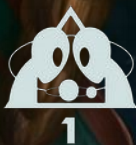


CHANNING JONES

GALACTIC ERA

SOLOVARIANTE

Entwurfsversion 1.16



1



120



14+



Inhaltsverzeichnis

1. Übersicht.....	2	5.1.5 Gewinnen einer Schlacht.....	5
2. Inhalt.....	2	5.2 Wachstumsphase.....	5
3. Spielkonzepte.....	2	5.2.1 Schiffe hervorbringen.....	6
3.1 Automas.....	2	5.3 Kriegserklärungen.....	7
3.1.1 Genetische Bauern (DAA).....	2	5.4 Frieden schließen.....	7
3.1.2 Sklavenhändler (DAS).....	3	5.5 Handeln.....	7
3.2 Zufällige Auswahl.....	3	5.6 Machtleiste der Sklavenhändler.....	7
4. Aufbau.....	3	5.7 Dominanzkarten.....	7
4.1 Spielbrett.....	3	5.8 Galaktische Ziele.....	7
4.2 Komponenten entfernen.....	3	5.9 Wertung.....	8
4.3 Automas vorbereiten.....	3	5.9.1 Beschränkungen.....	8
4.4 Dein Aufbau.....	4	5.9.2 Bewertungsrangfolge.....	8
4.4.1 Schwierigkeitsstufe.....	4	6. Tabellen.....	9
5. Spielablauf.....	4	6.1 Verschiedene Automa-Ereignisse.....	9
5.1 Bewegung/Kampf-Phase.....	4	6.2 Simulieren von höherseitigen Würfeln...9	
5.1.1 Zielauswahl & Bewegung.....	5	6.3 Effekte der Sklavenhändler-Machtleiste	
5.1.2 Zusammenführung von Flotten.....	5	10
5.1.3 Planetentodesstrahl.....	5	6.4 Automa-Bewegung.....	10
5.1.4 Rückzug vor dem Kampf.....	5	6.5 Automa-Wachstumsaktionen.....	11

1. Übersicht

Dies ist eine 1-Spieler-Variante für Galactic Era. Es spielt sich wie ein normales Spiel, aber mit einigen Unterschieden. Du wirst 2 Automas (automatische Gegner) steuern, die in etwa wie andere Spieler funktionieren, aber viel eingeschränkter und zufälliger sind. Diese Variante ist auch zum Erlernen der Regeln geeignet.

Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen. Es gibt auch eine Bewertungsrangfolge, anhand derer du deine Leistung bewerten kannst.

2. Inhalt

Diese Komponenten sind speziell für die Solovariante:

- 2 Würfel (6-seitig)
- Machtleiste der Sklavenhändler



3. Spielkonzepte

3.1 Automas

Es gibt zwei Automas im Spiel, die ähnlich wie Spieler funktionieren, aber in ihren Möglichkeiten eingeschränkter sind. Du wirst ihre Bewegung und

Aktionen mit den Würfeln steuern. Die Automas erzielen keine Punkte und ändern niemals ihre Gesinnung. Sie sind automatisch „im Krieg“ miteinander.



3.1.1 Genetische Bauern (DAA)

Die Genetischen Bauern sind DAA-orientierte Forscher, die friedlich durch die Galaxie reisen und biologische Proben sammeln.

Die Genetischen Bauern fungieren als dein freundlicher Handelspartner im Spiel, die nur mit einigen Schiffen umherreisen. Es ist nicht notwendig, sie zu bekämpfen (obwohl dies möglich ist, wenn du

die DAS-Gesinnung hast), da sie nicht aggressiv sind.



3.1.2 Sklavenhändler (DAS)

Die Sklavenhändler sind DAS-orientierte Plünderer, die für den galaktischen Sklavenhandel Planetenbewohner einfangen. Zu diesem Zweck erobern sie auch manchmal einen ganzen Planeten.

Die Sklavenhändler fungieren als die Bedrohung für dich im Spiel. Sie werden viele Schiffe hervorbringen und versuchen, einige Sterne zu erobern. Sie werden dir wahrscheinlich irgendwann den Krieg erklären und dich angreifen. Wenn du sie zu mächtig werden lässt, können sie dich mit einer großen Anzahl Schiffe überwältigen.

3.2 Zufällige Auswahl

Wann immer du aus mehreren Möglichkeiten für einen Automa auswählen musst, dann wähle diese zufällig mit gleichen Wahrscheinlichkeiten aus. Weise jeder Möglichkeit eine Zahl oder einen Zahlenbereich zu und würfle. Würfle erneut bei einem Ergebnis mit einer nicht zugewiesenen Zahl.

Beispiel: Ein Automa soll eine Stufe in einer Technologie erhalten. Da es mehrere Technologiebereiche gibt, musst du einen davon auswählen. Weise jeder Technologie zunächst eine Zahl zu: Militär = 1, Spiritualität = 2, Antrieb = 3, Robotik = 4, Genetik = 5. Dann würfle. Die resultierende Zahl ist die für den Automa gewählte Technologie. Wenn du eine 6 würfelst, dann würfle erneut, bis du eine andere Zahl erhältst.

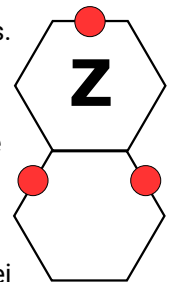
In dem seltenen Fall, dass du aus mehr als sechs Möglichkeiten auswählen musst, kannst du einen Würfel mit mehr Seiten verwenden (z. B. einen 10-seitigen Würfel). Du kannst auch einen Würfel mit mehr Seiten simulieren (siehe die Methode in Kapitel 6.2).

4. Aufbau

Baue das Spiel als normales Mehrpersonen-Spiel auf, jedoch mit den folgenden Unterschieden.

4.1 Spielbrett

Wähle nur zwei Sektoren aus. Verwenden einen davon als deinen Heimatstern-Sektor und den anderen als den zentralen Sektor. Verwende die rechts gezeigte Konfiguration („Z“ ist die Platte des zentralen Sektors).



Die roten Punkte zeigen an, wo drei Wurmlochplättchen platziert werden sollen (jeweils in ein mit einem Punkt markierten Feld). Jedes der Wurmlochplättchen sollte von einer anderen Farbe sein. Wurmlochplättchen dienen nur dazu, die Erscheinungsfelder der Schiffe der Automas in dieser Variante zu markieren (es gibt keine funktionierenden Wurmlöcher).

4.2 Komponenten entfernen

Entferne die Dominanzkarte „Erkundung“ aus dem Spiel.

4.3 Automas vorbereiten

Wähle für jeden Automa eine Farbe aus. Diese werden jedoch nur einen kleinen Teil der normalen Komponenten eines Spielers verwenden.

Genetische Bauern

Richte die Technologieleiste für die Genetischen Bauern in ihrer Farbe ein. Sie starten in allen Technologien auf Stufe 1 zuzüglich ihres Startbonus (siehe unten).

Sie bekommen auch alle ihre Schiffsminiaturen und ein Zugreihenfolgeplättchen.

Sklavenhändler

Richte die Technologieleiste für die Sklavenhändler in ihrer Farbe ein. Sie starten in allen Technologien auf Stufe 1 zuzüglich ihres Startbonus (siehe unten).

Baue ihre Bevölkerungsleiste mit allen Bevölkerungsscheiben (einschließlich der transparenten Scheibe) auf. Lass die Position „6“ in der unteren rechten Ecke leer (wie üblich).

Platziere auch die Machtleiste der Sklavenhändler in ihrer Nähe.

Beide Automatas erhalten auch alle ihre Schiffsminiaturen, Flottenplättchen und ein Zugreihenfolgeplättchen.

Mische ihre Flottenplättchen verdeckt (mit Ausnahme der D-Flotte, da sie keine verdeckte Seite hat).

Hinweis: Die Automatas verwenden keine anderen farbigen Komponenten als die oben genannten.

Weiterer Hinweis: Keines ihrer Teile wird beim Aufbau auf das Spielbrett gelegt.

Startbonus

Jeder Automa erhält außerdem einen Startbonus. Würfle für jedes Automa mit einem Würfel und wende das Ergebnis aus der folgenden Tabelle entsprechend an (jede angegebene Technologie bedeutet, dass der Automa mit dieser Stufe beginnt):

Ergebnis	Genetische Bauern	Sklavenhändler
1	Militär 2	Militär 3
2	Spiritualität 2	Spiritualität 2 Militär 2
3	Antrieb 2	Antrieb 2 Militär 2
4	Robotik 2	Robotik 2 Militär 2
5	Genetik 2	Genetik 2 Militär 2
6	Würfle mit beiden Würfeln, um zwei Technologiefelder auf Stufe 2 zu bestimmen (Pasch und Sechser neu würfeln).	Entferne 2 Scheiben von ihrer Bevölkerungsleiste (füge diese zu ihrer Machtleiste hinzu).

4.4 Dein Aufbau

Bereite das Spiel für dich wie üblich vor.

Nimm für jeden der beiden Automatas ein Krieg/Friedensplättchen und lege beide mit der Friedensseite nach oben aus.

4.4.1 Schwierigkeitsstufe

Bevor du mit dem Spiel beginnst, musst den Schwierigkeitsgrad, mit dem du spielen möchtest, auswählen (siehe Tabelle unten). Wende die Effekte für die von dir gewählte Stufe an.

Stufe	Beschreibung	Anzahl Scheiben von Bevölkerungsleiste der Sklavenhändler entfernt
0	leicht	0
1	standardmäßig	0
2	schwierig	1
3	wahnsinnig	2

Die gewählte Schwierigkeitsstufe wird als Schiffsbonus für die Aktion „Schiffe hervorbringen“ der Sklavenhändler verwendet (siehe Kapitel 5.2.1). Markiere diese Zahl, indem du die Punktescheibe für die Sklavenhändler auf diese Position der SP-Leiste legst (diese Scheibe bleibt dort für das gesamte Spiel).

Wie Scheiben von der Bevölkerungsleiste der Sklavenhändler entfernt werden, wird in Kapitel 5.6 erläutert. Diese hier werden zusätzlich zu denen aufgrund des Startbonus der Sklavenhändler entfernt.

5. Spielablauf

Spiele wie mit drei Spielern (du selbst und die beiden Automatas). Wechsle also wie üblich in der Reihenfolge, die von den Zugreihenfolgeplättchen vorgegeben wird.

5.1 Bewegung/Kampf-Phase

Würfle zu Beginn der Bewegung/Kampf-Phase eines Automatas mit einem Würfel, um zu bestimmen, was der Automa gemäß der Automa-Bewegungstabelle tun wird (siehe Kapitel 6.4).

Überspringe dies jedoch in der ersten Runde (sie haben dann sowieso keine Schiffe auf dem Brett).

5.1.1 Zielauswahl & Bewegung

Wenn ein Automa mehrere Ziele hat, zu denen er sich bewegen kann, dann wähle das Zielfeld zufällig aus (gemäß Kapitel 3.2).

Das Zielfeld kann auch dasjenige sein, in dem sich die Schiffe bereits befinden. In diesem Fall bewegen sie sich nicht.

Bei der Auswahl des nächsten Zieles, zähle einfach die Anzahl der Felder dorthin (d.h. ignoriere Raumanomalien).

Die Genetischen Bauern führen die Zielauswahl **für jedes Schiff einzeln** aus.

Die Sklavenhändler wählen die Ziele separat **für jedes Feld** mit eigenen Schiffen aus. Alle ihre Schiffe in einem Feld bewegen sich zusammen zum selben Ziel (sobald sie sich dann bewegt haben, bewegen sie sich in diesem Zug nicht mehr).

Ein Automa kann auch **Sternentore** verwenden, um zu seinem Ziel zu gelangen, berücksichtigt jedoch keine Sternentore bei der Auswahl eines Ziels.

Schiffe eines Automas **beenden ihre Bewegung**, wenn sie den **Rand eines Sektors** erreichen und sich nicht weiter in die gewünschte Richtung bewegen können.

Bei der Auswahl einer zufälligen Richtung berücksichtige nur solche, in denen sich Schiffe mindestens ein Feld voran bewegen können.

5.1.2 Zusammenführung von Flotten

Zu Beginn ihres Zuges transferieren die Sklavenhändler alle ihre Schiffe jeweils zusammen in eine einzige Flotte für jedes Feld, in dem sie bereits eine Flotte haben.

5.1.3 Planetentodesstrahl

Die Sklavenhändler verwenden immer den Planetentodesstrahl, wenn sie feindliche Ziele in Reichweite haben. Sie schießen vorzugsweise auf feindliche Bevölkerung. Wähle zufällig zwischen möglichen Zielfeldern.

5.1.4 Rückzug vor dem Kampf

Die Genetischen Bauern ziehen sich immer „vor dem Kampf zurück“, wenn sie das können.

Die Sklavenhändler tun dies bei einem Würfelwurf von 1-3.

5.1.5 Gewinnen einer Schlacht

Wenn die Genetischen Bauern eine Schlacht gewinnen, zerstören sie keine Schiffe.

Wenn die Sklavenhändler eine Schlacht gewinnen, zerstören sie alle feindlichen Schiffe.

5.2 Wachstumsphase

Unmittelbar nachdem du deine Plättchen für die Wachstumsphase ausgewählt hast, würfle für jeden Automa mit einem Würfel und platziere ihn neben dessen Technologieleiste. Verwende diese Ergebnisse in ihrem jeweiligen Zug, um zu bestimmen, welche Aktionen sie ausführen entsprechend der Automa-Wachstumsaktionstabelle (siehe Kapitel 6.5).

Die Automas erhalten weder „freie Aktionen“ noch „zusätzliche Aktionen“.

Änderung der Zugreihenfolge

Einige Ergebnisse der Wachstumsaktionstabelle für die Automas enthalten Änderungen der Zugreihenfolge. Führe diese wie üblich im zugehörigen Schritt der Wachstumsphase aus.

Aktionen der Sklavenhändler

In ihrem Zug führen die Sklavenhändler ihre Wachstumsaktionen in der Reihenfolge wie in ihrem Ergebnis aufgelistet aus.

Wenn die Sklavenhändler einen Stern einnehmen wollen, wähle für sie zuerst zufällig einen der gültigen Sterne aus, an dem sie sich befinden, und prüfe dann erst, ob sie ihn einnehmen können. Wenn dies nicht möglich ist, wähle stattdessen einen anderen Stern. Wenn sie überhaupt keinen Stern einnehmen konnten, dann entferne eine Scheibe von ihrer Bevölkerungsleiste (und füge sie zu ihrer Machtleiste hinzu).

Die Sklavenhändler erhöhen ihre Spiritualität niemals über Stufe 4.

Die Sklavenhändler nehmen von dir, wenn möglich, auch Technologiestufen, wenn sie deine Sterne erobern.

Aktionen der Genetischen Bauern

Immer wenn die Genetischen Bauern keine Schiffe auf dem Spielbrett haben, verwenden sie ein Ergebnis von „6“ statt eines Würfelwurfs.

Forschen

Wenn Automas eine Technologie erforschen, die sie bereits auf Stufe 6 haben, so hat dies keine weitere Auswirkung.

Wenn Automas forschen, während sie Robotikstufe 5 oder 6 haben, erhalten sie eine Stufe in einem anderen Technologiebereich dazu.

Fortgeschrittene Flottentaktiken

Sklavenhändler verwenden nur die „x2“-Seite ihrer Plättchen für fortgeschrittene Flottentaktiken.

Genetische Bauern verwenden diese Plättchen überhaupt nicht.

Auswahl der zu forschenden/gewinnenden Technologien

Bei der zufälligen Auswahl zwischen mehreren Technologiebereichen, für die ein Automa forscht oder für die er auf andere Weise eine Stufe erreichen will, ignoriere solche, die dem Automa keine Stufe geben würden.

Beispiel: Du hast eine „6“ für die Wachstumsaktionen der Sklavenhändler gewürfelt. Du musst nun den Technologiebereich bestimmen, den sie erforschen werden. Sie haben bereits Militär auf Stufe 6 und Spiritualität auf Stufe 4 (alles andere liegt unter Stufe 6). Du ignorierst diese beiden also und wählst nur eine der anderen drei Technologien hierfür aus.

5.2.1 Schiffe hervorbringen

„Schiffe hervorbringen“ ist eine spezielle Art von Wachstumsaktion, die nur die Automas haben. Die Platzierung von Schiffen durch diese Aktion kann nicht blockiert werden, nur Bevölkerung, die zu dieser Aktion beiträgt, kann blockiert werden.

Immer wenn die Sklavenhändler Schiffe an einem Wurmloch „hervorbringen“, platziere die folgende Anzahl von Schiffen dort:

Anzahl neuer Schiffe für Sklavenhändler =

Schiffsanzahl gemäß Bevölkerungsleiste

+ Bonus für Robotik

+ Schwierigkeitsstufe

Ignoriere die Asteroidensysteme hierfür.

Hinweis: Wenn in einem Zug an mehreren Wurmlöchern Schiffe hervorgebracht werden sollen, dann platziere an jedem Wurmloch die gleiche Anzahl von neuen Schiffen wie oben angegeben.

Beispiel: Die Sklavenhändler sollen an zwei Wurmlöchern neue Schiffe hervorbringen. Die Sklavenhändler haben derzeit 2 Bevölkerungsscheiben auf dem Spielbrett, Robotikstufe 2 und die Schwierigkeitsstufe ist „schwierig“. Dies bedeutet, dass sie 3 (Bevölkerungsleiste) + 1 (Robotik) + 2 (Schwierigkeitsstufe) = 6 Schiffe an jedem der beiden Wurmlöcher platzieren (also insgesamt 12).

Verwende beim Platzieren von Schiffen durch diese Aktion immer zuerst alle verfügbaren Schiffsminiaturen. Wenn diese für ein Wurmloch nicht reichen, dann stelle diese stattdessen vollständig als Chips in eine neue oder bereits vorhandene Flotte auf (nicht teilweise Miniaturen und Chips). Erstelle eine neue Flotte nur, wenn sie in diesem Feld noch keine eigene Flotte haben.

Beispiel: Du musst 6 Schiffe für die Sklavenhändler auf ein Wurmloch platzieren, aber sie haben nur noch 5 Schiffsminiaturen in ihrem Vorrat. Sie haben auf dem Feld noch keine Flotte, daher stellst du dort eine neue Flotte für sie auf mit Chips in einer Summe von 6. Du platzierst dort überhaupt keine neuen Schiffsminiaturen.

Flotten der Sklavenhändler

Wenn du beim „Schiffe hervorbringen“ eine neue Flotte für die Sklavenhändler erstellen sollst, wähle zufällig eines der Flottenplättchen aus, die sie in ihrem Vorrat (außerhalb des Spielbretts) haben. Platziere dieses Flottenplättchen auf das Spielbrett, ohne auf seinen Buchstaben zu schauen, soweit dies möglich ist (d.h. wenn es nicht die D-Flotte ist).

Immer wenn ein Flottenplättchen der Sklavenhändler vom Spielbrett entfernt wird, mische es verdeckt (soweit möglich) in seinen Vorrat von Flottenplättchen hinein.

Wenn die Sklavenhändler auf einem Wurmloch keine Schiffe hervorbringen können, weil sie keine Flottenplättchen mehr im Vorrat haben, dann gibt es stattdessen keinen Effekt.

5.3 Kriegserklärungen

Die Genetischen Bauern „erklären“ niemals den Krieg.

Die Sklavenhändler erklären dir nur dann den Krieg, wenn dies in ihrem Ergebnis für ihre Bewegung oder Wachstumsaktionen ausdrücklich erwähnt wird (siehe Abschnitt „Tabellen“). Sie erklären auch nur dann in der Wachstumsphase den Krieg, wenn sie dadurch tatsächlich einen Stern einnehmen können.

Die Sklavenhändler und Genetische Bauern sind bereits zu Spielbeginn **im Krieg** miteinander. Das bedeutet, dass sie gegeneinander kämpfen, wenn sie Schiffe im selben Feld haben.

5.4 Frieden schließen

Einmal pro Runde während eines deiner Züge oder in der Handelsphase kannst du versuchen, mit den Genetischen Bauern „Frieden zu schließen“, was mit einem Würfelwurf von 1 bis 4 erfolgreich ist.

Du kannst dasselbe mit den Sklavenhändlern tun, jedoch bist du nur bei einem Würfelwurf von 1-2 erfolgreich (solange sie weniger als 2 Bevölkerungsscheiben auf ihrer Machtleiste haben).

5.5 Handeln

Wenn du mit einem Automa handelst, kannst du auswählen, welche Technologiestufe du von ihnen erhältst. Du bestimmst zufällig, welche Stufe du ihnen beibringst.

Die Genetischen Bauern sind immer bereit, mit dir zu handeln, wenn du die DAA-Gesinnung hast. Wenn du die DAS-Gesinnung hast, sind sie nur bei einem Würfelwurf von 1-4 bereit zu handeln (nur einmal pro Runde während der Handelsphase würfeln).

Die Sklavenhändler sind bereit, mit dir bei einem

Würfelwurf von 1-2 zu handeln, wenn du die DAA-Gesinnung hast, oder bei 1-4, wenn du die DAS-Gesinnung hast (nur einmal pro Runde während der Handelsphase würfeln).

5.6 Machtleiste der Sklavenhändler

Alle Bevölkerungsscheiben der Sklavenhändler, die von ihrer Bevölkerungsleiste entfernt werden, ohne auf dem Spielbrett platziert zu werden, werden stattdessen zu ihrer Machtleiste hinzugefügt (von links nach rechts auffüllen).

Diese aktivieren ab der zweiten Scheibe Spezialeffekte (siehe Tabelle 6.3), die kumulativ sind. Sobald die fünfte Scheibe erreicht ist, lege alle weiteren auf dieselbe Stelle (sie lösen diesen Effekt wiederholt aus).

5.7 Dominanzkarten

Automas verwenden keine Dominanzkarten.

Um die primäre (A) Bedingung der Dominanzkarte „**Gesinnung**“ zu erfüllen, benötigst du anstatt mehr SP mehr Technologiestufen (insgesamt) als der Automa deiner Gesinnung. Die anderen Bedingungen gelten weiterhin.

5.8 Galaktische Ziele

Verwende die folgenden Regeln, wenn du mit diesen galaktischen Zielen spielst:

Kooperation

Wenn die Sklavenhändler dir den Krieg erklären, tun sie es nur bei einem zusätzlichen Würfelwurf von 1-3.

Erhöhe den Zahlenbereich für einen erfolgreichen Würfelwurf zum Handeln um 2.

Beispiel: Wenn du DAA bist, sind die Sklavenhändler bereit, mit dir bei einem Würfelwurf 1-4 (anstelle von 1-2) zu handeln.

Entdeckung

Du erhältst die Punkte für einen Sterntyp nur, wenn du **mehr** Plättchen dieses Typs als die Sklavenhändler gesammelt hast.

Führung

Erhalte 20 SP (anstelle von 10 SP), wenn du dieses Ziel erreichst.

Tue stattdessen das Folgende für die Platzierung eines Schiffs auf dem Plättchen für das galaktische Ziel. Wenn du am Ende einer Ära die folgenden Punkte erreichst (abhängig von der galaktischen Geschichte), lege eines deiner Schiffsminiaturen auf das Plättchen, andernfalls platziere dort eines der Sklavenhändler:

<i>galaktische Geschichte</i>	<i>erste Ära</i>	<i>zweite Ära</i>	<i>dritte Ära</i>
Reisen	3 SP	13 SP	28 SP
Migrationen	5 SP	15 SP	30 SP
Kriege	4 SP	25 SP	40 SP

5.9 Wertung

5.9.1 Beschränkungen

Automas erhalten keine Punkte.

Sie werden jedoch für deine Wertung berücksichtigt und können dir daher Punkte verwehren (z.B. wenn einer von ihnen am Ende des Spiels mehr Schiffe als du in einem Sektor hat, erhältst du nicht die 4 SP für diesen Sektor).

Du benötigst mindestens 1 Schiff in einem Sektor, um am Ende des Spiels die 4 SP für die meisten Schiffe dort erhalten zu können.

5.9.2 Bewertungsrangfolge

Verwende am Ende des Spiels deine endgültige Punktzahl, um deine Leistung gemäß der folgenden Tabelle einzuordnen:

<i>SP-Bereich</i>	<i>Ergebnis</i>
bis zu 69	lunar
70 - 84	planetarisch
85 - 99	stellar
100 -114	galaktisch
115 oder mehr	kosmisch

Wenn du mit einem galaktischen Ziel gespielt hast, ist dein tatsächliches Ergebnis die Zeile über deiner SP-Ergebniszeile („lunar“ wird zu „sublunar“).

6. Tabellen

6.1 Verschiedene Automa-Ereignisse

<i>Ereignis</i>	<i>Genetische Bauern</i>	<i>Sklavenhändler</i>
Kriegserklärung	niemals	nur wenn ausdrücklich als Ergebnis für die Bewegung oder Wachstumsaktionen erwähnt
Frieden schließen	Würfelnwurf 1-4 (in deinem Zug oder in der Handelsphase, nur einmal pro Runde würfeln)	Würfelnwurf 1-2 (in deinem Zug oder in der Handelsphase, nur einmal pro Runde würfeln), bzw. <u>niemals</u> , wenn 2 Bevölkerungsscheiben auf der Machtleiste liegen
Rückzug vor dem Kampf	immer	Würfelnwurf 1-4
Auswahl des Zieles für die Bewegung	für jedes Schiff	für jedes Feld mit Schiffen (alle zusammen)
Anzahl Schiffe pro Wurmloch beim „Schiffe hervorbringen“	1	Schiffe durch Bevölkerungsleiste + Robotikbonus + Schwierigkeitsstufe (0-3)
Handeln	Wenn du DAA bist: immer Wenn du DAS bist: Würfelnwurf 1-4 (einmal pro Handelsphase würfeln)	Wenn du DAA bist: Würfelnwurf 1-2 Wenn du DAS bist: Würfelnwurf 1-4 (einmal pro Handelsphase würfeln)

6.2 Simulieren von höherseitigen Würfeln

Wann immer du mehr als 6 Möglichkeiten hast, aus denen du zufällig auswählen sollst, verwende entweder einen Würfel mit mehr Seiten oder simuliere einen 12- oder 18-seitigen Würfel, in dem du die beiden Würfel nacheinander wirfst und wie folgt interpretierst:

12-seitiger Würfel:

<i>erster Würfelwurf</i>	<i>Ergebnis mit zweiten Würfelwurf</i>
1-3	zweites Würfelergebnis + 0
4-6	zweites Würfelergebnis + 6

18-seitiger Würfel:

<i>erster Würfelwurf</i>	<i>Ergebnis mit zweiten Würfelwurf</i>
1-2	zweites Würfelergebnis + 0
3-4	zweites Würfelergebnis + 6
5-6	zweites Würfelergebnis + 12

6.3 Effekte der Sklavenhändler-Machtliste

#Bevölkerungsscheiben	Effekt (kumulativ)
0-1	keine Auswirkung
2	Die Sklavenhändler schließen niemals Frieden.
3	Die Sklavenhändler erhalten in einer Handelsphase, in der sie nicht gehandelt haben, 1 Technologiestufe.
4	Bei der Bestimmung der Bewegung und Wachstumsaktionen für die Sklavenhändler würfle jeweils mit beiden Würfeln und verwende die niedrigere der beiden Zahlen als ihr Ergebnis.
5+	Du verlierst sofort 5 SP für jede neue Bevölkerungsscheibe hier.

6.4 Automa-Bewegung

Überspringe dies in der ersten Runde!

Würfelwurf (*)	Genetische Bauern	Sklavenhändler
1	Jedes Schiff bewegt sich zum nächsten deiner Sterne (oder so nah wie möglich).	Wenn du mit ihnen im Frieden bist, erklären sie dir zuerst den Krieg . Alle Schiffe bewegen sich dann zum nächsten deiner Sterne (oder so nah wie möglich).
2	Jedes Schiff bewegt sich zum nächsten Stern (oder so nahe wie möglich). Ignoriere dabei den Stern, an dem es sich möglicherweise bereits befindet.	Wenn du mit ihnen im Frieden bist, erklären sie dir zuerst den Krieg . Alle Schiffe bewegen sich dann zum Feld mit den meisten feindlichen Schiffen in Reichweite . Wenn sie keine feindlichen Schiffe in Reichweite haben, bewegen sie sich so nah wie möglich an die nächsten feindlichen Schiffe heran (keine Bewegung, wenn nirgendwo feindliche Schiffe sind).
3	Jedes Schiff bewegt sich so nah wie möglich an das mittlere Feld seines Sektors.	Alle Schiffe bewegen sich so nah wie möglich an das mittlere Feld ihres Sektors.
4	Jedes Schiff bewegt sich zu einem beliebigen Stern in Reichweite . Befindet sich kein Stern in Reichweite, bewegt es sich so nah wie möglich an den nächsten .	Alle Schiffe bewegen sich zu einem beliebigen Stern in Reichweite außer den eigenen . Wenn es keinen gibt, bewegen sie sich so nah wie möglich an den nächsten .
5	Jedes Schiff bewegt sich mit voller Reichweite in eine zufällige Richtung .	Alle Schiffe bewegen sich zu einem neutralen Stern in Reichweite . Wenn es keine gibt, bewegen sie sich mit voller Reichweite in eine zufällige Richtung .
6	keine Bewegung (außer in einem Feld mit feindlichen Schiffen, dann bewegt sich das Schiff zum nächsten Feld ohne solche)	Alle Schiffe bewegen sich zu einem neutralen Stern in Reichweite . Wenn es keine gibt, bewegen sie sich nicht .

6.5 Automa-Wachstumsaktionen

Würfel-wurf (*)	Genetische Bauern	Skavlenhändler
1	Militär forschen.	Militär forschen. Schiffe an allen 3 Wurmlöchern hervorbringen.
2	Spiritualität forschen.	Zugreihenfolge ändern: runter Einen deiner Sterne einnehmen (dafür Krieg erklären, wenn nötig), andernfalls 2 neutrale Sterne einnehmen. (**) Schiffe an 2 Wurmlöchern hervorbringen.
3	Antrieb forschen.	Antrieb forschen. Schiffe an 1 Wurmloch hervorbringen.
4	Robotik forschen.	Robotik forschen. Schiffe am Wurmloch des zentralen Sektors hervorbringen.
5	Genetik forschen.	Zugreihenfolge ändern: runter Einen Stern einnehmen. (**) Bevölkerungszuwachs (wenn sie keine neue Bevölkerung erhalten, dann stattdessen Schiffe am Wurmloch des zentralen Sektors hervorbringen).
6	Zugreihenfolge ändern: hoch 1 Schiff an einem Wurmloch hervorbringen. (verwende dieses Ergebnis automatisch, wenn keines ihrer Schiffe auf dem Brett ist!)	Einen neutralen Stern einnehmen (ansonsten einen von dir). (**) Erforsche eine zufällig ausgewählte Technologie (bestimme sofort welche und verwende ein Technologieplättchen, um dies zu markieren).

(*) Würfel mit 2 Würfel und benutze die niedrigere Zahl für die Skavlenhändler, sobald sie 4 Scheiben auf ihrer Machtliste haben.

(**) Entferne 1 Scheibe von ihrer Bevölkerungsliste, wenn sie keinen Stern einnehmen konnten (es sei denn, die Aktion wurde durch den „Forschung+“-Effekt der Militärtechnologie verhindert).