

# ASTROBIENEN

## ANHANG

BIENENSTOCK-TABLEAUS .....	1
FRAKTIONEN .....	2
SAATKARTEN .....	5
ANWERBUNGS-WABEN .....	9
ENTWICKLUNGS-WABEN .....	10
RUHMES-WABEN.....	12

### BIENENSTOCK-TABLEAUS

**DIE LANGSTROTH:** Dieser Bienenstock hat 4 markierte Sechseckfelder, die dir eine Ermäßigung der Baukosten verschaffen, wenn du sie mit der angezeigten Wabenart bebaust. Du darfst dort beim Bauen die Kosten der Wabe entsprechend reduzieren. Du musst wie üblich die Bauen-Aktion mit einer Arbeiterin nutzen, um die Wabe zu erhalten (oder du nutzt eine Saatkarte, die das erlaubt). Alle andere Bauregeln gelten wie üblich. Die Baukosten können nicht unter 0 fallen (dass heißt du kannst keine Rohstoffe durch »negative Baukosten« erhalten). Du darfst diese Felder auch mit anderen Waben bebauen, dann erhältst du natürlich keinen Bonus.

**DER KLOTZ:** Dieser Bienenstock hat 4 markierte Sechseckfelder, die dir beim Bebauen eine kostenlose Arbeiterin bringen. Wenn du auf das markierte Feld baust und weniger als 4 aktive Arbeiterinnen hast, nimm eine Arbeiterin mit Stärke 1 und lege sie in deinen aktiven Bereich. Hast du schon 4 aktive Arbeiterinnen, wenn du ein markiertes Feld bebaust, verfällt der Bonus. Zusätzlich gibt es noch drei Felder mit Boni, die beim Bebauen Rohstoffe einbringen. Diese Felder sind keine Lagerfelder, du darfst dort keine Rohstoff-Marker ablegen.

**DIE POPPLETON:** Dieser Bienenstock hat 1 markiertes Sechseckfeld, das dir beim Bebauen eine kostenlose ⚡-Wabe einbringt. Wenn du dort baust, darfst du auf das angrenzende Feld, auf das der Pfeil zeigt, sofort kostenlos eine ⚡ bauen. Du wählst eine offen liegende ⚡ der Ausbauen-Aktion (ignoriere dabei die Stärke-Voraussetzung) oder aus deiner Reserve und baust sie. Außerdem hat dieser Bienenstock 3 Felder, durch die du je 1 Schritt auf der 🐝-Skala voran ziehst und 2 Felder, die dir je 1 🍯 einbringen.

**DER KORB:** Dieser Bienenstock hat 7 Felder mit Boni, die beim Bebauen Rohstoffe einbringen. Diese Felder sind keine Lagerfelder, du darfst dort keine Rohstoff-Marker ablegen.

**DIE WARRE:** Dieser Bienenstock hat 7 Felder mit Boni, die dir Rohstoffe, 🐜 oder je 1 Schritt auf der 🐝-Skala bringen. Rohstoff-Boni sind keine Lagerfelder, du darfst dort also keine Rohstoff-Marker ablegen.

## FRAKTIONEN

Die Start-Rohstoffe jeder Fraktion sind in den gelben Kreisen der Lagerwaben hell hervorgehoben. Lege beim Spielaufbau nur entsprechenden Marker der hervorgehobenen Rohstoffe auf die Kreise. Falls zwei Rohstoffe in einem grünen Kreis hervorgehoben sind, wähle einen davon und lege ihn dort hin. Alle Start-Rohstoffe werden in der Fraktions-Beschreibung unten aufgezählt.

EINFACHE FRAKTION		AUFGEWERTET
ANA	<p>Starte mit 1 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p><b>SPIELENDE:</b> Erhalte  für jede , die an die Ana-Wabe angrenzt.</p>	<p><b>SPIELENDE:</b> Erhalte  für jede , die an die Ana-Wabe angrenzt. Beachte, dass diese Fähigkeit die vorherige ersetzt (sie summieren sich nicht auf).</p>
ARTI	<p>Starte mit 1 , 1  und 2 Arbeiterinnen (Stärken 2 und 1).</p> <p>Wenn du eine Arbeiterin mit Stärke 3 einsetzt, darfst du 2  bezahlen, um die Aktion mit Stärke 4 auszuführen. Du erhältst den entsprechenden Bonus. Verändere die Stärke der Arbeiterin nicht.</p>	<p>Wenn du eine Arbeiterin mit Stärke 3 einsetzt, darfst du 1  bezahlen, um die Aktion mit Stärke 4 auszuführen. Du erhältst den entsprechenden Bonus. Verändere die Stärke der Arbeiterin nicht. Jedes Mal, wenn du das tust, erhalte .</p>
CAPEN	<p>Starte mit 1 , 1 , 1 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p><b>Einmal</b> pro Arbeiterinnen-Einsatz: wenn du eine Arbeiterin eines <b>Gegners</b> schubst, darfst du 1 Grundrohstoff (, , ) in 1 anderen Grundrohstoff umwandeln. Beachte, dass die Arbeiterin des Gegners nicht heimkehren muss, damit du diese Fähigkeit nutzen darfst. (Z. B. darfst du auch dann 1 Rohstoff umwandeln, wenn du die Arbeiterin vom 1. zum 2. Einsatzfeld schubst.) Schubst du 2 Arbeiterinnen vom gleichen oder von verschiedenen Gegnern gleichzeitig, bekommst du den Bonus trotzdem nur einmal.</p>	<p><b>Einmal</b> pro Arbeiterinnen-Einsatz: wenn du eine Arbeiterin eines <b>Gegners</b> schubst, darfst du dir 1 Grundrohstoff nehmen oder 1 Grundrohstoff in 1 anderen Grundrohstoff umwandeln.</p>
CARPA	<p>Starte mit 2 , 2  und /oder , 2  und/oder  und 4 Arbeiterinnen (jede Stärke 1).</p> <p>Die Carpa haben keine Fähigkeit, starten aber mit einem Haufen Zeugs!</p>	<p><b>SPIELENDE:</b> Erhalte .</p>
CASI	<p>Starte mit 2  und 2 Arbeiterinnen (Stärken 2 und 1).</p> <p>Du darfst jederzeit 1  in 3  deiner Wahl umwandeln. Du darfst das beliebig oft ausführen, es zählt nicht als Aktion.</p>	<p>Du darfst jederzeit 1  in 3  deiner Wahl umwandeln.</p> <p><b>SPIELENDE:</b> Du bekommst  für jedes  in deinem Bienenstock.</p>
CECRO	<p>Starte mit 1  und 2 Arbeiterinnen (Stärken 2 und 1).</p> <p>Baue vor Spielbeginn 1 offen ausliegende  in deinen Bienenstock. Fülle die Auslage anschließend auf.</p>	<p>Bei der Aufwertung darfst du sofort 1 offen ausliegende  in deinen Bienenstock bauen. Fülle die Auslage erst am Ende deines Zuges auf.</p> <p><b>SPIELENDE:</b> Erhalte  für jede  in deinem Bienenstock.</p>

## AUFGEWERTET

<p>EINFACHE FRAKTION</p> <p><b>CYPRI</b></p>	<p>Starte mit 1 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p><b>SPIELEND:</b> Erhalte  für jede , die an die Cypri-Wabe angrenzt.</p>	<p><b>SPIELEND:</b> Erhalte  für jede , die an die Cypri-Wabe angrenzt. Beachte, dass diese Fähigkeit die vorherige ersetzt (sie summieren sich nicht auf).</p>
<p><b>IBER</b></p>	<p>Starte mit 1 , 1 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p>Zu Beginn jedes deiner Züge darfst du 1 Arbeiterin zurückrufen (in deinen aktiven Bereich). Erhöhe ihre Stärke um 1 (ist es eine Stärke-4-Arbeiterin, geht sie in den Tiefschlaf), erhalte kein . Führe dann deinen Zug aus (du darfst dabei auch die gerade zurückgerufene Arbeiterin nutzen).</p>	<p>Zu Beginn jedes deiner Züge darfst du 1 Arbeiterin zurückrufen. Erhöhe ihre Stärke um 1 (ist es eine Stärke-4-Arbeiterin, geht sie in den Tiefschlaf). Wenn du das tust, darfst du 1 Grundrohstoff bezahlen um 1  von 1  nehmen.</p>
<p><b>JEMIT</b></p>	<p>Starte mit 1  und 2 Arbeiterinnen (beide Stärke 2).</p> <p>Immer wenn 1 deiner Arbeiterinnen in den Tiefschlaf geht, erhalte  oder 1 .</p>	<p>Immer wenn eine deiner Arbeiterinnen in den Tiefschlaf geht, erhalte  UND 1 .</p>
<p>EINFACHE FRAKTION</p> <p><b>LAMA</b></p>	<p>Starte mit 1 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p><b>SPIELEND:</b> Erhalte  für jede Wabe (, ,  und , die du in deinen Bienenstock gebaut hast. Das Start-Plättchen zählt dabei nicht mit.</p>	<p>Nimm bei der Aufwertung sofort 1  oder 1  vom verdeckten Stapel und baue die Wabe in deinen Bienenstock. (Willst du eine Wabe nicht bauen, lege sie ersatzlos ab.)</p> <p><b>SPIELEND:</b> Erhalte  für jede Wabe (, ,  und , die du in deinen Bienenstock gebaut hast. Das Start-Plättchen zählt dabei nicht mit.</p>
<p><b>LIGU</b></p>	<p>Starte ohne Rohstoffe und mit 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p>Verdopple den Effekt jeder -Wabe, die an die Ligu-Wabe angrenzt. Die aufgedruckten  darfst du nicht verdoppeln.</p> <p>Um den doppelten Effekt auszulösen, gehe vor, als ob du die -Wabe zweimal hintereinander baust. Den Baubonus des Feldes erhältst du dabei nicht zweimal.</p>	<p>Verdopple den Effekt jeder -Wabe, die an die Ligu-Wabe angrenzt.</p> <p><b>SPIELEND:</b> Verdopple alle  auf allen , die an die Ligu-Wabe angrenzen (egal ob du sie vor oder nach der Aufwertung der Fraktion gebaut hast).</p>
<p><b>NICA</b></p>	<p>Starte mit 2 , 1 , 3  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p>Du darfst jederzeit 3  in 1  umwandeln. Du darfst das beliebig oft ausführen, es zählt nicht als Aktion.</p>	<p>Du darfst jederzeit 2  in 1  umwandeln. Du darfst das beliebig oft ausführen, es zählt nicht als Aktion.</p>
<p><b>OREA</b></p>	<p>Starte mit 1 , 1 , 2  und 2 Arbeiterinnen (Stärken 2 und 1).</p> <p>Jedes mal wenn du deine 4. aktive Arbeiterin erhältst, nimm sofort 3 beliebige . (Du erhältst den Bonus, egal wo sich deine Arbeiterinnen befinden – auf dem Spielplan oder deiner Andockstation.)</p>	<p>Jedes mal wenn du deine 4. aktive Arbeiterin erhältst, nimm entweder sofort 3 beliebige  oder . (Du erhältst den Bonus, egal wo sich deine Arbeiterinnen befinden – auf dem Spielplan oder deiner Andockstation.)</p>

## AUFGEWERTET

<p>EINFACHE FRAKTION</p> <p><b>POMON</b></p>	<p>Starte mit 1 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p><b>SPIELEND:</b> Erhalte  <b>2</b> für jede , die an die Pomon-Wabe angrenzt.</p>	<p><b>SPIELEND:</b> Erhalte  <b>3</b> für jede , die an die Pomon-Wabe angrenzt. Beachte, dass diese Fähigkeit die vorherige ersetzt (sie summieren sich nicht auf).</p>
<p><b>RIA</b></p>	<p>Starte mit 1 , 1 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p>Immer wenn 1 deiner Arbeiterinnen durch das Einsetzen einer <b>gegnerischen Arbeiterin</b> geschubst wird, erhalten du und der Gegner <b>1 Schritt</b> auf der -Skala, auch wenn die Arbeiterin vom 1. auf das 2. Einsetzfeld einer Aktion geschubst wird. Wird deine Arbeiterin indirekt vom zweiten Einsetzfeld von einem Gegner herausgeschubst, bekommen du und die Person, die die Arbeiterin eingesetzt hat, den Schritt. Werden 2 deiner Arbeiterinnen während eines Zuges von einem Gegner geschubst, wird diese Fähigkeit zweimal ausgelöst.</p>	<p>Immer wenn 1 deiner Arbeiterinnen durch das Einsetzen einer <b>gegnerischen Arbeiterin</b> geschubst wird, erhalten du und der Gegner <b>2 Schritte</b> auf der -Skala.</p>
<p><b>SAHA</b></p>	<p>Starte mit 2 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p>Immer wenn du eine oder mehrere Arbeiterinnen zurückrufst, nimm dir 1 zusätzliches . Du darfst dabei kein  vom gleichen  zweimal nehmen, außer du hast eine Fähigkeit, die das erlaubt. Beachte, dass Plättchen und Karten, die das Wort »Rückruf« bzw. »(zu)rückrufen« nutzen, diese Fähigkeit auslösen, jene die »Einkommen erhalten« nutzen, lösen sie nicht aus.</p>	<p>Immer wenn du eine oder mehrere Arbeiterinnen zurückrufst, darfst du dir entweder 1 zusätzliches  nehmen (wie links beschrieben) oder erhältst  <b>2</b>.</p>
<p><b>SIME</b></p>	<p>Starte mit 1 , 1  und 2 Arbeiterinnen (Stärken 2 und 1).</p> <p>Nimm zu Spielbeginn 3  vom Stapel auf deine Hand.</p>	<p>Bei der Aufwertung darfst du sofort 2 zusätzliche  ziehen und auf deine Hand nehmen.</p>
<p>EINFACHE FRAKTION</p> <p><b>SINI</b></p>	<p>Starte mit 1 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p><b>SPIELEND:</b> Erhalte  <b>3</b> für jede , die an die Sini-Wabe angrenzt.</p>	<p><b>SPIELEND:</b> Erhalte  <b>4</b> für jede , die an die Sini-Wabe angrenzt. Beachte, dass diese Fähigkeit die vorherige ersetzt (sie summieren sich nicht auf).</p>

## AUFGEWERTET

<p><b>UTEL</b></p>	<p>Starte mit 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p>Immer wenn du einen Planeten erkundest, nimm dir zusätzlich 1  deiner Wahl, egal ob der erkundete Planet diesen Rohstoff bereitstellt.</p>	<p>Immer wenn du einen Planeten erkundest, nimm dir zusätzlich 2  deiner Wahl.</p>
<p><b>VISAH</b></p>	<p>Zu Spielbeginn ziehst du 3  und 3  von den jeweiligen Stapeln. Lege die Waben in deine Reserve neben deinen Bienenstock. Immer wenn du eine Ausbauen- bzw. eine Rühmen-Aktion ausführst, darfst du 1 dieser Waben statt 1 Wabe aus der Auslage bauen. Eine  darfst du mit einer Arbeiterin jeglicher Stärke bauen. Für den Bau einer  benötigst du eine Stärke-4-Arbeiterin. Nur du darfst diese Waben bauen. Nachdem du die Waben gezogen hast, nimm dir 2  und / oder . Starte mit 2 Arbeiterinnen (Stärken 2 und 1).</p>	<p>Bei der Aufwertung darfst du sofort 1  oder 1  aus deiner Reserve bauen. Das gilt nicht als Aktion. Wenn du eine  baust, zahle 2  weniger. Wenn du eine  baust, zahle 1  weniger.</p>



## SAATKARTEN

#	EINMAL-NUTZEN	WERTUNG AM SPIELLENDE
1	<p>Wähle einen erkundeten Planeten und nimm dir für jeden dort angezeigten Rohstoff 1 Rohstoff-Marker aus dem Vorrat. Das gilt für aufgedruckte und hingelegte Rohstoffe.</p>	<p>Erhalte  für jeden  in deinem Bienenstock. Erhalte höchstens  durch diese Karte.</p>
2	<p>Die Arbeiterin, die du in diesem Zug einsetzt, agiert, als ob sie +2 Stärke hätte. Verändere die Stärke auf der Arbeiterin nicht. Wenn der Wert der Arbeiterin 4 oder mehr ist, erhältst du auch den Stärke-4-Bonus der Aktion.</p>	<p>Erhalte  für jeden  in deinem Bienenstock. Erhalte höchstens  durch diese Karte.</p>
3	<p>Bezahle 1 , um das Schiff der Königin um 1 Feld zu bewegen. Führe danach eine Erkunden-Aktion auf diesem Feld aus.</p>	<p>Erhalte  wenn du keinen  in deinem Bienenstock hast.</p>
4	<p>Lehre 1 Tanz, falls du noch keinen gelehrt hast. Danach darfst du die Umwandlung einmal nutzen.</p>	<p>Erhalte  wenn du keinen  in deinem Bienenstock hast.</p>
5	<p>Erhöhe oder senke die Stärke einer deiner Arbeiterinnen dauerhaft um 1.</p>	<p>Erhalte  zusätzlich, wenn alle Felder deines Bienenstock-Tableaus mit Plättchen bedeckt sind. Die normalen  erhältst du ebenso (insgesamt ).</p>
6	<p>Die Arbeiterin, die du in diesem Zug einsetzt, agiert, als ob sie +2 Stärke hätte. Verändere die Stärke auf der Arbeiterin nicht. Wenn der Wert der Arbeiterin 4 oder mehr ist, erhältst du auch den Stärke-4-Bonus der Aktion.</p>	<p>Erhalte  zusätzlich, wenn alle Felder deines Bienenstock-Tableaus mit Plättchen bedeckt sind. Die normalen  erhältst du ebenso (insgesamt ).</p>

#	EINMAL-NUTZEN	WERTUNG AM SPIELLENDE
7	Lege 1 beliebige Wabe von deinem Bienenstock ab, um  zu erhalten. Lege alle Rohstoffe ab, die du nicht mehr lagern kannst (gehe dafür auf der  -Skala vor). Alle übrigen Plättchen müssen nach dem Ablegen immer noch zusammenhängen. Boni, die du auf den Feldern freilegst, darfst du beim Bebauen erneut auslösen. Das Start-Plättchen darfst du nicht ablegen.	Erhalte  für jedes  , das im Tiefschlafabteil liegt.
8	Rufe 1 Arbeiterin vom Spielplan oder deinem Landebereich zurück. Erhöhe die Stärke der Arbeiterin nicht und nimm kein  .	Erhalte  für jedes  , das im Tiefschlafabteil liegt.
9	Gehe 3 Schritte auf der  -Skala vor.	Erhalte  für jedes  , das auf deiner Andockstation (also nicht im Tiefschlafabteil) liegt.
10	Siehe Saatkarte 7.	Erhalte  für jedes  , das auf deiner Andockstation (also nicht im Tiefschlafabteil) liegt.
11	Bezahle 3  , um eine beliebige ausliegende  in deinen Bienenstock zu bauen (dies gilt nicht als Aktion). Die normalen Wabenkosten musst du nicht bezahlen.	Erhalte  für jede aktive Arbeiterin, die am Spielende auf dem Plan oder deiner Andockstation liegt.
12	Bezahle 3  , um eine beliebige ausliegende  in deinen Bienenstock zu bauen (dies gilt nicht als Aktion). Die normalen Wabenkosten musst du nicht bezahlen.	Erhalte  für jede aktive Arbeiterin, die am Spielende auf dem Plan oder deiner Andockstation liegt.
13	Bezahle 1  und säe eine andere  als diese von deiner Hand auf einen (freigeschalteten) Platz unter deinem Bienenstock-Tableau.	Erhalte  für jede  in deinem Bienenstock.
14	Bezahle 1  , um 1 Arbeiterin mit Stärke 1 zu erhalten. Du kannst nicht mehr als 4 Arbeiterinnen haben.	Erhalte  für jede  in deinem Bienenstock.
15	Gehe 2 Schritte auf der  -Skala vor.	Erhalte  für jede  in deinem Bienenstock.
16	Lege die Waben aus der  -Reihe des Spielplans ab und lege 3 neue vom Stapel aus. Dann darfst du 1 der neu aufgedeckten Waben für 1  oder 1  weniger bauen.	Erhalte  für jede  in deinem Bienenstock.
17	Wandle 3 beliebige  in 1  um.	Erhalte  für jede  in deinem Bienenstock.
18	Erhöhe oder senke die Stärke einer deiner Arbeiterinnen dauerhaft um 1.	Erhalte  für jede  in deinem Bienenstock.
19	Tausche 1 deiner gesäten  mit 1  aus deiner Hand. Nimm die zuvor gesäte  zurück auf deine Hand.	Erhalte  für jede  in deinem Bienenstock.

#	EINMAL-NUTZEN	WERTUNG AM SPIELLENDE
20	Wandle 2 beliebige  in 1  um.	Erhalte  <b>3</b> für jede  in deinem Bienenstock.
21	Lege 1 deiner im Tiefschlafabteil liegenden  auf ein anderes, freies Feld um. Erhalte den Bonus, der auf dem neuen Feld aufgedruckt ist.	Erhalte  <b>4</b> für jedes Set aus  ,  ,  und  in deinem Bienenstock. Diese Waben müssen nicht angrenzend zueinander liegen.
22	Nimm 1 beliebige  vom Spielplan. Lege 1 Planeten offen auf das Feld, von dem du die  genommen hast, lege aber keine  darauf und nimm dir keine  .	Erhalte  <b>4</b> für jedes Set aus  ,  ,  und  in deinem Bienenstock. Diese Waben müssen nicht angrenzend zueinander liegen.
23	Du darfst 3  bezahlen und dir dafür 1  nehmen.	Erhalte  <b>6</b> zusätzlich, wenn du auf der  -Skala auf Feld 15 oder höher stehst. Du erhältst auch die üblichen  der  -Skala.
24	Rufe 1 Arbeiterin vom Spielplan oder deinem Landebereich zurück. Erhöhe die Stärke der Arbeiterin nicht und nimm kein  .	Erhalte  <b>6</b> zusätzlich, wenn du auf der  -Skala auf Feld 15 oder höher stehst. Du erhältst auch die üblichen  der  -Skala.
25	Nimm dir beliebige 3  -Marker, die auf einem oder verschiedenen Planeten liegen, in deinen Vorrat. Lege dann 2  -Marker aus deinem Vorrat auf freie Quadrate von 1 oder 2 beliebigen Planeten.	Erhalte  <b>7</b> zusätzlich, wenn du auf der  -Skala auf Feld 7 oder tiefer stehst. Du erhältst auch die üblichen  der  -Skala.
26	Bezahle 1  , um 1 Arbeiterin mit Stärke 1 zu erhalten. Du darfst nicht mehr als 4 Arbeiterinnen haben.	Erhalte  <b>7</b> zusätzlich, wenn du auf der  -Skala auf Feld 7 oder tiefer stehst. Du erhältst auch die üblichen  der  -Skala.
27	Bezahle 1  , um in deinem Zug eine 2. Arbeiterin einzusetzen. Fülle keine Wabenreihen auf, bis die Aktion deiner 2. Arbeiterin ausgeführt wurde.	Erhalte  <b>2</b> für jede gesäte  (diese zählt mit).
28	Die Arbeiterin, die du in diesem Zug einsetzt, agiert, als ob sie Stärke 4 besitzt. Verändere die Stärke der Arbeiterin nicht.	Erhalte  <b>2</b> für jede gesäte  (diese zählt mit).
29	Führe 1 Umwandlung aus. Gebe 1  und 1  aus, erhalte 1  oder Gebe 2  und 1  aus, erhalte 1  .	Wenn dies deine einzige gesäte  ist, erhältst du  <b>7</b> . Du darfst vor der Wertung andere gesäte  abwerfen (erhalte keine  dafür), um diese  zu werten.
30	Nimm 1 aufgedeckte Wabe (  ,  , oder  ) und lege sie in deine Reserve neben deinen Bienenstock. Du darfst sie später bauen, wenn du eine Ausbau-Aktion mit einer Arbeiterin beliebiger Stärke ausführst. Niemand sonst darf diese Wabe bauen.	Wenn dies deine einzige gesäte  ist, erhältst du  <b>7</b> . Du darfst vor der Wertung andere gesäte  abwerfen (erhalte keine  dafür), um diese  zu werten.
31	Lege 1 deiner gesäten  ab, um  <b>5</b> zu erhalten.	Erhalte  <b>5</b> , wenn du deine Fraktion aufgewertet hast.

#	EINMAL-NUTZEN	WERTUNG AM SPIELENDE
32	Ziehe so viele  vom Stapel, wie Personen mitspielen. Nimm 1 auf die Hand und gib den Rest im Uhrzeigersinn weiter. Die anderen ebenso, bis jede Person 1  erhalten hat.	Erhalte <b>2</b> für jeden  in deinem Bienenstock.
33	Bezahle 1  und 1  und baue eine aufgedeckte  vom Spielplan in deinen Bienenstock. Zahle nicht die normalen Kosten.	Erhalte <b>2</b> für jeden  in deinem Bienenstock.
34	Tausche 1  aus deinem Bienenstock mit 1 offenen  vom Spielplan. Erhalte den Baubonus des Feldes nicht noch einmal.	Erhalte <b>2</b> für jedes  in deinem Bienenstock.
35	Erhalte 1  . Jede andere Person nimmt sich 1  ihrer Wahl.	Erhalte <b>2</b> für jedes  in deinem Bienenstock.
36	Lege die Waben aus der  -Reihe des Spielplans ab und lege 3 neue vom Stapel aus. Dann darfst du 1 der neu aufgedeckten Waben für 1  weniger bauen.	Erhalte <b>1</b> für jeden  in deinem Bienenstock.
37	Ziehe so viele  , wie Personen mitspielen. Nimm 1 auf die Hand und gib den Rest im Uhrzeigersinn weiter. Die anderen ebenso, bis jede Person 1  erhalten hat. Alle dürfen die Wabe kostenlos in ihren Bienenstock bauen.	Erhalte <b>1</b> für jeden  in deinem Bienenstock.
38	Erhalte 2 beliebige  . Jede andere Person erhält 1 beliebigen  .	Erhalte <b>2</b> für jede  , die du hast.
39	Lege die Waben aus der  -Reihe des Spielplans ab und lege 3 neue vom Stapel aus. Dann darfst du 1 der neu aufgedeckten Waben für 1  weniger bauen.	Erhalte <b>2</b> für jede  , die du hast.
40	Wähle 1 deiner gesammelten  und nimm den aufgedruckten Bonus noch einmal.	Erhalte <b>5</b> .
41	Nimm  von 2 verschiedenen  , die auf dem Spielplan ausliegen.	Erhalte <b>5</b> .
42	Nimm  von 2 verschiedenen  , die sich in deinem Bienenstock befinden.	Erhalte <b>4</b> .
43	Bezahle 1  , um in deinem Zug eine 2. Arbeiterin einzusetzen. Fülle keine Wabenreihen auf, bis die Aktion deiner 2. Arbeiterin ausgeführt wurde.	Erhalte <b>4</b> .
44	Bezahle 3  , um deine Fraktion aufzuwerten (dreh das Start-Plättchen um).	Erhalte <b>3</b> .
45	Bezahle 2  , um den Stärke-4-Bonus eines ausliegenden Planeten zu erhalten.	Erhalte <b>3</b> .



## ANWERBUNGS-WABEN

**BEACHT:** Es gibt zwei Arten von  im Spiel. Diejenigen mit einem  und einer auslösenden Aktion in fetter Schrift. Immer wenn du diese Aktion nutzt, löst du die Wabenfunktion aus. Andere  werden ausgelöst, wie auf der Wabe beschrieben.

**BEACHT:** Immer wenn du mit einer Wabe etwas »kostenlos« bekommst, heißt das, dass du weder Arbeiterinnenstärke noch  für diese Aktion bezahlst.

**AGRONOMIN:** Immer wenn du eine  angrenzend zur **Agronomin** baust, erhältst du .

**AMME:** Immer wenn eine deiner Arbeiterinnen in den Tiefschlaf geht, nimm 2 .

**APOTHEKERIN:** Immer wenn du die Forschen-Aktion ausführst, darfst du 1 andere Arbeiterin (nicht die forschende) zurückrufen. Erhöhe wie üblich ihre Stärke um 1 und nimm ein  einer .

**AQUAKULTURISTIN:** Du musst kein  mehr bezahlen, wenn du durch die Ausbauen-Aktion eine  baust.

**ARCHITEKTIN:** Für jeden , den du an deinen Bienenstock baust, darfst du 1  aus der Hand in einen freien Platz unter dein Bienenstock-Tableau säen. Zahle dafür jeweils 1 .

**ASTROCHEMIKERIN:** Immer wenn du die Wachsen-Aktion nutzt, führst du sie so aus, als ob deine Arbeiterin Stärke 4 hat (du darfst auch deine Fraktion aufwerten). Du musst die üblichen Rohstoffe bezahlen.

**AZUBIENE:** Du darfst die Rühmen-Aktion mit einer Arbeiterin mit Stärke 3 oder Stärke 4 ausführen.

**BIOCHEMIKERIN:** Einmal im Zug darfst du 1  in einen anderen  umwandeln (z. B.  in )

**BOTANIKERIN:** Immer wenn du eine Wabe angrenzend zur **Botanikerin** baust, nimm 1 .

**CHEMIKERIN:** Immer wenn du die Umwandeln-Aktion ausführst: die Umwandlung in  und  kostet 1  weniger. (Diese Fähigkeit bezieht sich sowohl auf die vorgegebenen Umwandlungen als auch auf die gelehrt Tänze.)

**DIPLOMATIN:** Immer wenn du bei der Ausbau-Aktion eine  kaufst, zahlst du 1  weniger als auf der Wabe aufgedruckt ist.

**ERNÄHRUNGSBERATERIN:** Immer wenn du eine Wachsen-Aktion ausführst, erhältst du 1  kostenlos. Das heißt, du musst weder Arbeiterinnen-Stärke noch  dafür bezahlen.

**FORSCHERIN:** Für jeden , den du an deinen Bienenstock anbaust, ziehst du sofort 1  vom Stapel auf deine Hand.

**GENETIKERIN:** Immer wenn du eine Forschen-Aktion ausführst, darfst du 2  (statt 1) behalten. Um diese Fähigkeit zu nutzen, musst du mindestens 2  vom Stapel ziehen, indem du eine Arbeiterin mit mindestens Stärke 2 einsetzt.

**GENTECHNIKERIN:** Immer wenn du eine  erhältst, nimm deren Einkommen.

**HILFSSHERIFF:** Immer wenn du eine Ausbauen-Aktion ausführst (um ,  oder  zu kaufen) darfst du aus jeder Spalte kaufen, egal wie die Summe der Arbeiterinnen dort ist. Beachte, dass du den Stärke-4-Bonus (zusätzlich ) nur bekommst, wenn du wirklich eine Arbeiterin der Stärke 4 einsetzt. Die Wabenkosten verändern sich nicht.

**INGENIEURIN:** Immer wenn du bei der Ausbau-Aktion eine  kaufst, darfst du bis zu 1  der Kosten, die auf der Wabe aufgedruckt sind, durch 1  ersetzen.

**KARTOGRAPHIN:** Immer wenn du die Erkunden-Aktion ausführst, nimm dir 1  deiner Wahl zusätzlich. Ob der erkundete Planet diese Art von Rohstoff hat oder nicht, spielt keine Rolle.

**KRANKENPFLEGERIN:** Immer wenn du eine Wachsen-Aktion ausführst, erhältst du 1  kostenlos. Das heißt, du brauchst weder Arbeiterinnen-Stärke, noch  dafür bezahlen.

**KRÄUTERKUNDIGE:** Immer wenn du eine Forschen-Aktion ausführst, erhältst du 2  deiner Wahl.

**KUNSTHANDWERKERIN:** Immer wenn du eine  durch eine Rühmen-Aktion kaufst, zahlst du 1  weniger als auf der Wabe aufgedruckt ist.

**LANDWIRTIN:** Immer wenn du Arbeiterinnen zurückrufst, darfst du ein zusätzliches  nehmen. Du darfst nicht zweimal von der gleichen  nehmen. Beachte, wenn Plättchen oder Karten das Wort »zurückrufen, Rückruf« beinhalten, wird diese Fähigkeit ausgelöst, bei »erhalte Einkommen« nicht.

**NAVIGATORIN:** Immer wenn du eine Erkunden-Aktion ausführst, darfst du zusätzlich eine  von einem orthogonal angrenzenden Feld einsammeln. Lege ein Planeten-Plättchen offen auf das Feld, aber lege keinen  darauf und sammle dort keine Rohstoffe ein.

**PILOTIN:** Immer wenn du eine Erkunden-Aktion ausführst, darfst du das Schiff der Königin um bis zu 2 Felder mehr bewegen, als die Summe der Arbeiterin(nen) auf der Erkunden-Aktion erlaubt.

**POLLENFORSCHERIN:** Immer wenn du eine Wabe angrenzend zur **Pollenforscherin** baust, erhältst du 1 .

**SCHIRMHERRIN:** Immer wenn eine deiner Arbeiterinnen in den Tiefschlaf geht, nimm 1 .

**SCHLAFFORSCHERIN:** Immer wenn eine deiner Arbeiterinnen in den Tiefschlaf geht, nimm dir den Tiefschlaf-Bonus zweimal. Diese Verdopplung darfst du nicht bei den Boni anwenden, die dir erlauben eine Wabenreihe auszutauschen.

**SPÄHERIN:** Immer wenn du eine  erhältst (durch Erkunden oder auf eine andere Art), erhalte den Bonus dieser  zweimal.

**VERSICHERERIN:** Immer wenn eine deiner Arbeiterinnen in den Tiefschlaf geht, nimm 2 .

**WISSENSCHAFTLERIN:** Immer wenn du eine Umwandeln-Aktion ausführst, erhältst du 1  kostenlos. Das heißt, du brauchst weder Arbeiterinnen-Stärke noch  dafür bezahlen.

## ENTWICKLUNGS-WABEN

**AUSTAUSCH:** Baue zwei offen liegende  in deinen Bienenstock. Bezahle nichts dafür. Fülle die Auslage erst am Ende deine Zuges auf.

**BAUMGARTEN:** Säe bis zu zwei  unter dein Bienenstock-Tableau. Beachte, dass du dafür genug freie Plätze haben musst (evtl. durch  freigeschaltet).

**BIENENBROT:** Nimm 4  deiner Wahl.

**BIENENLEIM:** In dem Zug, in dem du den **Bienenleim** kaufst, darfst du so oft wie du magst 2  in 1  umwandeln.

**BIENZUCHT:** Wähle aus den offen liegenden Waben der Ausbauen-Aktion (, , ) 3 aus (in beliebiger Kombination) und lege sie in deine Reserve. Fülle die Auslage erst am Ende deine Zuges auf. Nur du darfst diese Waben bauen. Du baust eine davon, indem du die Ausbauen-Aktion mit einer Arbeiterin in beliebiger Stärke nutzt.

**BRUTKAMMER:** Erhalte 2 Arbeiterinnen (ohne  für sie zu zahlen). Du darfst sie auf Stärke 1 oder 2 einstellen (auch unterschiedlich). Du darfst nicht mehr als 4 aktive Arbeiterinnen haben.

**DÄMMUNG:** Bewege bis zu 3 deiner  von ihrem Platz im Tiefschlafabteil zu einem unbesetzten Platz. Führe diese Bewegungen nacheinander aus. Du darfst dabei Felder besetzen, die du vorher freigemacht hast. Erhalte alle Boni, die du bedeckst. Es müssen 3 verschiedene  sein.

**DNA-SEQUENZIERUNG:** Ziehe zwei  vom Nachziehstapel auf die Hand. Säe bis zu zwei  unter dein Bienenstock-Tableau. Beachte, dass du dafür genug freie Plätze haben musst (evtl. durch  freigeschaltet).

**DÜNGEAUTOMAT:** Lege bis zu 3  aus deinem Bienenstock ab und erhalte dafür je  2. Lege alle Rohstoffe ab, die du nicht mehr lagern kannst (gehe dafür auf der -Skala vor). Alle übrigen Plättchen müssen nach dem Ablegen immer noch zusammenhängen. Boni, die du auf den Feldern freilegst, darfst du beim Bebauen erneut nutzen.

**ERNTE:** Führe eine Erkunden-Aktion auf dem Planeten aus, auf dem das Schiff der Königin gerade steht. Nimm dir auch den Stärke-4-Bonus, falls vorhanden.

**FLUGROUTE:** Nimm 2  vom Spielbrett. Lege je ein Planetenplättchen offen auf diese Felder, aber erkunde die Planeten nicht (ziehe das Schiff nicht dorthin, erhalte keine Rohstoffe).

**FREMDBESTÄUBUNG:** Erhalte einmalig Einkommen von allen . **Fremdbestäubung** lässt sich nicht mit anderen Fähigkeiten kombinieren.

**FRUCHTWECHELSEL:** Baue zwei offen liegende  in deinen Bienenstock. Bezahle nichts dafür. Fülle die Auslage erst am Ende deines Zuges auf.

**GELÉE ROYALE:** Führe beim Baue von **Gelée Royal** 2 angrenzende  aus, wie wenn du die  gerade gebaut hättest.

**KAMMER DER KÖNIGIN:** Ziehe 4 Felder auf der -Skala vor.

**KERNGEBIET:** Nimm 2  und baue sie an.

**KREUZUNG:** Lege bis zu 3 mal 1  ab, um 1  in deinen Bienenstock zu bauen. Lege dabei nacheinander immer 1  ab, ziehe 1  und entscheide, ob du sie (ohne weitere Kosten) in deinen Bienenstock bauen willst.

**KUNSTWABE:** Nimm dir einmal alle Boni, die auf deinen gesammelten  abgebildet sind. Die **Kunstwabe** darfst du nicht mit **Pfadfinder** kombinieren.

**ORIENTIERUNG:** Bewege das Schiff der Königin zu einem beliebigen Feld und führe die Erkunden-Aktion aus. Wenn das Feld noch nicht erkundet wurde, nimm die . Nimm dir auch den Stärke-4-Bonus des Planeten, falls vorhanden.

**PFLANZENSORTEN:** Ziehe 3  vom Nachziehstapel auf die Hand.

**PFFROPFUNG:** Lege sofort 1  in das Tiefschlafabteil. Nimm dir den entsprechenden Bonus.

**POLLENPASTETE:** Rufe bis zu 2 deiner Arbeiterinnen vom Spielplan und / oder von deinem Landeplatz zurück. Erhöhe ihre Stärke nicht. Du darfst für jede Arbeiterin  von 1  nehmen.

**REINIGUNG:** Du darfst bis zu 2 , die du gesät hast, mit  aus deiner Hand ersetzen. Nimm die bisher gesäten  auf die Hand zurück. Du darfst sie in der üblichen Weise verwenden (auch wieder säen).

**REINIGUNGSFLUG:** Lege beliebig viele  von deiner Andockstation ab und erhalte  1 für jede.

**SAATENVIELFALT:** Lege beliebig viele  aus deiner Hand ab und erhalte  2 für jede. Du darfst keine gesäten  ablegen.

**SERUM:** Rufe alle Arbeiterinnen vom Spielplan und / oder von deinem Landebereich zurück. Erhöhe ihre Stärke nicht. Du darfst für jede Arbeiterin  von 1  nehmen.

**SPENDE:** Lege bis zu 5  aus deinem Bienenstock ab und erhalte für jeden  1.

**WACHSGEWINNUNG:** Nimm 1  für jede  in deinem Bienenstock.

**WINTERLADEN:** Nimm dir 1 , 2  oder ziehe 2  vom Stapel.

## RUHMES-WABEN

**ABGESANDTE:** Erhalte **4** für jede , die angrenzend zur **Abgesandten** liegt.

**AUSBREITUNG:** Erhalte **7**, wenn du die meisten  von allen Personen hast (auch wenn du bei einem Gleichstand der Führenden mit dabei bist).

**AUSTAUSCH:** Verliere **3**. Du darfst eine  aus einem anderen Bienenstock kopieren. Wenn diese  angrenzende Waben wertet, werte die Waben, die angrenzend zum **Austausch** liegen.

**BASIS:** Erhalte **1** für jeden  in deinem Bienenstock.

**BEWÄSSERUNG:** Erhalte **2** für jede  in deinem Bienenstock.

**BILDUNG:** Erhalte alle , die auf angrenzenden  aufgedruckt sind. Das bedeutet, die  auf den angrenzenden  erhältst du zweimal: einmal bei der -Wertung und einmal bei der Wertung der **Bildung**. Verdoppelte Punkte der **LIGU**-Fraktion zählen für die **Bildung** nicht doppelt.

**BRUTLAGERUNG:** Erhalte **2** für jede eigene aktive Arbeiterin am Spielende.

**DELEGATION:** Erhalte **3** für jede  in deinem Bienenstock.

**EFFIZIENZ:** Erhalte **12**, falls du keine ausgesäten  hast.

**ENTDECKUNG:** Erhalte **3** für jede , die du gesammelt hast.

**ERNTE:** Erhalte **15**, wenn mindestens 1 , 1 , 1  und 1  angrenzend zur **Ernte** liegen.

**ERWEITERUNG:** Erhalte **1** für jede Wabe (, ,  und ) in deinem Bienenstock. Das Start-Plättchen bringt keine Punkte für die **Erweiterung**.

**FERMENTIERUNG:** Erhalte **5**.

**FORSCHUNG:** Erhalte **3** für jede  in deinem Bienenstock.

**FORTSCHRITT:** Erhalte **4** für jede , die du gesät hast.

**GEDENKSTÄTTE:** Erhalte **3** für jedes deiner  im Tiefschlaf-Abteil.

**GEFOLGE:** Erhalte **1** für jeden Schritt auf der -Skala.

**GEMEINSCHAFT:** Erhalte **6** für jedes Set aus , ,  und  in deinem Bienenstock. Diese Waben müssen weder zur **Gemeinschaft** noch untereinander angrenzend sein.

**HAUFEN:** Erhalte **3** für jede Wabe, die angrenzend zum **Haufen** liegt. Jedes Sechseck deines Start-Plättchens zählt als einzelne Wabe für die Wertung des **Haufens**.

**HONIGLEITUNG:** Erhalte **9**.

**KOLONIE:** Erhalte **14**, wenn du keinen  hast.

**LANGLEBIGKEIT:** Erhalte **3** für jedes , das du nicht benutzt hast (also noch auf deiner Andockstation liegt).

**MAUSOLEUM:** Erhalte **12**, wenn du 0 oder 1 aktive Arbeiterin am Spielende hast.

**MONOKULTUR:** Erhalte **4** für jede , die angrenzend zur **Monokultur** liegt.

**MONOLITH:** Erhalte **14**, wenn der **Monolith** die einzige  in deinem Bienenstock ist.

**STRUKTURPLAN:** Erhalte **3** für jedes  in deinem Bienenstock.

**ÜBERFLUSS:** Erhalte **3** für jede  in deinem Bienenstock.

**ÜBERLEBEN:** Erhalte **8**, wenn **Überleben** an die Fraktions-Wabe angrenzt.

**VORBEREITUNG:** Erhalte **4** für jeden  in deinem Bienenstock. Erhalte höchstens **16** durch diese Wabe.

**VORRATSKAMMER:** Erhalte **4** für jeden  in deinem Bienenstock.