



REGELN 1/3

MODULE

Zieht, bevor ihr den Spielaufbau beginnt, eine bis fünf zufällige Modulkarten. Je mehr Module ihr nutzt, desto stärker unterscheidet sich das Spielerlebnis vom Grundspiel.

Stellt sicher, nur je eine Karte aus jeder Kategorie zu ziehen, wenn ihr mehr als eine nutzt. Ihr könnt die Kategorien anhand ihrer unterschiedlichen Rückseiten unterscheiden. Alternativ könnt ihr die Module natürlich auch nach Belieben auswählen und zusammenstellen.

Alle auf den genutzten Modulkarten angegebenen Regeln gelten für dieses Spiel für alle Spieler und verändern oder ersetzen gegebenenfalls die entsprechenden Regeln des Grundspiel. Beachtet auch, daß einige Module bereits den Spielaufbau betreffen.



REGELN 2/3

PROFIVARIANTE, MARKER



Beachtet, daß ihr auf diese Art markierte Module nicht nutzen solltet, wenn ihr die Profivariante spielt.

MARKER

Benutzt einige oder alle der enthaltenen Marker in eurer bevorzugten Zusammensetzung.

Der Raffinerie- und die Risikochips ersetzen die entsprechenden Marker aus dem Grundspiel.



Um eine Route mit einem Agentensymbol nutzen zu dürfen, mußt Du einen deiner Agenten von einem Nicht-Regions-Aktionsfeld nehmen und in dein HQ stellen. Kannst Du dies nicht, darfst Du diese Route nicht nutzen.



REGELN 3/3

TOKENS



Wenn Du eine Route mit diesem Symbol nutzt, darfst Du einen Sicherheitschip aus dem Vorrat nehmen.



Wenn Du eine Route mit einem +1 Symbol nutzt, hat deine Zielraffinerie eine erhöhte Nachfrage: Nimm ein zusätzliches Fass aus deiner verschiffenden Region in die Hand.



Lege den Sicherheitschip zu den anderen in den Vorrat, mit dem Doppelstern nach unten. Wenn Du einen Sicherheitschip nehmen darfst, ziehe einen zufälligen. Wenn Du den Chip mit dem Doppelstern nutzt, zählt er als zwei Sicherheitschips direkt nacheinander. Lege ihn danach verdeckt zurück in den Vorrat.