

ASTROBIENEN

GESAMT-ANHANG & SPIELREGEL FÜR DIE ERWEITERUNG „AUSBAU DES BIENENSTOCKS“



AUFBAU

Führt folgende Schritte aus, um die Erweiterung ins Grundspiel zu integrieren:

- Ersetzt alle 15 Rahmen durch die Erweiterungs-Rahmen.
- Ersetzt den Anhang mit dieser aktualisierten Gesamt-Version.
- Fügt alle anderen Komponenten dieser Erweiterung zu den entsprechenden des Grundspiels hinzu. Alle Teile (außer Erkundungsscheiben und Tanzmarken) sind mit **A** markiert.
 - 1 Start-Plättchen (Cedoni)
 - 4 Agrar-Waben, 4 Anwerbungs-Waben, 5 Entwicklungs-Waben und 3 Ruhmes-Waben
 - 4 Erkundungsscheiben
 - 7 Bienenstock-Tableaus
 - 3 Tanzstreifen und 6 Tanzmarken
 - 15 Saatkarten

ASTROBIENEN AUTOMA (SOLO-REGELN):

- Alle Komponenten der Erweiterung sind kompatibel mit dem Astrobienen Automa.
- Für die Wachsen-Aktion des Automa ergänze folgende Regel:
Entferne den obersten  von jedem Stapel der Auslage. Legen jeden entfernten  unter seinen Stapel.

Näheres siehe unter »Rahmen« auf Seite 2.

REGELÄNDERUNGEN UND GEÄNDERTER AUFBAU

RAHMEN

Mische die Rahmen beim Aufbau und lege sie als 2 ungefähr gleichhohe Stapel bereit. Immer wenn du einen Rahmen erhältst, hast du die Auswahl zwischen den beiden obersten Rahmen. Wenn du mehr als 1 Rahmen in einem Zug bekommst, wähle sie nacheinander (nimm den obersten von einem Stapel, dann hast du wiederum die Auswahl aus den beiden obersten Rahmen und so weiter). Falls ein Stapel leer wird, fülle ihn nicht wieder auf. In diesem Fall gibt es für den Rest des Spiels nur noch einen obersten Rahmen. (Bevor du eine Aktion ausführst, darfst du dir die abgedeckten Rahmen anschauen, musst sie aber in ihrer Reihenfolge auf dem Stapel lassen. Mische sie nicht!)



Jeder Rahmen hat 1 oder mehrere Bauboni aufgedruckt. Du erhältst den gezeigten Bonus immer, wenn du eine Wabe auf das markierte Feld deines Rahmen baust. Jeder Rahmen bringt **8**, wenn er zu Spielende voll bedeckt ist. Eine genaue Beschreibung der Bauboni findest du in diesem Anhang.

ERKUNDUNGSSCHEIBEN

Lege bei Punkt 3 des Aufbaus (»Erkundungsscheiben«) zufällig je eine aufgedeckte Erkundungsscheibe (🗺️) auf jeden Platz des Planetenrasters (wie üblich). Anstatt die überzähligen 🗺️ in die Schachtel zu legen, staple sie verdeckt neben dem Planetenraster.

Immer wenn du eine 🗺️ ohne Ortsvorgabe erhältst, darfst du entweder eine **aufgedeckte von einem Platz** eines unerkundeten Planeten nehmen oder eine **verdeckte vom 🗺️-Stapel**.

- ◆ Nimmst du eine 🗺️ von einem **unerkundeten Planetenfeld**, erhalte den aufgedruckten Bonus. Lege dann ein Planeten-Plättchen aufgedeckt auf das Feld, aber lege keinen Grundrohstoff-Marker darauf und erhalte auch keinen Rohstoff (dies ist keine Erkunden-Aktion).
- ◆ Nimmst du eine 🗺️ vom **Stapel**, drehe die Scheibe um und erhalte den aufgedruckten Bonus.

Wie auch sonst bei jedem Bonus, kannst du ablehnen ihn zu nehmen. Lege die 🗺️ in beiden Fällen auf deine Andockstation (wie üblich).

Beachte, dass der 🗺️-Stapel in Bezug auf die Fähigkeit der **Navigatorin** nicht als angrenzend zu irgendeinem Planeten angesehen wird.

TANZSTREIFEN UND TANZMARKEN

Diese Erweiterung enthält einige neue Tanzstreifen, die der Tanzlehrerin Siegpunkte (🎉) statt Gunst der Königin (👑) geben, wenn dieser Tanz von anderen genutzt wird.

Bei zwei der neuen Tanzmarken – **Veredelung** und **Erfolg** – hast du eine Wahl, wenn sie Teil eines Tanzes sind. Immer wenn du einen Tanz mit 1 dieser Marken nutzt, kannst du eines der beiden aufgedruckten Dinge auf der Marke nutzen. Wenn du den selben Tanz mehrfach in einem Zug nutzt, darfst du beliebig wechseln, welchen der Rohstoffe du aus gibst bzw. bekommst.

Außerdem kannst du über die Erkundungs-Tanzmarke eine Erkundungsscheibe bekommen bzw. ausgeben. Wenn diese Tanzmarke auf der linken Seite der Umwandlung liegt, musst du eine Erkundungsscheibe von deiner Andockstation ablegen, um die Kosten zu bezahlen. Wenn die Tanzmarke auf der rechten Seite der Umwandlung liegt, erhältst du eine Erkundungsscheibe – entweder eine offene vom Planetenraster oder eine verdeckte vom Stapel (siehe oben »Erkundungsscheiben«).

BIENENSTOCK-TABLEAU UND BIENENSTOCK

Die Bezeichnung »Bienenstock-Tableau« bezieht sich nur auf das Tableau mit seinen aufgedruckten Sechseckfeldern. Wird vom »Bienenstock« (z. B. »in deinem Bienenstock«) gesprochen, bezieht sich das auf alles, was auf deinem Tableau und auf den Rahmen gebaut und eingelagert wurde.

BIENENSTOCK-TABLEAUS

A DIE AZ: Dieser Bienenstock hat 4 markierte Felder, die dir beim Bebauen erlauben, 1 offen ausliegende Wabe einer bestimmten Sorte in deine Reserve zu legen. Du darfst diese Waben bauen, indem du die entsprechende Aktion ausführst (z. B. indem du eine Arbeiterin auf die Ausbauen- oder Rühmen-Aktion legst). Durch Bebauen weiterer Felder erhältst du 1  und 1  oder 2 Schritte bei der Gunst der Königin ( ). (Felder mit Rohstoff-Boni sind keine Lagerfelder, du darfst dort keine Rohstoff-Marker ablegen.)

A DIE GUM: Dieser Bienenstock hat 4 markierte Felder, die dir beim Bebauen erlauben, 1  zu bezahlen, um 1  zu erhalten. Mit dem Bebauen eines weiteren Feldes darfst du 1  aus deiner Hand säen.

DER KLOTZ: Dieser Bienenstock hat 4 markierte Felder, 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.

A DIE KOPFLEISTE: Dieser Bienenstock hat 3 markierte Felder, die dir beim Bebauen 1  einbringen. 1 Feld bringt dir 1 . 2 andere Felder bringen dir beim Bebauen kostenlose Rahmen (). Wenn du eine Wabe auf eines dieser beiden Felder baust, wähle 1  von einem offenen Stapel und baue ihn kostenlos. Der , den du damit baust, muss mit mindestens einer Seite an das Bonusfeld angrenzen, das dir das Bauen erlaubt hat. (Felder mit Rohstoff-Boni sind keine Lagerfelder, du darfst dort keine Rohstoff-Marker ablegen.)

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 LANGSTROTH: Dieser Bienenstock hat 4 markierte Felder, 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 eine Saatkarte, die das erlaubt). Alle anderen Bauregeln gelten wie üblich. Die Baukosten können nicht unter 0 fallen (das heißt, du erhältst nie Rohstoffe durch »negative Baukosten«). Du darfst diese Felder auch mit anderen Waben bebauen, dann erhältst du natürlich keinen Bonus.

A DIE LAYENS: Dieser Bienenstock hat 4 markierte Felder, die dir beim Bebauen je 1 Basisrohstoff einbringen. 3 weitere markierte Felder erlauben dir, Umwandeln-Aktionen auszuführen. Ein Feld erlaubt 3 Umwandeln-Aktionen, eines 2 und eines 1 Umwandeln-Aktion. Wenn du diese Aktionen ausführst, darfst du zwischen allen verfügbaren Umwandlungen auswählen, einschließlich aller Tänze, die gelehrt wurden. Falls eine andere Person den Tanz gelehrt hat, bekommt sie die Belohnung, die unter dem besitzanzeigenden Würfel abgebildet ist. Platziere keine Arbeiterin, um diese Aktionen auszuführen. (Felder mit Rohstoff-Boni sind keine Lagerfelder, du darfst dort keine Rohstoff-Marker ablegen.)

A DIE NATIONALE: 2 markierte Felder bringen dir beim Bebauen 1 Einkommen () von einer deiner Agrar-Waben (). Wenn du eine Agrar-Wabe auf eines dieser Felder baust, darfst du deren Einkommen oder das einer anderen Agrar-Wabe in deinem Bienenstock aktivieren. Ein weiteres Feld erlaubt dir, alle Arbeiterinnen (vom Spielplan und deinem Landebereich) zurückzurufen. Alle Arbeiterinnen verändern ihre Stärke und du bekommst Einkommen für sie (wie bei einem normalen Rückruf-Zug). Zwei weitere Felder bringen dir einmalig einen Rohstoff. (Felder mit Rohstoff-Boni sind keine Lagerfelder, du darfst dort keine Rohstoff-Marker ablegen.)

DIE POPPLETON: Dieser Bienenstock hat 1 markiertes Feld, 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. →

DIE POPPLETON (FORTSETZUNG): Außerdem hat dieser Bienenstock 3 Felder, durch die du je 1 Schritt auf der -Skala voran ziehst und 2 Felder, die dir je einbringen.

A DAS SECHSECK: 3 Felder sind leer und geben dir keine Boni. 3 markierte Felder erlauben dir, beim Bebauen 1 Ruhmeswabe () zufällig von den überzähligen aus der Schachtel zu ziehen und in deine Reserve zu legen. Wenn du alle genannten 6 Felder bebaut hast, darfst du sofort entweder 1 aus deiner Reserve auf das mittlere Feld ohne Kosten bauen oder du nimmst dir 2 . Nachdem du 1 dieser beiden Möglichkeiten gewählt hast, lege alle aus deiner Reserve zurück in die Schachtel (egal woher du diese bekommen hast). Du darfst diesen Bonus **nur einmal** im Spiel nutzen.

A DIE SMITH: Dieser Bienenstock hat 3 markierte Felder, die dir beim Bebauen erlauben, 1 zu bezahlen, um 1 zu erhalten. 1 markiertes Feld erlaubt dir, 1 zu bezahlen, um 1 zu erhalten. 2 markierte Felder erlauben dir, 1 zu bezahlen, um zu erhalten.

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.)



RAHMEN

- | | |
|----|--|
| 1 | Jedes markierte Feld gibt dir beim Bebauen 1 Rohstoff (, , oder). |
| 2 | Drei markierte Felder geben dir beim Bebauen 1 . |
| 3 | Ein markiertes Feld gibt dir beim Bebauen 1 . |
| 4 | Ein markiertes Feld gibt dir beim Bebauen 1 .
Ein weiteres markiertes Feld gibt dir beim Bebauen 1 . |
| 5 | Ein markiertes Feld gibt dir beim Bebauen 1 .
Ein weiteres markiertes Feld gibt dir beim Bebauen 1 . |
| 6 | Ein markiertes Feld gibt dir beim Bebauen 1 .
Ein weiteres markiertes Feld gibt dir beim Bebauen . |
| 7 | Drei markierte Felder geben dir beim Bebauen .
Ein weiteres markiertes Feld gibt dir beim Bebauen . |
| 8 | Zwei markierte Felder geben dir beim Bebauen je 1 Arbeiterin mit Stärke 1 (falls möglich). |
| 9 | Ein markiertes Feld erlaubt dir beim Bebauen 1 zu säen. |
| 10 | Vier markierte Felder erlauben dir beim Bebauen 1 zu bezahlen, um 1 zu erhalten. |
| 11 | Zwei markierte Felder geben dir beim Bebauen je 1 . Ein weiteres markiertes Feld gibt dir beim Bebauen 1 . |
| 12 | Ein markiertes Feld erlaubt dir beim Bebauen 2 von deiner Andockstation abzugeben um, 1 zu bekommen. Ein weiteres Feld erlaubt dir beim Bebauen 1 von deiner Andockstation abzugeben, um 1 zu bekommen. |
| 13 | Zwei markierte Felder erlauben dir beim Bebauen 1 zu bezahlen, um 1 zu erhalten.
Ein markiertes Feld erlaubt dir beim Bebauen 1 zu bezahlen, um 1 zu erhalten. |
| 14 | Ein markiertes Feld erlaubt dir beim Bebauen 1 von deiner Andockstation abzugeben, um 1 zu bekommen. Ein markiertes Feld erlaubt dir beim Bebauen 1 von deiner Andockstation abzugeben, um zu bekommen. Ein markiertes Feld erlaubt dir beim Bebauen 1 von deiner Andockstation abzugeben, um zu bekommen. |
| 15 | Zwei markierte Felder geben dir beim Bebauen . |

FRAKTIONEN

Die Start-Rohstoffe jeder Fraktion sind in den gelben Kreisen der Lagerwaben hell hervorgehoben. Lege beim Spielaufbau nur entsprechende 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 auch hier in der Fraktions-Beschreibung angegeben.

		AUFGEWERTET	
EINFACHE FRAKTION	ANA	<p>Starte mit 1 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p>SPIELEND: Erhalte  für jede , die an die Ana-Wabe angrenzt.</p>	<p>SPIELEND: 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>Du darfst diese Fähigkeit auch nutzen, wenn die Arbeiterin eine andere Stärke hat, aber wie eine Stärke-3-Arbeiterin agiert (z. B. durch die Nutzung der Saatkarten 2 oder 6).</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>Einmal pro Arbeiterinnen-Einsatz: Wenn du eine Arbeiterin eines Gegners schubst, darfst du 1  in 1 anderen  umwandeln. Die Arbeiterin des Gegners muss nicht zur Andockstation zurückkehren, 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>Einmal pro Arbeiterinnen-Einsatz: Wenn du eine Arbeiterin eines Gegners schubst, darfst du dir 1  nehmen oder 1  in 1 anderen  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>SPIELEND: Erhalte .</p>



AUFGEWERTET

<p>CASI</p>	<p>Starte mit 2  und 2 Arbeiterinnen (Stärken 2 und 1). 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. SPIELEND: Du bekommst  für jedes  in deinem Bienenstock.</p>
<p>CECRO</p>	<p>Starte mit 1  und 2 Arbeiterinnen (Stärken 2 und 1). 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 deine Zuges auf. SPIELEND: Erhalte  für jede  in deinem Bienenstock.</p>
<p>A CEDONI</p>	<p>Starte mit 1 , 1  und 2 Arbeiterinnen (Stärken 2 und 1). Bei den ersten 4 , die du erhältst, darfst du sofort 1 Baubonus dieses Rahmens aktivieren.</p>	<p>Bei den ersten 4 , die du erhältst, darfst du sofort 2 verschiedene Bauboni dieses  aktivieren. , die du vor der Aufwertung erhalten hast, zählen zu den 4 dazu, werden aber bei der Aufwertung nicht noch einmal aktiviert. Baue bei der Aufwertung sofort 2  kostenlos.</p>
<p>EINFACHE FRAKTION CYPRI</p>	<p>Starte mit 1 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1). SPIELEND: Erhalte  für jede , die an die Cypri-Wabe angrenzt.</p>	<p>SPIELEND: Erhalte  für jede , die an die Cypri-Wabe angrenzt. Beachte, dass diese Fähigkeit die vorherige ersetzt (sie summieren sich nicht auf).</p>
<p>IBER</p>	<p>Starte mit 1 , 1 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1). 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  bezahlen, um 1  von 1  nehmen. Führe dann deinen Zug aus (du darfst dabei auch die gerade zurückgerufene Arbeiterin nutzen).</p>
<p>JEMIT</p>	<p>Starte mit 1  und 2 Arbeiterinnen (beide Stärke 2). 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 LAMA</p>	<p>Starte mit 1 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1). SPIELEND: 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.) SPIELEND: Erhalte  für jede Wabe (, ,  und , die du in deinen Bienenstock gebaut hast. Das Start-Plättchen zählt dabei nicht mit.</p>

AUFGEWERTET

<p>LIGU</p>	<p>Starte ohne Rohstoffe und mit 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1). Verdopple den Effekt jeder ⚡-Wabe, die du an die Ligu-Wabe anbaust. Die aufgedruckten 🌀 darfst du nicht verdoppeln. 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 du an die Ligu-Wabe anbaust. SPIELEND: 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>NICA</p>	<p>Starte mit 2 🌱, 1 🌸, 3 💧 und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1). 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>OREA</p>	<p>Starte mit 1 🌱, 1 🌸, 2 💧 und 2 Arbeiterinnen (Stärken 2 und 1). Jedesmal wenn du deine 4. aktive Arbeiterin erhältst, nimm sofort 3 beliebige 🌈. Wenn eine deiner Arbeiterinnen in den Tiefschlaf geht und du später die 4. Arbeiterin noch einmal erhältst, bekommst du den Bonus wieder. Du erhältst den Bonus, egal wo sich deine Arbeiterinnen befinden – auf dem Spielplan oder deiner Andockstation.</p>	<p>Jedesmal wenn du deine 4. aktive Arbeiterin erhältst, nimm entweder sofort 3 beliebige 🌈 oder 3 🌟. Du erhältst den Bonus, egal wo sich deine Arbeiterinnen befinden – auf dem Spielplan oder deiner Andockstation.</p>
<p>EINFACHE FRAKTION</p> <p>POMON</p>	<p>Starte mit 1 🌱, 1 💧 und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1). SPIELEND: Erhalte 2 🌀 für jede 🍄, die an die Pomon-Wabe angrenzt.</p>	<p>SPIELEND: Erhalte 3 🌀 für jede 🍄, die an die Pomon-Wabe angrenzt. Beachte, dass diese Fähigkeit die vorherige ersetzt (sie summieren sich nicht auf).</p>
<p>RIA</p>	<p>Starte mit 1 🌱, 1 🌸, 1 💧 und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1). Immer wenn 1 deiner Arbeiterinnen durch das Einsetzen einer gegnerischen Arbeiterin geschubst wird, erhalten du und der Gegner 1 Schritt auf der 🏰-Skala, auch wenn die Arbeiterin vom 1. auf das 2. Einsetzfeld einer Aktion geschubst wird. Wird deine Arbeiterin indirekt vom 2. 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 gegnerischen Arbeiterin geschubst wird, erhalten du und der Gegner 2 Schritte auf der 🏰-Skala. (Sonstige Regeln, wie auf der Startseite.)</p>

AUFGEWERTET

<p>SAHA</p>	<p>Starte mit 2 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p>Immer wenn du einen Rückruf-Zug machst, 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 einen Rückruf-Zug machst, darfst du dir entweder 1 zusätzliches  (wie bei der Startseite beschrieben) oder  2 nehmen.</p>
<p>SIME</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>SINI</p>	<p>Starte mit 1 , 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p>SPIELEND: Erhalte  3 für jede , die an die Sini-Wabe angrenzt.</p>	<p>SPIELEND: Erhalte  4 für jede , die an die Sini-Wabe angrenzt. Beachte, dass diese Fähigkeit die vorherige ersetzt (sie summieren sich nicht auf).</p>
<p>UTEL</p>	<p>Starte mit 1  und 3 Arbeiterinnen (Stärken 2, 1, 1).</p> <p>Immer wenn du einen Planeten erkundest, nimm dir zusätzlich 1 , egal ob der erkundete Planet diesen Rohstoff bereitstellt.</p>	<p>Immer wenn du einen Planeten erkundest, nimm dir zusätzlich 2 .</p>
<p>VISAH</p>	<p>Zu Spielbeginn ziehst du 3  und 3  von den jeweiligen Stapeln. Lege die Waben in deine Reserve neben deinen Bienenstock. Nachdem du die Waben gezogen hast, nimm dir 2  und / oder . Starte mit 2 Arbeiterinnen (Stärken 2 und 1).</p> <p>Immer wenn du eine Ausbauen- bzw. eine Rühren-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.</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 SPIELENDEN
1	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.	Erhalte 3 für jeden  in deinem Bienenstock. Erhalte höchstens 12 durch diese Karte.
2	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.	Erhalte 3 für jeden  in deinem Bienenstock. Erhalte höchstens 12 durch diese Karte.
3	Bezahle 1  , um das Schiff der Königin um 1 Feld zu bewegen. Führe danach eine Erkunden-Aktion auf diesem Feld aus.	Erhalte 7 , wenn du keinen  in deinem Bienenstock hast.
4	Lehre 1 Tanz, falls du noch keinen gelehrt hast. Danach darfst du die Umwandlung einmal nutzen.	Erhalte 7 , wenn du keinen  in deinem Bienenstock hast.
5	Erhöhe oder senke die Stärke einer deiner Arbeiterinnen dauerhaft um 1.	Erhalte 5 zusätzlich, wenn alle Felder deines Bienenstock-Tableaus mit Plättchen bedeckt sind. Die normalen 8 erhältst du ebenso (insgesamt 13).
6	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.	Erhalte 5 zusätzlich, wenn alle Felder deines Bienenstock-Tableaus mit Plättchen bedeckt sind. Die normalen 8 erhältst du ebenso (insgesamt 13).
7	Lege 1 beliebige Wabe von deinem Bienenstock ab, um 3 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 2 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 2 für jedes  , das im Tiefschlafabteil liegt.
9	Gehe 3 Schritte auf der  -Skala vor.	Erhalte 2 für jedes  , das auf deiner Andockstation (also nicht im Tiefschlafabteil) liegt.
10	Siehe Saatkarte 7.	Erhalte 2 für jedes  , das auf deiner Andockstation (also nicht im Tiefschlafabteil) liegt.

#	EINMAL-NUTZEN	WERTUNG AM SPIELLENDE
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.
20	Wandle 2 beliebige  in 1  um.	Erhalte  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  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  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  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  zusätzlich , wenn du auf der  -Skala auf Feld 15 oder höher stehst. Du erhältst auch die üblichen  der  -Skala.

#	EINMAL-NUTZEN	WERTUNG AM SPIELLENDE
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 7  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 7  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 2  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 2  für jede gesäte  (diese zählt mit).
29	Führe 1 Umwandlung aus: Gib 1  und 1  aus, erhalte 1  oder Gib 2  und 1  aus, erhalte 1  .	Erhalte 7  , wenn dies deine einzige gesäte  ist. Du darfst vor der Wertung andere gesäte  abwerfen (du erhältst 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.	Erhalte 7  , wenn dies deine einzige gesäte  ist. Du darfst vor der Wertung andere gesäte  abwerfen (du erhältst keine  dafür), um diese  zu werten.
31	Lege 1 deiner gesäten  ab, um 5  zu erhalten.	Erhalte 5  , wenn du deine Fraktion aufgewertet hast.
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 2  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 2  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 2  für jedes  in deinem Bienenstock.
35	Erhalte 1  . Jede andere Person nimmt sich 1  ihrer Wahl.	Erhalte 2  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 1  für jeden  in deinem Bienenstock.

#	EINMAL-NUTZEN	WERTUNG AM SPIELLENDE
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 1 für jeden  in deinem Bienenstock.
38	Erhalte 2 beliebige  . Jede andere Person erhält 1 beliebigen  .	Erhalte 2 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 2 für jede  , die du hast.
40	Wähle 1 deiner gesammelten  und nimm den aufgedruckten Bonus noch einmal.	Erhalte 5 .
41	Nimm  von 2 verschiedenen  , die auf dem Spielplan ausliegen.	Erhalte 5 .
42	Nimm  von 2 verschiedenen  , die sich in deinem Bienenstock befinden.	Erhalte 4 .
43	Bezahle 1  , um in deinem Zug eine 2. Arbeiterin einzusetzen. Fülle keine Wabenreihen auf, bis die Aktion deiner 2. Arbeiterin ausgeführt wurde.	Erhalte 4 .
44	Bezahle 3  , um deine Fraktion aufzuwerten (dreh das Start-Plättchen um).	Erhalte 3 .
45	Bezahle 2  , um den Stärke-4-Bonus eines ausliegenden Planeten zu erhalten.	Erhalte 3 .
46 	Senke die Stärke einer deiner Arbeiterinnen um 1 und erhöhe die Stärke einer anderen deiner Arbeiterinnen um 2. (Die Arbeiterin, deren Stärke du senken willst, muss mindestens Stärke 2 haben.) Überschreitet die Arbeiterin durch diese Aktion die Stärke 4, geht sie sofort in den Tiefschlaf.	Erhalte 9 , wenn du mindestens 1  und 1  in deinem Bienenstock hast.
47 	Siehe Saatkarte 46  .	Erhalte 5 , wenn du einen Tanz gelehrt hast.
48 	Bewege eine Wabe in deinem Bienenstock von einem Sechseckfeld auf ein anderes. Wenn du mit dieser Aktion einen Baubonus abdeckst, erhältst du diesen. Wie immer müssen alle Plättchen des Bienenstocks danach noch zusammenhängen. Du darfst nicht das Start-Plättchen bewegen.	Erhalte 6 , wenn du 0 oder 1  auf deiner Andockstation hast.

#	EINMAL-NUTZEN	WERTUNG AM SPIELLENDE
49 A	Siehe Saatkarte 48 A.	Erhalte 4 je Paar aus gesäter  und  , die du hast (z. B. erhältst du 8 für 2 gesäte  und 2 ).
50 A	Tausche 2 Arbeiterinnen auf Einsetzungsfeldern auf dem Spielplan. Es dürfen beide deine Arbeiterinnen sein, beide von anderen oder eine von dir und eine von einer anderen Person.	Erhalte 4 zusätzlich für jeden deiner Rahmen, der vollständig bebaut ist.
51 A	Gehe 2 Felder auf der  -Skala zurück und nutze dafür einen beliebigen Tanz zweimal (der Tanz muss zuvor schon gelehrt worden sein). Dein Marker darf auf der  -Skala nicht unter 0 sein.	Erhalte 10 , wenn alle 9 Felder, die dein Start-Plättchen umgeben, mit Waben bebaut sind. (Dazu musst du dort zuerst Rahmen bauen.)
52 A	Entferne den offenen  von einem oder beiden Stapeln und lege jeden unter den entsprechenden Stapel. Erhalte 1  für jeden  , den du entfernst.	Erhalte 6 , wenn du keinen Tanz gelehrt hast.
53 A	Erhalte bis zu 2 Bauboni eines offenen  vom Stapel. Du darfst 1 Bonus nicht zweimal nutzen.	Erhalte 2 je Sektor im Tiefschlafabteil, in dem wenigstens 1 deiner Tiefschlaf-Plättchen liegt.
54 A	Du darfst bis zu dreimal einen beliebigen  bezahlen, um je 2 Felder auf der  -Skala nach vorne zu gehen.	Erhalte 6 , wenn du 0 oder 1  auf deiner Andockstation hast.
55 A	Lege diese Karte ab, wenn du eine Wabe durch eine Aktion oder Fähigkeit baust. Wenn du das tust, baue die neue Wabe auf einen Platz in deinem Bienenstock, auf dem schon eine Wabe liegt. Beim Bezahlen ziehst du die Kosten der überbauten Wabe von den Kosten der neuen Wabe ab (du erhältst dadurch allerdings nie Rohstoffe). Lege die überbaute Wabe ab. Du kannst dadurch keinen Baubonus nutzen.	Erhalte 4 je Paar aus gesäter  und  , die du hast (z. B. erhältst du 8 für 2 gesäte  und 2 ).
56 A	Lege diese Karte ab, wenn du eine Wabe durch eine Aktion oder Fähigkeit baust. Wenn du das tust, baue die neue Wabe auf ein beliebiges Feld in deinem Bienenstock. Diese Wabe muss nicht angrenzend zu einem anderen Plättchen sein. Später darfst du angrenzend zu dieser Wabe bauen, um die Bedingung für angrenzendes Bauen zu erfüllen.	Erhalte 7 , wenn du deine Fraktion nicht aufgewertet hast (dein Startplättchen nicht umgedreht ist).
57 A	Lege einmal 2  ab, um 1  , 1  , und 1  zu erhalten.	Erhalte 3 je Tiefschlaf-Plättchen im Tiefschlafabteil, das nicht zum 1. Platz einer Mehrheitswertung beiträgt (auch nicht zum Gleichstand um den 1. Platz).
58 A	Lege entweder 2  ab, um 1  zu erhalten oder lege 3  ab, um 1  zu erhalten.	Erhalte 2 je  mit Einkommen, das mindestens 1  einbringt.

#	EINMAL-NUTZEN	WERTUNG AM SPIELLENDE
59 A	Rufe 1 deiner Arbeiterinnen nach normalen Regeln zurück (vom Spielplan oder deinem Landebereich). Wie üblich erhält die Arbeiterin 1 Stärke dazu und bringt Einkommen bzw. geht in den Tiefschlaf. Diese Karte löst auch alle anderen Rückruf-Fähigkeiten aus, die du hast.	Erhalte 8 , wenn du 2 oder weniger  hast.
60 A	Siehe Saatkarte 59 A.	Erhalte 2 je  , das Einkommen von  /  /  oder  einbringt.

OFFIZIELLE »SAATKARTEN-VARIANTE«

Ihr könnt auch mit folgender Variante spielen (es ist dieselbe, wie in der Grundregel auf Seite 11 beschrieben):

- Du darfst höchstens **2 Saatkarten** in einem Zug für ihren **Einmal-Nutzen** ausspielen.
- Das Ausspielen für  ist weiterhin unbegrenzt möglich.

Diese Variante soll den seltenen Fällen entgegenwirken, in denen jemand schnell eine große Anzahl von Saatkarten ansammelt, diese alle in einem Zug spielt, und dadurch einen großen Vorteil erhält, den die anderen nur schwerlich wieder aufholen können.

Entscheidet vor Beginn des Spieles in der Gruppe, ob ihr mit dieser Variante spielen wollt.





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.

A ASTRONOMIN: Immer wenn du eine Wachsen-Aktion ausführst, nimm dir entweder 1  oder .

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

A BÄUERIN: Immer wenn du 1  säst, nimm dir entweder 1  oder .

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 🌐 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 🟫¹ kostenlos. Das heißt, du brauchst weder Arbeiterinnen-Stärke noch 🌸 dafür bezahlen.

KRÄUTERKUNDIGE: Immer wenn du eine Forschen-Aktion ausführst, erhältst du 2 🌐.

KUNSTHANDWERKERIN: Immer wenn du eine 🛠️ durch eine Rühren-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 »(zu)rückrufen« oder »Rückruf« beinhalten, wird diese Fähigkeit ausgelöst, bei »erhalte Einkommen« nicht.

A MUSIKOLOGIN: Immer wenn du eine Umwandeln-Aktion ausführst, erhältst du 2 🎵 für jeden unterschiedlichen Tanz, den du nutzt.

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 🌸.

A SAATSPEZIALISTIN: Immer wenn du eine 🌱 abwirfst um 🌐 zu bekommen, nimm dir 1 zusätzlichen 🌐 (die beiden können gleich oder verschieden sein).

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 deines 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 deines 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 2  vom Nachziehstapel auf die Hand. Säe bis zu 2  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 . 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.

EXTRAKTOR: Nachdem du den Extraktor gebaut hast, erhältst du 1  für jede , die an den **Extraktor** angrenzt.

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.

FRUCHTWECHSEL: Baue 2 offen liegende  in deinen Bienenstock. Bezahle nichts dafür. Fülle die Auslage erst am Ende deines Zuges auf.

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

HEILBECKEN: Stelle die Stärken all deiner aktiven Arbeiterinnen neu ein. Die Summe der Stärken aller Arbeiterinnen muss danach die gleiche sein wie vorher (z. B. darfst du die Stärken 1, 2 und 4 in die Stärken 3, 2 und 2 ändern). Durch diese Aktion darfst du keine Arbeiterinnen verlieren oder dazugewinnen.

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 **Späherin** 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.

PFRÖPFUNG: 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.

A RADAR: Erhalte bis zu 3 Bauboni der offenen  von den Stapeln. Du darfst den Bonus eines Feldes nicht mehr als einmal nutzen.

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  für jede.

SAATENVIELFALT: Lege beliebig viele  aus deiner Hand ab und erhalte  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 .

A VORRICHTUNG: Nimm sofort 1  aus der Auslage oder deiner Reserve und baue sie in deinen Bienenstock. Bezahle dabei 1  weniger als die angegebenen Kosten.

WACHSGEWINNUNG: Nimm 1  für jede  in deinem Bienenstock.

A WACHSTUMSLAMPE: Wenn du die **Wachstumslampe** baust, nimm dir einmalig das Einkommen von allen angrenzenden  doppelt.

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



RUHMES-WABEN

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

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

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

BASIS: Erhalte  für jeden  in deinem Bienenstock.

BEWÄSSERUNG: Erhalte  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  für jede eigene aktive Arbeiterin am Spielende.

DELEGATION: Erhalte  für jede  in deinem Bienenstock.

EFFIZIENZ: Erhalte , falls du keine ausgesäten  hast.

ENTDECKUNG: Erhalte  für jede , die du gesammelt hast.

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

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

FERMENTIERUNG: Erhalte .

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**.

A KINDERGARTEN: Erhalte **4** je unbebautem Feld auf deinem Bienenstock-Tableau. Unbebaute Felder auf einem 🍯 bringen **keine** 🍯.

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

LANGLEBIGKEIT: Erhalte **3** für jedes 🏠, das du nicht benutzt hast (das 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.

A OBELISK: Erhalte **5** je Feld, das an den **Obelisk** angrenzt, das sowohl unbebaut ist, als auch einen Baubonus hat.

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.

A UNTERRICHT: Erhalte **7**, wenn du einen Tanz gelehrt hast.

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

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





ASTROBIENEN – AUSBAU DES BIENENSTOCKS

Haupt-Spielerester

Jared Bangs, Blake Chursinoff, Jennifer Graham-Macht, William Augustus Griffin Sr., Brett Kerr, Amy Niggel, Nersi Nikakhtar, Gregory Rempe, Dominick Salazar, David Vestal, Trevor Vincent

Spielerester

Robert Arroyo, Gray Bangs, Riley Bangs, Coleman Barton, Raelene Chursinoff, Caleb Chursinoff, Jonathan Ence, Rebecca Fletcher, Maxwell Freud, Clara Friedman, Hristo Gangov, Jose Hernandez, Glenn Janzen, Emily Jones, Lauren Kerr, Jeremiah Krieg, Austin Larson, Michael Niggel, James Niggel, Lucas Niggel, Allison Reiser, Susan Rempe, Ana Salazar, Nick Salonek, Ryan Schneider, Divya Sidhu, Dilsherpreet Sidhu, Arianna Vincent, Trevor Wilmoth

Textbearbeitung und Lektorat

Karel Titeca, Josh Ward, Dana Woller

Deutsche Version

Übersetzung & Satz: Christof Tisch

Lektorat: Johannes Grimm, Gerhard Tischler, Bastian Winkelhaus