



5 EU =
1 CR Punkt

Punkte gewinnen!

1 – 4 Punkte für den Erwerb eines Territoriums oder einer Gilde – gemäß Angabe auf der Besitzurkunde. (Hinweis: Die so erworbenen CR-Punkte sind bei Verlust des Territoriums oder der Gilde an den neuen Eigentümer abzutreten.)

4 – 8 Punkte als Bonus für den Erwerb aller Territorien einer Farbgruppe (Zahl der farbgleichen Territorien x 2). *Hinweis:* Dieser Bonus ist auch bei Verlust eines oder aller Territorien **nicht** zurückzuerstatten.

5 Punkte für jede erreichte Entwicklungsstufe auf jedem eigenen Territorium.

CR-Punkte können auch (bis zur Höchstzahl von 5 pro Zug) gegen Zahlung von 5 EU pro Punkt bei der Bank erworben werden. Insgesamt ist diese Art von Punktekauf jedoch nur möglich, solange ein Spieler die für das Spiel vereinbarte Gesamtpunktzahl um mehr als 25 Punkte unterschreitet. Es kann also bei vereinbarter Gesamtpunktzahl von 100 ein Spieler mit erreichten 74 Punkten letztmals 5 Punkte (nicht nur 1) zukaufen. Erst nach dem Überschreiten der Punktzahl 75 ist er von dieser Art des Punkterwerbs abgeschnitten. *Nicht limitiert ist die Rückgabe von Punkten an die Bank gegen EU bei Geldbedarf.*

Stets wenn R-Einheiten aus irgendeinem Grund **verloren gehen**, sodass der Status ENTWICKELT bzw. SUPER-ENTWICKELT nicht mehr gerechtfertigt werden kann, sind die entsprechenden ED-Steine von der Grundplatte zu entfernen und bis zum Ersatz der fehlenden R-Einheiten auf der Mitte des Territorialfeldes zu deponieren. Solange kann der Spieler auch keine erhöhten Konferenzgebühren kassieren und im Konfliktfall kann der ausgesetzte Status für wirtschaftliche Entwicklung keine Berücksichtigung bei der Konfliktstärken-Berechnung finden. Auch muss der betroffene Spieler seine Zählringfigur (CRF) **vorübergehend** um fünf bzw. zehn Punkte zurücksetzen.

Die Ereignisphase: Vorrücken, Erwerben, Erobern!

Nach Ablauf der Optionszeit seines Zuges, würfelt der Spieler mit 1, 2 oder 3 der sechs-seitigen Würfel um für seinen Gouverneur die Zahl der vorzurückenden Felder zu ermitteln.

Gegen jeweiligen Abzug von 3 Punkten auf dem äußeren Zählring (CR) kann der Gouverneur auch jeweils gegen den Uhrzeigersinn bewegt werden.