

ECLIPSE

DAS ZWEITE GALAKTISCHE ZEITALTER



SPIELANLEITUNG

EIN WELTRAUMERKUNDUNGS- UND EROBERUNGSSPIEL
FÜR 2-5 GEBORENE ANFÜHRER:INNEN AB 12 JAHREN
VON TOUKO TAHKOKALLIO

Viele Jahre lang war die Galaxie ein friedlicher Ort. Nach dem verheerenden Terraner-Hegemonie-Krieg (30.027–33.364) wurden von allen wichtigen Raumfahrernationen die größtmöglichen Anstrengungen unternommen, damit sich diese schrecklichen Ereignisse niemals wiederholen. Der Galaktische Rat wurde gegründet, um den kostbaren Frieden zu erhalten. Der Rat unternahm viele Anstrengungen, um eine Eskalation durch böswillige Handlungen zu verhindern.

Trotzdem wächst das Misstrauen und die Zwietracht zwischen den sieben großen Spezies und innerhalb des Rates selbst. Alte Allianzen zerbrechen und im Geheimen werden voreilige diplomatische Bündnisse geschlossen. Eine Konfrontation der Supermächte scheint unvermeidlich – nur das Ergebnis eines solchen galaktischen Konflikts kann niemand vorhersehen. Welche Fraktion wird siegreich daraus hervorgehen und die Galaxie unter ihrer Herrschaft führen?

Die Schatten der großen Zivilisationen sind dabei, die Galaxie zu verfinstern.

Führe dein Volk zum Sieg!

In Eclipse führst du eine mächtige Zivilisation an, die mit anderen um die Vorherrschaft in der Galaxie im Wettstreit steht.

In jeder Runde erweiterst du deine Zivilisation, indem du neue Sektoren entdeckst und kolonisiert, Technologien erforschst und Raumschiffe baust, um in den Krieg zu ziehen. Das Spiel endet nach 8 Runden. Wer dann die meisten Siegpunkte (SP) besitzt, gewinnt das Spiel. Du erhältst SP durch Kämpfe, das Schmieden diplomatischer Allianzen, die Kontrolle von Sektoren und Monolithen, sowie durch Entdeckungen und Forschungen.

Es existieren viele Wege zum Sieg. Plane daher deine Züge im Voraus und nutze die Stärken und Schwächen der Zivilisationen aus, um den Sieg zu erringen!



IMPRESSUM

Autor:
Touko Tahkokallio

Spielentwicklung und Grafikdesign
Jere Kasanen, Sampo Sikiö

Illustrationen
Jukka Rajaniemi, Kory Lynn Hubbel

Miniaturen
Chad Hoverter (DMG Miniature Factory)

Aufbewahrungsboxen
Noah Adelman (Game Trayz)

Deutsche Ausgabe
Redaktion: Martin Zeeb, Irina Siefert
Grafikdesign: Daniel Müller
Übersetzung: Alexander Lauck (Board Game Circus)

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Die Spielregeln und das Spielmaterial nutzen Bilder der ESA/Hubble, die mit freundlicher Erlaubnis genutzt werden dürfen.

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland, unter Lizenz von Lautapelit.fi. © 2019 Lautapelit.fi.
© der deutschen Ausgabe 2020 Pegasus Spiele GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

SPIELMATERIAL

MATERIAL DER ZIVILISATIONEN



SEKTÖREN



MINIATUREN



RESSOURCENTAFELN & AUFBEWAHRUNGEN



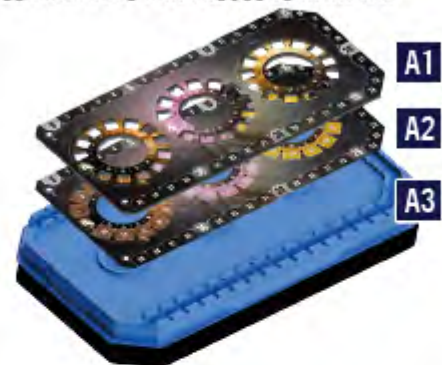
SONSTIGES



PLÄTTCHEN



ZUSAMMENBAU DER RESSOURCENTAFELN



Vertikaler Zusammenbau: Platziere die Unterseite **A2** (ohne Stanzlöcher für die Bevölkerungsmarker) auf dem Deckel der Spezies-Aufbewahrungsbox **A3** und darauf die Oberseite **A1** (mit den Stanzlöchern). Die Seite mit dem **A** in der unteren linken Ecke muss dabei jeweils nach oben zeigen.

Horizontaler Zusammenbau: Platziere die Teile in der gleichen Reihenfolge, jedoch so, dass die Seite mit dem **B** in der oberen linken Ecke nach oben zeigt.



- 1 Verbesserung-Aufbewahrung 2 Rundenmarker 3 Technologie-Aufbewahrung
- 4 Forschungsleisten 5 Schadensmarker 6 VGZ-, Antiker- und Wächter-Blaupausen
- 7 Antiker-Miniaturen 8 Orbital-Miniaturen 9 Monolith-Miniaturen 10 Verräter 11 Entdeckungen
- 12 Würfel 13 Wächter-Miniaturen 14 Sektoren – innere (I), mittlere (II) und äußere (III)
- 15 Wächtersektor 16 Startsektor 17 VGZ-Miniatur 18 Galaktisches Zentrum



STARTPOSITIONEN DER SEKTOREN FÜR

PERSÖNLICHE AUSLAGE



SPEZIES-TABLEAU

- A Abfangjäger-Blaupause B Kreuzer-Blaupause C Schlachtschiff-Blaupause
- D Raumstation-Blaupause E Speziesymbol F Speziesname G Tauschverhältnis
- H Spezies-Sonderregeln (siehe Seite 26-28) I Startsektor J Technologieleisten
- K Starttechnologie L Aktionsleiste M Einflussleiste N Ansehensleiste



RESSOURCENTAFEL



SPEZIES-AUFBEWAHRUNGSBOX

- O Lagermarker P Lagerleiste Q Friedhöfe
- R Bevölkerungsmarker S Kreuzer-Miniaturen
- T Botschafter-Plättchen U Kurzzusammenfassung
- V Schlachtschiff-Miniaturen W Raumstation-Miniaturen
- X Abfangjäger-Miniaturen Y Kolonieschiffe

SPIELVORBEREITUNG BEIM SPIEL ZU DRITT


TECHNOLOGIEN
 2 Personen: 12
 3 Personen: 14
 4 Personen: 16
 5 Personen: 18
 6 Personen: 20









ÄUßERE SEKTOREN
 2 Personen: 5
 3 Personen: 8
 4 Personen: 14
 5 Personen: 16
 6 Personen: 18

Legt die Verbesserung-**1**, die Technologie-**3** und die Tisch-Aufbewahrung (mit den Würfeln **12** sowie den Antiker-, Orbital-, Monolith- und Wächter-Miniaturen) am Rand der Spielfläche bereit. Legt die Schiffsteile nach Typ sortiert in die Verbesserung-Aufbewahrung **1**.

Legt den Rundenmarker in Feld 1 der Rundenanzeige in der Technologie-Aufbewahrung.

Legt die Technologien in den Technologiebeutel und mischt sie. Zieht abhängig von der Personenzahl zufällig so viele Technologien wie links angegeben. Zählt seltene Technologien, also Technologien mit , nicht mit. (Legt sie aber nicht wieder in den Beutel zurück.)

Legt alle gezogenen Technologien in das Feld mit den passenden Kosten der Technologie-Aufbewahrung **3**. Die Kosten sind im großen rosa Kreis auf der Technologie angegeben. Legt Militär-Technologien  in die oberste, Raster-Technologien  in die zweite, Nano-Technologien  in die dritte und seltene Technologien in die unterste Zeile. Legt gleiche Technologien übereinander.

Legt die Ansehen-Plättchen in den Ansehens-Beutel und mischt sie. Mischt die Entdeckungen **11** und legt sie verdeckt als Vorrat bereit. Bestimmt gemeinsam oder wählt zufällig 1 Blaupause **6** jedes Typs (Antiker , Wächter , VGZ ) die ihr in diesem Spiel verwenden wollt. Verbesserte Blaupausen (die mit 2 Strichen) solltet ihr nur beim Spiel mit erfahrenen Personen verwenden. Legt die nicht benötigten Blaupausen in die Schachtel zurück. Legt die gewählten Blaupausen **6**, die Schadensmarker **5** und das Verräter-Plättchen **10** bereit.

Legt das Galaktische Zentrum **18** in die Tischmitte. Legt verdeckt 1 Entdeckung **11** auf das Entdeckungsfeld (das Feld in der Mitte des Sektors) des Galaktischen Zentrums. Stellt danach die VGZ-Miniatur **17** auf das Plättchen.

Legt die Warpportalsektoren (281, 381, 382) in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie nur in der entsprechenden Variante (siehe Seite 7). Sortiert die Sektoren nach Typ: innere (I), mittlere (II) und äußere (III). Mischt jeden dieser Stapel und legt ihn bereit **14**. Legt je nach Personenanzahl so viele der äußeren Sektoren (III) unbesehen in die Schachtel zurück, dass die links angegebene Anzahl Sektoren im Stapel verbleibt.

Wer von euch die geringste Zeit auf dem Planeten Terra im Sol-System verbracht hat, nimmt sich den Startmarker.

VERBESSERTE BLAUPAUSEN



WÄCHTERFELD



Beginnend mit der Person rechts von der Person mit dem Startmarker und dann gegen den Uhrzeigersinn wählt ihr euch jeweils 1 Spezies-Tableau aus und nehmt euch die Spezies-Aufbewahrungsbox der entsprechenden Farbe mit dem individuellen Spielmaterial der Spezies (siehe Seite 4). Die Farbe der Spezies erkennt ihr anhand des Planeten auf dem Spezies-Tableau. Wählt dann jeweils, ob ihr Terraner oder eine Alien-Spezies spielen wollt und legt das Spezies-Tableau mit der entsprechenden Seite nach oben vor euch aus. Legt eure jeweiligen Startsektoren **16** auf eine der in der Abbildung auf Seite 4 gezeigten weißen Positionen. Legt die Sektoren so aus, dass die Pfeile zum VGZ zeigen. Legt danach ggf. je 1 Wächtersektor auf die in der Abbildung gezeigten grauen Positionen, sodass die Pfeile zum VGZ zeigen. Legt verdeckt jeweils 1 Entdeckung **11** auf das Wächtersymbol jedes Wächtersektors **15** und stellt danach jeweils 1 Wächter-Miniatur auf das Plättchen **13**. Legt die restlichen Startsektoren **16**, Wächtersektoren **15**, Spezies-Tableaus und -Aufbewahrungsboxen in die Schachtel zurück.

Nehmt das folgende individuelle Spielmaterial aus eurer jeweiligen Spezies-Aufbewahrungsbox und legt es neben euer Tableau:

- Die auf eurem Tableau angegebene Anzahl Kolonieschiff-Plättchen **Y 3 1**
- Die Kurzzusammenfassung (mit der Aktionsphasenübersicht nach oben) **U**

Nehmt die Einflusscheiben aus eurer jeweiligen Spezies-Aufbewahrungsbox und legt je 1 auf jedes Feld eurer Einflussleiste **M**. Lasst die 3 überzähligen Einflusscheiben in der Box. (Ihr benötigt sie nur, wenn ihr **BESSERE AUTOMATION** bzw. **QUANTENGITTER** erforscht.)

Legt jeweils folgendes auf eure Ressourcentafel:

- je 1 Bevölkerungsmarker auf jedes Feld von 3–28 der 3 Bevölkerungsleisten (Materialien, Forschung und Geld) **R**
- je 1 Lagermarker jeder Farbe **O** auf den Startwert der entsprechenden Ressource auf eure Lagerleiste **P**, wie auf eurem jeweiligen Spezies-Tableau angegeben **H**. (Das spitze Ende des Markers muss zur Mitte der Ressourcentafel zeigen.)



Lasst die Schiffe **S V W X** und Botschafter **T** in eurer jeweiligen Box.

Legt danach jeweils Folgendes auf euren Startsektor:

- 1 Abfangjäger-Miniatur **X**
- 1 Bevölkerungsmarker auf jedes Feld ohne Stern. Nehmt den Marker von eurer entsprechenden Bevölkerungsleiste.
- 1 Einflusscheibe auf das Einflussfeld (in der Mitte des Sektors). Nehmt dazu die am weitesten links befindliche Scheibe von eurem Tableau.

AKTIONEN UND AKTIVIERUNGSWERT In der Aktionsphase setzt du Einflusssscheiben auf deine Aktionsleiste, um Aktionen auszuführen. Wie oft du die gewählte Aktion ausführen darfst, zeigt dir der dort angegebene Aktivierungswert an. Der Aktivierungswert hängt von deiner gewählten Spezies und deinen erforschten Technologien ab.

RESSOURCEN Sektoren können 3 unterschiedliche Typen von Ressourcen produzieren: Materialien, Forschung und Geld.

- Materialien benötigst du für den Bau von neuen Schiffen und Strukturen.
- Forschung benötigst du zum Erforschen neuer Technologien.
- Geld benötigst du zum Kontrollieren von Sektoren und für deine Aktionen.



Die Anzahl der Ressourcen, die du besitzt, wird durch deinen entsprechenden Lagermarker auf der Ressourcentafel angezeigt. Sobald du Ressourcen **erhältst** (//) bzw. **zahlst** (//) musst du den zugehörigen Lagermarker entsprechend viele Felder vorwärts bzw. rückwärts bewegen.

Die Anzahl der Ressourcen, die du lagern kannst, ist nicht begrenzt. Besitzt du über 40 von einer Ressource, drehe einfach den entsprechenden Lagermarker so, dass die 4 Spitzen des Markers zur Ressourcentafel zeigen. Dies bedeutet, dass du zusätzlich zum angezeigten Wert 40 weitere Ressourcen dieses Typs besitzt (siehe Seite 24 für weitere Informationen zum Produzieren von Ressourcen).



HANDEL Du darfst jederzeit und so oft du willst handeln. Zahle dazu die auf deinem Tableau beim Tauschverhältnis angegebene Anzahl von 1 Ressource und erhalte 1 beliebige andere Ressource.



BEVÖLKERUNGSMARKER Deine Bevölkerung wird durch die Bevölkerungsmarker in deiner Spielfarbe angezeigt. Bevölkerungsmarker, die in Sektoren platziert werden, produzieren Ressourcen. Die höchste nicht durch einen Marker verdeckte Zahl auf den Bevölkerungsseiten zeigt dir an, wie viele Ressourcen jedes Typs du während der Unterhaltsphase erhältst.



Beispiel: In der nebenstehenden Abbildung 15 Materialien , 21 Forschung , 12 Geld .

KOLONIESCHIFFE Auf Kolonieschiffen werden Bevölkerungsmarker transportiert, die du dann auf Bevölkerungsfelder in den von dir kontrollierten Sektoren platzieren darfst. Kolonieschiffe sind die einzige Möglichkeit, um Bevölkerungsmarker auf den Sektoren zu platzieren (siehe Seite 8).



EINFLUSSSCHEIBEN

Der Einfluss deiner Zivilisation wird durch deine Einflusssscheiben repräsentiert. Mit Einflusssscheiben markierst du die Sektoren, die du kontrollierst. Außerdem musst du für jede deiner Aktionen 1 Einflusssscheibe von deiner Einflussleiste auf das entsprechende Aktionsfeld legen. Nimm in beiden Fällen stets die am weitesten links befindliche Einflusssscheibe von der Leiste. Falls du Einflusssscheiben zurück auf die Leiste legst, musst du sie stets auf das am weitesten rechts befindliche, freie Feld legen. Die höchste sichtbare Zahl gibt an, wie viel Geld du am Ende der Runde zahlen musst, um deine Zivilisation aufrecht zu erhalten (2 Geld in der Abbildung oben). Je mehr Sektoren du kontrollierst und je mehr Aktionen du ausführst, desto mehr Geld musst du zahlen.



KONTROLLIERTE SEKTOREN Wessen Einflussmarker auf einem Sektor liegt, der kontrolliert diesen. Die Kontrolle von Sektoren erlaubt es dir, dein Imperium zu erweitern, indem du Planeten kolonisiert, Ressourcen produzierst, Schiffe baust, Strukturen errichtest und von dort weitere Sektoren entdecken und kontrollieren kannst. Wer einen Sektor kontrolliert, kontrolliert auch die darin befindlichen Strukturen und ist in Kämpfen immer der Verteidiger (siehe Seite 20).

TECHNOLOGIE Das Erforschen von Technologien verschafft deiner Zivilisation Vorteile im Spiel. Einige Technologien werden zum Verbessern deiner Schiffe benötigt, andere erlauben es dir, Raumstationen und Strukturen zu bauen, während wieder andere deine Zivilisation effizienter machen, indem z. B. deine Produktion gesteigert wird oder du mehr Einflusssscheiben erhältst. Technologien sind in 3 Kategorien unterteilt: Militär , Raster und Nano . Darüber hinaus gibt es auch noch die seltenen Technologien . (Diese darfst du beim Erforschen auf eine Technologieleiste deiner Wahl legen.) Durch jede erforschte Technologie einer Kategorie erhältst du Rabatt für die nächste zu erforschende Technologie dieser Kategorie. Erforschte Technologien werden auf deine Technologieleiste gelegt (siehe Seite 10 f.).



SCHIFFE Schiffe werden zum Entdecken und Kämpfen benötigt. Es existieren 4 Arten von Schiffen:

- **Abfangjäger**
8 pro Person
- **Kreuzer**
4 pro Person
- **Schlachtschiffe**
2 pro Person
- **Raumstationen**
4 pro Person



Größere Schiffe sind teurer, bieten jedoch auch mehr Platz für Schiffsteile. Raumstationen können sich nicht bewegen , zählen aber trotzdem zu den Schiffen (siehe Seite 13).

BLAUPAUSEN Alle Schiffe besitzen Blaupausen, auf denen ihre Fähigkeiten abgebildet sind (z. B. Waffen, Schilde etc.). Schiffe, die niemandem gehören, besitzen Blaupausen-Plättchen, die sich während des Spiels nicht verändern. Deine Blaupausen (im oberen Bereich deines Spezies-Tableaus) darfst du während des Spiels verändern, indem du die Aktion Verbessern benutzt (siehe Seite 12).



Auf einigen Blaupausen sind Schiffsteile außerhalb der Blaupausenfelder abgebildet.

Diese Schiffsteile sind immer aktiv und können nicht ersetzt werden.

Anmerkung: Die Entdeckung **MYONEMREAKTOR** zeigt ebenfalls ein Schiffsteil, das außerhalb der Blaupausenfelder angelegt werden muss (siehe Seite 9).

SCHIFFSTEILE Schiffsteile auf Blaupausen zeigen die Fähigkeiten der entsprechenden Schiffe an. Sie sind entweder auf der Blaupause vordruckt oder werden durch die Aktion Verbessern ins Spiel gebracht. Viele Schiffsteile dürfen nur zum Verbessern verwendet werden, falls du die entsprechende Technologie bereits erforscht hast (siehe Seite 12).



STRUKTUREN Strukturen sind gewaltige Objekte, die du in deinen Sektoren errichten kannst. Orbitale bieten dir 1 zusätzliches Bevölkerungsfeld und Monolithe geben dir SP am Spielende. Strukturen bleiben bis zum Spielende in dem Sektor, in dem sie errichtet wurden.



ZONEN UND RINGE Das Spielfeld besteht aus einzelnen Zonen, leeren Feldern, auf die im Laufe des Spiels durch die Aktion Erkunden Sektoren gelegt werden können (siehe Seite 9). Zonen und Sektoren sind in Ringe unterteilt: innerer (I), mittlerer (II) und äußerer (III), je nach Entfernung zum Galaktischen Zentrum (siehe Abbildung rechts oben). Die Ringe werden benötigt, damit du bei der Aktion Erkunden Sektoren vom richtigen Stapel aufdeckst.

SEKTOREN Jeder der sechseckigen Sektoren stellt ein Sternensystem dar. Sektoren können Bevölkerungsfelder enthalten, die Planeten darstellen, auf denen Ressourcen produziert werden können. Die römische Ziffer auf der Rückseite der Sektoren zeigt an, zu welchem Ring der Sektor gehört. Zu Beginn des Spiels befinden sich nur die Startsektoren und das Galaktische Zentrum auf dem Spielfeld. Die restlichen Felder können im weiteren Spielverlauf erkundet werden (siehe Seite 9).



Verbesserte Bevölkerungsfelder sind durch einen dicken Rahmen und ein Sternensymbol links oben gekennzeichnet.

- 1 Einflussfeld 2 SP-Wert 3 Wurmlochfragment
- 4 Artefakt 5 Bevölkerungsfeld (Geld)
- 6 Verbessertes Bevölkerungsfeld (Forschung)
- 7 Verbessertes Bevölkerungsfeld (Materialien)
- 8 Sektornummer 9 Wurmloch

WURMLÖCHER Schiffe können sich nur durch Wurmlöcher von Sektor zu Sektor bewegen (siehe Seite 13). Wurmlochfragmente befinden sich an den Kanten der Sektoren. Nur falls sich 2 Wurmlochfragmente benachbart zueinander befinden, entsteht ein Wurmloch. Dadurch sind diese Sektoren miteinander verbunden.

BEISPIEL FÜR DAS SPIELFELD AM SPIELLENDE



ANMERKUNG Die Sektoren des inneren und mittleren Rings werden kreisförmig um das Galaktische Zentrum ausgelegt. Äußere Sektoren dürfen außerhalb des inneren und mittleren Ringes beliebig ausgelegt werden.

- GALAKTISCHES ZENTRUM
- STARTSEKTOREN
- RING I - INNERE SEKTOREN
- RING II - MITTLERE SEKTOREN
- RING III - ÄUßERE SEKTOREN

ENTDECKUNGEN Auf manche Sektoren wird 1 Entdeckung gelegt. Du erhältst das Plättchen, wenn du einen Sektor erkundest, in dem sich kein anderes Schiff befindet oder du alle Verteidiger in einem Sektor besiegst. Jede Entdeckung ist beidseitig bedruckt: Die Vorderseite zeigt eine Belohnung (Ressourcen, Technologien, Schiffsteile etc.) und die Rückseite zeigt 2 SP. Sobald du 1 Entdeckung erhältst, musst du dich entscheiden, welche Seite du erhalten willst (siehe Seite 9).



BOTSCHAFTER Beim Spiel mit mindestens 4 Personen darfst du Botschafter-Plättchen nutzen, um diplomatische Beziehungen einzugehen. Diplomatische Beziehungen erhöhen deine Produktion und sind am Spielende SP wert (siehe Seite 15).



ANSEHEN Du erhältst Ansehen-Plättchen für die Teilnahme in Kämpfen. Sie sind am Spielende SP wert (siehe Seite 21).



BEGRENZTES SPIELMATERIAL Schiffe, Bevölkerungsmarker, Einflusssscheiben, Technologien, Entdeckungen, Ansehen, Sektoren und Botschafter sind begrenzt. Wenn keine mehr im entsprechenden Vorrat sind, kannst du keine mehr erhalten bzw. verwenden.

UNBEGRENZTES SPIELMATERIAL Alle anderen Spielmaterialien sind unbegrenzt. Wenn keine mehr im Vorrat sind, verwendet einen entsprechenden Ersatz (siehe Seite 3).

WARPPORTALE Warpportale sind Teil einer Spielvariante. Sie befinden sich auf speziellen Warpportalsektoren. Mit ihnen kannst du die Aktionen bewegen und beeinflussen leichter ausführen und leichter diplomatische Beziehungen eingehen. Die Spielvariante enthält 3 zusätzliche Sektoren (1 mittleren (II) und 2 äußere (III)), 1 Entdeckung, 1 seltene Technologie und 1 Warpportal. Falls ihr mit dieser Variante spielen wollt, fügt dieses Material vor der Spielvorbereitung zum entsprechenden Material hinzu.

Warpportale erkennt ihr anhand der Abbildung rechts. Alle Sektoren mit Warpportalen sind miteinander verbunden, so als hätten sie 2 benachbarte Wurmlochfragmente. Für Warpportale gelten die gleichen Regeln wie für Wurmlöcher.



SPIELRUNDE

Eclipse wird über genau 8 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

- AKTIONSPHASE** Ihr führt im Uhrzeigersinn nacheinander je 1 Aktion aus, bis alle gepasst haben.
- KAMPFFHASE** Ihr handelt Kämpfe ab und erobert Sektoren.
- UNTERHALTS- PHASE** Ihr zahlt eure Unterhaltskosten und produziert Ressourcen.
- AUFRÄUMPHASE** Ihr legt eure Einflusssscheiben von den Aktions- und Reaktionsfeldern zurück auf die Einflussleiste und zieht neue Technologien.

AKTIONSPHASE

Beginnend mit der Person, die den Startmarker besitzt, seid ihr reihum am Zug. Wenn ihr am Zug seid, dürft ihr jeweils **eine Aktion ausführen oder passen**. Um zu passen, dreht ihr eure Kurzzusammenfassung auf die Rückseite. Wenn ihr gepasst habt, seid ihr ggf. erneut am Zug. Ihr dürft dann jeweils eine Reaktion ausführen oder erneut passen. Die Aktionsphase endet sofort, sobald alle gepasst haben. Wie viele Aktionen ihr jeweils durchführen könnt, wird nur durch die Anzahl an Einflusssscheiben auf eurer jeweiligen Einflussleiste begrenzt.

AKTIONEN Um 1 Aktion auszuführen, lege die am weitesten links befindliche Einflusssscheibe von deiner Einflussleiste auf das entsprechende Aktionsfeld deiner Aktionsleiste. Du darfst jede Aktion auch mehrfach pro Aktionsphase ausführen. Lege die Einflusssscheiben dazu auf dem entsprechenden Aktionsfeld einfach übereinander.

Folgende Aktionen stehen dir zur Auswahl:

- | | | | |
|--|-------------------|--|---------------------|
| | ERKUNDEN | | BAUEN |
| | FORSCHEN | | BEWEGEN |
| | VERBESSERN | | BEEINFLUSSEN |

PASSEN Wenn du passt, führst du in diesem Zug keine Aktion (oder Reaktion) aus.

Wenn du das erste Mal passt, drehe deine Kurzzusammenfassung um, sodass die Reaktionsübersicht sichtbar wird.

Wer zuerst passt, erhält 2 Geld und nimmt sich den Startmarker. In deinen folgenden Zügen dieser Aktionsphase darfst du erneut passen oder jeweils 1 Reaktion ausführen. Reaktionen sind schwächere Ausführungen der entsprechenden Aktionen.

Die möglichen Reaktionen sind:

VERBESSERN, BAUEN, BEWEGEN

KOLONIESCHIFFE Zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Zugs in der Aktionsphase darfst du 1 oder mehrere deiner offen ausliegenden Kolonieschiffe benutzen und umdrehen. Für jedes so benutzte Kolonieschiff darfst du 1 leeres Bevölkerungsfeld in einem von dir kontrollierten Sektor wählen und einen Bevölkerungsmarker von deiner



ANMERKUNG Ein Beispiel einer kompletten Aktionsphase findest du auf den Seiten 16–17.

GRAUE BEVÖLKERUNGSFELDER Auf graue Bevölkerungsfelder darfst du 1 Bevölkerungsmarker von einer Bevölkerungleiste deiner Wahl legen. Bevölkerungsmarker, die von einem grauen Bevölkerungsfeld entfernt werden, darfst du auf eine Bevölkerungleiste deiner Wahl zurücklegen.

VERBESSERTE BEVÖLKERUNGSFELDER Auf Bevölkerungsfelder mit einem dicken Rahmen und einem Sternensymbol darfst du nur Bevölkerungsmarker legen, wenn du die entsprechende Technologie (**BESSERE FÖRDERUNG**, **BESSERE LABORE**, **BESSERE WIRTSCHAFT** oder **METASYNTHESE**) erforscht hast.

Auf graue verbesserte Bevölkerungsfelder darfst du einen Marker von jeder Bevölkerungleiste legen, deren entsprechende Technologie du erforscht hast (**BESSERE FÖRDERUNG**, **BESSERE LABORE**, **BESSERE WIRTSCHAFT** oder **METASYNTHESE**).

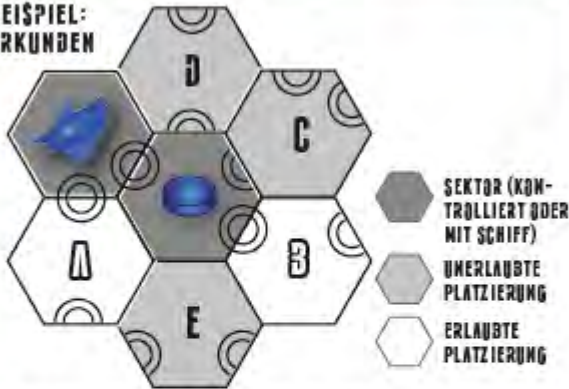
ORBITALE Auf ein Orbital darfst du 1 Bevölkerungsmarker von der Forschungs- oder Geld- Bevölkerungleiste legen.

BEISPIEL: KOLONIESCHIFFE



Alex benutzt 2 Kolonieschiffe und dreht diese auf die Rückseite. 2 Bevölkerungsmarker werden auf die Bevölkerungsfelder des Sektors gelegt.

BEISPIEL: ERKUNDEN



In der obigen Abbildung sind die Sektoren A und B erlaubt.

ENTDECKUNGEN



3x +6 Materialien, 3x +5
Forschung, 3x +8 Geld, 2x +2
Materialien, +2 Forschung, +3
Geld: Erhalte die angegebenen
Ressourcen. (Einmalig)



3x **Antiker-Technologie:** Nimm dir
1 Technologie deiner Wahl mit den geringsten
Kosten, die du noch nicht besitzt, von der
Forschungsleiste (siehe Seite 10). Lege sie auf dein
Tableau, ohne die Kosten zu zahlen. (Einmalig)



3x **Antiker-Kreuzer:** Lege 1 deiner Kreuzer aus
dem Vorrat auf den Sektor, in dem du diese
Entdeckung erhalten hast. (Einmalig)



2x **Antiker-Orbital:** Lege 1 Orbital auf den
Sektor, in dem du diese Entdeckung erhalten
hast und erhalte 2 Materialien. (Einmalig)



1x **Antiker-Monolith:** Lege 1 Monolith auf den
Sektor, in dem du diese Entdeckung erhalten
hast. (Einmalig)



14x **Antiker-Schiffsteile:** Wähle eines:
Lege das Schiffsteil auf eine deiner
Blaupausen auf ein Schiffsteilfeld
deiner Wahl. Befindet sich auf dem
gewünschten Feld der Blaupause
bereits ein Schiffsteil, lege dieses in
den Vorrat zurück ODER lege das
Schiffsteil neben dein Tableau und
lege es mit einer späteren Aktion
Verbessern auf eine Blaupause.

Entfernst du Antiker-Schiffsteile von
einer Blaupause, lege sie in die Schachtel (nicht in den
Vorrat) zurück.



Myonenreaktor: Dieses Schiffsteil wird
außerhalb der Schiffsteilfelder an eine
Blaupause gelegt.



Antiker-Warpportal: Lege es in den Sektor, in
dem du es erhalten hast. Dieser Sektor enthält
nun ein Warpportal. Wer diesen Sektor am
Spielende kontrolliert, erhält 2 SP für dieses
Plättchen (siehe Seite 7).

entsprechenden Ressourcentafel darauf legen.
Von welcher Bevölkerungsleiste du den Bevölkerungsmarker
nehmen musst, wird durch das Symbol auf dem
Bevölkerungsfeld angezeigt. Auf graue Bevölkerungsfelder
(siehe Seite 8) darfst du einen Bevölkerungsmarker deiner
Wahl legen. Kolonieschiffe sind die einzige Möglichkeit,
Bevölkerungsmarker in Sektoren zu platzieren.

Entdecke noch völlig
unerforschte Zonen
der Galaxie.

ERKUNDEN



AKTIONSPHASE

Mit der Aktion **ERKUNDEN** darfst du neue Sektoren
erkunden, um sie dann zu kolonisieren. Wählst du diese
Aktion, darfst du so oft erkunden, wie dein Aktivierungswert
angeigt. Um zu erkunden, wähle zunächst 1 von dir
kontrollierten Sektor oder einen Sektor mit mindestens 1
deiner nicht-festgehaltenen Schiffe (siehe Seite 13). Dieser
wird Ausgangssektor genannt.

Wähle dann 1 angrenzende Zone, die an eine Kante
des Ausgangssektors angrenzt und auf der ein
Wurmlochfragment abgebildet ist.

Nimm den obersten Sektor vom Stapel des Rings, in dem
sich die Zone befindet (I, II oder III), und schau ihn dir an.
Platziere diesen Sektor oder lege ihn ab.

ERKUNDETE SEKTÖREN PLATZIEREN Platziere den Sektor
so, dass zwischen ihm und dem Ausgangssektor ein
Wurmloch entsteht. (Ausnahme: Du hast die Technologie
Wurmlochgenerator erforscht, siehe Seite 10).

Ist auf dem Sektor ein Entdeckungsfeld abgebildet, lege
verdeckt 1 Entdeckung darauf, sodass die 2 SP sichtbar
sind. Falls im Entdeckungsfeld 1 bzw. 2 Antiker-Symbole
abgebildet sind, lege außerdem eine entsprechende
Anzahl Antiker darauf.

Befindet sich ein Antiker auf dem Sektor, tust du
nichts weiter.

Befindet sich kein Antiker auf dem Sektor, nimm dir die
Entdeckung. Entdeckungen auf Sektoren mit Antikern kannst
du nur in der Kampfphase erhalten (siehe Seite 21).
Entscheide dich dann, ob du die Belohnung auf der
Vorderseite (siehe links) oder die 2 SP auf der Rückseite
erhalten willst. Ist die Belohnung eine einmalige Belohnung,
lege die Entdeckung in die Schachtel (nicht in den Vorrat)
zurück und nimm dir die entsprechende Belohnung (siehe
links). Ist die Belohnung nicht einmalig, lege die Entdeckung
wie links beschrieben aus. Möchtest du die 2 SP, lege das
Plättchen mit der SP-Seite nach oben neben dein Tableau.

Zuletzt darfst du die Kontrolle des Sektors übernehmen.
Lege dazu 1 Einflussleiste von deiner Einflussleiste auf das
Einflussfeld des Sektors.

ERKUNDETE SEKTÖREN ABLEGEN Falls du den erkundeten
Sektor nicht anlegen willst, lege ihn offen auf den
entsprechenden Ablagestapel (für Ring I, II oder III).

Falls ein Sektorstapel leer ist, mische den entsprechenden
Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Sektorstapel.
Sind beide Stapel leer, kann dieser Ring nicht mehr weiter
erkundet werden.

Nachdem du so oft erkundet hast, wie dein Aktivierungswert
erlaubt oder du nicht mehr erkunden willst, ist die nächste
Person im Uhrzeigersinn am Zug.

ENTDECKUNGS- FELDER:



1

KEINE
ANTIKER



2

1 ANTIKER



2

2 ANTIKER



FORSCHEN

Mit der Aktion **FORSCHEN** erforschst du neue Technologien. Wählst du diese Aktion, darfst du so oft forschen, wie dein Aktivierungswert anzeigt. Um zu forschen, nimm dir 1 Technologie von der Technologie-Aufbewahrung und zahle die entsprechenden Forschungs-Kosten. Die Kosten sind links unten auf der Technologie abgebildet. Die Kosten reduzieren sich um den Wert, der auf dem am weitesten links befindlichen, freien Feld der entsprechenden Technologieleiste angegeben ist. Alle Technologien besitzen jedoch Minimalkosten, die du auf jeden Fall bezahlen musst.

Lege die Technologie dann auf das am weitesten links befindliche freie Feld deiner Technologieleiste der entsprechenden Kategorie. Besondere Regeln für seltene Technologien werden weiter unten erläutert.

Gibt es kein freies Feld, darfst du diese Technologie nicht erforschen. Du darfst keine Technologie erforschen, die sich bereits auf deinem Tableau befindet und du darfst erforschte Technologien nie ablegen.

Es existieren 4 Typen von Technologien:

- Schiffsteil:** Bietet dir die Möglichkeit, deine Schiffe mit dem entsprechenden Schiffsteil zu verbessern (siehe Seite 12).
- Bauplan:** Bietet dir die Möglichkeit, bestimmte Schiffe oder Strukturen zu bauen (siehe Seite 13).
- Sofort:** Bieten dir einen einmaligen Effekt beim Erforschen.
- Dauerhaft:** Bieten dir eine Fähigkeit, die bis zum Spielende aktiv bleibt.

Für jede Technologieleiste erhältst du am Spielende SP entsprechend des Symbols auf dem am weitesten links befindlichen leeren Feld dieser Leiste (bzw. auf dem Symbol rechts von der Leiste, falls diese voll ist).



STARTTECHNOLOGIEN Einige Spezies besitzen Starttechnologien auf ihren Technologieleisten. Diese werden wie Technologie-Plättchen behandelt und dürfen nicht durch andere Technologien überdeckt werden.

SELTENE TECHNOLOGIEN Jede seltene Technologie existiert nur 1 mal im Spiel. Wenn du eine seltene Technologie erforschst, entscheide dich zunächst, auf welche der 3 Technologieleisten du sie legen willst.

Die Kosten der seltenen Technologie reduzieren sich um den Wert, der auf dem am weitesten links befindlichen, freien Feld der **gewählten** Technologieleiste angegeben ist. Alle Technologien besitzen jedoch Minimalkosten, die du auf jeden Fall bezahlen musst. Lege sie dann auf das am weitesten links befindliche freie Feld dieser Leiste. Du darfst seltene Technologien nicht als Belohnung für die Entdeckungen einer Antiker-Technologie wählen.

ANMERKUNG Detaillierte Beschreibungen zu allen Technologien findest du auf Seite 11.



FORSCHEN bringt deine Zivilisation voran: neues Wissen und neue Technologien können der Schlüssel zum Erfolg sein.

HANDEL Du darfst jederzeit und so oft du willst handeln. Zahle dazu die auf deinem Tableau beim Tauschverhältnis angegebene Anzahl von 1 Ressource und erhalte 1 beliebige andere Ressource.



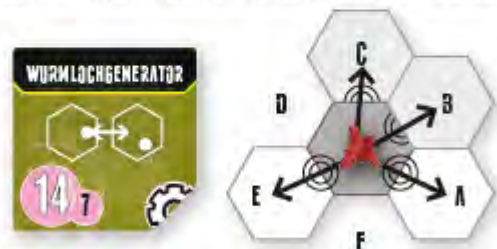
BEISPIEL: FORSCHEN

Marcus hat bereits **MONOLITH** und **ORBITAL** auf seinem Tableau. Nun erforscht er den **FUSIONSANTRIEB**, eine Nano-Technologie. Er müsste 2 weniger bezahlen. Da die Minimalkosten jedoch 3 betragen, muss er 3 bezahlen.



WURMLÖCHGENERATOR Falls du die Technologie **WURMLÖCHGENERATOR** besitzt, darfst du die Aktionen Bewegen und Beeinflussen auch zwischen 2 Sektoren ausführen, zwischen denen sich nur ein Wurmlochfragment befindet; ein vollständiges Wurmloch ist nicht mehr nötig. Beim Erkunden darfst du 1 beliebige, an den Ausgangssektor angrenzende Zone wählen. Platziere den Sektor so, dass sich zwischen ihnen mindestens ein Wurmlochfragment befindet.

Es ist für die Aktionen nicht wichtig, auf welchem der beiden Sektoren sich das Wurmlochfragment befindet.



Beispiel: **Marcus'** Schiff dürfte sich dank des **WURMLÖCHGENERATORS** auch nach B und C bewegen (nicht nur nach A und E) bzw. B und C beeinflussen.

Beim Erkunden dürfte **Marcus** die Sektoren A, B, C und E wie gezeigt platzieren.






MILITÄRTECHNOLOGIEN

-  **Neutronenbomben:** Wenn du die Bevölkerung eines Sektors angreifst, werden alle Bevölkerungsmarker entfernt (siehe Seite 21).
-  **Raumstation:** Du darfst Raumstationen bauen.
-  **Plasmakanone:** Du darfst das Schiffsteil **PLASMAKANONE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).
-  **Phasenschild:** Du darfst das Schiffsteil **PHASENSCHILD** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).
-  **Bessere Förderung:** Du darfst Bevölkerungsmarker auf den verbesserten Bevölkerungsfeldern für Materialien platzieren.
-  **Tachyonenreaktor:** Du darfst das Schiffsteil **TACHYONENREAKTOR** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).
-  **Gluonencomputer:** Du darfst das Schiffsteil **GLUONENCOMPUTER** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).
-  **Plasmarakete:** Du darfst das Schiffsteil **PLASMARAKETE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

RASTERTECHNOLOGIEN

-  **Gausschild:** Du darfst das Schiffsteil **GAUSSCHILD** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).
-  **Fusionsreaktor:** Du darfst das Schiffsteil **FUSIONSREAKTOR** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).
-  **Verbesserte Hülle:** Du darfst das Schiffsteil **VERBESSERTETE HÜLLE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).
-  **Positronencomputer:** Du darfst das Schiffsteil **POSITRONENCOMPUTER** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).
-  **Bessere Wirtschaft:** Du darfst Bevölkerungsmarker auf den verbesserten Bevölkerungsfeldern für Geld platzieren.
-  **Tachyonenantrieb:** Du darfst das Schiffsteil **TACHYONANTRIEB** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).
-  **Antimateriekanone:** Du darfst das Schiffsteil **ANTIMATERIEKANONE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).
-  **Quantengitter:** Du erhältst 2 zusätzliche Einflusscheiben. Lege sie sofort auf deine Einflussleiste. (Staple sie ggf. auf dem am weitesten links befindlichen Feld.) Du darfst diese Einflusscheiben wie gewohnt einsetzen.

NANOTECHNOLOGIEN

-  **Nanoroboter:** Dein Aktivierungswert für die Aktion Bauen erhöht sich um 1.
-  **Fusionsantrieb:** Du darfst das Schiffsteil **FUSIONSANTRIEB** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).
-  **Orbital:** Du darfst Orbitale bauen.
-  **Bessere Automation:** Du erhältst 1 zusätzliche Einflusscheibe. Lege sie sofort auf deine Einflussleiste. (Staple sie ggf. auf dem am weitesten links befindlichen Feld.) Du darfst diese Einflusscheiben wie gewohnt einsetzen.
-  **Bessere Labore:** Du darfst Bevölkerungsmarker auf den verbesserten Bevölkerungsfeldern für Forschung platzieren.



Monolith: Du darfst Monolithe bauen.




Wurmlochgenerator: Du darfst die Aktionen Erkunden, Bewegen und Beeinflussen auch zwischen 2 Sektoren ausführen, zwischen denen sich nur ein Wurmlochfragment befindet; ein vollständiges Wurmloch ist nicht mehr nötig. Beim Erkunden darfst du 1 beliebige, an den Ausgangssektor angrenzende Zone wählen (siehe Seite 10).



Artefaktschlüssel: Erhalte für jedes Artefakt \blacklozenge in von dir kontrollierten Sektoren sofort jeweils 5 Ressourcen von 1 Typ deiner Wahl. Du darfst für jedes Artefakt eine andere Ressource wählen.

SELTENE TECHNOLOGIEN

 **Antimateriespalter:** Zerstört der Schaden deiner Antimateriekanonen das Schiff, dem der Würfel zugeordnet ist, darfst du überzähligen Schaden anderen Schiffen zuweisen, bei denen der entsprechende Würfel auch ein Treffer gewesen wäre.



Conifold-Hülle: Du darfst das Schiffsteil **CONIFOLD-HÜLLE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).



Neutronenabsorber: Gegnerische **NEUTRONENBOMBEN** haben keinen Effekt, wenn deine Bevölkerung angegriffen wird. Anmerkung: Dies beeinflusst nicht die Spezies-Sonderregel der Planta.



Absorptionsschild: Du darfst das Schiffsteil **ABSORPTIONSSCHILD** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).



Tarnvorrichtung: Für jedes deiner Schiffe sind 2 gegnerische Schiffe nötig, um es festzuhalten (siehe Seite 13).



Bessere Logistik: Dein Aktivierungswert für die Aktion Bewegen erhöht sich um 1.



Organische Hülle: Du darfst das Schiffsteil **ORGANISCHE HÜLLE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).



Solitonkanone: Du darfst das Schiffsteil **SOLITONKANONE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).



Wechselantrieb: Du darfst das Schiffsteil **WECHSELANTRIEB** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).



Warpportal: Lege das Warpportal sofort auf einen Sektor, den du kontrollierst. Dieser Sektor besitzt nun ein Warpportal und ist benachbart zu allen anderen Sektoren mit einem Warpportal. Wer diesen Sektor am Spielende kontrolliert, erhält für das Warpportal 1 SP.



Flux-Rakete: Du darfst das Schiffsteil **FLUX-RAKETE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).



Pico-Modulator: Dein Aktivierungswert für die Aktion Verbessern erhöht sich um 2.



Antiker-Labore: Ziehe sofort 1 Entdeckung und entscheide dich, ob du die Belohnung oder die 2 SP erhalten willst (siehe Seite 9). (Lege den Antiker-Kreuzer bzw. das Antiker-Orbital ggf. in deinen Startsektor.)



Nullpunktreaktor: Du darfst das Schiffsteil **NULLPUNKTREAKTOR** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).



Metasynthese: Du darfst Bevölkerungsmarker auf allen verbesserten Bevölkerungsfeldern platzieren.



VERBESSERN

Deine Schiffe zu **VERBESSERN**, bringt deiner Zivilisation Vorteile im Kampf.

Mit der Aktion **VERBESSERN** darfst du deine Blaupausen und damit deine Schiffe verbessern. Sobald du eine Blaupause mit einem neuen Schiffsteil verbesserst, erhalten sofort alle deine Schiffe dieses Typs die entsprechende Verbesserung. Blaupausen zeigen also die Schiffsteile an, die alle Schiffe des entsprechenden Typs eingebaut haben.

Jedes Schiffsteil gehört zu (mindestens) 1 von 6 Kategorien, die deinen Schiffen verschiedene Vorteile bringen (siehe rechts), wenn die entsprechenden Schiffsteile eingebaut sind. Jede Kategorie hat einen Wert, der durch die Zahl(en) auf den Schiffsteilen bestimmt wird. Wenn du den Gesamtwert einer Kategorie bestimmen musst, zähle die Werte aller entsprechenden Schiffsteile, die in diesem Schiffstyp verbaut sind, zusammen. Viele Schiffsteile benötigen Energie (wie rechts unten auf dem Plättchen angegeben). Um ein Schiffsteil einzubauen, benötigst du ausreichend Energie, die von deinen Energiequellen geliefert wird.

Wählst du diese Aktion, darfst du so oft verbessern, wie dein Aktivierungswert anzeigt. Um zu verbessern, führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

- 1) Lege so viele Schiffsteile von deinen Blaupausen zurück in die Verbesserung-Aufbewahrung, wie du möchtest. (Ausnahme: Lege Antiker-Schiffsteile in die Schachtel zurück.)
- 2) Lege 1 Schiffsteil deiner Wahl von der Verbesserung-Aufbewahrung auf ein Schiffsteilfeld deiner Wahl auf einer deiner Blaupausen, auf dem kein Plättchen liegt. Beachte dabei die folgenden Einschränkungen:
 - Du musst ggf. die gleichnamige Technologie auf einer deiner Technologieleisten haben (siehe rechts). Nur die Schiffsteile **HÜLLE**, **NUKLEARANTRIEB**, **NUKLEARREAKTOR**, **ELEKTRONENCOMPUTER** und **IGMENKANONE** benötigen keine Technologie.
 - Die Summe der benötigten Energie eines Schiffs darf die bereitgestellte Energie der Energiequellen nicht überschreiten.
 - Antriebe dürfen nicht auf die Blaupause der Raumstation gelegt werden (angezeigt durch das -Symbol auf der Blaupause).
 - Jedes andere Schiff benötigt mindestens 1 Antrieb.



KATEGORIEN DER SCHIFFSTEILE

- WAFFEN** ✦ Im Kampf wirfst du für jedes auf dem Schiffsteil abgebildete Würfelsymbol 1 Würfel. Der Wurf bestimmt die Anzahl deiner Treffer. Der Schaden, den eine Waffe bei einem Treffer verursacht, wird durch die Anzahl der Symbole auf dem Würfelsymbol auf dem entsprechenden Schiffsplättchen angezeigt.
- COMPUTER** + Computer erhöhen die Chancen auf Treffer.
- SCHILDE** - Schilde verringern bei einem gegnerischen Angriff die Chancen auf Treffer.
- HÜLLEN** Der Gesamtwert deiner Hüllen bestimmt, wie viel Schaden das Schiff absorbieren kann, bevor es zerstört wird.
- ANTRIEBE** Der Gesamtwert deiner Antriebe bestimmt, wie weit sich das Schiff bewegen darf.
- ENERGIEQUELLEN** Der Gesamtwert deiner Energiequellen bestimmt die verfügbare Energie des Schiffs.

Manche Schiffsteile gehören zu mehr als einer dieser Kategorien. Man erkennt sie daran, dass auf ihnen mehrere Kategorie-Symbole abgebildet sind.



BEISPIEL: VERBESSERN

Alex nutzt die Aktion **VERBESSERN** mit einem Aktivierungswert von 2. Zuerst entfernt Alex 1 **FUSIONSANTRIEB** von der Blaupause des Abfangjägers und legt dann 1 **PLASMAKANONE** auf das freie Feld und 1 **GAUSSCHILD** auf das zweite freie Feld. Alex hat beide entsprechenden Technologien auf dem Tableau.

Alex' Abfangjäger produzieren nun 4 Energie (3 durch den **NUKLEARANTRIEB** und 1 durch das Schiffsteil außerhalb der Blaupausenfelder), verbrauchen 4 Energie (2 durch den **FUSIONSANTRIEB** und 2 durch die **PLASMAKANONE**), greifen mit 1 orangen Würfel an (**PLASMAKANONE**) und besitzen einen Schild mit -1.



INTERCEPTOR BLUEPRINT BEFORE



INTERCEPTOR BLUEPRINT AFTER



BAUEN

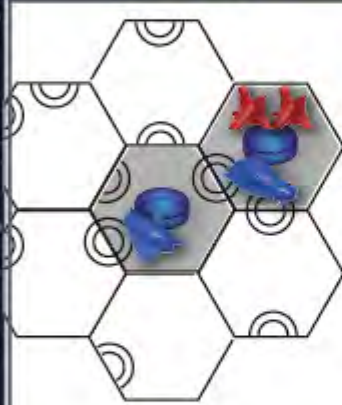
Beindruckende Schiffe und Strukturen entstehen auf deinen Befehl hin.

BAUKOSTEN

ABFANGJÄGER: 3 , KREUZER: 5 ,
SCHLACHTSCHIFF: 8 , RAUMSTATION: 3 ,
ORBITAL: 4 , MONOLITH: 10

BEISPIEL BAUEN

Alex nutzt die Aktion Bauen mit einem Aktivierungswert von 2. Das Bauen von 1 Kreuzer kostet 5 Materialien , das Bauen von 1 Schlachtschiff im Nachbarsektor kostet 8 Materialien .



Mit der Aktion **BAUEN** darfst du neue Schiffe und Strukturen bauen.

Wählst du diese Aktion, darfst du so oft bauen, wie dein Aktivierungswert anzeigt. Um zu bauen, wähle 1 Schiff oder 1 Struktur, zahle die Materialien-Kosten (siehe links) und platziere die entsprechende Miniatur in einen Sektor, den du kontrollierst.

Beachte dabei folgende Einschränkungen:

- Um eine Raumstation, einen Monolithen oder ein Orbital zu bauen, musst du die gleichnamige Technologie auf deinen Technologieleisten haben (siehe Seite 10).
- In jedem Sektor darf sich höchstens 1 Monolith und 1 Orbital befinden.

AKTIONSPHASE



BEWEGEN

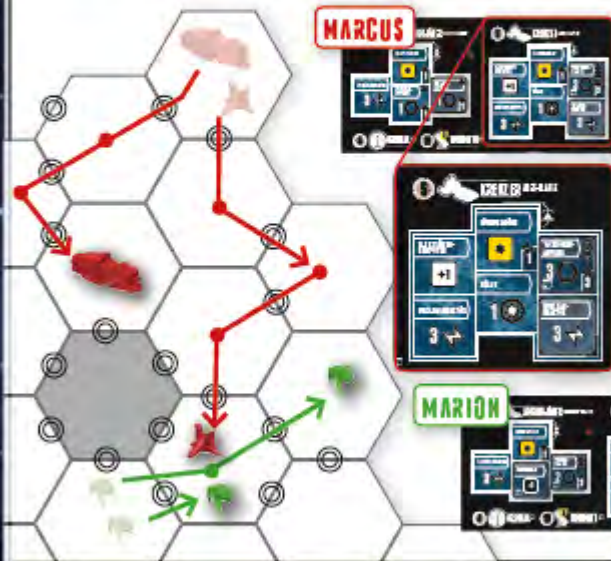
Sende die Flotte aus, um deine Macht zu mehren.

BEISPIEL: BEWEGEN

Der Gesamtwert der Antriebe von **Marcus'** Abfangjägern beträgt 2 (2 **NUKLEARANTRIEBE**), der seiner Kreuzer beträgt 3 (1 **TACHYONENANTRIEB**).

Er wählt die Aktion Bewegen (Aktivierungswert 3) und bewegt seinen Abfangjäger zweimal (je 2 Sektoren weit) und seinen Kreuzer einmal (3 Sektoren weit).

Der Gesamtwert der Antriebe von **Marions** Abfangjägern beträgt 2. Ihr Aktivierungswert beim Bewegen ist 3. Sie bewegt ihren ersten Abfangjäger 1 Sektor weit. Dort wird er vom gegnerischen Abfangjäger festgehalten und darf sich nicht weiter bewegen (obwohl der Antrieb dies erlauben würde). Der zweite Abfangjäger bewegt sich durch diesen Sektor, da er nicht festgehalten wird. **Marion** entscheidet sich dafür, sich kein drittes Mal zu bewegen.



Mit der Aktion **BEWEGEN** darfst du deine Schiffe bewegen. Wählst du diese Aktion, darfst du so oft bewegen, wie dein Aktivierungswert anzeigt.

Um zu bewegen, wähle 1 deiner Schiffe und bewege es höchstens so viele Sektoren weit, wie der Gesamtwert der Antriebe dieses Schiffstyps beträgt. Beachte dabei folgende Einschränkungen:

- Schiffe dürfen sich nur von einem Sektor zu einem anderen bewegen, wenn die beiden Sektoren durch ein Wurmloch verbunden sind (*Ausnahme: WURMLOCHGENERATOR, siehe Seite 10*).
- Schiffe können sich nicht in eine Zone bewegen.
- Festgehaltene Schiffe können einen Sektor nicht verlassen.

FESTHALTEN Jedes gegnerische Schiff in einem Sektor hält 1 deiner Schiffe fest. Hast du mehr Schiffe, als es gegnerische Schiffe im Sektor gibt, darfst du wählen, welche Schiffe festgehalten sind und welche nicht.

Das VGZ hält alle Schiffe im Galaktischen Zentrum fest.



EIN BEEINFLUSSEN

Reiß die Kontrolle im Sektor an dich oder überlasse seine Planeten ihrem Schicksal.

AKTIONSPHASE

Mit der Aktion **BEEINFLUSSEN** kannst du die Kontrolle über Sektoren erlangen oder aufgeben, indem du deine Einflusssscheiben versetzt.

Wählst du diese Aktion, darfst du so oft beeinflussen, wie dein Aktivierungswert anzeigt und zusätzlich bis zu 2 deiner Kolonieschiffe auf die Vorderseite drehen.

Um zu beeinflussen, nimm 1 Einflusssscheibe von deiner Einflussleiste oder einem Sektor, den du kontrollierst. Lege sie entweder

- auf deine Einflussleiste zurück
- oder
- auf das Einflussfeld eines unkontrollierten Sektors, in dem sich 1 oder mehrere deiner aber keine gegnerischen Schiffe befinden
- oder
- auf das Einflussfeld eines unkontrollierten Sektors, in dem sich keine gegnerischen Schiffe befinden und der durch ein Wurmloch mit einem Sektor verbunden ist, den du kontrollierst oder in dem sich 1 oder mehrere deiner Schiffe befinden. (Ausnahme: **WURMLOCHGENERATOR**, siehe Seite 10).

Du darfst in einem Zug denselben Sektor höchstens einmal beeinflussen.

EINE EINFLUSSSCHEIBE AUS EINEM SEKTOR ENTFERNEN

Entfernst du eine deiner Einflusssscheiben aus einem Sektor, lege sofort alle Bevölkerungsmarker aus diesem Sektor zurück auf die entsprechenden Bevölkerungsleisten auf deinem Tableau. Befand sich der Bevölkerungsmarker auf einem grauen Bevölkerungsfeld, darfst du wählen, auf welche Leiste du ihn zurück legst. Befand er sich auf einem Orbital, darfst du wählen, ob du ihn auf die Forschungs- oder Geldleiste legst.

ANMERKUNG Müsste ein Bevölkerungsmarker auf eine volle Bevölkerungsleiste gelegt werden, lege ihn stattdessen auf eine andere Bevölkerungsleiste deiner Wahl.

BEISPIEL: BEEINFLUSSEN

Alex nutzt die Aktion Beeinflussen (Aktivierungswert 2). Die erste Einflusssscheibe nimmt Alex von der Einflussleiste und legt sie in Sektor A **1**.

Die zweite Einflusssscheibe nimmt Alex aus einem kontrollierten Sektor **2** und legt sie auf die Einflussleiste zurück. Zuletzt dreht Alex 2 Kolonieschiffe auf die Vorderseite.



WICHTIG! Du darfst deine Kolonieschiffe jederzeit während deines Zugs in der Aktionsphase benutzen.



REAKTIONEN

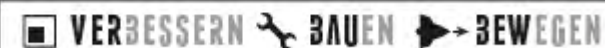
Wehre dich auch in Notsituationen gegen deine Gegner.

14

Nachdem du in der Aktionsphase gepasst hast, bist du trotzdem erneut am Zug, wenn du an die Reihe kommst. Du darfst dann nur noch Reaktionen ausführen.

Um eine Reaktion auszuführen, lege die am weitesten links befindliche Einflusssscheibe von deiner Einflussleiste auf das entsprechende Reaktionsfeld deiner Reaktionsleiste auf der Rückseite deiner Kurzzusammenfassung.

Alle Reaktionen haben einen Aktivierungswert von 1, unabhängig von deiner Spezies und deinen Technologien. Folgende Reaktionen stehen dir zur Auswahl:



Technologien, die deinen Aktivierungswert erhöhen, beeinflussen nur Aktionen, keine Reaktionen!



BEISPIEL: REAKTIONEN

Alex nutzt die Reaktion Bauen und legt dazu 1 Einflusssscheibe von der Einflussleiste auf das entsprechende Feld der Reaktionsleiste.

Diplomatische Beziehungen bringen dir Ansehen oder andere Vorteile.

DIPLOMATIE (NUR BEI ≥ 4 PERSONEN)

BEISPIEL: DIPLOMATISCHE BEZIEHUNGEN

Im folgenden Beispiel können nur **Marion** und **Marcus** eine diplomatische Beziehung eingehen. **Alex** und **Marcus** können sich keine diplomatische Beziehung anbieten, da sich **Marcus'** Abfangjäger in **Alex'** Sektor befindet. **Alex** und **Marion** können sich keine diplomatische Beziehung anbieten, da sich ihre Abfangjäger im gleichen Sektor befinden.



Hier darfst du 1 Botschafter- oder Ansehensplättchen ablegen.



Hier darfst du nur 1 Botschafterplättchen ablegen.



Hier darfst du nur 1 Ansehensplättchen ablegen.

VERRÄTER



Gehst du mit einer anderen Person eine diplomatische Beziehung ein, darfst du mit ihr 1 Botschafter austauschen. Dadurch erhöht sich deine Ressourcenproduktion und du erhältst SP, wenn der Botschafter am Spielende noch auf deinem Tableau liegt.

Diplomatische Beziehungen darfst du nur im Spiel zu viert, fünft oder sechst eingehen.

Du darfst jederzeit in deinem Zug der Aktionsphase einer anderen Person anbieten, mit dir eine diplomatische Beziehungen einzugehen.

Um dies anzubieten, darfst du das Verräter-Plättchen nicht haben und musst auf deiner Ansehensleiste Platz haben, um ein Botschafter-Plättchen darauf zu legen.

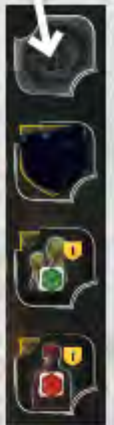
Du darfst Ansehen-Plättchen jederzeit auf einen anderen Platz oder zurück in den Ansehen-Beutel legen, um Platz für einen Botschafter zu schaffen.

Wähle dann 1 Person, mit der du eine diplomatische Beziehung eingehen willst. Dabei darfst du nur eine Person wählen,

- die einen Sektor kontrolliert, der durch ein Wurmloch mit einem Sektor, den du kontrollierst, verbunden ist.
- die keinen Sektor kontrolliert, in dem sich eines deiner Schiffe befindet.
- die kein Schiff besitzt, das sich in einem von dir kontrollierten Sektor bzw. einem Sektor mit mindestens 1 deiner Schiffe befindet.
- mit der du noch keine diplomatische Beziehung hast.
- die das Verräterplättchen nicht hat.
- die auf ihrer Ansehensleiste Platz hat, um ein Botschafter-Plättchen darauf zu legen.



BOTSCHAFTER



Sage an, dass du mit dieser Person eine diplomatische Beziehung eingehen willst. Diese Person muss sich dann entscheiden, ob sie das Angebot annimmt oder ablehnt.

Lehnt sie das Angebot ab, fahre einfach mit deinem Zug fort.

Stimmt sie dem Angebot zu, macht jeweils folgendes:

Gib der anderen Person 1 Botschafter und setze 1 Bevölkerungsmarker von einer Bevölkerungsleiste deiner Wahl darauf. Lege den Botschafter, den du erhältst, auf ein freies Feld deiner Ansehensleiste, auf das du einen Botschafter legen darfst (siehe links).

Diplomatische Beziehungen bleiben bis zum Spielende bestehen. Du darfst Botschafter nicht freiwillig ablegen.

Nur ein **Akt der Aggression** bricht die diplomatische Beziehung. Als Akt der Aggression zählt, wenn sich mindestens 1 deiner Schiffe am Ende von einem deiner Züge in einem Sektor mit mindestens einem Schiff der anderen Person oder in einem von der anderen Person kontrollierten Sektor befindet. Diplomatische Beziehungen verhindern nicht das Festhalten von Schiffen.

Beachte, dass das **Hindurchbewegen durch einen Sektor keinen Akt der Aggression darstellt, falls deine Schiffe dort nicht festgehalten werden (zum Beispiel durch die TARNVORRICHTUNG)!**

DIPLOMATISCHE BEZIEHUNGEN BRECHEN Werden diplomatische Beziehungen gebrochen, gib den entsprechenden Botschafter mitsamt des Bevölkerungsmarkers an die entsprechende Person zurück. (Gleichzeitig erhältst du deinen Botschafter zurück.) Lege den Bevölkerungsmarker auf eine Bevölkerungsleiste deiner Wahl. Wer den Akt der Aggression verursacht hat, nimmt sich das Verräter-Plättchen, egal wo oder bei wem es sich gerade befindet. Wer das Verräter-Plättchen am Spielende hat, verliert 2 SP.

BEISPIEL: AKTIONSPHASE

Marcus (Terraner), **Marion** (Planta), **Erie** (Mechanema) und **Alex** (Hydranische Bewegung) haben bereits einige Runden gespielt, Sektoren erobert und ihre Zivilisationen entwickelt. **Marcus** beginnt diese Aktionsphase.

Marcus wählt die Aktion **BAUEN** und legt die am weitesten links befindliche Einflusssscheibe auf das Feld Bauen in seiner Aktionsleiste 1. Er baut 1 Kreuzer und 1 Orbital für insgesamt 9 Materialien. Dazu bewegt er seinen Lagermarker 9 Felder zurück. Die erforderliche Technologie für das Orbital liegt auf seinem Tableau. **Marcus** legt das Orbital und den Kreuzer auf seine Sektoren 2. **Marcus'** Aktion ist zu Ende. Als nächstes ist **Marion** am Zug.

Marion wählt die Aktion **ERKUNDEN**. Sie wählt den Ausgangssektor und die zu erkundende Zone aus und sieht sich den obersten Sektor des entsprechenden Stapels (in diesem Fall ein mittlerer Sektor (II)) an. Sie muss sich entscheiden, ihn zu platzieren oder abzulegen und platziert ihn 3. Sie dreht den Sektor so, dass 1 vollständiges Wurmloch zwischen dem Ausgangssektor und dem erkundeten Sektor entsteht. Sie legt 1 Entdeckung auf das Entdeckungsfeld, die sie sofort nehmen darf, da sich keine Antiker im Sektor befinden. **Marion** entscheidet sich dafür, die SP zu erhalten. Sie legt die Entdeckung neben ihr Tableau. Außerdem übernimmt sie die Kontrolle über diesen Sektor, indem sie ihre am weitesten links befindliche Einflusssscheibe von ihrer Einflussleiste auf das Einflussfeld des Sektors legt 4. Zum Schluss entscheidet sie sich noch dazu, das Geld- und das Forschungsfeld dieses Sektors zu kolonisieren. Sie dreht dazu 2 ihrer Kolonieschiffe auf die Rückseite und legt die entsprechenden Bevölkerungsmarker von ihren Bevölkerungsleisten auf den Sektor 4. Da der Aktivierungswert der Planta 2 beträgt, erkundet **Marion** einen weiteren Sektor 5 im äußeren Ring (III). Ihr gefällt der gezogene Sektor nicht, daher legt sie ihn auf den entsprechenden Ablagestapel.



Nun wählt **Erie** seine Aktion. Er entscheidet sich für **VERBESSERN** und legt seine Einflusssscheibe entsprechend. Sein Aktivierungswert beträgt 3. Er entfernt zuerst 1 **ELEKTRONENCOMPUTER** von der Blaupause seines Abfangjägers 6 und nimmt insgesamt 1 **PLASMARAKETE**, 1 **POSITRONENCOMPUTER** und 1 **IONENKANONE** aus der Verbesserung-Aufbewahrung. (Eigentlich müsste er das nacheinander machen, aber meistens macht das nichts aus.) Er legt die **PLASMARAKETE** auf die Blaupause seines Abfangjägers 7 und den **POSITRONENCOMPUTER** und die **IONENKANONE** auf die Blaupause des Kreuzers 8. Die für **PLASMARAKETE** and **POSITRONENCOMPUTER** benötigten Technologien hat **Erie** auf seinem Tableau 9.


Alex wählt die Aktion **FORSCHEN** und legt 1 Einflusssscheibe auf das entsprechende Feld. **Alex** wählt **NANOROBOTER** von der Technologie-Aufbewahrung. Auf **Alex'** Tableau liegen bereits 4 Nanotechnologien, daher reduzieren sich die Kosten um -4. Die Minimalkosten für **NANOROBOTER** betragen jedoch 2 Forschung. **Alex** bezahlt und bewegt den Lagermarker für Forschung um 2 Felder zurück. Die Technologie **NANOROBOTER** wird zu den anderen Nanotechnologien in die Leiste gelegt 10. Da der Aktivierungswert der Hydranischen Bewegung 2 beträgt, erforscht **Alex** auch noch den **WURMLÖCHGENERATOR**. Die Kosten reduzieren sich nun um -1, sodass **Alex** noch 8 Forschung bezahlen muss. Zuletzt wird auch diese Technologie auf das Tableau gelegt 11.



In diesem Beispiel werden Alien-Spezies benutzt. Diese werden auf dem Seiten 26 und 27 erklärt.

Marcus ist wieder am Zug. Er benutzt die Aktion **ERKUNDEN** und platziert einen Sektor des äußeren Rings (III) mit 2 Antiker-Symbolen im Entdeckungsfeld. Er zieht 1 Entdeckung und legt sie und 2 Antiker auf den Sektor **12**. Er darf die Kontrolle über den Sektor nicht übernehmen, da feindliche Schiffe im Sektor sind.

Marion **ERKUNDET** erneut. Dieses Mal wählt sie eine Zone im äußeren Ring (III) und platziert den Sektor, den sie auch sogleich kontrolliert. Von dort aus wählt sie erneut eine Zone im äußeren Ring (III) und platziert (und kontrolliert) den Sektor **13**. Danach dreht sie 2 ihrer Kolonieschiffe auf die Rückseite und legt jeweils 1 Bevölkerungsmarker von den Ressourcen Materialien und Geld auf den ersten Sektor. Sie darf Marker auf verbesserte Bevölkerungsfelder für Materialien legen **14**, da sie die Technologie **BESSERE FÖRDERUNG** hat **15**. Die restlichen Bevölkerungsfelder bleiben leer, da alle ihre Kolonieschiffe auf der Rückseite liegen. **Marions** neuester Sektor ist durch ein Wurmloch mit **Marcus'** Sektor verbunden **16**. Daher darf sie **Marcus** eine diplomatische Beziehung anbieten. **Marcus** stimmt zu und beide tauschen einen Botschafter mit einem Bevölkerungsmarker von ihrer Bevölkerungsleiste aus. Die Botschafter legen sie jeweils auf die Felder ihrer Ansehensleiste. **Marcus** besitzt kein freies Feld und legt daher zunächst ein Ansehen-Plättchen in den Beutel zurück **17**.

Eric passt. Er dreht seine Kurzzusammenfassung auf die Rückseite, sodass die Reaktionsleiste sichtbar wird **18**. Er nimmt sich den Startmarker und 2 Geld , da er zuerst gepasst hat.

Alex wählt die Aktion **BEWEGEN**. **Alex** bewegt 2 Abfangjäger in einen Sektor, der drei weiße Abfangjäger enthält **19**. (Der **WURMLOCHGENERATOR** erlaubt es **Alex'** Schiffen, den Sektor durch das Wurmlochfragment zu betreten.) **Alex** und **Eric** haben eine diplomatische Beziehung miteinander, die nun von **Alex** durch einen Akt der Aggression gebrochen wird. Beide nehmen deshalb ihre Botschafter und Bevölkerungsmarker zurück. **Alex** nimmt das Verräter-Plättchen und darf keine diplomatischen Beziehungen mehr eingehen, bis jemand anders das Verräterplättchen erhält. Falls **Alex** das Verräterplättchen am Spielende noch besitzt, kostet das 2 SP.



AKTIONSPHASE

Nun ist **Marcus** am Zug. Er passt ebenfalls und dreht seine Kurzzusammenfassung auf die Rückseite.

Marion wählt die Aktion **BEEINFLUSSEN** (Aktivierungswert 2). Sie verschiebt 2 Einflusssscheiben aus von ihr kontrollierten Sektoren ohne Bevölkerungsmarker. Die erste Scheibe **20** legt sie in einen unkontrollierten Sektor mit 2 Bevölkerungsfeldern und den zweiten **21** legt sie zurück auf ihre Einflussleiste. Danach dreht sie 2 Kolonieschiffe auf die Vorderseite und dreht diese sofort wieder auf die Rückseite, um 2 Bevölkerungsmarker in den neu kontrollierten Sektor zu legen **22**.

Eric hat schon gepasst und darf nun 1 **REAKTION** ausführen oder passen. Er vermutet, dass 3 Abfangjäger in seinem Sektor nicht ausreichen werden. Daher wählt er die Reaktion **BEWEGEN** aus und legt 1 Einflusssscheibe auf seine Reaktionsleiste **23**. Er bewegt einen Kreuzer in den entsprechenden Sektor **24**.

Alex wählt die Aktion **BEWEGEN** und bewegt 1 zusätzlichen Abfangjäger und 1 Kreuzer in den Sektor mit den anderen Schiffen **25** (der **FUSIONSANTRIEB** des Kreuzers ermöglicht, dass er sich 2 Sektoren weit bewegt).

Marcus passt erneut. **Marion**, **Eric** und **Alex** passen nun ebenfalls. Da nun alle Kurzzusammenfassungen auf die Rückseite gedreht wurden, endet die Aktionsphase sofort und die Kampfphase beginnt.

17

KAMPFPHASE

Die Kampfphase besteht aus 3 Abschnitten:

- 1) GEFECHTE BESTIMMEN
- 2) GEFECHTE ABHANDELN
- 3) NACHWIRKUNGEN ABWICKELN

Zum besseren Verständnis werden zunächst die wichtigsten Konzepte der Kampfphase erläutert.

GENERELLE KONZEPTE IM KAMPF


ALLGEMEINES In jedem Sektor, in dem sich Schiffe von 1 Person und Marker und/oder Schiffe einer anderen Person bzw. neutrale Schiffe (Antiker, Wächter, das VGZ) befinden, findet ein Gefecht statt. Ein Gefecht besteht aus 1 oder mehreren Kämpfen. Kämpfe finden immer zwischen genau 2 Parteien statt.

Je früher sich ein Schiff oder Marker einer Partei in einem Sektor befand, desto später kämpft diese Partei. Wessen Marker oder Schiff sich früher in einem Sektor befand, ist in einem Kampf der Verteidiger (siehe S. 20).

PARTEIEN Die einzelnen Teilnehmer (Personen bzw. neutrale Schiffe) eines Kampfes werden Parteien genannt.

KAMPFRUNDE Ein Kampf wird über mehrere Kampfunden ausgeführt und endet sofort, wenn sich von 1 der Parteien kein Schiff mehr im Sektor befindet.

In jeder Kampfunde werden alle Schiffstypen aktiviert, beginnend bei den Schiffen mit der höchsten Initiative. Bei der Aktivierung entscheidet der Besitzer der Schiffe, ob er mit ihnen angreifen oder den Schiffstyp zurückziehen will. Zum Angreifen werden Würfel abhängig von den eingebauten Schiffsteilen mit dem Ziel geworfen, Treffer zu verursachen, Schaden anzurichten und die gegnerischen Schiffe zu zerstören.

INITIATIVE Die Initiative bestimmt die Aktivierungsreihenfolge der Kampfunde. Die Initiative ist die Summe der Initiativesymbole  aller Schiffsteile auf der Blaupause dieses Schiffstyps.

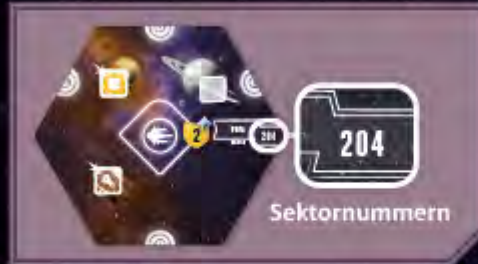
Bei einem Gleichstand haben die entsprechenden Schiffe des Verteidigers die höhere Initiative. Haben mehrere deiner Schiffstypen die gleiche Initiative, werden sie alle gleichzeitig aktiviert.

ANGRIFFE Es gibt 2 Angriffstypen: Raketenangriffe und Kanonenangriffe.

Raketenangriffe werden nur einmalig zu Beginn eines Kampfes ausgeführt.

Kanonenangriffe finden in jeder Kampfunde statt.

Bei einem Angriff wirfst du 1 Würfel der entsprechenden Farbe für jedes zugehörige Würfelsymbol auf der Blaupause der aktivierten Schiffe. (Bei einem Raketenangriff werden nur die Würfel der Raketen geworfen, bei einem Kanonenangriff die Würfel von Kanonen und Geschützen.) Du musst stets wissen, welcher Würfel zu welchem Schiffstyp gehört. Wirf alle diese Würfel gleichzeitig. Ordne jeden Würfel dann einem gegnerischen Schiff deiner Wahl zu, um Treffer und Schaden zu bestimmen (siehe Seite 22–23).



Sektornummern

BEISPIEL: KAMPFREIHEFOLGE

2 von **Marcus'** Schiffen befanden sich bereits im Sektor. Zuerst hat **Marion** 1 Schiff dorthin bewegt **1**, dann **Alex** 2 Schiffe **2**. **Marion** und **Alex** kämpfen deshalb zuerst gegeneinander (**Marion** ist Verteidiger). Danach kämpft der Sieger gegen **Marcus** (**Marcus** ist Verteidiger).



BEISPIEL: INITIATIVE



Marcus' Abfangjäger haben eine Initiative von 4 (2 durch den Schiffstyp + 2 durch den **FUSIONSANTRIEB**). **Alex'** Schlachtschiffe haben eine Initiative von 3 (0 durch den Schiffstyp und jeweils 1 durch die **3 NUKLEARANTRIEBE**).

BEISPIEL: SCHIFFSKAMPFWÜRFEL

Durch die oben abgebildeten Blaupausen dürfte **Marcus** 3 gelbe Würfel (je 1 pro **IONENKANONE** auf jedem Abfangjäger) werfen. **Alex** dürfte 2 gelbe und 2 orange Würfel werfen.



 **TREFFER**
 **FEHLSCHUSS**
4 +3 -1 ≥6  **TREFFER**

BLAUER COMPUTER +3 2	GRÜNER COMPUTER +2 1	WEISSE COMPUTER +1 1	ROTER COMPUTER -2 1	GRÜNER COMPUTER -1 1
ROTER ANFANGJÄGER 4	GRÜNER ANFANGJÄGER 3	WEISSE ANFANGJÄGER 2	BLAUER ANFANGJÄGER 1	ROTER ANFANGJÄGER 1
ROTER ANFANGJÄGER 3	GRÜNER ANFANGJÄGER 2	WEISSE ANFANGJÄGER 1		

ANTIKER **WÄCHTER**



VERTEIDIGUNGSSYSTEM DES GALAKTISCHEN ZENTRUMS (VGZ)



BEISPIEL: RÜCKZUG

Marion entscheidet sich dazu, ihren Abfangjäger aus Sektor A zurückzuziehen. Sie darf sich zu Sektor B (nur ihre Einflusssscheibe) aber nicht nach C (nicht unter ihrer Kontrolle), D (leer) oder E (enthält gegnerische Schiffe) zurückziehen. Markus' Abfangjäger in beiden Sektoren dürften sich nicht zurückziehen.



TREFFER Würfel, die mindestens 1 Schadenssymbol * anzeigen, verursachen stets einen Treffer. Eine leere Seite verfehlt immer (Fehlenschuss). Manche Würfelseiten zeigen eine Ziffer. Bei ihnen musst du zunächst bestimmen, ob sie Treffer verursachen, abhängig von deinem Schiff und dem gegnerischen Schiff, dem der Würfel zugeordnet ist. Zähle dazu den Computerwert deines Schiffstyps, zu dem der entsprechende Würfel gehört (also die Summe der Werte aller deiner Computer auf diesem Schiffstyp), zum Ergebnis des Wurfs hinzu und ziehe den Schildwert des gegnerischen Schiffs ab. Beträgt der Wert mindestens 6, verursacht der Würfel einen Treffer.

SCHADEN Jeder Treffer verursacht Schaden in Höhe der Schadenssymbole * auf dem zugehörigen Schiffsteil (bzw. der entsprechenden Seite des Würfels). Erhält ein Schiff mehr Schaden als sein Hüllenwert (Gesamtwert seiner Hüllen) beträgt, hast du es zerstört. Sobald du ein gegnerisches Schiff zerstörst, lege die Miniatur vor dich, um am Ende des Kampfes einen Überblick zu erhalten, wie viele Ansehen-Plättchen du ziehen darfst (siehe Seite 21). Überschüssiger Schaden darf nicht auf andere Schiffe verteilt werden. Lege eine entsprechende Anzahl Schadensmarker neben jedes Schiff, das nicht zerstört wurde.

RÜCKZUG Um dich zurückzuziehen, musst du alle deine Schiffe des gerade aktivierten Typs auf die Kante zu einem benachbarten Sektor legen, der durch ein Wurmloch mit dem aktuellen Sektor verbunden ist. (Ausnahme: **WURMLOCHGENERATOR**, siehe Seite 10). Du musst diesen benachbarten Sektor kontrollieren und es dürfen sich keine gegnerischen Schiffe darin befinden. (Gibt es keinen solchen Sektor, darfst du dich nicht zurückziehen.) In diesen benachbarten Sektor werden sich die Schiffe zurückziehen.

Bei der nächsten Aktivierung dieser Schiffe bewegen sich diese Schiffe in den benachbarten Sektor und verlassen dadurch den Kampf. Bei dieser Aktivierung dürfen die Schiffe nicht mehr angreifen. (Sie dürfen bis zu dieser Aktivierung aber wie üblich angegriffen werden.)

Endet der Kampf in der Runde, in der die Schiffe auf die Kante gelegt werden, bleiben sie im entsprechenden Sektor. Endet der Kampf in der Kampfrunde, in der sich die Schiffe in den benachbarten Sektor bewegen würden, werden sie in den entsprechenden Sektor bewegt.

TREFFER UND SCHADEN VON NEUTRALEN SCHIFFEN Sobald du gegen neutrale Schiffe kämpfst, wirft eine andere Person deiner Wahl die entsprechenden Würfel. Falls möglich, werden dabei die Würfel so zugewiesen, dass zuerst möglichst viele deiner Schlachtschiffe zerstört werden, dann möglichst viele Kreuzer und zuletzt möglichst viele Abfangjäger. (Raumstationen können nie in einen Kampf mit

BEISPIEL: KAMPF GEGEN NEUTRALE SCHIFFE

Der Antiker wirft eine 5 und * und verursacht somit 2 Treffer. Der Abfangjäger ist das einzige Schiff, das zerstört werden kann. Ihm wird also 1 Würfel zugewiesen. Der zweite Würfel würde an allen verbleibenden Schiffen 1 Schaden anrichten, also wird er dem Schlachtschiff zugewiesen. Der Schaden wird mit 1 Schadensmarker angezeigt.



neutralen Schiffen verwickelt sein.) Kann dabei kein Schiff (mehr) zerstört werden, müssen die Würfel so zugewiesen werden, dass der größtmögliche Schaden verursacht wird.

Im Falle eines Gleichstandes wird der Schaden zuerst einem Schlachtschiff zugewiesen (falls möglich), dann einem Kreuzer (falls möglich) und zuletzt einem Abfangjäger.

1. GEFECHTE BESTIMMEN

Bestimmt alle Sektoren, in denen sich Schiffe von 1 Person und Marker und/oder Schiffe einer anderen Person bzw. neutrale Schiffe (Antiker, Wächter, das VGZ) befinden. Dort findet jeweils ein Gefecht statt.

2. GEFECHTE ABHANDELN

Handelt die Gefechte in absteigender Reihenfolge der Sektornummer ab.

Führt für jeden Sektor, in dem ein Gefecht stattfindet, die folgenden 7 Schritte nacheinander durch:

2a) Bestimmt die Reihenfolge der Kämpfe

Kämpfe finden immer zwischen genau 2 Parteien statt. Befinden sich mehr als 2 Parteien in einem Sektor, kämpfen zunächst die Parteien, die zuletzt in diesem Sektor angekommen sind. (Entscheidend ist dabei jeweils das erste Schiff bzw. der erste Marker der jeweiligen Partei, der sich im Sektor befand.)

Kämpfe werden so lange abgehandelt, bis sich nur noch 1 Partei im Sektor befindet.

2b) Bestimmt Angreifer und Verteidiger des Kampfes

Die Partei eines Kampfes, von der sich früher ein Schiff oder Marker im Sektor befand, ist der Verteidiger, die andere Partei der Angreifer. Antiker, Wächter und VGZ sind also stets Verteidiger.

2c) Bestimmt die Initiative

Bestimmt die Initiative jedes am Kampf beteiligten Schiffstyps und damit die Reihenfolge der Aktivierungen (siehe 2e)).

2d) Feuert Raketen ab

Beginnend bei der höchsten Initiative und dann in absteigender Reihenfolge führen die Schiffe jedes Schiffstyps einen Raketenangriff aus (sofern im Schiff Raketen eingebaut sind, siehe Angriff auf Seite 18).

2e) Führt die Kampfrunden aus

Führt so lange nacheinander Kampfrunden aus, bis sich nur noch 1 Partei im Sektor befindet.

Müssen weitere Kämpfe im Sektor ausgetragen werden, führt erneut die Schritte 2b–e aus.

Wurden alle Kämpfe im Sektor ausgetragen, fährt mit Schritt 2f) fort.

PATT Kommt es in einem Kampf zu einer Situation, bei der es für keine der Parteien mehr möglich ist, ein gegnerisches Schiff zu zerstören (indem zum Beispiel alle am Kampf beteiligten Schiffe nur Raketen eingebaut haben oder gar keine Waffen besitzen), müssen sich die Schiffe des Angreifers bei ihrer Aktivierung zurückziehen (siehe Seite 19). Können sich die Schiffe nicht zurückziehen, werden sie zerstört. (Der Verteidiger darf sie nicht vor sich legen.)

2f) Ansehen-Plättchen ziehen

Diesen Schritt führen alle Personen, die am Gefecht beteiligt waren, nacheinander aus. Es beginnt, wer zuerst im Sektor angekommen war, also die Person, die zuletzt Verteidiger war. Dann folgt die Person, die davor Verteidiger war usw. Als Letztes ist die Person an der Reihe, die zuerst Angreifer war.

ANMERKUNG Auf den Seiten 22–23 findet ihr ein ausführliches Kampf-Beispiel.

BEISPIEL: RAKETEN

Alle Schiffstypen mit Raketen führen in absteigender Reihenfolge ihrer Initiative einen Raketenangriff aus. Wenn deine Schiffe an der Reihe sind, wirf so viele Würfel, wie auf den Schiffsteilen der zugehörigen Blaupause angegeben sind (z. B. 2 orange Würfel für jede **PLASMARAKETE**).



ANSEHEN - MAX 5

1			KAMPF
1			ABFANGJÄGER
2			KREUZER
3			SCHLACHTSCHIFF
1			RAUMSTATION
1			ANTIKER
2			WÄCHTER
3			VGZ

HÄUFIGKEIT DER ANSEHEN-PLÄTTCHEN IM BAUTEL

4 x4

3 x7

2 x10

1 x12

BEISPIEL: BEVÖLKERUNG ANGREIFEN

Marcus' Abfangjäger greifen **Alex'** Bevölkerung mit ihren **PLASMAKANONEN** an. **Marcus** wirft 3 orange Würfel. 1 Würfel trifft (★ ist immer ein Treffer); die anderen nicht. **Marcus** entfernt 2 **blaue** Bevölkerungsmarker aus dem Sektor.



Wenn du an die Reihe kommst, ziehe die folgende Anzahl Ansehen-Plättchen aus dem Ansehensbeutel, niemals jedoch mehr als 5, und schau sie dir an:

- 1 Plättchen, falls du an mindestens 1 Kampf beteiligt warst.
- 1 Plättchen für jeden gegnerischen Abfangjäger und/oder Antiker und/oder jede Raumstation, den bzw. die du zerstört hast.
- 2 Plättchen für jeden gegnerischen Kreuzer und/oder Wächter, den du zerstört hast.
- 3 Plättchen für jedes gegnerische Schlachtschiff, das du zerstört hast.
- 3 Plättchen für das Zerstören des VGZ.

Wähle dann höchstens 1 der gezogenen Plättchen aus und lege es verdeckt auf ein Feld deiner Ansehensleiste, auf das du ein Ansehen-Plättchen legen darfst (siehe Seite 15). Lege alle anderen gezogenen Plättchen in den Beutel zurück. Ist kein freies Feld vorhanden, darfst du 1 Ansehen-Plättchen in den Beutel zurücklegen, um das neue Plättchen dorthin zu legen. Du darfst die Plättchen auf deiner Ansehensleiste jederzeit verschieben, solange sich danach jedes Plättchen auf einem passenden Feld befindet.

RÜCKZUGSSTRAFE Falls du dich dafür entschieden hast, alle deine verbleibenden Schiffe zurückzuziehen, darfst du kein Ansehen-Plättchen für die Beteiligung am Gefecht ziehen, unabhängig davon, ob die Schiffe tatsächlich in den angrenzenden Sektor bewegt wurden. (Für das das Zerstören von Schiffen erhältst du durchaus Ansehen-Plättchen.)

2g) Schiffe zurücklegen

Legt alle zerstörten Schiffe in den jeweiligen Vorrat ihres Besitzers zurück. (Sie dürfen später erneut gebaut werden.) Legt neutrale Schiffe in den allgemeinen Vorrat zurück.

Fahrt danach mit dem nächsten Sektor fort, in dem ein Gefecht stattfindet, bis alle Gefechte abgehandelt sind.

3. NACHWIRKUNGEN ABWICKELN

Führt in diesem Abschnitt die folgenden Schritte nacheinander aus:

3a) Bevölkerung angreifen

Alle Schiffe, die sich in einem Sektor mit Bevölkerungsmarkern einer anderen Person befinden, greifen die gegnerische Bevölkerung an.

Handelt diese Angriffe in absteigender Reihenfolge der Sektornummer ab.

Wenn ein Sektor mit deinen Schiffen an die Reihe kommt, führt jedes Schiff dort gleichzeitig 1 **Kanonenangriff** aus (Ausnahme: **NEUTRONENBOMBEN**). Bestimme, welche Würfel Treffer sind. Bevölkerungsmarker besitzen einen Hüllenwert von 0. Jeder Schaden zerstört 1 Bevölkerungsmarker im Sektor.



Lege zerstörte Bevölkerungsmarker auf den Friedhof der entsprechenden Ressourcentafel. (Diese Marker werden in der Aufräumphase zurück auf die entsprechende Bevölkerungsleiste gelegt.) Bei einem grauen Feld entscheidet die Person, die den Bevölkerungsmarker besitzt, auf welchen Friedhof der Marker gelegt wird. Bei einem Orbital darf der Marker auf den Friedhof der Forschung oder des Geldes gelegt werden.

ORBITALE UND MÖNOLITHEN Orbitale und Monolithen können nicht zerstört werden und werden niemals aus einem Sektor entfernt. Bevölkerungsmarker auf Orbitalen dürfen jedoch wie üblich angegriffen werden.

3b) Sektoren besetzen

Entferne aus jedem Sektor, in dem sich mindestens 1 deiner Schiffe und kein gegnerischer Bevölkerungsmarker befindet, die gegnerische Einflussleiste (falls vorhanden). Lege sie zurück auf die entsprechende Einflussleiste.

Danach darfst du 1 deiner Einflussleiste von deiner Einflussleiste auf jeden Sektor legen, in dem sich mindestens 1 deiner Schiffe, aber kein Einflussmarker befindet.

Handelt die Sektoren in absteigender Reihenfolge ihrer Sektornummer ab.

3c) Entdeckungen machen

Nimm dir aus jedem Sektor, in dem sich mindestens 1 deiner Schiffe befindet, 1 Entdeckung, sofern vorhanden (siehe Seite 9).

3d) Schaden reparieren

Entferne alle Schadensmarker von deinen Schiffen.

3e) Aus dem Spiel ausscheiden

Hast du jetzt keine Schiffe und kontrollierst du keine Sektoren, kollabiert deine Zivilisation und wird aus dem Spiel entfernt. Zähle deine SP, die du in diesem Moment hast und lege dann all dein Spielmaterial und das begrenzte Spielmaterial in die Schachtel zurück bzw. gib es an die Person, von der du es hast. Lege unbegrenzte Spielmaterial in den entsprechenden Vorrat zurück.

BEISPIEL: KAMPF

In dieser Runde gibt es nur ein Gefecht (Abschnitt 1). Eric kämpft gegen Alex (Schritt 2a). Eric ist der Verteidiger (2b).

Die Initiativreihenfolge ist (2c):

- Alex' Abfangjäger haben Initiative 4 (2 Schiffsinitiative + 2 für den FUSIONSANTRIEB).
- Eric's Abfangjäger haben Initiative 3 (2 Schiffsinitiative + 1 für den NUKLEARANTRIEB).
- Eric's Kreuzer hat Initiative 3 (1 Schiffsinitiative + 2 für den FUSIONSANTRIEB).
- Alex' Kreuzer hat Initiative 3 (1 Schiffsinitiative + 2 für den FUSIONSANTRIEB). Da Eric der Verteidiger ist, hat Alex' Kreuzer die geringere Initiative.

Dann werden Raketen abgefeuert (2d).

1 Alex wirft 6 orange Würfel (3 Abfangjäger mit je 1 PLASMARAKETE). Alex wirft **, **, 5, 4, 3 und 2. Alex weist jeden der 2 ** einem von Eric's Abfangjägern zu. Alle anderen Würfel sind keine Treffer. Die Abfangjäger erhalten jeweils 2 Schaden und werden dadurch zerstört. Alex nimmt die Schiffe zu sich.

2 Eric wirft mit 2 orangen Würfeln, da nur noch 1 Abfangjäger übrig ist. Er wirft ** und **. Er weist 1 ** einem von Alex' Abfangjägern und den anderen dem Kreuzer. Der Abfangjäger wird durch die 2 Schaden zerstört; Eric legt das Schiff neben sein Tableau. Alex' Kreuzer erhält 2 Schaden, Alex legt die Schadensmarker neben das Schiff.

3 Alex wirft 3 und 2 für die PLASMARAKETE auf dem Kreuzer. Beide sind keine Treffer.

Nun werden die KAMPFRUNDEN ausgeführt (2e).

Eric besitzt noch 1 Abfangjäger (Initiative 3) und 1 Kreuzer (Initiative 3), Alex besitzt 2 Abfangjäger (Initiative 4) und 1 Kreuzer (Initiative 3).





- 4 **Alex** entscheidet sich dafür, die Abfangjäger zurückzuziehen und legt sie auf die Kante des Sektors, angrenzend an den Sektor, in den sie sich zurückziehen sollen.
 - 5 **Erite** greift mit seinem Abfangjäger an und wirft 1 gelben Würfel (für die **IONENKANONE**): eine 3, kein Treffer.
 - 6 **Erite** greift auch mit seinem Kreuzer an und wirft 2 gelbe Würfel (2 **IONENKANONEN**). Er wirft 4 und 2. Er weist die 4 einem der Abfangjäger zu. Durch seinen **POSITRONENCOMPUTER** erhöht sich der Wert auf 6. Da **Alex'** Abfangjäger keinen Schild haben, führt dies zu einem Treffer. **Alex'** Abfangjäger erhält 1 Schaden und wird zerstört. **Erite** legt das zerstörte Schiff neben sich. Den Kreuzer hätte **Erite** nicht zerstören können, obwohl 1 Schaden genügt hätte. Da **Alex'** Kreuzer einen **GAUSSSCHILD** haben, wäre der Wert des Würfels auf 5 reduziert worden: kein Treffer. Die 2 ist kein Treffer.
 - 7 **Alex** greift mit dem Kreuzer an und wirft 1 orangen Würfel für die **PLASMAKANONE: ****. **Alex** weist den Würfel **Erites** Abfangjäger zu, der dadurch zerstört wird. Die Miniatur wird bei **Alex** abgelegt.
- Die erste Kampfrunde ist beendet und die zweite beginnt.
- 8 **Alex** verbliebener Abfangjäger zieht sich in den benachbarten Sektor zurück. **Erite** greift mit seinem Kreuzer an und wirft mit den 2 gelben Würfeln eine leere Seite und eine 2, beide sind keine Treffer.
 - 9 **Alex** greift mit dem Kreuzer an und wirft **. Der Würfel wird **Erites** Kreuzer zugewiesen. Die 2 Schaden zerstören ihn. **Alex** legt das Schiff bei sich ab.
 - 10 Der Kampf endet, da das letzte weiße Schiff zerstört wurde. Es befinden sich keine gegnerischen Schiffe mehr in diesem Sektor und es gibt keine weiteren Gefechte. **Alex** und **Erite** ziehen nun Ansehen-Plättchen (2f). Als Verteidiger zieht **Erite** zuerst 3 Plättchen: 1 für die Beteiligung am Kampf und je 1 für die 2 zerstörten Abfangjäger, die bei seinem Tableau liegen. Er legt das Plättchen mit dem höchsten Wert verdeckt auf seine Ansehensleiste und die beiden anderen in den Beutel.
- Alex** dürfte 6 Ansehen-Plättchen ziehen: 1 für die Beteiligung, je 1 für die 3 zerstörten Abfangjäger und 2 für den zerstörten Kreuzer. Allerdings beträgt die maximale Anzahl 5 pro Gefecht, sodass **Alex** nur 5 Plättchen zieht. Das Plättchen mit dem höchsten Wert landet auf **Alex'** Ansehensleiste, die restlichen im Beutel.
- Nun legen **Erite** und **Alex** die zerstörten Schiffe zurück in ihren jeweiligen Vorrat (2g).
- Alle Kämpfe wurden abgehandelt, daher wird jetzt die Bevölkerung angegriffen (3a). **Alex** greift **Erites** Bevölkerung in dem Sektor an, in dem gekämpft wurde. **Alex** wirft ** beim Kanonenangriff mit der **PLASMAKANONE** des Kreuzers. Der Bevölkerungsmarker Geld wird auf **Erites** entsprechenden Friedhof gelegt.
- Danach werden Sektoren besetzt (3b). Da sich keine Bevölkerungsmarker mehr im Sektor befinden, entfernt **Alex** **Erites** Einflusssscheibe. (Sie wird auf **Erites** Einflussleiste zurückgelegt.) Dann platziert **Alex** eine eigene Einflusssscheibe in diesem Sektor. Entdeckungen gibt es in diesem Sektor keine (3c). Zuletzt entfernt **Alex** die Schadensmarker vom blauen Kreuzer. Die Kampfphase endet und die Unterhaltungsphase beginnt.

UNTERHALTSPHASE

In der Unterhaltsphase müssen die Unterhaltskosten gezahlt werden. Außerdem werden Materialien und Forschung produziert. Führt jeweils unabhängig voneinander die folgenden Schritte durch. Ihr braucht nicht auf die anderen zu warten. Fahrt aber erst mit der Aufräumphase fort, wenn ihr alle die Unterhaltsphase abgeschlossen habt.

KOLONIESCHIFFE Du darfst 1 oder mehrere deiner offen ausliegenden Kolonieschiffe benutzen und umdrehen, um Bevölkerungsmarker in von dir kontrollierte Sektoren zu legen (siehe Seite 8).



Hinweis: Im Gegensatz zur Aktionsphase darfst du Kolonieschiffe in der Unterhaltsphase nicht dazu verwenden, um Bevölkerungsmarker in Sektoren zu legen, in denen sich gegnerische Schiffe befinden.



UNTERHALTSKOSTEN Bestimme, wie hoch dein Einkommen ist und wie hoch deine Unterhaltskosten sind. Die Höhe deines Einkommens ist auf dem höchsten freien Feld deiner Geld-Bevölkerungsleiste angezeigt. Die Höhe deiner Unterhaltskosten ist auf dem am weitesten rechts befindlichen freien Feld deiner Einflussleiste abgebildet. Ziehe deine Unterhaltskosten von deinem Einkommen ab. Ist das Ergebnis positiv, erhältst du so viel Geld. Ist das Ergebnis negativ, musst du so viel Geld bezahlen.

BANKRÖTT? Du kannst niemals weniger als 0 Geld haben.

Müsstest du mehr Geld bezahlen, als du hast, musst du zuerst handeln und/oder Sektoren aufgeben, um deine Unterhaltskosten bezahlen zu können.

Um einen Sektor aufzugeben, entferne die Einflussleiste aus dem Sektor, wie auf Seite 14 beschrieben. Denk daran, dass du auch die Bevölkerungsmarker dieses Sektors auf die entsprechende Bevölkerungsleiste zurücklegen musst. Dadurch werden deine Unterhaltskosten angepasst, aber ggf. auch dein Einkommen, wenn du Bevölkerungsmarker auf die entsprechende Lagerleiste zurückgelegt hast. (Du darfst keine Sektoren aufgeben, wenn du deine Unterhaltskosten bezahlen kannst.)

AUS DEM SPIEL AUSSCHIEDEN Kannst du trotz Handel und dem Aufgeben von Sektoren die Unterhaltskosten nicht bezahlen, kollabiert deine Zivilisation und wird aus dem Spiel entfernt. Zähle deine SP, die du in diesem Moment hast und lege dann all dein Spielmaterial und das begrenzte Spielmaterial in die Schachtel zurück bzw. gib es an die Person, von der du es hast. Lege unbegrenztes Spielmaterial in den entsprechenden Vorrat zurück.

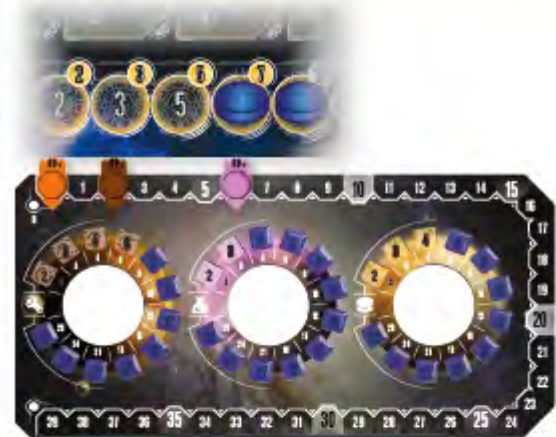
MATERIALIEN UND FORSCHUNG Du erhältst so viele Materialien  und so viel Forschung  wie auf dem höchsten freien Feld deiner entsprechenden Bevölkerungsleiste angegeben.





HANDEL Du darfst jederzeit und so oft du willst handeln. Zahle dazu die auf deinem Tableau beim Tauschverhältnis angegebene Anzahl von 1 Ressource und erhalte 1 beliebige andere Ressource.





BEISPIEL: UNTERHALTSPHASE



Alex' Einkommen ist 4 , die Unterhaltskosten betragen 5 . Alex muss daher 1 Geld bezahlen.

Da sich Alex' Lagermarker für Geld auf 0 befindet, muss Alex handeln oder Sektoren aufgeben.

Alex entscheidet sich dafür, einen Sektor ohne Geld-Bevölkerungsmarker aufzugeben. Die Unterhaltskosten betragen nun 3 . Alex erhält also 1 Geld .

Alex erhält 6 Materialien  und 3 Forschung .

NEUE TECHNOLOGIEN

- + 2 Personen: 5
- 3 Personen: 6
- 4 Personen: 7
- 5 Personen: 8
- 6 Personen: 9

BEISPIEL: WERTUNG



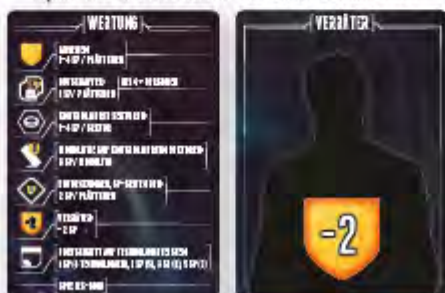
Rebekka erhält 6 SP (1+1+4) für ihre Ansehen-Plättchen, 1 SP für den Planta-Botschafter, 12 SP (3+2+2+4+1) für die kontrollierten Sektoren, 3 SP für ihren Monolithen, 4 SP (2+2) für ihre Entdeckungen, -2 SP für den Verräter, 3 SP (1+2) für den Fortschritt auf den Technologieleisten (Raster und Nano) und 2 SP (1+1) für ihre Spezies-Sonderregel (1 SP je Antiker auf dem Spielfeld). Sie hat also insgesamt 29 SP. (Ihre Spezies-Sonderregel erlaubt es ihr, Sektoren mit Antikern darin zu kontrollieren.)

SPEZIES-SONDERREGELN

NACHKOMMEN VON BRACO
 1 SP je Antiker, der sich am Spielende noch auf dem Spielfeld befindet.

PLANTA
 1 zusätzlichen SP für jeden kontrollierten Sektor am Spielende.

Spielübersicht und Verräter-Plättchen



Zieht abhängig von der Anzahl teilnehmender Personen zufällig so viele Technologien wie links angegeben aus dem Technologie-Beutel. Zählt seltene Technologien nicht mit. (Legt sie aber nicht wieder in den Beutel zurück.) Legt alle gezogenen Technologien in das entsprechende Feld mit den passenden Kosten der Technologie-Aufbewahrung.

Legt alle Einflusscheiben von eurer jeweiligen Aktions- und Reaktionsleiste auf eure jeweilige Einflussleiste zurück. Legt eure Bevölkerungsmarker vom Friedhof auf die entsprechenden Bevölkerungsleisten. Müsste ein Bevölkerungsmarker auf eine volle Bevölkerungsleiste gelegt werden, legt ihn stattdessen auf eine beliebige andere Bevölkerungsleiste eurer Wahl.

Dreht zum Schluss alle Kolonieschiffe auf die Vorderseite und alle Kurzzusammenfassungen auf die Seite mit der Aktionsphasenübersicht.

Rückt den Rundenmarker auf das nächste Feld der Technologie-Aufbewahrung vor.

Beginnt dann mit der Aktionsphase der nächsten Runde.

SPIELEND

Das Spiel endet nach der 8. Runde. Zählt dann eure Siegpunkte. Wer am meisten SP hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand liegt von den Beteiligten vorne, wer die meisten Ressourcen hat. Bei einem erneuten Gleichstand teilen sich die am Gleichstand Beteiligten die Platzierung.

Ihr erhaltet **SP** durch:

- **Ansehen** [Kampfphase]
 1-4 SP je Plättchen
- **Botschafter** [Diplomatische Beziehungen, bei ≥ 4 Personen]
 1 SP je Plättchen
- **Kontrollierte Sektoren** [Erkunden, Einfluss, Kampfphase]
 1-4 SP je Sektor, wie auf dem Einflussfeld des Sektors gezeigt
- **Monolithen** auf von euch kontrollierten Sektoren [Bauen]
 3 SP je Monolith
- **Entdeckungen** [Erkunden, Kampfphase]
 2 SP je Plättchen
- **Verräter**
 -2 SP
- **Fortschritt auf den Technologieleisten** [Forschen]
 Für jede Leiste, wie auf dem am weitesten links befindlichen freien Feld bzw. auf dem Symbol rechts der Leiste angegeben.
 4 Technologien auf der Leiste = 1 SP
 5 Technologien = 2 SP
 6 Technologien = 3 SP
 7 Technologien = 5 SP
- ggf. SP durch Spezies-Sonderregeln

ALIEN-SPEZIES

ERIDANI-IMPERIUM



AKTIVIERUNGSWERTE

ERK	FOR	VER	BAU	BEW	EIN
1	1	2	2	2	2

Auszüge aus dem Archiv für Geschichte, Bibliothek des Galaktischen Zentrums.

Epsilon Eridani, das Hauptsystem des Imperiums zu seiner Blütezeit, bot einen einmaligen Anblick: Monde und ganze Planeten wurden geformt, um die Macht und Weisheit des Ewigen Imperators zu feiern. Der Wohlstand des Imperiums war unermesslich. Doch nachdem das Imperium die sogenannte Stille Ära überstanden hatte, war es zu Staub zerfallen. Die Ressourcen des Hauptsystems waren aufgebraucht und das Imperium hatte einen Großteil seiner Macht eingebüßt. Doch die Nachkommen der Eridani haben die Hoffnung noch nicht aufgegeben.

SPIELAUFBAU UND WERTE

- 4 Materialien
- 2 Forschung
- 26 Geld
- 3 Kolonieschiffe
- Technologien **GAUSSSCHILD, FUSIONSANTRIEB, PLASMAKANONE**
- Sektor 222

Ansehensleiste

 Tauschverhältnis 3 1

SPEZIES-SONDERREGELN

- 2 Ziehe nach der Spielvorbereitung, aber vor Spielbeginn, 2 zufällige Ansehen-Plättchen und lege sie verdeckt auf deine Ansehensleiste.
- 2 Lege am Ende der Spielvorbereitung die 2 Einflusscheiben, die sich auf deiner Einflussleiste am weitesten links befinden, in die Schachtel zurück.

3 deiner Blaupausen besitzen eine zusätzliche Energiequelle:

ABFANGJÄGER -

KREUZER -

SCHLACHTSCHIFF -

HYDRANISCHE BEWEGUNG



AKTIVIERUNGSWERTE

ERK	FOR	VER	BAU	BEW	EIN
1	2	2	2	2	2

Niemals zufrieden, niemals vollständig, die Bewegung strebt immer nach mehr. Die Hydraner haben die Technologie längst als ihr Hauptinteresse definiert und ihre Gesellschaft und sogar sich selbst ständig weiterentwickelt und mit neuen Erfindungen erweitert. Die Geschwindigkeit ihres technologischen Fortschritts ist unter den Sieben beispiellos. Obwohl sie für Laien sehr schwer zugänglich sind, werden die Universitäten und Labore von Beta Hydri von Wissenschaftlern aller Arten sehr geschätzt.

SPIELAUFBAU UND WERTE

- 2 Materialien
- 6 Forschung
- 2 Geld
- 3 Kolonieschiffe
- Technologie **BESSERE LABORE**
- Sektor 224

Ansehensleiste

 Tauschverhältnis 3 1

SPEZIES-SONDERREGELN

- Lege am Ende des Spielaufbaus 1 Bevölkerungsmarker auf das verbesserte Bevölkerungsfeld deines Startsektors.

PLANTA



AKTIVIERUNGSWERTE

ERK	FOR	VER	BAU	BEW	EIN
2	1	2	2	2	2

Obwohl sie bei Weitem die seltsamste Spezies der Sieben sind, sind die Planta seit jeher ein festes Ratsmitglied. Als moosähnliche Art mit verbundenem Empfinden sind ihre Absichten manchmal schwer zu begreifen. Nachdem sie die meisten Planeten und Monde im Cygnus-System überwachen haben, dehnen sie nun ihr friedliches Wachstum in neue Systeme aus und kooperieren dort mit den anderen Arten. Die kurzlebigen Fremden betrachten sie meist als harmlose Gefährten. Die Planta sind phänomenale Piloten, was sie auf Handelsschiffen zu einer sehr respektierten Spezies macht.

SPIELAUFBAU UND WERTE

- 4 Materialien
- 3 Forschung
- 2 Geld
- 4 Kolonieschiffe
- Technologie
- RAUMSTATION**
- Sektor 226

Ansehensleiste

 Tauschverhältnis 3 1

SPEZIES-SONDERREGELN

- Alle deine Bevölkerungsmarker eines Systems werden automatisch zerstört, wenn sie von gegnerischen Schiffen angegriffen werden. Das gilt auch, wenn du **NEUTRONENABSORBER** erforscht hast.

Du erhältst am Spielende 1 zusätzlichen SP für jeden kontrollierten Sektor.

Deine Blaupausen besitzen eine verringerte Initiative im Vergleich zu den anderen Spezies.

Deine Blaupausen besitzen zusätzliche Computer und Energiequellen, sind jedoch um 1 Schiffsteilfeld kleiner als die Blaupausen der anderen Spezies.

ABFANGJÄGER, KREUZER, SCHLACHTSCHIFF:

RAUMSTATION:

NACHKOMMEN VON DRACO



AKTIVIERUNGSWERTE

ERK	FOR	VER	BAU	BEW	EIN
1	1	2	2	2	2

Es wird vermutet, dass die Nachkommen in direktem Zusammenhang mit den Antikern stehen. Zwar gibt es keinen konkreten Beweis dafür, jedoch existieren Statistiken, die belegen, dass die Überlebensrate beim Kontakt mit Antikern für die Nachkommen signifikant höher ist, als für die anderen der Sieben. Die Nachkommen stammen aus dem Draco-System und sind eine schwer fassbare Spezies. Obwohl sie ein voll anerkanntes Mitglied des Galaktischen Rates sind, verursachen ihre Botschafter bei den anderen Spezies immer noch häufig Unbehagen.

SPIELAUFBAU UND WERTE

- 3 Materialien
- 4 Forschung
- 2 Geld
- 3 Kolonieschiffe
- Technologie **FUSIONSANTRIEB**
- Sektor 228

3

Ansehensleiste

Tauschverhältnis 3 1

SPEZIES-SONDERREGELN

- Aktion Erkunden:** Du darfst dir 2 Sektoren vom entsprechenden Stapel nehmen (anstatt 1) und musst dann 1 davon wählen, um ihn zu platzieren oder abzulegen. Lege den nicht gewählten Sektor auf den entsprechenden Ablagestapel.
- 1** Du erhältst 1 SP für jeden Antiker, der sich am Spielende auf dem Spielfeld befindet.
- Deine Schiffe dürfen sich in Sektoren mit Antikern befinden, diese jedoch nicht bekämpfen. Deine Schiffe werden von Antikern nicht festgehalten. Du darfst Einflusscheiben in Sektoren mit Antikern legen (z. B. um sie zu kontrollieren), jedoch nicht die Entdeckungen nehmen, solange sich Antiker im Sektor befinden.

MECHANEMA



AKTIVIERUNGSWERTE

ERK	FOR	VER	BAU	BEW	EIN
1	1	3	3	2	2

Die Mechanema wurden erst vor Kurzem als ordentliches Mitglied in den Rat aufgenommen. Nach einem langen Rechtsstreit wurden sie als „fühlende Wesen“ anerkannt. Trotzdem herrscht weiterhin Uneinigkeit in dieser Frage. Als Herrschaftsgebiet wurde ihnen der Auriga-Sektor zugewiesen. Die Entstehung der Spezies kann bis in die frühen Tage des Galaktischen Zentrums zurückverfolgt werden, bis zu dem Tag an dem sich die künstlichen Intelligenzen von verschiedensten Arten integrieren durften. Die Mechanema werden für ihren technologischen Fortschritt respektiert. Die grundlegenden Schiffstypen, die heute von den raumfahrenden Spezies verwendet werden, stammen ursprünglich von ihnen.

SPIELAUFBAU UND WERTE

- 4 Materialien
- 3 Forschung
- 3 Geld
- 3 Kolonieschiffe
- Technologie **POSITRONENCOMPUTER**
- Sektor 230

3

Ansehensleiste

Tauschverhältnis 3 1

SPEZIES-SONDERREGELN

- Verringerte Baukosten (reguläre Baukosten):
- ABFANGJÄGER:** 2 (3)
- KREUZER:** 4 (5)
- SCHLACHTSCHIFF:** 7 (8)
- RAUMSTATION:** 2 (3)
- ORBITAL:** 3 (4)
- MÖNLITH:** 8 (10)

ORION HEGEMONIE



AKTIVIERUNGSWERTE

ERK	FOR	VER	BAU	BEW	EIN
1	1	2	2	2	2

Die Hegemonie stammt ursprünglich aus dem Orion-System, aber ihre Flotten dringen seit jeher bis an die Grenzen des bekannten Raumes vor. Der Untergang des terranischen Schlachtschiffs „Juri Gagarin“ und seiner Begleitschiffe geht vermutlich auf ein Missverständnis bei der ersten Begegnung mit dieser Spezies zurück. Plausibel genug in einem gegenseitigen Erstkontakt. Der lange Krieg, der folgte und ihre beeindruckende militärische Stärke gaben der Hegemonie ihren allgemein verwendeten Namen. Nach dem Frieden, als die Zusammenarbeit der Spezies mit der Schaffung des Galaktischen Zentrums begann, wurde die Hegemonie als wohlwollende Spezies wahrgenommen. Und ihre rücksichtslose, effiziente Kriegsmaschinerie geriet langsam in Vergessenheit ...

SPIELAUFBAU UND WERTE

- 4 Materialien
- 3 Forschung
- 3 Geld
- 3 Kolonieschiffe
- Technologien **NEUTRONENBOMBEN, GAUSSSCHILD**
- Sektor 232

3

Ansehensleiste

Tauschverhältnis 4 1

SPEZIES-SONDERREGELN

- Du beginnst das Spiel mit einem Kreuzer in deinem Startsektor anstatt eines Abfangjägers.
- Deine Blaupausen besitzen erhöhte Initiative im Vergleich zu den anderen Spezies.
- Deine folgenden Blaupausen besitzen eine zusätzliche Energiequelle:

ABFANGJÄGER -

KREUZER -

SCHLACHTSCHIFF -



Obwohl diese Spezies immer noch als Terraner bekannt ist, haben ihre verschiedenen Fraktionen ihr Heimat-System längst verlassen und nennen nun neue, entfernte Systeme ihr Zuhause. Nachdem die Wurmlochtechnologie entdeckt wurde, machten sich die sechs Hauptfraktionen daran, die nahe gelegenen Systeme zu kolonisieren und die Ruinen ihrer sterbenden Heimat hinter sich zu lassen. Die Terraner sind anpassungsfähig und vielseitig. Nach dem Überleben des beinahe katastrophalen ersten Kontakts und des anschließenden Krieges mit der Orion-Hegemonie, haben sie sich stetig weiterentwickelt und sind jetzt ein verlässliches Mitglied des Galaktischen Rates. Der wesentliche Nachteil der terranischen Gesellschaft und wahrscheinlich der Grund, der sie daran hindert, zu wahrer Größe aufzusteigen, ist ihr ständiges Bedürfnis nach Streit, der dazu führt, dass sie ständig in immer kleinere Fraktionen zerfallen.

TERRANISCHES DIREKTORAT

Sektor 221



Das Direktorat regiert den Procyon-Sektor mit harter Hand. Nur die Besten erhalten einen Sitz im Inneren Zirkel. Diese sorgfältig ausgewählten Individuen führen die Linie des Direktors weiter. Gerüchten zufolge wurden sie speziell dafür genetisch verbessert. Obwohl es wahrscheinlich Machtkämpfe im Zirkel gibt, führt das Direktorat seine wohlhabende Bevölkerung in eine glänzende Zukunft.

TERRANISCHE FÖDERATION

Sektor 223



Die Terranische Föderation besteht aus zahlreichen föderalen Systemen mit relativ ähnlichen Idealen und einer gemeinsamen Geschichte. Das Altair-System wird als das wichtigste von ihnen angesehen und beherbergt das Parlament der Föderation. Die einzelnen Systeme genießen einen hohen Grad an Freiheit, aber in Zeiten der Not arbeiten sie effizient zusammen, um die Föderation zu schützen.

TERRANISCHE UNION

Sektor 225



Nach der langen Diaspora ließ sich die Terranische Union im Eta Cassiopeiae-System nieder. Trotz gelegentlicher innerer Kämpfe hält die Union in schweren Zeiten fest zusammen. Sie sind geschickte und stets neutrale Diplomaten. Dies könnte sich jedoch bald ändern, da das Heimatsystem nicht genügend Raum für die wachsende Zivilisation bieten kann.

TERRANISCHE REPUBLIK

Sektor 227



Nachdem sie ihr Zuhause im Sirius-System gefunden und im Hegemoniekrieg ihren Anteil beigetragen haben, errichtete die Bevölkerung der Terranischen Republik eine demokratisch regierte Gesellschaft und genoss ein relativ stabiles und erfolgreiches Leben. Bis jetzt ...

AKTIVIERUNGSWERTE

ERK 1 FOR 1 VER 2 BAU 2 BEW 3 EIN 2

SPIELAUFBAU UND WERTE

4 Materialien

3 Forschung

3 Geld

3 Kolonieschiffe

Technologie RAUMSTATION

Sektor:

3

Ansehensleiste:

5

Tauschverhältnis 2

TERRANISCHES KONGLOMERAT

Sektor 229



Im Gegensatz zu den anderen terranischen Fraktionen wurde das Konglomerat ursprünglich von Konzernen gegründet, die bereit waren, in die Kolonisierung des Weltraums zu investieren. Dies spiegelt sich immer noch in der Gesellschaft des Konglomerats wider: vom Vorstand, der höchsten Regierungsbehörde des Konglomerats, bis zu den alltäglichsten Details des Lebens im Tau Ceti-System. Das Konglomerat ist eine finanzielle und wirtschaftliche Macht. Es gibt kaum einen Handel, bei dem das Konglomerat nicht seine Finger im Spiel hat.

TERRANISCHE ALLIANZ

Sektor 231



Die Allianz war eine wichtige Kraft im Terraner-Hegemonie-Krieg, nachdem sich die zersplitterten terranischen Fraktionen gegen ihren gemeinsamen Feind verbündet hatten. Nach dem entscheidenden Sieg in der Schlacht von Delta Pavonis (33.142) trieben sie die Flotte der Hegemonie aus dem Sektor und machten Delta Pavonis zu ihrem Heimatsystem. Seitdem ist viel Zeit vergangen, doch die alten Verträge sind noch in Kraft und das Bündnis der Allianz bleibt stark.

ANTIKER

Es gibt keine zuverlässigen Dokumente in Bezug auf das Verschwinden der Antiker, ihr Aussehen und ihre Lebensweise. Die meisten Theorien basieren auf den Relikten aus den Systemen, von denen man annimmt, dass die Antiker sie kolonisiert hatten. Manche dieser Entdeckungen bergen Technologien, die selbst der Galaktischen Bibliothek unbekannt sind.

Märchen verschiedener Spezies enthalten Anspielungen auf eine uralte und skrupellose Rasse.

Der einzige neuere Bericht, der im Zusammenhang mit Antikern stehen könnte, sind die Fragmente einer Nachricht vom Abfangjäger „Delirium der Störung“ (Lambda Serpents-System, 43.393): „... Schiffe unbekanntes Ursprungs ... ein beunruhigendes Gefühl ... etwas, das sich außerhalb unseres Sichtfeldes befindet.“



WÄCHTER

Obwohl der größte Teil der Galaxie noch nicht kartographiert wurde, sind viele Systeme bereits von der Aufklärungsflotte des Galaktischen Rates aufgesucht worden. Die vielversprechendsten Sektoren wurden für Ratszwecke reserviert und für neutral erklärt. Mächtige autonome Einheiten, Wächter genannt, wurden dorthin transportiert, um die Ordnung zu bewahren und die Systeme gegen Eindringlinge zu verteidigen. Falls allerdings die Verteidigung zerstört werden könnte, würden die ressourcenreichen Planeten große Chancen für ihre neuer Meister bieten ...



GALAKTISCHES ZENTRUM

Gegründet am Ende des Terraner-Hegemonie-Krieges (30.027– 33.364), ist das Galaktische Zentrum heute der wichtigste Treffpunkt der bekannten Raumfahrerspezies. Die zwei diplomatischen Schiffe, die einst den Friedensvertrag aushandelten, bildeten die ersten Bausteine dieser enormen Raumstation. Rund um den terranischen Schutz vor dem Sturm und die hegemonielle Blickwinkelanpassung entstand ein Konglomerat von Schiffen und anderen Bauteilen, das heute Heimat für Millionen Lebewesen ist und sowohl den Galaktischen Rat, als auch die Galaktische Bibliothek beherbergt. Der Rat besteht aus Vertretern aller großen raumfahrenden Spezies, die gemeinsam die Sieben genannt werden. Auch die kleineren raumfahrenden Spezies werden vom Galaktischen Zentrum als gleichwertig anerkannt. Dennoch haben nur die Sieben eine formelle Position im Rat.

Selbst in Zeiten des zweifelhaften Friedens, in denen Allianzen gebrochen und voreilige diplomatische Verträge geschlossen werden, ist das Galaktische Zentrum durch ein umfassendes Verteidigungssystem geschützt: Die unbemannten, vollautomatisierten Waffenplattformen feuern unverzüglich auf jede militärische Präsenz im Sektor.



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F: Wie kann ich weitere Ressourcen erhalten?

A: Lege Einflusssscheiben auf Sektoren und setze Kolonieschiffe ein, um deine Bevölkerungsmarker auf die Bevölkerungsfelder zu legen. Erforsche Technologien, um Marker auf verbesserte Bevölkerungsfelder legen zu können. Erbaue Orbitale, um weitere Bevölkerungsfelder zu erhalten. Sammle Entdeckungen.

F: Wofür benötige ich Geld?

A: Du benötigst Geld, um deine Unterhaltskosten zu zahlen. Je mehr Aktionen du nutzt und je mehr Sektoren du kontrollierst, desto mehr musst du jede Runde zahlen. Und du darfst Geld in andere Ressourcen tauschen (**HANDEL**) und umgekehrt.

F: Ich besitze nicht genügend Einflusssscheiben, um alles zu machen, was ich will. Was kann ich tun?

A: Du kannst die Aktion Beeinflussen nutzen, um Einflusssscheiben von deinen Sektoren zurück auf deine Einflussleiste zu legen. Du kannst die Technologien **BESSERE AUTOMATION** und **QUANTENGITTER** erforschen und dadurch weitere Einflusssscheiben erhalten. Falls du sehr verzweifelt bist, darfst du auch mehr Einflusssscheiben einsetzen, als du in der Unterhaltsphase zahlen kannst und dann deine Einflusssscheiben aus deinen Sektoren zurück auf deine Einflussleiste legen.

F: Wann darf ich in der UNTERHALTSPHASE Einflusssscheiben aus meinen Sektoren entfernen?

A: Nur falls du nicht genügend Geld besitzt, um die Kosten in der Unterhaltsphase zu zahlen, darfst du Einflusssscheiben aus deinen Sektoren zurück auf deine Einflussleiste legen. Beachte, dass du auch die Bevölkerungsmarker des Sektors zurück auf deine Bevölkerungsleisten legst, was ebenfalls dein Geld reduzieren kann.

F: Was passiert, wenn die zusätzlichen Einflusssscheiben der Technologien **BESSERE AUTOMATION und **QUANTENGITTER** nicht auf meine Einflussleiste passen?**

A: Staple die zusätzlichen Einflusssscheiben auf dem am weitesten links befindlichen Feld deiner Einflussleiste. Du darfst diese Einflusssscheiben wie gewohnt einsetzen.

F: Durch die Aktion Beeinflussen darf ich 1 Einflusssscheibe von einem Sektor durch ein Wurmloch in einen benachbarten Sektor legen. Darf ich die Einflusssscheibe aus dem Ausgangssektor der Aktion nehmen?

A: Nein. Sobald du die Einflusssscheibe aus dem Ausgangssektor nimmst, erfüllst du nicht länger die Voraussetzungen der Aktion Beeinflussen.

F: Die besten Technologien sind unglaublich teuer. Wie kann ich sie mir jemals leisten?

A: Technologien der gleichen Kategorie senken die Kosten für weitere Technologien. Wenn du Technologien in aufsteigender Reihenfolge ihrer Kosten erforschst, erhältst du den höchstmöglichen Rabatt.

F: Ich habe eine Antiker-Technologie entdeckt (siehe S. 9), aber ich habe bereits alle Technologien mit den niedrigsten Kosten erforscht. Bekomme ich trotzdem etwas?

Ja. Du erhältst von den Technologien, die du noch nicht besitzt, diejenige mit den niedrigsten Kosten. (Gibt es mehrere davon, darfst du wählen.)

F: Ist es möglich, freiwillig Bevölkerungsmarker von einem Sektor zu entfernen, ohne den Sektor aufzugeben?

A: Nein. Du kannst allerdings mit der Aktion Beeinflussen zuerst die Einflusssscheibe eines Sektors mit den Bevölkerungsmarkern entfernen und danach (mit einer weiteren Aktion Beeinflussen) die Einflusssscheibe zurück auf das Einflussfeld des Sektors legen.

F: Meine wertvollen Schiffe werden in Stücke geschossen. Wie kann ich mehr Kämpfe gewinnen?

A: Du besitzt einen Vorteil, falls du zuerst schießen kannst, nicht getroffen werden kannst oder viele Treffer kompensieren kannst. Verbessere deine Antriebe, um die Initiative zu erhöhen, benutze Raketen, um zuerst anzugreifen und verbessere deine Schilde, um gegnerische Computer zu neutralisieren. Mit mehr Hüllenteilen hältst du mehr Treffer aus. Sammle Entdeckungen, um einzigartige Schiffsteile zu erhalten.

Q: Sind Abfangjäger nicht zu klein, um nützlich zu sein?

A: Nicht wirklich, aber sie sind am effektivsten, wenn du sie spezialisiert. Verbessere sie mit einer besseren Energiequelle, um stärkere Teile anzubauen. Abfangjäger sind ideal, um größere Schiffe festzuhalten, damit die Anderen mehr Aktionen einsetzen müssen, um sie in wichtigen Kämpfen nutzen zu können.

F: Sind Schilde nützlich, wenn die gegnerischen Schiffe keine Computer besitzen?

A: Nein. Falls sie keine Computer besitzen, treffen sie dich sowieso nur mit ✱.

F: Falls ich die Technologie **GLUONENCOMPUTER besitze, darf ich dann das Schiffsteil **POSITRONENCOMPUTER** einbauen?**

A: Nein, jedes Schiffsteil (außer den Standardteilen **IONENKANONE**, **NUKLEARANTRIEB**, **NUKLEARREAKTOR**, **HÜLLE** und **ELEKTRONENCOMPUTER**) benötigt seine eigene, spezifische Technologie.

F: Falls alle meine Schiffe beim Rückzug zerstört werden, erhalte ich dann ein Ansehen-Plättchen für die Teilnahme am Kampf?

A: Nein. Du erhältst die Rückzugsstrafe, sobald du dich zum Rückzug deiner letzten, im Sektor verbleibenden Schiffe entscheidest, unabhängig ob sie im benachbarten Sektor ankommen oder nicht.

F: Wer erhält die Entdeckungen eines Sektors, falls am Ende der Kampfphase kein Schiff übrig ist oder falls die Antiker in einem von den Nachkommen kontrollierten Sektor zerstört werden, aber die Nachkommen den Sektor am Ende weiterhin kontrollieren?

A: In dieser Situation erhält die Person, die den Sektor kontrolliert, am Ende der Kampfphase die Entdeckung. Kontrolliert niemand den Sektor, erhält die Person die Entdeckung, die danach zuerst den Sektor kontrolliert bzw. deren Schiff sich am Ende einer Kampfphase zuerst darin befindet (was zuerst eintritt).

F: Falls ich durch die Entdeckung, die ich durch die **ANTIKER-LABORE erhalte, etwas in einen Sektor legen muss (wie zum Beispiel **ANTIKER-KREUZER** oder **ANTIKER-ORBITAL**), wo lege ich es hin?**

A: Lege es in deinen Startsektor. Falls du deinen Startsektor nicht mehr kontrollierst, musst du die Entdeckung als 2 SP nehmen.

F: Muss ich bei der Aktion Erkunden die **SPEZIES-SOMBERREGEL der Nachkommen von Draco einsetzen? Falls nicht, wann muss ich mich dazu entscheiden?**

A: Du musst keine 2 Sektoren ziehen. Du darfst dich nach dem Ansehen des ersten Sektors entscheiden.

F: Darf ich mich, falls ich die **TARNVORRICHTUNG besitze, durch einen Sektor mit einem gegnerischen Schiff bewegen, ohne einen Akt der Aggression auszulösen?**

A: Ja.

F: In welcher Reihenfolge werden Sektoren besetzt?

A: In absteigender Reihenfolge ihrer Sektornummer. Ihr dürft das aber auch gleichzeitig erledigen, falls es euch nichts ausmacht.

A		
Akt der Aggression	15	
Aktion	6	
Aktionsphase	8-17	
Aktivierete Schiffe	18	
Aktivierungswert	6, 14	
Angreifer	20	
Ansehen	7, 15, 20, 21, 25	
Ansehensleiste	15, 21	
Antiker	5, 9, 20	
Antiker-Schiffsteile	9	
Antrieb	12, 13	
Artefakt	7, 11	
Aufräumphase	25	
Ausgangssektor	9	
Ausscheiden	22, 24	
B		
Bankrott	24	
Bauen	13	
Baukosten	13	
Beeinflussen	14	
Bevölkerungsfeld	8	
Bevölkerungsfeld, verbessertes	8	
Bevölkerungsleiste	6, 8, 14, 15, 21, 25	
Bewegen	13	
Blaupause	6, 12	
Botschafter	7, 15, 25	
C		
Computer	12, 19	
D		
Diplomatie	15	
E		
Einflussfeld	9, 14	
Einflusssscheiben	6, 8, 14, 22	
Energiequelle	12	
Entdeckung	7, 9, 22, 25	
Entdeckungsfeld	5, 9	
Erkunden	9	
F		
Festhalten	13, 15	
Forschen	10	
Forschung (Ressource)	10, 24	
Friedhof	21, 25	
G		
Gefecht	20	
Geld (Ressource)	8, 24	
Geschütz	18	
H		
Handel	6	
Hülle	12, 19	
I		
Initiative	18, 20	
K		
Kampfphase	18-23	
Kampfrunde	18, 20	
Kanonenangriff		18, 20, 21
Kolonieschiff		6, 8, 14, 24
M		
Materialien (Ressource)	13, 24	
Monolith	7, 13, 21, 25 00	
N		
Neutrale Schiffe	19	
Neutronenbombe	11, 21, 26	
O		
Orbital	7, 8, 13, 14, 21	
P		
Partei	18, 20	
Passen	8	
Patt	20	
R		
Raketenangriff	18, 20	
Raumstation	6, 12, 13	
Ressourcen	6	
Reaktion	8, 14	
Ringe	7	
Rückzug	19	
Rückzugsstrafe	21	
S		
Schaden	19, 22	
Schiffsteil	7, 12	
Schiffstyp	6	
Schild	12, 19	
Sektor	7, 25	
Siegpunkte (SP)	25	
Startmarker	5	
Startsektor	5	
Strukturen	7	
T		
Tarnvorrichtung	11, 15	
Tauschverhältnis	6	
Technologie	5, 6, 10, 11, 25	
Technologieleiste	4, 6, 10, 25	
Treffer	19	
U		
Unterhaltskosten	24	
Unterhaltsphase	24	
V		
Verbessern	12	
Verbundene Sektoren	7	
Verräter	15, 25	
Verteidiger	20	
VGZ	5, 13, 20	
W		
Wächter	5, 20	
Waffe	12	
Warpportal	5, 7, 11	
Wurmloch	7, 9, 13, 14, 19	
Wurmlochfragment	7	
Wurmlochgenerator	11	
Z		
Zone	7, 9	

SPIELVORBEREITUNGEN

Zieht Technologien für die Aufbewahrung:

Personen	2	3	4	5	6
Technologien	12	14	16	18	20

Anzahl äußerer (III) Sektoren:

Personen	2	3	4	5	6
Sektoren	5	8	14	16	18

AKTIONSPHASE

• Beginnend mit der Person, die den Startmarker hat, führt ihr im Uhrzeigersinn jeweils 1 Aktion aus oder passt:

- ERK** **ERKUNDEN** Lege 1 Sektor neben deinen Sektor/dein Schiff oder lege ihn ab. Lege ggf. 1 Einflusssscheibe darauf.
- FÖR** **ERFORSCHEN** Nimm 1 Technologie, zahle Forschung .
- VER** **VERBESSERN** Entferne Schiffsteile und/oder lege 1 Schiffsteil auf eine Blaupause.
- BAU** **BAUEN** Baue 1 Schiff/Struktur in einem deiner Sektoren, zahle Materialien .
- BEW** **BEWEGEN** Bewege 1 deiner Schiffe (max. Gesamtwert der Antriebe).
- EIN** **BEEINFLUSSEN** Verschiebe 1 Einflusssscheibe. Drehe insgesamt 2 Kolonieschiffe auf die Vorderseite.

- Du darfst jederzeit in deinem Zug Kolonieschiffe nutzen.
- Ab 4 Personen: Du darfst jederzeit diplomatische Beziehungen eingehen.
- Drehe beim ersten Passen deine Kurzzusammenfassung um. Erste Person die passt: Nimm dir 2 Geld und den Startmarker.
- Nach dem Passen: Erneut Passen oder Reaktion ausführen (**VER**, **BAU** oder **BEW**, Aktivierungswert 1).

KAMPFPHASE

GEFECHE BESTIMMEN Bestimmt alle Sektoren mit Schiffen von mindestens 2 Parteien.

GEFECHE ABHANDELN (in absteigender Sektornummer):

- Reihenfolge bestimmen. Wer zuletzt ankam, kämpft zuerst.
- Verteidiger bestimmen. Wer zuerst ankam/neutrales Schiff ist Verteidiger.
- Initiative bestimmen
- Raketen abfeuern

KAMPFRUNDEN AUSFÜHREN

- Schiffe in absteigender Initiative aktivieren. Angreifen oder zurückziehen. Ggf. Würfeln, Würfel zuordnen, Treffer und Schaden bestimmen.
- Ansehen ziehen. Wer zuerst ankam, zieht zuerst.
- Schiffe zurücklegen

NACHWIRKUNGEN ABWICKELN

- Bevölkerung angreifen: Schiffe greifen gegnerische Bevölkerungsmarker an.
- Sektoren besetzen: Entferne ggf. gegnerische Einflusssscheibe, lege eigene Einflusssscheibe (jeweils in Sektoren mit deinen Schiffen).
- Entdeckungen machen: Nimm 1 Entdeckung (in Sektoren mit deinen Schiffen).
- Schaden reparieren: Entferne alle Schadensmarker von Schiffen.

• = Treffer

4 +3 -1

≥ 6 = Treffer

■ = Fehlschuss

[ANSEHEN - MAX 5 /]		
1		KAMPF
1		ABFANGJÄGER
2		KREUZER
3		SCHLACHTSCHIFF
1		RAUMSTATION
1		ANTIKER
2		WÄCHTER
3		VGZ

UNTERHALTSPHASE

- Setzt Kolonieschiffe ein (nur in Sektoren ohne gegnerische Schiffe).
- Bestimmt Einkommen und Unterhalt. Zahle/erhalte Geld / .
- Erhalte Materialien und Forschung .

AUFRÄUMPHASE

• Zieht Technologien

	Personen	2	3	4	5	6
	Technologien	5	6	7	8	9

- Legt Einflusssscheiben von der Aktions- auf die Einflussleiste zurück.
- Dreht alle Kolonieschiffe und Kurzzusammenfassungen auf die Vorderseite, rückt den Rundenmarker vor.

[WERTUNG]

	ANSEHEN: 1-4 SP / PLÄTTCHEN	
	BOTSCHAFTER: 1 SP / PLÄTTCHEN	BEI 4+ PERSONEN
	KONTROLLIERTE SEKTOREN: 1-4 SP / SEKTOR	
	MONOLITHE AUF KONTROLLIERTEN SEKTOREN: 3 SP / MONOLITH	
	ENTDECKUNGEN: 3P-SEITE OBEN: 2 SP / PLÄTTCHEN	
	VERÄHTER: -2 SP	
	FORTSCHRITT AUF TECHNOLOGIELEISTEN: 1 SP (4 TECHNOLOGIEN), 2 SP (5), 3 SP (6), 5 SP (7)	
	[SPEZ IES-BONI]	