

CHANNING JONES

GALACTIC ERA

REGELHEFT



galacticera.net

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	2	7.1 Spezialeffekte für Antrieb	22
2. Übersicht	2	7.2 Blockieren	23
3. Inhalt	3	7.2.1 Aktionsausführung blockieren	23
4. Spielkonzepte	9	7.2.2 Zusätzliche Aktionen blockieren	23
4.1 Spielbrett	9	7.2.3 Bewegung blockieren	23
4.2 Gesinnung	9	7.3 Anlass zur Kriegserklärung	23
4.3 Sternenvolk	9	7.4 Dominanzkarten	24
4.4 Bevölkerung	10	7.4.1 Wertung	24
4.5 Heimatstern	10	7.4.2 Karten ziehen/tauschen	24
4.6 Schiffe	10	7.5 Sterne werden unbewohnt	25
4.7 Krieg/Frieden	10	7.6 Notfallreserve	25
4.8 Technologie	11	8. Spielende	25
4.9 Ära	11	8.1 Endwertung	25
4.10 Bevölkerungsleiste	11	8.2 Sieger	25
5. Aufbau	11	9. Varianten	25
6. Spielablauf	15	9.1 Deterministischer Aufbau	25
6.1 Bewegung/Kampf-Phase	15	9.2 Spiel zu zweit	25
6.1.1 Bewegung	15	9.3 Handicap	26
6.1.2 Kampf	16	10. Strategietipps	26
6.1.3 Umgang mit Flotten	17	11. Tabellen mit Spezialeffekten	27
6.2 Wachstumsphase	18	11.1 Sternenvölker	27
6.2.1 Plättchen auswählen	18	11.2 Technologien	29
6.2.2 Gesinnungswechsel	18	11.2.1 Militär	29
6.2.3 Zugreihenfolge ändern	18	11.2.2 Spiritualität	30
6.2.4 Übrige Wachstumsaktionen ausführen	19	11.2.3 Antrieb	30
6.2.5 Sterneinnahme	19	11.2.4 Robotik	31
6.2.6 Bevölkerungszuwachs	21	11.2.5 Genetik	31
6.2.7 Schiffsbau	21	11.3 Dominanzkarten	31
6.2.8 Forschung	22	11.4 Galaktische Geschichten	33
6.2.9 „Freie“ Wachstumsaktionen	22	11.5 Galaktische Ziele	35
6.3 Handelsphase	22	11.6 Startvorteile der Sektoren	35
6.4 Wertungsphase	22	11.7 Uralte Relikte	36
7. Weitere Details	22	12. Wörterverzeichnis	37

1. Einführung

Die Galaktische Ära ist der größte Zyklus der Zeit. Wesen des Lichts inkarnieren, um die materielle Welt zu erfahren. Sie erschaffen mächtige Zivilisationen, um die Galaxie zu erkunden und zu erobern. Die Großartigste unter diesen wird das Schicksal der Galaxie bestimmen, bevor sie zum Licht zurückkehren.

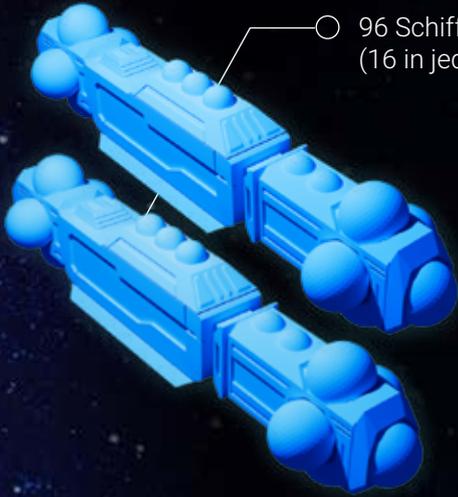
Du bist eine junge, weltraumtaugliche Zivilisation, die die Galaxie erforschen und sich dort ausbreiten will. Bevor du andere Zivilisationen triffst, musst du dir über deine Moral im Klaren sein. Wirst du andere respektieren und friedlich zusammenarbeiten oder wirst du nur nach deinen eigenen Zielen streben?

2. Übersicht

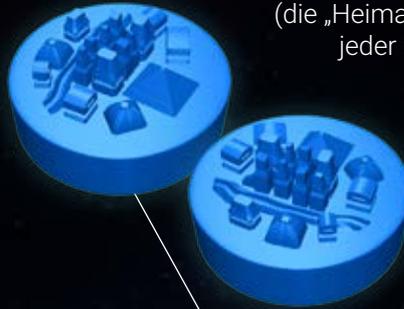
Ziel des Spiels ist es, so viele „Schicksalspunkte“ (SP) wie möglich zu erzielen. Dazu benötigen die Spieler hauptsächlich eine große Bevölkerung. Zusätzlich können sie persönliche Ziele und verschiedene Bedingungen erfüllen, je nachdem, mit welcher Geschichte und mit welchem Ziel für zusätzliche Punkte gespielt wird. Es gibt sowohl friedliche als auch kriegerische Wege zum Sieg.

Das Spiel wird über 8 Runden gespielt. In jeder Runde bewegen die Spieler zunächst abwechselnd ihre Raumschiffe und führen dabei Schlachten aus. Danach wählen die Spieler jeweils zwei Aktionen aus, um ihre galaktische Zivilisation zu vergrößern. Auf diese Weise erhalten sie neue Technologien, mehr Sterne, mehr Bevölkerung und mehr Schiffe. Die Spieler können dann auch Technologien handeln und schließlich einige Punkte für die Runde erzielen.

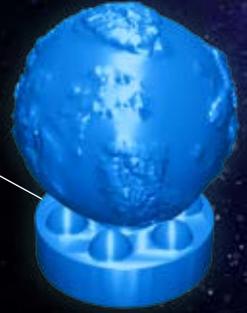
3. Inhalt



96 Schiffsminiaturen
(16 in jeder der 6 Farben: blau, grün, lila, orange, rot, gelb)



6 Planetenminiaturen
(die „Heimatsterne“, 1 in jeder Spielerfarbe)



234 Stadtminiaturen
(auch „Bevölkerungsscheiben“ genannt, 39 in jeder der 6 Spielerfarben)



30 Holzklötzchen (Markierer für die Technologieleisten) 5 in jeder der 6 Spielerfarben

30 quadratische Technologieplättchen
(6 Sätze mit jeweils 5 Technologietypen)



6 Technologieleisten + Flottenübersichten
(1 in jeder Spielerfarbe)

TECHNOLOGIELEISTEN							
1	2	3	4	5	6		
Militär +1 fortgeschrittene Flottenaktik (81) +1 fortgeschrittene Flottenaktik (81) +1 fortgeschrittene Flottenaktik (82) +1 fortgeschrittene Flottenaktik (83) +1 fortgeschrittene Flottenaktik (86) +3 fortgeschrittene Flottenaktiken (810)						gilt als „blockieren“	
Spiritualität vor dem Kampf Rückzug möglich gegen Angreifer mit niedrigerer Spiritualität. Heiligt auf Flotten nur auf Spieler mit niedrigerer Spiritualität. Stufe 5/6: automatischer Wechsel zu und Verbleib bei DAA „aufsteigen“ = kehrt nicht zu Bevölkerungsleiste zurück.						+	
Antrieb vor dem Kampf Rückzug möglich gegen Angreifer mit niedrigerem Antrieb.						+	
Robotik						x2 -2Y	
Genetik nur 1 Bonusbevölkerung pro Stern bei der Aktion Bevölkerungszuwachs.						+2	
FLOTTE A Attake +1♠ pro Schiff						✖	
FLOTTE B Bombardieren +50% Schiffe gegen Stern						+	
FLOTTE C Konterattake +2♠ pro Schiff gegen A-Flotte						+	
FLOTTE D Düsen Reichweite +1						x2 -2Y	
FLOTTE E Entkommen kann Rückzug vorm Kampf						+2	

30 runde Plättchen „Krieg/ Frieden“ (in den 6 Spielerfarben)



36 ovale Wachstumsaktionsplättchen (6 Sätze zu je 6 Plättchen)



12 quadratische Plättchen „Reihenfolgeänderung“ (6x „hoch“ und 6x „runter“)



30 Flottenplättchen (5 in jeder Spielerfarbe)

Uralte Relikte

Planetentodesstrahl: Supersternentor:

Rundenübersicht

Beginn der 2./3. Ära:
Tausche ungespielte Dominanzkarte gegen neue. (bei Beginn 3. Ära: Ziehe deine 2. Karte, wenn du noch keine gespielt hast.)

I. Bewegung:
In Zugreihenfolge. (Jeder Spieler macht a-c)
a) Flotten aufstellen/tauschen
b) Bewegung
c) Kampf

II. Wachstum:
1. Wähle 2+ Wachstumsaktions- und 1 quadratisches Plättchen
2. Gesinnungswechsel (Spieler, die die Gesinnung wechseln, sind mit allen im Frieden)
3. Zugreihenfolge ändern (zuerst alle „hoch“ in Reihenfolge, dann alle „runter“ in umgekehrter Reihenfolge)
4. übrige Wachstumsaktionen (in Zugreihenfolge)

III. Handeln:
1 Technologiestufe

IV. Wertung:
entsprechend der Rundenleiste

Bevölkerungseffekte

(3) Sternentor1-Bewegung möglich. (mit Antrieb 3/4)

(4) Platziere hier neu gebaute Schiffe.

(5) Erhalte 1 extra Wachstumsaktion für 3 SP. **+3**

(6) Gegner erhalten 2 Technologiestufen, wenn sie dies einnehmen. **2x**

Raumanomalien

Asteroidensystem:
Erhalte +1 Schiff beim Schiffsbau, wenn du hier ein Schiff hast.

Nebel:
Betreten kostet 2 Reichweite. Erhalte +2 Reichweite bei Bewegungsbeginn.

Neutronenstern:
Nur mit Antrieb 5+ zu betreten. Nutze ihn als Stern bei Sternentor2-Bewegung.

Notfallreserve +6

Platziere 6 Schiffe bei deinem Heimatstern, nachdem du entweder:
• deinen Heimatstern evakuiert hast.
• du einen Stern an einen anderen Spieler verloren und nun 2 Sterne weniger als jeder andere hast.
nur 1x pro Spiel



6 Notfallreserveplättchen (1 in jeder Spielerfarbe)

6 transparente Chips (Markierer für reduzierte Bevölkerung - 1 in jeder Spielerfarbe)

6 Holzscheiben (SP-Markierer) 1 in jeder Spielerfarbe

6 Spielerübersichtskarten

6 Bevölkerungsleisten (1 in jeder Spielerfarbe)

If this spot is empty, take discs from any of your (non-blocked) stars to do your growth actions. Wenn der letzte Platz leer ist, nimm Bevölkerungsscheiben von irgendwelchen deiner (nicht blockierten) Sterne, um deine Wachstumsaktionen auszuführen.

Population Track Bevölkerungsleiste

60	57	54	52	50	48	46	44	42	40	38	36	34	
9						8							
32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	
7				6									
19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
5			4				3			2			



9 Sektoren (Komponenten des Spielbretts)



51 runde Sternplättchen (21x „unbewohnt“, 15x „primitiv“, 15x „hoch entwickelt“)



30 Plättchen „fortgeschrittene Flottentaktiken“



114 verdeckte Schiffs-Chips (30x '0', 36x '1', 12x '2', 6x '3', 6x '4', 18x '5', 6x '10')



10 Plättchen „uraltetes Relikt“

13 Dominanzkarten



4 weiße Scheiben (für Sondereffekte)



4 50+/-50 SP Plättchen
2 50+/100+ SP Plättchen



6 Wurmloch-Plättchen



6 oktagonale
Zugreihenfolgeplättchen



8 Plättchen "galaktische Ziele"



17 Sternenvolkkarten



4 Plättchen "galaktische Geschichten"

1 grauer Pöppel (Rundenzähler)



Runden & SP-Leiste



Kampfübersicht

Spieler am Zug (Angreifer) wählt nacheinander, wo die Schichten ausgeführt werden (nach seiner Bewegung):

- Ziehen sich irgendwelche Verteidiger zurück?**
Nur E-Flotten oder Spieler mit höherer Spiritualität oder Antrieb können sich jetzt zurückziehen. Du musst entweder alles, was möglich ist, zurückziehen oder nichts.
- Decke alle Flottenplättchen und verdeckte Schiffe auf.**
Verteidigende E-Flotten mit fortgeschr. Taktik können sich jetzt zurückziehen ohne die eigenen Schiffe aufzudecken.
- Addiere die Kampfwerte für jede Seite auf.**
(Anzahl Schiffe multipliziert mit dem Kampfwert wie durch Militär bestimmt plus Flottenboni)
- Die Seite mit der höheren Summe gewinnt.**
Bei Gleichstand gewinnt die Seite mit der höheren Militärstufe. Wenn das auch gleich ist, gewinnt der Verteidiger.
- Gewinner bestimmt die Verluste des Verlierers.**
(alle, keine oder einige seiner Schiffe)
- Gewinner hat eventuell auch Verluste.**
Wenn Ergebnis weniger als 3:1 KW-Verhältnis, dann hat er die Hälfte (aufgerundet) der Verluste des Verlierers.
- Sind noch Schiffe des Verlierers da?**
Diese Schiffe müssen sich in eines der nächsten Felder ohne feindliche Schiffe zurückziehen (Verlierer entscheidet wohin).

Symbolindex

- Sektor
- Spielende
- Spieler
- Status „im Frieden“
- Status „im Krieg“
- Stern
- Stern verloren (zweites Spielers)
- Sternentor (siehe Antrieb)
- Technologie: Antrieb
- Technologie: Genetik
- Technologie: Militär
- Technologie: Robotik
- Technologie: Spiritualität
- Technologiehandel
- lokales Relikt
- Wachstumsaktion: Bevölkerungszuwachs
- Wachstumsaktion: Forschung
- Wachstumsaktion: Geisteswandel
- Wachstumsaktion: Schiffsbau
- Wachstumsaktion: Sternenernte
- Wurmloch
- Zugreihenfolgeposition
- zusätzliche Wachstumsaktion

2 Kampfübersicht/Symbolindex



15 Flottenhalter

2 Würfel (nur für die Solovariante)



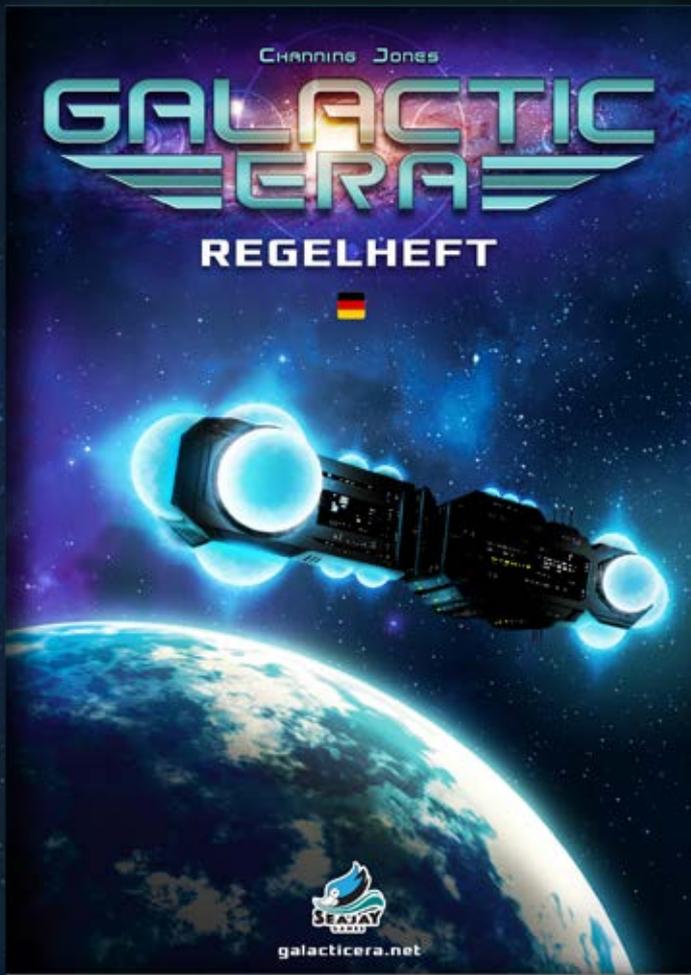
Machtleiste der Sklavenhändler (nur für die Solovariante)

SKLAVENHÄNDLER-MACHTLEISTE

-5

1 2 3 4 5+

1



Regelheft



Regelheft für Solovariante



Hintergrundbuch

Hinweis: Die Kickstarter-Basisversion enthält weniger Komponenten (siehe separates Beiblatt).

Komponentenbeschränkung

Die Komponenten sind wie oben aufgeführt begrenzt, mit Ausnahme der Chips „verdeckte Schiffe“ und der weißen Scheiben. Sofern diese ausgehen sollten, verwende geeignetes Ersatzmaterial.

4. Spielkonzepte

4.1 Spielbrett

Das Spielbrett besteht aus mehreren „Sektoren“ (die großen Platten mit 5 Sechsecken an jeder Seite), welche zusammen ausgelegt werden. Jeder Sektor besteht aus mehreren „Feldern“ (die Sechsecke), von denen einige ein Sternensymbol und einen Namen daneben enthalten. Dies sind die „Sterne“. Sie sind entsprechend ihrer Entfernung vom zentralen Stern des Sektors farblich gekennzeichnet. Der Name des Zentralsterns wird auch als Sektornamen verwendet. Alle speziell markierten Felder, die keine Sterne sind, sind „Raumanomalien“.

Diese Sektoren haben je zwei Seiten. Eine ist die „A“-Seite und die andere ist die „B“-Seite (siehe Bezeichnung im Feld in der untersten Ecke). Die B-Seite weist mehr „Nebel“-Raumanomalien auf als die A-Seite.



Links von jeder A- oder B-Markierung befinden sich zwei durch einen Schrägstrich voneinander getrennte Zahlen. Die erste gibt die Anzahl der Sterne an und die zweite die maximal mögliche Bevölkerung bei normalem Wachstum für diesen Sektor an (ohne Auswirkungen benachbarter Sektoren).



4.2 Gesinnung

Das Universum bietet zwei grundlegende spirituelle Wege, die Individuen und Planetenbevölkerungen einschlagen können. Bei einem Weg sieht man alles als ein Wesen an und liebt so andere und sich selbst gleichermaßen. Der andere Weg ist, dies zu ignorieren und nur im eigenen Interesse zu handeln.

Jeder Spieler hat immer eine bestimmte „Gesinnung“ im Spiel. Dies ist entweder „Dienst an Anderen“ (DAA) oder „Dienst am Selbst“ (DAS). Ein Spieler zeigt dies an, indem er die entsprechende Seite (hell = DAA, dunkel = DAS) seiner Sternenvolkkarte aufgedeckt lässt. Die Spieler haben je nach gewählter Gesinnung unterschiedliche Möglichkeiten im Spiel. Im Laufe des Spiels können sie ihre Gesinnung auch ändern.



Als DAA-Spieler in diesem Spiel unterliegst du hohen moralischen Standards und musst daher größtenteils friedlich spielen. Du darfst nicht gegen andere DAA-Spieler kämpfen und DAS-Spieler nur unter ganz bestimmten Umständen angreifen. Dein Vorteil beruht auf deinem guten Ruf: Bei der Entdeckung hoch entwickelter Zivilisationen gehen diese daher gerne eine Allianz mit dir ein. Jede Bevölkerung, die du von den dunklen Mächten befreist, wird sich dir ebenfalls gerne anschließen.

Als DAS-Spieler in diesem Spiel wirst du nicht durch die lästigen Moralvorstellungen der hellen Seite eingeschränkt. Du kannst so aggressiv spielen wie du willst. Stößt du auf primitive Zivilisationen, so unterwirfst du sie leicht mit deiner großen Macht.

4.3 Sternenvolk

Name: Avianer (DAA)

Spezialeffekt: Starte mit Spiritualität 2 und Antrieb 2.

Gesinnung: Die Avianer sind eine alte, spirituell hoch entwickelte Vogelmenschenrasse. Sie durchstreifen die Galaxis seit Äonen.

nur um die Unterwerfung oder Eroberung eines Sterns mit unschuldiger Bevölkerung durch einen DAS-Spieler zu blockieren

Sterneinnahme-Optionen:

OPTION	ZIELE	SCHIFFE NÖTIG	ERGEBNIS
kolonisieren		1	1 Bevölkerung
verbünden		1	3 Bevölkerung
befreien		Zielbevölkerung +1	alle Bevölkerung +1/+2 Tech.stufen?

Gelegenheiten, Krieg zu erklären

Stimmungstext

Jeder Spieler wählt zu Beginn des Spiels ein Sternenvolk aus. Dieses Sternenvolk gibt dem Spieler eine bestimmte einzigartige Fähigkeit.

4.4 Bevölkerung

Die Bevölkerung eines Sternensystems wird durch die farbigen Bevölkerungsscheiben (Stadtminiaturen) dargestellt. Sie werden in die Mitte eines Feldes gelegt, in dem sich ein benannter Stern befindet. Wenn mehr als eine Scheibe in ein Feld gelegt werden muss, so werden sie übereinander gestapelt. Es kann nur eine Farbe von Scheiben auf einem Stern geben. Die Farbe dieser Scheiben gibt an, wem der Stern gehört.



4.5 Heimatstern

Jeder Spieler hat einen „Heimatstern“, der durch die Planetenminiatur seiner Farbe gekennzeichnet ist.

Ein Heimatstern zählt als sechs Bevölkerung für alle Zwecke.



4.6 Schiffe

Die Zigarrenform ist eine häufig verwendete Form für Raumschiffe, da sie den exponierten Bereich in Flugrichtung minimiert.



Schiffe werden eingesetzt, um die Galaxie zu erkunden, an Asteroiden Rohstoffe abzubauen, Sternensysteme zu kolonisieren und zu übernehmen sowie Weltraumschlachten zu führen. Sie befinden sich immer in einem bestimmten Feld auf dem Spielbrett. **Schiffe werden auf zwei Arten dargestellt:**

- als **farbige Miniaturen**

- als **verdeckte Schiffs-Chips** unter einem Flottenplättchen (siehe unten).

Verdeckte Schiffe

Die verdeckten Schiffs-Chips (d.h. schwarze Chips mit einer Zahl darauf) werden verwendet, um Schiffe darzustellen. Sie werden immer verdeckt in einem Stapel unter einem Flottenplättchen abgelegt. Spieler dürfen sich ihre eigenen Chips ansehen, sie aber niemals anderen Spielern zeigen. Die Summe aller Chip-Zahlen gibt an, wie viele Schiffe eines Spielers sich in dieser „Flotte“ befinden.



Beispiel: Ellen hat die folgenden Chip-Zahlen in ihrer Flotte A: „1“, „3“ und „5“. Die Gesamtzahl der Schiffe in ihrer Flotte beträgt somit 9.

Ein Spieler kann jederzeit kleinere Zahlen zu größeren kombinieren oder einen Chip in kleinere Stückelungen aufteilen. Er muss jedoch alle Chips, die er austauscht, den anderen Spielern zeigen.

Taktiktip: Behalte immer einige Chips mit kleineren Stückelungen in deinen Flottenstapeln. Dann passiert es seltener, dass du Chips austauschen musst, wenn du Schiffe von deiner Flotte abspalten oder bestimmte Schiffsmengen aufdecken möchtest.

Chips mit einer „0“ werden als Phantom-Chips bezeichnet und dienen zur Maskierung der Anzahl der Schiffe in einer Flotte. Jeder Spieler verfügt über eigene Phantom-Chips in seiner Farbe.

Flotte

Eine „Flotte“ sind alle Chips in einem Stapel unterhalb eines Flottenplättchens (sowie das Plättchen selbst). Immer wenn Schiffe einer Flotte beitreten, werden sie in Chips umgewandelt. Wenn Schiffe eine Flotte verlassen, werden sie in Miniaturen umgewandelt. Siehe Kapitel 6.1.3 für weitere Informationen.



Es muss jedoch immer mindestens ein tatsächliches Schiff in jeder Flotte vorhanden sein (d.h. eine Flotte darf nicht vollständig aus Phantom-Chips bestehen).

Jede Flotte hat auch eine „Taktik“, die dem Buchstaben des Flottenplättchens entspricht. Dies ist ein Spezialeffekt, der nur für die Schiffe gilt, die sich derzeit in dieser Flotte befinden. Flottenplättchen bleiben nach Möglichkeit verdeckt.

Hinweis: Der Begriff „Flotte“ in diesem Spiel bezieht sich nur auf eine Sammlung von Schiffen aus Chips und Flottenplättchen wie oben beschrieben. Spieler können beliebige Kombinationen aus „Flotten“ und Schiffsminiaturen verwenden.

Flottenhalter

Wenn die Stapel aus Chips für die Flotten zu groß werden, dann verwende diese Flottenhalter (siehe Bild), um sie leichter zusammenzuhalten, während sie über das Brett bewegt werden. Platziere den Halter mit den 3 Beinen nach oben und lege einfach den Stapel Chips hinein (Flottenplättchen oben drauf).



4.7 Krieg/Frieden

Jeder Spieler muss nachhalten, mit welchen Spielern er „im Krieg“ und mit welchen er „im Frieden“ ist. Zu diesem Zweck hat jeder Spieler ein Krieg/Frieden-Plättchen für jeden anderen Spieler. Wenn sich ein Spieler mit einem anderen im Krieg befindet, muss die Kriegsseite des Spieler-Plättchens nach oben zeigen. Im Friedensfall ist die Seite des Friedens sichtbar.



Hinweis: Die korrespondierenden Krieg/Frieden-Plättchen zweier Spieler müssen immer die gleiche Seite zeigen.

Kriegserklärung

Spieler müssen den Krieg erklären, bevor sie bestimmte Handlungen gegen einen anderen Spieler ausführen können, etwa einen gegnerischen Stern nehmen oder Schiffe bekämpfen. Immer wenn ein Spieler einem anderen Spieler den Krieg erklärt, wenden beide Spieler ihre entsprechenden Kriegs/Frieden-Plättchen auf die Seite „im Krieg“ nach oben. Weitere Informationen finden sich in Kapitel 7.3.



Hinweis: DAA-Spieler dürfen nur in seltenen Fällen und nur DAS-Spielern den Krieg erklären. DAS-Spieler können fast immer den Krieg erklären, wann sie es wollen und wem.

Frieden schließen

Wenn zwei Spieler einverstanden sind, können sie ihre entsprechenden Krieg/Frieden-Plättchen jederzeit auf die Friedensseite drehen.

4.8 Technologie

Jeder Spieler verfügt über eine Technologiestufe in fünf Bereichen (Militär, Spiritualität, Antrieb, Robotik und Genetik). Spieler starten normalerweise in diesen jeweils auf Stufe 1 (einige Sternenvölker und Sektoren erlauben es, auf einer höheren Stufe zu starten). Die höchste Stufe, die ein Spieler in jeder Technologie erreichen kann, ist 6. Immer wenn ein Spieler eine Technologiestufe erreicht, sind die Effekte der neuen Stufe sofort gültig. Für Einzelheiten siehe Tabelle 11.2.

4.9 Ära

Jede Partie besteht aus drei Abschnitten, die „Ära“ genannt werden. Beginn und Ende einer Ära sind auf der Rundenleiste markiert: Zuerst eine „Ära des Lichts“, dann eine „Ära der Finsternis“ und dann eine zweite „Ära des Lichts“. Jede Ära dauert eine bestimmte Anzahl von Runden und ist mit einer Gesinnung verbunden (Licht = DAA, Finsternis = DAS). Die Ära bestimmt, wofür ein Spieler gemäß der galaktischen Geschichte punkten kann.

4.10 Bevölkerungsleiste

Die Spieler verwenden jeweils eine Bevölkerungsleiste, um ihre Bevölkerungszahl auf dem Spielbrett nachzuhalten. Bei Aufbau des Spiels legen die Spieler je eine Scheibe ihrer Farbe auf jede nummerierte Position ihrer Leiste mit Ausnahme der „6“ (siehe untere rechte Ecke). Jedes Mal, wenn ein Spieler Scheiben hiervon entfernt, um sie auf das Spielbrett zu legen, nimmt er die Scheiben von den Stellen mit den niedrigsten Zahlen. Wenn er Bevölkerungsscheiben vom Spielbrett verliert, legt er sie auf seine Leiste zurück und füllt die am höchsten nummerierten freien Stellen auf seiner Leiste aus. Die höchste sichtbare Zahl zeigt am Ende der Partie die Punkte an, die der Spieler dafür erzielt.

Hinweis: Es ist wichtig, dass die Bevölkerungsleiste genau so verwendet wird, da einige Effekte davon abhängen.

Die höchstnummerierte freie Stelle auf der Leiste bestimmt auch die Anzahl der Schiffe, die man beim Bau

von Schiffen erhält (siehe das entsprechende Schiffsanzahlintervall darunter).

5. Aufbau

1/2 Spieler: Für Spiele mit einem oder zwei Spielern gibt es einige zusätzliche Regeln. Siehe das Regelheft der Solo-Variante für einen oder Kapitel 9.2 für zwei Spieler.

Runden & SP-Leiste vorbereiten

Lege das Brett mit den Runden- und SP-Leisten an eine Tischseite. Platziere den grauen Pöppel ganz links auf der Rundenleiste (wo sich der graue Pfeil befindet).

Ziehe zufällig ein Plättchen „galaktische Geschichte“ und platziere es neben der Rundenleiste im langen Rechteck mit der Bezeichnung „galaktische Geschichte“.

Ziehe zufällig ein Plättchen „galaktisches Ziel“ und platziere es auf die passende Stelle unterhalb der Rundenleiste. Die galaktischen Ziele fördern unterschiedliche Spielstile (z.B. konfrontativ, friedlich). Siehe dafür das Symbol in der unteren linken Ecke des Plättchens oder die Spalte „Spielstil“ in Tabelle 11.5.

Die Spieler können auch vereinbaren, mit einer bestimmten Kombination aus galaktischer Geschichte und Ziel zu spielen, anstatt die Plättchen zufällig zu ziehen.

Einführungsspiel: Lasse das galaktische Ziel für ein Einführungsspiel weg.

Spielermaterial verteilen 1

Jeder Spieler erhält:

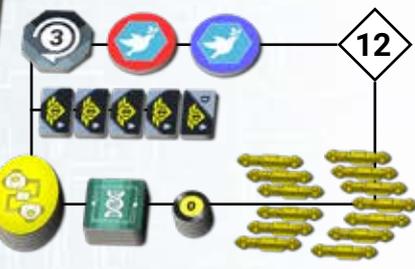
- ◇ alles Material einer Farbe, einschließlich Miniaturen, Plättchen, Holzklötzchen, Scheiben und Chips. Die Spieler legen jeweils die Holzscheibe ihrer Farbe auf die Position „0“ der SP-Leiste und ihre Flottenplättchen verdeckt auf einen Haufen (gemischt).
- ◇ die Technologieleiste + Flottenübersicht in seiner Farbe. Jeder Spieler legt das Holzklötzchen seiner Farbe auf jede Position ganz links (Stufe 1) der fünf Technologien.
- ◇ die Bevölkerungsleiste in seiner Farbe. Jeder Spieler belegt jedes Zahlenfeld mit Ausnahme der „6“ in der unteren rechten Ecke mit einer seiner Scheiben.
- ◇ 7 quadratische Plättchen für die Technologien und Änderung der Zugreihenfolge (1 Plättchen für jede Technologie, ein „hoch“ und ein „runter“-Plättchen)
- ◇ 1 Krieg/Frieden-Plättchen für jede Farbe im Spiel außer der eigenen Farbe (alle nicht verwendeten Krieg/Frieden-Plättchen werden aus dem Spiel entfernt)
- ◇ 1 Spielerübersichtskarte
- ◇ Die anderen (nicht farbigen) Chips für „verdeckte Schiffe“ werden in Reichweite der Spieler in einem oder mehreren Stapeln bereitgelegt.

Beispielaufbau für 3 Spieler



- 1 Runden & SP-Leiste
- 2 Technologieleiste + Flottenübersicht
- 3 Bevölkerungsleiste
- 4 Spielerübersichtskarte
- 5 verdeckte Schiffs-Chips
- 6 Spielbrett (Sektoren)
- 7 Dominanzkarte
- 8 Sternenvolkkarte

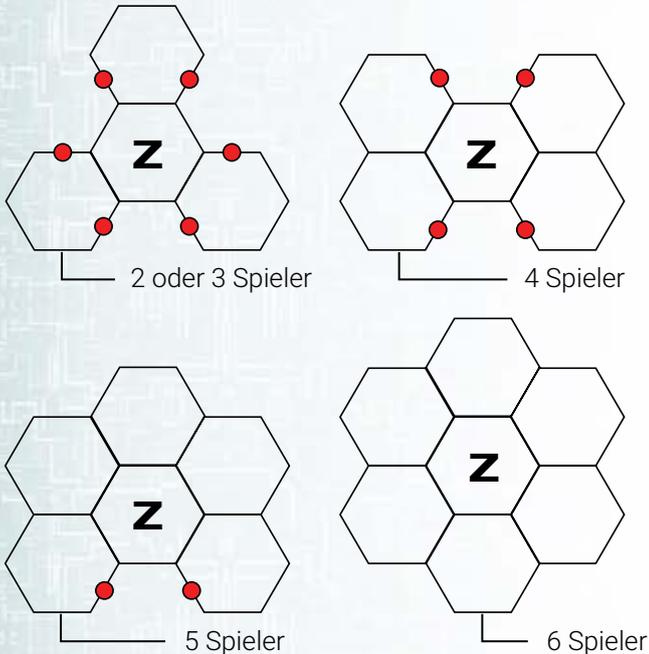




- 9 Kampfübersicht / Symbolindex
- 10 50+/50-/100+ SP Plättchen
- 11 Plättchen „fortgeschrittene Flottentaktiken“
- 12 Zugreihenfolgeplättchen, Plättchen „Krieg/Frieden“, Flottenplättchen, Wachstumsaktionsplättchen, Technologieplättchen, Phantom-Chips, Schiffsminiaturen
- 13 Notfallreserveplättchen
- 14 Flottenhalter

Spielbrett zusammenbauen

Wähle in den folgenden Schritten die zu verwendende Seite für jeden Sektor zufällig aus. Wähle zuerst einen Sektor zufällig aus und lege ihn in die Mitte des Tisches. Dies ist der zentrale Sektor. Wähle dann zufällig weitere Sektoren aus, nämlich so viele wie Spieler. Lege diese mit zufälliger Ausrichtung neben den zentralen Sektor. Verwende die folgende Konfiguration entsprechend der Anzahl der Spieler („Z“ ist der zentrale Sektor):



Die roten Punkte zeigen an, wo Wurmlöcher platziert werden sollen (siehe folgenden Abschnitt).

Jeder Sektor wird entlang einer ganzen Kante am zentralen Sektor angelegt. Bei weniger als sechs Spielern wird es große Lücken geben (siehe Platzierung der Wurmlöcher unten), wo die fehlenden Sektoren reinpassen würden. Es darf keine anderen Lücken als diese geben.

Jeder Spieler legt seine Heimatsternminiatur auf den Stern in der Mitte des ihm am nächsten liegenden Sektors.

Dann nimmt jeder Spieler zwei Sternplättchen von jedem der drei Typen (also insgesamt sechs). Spieler mit einem Sektor mit acht Sternen erhalten ein zusätzliches Plättchen „unbewohnter“ Stern. Die Spieler verdecken dann alle ihre Plättchen, mischen sie und legen je eines auf jedes Feld mit einem Sternsymbol ihres Heimatsternsektors (also nicht den mittleren Stern).



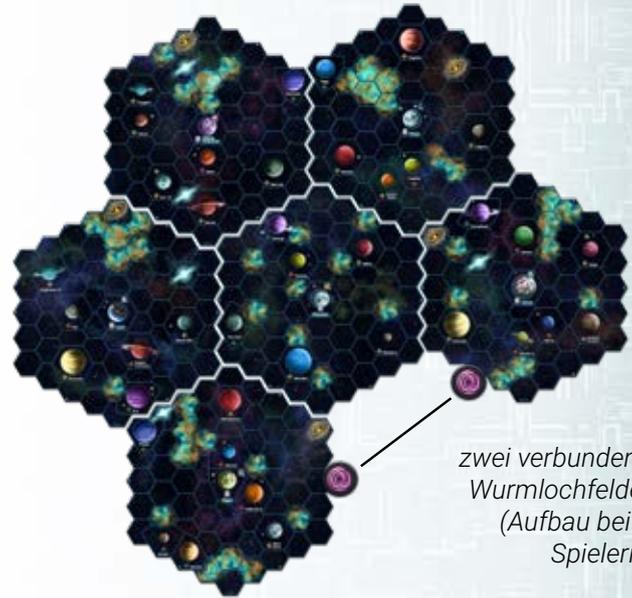
Nimm dann drei Sternplättchen von jedem der drei Typen (also insgesamt neun). Mische diese verdeckt und lege eines auf jedes Sternfeld im zentralen Sektor, auch auf das mittlere Feld. Einige davon bleiben übrig. Haltet diese verdeckt und entfernst sie aus dem Spiel.

Mische die zehn Reliktplättchen verdeckt und lege eines auf jeden der Sterne des zentralen Sektors (oben auf die Sternplättchen). Einige davon bleiben übrig. Haltet diese verdeckt und entfernst sie aus dem Spiel.

Wurmlöcher platzieren

(bei weniger als 6 Spielern)

Platziere ein Wurmlochplättchen auf dem mittleren Feld der ersten offenen Kante, wo sich eine große Lücke befindet (auf dem Feld, das mit einem Punkt in einer Ecke markiert ist), wie im folgenden Bild dargestellt. Platziere die Plättchen paarweise mit derselben Farbe für dieselbe Lücke.



Hinweis: Ein Wurmloch und ein Stern können im selben Feld sein. In diesem Fall lege das Wurmlochplättchen etwas zur Seite, um genügend Platz für das Sternplättchen zu lassen.

Spielermaterial verteilen 2

Führe die folgenden zusätzlichen Schritte in der unten aufgeführten Reihenfolge aus.

Dominanzkarten

Mische die Dominanzkarten zu einem Stapel. Gib jedem Spieler verdeckt eine Dominanzkarte. Spieler dürfen jeweils ihre Karte anschauen, sie aber nicht anderen Spielern zeigen.

Zugreihenfolge

Entferne die Zugreihenfolgeplättchen aus dem Spiel, deren Zahl höher ist als die Anzahl der Spieler. Mische die restlichen und gib jedem Spieler eines davon (offen).



Startschiffe

Jeder Spieler erhält **3 Schiffsm miniaturen** seiner Farbe an seinem Heimatstern.

Sternenvolk

Jeder Spieler erhält **zwei** zufällige Sternenvölker und wählt eines davon aus.

Hinweis: Eine gelbe (anstelle einer weißen) Zelle in der Tabelle unten auf der Sternenvolkkarte zeigt einen besonderen Effekt an, den nur dieses Sternenvolk hat.

Variante für erfahrene Spieler: Anstelle von nur zwei Sternenvölkern erhält jeder Spieler eine höhere Anzahl, aus denen er eines auswählt, abhängig von der Anzahl der Spieler und Sternenvolkarten.

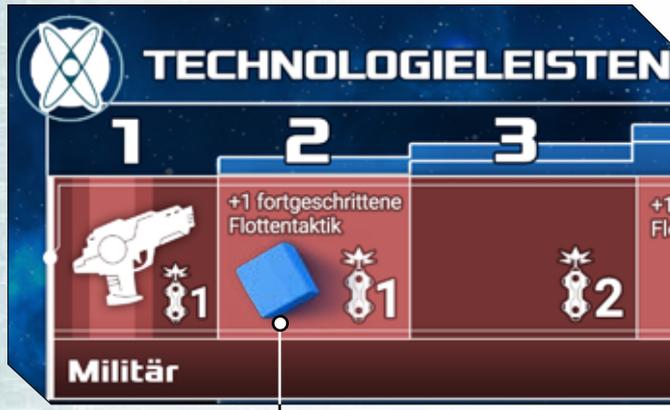
Startvorteil für Sektor

Spieler erhalten noch zusätzlich das, was am zentralen Stern ihres Sektors markiert ist. Dies können Schiffe, eine zusätzliche Technologiestufe oder Bevölkerung sein. Siehe Tabelle 11.6 für Details.



Wenn ein Spieler Stufe 2 in einer Technologie erhalten soll, die er bereits hat oder nicht haben darf, dann wählt der Spieler stattdessen eine andere Technologie, mit der er auf Stufe 2 startet.

Hinweis: Der Startvorteil des zentralen Sektors hat keine Auswirkung.



Beispiel: Ellen (blau) startet in Alpha Draconis als ihr Heimatsternsektor, also setzt sie ihre Militärtechnologie auf Stufe 2.

Gesinnung wählen

Alle Spieler wählen ihre Gesinnung, indem sie heimlich (z.B. unter dem Tisch) auswählen, welche Seite ihrer Sternenvolkkarte oben liegen soll. Nachdem sich alle entschieden haben, decken sie gleichzeitig ihre Wahl auf.

Die Spieler prüfen dann, ob sie geänderte Startbedingungen für ihr Sternenvolk in der ausgewählten Gesinnung haben, und nehmen diese Änderungen jetzt vor.

Individuelle Optionen

Wenn die Spieler schließlich noch weitere individuelle Entscheidungen treffen müssen, tun sie dies in Zugreihenfolge (z.B. Auswahl einer fortgeschrittenen Flottentaktik oder einer anderer Technologie für ihren Sektorstartbonus).

6. Spielablauf

1/2 Spieler: Für Spiele mit einem oder zwei Spielern gibt es einige zusätzliche Regeln. Siehe das Regelheft der Solovariante für einen oder Kapitel 9.2 für zwei Spieler.

Verwende den grauen Pöppel, um die aktuelle Runde auf der Rundenleiste zu markieren. Jede Runde hat vier Phasen in dieser Reihenfolge:

- I. Bewegung/Kampf
- II. Wachstum
- III. Handeln
- IV. Wertung

In den ersten beiden Phasen liegt der Kern des Spiels. In der ersten Phase bewegt jeder Spieler in Zugreihenfolge zunächst seine Schiffe und führt danach ggf. Kämpfe aus. In der zweiten Phase wählt man zunächst seine Aktionen aus, um dann in Zugreihenfolge seine Zivilisation zu vergrößern, Technologien zu erforschen, Schiffe zu bauen und vieles mehr. Vor allem in dieser wichtigen Phase des Wachstums kann man Punkte machen.

6.1 Bewegung/Kampf-Phase

In dieser Phase macht jeder Spieler seinen Zug in der Reihenfolge, die durch die Zugreihenfolgeplättchen bestimmt wird.

In seinem Zug führt der Spieler alle folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- a) Flotten aufstellen/tauschen
- b) Bewegung
- c) Kampf

6.1.1 Bewegung

Der Spieler kann einige oder alle seiner Schiffe bewegen. Er darf auch überhaupt keine bewegen.

In jeder Runde darf sich ein Schiff eine Anzahl von Feldern bis zur aktuellen „Reichweite“ des Spielers bewegen, die durch seine Stufe in Antrieb bestimmt wird (siehe Technologieleiste). Jedes Feld, das ein Schiff betritt, wird zur Reichweite gezählt.

Praxistipp: Um ein Schiff als bewegt zu markieren, kannst du es auf die Seite legen. Stelle alle deine Schiffe wieder aufrecht, wenn du deinen Zug beendet hast.

Wurmloch

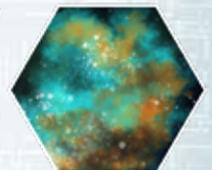
Ein Wurmloch verbindet (nur) mit dem anderen Ende des Wurmlochs (d.h. dem anderen Plättchen derselben Farbe). Behandle diese Felder für die Bewegung so, als wären sie angrenzend. Schiffe können auch ein Wurmlochfeld betreten oder passieren, ohne das Wurmloch tatsächlich zu nutzen.



Nebel

Interstellare Wolken enthalten viel Schöpferenergie.

Schiffe müssen 1 Reichweite zusätzlich (also insgesamt 2) ausgeben, um ein Nebelfeld zu betreten.



Schiffe, die ihre Bewegung in einem Nebelfeld beginnen, erhalten für die aktuelle Runde +2 auf ihre Reichweite.

Taktiktip: Du kannst ein Nebelfeld verwenden, um weiter als regulär zu fliegen, nämlich mit einem Nettogewinn von 1 Reichweite über 2 Runden hinweg.

Hinweis: Du verbrauchst auch dann 2 Reichweite, wenn du ein Nebelfeld durch ein Wurmloch betrittst.

Kundschaften

Spieler können jederzeit während des Spiels heimlich die Stern- und Reliktplättchen anschauen, sofern dort ein eigenes Schiff steht. Man darf dies nicht, wenn das eigene Schiff bloß auf Durchfahrt ist.

Ein Spieler darf diese erkundeten Plättchen anderen Spielern nicht zeigen.

Hinweis: Du kannst sofort mit einem Schiff auskundschaften, das seine Bewegung beendet hat. Du musst nicht vorher andere Schiffe bewegt haben.



Beispiel: Zu Beginn ihrer Bewegung hat Ellen (blau) ein Schiff bei Planet X. Sie schaut sich heimlich das Sternplättchen an und sieht, dass es sich um einen primitiven Stern handelt. Dann legt sie das Plättchen wieder verdeckt zurück. Dann bewegt sie ihr Schiff drei Felder, zieht dabei durch Harus (dessen Plättchen sie nicht ansehen darf) und beendet die Bewegung ihres Schiffes bei Epsilon Eridani. Sie schaut sich heimlich das Sternplättchen dort an und sieht, dass es sich um einen hoch entwickelten Stern handelt. Sie legt auch dieses Plättchen wieder verdeckt hin. Sie fährt dann fort, ihre anderen Schiffe zu bewegen.

Hellsicht

Hellsicht ist die psychische Fähigkeit, den universellen Geist anzuzapfen, um jedes Ereignis überall in Raum und Zeit zu sehen.



Ein Spieler kann in seinem Zug der Bewegung/ Kampf-Phase aufgrund seiner Spiritualität (ab Stufe 2) entsprechend oft „Hellsicht“ anwenden.

Pro „Hellsicht“ kann ein Spieler heimlich eines der folgenden, normalerweise im Spiel verdeckten Dinge anschauen:

- ◇ ein Sternplättchen
- ◇ ein Reliktplättchen
- ◇ die oberste Karte im Dominanzkartenstapel
- ◇ eine „Flotte“ eines anderen Spielers (d.h. das Flottenplättchen und alle Chips darunter), sofern er eine höhere Spiritualität als der Besitzer der Flotte hat.

Er darf diese Dinge anderen Spielern nicht zeigen.

6.1.2 Kampf

Nachdem der Spieler alle seine Bewegungen abgeschlossen hat, findet in jedem Feld eine Schlacht statt, in dem der Spieler Schiffe im selben Feld mit Schiffen anderer Spielern hat, mit



denen er „im Krieg“ ist. Der Spieler, der am Zug ist, wählt das erste durchzuführende Schlachtfeld aus. Nach Auswertung der Schlacht wählt er das nächste Feld und so weiter, bis alle Schlachten durchgeführt sind.

Kampf durchführen

Der Spieler, der am Zug ist, ist die angreifende Seite. Alle anderen Spieler mit Schiffen in diesem Feld, die sich mit dem angreifenden Spieler „im Krieg“ befinden, gehören zur verteidigenden Seite (auch wenn diese sich untereinander im Krieg befinden).

Praxistipp: Neulinge können eine Kampfübersichtskarte verwenden als Hilfe, um jeden Schritt durchzugehen.

Spieler im selben Feld, die sich nicht im Krieg mit dem angreifenden Spieler befinden, nehmen nicht am Kampf teil, decken ihre Flotten nicht auf und dürfen sich nicht zurückziehen.

Vor dem Durchführen des Kampfes haben die verteidigenden Spieler möglicherweise die Option, sich „vor dem Kampf zurückziehen“ (siehe unten). Wenn danach noch verteidigende Spieler im Feld übrig sind, läuft der Kampf wie folgt ab.

Der angreifende Spieler und alle verbleibenden verteidigenden Spieler decken dort ihre Flotten komplett auf. Dies beinhaltet alle Flottenplättchen und Chips aller beteiligten Flotten.

Jede Seite addiert dann die Kampfwerte (KW) aller ihrer Schiffe dort. Der KW für jedes Schiff wird durch die Militärtechnologie des Besitzers sowie durch eventuelle Boni der Flotten bestimmt. Die Seite mit der höheren Gesamtsumme gewinnt die Schlacht. Wenn die KW-Summen gleich sind, gewinnt die Seite mit der höheren Stufe in Militärtechnologie (verwende die höchste Stufe unter den Verteidigern, wenn es mehrere gibt). Wenn diese auch gleich ist, gewinnt die verteidigende Seite.

Der Gewinner bestimmt, welche Schiffe sowohl der Gewinner als auch der Verlierer zerstört werden. Er entscheidet sich dafür, alle, einige oder keines der Schiffe der verlierenden Spieler zu zerstören (dabei darf er jeden der Verlierer anders behandeln).

Wenn die Gewinnerseite beim Vergleich der KW-Summen mit einem **Verhältnis von weniger als 3:1** gewonnen hat, werden auch einige ihrer Schiffe zerstört. Zerstöre bei ihr halb so viele (aufgerundet) Schiffe (höchstens so viele, wie sie hat), wie auf der Verliererseite zerstört wurden. Es werden keine Schiffe der Gewinnerseite zerstört, wenn sie mit einem Verhältnis von 3:1 oder höher gewonnen hat.

Wenn die verteidigende Seite gewinnt und sich mehrere Spieler auf dieser Seite befinden, wählt der Spieler, der die meisten Schiffe dort hat (bei Unentschieden der erste in Zugreihenfolge), welche Schiffe zerstört werden sollen (auch die der anderen Verteidiger).

Alle verbleibenden Schiffe der Verliererseite müssen sich dann zurückziehen. Führe dies bei mehreren Spielern in Zugreihenfolge aus.

Rückzug

Wenn sich ein Spieler aus einer verlorenen Schlacht zurückzieht, verlegt er alle seine überlebenden Schiffe in eines der nächsten Felder seiner Wahl ohne „feindliche“ Schiffe (d.h. von Spielern mit denen er im Krieg ist). Schiffe dürfen sich nicht durch ein Wurmloch zurückziehen.

Hinweis: Du darfst dich auch in ein Nebelfeld zurückziehen.

Hinweis: Du kannst nicht einen Rückzug durch Umzingelung verhindern. Der sich zurückziehende Spieler wählt dann einfach ein weiter entferntes Feld aus.

Beispiel: Dave ist der angreifende Spieler. Er hat fünf Schiffe mit einem KW von jeweils 2, also einen Gesamt-KW von 10. James und Ellen sind die verteidigenden Spieler. James hat drei Schiffe mit jeweils KW 2. Ellen hat fünf Schiffe mit jeweils KW 1. Die Gesamt-KW für die verteidigende Seite beträgt also 11. Somit gewinnen die Verteidiger den Kampf (da $11 > 10$). Ellen beschließt, vier von Daves Schiffen zu entfernen. James und Ellen müssen daher insgesamt zwei Schiffe abgeben, also entfernt Ellen eines von James und ein eigenes. Dabei ist Ellen großzügig zu James. Sie hätte auch zwei von James' Schiffen entfernen können. Dave zieht sein verbleibendes Schiff auf ein benachbartes Feld zurück, das leer ist. Wenn Ellen beschlossen hätte, alle fünf angreifenden Schiffe zu entfernen, hätten die Verteidiger drei Schiffe verloren.

Rückzug vor dem Kampf

Ein Verteidiger mit einer höheren Stufe in Spiritualität oder Antrieb als der Angreifer darf sich „vor dem Kampf zurückziehen“, bevor der Kampf durchgeführt wird. Hierbei wird genauso verfahren wie beim Rückzug aus einer verlorenen Schlacht. Ein solcher Spieler muss entscheiden, ob er dies anwenden möchte oder nicht, bevor irgendwelche Flotten in diesem Feld aufgedeckt werden.

Ein Spieler kann sich nur dafür entscheiden, entweder alle seine Schiffe (oder bloß alle der Flotte „E“, siehe dort) oder keines seiner Schiffe zurückzuziehen.

6.1.3 Umgang mit Flotten

Neue Flotten aufstellen

Sogar eine kleine Kolonie ist nützlich als Basis für eine Flotte, um Nachschub zu besorgen und sich neu zu organisieren.



Ein Spieler darf, bevor er Schiffe bewegt, in seinem Zug neue Flotten an seinen eigenen Sternen aufstellen. Der Spieler nimmt dafür ein ungenutztes Flottenplättchen und legt es in ein solches Feld. Dann transferiert er (siehe unten) mindestens ein Schiff hinein, indem er Chips darunterlegt.

Hinweis: Um eine Flotte neu aufzustellen, die sich bereits auf dem Spielbrett befindet, kannst du sie zuerst auflösen, indem du Schiffe dort heraus transferierst.

Ein Spieler kann jetzt auch zwei seiner Flotten **tauschen**, die sich nicht im selben Feld befinden, wenn sie jeweils an einem eigenen Stern stehen. Tausche dazu nur die Flottenplättchen oben auf den Chipstapeln aus (die Schiffe

bleiben dort, wo sie sind). Spieler dürfen auch das Tauschen vortauschen. Das Austauschen von Flotten, die sich im selben Feld befinden, ist sowieso jederzeit während der Bewegung möglich (dies entspricht dem Transferieren von Schiffen).

Transferieren von Schiffen

Während seines Zuges, aber bevor irgendein Kampf stattgefunden hat, kann ein Spieler jederzeit Schiffe in seine Flotten hinein oder aus diesen heraus transferieren. Der Spieler kann Chips zwischen Flotten austauschen, die sich im selben Feld befinden, ohne sie offenzulegen. Der Spieler kann im selben Feld auch Schiffsminiaturen in Chips umwandeln oder umgekehrt. Er muss in diesem Fall jedoch den anderen Spielern die verwendeten Chips zeigen.

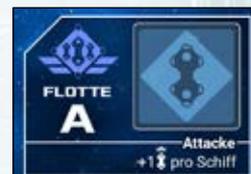
Die Spieler müssen darauf achten, dass kein transferiertes Schiff sich weiter als seine zulässige Reichweite bewegt.

Flotten auflösen

Wenn eine Flotte keine Schiffe mehr enthält, wird diese sofort aufgelöst. Das entsprechende Flottenplättchen wird vom Spielbrett entfernt ohne es offenzulegen.

Flottentaktiken

Jede Flotte hat einen Spezialeffekt, der nur für die Schiffe gilt, die sich derzeit in dieser Flotte befinden. Dieser Effekt wird auch in Kurzform im Flottenabschnitt der Technologieleiste + Flottenübersicht eines Spielers beschrieben.



(A)ttacke: Addiere 1 KW pro Schiff in dieser Flotte hinzu, wenn diese Flotte in einem Kampf ist..

(B)ombardieren: Bei der Eroberung oder Befreiung eines Sternes zähle 1 Schiff für jeweils 2 Schiffe in dieser Flotte hinzu.

(C) Konterattacke: Addiere 2 KW pro Schiff in dieser Flotte hinzu, wenn diese Flotte im Kampf ist und sich auf der Gegenseite eine A-Flotte befindet.

(D)üsen: Schiffe dieser Flotte erhalten +1 auf ihre Reichweite bei der Bewegung. Schiffe, die diese Flotte verlassen, verlieren diesen Vorteil sofort. Schiffe, die diesen Vorteil bereits genutzt haben, dürfen diese Flotte in diesem Zug nicht mehr verlassen.

Hinweis: Die Plättchen für die D-Flotten haben keine verdeckte Seite. Die Spieler wissen also immer, wo diese sind.

(E)ntkommen: Schiffe dieser Flotte haben die Möglichkeit, sich vor dem Kampf zurückzuziehen, unabhängig von der Technologiestufe (jedoch nur als Verteidiger). Um diesen Spezialeffekt nutzen zu können, muss der Spieler das Flottenplättchen aufdecken.

Fortgeschrittene Flottentaktiken

Spieler erhalten fortgeschrittene Flottentaktiken, wenn sie bestimmte Stufen in der Militärtechnologie erreichen. Für jede fortgeschrittene Flottentaktik platziert ein Spieler ein

solches Plättchen auf seinem Flottenabschnitt für eine bestimmte Flotte. Er wählt, welche Seite des Plättchens oben liegen soll, entweder „x2“ oder „+3 SP“. Weder Position noch Seite dieses Plättchens können später geändert werden. Jede Flotte kann nur ein solches Plättchen haben.

Eine Flotte mit einem Plättchen, das die „x2“-Seite zeigt, hat den doppelten Spezial-effekt. Für die B-Flotte zähle einfach die doppelte Anzahl Schiffe gegen Sterne. Für die E-Flotte bedeutet dies, dass sie sich als Verteidiger vor dem Kampf zurückziehen kann, auch **nachdem** alle gegnerischen Flotten aufgedeckt wurden, ohne die Anzahl Schiffe in dieser Flotte preiszugeben.



Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Schlacht gewinnt, erhält dieser Spieler 3 SP zusätzlich, wenn eine seiner an dieser Schlacht beteiligten Flotten ein Plättchen mit der „+3 SP“ nach oben hat (selbst wenn diese Flotte infolge dieser Schlacht aufgelöst wird). Ein Spieler kann diese zusätzlichen SP nur einmal pro gewonnene Schlacht erhalten, auch wenn mehrere seiner Flotten über die Flottentaktik „+3 SP“ verfügen. Eine Schlacht, in der sich alle gegnerischen Schiffe vor dem Kampf zurückgezogen haben, zählt jedoch nicht als gewonnen.



Phantom-Chips

Ein Spieler kann seine Phantom-Chips jederzeit während seines Zuges (oder beim Bau neuer Schiffe) zu seinen Flotten hinzufügen oder entfernen. Er muss die Phantom-Chips, die er hinzufügt oder entfernt, den anderen Spielern zeigen (außer wenn er sie direkt zwischen Flotten transferiert, siehe oben).



6.2 Wachstumsphase

Die Wachstumsphase besteht aus den folgenden Schritten in dieser Reihenfolge:

1. Plättchen auswählen
2. Gesinnung wechseln
3. Zugreihenfolge ändern
4. übrige Wachstumsaktionen ausführen

6.2.1 Plättchen auswählen

Alle Spieler wählen heimlich zwei ihrer ovalen Wachstumsaktionsplättchen und ein quadratisches Plättchen (entweder ein Technologie- oder ein Zugreihenfolgeänderungsplättchen). Wenn alle Spieler alle ihre Plättchen ausgewählt haben, werden diese alle gleichzeitig aufgedeckt.

Hinweis: Alle deine Wachstumsaktionsplättchen sind zu Beginn der Wachstumsphase wieder verfügbar.

Praxistipp: Lasst alle ausgewählten Plättchen bis zum Ende der Runde offen liegen, um leichter Punkte zählen zu können.

Praxistipp: Neulinge können mithilfe einer Symbolindexkarte nachschlagen, was die Symbole für Wachstumsaktionen bedeuten (siehe Spalte ganz rechts).

Zusätzliche Wachstumsaktionen

Für jeden Stern mit 5 oder mehr Bevölkerung (außer dem Heimatstern) darf ein Spieler jetzt ein zusätzliches ovales Wachstumsaktionsplättchen verdeckt auswählen. Für jedes zusätzlich ausgewählte Aktionsplättchen verliert der Spieler jedoch 3 SP. Spieler dürfen die Anzahl Plättchen, die sie auswählen, verbergen bevor sie aufgedeckt werden. Subtrahiere die zu verlierenden SP sofort nach dem Aufdecken.



Beispiel: Ellen besitzt den Stern Khaa mit 7 Bevölkerung, der nicht ihr Heimatstern ist. Am Ende des ersten Schritts deckt sie drei Aktionsplättchen auf: „Forschung“, „Sterneinnahme“ und „Schiffsbau“. Als quadratisches Plättchen hat sie „Spiritualität“ gewählt. Sie zahlt 3 SP für ihr drittes Aktionsplättchen.

Negative Punkte

Spieler können eine negative Punktzahl haben. Dies wird angezeigt, indem der Punktemarker des Spielers entsprechend weit unter der „0“-Position der SP-Leiste platziert wird. Spieler können auch ein „-50“-Plättchen nehmen, um dies nachzuhalten.



6.2.2 Gesinnungswechsel

Alle Spieler, die die Aktion Gesinnungswechsel gewählt haben, führen diese Aktion vor allen anderen Aktionen und gleichzeitig aus. Dies ist eine Ausnahme zu den anderen Wachstumsaktionen. Jeder Spieler, der dies tut, dreht seine Sternenvolkkarte auf die andere Seite.



Wenn ein Spieler seine Gesinnung wechselt, ist er automatisch mit allen Spielern „im Frieden“ (wende die Krieg/Frieden-Plättchen ggf.).

6.2.3 Zugreihenfolge ändern

Wenn Plättchen für die Änderung der Zugreihenfolge (siehe Bilder unten) gewählt wurden, geschieht folgendes.

Zunächst wechseln alle Spieler, die ein „hoch“-Plättchen (grüner Pfeil nach oben) gewählt haben, auf die Position der nächstkleineren Zahl. Beginne dazu mit der kleinsten Zahl und setze den Tausch dann der Reihe nach fort. Jeder dieser Spieler tauscht sein achteckiges Zugreihenfolgeplättchen mit dem Spieler aus, der die nächstkleinere Zahl hat. Für einen Spieler, der zu Beginn der Phase bereits die Nummer 1 der Zugreihenfolge hatte, bewirkt ein „hoch“-Plättchen allerdings nichts.



Dann wechseln alle Spieler, die ein „runter“-Plättchen (roter Pfeil nach unten) gewählt haben, auf die Position mit der nächstgrößeren Zahl auf die gleiche Art wie oben beschrieben, nur dass der Spieler mit der größten Zahl beginnt und in umgekehrter Reihenfolge gewechselt wird. Für einen Spieler, der zu Beginn der Phase bereits die größte Zahl der Zugreihenfolge hatte, bewirkt ein „runter“-Plättchen allerdings nichts.



Hinweis: Ein Spieler, der keine Technologie erforscht, kann trotzdem ein Technologieplättchen auswählen, wenn er seine Position in der Zugreihenfolge nicht ändern möchte.

Hinweis: Du kannst den Verlust des ersten/letzten Position in der Zugreihenfolge nicht verhindern, wenn der Spieler der zweiten/vorletzten Position ihn einnehmen möchte.

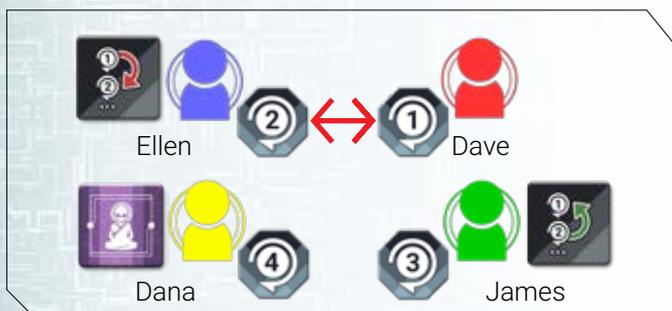
Beispiel:

Die bisherige Zugreihenfolge lautet: Ellen 1, Dave 2, James 3, Dana 4.

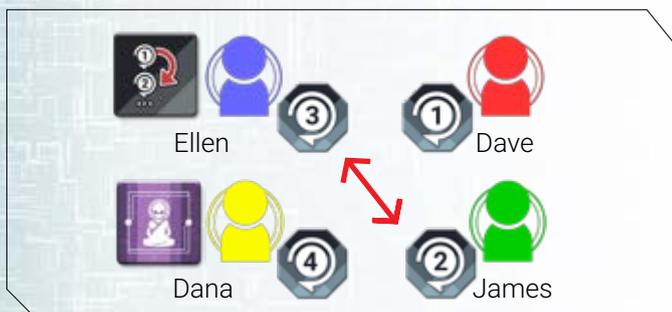
Dave und James haben ihr „hoch“-Plättchen ausgewählt, Ellen hat ihr „runter“-Plättchen ausgewählt. Dana erforscht Spiritualität und hat somit ihr Spiritualitätsplättchen ausgewählt.



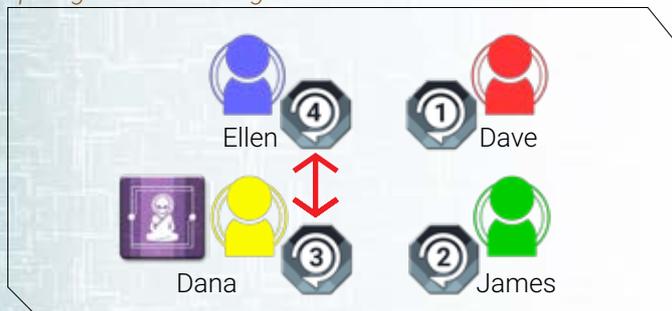
Zuerst wechselt Dave mit Ellen, also bekommt er die 1 und sie die 2.



Dann wechselt James mit Ellen, also bekommt er die 2 und sie die 3.



Dann wechselt Ellen mit Dana, und bekommt somit die 4 und Dana die 3. Das Endergebnis ist: Dave 1, James 2, Dana 3, Ellen 4. Beachte, dass sich Ellens Rang tatsächlich um drei Positionen geändert hat, nicht nur um eine, wie sie ursprünglich beabsichtigt hatte.



6.2.4 Übrige Wachstumsaktionen ausführen

In diesem Schritt führt jeder Spieler alle seine verbleibenden Wachstumsaktionen aus mit einem Zug in der (möglicherweise neuen) Zugreihenfolge. Ein Spieler kann die Wachstumsaktionen in seinem Zug in beliebiger Reihenfolge ausführen.

6.2.5 Sterneinnahme

Ein Spieler, der die Aktion „Sterneinnahme“ ausführt, kann einen Stern seiner Wahl bevölkern oder übernehmen, wenn er über die erforderliche Anzahl von Schiffen verfügt. Jede Methode, um einen Stern zu erhalten, hat einen bestimmten Begriff, wie unten aufgeführt, der nur für eine bestimmte Situation gilt.



Dies sind die Optionen, die von der Gesinnung des Spielers und der Art des Sterns abhängen:

Stern	Option für DAA-Spieler	Option für DAS-Spieler
 (unbewohnt)	kolonisieren: Diese Option steht Spielern beider Gesinnungen zur Verfügung. Der Spieler muss 1 Schiff im selben Feld wie dieser Stern haben. Der Spieler entfernt das Sternplättchen und legt dort 1 Bevölkerungsscheibe seiner eigenen Farbe ab.	
 (primitiv)	DAA-Spieler können diesen Stern nicht nehmen.	unterwerfen: Dafür wird nur 1 Schiff an diesem Stern benötigt. Der DAS-Spieler entfernt das Sternplättchen und legt dort 2 seiner Bevölkerungsscheiben ab.
 (im Besitz eines feindlichen Spielers)	befreien: Diese Option steht nur einem DAA-Spieler zur Verfügung und nur gegenüber einem DAS-Spieler, mit dem er sich „im Krieg“ befindet. Wenn der DAA-Spieler hier mehr Schiffe als die Anzahl der Bevölkerungsscheiben hat, tauscht er alle Bevölkerungsscheiben gegen solche seiner eigenen Farbe aus.	erobern: Der DAS-Spieler muss sich mit dem Besitzer des Zielsterns „im Krieg“ befinden. Er kann jetzt den Krieg erklären, um diese Aktion auszuführen. Nur wenn der DAS-Spieler hier mehr Schiffe als die Anzahl der Bevölkerungsscheiben hat, entfernt er alle Bevölkerungsscheiben und legt dort 1 seiner eigenen Farbe ab.

Hinweis: Die Befreiung einer Heimatsternminiatur liefert 6 Bevölkerung.

Stern	Option für DAA-Spieler	Option für DAS-Spieler
 (hoch entwickelt)	verbünden: Dafür wird nur 1 Schiff an diesem Stern benötigt. Der DAA-Spieler entfernt das Sternplättchen und legt dort 3 seiner Bevölkerungsscheiben ab.	erobern: DAS-Spieler können diesen Stern nur „erobern“. Es wird angenommen, dass er 3 Bevölkerung hat. Somit werden 4 Schiffe benötigt, um ihn zu erobern. Der Spieler entfernt das Sternplättchen und legt dort 1 Bevölkerungsscheibe ab.

Wichtig: Für einige Sternvölker können die oben genannten Bedingungen und Auswirkungen abweichen. Spieler sollten zuerst ihre Sternenvolkkarte zurate ziehen.

Schiffe aufdecken

Ein Spieler muss die Anzahl von Schiffen vorzeigen, die erforderlich sind, um einen Stern zu einzunehmen, einschließlich benötigter Flottenplättchen (jedoch nicht mehr als das).

Unfreiwillige Evakuierung des Heimatsterns



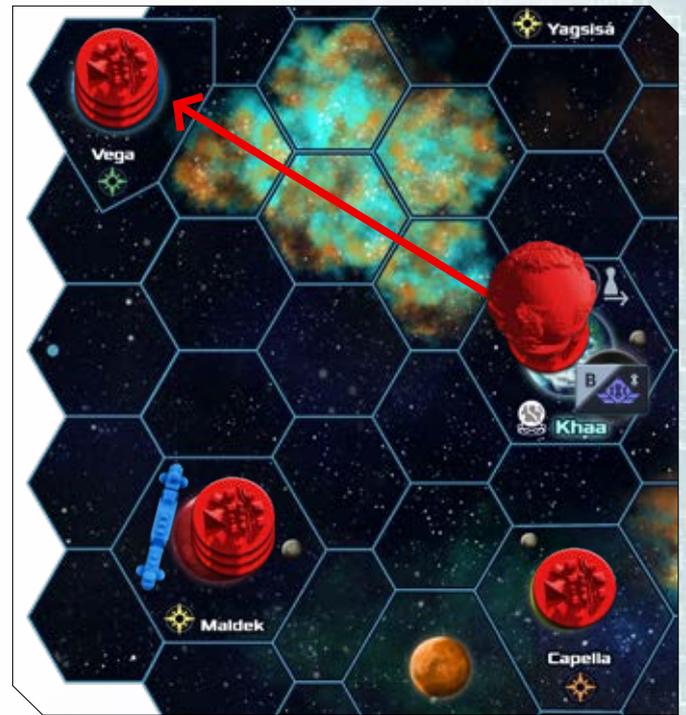
Wenn ein Spieler seinen Heimatstern durch Eroberung oder Befreiung verliert, muss er sofort einen neuen Heimatstern auswählen. Dies muss einer seiner Sterne ohne feindliche Schiffe und mit der **meisten** Bevölkerung unter diesen sein. Er entfernt alle Bevölkerungsscheiben sowohl von seinem alten Heimatstern als auch von seinem neuen Heimatstern. Dann bewegt er seine Heimatsternminiatur an den neuen Standort.

Ein vagabundierender, interstellarer Planet kann ein guter Ort sein, um seinen Feinden zu entkommen.

Wenn ein Spieler keinen Stern hat, zu dem er evakuieren kann, wählt er für seinen neuen Heimatstern ein leeres Feld ohne Raumanomalie im selben Sektor. Dieses Feld gilt von nun an als Stern.

Beispiel: Ellen (blau) hat Daves (rot) Heimatstern Khaa befreit. Dave hat dort insgesamt 7 Bevölkerung. Dave besitzt immer noch die Sterne Maldek und Vega mit jeweils 3 Bevölkerung und Capella mit 1 Bevölkerung. Da Ellen ein Schiff bei Maldek hat, hat er keine Wahl und kann nur nach Vega evakuieren. Er entfernt die 3 Bevölkerungsscheiben bei Vega und platziert dort seine Heimatsternminiatur. Er entfernt auch die einzelne Bevölkerungsscheibe, die in

Khaa zurückgelassen wurde. Ellen legt dann 7 ihrer Bevölkerungsscheiben auf Khaa.



Freiwillige Evakuierung des Heimatsterns

Befinden sich feindliche Schiffe im Feld des Heimatsterns eines Spielers, kann er seinen Heimatstern **jederzeit** während seines Zuges der Wachstumsphase freiwillig evakuieren. Dies funktioniert auf die gleiche Weise wie oben, außer dass er auch eine Bevölkerungsscheibe dort platziert, wo sein Heimatstern zuvor war.

Technologie gewinnen

Ein Spieler, der einen Stern von einem anderen Spieler erobert oder befreit, kann sofort eine Stufe in einer Technologie aufsteigen, in der er auf einer niedrigeren Stufe als dieser andere Spieler steht. **Wenn dieser Stern sechs oder mehr Bevölkerung hat**, gewinnt er sogar **zwei Stufen**. Wenn es mehrere Möglichkeiten gibt, wählt der Spieler am Zug, welche er hinzugewinnt.



Hinweis: Ein Spieler muss keine Stufe erreichen, die er nicht haben möchte.

Beispiel: Dana ist eine DAS-Spielerin, die Lukes Stern Ummo mit 4 Bevölkerung erobern möchte. Sie hat dort nur 4 Schiffe, was normalerweise nicht ausreichen würde, aber sie sind alle in ihrer B-Flotte, also zählen sie stattdessen wie 6 Schiffe. Dana kann also den Stern nehmen. Sie entfernt Lukes 4 Bevölkerung und legt 1 ihrer Scheiben dort ab. Sie bekommt auch eine Stufe in einer Technologie von Luke. Luke hat sowohl in Militär als auch in Spiritualität ein höhere Stufe als Dana. Dana wählt Militär und erhöht ihre Stufe auf 3.

Uralte Relikte

Eine uralte Baumeister-Rasse, die als verschollen gilt, hat mysteriöse Relikte großer Macht im galaktischen Zentrum zurückgelassen.



Immer wenn ein Spieler einen Stern mit einem verdeckten Reliktplättchen einnimmt (diese befinden sich im zentralen Sektor), deckt er es auf und wendet dessen Effekt an. Einige Effekte wirken nur einmalig. In diesem Fall wird das Reliktplättchen nach der Anwendung entfernt. Andere Effekte sind dauerhaft. In diesem Fall bleibt das Reliktplättchen am Stern offen liegen. Tabelle 11.7 listet Einzelheiten zu den verschiedenen Relikten auf.

Ende der Bevölkerungsleiste

Wenn ein Spieler keine Scheiben mehr auf seiner Bevölkerungsleiste hat und Bevölkerungsscheiben für eine Wachstumsaktion platzieren möchte, kann er diese von einem seiner Sterne nehmen. In diesem Fall kann er die Aktion auch teilweise ausführen, was bedeutet, dass er für diese Aktion weniger Scheiben ablegt als normalerweise.

Er muss jedoch mindestens eine Scheibe für eine Aktion Sterneinnahme ablegen. Wenn er keine zur Verfügung hat (siehe „Blockieren“), kann er diese Aktion überhaupt nicht ausführen.

6.2.6 Bevölkerungszuwachs

Die Sternkolonien, die am besten gedeihen, sind die entfernt gelegenen. Sie können alle Ressourcen in ihrer Nähe alleine für sich nutzen.



Bei der Aktion „Bevölkerungszuwachs“ kann ein Spieler jedem Stern eine Bevölkerungsscheibe hinzufügen, die unter seiner „Wachstumsgrenze“ liegt. Diese Begrenzung entspricht der Entfernung (in Feldern) zum nächsten Stern im Besitz irgendeines Spielers.

Hinweis: Dieser Abstand unterscheidet sich von der Reichweite, die für die Schiffsbewegung verwendet wird. Welt- raumanomalien haben hierbei keine Auswirkung.

Hinweis: Du verlierst niemals Bevölkerung von einem Sterns aufgrund einer Verringerung seiner Wachstumsgrenze. Die Grenze ist nur für das Hinzufügen von Bevölkerung relevant.

Bonusbevölkerung

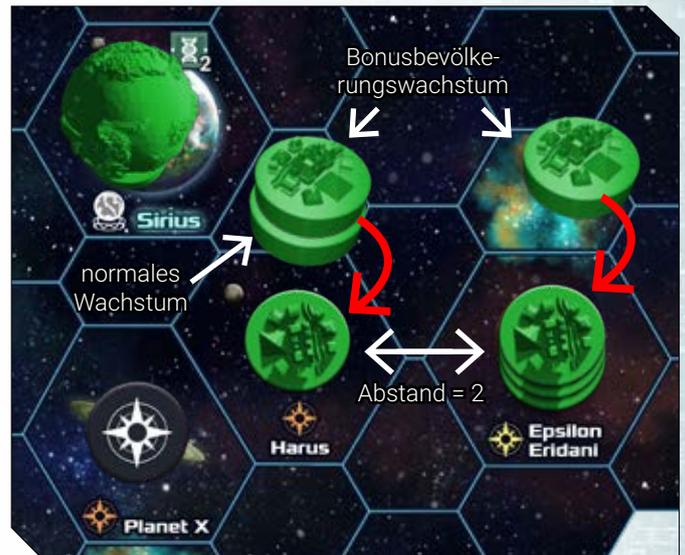
Im zweiten Teil dieser Aktion kann der Spieler seinen Sternen Scheiben als „Bonusbevölkerung“ hinzufügen. Wie viele das sind, wird durch seine Stufe in Genetik (und andere Spezialeffekte) angezeigt. Die zuvor genannten Wachstumsgrenzen gelten dann **nicht**. Der Spieler darf jedoch nur eine Bonusbevölkerung pro Stern innerhalb einer einzelnen Aktion „Bevölkerungszuwachs“ platzieren.



Hinweis: Wenn ein Spieler mehr Bonusbevölkerung erhält, als er Sterne besitzt, geht die überschüssige Anzahl verloren.

Beispiel: James (grün) kontrolliert Harus und Epsilon Eridani (siehe Bild unten). Er macht die Aktion „Bevölkerungszuwachs“. Er kann zu Harus 1 Scheibe hinzufügen, da diese unter der Wachstumsgrenze von 2 liegt. Epsilon Eridani hat

ebenfalls eine Grenze von 2, hat diese jedoch bereits erreicht, sodass er dort keine Scheibe hinzufügen kann. Er kann seinem Heimatstern, Sirius, keine Scheiben hinzufügen, da seine Bevölkerung (6) ebenfalls über der Grenze von 2 liegt.



Beachte, dass Planet X ein neutraler Stern ist und daher die Wachstumsgrenze nicht beeinflusst. Beachte auch, dass Harus auch dann eine Grenze von 2 hätte, wenn Epsilon Eridani und Sirius anderen Spielern gehören würden.

Da James Genetik auf Stufe 4 hat, erhält er auch 2 Bonusbevölkerung. Er kann unabhängig von der Begrenzung jeweils 1 Scheibe auf 2 seiner Sterne setzen. Er beschließt, sie auf Harus und Epsilon Eridani zu platzieren.

Das Endergebnis ist somit 3 Bevölkerung bei Harus und 4 Bevölkerung bei Epsilon Eridani.

6.2.7 Schiffsbau

Ein Spieler, der die Aktion „Schiffsbau“ ausführt, erhält eine Anzahl neuer Schiffe wie folgt:



neue Schiffe =

Schiffszahl für **Bevölkerungsleiste**

+ Schiffszahl für **Robotikstufe**

+ Anzahl **Asteroidensysteme** (siehe unten) mit einem Schiff des Spielers

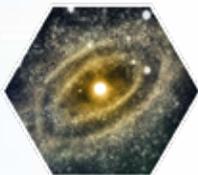
Beispiel: Ellen hat insgesamt 11 Bevölkerung, Robotik auf Stufe 3 und ein eigenes Schiff in 1 Asteroidensystem. Somit kann sie 8 Schiffe bauen = 4 (durch Bevölkerung) +3 (durch Robotik) +1 (durch Asteroidensysteme).

Der Spieler sammelt zuerst Schiffsminiaturen und Chips (einschließlich Phantom-Chips), die die oben genannte Summe ergeben, ein. Dabei zeigt er die Chips den anderen Spielern. Dann kann er all dies auf irgendeine Weise unter seinen Sternen verteilen, die jeweils 4 oder mehr Bevölkerung haben (dies sind die „Schiffswerften“; der Heimatstern gehört automatisch dazu). Schiffsminiaturen werden in die Felder dieser Sterne gelegt. Chips werden verdeckt in die Flotten hineingelegt, die sich an diesen Sternen befinden. Der Spieler kann auch neue Flotten für diese Schiffe aufstellen.

Hinweis: Du kannst während dieser Aktion nicht bereits vorhandene Schiffe in Flotten transferieren. Dies ist nur während der Bewegung zulässig.

Asteroidensystem

Bei dieser Wachstumsaktion erhält der Spieler ein zusätzliches Schiff pro Asteroidenfeld, auf dem er ein Schiff hat.



Hinweis: Mehrere Spieler können dasselbe Asteroidensystem für ihre Aktionen verwenden.

6.2.8 Forschung

Bei der Forschungsaktion steigt der Spieler eine Stufe auf in jeder Technologie für das er ein Technologieplättchen in dieser Runde ausgewählt hat. Auf Robotikstufe 5 und 6 sind mehrere Technologieplättchen möglich.



Hinweis: Wenn ein Spieler keine Technologie für sein quadratisches Plättchen ausgewählt hat, ist seine Forschungsaktion verschwendet.

„Forschung+“-Effekt

Wenn ein Spieler eine Technologie erforscht, die er bereits auf Stufe 6 hat, erhält er anstelle einer weiteren Stufe den Effekt, wie auf der Technologieleiste in derselben Zeile rechts von Stufe 6 (siehe Bild) angezeigt ist. In den Technologietabellen 11.2 befindet sich eine Erläuterung der einzelnen Effekte. Dies gilt in gleicher Weise auch, wenn eine Stufe durch ein uraltes Relikt gewonnen wird.



6.2.9 „Freie“ Wachstumsaktionen

Einige Spezialeffekte führen zu „freien“ Wachstumsaktionen. Diese werden ohne Aktionsplättchen ausgeführt.

Ein Spieler kann seine „freien“ Wachstumsaktionen (nur) in seinem Zug der Wachstumsphase und in beliebiger Reihenfolge zusammen mit seinen anderen Aktionen ausführen. Er erhält dafür SP, als ob sie reguläre Aktionen wären.

6.3 Handelsphase

Nach der Wachstumsphase können die Spieler Technologien „handeln“. Die Verhandlungen und Ausführungen hierfür werden alle gleichzeitig durchgeführt. Ein Handel kann nur zwischen zwei Spielern stattfinden.



Die beiden Spieler müssen „im Frieden“ und „in Kontakt“ miteinander sein, um handeln zu können. Um in Kontakt zu sein, müssen sie jeweils ein Schiff im selben Feld haben, oder ein Spieler muss ein Schiff an einem Stern des anderen Spielers haben.

Die beiden an einem Handel beteiligten Spieler erhalten je **eine** Stufe in einer Technologie, in der sie niedriger sind als ihr Handelspartner. Beide Spieler müssen eine Stufe erhalten und beide müssen dem gesamten Handel zustimmen (d.h. sowohl dem, was sie erhalten **und** was sie dem anderen Spieler beibringen).

Jeder Spieler darf nur an **einem Handel** pro Runde teilnehmen.

Einige Spezialeffekte ermöglichen weitere Handelsaktionen in einer Runde. Ein dazu Berechtigter kann dies in beliebiger Reihenfolge zusammen mit seinem regulären Handel tun. Er kann auch eine in derselben Phase erhaltene Stufe über Handeln weitergeben.

Beispiel: James hat Genetik 3 und Robotik 1 und Ellen hat Genetik 1 und Robotik 2. James hat eines seiner Schiffe am Stern Teetonia, der Ellen gehört. Sie vereinbaren, einen Handel durchzuführen, nämlich Robotik gegen Genetik. James erhöht seine Robotik auf Stufe 2 und Ellen erhöht ihre Genetik auf Stufe 2.

Hinweis: Du verlierst niemals ein Technologiestufe im Spiel, weder durch Handel noch auf andere Weise.

6.4 Wertungsphase

In der letzten Phase einer Runde erhalten die Spieler SP gemäß der aktuellen Ära. Markiere die neue Punktzahl auf der SP-Leiste entsprechend. Das angelegte Plättchen für die galaktische Geschichte bestimmt, wofür Spieler gemäß der aktuellen Ära punkten können.

Manche Punkte sind praktischerweise sofort beim Auftreten zu addieren (z.B. bei einem Kampf oder der Einnahme eines Sterns). Alles andere wird in dieser Phase gewertet. Auf manchen galaktischen Zielen gibt es ebenfalls Wertungsbedingungen, die sofort gewertet werden. Einzelheiten findet man in den Tabellen 11.4 und 11.5.

7. Weitere Details

7.1 Spezialeffekte für Antrieb

Sternentor 1

Spieler mit Antrieb 3 oder 4 haben „Sternentor1“-Bewegung. Dies bedeutet, dass sie Schiffe von einem ihrer Sterne mit 3 oder mehr Bevölkerung zu jedem anderen ihrer Sterne mit 3 oder mehr Bevölkerung bewegen können. Behandle die Felder in diesem Fall so, als wären sie angrenzend.



Sternentor 2

Spieler mit Antrieb 5 haben „Sternentor2“-Bewegung. Dies bedeutet, dass sie Schiffe von einem Stern, der nicht einem Spieler gehört, mit dem sie sich im Krieg befinden, zu einem anderen Stern dieser Art bewegen können, als wären die Felder angrenzend.



Hinweis: Dies schließt neutrale Sterne ein.

Spieler dürfen Sternentore nicht zum Rückzug oder zur Berechnung der Bevölkerungswachstumsgrenzen verwenden.

Neutronenstern

Nur Spieler mit Antrieb 5 oder 6 dürfen Neutronensternfelder betreten. Diese gehören niemals Spielern und gelten auch nicht als neutrale Sterne. Sie können jedoch als Stern für die Sternentor2-Bewegung verwendet werden.



Bevölkerung teleportieren

Spieler mit Antrieb 5 und 6 können ihre Bevölkerung teleportieren. Der Spieler tut dies als eine einzige, freie Aktion während seines Zuges der Wachstumsphase, in der der Spieler die angegebene Anzahl von Bevölkerungsscheiben zwischen seinen Sternen verlegen kann. Diese Aktion kann „blockiert“ werden (siehe unten), was bedeutet, dass Scheiben nicht von blockierten Sternen entfernt oder zu diesen hinzugefügt werden dürfen.

7.2 Blockieren

Die Anwesenheit feindlicher Schiffe verhindert Wachstumsaktionen und Bewegungen, wie unten beschrieben. Dies wird als „Blockieren“ bezeichnet.

Eine Aktion, Aktionsauswahl oder Bewegung, die gerade ausgeführt wird, darf auch (wenn die Bedingungen erfüllt sind) von einem Spieler blockiert werden, der in diesem Moment den Krieg erklärt (siehe Kapitel 7.3).

7.2.1 Aktionsausführung blockieren

Aktionen in der Wachstumsphase können nicht in oder mithilfe von Feldern durchgeführt werden, die ein feindliches Schiff enthalten.

Bei der Aktion Schiffsbau zählt die Bevölkerung blockierter Sterne nicht mit. Der blockierte Spieler muss stattdessen eine niedrigere Bevölkerungszahl anwenden. Eine Bevölkerungszahl unter sechs wird jedoch immer noch als sechs behandelt. Spieler können ihren transparenten Plastikchip auf ihre Bevölkerungsleiste legen, um dies zu berechnen oder zu markieren.

Beispiel: Dana führt die Aktion Schiffsbau aus. Sie hat derzeit 16 Bevölkerung und ein Schiff in einem Asteroidensystem. Normalerweise würde sie 6 Schiffe bekommen (5 durch die Bevölkerung und 1 durch das Asteroidensystem), aber sie befindet sich im Krieg mit Luke, der ihren Stern Axthada mit 4 Bevölkerung blockiert. Dies bedeutet, dass Dana für diese Aktion effektiv nur 12 Bevölkerung hat, sodass sie ihren transparenten Marker auf die „12“ ihrer Bevölkerungsleiste setzt. Sie kann das Asteroidensystem auch nicht nutzen, weil Lukes Schiff dort ist. Dies bedeutet, dass sie nur 4 Schiffe bekommt und Axthada auch nicht verwenden kann, um ihre Schiffe dort zu platzieren.

Beispiel: Dana führt die Aktion Bevölkerungszuwachs aus. Sie kontrolliert Sirius, Axthada, Ummo und Harus. Luke, mit dem sie im Krieg ist, hat jeweils ein Schiff bei Axthada und Ummo. Daher kann Dana nur bei Sirius und Harus Bevölkerungsscheiben hinzufügen.

7.2.2 Zusätzliche Aktionen blockieren

Ein feindliches Schiff an einem Stern verhindert, dass der Besitzer des Sterns eine zusätzliche Wachstumsaktion dafür erhält. Dies gilt nur während des Auswahlstschritts der Wachstumsphase (d.h. bevor irgendwelche Plättchen aufgedeckt werden).

7.2.3 Bewegung blockieren

Es können nur die folgenden Bewegungsarten blockiert werden.

Sternentor blockieren

Ein Schiff, das versucht, Sternentor1- oder Sternentor2-Bewegung zu verwenden, wird von feindlichen Schiffen am Absprungstern und am Zielstern blockiert. Wenn ein Gegner, der soeben den Krieg erklärt hat, diese Bewegung blockiert, darf der blockierte Spieler sein Schiff anders bewegen als ursprünglich beabsichtigt (ab dem Feld, wo es blockiert wurde).

Wurmloch blockieren

Ein Schiff, das versucht, ein Wurmloch zu benutzen, wird von einem feindlichen Schiff am Ausgangsfeld eines Wurmlochs blockiert. Das Schiff bewegt sich immer noch durch das Wurmloch, beendet seine Bewegung jedoch in dem Ausgangsfeld. Wenn dies durch einen Spieler geschieht, der neu den Krieg erklärt, kann der sich bewegende Spieler **nicht** entscheiden, sein Schiff anders zu bewegen.

Hinweis: In allen anderen Fällen kannst du immer Felder mit feindlichen Schiffen passieren.

7.3 Anlass zur Kriegserklärung

Ein DAS-Spieler kann jedem anderen Spieler den Krieg erklären. Er kann dies während seiner eigenen Bewegung tun (aber vor dem Kampf). Außerhalb seiner Bewegung kann er dies auch tun, um:



- ◇ die Bewegung eines anderen Spielers zu blockieren (wie in 7.2.3)
- ◇ die Wachstumsaktion eines anderen Spielers zu blockieren
- ◇ den Erhalt einer zusätzlichen Wachstumsaktion zu blockieren
- ◇ einen Stern zu erobern
- ◇ die Evakuierung eines Heimatsterns dorthin, wo er Schiffe hat, zu verhindern
- ◇ den „Forschung+“-Effekt der Militärtechnologie anzuwenden

Wenn ein Spieler den Krieg erklärt, um einen Spieler daran zu hindern, zusätzliche Wachstumsaktionen zu erhalten, kann der blockierte Spieler wählen, welche Aktionen er verliert. Mache dann alle SP-Verluste rückgängig, die möglicherweise bereits dafür angewendet wurden.

Ein DAA-Spieler kann nur DAS-Spielern den Krieg erklä-

henfolge legt jeder Spieler, der dies wünscht, seine Karte verdeckt unter den Stapel und zieht dann eine neue von oben.

Zu Beginn der dritten Ära muss jeder Spieler eine zweite Karte auf seine Hand ziehen, wenn er noch keine gespielt hat, ansonsten darf er seine Karte auf die gleiche Weise wie oben austauschen (Spieler dürfen aber nicht beides tun). Dies geschieht in Zugreihenfolge.

7.5 Sterne werden unbewohnt

Jeder Stern, dessen letzte Bevölkerungsscheibe entfernt wurde, wird zu einem „unbewohnten neutralen“ Stern (ohne Plättchen). Dies gilt für alle Fälle, in denen dies passieren kann (z.B. Teleportation oder der Spezialeffekt der Abtrünnigen KI mit DAS-Gesinnung). Der Stern kann dann wie gewohnt mit einer Aktion Sterneinnahme (kolonisieren) übernommen werden.

7.6 Notfallreserve

Ein Spieler benutzt sofort sein Notfallreserveplättchen, nachdem eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- ◇ Sein Heimatstern wird evakuiert (freiwillig oder unfreiwillig).
- ◇ Ein anderer Spieler nimmt einen seiner Sterne und er hat dann mindestens zwei Sterne weniger als jeder andere Spieler.



Der Spieler platziert dann sechs Schiffe an seinem (möglicherweise neuen) Heimatstern. Verwende dazu dieselben Regeln wie bei der Aktion „Schiffsbau“. Dieser Effekt kann jedoch nicht blockiert werden. Entferne dann das Plättchen aus dem Spiel.

8. Spielende

Das Spiel endet nach 8 Runden.



8.1 Endwertung

Addiere die folgenden Punkte hinzu, **nachdem** die Wertungsphase der letzten Runde abgeschlossen wurde. Dies sind die SP am Ende des Spiels.

- ◇ Jeder erhält Spieler so viele SP wie die höchste Zahl auf seiner Bevölkerungsleiste ohne Scheibe. *Beachte, dass für jede Bevölkerungsscheibe, die aus der oberen Reihe der Leiste entfernt wird, die Punktzahl um 2 oder mehr steigt.*
- ◇ Spieler erhalten möglicherweise SP entsprechend dem galaktischen Ziel, das für dieses Spiel ausgewählt wurde.
- ◇ Für jeden Sektor erhält der Spieler mit den meisten Schiffen dort 4 SP (bei Gleichstand erhalten alle Spieler mit den meisten diese).

Hinweis: Jede der oben genannten Wertungen ist ikonografisch unterhalb der Rundenleiste markiert.

8.2 Sieger

Der Spieler mit den meisten Schicksalspunkten (SP) gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige mit der höchsten Anzahl von Sternen unter diesen Spielern. Wenn dies auch gleich ist, verwende die Zugreihenfolge. Der Spieler unter diesen, der in Zugreihenfolge an erster Stelle steht, gewinnt.

9. Varianten



Die ersten beiden Varianten sind nicht für Anfänger geeignet!

9.1 Deterministischer Aufbau

Spieler, die den Zufall (größtenteils) aus dem Aufbauvorgang heraushalten möchten, können stattdessen Folgendes tun.

Befolge den normalen Aufbau in der angegebenen Reihenfolge. Führe aber stattdessen nach dem Platziern des zentralen Sektors die folgenden Schritte aus:

Aufbauzüge

Wähle zufällig einen Startspieler aus. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn sind die Spieler reihum an der Reihe. Pro Runde hat ein Spieler eine der folgenden Optionen. Jeder Spieler darf jede Option nur einmal ausführen.

- ◇ Nimm eine Sternenvollkarte.
- ◇ Nimm einen Sektor und lege ihn an den zentralen Sektor an (beliebige Ausrichtung und Seite). Lege deine Heimatsternminiatur auf den zentralen Stern hiervon. Der erste Spieler, der diese Option auswählt, kann vorher auch den zentralen Sektor drehen. Wenn andere Spieler ihre Sektoren bereits platziert haben, müssen alle neuen Sektoren so platziert werden, dass sie zu den anderen und der Konfiguration für die Anzahl der Spieler passen.
- ◇ Nimm ein Zugreihenfolgeplättchen.
- ◇ Ziehe fünf Dominanzkarten verdeckt vom Stapel. Wähle einen davon aus und lege die anderen vier zurück. Mische dann den Stapel.

Die Spieler führen reihum ihre Aktionen aus, bis alle einen Sektor, eine Sternenvollkarte, ein Zugreihenfolgeplättchen und eine Dominanzkarte haben. Führe alle anderen verbleibenden Dinge wie gewohnt aus (Setzen von Plättchen auf Sektoren, Startschiffe und -vorteile, Auswählen der Gesinnung usw.).

9.2 Spiel zu zweit

Baue das Spiel auf und spiele es wie mit drei Spielern. Der dritte Spieler ist die „Marionette“, die in jeder Runde von einem der beiden realen Spieler gespielt wird.

Die Marionette zählt für alle Zwecke als Spieler, außer wie unten beschrieben.

Aufbau

Entferne vor Beginn die Dominanzkarte „Gesinnung“ und das Sternenvolk „ICC“ aus dem Spiel.

Wähle die Startelemente der Marionette zufällig aus, bevor die beiden Spieler ihren eigenen Aufbau bestimmen. Die Marionette beginnt mit der DAA-Gesinnung und erhält keine Dominanzkarten (für das gesamte Spiel).

Jeder Spieler wählt eine zweite Farbe* und nimmt die Bevölkerungsscheiben dieser Farbe zum Bieten und Aufzeichnen der Kontrolle über die Marionette (siehe unten).

**Kickstarter-Basisversion: Ein Spieler verwendet die Scheiben und der andere die Schiffsminiaturen der nicht verwendeten Farbe.*

Bestimme den kontrollierenden Spieler

Zu Beginn jeder Bewegungsphase bestimmen die Spieler mithilfe einer Auktion, wer für diese Runde die Kontrolle über die Marionette erhält. Die beiden Spieler geben jeweils ein Gebot ab, indem sie heimlich eine Anzahl von Bietscheiben in die Hand nehmen. Spieler können Null bieten. Dann öffnen beide Spieler gleichzeitig ihre Hand. Der Spieler mit dem höheren Gebot gewinnt die Auktion und kontrolliert somit die Marionette während dieser Runde. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die Marionette in der vorherigen Runde **nicht** kontrolliert hat (bestimme den Gewinner zufällig, wenn dies in der ersten Runde geschieht).

Hinweis: Typische Gebote für die erste Runde sind 0-2 SP.

Der Spieler, der die Auktion gewonnen hat, legt zur Markierung eine seiner Bietscheiben auf die aktuelle Position der Rundenleiste. Nur dieser Spieler muss auch SP in Höhe seines Gebotes von seiner aktuellen Punktzahl abziehen.

Dieser Spieler muss außerdem einen **Aufpreis** zahlen, wenn er zuvor mehr Runden lang als der Gegner die Kontrolle über die Marionette hatte (die aktuelle Runde nicht mitgezählt). Der Aufpreis ist die Differenz in Anzahl Runden zum Quadrat (d.h. 1 Runde mehr = 1 SP, 2 Runden mehr = 4 SP, 3 Runden mehr = 9 SP usw.).

Beispiel: Es ist der Beginn der fünften Runde einer Partie zwischen Ellen und Dave. Ellen hat die Auktion gegen Dave gewonnen, indem sie 10 SP gegen Daves 9 SP geboten hat. Ellen hatte in den ersten drei Runden die Kontrolle über die Marionette und Dave in der vierten Runde. Sie hatte also zwei Runden lang mehr Kontrolle als Dave. Ihr Aufpreis beträgt somit 4 (2 im Quadrat). Sie muss daher insgesamt 14 SP (10 SP für ihr Gebot plus 4 SP Aufpreis) von ihrer Punktzahl abziehen.

Spielablauf

Die Marionette und ihr kontrollierender Spieler sind automatisch im Frieden miteinander. Wende die Krieg/Frieden-Plättchen ggf. entsprechend. Sie dürfen einander nicht gegenseitig den Krieg erklären.

Der kontrollierende Spieler kann mit der Marionette handeln.

Die Marionette erzielt keine SP. Die Marionette kann weiterhin alle Effekte verwenden, die einen SP-Verlust erfordern würden. Die Marionette wird aber mit eingerechnet, um zu bestimmen, **wer** punktet, und kann somit die SP-Verteilung an Spieler verhindern. Die Marionette hat zu Vergleichszwecken 0 SP.

Beispiel: Wenn die Marionette am Ende des Spiels die meisten Schiffe in einem Sektor hat, dann erhält kein Spieler für diesen Sektor SP.

9.3 Handicap

Die folgende Regel gleicht die Gewinnchancen aus, wenn es große Unterschiede in der Spielerfahrung gibt:

- ◇ Neulinge (d.h. die das Spiel noch nie zuvor gespielt haben) beginnen mit zusätzlichen 5 SP.
- ◇ Sehr erfahrene Spieler (d.h. die mindestens 4 Partien gespielt haben) beginnen mit 5 SP weniger als normal.

10. Strategietipps



Neulinge sollten diese besonders beachten!

Weit entfernte Sterne sind besser

Berücksichtige bei der Einnahme eines Sterns immer dessen zukünftiges Potenzial an Bevölkerung. Sterne, die sich in der Nähe eines anderen (egal von wem) kontrollierten Sterns befinden, sind nicht erste Wahl.

Benutze D-Flotte

Stelle in deiner ersten Runde deine D-Flotte auf mit einem deiner Schiffe, damit du weiter fliegen kannst.

Habe eine starke Verteidigung

Achte auf eine starke Verteidigung, selbst wenn du friedlich spielen möchtest. Sogar DAA-Spieler können die Gesinnung wechseln und dann überraschend deine Sterne einnehmen. Eine gute Vorsichtsmaßnahme ist es, an jedem deiner Sterne in Reichweite anderer Spieler ein Schiff zu haben.

Nimm Sterne von führenden Spielern

Es ist viel effektiver, einem Spieler, der dir in SP oder Technologien voraus ist, einen Stern abzunehmen, als einem, der dies weder noch ist.

Zuletzt ist taktisch am besten

Spieler, die in der Zugreihenfolge hinter dir sind, haben im Krieg mit dir einen bedeutenden taktischen Vorteil.

Parke Schiffe im Nebel

Wenn du nicht weißt, wohin du einige Schiffe bewegen sollst, kann es eine gute Idee sein, sie in ein Nebelfeld zu schicken. In der nächsten Runde haben sie dann wegen der größeren Reichweite mehr Möglichkeiten.

11. Tabellen mit Spezialeffekten

11.1 Sternenvölker

Name	Spezialeffekt als DAA	Spezialeffekt als DAS
Allianz des Lichts (DAA) Allianz der Nacht (DAS)	Ignoriere Sterne anderer DAA-Spieler für die Bestimmung deiner Bevölkerungswachstumsgrenzen. Diese Spieler tun dies ebenfalls mit deinen Sternen.	Erhalte +2 KW pro Schiff in einer Schlacht, wenn du einen DAA-Spieler angreifst. DAS-Spieler verlieren jedes Mal 3 SP, wenn sie dir den Krieg erklären.
	Verliere jedes Mal 2 SP, wenn du die Gesinnung wechselst (sowohl aktiv als auch indirekt).	
Abtrünnige KI	Starte mit Robotik 2.	
	Bei der Aktion Bevölkerungszuwachs darfst du an bis zu 2 Sternen jeweils 1 Schiff in eine Bonusbevölkerung umwandeln. Diese zählen auch zur regulären Begrenzung von 1 Bonusbevölkerung pro Stern. Dieser Effekt kann blockiert werden.	Bei der Aktion Schiffsbau darfst du, nachdem du die Anzahl der neuen Schiffe ermittelt und diese erhalten hast, zusätzlich Bevölkerungsscheiben in Schiffe umwandeln. Für jede Bevölkerungsscheibe erhältst du dabei 2 Schiffe. Diese zusätzlichen Schiffe werden am selben Stern platziert, wo die Bevölkerungsscheibe war (auch in Flotten hinein möglich). Die Heimatsternminiatur darf nicht umgewandelt werden. Dieser Effekt kann blockiert werden.
Anchara-Koalition	Starte mit 2 SP.	Starte mit 2 zusätzlichen Schiffen.
	Führe in deinem Zug der Wachstumsphase ein zusätzliches, ungenutztes Aktionsplättchen (kostenlos) aus, wenn du in dieser Runde die Aktion Gesinnungswechsel gewählt hast. Um Forschung zu betreiben, musst du bereits ein Technologieplättchen ausgewählt haben.	
Annunaki	Starte mit Genetikstufe 2.	
	Entwickeln: Anstatt eine Aktion Sterneinnahme normal zu verwenden, kannst du bis zu 2 primitive Sterne jeweils in hoch entwickelte Sterne umwandeln. Füge je 1 weiße Scheibe zu jedem dieser Sterne hinzu als Markierung (die Plättchen werden nicht ausgetauscht). Du musst ein Schiff bei jedem dieser Sterne haben. Entferne diese Scheiben sobald der Stern eingenommen wurde.	Wenn du einen primitiven Stern unterwirfst, füge 1 Bevölkerung hinzu, sofern dieser innerhalb der Wachstumsgrenze liegt (wie bei der Aktion Bevölkerungszuwachs).
Avianer	Starte mit Spiritualitätsstufe 2 und Antriebsstufe 2.	
Caninoide	Starte auf Stufe 2 in einer Technologie deiner Wahl.	
	Jedes Mal, wenn du einen Handel abschließt, erhalten du und dein Handelspartner jeweils 1 SP.	Andere Spieler müssen mit dir handeln, einschließlich der Stufen so wie von dir gewünscht. Die regulären Bedingungen gelten weiterhin (d.h. im Frieden und in Kontakt sein). Jeder zuvor in dieser Phase durchgeführte Handel, der dich daran hindert, deinen gewünschten Handel durchzuführen, wird rückgängig gemacht. Du kannst nicht andere Spieler dazu zwingen, mit dir Frieden zu schließen.
Drakos	Starte mit Militärstufe 2 und 3 zusätzlichen Schiffen.	

Name	Spezialeffekt als DAA	Spezialeffekt als DAS
Feline	Starte mit 1 zusätzlichem Schiff.	
	Einmal pro Runde kannst du in einer Schlacht einen Angreifer zwingen ,sich „vor dem Kampf zurückzuziehen“.	Einmal pro Runde in einer Schlacht bei der du der Angreifer bist, kannst du einen Verteidiger zwingen, sich „vor dem Kampf zurückzuziehen“. Dieser Spieler darf für den Rest der Runde keine Schiffe auf dieses Feld bewegen; markiere es ggf. mit einer weißen Scheibe. Du kannst mit deiner Entscheidung, diesen Effekt einzusetzen, warten, bis die Verteidiger sich entschieden haben, sich aus einer Schlacht zurückzuziehen oder nicht.
	Du musst dich entscheiden diese Fähigkeit zu verwenden bevor irgendwelche Schiffe bei einer Schlacht aufgedeckt worden sind. Lege eine weiße Scheibe auf den Fleck unten links auf der Sternenvolkkarte als Erinnerungshilfe.	
Galaktische Konföderation (DAA) Galaktisches Reich (DAS)	Bei jeder Aktion Sterneinnahme erhältst du eine (kostenlose) freie Aktion Sterneinnahme mit der Option „verbünden“. Diese zusätzliche „Verbünden“-Aktion löst diese Fähigkeit nicht nochmals aus.	Behalte bis zu 3 Bevölkerung bei der Eroberung eines Sterns. Du erhältst die zusätzliche Bevölkerung auch, wenn die Bevölkerung vom eroberten Stern evakuiert oder versetzt (siehe Kosmische Mayas) wurde. <i>Beispiel: Du erobert einen Stern mit 5 Bevölkerung. Du entfernst die 5 Bevölkerungsscheiben des anderen Spielers und legst 3 deiner eigenen Bevölkerungsscheiben dorthin.</i> <i>Hinweis: Du erhältst auch 3 Bevölkerung wenn du einen hoch entwickelten, neutralen Stern erobert.</i>
Graue	Starte mit 1 Schiff weniger als normal. Wenn du eine Technologie auf Stufe 1 erforschst, erhöhst du diese auf Stufe 3. <i>Hinweis: Wenn du dies bei Militär machst, erhältst du dennoch die fortgeschrittene Flottentaktik für Stufe 2.</i> Du darfst anderen Spielern nicht den Krieg erklären (auch nicht einer Marionette).	Starte mit 1 zusätzlichem Schiff. Am Ende einer Handelsphase, in der du nicht gehandelt hast, darfst du 1 Technologiestufe von einem Spieler nehmen, mit dem du in Kontakt bist. Wenn du dies während der Ära der Finsternis gegen einen DAA-Spieler tust, darf dieser dir sofort den Krieg erklären.
ICC	Starte mit Antrieb 2.	Starte mit Robotik 2 und 1 zusätzlichem Schiff.
	Du darfst in der Handelsphase mit jedem Spieler einmal handeln (anstelle von nur mit einem Handelspartner). Die sonstigen regulären Bedingungen bleiben weiterhin bestehen.	
Kosmische Mayas	Du kannst bis zu 3 Bevölkerungsscheiben von einem eroberten Stern auf einen oder mehrere deiner nichtblockierten Sterne versetzen, die sich in einer Entfernung gleich der Zahl deiner aktuellen Schiffsreichweite (aufgrund von Antrieb) hierzu befinden (also unabhängig von Raumanomalien). Du kannst damit jedoch nicht deine Heimatsterminiatur versetzen. <i>Beispiel: Du hast Antriebsstufe 2 und somit eine aktuelle Schiffsreichweite von 4. Damit kannst du eroberte Bevölkerungsscheiben bis zu einer Entfernung von 4 Feldern versetzen.</i>	Erhalte 1 SP für jedes deiner Schiffe, welches im Kampf zerstört wurde (aber höchstens 3 SP von einer verlorenen Schlacht).
	Asteroiden-Systeme geben dir beim Schiffsbau keine zusätzlichen Schiffe.	

Name	Spezialeffekt als DAA	Spezialeffekt als DAS
Mantide	Starte mit 2 zusätzlicher Bevölkerung an deinem Heimatstern.	Starte mit Genetik 2.
	Erhalte 2 Bevölkerungsscheiben (anstelle von 1) pro Stern bei der Aktion Bevölkerungszuwachs (die Wachstumsgrenzen gelten weiterhin).	
Orion-Republik (DAA) Orion-Reich (DAS)	Deine Bevölkerung zählt doppelt, wenn sie erobert werden soll. B-Flotten haben ihren besonderen Effekt nicht gegen deine Sterne.	Eroberer Sterne mit nur 1 Schiff (dies gilt auch gegen einen Stern mit „Verteidigungsmatrix“).
Plejarer	Du darfst während deiner Bewegung (jedoch vor den Kämpfen) DAS-Spielern den Krieg erklären. Erhalte jedes Mal 2 SP, wenn du einen Stern „befreist“ (zusätzlich zu anderen SP hierfür).	Du darfst dich mit hoch entwickelten, neutralen Sternen „verbünden“. <i>Hinweis: Eine solche Aktion bietet DAA-Spielern keine Gelegenheit, dir den Krieg zu erklären.</i>
Urriesen	Du erhältst 4 zusätzliche, freie Aktionen Sterneinnahme mit der Option „kolonisieren“ (für die gesamte Partie). Du kannst eine beliebige Anzahl hiervon im selben Zug verwenden.	
Yowies	Starte mit Spiritualität 3. Du darfst Robotik nicht höher als Stufe 1 haben. Wenn du die Uralte Technologie Robotik (Relikt) erhältst, bekommst du anstatt einer Stufe 2 Schiffe an diesem Stern (verwende die gleichen Regeln wie für „Vergrabene Schiffe“). Wenn dein Sektorstartvorteil für Robotik ist, startest du stattdessen auf Stufe 2 in einer anderen Technologie deiner Wahl.	



11.2 Technologien

11.2.1 Militär

Stufe	Effekt
1	Der Kampfwert (KW) jedes Schiffes beträgt 1.
2	Der Kampfwert (KW) jedes Schiffes beträgt 1. Du erhältst 1 fortgeschrittene Flottentaktik.
3	Der Kampfwert (KW) jedes Schiffes beträgt 2.
4	Der Kampfwert (KW) jedes Schiffes beträgt 3. Du erhältst 1 fortgeschrittene Flottentaktik.
5	Der Kampfwert (KW) jedes Schiffes beträgt 6.
6	Der Kampfwert (KW) jedes Schiffes beträgt 10. Du erhältst 3 fortgeschrittene Flottentaktiken.
+	Du kannst ein Wachstumsaktionsplättchen (Solovariante: Wachstumsaktionssatz außer „Schiffe hervorbringen“) deiner Wahl eines Spielers aufheben, mit dem du sich im Krieg befindest und welches noch nicht gespielt wurde. Wende das Plättchen auf die Unterseite, um dies zu markieren. Wegen dieser Aktion entstandene SP-Verluste werden in diesem Fall nicht zurückerstattet. Dies gilt als „Blockieren“, sodass DAS-Spieler hierfür den Krieg erklären können und Spieler mit Spiritualität 5 oder 6 dagegen immun sind. <i>Beachte, dass der betroffene Spieler dieses Plättchen in dieser Runde nicht mehr verwenden darf, selbst wenn er eine zusätzliche Aktion erhält.</i>

11.2.2 Spiritualität

Stufe	Effekt
1	
2	Du kannst 1 Hellsicht pro Runde ausführen.
3	Du kannst 2 Hellsicht pro Runde ausführen.
4	Du kannst 3 Hellsicht pro Runde ausführen. Du kannst handeln, ohne in Kontakt zu sein (dein Handelspartner muss diese Technologiestufe hierfür nicht haben). <i>Telepathie ist die universelle Form der Kommunikation für spirituell fortgeschrittene Völker in der Galaxis.</i>
5	Du kannst 4 Hellsicht pro Runde ausführen. Du kannst handeln, ohne in Kontakt zu sein. Feindliche Schiffe können dich nicht blockieren.
6	Du kannst beliebig oft Hellsicht pro Runde ausführen. Du kannst handeln, ohne in Kontakt zu sein. Feindliche Schiffe können dich nicht blockieren. Wenn du Bevölkerung verlierst, legst du sie zur Seite (sie „steigen auf“) anstatt zurück auf die Bevölkerungsleiste.
+	Du kannst ein zusätzliches Wachstumsaktionsplättchen auswählen und ausführen (kostenlos). Du kannst außerdem eine Dominanzkarte austauschen.

Du kannst dich vor dem Kampf zurückziehen, wenn du von einem Spieler mit einer niedrigeren Stufe in Spiritualität angegriffen wirst.

Wenn du mit Hellsicht Flotten eines Spielers ansehen möchtest, geht dies nur auf solche mit einer niedrigeren Stufe in Spiritualität.

Auf Stufe 5 und 6 wechselst du automatisch zu DAA (dafür ist keine Wachstumsaktion erforderlich) und darfst auch nicht mehr zu DAS zurück. Dies geschieht erst, wenn die Stufe erreicht ist (also noch nicht während des Schritts „Gesinnung wechseln“).

11.2.3 Antrieb

Stufe	Effekt
1	Die Schiffsreichweite beträgt 3.
2	Die Schiffsreichweite beträgt 4.
3	Die Schiffsreichweite beträgt 4. Du kannst Sternentor1-Bewegung anwenden.
4	Die Schiffsreichweite beträgt 5. Du kannst Sternentor1-Bewegung anwenden.
5	Die Schiffsreichweite beträgt 5. Du kannst Sternentor2-Bewegung anwenden. Du darfst Felder mit einem Neutronenstern betreten. Du kannst 1 Bevölkerungsscheibe teleportieren (als freie Aktion in der Wachstumsphase, blockierbar).
6	Du kannst deine Schiffe überall hin bewegen (einschließlich Neutronensternfelder). Du kannst bis zu 3 Bevölkerungsscheiben teleportieren (als freie Aktion in der Wachstumsphase, blockierbar).
+	Du erhältst 2 freie Aktionen Sterneinnahme.

Du kannst dich vor dem Kampf zurückziehen, wenn du von einem Spieler mit einer niedrigeren Stufe in Antrieb angegriffen wirst.

11.2.4 Robotik

Stufe	Effekt
1	
2	Füge 1 Schiff hinzu bei der Aktion Schiffsbau.
3	Füge 3 Schiffe hinzu bei der Aktion Schiffsbau.
4	Füge 5 Schiffe hinzu bei der Aktion Schiffsbau. Platziere neue Schiffe an deinen nicht blockierten Sternen mit 3+ Bevölkerung.
5	Füge 7 Schiffe hinzu bei der Aktion Schiffsbau. Platziere neue Schiffe an deinen nicht blockierten Sternen mit 2+ Bevölkerung. Du darfst 2 quadratische Plättchen für die Wachstumsphase auswählen (Änderung der Zugreihenfolge oder Technologie) anstelle von nur 1, also entweder 2 Technologien oder 1 Technologie und 1 Änderung der Zugreihenfolge. Du verlierst 2 SP, wenn du dies tust. (*)
6	Füge 10 Schiffe hinzu bei der Aktion Schiffsbau. Platziere neue Schiffe an beliebige deiner nicht blockierten Sterne. Du darfst 2 quadratische Plättchen für die Wachstumsphase wie oben beschrieben auswählen, allerdings ohne dabei SP zu verlieren. (*)
+	Du erhältst eine zusätzliche Stufe in der anderen Technologie dieser Forschungsaktion und verlierst 2 SP (wenn du dies tust). Befindet sich diese Technologie bereits auf Stufe 6, erhältst du stattdessen den entsprechenden „Forschung+“-Effekt. Du kannst diesen Effekt auch mit einem Plättchen für die Zugreihenfolgeänderung anstelle einer Technologie kombinieren. Dann hast du die Option, mit dem Spieler zu tauschen, der zwei Positionen von dir entfernt ist, anstatt einer. Du verlierst aber in jedem Fall die 2 SP.

(*) Bei der Forschungsaktion erhältst du SP für **jede** Technologie, die du ausgewählt hast, gemäß der galaktischen Geschichte.

11.2.5 Genetik

Stufe	Effekt
1	
2	Du erhältst 1 Bonusbevölkerung bei der Aktion Bevölkerungszuwachs.
3	Du erhältst 2 Bonusbevölkerung bei der Aktion Bevölkerungszuwachs.
4	Du erhältst 3 Bonusbevölkerung bei der Aktion Bevölkerungszuwachs.
5	Du erhältst 4 Bonusbevölkerung bei der Aktion Bevölkerungszuwachs. Verliere nur 2 SP pro zusätzliches Wachstumsaktionsplättchen.
6	Du erhältst 6 Bonusbevölkerung bei der Aktion Bevölkerungszuwachs. Verliere nur 1 SP pro zusätzliches Wachstumsaktionsplättchen.
+	Du erhältst eine freie Aktion „Bevölkerungszuwachs“ mit 2 Bonusbevölkerung zusätzlich.

11.3 Dominanzkarten

Name	Hauptbedingung	SP	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> A B </div>	
			sofortige, einmalige Wirkung	Sekundär-SP
Aneignung	Erobere/befreie im selbem Zug 2 Sterne von Spielern. Spiele diese Karte sobald dies passiert.	10	Erhalte eine zusätzliche Technologiestufe von einem Spieler, dem du in diesem Zug einen Stern genommen hast.	1 pro neutralen Stern, an dem nur du ein Schiff hast ODER aktuell erreichte Stufe in Militär

Name	Hauptbedingung	SP	sofortige, einmalige Wirkung	Sekundär-SP
Äther	Habe jeweils ein Schiff in 4 Nebelfelder am Anfang deiner Bewegung.	8	Alle deine Schiffe, die jetzt ihre Bewegung in einem Nebelfeld beginnen, erhalten +4 auf ihre Reichweite (anstelle von +2).	wenn DAA, dann aktuell erreichte Spiritualitätsstufe; wenn DAS, dann aktuell erreichte Militärstufe
Dichte	Habe 3 Sterne mit jeweils 5+ Bevölkerung. <i>Hinweis: Der Heimatstern zählt bereits als einer hiervon.</i>	7	Füge jedem deiner Sterne mit 5+ Bevölkerung 1 Bevölkerung hinzu (ignoriere Wachstumsgrenzen und Blockierung).	1 pro Stern von dir mit 4+ Bevölkerung
Diplomatie	Habe Spiritualität 4+, habe den zentralen Stern im zentralen Sektor und sei im Frieden mit allen Spielern.	14	Kein Spieler darf dir in dieser Runde mehr den Krieg erklären.	2 pro Heimatstern eines anderen Spielers (inkl. Marionette), an dem du ein Schiff hast ODER aktuell erreichte Stufe in Spiritualität
Erkundung	Habe Antrieb 4+, habe in 4 Sektoren je ein Schiff und einen Stern.	13	Du darfst die Dominanzkarten eines anderen Spielers anschauen. In einer Partie mit 5+ Spielern darfst du dies sogar bei zwei Spielern.	# Sektoren mit einem deiner Schiffe ODER aktuell erreichte Antriebsstufe
Gesinnung	Kann nur am Ende einer Wertungsphase gespielt werden. Habe dann mindestens 5 SP und entweder mehr SP (Solovariante: Technologiestufen) als jeder andere Spieler deiner Gesinnung oder sei der einzige deiner Gesinnung.	9	Erhalte 2 SP zusätzlich für jedes Aktionsplättchen Gesinnungswechsel, das in dieser Runde gespielt wurde.	4, wenn du in der Wertungsphase dieser Runde keine SP für deine Gesinnung erhalten hast ODER aktuell erreichte Stufe in Spiritualität
Holistische Wissenschaft	Habe in Summe mindestens 16 Technologiestufen.	9	Du darfst diese Runde einmal zusätzlich handeln. Der Spieler, mit dem du handelst, darf dies auch zusätzlich (dies braucht nicht derselbe Spieler zu sein, mit dem du vorher gehandelt hast).	deine niedrigste Technologiestufe x2
Militär	Habe Schiffe mit einem Gesamtwert von 120 KW (ohne irgendwelche Boni). Decke genügend Schiffe auf, um dies zu beweisen. Wenn du diese Karte während einer Schlacht ausspielst, zählen alle deine Schiffe in der Schlacht dazu (auch wenn sie zerstört werden).	10	In der aktuellen Schlacht dürfen sich entweder deine Gegner nicht vor dem Kampf zurückziehen (auch nicht mit der E-Flotte) ODER keine deiner Schiffe werden zerstört (wähle eine der zwei Optionen aus). Wenn keine deiner Schiffe zerstört werden als Verlierer der Schlacht, werden von den Gewinnern auch entsprechend weniger zerstört.	2 pro Sektor, wo du der einzige mit einer Flotte bist, ODER aktuell erreichte Militärstufe
Ökonomie	Baue 10 Schiffe im Rahmen einer Aktion Schiffsbau. Spiele diese Karte aus, sobald dies passiert. Schiffe, die unmittelbar durch den Spezialeffekt eines Sternenvolkes (z.B. DAS-Abtrünnige KI) erhalten wurden, zählen hierfür nicht.	7	Erhalte 6 zusätzliche Schiffe, die du an irgendwelchen deiner Sterne platzieren kannst. Verwende hierzu ansonsten dieselben Regeln wie bei der Aktion Schiffsbau. Dieser Effekt kann jedoch nicht blockiert werden.	1 pro Asteroidensystem, in dem du ein Schiff hast, ODER aktuell erreichte Robotikstufe

A

B

Name	Hauptbedingung	SP	sofortige, einmalige Wirkung	Sekundär-SP
Raum	Habe 10 Sterne.	11	Teleportiere bis zu 3 deiner Bevölkerung (wie in Kapitel 7.1 beschrieben). Dies kann nicht blockiert werden und ist jederzeit möglich (beim Ausspielen der Karte).	2 pro 3 Sterne, die du hast, ODER aktuell erreichte Antriebsstufe
Spezialisierte Wissenschaft	Habe Stufe 6 in einer Technologie und Stufe 5+ in einer anderen.	11	Erhalte eine freie Aktion Forschung und wähle dafür eine Technologie, dessen Plättchen du diese Runde noch nicht ausgewählt hast. Diese Aktion zählt für Wertung und andere Effekte wie normal.	deine höchste Technologiestufe
Verteidigung	Habe alle Sterne (außer Neutronensterne) in deinem Heimatsternsektor (d.h. der Sektor, wo dein Heimatstern ist).	9	Addiere 20 KW zu deiner Seite in der aktuellen Schlacht, wenn diese in deinem Heimatsternsektor stattfindet. Du darfst diese Karte ausspielen, nachdem alle Flotten aufgedeckt worden sind.	4, wenn kein anderer Spieler ein Stern in deinem Heimatsternsektor hat + aktuell erreichte Militärstufe/2
Zentrum	Habe 4 Sterne im zentralen Sektor.	12	Du erhältst eine freie Aktion Sterneinnahme, welches du nur im zentralen Sektor verwenden kannst. Deine Schiffe zählen dabei doppelt (vor Anwendung des Bonus für eine „B“-Flotte).	1 pro Bevölkerung eines deiner Sterne im zentralen Sektor.

Alle Nachkommastellen an SP werden abgerundet, bevor sie zur Punktzahl eines Spielers addiert werden!

11.4 Galaktische Geschichten

Reisen	
erste Ära	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Jeder Spieler mit der DAA-Gesinnung am Ende einer Runde erhält 1 SP. ◇ Alle Spieler erhalten 1 SP für jeden Spieler, mit dem sie am Ende der Runde „in Kontakt“ sind (einschließlich der Marionette in einem 2-Spieler-Spiel).
zweite Ära	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Jeder Spieler mit der DAS-Gesinnung am Ende einer Runde erhält 1 SP. ◇ Jeder Spieler, der sich am Ende der Runde mit mindestens einem anderen Spieler „im Krieg“ befindet, erhält 1 SP. ◇ Alle Spieler erhalten 2 SP für jeden Stern außerhalb ihres Heimatsternsektors, den sie einem anderen Spieler abnehmen. ◇ Alle Spieler erhalten 2 SP für jede Schlacht, die sie außerhalb ihres Heimatsternsektors gewinnen. Schlachten, bei denen sich alle gegnerischen Schiffe vor dem Kampf zurückgezogen haben, werden nicht gezählt.
dritte Ära	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Jeder Spieler mit der DAA-Gesinnung am Ende einer Runde erhält 1 SP. ◇ Am Ende der Runde erhält jeder Spieler, der in dieser Runde Spiritualität erforscht hat und unter allen Spielern, die dies ebenfalls getan haben, die höchste Stufe in dieser Technologie hat (Gleichstand zulässig) SP wie folgt: 7 minus seiner Spiritualitätsstufe. Gleiches gilt für Antrieb. Eine Forschungsaktion, die nicht zu einer erhöhten Technologiestufe geführt hat, zählt weder zur Wertung noch zur Verhinderung einer Wertung. (*) <p><i>Beispiel: Dave und Luke haben zu Beginn der Runde in dieser Ära jeweils Antrieb 3. Dave und Luke erforschen jeweils Antrieb. Dave gewinnt dann auch eine Stufe durch Handel, Luke jedoch nicht. Dave hat also am Ende der Runde Antrieb 5 und Luke nur Stufe 4. Also erhält Dave 7-5 = 2 SP und Luke nichts.</i></p>

Migrationen	
erste Ära	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Jeder Spieler mit der DAA-Gesinnung am Ende einer Runde erhält 1 SP. ◇ Alle Spieler erhalten 3 SP für jede Aktion „Bevölkerungszuwachs“, die sie in dieser Ära ausführen. Es werden nur Aktionen gezählt, die mindestens eine Bevölkerung generiert haben.

Migrationen

zweite Ära	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Jeder Spieler mit der DAS-Gesinnung am Ende einer Runde erhält 1 SP. ◇ Jeder Spieler, der sich am Ende der Runde mit mindestens einem anderen Spieler „im Krieg“ befindet, erhält 1 SP. ◇ Spieler erhalten 1 SP für jede Bevölkerung eines anderen Spielers, den sie von einem Stern entfernen. <i>Beispiel: In Runde 6 befreit Ellen Khaa, Daves Heimatstern, mit einer Bevölkerung von 7. Sie erhält somit 7 Punkte.</i> ◇ Alle Spieler erhalten 1 SP für jede Schlacht, die sie gewinnen. Schlachten, bei denen sich alle gegnerischen Schiffe vor dem Kampf zurückgezogen haben, werden nicht gezählt.
dritte Ära	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Jeder Spieler mit der DAA-Gesinnung am Ende einer Runde erhält 1 SP. ◇ Jeder Spieler, der in dieser Ära als einziger Spieler in einer Runde eine bestimmte Technologie erforscht, erhält 4 SP (pro Technologie). Technologiestufen, die auf andere Weise erreicht wurden (z.B. indem einem Spieler ein Stern abgenommen wurde), zählen weder für die Wertung noch für die Verhinderung einer Wertung. Für Forschungsaktionen, die nicht zu einer erhöhten Stufe geführt haben, gilt dies ebenso. (*) <i>Beispiel: In Runde 8 erforschen Ellen und James beide die Genetik und Dave die Spiritualität. Alle drei haben in diesen Technologien eine Stufe von weniger als 6. Dave erhält 4 SP für seine Forschungsaktion. Ellen und James erzielen nichts für ihre. Wenn Luke, der bereits Spiritualitätsstufe 6 hat, auch Spiritualität erforscht hätte, hätte Dave immer noch die 4 SP erzielt.</i>

Rivalität

erste Ära	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Jeder Spieler mit der DAA-Gesinnung am Ende einer Runde erhält 1 SP. ◇ Alle Spieler erhalten 1 SP für jede Aktion Sterneinnahme, die sie in dieser Ära ausführen.
zweite Ära	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Jeder Spieler mit der DAS-Gesinnung am Ende einer Runde erhält 1 SP. ◇ Jeder Spieler, der sich am Ende der Runde mit mindestens einem anderen Spieler „im Krieg“ befindet, erhält 1 SP. ◇ Alle Spieler erhalten 1 SP für jeden Stern eines anderen Spielers, den sie am Ende der Runde blockieren (d.h. für jeden feindlichen Stern, an dem sie dann anwesend sind). Mehrere Spieler können für denselben Stern punkten, den sie blockieren. ◇ Jedes Mal, wenn ein Spieler sich „vor dem Kampf zurückzieht“, verliert er 2 SP.
dritte Ära	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Jeder Spieler mit der DAA-Gesinnung am Ende einer Runde erhält 1 SP. ◇ Für jede Technologie wird an den Spieler mit der höchsten Stufe darin (auch bei Gleichstand) am Ende einer Runde 3 SP vergeben.

Kriege

erste Ära	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Jeder Spieler mit der DAA-Gesinnung am Ende einer Runde erhält 1 SP. ◇ Alle Spieler erhalten 2 SP für jede Aktion Schiffsbau, die sie in dieser Ära ausführen.
zweite Ära	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Jeder Spieler mit der DAS-Gesinnung am Ende einer Runde erhält 1 SP. ◇ Jeder Spieler, der sich am Ende der Runde mit mindestens einem anderen Spieler „im Krieg“ befindet, erhält 2 SP. ◇ Alle Spieler erhalten 2 SP für jeden Stern, den sie einem anderen Spieler abnehmen. ◇ Alle Spieler erhalten 1 SP für jedes gegnerische Schiff, das sie zerstören (auch als Verlierer einer Schlacht). Mehrere Spieler auf einer Seite in einem Kampf erzielen jeweils die Punkte für alle zerstörten gegnerischen Schiffe.
dritte Ära	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Jeder Spieler mit der DAA-Gesinnung am Ende einer Runde erhält 1 SP. ◇ Am Ende der Runde erhält jeder Spieler, der in dieser Runde Militär erforscht hat und unter allen Spielern, die dies ebenfalls getan haben, die höchste Stufe in dieser Technologie hat (Gleichstand zulässig) SP wie folgt: 7 minus seiner Militärstufe. Gleiches gilt für Robotik. Eine Forschungsaktion, die nicht zu einer erhöhten Technologiestufe geführt hat, zählt weder zur Wertung noch zur Verhinderung einer Wertung. (*)

(*) Praxistipp: Wenn du die Forschungsaktion in einer Technologie ausführst, ohne eine neue Stufe zu erreichen, wende dann das zugehörige Technologieplättchen auf die Unterseite, damit es nicht für die Wertung gezählt wird.

11.5 Galaktische Ziele

Name	Effekt	Spielstil
Entdeckung	Die Spieler behalten die Sternplättchen der neutralen Sterne, die sie im Laufe des Spiels eingenommen haben (ein primitiver Stern, der von der DAA-Annunaki „entwickelt“ wurde, gilt zu diesem Zweck immer noch als primitiv). Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit den meisten Sternplättchen eines Typs 10 SP. (*) (**)	kompetitiv
Führung	Am Ende jeder Ära (nach der Wertungsphase) legt der Spieler mit den meisten SP aller Spieler seiner Gesinnung, eine Schiffsminiatur seiner Farbe (von seinem Vorrat oder dem Spielbrett) auf das galaktische Zielplättchen. Bei Gleichstand tut dies jeder Spieler im Gleichstand. Am Ende der dritten Ära tue dies bevor die SP für die Endwertung addiert werden. Der Spieler mit den meisten Schiffen auf dem galaktischen Zielplättchen am Ende des Spiels erhält 10 SP (Solovariante: 20 SP). (*) (**)	kompetitiv
Kontrolle	Spieler erhalten 10 SP pro Stern in der Mitte eines Sektors, den sie am Ende des Spiels haben.	sehr konfrontativ
Kooperation	Ein Spieler verliert sofort 3 SP, wenn er einem Spieler den Krieg erklärt. Spätere Kriegserklärungen desselben Spielers an denselben Gegner kosten jedoch nichts (d.h. diese SP verliert man nur einmal pro Gegner). Markiere dies, indem du einen Chip unter das Kriegs-/Friedensplättchen für diesen Spieler legst. Spieler erhalten sofort 2 SP pro Handel, an dem sie teilnehmen. (**)	friedlich
Macht	Spieler erhalten 8 SP, wenn sie mehr Schiffe in einem Sektor haben als alle Schiffe der anderen Spieler zusammen (keine SP bei Gleichstand).	kompetitiv
Persönliche Entwicklung	Spieler erhalten die doppelte Punktzahl für Dominanzkarten (d.h. für alle Effekte auf einer Karte, die direkt SP vergeben). Nachkommastellen werden nicht abgerundet (jeder halbe SP wird zu einem ganzen).	geheimnistuerisch
Präsenz	Spieler erhalten 10 SP pro Sektor, in dem sie am Ende des Spiels mindestens 2 Sterne haben.	konfrontativ
Vermächtnis	Spieler erhalten 10 SP pro Stern mit einem Relikt am Ende des Spiels (Relikte mit einmaligem Effekt zählen nicht).	konfrontativ

(*) Bei einem Gleichstand erhält jeder Spieler im Gleichstand die SP.

()** **Solovariante:** Siehe das Regelheft der Solovariante für zusätzliche und abweichende Regeln.

11.6 Startvorteile der Sektoren

Sektor	Startvorteil
Alpha Draconis	Starte mit Militärstufe 2. (*)
Arcturus	Du darfst in der ersten Runde 1 zusätzliches Wachstumsaktionsplättchen (kostenlos) auswählen.
Khaa	Du darfst in der ersten Runde 1 zusätzliches Wachstumsaktionsplättchen (kostenlos) auswählen.
Lyra	Starte mit Spiritualitätsstufe 2. (*)
Pleiades	Starte mit Antriebsstufe 2. (*)
Rigel	Starte mit Robotikstufe 2. (*)
Sirius	Starte mit Genetikstufe 2. (*)
Xilox	Starte mit 2 zusätzlicher Bevölkerung an deinem Heimatstern.
Zeta Reticuli	Starte mit 2 zusätzlichen Schiffen an deinem Heimatstern.

(*) Wenn du diese Technologiestufe bereits hast oder aufgrund deines Sternenvolkes nicht haben darfst, startest du stattdessen auf Stufe 2 in einer anderen Technologie deiner Wahl.

11.7 Uralte Relikte

Name	Bild	Effekt
Planetentodesstrahl		Während seiner Bewegung in der Bewegungsphase kann der Spieler, der diesen Stern besitzt, 1 Schiff oder Bevölkerungsscheibe (aber keine Heimatsternminiatur) eines Spielers zerstören, mit dem er „im Krieg“ ist, und welches sich in einem Abstand von bis zu 3 Feldern zu diesem Stern befindet. Wenn ein Stern seine letzte Bevölkerung verliert, wird er „unbewohnt“. Wenn eine Flotte ihr letztes Schiff verliert, wird sie aufgelöst. Das entfernte Schiff oder die entfernte Bevölkerung kann abhängig von der galaktischen Geschichte für die Wertung zählen. (*)
Supersternentor		Der Spieler, dem dieser Stern gehört, kann Sternentor-Bewegung von einem beliebigen seiner Sterne zu diesem oder umgekehrt verwenden (unabhängig von seiner Antriebsstufe). Wenn der Spieler Antrieb 5 hat, kann diese Bewegung sogar nicht blockiert werden (in beide Richtungen).(*)
Uralte Pyramiden		Der Spieler, dem dieser Stern gehört, erhält pro Runde 1 zusätzliche Hellsicht . Diese kann wie gewohnt für ein verdecktes Ding angewendet werden oder um eine beliebige Flotte (unabhängig von den Spiritualitätsstufen) anzusehen. Platziere hier 1 Bonusbevölkerung (diese zählt auch zur üblichen Grenze von 1 Bonusbevölkerung pro Stern) bei der Aktion Bevölkerungszuwachs. Dieser Effekt kann wie gewohnt blockiert werden. (*)
Uralte Technologie: Antrieb		Der Spieler, der diesen Stern zuerst einnimmt, erhält sofort 1 Stufe in Antrieb . (**)
Uralte Technologie: Genetik		Der Spieler, der diesen Stern zuerst einnimmt, erhält sofort 1 Stufe in Genetik . (**)
Uralte Technologie: Militär		Der Spieler, der diesen Stern zuerst einnimmt, erhält sofort 1 Stufe in Militär . (**)
Uralte Technologie: Robotik		Der Spieler, der diesen Stern zuerst einnimmt, erhält sofort 1 Stufe in Robotik . (**)
Uralte Technologie: Spiritualität		Der Spieler, der diesen Stern zuerst einnimmt, erhält sofort 1 Stufe in Spiritualität . (**)
Vergrabene Schiffe		Der Spieler, der diesen Stern zuerst einnimmt, erhält sofort 3 Schiffe , die dort platziert werden. Verwende zum Platzieren dieser Schiffe dieselben Regeln wie bei der Aktion Schiffsbau. Dieser Effekt kann jedoch nicht blockiert werden. (**)
Verteidigungsmatrix		Jeder Spieler, der diesen Stern erobert oder befreit, benötigt dazu 8 Schiffe mehr als gewöhnlich. Dies gilt nur, wenn der Stern einem Spieler gehört. Ab dem Zeitpunkt, zu dem dieser Stern zum ersten Mal eingenommen wurde, sind alle Schiffe und Bevölkerungsscheiben hier immun gegen den „Planetentodesstrahl“, unabhängig vom Besitz. (*)

(*) Lasse das Plättchen hier, um diesen Stern zu markieren. (**) einmaliger Effekt: Entferne dieses Plättchen, sobald der Effekt durchgeführt wurde.

12. Wörterverzeichnis

Aktion – bedeutet dasselbe wie „Wachstumsaktion“ (siehe unten)

Ära – umfasst mehrere aufeinanderfolgende Runden, wie auf der Rundenleiste angezeigt, entweder „des Lichts“ oder „der Finsternis“ (siehe Seite 11)

befreien – Einnahmeaktion eines Sterns, der einem DAS-Spieler gehört, durch einen DAA-Spieler (siehe Seite 19)

Bevölkerung teleportieren – Verlegen der Bevölkerung von einem Stern zu einem anderen (erhältlich durch Antrieb, siehe Seite 23)

blockieren – das Verhindern von Wachstumsaktionen oder Bewegungen durch einen feindlichen Spieler (siehe Seite 23)

Bonusbevölkerung – zusätzliche Bevölkerungsscheiben, die während der Aktion Bevölkerungszuwachs platziert werden (u.a. über Genetik erhältlich, siehe Seite 21)

DAA – Dienst an Anderen (Gesinnung des Lichts, siehe Seite 9)

DAS – Dienst am Selbst (Gesinnung der Finsternis, siehe Seite 9)

Dominanzkarte – eine persönliche Auftragskarte (siehe Seite 24)

erobern – eine Sterneinnahme-Aktion durch einen DAS-Spieler, die gegen einen Stern eines Mitspielers oder einen hoch entwickelten neutralen Stern gerichtet ist (siehe Seite 19)

feindlich – zugehörig zu einem Spieler, mit dem du „im Krieg“ bist (siehe Seite 10)

Flotte – ein Stapel, der aus einem Flottenplättchen und den Chips darunter besteht (siehe Seite 10)

Flottentaktik – der Spezialeffekt einer Flotte (siehe Seite 17)

„Forschung+“-Effekt – der Spezialeffekt, den du anstelle einer weiteren Stufe beim Forschen einer Technologie auf Stufe 6 erhältst (siehe Seite 22).

fortgeschrittene Flottentaktik – erhöht oder erweitert den Spezialeffekt einer Flotte (erhältlich durch Militär, siehe Seite 17)

freie Aktion – eine Wachstumsaktion, die zusätzlich und kostenlos durchgeführt werden kann und auch kein Plättchen benötigt (siehe Seite 22)

Handeln (Technologiehandel) – die Tätigkeit zweier Spieler, die sich auf Gegenseitigkeit eine neue Technologiestufe beibringen (siehe Seite 22)

Heimatsternsektor – der Sektor, der derzeit deinen Heimatstern enthält (siehe Seite 10)

Hellsicht – die Fähigkeit, verdeckte Dinge (Flotten oder Plättchen) aus beliebiger Entfernung zu betrachten (erhältlich durch Spiritualität, siehe Seite 16)

im Frieden/im Krieg – der diplomatische Status mit einem anderen Spieler, welcher durch die sichtbare Seite des Kriegs-/Friedensmarkers angezeigt wird (siehe Seite 10)

kolonisieren – eine Sterneinnahme-Aktion, die gegen einen unbewohnten neutralen Stern gerichtet ist (siehe Seite 19)

Kontakt – zwei Spieler stehen „in Kontakt“, wenn beide ein Schiff im selben Feld haben oder ein Spieler ein Schiff am Stern des anderen hat (siehe Seite 22)

kundschaften – das Anschauen von verdeckten Plättchen, wo sich deine Schiffe befinden (siehe Seite 16)

KW – Kampfwert (wird nur für Kämpfe zwischen Schiffen verwendet, wird von Militär bestimmt, siehe Seiten 16 und 29)

neutraler Stern – ein Stern, der keinem Spieler gehört (Neutronensterne ausgenommen)

Raumanomalie – ein Feld auf dem Spielbrett, das einen besonderen Effekt hat (siehe Spielerübersichtskarte)

Reichweite – die maximale Entfernung, die ein Schiff normalerweise zurücklegen kann (bestimmt durch Antrieb, siehe Seiten 15 und 30)

Rückzug (vor dem Kampf) – Bewegung aus dem Feld einer verlorenen Schlacht heraus (oder freiwillig vorher, um einen Kampf zu vermeiden), siehe Seite 17

Schlacht – der Kampf feindlicher Schiffe gegeneinander (siehe Seite 16)

Sektor – eine von mehreren Platten, aus denen variabel das Spielbrett zusammengestellt wird (siehe Seite 9)

SP – Schicksalspunkte (Siegpunkte)

Sternentor – die Fähigkeit, von Stern zu Stern zu springen (erhältlich durch Antriebsstufe 3-5, siehe Seite 22)

Sternenvolk – eine der Spielerfraktionen im Spiel (siehe Seite 9)

unschuldige Bevölkerung – die eines hoch entwickelten oder primitiven neutralen Sterns oder eines DAA-Spielers

unterwerfen – eine Sterneinnahme-Aktion durch einen DAS-Spieler, der gegen einen primitiven neutralen Stern gerichtet ist (siehe Seite 19)

uraltetes Relikt – einer der Spezialeffekte, den man erzielen kann, wenn man im zentralen Sektor einen Stern zuerst einnimmt (siehe Seiten 20 und 36)

verbünden – eine Sterneinnahme-Aktion durch einen DAA-Spieler, der gegen einen hoch entwickelten neutralen Stern gerichtet ist (siehe Seite 19)

Wachstumsaktion – eine der Aktionen, die man während der Wachstumsphase des Spiels ausführen kann (siehe Seite 18)

zusätzliche Wachstumsaktion – wird als Plättchen ausgewählt zusätzlich zu den üblichen zwei in der Wachstumsphase (siehe Seite 18)

Impressum

Verlag: Seajay Games

Autor: Channing Jones

Künstler & Grafiker: Diego Sanchez

Redakteur: Christwart Conrad

Übersetzung (NL): Peter Oud

3D-Modellierer: Logan Sinnott, Krisztián Pánits

Korrekturleser: Joseph Sharkey, Kimberly L., Andreas Ufer, B. Perry, Baker Odum, Shannan Zerance, Jeronimo I.

Herstellungsberater: Harald Mücke

Spielerester:

Ein besonderer Dank geht an die vielen Spielerester, einschließlich der Leute aus: Brettspielgruppe Lingen, Café Het Glas In Lood (Deventer), Casus Belli (Nijmegen), Christwart Conrad & Freunde, Coalition Game Studios, Intensivtestgruppe (Adriaan, Detmar, Marco, Marlyn, Jorrit und Harm), Daniel Miller & Freunde, DSA Spellengroep (Nijmegen), GameSmiths Playtesting, Michael Evans & Freunde, der Hexacon (Braunfels), Roll The Dice (Veldhoven), Spieleautoren Südschwarzwald, und die Spielertreffen und Spielautorenseminare in Aachen, Altenkirchen, Bochum, Bonn, Essen, und Ruppichterorth, sowie alle Spieler online, u.a. Walter, Christian, Michael und Bryk.

Schlüsselgeldgeber:

Aaron S. Miller, Adam West, Adrian Coombs-Hoar, Alban Farchi, Aldarik, Alexander Ebel, Alexander Flierl, Andreas Dörries, Andreas Ufer, Andries Kristof, Angus Lemmy Charlie Mimmi, Anthony Evans, „Armin Becker, willst du mich heiraten?“, Balog Pal, Baptiste Beauvalet, Barein Daniel, Bastian Diedrich, Bateyes, Benedikt Klocke, Bill Dickens, BJ Shea's Geek Nation, Björn Druid, Blake Kendrick, boris rasic, Brian Wolford, Bryan Kromrey, Bryan Roth, C. Pernice, Carsten Reich, Cedric Diebolt, Chris Waitz, Christian „Glider“ Pierquet, Christian Diepold, Christian Jacob, Christoph Mersich, Christoph Uhl, Christopher Lenz, Claudia Borgwardt, Claus Brassat, Dan Harwood, Daniel Krause, Daniel Miller, Daniel Sexton, Daniel Young, Darren Bolding, Daryl McLaurine, PhD., David Klein, David Kluxen, David Tobias, DEU | Denbar, Dieter Grell-Von Pressentin, Dieter Schmelzeisen, Dirk Artmann, Dirk Karbaum, Dirk Kaulard, Dirk Reichel, Dirk Schöppler, Dirk Trautmann, Dominik Mathieu, Dominik Zöllner, Dustin Maxfield, Ed Kowalczewski, Emil Feng, Emily & Michael Thompson, Eric Willy Galobardes, Erich Neubacher, Erik Jaeger, Fabian Lohmann, Fabian Zimmermann, Felix Földes, Florian Krabbenhöft, Frank Blass, Frank Uhle, Gabor Pali, Gerhard Bartscher, Gerrit Frey, Grace Grieve-Carlson, Greg Bradley, Guido Albrecht, Harald Schuch, Hashim Gillani, Holger Froehling, Hylonomus, Ingo Flach, Jack L Jett III, Jan Bellmann, Jarrett Brown, Jason Blake, Jason Lyonnais, Jean-Marc Fréreault, Jelle Nabuurs, Jens Häusig, Jens Wendlandt, Johannes Gumbel, John K Ruggles, Jörg Rohrßen, Joseph (Launchpad) Carney, Joshua Lim ZW, Juergen Freund, Kai Blankschän, Kai Tiedge, Kaspar Feer, Kleewein Hans-Christian, Lars Vonhof-Hunold, Laurent Sweert, Leona & Richard, Leonard, Löwenpower LEOnhardy, Luis Firedevil, Manuel Gaul, Manuel Metz, Marc „fizzig“ Getter, Marco Dingjan, Marco Neimke, Marco Wrenger, Marcus Gschrey, Mario Florez, Mario Langer, Marius Spix, Mark Solino, Martin D.G. Henrich, Martin Hinshelwood, Martin Jutrowski, Marvin Pfisterer, Marvin Voormann, Massimiliano Calderano, Matt Johnston, Matthias Lange, Matthias Widler, Michael „Cheefe“ Donner, Michael J Hart, Michael Koerbis, Michael Preßler, Michael Rauprich, Mick Manns, Mika Urban, Mike Houser, Morten Kristensen, Mounthail, MP, Nate Barton, Nico Reichl, Niko Wolf, Nina Kuhnigk, Nina/Fira, Oliver Dräger, Oliver Heckel, Pascal Marquardt, Patrick & Chrissy Grogan, Patrick Enger, Patrick Hertel, Patrick Lata, Patryk Pugawko, Peter Grittner, Peter Krzeminskiy, Philip Markus, Phillip Stutz, Porczek, Rafael Tanner, René Packmohr, Richard Libera, Richard Rutten, Rick Gilchrist, Robert Armstrong, Robert Najorka, Roelf Groenewold, Roger Buchmeier, Ron Espino, Ronald Vilbrandt, Sarah Yael Melzer, SaschaB, Sebastian Gerhardt, Sebastian Haupt, Sebastian Weber, Sedagive, Simon Dehmel, Sir Robert Bombalier, spacht, Stefan Keller, Stefan Lehr, Steffen Mnn, Steffen Schütte, Steffi Heintze, Stephan Zyweck, Stephen Malczak, Thisdan Kormin, Thomas Fels, Thomas Gras, Thomas Heusener, Thorsten Zimmermann, Thupamart, Tibernius, TiM, Tim Hoffmann, Tom Sommer, Torlok, Vincent Verhoeven, Vincent Wurster, Vinyu Dhiraket, Walter Malmendier

Galaktische Geldgeber:



Jonathan Patterson



Peter Oud



Ralf Fuhrer



Stephen Corbett

Vielen Dank an alle anderen Geldgeber des Spiels!

Vielen Dank auch an den Einen Unendlichen Schöpfer für all die Ideen, Inspirationen und Synchronizitäten!

Channing Jones Games, Klever Str. 115, 47533 Kleve, Deutschland
Alle Rechte vorbehalten.



Weitere Informationen findest du auf der offiziellen Website oder auf den Social Media-Webseiten:

galacticera.net

www.facebook.com/groups/galacticera/

www.reddit.com/r/GalacticEra/

Auf dem YouTube-Kanal „Galactic Era“ kannst du verschiedene Videos (auf Englisch) ansehen, darunter Regelerklärung, Strategietipps und die Hintergrundgeschichte:

www.youtube.com/channel/UCdEr46agPmsYBLRJd17ORNA

