forschung wird nur in dem Zug des betreffenden Spielers in eine ANGRIFFSPEGEL-Erhöhung umgewandelt, nicht während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE. Wenn eine Basis mit Forschungen vom Souverän oder einem anderen Spieler bei einem Angriff eingenommen wird, werden alle Forschungen geräumt (d. h. die Forschung wird bei einem Angriff nicht übertragen).



 **Forschungsstation** – Forschungsstationen generieren Technologieforschung in einem ähnlichen Mechanismus wie militärische Einrichtungen und erhöhen im Laufe der Zeit das TECHNIVEAU des kontrollierenden Spielers. Nach dem Kauf einer Forschungsstation fügt der kontrollierende Spieler in jeder Runde während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE einen SPIELERMARKER in eines der entsprechenden Forschungsfelder neben seiner Basis ein. Wenn alle Forschungskisten voll sind, entfernen sie IN IHREM ZUG die Forschungsmarker und erhöhen ihren TECHNISCHEN LEVEL um 1. Forschung wird nur in dem Zug des entsprechenden Spielers in einen TECHNISCHEN LEVEL-Anstieg umgewandelt, nicht während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE. Wenn eine Basis mit Forschungen vom Souverän oder einem anderen Spieler bei einem Angriff eingenommen wird, werden alle Forschungen geräumt (d. h. die Forschung wird bei einem Angriff nicht übertragen).

 **Kasino** – Der Besitz des Casinos auf Honos erhöht das „Glück“ des kontrollierenden Spielers beim Versuch, Missionen zu versuchen. Ein Spieler, der das Casino kontrolliert, kann zu jedem Missionswurf +1 hinzufügen, wodurch seine Erfolgchancen erhöht werden.

## HINWEIS, GENÜGENDE CREW ZU HABEN, UM DIE BASIS ZU ERHALTEN

Basen in den Zonen **MIDDLE** und **INNER** verlangen von den Spielern, während der Ressourcensammelphase 3 bzw. 6 CREW pro Runde zu bezahlen. Wenn die Spieler nicht genug CREW haben (nach Berücksichtigung der gleichzeitigen CREW-Einnahmen aus anderen Quellen), müssen die Spieler diese Basiskarte für die Dauer der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE plus der nachfolgenden SPIELER-ZUGPHASE umdrehen und können keine Ressourcen sammeln oder Boni daraus erhalten. Wenn Ceto zum Beispiel umgedreht wird, generiert Ceto keine Forschung mehr oder gewährt Ukemochi City oder dem Ätna für die folgende Runde einen Festungsvorteil. Die Basiskarte sollte zu Beginn der nächsten SOVEREIGN CARD PHASE wieder hochgeklappt werden und die normale Basisfunktion wird wieder aufgenommen.

HINWEIS: Spieler können Crew-Einkommen aus anderen Basen (für die die Spieler bereits die Crew-Anforderungen erfüllt haben) und Racketeering-Einkommen verwenden, um die Crew-Kosten zu bezahlen, aber Spieler **DÜRFEN** die Ressourcen-Wechselkurse während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE **NICHT** verwenden, daher ist es wichtig, dass die Spieler planen voraus.

## KAUFE EINE ERHÖHUNG DES TECHNISCHEN NIVEAUS ODER EINES ANGRIFFS ERHÖHUNG

Spieler können auch ihr Angriffs- oder Tech-Level erhöhen, indem sie auf dem SCHWARZMARKT einkaufen. Die Preise für eine Erhöhung des Tech-Levels oder des Angriffslevels sind dynamisch. Die Preise für Tech-Level- oder Assault-Level-Upgrades werden durch die niedrigste verfügbare Box auf dem SCHWARZMARKT bestimmt. Wenn ein Spieler entweder eine Tech-Level- oder Angriffslevel-Erhöhung kauft, legt er einen seiner SPIELER-MARKER in das entsprechende Kästchen. Wenn dieser Spieler das nächste Mal bezahlen möchte, um dieselbe Fähigkeit zu verbessern, steigen die Kosten.

In Abbildung 1 unten, basierend auf den Käufen bis zu diesem Zeitpunkt, würde es den GRÜNEN Spieler 5 CREDITS kosten, eine Erhöhung des Tech-Levels zu kaufen (d. h. den Startpreis für die Erhöhung dieser Fähigkeit). Im Vergleich dazu müsste der ROTE Spieler, der bereits einen Kauf auf Tech-Niveau getätigt hat und einen Würfel hat, der das Feld mit 5 CREDITS belegt, 10 CREDITS zahlen, und der BLAU Spieler müsste 15 CREDITS bezahlen.

In Abbildung 2 unten hat GREEN beschlossen, seine Technologiestufe um 1 Punkt zu erhöhen, und hat 5 CREDITS bezahlt. Sie markieren nun das entsprechende Tech-Level-Feld. Ein zusätzlicher Kauf auf Tech-Level in derselben Runde würde sie 10 CREDITS und ein dritter 15 CREDITS kosten.

1: Bevor Green einen Kauf tätigt



2: Nachdem Green einen Kauf getätigt hat



3: Nach der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE



Einmal pro Runde, während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE, können die Spieler 1 ihrer SPIELER-MARKER vom SCHWARZMARKT entfernen (entweder vom Tech-Level-Markt oder dem Angriffslevel-Markt). In Abbildung 3 hat ROT während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE einen Würfel vom Markt für Angriffslevel entfernt, BLAU einen Würfel vom Tech-Level-Markt und GRÜN ebenfalls einen Würfel vom Tech-Level-Markt.

## SEKTION III SPIELABLAUF

### RESSOURCEN AUSTAUSCH

Nur wenn sie während der Spielerrundenphase an der Reihe sind, können die Spieler ihre Ressourcen zu den auf den SYNDIKAT-MATTEN angegebenen Kursen austauschen. (2 CREDITS für 1 MANNSCHAFT oder 1 EINFLUSS, 3 CREW für 1 EINFLUSS und 3 EINFLUSS für 1 MANNSCHAFT.) HINWEIS: Kein Austausch von Ressourcen in CREDITS.

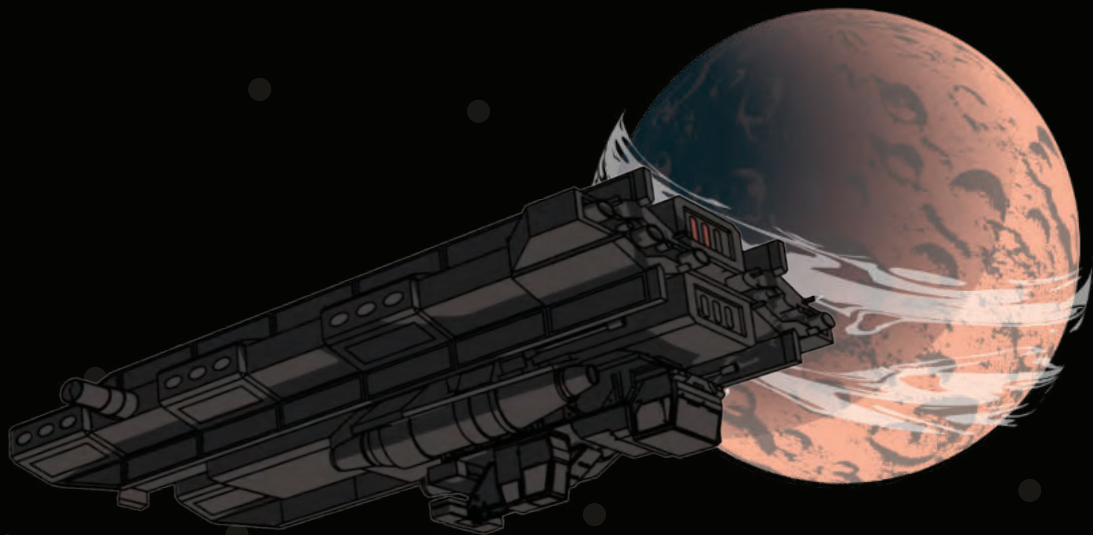
### VERKAUFEN SIE UNERWÜNSCHTE BETRIEBSKARTEN

Spieler können ungewollte OPERATIONSKARTEN für 1 beliebige Ressource verkaufen. Um eine OPERATIONSKARTE zu verkaufen, müssen die Spieler ihren Verkauf ankündigen, auf den OPERATIONSKARTEN-Ablagestapel legen und die Ressource ihrer Wahl sammeln.

### BONUSCHIPS SPIELEN

Spieler sammeln BONUSCHIPS, wenn sie der erste Spieler sind, der eine Basis in einem Gebiet kauft. BONUSCHIPS werden nicht gesammelt, wenn eine Basis durch einen Angriff erobert oder eine Basis in einem Gebiet gekauft wird, in dem zuvor eine Basis verloren gegangen ist. Außerdem erhalten Spielgemeinschaften, die mit Basen starten (Fidge & Co. und Ascenders), keinen BONUS-CHIP für ihre Startbasis.

BONUSCHIPS können sofort oder zu jedem anderen Zeitpunkt im Spielzug des Spielers gespielt werden (und können für die Verwendung in nachfolgenden Spielzügen oder für den Handel gespeichert werden). Lege BONUSCHIPS nach dem Spielen zurück in die Schachtel oder auf einen Ablagestapel. Die Anzahl der BONUSCHIPS, die Spieler in einem Zug verwenden können, ist unbegrenzt.



In diesem Abschnitt werden fortgeschrittene Spielthemen und alternative Regeln für fortgeschrittene Spiele beschrieben:

## DIE SOUVERÄNE BLOCKADE

Wenn der ALARM LEVEL sein Maximum erreicht hat (8 für ein Spiel mit 4 – 5 Spielern und 6 für ein Spiel mit 2 – 3 Spielern), ist der Sovereign Hyper-Alarm für alle kriminellen Aktivitäten im System und ergreift sofort Maßnahmen, wenn er Kriminalität erkennt.

Für die meiste Zeit des Spiels sitzt der SOUVERÄNE ZERSTÖRER außerhalb des Spielbretts, aber wenn der ALARM LEVEL maximal ist, kommt der SOUVERÄNE ZERSTÖRER ins Spiel. Wenn der ALARM LEVEL maximiert ist und ein Spieler eine Mission misslingt, platzieren Sie den SOUVERÄNEN ZERSTÖRER auf dem Territorium, das der fehlgeschlagenen Mission entspricht (unabhängig davon, ob sich dort eine Basis befindet oder nicht).



Wenn der SOUVERÄNE ZERSTÖRER auf die Basis eines Spielers gelegt wird, muss dieser Spieler seine entsprechende BASISKARTE umdrehen. Während einer Blockade generieren Basen kein Einkommen oder Boni. Wenn beispielsweise der SOUVERÄNE ZERSTÖRER auf Ceto platziert wird, generiert Ceto keine Forschung mehr oder gewährt Ukemochi-Stadt oder dem Ätna einen Festungsvorteil. Wenn sich der SOUVERÄNE ZERSTÖRER während der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE auf einer Basis befindet, generiert diese Basis außerdem kein Einkommen.

Zu jedem Zeitpunkt ihres Zuges in Phase I oder während der SOUVERÄNEN KARTENPHASE können Spieler 10 POLITISCHEN EINFLUSS zahlen, um den SOUVERÄNEN ZERSTÖRER von ihrer Basis zu entfernen (in diesem Fall wird er bis zur nächsten fehlgeschlagenen Mission wieder auf die ALARM-SCHIENE gelegt).

Hinweis: Der SOUVERÄNE ZERSTÖRER wird auf dem Territorium platziert, das dem Territorium der fehlgeschlagenen Mission entspricht, selbst wenn ein anderer Spieler dort eine Basis hat. Sobald der SOUVERÄNE ZERSTÖRER also im Spiel ist, können Sie versuchen, Missionen zu scheitern, um andere Spieler zu stören. Wenn die Alarmstufe reduziert wird, während sich der Zerstörer auf dem Spielbrett befindet, wird das Schiff vom Brett genommen.

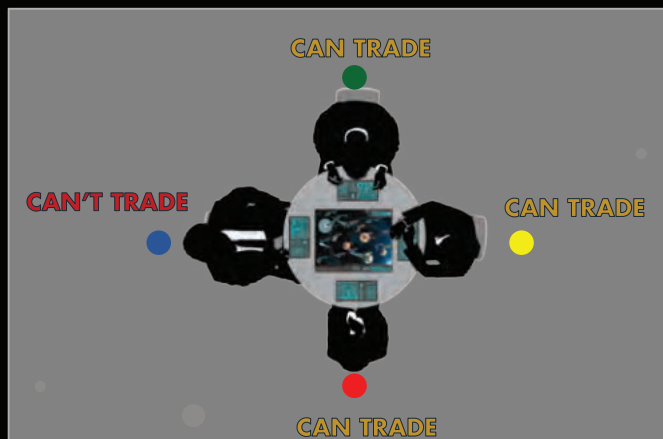
## STEUERVORSTELLUNG

Die KARTEN „Steuern“ verlangt von den Spielern, CREDITS für jede Basis zu zahlen, die sie besitzen. Wenn Spieler nicht genügend CREDITS haben, um die Steuer zu bezahlen, müssen sie die Basiskarte(n) umdrehen, auf der sie sich die Steuer nicht leisten können.

Lassen Sie diese Basiskarten für die Dauer der RESSOURCEN-SAMMLUNGSPHASE und der nachfolgenden SPIELER-ZUGPHASE umgedreht und sammeln Sie keine Ressourcen und erhalten Sie keine Boni daraus. Die Basiskarte sollte zu Beginn der nächsten SOVEREIGN CARD PHASE wieder hochgeklappt werden und die normale Basisfunktion wird wieder aufgenommen.

## HANDEL MIT SPIELERN

Spieler können während der SPIELER-ZUGPHASE miteinander handeln, jedoch nur, wenn sie nicht an der Reihe sind. Wenn zum Beispiel der blaue Spieler an der Reihe ist, können die roten, grünen und gelben Spieler miteinander handeln, aber sobald der blaue Spieler seinen Zug beendet hat, kann Grün länger am Handel teilnehmen, bis er an der Reihe ist.



Alles kann gehandelt werden, auch zukünftige Allianzen; Es gibt jedoch keine Durchsetzung von Vereinbarungen, daher müssen die Spieler anderen Spielern vertrauen.

## ALTERNATIVE REGELN: ERWEITERTER WENDEMECHANISMUS

*Hinweis: Diese Alternative zu den Regeln der Spielerrundenphase erhöht die Spielerinteraktion, verlängert aber auch die Spieldauer. Weder die Souveränenkartenphase noch die Ressourcensammelphase sind von dieser Regelalternative betroffen.*

Anstatt nur einen Zug pro Runde zu haben, können die Spieler in der Spielerrundenphase jeder Runde mehrere Züge mit begrenzter Aktion haben. Die Spieler dürfen in jeder Runde nur 1 oder 2 der 8 Aktionen ausführen. Wenn ein Spieler keine Aktion durchführt, bevor er seinen Zug beendet hat, darf er bis zum Ende der aktuellen Spieler-Runden-Phase keine weiteren Aktionen ausführen. Solange ein Spieler mindestens 1 der 8 Aktionen ausführt, erhält er in der aktuellen Phase mehr Züge. Wenn alle Spieler ohne Aktion gepasst haben, endet die Player Turn Phase sofort und die Sovereign Card Phase beginnt.

Die 8 Aktionen können in beliebiger Reihenfolge und so oft gespielt werden, wie es der Spieler wählt oder die Ressourcen es zulassen; jedoch können alle benutzten Aktionswürfel, benutzten Angriffsverstärkungen oder platzierten Schwarzmarktwürfel immer noch nicht zurückgesetzt werden, bis die Ressourcensammelphase beginnt.

Ein Spieler, der ohne Aktion gepasst hat, also in der aktuellen Phase keine Zugaktionen mehr ausführen darf, kann weiterhin am TRADING und anderen Exploits außerhalb der Reihe teilnehmen, wie zum Beispiel das Ausspielen einer bereits aktivierten SCHLAFENKARTE.

## ALTERNATIVE REGELN: 2-SPIELER-SPIELVARIATION

*Hinweis: Zwei Spieler können mit den regulären Regeln spielen, wie auf den vorhergehenden Seiten beschrieben.*

Die folgende optionale Variante erstellt einen „Phantom“-Drittspieler (den „PHANTOM-SPIELER“), um mehr Action in einem Kopf-an-Kopf-Spiel zu erzeugen.

Sofern unten nicht anders angegeben, ist das Gameplay in dieser Variante das gleiche wie bei einem typischen Spiel. So richten Sie diese Variation ein und spielen sie:

1. Wählen Sie eine Farbe und einen Fleck für den PHANTOM PLAYER aus. Der PHANTOM-SPIELER sollte direkt gegen den Uhrzeigersinn zum startenden echten Spieler starten, so dass der PHANTOM-SPIELER in der ersten Runde der dritte ist (der zweite in der zweiten Runde, der erste, der in der dritten Runde agiert usw.).
2. Weisen Sie dem PHANTOM PLAYER Startbasen zu. Mischen Sie den Basiskartenstapel und ziehen Sie 5 Karten. Dies sind die unbefestigten Startbasen des PHANTOM PLAYER.
3. Führe die Aktionen des PHANTOM-SPIELERS aus. Sammle während der PHANTOM-SPIELER-Runde alle BASISKARTEN des PHANTOM-SPIELERS und der beiden echten Spieler ein und mische sie zusammen. Ziehe 2 Basiskarten.
  - a. WENN eine gezogene Basiskarte dem PHANTOMSPIELER gehört und diese Basis unbefestigt ist, befestigen Sie diese Basis jetzt.
  - b. WENN eine gezogene Basiskarte dem PHANTOMSPIELER gehört und diese Basis befestigt ist, unternehmen Sie keine weiteren Aktionen.
  - c. WENN eine gezogene Basiskarte einem echten Spieler gehört, greift der PHANTOM-SPIELER diese Basis an. Die Stärke des Angriffs wird durch die Alarmstufe bestimmt.
    - ▶ Gelbe Warnstufe = 1-Verstärkungsangriff durch den PHANTOM PLAYER
    - ▶ Orange Alarmstufe = 2-Verstärkungsangriff durch den PHANTOM PLAYER
    - ▶ Alarmstufe Rot = Angriff mit 3 Verstärkungen durch den PHANTOM PLAYER
4. Beheben Sie die Ergebnisse und verteilen Sie die Karten neu. Sobald die Aktionen zu den 2 gezogenen Basiskarten abgehandelt sind. Verteilen Sie Basiskarten an die rechtmäßigen Besitzer. Wenn der PHANTOM-SPIELER einen Angriff gewonnen hat, besitzt er jetzt diese Basis.

### WEITERE SCHLÜSSELREGELN

- ▶ Spieler können während der PHANTOM-SPIELER-Runde handeln (als ob es die Runde eines dritten echten Spielers wäre).
- ▶ Stellen Sie keine Spielermatte für den PHANTOM PLAYER auf und machen Sie sich keine Gedanken über Ressourcenbedarf / Sammlung für den PHANTOM PLAYER.
- ▶ Der PHANTOM PLAYER kann wie jeder andere Spieler angegriffen oder ausgeraubt werden. (Sammle Ressourcen aus der Bank, wenn du den PHANTOM PLAYER erfolgreich ausraubst.)
- ▶ Außer den oben besprochenen Angriffs- / Befestigungsaktionen kann / kann der PHANTOM PLAYER keine anderen Aktionen ausführen.
- ▶ Der PHANTOM PLAYER ist immun gegen CRACKDOWNS

## VOR DEM SPIEL LESEN

Willkommen zur NGATA-Solo-Kampagne, einem Einzelspieler-Add-On zu SYNDICATE: An Interplanetary Conquest Board Game. Bei den folgenden Regeln wird davon ausgegangen, dass Sie bereits mit Multiplayer-Spielen vertraut sind, die in den vorherigen Abschnitten beschrieben wurden. Dieses Solo-Regelbuch fasst nicht alle Regeln zusammen, die sich mit Multiplayer-Spielen überschneiden.

## EINWEISUNG

Sie sind ein vertrauenswürdiges Mitglied der NGATA-Familie mit der Fähigkeit, Schmuggelware überall im System zu schmuggeln. Eine kleine, aber mächtige Kabale aus souveränen Senatoren, einflussreichen Regierungsvertretern und loyalistischen politischen Aktivisten von Megakonzerne hat ein Black-Ops-Komitee gebildet, um das zu planen und zu koordinieren, was sie für unvermeidlich halten: einen Präventivschlag der Souveränen zur Beseitigung des lästigen religiösen Kults, der als Aufsteiger in einer Black-Ops-Sabotagemission, auf die dann ein größerer Angriff folgt. Die Kabale hat ihr tiefes Spionagenetzwerk genutzt, um verschlüsselte Sicherheitsmaßnahmen der Heimatraumstation der Ascenders, Blackstar, in die Hände zu bekommen. Die Gegenmaßnahmen sind immer noch verschlüsselt, aber die Kabale verwendet einen geheimen Quanten-KI-Supercomputer in einem Datentresor unter dem Cassiopia Club & Casino, um die Gegenmaßnahmen zu entschlüsseln. Bald wird die Sovereign alles haben, was sie braucht, um Blackstar sowie die über 30 Millionen Seelen an Bord auszulöschen.

Die Aufsteiger sind über die Schwarzmarkt-Informationshandelskanäle von den Plänen erfahren. Sie werden alles bezahlen, um die verschlüsselten Dateien zu zerstören und die Angriffspläne der Souveränen abzurufen. Die Nachricht von der Mission kann jedoch nicht durchgesickert sein, oder es ist wahrscheinlich, dass der Souverän seine Bemühungen beschleunigt. Der Anführer der Ascenders, Idmon (auch bekannt als „Kunde“), hat Sie mit Kontakten in verschiedenen Siedlungen in Arcturus in Kontakt gebracht, die zusammen über die Blaupausen für die verschiedenen Technologien und Waffen verfügen, die erforderlich sind, um in den Quanten-KI-Sicherheitsdatentresor zu gelangen.

## ZIELSETZUNG

Um die Mission abzuschließen, müssen Sie eine Reihe von Tresoren freischalten, von denen sich der letzte auf Honos befindet. Um VAULTS freizuschalten, müssen Sie die richtige SCHLÜSSEL-Kombination finden, die Sie finden, indem Sie verschiedene Arten von Missionen in Arcturus abschließen. Wenn Sie es nicht schaffen, die SCHLÜSSEL zu finden und alle Tresore freizuschalten, bevor die Alarmstufe maximal ist und der Souverän Ihre Beteiligung erfasst, ist das Spiel vorbei und Sie verlieren.

Denken Sie daran, Begegnungen mit dem Souverän zu vermeiden und sich vor den anderen Syndikaten in Acht zu nehmen.

## NEUE SPIELTEILE

DASHBOARD-KARTE

HYPERJUMP-KARTE

63 MISSIONSKARTEN

7 TRESORKARTEN

18 KONFRONTATIONSKARTEN

27 KRAFTSTOFFKARTEN

4 ERWEITERTE TECH-KARTEN

5 CORA- & GEWALTFLIESEN

15 KONFRONTATIONSFLIESEN



## INSTALLIEREN

1. SPIELLÄNGE / SCHWIERIGKEIT BESTIMMEN. Die NGATA Solo-Kampagne hat zwei Setups: SHORT GAME und LONG GAME, mit den folgenden Tresoren:

	KAMPAGNE	DIFFICULTY	DAUER	MAXIMALER ALARMPegel	TRESORKONFIGURATION
VARIATION	#1	MITTEL	30 - 45 Minuten	LEVEL 6	I BOHR STATION → II CETO → III HONOS
	#2	HERAUS-FORDERND	45 - 60 Minuten	LEVEL 8	I KRONOS → II GOSHEN → III ETNA → IV HONOS

2. BEREITE DIE MISSIONSKARTEN-DECKS VOR. Alle MISSIONSKARTEN sind spezifisch für CORA oder einen der Tresore. Trennen Sie die MISSIONSKARTEN durch den Tresorstandort oder die Nummer, die auf der Rückseite der Karte angegeben ist. Verwerfen Sie MISSIONSKARTEN-DECKS, die für Ihre ausgewählte Setup-VARIATION nicht relevant sind. Mische jedes der verbleibenden MISSIONSKARTEN-DECKS separat. Wenn du Setup #1 spielst, hast du 3 separate MISSIONSKARTEN-DECKS. Wenn Sie Setup #2 spielen, haben Sie 4 Decks. Platziere das CORA-MISSIONSDECK in den OPERATIONSKARTEN-Platzhalter auf dem Spielplan und lege die restlichen MISSIONSKARTEN-DECKS neben das Brett.



3. EINRICHTEN VON TRESOREN. Wählen Sie VAULT-KARTEN für die ausgewählte VARIATION und trennen Sie die Karten nach VAULT-Standort. KAMPAGNE #1 hat drei Tresorstandorte (I, II und III) und KAMPAGNE #2 hat vier Tresorstandorte (I, II, III & IV). Lege jede TRESORKARTE mit der verschlossenen Seite nach oben auf das entsprechende MISSIONSKARTEN-DECK. Werfen Sie alle nicht verwendeten Tresorkarten zurück in die Schachtel.



4. EINRICHTEN VON CORA- UND GEWÖLZTEILEN. Platziere die CORA-KACHEL auf dem CORA-Basisplatzhalter und platziere die SCHIFFSMINIATUR auf der CORA-Kachel. Platziere die VAULT I-KACHEL auf dem Basisplatzhalter, der VAULT I entspricht. Wiederholen Sie dies für VAULTS II, III (und IV, wenn Sie Setup #2 spielen).



## SEKTION V NGATA SOLO-KAMPAGNE

5. **KONFRONTATIONSDECK VORBEREITEN.** Mische die KONFRONTATIONSKARTEN mit der Bildseite nach unten. Platziere das KONFRONTATIONSDECK neben dem SPIELPLATZ.
6. **VORBEREITEN DES KRAFTSTOFFDECKS.** Entferne FUEL DECK aus der Schachtel und trenne die REFILL-Karten von den KONFRONTATIONS-ZIEHEN-Karten. Mische 16 NACHFÜLL-Karten mit 9 KONFRONTATIONS-ZIEHEN-Karten zusammen und legt die unbenutzten Karten zurück in die Schachtel. Obwohl dies das „Standard“-KRAFTSTOFFDECK ist, können Sie das Spiel erschweren, indem Sie eine oder beide übrig gebliebenen KONFRONTATIONS-ZIEHEN-Karten zu Ihrem KRAFTSTOFF-DECK hinzufügen.
7. Nehmen Sie die DASHBOARD-Karte aus der Schachtel und legen Sie sie neben sich. Platziere einen ROTEN Spielerwürfel in jeden der fünf Startplatzhalter für die Brennstoffeinheit. (Die verbleibenden drei Kraftstoffplatzhalter können später freigeschaltet werden.)
8. **SPIELERMATTE VORBEREITEN.** Nehmen Sie die NGATA-Spielermatte aus der Schachtel und legen Sie sie vor sich hin. Platziere vier AKTIONSWÜRFEL in die AKTIONSWÜRFEL-Platzhalter. Lege einen ROTEN Spielerwürfel in das Feld ANGRIFF LEVEL 1. Fügen Sie fünf SOUVERÄNE KREDITE und fünf POLITISCHEN EINFLUSS in die entsprechenden Platzhalterfelder ein. Für die NGATA-Solokampagne können Sie die Einrichtung von CREW, TECH LEVEL und STARTING BONUS ignorieren.
9. **VERBLEIBENDE KOMPONENTEN EINRICHTEN**
  - Erstelle separate Stapel mit RESSOURCENTEILEN und allen farbigen SPIELERMARKERN in deiner Reichweite. Hinweis: Sie benötigen nur eine kleine Anzahl von Silber- und Gold-Ressourcenwürfeln und etwa 10 Farsei-Kristalle. Kristalle werden nicht als Kredit- oder Einflusswerte verwendet.
  - Entferne die KONFRONTATIONSKARTEN und bewahre sie neben dem SPIELPLATZ auf.
  - Platziere Sie den ALERT LEVEL TRACK (nach oben basierend auf den VARIATION-Anweisungen) neben dem GAME BOARD. Platziere einen ALERT TRACK MARKER WÜRFEL auf ALARM LEVEL 1.
  - Lege die HYPERJUMP-KARTE neben die Spielermatte und das DASHBOARD.



## GEWINNEN (& VERLIEREN)

Um zu gewinnen, müssen Sie den letzten Tresor auf Honos freischalten. Dazu müssen Sie zuerst alle vorherigen Tresore freischalten. Jeder Tresor gibt eine Farbkombination von SCHLÜSSELN an, die Sie finden (durch das Abschließen von Missionen oder den Handel) und dann zum Tresorplaneten liefern müssen. Während Sie auf der Suche nach SCHLÜSSEL sind, müssen Sie einen ALARM LEVEL unter dem max. Wenn der ALERT LEVEL zu irgendeinem Zeitpunkt das Maximum erreicht (Level 6 oder Level 8 je nach Ihrer VARIATION-Auswahl), scheitern Sie. Eine Erhöhung des ALERT LEVEL kann durch Konfrontationen mit dem Souverän oder anderen Syndikaten ausgelöst werden. Es gibt eine begrenzte Anzahl von Missionskarten mit KEYS. Wenn Ihnen die Missionskarten ausgehen und ein Tresor immer noch gesperrt ist, ist das Spiel vorbei.

## REISEN IM STERNENSYSTEM

Im Gegensatz zu einem Multiplayer-Spiel von SYNDICATE müssen Sie in der NGATA-Solokampagne von Planet zu Planet reisen, was mit unterschiedlichen Einschränkungen und Kosten verbunden ist.

## REISEN INNERHALB EINER FARBZONE

Zur Erinnerung: Arcturus ist in drei Zonen unterteilt: die EXO Zone, die MIDDLE Zone und die INNER Zone, mit Planeten, Monden und Stationen, die nach Zonen farbkodiert sind.

Das Reisen von einem beliebigen Ort zu einem anderen Ort innerhalb derselben Zone verbraucht EINEN Treibstoff und erfordert keinen FOLGENWÜRFEL. Es gibt keine Begrenzung der Schmuggelware in Ihrem Frachtraum für Reisen innerhalb derselben Zone.

### Beispiel 1:

Wenn Sie auf BLACKSTAR sind und zu KOSS reisen möchten, können Sie Ihr Schiff einfach bewegen, indem Sie EINEN Treibstoff verbrauchen.

### Beispiel 2:

Wenn Sie auf BLACKSTAR sind und nach GOSHEN reisen möchten, müssen Sie entweder eine Handelsroute durchqueren ODER einen Hypersprung versuchen (beide unten beschrieben).

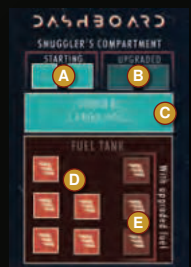
## REISEN DURCH HANDELSWEGE

Es gibt zwei Handelsrouten in Arcturus: die Handelsroute EXO-nach-MIDDLE (bestehend aus KOSS, NEW VICTORIA und VIMANA) und die Handelsroute MIDDLE-nach-INNER (bestehend aus KAFKA, IO und KEPLER).

Das Reisen von einem beliebigen Ort innerhalb einer Handelsroute zu einem anderen Ort innerhalb DER GLEICHEN Handelsroute verbraucht EINEN Treibstoff und erfordert keinen FOLGENWÜRFEL; Sie dürfen jedoch nur eine Handelsroute mit maximal ZWEI Schmuggelware in Ihrem Frachtraum bereisen – es sei denn, Ihr Frachtraum wurde von ADVANCED TECH modifiziert. Wenn Sie mehr als zwei Schmuggelware haben und von einer Zone in eine andere reisen möchten, müssen Sie entweder etwas Schmuggelware aufgeben (die Sie später nicht mehr wiederherstellen können) oder Sie können einen Hypersprung versuchen.

## DAS DASHBOARD

Dein DASHBOARD ist eine neue Komponente für die Solokampagne, die deine Schmuggelware und deinen Treibstoff verfolgt, während du das Sternensystem durchquerst



- A** Du startest mit 2 freien Plätzen in deinem Schmugglerabteil. Nur Schmuggelware im Schmugglerabteil darf über eine Handelsroute reisen. Darüber hinaus ist Schmuggelware im Laderaum Ihres Schmugglers vor jeder Konfrontation mit einem Syndikat sicher.
- B** Mit ADVANCED TECH können Sie die Kammerkapazität Ihres Schmugglers von 2 auf 4 erhöhen.
- C** Schmuggelware, die nicht in das Schmugglerabteil passt, muss im Stückgutraum untergebracht werden.
- D** Sie beginnen mit einem Kraftstofftank mit einem Fassungsvermögen von 5.
- E** Mit ADVANCED TECH können Sie Ihre Kraftstoffkapazität von 5 auf 8 erhöhen.



## SEKTION V NEGATA SOLO-CAMPAGNE

Beispiel:

Wenn Sie auf **BLACKSTAR** sind und nach **GOSHEN** reisen möchten: Zuerst reisen Sie von **BLACKSTAR** nach **KOSS** (verbraucht EINEN Kraftstoff). Dann reisen Sie von **KOSS** nach **VIMANA** (verbrauchen EINEN Kraftstoff), solange Sie zwei oder weniger Schmuggelware haben. Schließlich reisen Sie von **VIMANA** nach **GOSHEN**. Insgesamt hat diese Route DREI Kraftstoff verbraucht.

## HYPERSPRINGEN

Wenn Sie mutig sind, können Sie das Reisen zwischen den Zonen durch Hyperspringen versuchen. Hyperjumping verbraucht normalerweise weniger Treibstoff als das Reisen von Zone zu Zone über eine Handelsroute, und es gibt KEINE Beschränkung der Schmuggelware in Ihrem Frachtraum. Allerdings muss dafür ein **FOLGENWÜRFEL** geworfen werden, was zu strafenden Ergebnissen führen kann. In den folgenden Tabellen finden Sie die Kraftstoffkosten und die Anforderungen an die **FOLGENWÜRFEL** für verschiedene Hypersprünge:

	Exo - Middle Middle - Exo	Middle - Inner Inner - Middle	Exo - Inner Inner - Exo
Kraftstoffverbrauch	2 Kraftstoff	2 Kraftstoff	3 Kraftstoff
# der FOLGENWÜRFEL	1 Würfel	1 Würfel	2 Würfel
<b>Höchstes Würfelfesicht</b>			
SICHERE BEWEGUNG (keine Konsequenzen)			
Nimm eine KONFRONTATIONSKARTE			
Souveräne Falle <i>Alle Fracht aufgeben und aufheben</i> ALARM LEVEL um 1			

## KRAFTSTOFFVERBRAUCH

Während Sie reisen, entfernen Sie rote Spielermarker von Ihrem KRAFTSTOFF-DASHBOARD, um den Kraftstoffverbrauch anzuzeigen. Sie können jederzeit versuchen, Ihren Kraftstofftank aufzufüllen, indem Sie eine KRAFTSTOFF-Karte aus dem KRAFTSTOFFDECK ziehen. Kraftstofftanks fassen maximal 5 Einheiten Kraftstoff, sofern sie nicht von ADVANCED TECH modifiziert wurden. Egal wie hoch Ihr Kraftstoffstand ist, wenn eine REFILL-Karte gezogen wird, Ihr Kraftstofftank ist bis zur maximalen Kapazität gefüllt.

Nachdem du eine Karte vom KRAFTSTOFFDECK gezogen hast, wirf sie ab. Wenn keine Karten mehr im Deck sind, werden die abgeworfenen KRAFTSTOFF-Karten neu gemischt.

Das KRAFTSTOFFDECK enthält auch Karten, die das Ziehen von KONFRONTATIONSKARTEN auslösen können. Wenn Sie eine KONFRONTATIONSKARTE ZIEHEN müssen, tanken Sie nicht nach, und Sie müssen die Begegnung gemäß den Anweisungen auf der Karte abhandeln, bevor Sie andere Aktionen ausführen, einschließlich des Ziehens einer weiteren Karte aus dem KRAFTSTOFFDECK.



## ARBEITEN AN MISSIONEN

Um Ihrem endgültigen Ziel näher zu kommen, müssen Sie verschiedene Arten von Missionen abschließen, um Tresorschlüssel zu finden, Ressourcen zu sammeln und fortschrittliche Technologien und höhere Angriffsstufen freizuschalten.

MISSIONSKARTEN können immer von **CORA** gezogen werden:

*Die Jobliste von Capone ist eine Open-Source-Plattform für Anfragen nicht streng legaler Art. Während es für den Großteil der Bevölkerung verborgen ist, kann es jeder leicht finden, das es wert ist, Dinge zu erledigen. In Verbindung mit den regulären Jobs hat der Kunde codierte Missionspostings eingebettet.*

Außerdem können MISSIONSKARTEN aus Tresoren gezogen werden, nachdem ein Tresor freigeschaltet wurde.

Um eine neue MISSIONSKARTE zu ziehen, muss Ihr Schiff physisch auf der Quelle des entsprechenden Missionskartenstapels vorhanden sein. Wenn Sie beispielsweise nach dem Entsperren eine MISSIONSKARTE aus dem Tresor der **BOHR STATION** ziehen, muss sich Ihr Schiff auf der **BOHR STATION** befinden.

Missionen werden auf bestimmten Planeten abgeschlossen. Um eine Mission zu starten, müssen Sie sich auf dem Planeten befinden, der auf dieser MISSIONSKARTE angegeben ist.

Du darfst maximal VIER Missionskarten gleichzeitig auf der Hand haben. Sie legen Missionskarten ab, nachdem Sie die Missionen versucht haben (ob erfolgreich oder nicht). Du kannst auch jederzeit eine Missionskarte aus deiner Hand ablegen, ohne es zu versuchen. Das Ablegen einer MISSIONSKARTE bringt keinen Ressourcenvorteil (oder verbraucht keine Ressourcen).

Alle abgelegten Missionskarten gehen dauerhaft verloren.

Sofern auf der AUFTRAGSKARTE nicht anders angegeben, wird die Alarmstufe durch das Scheitern einer Mission nicht erhöht.

## GEWÖHNLICHE MISSIONEN

\*\*\*BELOHNUNGSTYPEN: SOUVERÄNEN CREDITS und Banktresorschlüssel\*\*\*

Gewöhnliche Missionen sind Einzelschuss-Missionen, die es erfordern, zu einem bestimmten Planeten, Mond oder einer Raumstation zu reisen und ein bestimmtes Minimum mit einem AKTIONSWÜRFEL zu würfeln. Belohnungen und Mindesterfolgswürfe variieren je nach Mission, aber bei allen gewöhnlichen Missionen können Sie zusätzliche Hände anheuern, was Ihre Erfolgswahrscheinlichkeit erhöht. Wenn Sie zusätzliche Hände anheuern, können Sie einen oder mehrere zusätzliche AKTIONSWÜRFEL würfeln.

Bei einigen Missionen – erkennbar an dem **GRÜNEN** kreisförmigen Würfel in den Wurfanforderungen – können Sie Ihre Erfolgchancen weiter erhöhen, indem Sie einen **GRÜNEN** Schlüssel ablegen, bevor Sie die Mission versuchen. Wenn Sie sich entscheiden, einen **GRÜNEN** Schlüssel zu bezahlen, bevor Sie diese Missionen versuchen, ist ein Wurf von 3 oder höher erfolgreich. (Andernfalls musst du eine 4 oder höher würfeln.)



Wenn Sie eine **GRÜNE** Schmuggelware bezahlen, können Sie eine 3+ würfeln

Wenn Sie eine normale Mission erfolgreich abgeschlossen haben, sammeln Sie die Belohnung ein und legen Sie die MISSIONSKARTE ab. Wenn Sie eine normale Mission nicht bestehen, sammeln Sie keine Belohnung und legen Sie die MISSIONSKARTE ab (erhöhen Sie nicht die Warnstufe, sofern auf der Karte nicht anders angegeben).

Sie müssen sich vor dem Versuch einer Mission entscheiden, ob Sie zusätzliche Hände anheuern möchten oder nicht. Wenn Sie sich entscheiden, zusätzliche Hände zu mieten, müssen Sie vor dem Wurf des Aktionswürfels die erforderlichen SOUVERÄNEN CREDITS bezahlen. Sie können eine gewöhnliche Mission spielen, während Sie sich mitten in einer Spezialmission befinden (siehe nächste Seite zu Spezialmissionen).

## SPEZIELLE MISSIONEN

Spezialmissionen sind eine Unterkategorie von MISSIONSKARTEN, die Elemente an mehreren Orten in Arcturus enthalten und mehrere Phasen und Entscheidungspunkte umfassen können.

Spezialmissionen gibt es in drei Varianten: Kuriermissionen, Tech-Missionen und Verteidigungsmissionen.

Du darfst immer nur EINE aktive Spezialmission gleichzeitig haben, die offen auf deinem Spielertableau im Platzhalter für die Schläferkarte abgelegt wird. (Während Sie eine aktive Spezialmission haben, können Sie dennoch normale Missionen versuchen.)

Sobald eine Spezialmission aktiv ist und offen auf dein Spielertableau gelegt wird, kannst du sie nicht mehr auf deine Hand nehmen. Entweder Sie schließen die Mission erfolgreich ab, in diesem Fall kassieren Sie die Belohnung und legen die MISSIONSKARTE ab, oder Sie schlagen die Mission fehl, in diesem Fall legen Sie die MISSIONSKARTE ab und sammeln die Belohnung nicht ein.

Um eine Spezialmission zu aktivieren, müssen Sie zum angegebenen Startort reisen.

### SPEZIELLES SCHMIERBAND

In der NGATA-Solokampagne werden FARSEI CRSYSALS ( ) verwendet, um spezielle Schmuggelware darzustellen und sollten nicht als Ressourcenbezeichnung verwendet werden. Lege beim Ablegen einer Spezialmission auch alle FARSEI-KRISTALLE ab, die für diese Missionskarte ins Spiel gebracht wurden. FARSEI-KRISTALLE aus einer speziellen Mission dürfen nicht für eine andere Mission verwendet werden.

### TECHNOLOGIEMISSIONEN

\*\*\*BELOHNUNGSTYPEN: CREDITS und EINFLUSS\*\*\*

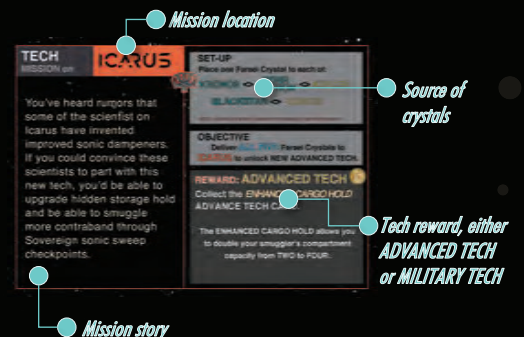
Bei Kuriermissionen müssen Sie Schmuggelware von der Startbasis zu einem oder mehreren Zielen schmuggeln. Die Belohnungen für Kuriermissionen sind gestaffelt, was bedeutet, dass Ihre Belohnung steigt, wenn Sie mehr Schmuggelware an das/die angegebene(n) Ziel(e) liefern. Kuriermissionen können jederzeit abgebrochen und die MISSIONSKARTE abgelegt werden.



### TECH MISSIONS

\*\*\*BELOHNUNGSTYPEN: TECHNOLOGIE- und ASSAULT LEVEL-Verbesserungen\*\*\*

In der NGATA-Solo-Kampagne werden ERWEITERTE TECH- und höhere ANGRIFFS-LEVEL-Fähigkeiten durch das Abschließen von Tech-Missionen freigeschaltet – die Tech-Level-Leiste auf Ihrem Spielertableau und der Schwarzmarkt für Tech oder Angriff auf dem Spielbrett werden ignoriert. Tech-Missionen erfordern das Einsammeln der erforderlichen Schmuggelware aus dem gesamten Sternensystem und das unbeschädigte Bringen in das jeweilige Forschungszentrum.



## VERTEIDIGUNGSMISSIONEN

\*\*\*BELOHNUNGSTYPEN: CREDITS und EINFLUSS\*\*\*

Verteidigungsmissionen sind Gelegenheiten, „unschuldigen“ Arkturianern bei Plündererüberfällen zu helfen und Ihnen **POLITISCHEN EINFLUSS** (und vielleicht sogar einige **SOuveräne Kredite**, wenn Sie schon dabei sind) zu verschaffen.

Verteidigungsmissionen erfordern, dass Sie einen minimalen **AKTIONSWÜRFEL** werfen, um die Verteidigung zu gewinnen. Bevor Sie eine Verteidigung versuchen, können Sie Ihre Verteidigung verbessern, indem Sie vor dem Angriff **Farsei-Kristalle** von verschiedenen Planeten sammeln.



## KONFRONTATIONEN

Während Sie Arcturus durchqueren, werden Sie oft zu Konfrontationen mit Schwarzmarkthändlern, dem **SOuverän** und anderen Syndikaten gezwungen.

Sie werden angewiesen, von Zeit zu Zeit aus dem **KONFRONTATIONSDECK** zu ziehen, wenn Sie Tankkarten ziehen oder **Hyper**sprünge versuchen. Jede Konfrontation gibt Ihnen eine Hintergrundgeschichte und mehrere Optionen, wie Sie die Konfrontation lösen können.

Konfrontationen müssen gelöst werden, bevor weitere Maßnahmen ergriffen werden, einschließlich des Ziehens einer zweiten **KRAFTSTOFF**-Karte oder des Austauschens von Ressourcen. Abhängig von der Konfrontation können Ihre Optionen umfassen:



### BRIBE



Zahle die angegebene Anzahl an **CREDITS** oder **EINFLUSS** und entkomme der Konfrontation unbeschadet.

Erhöhen Sie den **ALARM LEVEL** nicht.

### DRAGNET



Der **SOuverän** überfällt dein Schiff. Entsorgen Sie **ALLE** Ihre Schmuggelware (einschließlich aller in Ihrem Schmugglerabteil). **ERHÖHEN SIE DEN ALARMPEGEL um 1**

### ATTACK



Wirf 1 **AKTIONSWÜRFEL** für jede deiner Kampfstufen (bis zu 4). Wirf **KONSEQUENZWÜRFEL** in Höhe der angegebenen Angriffsstufe auf der Karte für deinen Gegner. Wenn der höchste Wurf des Gegners niedriger ist als dein höchster Wurf,

behältst du Schmuggelware und erhöhen Sie nicht den **ALARM LEVEL**. Wenn der höchste gegnerische Wurf höher oder gleich Ihrem höchsten Wurf ist, verlieren Sie Schmuggelware, die nicht in Ihrem Schmugglerabteil aufbewahrt wird. **ERHÖHEN SIE DEN ALARMPEGEL um 1**

### MISSION



Platziere 2 **ROTE** Spielerwürfel in deinem Schmugglerabteil Ihres Frachtraums (ersetzt jede andere derzeit dort befindliche Schmuggelware). Liefere einen **CUBE** in jedes der beiden angegebenen Gebiete.

Diese **WÜRFEL** können das Abteil Ihres Schmugglers nicht verlassen, bis sie ihr Ziel erreichen. Wenn einer der **CUBEs** verloren geht, **ERHÖHEN SIE DEN ALARMPEGEL um 1**

### FLEE



Sie können vor einer Konfrontation **FLÜHEN**, wenn Sie genug Treibstoff für einen **Hyper**sprung haben (wie auf der Konfrontationskarte angegeben). Wenn Sie vor einer Konfrontation fliehen, legen Sie eine **KONFRONTATIONSKARTE** auf das Gebiet, aus dem Sie gerade geflohen sind. Werfen Sie die Konfrontationskarte nicht ab, wenn Sie fliehen. Sie dürfen nicht in dieses Territorium zurückkehren, um Missionen zu erfüllen oder Schmuggelware abzuholen (oder abzuliefern), ohne die Konfrontation zuerst mit einer Nicht-Flucht-Aktion zu lösen.

Wenn ein **KONFRONTATIONSKARTE** auf **CORA**, einem der **Gewölbe** oder einem **Händlerplättchen** gelegt wird, darfst du keine Missionen ziehen oder versuchen, ein **Gewölbe** von diesen Gebieten aus freizuschalten, bis die Konfrontation gelöst und das **KONFRONTATIONSKACHEL** entfernt wurde.



## HÄNDLERKONFRONTATIONSKARTEN

Bestimmte KONFRONTATIONSKARTEN geben Ihnen die Möglichkeit, mit einem Vimana- oder Schwarzmarkthändler zwischen Ressourcen und Schmuggelware zu handeln.

Trader-Konfrontationen erfordern keine sofortige Lösung. Händlerkonfrontationen sind für den Rest des Spiels verfügbar, sobald sie gezogen wurden. Zieht man eine Händlerkonfrontation, legt man ein Händlerplättchen auf das entsprechende Gebiet, in dem die Konfrontation stattfand, und legt die Händlerkonfrontationskarte vor sich ab. Du kannst jederzeit in jedes Gebiet mit einem Händlerplättchen zurückkehren (sofern es nicht durch ein anderes Konfrontationsplättchen belastet ist) und mit jedem vor dir gezogenen Händler handeln, auch wenn dieser Händler auf einem anderen Planeten gezogen wurde.

## TRESOR ENTRIEGELN

Die NGATA-Kampagne erfordert, dass Sie eine Reihe von Tresoren freischalten, bevor Sie schließlich den FINAL-Tresor auf Honos freischalten. Die Anzahl der Tresore, die freigeschaltet werden müssen, wird durch den Schwierigkeitsgrad und die Länge des Spiels bestimmt (entweder 3 oder 4 Gesamttesore).

Jede Tresorkarte gibt Folgendes an:

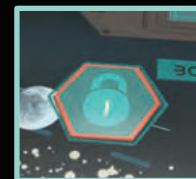
1. Ort. Sie müssen sich im entsprechenden Gebiet befinden, um Schlüssel zu liefern oder (nachdem der Tresor freigeschaltet ist) Missionen aus dem entsperrten Tresor zu ziehen.
2. Erforderliche Schlüssel zum Entsperren. Schlüssel werden für erfolgreiche Missionen vergeben oder können von Händlern erworben werden. Schlüssel dürfen nur auf den offenen Schlüsselplatzhaltern des mit der niedrigsten Nummer verschlossenen Tresors platziert werden. Sobald ein Schlüssel in einem Schlüsselplatzhalter abgelegt wurde, kann er weder wiederhergestellt noch für einen anderen Tresor oder Handel verwendet werden.



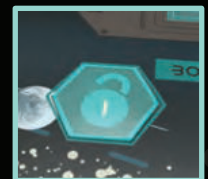
Nachdem ein Tresor entsperrt wurde: (1) Wirf die im Tresor verwendeten Schlüssel ab, (2) drehe die Tresorkarte auf die unverschlossene Seite und decke die Missionskarten darunter auf und (3) drehe das entsprechende Tresorplättchen von der verschlossenen Seite auf die unverschlossene Seite.

Sobald ein Tresor freigeschaltet ist, können Sie MISSIONSKARTEN aus diesem Tresor ziehen. Wie beim Zeichnen von Missionen von CORA muss sich Ihr Schiff auf demselben Territorium wie der Tresor befinden, um eine Mission zu zeichnen.

Lesen Sie nach dem Entsperren eines Tresors die Geschichte auf den Seiten 33 – 38.



VERSCHLOSSENER  
TRESOR



ENTSPERRTER  
TRESOR

**\*\*\*LESEN SIE KEINE VAULT-GESCHICHTEN IM REGELBUCH, BEVOR SIE VAULTS FREISCHALTEN, UM SPOILER ZU VERMEIDEN.\*\*\***



## DIE GESCHICHTEN DER VORLAUF (VOR DEM SPIELEN LESEN)

\*Signalton. Signalton. Signalton\*

Du öffnest die Augen, während dich die Botschaft, die auf deinem haptischen Griff wartet, aus der Ruhe reißt. Seit die Ngata-Familie Sie beauftragt hat, den Vertrag von Idmon und den Ascenders abzuwickeln, warten Sie auf Ihre ersten Anweisungen. Sie starren nach vorne auf das AR-Display und klicken auf die Nachricht.

Soweit Sie wissen, besteht Ihre Aufgabe darin, Komponenten für eine Mission zusammenzustellen, um eine Verbindung in eine innere Welt zu infiltrieren. Die höchste Aufgabe Ihres Jobs besteht darin, zwei AltSynths zu erwerben, mächtige Androiden, die sich kaum von organischen Menschen unterscheiden lassen und oft verwendet werden, um jemanden zu töten und die Identität anzunehmen. Sie haben bereits einige vage Anfragen an vertrauenswürdige Kontakte gesendet, und es scheint, dass zwei vielversprechend zurückgekommen sind.

Eine Möglichkeit, das zu bekommen, was Sie brauchen, ist über eine Ihrer alten Freunde, Dr. Nina Surey. Sie hat Erfahrung mit der AltSynth-Technologie. Als Sie sie das letzte Mal gesehen haben, hat sie Sie gebeten, sensibles Material von einer Souveränen Wissenschaftsstation zu stehlen, was nicht wie geplant geklappt hat. Sie freut sich vielleicht nicht, dich zu sehen, aber du denkst, du kannst sie davon überzeugen, dir trotzdem zu helfen. Ihre neuesten Informationen bringen sie zum Forschungskomplex der Bohr-Station auf IPA-9.

Ein anderer Weg zu einem Synthesizer führt über die Hackergruppe PHNX. Idmon hat sie bereits beauftragt, Informationen über AltSynths zu finden, und es scheint, dass sie tatsächlich einige wertvolle Informationen gefunden haben. Aber PHNX ist eine geheimnisvolle Gruppe und extrem paranoid in Bezug auf ihre Sicherheit. Um sie zu kontaktieren, müssen Sie in einen Mikro-Stealth-Kom-Satelliten über dem Eiskometen von Kronos einbrechen. PHNX gibt Ihnen ein stundenlanges Zeitfenster, um Kontakt aufzunehmen, bevor sie verschwinden.

Sie werden eine Entscheidung treffen müssen. Fahren Sie zur Bohr-Station und treffen Sie sich mit Dr. Nina Surey, oder nehmen Sie Kontakt mit PHNX über den Eiskometen von Kronos auf, solange Sie noch können?

### Inhaltsverzeichnis

#### KAMPAGNE 1:

TRESOR 1: BOHR STATION s33

TRESOR 2: CETO s34

BEIDE KAMPAGNEN: HONOS s38

#### KAMPAGNE 2:

TRESOR 1: KRONOS s35

TRESOR 2: GOSHEN s36

TRESOR 3: ETNA s37

**LESEN SIE DIE FOLGENDEN VAULT-GESCHICHTEN NICHT, BEVOR  
SIE DIE ENTSPRECHENDEN VAULTS FREIGESCHALTET HABEN**

## KAMPAGNE 1 - TRESOR 1: BOHR STATION

Die Sicherheits-Tunnelarbeiter machen schnelle Arbeit mit dem Liefereingang zum gesicherten Bohr-Laboranbau; die hermetischen Türen öffnen sich.

Ihr Ziel ist irgendwo hier drin, aber Sie sind sich nicht sicher, mit welchem Widerstand Sie, wenn überhaupt, zu rechnen haben. Vorsichtshalber steigst du mit der Hand an der Fey-Blaster-Pistole ein, die in einem Holster am Kreuz verstaut ist.

In den Labors herrscht eine frenetische Energie. Wissenschaftler, die Sie kaum zu bemerken scheinen, bewegen sich schnell von Punkt zu Punkt. Niemand hält dich auf, wenn du durch das Chaos gehst. An der Tür von Chief Scientist Dr. Nina Surey klopfen Sie höflich zweimal, bevor Sie eintreten.

Dr. Surey, die sich nicht einmal die Mühe macht, von dem Bericht, den sie liest, aufzublicken, spricht Sie an: „Sie haben viel Nerven, hierher zu kommen ... nach dem Stunt, den Sie gezogen haben.“ Surey hebt langsam ihren Kopf und starrt dich mit einem langen, kalten Gesichtsausdruck an und du kannst dich nicht davon abhalten, sich unbehaglich zu bewegen. Dann breitet sich ein kühles Lächeln auf ihrem Gesicht aus, als sie sagt: „Nun, es war nicht alles deine Schuld. Also, was willst du Ngata.“

Sie erklären das bevorstehende Massaker auf Blackstar, das mit dem konkurrieren könnte, was geschah, als der Souverän den Planeten Goshen vernichtete. "Und es zahlt sich gut aus?" Sie fragt. Du grinst und nickst leicht zustimmend. „Ich sag dir was“, fährt Surey fort. "Es ist ein guter Zweck, und wenn Sie ein Stück dieser süßen Technik abgeben, die Sie unterwegs mitnehmen werden, dann bin ich dabei." Wieder nickst du. "Großartig, es ist ein Deal!"

Surey erklärt, dass sie Ihnen bei der Beschaffung von AltSynths nicht direkt helfen kann, aber sie kennt einen auf Ceto stationierten Militärwissenschaftler, der Informationen zum Erwerb und zur Programmierung mehrerer AltSynths haben sollte.

"DR. Neet. Er ist ein alter Freund, und zum Glück für Sie verabscheut er den Souverän mehr als ich, also wird er Ihnen gerne helfen. Zu ihm zu kommen ist eine andere Geschichte. Der Orbitalring ist schwer genug zu durchdringen, und das militärische Forschungszentrum, in dem Neet festgehalten wird, ist eine der am stärksten gesicherten Einrichtungen der Station. Wenn Sie unvorbereitet auftauchen ... na ja, haben Sie schon einmal die Vernehmungsmethoden der Souveränen Körpersublimation gesehen?" Sie macht eine dramatische Pause und zuckt mit schiefem Kopf die Achseln. „Nein? ... Auf jeden Fall kann ich Ihnen helfen, sich mit Tarngeräten und gefälschten Zugangsdaten in Ceto einzuschleichen und das Rendezvous mit Neet zu arrangieren. Ich schicke dir die Infos umgehend. Oh, und versuchen Sie es noch einmal; hier wird es furchtbar langweilig.“

Sie danken Ihrem alten Freund und kehren zu Ihrem Schiff zurück, um sich auf die nächste Phase Ihrer Operation vorzubereiten und in die sicherste militärische Einrichtung des Systems, Ceto, einzubrechen.

## KAMPAGNE 1 - TRESOR 2: CETO

Sie halten den Atem an, während Sie in Richtung der Verteidigungszone der Flugverbotszone des massiven Orbitalrings navigieren, der den toten Mond von Ukemochi umgibt. Ihr Coms-Dashboard registriert eine Sicherheitsautorisierungsanfrage, und Sie denken, hier geht nichts“, während Sie Sureys gefälschte Zugangsdaten übermitteln.

Es gibt keine sofortige Reaktion, und Sie beginnen, den Bohr-Wissenschaftler leise zu verfluchen. Schließlich registriert Ihr Kommunikations-Dashboard eine sehr willkommene Nachricht: „Authentifizierung bestätigt. Freigabe der Klasse II erteilt.“ Sie seufzen und nehmen Kurs auf die Forschungseinrichtung Sovereign Advanced Weapons (SAW).

Nachdem Sie Ihr Schmugglerschiff ein paar Klicks entfernt abgesetzt haben, begeben Sie sich zum Umkreis der Einrichtung. Wenn Sie sich nähern, treffen Sie Ihr persönliches Tarngerät. Sie haben diese Dinge noch nie gemocht und Ihnen wird sofort übel, wenn Sie Ihre Extremitäten und Ihren Körper aus den Augen verlieren. Sie schleichen sich an den Wachen vorbei, betreten die Einrichtung und machen sich auf den Weg zu Dr. Neets Zimmer.

„Es ist verdammt Zeit, ich erwarte dich seit einer Stunde“, sagt Neet aggressiv, aber leise. „Wir müssen uns schnell bewegen, aber...“, bevor Dr. Neet seinen Satz beenden kann, klopf es plötzlich an der Tür.

„Souveräner Geheimdienst, öffnen Sie Dr. Neet!“

Dr. Neet flucht leise und zieht schnell einen Datenwürfel heraus. „Ich wusste, dass sie mich erwischen würden, aber so schnell hatte ich sie nicht erwartet. Hier“, sagt Neet, während er Ihnen ein kleines, isometrisches, kristallines Objekt in die Hand legt. „Dieser Datenwürfel zeigt den Standort aller AltSynths, auf die ich Ihnen Zugriff gewähren könnte. Nimm es und –“

Eine Sprengladung geht los und ein Granatsplitter schlägt sich in Dr. Neets Schädel ein und tötet ihn sofort. Kurz bevor die Sicherheitsbeamten durch die Tür einbrechen, schalten Sie Ihre Tarnvorrichtung ein und schaffen es kaum, an ihnen vorbeizuschlüpfen, während sie den Raum fluten.

Zurück auf Ihrem Schiff, Ihr Herz schlägt immer noch mit Adrenalin, schauen Sie auf den Datenwürfel, den Dr. Neet Ihnen mit seinem letzten Atemzug überreicht hat, in der Hoffnung, dass er die Informationen enthält, die Sie brauchen, um Ihre Mission zu beenden, und sagen zu sich selbst: „Nun, es ist besser, er ist tot als... lebendig in den Händen des Souveränen Geheimdienstes.“

## KAMPAGNE 2 - TRESOR 1: KRONOS

Sie machen sich auf den Weg nach Kronos, um den Satelliten im Orbit um den massiven Eiskometen zu finden. Der Scanner des Schiffs kann es nicht aufnehmen, daher können Sie es nur durch Sichtkontakt und die erhaltenen Umlaufberechnungen finden. Kronos liegt zwischen dir und dem fernen Licht von Arkturus. Ein kleines Glitzern spiegelt sich auf der eisigen Oberfläche der Kommentare. Pünktlich sehen Sie einen kleinen Lichtblitz wie einen Lichtblitz, der von einem Diamanten gebrochen wird. „Das ist es“, sagen Sie sich.

Der Stealth-Satellit wurde nicht für die menschliche Besetzung entwickelt. Es gibt keine Luftschleuse oder ein vakuumdichtes Fach. Kleine autonome Drohnen, die von der Oberfläche gestartet werden, sind die normale Wartungsmethode. Ihre Infiltration ist jedoch zu heikel. Zuerst müssen Sie die Umlaufbahn anpassen und dann müssen Sie EVA zum Rendezvous mit dem Satelliten gehen. Während Sie sich dem anspruchsvollen Objekt nähern, sehen Sie die endlose Weite von Schwarz. Ein Schwindelgefühl überkommt Sie. EVA war nie etwas, das man gerne machte. Schließlich erreichen Sie den Satelliten und finden die kleine manuelle Einstiegs Luke. Es ist fest verschlossen und es dauert weit über eine Stunde, bis sich das KI-System Ihres Anzugs durchgehakt hat. Das Fach, das Sie sehen, ist so klein, dass es kaum Platz für eine Person bietet, um ein paar Meter ihres Körpers hineinzupassen.

Vor Ihnen liegt die Hauptsteuerkonsole, die mit Militär- und PHNX-Technologie verschlüsselt ist. Zum Glück sind die Security Tunneler dafür da und innerhalb kurzer Zeit können Sie sich Zugriff auf das System verschaffen. Sie stecken Ihren Anzug in das Audiosystem und beginnen, Daten an PHNX zu übertragen.

Plötzlich erwacht ein HoloTerminal zum Leben. Du siehst ein verzerrtes Gesicht vor dir und eine verzerrte Frauenstimme spricht dich an. „Hallo Ngata. Gut gemacht, dass es so weit gekommen ist. Es gibt einen Souveränen Admiral, Admiral Hoshin, der Ihnen gerne dabei hilft, Zugang zum Tresor unter dem Cassiopeia Casino auf Honos zu erhalten. Er wird Sie in 3 Tagen am Ätna an den Koordinaten treffen, die ich gerade zu Ihrem Schiff geschickt habe.“

"Und er wird diese Informationen einfach weitergeben?" du fragst.

„Seine Bezahlung ist einfach: die Blaupausen eines experimentellen Fidge & Co-Asteroidenabbau Lasers. Ich habe Ihnen den Standort der Einrichtung geschickt, in der der Prototyp entwickelt wird. Viel Glück, Ngata.“

Das HoloTerminal schaltet sich aus und Sie fluchen leise. Der Einbruch in eine Einrichtung von Fidge & Co. war etwas, das Sie definitiv nicht bedacht haben, aber was gibt es sonst noch Neues? Sie kehren zu Ihrem Schiff zurück und beginnen, sich die Informationen anzusehen, die Jamie gesendet hat.

## KAMPAGNE 2 - TRESOR 2: GOSHEN

You navigate your ship into the Goshen asteroid belt, and vector it to intercept the Fidge & Co. station. Sie navigieren Ihr Schiff in den Asteroidengürtel Goshen und lenken es, um die Station Fidge & Co. abzufangen. Sobald Sie nahe genug sind, parken Sie Ihr Schiff in Deckung hinter einem großen Asteroiden. Wieder einmal musst du EVA gehen, um unentdeckt zur Station zu gelangen, also nimmst du die Tarntechnik, ziehst dich an und öffnest die Luftschleuse.

Wenn Sie sich dem Scannerbereich der Fidge-Station nähern, treffen Sie auf Ihr persönliches Tarngerät. Nach mehreren hundert erschreckenden Metern Schweben durch die Unendlichkeit erreicht man endlich die äußere Luftschleuse; Sie sprechen ein schnelles Gebet in der Hoffnung, dass die Tarnung funktioniert. Wenn dies der Fall ist, können Sie die Security Tunneler verwenden und direkt in das Lagerhaus gelangen. Wenn nicht... nun... du hast Albtraumgeschichten darüber gehört, was Fidges angeheuerte Schläger den Dieben antun, die sie fangen. Sie beenden das Hacken der Tür, halten den Atem an und drücken den Öffnen-Knopf.

Dort wartet niemand auf dich. Du atmest erleichtert auf und gehst den Gang entlang. Sie finden den Raum, in dem sich der Mainframe befindet, hacken die Tür auf und entdecken das Schnittstellenterminal. Es dauert nicht lange, die Blaupausen zu finden und auf Ihr persönliches Laufwerk herunterzuladen.

Schnell geht es den Gang hinunter, wo man beim Umfahren praktisch mit einem Techniker von Fidge & Co. kollidiert. Sie sind beide überrascht. Es gibt ein leichtes Zögern, bevor der Kampf beginnt. Sie greifen zu Ihrem Blaster, aber der Techniker ist nah genug, um Ihren Arm mit einem zu greifen und Sie mit seinem anderen zu schlagen. Sie beide tauschen schwere Schläge gegen Kopf, Seiten und Leistengegend aus – jeder mit einem Arm auf der Seitenwaffe und der andere versucht, seinen Gegner handlungsunfähig zu machen. In einer letzten Bewegung verriegelst du seinen freien Arm, stampfst hart auf seinen rechten Fuß und rammst deine Stirn in seine Nase. Als Techniker inszenieren Sie ihn mit Ihrer Pistole. Er bricht zu Boden.

Er sieht aus wie ein Hafenarbeiter, aber Zeugen kann man nicht haben. Sie heben Ihre Pistole an seinen Kopf und bereiten sich darauf vor, den Abzug zu betätigen...

"Warten!! WARTE AB! Bitte, ich kann Ihnen helfen. Töte mich bloß nicht", bittet er. Du ziehst eine Augenbraue hoch. Als er merkt, dass Sie ihm eine Chance geben, fährt er fort: „Ich bin ein Versorgungsoffizier für Fidge. Sie infiltrieren diesen Ort eindeutig, um Technologie zu stehlen, und ich wette, Sie sind daran interessiert, mehr zu finden. Ich weiß, wo du Tarngeräte findest! Sogar gefälschte Sicherheitsanmeldinformationen! Ich werde dir alles erzählen, was ich weiß; lassen Sie mich einfach gehen."

Es ist ein Risiko; Sie benötigen jedoch mehr Werkzeuge, um in die Militärbasis auf dem Ätna einzubrechen, um sich mit Admiral Hoshin zu treffen, also nehmen Sie sein Angebot an. Sie bringen den Versorgungsoffizier, dessen Namen Sie erfahren haben, Petar ist, zurück zu Ihrem Schiff, wo er Ihnen mehr als nur ein paar Hinweise gibt. Sie sperren ihn in die Brigg ein und sagen ihm, dass er gehen kann, sobald Sie Ihre Mission abgeschlossen haben. Zurück im Cockpit legen Sie einen Kurs für Ihr nächstes Ziel fest.

## KAMPAGNE 2 - TRESOR 3: ETNA

Ihr Schiff landet auf dem Ätna-Raumhafen. Sobald sich die Luftschleuse des Schiffes öffnet, riecht es nach Industriesmog und Sie gehen auf die Adresse zu, die Jamie Ihnen für Admiral Hoshin gegeben hat.

Die Adresse befindet sich in einem Militärkomplex. Von einem Aussichtspunkt am Hang beobachten Sie einen stetigen Strom von Lieferwagen, die Lieferungen durchführen. „Bingo“, sagen Sie, während Sie Ihren Infiltrationsplan formulieren.

Eine halbe Stunde später schaltest du deine Tarnvorrichtung in der Nähe der Hauptstraße ein, die zum Komplex führt, und wenn einer der Versorgungswagen hält, brichst du mit einem Sicherheitstun- neler die Tür auf der Rückseite auf, hüpfst hinein und versteckst dich dann in einer Ecke. Der Truck hält kurz an, als er das Haupttor erreicht, aber der gelangweilt aussehende Posten wirft einen faulen Blick nach hinten, ohne das leichte Schimmern des Verdrängungsfeldes um Ihre Tarnvorrichtung zu bemerken.

Ein paar Minuten später springst du aus dem Truck und orientierst dich. Das Gebäude von Admiral Hoshin ist nur wenige hundert Meter entfernt. Die Tür zum Gebäude ist verschlossen, aber Sie geben den gefälschten Sicherheitsausweis ein, den Sie erworben haben. Die Tür gleitet auf. Sie sehen keine Anzeichen von Bewegung auf dem Flur, also treten Sie ein und gehen zu Hoshins Büro, wo Sie den Admiral an seinem Schreibtisch sitzen sehen, der ein Glas Scotch trinkt.

„Ah, du musst also der Dieb sein, auf den ich warte. Du bist spät. Ich nehme an, du hast die Blaupausen für die Waffe?“ Waffe? Sie dachten, das wären die Blaupausen für einen Bergbaulaser. Unabhängig davon hat es keinen Einfluss auf Ihre Mission, also übergeben Sie sie.

„Oh ja, die werden ganz gut funktionieren. Danke schön. Gemäß meiner Vereinbarung mit PHNX habe ich alle Informationen, die ich über die Standorte einiger entbehrlicher AltSynths in Arcturus habe, an Ihr Schiff gesendet. Docking Bay 43-C Krakauer Bezirk, richtig?“ Er registriert den überraschten Gesichtsausdruck und fährt fort: „Ja, ich habe Sie in dem Moment geortet, als Ihr Schiff in die Atmosphäre eintrat. Ihr Schiff hat eine sehr eigenartige Brandsignatur beim Wiedereintritt. Es gibt einen kleinen Kontrollpunkt entlang des östlichen Umfangs, der aus der Basis herausführt. Du wirst es die nächsten fünf Minuten unbewacht finden, also schlage ich vor, dass du dich bewegst.“

Damit kehrt der Admiral Ihnen den Rücken zu. Offensichtlich ist er mit dieser Interaktion fertig, und Sie haben keinen Grund zum Verweilen. Sie aktivieren Ihr Tarngerät wieder und eilen zur Ostseite der Basis.

## FINAL TRESOR: HONOS

Endlich haben Sie Honos erreicht. Sie schauen aus dem Fenster des Hotelzimmers, in dem Sie sich eingerichtet haben, und erhaschen einen Blick auf die Hintertür des Cassiopia Club & Casino. Sie entdecken die erwarteten zwei bewaffneten Wachen. Sie haben keine Markierungen oder Identifizierung, aber sie sind eindeutig Souveräne Sicherheit. Es ist endlich an der Zeit, Ihre Infiltration zu starten, und Sie nicken einem Ihrer AltSynths zu.

Der AltSynth, der die Identität eines souveränen Senators angenommen hat, der an der Verschwörung gegen Blackstar beteiligt ist, geht zur Tür. Du aktivierst deine Tarnvorrichtung und folgst dem „Senator“ eine Sekunde später.

Der AltSynth erreicht die Tür und wendet sich an die Wachen: "Ich bin hier, um den Q zu sehen. General Ryzor hat mich erwartet." Die Wachen sehen misstrauisch aus, aber einer versucht, die Tür aufzuschließen, während der andere nach seinem COM-Gerät greift.

Als du das \*Klick\* des Schlosses hörst, hebst du deine Pistole und schaltest die Wache an der Tür mit einem Schuss in den Hinterkopf aus. Im scheinbar gleichen Moment überwältigt der Senator die andere Wache schnell und bricht ihm im Handumdrehen den Hals. Verdammt, diese AltSynths sind effizient, denkst du.

Mit Ihnen verhüllt und dem falschen Senator, der mit Leichtigkeit läuft, hält Sie niemand auf, während Sie einen kurzen Flur zu einem sicheren Aufzug hinuntergehen. Der Senator drückt seinen haptischen Befehl und übermittelt die Sicherheitsfreigabe. Die Türen öffnen sich und Sie treten ein. Der Senator sagt: "Q." Einige Mikrosekunden später, nachdem der Aufzug den Gesichtsscan und die Spracherkennung abgeschlossen hat, bringt er Sie auf die sichere Ebene, auf der sich die Datenbank mit den Missionsdateien befindet.

Sie sind sich inzwischen sicher, dass die Wachposten bei allen Wachposten eing\_checked haben und wissen, dass der Perimeter durchbrochen wurde. Es gibt nur noch eine Sicherheitsstufe – die massiven Explosionstüren zwischen Ihnen und Ihrem Ziel. Es gibt keine Möglichkeit, von außen durchzukommen, aber Sie haben sich auf diesen Moment vorbereitet. Letzte Nacht, als die Wachschicht wechselte, hat Ihr zweiter AltSynth eine der Wachen ermordet und ihren Platz eingenommen.

Wenn Sie sich der Tür nähern, hören Sie das Geräusch von Blasterfeuer. Es dauert nur wenige Sekunden. Dann öffnet sich die Explosionstür und Ihr AltSynth steht auf der anderen Seite. Weißes Gel sickert aus mehreren Schusswunden, die sich vor Ihren Augen zu schließen und zu heilen beginnen. „Süße Nano-Technologie“, sagst du dazu, aber sie reagiert nicht. Als sie daran vorbeigehen, liegen die Leichen der anderen vier Wachen auf dem Boden, aus ihren Wunden fließt immer noch Blut.

Vor Ihnen liegt die Quantendatenbank. Es sieht aus wie eine helle Kugel, die in der Luft schwebt und von hauchdünnen Metallstalagmiten und Stalaktiten umgeben ist, zwischen denen elektrische Bögen springen. Sie nähern sich dem Terminal der neuronalen Schnittstelle und beginnen mit der Suche. Da... die Angriffspläne für den Angriff auf Blackstar. Sie laden schnell eine Kopie herunter und löschen die Festplatte.

Um keinen Zweifel daran zu lassen, dass der Souverän die Pläne nicht wiederherstellen kann, lassen Sie einen Jeffery in drei Minuten explodieren. Ein Jeffery ist Technik der alten Schule, die sehr effektiv bleibt. Es setzt einen starken EMP-Ausbruch frei, gefolgt von einer kontrollierten Boson-Explosion. Es ist perfekt, um eine Quantendatenbank zu zerstören.

Mit den Sicherheitsausweisen, einem Senator, einem Wächter und dir gestempelt kommst du alle so leicht raus, wie du reingekommen bist.

## **CREDITS & ACKNOWLEDGEMENTS**

Designed by: **GREGORY DIETZ & JOSH POLLACK**

Art by: **ALEX PETROWSKY**

Published by: **PDU GAMES LLC**

Contributions to our art and stories:

**ALEX WEBER – DOMINIC BROOKS – MATHEW LEE**

Significant contributions to our Kickstarter (and everything else!):

<b>DON DIETZ</b>	<b>RICHARD POLLACK</b>	<b>CHRISTIAN HAM</b>
<b>LINDA DIETZ</b>	<b>DAVID HARITON</b>	<b>BEN LOFFREDO</b>
<b>ELENA POLLACK</b>	<b>JAHAN ZAIB</b>	<b>BEN FRIEDMAN</b>
<b>MATTHEW POLLACK</b>	<b>SAM ACKERMAN</b>	<b>JACLYN SCHULZE</b>

Winner of the Legends of Arcturus Writing Contest

**JOE JOHNSON**

Other Legends of Arcturus Writing Contest Finalists:

**TYLER MCANDREW – JEREMY FALLETA – JAMES PEARCE – CARL KING**

Our deepest thanks to the dozens of playtesters and over one thousand Kickstarter backers, without whom this game wouldn't exist!