

Setup für den Start mit Spielphase VI

Für einen Spielstart mit Spielphase VI dürfen aus den Karten der Materiequelle V maximal unten stehende Karten ausgelegt werden, sofern sie im Deck vorhanden sind. Die restlichen Karten werden gemischt und bilden dann die neue Materiequelle V. Das Spiel beginnt mit dem Ziehen von 10 Handkarten aus der Materiequelle V, danach ist die Materiequelle VI zugänglich.

Pro-Seite

<u>Orte:</u>	12 <i>SOL</i> 3 <i>Gray Beast</i> 1 <i>Mirsal III</i>
<u>Einheiten:</u>	13 (davon 1 Einheit mit Verhandlung auf <i>Mirsal III</i> , <i>Pro-Atlan</i> aktiv auf <i>SOL</i> und bis zu 3 Einheiten auf <i>Gray Beast</i> , z.B. <i>Aufrechte Demokraten</i> , <i>Gunter Chellish</i> , <i>Horace O. Mullon</i> , <i>Milligan</i> , <i>O'Bannon</i>).
<u>Schiffe:</u>	8 (davon mindestens 1 <i>Space Jet</i> auf <i>SOL</i> und <i>Gazelle</i> oder <i>FAIR LADY</i> auf <i>Gray Beast</i> , sofern vorhanden).
<u>Zubehör: Einheit:</u>	6
<u>Zubehör: Ort, Schiff:</u>	6

Anti-Seite

<u>Orte:</u>	15 (davon 2 <i>SOL</i> , 1 <i>Mirsal III</i> , sowie <i>Aralon</i> und <i>Arkon III</i> ; <u>keine</u> weiteren Orte).
<u>Einheiten:</u>	5 (davon 1 Einheit mit Verhandlung auf <i>Mirsal III</i>).
<u>Schiffe:</u>	8
<u>Zubehör: Einheit:</u>	5
<u>Zubehör: Ort, Schiff:</u>	5

Sonstiges

<u>Prämissen:</u>	Bei allen hier nicht namentlich, oder anhand ihrer Fertigkeit aufgeführten Karten müssen beim Auslegen die Prämissen der Phase V eingehalten werden.
<u>Depot:</u>	Eventuell ausgelegte Depots sind leer.
<u>ADVENTUROUS:</u>	Die <i>ADVENTUROUS</i> wurde in Phase V auf jeden Spieler erfolgreich gespielt.
<u>Koordinaten von Sol:</u>	Alle Spieler starten mit -6.
<u>Veralterung:</u>	Die hier auslegbaren Karten zählen noch für Phase V. Erst beim Ziehen der 10 Handkarten sind nach Phase V veraltete Karten nachzuziehen.