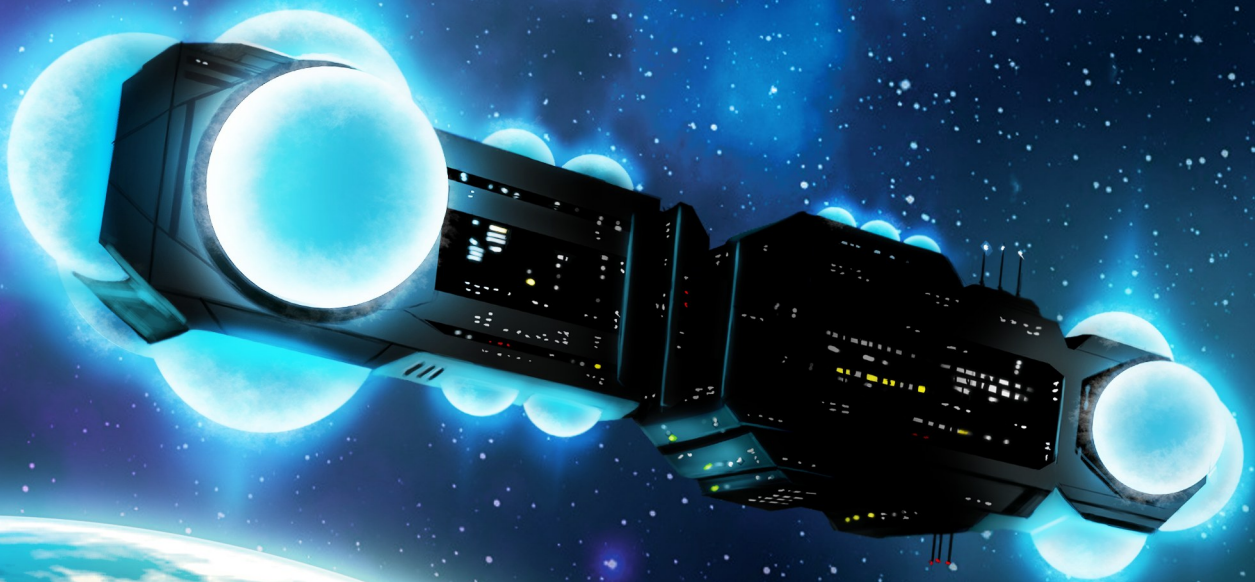


CHANNING JONES

GALACTIC ERA

SPELREGELS

Conceptversie 1.51.1



galacticera.net



Inhoudsopgave

1. Inleiding.....	2	7.1 Voortstuwing Speciale Effecten.....	19
2. Overzicht.....	2	7.2 Blokkeren.....	19
3. Inhoud.....	3	7.2.1 Het Blokkeren van de Uitvoering van een Actie.....	19
4. Spel Concepten.....	3	7.2.2 Het Blokkeren van Additionele Acties.....	19
4.1 Spelbord.....	3	7.2.3 Het Blokkeren van Verplaatsing.....	20
4.2 Levenshouding.....	3	7.3 Wanneer de Oorlog Verklaren.....	20
4.3 Sterrenvolk.....	4	7.4 Dominantiekaarten.....	20
4.4 Bevolking.....	4	7.4.1 Scoren.....	21
4.5 Thuisster.....	4	7.4.2 Trekken/Ruilen van Kaarten.....	21
4.6 Ruimteschepen.....	5	7.5 Sterren geraken onbewoond.....	22
4.7 Oorlog/Vrede.....	5	7.6 Noodreserve.....	22
4.8 Technologie.....	6	8. Eind van het Spel.....	22
4.9 Tijdperk.....	6	8.1 Eindspel Score.....	22
4.10 Bevolkingsspoor.....	7	8.2 Winnaar.....	22
5. Voorbereiding.....	7	9. Varianten.....	22
6. Spelen.....	9	9.1 Deterministische Voorbereiding.....	22
6.1 Verplaatsingsfase/Gevechtsfase.....	9	9.2 Tweespeler Spel.....	23
6.1.1 Verplaatsing.....	10	9.3 Handicap.....	24
6.1.2 Gevecht.....	11	10. Strategie Tips.....	24
6.1.3 Behandeling van Vloten.....	12	11. Tabellen voor Speciale Effecten.....	25
6.2 Groeifase.....	13	11.1 Sterrenvolkeren.....	25
6.2.1 Selecteer Fiches.....	13	11.2 Technologieën.....	27
6.2.2 Verander Levenshouding.....	13	11.2.1 Militaire Technologie.....	27
6.2.3 Verander de Beurtvolgorde.....	14	11.2.2 Spiritualiteit.....	27
6.3 Los overige Groeiacties op.....	14	11.2.3 Voortstuwing.....	28
6.3.1 Bezet een Ster.....	14	11.2.4 Robotica.....	28
6.3.2 Bevolkingsgroei.....	16	11.2.5 Genetica.....	29
6.3.3 Ruimteschepen Bouwen.....	17	11.3 Dominantiekaarten.....	29
6.3.4 Onderzoek.....	18	11.4 Galactische Geschiedenis.....	31
6.3.5 "Vrije" Groeiacties.....	18	11.5 Galactische Doelen.....	32
6.4 Handel in Technologie Fase.....	18	Sector Startbonus.....	33
6.5 Scoringsfase.....	18	11.6 Oude Relikwieën.....	34
7. Additionele Details.....	19	12. Woordenlijst.....	35

1. Inleiding

Het Galactische Tijdperk is de grootste tijdcyclus die we kennen. Wezens van het Licht incarneren om de materiële wereld te ervaren. Zij creëren grote beschavingen die het heelal onderzoeken en veroveren. De grootste zal het lot van het heelal bepalen vóór de terugkeer naar het Licht.

Je leidt een prille ruimtevaart-beschaving, die het heelal onderzoekt en verovert. Voordat je andere beschavingen ontmoet, dien je te beslissen over je moraal. Respecteer je anderen en werk je vreedzaam met ze samen of streef je alleen je eigen doelen na?

2. Overzicht

Het doel van het spel is zoveel mogelijk "lotsbestemmingspunten" (LP) te scoren. Hiervoor hebben spelers vooral een grote bevolking nodig. Daarnaast kunnen ze aanvullende punten verdienen door het vervullen van persoonlijke doelen of het voldoen aan verschillende voorwaarden, afhankelijk van welke geschiedenis en doel worden gespeeld. Er zijn zowel vreedzame als oorlogszuchtige wegen naar de overwinning.

Het spel wordt gespeeld in 8 rondes. In elke ronde verplaatsen spelers eerst hun ruimteschepen en voeren gevechten. Daarna kiezen de spelers 2 acties om hun galactische beschavingen te ontwikkelen. Zo verkrijgen ze meer technologieën, meer sterren, meer bevolking en meer ruimteschepen. Spelers kunnen

vervolgens ook technologieën verhandelen en uiteindelijk scoren ze enige punten voor de ronde.

3. Inhoud

- 10 oude relikwieën fiches
- 12 vierkante fiches voor het veranderen van de beurtvolgorde (6x "-1" en 6x "+1")
- 13 Dominantiekaarten
- 17 sterrenvolk tegels
- 114 verborgen ruimteschipfiches (30x '0', 36x '1', 12x '2', 6x '3', 6x '4', 18x '5', 6x '10')
- 96 (6 x 16) miniatuurtjes (ruimteschipstukken) in de 6 kleuren: blauw, groen, paars, oranje, rood, geel
- 2 x gevechtssamenvatting/icoon index
- 240 stad miniatuurtjes (schijfjes voor bevolking) 40 van elk in de 6 kleuren
- 4 galactische geschiedenis tegels
- 30 ontwikkelde tactische vlootfiches
- 30 ronde oorlog/vrede fiches (in de 6 kleuren)
- 30 vierkante technologie fiches (6 x van 5 typen fiches)
- 30 vlootmarkers (6 x 5 in elke kleur)
- 36 ovale "groei" fiches (6 x 6 fiches)
- 4 witte schijfjes (voor speciale effecten)
- 51 ronde sterrenfiches (21x "onbewoond", 15x "primitief neutraal", 15x "ontwikkeld neutraal")
- 30 blokjes (voor de technologie sporen) 6 x 5 (in de 6 kleuren)
- 6 nood reserviefiches (1 in elke kleur)
- 6 achthoekige "verandering beurtvolgorde" fiches
- 6 bevolkingssporen (1 in elke kleur)
- 6 Thuisster miniatures (1 in elke kleur)
- 6 houten schijfjes voor LP markering (1 in elke kleur)
- 6 doorzichtige fiches (gereduceerde bevolkingsmarkeringen – 1 in elke kleur)
- 6 technologiesporen + vloot borden (1 in elke kleur)
- 6 referentie kaarten voor de spelers
- 6 wormgat fiches
- 4 50+/-50 LP fiches
- 2 50+/-100+ LP fiches
- 8 galactische doeltegels
- 9 sector borden
- 1 grijze pion (rond fiche)
- ronden & LP spoor
- spelregels
- achtergrond boek
- spelregels voor de solo variant
- 2 dobbelstenen (alleen voor de solo variant)
- Slavenhandelaren machtsspoor buiten spelbord (alleen voor de solo variant)

Belangrijk: De Kickstarter basisversie bevat minder onderdelen (zie afzonderlijk blad)

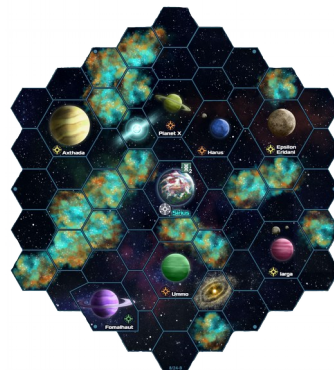
Beperking Spelonderdelen

Het aantal spelonderdelen is beperkt zoals boven is aangegeven met uitzondering van de "verborgen ruimteschip" fiches en de witte schijfjes. Gebruik hiervoor geschikte vervangers als deze opraken.

4. Spel Concepten

4.1 Spelbord

Het spelbord bestaat uit meerdere "sectortegels" (de tegels met 5 zeshoeken (velden) aan elke zijde) die aan elkaar gelegd zijn. Op elke sector staat een aantal zeshoeken (velden), waarvan op sommige een ster symbool met een naam daarnaast staat. Dat zijn de "sterren". Ze zijn op kleur gecodeerd naargelang hun afstand tot de centrale ster van de sector. De centrale ster geeft de naam aan de sector. Alle speciaal gemarkeerde velden die geen sterren zijn, zijn "ruimte afwijkingen."



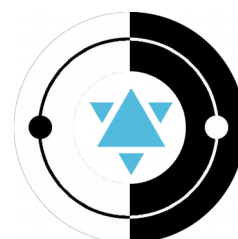
De tegels hebben twee kanten. Eén is de "A" kant en de andere is de "B" kant (zie de aanwijzing op het onderste hoekveld). De "B" kant heeft meer "nevelvlekken" ruimte afwijkingen dan de "A" kant.



Links van elke "A" of "B" markering staan twee getallen die van elkaar gescheiden zijn door een "slash". Het eerste geeft het aantal sterren aan en het tweede de maximaal mogelijke grootte van de bevolking bij normale groei voor deze sector (de effecten van aangrenzende sectoren uitgesloten).

4.2 Levenshouding

Het Universum biedt twee fundamentele spirituele wegen waaruit individuen en bevolkingen van planeten kunnen kiezen. Eén daarvan is te



erkennen dat alles één Wezen is en dus Anderen als het Zelf lief te hebben. De andere weg is dit te ontkennen en alleen in het belang van het Zelf te handelen.

Elke speler heeft een "levenshouding" in het spel. Dit is ofwel een "Dien-de-Ander" (DdA) houding dan wel een "Dien-je-Zelf" (DjZ) houding. Spelers geven dit aan door de lichte (=DdA) of de donkere kant (= DjZ) van hun sterrenvolk tegel naar boven te draaien. Spelers hebben, afhankelijk van hun gekozen levenshouding, verschillende opties in het spel,. Het is mogelijk in de loop van het spel de levenshouding te wijzigen.

Als DdA speler in dit spel ben je gehouden aan hoge morele waarden en daarom moet je meestal vreedzaam spelen . Je kunt andere DdA spelers niet bestrijden en je kunt DjZ spelers slechts aanvallen onder zeer specifieke omstandigheden. Je voordeel is dat als je andere ontwikkelde beschavingen ontdekt je hen er gemakkelijk toe kunt bewegen zich bij je alliantie aan te sluiten vanwege je goede reputatie. Ook zal elk volk dat je bevrijdt van de duistere machten zich heel graag bij je aansluiten.

Als DjZ speler word je niet beperkt door de vervelende moraal van de verlichte zijde. Je hebt de vrijheid zo agressief te zijn als je maar wil .Ook kun je primitieve beschavingen die je ontmoet gemakkelijk onderwerpen door ze te overbluffen met je enorme krachten.

4.3 Sterrenvolk

naam speciaal effect levenshouding

OPTION	TARGETS	#SHIPS NEEDED	RESULT
Colonize		1	1 population
Ally		1	3 pcpopulation
Liberate		target pop. +1	all pcpopulation +1/+2 tech. lvl.?

kansen om oorlog te verklaren sfeertekst

Elke speler kiest een bepaald Sterrenvolk aan het begin van het spel. Dit Sterrenvolk geeft de speler een unieke speciale eigenschap.

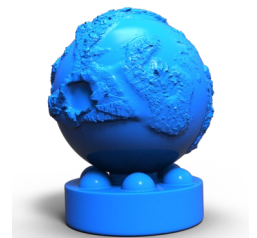
4.4 Bevolking

De bevolking van een sterrenstelsel wordt vertegenwoordigd door de gekleurde schijfjes (stad miniatuurtjes). Ze worden geplaatst op het midden van een veld waarop een ster met naam is afgebeeld. Als er meer dan één schijfje op een veld nodig is, worden ze op elkaar gezet. Er kunnen slechts schijfjes van één kleur op een ster liggen. De eigenaar van de ster wordt aangegeven door de kleur van de bevolkingsschijfjes.



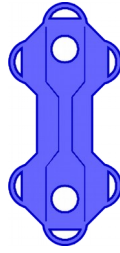
4.5 Thuisster

Iedere speler heeft een "Thuisster" die wordt gemarkeerd met de miniatuurtje van zijn kleur. Een "Thuisster" miniatuurtje telt als een bevolking van zes voor alle doeleinden.



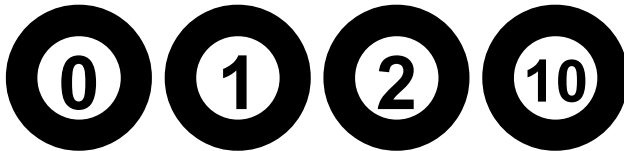
4.6 Ruimteschepen

Ruimteschepen hebben in het algemeen de vorm van een sigaar, omdat hierdoor de blootgestelde oppervlakte in de voortbewegingsrichting tot een minimum beperkt wordt.



Ruimteschepen worden gebruikt om de ruimte te onderzoeken, asteroïden te exploreren, sterrenstelsels over te nemen en te koloniseren en gevechten in de ruimte te voeren. Ze bevinden zich altijd op een veld op het spelbord. Ruimteschepen worden op twee manieren voorgesteld:

- als een gekleurd miniatuurtje
- als een **“Verborgen Ruimteschip” fiche onder een vlootmarker.** (zie hieronder).



De Verborgen Ruimteschip fiches (i.e. zwarte fiches met daarop een nummer) worden ook gebruikt om ruimteschepen voor te stellen. Ze worden altijd gedekt in een stapel onder een vlootmarker gelegd. Spelers mogen hun eigen schepen bekijken, maar ze niet aan andere spelers tonen. Een fiche geeft het aantal ruimteschepen van de speler in de “vloot” weer.

Voorbeeld: Ellen heeft de volgende fiches onder haar “Vlootmarker A”: “1”, “3” en “5”. Het totale aantal ruimteschepen in haar vloot is dus 9.

Ten alle tijde mag een speler fiches inwisselen voor fiches met grotere of kleinere aantallen. Hij moet echter alle fiches die hij omwisselt aan de andere spelers tonen.

Tactische Tip: Gebruik enkele fiches met kleinere aantallen in je vlootstapel. Je zult dan minder snel genooddakt zijn fiches om te ruilen en aantallen aan andere spelers te tonen wanneer je ruimteschepen van de vloot af wilt splitsen.

Ruimteschip fiches met een “0” noemen we dummy fiches. Ze kunnen worden gebruikt om het aantal ruimteschepen in een vloot te maskeren. Iedere speler heeft een eigen set dummy fiches in zijn kleur.

Vloot

Een “vloot” wordt gevormd door alle fiches in een stapel onder een vlootmarker.



Wanneer

ruimteschepen zich bij een vloot aansluiten worden ze omgezet in fiches. Wanneer ruimteschepen een vloot verlaten worden ze omgezet in ruimteschip speelstukken. Zie hoofdstuk 12. voor meer details. In iedere vloot moet zich tenminste één echt ruimteschip bevinden. (i.e. een vloot kan niet geheel uit dummy fiches bestaan.)

Iedere vloot heeft ook een “tactiek” die overeenkomt met de letter op de vlootmarker. Dit is een speciaal effect dat alleen geldt voor de ruimteschepen die op dat moment deel uitmaken van die vloot. Vlootmarkers blijven altijd gedekt indien mogelijk.

Belangrijk: De term vloot heeft in dit spel alleen betrekking op een verzameling ruimteschepen die zich als fiches onder een vlootmarker bevinden. Spelers kunnen elke combinatie van “vloten” en ruimteschip stukken gebruiken.

Vloothouders

Wanneer de stapels fiches van de vloten te hoog worden, gebruik dan de “vloothouders” (zie afbeelding) om ze gemakkelijker bijeen te houden terwijl je ze over



het bord verplaatst. Zet de houder met de 3 pootjes omhoog en schuif de stapel fiches daartussen (het vlootfiche bovenop).

4.7 Oorlog/Vrede

Iedere speler moet bijhouden met welke spelers hij “in oorlog” en met welke hij “in vrede” verkeert. Voor dit doel heeft iedere



speler een oorlog/vrede fiche voor elke andere speler in het spel. Wanneer een speler in oorlog geraakt met een andere speler moet hij de oorlogszijde van het fiche open leggen. Wanneer hij niet in oorlog verkeert met een speler ligt de “vredeskant” van het fiche open.

Belangrijk: De overeenkomende oorlog/vrede fiches van elke twee spelers tonen altijd dezelfde zijde.

Oorlog verklaren

Spelers moeten “de oorlog verklaren” voordat ze bepaalde acties tegen een andere speler kunnen ondernemen. Hieronder vallen het innemen van een ster van een andere speler of het bevechten van diens ruimteschepen. Wanneer een speler de oorlog verklaart aan een andere speler draaien beide spelers hun overeenkomende oorlog/vrede fiche met de oorlogskant naar boven. Zie hoofdstuk 20 voor meer details.



DdA spelers kunnen alleen onder zeldzame omstandigheden de oorlog verklaren en alleen aan DjZ spelers. DjZ spelers kunnen bijna altijd de oorlog verklaren wanneer ze maar willen.

Vrede sluiten

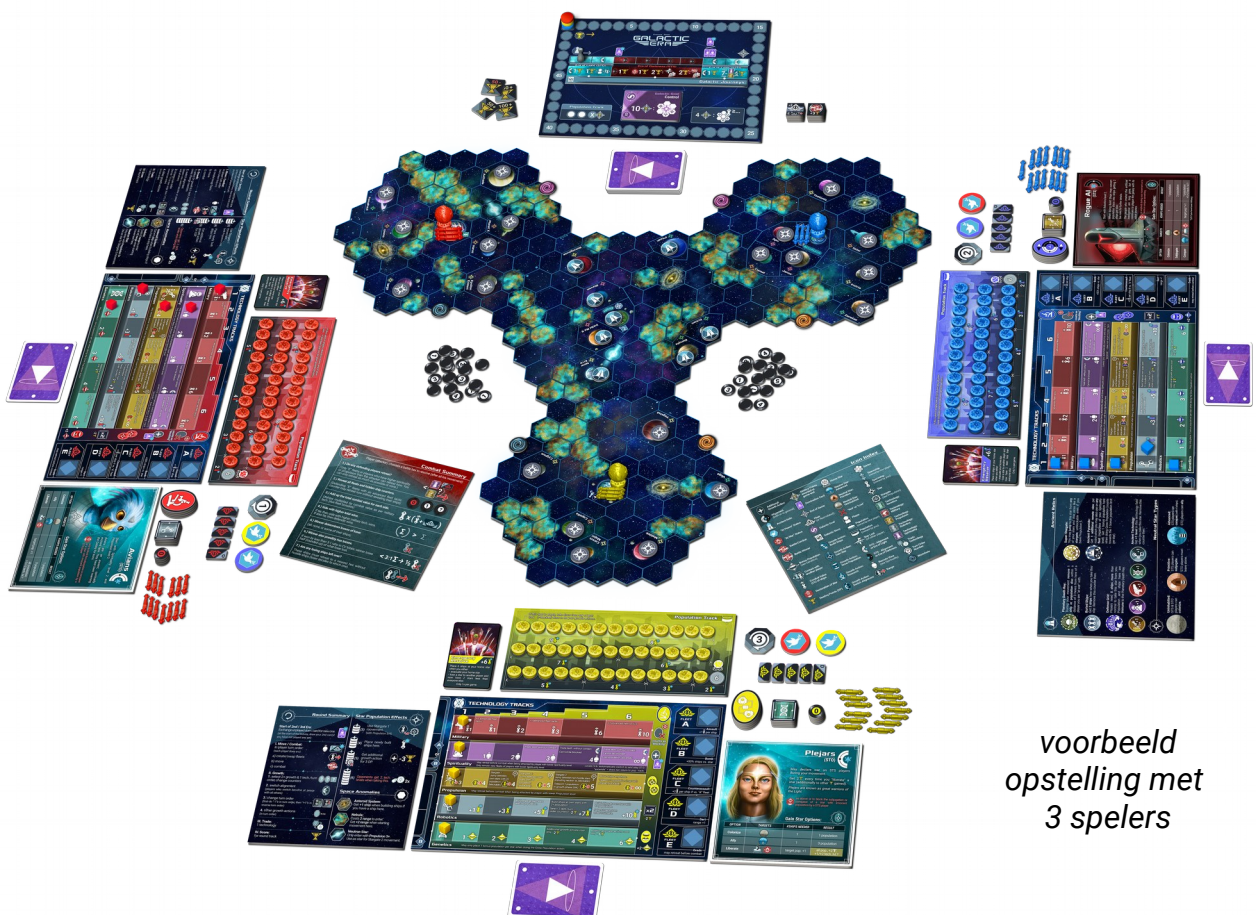
Wanneer twee spelers het onderling eens zijn kunnen ze op elk gewenst moment vrede sluiten en hun overeenkomende oorlog/vrede fiches met de vrede zijde naar boven draaien.

4.8 Technologie

Iedere speler heeft een technologie niveau op een vijftal gebieden. (Militair, Spiritualiteit, Voortstuwung, Robotica, en Genetica). Spelers beginnen hierbij gewoonlijk op niveau 1. (sommige sterrenvolkeren en sectoren beginnen op een hoger niveau). Het maximale niveau dat een speler kan verkrijgen in elke technologie is 6. Wanneer een speler een hoger technologie niveau bereikt worden de effecten van dat nieuwe niveau onmiddellijk toegepast. Zie tabel 27 voor details.

4.9 Tijdperk

Ieder spel heeft drie “tijdperken” zoals aangegeven op het rondenspoor. Eerst een “Tijdperk van Licht”, dan een “Tijdperk van Duisternis”, en tenslotte een tweede “Tijdperk van Licht”. Elk tijdperk duurt een bepaald aantal ronden en is geassocieerd met een levenshouding (licht = DdA, duisternis = DjZ). Het tijdperk bepaalt waar de speler voor kan scoren naargelang de Galactische Geschiedenis.



voorbeeld
opstelling met
3 spelers

4.10 Bevolkingsspoor

De spelers gebruiken een bevolkingsspoor om de omvang van hun bevolking op het bord bij te houden. Bij de voorbereiding plaatsen de spelers een schijfje van hun kleur op elke plaats op hun spoor behalve de "6" (zie rechter benedenhoek van het spoor). Elke keer dat een speler schijven verwijdert om ze op het bord te plaatsen neemt hij deze van de laagst genummerde plaatsen met een schijven. Wanneer hij bevolkingsschijven verliest van het bord zet hij ze terug op de hoogst genummerde lege plaatsen op zijn spoor. Het hoogste nummer dat zichtbaar is zijn de punten die een speler hiervoor zal score naan het eind van het spel.

Let Op: Het is belangrijk dat het bevolkingsspoor op deze manier gebruikt wordt omdat sommige effecten hiervan afhankelijk zijn..

Spelers gebruiken de vrije plaats met het hoogste nummer op hun spoor ook om het aantal ruimteschepen te bepalen die ze krijgen wanneer ze die bouwen. (Zie het overeenkomende interval met het aantal ruimteschepen daaronder).

5. Voorbereiding

1/2 Spelers: Er zijn enkele aanvullende regels voor spellen met één of twee spelers. Zie de spelregels voor de solo variant voor één of hoofdstuk 23 voor twee spelers.

Voorbereiding Ronden & LP Spoor

Plaats het bord met de ronden en LP sporen aan de zijkant van de tafel. Plaats de grijze pion op de meest linker positie van het rondenspoor (waar de grijze pijl staat).

Trek willekeurig een Galactische Geschiedenis tegel en plaats die langs het beurtenspoor in de lange rechthoek met de tekst "Galactische Geschiedenis".

Trek willekeurig een galactische doeltegel en plaats deze op de positie met dezelfde afmetingen onder het beurtenspoor. De galactische doelen moedigen verschillende speelstijlen aan (b.v. confronterend, vreedzaam). Zie het symbool in de linker benedenhoek van de tegel of in de "speelstijl" kolom in tabel 32.

Spelers kunnen gezamenlijk besluiten een bepaalde combinatie van een Galactische Geschiedenis en Doel te kiezen in plaats van ze willekeurig te trekken.

Introductiespel: Laat voor een introductiespel het Galactische Doel achterwege.

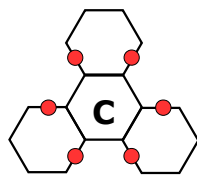
Verdeling van Speelmateriaal 1

Iedere speler ontvangt het volgende:

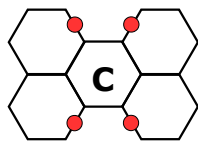
- alle speelstukken van een kleur, inclusief ruimteschipstukken, ruimteschipmarkers, blokjes, schijfjes, en fiches. Elke speler plaatst een houten schijfje van zijn kleur op de nul positie van het LP spoor, schudt zijn vloot markers en legt ze gesloten op een stapel.
- het technologiespoor + vloot bord in de kleur van de speler. Iedere speler plaatst een blokje van zijn kleur op de meest linkse positie (niveau 1) van elk van de vijf technologieën.
- het bevolkingsspoor in de kleur van de speler. De spelers plaatsen één van hun schijfjes op elk vakje van het spoor met uitzondering van de "6" in de rechter benedenhoek van het spoor.
- 7 technologie/verandering beurtvolgorde fiches (1 fiche voor elk technologie veld, een "+1" en een "-1" verandering beurtvolgorde fiche)
- 1 oorlog/vrede fiche voor elke kleur in het spel met uitzondering van de eigen kleur van de speler.(verwijder alle oorlog/vrede fiches die niet gebruikt worden uit het spel.)
- Een referentie tegel voor elke speler
- De overige (niet gekleurde) verborgen ruimteschipsfiches worden in één of meer stapels binnen het bereik van de spelers gelegd.

Het Opzetten van het Spelbord

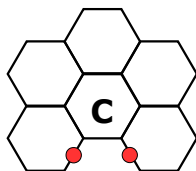
Kies willekeurig welke kant van elke sectortegel gebruikt wordt. Eerst wordt er één willekeurige tegel gekozen en in het midden van de tafel gelegd. Dit is de centrum tegel. Dan wordt er een aantal willekeurige tegels gekozen gelijk aan het aantal spelers. Deze tegels worden in willekeurige oriëntatie aan de centrale tegel gelegd. Gebruik de configuratie zoals onder bij het overeenkomstig aantal spelers is aangegeven. ("C" is de centrumtegel):



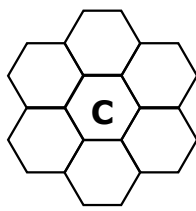
2 of 3 spelers



4 spelers



5 spelers



6 spelers

De rode stippen geven aan waar wormgaten moeten worden geplaatst (zie volgende sectie).

Elke tegel moet met een volledige zijde grenzen aan de centrum tegel. Bij minder dan zes spelers zullen er hiaten ontstaan door ontbrekende tegels. (zie hieronder het plaatsen van wormgaten) Er mogen geen andere hiaten zijn dan deze.

Iedere speler krijgt de dichtstbij liggende sector en plaatst zijn Thuisster miniatuurtje op de ster in het centrum daarvan.

Vervolgens neemt iedere speler twee sterfiches van elk van de drie typen, in totaal dus zes. Spelers die een sector hebben met acht sterren nemen een additioneel "onbewoond" fiche. Daarna draaien de spelers alle fiches om, schudden ze en plaatsen er één op elk vakje met een stersymbool (dus niet het vakje in het midden van hun sectortegel) in hun Thuisster sector.

Draai nu de tien relikwieën fiches om, schud ze en plaats er één op elk sterveld in de centrum sector, inclusief het centrale veld. Er blijven er een paar van over. Houd deze omgedraaid en verwijder ze uit het spel.

Neem vervolgens drie sterrenfiches van elk van de drie typen, draai ze om, schud ze en leg er één van elk (bovenop het relikwieënfiche) op elk van de stervelden van de centrum sectortegel. (in totaal dus 9). Er blijven er een paar over. Houd deze omgedraaid en verwijder ze uit het spel.

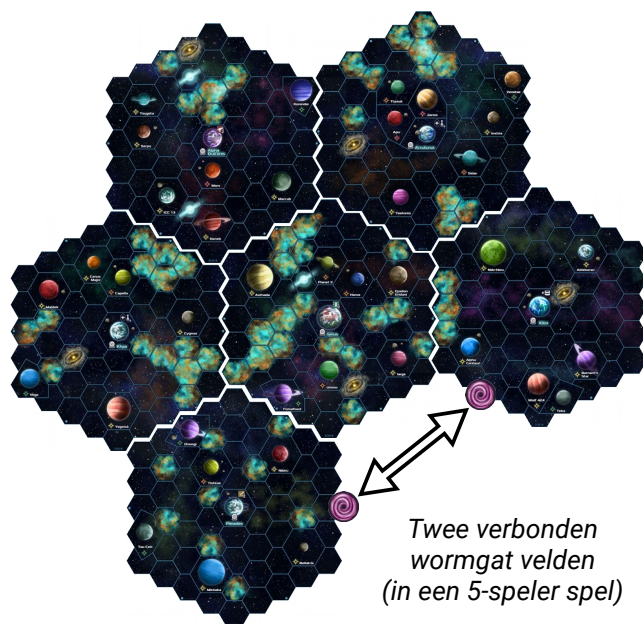
Plaatsing van Wormgaten

(bij minder dan 6 spelers)

Plaats een wormgat fiche op het middelste veld van de eerste open rand waar een grote kloof is. (op het



veld met een stip in een hoek), zoals op de volgende afbeelding. Plaats de fiches paarsgewijs met dezelfde kleur voor dezelfde kloof.



Let op: Een wormgat en een ster kunnen op hetzelfde veld vóórkomen. Schuif in dat geval het wormgat fiche een beetje aan de kant om genoeg ruimte te laten voor het sterfiche.

Verdeling van Speelmateriaal 2

Verricht de volgende additionele stappen in de volgorde zoals hieronder is aangegeven,

Dominantiekaarten

Schud het deck Dominantiekaarten en geef elke speler één gedekte dominantiekaart. Spelers mogen hun eigen kaart inzien maar niet aan de andere spelers tonen.

Beurtvolgorde

Verwijder de beurtvolgorde fiches met hogere nummers dan het aantal spelers uit het spel. Schud de overblijvende fiches en geef elke speler één fiche, met het nummer zichtbaar.



Ruimteschepen (begin)

Elke speler ontvangt **3 ruimteschepen** als stukken (miniatuurtjes) in zijn kleur op zijn Thuisster.

Sterrenvolkeren

Geef iedere speler **twee** willekeurige sterrenvolkeren. Elke speler kiest er hier één van.

Let op: Een geel (in plaats van een wit) vlakje aan de

onderzijde van de sterrenvolk tegel geeft een speciaal effect aan, dat alleen geldt voor dit sterrenvolk.

Variant voor ervaren spelers: In plaats van slechts twee Sterrenvolk tegels geef je elke speler een groter aantal om uit te kiezen. Dit aantal is afhankelijk van het aantal spelers en beschikbare tegels.

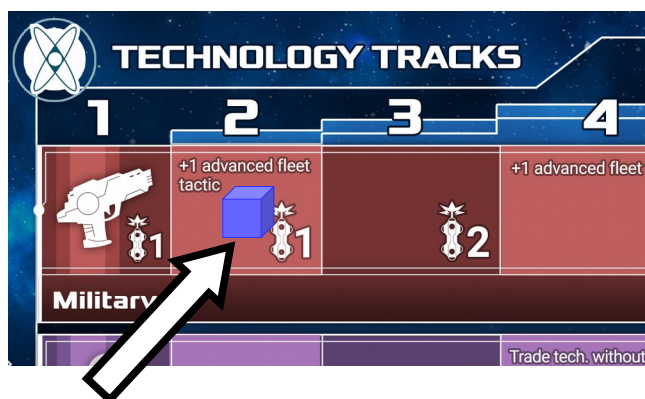
Sector Startbonus

Spelers ontvangen ook iets extra's dat is aangegeven op de centrale ster op hun sectortegel. Dit kan een additioneel technologie niveau, ruimteschepen of bevolking zijn. Zie tabel 33 voor bijzonderheden.



Indien een speler niveau 2 ontvangt van een technologie die hij al heeft of niet kan hebben, dan kiest die speler in plaats daarvan een ander technologieveld waarmee hij op dat niveau start.

Let op: De sector start bonus van de centrum sector heeft geen effect.



Voorbeeld: Ellen (blauw) begint met Alpha Draconis als haar Thuisster, dus zet ze haar Militaire technologie op niveau 2.

Kies Levenshouding

Alle spelers kiezen hun levenshouding door in het geheim te bepalen welke zijde van hun sterrenvolk tegel zichtbaar zal zijn. (b.v. onder de tafel). Nadat iedereen gekozen heeft, onthullen alle spelers gelijktijdig hun keuze.

Spelers controleren nu of er aangepaste startvoorwaarden gelden voor het door hun gekozen sterrenvolk en levenshouding. Voer nu eventuele aanpassingen door.

Individuele Keuzen

Als spelers uiteindelijk een andere individuele keuze moeten maken (zoals het kiezen van een geavanceerde vloot tactiek of een afwijkende technologie voor hun sector startbonus) doen ze dit op beurtvolgorde.

6. Spelen

1/2 Spelers: Er zijn enkele aanvullende regels voor spellen met één of twee spelers. Zie de spelregels voor de solo variant voor één of hoofdstuk 23 voor twee spelers.

Gebruik de grijze pion om de huidige speelronde aan te geven op het rondenspoor. Elke ronde heeft vier fasen in deze volgorde:

- I. Verplaatsing/Gevecht
- II. Groei
- III. Handel
- IV. Scoren

Tijdens de eerste twee fasen vindt de meeste actie plaats. In de eerste fase verplaatsen de spelers om beurten hun ruimteschepen en voeren gevechten. In de tweede fase kiezen ze acties en ontwikkelen om beurten hun beschavingen door onder andere hun bevolking te laten groeien, technologieën te onderzoeken, ruimteschepen te bouwen en meer. Gedurende deze belangrijke "groeifase" zullen de spelers de meeste punten scoren.

6.1 Verplaatsingsfase/ Gevechtsfase

In deze fase komt iedere speler in de volgorde aan de beurt zoals die bepaald wordt door de beurtvolgorde fiches.

In een beurt doorloopt een speler de volgende stappen in de aangegeven volgorde:

- a) Vorming/Verwisseling vloten
- b) Verplaatsing
- c) Gevecht

6.1.1 Verplaatsing

De speler kan enkele of al zijn ruimteschepen verplaatsen. Hij mag er ook voor kiezen er geen te verplaatsen.

Iedere beurt kan een ruimteschip maximaal het aantal vakjes binnen de huidige "actieradius" van de speler verplaatst worden zoals dit wordt bepaald door zijn technologieniveau in Voortstuwing (zie technologiespoor). Ieder veld waar een ruimteschip binnengaat telt mee voor de actieradius.

Praktische Tip: Om aan te geven dat een ruimteschip verplaatst is kun je het zijwaarts draaien. Zet alle ruimteschepen weer in de goede richting (voorwaarts) wanneer je je verplaatsing hebt voltooid.

Wormgat

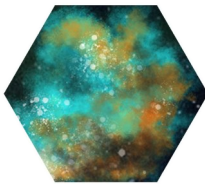
Een wormgat is (alleen) verbonden met het andere einde van het wormgat (d.w.z. met het andere fiche in dezelfde kleur). Beschouw deze velden met betrekking tot verplaatsing als aan elkaar grenzende velden. Ruimteschepen mogen ook een veld met een Wormgat binnengaan of passeren zonder eigenlijk gebruik te maken van het wormgat.



Nevels

Interstellaire nevels bevatten hoge niveaus van Bron energie.

Ruimteschepen verliezen een extra "actieradius" (dus 2 in totaal) als zij een Nevelveld betreden. Ruimteschepen die hun verplaatsing in een Nevelveld beginnen vergroten de actieradius met 2 voor de huidige beurt.



Tactische Tip: Je kunt een Nevelveld gebruiken om verder te komen dan je normaal zou kunnen met een netto winst van je actieradius met +1 in 2 beurten.

Let op: Je gebruikt ook 2 van de actieradius bij het binnengaan van een Nevel veld via een wormgat.

Verkenning

Spelers mogen op elk moment gedurende het spel in het geheim kijken naar de Stermarker en het Relikwie fiche op de plaats waar een van hun ruimteschepen zich bevindt. Een speler kan geen velden verkennen die zijn ruimteschip slechts passeert. Een verkennende speler mag de bekeken fiches niet aan andere spelers tonen.

Let op: Je kunt onmiddellijk verkennen met een ruimteschip waarvan de verplaatsing voltooid is. Je hoeft daarvoor niet te wachten op de voltooiing van je andere ruimteschepen.



Voorbeeld: aan het begin van haar verplaatsing heeft Ellen (blauw) een ruimteschip op Planeet X. Ze bekijkt in het geheim de Stermarker daarvan en ziet dat het een primitieve neutrale beschaving is. Ze legt de marker gedekt weer terug. Dan verplaatst ze haar ruimteschip 3 velden waarbij ze Harus passeert. (hiervan mag ze de Stermarker niet bekijken) en beëindigt de verplaatsing van haar ruimteschip op Epsilon Eridani. Ze bekijkt nu in het geheim de Stermarker daarvan en ziet dat het een geavanceerde neutrale beschaving is. Ze legt ook deze Stermarker gedekt terug. Vervolgens gaat ze door met de verplaatsing van haar andere ruimteschepen.

Helderziendheid

Helderziendheid is het psychologische vermogen om de Universele Geest binnen te treden en een gebeurtenis in tijd en ruimte buitenzintuigelijk waar te kunnen nemen.



Een speler kan in de Verplaatsing/Gevechtsfase van zijn beurt afhankelijk van zijn Spiritualiteitsniveau (start niveau 2) een aantal malen "helderziendheid" toepassen.

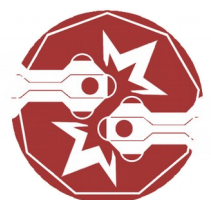
Per "helderziende" waarneming mag een speler in het geheim één van de volgende "verborgen dingen" bekijken:

- een Stermarker
- een Relikwie fiche
- de bovenste kaart van het deck dominantiekaarten
- een "vloot" van een andere speler (i.e. de vlootmarker en al de ruimteschepen daaronder). De speler moet een hoger Spiritueel niveau hebben dan de eigenaar van de vloot.

Hij mag deze voorwerpen niet aan andere spelers tonen.

6.1.2 Gevecht

Nadat de speler zijn verplaatsingen heeft afgerond, vindt er een gevecht plaats op



elk veld waarin de speler ruimteschepen heeft met die van andere spelers waarmee hij "in oorlog" is. De speler die aan de beurt is kiest het eerste veld waar de strijd gevoerd wordt. Als dit is opgelost kiest hij het volgende veld en gaat zo verder totdat alle gevechten zijn opgelost.

Gevechten oplossen

De speler die aan de beurt is, is de aanvaller. Alle andere spelers op dat veld, die "in oorlog" zijn met de aanvaller behoren tot de verdedigers (zelfs als ze met elkaar "in oorlog" zijn).

Praktische Tip: Nieuwe spelers kunnen een gevechtssamenvattingskaart gebruiken om ze door elke stap van het gevecht te leiden. .

Vloten van spelers die zich op hetzelfde veld bevinden maar die niet "in oorlog" verkeren met de aanvallende speler nemen geen deel aan het gevecht, worden niet getoond en kunnen zich niet terugtrekken.

Voordat een gevecht wordt opgelost hebben verdedigende spelers mogelijk de optie zich "terug te trekken vóór het gevecht". (Zie onder). Als er nu nog zich verdedigende spelers in het veld bevinden, gaat het gevecht als volgt verder. De aanvallende speler en al de overblijvende verdedigende spelers onthullen hun vloten daar. Dit betekent dat alle markers en fiches van deze vloten worden opgedraaid.

Elke partij telt vervolgens alle gevechtswaarden (GW) op van al zijn ruimteschepen daar. De GW van elk ruimteschip wordt bepaald door het niveau van Militaire Technologie van de eigenaar plus speciale effecten voor vloten. De partij met de hoogste totale GW wint het gevecht. Als de GW totalen gelijk zijn aan elkaar, wint de partij met het hoogste niveau van Militaire Technologie. (gebruik bij meerdere verdedigende spelers het hoogste Militaire Technologie niveau onder hen). Indien dit ook gelijk is, wint de verdedigende partij.

De winnende speler kiest welke ruimteschepen er vernietigd worden van zowel de winnaars als de verliezers. Hij kan ervoor kiezen alle, sommige of geen enkele van de ruimteschepen van de verliezer(s) te vernietigen. (zelfs met onderscheid tussen iedere verliezende speler!)

Als de winnende partij een verhouding van **minder dan 3:1** in GW had, verliest ook de winnaar enkele van zijn ruimteschepen. Vernietig van de winnende partij de helft van het aantal vernietigde ruimteschepen van de verliezer(s) (afgerond naar boven), maar niet meer

dan de winnaar feitelijk bezit. Er worden geen ruimteschepen van de winnaar vernietigd als deze gewonnen heeft met een verhouding van 3:1 of hoger in GW .

Als de verdedigende partij wint en meerdere spelers maken daar deel van uit, dan bepaalt de speler met de meeste ruimteschepen daarvan (bij een gelijk aantal ruimteschepen: de eerste speler in beurtvolgorde) welke ruimteschepen er vernietigd worden, zelfs die van de andere verdedigers).

Overblijvende ruimteschepen van de verliezende partij moeten zich daarna terugtrekken. Bij meerdere spelers doe je dit op beurtvolgorde.

Terugtrekken

Wanneer een speler zich terugtrekt na een verloren gevecht plaatst hij al zijn overlevende ruimteschepen van daar naar één van de dichtstbijzijnde velden van zijn keuze, dat geen "vijandelijke" ruimteschepen bevat. (i.e. een speler waar hij niet mee "in oorlog" is). Ruimteschepen mogen zich niet terugtrekken door een wormgat.

Let op: Je mag je ook in een Nevelveld terugtrekken.

Let op: Je kunt de ruimteschepen van een tegenstander niet verhinderen zich terug te trekken door ze te omsingelen. De terugtrekkende speler kiest dan gewoon een veld dat verder weg ligt.

Voorbeeld: Dave is de aanvallende speler. Hij heeft vijf ruimteschepen met een GW van elk 2, in totaal dus 10 GW. James en Ellen zijn de verdedigende spelers. James heeft drie ruimteschepen met een GW van elk 2. Ellen heeft vijf ruimteschepen met een GW van elk 1. De totale GW voor de verdedigende partij is 11. Dus de verdedigers winnen het gevecht. (omdat $11 > 10$). Ellen kiest ervoor vier van Dave's ruimteschepen te verwijderen. James en Ellen moeten nu twee ruimteschepen verliezen. Nu kiest Ellen ervoor één van James ruimteschepen en er één van haarzelf te verwijderen. Ellen is aardig voor James. Ze had er ook voor kunnen kiezen twee van James ruimteschepen te verwijderen. Dave trekt zijn overblijvende ruimteschip terug naar een leeg aangrenzend veld. Als Ellen ervoor gekozen had om alle vijf aanvallende ruimteschepen te vernietigen dan zouden de verdedigers drie ruimteschepen hebben verloren.

Terugtrekken vóór het Gevecht

Een verdedigende speler met een hoger niveau in Spiritualiteit of Voortstuwing dan de aanvallende

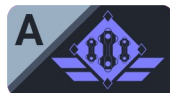
speler mag zich "terugtrekken vóór het gevecht", d.w.z. voordat het gevecht wordt opgelost in dat gevechtveld. Volg dezelfde procedure als het terugtrekken na een verloren gevecht. Een dergelijke speler moet besluiten al dan geen gebruik van deze procedure te maken vóórdat er vloten onthuld worden in het gevechtveld.

Een speler kan er alleen voor kiezen ofwel al zijn ruimteschepen terug te trekken (of tenminste alle die dat kunnen, zie vloot "E") dan wel geen van hen.

6.1.3 Behandeling van Vloten

Vorming van nieuwe Vloten

Zelfs een kleine kolonie kan een bruikbare basis zijn om een vloot opnieuw uit te rusten en te reorganiseren.



Een speler kan in zijn beurt nieuwe vloten vormen bij zijn eigen sterren vóór de verplaatsing van een ruimteschip. De speler neemt een niet gebruikte vlootmarker en plaatst deze op zo'n veld. Dan brengt hij hier (zie onder) tenminste één ruimteschip in onder door er fiches onder te plaatsen.

Let op: Om een vloot te vormen die al op het bord aanwezig is kan deze eerst ontbonden worden door er ruimteschepen aan te onttrekken.

Een speler kan nu ook twee vloten, die zich niet op hetzelfde veld maar wel op een eigen ster bevinden met elkaar omruilen. Dit wordt gedaan door alleen de vlootmarkers bovenop de stapels om te ruilen met elkaar (de ruimteschepen in de stapels blijven waar ze zijn). Spelers mogen ook doen alsof ze de vlootmarkers omruilen. Vloten omruilen die zich op hetzelfde veld bevinden mag op ieder moment gedurende de verplaatsing. (dit is hetzelfde als ruimteschepen uitwisselen).

Uitwisseling van Ruimteschepen

Op elk moment van zijn beurt, maar vóórdat er gevechten hebben plaatsgevonden, kan een speler ruimteschepen aan vloten toevoegen of ze eraan onttrekken. De speler kan fiches van vloten die zich op hetzelfde veld bevinden onderling uitwisselen zonder deze te onthullen. De speler kan ook in hetzelfde veld ruimteschip stukken omzetten in fiches of omgekeerd. Hij moet echter de gebruikte fiches aan de andere spelers tonen.

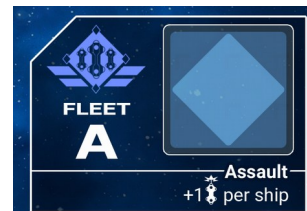
Spelers moeten er nauwkeurig op letten dat geen van hun uitgewisselde ruimteschepen zich verder verplaatst dan de toegestane actieradius.

Ontbinden van Vloten

Zodra een vloot geen ruimteschepen bevat wordt de vloot onmiddellijk ontbonden. De betreffende vlootmarker wordt van het bord verwijderd zonder dat deze onthuld wordt.

Vloottactieken

Iedere vloot heeft een speciaal effect dat alleen van toepassing is op ruimteschepen die zich op dat moment in die vloot bevinden. Dit is ook in het kort beschreven in iedere vloot sectie op een spelers overzichtskaart.



Attack (Aanval): Zodra deze vloot betrokken raakt bij een gevecht, tel dan 1 GW op per ruimteschip in deze vloot.

Bombardeer: Voor elke 2 ruimteschepen in deze vloot neemt het aantal met 1 toe voor doelen als verovering of bevrijding van een ster.

Counterattack (Tegenaanval): Tel 2 GW op per ruimteschip in deze vloot indien de tegenpartij in een gevecht een "A" vloot heeft.

Dart (Versnel): Ruimteschepen in deze vloot vergroten hun actieradius met +1. Ruimteschepen die deze vloot verlaten verliezen dit voordeel onmiddellijk. Ruimteschepen die dit voordeel gebruikten kunnen deze vloot niet meer verlaten in deze beurt.

Let op: De "D" vlootmarkers hebben geen verborgen zijde. Spelers weten dus altijd waar ze zijn.

Evade (Ontwijk): Ruimteschepen in deze vloot hebben de mogelijkheid zich terug te trekken vóór een gevecht, onafhankelijk van technologie niveaus. (maar alleen als verdediger) Om van dit speciale effect gebruik te maken moet de speler de vlootmarker onthullen.

Geavanceerde Vloottactieken

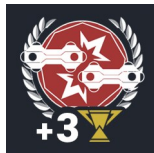
Wanneer ze bepaalde niveaus van Militaire Technologie bereiken ontvangen de spelers geavanceerde vloot tactieken. Voor elke ontvangen geavanceerde vloot tactiek plaatst de speler zo'n fiche op zijn vlootsectie. Hij kiest welke kant van het fiche hij boven legt. Ofwel "x2" dan wel "+3BP". Deze

plaatsing kan later niet meer gewijzigd worden. Elke vloot kan slechts één zo'n fiche hebben.

Van een vloot met een fiche waarvan de "x2" kant boven ligt, wordt het speciale effect verdubbeld. Voor een "B" vloot telt het aantal ruimteschepen tegen sterren dubbel. Voor de "E" vloot betekent het dat de verdedigende speler zich voor een gevecht kan terugtrekken **nadat** de vloten van de tegenstander onthuld zijn zonder dat het aantal ruimteschepen in de "E" vloot bekend gemaakt hoeft te worden.

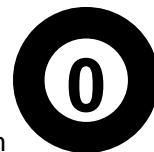


Elke keer dat een speler een gevecht wint ontvangt die speler 3 LP extra indien er één van zijn vloten met een "+3BP" fiche aan het gevecht deelneemt. (zelfs indien die vloot ontbonden wordt als uitkomst van het gevecht). Een speler kan deze extra LP slechts eenmaal per gewonnen gevecht ontvangen. Men ontvangt deze extra LP echter niet bij een gevecht waarbij alle ruimteschepen van de tegenstander zich vóór het gevecht terugtrokken.



Dummy Fiches

Een speler mag dummy chips op elk moment gedurende zijn beurt (of bij het bouwen van nieuwe ruimteschepen) aan zijn vloten toevoegen of onttrekken. Hij moet de onttrokken/toegevoegde dummy fiches aan de andere spelers tonen. (tenzij ze direct tussen vloten uitgewisseld worden, zie boven).



6.2 Groeifase

De groeifase bestaat uit de volgende stappen in deze volgorde:

1. Selecteer fiches
2. Verander Levenshouding
3. Verander de Beurtvolgorde
4. Los overige Groeiacties op.

6.2.1 Selecteer Fiches

Alle spelers kiezen in het geheim twee van hun ovale "groeiactie" fiches en één vierkant "technologie" of "verander beurt volgorde" fiche. Nadat alle spelers hun fiches geselecteerd hebben worden ze gelijktijdig onthuld.

Let op: Alle "groeiactie" fiches zijn aan het begin van de volgende Groeifase weer beschikbaar.

Praktische Tip: Laat alle geselecteerde fiches open liggen tot het eind van de ronde in verband met het opmaken van de score.

Praktische Tip: Nieuwe spelers kunnen op de icoon index referentie kaart de betekenis van de groeiactie symbolen opzoeken (zie tweede kolom onderaan).

Overige Groeiacties

Voor elke ster met een 5+ bevolking, anders dan zijn Thuisster, die een speler bezit **kan** hij een extra ovaal groeiactie fiche selecteren. De speler verliest echter 3 LP voor elk zo'n extra gekozen fiche. Spelers mogen verbergen hoeveel fiches ze selecteren voordat ze onthuld worden. Breng onmiddellijk het vereiste aantal LP in mindering op je score nadat de fiches onthuld werden.



Voorbeeld: Ellen heeft de ster Khaa met 7 bevolking die niet haar Thuisster is. Op haar beurt van de groeifase toont ze drie groeiacties: "Research", "Bezet een Ster" en "Bouw Ruimteschepen". Als technologie fiche heeft ze "Spiritualiteit" geselecteerd. Ze betaalt 3 LP voor haar derde "groeiactie" fiche.

Negatieve Score

De score van een speler kan negatief zijn. Dit wordt aangegeven door de score marker van de speler in dat geval onder de "nul" positie van het LP spoor te plaatsen. Spelers kunnen ook een marker nemen om dit aan te geven.



6.2.2 Verander Levenshouding

Alle spelers die een "Verander Levenshouding" fiche geselecteerd hebben lossen deze actie als eerste gelijktijdig met andere spelers op. Dit is een uitzondering op de andere groeiacties. Iedere speler die dit doet draait zijn "Sterrenvolk" fiche om op de andere zijde.

Wanneer een speler zijn levenshouding verandert is hij automatisch "in vrede" met alle andere spelers. (draai de "oorlog/vrede" fiches om, indien nodig).



6.2.3 Verander de Beurtvolgorde

Als er “verander beurtvolgorde” fiches zijn geselecteerd (zie de afbeeldingen onder) dan gebeurt het volgende:

Eerst gaan alle spelers die een “op” fiche (groene pijl die naar boven wijst) hebben geselecteerd naar één plaats eerder in de beurtvolgorde. Begin bij het laagste nummer en tel dan in numerieke volgorde verder. Deze spelers wisselen hun achthoekige beurtvolgorde marker met dat van de speler met het opvolgende laagste nummer. Voor de speler die al nummer 1 had aan het begin van deze fase heeft een “op” fiche geen effect.



Vervolgens gaan alle spelers die een “neer” fiche (rode pijl die naar beneden wijst) hebben geselecteerd naar één plaats later op de beurtvolgorde. Begin bij het hoogste nummer en tel dan in omgekeerde numeriek volgorde verder. Deze spelers wisselen hun achthoekige beurtvolgorde marker met dat van de speler met het opvolgend hoogste nummer. Voor de speler die al het hoogste beurtvolgorde nummer had bij het begin van deze fase heeft een “neer” fiche geen effect.

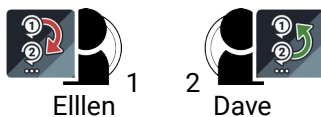


Let op: Een speler die geen technologie onderzoekt mag een technologie fiche nemen als hij zijn positie in beurtvolgorde niet wil veranderen.

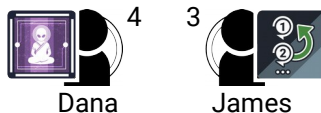
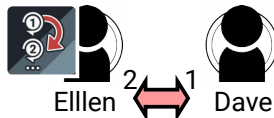
Let op: Je kunt het verliezen van je eerste/laatste plaats in beurtvolgorde niet voorkomen als de tweede/vóórlaatste speler deze plaats wil overnemen.

Voorbeeld:

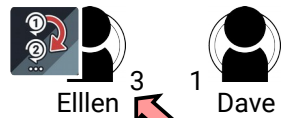
De beurtvolgorde is: Ellen 1, Dave 2, James 3, Dana 4. Dave en James hebben hun “op” fiches geselecteerd, Ellen selecteerde haar “neer” fiche. Dana onderzocht Spiritualiteit dus zij selecteerde haar Spiritualiteit fiche.



Eerst wisselt Dave met Ellen, dus hij krijgt de 1 en zij de 2.



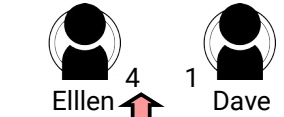
Dan wisselt James met Ellen, dus hij krijgt de 2 en zij de 3.



Vervolgens wisselt Ellen met Dana; dus zij krijgt de 4 en Dana de 3.



Het eindresultaat is: Dave 1, James 2, Dana 3, Ellen 4.



Merk op dat de positie van Ellen in werkelijkheid drie plaatsen is opgeschoven en niet slechts één zoals zij oorspronkelijk bedoeld had.



6.3 Los overige Groeiacties op



Daarna lost iedere speler al zijn resterende groeiacties op in de (mogelijk nieuwe) beurtvolgorde. Wanneer hij aan de beurt is mag de speler groeiacties in de volgorde uitvoeren die hij wenst.

6.3.1 Bezet een Ster

Een speler die de “Bezet een Ster” actie doet kan een ster waar hij het benodigde aantal ruimteschepen heeft naar keuze bevolken of overnemen. De methode om een ster te bezetten moet aan de voorwaarden voldoen zoals onder is weergegeven in de context die van toepassing is.

Dit zijn de opties die afhankelijk zijn van de gekozen levenshouding van de speler en van het type Ster dat bezet wordt.

Ster	Optie voor DdA spelers	Optie voor DjZ spelers
 (on-bewoond)	Koloniseren: Deze optie is beschikbaar voor spelers met beide levenshoudingen. De speler moet 1 ruimteschip in hetzelfde vak als de ster hebben. De speler verwijdert het Ster fiche en plaatst daar bevolkingsschijf van zijn kleur.	

 (primitief)	DdA spelers kunnen deze ster niet bezetten.	Onderwerping: Hiervoor is slechts 1 ruimteschip nodig. De DjZ speler verwijdert het Ster fiche en plaatst er 2 van zijn bevolkingsschijven.
 (eigendom van een speler die "in oorlog" met je verkeert)	Bevrijding: Deze optie is slechts beschikbaar voor de DdA speler en alleen tegen een DjZ speler waarmee hij "in oorlog" verkeert. Als de DdA speler daar meer ruimteschepen heeft dan het aantal bevolkingsschijven, ruilt hij alle bevolkingsschijven om voor schijven van zijn eigen kleur. <i>Let op: Bevrijding van een Thuisster miniatuurtje levert 6 bevolking op.</i>	Verovering: De DjZ speler moet in oorlog zijn met de eigenaar van de beoogde ster maar hij kan de oorlog verklaren om deze actie uit te voeren. Als de DjZ speler hier meer ruimteschepen heeft dan het aantal bevolkingsschijven, verwijdert hij deze en plaatst er 1 bevolkingsschijf van zijn eigen kleur.
 (geavanceerd)	Bondgenootschap: Hiervoor is slechts 1 ruimteschip bij deze ster nodig. De DdA speler verwijdert het Ster fiche en plaatst er 3 van zijn bevolkingsschijven.	Verovering: DjZ spelers kunnen deze ster alleen "veroveren". Dit type beschaving heeft 3 bevolkingsschijven. Dus er zijn 4 ruimteschepen nodig voor de verovering ervan. De speler verwijdert het Ster fiche en plaatst er 1 van zijn bevolkingsschijven.

Belangrijk: Voor sommige sterrenvolkeren kunnen er afwijkingen gelden van de bovenstaande voorwaarden. Spelers moeten daarom eerst hun Sterrenvolk tegel controleren.

Ruimteschepen onthullen

Voor het bezetten van een ster moet een speler het benodigde aantal ruimteschepen tonen inclusief

eventueel benodigde vloot markers. (maar niet meer dan dat).

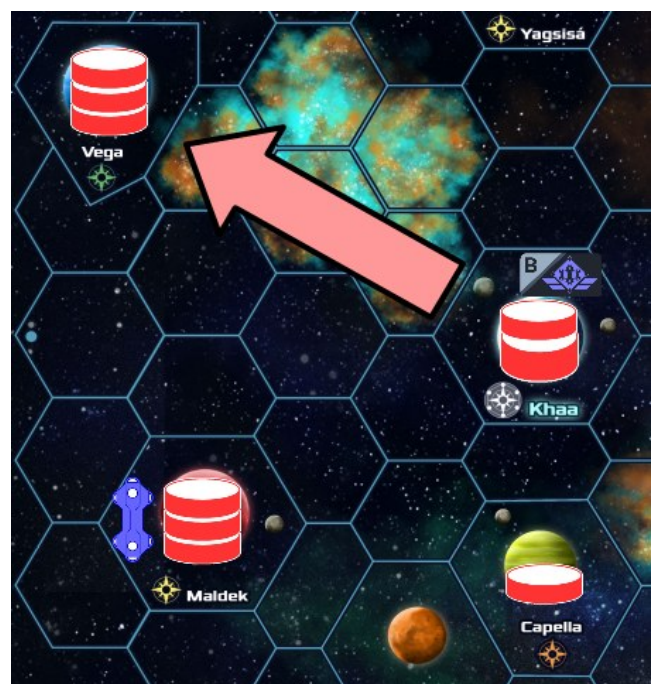
Onvrijwillige Ontruiming van de Thuisster

Als een speler zijn Thuisster verliest als gevolg van verovering of bevrijding, moet hij onmiddellijk een nieuwe Thuisster kiezen. Dit is (van zijn sterren) de ster met de **meeste** bevolking zonder aanwezigheid van vijandelijke ruimteschepen. Hij verwijdert alle bevolkingsschijven van zijn oude Thuisster en van de nieuwe. Dan verplaatst hij zijn Thuisster miniatuurtje naar de nieuwe Thuisster.



Een interstellair planeet kan een goede plaats zijn om aan je vijanden te ontkomen.

Als een speler geen ster heeft waar hij naar kan uitwijken kiest hij voor zijn nieuwe Thuisster in dezelfde sector een leeg veld zonder ruimtelijke afwijkingen. Dit veld wordt vanaf nu als een ster beschouwd.



voorbeeld: Ellen (blauw) heeft Thuisster Khaa van Dave(rood) bevrijd. Dave heeft daar een Bevolking van 7. Dave bezit de sterren Maldek en Vega nog, met een Bevolking van 3 op elk, en Capella met een Bevolking van 1. Omdat Ellen een ruimteschip op Maldek heeft, is er geen keus en kan hij alleen uitwijken naar Vega. Hij verwijdert de 3 Bevolkingsschijven van Vega en plaatst er zijn Thuisster miniatuurtje. Hij verwijdert ook de enkele Bevolkingsschijf die achterbleef op Khaa.

Daarna plaatst Ellen 7 van haar bevolkingsschijven op Khaa.

Vrijwillige Ontruiming van de Thuisster

Als er zich vijandelijke ruimteschepen in het veld van de Thuisster van een speler bevinden dan kan hij zijn Thuisster vrijwillig ontruimen op elk moment gedurende de groeifase van zijn beurt. Dit werkt op dezelfde wijze als hiervoor beschreven, maar bovendien plaatst hij ook een bevolkingsschijf op zijn voormalige Thuisster.

Een Technologie verwerven

Een speler die een ster van een andere speler veroverd of bevrijdt mag onmiddellijk één niveau omhoog gaan in één technologie waarin hij op een lager niveau staat dan de andere speler. **Indien de ster een bevolking had van 6 of meer**, dan wint hij zelfs **twee niveaus**. Als er meer dan één mogelijkheid is voor het te winnen niveau, dan kiest de speler die het niveau omhoog gaat de betreffende technologie.



Let op: Een speler hoeft geen niveau te kiezen dat hij niet wenst.

Voorbeeld: Dana is een DjZ speler die de ster Ummo met 4 bevolking van Luke wil veroveren. . Zij heeft slechts 4 ruimteschepen daar, hetgeen normaal niet genoeg zou zijn. Maar zij maken allen deel uit van haar "B" vloot, dus zij tellen als 6 ruimteschepen. Dana kan de ster dus innemen. Zij verwijdert de 4 bevolkingsschijven van Luke en plaatst er 1 van haar eigen bevolkingsschijven. .Zij krijgt ook een technologie niveau van Luke. Deze heeft zowel in Militaire Technologie als in Spiritualiteit een hoger niveau dan Dana. Dana kiest voor Militaire Technologie en verhoogt haar niveau naar 3.

Oude Relikwieën

Een oude geavanceerde ruimtebeschaving die in de Geschiedenis verdwenen is, heeft mysterieuze relikwieën met grote krachten achtergelaten in het centrum van de Galaxy.



Wanneer een speler een ster bezet met een gesloten relikwieën fiche (deze liggen in de centrale sector) draait hij deze open en past het effect toe. Sommige effecten treden onmiddellijk op, in welk geval het fiche verwijderd wordt nadat het effect is toegepast. Andere effecten zijn permanent, in welk geval het

relikwieën fiche opengedraaid op de ster blijft. Zie tabel 34 voor de bijzonderheden van elk relikwie.

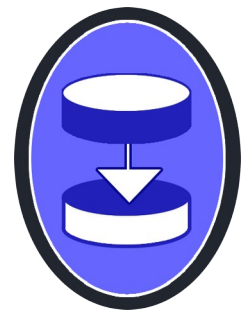
Eind van het Bevolkingsspoor

Wanneer een speler geen schijven meer ter beschikking heeft op zijn bevolkingsspoor en bevolkingsschijven wil plaatsen in een groeiactie, dan mag hij deze van één van zijn sterren nemen. In dit geval kan hij de actie ook gedeeltelijk doen, hetgeen betekent dat hij minder schijven plaatst dan hij normaal zou doen bij deze actie.

Hij moet echter tenminste één schijf plaatsen voor een "Bezet Ster" actie. Indien hij geen enkele schijf beschikbaar heeft (zie "blokkeren") mag hij deze actie niet doen.

6.3.2 Bevolkingsgroei

De meest veraf gelegen sterren koloniën gedijen het beste. Zij kunnen alle bronnen in hun nabijheid voor zichzelf benutten.



Een speler die de Bevolkingsgroeiactie doet mag één bevolkingsschijf toevoegen aan elk van zijn sterren die onder zijn "groei limiet" zit. Deze limiet is gelijk aan zijn afstand (in velden) tot de dichtstbijzijnde ster die eigendom is van een speler (zowel van de speler zelf of een andere speler) .

Let op: Deze afstand in velden is anders dan de actieradius die gebruikt wordt voor verplaatsing van ruimteschepen. Afwijkingen in de ruimte hebben hier geen effect.

Let op: Je verliest nooit bevolking die al op de ster aanwezig is als gevolg van een afname van de groeilimiet. De limiet is alleen relevant voor het toevoegen van bevolking.

Bonus Bevolking

In het tweede gedeelte van zijn actie kan de speler "bonus bevolkingsschijven" aan zijn sterren toevoegen zoals aangegeven door zijn niveau in Genetica (en andere speciale effecten). De eerder genoemde groeilimieten gelden hierbij nu niet. De speler mag echter per enkelvoudige Bevolkingsgroei-actie slechts één "bonus bevolkingsschijf" per ster bijplaatsen.



Let op: Indien een speler meer bonus bevolking

ontvangt dan het aantal sterren dat hij heeft, gaat het overschot verloren.

Voorbeeld: James (groen) controleert Harus en Epsilon Eridani (zie afbeelding onder). Hij voert de Bevolkingsgroeiactie uit. Hij kan 1 schijf aan Harus toevoegen, omdat die onder de groeilimiet van 2 zit. Epsilon Eridani heeft ook een limiet van 2 maar heeft die al bereikt, dus hij kan daar geen schijf aan toevoegen. Hij kan geen schijven aan zijn Thuisster toevoegen omdat de bevolking daarvan (6) ook over de limiet van 2 is.

Merk op dat Planeet X een neutrale ster is en daarom geen invloed op de limiet heeft. Merk ook op dat zelfs als Epsilon Eridani en Sirius in het bezit zouden zijn van andere spelers Harus nog steeds een limiet van 2 zou hebben.



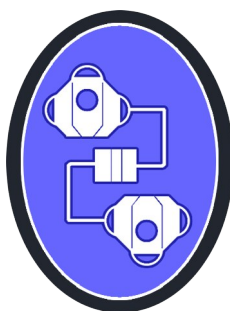
Omdat James niveau 4 Genetica heeft krijgt hij ook 2 bonus bevolking. Hij kan van elk daarvan 1 op 2 van zijn sterren plaatsen onafhankelijk van zijn limiet. Hij kiest ervoor ze te plaatsen op Harus en Epsilon Eridani.

Het eindresultaat is dus 3 bevolking op Harus en 4 bevolking op Epsilon Eridani.

6.3.3 Ruimteschepen Bouwen

Een speler die de Bouw Ruimteschepen Actie doet krijgt een aantal nieuwe ruimteschepen als volgt:

nieuwe ruimteschepen =
aantal ruimteschepen op
bevolkingsspoor



- + aantal ruimteschepen voor bereikt **niveau Robotica**
- + aantal ruimteschepen voor **asteroïdensystemen** (zie onder) met tenminste één ruimteschip van de speler.

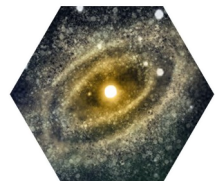
Voorbeeld: Ellen heeft een totaal van 11 bevolking, Robotica op niveau 3 en 1 ateroïdensysteem met één van haar ruimteschepen. Dus kan zij 8 ruimteschepen bouwen = 4 (van bevolking) +3 (van Robotica) +1 (van ateroïdensystemen).

De speler neemt nu eerst de stukken en fiches (inclusief dummies) van het totale aantal ruimteschepen en toont de fiches aan de andere spelers. Dan mag hij ze op elke wijze verdelen over zijn sterren waar hij 4+ bevolking heeft. (dit is automatisch inclusief zijn Thuisster) De ruimteschip stukken worden op de velden van deze sterren geplaatst. Fiches worden geplaatst in daar aanwezige vloten. De speler mag ook nieuwe vloten vormen met deze ruimteschepen.

Let op: Je kunt geen reeds bestaande ruimteschepen opnemen in nieuw gevormde vloten gedurende de "Ruimteschepen Bouwen" actie. Dit is alleen toegestaan tijdens verplaatsing.

Asteroïdensysteem

Wanneer hij een groeiactie doet ontvangt de speler één extra ruimteschip per ateroïdensysteem waar hij een ruimteschip heeft.



Let op: Meerdere spelers kunnen hetzelfde ateroïdensysteem gebruiken voor hun acties.

6.3.4 Onderzoek

Met de Onderzoeksactie stijgt de speler één niveau in elk technologie veld voor elk technologie fiche, dat de speler deze ronde selecteerde. Er zijn meerdere technologie fiches mogelijk bij Robotica niveaus 5 en 6.

Let op: Als een speler geen technologie koos met zijn vierkante fiche dan is zijn onderzoeksactie tevergeefs.



Onderzoek+ actie

Wanneer een speler onderzoek verricht in een technologieveld dat hij al op niveau 6 heeft staan, dan ontvangt hij, in plaats van een



niveau te stijgen, het effect op dezelfde rij rechts van niveau 6 op het technologiespoor. (zie afbeelding). Dit is eveneens van toepassing indien men een technologieniveau stijgt door een oud relikwie. Zie de technologie-tabellen in 27 voor de uitleg van elk effect.

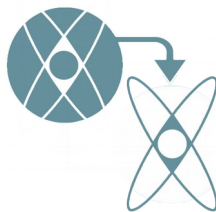
6.3.5 “Vrije” Groeiacties

Sommige speciale effecten leveren “vrije” groeiacties op. Deze worden uitgevoerd zonder groeiactie fiche.

Een speler kan zijn “vrije” groeiacties (alleen) in de groeifase van zijn beurt uitvoeren in elke gewenste volgorde te samen met zijn andere acties van die beurt. Hij scoort LP voor deze acties alsof het reguliere acties waren.

6.4 Handel in Technologie Fase

Na de groeifase kunnen spelers “handelen in technologie”. Onderhandelingen en het uitvoeren van handel worden gelijktijdig gedaan.



Handel is een wederzijdse uitwisseling van technologie tussen twee spelers, die “in vrede” en “in contact” met elkaar zijn. Om “in contact” met elkaar te zijn moeten ze elk een ruimteschip op hetzelfde veld hebben of één van de spelers moet een ruimteschip bij een ster van de andere speler hebben.

Beide spelers die betrokken zijn bij handel verkrijgen **één** niveau in een technologieveld waarin ze lager staan dan hun handelspartner. Beide spelers moeten een niveau ontvangen en beide moeten ze het met elkaar eens zijn over de gehele handel. (dit is over wat zij ontvangen **en** over wat zij de ander leren).

Elke speler mag per ronde maar **één keer** handelen.

Sommige speciale effecten staan additionele handel

in een ronde toe. Een speler die dit heeft kan dit doen in elke volgorde samen met zijn reguliere handel. Hij mag ook een technologie niveau uitruilen dat hij in dezelfde fase verkregen heeft.

Voorbeeld: James heeft Genetica niveau 3 en Robotica niveau 1. Ellen heeft Genetica niveau 1 en Robotica niveau 2. James heeft één van zijn ruimteschepen in het sterrenstelsel Teetonia dat aan Ellen toebehoort. Zij komen handel in technologie overeen, te weten Robotica voor Genetica. Zowel Robotica (van James) als Genetica (van Ellen) stijgen beide naar niveau 2.

Belangrijk: Je verliest nooit een technologie niveau in dit spel, noch door handel noch op enige andere wijze.

6.5 Scoringsfase

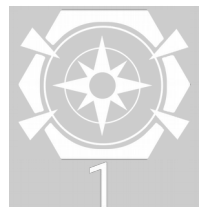
In de laatste fase van een ronde scoren de spelers LP die samenhangen met het lopend tijdperk. Geef de nieuwe score als zodanig aan op het Lotsbestemmingspuntenspoor. Sommige dingen zijn praktisch direct te scoren wanneer ze plaatsvinden (zoals het winnen van een gevecht of het innemen van een ster). Sommige galactische doel effecten worden ook onmiddellijk gescoord. Zie tabellen 31 en 32 voor de details. alle andere zaken worden gescoord gedurende deze fase. De neergelegde galactische geschiedenis tegel beslist waar spelers voor kunnen scoren in het lopende tijdperk.

7. Additionele Details

7.1 Voortstuwings Speciale Effecten

Stargate 1

Spelers met Voortstuwingsniveau 3 of 4 hebben Stargate1. Dit betekent dat zij ruimteschepen kunnen verplaatsen van een ster met 3 of meer van hun bevolking naar elke soortgelijke ster alsof zij aangrenzend waren.



Stargate 2

Spelers met Voortstuwingsniveau 5 hebben Stargate2. Dit betekent dat zij ruimteschepen kunnen



verplaatsen van een ster die niet toebehoort aan een speler waarmee ze “in oorlog” zijn, naar elke soortgelijke ster alsof zij aangrenzend waren.

Spelers kunnen stargates niet aanwenden voor het terugtrekken van ruimteschepen of het berekenen van bevolkingsgroeilimieten.

Neutronen Ster

Alleen spelers met Voortstuwingsniveau 5 of 6 kunnen velden van neutronen sterren betreden. Deze kunnen nooit aan spelers toebehoren en zij tellen ook niet als neutrale ster. Zij kunnen echter gebruikt worden voor Stargate2 verplaatsingen.



Bevolking Teleporter

Spelers met Voortstuwingsniveau 5 of 6 kunnen bevolking teleporteren. De speler doet dit als een enkele, vrije actie gedurende zijn beurt van de groeifase, waarin de speler het aangegeven aantal bevolkingsschijven mag herverdelen over zijn sterren. Deze actie kan “geblokkeerd” worden (zie onder), hetgeen betekent dat schijven niet mogen worden onttrokken of toegevoegd aan geblokkeerde sterren.

7.2 Blokkeren

De aanwezigheid van vijandelijke ruimteschepen verhindert groeiacties en verplaatsingen zoals onder in detail beschreven. Dit wordt “blokkeren” genoemd.

Een actie, de selectie van een actie of een verplaatsing die op dit moment gedaan wordt kan ook (indien aan de voorwaarden voldaan wordt) geblokkeerd worden door een speler die op dat moment de oorlog verklaart. (zie hoofdstuk 20).

7.2.1 Het Blokkeren van de Uitvoering van een Actie

Groeifase acties kunnen niet worden uitgevoerd in of gebruik maken van velden waar zich een vijandelijk ruimteschip bevindt.

Wanneer een speler de Ruimteschepen Bouwen actie doet, kan hij geen bevolking tellen van geblokkeerde sterren. In overeenstemming daarmee moet de speler een lager bevolkingsaantal aanhouden. Een lager bevolkingsaantal dan 6 geldt echter als 6. Spelers kunnen hun transparante plastic fiche op hun bevolkingsspoor leggen om dit te markeren of als

rekenhulp.

Voorbeeld: Dana doet de Bouw Ruimteschepen actie. Ze heeft op dit moment 16 bevolking en een ruimteschip in één asteroïdensysteem. Normaal zou ze 6 ruimteschepen krijgen (5 van bevolking en 1 van het asteroïdensysteem), maar zij is in oorlog met Luke die haar ster Axthada met 4 bevolking blokkeert. Dit betekent dat Dana effectief slechts 12 bevolking voor deze actie heeft. Dus plaatst ze haar transparante markeerfiche op de “12” van haar bevolkingsspoor. Evenmin kan ze echter het asteroïdensysteem gebruiken waar ze zich bevindt, vanwege het ruimteschip van Luke daar. Dit betekent dat ze slechts 4 ruimteschepen ontvangt. Ook kan ze Axthada niet gebruiken om daar haar ruimteschepen te plaatsen.

Voorbeeld: Dana doet de Bevolkingsgroeiactie. Ze heeft controle over Sirius, Axthada, Ummo, en Harus. Luke, met wie ze in oorlog is heeft ruimteschepen bij Axthada en Ummo. Dus kan Dana slechts bevolkingsschijven toevoegen aan Sirius en Harus.

7.2.2 Het Blokkeren van Additionele Acties

Een vijandelijk ruimteschip bij een ster verhindert de eigenaar van de ster een additionele groeiactie daarvoor te verwerven. Dit geldt slechts gedurende de selectiestap van de groeifase (i.e. voordat er fiches worden onthuld).

7.2.3 Het Blokkeren van Verplaatsing

Slechts de volgende verplaatsingstypen kunnen worden geblokkeerd.

Het Blokkeren van een Stargate

Een ruimteschip dat een stargate1 of stargate2 verplaatsing probeert te doen, wordt door vijandelijke ruimteschepen op de ster van vertrek of op de doelster geblokkeerd. Het ruimteschip mag dan niet naar de doelster verplaatst worden. Als dit gebeurt door een speler die op dat moment de oorlog verklaart mag de verplaatsende speler het ruimteschip op andere wijze verplaatsen dan oorspronkelijk bedoeld was (vanaf het veld waar het geblokkeerd raakte).

Het Blokkeren van een Wormgat

Een ruimteschip dat een wormgat probeert te gebruiken wordt geblokkeerd door een vijandelijk ruimteschip bij de uitgang van het wormgat. Het

ruimteschip kan nog door het wormgat verplaatst worden, maar beëindigt de verplaatsing op het veld waar het wormgat verlaten werd. Als de blokkade optreedt door een speler die op dat moment de oorlog verklaart, kan de bewegende speler niet besluiten het ruimteschip anders te verplaatsen.

Belangrijk: Je kunt op andere wijze altijd door velden bewegen met vijandelijke schepen.

7.3 Wanneer de Oorlog Verklaren

Een DjZ speler kan elke andere speler de oorlog verklaren. Hij kan dit doen gedurende zijn eigen verplaatsingen (maar vóórdat er gevechten plaatsvinden) of op een ander moment om:



- De verplaatsing van een andere speler te blokkeren. (zoals in 19)
- De groeiactie van een andere speler te blokkeren
- Een andere speler te beletten additionele groeiacties te ontvangen.
- Een ster te veroveren.
- De evacuatie van een Thuisster te verhinderen naar een plaats waar hij ruimteschepen heeft.
- De Onderzoek+ actie van de Militaire Technologie te gebruiken.

Wanneer er oorlog verklaard wordt om een andere speler te verhinderen additionele groeiacties te ontvangen, bepaalt de speler die de acties verliest welke er verloren gaan. De eventueel daarvoor reeds betaalde LP worden teruggedraaid.

Een DdA speler kan alleen aan DjZ spelers de oorlog verklaren en slechts dan om de onderwerping of de verovering te blokkeren van een ster met een “onschuldige” bevolking (dit zijn primitieve of geavanceerde neutrale sterren of sterren van DdA spelers). Meerdere DdA spelers kunnen gebruik maken van dezelfde gelegenheid de oorlog te verklaren, zelfs als er slechts één volstaat om bovengenoemde actie te blokkeren.

Merk op: Zie bovenstaande voorwaarden ook op de tegels van de sterrenvolkeren. (in rode tekst.).

De speler die aan de beurt is moet zijn acties benoemen om andere spelers de mogelijkheid te

geven de oorlog te verklaren.

Het Verliezen van Groeiacties

Groeiacties zijn niet noodzakelijkerwijs verloren indien ze geblokkeerd worden door een speler die recent de oorlog heeft verklaard. De speler die aan de beurt is kan de actie in plaats daarvan op een andere ster uitvoeren. In geval zijn Thuisster geblokkeerd wordt, kan de speler deze vrijwillig evacueren om het effect van de blokkade te omzeilen. De geblokkeerde actie gaat alleen dan verloren indien de speler geen andere ster heeft waarop hij de actie kan of wil uitvoeren.

Voorbeeld: Dana is een DjZ speler die op dit moment in vrede is met James, een DdA speler. Ze heeft 4 ruimteschepen bij Epsilon Eridani dat een geavanceerde neutrale ster is. James heeft daar ook een ruimteschip. Dana doet in de Groeifase van haar beurt een actie “Bezet een Ster” en kondigt aan dat ze Epsilon Eridani gaat veroveren. Om dit te voorkomen verklaart James de oorlog aan Dana en deze verovering is nu geblokkeerd. Dana kiest er voor met dezelfde “Bezet een Ster” actie in plaats daarvan Harus te veroveren. Hierbij is ze niet geblokkeerd.

7.4 Dominantiekaarten

Spelers ontvangen speciale doelstellingen voor het spel in de vorm van “Dominantiekaarten”. Zie tabel 29 voor de details van elke kaart.



7.4.1 Scoren

Elke dominantiekaart is onderverdeeld in twee secties door de witte omlijsting, een grote sectie (A) boven en een kleine sectie (B) onder.

Zie afbeelding boven. Elke speler scoort precies voor **twee** Dominantiekaarten per spel, één voor het primaire (A) effect en één andere voor het secundaire (B) effect, of beide voor het B effect.

Een speler kan **op elk moment** een kaart die hij bezit uitspelen voor één van beide effecten zoals onder beschreven. (ook aan het eind van het spel).

A-Sectie

Om een kaart voor de A-Sectie uit te spelen moet aan de voorwaarde op de kaart voldaan zijn en mag de speler niet al eerder een kaart voor de A Sectie uitgespeeld hebben. In dat geval ontvangt hij de LP zoals hierop aangegeven is en kan hij ook onmiddellijk het eenmalig effect dat hierop beschreven is toepassen. Indien hij dit niet

onmiddellijk wil of niet kan, gaat het eenmalig effect verloren. Na het uitspelen van de kaart wordt die open aan de **linker bovenzijde** van het technologiespoor van de speler gelegd om aan te geven dat de kaart uitgespeeld werd voor de A-Sectie.

Merk op: De voorwaarden op de kaarten zijn de minimale benodigdheden.

Voorbeeld: Luke heeft niveau 6 in Voortstuwing en slaagt erin niveau 5 in Genetica te verkrijgen door een ruilhandel in ronde 8. Hij speelt nu de "Speciale Wetenschap" en scoort 11 LP. Maar omdat het niet zijn beurt in de groeifase is kan hij het eenmalig effect om een extra Research actie uit te voeren niet ontvangen. .

B-Sectie

Wanneer een kaart uitgespeeld wordt voor de B sectie scoort de speler slechts de LP zoals aangegeven in de onderste sectie (negerend het A-sectie). Een aangegeven technologie veld betekent hier dat de speler het niveau gebruikt dat hij in dat veld bereikt heeft om zijn score te bepalen. Gedeelten van LP voor een kaart worden naar beneden afgerond. Veel kaarten bieden de speler een keus tussen twee mogelijkheden (door een "slash" gescheiden) om te scoren. Na het uitspelen van de kaart wordt deze open aan de **linker onderrand** van het technologiespoor van de speler gelegd. Indien deze plaats reeds bezet is, dan aan de **linker bovenrand**.

Voorbeeld: Luke speelt zijn "Ruimte" kaart voor de B-sectie. Hij kan kiezen tussen scoren voor zijn sterren of voor zijn niveau in Voortstuwing. Hij heeft niveau 3 in Voortstuwing dat hem 3 LP zou opleveren. Maar hij heeft ook 7 sterren, die hem 4 LP zouden geven. Dus hij kiest ervoor 4 LP voor zijn sterren te scoren en negeert alles in de A-sectie van de kaart.

7.4.2 Trekken/Ruilen van Kaarten

Indien een speler de eerste kaart vóór het derde tijdperk uitspeelt, **trekt die speler onmiddellijk een nieuwe kaart** van het deck.

Aan het begin van het tweede tijdperk mag iedere speler zijn Dominantiekaart **ruilen** voor een andere. In beurtvolgorde plaatst ieder speler die dit wil zijn kaart gesloten onder op het deck en trekt een nieuwe kaart van bovenop.

Aan het begin van het derde tijdperk moet iedere speler een tweede kaart trekken en op hand nemen. Als een speler nog geen kaart heeft uitgespeeld mag hij ook die kaart inruilen op de wijze zoals boven

beschreven. Doe dit in beurtvolgorde. (Spelers mogen echter niet beide doen.)

7.5 Sterren geraken onbewoond

Iedere ster wordt na verwijdering van de laatste schijf daarvan een "Onbewoonde Neutrale Ster" (zonder fiche). Dit geldt voor alle gevallen waarin dit kan gebeuren (b.v. teleportatie van bevolking of het speciale effect van DjZ Vrijbuiters AI). De ster kan daarna ingenomen worden met een "Bezet Ster" actie (Koloniseren) zoals normaal.

7.6 Noodreserve

Een speler gebruikt onmiddellijk zijn noodreserve tegel nadat één van de volgende gebeurtenissen plaatsvond:

- Zijn Thuisster werd (on)vrijwillig geëvacueerd.
- Eén van zijn sterren werd door een andere speler ingenomen, waarna hij twee sterren minder heeft dan iedere andere speler.



De speler plaatst dan zes ruimteschepen bij zijn (misschien nieuwe) Thuisster volgens de regels van de actie "Ruimteschepen bouwen". Dit kan echter niet geblokkeerd worden. Hij verwijdert daarna de Noodreserve tegel uit het spel.

8. Eind van het Spel

Het spel eindigt na 8 ronden.



8.1 Eindspel Score

Tel de volgende punten bij **nadat** de scorefase van de laatste ronde voltooid werd. Dit zijn de eindspel LP.

- Iedere speler scoort LP gelijk aan het hoogste getal zonder schijf op zijn Bevolkingsspoor.
Merk op dat de score toeneemt met 2 of meer punten voor iedere bevolkingsschijf die van de bovenste rij van het spoor verwijderd wordt.
- Spelers scoren mogelijk LP naar gelang het

galactische doel dat voor dit spel geselecteerd werd.

- Voor iedere scoort de speler met de meeste ruimteschepen daar 4 LP (in het geval van gelijk spel scoren alle betreffende spelers dit).

Let op: Elk van de bovenstaande scores is aangegeven in iconen onder het Rondenspoor.

8.2 Winnaar

De speler met de meeste lotsbestemmingspunten (LP) wint het spel.

Bij gelijk spel wint degene met het hoogste aantal sterren onder de betreffende spelers. Als het dan nog gelijk spel is wint de betreffende speler die het eerst is in de beurtvolgorde.

9. Varianten



De eerste twee varianten zijn gewoonlijk niet geschikt voor beginners!

9.1 Deterministische Voorbereiding

Spelers die de (meeste) elementen van toeval uit het voorbereidingsproces willen elimineren kunnen in plaats daarvan het volgende doen.

Volg de normale voorbereiding in de aangegeven volgorde, maar doe na het plaatsen van de centrale sectortegel het volgende:

Spelvoorbereidingsbeurten

Kies een willekeurige startspeler. De spelers komen aan de beurt in de richting van de wijzers van de klok, te beginnen met de startspeler

In een beurt heeft een speler één van de volgende opties. Iedere speler mag elke optie echter slechts éénmaal kiezen.

- Neem een tegel van een Sterrenvolk.
- Neem een sectortegel en plaats deze aangrenzend aan de centrumtegel (met willekeurige zijde en oriëntatie). De speler plaatst zijn Thuisster miniatuurtje op de centrale ster van deze tegel. De eerste speler die deze optie kiest mag de centrale

sectortegel roteren. Indien andere spelers hun sectortegel reeds geplaatst hebben mogen nieuwe tegels alleen geplaatst worden op een manier dat ze passen met de andere tegels en voldoen aan de voorbereidings- voorwaarden voor het aantal deelnemende spelers.

- Neem een beurt volgorde fiche.
- Trek vijf gesloten Dominantiekaarten uit het deck. Kies daar één van en leg de andere vier terug. Schud daarna het deck.

Ga door totdat alle spelers een sectortegel plaatsten en een Sterrenvolk tegel, een beurtvolgorde fiche en een dominantiekaart hebben. Daarna worden alle overblijvende dingen als normaal afgehandeld. (plaatsen van fiches op sectoren, start ruimteschepen, bonussen, selectie van Levenshouding, etc.).

9.2 Tweespeler Spel

Bereid het spel voor en speel het alsof er drie spelers meedoen. De derde speler is een “marionet” die om de beurt door één van de echte spelers gespeeld wordt.

Vorbereiding

Verwijder vóór het begin de “Levenshouding” (Alignment) dominantiekaart en de ICC sterrenvolk tegel uit het spel.

Zet de marionet willekeurig op vóórdát de twee spelers hun eigen voorbereiding kiezen. De marionet begint met een “DdA” Levenshouding en krijgt geen enkele dominantiekaart (gedurende het hele spel).

Elke speler kiest een secundaire* kleur en neemt de bevolkingsschijven van die kleur om op de controle van de marionet te bieden en deze bij te houden (zie onder).

**Kickstarter basisversie: Eén speler gebruikt de schijven en de andere de ruimteschepen van de niet gebruikte kleur.*

Bepaal de Controle

Aan het begin van elke verplaatsings-/gevechtsfase bepalen de spelers door middel van een veiling wie de controle heeft over de marionet gedurende die ronde. De spelers brengen elk een bod uit door in het geheim een aantal schijven van een niet gebruikte kleur in de hand te nemen. Spelers kunnen ook “nul” bieden.

Daarna tonen beide spelers gelijktijdig hun hand. De speler met het hoogste bod wint de veiling en heeft in die ronde dus de controle over de marionet. In geval van gelijke biedingen komt de marionet onder controle van de speler die hem de vorige ronde **niet** controleerde. (als dit gebeurt bij de eerste ronde, wordt de winnaar willekeurig bepaald).

Merk op: in de eerste ronde zijn de meest voorkomende biedingen 0-2 LP.

De controle over de marionet wordt gemarkeerd door het plaatsen van een biedschijf van de speler die de veiling won op de huidige positie van het rondenspoor. Deze speler moet ook zijn huidige score verminderen met het aantal LP dat overeen komt met de hoogte van zijn bod.

De speler betaalt bovendien een **additionele boete** in LP als hij meer ronden controle had over de marionet dan zijn tegenstander. (de huidige ronde wordt niet meegeteld). De hoogte van de boete is het aantal ronden verschil in controle, dat gekwadratiseerd wordt. (d.w.z. 1 ronde meer = 1 LP; 2 ronden meer = 4 LP; 3 ronden meer = 9 LP; etc.)

Voorbeeld: Het is het begin van de vijfde ronde van een spel tussen Ellen en Dave. Ellen heeft de veiling gewonnen door 10 LP te bieden tegen 9 LP van Dave, En de eerste drie ronden had Ellen de controle over de marionet en Dave in ronde vier. Zij had dus twee ronden meer controle over de marionet dan Dave. Haar LP boete is dus 4 (2 in het kwadraat) Zij moet daarom haar score verminderen met 14 LP (10 LP voor haar bod plus 4 LP boete).

Spel

De marionet en de speler die hem controleert verkeren automatisch “in vrede” met elkaar. Draai de beide oorlog/vrede fiches op de daarmee overeenkomende zijde. Zij kunnen elkaar niet “de oorlog verklaren”.

De speler die de marionet controleert kan technologie verhandelen met deze.

De marionet scoort geen LP, maar kan wel effecten toepassen die een verlies aan LP vereisen. De marionet telt mee voor het bepalen van **wie** er scoort en kan dus spelers LP onthouden. De marionet wordt geacht 0 LP te hebben voor vergelijkingsdoeleinden.

Voorbeeld: Als de marionet de meeste ruimteschepen in een sector heeft, zal geen van beide spelers scoren voor die sector aan het eind van het spel.

9.3 Handicap

De volgende regel brengt balans in de kans op winst bij grote verschillen tussen de spelers in ervaring met het spel:

- Beginnende spelers (die dit spel niet eerder speelden) beginnen met 5 LP extra.
- Zeer ervaren spelers (die dit spel tenminste 4 maal speelden) beginnen met 5 LP minder dan normaal.

Parkeer Ruimteschepen in Nevel

Als je niet weet waar je ruimteschepen heen moet zetten, kan het een goed idee zijn hun beweging in een Nevel te laten eindigen. Dit geeft je meer mogelijkheden in de volgende ronde.

10. Strategie Tips

Vooraf beginners moeten hier mee op de hoogte zijn!

Verre Sterren zijn beter.

Bij het bezetten van een ster dient men het groei potentieel van de bevolking in de toekomst te overwegen. Sterren in de nabijheid van een ster die men zelf of een andere speler al bezit, zijn ongunstig in dit opzicht.

Gebruik "D" Vloot

Breng in je eerste beurt één van je ruimteschepen onder in de "D" vloot zodat je verder kunt reizen.

Bouw een sterke Verdediging

Zelfs indien je vreedzaam wilt spelen moet je je ervan verzekeren dat je sterk genoeg bent om aanvallen af te kunnen slaan. Zelfs DdA spelers kunnen hun levenshouding wijzigen en plotseling je sterren innemen. Een goede voorzorg is tenminste één ruimteschip te hebben bij elk van je sterren die onder bereik van andere spelers zijn.

Neem Sterren van Spelers die op je vóórliggen.

Het is veel effectiever een ster in te nemen van een speler die op je vóórligt in LP of in technologie dan van een speler voor wie dit geen van beide geldt.

Laatste is Tactisch het Best

Spelers die ná je komen in beurtvolgorde hebben een aanzienlijk tactisch voordeel wanneer ze in oorlog met je zijn.

11. Tabellen voor Speciale Effecten

11.1 Sterrenvolkeren

Naam Sterrenvolk	DdA bijzonderheden	DjZ bijzonderheden
Alliantie van het Licht (DdA) (Alliance of Light)	Je ruimteschepen krijgen elk +4 GW wanneer ze verdedigen in een gevecht. Negeer de sterren van andere DdA spelers om je bevolkingsgroei limieten te bepalen. De andere DdA spelers negeren jouw sterren om hun groeilimieten te bepalen.	Je ruimteschepen krijgen elk +2 GW wanneer je in gevecht bent met een DdA speler (zelfs als er ook DjZ spelers bij betrokken zijn.) DjZ spelers verliezen bij elke keer dat ze je de oorlog verklaren 3 LP.
Alliantie van Duisternis (DjZ) (Alliance of Darkness)	Je verliest bij elke wisseling van levenshouding 2 LP (ook als gevolg van het bereiken van Spiritualiteit niveau 5/6).	
Anchara Coalitie (Anchara Coalition)	Begin met 2 extra LP.	Begin met 2 extra ruimteschepen.
	Als je de "Verander Levenshouding" groeiactie gekozen hebt mag je in de groeifase van je beurt een extra groeiactie kiezen en deze kosteloos uitvoeren. Om Research te doen moet je al een technologie gekozen hebben voor de keuze van je vierkante fiche.	
Annunaki	Begin met Genetica op niveau 2. Ontwikkeling: In plaats van een "Bezet een Ster" groeiactie normaal te gebruiken kun je hem toepassen om 1 of 2 primitieve neutrale sterren om te zetten in ontwikkelde neutrale sterren. Voeg elk van deze sterren 1 witte schijf toe om dit te markeren (je verandert de sterrenfiches niet). Op elk van de sterren heb je een ruimteschip nodig. Verwijder de witte schijven indien de ster wordt ingenomen.	Begin met Genetica op niveau 2. Wanneer je een primitieve neutrale ster onderwerpt voeg je 1 bevolkingsschijf aan die ster toe als dit valt binnen de groeilimiet van de Bevolkingsgroeiactie.
Avians	Begin met Spiritualiteit op niveau 2 en Voortstuwing op niveau 2.	
Caninoïden	Begin op niveau 2 van een technologieveld van je keuze.	
	Elke keer dat je handelt ontvangen je handelspartner en jij elk 1 LP.	Andere spelers moeten met jou handelen en elk handelsvoorstel dat je doet accepteren. De gebruikelijke voorwaarden voor handel zijn steeds van toepassing (d.w.z. in contact zijn en in vrede verkeren met elkaar). Draai in deze fase elke eerdere handelsactie terug, die de door jou gewenste handel zou verhinderen. Je kunt andere spelers niet dwingen vrede met je te sluiten.
Kosmische Mayas (Cosmic Mayans)	Je kunt tot maximaal 3 Bevolkingsschijven van een veroverde ster naar één of meerdere van je niet geblokkeerde sterren verplaatsen, die zich op een afstand die gelijk is aan de huidige actieradius van je ruimteschepen bevinden (daarbij ruimtelijke afwijkingen negerend). Je kunt dit niet gebruiken om je Thuisster miniatuur te verplaatsen. <i>Voorbeeld: Je hebt Voortstuwingsniveau 2 en dus een huidige actieradius van 4. Dit betekent dat je bevolkingen van veroverde sterren over een afstand van maximaal 4 velden kunt verplaatsen.</i>	Ontvang 1 LP voor elk van je eigen ruimteschepen die in een gevecht vernietigd werden (maar niet meer dan 3 LP van een verloren gevecht).

	Asteroidsystemen leveren geen extra ruimteschepen op wanneer je ruimteschepen bouwt.	
Dracos	Begin met Militaire Technologie op niveau 2 en 3 extra ruimteschepen.	
Felines	Begin met 1 extra ruimteschip.	
	Indien je aangevallen wordt mag je éénmaal per ronde de aanvaller dwingen zich "terug te trekken vóór aanvang van het gevecht".	Wanneer je aanvalt mag je éénmaal per ronde een verdedigende speler dwingen zich terug te trekken "vóór aanvang van het gevecht". (zelfs indien die speler dat normaal niet kan) Die speler mag gedurende de rest van die ronde niet terugkeren in dat veld. (markeer dit met een witte schijf indien nodig) Je mag wachten totdat verdedigers zelf besluiten terug te trekken of niet vóór de aanvang van het gevecht, voordat je van dit effect gebruik maakt.
	Je moet besluiten of je het bovenstaande effect te gebruikt voordat er vloten onthuld worden. Plaats aan het begin van een ronde een witte schijf op je Sterrenvolk tegel en verwijder deze wanneer je het effect gebruikt.	
Greys	Begin met 1 ruimteschip minder dan normaal. . Wanneer je een technologie op niveau 1 onderzoekt stijgt deze naar niveau 3. <i>Belangrijk: Wanneer je dit doet met Militaire Technologie ontvang je ook de geavanceerde vloot tactiek.</i> Je mag andere spelers niet de oorlog verklaren.	Begin met 1 extra ruimteschip. Aan het eind van een handelsfase waarin je zelf niet handelde mag je een technologie 1 niveau verhogen via een andere speler waarmee je in contact staat. (Gebruik dezelfde regels als bij een Ster innemen.) Als je dit doet bij een DdA speler gedurende het Tijdperk van Duisternis mag die speler jou direct de oorlog verklaren.
Galactische Confederatie (DdA) (Galactic Confederation) Galactische Keizerrijk (DjZ) (Galactic Empire)	Voor elke "Bezet een Ster" groeiactie die je doet, mag je een vrije extra "Bezet een Ster" actie met de optie: "bondgenootschap" doen. Deze actie levert niet nogmaals een vrije "bondgenootschap" actie op.	Je behoudt tot 3 Bevolking wanneer je een ster verovert. Je ontvangt de extra bevolking zelfs indien de bevolking van de veroverde ster geëvacueerd of verplaatst werd. (zie de Kosmische Mayas) <i>Voorbeeld: De speler verovert een ster met 5 bevolking. Hij verwijdert de 5 bevolkingsschijven van de andere speler en zet er 3 van zichzelf voor in de plaats.</i> <i>Merk op: Dit betekent dat je ook 3 Bevolking krijgt wanneer je een geavanceerde neutrale ster verovert.</i>
ICC	Begin met Voortstuwing op niveau 2.	Begin met Robotica op niveau 2 en 1 extra ruimteschip.
	Je mag iedere ronde een handel in technologie met elke andere speler doen (in plaats van slechts één in totaal) De voorwaarden voor contact zijn evenwel van toepassing.	
Mantiden (Mantids)	Begin met 2 extra Bevolkingsschijven op je Thuisster.	Begin met Genetica op niveau 2.
	Je ontvangt bij een Bevolkingsgroeiactie 2 bevolkingsschijven (in plaats van 1) per ster. (groeilimieten zijn evenwel van toepassing).	
Republiek Orion (DdA) (Orion Republic) Keizerrijk Orion (DjZ) (Orion Empire)	Je bevolking telt dubbel bij veroverd worden. "B" vloten krijgen niet hun speciale effect tegen jouw sterren.	Je verovert sterren met slechts één ruimteschip. (dit geldt ook voor sterren met het "Verdedigingsnetwerk")

Plejaren (Plejars)	Je mag in je beurt DdA spelers de oorlog verklaren gedurende de bewegings-/gevechtsfase van je beurt, maar vóórdat gevechten plaatsvinden. Iedere keer dat je een ster bevrijdt ontvang je 2 LP extra (naast de andere LP die je hiervoor ontvangt).	Je kunt "bondgenootschappen" aangaan met geavanceerde neutralen. <i>Belangrijk: Zo'n actie biedt geen gelegenheid voor DdA spelers om de oorlog te verklaren.</i>
Oer Reuzen (Progenitors)	Je ontvangt 4 extra vrije "kolonisatie" groeiacties (voor het gehele spel). Je mag in een enkele beurt elk willekeurig aantal daarvan gebruiken.	
Afvallige KI (Rogue AI)	Start met Robotica op niveau 2. Wanneer je de Bevolkingsgroeiactie doet mag je tevens een ruimteschip omwisselen in een bonus bevolkingsschijf voor maximaal 2 van je sterren. Deze tellen ook mee voor de reguliere limiet van 1 bonusbevolking per ster. Dit effect kan geblokkeerd worden.	Tijdens de Bouw Ruimteschepen actie mag je tevens een willekeurig aantal van je bevolkingsschijven omwisselen in ruimteschepen. (2 ruimteschepen per schijf). Deze extra ruimteschepen worden bij de sterren geplaatst waarvan de schijven werden omgewisseld. (ook als of in vloten). De Thuisster miniatuur mag niet worden ingewisseld. Dit effect kan geblokkeerd worden.
Yowies	Start met Spiritualiteit op niveau 3. Je kunt Robotica niet hoger dan op niveau 1 hebben. Als je het Oude Technologie: Robotica Relikwie krijgt, ontvang je 2 ruimteschepen op die ster in plaats van het robotica niveau. (Er gelden dezelfde beperkingen als bij het Begraven Ruimteschip Relikwie). Wanneer je als startsectorbonus Robotica ontvangt, kies je in plaats daarvan een ander technologieveld waar je op niveau 2 start.	

11.2 Technologieën

11.2.1 Militaire Technologie

Niveau	Effect
1	De gevechtswaarde (GW) van elk ruimteschip is 1.
2	GW van elk ruimteschip is 1. Je ontvangt 1 geavanceerde vloot tactiek.
3	GW van elk ruimteschip is 2.
4	GW van elk ruimteschip is 3. Je ontvangt 1 geavanceerde vloot tactiek extra.
5	GW van elk ruimteschip is 6.
6	GW van elk ruimteschip is 10. Je ontvangt 3 geavanceerde vloot tactieken extra.
+	Je kunt een nog niet gespeeld groeifiche (solo variant: groeiactie anders dan "Ruimteschepen genereren") van jouw keuze van een andere speler waarmee je "in oorlog verkeert" uitschakelen. Het fiche wordt dichtgedraaid om dit aan te geven. Eventuele betaalde LP voor deze actie worden in dit geval niet teruggegeven. Dit geldt als blokkeren, dus DjZ spelers kunnen de oorlog verklaren om dit tegen een andere speler uit te voeren. Spelers met een Spiritualiteitsniveau van 5 of 6 zijn immuun voor deze blokkering. <i>Opmerking: de getroffen speler mag dit fiche niet gebruiken in deze ronde, zelfs niet als hij een extra actie ontvangt.</i>

11.2.2 Spiritualiteit

Niveau	Effect
1	

2	Je mag 1 helderziende waarneming doen per ronde.
3	Je mag 2 helderziende waarnemingen doen per ronde.
4	Je mag 3 helderziende waarnemingen doen per ronde. Je mag handelen in technologieën zonder in contact te zijn (je handelspartner hoeft deze eigenschap niet te bezitten). <i>Telepathie is de universele vorm van communicatie voor spiritueel ontwikkelde volkeren in het heelal.</i>
5	Je mag 4 helderziende waarnemingen doen per ronde. Je mag handelen in technologieën zonder in contact te zijn. Vijandelijke ruimteschepen kunnen je niet blokkeren.
6	Je mag een onbeperkt aantal helderziende waarnemingen doen per ronde. Je mag handelen in technologieën zonder in contact te zijn. Vijandelijke ruimteschepen kunnen je niet blokkeren. Bevolking die je verliest wordt aan de kant gelegd ("stijgt op") in plaats van terug te keren naar het bevolkingsspoor.
+	Je mag een (vrije) extra groeiactie fiche uitkiezen en uitvoeren. Je mag ook een dominantiekaart omwisselen.

Je mag je terugtrekken vóór het gevecht als je wordt aangevallen door een speler met een lager Spiritualiteitsniveau.

Je mag alleen helderziende waarnemingen doen bij vloten van een speler die een lager niveau Spiritualiteit heeft dan jij.

Op niveaus 5 en 6 verandert je Levenshouding automatisch naar DdA (geen groeiactie nodig) en mag je niet meer terugvallen naar DjZ. Dit gebeurt alleen wanneer het niveau wordt bereikt (dus niet tijdens de "Verander Levenshouding" stap)

11.2.3 Voortstuwing

Niveau	Effect
1	Actieradius ruimteschip is 3.
2	Actieradius ruimteschip is 4.
3	Actieradius ruimteschip is 4. Je kunt Stargate1 verbindingen gebruiken.
4	Actieradius ruimteschip is 5. Je kunt Stargate1 verbindingen gebruiken.
5	Actieradius ruimteschip is 5. Je kunt Stargate2 verbindingen gebruiken. Je kunt velden van Neutronen Sterren betreden. Je kunt 1 bevolkingsschijf teleporteren als een vrije actie (in de groeifase) die te blokkeren is.
6	Je kunt je ruimteschepen overall heen verplaatsen (inclusief Neutronen Ster velden). Je kunt tot 3 bevolkingsschijven teleporteren als een vrije actie (in de groeifase) die te blokkeren is.
+	Je ontvangt 2 vrije Verover Ster acties.

Je mag je terugtrekken vóór het gevecht wanneer je aangevallen wordt door een speler met een lager Voortstuwingsniveau.

11.2.4 Robotica

Niveau	Effect
1	
2	Voeg 1 extra ruimteschip toe aan de actie Bouw Ruimteschepen.
3	Voeg 3 extra ruimteschepen toe aan de actie Bouw Ruimteschepen.
4	Voeg 5 extra ruimteschepen toe aan de actie Bouw Ruimteschepen. Plaats alle nieuwe

	ruimteschepen op een eigen niet geblokkeerde ster met een Bevolking van 3+.
5	Voeg 7 extra ruimteschepen toe aan de actie Bouw Ruimteschepen. Plaats alle nieuwe ruimteschepen op een eigen niet geblokkeerde ster met een Bevolking van 2+. Bij het selecteren van fiches voor de groeifase mag je 2 vierkante fiches (verandering beurtvolgorde of technologie)selecteren in plaats van slechts 1. Dus ofwel 2 technologieën, ofwel 1 technologie en 1 verandering van beurtvolgorde. Als je dit doet betaal je 2 LP (*).
6	Voeg 10 extra ruimteschepen toe aan de actie Bouw Ruimteschepen. Plaats alle nieuwe ruimteschepen op een willekeurige eigen niet geblokkeerde ster. Bij het selecteren van fiches voor de groeifase mag je 2 vierkante fiches selecteren op dezelfde manier als boven is weergegeven zonder daar LP voor te betalen (*)
+	Je mag een extra niveau in het andere technologieveld van deze onderzoeksactie nemen. Als je dit doet, betaal je 2 LP. Als dat veld al niveau 6 bereikt heeft, ontvang je in plaats daarvan de overeenkomstige speciale actie. Je kunt dit effect ook combineren met het Verander Beurtvolgorde fiche in plaats van het Technologie fiche. In dat geval heb je de keuze te wisselen met de speler die twee beurtposities van je verwijderd is in plaats van één. Je verliest in ieder geval echter 2 LP.

(*) Wanneer je onderzoek doet, scoor je voor **ieder** geselecteerd technologie fiche, naargelang de galactische geschiedenis. .

11.2.5 Genetica

Niveau	Effect
1	
2	Voeg 1 bonus Bevolking toe aan de Bevolkingsgroeiactie.
3	Voeg 2 bonus Bevolking toe aan de Bevolkingsgroeiactie.
4	Voeg 3 bonus Bevolking toe aan de Bevolkingsgroeiactie.
5	Voeg 4 bonus Bevolking toe aan de Bevolkingsgroeiactie. Betaal slechts 2 LP voor elk extra geselecteerd groeiactie fiche.
6	Voeg 6 bonus Bevolking toe aan de Bevolkingsgroeiactie. Betaal slechts 1 LP voor elk extra geselecteerd groeiactie fiche.
+	Je ontvangt een vrije Bevolkingsgroeiactie met 2 extra bonus bevolking.

11.3 Dominantiekaarten

Kaart Naam	Primaire Conditie	LP	Eenmalig Effect	Secondair LP
	(A)			(B)
Algemeen Wetenschappelijk (General Scientific)	Je hebt een totaal van 16 technologie niveaus.	9	Je mag eenmaal extra in technologie handelen in deze ronde. De speler met wie je handelt kan dit ook. (Het hoeft niet dezelfde speler te zijn waarmee je daarvoor handelde)	Je laagste technologie niveau x2
Centrum (Central)	Bezit 4 sterren in de centrale sector.	12	In de groeifase van je beurt ontvang je een vrije Bezet Ster actie die je alleen in de centrale sector mag gebruiken. Bij deze actie tellen je ruimteschepen dubbel. (pas dit toe vóór het berekenen van de "B"-vloot bonus)	1 per Bevolking van de sterren die je bezit in de centrale sector.
Dichtheid (Density)	Bezit 3 sterren met elk 5 of meer bevolking. <i>Merk op: De Thuisster telt als één hiervan.</i>	7	Voeg 1 Bevolkingsschijf toe aan elk van je sterren met een 5+ Bevolking (onafhankelijk van enige limiet of blokkade)	1 per ster met een 4+ Bevolking, die je bezit.

Diplomatiek (Diplomatic)	Bezit een Spiritualiteitsniveau van 4 of hoger, bezit de centrum ster van de centrale sector en verkeer in vrede met iedere speler.	14	Geen enkele speler mag jou de oorlog verklaren in de rest van deze ronde.	2 per Thuisster van een andere speler waar je een ruimteschip hebt (inclusief de marionet) OF Spiritualiteitsniveau .
Economisch (Economic)	Bouw 10 ruimteschepen in een enkele Bouw ruimteschepen groeiactie. Ruimteschepen die je bouwt als direct resultaat van een speciaal effect van sterrenvolkeren (b.v. DjZ Vrijbouter AI) tellen hiervoor niet mee. Speel deze kaart wanneer dit gebeurt.	7	Ontvang 6 extra ruimteschepen die je kunt plaatsen op een willekeurige van je sterren. Pas dezelfde regels toe als voor het plaatsen van nieuwe ruimteschepen bij de Bouw ruimteschepen actie. Dit effect kan echter niet geblokkeerd worden.	1 per asteroïdensysteem waar je een ruimteschip hebt OF Robotica niveau.
Etherisch (Etheric)	Je hebt een ruimteschip in 4 Nevelvelden elk, aan het begin van je verplaatsing.	8	Al je ruimteschepen die hun verplaatsing beginnen in een Nevelveld krijgen nu een actieradius van +4 (in plaats van +2).	Als DjZ, Mil. Tech. niveau. Als DdA, Spiritualiteits-niveau.
Levenshouding (Alignment)	Aan het einde van de scorings-fase bezit je meer dan 5 LP en ofwel heb je meer LP (solo variant: technologie niveaus) dan enige andere speler met jouw levenshouding dan wel ben je de enige met die levenshouding.	9	Ontvang 2BP extra voor elk Verander Levenshouding groeiactie fiche dat in deze ronde gespeeld werd. (inclusief dat van jezelf)	4 indien je geen enkel LP voor je Levenshouding ontving in de score fase van deze ronde OF Spiritualiteit niveau.
Militair (Military)	Je ruimteschepen hebben een totale GW van 120. (Bonussen tellen niet mee). Onthul voldoende ruimteschepen om dit te bewijzen. Als je deze kaart speelt tijdens een gevecht tellen al je ruimteschepen die daaraan deelnemen nog mee voor het totaal. (zelfs indien ze verloren zouden gaan)	10	In het lopende gevecht waarin je betrokken bent mogen je tegenstanders zich niet terugtrekken (zelfs de "E"-vloten niet; speciale effecten van sterrenvolkeren blijven echter van kracht) OF Je lijdt geen verliezen. (jij mag hieruit kiezen) Als jij als verliezer van een gevecht geen verliezen lijdt dan zal de winnaar dien overeenkomstig minder verlies lijden.	2 per sector waarin jij als enige speler een vloot hebt. OF Militaire Technologie niveau
Ruimtelijk (Spatial)	Bezit 10 sterren.	11	Teleporteer tot maximaal 2 bevolking (zoals beschreven in hoofdstuk 18). Dit kan echter niet geblokkeerd worden en je kunt dit op elk moment doen. (als je de kaart speelt).	2 per 3 stars die je bezit OF Voortstuwings-niveau
Speciaal Wetenschappelijk (Special Scientific)	Je hebt niveau 6 in één technologieveld en niveau 5 of hoger in een ander veld.	11	Je krijgt een vrije Onderzoeksactie in een Technologieveld waar je een technologiefiche voor hebt dat je in deze ronde niet selecteerde. Dit telt mee voor de score en andere effecten zoals normaal.	Je hoogste niveau technologie.
Verdedigend (Defensive)	Bezit alle sterren (behalve neutronen sterren) in je	9	Voeg 20 GW toe aan jouw zijde in het komende gevecht als dat	4 indien geen andere spelers

	Thuisster sector (d.i. de sector met je Thuisster).		plaatsvindt in je Thuisster sector. Je mag deze kaart zelfs uitspelen nadat ruimteschepen zijn onthuld.	sterren bezitten in je Thuisster sector. + Mil.Tech. niveau / 2
Verkenning (Exploratory)	Je hebt een Voortstuwings-niveau van 4 of hoger. je bezit een ruimteschip en een ster elk in 4 sectoren.	13	Je mag de niet gespeelde dominantie-kaart van één andere speler inzien. In een spel met 5+ spelers mag je dit van twee andere spelers.	#sectoren met een ruimteschip van jou. OF Voortstuwings-niveau.
Verwerving (Acquisition)	Verover/bevrijd 2 sterren van andere spelers in dezelfde beurt. Speel deze kaart wanneer dit gebeurt.	10	Ontvang een extra technologie niveau van één van de spelers van wie je een ster overnam in deze ronde.	1 per neutrale ster waarbij je een ruimteschip hebt. OF Mil.Tech. niveau.

Gedeeltelijke LP worden naar beneden afgerond wanneer ze aan de score van de speler worden toegevoegd!

11.4 Galactische Geschiedenis

Reizen (Journeys)	
<u>Eerste Tijdperk:</u> - Elke speler met de DdA levenshouding aan het eind van een ronde scoort 1 LP. - Alle spelers scoren 1 LP voor elke speler waarmee ze “in contact” zijn aan het eind van de ronde (inclusief de marionet in een 2-speler spel).	
<u>Tweede Tijdperk:</u> - Elke speler met een DjZ levenshouding aan het eind van een ronde scoort 1 LP. - Elke speler die tenminste met één andere speler “in oorlog” verkeert aan het einde van de ronde scoort 1 LP. - Alle spelers scoren 2 LP voor iedere ster die ze van een andere speler overnemen buiten hun Thuisster sector. - Alle spelers scoren 2 LP voor ieder gevecht dat ze buiten hun Thuis Stersector winnen. Gevechten waarbij alle vijandelijke ruimteschepen zich terugtrekken vóórdat het gevecht plaatsvindt, tellen niet mee.	
<u>Derde Tijdperk:</u> - Elke speler met een DdA levenshouding aan het eind van een ronde scoort 1 LP. - Elke speler die in deze ronde Spiritualiteit onderzocht en het hoogste niveau op dat veld heeft van alle spelers die het ook onderzochten (gelijke standen zijn toegestaan) scoort 7 LP verminderd met het bereikte Spiritualiteitsniveau. Hetzelfde is van toepassing op Voortstuwings. Een Onderzoeksactie die niet resulteerde in een toename van een technologieniveau telt niet mee voor scoren, noch voor het verhinderen van scoren. (*) .	
Verhuizingen (Migrations)	
<u>Eerste Tijdperk:</u> Elke speler met de DdA levenshouding aan het einde van een ronde scoort 1 LP. Spelers scoren 3 LP voor elke Bevolkingsgroeiactie die ze doen in dit tijdperk. Alleen Bevolkingsgroeiacties die tenminste één extra bevolking opleverden worden meegeteld.	
<u>Tweede Tijdperk:</u> - Elke speler met de DjZ levenshouding aan het einde van een ronde scoort 1 LP. - Elke speler die tenminste met één andere speler in “in oorlog” verkeerde aan het einde van de ronde scoort 1 LP. - Alle spelers scoren 1 LP voor iedere bevolkingsschijf van een andere speler die ze van een ster verwijderen. <i>Voorbeeld: in ronde 6 bevrijdt Ellen de Thuisster van Dave, Khaa, met een bevolking van 7. Daarmee scoort ze dus 7 LP.</i> - Spelers scoren 1 LP voor elk gevecht dat ze winnen. Gevechten waarbij alle vijandelijke ruimteschepen zich terugtrekken vóór het gevecht tellen niet mee.	
<u>Derde Tijdperk:</u>	

- Elke speler met een DdA levenshouding aan het einde van een ronde scoort 1 LP.
- Elke speler die als **enige** speler een bepaald technologieveld **onderzoekt** in een ronde gedurende dit tijdperk scoort 4 LP (voor elk zo'n veld) Technologie niveaus die op andere wijze behaald worden (zoals het overnemen van een ster van een andere speler) telt hier niet mee voor scoren noch voor het verhinderen van scoren. Een Onderzoeksactie die niet resulteert in een toename van een technologieniveau telt hier ook niet mee op soortgelijke wijze. (*)
Voorbeeld: In ronde 8 onderzoeken Ellen en James beiden Genetica en Dave onderzoekt Spiritualiteit. Alle drie hebben ze een lager niveau dan 6 in deze velden. Dave scoort 4 LP voor zijn onderzoeksactie. Ellen en James scoren niets voor hun actie. Als Luke, die al een Spiritualiteitsniveau van 6 heeft, eveneens Spiritualiteit had onderzocht, dan nog zou Dave de 4 LP hebben gescoord.

Rivaliteit (Rivalry)

Eerste tijdperk:

- Elke speler met een DdA levenshouding aan het einde van een ronde scoort 1 LP.
- Alle spelers scoren 2 LP voor elke Bezet een Ster actie die zij doen in dit tijdperk.

Tweede Tijdperk:

- Elke speler met een DjZ levenshouding aan het einde van een ronde scoort 1 LP.
- Elke speler die tenminste met één ander speler "in oorlog" verkeert aan het einde van de ronde scoort 2 LP.
- Alle spelers scoren 1 LP voor elke ster van een andere speler die zij blokkeren aan het einde van de ronde. (d.w.z. voor elke vijandelijke ster waarbij zij zich dan bevinden). Meerdere spelers kunnen scoren voor dezelfde ster die ze blokkeren.
- Elke keer dat spelers zich "terugtrekken vóór het gevecht" verliezen ze 2 LP.

Derde Tijdperk:

- Elke speler met een DdA levenshouding aan het einde van een ronde scoort 1 LP.
- Voor elk technologie veld scoort de speler die het hoogste niveau in dat veld bezit aan het eind van de ronde 3 LP (zelfs indien andere spelers op gelijk niveau zijn).

Oorlogen (Wars)

Eerste tijdperk:

- Elke speler met een DdA levenshouding aan het einde van een ronde scoort 1 LP.
- Alle spelers scoren 2 LP voor elke Bouw Ruimteschepen actie die zij doen in dit tijdperk.

Tweede Tijdperk:

- Elke speler met een DjZ levenshouding aan het einde van een ronde scoort 1 LP.
- Elke speler die tenminste met één ander speler "in oorlog" verkeert aan het einde van de ronde scoort 2 LP.
- Alle spelers scoren 1 LP voor elke ster die ze van een andere speler overnemen.
- Alle spelers scoren 1 LP voor elk vijandelijk ruimteschip dat ze vernietigen (ook als verliezers van een gevecht) Meerdere spelers aan één kant in een gevecht scoren voor alle vernietigde vijandelijke ruimteschepen.

Derde Tijdperk:

- Elke speler met een DdA levenshouding aan het einde van een ronde scoort 1 LP.
- Elke speler die in deze ronde Militaire Technologie **onderzocht** en aan het eind van de ronde de het hoogste niveau op dat veld heeft van alle spelers die het ook onderzochten (gelijke standen zijn toegestaan) scoort 7 LP verminderd met het bereikte Mil.Tech. niveau. Hetzelfde is van toepassing op Robotica. Een Onderzoeksactie die niet resulteerde in een toename van een technologieniveau telt niet mee voor scoren noch voor het verhinderen van scoren. (*)
Voorbeeld: Dave en Luke hebben elk een Mil. Tech .niveau van 3 aan het begin van de ronde in dit tijdperk. Beiden onderzoeken ze Militaire Technologie. Dave verkrijgt bovendien een Mil. Tech. niveau door handel, maar Luke niet. Dave heeft dus een Mil. Tech. niveau 5 aan het eind van de ronde en Luke slechts 4. Dus Dave scoort 7-5 =2 LP en Luke scoort niets.

(*) Praktische Tip: Als je een Onderzoeksactie in een veld doet zonder een niveau te winnen, leg dan het betreffende technologiefiche gesloten neer, zodat het niet geteld wordt voor score.

11.5 Galactische Doelen

Naam	Effect	Speelstijl
------	--------	------------

Aanwezigheid (Presence)	Een speler scoort per sector waarin hij tenminste 2 sterren bezit aan het einde van het spel 10 LP.	Confronterend
Controle (Control)	Spelers scoren 10 LP per ster die ze aan het eind van het spel bezitten in het centrum van een sector.	Zeer Confronterend
Leiderschap (Leadership)	Aan het eind van elk tijdperk (na de scoringsfase) plaatst de speler met de meeste LP van de spelers die dezelfde levenshouding hebben als hijzelf, een ruimteschip van zijn kleur (uit zijn voorraad of de spelbord) op de galactische doeltegels. Bij gelijke stand doen meerdere spelers dit. Aan het eind van het Derde tijdperk van Licht doe je dit voordat er eindspel LP worden toegevoegd. De speler met de meeste ruimteschepen op de galactische doeltegels aan het einde van het spel scoort 10 LP (solo variant: 20 LP) (*) (**)	Competitief
Macht (Power)	Een speler scoort 8 LP indien hij meer ruimteschepen in een sector heeft dan alle andere spelers gezamenlijk . (Bij gelijke stand ontvangt hij geen LP).	Competitief
Nalatenschap (Legacy)	Een speler scoort voor elke ster met Relikwie die hij bezit aan het eind van het spel 10 LP. (Relikwieën met eenmalig effect tellen niet mee)	Confronterend
Ontdekkingen (Discovery)	Spelers behouden de sterrenfiches van neutrale sterren die zij innamen in de loop van het spel. (een primitieve neutrale ster die "geavanceerd" werd door de DdA Annunaki telt eveneens als primitief voor dit doeleinde). De speler met de meeste sterrenfiches van een type aan het eind van het spel scoort 10 LP (*) (**)	Competitief
Persoonlijke Groei (Personal Growth)	Spelers scoren dubbele LP voor dominantiekaarten. (d.w.z. voor alle effecten op een kaart die LP opleveren) Gedeeltelijke LP worden naar boven afgerond.	Geheimzinnig
Samenwerking (Cooperation)	Een speler verliest onmiddellijk 3 LP als hij een andere speler de oorlog verklaart. Latere oorlogsverklaringen van deze speler aan dezelfde speler kosten niets. (dit betekent dat je slechts eenmaal per speler 3 LP verliest) Markeer dit door een verborgen ruimteschepfiche onder het oorlog/vrede fiche van die speler te plaatsen. Spelers scoren onmiddellijk 2 LP per handel in technologie waar ze deel van uitmaken. (**)	Vreedzaam

(*) Bij gelijke stand ontvangen meerdere spelers de LP.

(**) solo variant: Zie solovariant spelregelboek voor enkele additionele of afwijkende spelregels.

Sector Startbonus

Sector	Startbonus
Alpha Draconis	Start met Militaire Technologie niveau 2. (*)
Arcturus	Je mag in de eerste ronde 1 extra groeiactie fiche kiezen (gratis).
Khaa	Je mag in de eerste ronde 1 extra groeiactie fiche kiezen (gratis).
Lyra	Start met Spiritualiteit niveau 2. (*)
Pleiades	Start met Voortstuwingsniveau 2. (*)
Rigel	Start met Robotica niveau 2. (*)
Sirius	Start met Genetica niveau 2. (*)
Xilox	Je start met 2 extra bevolking op je Thuisster.
Zeta Reticuli	Je start met 2 extra ruimteschepen op je Thuisster.

(*) Als je dat al hebt of het niet kan hebben in verband met je sterrenvolk, start je in plaats daarvan met niveau 2 in een ander technologieveld naar keuze.

11.6 Oude Relikwieën

Naam	Afbeelding	Effect
Oude Piramiden		De speler die deze ster bezit mag per ronde eenmaal 1 extra helderziende waarneming doen. Deze kan gebruikt worden voor een gedekt fiche zoals normaal of om een willekeurige vloot te zien (onafhankelijk van Spiritualiteitsniveau.)). Ook, wanneer deze speler een Bevolkingsgroeiactie doet, plaats hier dan een bonus Bevolking . (Dit telt mee voor de 1 bonus bevolkingslimiet per ster). Deze actie kan geblokkeerd worden zoals normaal. (*)
Oude Technologie: Genetica		De speler die als eerste deze ster bezet ontvangt onmiddellijk 1 niveau in Genetica . (**)
Oude Technologie: Militair		De speler die als eerste deze ster bezet ontvangt onmiddellijk 1 niveau in Militaire Technologie . (**)
Oude Technologie: Voortstuwing		De speler die als eerste deze ster bezet ontvangt onmiddellijk 1 niveau in Voortstuwing . (**)
Oude Technologie: Robotica		De speler die deze ster als eerste bezet ontvangt onmiddellijk 1 niveau in Robotica . (**)
Oude Technologie: Spiritualiteit		De speler die deze ster als eerste bezet ontvangt onmiddellijk 1 niveau in Spiritualiteit . (**)
Begraven Ruimteschepen		De speler die als eerste deze ster bezet ontvangt onmiddellijk 3 ruimteschepen die daar geplaatst worden. Gebruik dezelfde regels als voor het plaatsen van ruimteschepen bij de Bouw Ruimteschepen actie. Dit effect kan echter niet geblokkeerd worden. (**)
Planetaire Doodsstraal		Tijdens zijn verplaatsing in de Verplaatsing-/Gevechtsfase mag de speler die deze ster bezit binnen een afstand van 3 velden van deze ster 1 ruimteschip of bevolkingsschijf (maar geen Thuisster miniatuurtje) vernietigen van een andere speler waarmee hij in oorlog verkeert. Als de laatste bevolking van een ster verloren is, wordt de ster "onbewoond". Als het laatste ruimteschip van een vloot verloren is, wordt de vloot opgelost. Verwijderde bevolking of ruimteschip kan meetellen voor de score, afhankelijk van de galactische geschiedenis. (*)
Verdedigings Netwerk		Een speler die deze ster wil veroveren of bevrijden heeft hiervoor 8 ruimteschepen meer nodig dan gewoonlijk. Dit geldt alleen als de ster eigendom is van een speler. Als dit fiche eenmaal onthuld is, zijn alle ruimteschepen en bevolkingsschijven hier altijd onkwetsbaar voor de Planetaire Doodsstraal, onafhankelijk van de eigenaar. (*)

Super-Stargate		De speler die deze ster bezit mag stargate verplaatsing gebruiken van elke willekeurige ster die hij bezit naar deze en omgekeerd. (onafhankelijk van zijn niveau van Voortstuwing) Als de speler een Voortstuwing heeft van niveau 5 kan deze verplaatsing niet geblokkeerd worden (in geen van beide richtingen).(*)
----------------	---	---

(*) Laat dit fiche achter om de ster te markeren. .

(**) Eenmalig effect, verwijder dit fiche na toepassing daarvan.

12. Woordenlijst

actieradius – de maximale afstand die een ruimteschip normaal kan overbruggen (bepaald door Voortstuwing, zie waarden van actieradius in 28)

bevrijden – een Bezet Ster groeiactie van een DdA speler met een ster van een DjZ speler als doelwit.

blokkade – de verhindering van groeiacties of verplaatsing van een vijandelijke speler (zie 19)

bondgenoot – een Bezet Ster groeiactie door een DdA speler met een geavanceerde neutrale ster als doelwit.

bonus bevolking – extra plaatsbare bevolkingsschijven tijdens een Bevolkingsgroeiactie (beschikbaar via Genetica, zie 14)

contact – benodigd voor handelen, twee spelers staan “in contact” als ze beiden een ruimteschip op hetzelfde veld hebben of als een speler een ruimteschip heeft bij de ster van de ander (zie 18)

DdA – Dien-de-Anderen (Levenshouding van het Licht, zie 3)

DjZ – Dien-je-Zelf (Levenshouding van de Duisternis, zie 3)

Dominantiekaart – een persoonlijke doelkaart (zie 29)

Geavanceerde vloot tactiek – vergroot of voegt iets toe aan het speciale effect van een vloot (beschikbaar via Militaire technologie zie 6.1.3)

gevecht – ruimteschip vs. ruimteschip gevecht (zie 10)

groeiactie – één van de acties die je kunt doen tijdens de Groeifase van het spel (zie 13)

GW – gevechtswaarde (alleen gebruikt bij gevechten tussen ruimteschepen, bepaald door Militaire technologie, zie 10)

handel (technologie) – het vermogen van twee spelers om onderling een niveau in technologische kennis uit te wisselen.(zie 18)

helderziende waarneming – het vermogen om verborgen objecten op willekeurige afstand te zien (beschikbaar door Spiritualiteit, zie 9)

in vrede/in oorlog – de diplomatieke status t.o.v. een andere speler afhankelijk van de zijde van het oorlog/vrede fiche die open ligt (zie 5)

koloniseren – een Bezet Ster groeiactie met een onbewoonde neutrale ster als doelwit.

LP – lotsbestemmingspunten (score om het spel te winnen)

neutrale (ster) – een ster die niet toebehoort aan een speler.(neutronen sterren behoren hier niet toe)

onderwerpen – een Bezet Ster groeiactie van een DjZ speler met een primitieve neutrale ster als doelwit.

Onderzoek+ actie – het speciale effect dat je krijgt in plaats van een niveau als je een technologie onderzoekt die al op niveau 6 zit (zie pagina 18)

onschuldige bevolking – bevolking van een geavanceerde of primitieve neutrale ster of van een DdA speler

Oud relikwie – één van de speciale effecten die je kunt verwerven door (als eerste speler) een ster in de centrale sector te bezetten (zie 34)

Ruimte afwijking – een veld op het bord dat een speciaal effect heeft (zie spelers referentiekaart)

sector – een grote tegel met zeshoekige velden die deel uitmaakt van het speelbord. (zie 3)

stargate – het vermogen om van ster naar ster te springen (beschikbaar door Voortstuwing niveaus 3-5, zie 18)

sterrenvolk – één van de facties in het spel.

Teleporteur bevolking –verplaats bevolking van een ster naar een andere (beschikbaar door Voortstuwing, zie 18)

terugtrekken (vóór het gevecht) – verplaatsing uit een veld vanwege een verloren gevecht (of vrijwillig vooraf om een gevecht te vermijden), zie 10

Thuisster sector – de sector waarin zich op dit moment je Thuisster bevindt (zie 4)

tijdperk – een bepaald aantal ronden, ofwel “licht” dan wel “donker” zoals getoond op het rondenspoor (zie 6)

verkennen – het vermogen om verborgen objecten te zien waar je ruimteschepen zich bevinden. (zie 9)

veroveren – een Bezet Ster groeiactie van een DjZ speler met een ster van een andere speler of een geavanceerde neutrale ster als doelwit.

vijandelijk – behorend tot een speler met wie je “in oorlog” verkeert (zie 5)

vloot – een stapel fiches bestaand uit een vlootfiche en een aantal fiches daaronder. (zie 5)

vloot tactiek – het speciale effect van een vloot (zie 12)

vrije actie – groeiactie die aanvullend zonder kosten kan worden gedaan. (zie 14).

Credits

Uitgever: Seajay Games

Spelontwerp: Channing Jones

Illustraties & grafisch ontwerp: Diego Sanchez

Editor: Christwart Conrad

Vertaling (NL) : Peter Oud

3D modelleren: Logan Sinnett, Krisztián Pánits

Correctoren: Joseph Sharkey, Kimberly L., Andreas Ufer, B. Perry , Baker Odom

Productieadviseur: Harald Mücke

Speltesters:

Speciale dank aan de vele speltesters, inclusief de medewerkers van: Bordspel groep Lingen, Café Het Glas In Lood (Deventer), Casus Belli (Nijmegen), Christwart Conrad & vrienden, Coalition Game Studios, Deep Playtesting Group (Adriaan, Detmar, Marco, Marlyn, Jorrit en Harm), Daniel Miller & vrienden, DSA Spellengroep (Nijmegen), Felix & Jan-Eric Kapp, GameSmiths Playtesting, Michael Evans & vrienden, the Hexacon (Braunfels), Roll The Dice (Veldhoven), de spelauteurs Südschwarzwald en de spelbijeenkomsten en seminars van spelauteurs in Aachen, Altenkirchen, Bochum, Bonn, Essen, en Ruppichterorth, evenals alle spelers online, o.a. Walter, Christian, Michael en Bryk.

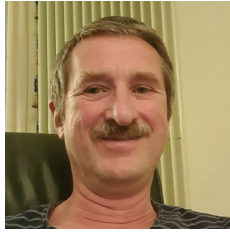
Hoofd Ondersteuners:

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, wil je met me trouwen?", 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 Fréereault, Jelle Nabuurs, Jens Häusig, Jens Wendlandt, Johannes Gümbel, 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 "fizzgig" 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 Krzeminský, 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

Galactische Ondersteuners:



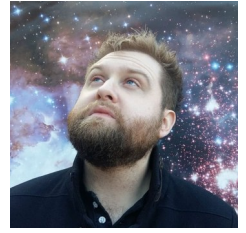
Jonathan Patterson



Peter Oud



Ralf Fuhrer



Stephen Corbett

Dank aan alle andere ondersteuners van dit spel!

Veel dank ook aan Enige Oneindige Schepper voor alle ideeën, inspiratie en samenlopen van omstandigheden!

Channing Jones, Klever Str. 115, 47533 Kleve, Duitsland
Alle rechten voorbehouden.

