



Der große Traum

Die Sprungantriebs-Technologie breitet sich aus! Charismatische Anführer und visionäre Unternehmer betreten die galaktische Bühne. Doch die Konkurrenz ist groß. Kannst du den großen Traum deines Volkes, das wohlhabendste zu sein, verwirklichen?

ÜBERSICHT

Der große Traum ist die erste Erweiterung für *Roll for the Galaxy*. Sie fügt dem Grundspiel neue Fraktions-Plättchen, Heimatwelten, Spiel-Plättchen und 2 neue Würfeltypen hinzu. Ebenso enthält sie das Modul **Aufgaben**, das ihr zusätzlich verwenden könnt. Hier konkurrieren die Imperien der Spieler darum, als Erste bestimmte Aufgaben zu erfüllen, um dadurch begehrte Leistungsmarker zu erhalten.

SPIELMATERIAL

- 14 neue Fraktions-Plättchen (einseitig, doppelt breit, mit schwarz markierten Ecken, mit Nummern von 10 bis 23)
- 7 neue Plättchen „Heimatwelt“ (quadratisch, einseitig, mit schwarz markierten Ecken)
- 5 neue Spiel-Plättchen (quadratisch, doppelseitig)
- 38 neue sowie zusätzliche Spezial-Würfel (siehe Übersicht im Kasten rechts)
- 1 Bogen mit Aufklebern
- 20 Aufgabentafeln
- 90 Leistungsmarker

Überlebe die Spielvorbereitung und die Seitenverteilung der Würfel auf den Sichtschirmen mit den beigelegten Aufklebern. Alle neuen Würfel, die neuen Fraktions-Plättchen und die neuen Heimatwelten werden dem Grundspiel hinzugefügt. Die 5 neuen Spiel-Plättchen kommen mit in den Beutel. Die Aufgabentafeln und die Leistungsmarker werden nur beim Spielen mit dem Modul „Aufgaben“ (siehe Seite 3) benötigt.

SPIELVORBEREITUNG

Führt die Spielvorbereitungen wie im Grundspiel aus mit folgender Änderung in Punkt **4a**: Jeder Spieler legt 2 Heimatwürfel (weiß) und 1 Anführerwürfel (schwarz) in seinen Becher (statt 3 Heimatwürfel).

Würfel entfernen

Wenn bei der Spielvorbereitung eine Welt auf dem Fraktions-Plättchen oder eine Heimatwelt verlangt, dass du einen Würfel entfernst, musst du einen Startwürfel oder einen beliebigen anderen Würfel entfernen, den du durch ein anderes Plättchen erhalten hast.

Die Plättchen und Tafeln dieser Erweiterung sind mit diesem Symbol gekennzeichnet:

Hinweis: Spielt zum Kennenlernen dieser Erweiterung zunächst ohne das Modul „Aufgaben“. Die neuen Würfel und ihre Funktionen werden eure volle Aufmerksamkeit fordern.

- Anführerwürfel (schwarz, 5)
- Gründerwürfel (orange, 9)
- Militärwürfel (rot, 10)
- Konsumwürfel (lila, 2)
- Luxusartikelwürfel (blau, 3)
- „Seltene Elemente“-Würfel (braun, 3)
- Genewürfel (grün, 3)
- „Alien-Technologie“-Würfel (gelb, 3)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:

ersatzteilservice@pegasus.de

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELABLAUF

Es gelten unverändert die Spielregeln des Grundspiels mit dieser Ausnahme:

Während einer Phase sinkt das Guthaben durch einen Effekt auf 0\$

Wenn das Guthaben eines Spielers während einer Phase durch einen Effekt auf 0\$ sinkt, wird dieser Effekt ganz normal vollständig ausgeführt. Danach wird das Guthaben des Spielers **sofort** wieder auf 1\$ gesetzt. Erst dann werden weitere, eventuell ausstehende Effekte ausgeführt.


Beispiel: Der Effekt von Galaktisches Recycling, bei dem du nach der Fertigstellung 1\$ erhältst, tritt erst ein, nachdem dein Guthaben wieder auf 1\$ gesetzt wurde.


Das Zurücksetzen auf 1\$ geschah bisher immer nur nach dem Anwerben im Schritt Imperium verwalten.

Wenn ein solcher Effekt mehrfach ausgelöst wird – z.B. wenn mehrere Plättchen mit Hilfe des Effekts der *Terraforming-Spezialisten* fertiggestellt werden – wird das Guthaben des Spielers mehrfach von 0\$ auf 1\$ gesetzt. Generell kann dies durch mehrfachen Nutzen derselben Fähigkeit oder durch verschiedene Fähigkeiten geschehen.

Die folgenden Regeln kommen neu hinzu:

Würfelseiten mit 2 Phasensymbolen


Zeigt ein Würfel eine Seite mit 2 Phasensymbolen (z.B. *Erkunden* und *Produzieren* ), muss der Spieler im Schritt **Zuordnen** wählen, zu welcher der beiden abgebildeten Phasen er den *Arbeiter* legt.

Welche **Versetzen-** oder andere Fähigkeiten der Spieler mit diesem *Arbeiter* nutzen kann, hängt von der Phase ab, der er den *Arbeiter* zugeordnet hat: Wird ein *Arbeiter*, dessen erwürfelte Seite *Erkunden/Produzieren*  zeigt, zum Beispiel der Phase *Erkunden* zugeordnet, wird er dadurch zum *Kundschafter*. Für Fähigkeiten oder Effekte existiert das Produzieren-Symbol dann nicht mehr.

Achtung: Wenn im Schritt *Aufdecken* festgestellt wird, dass die Phase, der der *Arbeiter* zugeordnet wurde, **nicht gespielt** wird, verschiebt der Spieler diesen *Arbeiter* **sofort** in die andere der beiden Phasen, die der Würfel zeigt. Wird diese Phase ebenfalls nicht gespielt, kommt dieser *Arbeiter* **stattdessen sofort** zurück in den Becher.

Würfelseiten mit \$-Symbol

Während der Schritte *Zuordnen* und *Aufdecken* hat das \$-Symbol keine Bedeutung.

Im Schritt *Phasen* hat das \$-Symbol die folgende Bedeutung: Sobald ein *Arbeiter* mit dem \$-Symbol seine Funktion ausgeführt hat **und** das **erwürfelte** Phasensymbol entspricht der **zugeordneten** Phase (z.B. liegt der Würfel  als Gut auf einer Welt und wird verbraucht oder gehandelt), kommt er danach **nicht** in die *Bevölkerung*, sondern **stattdessen sofort** zurück in den Becher.

Wann hat ein Arbeiter seine Funktion ausgeführt?

Ein *Kundschafter* und ein *Verladearbeiter* hat seine Funktion sofort ausgeführt, nachdem er eingesetzt wurde. Ein *Siedler* und ein *Entwickler* hat seine Funktion erst dann ausgeführt, wenn er das Plättchen seines Konstruktionsstapels fertiggestellt hat und in die *Bevölkerung* gelegt werden müsste. Ein *Produktionsarbeiter* hat seine Funktion erst ausgeführt, wenn er als Gut auf einer Welt *verbraucht* oder *gehandelt* wird.

Besonderheiten der Anführer- (schwarz) und Gründerwürfel (orange)

Wenn der Anführerwürfel (schwarz) beim *Verbrauchen* als Gut oder *Verladearbeiter* verwendet wird, entspricht er immer der Farbe der Welt. Er gibt dem Spieler daher immer +1 SP. Ein Gründerwürfel (orange) entspricht beim *Verbrauchen* **nie** der Farbe der Welt.

Achtung: Für die Aufgabe *Vielfältige Arbeiterschaft* und für die *zusätzlichen Siegpunkte* durch Galaktische Börse gilt ein Anführerwürfel (schwarz) als *Heimatwürfel* (weiß). Für die Galaktische Börse erhält der Spieler bei *Spielende* +1 SP, wenn er einen Gründerwürfel (orange) besitzt, auch wenn die Würfel Farbe auf dem Plättchen nicht abgebildet ist (weil es diesen Würfeltyp im Grundspiel nicht gab).

Wertung

Rebellen Festung ist eine Welt, durch die der Spieler bei *Spielende* zusätzliche SP erhält, ähnlich wie durch eine *Entwicklung* mit Kosten 6.

MODUL „AUFGABEN“ (OPTIONAL)

Mit den Aufgaben kommt ein neues Element ins Spiel, bei dem die Spieler darum ringen, als Erste die gestellten Aufgaben zu erfüllen.

Jede Aufgabentafel nennt in der Mitte eine zu erfüllende Bedingung und links oben den Schritt oder die Phase, in der die Erfüllung dieser Bedingung überprüft wird. Erfüllt ein Spieler die Aufgabe, erhält er die auf der Tafel rechts oben angegebene Anzahl Leistungsmarker aus dem allgemeinen Vorrat. Anschließend wird die entsprechende Tafel umgedreht und verdeckt hingelegt. Verdeckte Aufgaben können **nicht** mehr erfüllt werden.

SPIELVORBEREITUNG

Wenn ihr mit dem Modul *Aufgaben* spielen wollt, führt bei der Spielvorbereitung folgenden Punkt zusätzlich aus:

Als Teil von Punkt 1 werden die Aufgabentafeln verdeckt gemischt. Legt 6 Tafeln davon offen in die Tischmitte neben die Phasenanzeiger. Legt die übrigen Tafeln zurück in die Spielschachtel. Die Leistungsmarker werden neben den Würfeln im allgemeinen Vorrat bereitgelegt.

SPIELABLAUF

In jeder Runde müssen am Ende einer Phase oder während der genannten Schritte die Aufgabentafeln überprüft werden, ob 1 oder mehrere Aufgaben erfüllt wurden.

Aufgabe erfüllen

Um eine Aufgabe zu erfüllen, muss ein Spieler am Ende des angegebenen Schritts oder der angegebenen Phase die Bedingung vollständig erfüllen.

Einige Abbildungen auf den Aufgaben zeigen nur Beispiele für die Bedingung. Der Spieler muss nicht genau das abgebildete Beispiel erfüllen, sondern die zu Grunde liegende Bedingung.

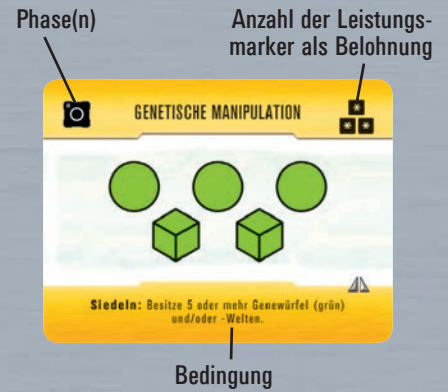
Manche Bedingungen, wie z.B. die von *Systemvielfalt*, sind so formuliert, dass sie auch für zukünftige Erweiterungen gelten können. Wenn eine Bedingung verlangt, dass der Spieler bestimmte Würfel besitzt, ist es gleichgültig, an welchem Platz im Imperium die Würfel sich befinden: auf den Plättchen, in der Konstruktionszone, auf oder unterhalb des Phasenstreifens, in deinem Becher, in der Bevölkerung usw.

Für eine erfüllte Aufgabe erhält der Spieler die auf der Tafel rechts oben angegebene Anzahl Leistungsmarker aus dem allgemeinen Vorrat. Er legt die Marker mit der *Arbeiter*-Seite (die Seite mit dem Joker-Symbol) nach oben als nicht zugeordneten Vorrat vor sich ablegt.

Wenn mehrere Spieler **gleichzeitig** eine Aufgabe erfüllen, erhält jeder der beteiligten Spieler die Leistungsmarker. Anschließend wird die entsprechende Tafel umgedreht und verdeckt hingelegt.

Die Leistungsmarker

Die Leistungsmarker sind doppelseitig. Auf der einen Seite befindet sich ein *Arbeiter*, der das Joker-Symbol zeigt. Dabei gilt der Leistungsmarker als Würfel, dessen Farbe mit jeder Welt übereinstimmt. Während des Schritts Zuordnen behalten die Spieler ihre Leistungsmarker hinter ihrem Sichtschirm. Ein Spieler kann Leistungsmarker wie einen Joker einer Phase seiner Wahl zuordnen. Damit werden sie zum Arbeiter dieser Phase.



Leistungsmarker



Beispiel: So funktionieren die Leistungsmarker



Nach dem Zuordnen, vor dem Aufdecken



Nach dem Aufdecken:
nur Entwickeln und Siedeln wurden ausgewählt

Solche Leistungsmarker-Arbeiter dürfen versetzt werden (nur in seltenen Fällen ist das sinnvoll). Leistungsmarker-Arbeiter können nicht eingesetzt werden, um andere Würfel zu befehlen.

Spieler sind nicht gezwungen, ihre Marker zuzuordnen. Haltet die zugeordneten Marker deutlich getrennt von euren nicht zugeordneten Vorräten. Alle Leistungsmarker-Arbeiter, die Phasen zugeordnet sind, die nicht gespielt werden, kommen im Schritt *Aufdecken* wieder zurück in den nicht zugeordneten Vorrat des Spielers.

Während der Phasen erfüllt jeder Leistungsmarker-Arbeiter, der einer Phase zugeordnet wurde, seine Funktion wie üblich. Sobald er seine Funktion ausgeführt hat, kommt er zurück in den allgemeinen Vorrat. Führt er seine Funktion nicht aus, kommt er zurück in den nicht zugeordneten Vorrat des Spielers.

Der Spieler kann Leistungsmarker in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, um damit die Bedingung eines Sofort-Effekts zu erfüllen. Im Schritt *Imperium* verwalten können in Verwendung befindliche Leistungsmarker abgezogen und in den nicht zugeordneten Vorrat des Spielers zurückgelegt werden.

Auf der Rückseite des Leistungsmarkers ist 1 SP. Bei Spielende zählt jeder Leistungsmarker, der noch im Besitz des Spielers ist, 1 SP. Leistungsmarker sind jedoch keine SP-Chips und werden bei der Berechnung der zusätzlichen Siegpunkte von *Galaktische Renaissance* nicht mitgezählt.

DETAILS

Kontaktspezialist: Der entfernte Militärwürfel darf von einem Ort deiner Wahl in deinem Imperium kommen. Entfernst du ihn von der Welt, die du gerade fertigstellen willst, zählt er für die Fertigstellung nicht als Siedler mit.

Defizitfinanzierung: Du kannst diese Fähigkeit in jeder Runde nur 1 Mal einsetzen. Beträgt dein Guthaben nur 1\$, kannst du nicht 2x 1\$ ausgeben, um 2 SP zu erhalten. Wenn du außerdem die *Freihandelsunion* ausliegen hast, darfst du wählen, in welcher Reihenfolge du die Fähigkeiten der beiden Plättchen einsetzt.

Genmanipulierte Söldner: Der Spieler erhält die Krediteinheiten nur, wenn er das Paar aus Militär- und Genwürfel eingesetzt hat, um *dieselbe* Welt fertigzustellen. Er kann mehrere solche Paare auf derselben Welt oder auf verschiedenen Welten einsetzen.

Marktpioniere: Die Würfel müssen in keiner Weise als „Paare“ vorliegen. Runde eine ungerade Summe auf.

Beispiel: Für 1 Gründerwürfel und 4 Konsumwürfel in deiner Bevölkerung erhältst du 3\$.

PSI-Kristall-Prognostiker: Du musst während des Schritts *Zuordnen* ganz normal 1 Würfel auf den Phasenstreifen legen, um eine Phase auszuwählen. Wenn du im Schritt *Aufdecken* den Würfel auf ein anderes Phasensymbol verschiebst, änderst du damit die Phase, die du ausgewählt hast, so als wenn du sie bereits vor dem *Aufdecken* ausgewählt hättest. Du musst den Würfel verschieben, bevor die Phasenanzeiger umgedreht werden.

2-Spieler-Spiel (Regeländerung): Erst nachdem der zusätzliche Heimatwürfel (weiß) gewürfelt wurde, entscheidet der Spieler, ob er die Fähigkeit *PSI-Kristall-Prognostiker* nutzen will.

Tipp: Wenn ein Spieler dieses Plättchen in seiner Auslage hat, dürfen die Spieler nach dem *Aufdecken* die Arbeiter, die sie nicht gewählten Phasen zugeordnet haben, nicht sofort wieder in ihre Becher legen. Sie müssen damit warten, bis der Spieler entschieden hat, ob und wie er diese Fähigkeit nutzt.

Diese Fähigkeit ist keine Versetzen-Fähigkeit und sie ist auch keiner Phase zugeordnet.

IMPRESSUM

Autoren: Wei-Hwa Huang & Tom Lehmann

Original-Grafik: Wei-Hwa Huang

Illustrationen: Martin Hoffmann, Claus Stephan

Grafikdesign & Satz: Mirko Suzuki

Redaktion der deutschen Ausgabe: Benjamin Schönheiter

Übersetzung: Ulrich Bauer

Besonderer Dank: Ken Chaney

© der deutschen Ausgabe 2016 Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz
von © 2014 Rio Grande Games. Alle Rechte vorbehalten.

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



Pegasus Spiele



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele