

ECLIPSE

NEUE DÄMMERUNG ÜBER DER GALAXIE

REGELN



Die Galaxie war während vieler Jahre ein friedlicher Ort. Nach dem erbarmungslosen Krieg zwischen Terranern und der Hegemonie (30.027–33.364) haben alle größeren raumfahrenden Spezies viele Anstrengungen unternommen, um zu verhindern, dass die schrecklichen Ereignisse sich wiederholen. Der Galaktische Rat wurde gebildet, um den kostbaren Frieden zu bewahren, und es waren viele Heldentaten nötig, um die Eskalation schändlicher Handlungen zu verhindern.

Dennoch wachsen Spannungen und Disharmonie unter den sieben größeren Spezies und im Rat selbst. Alte Bündnisse sind am Zerbrechen, und hastige diplomatische Verbindungen werden im Geheimen geschlossen. Eine Konfrontation zwischen den Supermächten scheint unausweichlich zu sein – bleibt nur noch das Ergebnis des galaktischen Konflikts abzuwarten. Welche Gruppierung wird siegreich hervortreten und die Galaxie unter ihrer Herrschaft anführen?

Die Schatten der großen Zivilizationen breiten sich wie eine Finsternis über die Galaxie aus. Führe dein Volk zum Sieg!



CREDITS

Spieldesign

Touko Tahkokallio

Entwicklung, Grafikdesign und Regeln

Sampo Sikiö >>> samposdesign.com

Oberseite der Spielschachtel und Illustrationen der Spezies

Ossi Hiekkala >>> archipictor.com

Herausgeber

© Lautapelit.fi 2011 >>> lautapelit.fi

Ein extra großer Dank für eure Hilfe

Antti Autio, Petri Savola, Atte Moilanen, Stefan Engblom

Danke für Testspiele und Ratschläge

Antti Mentula, Jouni Heinänen, Olli-Pekka Vaija, Eero Puurunen, Sally Londesborough, Otto Kataja, Tiina Merikoski, Albert Kaikkonen, Matleena Muhonen, Iina Valkeisenmäki, Teemu Salohalme, Susanna Louhesto, Johanna Louhesto, Mikko Karvonen, Reko Nokkanen, Ilari Tahkokallio, Anttoni Huhtala, Arto Klami, Veli-Matti Jaakkola, Tuomas Lehto, Jani Koistiola, Juha Linnanen, Antti Koskinen, Antti Tahvanainen, Mika Lemström, Jussi Kurki, Ossi Lehtinen, Paul Laane, Aarne Ekström, Ilkka Salminen, Valtteri Arvaja, Tero Särkijärvi, Atte Tamminen, Mikko Saari, Ville Saari, Hannu Sinisalo, Sonja Tolvanen, Kalle Malmioja, Alekski Siirtola, Matias Viitasalo, Atro Kajaste, Timo Ollikainen, Kimmo Leivo, Alekski Ahtiainen, Oskari Westerholm, Juuso Mattila, Heikki Hyhkö, Olli Sandberg, Michael Xuereb, Chris Rudram, Deryk Sinotte, Gregor MacDougall, Dustin Boggs, Tony Vickery, Josh Aitken, Juuso Takalainen, Bjarne Boström, Antti, Stefan Wahoff, Sören Paukstadt, Ronny Vorbrodt, Alexis D, Paul Grogan und alle anderen, die das Spiel auf Conventions und in Spielclubs gespielt haben. Ebenfalls ein großes Dankeschön an alle von BoardGameGeek für euer Interesse und eure Unterstützung!

Die Spielregeln und Sektorenfelder verwenden Elemente aus Aufnahmen von ESA/Hubble, die hier mit deren freundlicher Genehmigung verwendet werden. Die Schrift **ECLIPSE** basiert auf dem Font *Franchise* von Derek Weathersbee.

SPIELIDEE

Im Spiel Eclipse wirst du zum Anführer einer riesigen interstellaren Zivilisation, die mit ihren Rivalen um die Vorherrschaft in der Galaxie ringt.

In jeder Runde des Spiels erweiterst du den Einflussbereich deiner Zivilisation, indem du neue Gebiete erkundest und kolonisiert, Technologien erforschst und Raumschiffe baust, um mit ihnen Krieg zu führen. Das Spiel endet nach 9 Runden und der Spieler mit den meisten **Siegpunkten** gewinnt. Siegpunkte erhält man, indem man galaktische Sektoren kontrolliert, Schlachten, diplomatische Bündnisse schließt, Technologien erforscht, Entdeckungen macht und Monolithe kontrolliert.

Viele Wege führen zum Sieg, deshalb musst du deine Strategie an die Stärken und Schwächen deiner Spezies anpassen, während du gleichzeitig die Anstrengungen der anderen Zivilisationen genau beobachtest!



SPIELKOMPONENTEN

SPIELERMATERIAL In 6 Spielerfarben (blau, rot, grün, gelb, schwarz, weiß), eine Farbe für jeden Spieler: 14 Raumschiffminiaturen aus Kunststoff (8 x Abfangjäger, 4 x Kreuzer, 2 x Schlachtschiff), 4 Sternenbasisplättchen, 33 würfelförmige Bevölkerungsmarker, 16 scheibenförmige Einflussmarker, 3 Botschafterplaketten

SPIELFELDER 37 Sektorenfelder: 8 Innere Sektoren (Nummern #101–108), 11 Mittlere Sektoren (#201–211), 18 Äußere Sektoren (#301–318); 1 Sektorenfeld Galaktisches Zentrum (#001), 6 Startsektorenfelder (#221–232)

TAFELN 6 Spielertafeln (doppelseitig), 1 Nachschubtafel

PLÄTTCHEN 96 Technologieplättchen (24 verschiedene), 154 Schiffsteileplättchen (17 verschiedene), 21 Entdeckungplättchen, 22 Kolonieschiffplättchen, 21 Ältestenschiffplättchen, 1 Plättchen Verteidigungssystem des Galaktischen Zentrums (VSGZ), 32 Ansehensplaketten, 22 Orbitale-/ Monolithenplättchen, 2 Überfülltes Sektorenfeldplättchen, 6 Übersichtskarten, 1 Verräterkarte, 4 Informationskarten

VERSCHIEDENES 18 6-seitige Würfel (8 gelbe, 6 orangene, 4 rote), 18 achteckige Vorratsmarker (jeweils 6 in orange, rosa und braun), 12 würfelförmige Schadensmarker in Lila, 1 Startspielermarker, 1 Rundenmarker, 2 Stoffbeutel (für Technologieplättchen und Ansehensplaketten)

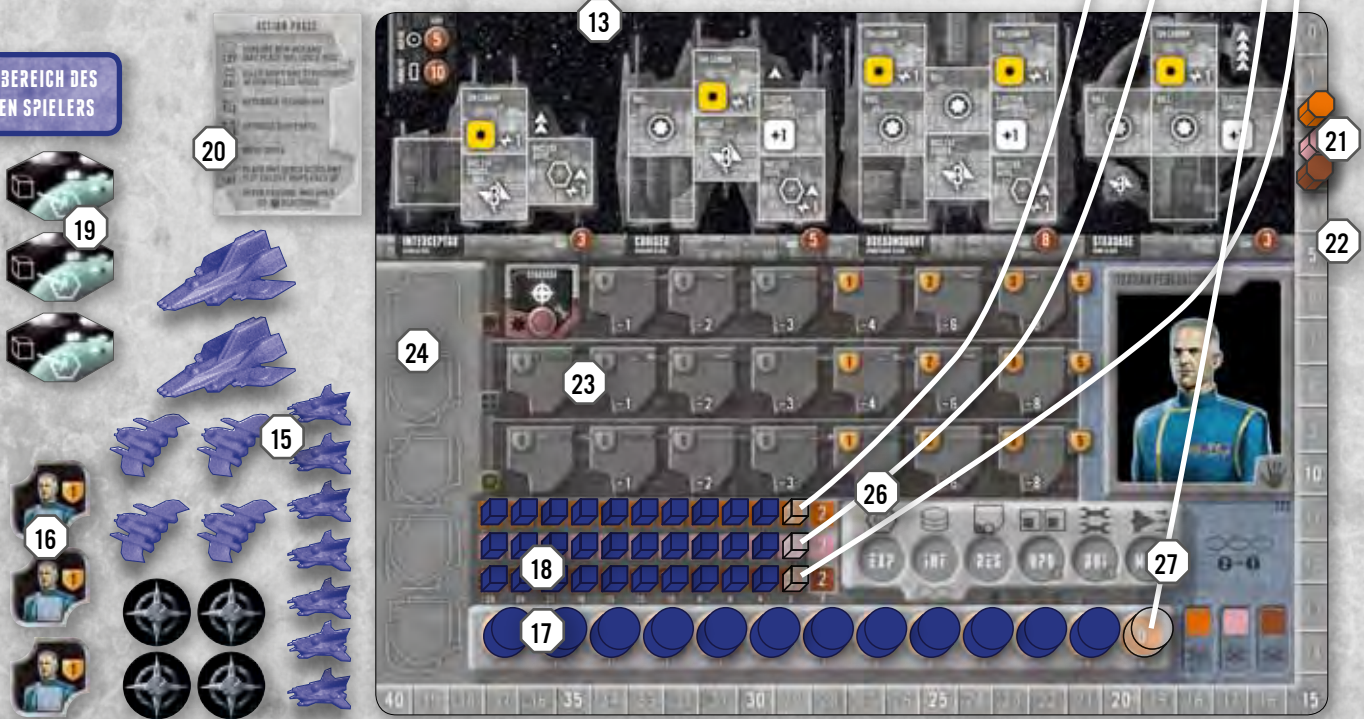
Die Stanzbögen enthalten auch einige Blankoplättchen (4 x Botschafter, 1 x Technologie, 1 x Entdeckung, 1 x Ansehen und 9 x Strukturen). Diese werden im Spiel nicht benötigt.



- [1] Schiffsteilplättchen [2] Rundenmarker [3] Nachschubtafel [4] Forschungsleiste [5] Entdeckungsplättchen [6] Ältestenschiffplättchen [7] Orbitale- und Monolithen-Plättchen [8] Schadensmarker [9] Verräterkarte [10] Galaktisches Zentrum [11] Plättchen Verteidigungssystem des Galaktischen Zentrums [12] Sektorenfelder-Stapel [13] Spielertafel [14] Startspielerfeld [15] Schiffe [16] Botschafterplaketten [17] Einflussmarker [18] Bevölkerungsmarker [19] Kolonieschiffe [20] Übersichtskarte [21] Vorratsmarker [22] Vorratsleiste [23] Technologieleiste [24] Ansehensleiste [25] Abfangjäger

SPIELBEREICH DES BLAUEN SPIELERS

4



TECHNOLOGIE-PLÄTTCHEN

- 2 Spieler: 12
- 3 Spieler: 14
- 4 Spieler: 16
- 5 Spieler: 18
- 6 Spieler: 20

ÄUßERE SEKTOREN

- 2 Spieler: 5
- 3 Spieler: 10
- 4 Spieler: 14
- 5 Spieler: 16
- 6 Spieler: 18



Lege die **Schiffsteilplättchen**[1] und den **Rundenmarker** [2] auf die **Nachschubtafel** [3]. Lege die Technologieplättchen in einen Beutel und mische sie. Ziehe zufällige Technologieplättchen (entsprechend der Spielerzahl) aus dem Beutel und lege sie auf die entsprechenden Felder [4] auf der Forschungsleiste. Stapele dabei gleiche Plättchen aufeinander. Lege die **Ansehensplaketten** in den anderen Beutel und mische sie. Mische die **Entdeckungsplättchen** [5] und lege sie verdeckt auf ihre Felder auf der Nachschubtafel. Lege die **Ältestenschiff-Plättchen** [6], **Orbitale-** und **Monolithen-Plättchen** [7], **Schadensmarker** [8] und die **Verräterkarte** [9] ebenfalls auf die Nachschubtafel.

Lege das Feld **Galaktisches Zentrum** [10] in die Tischmitte. Lege ein Entdeckungsplättchen verdeckt auf das Feld Galaktisches Zentrum und das Plättchen **Verteidigungssystem des Galaktischen Zentrums (VSGZ)** [11] darauf. Trenne die Sektorenfelder in **Innere (I)**, **Mittlere (II)** und **Äußere (III)** Sektorenfelder (Anzahl entsprechend der Spielerzahl), mische sie verdeckt und bilde drei Stapeln [12]. Gib den **Startspielermarker** demjenigen Spieler, der am wenigsten Zeit auf dem Planeten Terra innerhalb des Sternensystems Sol verbracht hat.

Beim Startspieler beginnend und im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler ein Startsektorfeld und die dazugehörige **Spielertafel** [13]. Dann platziert er sein **Startsektorfeld** [14] auf einem der sechs Startpunkte im Bereich der Mittleren Sektoren (zwei Felder entfernt vom Zentrumsfeld; die Abbildung links zeigt eine Startaufstellung für drei Spieler). Platziere dein Feld auf dem Startpunkt, der dir am nächsten ist. Die restlichen Startfelder und Spielertafeln werden zurück in die Schachtel gelegt – sie werden in diesem Spiel nicht verwendet.

Jeder Spieler nimmt die folgenden Teile und legt sie neben seiner Tafel ab:

- alle **Schiffe, Botschafterplaketten, Einflussmarker- und Bevölkerungsmarker** [15, 16, 17, 18] einer Farbe
- 3 **Kolonieschiffplättchen** [19]
- eine **Übersichtskarte**, mit der Seite 'Übersicht Aktionsphase' nach oben [20]

EXTRA MARKER?



Beachte bitte, dass du drei zusätzliche scheibenförmige Marker hast, die nur benutzt werden, wenn du Robotik Stufe 2 (Advanced Robotics)- oder Quantengitter (Quantum Grid)-Technologien erforschst.

Jeder Spieler legt auf seiner Spielertafel ab:

- einen **Einflussmarker** auf jeden Kreis der Einflussleiste [17]
- einen **Bevölkerungsmarker** auf jedes Quadrat der drei Bevölkerungsleisten (Geld, Wissenschaft und Rohstoffe) [18]; das Quadrat ganz rechts auf jeder Leiste (mit einer helleren Hintergrundfarbe) wird leer gelassen
- einen **Vorratsmarker** von jeder Farbe [21] auf seine Vorratsleiste [22]: Geldmarker auf "2", Wissenschaftsmarker auf "3" und Rohstoffe auf "3"

Jeder Spieler setzt dann auf sein Startfeld:

- einen **Abfangjäger** [25]
- je einen **Bevölkerungsmarker**, der von der entsprechenden Bevölkerungsleiste genommen wird, auf jedes der Bevölkerungsquadrate (nicht auf die Quadrate der Stufe 2 (fortgeschritten) mit einem Stern) [26]
- einen **Einflussmarker**, den er von seiner Einflussleiste nimmt, auf das Einflussfeld [27]

STARTLAYOUTS



ALIENS Diese Regeln gelten für die Spezies der Terraner und sind aus deren Blickwinkel geschrieben. Wir empfehlen, dass du in deinem ersten Spiel diese Spezies benutzt und die verschiedenen Spezies der Aliens erst in den folgenden Spielen verwendest. Größtenteils gelten für sie die gleichen Regeln, aber jede hat einige kleine Besonderheiten, wie zum Beispiel unterschiedliche Start-Ressourcen, Anzahl der Schiffe, die du innerhalb der Aktion Bewegung bewegen darfst, und so weiter. Für die Besonderheiten jeder Spezies sieh dir bitte die Seiten 26–27 an.

Wenn du dich entscheidest, mit den Spezies der Aliens zu spielen, wählt jeder Spieler eine Spezies, mit der er spielen möchte. Beginnend bei dem Spieler auf der rechten Seite des Startspielers und gegen den Uhrzeigersinn sucht sich jeder Spieler eine Spezies aus und platziert das Startfeld. Beachte bitte, dass du, falls du die Terraner wählst, dafür sorgst, dass eine Spezies der Aliens nicht mitspielt.

BEVÖLKERUNGSMARKER Die Bevölkerung deiner Zivilisation wird durch die kleinen **Bevölkerungsmarker** aus Holz in deiner Spielerfarbe repräsentiert. Wenn deine Zivilisation in einen neuen Sektor expandiert, kannst du ihn kolonisieren, indem du Bevölkerungsmarker von deiner Spielertafel auf die Quadrate des Sektorfelds ziehst. Je mehr Würfel du auf die Felder setzt, desto mehr Ressourcen (Geld, Wissenschaft, Rohstoffe) produzierst du. Das erste links sichtbare Quadrat auf jeder Bevölkerungsleiste zeigt, wie viele Einheiten du in jeder Runde produzieren wirst (im Bild oben: 12 Geld, 21 Wissenschaft, 15 Rohstoffe).



RESSOURCEN Deine Sektorenfelder produzieren drei Arten von Ressourcen: Geld, Wissenschaft und Rohstoffe.

- Geld** wird benötigt, um Einfluss geltend zu machen: Felder zu kontrollieren und Aktionen durchzuführen muss am Ende der Runde mit Geld bezahlt werden.
- Wissenschaft** wird für Forschung benötigt: das Erforschen neuer Technologien wird mit der Ressource Wissenschaft bezahlt.
- Rohstoffe** werden zum Bauen benötigt: der Bau neuer Schiffe und Strukturen wird mit Rohstoffen bezahlt.



Die Menge jeder deiner Ressourcen wird mit einem Vorratsmarker auf der Vorratsleiste markiert.

EINFLUSSMARKER Der Einfluss deiner Zivilisation wird durch die scheibenförmigen **Einflussmarker** aus Holz in deiner Spielerfarbe repräsentiert. Einflussmarker werden benutzt, um die Felder zu markieren, die deine Zivilisation **kontrolliert**. Ausserdem erfordert das Durchführen einer Aktion, dass du einen Einflussmarker auf das entsprechende Aktionsfeld setzt. Der erste links sichtbare Kreis auf der Einflussleiste zeigt, wie viel Geld du am Ende der Runde bezahlen musst, um deine Zivilisation funktionsfähig zu erhalten (im Bild oben: 2 Geld). Je mehr Felder du also kontrollierst und je mehr Aktionen du durchführst, umso mehr Geld musst du bezahlen.



BEGRENZTE VORRÄTE Es gibt einen begrenzten Vorrat an Schiffen, Bevölkerungsmarkern, Einflussmarkern, Technologieplättchen, Entdeckungplättchen, Ansehensplaketten und Botschafterplaketten. Wenn sie ausgehen, gibt es keine mehr. Schiffsteilplättchen und Schadensmarker sind unbegrenzt verfügbar. Im unwahrscheinlichen Fall, dass sie doch ausgehen, benutze einfach einen Ersatz dafür.

TECHNOLOGIE Die Erforschung von Technologien bringt deiner Zivilisation Vorteile. Einige Technologien sind nötig, um bestimmte Teile deiner Schiffe zu verbessern oder neue Schiffe und Strukturen zu bauen, während andere deine Zivilisation effizienter werden lassen (z.B. deine Produktion steigern oder dir mehr Einflussmarker verschaffen). Die Technologien werden in drei Kategorien unterteilt: **Militärische (Military)**, **Gitter (Grid)**- und **Nano (Nano)**-Technolo-

gien. Die Erforschung einer Technologie in einer Kategorie senkt die Kosten (Rabatt) für die weitere Forschung in dieser Kategorie. Erforschte Technologien werden auf deiner Spielertafel abgelegt.



SCHIFFE Schiffe sind nötig, um gegen andere Spieler und die Spezies der Ältesten zu kämpfen, sowie für Erkundungsflüge. Es gibt vier verschiedene Arten von Schiffen:

- **Abfangjäger (Interceptor)**; maximal 8 pro Spieler
- **Kreuzer (Cruiser)**; maximal 4 pro Spieler
- **Schlachtschiff (Dreadnought)**; maximal 2 pro Spieler
- **Sternenbasis (Starbase)**; maximal 4 pro Spieler



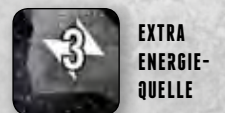
Das Bauen größerer Schiffe kostet mehr, dafür haben sie mehr Platz für Schiffsteile. Sternenbasen sind unbeweglich.

SCHIFFSTEILE Jede Art von Schiff hat ihren eigenen Bauplan auf deiner Spielertafel. Spieler können ihre Schiffe während des Spiels individuell anpassen: die Schiffsteile (vorgegeben oder durch die Aktion 'Upgrade' erhalten) auf dem Bauplan geben dem Schiff seine Fähigkeiten. Es gibt verschiedene Arten von Teilen:

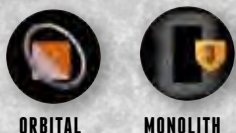
- **Kanonen** werden in jeder Kampf- runde benutzt, um gegenerische Schiffe anzugreifen. Die verschiedenen Arten von Kanonen verursachen unterschiedlich schwere Schäden: jeder Stern ★ entspricht einem Schadenspunkt.
- **Raketen** verursachen ebenfalls Schäden, werden aber nur zu Beginn des Kampfes eingesetzt.
- **Die Hülle** absorbiert Schäden. Die Fähigkeit der Hülle, Schäden zu absorbieren, wird in Sternen angegeben: jedes Sternsymbol ★ absorbiert einen Schadenspunkt.
- **Computer** erhöhen die Treffsicherheit der Waffen und bringen dem Schiff mehr Initiative.
- **Schilde** sorgen dafür, dass es schwieriger wird, dein Schiff zu treffen.
- **Triebwerke** erhöhen die Strecke, die Schiffe mit einer Bewegung zurücklegen können, und geben den Schiffen mehr Initiative.
- **Energiequellen** produzieren Energie für andere Schiffsteile.



In einigen Schiffsbauplänen sind weitere Schiffsteile ausserhalb des Schiffsteilrasters eingezeichnet. Diese arbeiten genau wie die anderen Schiffsteile, können aber nicht gegen andere ausgetauscht werden.



STRUKTUREN Strukturen sind riesige Objekte, die auf den von dir kontrollierten Feldern gebaut werden.



Orbitale versorgen deine Bevölkerung mit Lebensraum: jedes Orbital kann einen Bevölkerungsmarker aufnehmen. **Monolithen** bringen dir am Ende des Spiels Siegpunkte (SP) ein. Strukturen sind permanente Objekte, die bis zum Ende des Spiels auf dem gleichen Feld bleiben.

ENTDECKUNGSPLÄTTCHEN Auf einigen Feldern liegen Entdeckungsplättchen, die in deinen Besitz übergehen, wenn du zum ersten Mal die Kontrolle über dieses Feld übernimmst, indem du deinen Einflussmarker darauf ablegst. Jedes Entdeckungsplättchen ist doppelseitig: die Vorderseite bringt einen Vorteil (extra Ressourcen, neue Technologien, Ältestenschiffsteile...), und die Rückseite hat einen Wert von 2 Siegpunkten. Wenn du ein Plättchen erhältst, musst du dich sofort entscheiden, welche Seite du nutzen möchtest. Die möglichen Vorteile der Entdeckungsplättchen sind:

3x +8 Geld, 3x +5 Wissenschaft, 3x +6 Rohstoffe: versetze deinen Vorratsmarker entsprechend und wirf das Plättchen ab (lege es in die Spielschachtel zurück).



3x Ältesten-Technologie: du darfst dir von der Nachschubtafel das billigste Technologieplättchen nehmen, dass du noch nicht besitzt, und es kostenlos auf deiner Spielertafel ablegen. Wirf das Entdeckungsplättchen danach ab.



3x Ältesten-Kreuzer: setze einen deiner noch nicht verwendeten Kreuzer auf das Sektorenfeld und wirf das Plättchen ab.



6x Ältesten-Schiffsteil: du darfst dieses Teil in irgendeinen Bauplan deiner Schiffe einsetzen (wenn nötig kannst du ein anderes Schiffsteil entfernen und dadurch ersetzen); du darfst dieses Teil auch neben deiner Tafel aufbewahren und es später mit der Aktion Upgrade einsetzen; wenn du im weiteren Verlauf des Spiels ein Ältestenschiffsteil durch ein anderes ersetzt, wird es aus dem Spiel genommen.

Entdeckungsplättchen, die als Siegpunkte (SP) genutzt werden, werden bis zum Ende des Spiels neben deiner Spielertafel mit der Rückseite nach oben abgelegt.

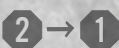
ANSEHENSPLAKETTEN Ansehensplaketten verdienst du dir im Kampf. Am Ende des Spiels bringen sie dir Siegpunkte.



BOTSCHAFTERPLAKETTEN Du kannst deine Botschafter einsetzen, um diplomatische Beziehungen mit anderen Spielern aufzunehmen. Sie erhöhen deine Produktion und bringen am Ende des Spiels Siegpunkte.



HANDEL Du kannst jederzeit 2 Einheiten einer Ressource (Geld, Wissenschaft oder Rohstoffe) in 1 Einheit einer anderen umwandeln.



WURMLÖCHER Aufgrund der riesigen galaktischen Entfernungen dürfen sich Sternenschiffe in Eclipse nur durch das Wurmlochnetzwerk fortbewegen. Auch das Erforschen der Galaxie ist nur durch ein Wurmloch möglich.

SEKTORENFELDER Das Spielbrett wird während des Spiels aus sechseckigen Feldern aufgebaut. Jedes Feld steht für einen Sektor des Sternensystems und darf eine bestimmte Anzahl von farbigen Bevölkerungsmarkern aufnehmen. Diese stehen für Sternencuster mit Welten, die Ressourcen produzieren.

BEISPIEL EINES SPIELBRETTS AM ENDE EINES SPIELS



Jeder Sektorenbereich (Innerer, Mittlerer und Äußerer) hat seinen eigenen Stapel. Zu Beginn des Spiels werden nur das Sektorenfeld 'Galaktisches Zentrum' und die Startsektoren der Spieler auf dem Tisch ausgelegt. Die übrigen Felder werden im Lauf des Spiels angelegt. Die Felder des Inneren und des Mittleren Sektorenbereichs werden in konzentrischen Kreisen um das 'Galaktische Zentrum' ausgelegt. Die Äußeren Sektorenfelder dürfen sich frei nach aussen verzweigen.

Die Inneren Sektoren haben die Nummern 101–108, die Mittleren Sektoren die Nummern 201–211, Äußere Sektoren haben die Nummern 301–318, die Startsektoren die Nummern 221–232 und das Galaktische Zentrum ist die Nummer 001.

EIGENSCHAFTEN EINES FELDES



[1] Einflussfeld [2] Wert in Siegpunkten [3] Wurmloch [4] Artefakt [5] Bevölkerungsfeld Geld [6] Bevölkerungsfeld Geld Stufe 2 [7] Bevölkerungsfeld Wissenschaft [8] Bevölkerungsfeld Wissenschaft Stufe 2 [9] Bevölkerungsfeld Rohstoffe [10] Feldnummer

SPIELRUNDE

Die Spielrunde besteht aus den folgenden vier Phasen:








- AKTIONSPHASE** Die Spieler führen ihre Aktionen im Uhrzeigersinn aus, jeweils ein Spieler eine Aktion
- KAMPFFHASE** Schlachten werden ausgefochten und Sektoren erobert
- WARTUNGSPHASE** Die Wartungskosten für die Zivilisationen werden bezahlt und Ressourcen produziert
- AUFRÄUMPHASE** Die Spieler legen ihre Einflussmarker von den Aktionsfeldern zurück auf ihre Einflussleisten und neue Technologieplättchen werden gezogen

AKTIONSPHASE

AKTIONSPHASE

Beginnend bei dem Spieler mit dem Startspielermarker und im Uhrzeigersinn weiter darf jeder Spieler **eine Aktion ausführen oder passen**, solange bis alle Spieler gepasst haben. **Der erste Spieler, der passt**, erhält den Startspielermarker für die nächste Runde. Wenn du eine Aktion ausführst, schiebst du den Einflussmarker, der am weitesten rechts liegt, von deiner Einflussleiste auf deine Aktionsleiste. Du darfst auch dieselbe Aktion mehrmals wählen. Je mehr Aktionen du ausführst, desto mehr Wartungskosten musst du am Ende der Runde bezahlen, also höre rechtzeitig auf!

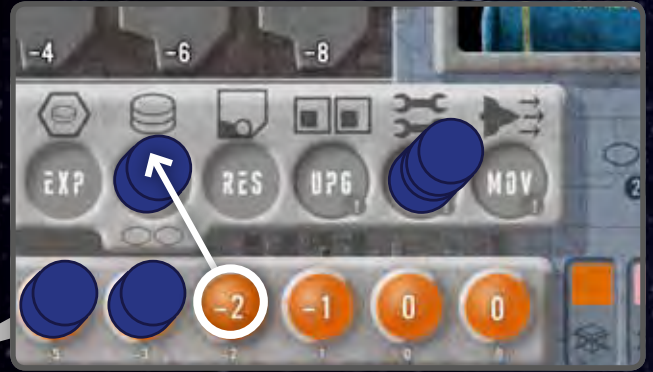
Die möglichen Aktionen sind:

-  **ERKUNDEN (EXPLORE)**
-  **EINFLUSS (INFLUENCE)**
-  **FORSCHUNG (RESEARCH)**
-  **UPGRADE (UPGRADE)**
-  **BAUEN (BUILD)**
-  **BEWEGUNG (MOVE)**
-  **REAKTION (UPGRADE, BAUEN ODER BEWEGUNG)**

Spieler, die bereits gepasst haben, dürfen nur noch **Reaktionen** ausführen, bei denen es sich um schwächere Versionen der Bauen-, Upgrade- und Bewegungs-Aktionen handelt (siehe Reaktionen auf Seite 14). Wenn du passt, drehst du deine Übersichtskarte um, so dass die dunkle Spielrundenübersicht-Seite oben liegt. Dadurch können alle Spieler sehen, wer bereits gepasst hat.

ENDE DER AKTIONSPHASE Wenn alle Spieler ihre Übersichtskarten auf die dunklere Seite gedreht haben, endet die Aktionsphase **sofort**. Es dürfen keine Reaktionen mehr ausgeführt werden.

BEISPIEL! Es gibt ein Beispiel für eine vollständige Aktionsphase auf den Seiten 16–17.



GRAUE QUADRATE Die grauen Planeten stehen für Welten, die sich für jede Art von Produktion eignen. Die grauen Bevölkerungsfelder dürfen einen Bevölkerungsmarker von irgendeiner deiner drei Bevölkerungsmarker aufnehmen. Wenn du einen Würfel von einem grauen Bevölkerungsfeld entfernst, darfst du es auf die Bevölkerungsmarker deiner Wahl zurück setzen (d.h. du musst dich nicht daran erinnern, von welcher Leiste du es ursprünglich genommen hast).

QUADRATE DER STUFE 2 Planeten mit einem Sternensymbol stehen für rauhere Welten, die nur schwer zu besiedeln sind. Du darfst nur einen Würfel auf ein Quadrat der Stufe 2 setzen, das mit einem Stern markiert ist, wenn du die entsprechende Technologie in Stufe 2 bereits erforscht hast.

ORBITALE Orbitale sind künstliche Lebensräume, die der Spieler bauen kann. Ein Orbital darf nur einen Bevölkerungsmarker der Geld- oder Wissenschaftsleiste aufnehmen.

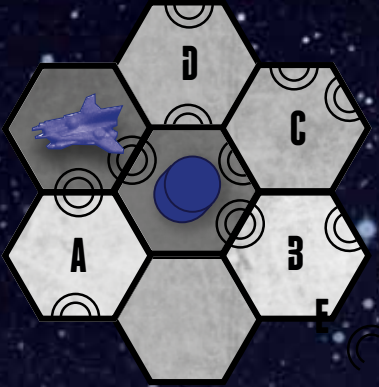
KOLONIESCHIFFE Zu jedem Zeitpunkt während deiner Aktion darfst du eines oder mehrere deiner offen liegenden Kolonieschiffe aktivieren. Für jedes aktivierte Kolonieschiff darfst du einen Bevölkerungsmarker auf ein leeres Bevölkerungsfeld auf ein von dir kontrolliertes Sektorenfeld setzen. Jeder Bevölkerungsmarker, den du setzt, muss von der Bevölkerungsmarker genommen werden, die der Farbe des Bevölkerungsfelds auf dem Sektorenfeld entspricht. Aktivierte Kolonieschiffe werden umgedreht. Kolonieschiffe zu benutzen, ist die einzige Möglichkeit um Bevölkerungsmarker auf die Sektorenfelder zu setzen und deine Produktion zu erhöhen! Im Beispiel unten aktiviert **Blau** zwei Kolonieschiffe und dreht sie um. Er zieht zwei Bevölkerungsmarker auf das Sektorenfeld.



Die Aktion **ERKUNDUNG** lässt deine Zivilisation die unerforschten Regionen der Galaxie erkunden.

ERKUNDUNG

EXP

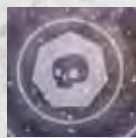


WURMLÖCHGENERATOR (WORMHOLE GENERATOR)

Wenn du über die **Wurmlochgenerator**-Technologie verfügst, darfst du ein neues Sektorenfeld so anlegen, dass nur noch auf einer Seite ein Wurmloch (ein "halbes" Wurmloch) das neue Feld mit dem Feld verbindet, von dem aus du erkundest. Im Schaubild oben sind die Platzierungen A, B, C und D erlaubt, E aber nicht, wenn dabei der Wurmlochgenerator benutzt wird.



ENTDECKUNGS-
SYMBOL



ÄLTESTENSYMBOL



ENTDECKUNGSPLÄTTCHEN
RÜCKSEITE



ÄLTESTENSCHIFF

WICHTIG! Denke daran, dass du deine Kolonieschiffe während deines Zuges jederzeit benutzen darfst.



Wähle einen bisher unerforschten Raum (leeren Platz) **neben einem Sektorenfeld, auf dem du ein Schiff oder einen Einflussmarker besitzt**, und decke ein Sektorenfeld vom entsprechenden Stapel (I, II oder III) auf. Falls du von einem Feld aus erkundest, auf dem sich nur Schiffe von dir befinden, dürfen sie nicht "festgehalten" werden (*siehe Bewegung auf Seite 14*).

Zeige das Sektorenfeld und entscheide dich, ob du es an das Spielfeld anlegen oder es abwerfen willst. Wenn du es abwirfst, endet dein Zug sofort. Abgeworfene Sektorenfelder werden immer aufgedeckt abgelegt. Wenn du dich entscheidest, das Sektorenfeld anzulegen, gelten dabei die folgenden Einschränkungen:

- das Sektorenfeld darf nur an der Stelle angelegt werden, die du erkundet hast
- das Sektorenfeld muss so ausgerichtet werden, dass mindestens eines der Wurmlöcher auf dem Feld mit einem Wurmloch eines der Felder verbunden ist, auf denen sich dein Einflussmarker oder dein Schiff befindet.

Im Schaubild links wäre das Anlegen der Sektorenfelder A und B erlaubt.

Sektorenfelder in den Bereichen I und II werden in Kreisen um das Galaktische Zentrum angelegt; Sektorenfelder im Bereich III dürfen sich frei nach aussen verzweigen (*siehe Beispiel auf Seite 7*).

Wenn auf dem Sektorenfeld ein **Entdeckungssymbol** ist, legst du ein Entdeckungsplättchen verdeckt darauf ab. Wenn auf dem Sektorenfeld ein **Ältestensymbol** ist, legst du ein Entdeckungsplättchen verdeckt auf das Feld und platzierst danach entsprechend viele Ältestenschiffe darüber.

Nachdem du das Sektorenfeld angelegt hast, kannst du die **Kontrolle** darüber übernehmen, indem du einen Einflussmarker von deiner Einflussleiste auf das Sektorenfeld legst. Wenn sich auf dem Sektorenfeld ein Entdeckungsplättchen befindet, darfst du es dir nehmen, sobald du den Einflussmarker darauf ablegst. Alle Entdeckungsplättchen sind doppelseitig: die Rückseite des Plättchens hat einen Wert von 2 SP, die Vorderseite bringt einen Vorteil (*siehe Seite 7*). Zeige die Vorderseite des Entdeckungsplättchens an und entscheide dich sofort, welche Seite du nutzen möchtest. Plättchen, die du als Siegpunkte nutzt, werden neben deiner Spielertafel mit der Siegpunkte-Seite nach oben abgelegt.

Wichtig! Ältestenschiffe müssen zerstört werden (*siehe Kampfphase, Seite 18*), bevor du deinen Einflussmarker dort ablegen und dir das Entdeckungsplättchen nehmen darfst. Wenn Schiffe mehrerer Spieler um das gleiche Sektorenfeld kämpfen, erhält derjenige Spieler, der schließlich seinen Einflussmarker dort ablegt, das Plättchen.

Auf dem 'Galaktischen Zentrum' liegt das **Verteidigungssystem des Galaktischen Zentrums (VSGZ)**, das zuerst zerstört werden muss (*siehe Kampfphase, Seite 18*), bevor jemand seinen Einflussmarker dort ablegen darf.

Nach dem Ablegen des Einflussmarkers darfst du deine Kolonieschiffe aktivieren, um Bevölkerungsmarker auf die Bevölkerungsfelder des Sektorenfelds zu setzen.

Sobald das letzte Sektorenfeld eines Stapels aufgedeckt wurde, mischst du die abgeworfenen Sektorenfelder dieses Stapels und bildest daraus einen neuen. Wenn es keine Sektorenfelder mehr gibt, ist die Aktion Erkundung nicht mehr sinnvoll.



EINFLUSS

iñf

Wenn du die Aktion Einfluss wählst, darfst du bis zu zwei Einflussmarker bewegen. Diese Züge können sein:

- von deiner Einflussleiste, oder
- von einem Sektorenfeld, auf dem sich einer deiner Einflussmarker befindet
- zu einem Sektorenfeld auf dem sich **weder** ein Einflussmarker oder ein gegnerisches Schiff befindet **und** das benachbart zu einem Sektorenfeld ist, auf dem du einen Einflussmarker oder ein Schiff hast, oder
- zu einem Sektorenfeld auf dem du nur ein Schiff hast
- **zurück** auf deine Einflussleiste.

Das Sektorenfeld, auf das du Einfluss ausüben willst, muss mit einem Sektorenfeld verbunden sein, auf dem sich ein Einflussmarker oder Schiff von Dir befindet. Im Beispiel rechts könntest du auf die Sektorenfelder A, B und G Einfluss nehmen.

Nach dem Setzen eines Einflussmarkers darfst du deine Kolonieschiffe aktivieren, um Bevölkerungsmarker auf die Bevölkerungsfelder des Sektorenfelds zu bringen.

Während der Aktion Einfluss darfst du außerdem bis zu **2 deiner Kolonieschiffe zurückdrehen** (auf die "aktive" Seite), auch dann, wenn du keine Einflussmarker bewegt hast.

EINEN MARKER VON EINEM SEKTORENFELD ENTFERNEN Wenn du einen Einflussmarker von einem Sektorenfeld entfernst, musst du auch alle Bevölkerungsmarker von diesem Sektorenfeld auf die entsprechenden Leisten auf deiner Tafel zurücklegen.

Wenn du einen Bevölkerungsmarker von einem grauen (wilden) Feld zurücknimmst, darfst du dir aussuchen in welche Reihe der Bevölkerungsmarker er gelegt wird. Das gilt auch für Marker, die von einem Orbital genommen werden. Diese dürfen entweder auf Geld- oder Technologieleiste gelegt werden.

Die Aktion **EINFLUSS** erlaubt deiner Zivilisation leere Sektorenfelder zu erobern oder dich von Sektorenfeldern zurückzuziehen.

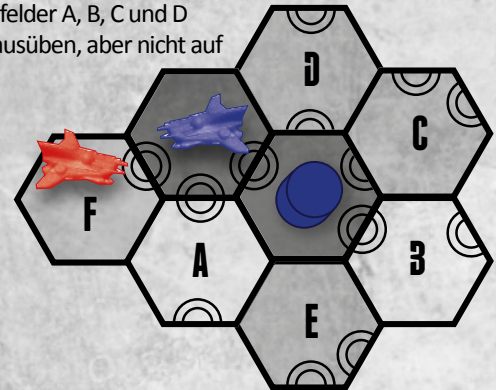
AKTIONSPHASE

WURMLÖCHGENERATOR (WORMHOLE GENERATOR)

Wenn du über die **Wurmloch-generator**-Technologie verfügst, darfst du die Aktion Einfluss auch über eine Sektorenfeldgrenze, die nur auf einer Seite ein Wurmloch hat, hinweg ausüben.



Im Beispiel unten könnte **Blau** auf die Sektorenfelder A, B, C und D Einfluss ausüben, aber nicht auf E oder F.



WICHTIG! Denke daran, dass du deine Kolonieschiffe während deines Zuges jederzeit benutzen darfst.



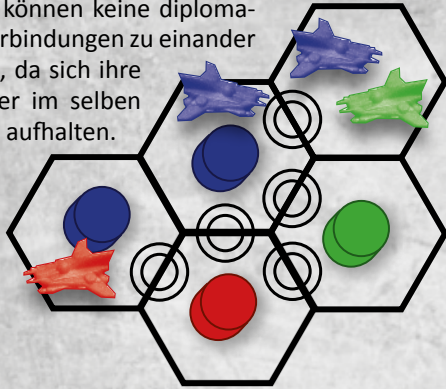
DIPLOMATISCHE BEZIEHUNGEN

steigern deine Produktion und bringen dir Siegpunkte ein.

DIPLOMATIE

BEISPIEL: DIPLOMATISCHE BEZIEHUNGEN

In dem unten dargestellten Beispiel, können **Grün** und **Rot** diplomatische Beziehungen zueinander aufnehmen. **Blau** und **Rot** können das nicht, da sich der Abfangjäger des roten Spielers in dem Sektorfeld mit dem blauen Einflussmarker befindet. **Blau** und **Grün** können keine diplomatischen Verbindungen zu einander etablieren, da sich ihre Abfangjäger im selben Sektorfeld aufhalten.



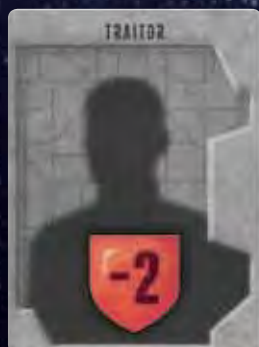
Kann entweder eine Botschafter- oder eine Ansehensplakette aufnehmen



Kann nur eine Botschafterplakette aufnehmen



Kann nur eine Ansehensplakette aufnehmen



Zwei Spieler können Diplomatische Beziehungen aufnehmen, wenn ihre Sektorenfelder aneinander angrenzen. Die Diplomatie-Regeln gelten nicht in Spielen mit nur zwei oder drei Spielern.

DIPLOMATISCHE BEZIEHUNGEN Wenn ein Sektorfeld in dem du einen Einflussmarker hast durch ein Wurmloch mit einem Einflussfeld verbunden wird, in dem ein anderer Spieler Einflussmarker hat, können du und dieser Spieler diplomatische Beziehungen zu einander aufnehmen. Diplomatische Beziehungen können jederzeit während eines deiner Züge aufgenommen werden. Die Verbindung kann während einer Erkundungs- oder Einfluss- Aktion, oder am Ende einer Kampfphase (siehe Seite 21) entstehen. Es muß ein ganzes Wurmloch vorhanden sein, du kannst nicht den Wurmlochgenerator nutzen um ein halbes Wurmloch zu benutzen. Du kannst keine diplomatischen Beziehungen eröffnen, wenn sich dein Schiff in einem Sektorfeld mit einem gegnerischen Schiff oder Einflussmarker befindet, oder umgekehrt.



BOTSCHAFTER-PLAKETTE



Wenn ihr beide zustimmt, gibst du dem anderen Spieler eine deiner **Botschafterplaketten** und setzt einen deiner Bevölkerungsmarker darauf. Der Marker darf von einer Bevölkerungsleiste deiner Wahl stammen. Die Plakette wird auf eine freie Fläche der Ansehensleiste des anderen Spielers gesetzt. Der andere Spieler gibt dir ebenfalls eine Botschafterplakette und einen Bevölkerungsmarker. Lege sie auf eine freie Fläche auf deiner Ansehensleiste.

Botschafterplaketten auf deiner Ansehensleiste sind am Ende des Spiels einen Siegpunkt wert. Beachte, dass auf deiner Ansehensleiste auch deine Ansehensplaketten liegen (siehe Kampf auf Seite 18). Wenn die Tafel nach der Aufnahme einer Botschafterplakette voll ist, darfst du eine Ansehensplakette entfernen und sie in den Beutel zurücklegen.

Du darfst nur eine Botschafterplakette von jedem Spieler haben. Du darfst die Plaketten auf deiner Ansehensleiste jederzeit neu anordnen, **aber du darfst keine Botschafterplaketten entfernen**. Beachte, dass die Terraner ein Feld haben, das nur eine Botschafter- aber keine Ansehensplakette aufnehmen darf.


DIPLOMATISCHE BEZIEHUNGEN BEENDEN Deine Diplomatischen Beziehungen bleiben bis zum Ende des Spiels bestehen, ausser du greifst einen Spieler an, zu dem du Diplomatische Beziehungen hast, oder er greift dich an. **Das Bewegen deiner Schiffe auf ein Sektorenfeld, auf dem der andere Spieler einen Marker oder ein Schiff hat, gilt als Angriff**. Beide Spieler geben dann die Botschafterplaketten und Bevölkerungsmarker an ihre Besitzer zurück. Diese dürfen frei entscheiden, auf welche Bevölkerungsleiste sie den Marker legen.

Wenn du einen Spieler angreifst und dadurch bestehende Diplomatische Beziehungen abbrichst, erhältst du die **Verräterkarte** von ihrem vorherigen Besitzer. Der Spieler, der im Besitz der Verräterkarte ist, darf keine neuen Diplomatischen Beziehungen eingehen, solange er sie besitzt. **Wer am Ende des Spiel die Verräterkarte hat, bekommt zur Strafe 2 Siegpunkte abgezogen**.




FORSCHUNG


RES


Wenn du die Aktion Forschung ausführst, wählst du ein verfügbares Technologieplättchen von der Nachschubtafel, bezahlst die  Wissenschaftskosten (den Vorratsmarker auf der Vorratsleiste zurück ziehen) und legst das Plättchen auf deine Spielertafel auf die Leiste der entsprechenden Kategorie (Militär, Gitter oder Nano). Für jede erforschte Technologie einer Kategorie erhältst du einen Rabatt, der im ersten links sichtbaren Feld auf der Technologie-Leiste angegeben wird.

Beachte, dass trotzdem für jede Technologie Mindestkosten entstehen, die du unabhängig von deinem Rabatt bezahlen musst.

Es gibt drei verschiedene Typen von Technologien:

 **Schiffsteil:** ermöglicht ein Upgrade dieses Schiffsteils.

 **Bauen:** ermöglicht es, dieses Schiff oder diese Struktur zu bauen.

 **Sofort:** sofortiger einmaliger Effekt.

BEISPIEL: Du verfügst bereits die **Monolithe (Monolith)**- und **Orbitale (Orbital)**-Technologien und möchtest nun den **Fusionsantrieb (Fusion Drive)** erforschen. Dein Rabatt für Nano-Technologien ist daher -2 , aber du musst immer noch 3 x Wissenschaft bezahlen, da es sich um die Mindestkosten für den Fusionsantrieb handelt.



12

Du darfst keine Technologie wählen, über die du bereits verfügst.

Die Technologieplättchen verbleiben bis zum Ende des Spiels auf deinen Technologie-Leisten. Sie dürfen nicht wieder entfernt werden.

STARTTECHNOLOGIEN Die Terranischen-Fraktionen und einige Alien-Rassen verfügen über Starttechnologien, die auch ihren Technologieleisten aufgedruckt sind. Diese sind wie normale Technologieplättchen zu behandeln. Diese aufgedruckten Technologien dürfen nicht mit anderen Technologieplättchen verdeckt werden.

Die Aktion **FORSCHUNG** lässt deine Zivilisation neue Technologien entwickeln.



MILITÄR-TECHNOLOGIEN

Neutronenbomben (Neutron Bombs): Wenn du über die Neutronenbomben-Technologie verfügst, darfst du alle Bevölkerungsmarker des Sektorenfelds nach dem Kampf zerstören ohne zu würfeln (*siehe Kampfphase auf Seite 18*).

Sternenbasis (Starbase): Du darfst Sternenbasen bauen.

Plasmakanonen (Plasma Cannon): Du darfst Plasmakanonen-Schiffsteile aufrüsten.

Phasenschild (Phase Shield): Du darfst Phasenschild-Schiffsteile aufrüsten.

Bergbau Stufe 2 (Advanced Mining): Du darfst mit deinen Kolonieschiffen Bevölkerungsmarker in die Rohstoff-Quadrate der Stufe 2 setzen.

Tachyonenquelle (Tachyon Source): Du darfst Tachyonenquelle-Schiffsteile aufrüsten.

Plasmarakete (Plasma Missile): Du darfst Plasmarakete-Schiffsteile aufrüsten.

Glouoncomputer (Gluon Computer): Du darfst Glouoncomputer-Schiffsteile aufrüsten.



GITTER-TECHNOLOGIEN

Gauss-Schild (Gauss Shield): Du darfst Gauss-Schild-Schiffsteile aufrüsten.

Verbesserte Hülle (Improved Hull): Du darfst Verbesserte Hülle-Schiffsteile aufrüsten.

Fusionsquelle (Fusion Source): Du darfst Fusionsquelle-Schiffsteile aufrüsten.

Positronencomputer (Positron Computer): Du darfst Positronencomputer-Schiffsteile aufrüsten.

Wirtschaft Stufe 2 (Advanced Economy): Du darfst mit deinen Kolonieschiffen Bevölkerungsmarker in die Geld-Quadrate der Stufe 2 setzen.

Tachyonenantrieb (Tachyon Drive): Du darfst Tachyonenantrieb-Schiffsteile aufrüsten.

Antimateriekanone (Antimatter Cannon): Du darfst Antimateriekanone-Schiffsteile aufrüsten.

Quantengitter (Quantum Grid): Du erhältst zwei zusätzliche Einflussmarker, die sofort in die ersten leeren linken Kreise auf deiner Einflussleiste abgelegt werden.



NANO-TECHNOLOGIEN

Nanoroboter (Nanorobots): Du darfst ein zusätzliches Schiff oder eine zusätzliche Struktur bauen (gilt nicht für die Reaktion Bauen).

Fusionsantrieb (Fusion Drive): Du darfst Fusionsantrieb-Schiffsteile aufrüsten.

Roboter Stufe 2 (Advanced Robotics): Du erhältst einen zusätzlichen Einflussmarker, der sofort auf deiner Einflussleiste in den ersten leeren linken Kreis gelegt wird.

Orbitale (Orbital): Du darfst Orbitale bauen.

Laboratorien Stufe 2 (Advanced Labs): Du darfst mit deinen Kolonieschiffen Bevölkerungsmarker in die Wissenschafts-Quadrate der Stufe 2 setzen.

Monolithe (Monolith): Du darfst Monolithe bauen.

Artefakteschlüssel (Artifact Key): Du erhältst sofort 5 Ressourcen für jedes Artefakt auf deinen Sektorenfeldern. Die Ressourcen dürfen entweder Geld, Wissenschaft oder Rohstoffe sein, jeweils fünfmal das Gleiche.

Wurmlochgenerator (Wormhole Generator): Du darfst die Aktionen Erkundung, Einfluss und Bewegung über eine Sektorenfeldgrenze hinweg ausführen, die nur auf einer Seite ein Wurmloch hat.

Die Aktion **UPGRADE** erlaubt deiner Zivilisation ihre Schiffe zu verbessern.

UPGRADE

UPG

AKTIONSPHASE



KANONEN + RAKETEN: Für jedes farbige Quadrat deines Schiffs würfelst du mit dem entsprechenden Farbwürfel. Der Schaden, den ein Treffer anrichtet, wird durch die Sternensymbole angegeben: jeder Stern ★ ist ein Schadenspunkt.

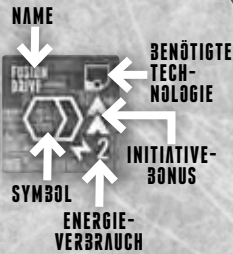
COMPUTER: Erhöhen die Trefferquote, indem ein Bonus zu deinem gewürfelten Wert hinzugefügt wird: der Gesamtwert deiner Computer wird zu deinem Würfelerggebnis dazugezählt.

SCHILDE: Der Gesamtwert der Schilde des Ziels wird von deinem Würfelerggebnis abgezogen.

HÜLLE: Jedes Hüllensymbol ★ absorbiert einen erhaltenen Schadenspunkt.

ANTRIEBE: Jedes abgebildete Sektorenfeld erhöht den Bewegungs-Wert des Schiffes um 1.

ENERGIEQUELLEN: Versorgen die anderen Schiffsteile mit Energie.



Wenn du die Aktion Upgrade wählst, darfst du die Baupläne deiner Schiffe verändern, indem du dort neue Schiffsteile ablegst. Jedes deiner Schiffe funktioniert seinem Bauplan entsprechend, der sich auf deiner Spielertafel befindet. Wenn du den Bauplan eines Schiffs mit neuen Schiffsteilen verbesserst, erhalten alle bereits gebauten Schiffe sofort das entsprechende Upgrade.

Während der Aktion Upgrade legst du so viele Schiffsteilplättchen auf die Nachschubtafel zurück wie du willst. Dann nimmst du dir bis zu **zwei** Plättchen von der Nachschubtafel und legst sie auf **frei wählbare** Quadrate der Baupläne deiner Schiffe. Wenn du die Schiffsteile platzierst, darfst du sie auf den aufgedruckten Schiffsteilen deiner Baupläne platzieren, nicht auf bereits platzierten Schiffsteilplättchen.

Dabei gelten die folgenden Einschränkungen:

- die meisten Schiffsteile (mit dem Technologiesymbol markiert) machen es erforderlich, dass du die entsprechende Technologie bereits erforscht hast (*siehe Forschung auf Seite 12*), bevor du sie dir nehmen darfst;
- der gesamte Energieverbrauch der Schiffsteile darf nicht höher sein als die gesamte Energieproduktion;
- Abfangjäger-Schiffe, Kreuzer und Schlachtschiff müssen einen Antrieb besitzen, Sternenbasen dürfen keinen Antrieb besitzen.







Das Nehmen und Entfernen von Schiffsteilen kostet nichts.


Alle Werte der Schiffsteile werden zusammengezählt. Wenn das Schiff zum Beispiel zwei Fusionsantriebe hat, erhält es dadurch die Werte: Bewegung 4, Initiative 4 und Energieverbrauch 4.

Die Aktion **BAUEN** lässt deine Zivilisation neue Schiffe und Strukturen bauen.

BAUEN

30i

	BAUKOSTEN	
SCHIFFE		3
		5
		8
STRUKTUREN		3
		5
		10

Baue bis zu zwei **Schiffe** (Abfangjäger, Kreuzer, Schlachtschiff und Sternenbasis) oder **Strukturen** (Orbitale und Monolithen). Bezahle die  Materialkosten (ziehe den Vorratsmarker auf der Vorratsleiste rückwärts) und setze sie auf irgendeines der Sektorenfelder, auf denen einer deiner Einflussmarker liegt.

Dabei gelten die folgenden Einschränkungen:

- die Anzahl der Schiffe ist begrenzt auf die Miniaturen und Plättchen, die du hast, d.h. 8 Abfangjäger, 4 Kreuzer, 2 Schlachtschiffe und 4 Sternenbasen
- auf jedem Sektorenfeld darf sich nur ein Monolith und ein Orbital befinden
- das Bauen von Sternenbasen, Orbitalen und Monolithen setzt voraus, dass du die entsprechende Technologie bereits erworben hast (*siehe Forschung auf Seite 12*)

BEWEGUNG

MOV

Die Aktion **BEWEGUNG** erlaubt deiner Zivilisation ihre Schiffe zu bewegen.

Die Aktion Bewegung erlaubt dir, deine Schiffe zu bewegen. Wenn du die Aktion Bewegung wählst, darfst du bis zu drei Schiffsbewegungen durchführen. Du darfst auch das gleiche Schiff mehrmals hintereinander bewegen. Bei jeder Bewegung darf das Schiff so viele Sektorenfelder weit bewegt werden, wie sein Bewegungswert das erlaubt. Der Bewegungswert hängt ab von den Triebwerken: Jedes abgebildete Sektorenfeld erhöht den Bewegungswert des Schiffs um 1; im Falle mehrerer Triebwerke werden die Werte der Antriebe zusammengezählt (siehe Upgrade auf Seite 13). Sternenbasen dürfen keine Triebwerke haben und können sich deshalb nicht bewegen.

Beachte die Einschränkungen bei den Bewegungen! Die Schiffe dürfen nur über eine Sektorenfeldgrenze gezogen werden, die auf beiden Seiten ein Wurmloch hat. Im Beispiel rechts wäre die Bewegung A erlaubt. Du darfst dich nur auf bereits erkundeten Sektorenfeldern bewegen, nicht im leeren Raum.

Wenn Schiffe in ein Sektorenfeld oder von einem Sektorenfeld bewegt werden, auf dem sich bereits Schiffe eines anderen Spielers oder Ältestenschiffe befinden, muss **mindestens ein Schiff für jedes gegnerische Schiff hier anhalten** (das Schiff wird "festgehalten") und sich an der Schlacht in der Kampfphase beteiligen (siehe Seiten 18–21). Alle überzähligen Schiffe dürfen sich weiter bewegen. Solltest du später weitere Schiffe in dieses Sektorenfeld bewegen, kannst du die betroffenen, festgehaltenen Schiffe auch tauschen. Die zuerst festgehaltenen Schiffe dürfen sich wieder bewegen, so lange die Gesamtzahl der festgehaltenen Schiffe mit der Anzahl der gegnerischen Schiffe überein stimmt. Das Verteidigungssystem des Galaktischen Zentrums (VSGZ) hält alle Schiffe im zentralen Sektorenfeld fest. Durch diesen Sektor kann sich niemand bewegen, bevor das VSGZ zerstört ist.

REAKTION

REAKTIONEN können auch dann ausgeführt werden, wenn du gepasst hast.

Nachdem du einmal gepasst hast, darfst du nur dann eine **Reaktion** ausführen, wenn du in der Spielerreihenfolge an der Reihe bist. Eine Reaktion ist im Grunde eine abgeschwächte Version der Aktionen Bewegung, Bauen oder Upgrade.

Reaktionen können sein:

UPGRADE: Du darfst so viele Schiffsteileplättchen wie du willst auf die Nachschubtafel zurück legen. Dann darfst du dir **ein** Schiffsteileplättchen nehmen.

BAUEN: du darfst **ein** Schiff oder **eine** Struktur bauen.

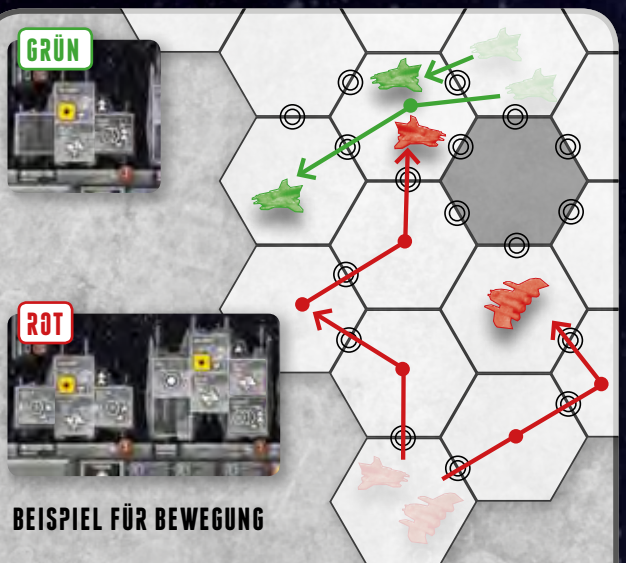
BEWEGUNG: du darfst nur ein Schiff **einmal** bewegen.

Eine Reaktion wird ausgeführt, indem du einen Einflussmarker auf die Reaktionsleiste auf deiner Übersichtskarte setzt.

Die **Nanoroboter (Nanorobots)**-Technologie (siehe Forschung auf Seite 12) erhöht bei einer Reaktion nicht die Zahl der Schiffe und Strukturen, die du bauen darfst.

WURMLÖCHGENERATOR (WORMHOLE GENERATOR)

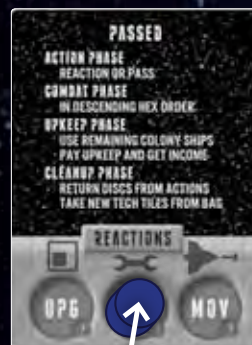
Wenn du über die **Wurmlochgenerator**-Technologie verfügst, darfst du deine Schiffe über eine Sektorenfeldgrenze bewegen, die nur auf einer Seite ein Wurmloch hat. Im Beispiel unten sind die Bewegungen A, B und C erlaubt.



BEISPIEL FÜR BEWEGUNG

Der Abfangjäger von **Rot** hat einen Bewegungswert von 2 Sektorenfeldern (zwei Nuklearantriebe zusammengezählt), der Kreuzer hat den Bewegungswert 3. **Rot** darf insgesamt drei Bewegungen ausführen. Er bewegt den Abfangjäger zweimal und den Kreuzer einmal.

Die Abfangjäger-Schiffe von **Grün** haben ebenfalls den Bewegungswert 2, und **Grün** hat ebenfalls drei Bewegungen. Beim Bewegen wird sein erster Abfangjäger durch den Abfangjäger von **Rot** festgehalten. Der zweite darf sich durch das Sektorenfeld bewegen. **Grün** entscheidet sich, seine dritte Bewegung nicht zu nutzen.



ÜBERFÜLLTES FELD-PLÄTTCHEN

Falls du nicht alle deine Schiffsminiaturen auf einem Feld aufstellen kannst, darfst du sie irgendwo anders auf dem Tisch aufstellen und das Sektorenfeld mit dem Überfülltes Feld-Plättchen markieren.





BEISPIEL EINES SPIELS MIT VIER MITSPIELERN



BEISPIEL FÜR EINE AKTIONSPHASE

In diesem Beispiel werden auch Spezies der Aliens benutzt. Deren spezielle Fähigkeiten werden ausführlicher auf den Seiten 26–27 vorgestellt.

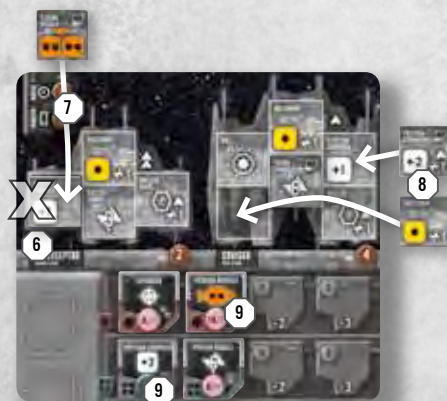
Alastair (Terraner), **Ken** (Planta), **Iain** (Mechanema) und **Vernor** (Hydras Fortschritt) haben schon einige Runden gespielt, die Kontrolle über Sektoren übernommen und ihre Zivilisationen entwickelt. Alastair ist der Startspieler in dieser Aktionsphase.

Alastair entscheidet sich zu **BAUEN**. Er legt den rechten Einflussmarker von seiner Einflussleiste auf das Feld Bauen auf seiner Aktionsleiste [1]. Alastair baut dann einen Kreuzer und ein Orbital. Die Kosten betragen 10 Rohstoffe, deshalb zieht er den Rohstoffmarker auf seiner Vorratsleiste 10 Felder zurück. Alastair konnte das Orbital bauen, da er die Orbital-Technologie bereits erforscht hat. Er platziert den Kreuzer und das Orbital auf seinen Sektorenfeldern [2]. Alastairs Zug ist vorbei, und jetzt ist Ken an der Reihe, da er im Uhrzeigersinn neben Alastair sitzt.

Ken wählt **ERKUNDUNG** und legt einen Einflussmarker auf das entsprechende Aktionsfeld. Er wählt einen leeren Platz, den er erkunden möchte, und dreht dann das oberste Sektorenfeld des entsprechenden Stapels um - in diesem Fall die Mittleren Sektoren (II). Er überlegt, ob er das Sektorenfeld anlegen oder es aus dem Spiel nehmen soll, und entscheidet sich es anzulegen [3]. Er platziert das Feld so, dass mindestens ein vollständiges Wurmloch das neue Sektorenfeld mit einem seiner eigenen Felder verbindet. Auf dem Sektorenfeld ist ein Entdeckungssymbol, deshalb legt er ein zufällig gewähltes Entdeckungsplättchen verdeckt darauf ab. Ken entscheidet sich, sofort einen Einflussmarker auf das Sektorenfeld zu legen. Dafür legt er den rechten Marker von seiner Einflussleiste auf das Sektorenfeld [4]. Das Setzen des Markers ermöglicht es ihm, das Entdeckungsplättchen aufzunehmen. Er sieht sich das Plättchen an und entscheidet sich, es als Siegpunkte zu behalten. Deshalb legt er das Plättchen mit der SP-Seite nach oben neben seine Tafel. Ken entscheidet sich ausserdem, die Geld- und Wissenschafts-Quadrate auf dem neu platzierten Sektorenfeld zu besiedeln. Er dreht zwei Kolonieschiffe auf 'inaktiv' und legt einen Bevölkerungsmarker sowohl von der Geld- als auch der Wissenschaftsleiste auf die Bevölkerungsfelder auf dem Sektorenfeld [4]. Die 'Planta' haben eine Spezialfähigkeit, die es dem Spieler ermöglicht, zwei Sektorenfelder mit einer Aktion zu erkunden. Ken erkundet also noch einen anderen leeren Bereich [5], dieses Mal im Äusseren Sektorenbereich (III). Das Sektorenfeld, das er vom Stapel umdreht, gefällt ihm nicht. Deshalb wirft er es ab und legt es aufgedeckt neben den Stapel. Wenn der Stapel für den Äusseren Sektorenbereich aufgebraucht ist, werden die abgeworfenen Felder gemischt und bilden den neuen Stapel für den Äusseren Sektorenbereich.

Jetzt ist **Iain** an der Reihe. Er entscheidet sich, ein **UPGRADE** seiner Schiffe auszuführen. Dafür legt er einen Marker auf das Aktionsfeld Upgrade. Die Spezialfähigkeit der 'Mechanema' erlaubt es ihm, drei Schiffsteilplättchen anstatt der regulären zwei zu nehmen. Er entfernt zuerst ein Elektronencomputer-Plättchen vom Bauplan der Abfangjäger auf seiner Spielertafel [6] und nimmt dann ein Plasmaraketen-Plättchen, ein Positronencomputer-Plättchen und ein Ionenkanonen-Plättchen. Dann legt er das Plasmaraketen-Plättchen auf seinen Abfangjäger [7] und das Positronencomputer-Plättchen sowie das Ionenkanonen-Plättchen auf seinen Kreuzer [8]. Iain darf sich die Plasmaraketen- und Positronencomputer-Plättchen nehmen, da er die entsprechenden Technologien bereits erforscht hat [9].

Vernor wählt die Aktion **FORSCHUNG**: Er legt einen Marker auf das Aktionsfeld Forschung und wählt den Fusionsantrieb von der Nachschubtafel. Er besitzt bereits vier Nano-Technologien, was ihm einen Rabatt von 4 einbringen würde, aber die Mindestkosten für den Fusionsantrieb sind 3 x Wissenschaft. Er bezahlt die Wissenschaftskosten, indem er seinen Vorratsmarker 3 Felder zurückzieht. Dann platziert er das Fusionsantrieb-Plättchen auf sei-



ner Spielertafel [10]. Die Spezialfähigkeit von 'Hydras Fortschritt' erlaubt ihm die Erforschung von zwei Technologien in einer Aktion. Vernor entscheidet sich, auch noch den Wurmlochgenerator zu erforschen. Der Rabatt beträgt nun 6, deshalb entstehen ihm Kosten von 10 x Wissenschaft. Er bezahlt die Kosten und legt das Technologie-Plättchen auf seine Spielertafel [11].

Jetzt ist **Alastair** wieder am Zug. Er macht **ERKUNDUNGEN** im Äußeren Sektorenbereich und deckt ein Sektorenfeld mit zwei Ältesten-Symbolen auf. Nachdem er das Feld angelegt hat, platziert er ein zufällig gewähltes Entdeckungsplättchen verdeckt auf dem Sektorenfeld und zwei Ältestenschiff-Plättchen darauf [12]. Bevor die Ältestenschiffe zerstört sind, darf kein Einflussmarker auf dieses Sektorenfeld gelegt werden.

Ken macht ebenfalls **ERKUNDUNGEN**. Dieses Mal wählt auch er den Äußeren Sektorenbereich und entscheidet sich, beide Sektorenfelder dem Spielbrett hinzuzufügen [13]. Er setzt sofort seine Einflussmarker auf beide Sektoren. Dann dreht er seine zwei verbleibenden Kolonieschiffe um und legt einen Bevölkerungsmarker von der Geldleiste und einen Marker von der Rohstoffleiste auf das erste Sektorenfeld. Er darf einen Marker auf das Bergbau-Quadrat Stufe 2 setzen [14], da er bereits die Bergbau Stufe 2-Technologie erforscht hat [15]. Die übrigen Bevölkerungsfelder auf den Sektoren bleiben leer, da er über keine Kolonieschiffe mehr verfügt. Ken hat nun auch eine direkte Wurmlochverbindung von einem seiner Sektoren zu einem von Alastairs Sektoren [16]. Er hat deshalb jetzt die Möglichkeit, Alastair die Aufnahme Diplomatischer Beziehungen vorzuschlagen. Alastair stimmt zu, deshalb geben beide dem anderen eines ihrer Botschafterplättchen, zusammen mit einem frei gewählten Bevölkerungsmarker. Die Plättchen werden auf ihren Diplomatieleisten abgelegt. Alastairs Leiste ist bereits voller Ansehensplaketten, deshalb entfernt er eine [17] und legt sie zurück in den Beutel.

Iain passt, dreht seine Übersichtskarte um, so dass die dunklere Spielübersicht-Seite oben liegt [18]. Da er in dieser Runde der erste Spieler ist, der passt, erhält er den Startspielermarker und ist somit in der Aktionsphase der nächsten Runde der erste, der agiert.

Vernor entscheidet sich für **BEWEGUNG** und beginnt damit, seinen Nachbarn Iain anzugreifen. Er bewegt seine beiden Abfangjäger auf eines von Iains Sektorenfeldern, auf dem sich bereits drei Abfangjäger von Iain befinden [19]. Vernors Schiffe dürfen sich durch ein halbes Wurmloch bewegen, da er über die Wurmlochgenerator-Technologie verfügt. Vernor und Iain hatten zu einem früheren Zeitpunkt Diplomatische Beziehungen aufgenommen, die nun durch Vernors Angriff beendet werden. Beide geben die Botschafterplaketten an ihren Besitzer zurück. Der Bevölkerungsmarker, der sich auf der Plakette befand, wird auf eine frei wählbare Be-



völkerungsleiste des Besitzers zurückgelegt. Vernor erhält ausserdem die Verräterkarte. Niemand darf mit ihm Diplomatische Beziehungen aufnehmen, solange sie sich in seinem Besitz befindet. Wenn er die Karte bis zum Ende des Spiels behält, bekommt er ausserdem zur Strafe 2 Siegpunkte abgezogen.

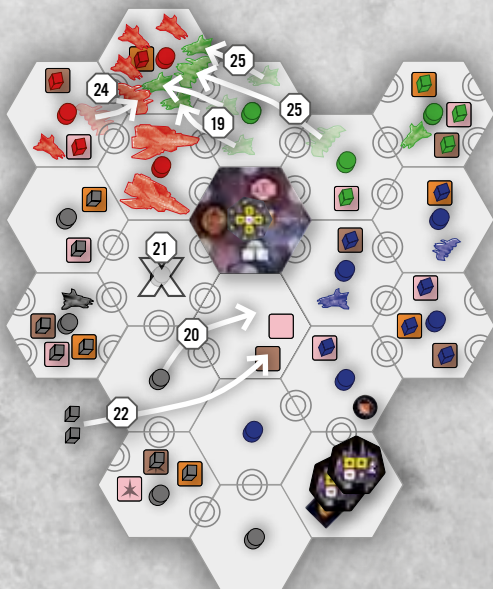
Alastair ist am Zug. Er passt und dreht seine Übersichtskarte um.

Ken entscheidet sich für die Aktion **EINFLUSS**. Er darf zwei Einflussmarker bewegen und entscheidet sich, die Marker von zwei "leeren" Sektorenfeldern zu entfernen (Sektorenfelder ohne Bevölkerungsfelder haben nur einen geringen Nutzen abgesehen von ihrem Siegpunktwert). Einen Marker [20] legt er auf ein bisher nicht kontrolliertes Sektorenfeld mit zwei Bevölkerungsfeldern und den anderen [21] legt er zurück auf seine Einflussleiste. Danach deckt er zwei Kolonieschiffe wieder auf. Er benutzt die Schiffe sofort wieder, dreht sie wieder um und platziert zwei Bevölkerungsmarker auf seinem Sektorenfeld [22].

Iain, der bereits gepasst hat, darf nur noch eine **REAKTION** ausführen. Er beschließt, dass seine drei Abfangjäger auf dem Sektorenfeld nicht gegen Vernors Angriff ausreichen. Deshalb entscheidet er sich für **BEWEGUNG** (er setzt den Einflussmarker auf das entsprechende Feld der Reaktionsleiste auf seiner Übersichtskarte [23]) und bewegt einen Kreuzer auf das umstrittene Sektorenfeld [24]. Die Reaktion erlaubt ihm nur eine Bewegung, deshalb ist sein Zug jetzt vorbei.

Vernor entscheidet sich für **BEWEGUNG** und bewegt noch einen Abfangjäger und einen Kreuzer auf das umstrittene Sektorenfeld [25]. Der Kreuzer darf sich über zwei Sektorenfelder bewegen, da er Fusionstriebwerke hat.

Alastair sieht keinen Bedarf für eine Reaktion und passt. **Ken** passt ebenfalls, genau wie **Iain** und **Vernor**. Da jetzt die Übersichtskarten aller Spieler mit der dunklen Seite nach oben liegen, endet die Aktionsphase sofort und die Kampfphase beginnt. Es gilt eine Schlacht zu führen zwischen Iain und Vernor. (Siehe Kampfbeispiel auf den Seiten 22–23.)



KAMPFPHASE

In der Kampfphase werden Schlachten geschlagen. Ein Kampf findet statt, wenn sich auf einem Sektorenfeld mehr als eine Partei befindet (eine Partei ist entweder ein Spieler, die Ältesten oder das VSGZ). Wenn es auf mehr als einem Sektorenfeld zu einem Kampf kommt, werden die **Schlachten in absteigender numerischer Reihenfolge** der Sektorenfelder geführt (die Nummer ist auf einer Ecke jedes Sektorenfelds aufgedruckt). Das Galaktische Zentrum hat die niedrigste Nummer und wird deshalb immer als letztes umkämpft.

Wenn sich auf einem Sektorenfeld mehr als zwei Parteien befinden, findet der Kampf zuerst zwischen den Schiffen der beiden Spieler statt, dann muss sich der überlebende Spieler den Ältesten oder dem VSGZ im Kampf stellen.

Wenn sich auf dem Sektorenfeld die Schiffe von mehr als zwei Spielern befinden, werden die Schlachten jeweils zwischen zwei Spielern ausgetragen, in der **umgekehrten Reihenfolge des Eintritts** in das Sektorenfeld.

Entsprechend werden die **beiden Spieler, die zuletzt in das Sektorenfeld gekommen sind, zuerst gegeneinander kämpfen**, und der überlebende Spieler wird dann gegen den Spieler antreten, der vor den beiden anderen angekommen ist. Der Sieger dieser Schlacht wird dann gegen den nächsten Spieler antreten usw. in umgekehrter Reihenfolge des Eintritts in das Sektorenfeld. Der letzte Überlebende (wenn es einen gibt) tritt dann gegen die Ältesten oder das VSGZ an.

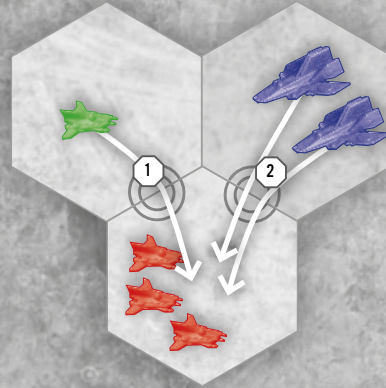
Wenn sich auf dem Sektorenfeld bereits ein Einflussmarker befindet, es also schon von einem Spieler kontrolliert wird, gilt dieser Spieler als Verteidiger. Unabhängig vom Zeitpunkt des Eintritts seiner Schiffe in das Sektorenfeld, wird er als letztes kämpfen, auch wenn seine Schiffe tatsächlich nach den anderen dort angekommen sind.

GRUNDKONZEPT Jeder **Schiffstyp** (Abfangjäger, Kreuzer...) jedes Spielers wird der Reihe nach aktiviert, abhängig von der Initiative der Schiffe. Der Schiffstyp mit der höchsten Initiative fängt an. **Alle Punktegleichstände beim Initiativwert werden zugunsten des Verteidigers entschieden.** Der Verteidiger ist immer derjenige Spieler, dessen Einflussmarker auf dem Sektorenfeld liegt. Im Falle eines Sektorenfelds ohne Marker, oder eines Felds mit Schiffen von mehr als zwei Spielern, ist der Verteidiger der Spieler, der sich zuerst auf das Feld bewegt hat.

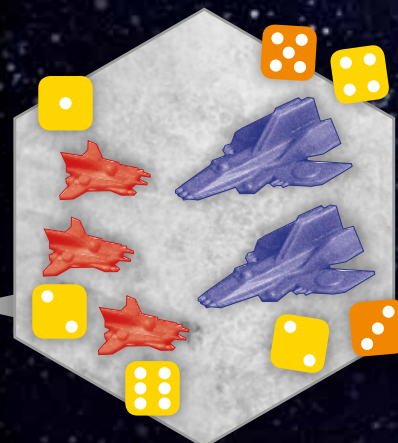
Du **würfelst gleichzeitig für alle deine Schiffe eines Typs.** Welche Würfel benutzt werden, wird bestimmt durch die Anzahl der Schiffe und die Waffen an Bord: für jedes Würfelsymbol auf dem Bauplan deines Schiffs darfst du einen Würfel in der entsprechenden Farbe werfen. Die verschiedenfarbigen Würfel ermöglichen es dir, für alle Waffen in deinen Schiffen des gleichen Typs gleichzeitig zu würfeln. Nach dem Wurf entscheidest du, welchen Würfel du gegen welches gegnerische Schiff einsetzen möchtest (siehe Kampf Beispiel auf Seiten 22–23). Mehrere Würfel dürfen gegen das gleiche Ziel eingesetzt werden.

Im Beispiel rechts (unter Berücksichtigung der Schiffsbaupläne oben), würde **Rot** mit drei gelben Würfeln werfen, einen pro Ionenkanone auf jedem seiner Abfangjäger. **Blau** würde mit zwei gelben und zwei orangenen Würfeln werfen.

BEISPIEL: Der **Rote** Spieler befindet sich bereits im Sektorenfeld. **Grün** bewegt sich als nächster dorthin, dann **Blau**. **Grün** und **Blau** müssen zuerst gegeneinander kämpfen, **Rot** wird dann gegen den Überlebenden antreten.



BEISPIEL: Der **Rote** Abfangjäger hat den Initiativwert 6: 2 für die Initiative des Schiffstyps +2 für die Computer +2 für die Antriebe. Die Initiative des **Blauen** Schlachtschiffs beträgt 3: 0 für die Initiative des Schiffstyps +1 +1 +1 für die drei Triebwerke.



★ TREFFER
 ✖ FEHLSCHUSS
 +3 -1 ≥ 6 ★ TREFFER

+1
 +2
 +3
 -1
 -2
 +1
 +2
 +4
 +2
 +1
 +1

✖

TREFFER Eine 6 ist immer ein Treffer und eine 1 ist immer ein Fehlschuss, unabhängig von irgendwelchen Punktvorteilen, die die Schiffe vielleicht haben. Bei anderen Würfelerggebnissen wird der Wert deiner Computer zum Wurf dazugezählt und der Wert der Schilde des Zieles wird davon abgezogen. **Wenn der errechnete Wert 6 oder mehr beträgt, gilt dieser Wurf als Treffer.**



SCHÄDEN Verschiedene Waffen verursachen unterschiedlich viel Schaden wenn sie treffen. Ionenkanonen (gelber Würfel) fügen 1 Schadenspunkt zu, Plasmakanonen und -Raketen (orangener Würfel) 2 Schadenspunkte und Antimateriekanonen (roter Würfel) 4 Schadenspunkte. Die Anzahl an Schaden die eine Waffe verursacht, wird durch die Sternensymbole auf den Waffenplättchen angegeben.

KAMPFPHASE

Standardmäßig wird ein Schadenspunkt ein Schiff zerstören. Jedes Hüllensymbol auf den Schiffsteilen kann einen Schadenspunkt absorbieren. Wenn also ein Schiff zwei verbesserte Hüllenteile hat, wird es durch den fünften Schadenspunkt zerstört. Der Schaden von einem Würfel (z. B. Plasma- oder Antimateriekanonen) darf nicht auf mehrere Ziele aufgeteilt werden.

Wenn ein Schiff beschädigt aber nicht zerstört wird, wird der Schaden durch Schadensmarker, die neben dem Schiff abgelegt werden, markiert.



ÄLTTESTENSCHIFFE Jedes Ältestenschiff hat:

- 2 x Ionenkanonen
- Elektronencomputer
- Hülle
- Initiative 2



DAS VERTEIDIGUNGSSYSTEM DES GALAKTISCHEN ZENTRUMS VSGZ hat:

- 4 x Ionenkanonen
- Elektronencomputer
- 7 x Hülle
- Initiative 0



KAMPF GEGEN DIE ÄLTTESTEN UND DAS VSGZ Einer der anderen Spieler rollt die Würfel für die Ältesten und das VSGZ. Wenn möglich, werden die Würfel so zusammengestellt, dass dein(e) Schiff(e) zerstört werden, zuerst das größte. Wenn keine Schiffe zerstört werden können, müssen die Würfel so angeordnet werden, dass der größtmögliche Schaden entsteht.

In dem Beispiel auf der linken Seite, haben die Ältestenschiffe eine 5 und 6 gewürfelt, was zwei Treffer bedeutet. Der Anfangsjäger ist das einzig Schiff, das zerstört werden kann, daher wird einer der Treffer ihm zugeordnet. Der andere Treffer wird dem Ziel mit der größten Größe zugeordnet, in diesem Fall den Schlachtschiff.

VERLAUF DER SCHLACHT

Jede Schlacht beginnt damit, dass die Schiffe ihre Raketen (wenn vorhanden) **einmal** abfeuern und dann solange **Gefechtsrunden** gegeneinander austragen, bis nur noch eine der beiden Parteien auf dem Sektorenfeld übrig bleibt.

RAKETEN Alle Schiffstypen jedes Spielers, die mit Raketen ausgerüstet sind, feuern ihre Raketen in der Rangfolge ihrer Initiative ab. Für jedes Plasmaraketenschiffsteil wird mit zwei orangenen Würfeln geworfen.



GEFECHTSRUNDEN Jeder Schiffstyp jedes Spielers wird in der Rangfolge seiner Initiative aktiviert. Du kannst für jede Deiner Schiffsklassen zu Beginn ihres Zuges entscheiden, ob sie **angreifen** oder **sich zurückziehen** soll. Die Gefechtsrunde wird solange wiederholt, bis eine der beiden Seiten vollständig vom Sektorenfeld vertrieben ist. Dann geben die Spieler die zerstörten Schiffe an ihre Besitzer zurück.

RÜCKZUG Wenn du dich für einen Rückzug mit deinen Schiffen entscheidest, platziere sie an der Ecke eines benachbarten Sektoreldes um so anzuzeigen, dass sie sich zurückziehen. Das Sektoreld, in das du dich zurückziehen willst, **muß einen Einflussmarker von dir und darf kein feindliches Schiff beinhalten**. Es gelten die Regeln für die normale Bewegung durch Wurm Löcher (Beispiel auf der rechten Seite). Solltest du über die Technologie das Wurmlochgenerators verfügen, darfst du dich auch durch halbe Wurm Löcher zurückziehen.

Solange sich die Schiffe auf der Ecke des Sektoreldes befinden, befinden sie sich noch im Rückzug und **dürfen beschossen werden**. Sobald die sich zurückziehenden Schiffe wieder an der Reihe sind, müssen sie sich in das benachbarte Sektoreld zurückziehen. Sie haben sich nun vollständig aus dem Kampf entfernt und können auch nicht mehr beschossen werden.

PATT Sollte es in einer Raumschlacht zu der Situation kommen, das beide Gegner sich nicht gegenseitig vollständig zerstören können (was nur passieren kann, wenn alle ihre Schiffe keinen Kanonen haben), darf sich der Angreifer zurückziehen (muß aber dabei alle Anforderungen für das Sektoreld, in das er sich zurückziehen will, erfüllen). Sollte er das nicht tun, werden alle seine Schiffe zerstört.

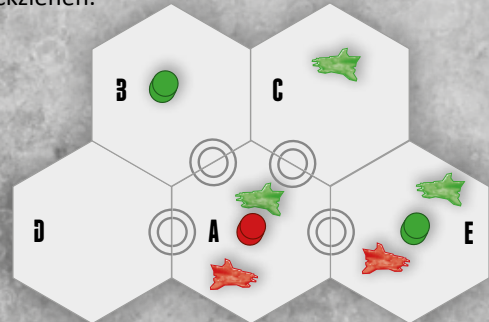
ANGRIFF AUF DIE BEVÖLKERUNG Nachdem alle Schlachten ausgefochten wurden, dürfen die verbleibenden Schiffe die Bevölkerung im Sektorenfeld angreifen. Jedes Schiff darf einmal mit allen seinen Kanonen angreifen (Raketen dürfen nicht benutzt werden), wobei die normalen Regeln für Treffer gelten. Die Bevölkerung hat keine Schilde. **Jeder Schadenspunkt zerstört einen Bevölkerungsmarker deiner Wahl**. Wenn du über die Neutronenbomben-Technologie verfügst, darfst du alle Bevölkerungsmarker des Sektorenfelds zerstören ohne zu würfeln.



Zerstörte Marker werden auf die entsprechenden Friedhöfe der besiegten Spieler zurückgelegt. Die Marker werden in der Aufräumphase auf die jeweiligen Bevölkerungsleisten zurückgesetzt (siehe Seite 25). Wenn ein Marker zerstört wird, der sich auf einem grauen Quadrat befunden hat, darf der Besitzer entscheiden, auf welchen Friedhof er gelegt wird. Die Zerstörung von Bevölkerungsmarkern bringt keine Ansehensplaketten ein (siehe nächste Seite).



BEISPIEL FÜR RÜCKZUG Der **Grüne** Abfangjäger entscheidet sich für den Rückzug von Sektorenfeld A. Er kann sich auf Sektorenfeld B (nur sein eigener Marker) zurückziehen, aber nicht auf die Felder C (nur sein eigenes Schiff), D (leer) oder E (enthält ein feindliches Schiff). **Rot** kann sich nirgendwohin zurückziehen.



BEISPIEL FÜR ANGRIFF AUF BEVÖLKERUNG Die **Roten** Abfangjäger greifen die Bevölkerung von **Blau** einmal mit ihren Ionenkanonen an und würfeln deshalb mit drei gelben Würfeln. Zwei Würfel sind Treffer (6 ist immer ein Treffer, und 3+3=6), aber der dritte ist ein Fehlschuss. **Rot** entfernt zwei Marker von **Blau**, aber da noch ein **Blauer** Bevölkerungsmarker auf dem Feld bleibt, bleibt auch sein Einflussmarker dort.



ANSEHENSPLAKETTEN

SCHLACHT		
ABFANGJÄGER		
STERNENBASIS		
KREUZER		 
SCHLACHTSCHIFF		  
ÄLTESTEN		
VSGZ		 
MAX		    

AUFTEILUNG DER ANSEHENSPLAKETTEN

	x4
	x7
	x9
	x12

ORBITALE UND MONOLITHEN Orbitale und Monolithe dürfen nicht angegriffen werden und werden auch nicht vom Sektorenfeld entfernt. Die Bevölkerung auf den Orbitalen muss auf die gleiche Weise zerstört werden, wie die anderen Bevölkerungsmarker.

ANSEHENSPLAKETTEN Nachdem alle Schlachten in einem Sektorenfeld ausgefochten sind, zieht jeder beteiligte Spieler Ansehensplaketten aus dem Beutel:

- 1 Plakette für die Teilnahme an einer oder mehreren Schlachten
- 1 Plakette pro zerstörtem gegnerischen Abfangjäger, Sternenbasis und Ältestenschiff
- 2 Plaketten pro zerstörtem gegnerischen Kreuzer
- 3 Plaketten pro zerstörtem gegnerisches Schlachtschiff
- 3 Plaketten für die Zerstörung des Verteidigungssystems des Galaktischen Zentrums

Du darfst nicht mehr als fünf Plaketten ziehen. Wähle eine der gezogenen Plaketten aus und lege sie **verdeckt** auf deine Ansehensleiste. Lege die restlichen Plaketten zurück in den Beutel. Wenn die Leiste bereits voll ist, darfst du eine deiner Ansehensplaketten (die gerade gezogene eingeschlossen) in den Beutel zurücklegen. Die Plaketten werden in der Reihenfolge gezogen, in der die Spieler das Sektorenfeld betreten haben, so dass der Spieler, der zuerst in den Sektor eingedrungen ist, auch als erster alle seine Plaketten zieht.

STRAFE FÜR RÜCKZUG Wenn **alle** deine **übrigen** Schiffe sich vom Sektorenfeld zurückziehen, erhältst du keine Ansehensplakette für die Teilnahme an der Schlacht, aber du bekommst immer noch Plaketten für zerstörte feindliche Schiffe.

EINFLUSS AUF SEKTORENFELDER Sollte sich am Ende der Kampfphase eins deiner Schiffe in einem Sektorenfeld befinden, in dem sich kein Bevölkerungsstein befindet, entferne den gegnerischen Einflussmarker und gib ihn dem Besitzer zurück (dieser platziert ihn auf seiner Einflussleiste). Danach darfst du einen deiner Einflussmarker dort platzieren. Sollte sich dein Schiff am Ende der Kampfphase in einem Sektorenfeld ohne Einflussmarker befinden, darfst du natürlich auch einen deiner Einflussmarker dort platzieren.

SCHÄDEN REPARIEREN Am Ende der Kampfphase werden alle Schadensmarker von den Schiffen entfernt.

ELIMINIERUNG EINES SPIELERS Falls der unwahrscheinliche Fall eintritt, dass du alle deine Einflussmarker und Schiffe vom Spielfeld verloren hast, darfst du keine Einflussmarker mehr auf Sektorenfelder setzen. Du kannst weiterhin in jeder Runde Ressourcen produzieren (vergiss nicht, dass du auch ohne Bevölkerungsmarker auf dem Spielfeld ein gewisses Einkommen erhältst), und du darfst Forschungs-Aktionen ausführen, die dir immer noch einige Siegpunkte verschaffen können. Es ist aber unwahrscheinlich, dass du einen hohen Punktestand erzielen wirst, da allein schon die Sektorenfelder im Allgemeinen mehr als 10 Siegpunkte einbringen. Du darfst das Spiel auch aufgeben, dein Ergebnis ausrechnen und alle deine Spielermaterialien zurück in die Spielschachtel legen.



KAMPFPHASE

BEISPIEL EINES KAMPFES

Iain und Vernor befinden sich in einem Kampf. Iain ist der Verteidiger.

Der Kampf beginnt mit dem Abfeuern der Plasmaraketen.

Iain wirft pro Abfangjäger je zwei orangene Würfel für die Plasmaraketen, wobei eine 6 einen Treffer bedeutet.

Vernor wirft pro Abfangjäger je zwei orangene Würfel für die Plasmaraketen, wobei eine 6 einen Treffer bedeutet. Ausserdem wirft er noch zwei orange Würfel für die Plasmaraketen in seinem Kreuzer, wobei ebenfalls eine 6 ein Treffer ist.

Die Initiative-Rangfolge ist:

- Vernors Abfangjäger
Initiative 4 (Schiffstandard 2 + Fusionsantrieb 2 = 4)
- Iains Abfangjäger
Initiative 3 (Schiffstandard 2 + Nuklearantrieb 1 = 3; Verteidiger zuerst)
- Vernors Kreuzer
Initiative 3 (Schiffstandard 1 + Fusionsantrieb 2 = 3)

[1]: Vernor wirft 6, 6, 5, 4, 3 und 2 für die Plasmaraketen seiner Abfangjäger. Er entscheidet sich, die beiden 6en gegen Iains zwei Abfangjäger zu verwenden. Der Rest des Wurfs sind Fehlschüsse. Iains Abfangjäger erhalten beide je zwei Schadenspunkte durch die Plasmaraketen und werden zerstört. Vernor nimmt die Schiffe und legt sie neben seine Spielertafel.

[2]: Iain wirft 6 und 6 für die Plasmaraketen seines verbleibenden Abfangjägers. Er verwendet eine 6 gegen einen der Abfangjäger und die andere 6 gegen den Kreuzer. Vernors Abfangjäger erhält zwei Schadenspunkte und ist zerstört. Iain nimmt das Schiff und legt es neben seine Spielertafel. Vernors Kreuzer erhält zwei Schadenspunkte, was nicht ausreicht, um es zu zerstören. Vernor legt deshalb zwei Schadensmarker neben den Kreuzer.

[3]: Vernor wirft dann 3 und 2 für die Plasmaraketen seines Kreuzers, beides sind Fehlschüsse.

Die Schlacht geht nun mit **GEFECHTSRUNDEN** weiter.

Iain hat jetzt noch einen Abfangjäger und einen Kreuzer. Vernor hat zwei Abfangjäger und einen Kreuzer.

Im Kampf greift Iains Abfangjäger mit einem gelben Würfel an, der gegen beide Schiffstypen von Vernor mit einer 6 einen Treffer erzielt. Iains Kreuzer greift mit zwei gelben Würfeln an, wobei er Vernors Abfangjäger (die keine Schilde haben) mit einer 4 oder höher treffen würde, und Vernors Kreuzer mit einer 5 oder höher (Gauss-Schilde ziehen 1 Punkt von jedem Würfel ab, der gegen sie eingesetzt wird).

Vernor wirft pro Abfangjäger mit einem gelben Würfel für die Ionenkanonen, wobei er jedes von Iains Schiffen mit einer 6 treffen würde, und mit einem orangenen Würfel für die Plasmanonen seines Kreuzers, wobei er jedes von Iains Schiffen mit einer 6 treffen würde.





Die Initiative-Rangfolge ist:

- **Vernors** Abfangjäger
Initiative 4 (Schiffstandard 2 + Fusionsantrieb 2 = 4)
- **Iains** Abfangjäger
Initiative 3 (Schiffstandard 2 + Nuklearantrieb 1 = 3; Verteidiger zuerst)
- **Iains** Kreuzer
Initiative 3 (Schiffstandard 1 + Nuklearantrieb 1 + Positronencomputer 1 = 3; Verteidiger zuerst)
- **Vernors** Kreuzer
Initiative 3 (Schiffstandard 1 + Fusionsantrieb 2 = 3)

[4]: **Vernor** entscheidet sich für den Rückzug seiner Abfangjäger und bewegt sie zwischen den gegenwärtigen Sektor und den Sektor, in den er sich zurückziehen will.

[5]: **Iain** greift mit seinem Abfangjäger an und würfelt für seine Ionenkanone eine 3: Ein Fehlschuss.

[6]: **Iain** greift mit seinem Kreuzer an und würfelt für seine Ionenkanonen ein 4 und eine 2. Er teilt die 4 einem der fliehenden Abfangjäger zu und zerstört ihn damit. Dann legt er das zerstörte Schiff neben seine Spielertafel. Die gewürfelte 2 war ein Fehlschuss.

[7]: **Vernor** greift mit seinem Kreuzer an und würfelt für die Plasamakanonen: 6, die er gegen einen der Abfangjäger verwendet. Dieser ist zerstört und **Vernor** legt ihn neben seine Spielertafel.

Die erste Gefechtsrunde ist zu Ende und die nächste beginnt.

[8]: **Vernors** verbleibender Abfangjäger zieht sich zurück und bewegt sich auf das benachbarte Sektorenfeld. **Iain** greift mit seinem Kreuzer an und würfelt für die Ionenkanonen: 1 und 2, Fehlschüsse.

[9]: **Vernor** greift mit seinem Kreuzer an und würfelt eine 6. Er verwendet sie gegen **Iains** Kreuzer, der zwei Schadenspunkte erhält und damit zerstört ist. **Vernor** legt das zerstörte Schiff neben seine Spielertafel.

[10]: Der Kampf ist zu Ende, da **Iains** letztes Schiff zerstört ist. Da sich keine anderen feindlichen Schiffe auf dem Sektorenfeld befinden, darf **Vernor** jetzt **Iains** Bevölkerungsmarker angreifen. Er würfelt eine 6 für die Ionenkanonen seines Kreuzers und zerstört **Iains** Geld-Bevölkerungsmarker. Der Marker wird auf Iains Friedhof gelegt. Da dies **Iains** letzter Marker auf dem Sektorenfeld war, muss er auch seinen Einflussmarker entfernen, den er auf seine Einflussleiste zurücklegt. **Vernor** darf jetzt seinen eigenen Einflussmarker auf das Sektorenfeld setzen und tut dies. Er entfernt ausserdem die Schadensmarker von seinem Kreuzer.

Die Spieler geben einander die zerstörten Schiffe zurück und ziehen Ansehensplaketten. **Iain** zieht insgesamt drei Plaketten: eine Plakette für den Kampf, und zwei Plaketten für die beiden zerstörten Abfangjäger. Er schaut sie sich an und behält diejenige mit dem höchsten Wert. Den Rest legt er zurück in den Beutel. **Vernor** zieht dann fünf Plaketten: eine Plakette für den Kampf, zwei Plaketten für die beiden zerstörten Abfangjäger und zwei Plaketten für den zerstörten Kreuzer. Beachte, dass er nur fünf Plaketten zieht, obwohl er drei Abfangjäger zerstört hat, da die maximale Anzahl an Plaketten, die man ziehen darf, fünf beträgt. Er schaut sich die Plaketten an und behält die mit dem höchsten Wert, den Rest legt er zurück in den Beutel.

Alle Schlachten wurden ausgefochten, deshalb endet jetzt die Kampfphase und die Wartungsphase beginnt.

WARTUNGSPHASE

KOLONIESCHIFFE Zuerst darfst du eines oder mehrere deiner verbliebenen Kolonieschiffe umdrehen (siehe Kolonieschiffe auf Seite 8) und damit Bevölkerungsmarker auf Sektorenfelder bewegen. **Im Gegensatz zur Aktionsphase darfst du keine Marker in Sektorenfelder bewegen in denen sich feindliche Schiffe aufhalten.**



WARTUNGSKOSTEN FÜR DIE ZIVILISATION Kassiere dein Einkommen und bezahle die Wartungskosten für deine Zivilisation. Das machst du, indem du dein Geld-Einkommen (die höchste sichtbare Zahl auf deiner Geld-Bevölkerungsleiste) mit deinen Wartungskosten (die höchste sichtbare Zahl auf deiner Einflussleiste) für diese Runde verrechnest. Dann bewegst du deinen Geld-Vorratsmarker auf der Vorratsleiste um diese Summe weiter (vorwärts bei überwiegendem Einkommen und rückwärts im Falle eines Defizits).

BANKROTT? Der Geld-Vorratsmarker darf nicht jenseits der Null bewegt werden. Sollte das passieren, musst du die Kontrolle über einige deiner Sektoren abgeben indem du Einflussmarker von den Sektorenfeldern entfernst und sie auf deine Einflussleiste zurücklegst, bis die Wartungskosten genug gesunken sind. Du kannst auch andere Ressourcen (Wissenschaft und Rohstoffe) gegen Geld eintauschen. Alle Bevölkerungsmarker der aufgegebenen Sektorenfelder werden auf ihre entsprechenden Bevölkerungsleisten auf deiner Spielertafel zurückgelegt. Bevölkerungsmarker von grauen (wilden) Feldern dürfen auf eine beliebige der drei Bevölkerungsleisten platziert werden. Marker von Orbitalen dürfen entweder auf die Geld- oder Wissenschaftsleiste gelegt werden. Beachte, dass du durch das Zurücklegen der Geld-Bevölkerungsmarker auf deine Geld-Bevölkerungsleiste gleichzeitig auch dein Einkommen reduzierst.

Im unwahrscheinlichen Fall, dass du nicht genügend Einflussmarker zurücklegen kannst, bricht deine Zivilisation zusammen, und das Spiel ist für dich zu Ende. Zähle deine Punkte und lege dann alle deine Spielmaterialien zurück in die Spiel-schachtel.

Im Beispiel rechts ist das Einkommen des **Blauen** Spielers 4 und seine Wartungskosten sind -5. Die Summe dieser beiden Zahlen ist $4 - 5 = -1$, er muss also 1 Geld aus seinem Vorrat bezahlen. Wenn er kein Geld mehr in seinem Vorrat hat, muss er entweder andere Ressourcen in Geld umtauschen oder einen Einflussmarker von seinen Sektorenfeldern auf seine Einflussleiste zurücklegen. Die Rücknahme eines Markers würde die Wartungskosten auf -3 reduzieren, was in der Gesamtsumme $4 - 3 = 1$ ergibt. Er würde dann 1 Geld zu seinem Vorrat hinzufügen.

PRODUKTION VON WISSENSCHAFT UND ROHSTOFFEN Nachdem du die Wartungskosten deiner Zivilisation bezahlt hast, sammelst du nun die produzierten Wissenschafts- und Rohstoffe-Ressourcen ein und bewegst den Vorratsmarker entsprechend auf der Vorratsleiste weiter. Im Beispiel rechts würde **Blau** 6 x Wissenschaft und 3 x Rohstoffe erhalten.



HANDEL Du kannst jederzeit 2 Einheiten einer Ressource (Geld, Wissenschaft oder Rohstoffe) in 1 Einheit einer anderen umwandeln.

Beachte dass nur die Terraner eine 2:1 Handelsquote haben. Die Quote hängt von der Spezies ab, die du spielst.



NEUE TECHNOLOGIE-PLÄTTCHEN



2 Spieler: 4
3 Spieler: 6
4 Spieler: 7
5 Spieler: 8
6 Spieler: 9

AUFRÄUMPHASE

Ziehe neue Technologie-Plättchen (der Spielerzahl entsprechend) aus dem Beutel und lege sie auf die entsprechenden Felder auf der Nachschubtafel.

Jeder Spieler bewegt alle Einflussmarker von seiner Aktionsleiste und seiner Reaktionsleiste zurück auf seine Einflussleiste. Ebenso werden alle Bevölkerungsmarker (falls vorhanden) von den Friedhöfen auf die entsprechenden Bevölkerungsleisten gelegt. Falls eine Bevölkerungsleiste voll sein sollte, darf der Marker auch auf eine andere Leiste gesetzt werden.

Dann dreht jeder Spieler alle seine Kolonieschiffe auf die 'aktive' Seite und die Übersichtskarte mit der Aktions-Übersicht nach oben.

Der Rundenmarker wird ein Feld vorwärts gezogen. Die neue Runde beginnt mit der Aktionsphase.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der neunten Runde. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner.

SIEGPUNKTE erhält man durch:



- Ansehensplaketten (1–4 SP pro Plakette)
- Botschafterplaketten (1 SP pro Plakette)
- Sektorenfelder unter deiner Kontrolle (1–4 SP pro Sektorenfeld)
- Entdeckungsplättchen (2 SP pro Plättchen)
- Monolithen auf von dir kontrollierten Sektorenfeldern (3 SP pro Monolith)
- Fortschritt auf der Technologieleiste
4 Plättchen auf einer Leiste = 1 SP,
5 Plättchen = 2 VP, 6 Plättchen = 3 VP,
7 Plättchen = 5 VP
- Verräterkarte (–2 VP!)
- Bonus für die gespielte Spezies

Im Falle eines Gleichstands, entscheidet die Gesamtzahl der Ressourcen (Geld, Wissenschaft und Rohstoffe), die jeder Spieler auf seiner Vorratsleiste besitzt, über den Sieg.

AUFRÄUMPHASE

SPIELENDE

25

SPIEL MIT ZWEI SPIELERN

Das Spiel mit zwei Spielern unterscheidet sich von der Strategie her etwas von einem Spiel mit mehr Mitspielern. Die Spieler sollten bedenken, dass die 'Descendants' und die 'Planta' von ihren spezifischen Fähigkeiten der schnellen Expansion profitieren und deshalb in einem Zwei-Spieler-Szenario stärker sind als andere Spezies. Wir empfehlen deshalb, diese beiden Spezies in einem Zwei-Spieler-Szenario nicht zu verwenden.

ZWEI SPIELER

ERIDANI EMPIRE



ERIDANI EMPIRE *Epsilon Eridani, das Hauptsystem des Imperiums in seiner Blütezeit, war ein bis heute unübertroffener Anblick: ganze Monde – manchen Berichten zufolge sogar ganze Planeten – wurden umgeformt, um die Macht und die Weisheit des Immerwährenden Kaisers zu feiern. Ihr Reichtum überstieg alles, was je dokumentiert wurde. Das von ihnen so genannte 'Zeitalter der Stille' haben sie überlebt, doch das Imperium ist zu Schutt und Asche zerfallen. Die Ressourcen des Hauptsystems sind erschöpft und der Großteil ihrer Macht ging verloren, trotzdem haben ihre Erben die Hoffnung nicht aufgegeben. In bisher unbekanntenen Systemen könnten sie sich vielleicht zu einer neuen Dämmerung erheben.*

UNTERSCHIEDE ZU DEN TERRANERN



Ziehe zwei zufällige Ansehensplaketten zu Beginn des Spiels.



Bei der Aktion Bewegung darfst du bis zu zwei Schiffe bewegen, oder ein Schiff zweimal.

Zwei Einflussmarker weniger (die beiden rechten Felder der Einflussleiste bleiben leer)



Ansehensleiste

Andere Schiffsbaupläne

Technologien zu Beginn: Gauss-Schild (Gauss Shield), Fusionsantrieb (Fusion Drive), Plasmakanonen (Plasma Cannon)

3 → 1 Handelsquote 3 : 1

Startvorrat:



222 Nummer des Startsektors

HYDRAN PROGRESS



HYDRAN PROGRESS *Nie zufrieden, nie vollkommen – der Progress strebt immer nach mehr. Die Hydraner haben schon längst die Technologie zu ihrem Hauptinteresse erklärt, während sie ständig ihre Gesellschaft und sogar sich selbst mit neuen Erfindungen weiterentwickeln und verbessern. Die Geschwindigkeit ihres technologischen Fortschritts ist unter den Sieben beispiellos. Obwohl es sehr schwierig ist, als Laie dort Zugang zu finden, genießen die Universitäten und Laboratorien von Beta Hydri sehr hohes Ansehen bei den Wissenschaftlern aller Spezies.*



Bei der Aktion Forschung darfst du zwei Technologien erforschen.



Bei der Aktion Bewegung darfst du bis zu zwei Schiffe bewegen, oder ein Schiff zweimal.

Platziere beim Aufbau einen Bevölkerungsmarker auf dem Feld für die Population der Wissenschaft Stufe 2.



Ansehensleiste

Technologien zu Beginn: Laboratorien der Stufe 2 (Advanced Labs)

3 → 1 Handelsquote 3 : 1

Startvorrat:



224 Nummer des Startsektors

PLANTA



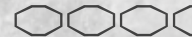
PLANTA *Obwohl bei weitem die ungewöhnlichste Art der Sieben, sind die Planta schon seit langem ständige Ratsmitglieder. Da sie eine Moos-ähnliche Spezies mit einem kollektiven Bewusstsein sind, ist es manchmal schwierig ihre Absichten zu entziffern. Nachdem sie die meisten der Planeten und Monde im Cygnus-System überwuchert haben, scheinen sie damit zufrieden zu sein, ihr üppiges Wachstum in neue Systeme zu expandieren. Dabei arbeiten sie perfekt mit anderen Spezies zusammen, die sie meistens als harmlose Begleiter ansehen. Die Planta sind herausragende Navigatoren, was ihnen auf artenübergreifenden Handelsschiffen hohen Respekt einbringt.*



Bei der Aktion Erkundung darfst du zwei Sektorenfelder erkunden, erst eins, dann das andere.



Bei der Aktion Bewegung darfst du bis zu zwei Schiffe bewegen, oder ein Schiff zweimal.



Vier Kolonieschiffe



Bevölkerungsmarker werden durch feindliche Schiffe am Ende der Kampfphase automatisch zerstört



1 zusätzlicher SP für jedes kontrollierte Sektorenfeld am Ende des Spiels



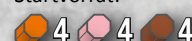
Ansehensleiste

Andere Schiffsbaupläne

Technologien zu Beginn: Sternenbasis (Starbase)

3 → 1 Handelsquote 3 : 1

Startvorrat:



226 Nummer des Startsektors

RASSENFÄHIGKEITEN Die Fähigkeiten der Spezies sind auf den Spielertafeln mit diesen Symbolen verzeichnet.

DESCENDANTS OF DRACO



DESCENDANTS OF DRACO *Es gibt Gerüchte, dass die Nachfahren direkt von den Ältesten abstammen. Zwar gibt es hierfür keine konkreten Beweise, doch die Statistiken belegen, dass die Überlebensrate in einem Nachfahren-Ältesten-Kontakt für die Nachfahren deutlich höher ist als für die anderen Sieben. Die Nachfahren stammen aus dem Draco-System und sind eine nur schwer greifbare Spezies. Obwohl sie voll anerkannte Mitglieder des Galaktischen Rates sind, verursachen ihre Botschafter trotzdem oft Unbehagen bei den anderen Spezies.*

UNTERSCHIEDE ZU DEN TERRANERN



Ihre Schiffe dürfen sich auch in Sektorfelder aufhalten, in denen sich Ältestenschiffe befinden. Sie dürfen die Ältesten allerdings nicht angreifen. Sie dürfen auch Einflussmarker in diese Sektorfelder stellen, allerdings dürfen sie keine Erkundungsplättchen aus Sektorfeldern sammeln in denen sich Ältestenschiffe befinden.



Bei der Aktion Erkundung darfst du 2 Sektorenfelder aufdecken und eines davon auswählen oder beide wieder ablegen.



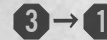
Bei der Aktion Bewegung darfst du bis zu zwei Schiffe bewegen, oder ein Schiff zweimal.



1 SP pro Ältestenschiff, das sich am Ende des Spiels noch auf dem Spielbrett befindet.



Ansehensleiste



Handelsquote 3 : 1

Startvorrat:



228 Nummer des Startsektors

MECHANEMA



MECHANEMA *Nach einem langen und schwierigen Prozess sind die Mechanema erst seit kurzem als Vollmitglieder des Rates anerkannt worden. Obwohl sie nach jeder gesetzlichen Definition der anderen Sieben fühlende Wesen sind, und ihnen das Auriga-System vom Rat als ihr Hoheitsgebiet zugewiesen wurde, gibt es immer noch gelegentliche Streitigkeiten in dieser Angelegenheit. Die Geburtsstunde dieser Spezies reicht bis in die frühen Tage des Galaktischen Zentrums zurück, als es den künstlichen Intelligenzen verschiedener Arten erlaubt wurde sich zu integrieren. Die Mechanema werden für ihren technologischen Fortschritt sehr respektiert - tatsächlich wurden die grundlegenden Schiffstypen, die heute überall von den raumfahrenden Rassen eingesetzt werden, ursprünglich von ihnen entwickelt.*



Bei der Aktion Upgrade darfst du bis zu 3 Schiffsteilplättchen von der Nachschubtafel nehmen

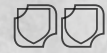


Bei der Aktion Bauen darfst du bis zu drei Schiffe oder Strukturen bauen



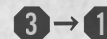
Bei der Aktion Bewegung darfst du bis zu zwei Schiffe bewegen, oder ein Schiff zweimal.

Geringere Baukosten



Ansehensleiste

Technologien zu Beginn: Positronencomputer (Positron Computer)



Handelsquote 3 : 1

Startvorrat:

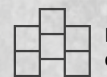


230 Nummer des Startsektors

ORION HEGEMONY



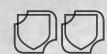
ORION HEGEMONY *Die Hegemonie stammt ursprünglich aus dem Orion-System, aber es ist bekannt, dass ihre Flotten schon seit den frühesten Tagen aktiv den gesamten Raum durchstreifen. Die Tragödie, die dem Terranischen Föderationsschlachtschiff "Juri Gagarin" und seiner dazugehörigen Flotte zustieß, mag durchaus auf ein schweres Missverständnis in der Kommunikation zwischen den beiden Rassen zurückzuführen sein - plausibel genug beim gegenseitigen Erstkontakt. Der lange Krieg, der folgte, und ihre scheinbar überwältigende militärische Macht gaben der Hegemonie ihren inzwischen überall verwendeten Namen. Seit der Frieden einkehrte, und die artenübergreifende Zusammenarbeit mit der Schaffung des ursprünglichen Galaktischen Zentrums begann, ist die Hegemonie nunmehr als wohlwollende Art anerkannt, und ihre Vergangenheit als rücksichtslose, effiziente Kriegsmaschinerie ist zur historischen Randnotiz geworden.*



Beginnt mit einem Kreuzer anstelle eines Abfangjägers



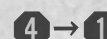
Bei der Aktion Bewegung darfst du bis zu zwei Schiffe bewegen, oder ein Schiff zweimal.



Ansehensleiste

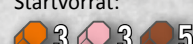
Andere Schiffsbaupläne

Technologien zu Beginn: Neutronenbomben (Neutron Bombs), Gauss-Schild (Gauss Shield)



Handelsquote 4 : 1

Startvorrat:



232 Nummer des Startsektors

TERRANISCHE FRAKTIONEN

Obwohl diese Spezies immer noch als Terraner bezeichnet wird, haben ihre verschiedenen Fraktionen längst das Heimatsystem verlassen und nennen jetzt neue, entfernte Systeme ihr Zuhause. Nach der Entdeckung der Wurmlochtriebs-Technologie, machten sich die sechs wichtigsten Fraktionen auf den Weg, nahe gelegene Systeme zu kolonisieren, und liessen die zerstörte und sterbende Heimatwelt zurück. Die Terraner haben bewiesen, dass sie eine erstaunlich anpassungsfähige und vielseitige Spezies sind. Nachdem sie den beinahe katastrophalen Erstkontakt und den anschließenden Krieg mit der sogenannten Hegemonie überstanden hatten, verlief ihre weitere Entwicklung stabil. Mittlerweile werden sie mehr oder weniger als zuverlässige Mitglieder des Galaktischen Rates angesehen. Der Hauptnachteil der terranischen Gesellschaft, und wahrscheinlich auch der Grund, der sie daran hindert, zu wahrer Größe aufzusteigen, ist ihr inhärentes Bedürfnis, sich zu streiten und Splittergruppen zu bilden.

TERRANISCHES DIREKTORAT



TERRAN DIRECTORATE Das Direktorat regiert den Procyon-Sektor mit starker Hand. Ein Sitz im Inneren Kreis wird nur den Allerbesten angeboten, sorgfältig ausgewählt (und Gerüchten zufolge sogar genetisch programmiert), um die Linie der Direktoren fortzuführen. Auch wenn es Machtkämpfe hinter den Kulissen gibt, ist das Direktorat entschlossen, die recht wohlhabende Zivilisation in eine großartige Zukunft zu führen.

TERRANISCHE FÖDERATION



TERRAN FEDERATION Die Terranische Föderation besteht aus zahlreichen Staatensystemen mit relativ ähnlichen Idealen und Vergangenheiten. Das Altair-System gilt darunter als wichtigste und beherbergt das Bundesparlament. Die Staatensysteme genießen recht viel Freiheit unter ihrer Regierung, aber in Zeiten der Not arbeiten sie effizient zusammen, um die Föderation zu schützen.

TERRANISCHE UNION



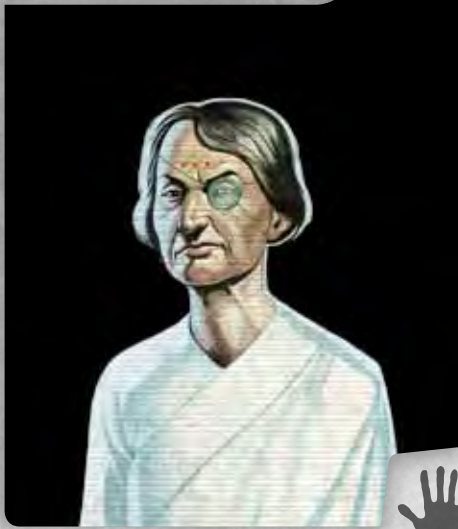
TERRAN UNION Nach der langen Diaspora besiedelte die Terranische Union das Eta-Cassiopeiae-System. Trotz gelegentlicher interner Auseinandersetzungen trat die Union auch während harter Zeiten stets selbstbewusst auf, oft durch starke diplomatische Bemühungen, und indem sie sorgfältig darauf achteten neutral zu bleiben. Dies könnte sich jedoch bald ändern, da das Heimatsystem nicht mehr in der Lage ist, der ganzen Zivilisation Platz zu bieten.

TERRANISCHE REPUBLIK



TERRAN REPUBLIC Nachdem sie ihre Heimat im Sirius-System aufschlugen und ihren Teil im Hegemonie-Krieg beitrugen, bauten die Menschen in der Terranischen Republik eine demokratisch regierte Gesellschaft auf, in der sie ein relativ stabiles und wohlhabendes Leben genießen.

TERRANISCHES KONGLÖMERAT



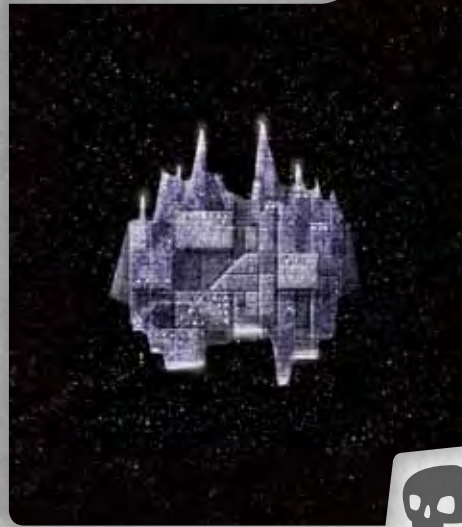
TERRAN CONGLOMERATE Im Gegensatz zu den anderen Terranischen Fraktionen wurde dem Konglomerat ursprünglich von Konzernen der Rücken gestärkt, die darauf aus waren, in Kolonien tief im Weltraum zu investieren. Dies spiegelt sich immer noch in ihrer Gesellschaft wieder, vom Aufsichtsrat, dem höchsten staatlichen Gremium des Konglomerats, bis zu banalen Details des Lebens im Tau-Ceti-System. Das Konglomerat ist ein finanzielles Kraftpaket und einer der wichtigsten Mitspieler in der Wirtschaft des Galaktischen Zentrums.

TERRANISCHE ALLIANZ



TERRAN ALLIANCE Die Allianz war eine wichtige Kraft im Terra-Hegemonie Krieg, als die sich schon in Auflösung begriffene Fraktion sich gegen den gemeinsamen Feind vereinte. Nach dem entscheidenden Sieg in der Schlacht von Delta Pavonis (33.142) und nachdem sie die Hegemonie-Flotte aus dem Sektor vertrieben hatten, machte die Allianz Delta Pavonis zu ihrem Heimat-System. Seit damals haben sie einen weiten Weg hinter sich gebracht, aber die alten Verträge sind noch gültig, und die Allianz hält zusammen.

ÄLTESTEN



Es gibt keine zuverlässigen Dokumente, die das Verschwinden der Ältesten erklären. Die meisten Theorien basieren auf Überresten, die in Systemen gefunden wurden, die vermutlich von ihnen kolonisiert wurden. Einige der Entdeckungen besitzen Eigenschaften, die in der Galaktischen Bibliothek bisher unbekannt waren, aber es gibt keine stichhaltige Theorie darüber, wer oder was die Alten waren, noch wohin sie verschwunden sind. Interessanterweise deuten Volksmärchen mehrerer verschiedener Spezies auf einen ähnlichen, alten Feind hin. Aktuelle Berichte aus verschiedenen Sektoren beschreiben Kontakte mit "Schiffen unbekannter Bauart, mit einem beunruhigenden Gefühl von Etwas, das außerhalb des Sichtfeldes schwebt" (Abfangjäger "Wahnstörung", Lambda Serpentis System, 43,393)

GALAKTISCHES ZENTRUM



Am Ende des Terra-Hegemonie-Krieges gegründet (30,027–33,364), ist das eher ungeschick benannte Galaktische Zentrum seither zum Kontaktknoten der raumfahrenden Spezies geworden. Es entwickelte sich um die diplomatischen Schiffe (Terranischer Abfangjäger "Schutz vor dem Sturm" und Hegemonie-Schlachtschiff "Anpassung des Blickwinkels"), die den Frieden aushandelten. Heute ist es ein Konglomerat von Schiffen und Lebensräumen und die Heimat für Milliarden von Wesen. Es beherbergt sowohl den Galaktischen Rat als auch die Bibliothek des Galaktischen Zentrums. Der Rat besteht aus Vertretern der wichtigsten Spezies, die umgangssprachlich als die Sieben bezeichnet werden. Während das Galaktische Zentrum alle kleineren raumfahrenden Spezies als gleichberechtigt anerkennt, haben nur die Sieben eine formale Position im Rat. Die kleineren Spezies tragen gelegentlich ihren Teil an den Machtkämpfen des Rats bei.

Auch in diesen Zeiten des noch jungen Friedens, wo Allianzen zerbrechen und übereilte diplomatische Verträge geschlossen werden, gilt das Galaktische Zentrum als entmilitarisierte Zone und wird durch ein starkes Abwehrsistem geschützt.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Q: Wie become ich mehr Ressourcen?

A: Platziere Einflussmarker auf Sektorenfelder und benutze Kolonieschiffe um deine Bevölkerungsmarker auf die Bevölkerungsfelder zu setzen. Erforsche Technologien der Stufe 2, um Bevölkerungsfelder der Stufe 2 nutzen zu können. Baue Orbitale, um mehr Bevölkerungsfelder zu erhalten. Sammle Entdeckungsplättchen.

Q: Wofür benötige ich Geld?

A: Mit Geld bezahlst du die Wartungskosten deiner Zivilisation. Je mehr Aktionen du ausführst, und je mehr Sektoren du kontrollierst, desto mehr musst du in jeder Runde bezahlen.

Q: Ist das alles?

A: Ja. Nun, du kannst auch Geld in andere Ressourcen umtauschen, und umgekehrt.

Q: Ich habe nicht genug Einflussmarker, um alles zu tun, was ich tun möchte. Was jetzt?

A: Du kannst mit der Aktion Einfluss bis zu zwei Marker von den Sektorenfeldern auf deine Einflussleiste zurücksetzen. Du kannst auch Robotik Stufe 2 und Quantengitter-Technologien erforschen, wodurch du zusätzliche Marker erhältst. Ausserdem kannst du häufig deine Zivilisation absichtlich in den Bankrott führen, indem du mehr Marker verwendest, als du in der Wartungsphase bezahlen kannst. Das führt dazu, dass du einige der Marker von den Sektoren auf deine Einflussleiste zurücksetzen musst.

Q: Die besten Technologien sind furchtbar teuer. Wie kann ich mir die leisten?

A: Wenn du mehrere Technologien der gleichen Kategorie besitzt, steigt dadurch der Rabatt für die Erforschung weiterer Technologien. Wenn du die Technologien in aufsteigender Kostenfolge kaufst, holst du den maximalen Nutzen aus den Rabatten heraus.

Q: Was ist der Vorteil daran, der Startspieler zu sein?

A: Du darfst beim Erforschen von Technologien und Erkunden leerer Gebiete als erster wählen. Du wirst dadurch auch oft zum ersten Spieler in einem umkämpften Sektorenfeld, was dir bei einem Gleichstand der Initiativwerte den entscheidenden Vorteil verschaffen kann.

Q: Was passiert wenn ich keine Bevölkerungsmarker mehr auf die passende Bevölkerungsleiste legen kann, da sie voll ist? Dies kann passieren wenn einige Marker von grauen Feldern zu anderen Bevölkerungsleisten gelegt wurden, als sie eigentlich vorher genommen wurden.

A: Die Leiste sollte vollständig gefüllt werden, sodass keine Zahl mehr sichtbar ist. Das heißt, dass du keine einzige Ressource dieser Art mehr produzierst. Sollte die Leiste voll sein und du bist immer noch gezwungen Bevölkerungsmarker zu dieser Leiste zurück zu legen, musst du die Marker auf einer anderen Leiste platzieren.

Q: Was geschieht, wenn die Bonus-Einflussmarker, die man durch die Technologien Robotik Stufe 2 und Quantum Grid bekommt, nicht auf die Einflussleiste passen?

A: Stapel diese extra Marker auf dem Marker, der auf der Einflussleiste am weitesten rechts liegt. Du darfst diese Marker ganz normal benutzen.

Q: Während der Einfluss Aktion kann ich Einflussmarker von einem Sektorenfeld zu einem benachbarten, durch ein Wurmloch hindurch, bewegen. Kann ich den Marker der diese Verbindung hergestellt hat auch zuerst bewegen?

A: Nein. Wenn du diesen Marker bewegst, besteht keine Verbindung mehr.

Q: Während der Wartungsphase, wann kann ich meine Einflussmarker von meinen Sektorenfeldern entfernen?

A: Nur dann, wenn du nicht genug Geld hast (in dieser Wartungsphase produziertes plus das gesparte). Dann darfst du Einflussmarker entfernen bis du die Unterhaltskosten bezahlen kannst. Bedenke, dass wenn du einen Einflussmarker von einem Sektorenfeld entfernst, werden alle dort platzierten Bevölkerungsmarker auf die Bevölkerungsleisten zurück gelegt. Das kann auch deine Generierung von Einkommen reduzieren.

Q: Ist es generell möglich freiwillig Bevölkerungsmarker vom Spielfeld zu entfernen aber nicht die Kontrolle des Sektorenfeldes zu verlieren?

A: Nein! Während der Einfluss Aktion kann man sowas machen, aber man muss zuerst den Einflussmarker und die Bevölkerungsmarker entfernen, erst dann kann man den Einflussmarker wieder auf das Sektorenfeld stellen.

Q: Meine wertvollen Schiffe werden ständig pulverisiert. Wie kann ich mehr Schlachten gewinnen?

A: Du bist im Vorteil, wenn du als erster schießen darfst, nicht getroffen werden kannst oder einiges an Schadenspunkten einstecken kannst. Kaufe dir bessere Triebwerke und Computer, um deinen Initiativwert zu steigern, und Raketen um anzugreifen, bevor die Nahkampf-Gefechtsrunden beginnen. Kaufe dir Schilde, um die gegnerischen Computer auszuschalten. Kaufe dir Hüllenteile, um mehr Treffer auszuhalten. Sammle Entdeckungsplättchen, um einzigartige, machtvolle Schiffsteile zu erhalten.

Q: Sind Abfangjäger nicht zu klein um von Nutzen zu sein?

A: Nicht wirklich. Wenn du sie zum Beispiel mit einer besseren Energiequelle ausrüstet, und sie einiges aushalten können. Am besten arbeiten sie, wenn sie auf irgendetwas spezialisiert sind.

Q: Haben Schilde einen Nutzen, wenn meine Gegner keine Computer haben?

A: Nein. Wenn sie keine Computer haben, werden sie dich allerdings wahrscheinlich sowieso nicht treffen. Nutze das zu deinem Vorteil.

Q: Wenn ich die Gluonencomputer-Technologie besitze, kann ich dann Positronencomputer-Schiffsteile benutzen?

A: Nein. Jedes Schiffsteil (ausser den Standardtechnologien wie z.B. Ionenkanone, Nuklearantrieb, Nuklearquelle, Hülle und Elektronencomputer) setzt seine eigene Technologie voraus.

Q: Wenn sich alle meine Schiffe sofort aus der Schlacht zurückziehen, aber alle zerstört werden, become ich dann eine Ansehenplakette?

A: Nein! Von dem Moment, in dem du dich entscheidest deine Schiffe zurück zu ziehen, gelten sie als zurückgezogen.

Q: Wenn die Ältestenschiffe zerstört werden, aber das Sektorenfeld von den Descendants kontrolliert wird, dürfen sie dann das Erkundungsplättchen nehmen?

A: Die Erkundungsplättchen können nur dann aufgenommen werden, wenn man ein Einflussplättchen platziert. Daher müsstest du zuerst das Einflussplättchen entfernen und mit der Einfluss-Aktion wieder eins in dem Sektorenfeld platzieren.

Q: Muß ich die Erkundungsfähigkeit der Descendants oder der Plantas nutzen? Wenn nicht, wann muß ich mich entscheiden sie zu nutzen oder nicht?

A: Du musst weder zwei Sektorenfelder für die Descendants ziehen, oder zweimal mit den Plantas erforschen. Du kannst das entscheiden nachdem du dir das erste Sektorenfeld angeguckt hast.

MILITÄR-TECHNOLOGIEN



Neutronenbomben (Neutron Bombs): Du darfst alle Bevölkerungsmarker des Sektorenfelds zerstören, ohne zu würfeln.



Sternenbasis (Starbase): Du darfst Sternenbasen bauen.



Plasmakanonen (Plasma Cannon): Du darfst Plasmakanonen-Schiffsteile aufrüsten.



Phasenschild (Phase Shield): Du darfst Phasenschild-Schiffsteile aufrüsten.



Bergbau Stufe 2 (Advanced Mining): Du darfst mit deinen Kolonieschiffen Bevölkerungsmarker in die Rohstoff-Quadrate der Stufe 2 setzen.



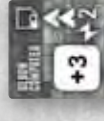
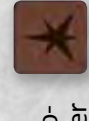
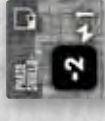
Tachyonenquelle (Tachyon Source): Du darfst Tachyonenquelle-Schiffsteile aufrüsten.



Plasmaraketen (Plasma Missile): Du darfst Plasmaraketen-Schiffsteile aufrüsten.



Gluonencomputer (Gluon Computer): Du darfst Gluonencomputer Schiffsteile aufrüsten.



GITTER-TECHNOLOGIEN



Gauss-Schild (Gauss Shield): Du darfst Gauss-Schild-Schiffsteile aufrüsten.



Verbesserte Hülle (Improved Hull): Du darfst verbesserte Hülle-Schiffsteile aufrüsten.



Fusionsquelle (Fusion Source): Du darfst Fusionsquelle-Schiffsteile aufrüsten.



Positronencomputer (Positron Computer): Du darfst Positronencomputer-Schiffsteile aufrüsten.



Wirtschaft Stufe 2 (Advanced Economy): Du darfst mit deinen Kolonieschiffen Bevölkerungsmarker in die Geld-Quadrate der Stufe 2 setzen.



Tachyonenantrieb (Tachyon Drive): Du darfst Tachyonenantrieb-Schiffsteile aufrüsten.



Antimateriekannonen (Antimatter Cannon): Du darfst Antimateriekannonen-Schiffsteile aufrüsten.



Quantum Grid (Quantum Grid): Du erhältst zwei zusätzliche Einflussmarker, die du sofort auf deine Einflussliste setzt.



NANO-TECHNOLOGIEN



Nanoroboter (Nanorobots): Du darfst ein zusätzliches Schiff oder eine zusätzliche Struktur bauen.



Fusionsantrieb (Fusion Drive): Du darfst Fusionsantrieb-Schiffsteile aufrüsten.



Robotik Stufe 2 (Advanced Robotics): Du erhältst einen zusätzlichen Einflussmarker, den du sofort auf deine Einflussliste setzt.



Orbital (Orbital): Du darfst Orbitale bauen.



Laboratorien Stufe 2 (Advanced Labs): Du darfst mit deinen Kolonieschiffen Bevölkerungsmarker in die Wissenschafts-Quadrate der Stufe 2 setzen.



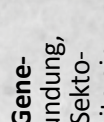
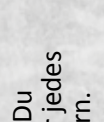
Monolith (Monolith): Du darfst Monolithe bauen.



Artefakteschlüssel (Artifact Key): Du nimmst 5 Ressourcen einer Art für jedes Artefakt auf deinen Sektorenfeldern.



Wurmlochgenerator (Wormhole Generator): Du darfst die Aktionen Erkundung, Einfluss und Bewegung über eine Sektorengrenze, die nur auf einer Seite ein Wurmloch hat, ausführen.



VORBEREITUNGEN



Technologieplättchen auf Nachschubtafel



Äußere Sektorenfelder-Stapel

Spieler Plättchen 12 14 16 18 20

Spieler Plättchen 5 10 14 16 18

AKTIONSPHASE

Beginnend beim Startspieler und im Uhrzeigersinn: führe eine Aktion aus oder passe

- EXP** Erkunde – lege ein neues Sektorenfeld neben einem Sektor an, auf dem du einen Einflussmarker oder ein Schiff hast, oder wirf es ab
- INF** Einfluss – setze Einflussmarker und drehe Kolonieschiffe auf ‚aktiv‘
- RES** Forschung – wähle eine Technologie, bezahle Wissenschaft
- UPG** Upgrade – entferne und nehme Schiffsteile
- BUI** Bauen – baue Schiffe oder Strukturen auf Sektorenfeldern, auf denen du einen Einflussmarker hast, bezahle mit Rohstoffen
- MOV** Bewegung – bewege Schiffe: ein Schiff mehrmals oder verschiedene Schiffe

Zu jedem Zeitpunkt während einer Aktion darfst du deine Kolonieschiffe einsetzen

Drehe deine Übersichtskarte auf die dunkle Seite, wenn du passt

Wenn du gepasst hast, darfst du nur noch Reaktionen ausführen (schwächere **MOV**, **BUI** oder **UPG** -aktionen)

KAMPFPHASE



Schlachten werden in absteigender Sektorenfeldfolge ausgetragen

Wirf eine 6 oder mehr für einen Treffer;

eine gewürfelte 6 ist immer ein Treffer, eine gewürfelte 1 ist immer ein Fehlschuss

Wenn ein Sektorenfeld mehr als zwei Parteien enthält, werden die Schlachten

in umgekehrter Reihenfolge des Eintritts in den Sektor ausgetragen

VSGZ, Älteste und Spieler, die das Sektorenfeld kontrollieren, kämpfen immer als letzte

Ziehe einmal pro Sektorenfeld entsprechend viele Ansehensplaketten (max 5), behalte eines und lege es auf der Leiste ab

1 Plättchen für die Teilnahme an einer Schlacht

(nicht bei einem Rückzug deiner letzten Schiffe)

1 Plättchen pro zerstörten gegnerischen Abfangjäger, Sternenbasis und Ältesten

2 Plättchen pro zerstörten gegnerischen Kreuzer

3 Plättchen pro zerstörtes gegnerisches Schlachtschiff

3 Plättchen für die Zerstörung des VSGZ

WARTUNGSPHASE

Du kannst die verbliebenen Kolonieschiffe einsetzen

Zahle Wartungskosten und erhalte produzierte Ressourcen

AUFRÄUMPHASE

Lege Einflussmarker von der Aktionsleiste zurück auf die Einflussleiste

Ziehe neue Technologieplättchen aus dem Beutel.

Spieler Plättchen 4 6 7 8 9

WERTUNG BEI SPIELENDE

Ansehensplaketten 1–4 SP pro Plakette

Botschafterplaketten 1 SP pro Plakette

Sektorenfelder unter Kontrolle 1–4 SP pro Sektorenfeld

Entdeckungsplättchen 2 SP pro Plättchen

Monolithen auf von dir kontrollierten Sektorenfeldern 3 SP pro Monolith

Fortschritt auf der Technologieleiste
4 Plättchen auf einer Leiste = 1 SP
5 Plättchen = 2 SP
6 Plättchen = 3 SP
7 Plättchen = 5 SP

Verräterkarte -2 SP

Bonus für die gespielte Spezies