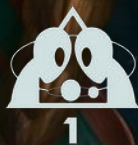


CHANNING JONES

# GALACTIC ERA

## SOLO VARIANT

Concept Versie 1.16.1



1



120



14+





# Inhoudsopgave

1. Overzicht.....	2	5.2 Groeifase.....	5
2. Spel onderdelen.....	2	5.2.1 Ruimteschepen Genereren.....	6
3. Concepten.....	2	5.3 Oorlog Verklaren.....	7
3.1 Automa's.....	2	5.4 Vrede Sluiten.....	7
3.1.1 Genetische Boeren (DdA).....	2	5.5 Handelen.....	7
3.1.2 Slavenhandelaren (DjZ).....	3	5.6 Macht Slavenhandelaren Buiten het Bord	
3.2 Willekeurige Selectie.....	3	.....	7
4. Voorbereiding.....	3	5.7 Dominantie Kaarten.....	7
4.1 Voorbereiding Spelbord.....	3	5.8 Galactische Doelen.....	7
4.2 Verwijder Spelcomponenten.....	3	5.9 Score.....	8
4.3 Voorbereiding van Automa's.....	3	5.9.1 Beperkingen.....	8
4.4 Eigen Voorbereiding.....	4	5.9.2 Score Positie.....	8
4.4.1 Moeilijkheidsgraad.....	4	6. Tabellen.....	9
5. Spelen.....	4	6.1 Verschillende Automa Gebeurtenissen...9	
5.1 Verplaatsings-/Gevechtsfase.....	5	6.2 Simulatie Hoger Genummerde	
5.1.1 Selectie Doelwit & Verplaatsing.....	5	Dobbelstenen.....	9
5.1.2 Consolidatie van Vloten.....	5	6.3 Slavenhandelaren Macht-effecten buiten	
5.1.3 Planetaire Doodsstraal.....	5	het bord.....	10
5.1.4 Terugtrekken vóór het Gevecht.....	5	6.4 Automa Verplaatsing.....	10
5.1.5 Een Gevecht Winnen.....	5	6.5 Automa Groeiacties.....	11

## 1. Overzicht

Dit is een één-speler variant van Galactic Era. De normale spelregels zijn van kracht met enkele verschillen. Je stuurt 2 automa's aan die min of meer als andere spelers functioneren, maar veel willekeuriger en met beperkingen. De variant kan gebruikt worden om de spelregels te leren.

Het doel is zoveel mogelijk punten te scoren. Met behulp van de score rangorde-tabel kun je het behaalde spelresultaat toetsen.

## 2. Spel onderdelen

Deze spelonderdelen worden alleen gebruikt bij de solo variant :

- 2 dobbelstenen (6-zijdig)
- Slavenhandelaren machtspoor (buiten het bord)



## 3. Concepten

### 3.1 Automa's

Er zijn twee automa's in het spel die min of meer functioneren als spelers, maar beperkter in wat ze

kunnen doen. Jij stuurt hun verplaatsingen en acties aan door de dobbelstenen te gebruiken. De automa's scoren geen punten en wijzigen nooit hun levenshouding. Ze zijn automatisch in oorlog met elkaar.



### 3.1.1 Genetische Boeren (DdA)

*Genetische Boeren zijn DdA-georiënteerde onderzoekers die door het heelal reizen en op vreedzame wijze biologische monsters inzamelen.*

The Genetische Boeren functioneren als de bevriende handelspartners in het spel, die slechts

rondreizen met een paar ruimteschepen. Het is niet nodig om gevechten met ze aan te gaan (hoewel je dat wel kunt als je levenshouding DjZ is) omdat ze niet agressief zullen handelen.



### 3.1.2 Slavenhandelaren (DjZ)

*Slavenhandelaren zijn DjZ-georiënteerde plunders die volkeren van planeten gevangennemen voor de galactische slavenhandel. Soms veroveren ze een hele planeet voor dit doel.*

De slavenhandelaren functioneren als je bedreiging in dit spel. Ze zullen vele ruimteschepen produceren en proberen enkele sterren te veroveren. Ze zullen je waarschijnlijk uiteindelijk de oorlog verklaren en je aanvallen. Als je ze te machtig laat worden zullen ze je overrompelen met een groot aantal ruimteschepen.

## 3.2 Willekeurige Selectie

Wanneer je moet kiezen uit meerdere mogelijkheden voor een automa, selecteer er dan één willekeurig op basis van gelijke waarschijnlijkheid. Ken een getal, of een getal-bereik, toe aan elke mogelijkheid en werp een dobbelsteen. Werp nogmaals bij een niet toegekend getal.

*Voorbeeld: Een automa ontvangt een niveau in een technologieveld. Omdat er meerdere technologie velden zijn moet je daar een keuze uit maken. Eerst ken je daarom een getal toe aan elk technologieveld: Militair=1, Spiritualiteit=2, Voortstuwings=3, Robotica=4, Genetica=5. Dan werp je een dobbelsteen. Het getal dat je werpt is de technologie*

*die voor de automa wordt gekozen. Bij een 6 werp je nogmaals totdat je een getal krijgt van 1-5.*

In het zeldzame geval dat je moet selecteren uit meer dan zes mogelijkheden kun je een dobbelsteen met meer zijden (b.v een 10-zijdige dobbelsteen) gebruiken. Je kunt ook een meerzijdige dobbelsteen simuleren door twee 6-zijdige dobbelstenen te gebruiken. (zie hoofdstuk 9).

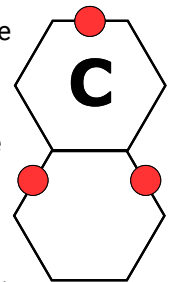
## 4. Voorbereiding

De voorbereiding van het spel verloopt normaal zoals voor een spel met meer spelers, maar met de volgende verschillen.

### 4.1 Voorbereiding Spelbord

Selecteer slechts twee Sector tegels. Gebruik daar één van als je Thuisster Sector en de andere als de Centrum Sector. Maak de configuratie zoals rechts is afgebeeld. ("C" is de Centrale Sector tegel).

De rode stippen geven aan waar drie wormgat fiches moeten worden geplaatst (elk in een veld dat met een stip gemarkeerd). Elk wormgat fiche moet van een andere kleur zijn. Wormgat fiches dienen slechts als markeringspunten voor het plaatsen van ruimteschepen van de automa's in deze spelvariant. (Er zijn geen functionele wormgaten).



### 4.2 Verwijder Spelcomponenten

Verwijder de Exploratie dominantiekaart uit het spel.

### 4.3 Voorbereiding van Automa's

Kies voor elke automa een kleur. De automa's gebruiken slechts een klein deel van de normale spelcomponenten van een speler.

#### Genetische Boeren

Zet het technologiespoor op met de kleur voor de Genetische Boeren. Ze starten op niveau 1 in alle technologieën plus hun startbonus (zie onder).

Ze krijgen ook alle stukken van hun ruimteschepen

en een beurtvolgorde fiche.

## Slavenhandelaren

Zet het technologiespoor op met de kleur voor de Slavenhandelaren. Ze starten op niveau 1 in alle technologieën plus hun startbonus (zie onder).

Zet hun bevolkingsspoor op met al hun bevolkingsschijven. (inclusief de transparante schijf). Laat de "6" plaats in de rechter benedenhoek leeg (zoals normaal).

Plaats ook het Slavenhandelaren Machtsspoor buiten het bord onder je bereik.

Ze ontvangen ook al hun ruimteschipstukken, vlootfiches en beurtvolgorde fiche.

Schud hun vlootfiches gedekt (behalve de "D" vloot die geen gedekte zijde heeft).

*Belangrijk: De automa's gebruiken geen andere gekleurde spelonderdelen dan de hierboven genoemde.*

*Ook belangrijk: Geen van hun stukken wordt bij de voorbereiding op het spelbord geplaatst. .*

## Start Bonus

De automa's ontvangen ook een startbonus. Werp voor elke automa een dobbelsteen en pas het resultaat toe op de met de automa overeenkomende kolom in de volgende tabel (de genoemde technologie niveaus geven aan dat de automa op dat niveau start):

Dobbelsteen	Genetische Boeren	Slavenhandelaren
1	Militair niveau 2	Militair niveau 3
2	Spiritualiteit niveau 2	Spiritualiteit niveau 2 Militair niveau 2
3	Voortstuwning niveau 2	Voortstuwning niveau 2 Militair niveau 2
4	Robotica niveau 2	Robotica niveau 2 Militair niveau 2
5	Genetica niveau 2	Genetica niveau 2 Militair niveau 2
6	Werp beide dobbelstenen voor twee technologie	Verwijder 2 bevolkingsschijven van hun

	velden waarin ze starten op niveau 2 (werp dubbele en zessen opnieuw.	bevolkingsspoor (voeg ze toe aan het machtsspoor buiten het bord).
--	---	--

## 4.4 Eigen Voorbereiding

Zet je eigen spelonderdelen op zoals normaal.

Neem een oorlog/vrede fiche voor elk van de twee automa's. Plaats ze met de vredezijde naar boven.

### 4.4.1 Moeilijkheidsgraad

Voordat je het spel begint moet je kiezen met welke moeilijkheidsgraad je wilt spelen. (Zie de tabel onder). Pas de effecten toe op de moeilijkheidsgraad waarvoor je kiest.

Moeilijkheidsgraad	Omschrijving Moeilijkheid	Verwijderde schijven van het Bevolkingsspoor Slavenhandelaren
0	gemakkelijk	0
1	standaard	0
2	moeilijk	1
3	waanzinnig	2

De moeilijkheidsgraad wordt gebruikt als ruimteschipbonus voor "het (re)genereren van ruimteschepen" (zie hoofdstuk 6). Markeer dit getal door de scoreschijf van de Slavenhandelaren op de daarmee overeenkomende plaats van het LP-spoor te zetten. (deze schijf blijft daar gedurende het hele spel liggen).

Verwijder schijven van het bevolkingsspoor van de Slavenhandelaren zoals dat uitgelegd wordt in hoofdstuk 7. Dit aantal schijven wordt toegevoegd aan de schijven die verwijderd werden als gevolg van de Slavenhandelaren startbonus.

## 5. Spelen

Speel het spel zoals voor drie spelers (Jijzelf en de twee automa's). De beurten verlopen in de normale volgorde zoals aangegeven door de beurtvolgordefiches.

## 5.1 Verplaatsings-/ Gevechtsfase

In de Verplaatsings/Gevechtsfase aan het begin van een beurt van een automa werp je een dobbelsteen om te bepalen wat de automa gaat doen aan de hand van de automa-verplaatsingstabel. (zie hoofdstuk 10).

Sla dit in de eerste ronde echter over (ze hebben dan immers geen ruimteschepen op het board).

### 5.1.1 Selectie Doelwit & Verplaatsing

Als een automa meerdere doelwitten heeft waar hij zich naar kan verplaatsen, kies dan een willekeurig veld met een doelwit (zoals in hoofdstuk 3).

Het doelwit kan ook het veld zijn waarin de ruimteschepen zich reeds bevinden. In dat geval verplaatsen ze zich niet.

Bij het bepalen van het dichtstbijzijnde object, tel dan slechts het aantal velden er naartoe (d.w.z. houd geen rekening met ruimtelijke afwijkingen)

De Genetische Boeren kiezen een doelwit **voor elk afzonderlijk ruimteschip**.

De Slavenhandelaren kiezen een doelwit **voor elk afzonderlijk veld** met hun ruimteschepen. Al hun ruimteschepen in een veld verplaatsen zich gezamenlijk naar hetzelfde doelwit. (eenmaal verplaatst doen ze dat niet opnieuw in die beurt).

Een automa kan ook gebruik maken van **stargates** om bij het doel te komen. Houd echter geen rekening met stargates bij het selecteren van het doelwit.

Automa ruimteschepen **beëindigen hun verplaatsing** zodra ze de **rand van een sector** bereiken en niet verder verplaatst kunnen worden in de gewenste richting.

Neem bij de keuze van een willekeurige richting alleen die in overweging waarin het ruimteschip zich tenminste 1 veld zou kunnen verplaatsen.

### 5.1.2 Consolidatie van Vloten

Aan het begin van hun beurt brengen de Slavenhandelaren al hun ruimteschepen onder in één enkele vloot op elk veld waar ze reeds een vloot bezitten.

### 5.1.3 Planetaire Doodsstraal

De Slavenhandelaren gebruiken altijd de Planetaire Doodsstraal als ze vijandelijke doelwitten binnen bereik hebben. Ze schieten bij voorkeur op vijandelijke bevolking. Kies willekeurig tussen mogelijke doelwit velden.

### 5.1.4 Terugtrekken vóór het Gevecht

De Genetische Boeren “trekken zich altijd terug vóór het gevecht” als ze dat kunnen.

De Slavenhandelaren “trekken zich terug vóór het gevecht” als ze dat kunnen bij een worp van 1-3 van de dobbelsteen.

### 5.1.5 Een Gevecht Winnen

Als de Genetische Boeren een gevecht winnen, kiezen ze ervoor geen ruimteschepen te vernietigen.

Als de Slavenhandelaren een gevecht winnen, kiezen ze ervoor alle vijandelijke ruimteschepen te vernietigen.

## 5.2 Groeifase

Onmiddellijk na de selectie van je fiches voor de groeifase, werp je een dobbelsteen voor elke automa en plaats je die naast hun technologie sporen. In de groeifase van hun beurt gebruik je het resultaat van de worp voor de groeiacties tabel (zie hoofdstuk 11) om te bepalen welke acties ze gaan doen.

De automas krijgen geen “vrije acties” of “toegevoegde acties”.

### Veranderingen van Beurtvolgorde

Sommige uitkomsten van de groeiacties tabel voor de automa's veroorzaken een verandering van beurtvolgorde. Verwerk deze op normale wijze in de verandering van beurtvolgorde stap van de groeifase.

### Acties Slavenhandelaren

In hun beurt doen de Slavenhandelaren hun groeiacties in de volgorde zoals in de tabel aangegeven is voor het resultaat van de worp.

Als ze sterren verwerven kiezen de Slavenhandelaren eerst een willekeurige ster waarbij

ze aanwezig zijn en controleer je of ze die kunnen innemen. Als dat onmogelijk is, kies dan een andere ster. Indien ze geen enkele ster kunnen innemen verwijder dan één bevolkingsschijf van hun bevolkingsspoor (Voeg deze toe aan hun machtsspoor buiten het bord).

De Slavenhandelaren bereiken voor Spiritualiteit maximaal niveau 4.

De Slavenhandelaren nemen ook technologieniveaus van jou over, wanneer ze je sterren veroveren.

## Acties Genetische Boeren

Indien de Genetische Boeren geen ruimteschepen op het bord hebben gebruik je automatisch een resultaat van "6" in plaats van een dobbelsteen te werpen.

## Onderzoek

Wanneer een automa een technologie onderzoekt die hij al op niveau 6 bezit, heeft dit geen effect..

Wanneer een automa onderzoek doet terwijl hij Robotica op niveau 5 or 6 heeft, ontvangt de automa een niveau in een ander technologieveld (een ander dan datgene dat al werd aangegeven door het resultaat).

## Geavanceerde Vloot Tactieken

Slavenhandelaren gebruiken alleen de "x2" kant van hun Geavanceerde Vloot Tactieken fiches.

Genetische Boeren gebruiken ze nooit.

## Selectie van te Onderzoeken/Verwerven van Technologieën

Wanneer een automa de willekeurige keuze heeft uit meerdere technologieën om te onderzoeken of op een andere wijze een niveau te verhogen, laat dan de technologieën buiten beschouwing die voor de automa geen niveau zouden opleveren.

*Voorbeeld: Je hebt een "6" geworpen voor de Slavenhandelaren groeiacties. Dus je moet nu besluiten welk technologieveld ze zullen onderzoeken. Ze hebben al Militaire Ontwikkeling op niveau 6 en Spiritualiteit op niveau 4 (alle andere zijn onder niveau 6), Je laat dus deze twee buiten beschouwing en kiest slechts één van de andere drie technologieën voor hen om te onderzoeken.*

## 5.2.1 Ruimteschepen Genereren

"Ruimteschepen genereren" is een speciaal type groeiactie waarover alleen de automa's beschikken. Het plaatsen van ruimteschepen door deze actie kan niet worden geblokkeerd, alleen de bevolking die aan deze actie bijdraagt kan dat.

Wanneer de Slavenhandelaren "ruimteschepen genereren" op een generatieveld (wormgat) plaats dan het volgende aantal ruimteschepen daar:

Te genereren aantal ruimteschepen  
Slavenhandelaren =

**Aantal Ruimteschepen volgens bevolkingsspoor**

**+ Robotica bonus**

**+ moeilijkheidsgraad**

Laat asteroïdensystemen buiten beschouwing voor het aantal te genereren ruimteschepen.

*Belangrijk: Wanneer meerdere wormgaten in een beurt ruimteschepen genereren, plaats je op elk wormgat het aantal ruimteschepen dat volgens bovenstaande berekening bepaald wordt.*

*Voorbeeld: De Slavenhandelaren genereren ruimteschepen op twee wormgaten. Ze hebben op dit ogenblik 2 Bevolking op het bord, Robotica op niveau 2 en een moeilijkheidsgraad "moeilijk". Dit betekent dat je 3 (bevolkingsspoor) + 1 (Robotica) + 2 (moeilijk) = 6 ruimteschepen plaatst op elk van de twee wormgaten (dus 12 in totaal).*

Wanneer ruimteschepen gegenereerd worden gebruik je altijd eerst de beschikbare ruimteschipstukken. Als je onvoldoende ruimteschepen kunt genereren met alleen de stukken, dan doe je het geheel in een bestaande vloot of creëer je een nieuwe vloot als er zich nog geen in dat veld bevindt.

*Voorbeeld: Je moet 6 ruimteschepen van de Slavenhandelaren op een generatieveld (wormgat) plaatsen, maar de Slavenhandelaren hebben slechts 5 ruimteschipstukken in hun voorraad. Er is daar nog geen vloot, dus je creëert er een van in totaal 6 ruimteschepen met verborgen ruimteschepen fiches. Je plaatst in het geheel geen ruimteschipstukken daar.*

## Floten Slavenhandelaren

Wanneer er tijdens genereren een nieuw vloot gecreëerd wordt, neem je een willekeurig vlootfiche dat de Slavenhandelaren in hun voorraad hebben (buiten het bord). Plaats dit vlootfiche op het bord zonder naar de letter te kijken indien mogelijk. (d.w.z. als het geen "D" fiche betreft).

Wanneer er een vlootfiche van de Slavenhandelaren van het bord wordt verwijderd, schud je het gedekt (indien mogelijk) met hun voorraad vlootfiches buiten het bord. Als de Slavenhandelaren geen ruimteschepen kunnen genereren op een generatieveld (wormgat) omdat ze geen vloten meer hebben, is er geen plaatsvervangend effect.

## 5.3 Oorlog Verklaren

De Genetische Boeren verklaren nooit de oorlog.

De Slavenhandelaren verklaren jou slechts de oorlog wanneer dat expliciet vermeld is bij het resultaat van hun verplaatsing of groeiacties (zie tabellen). Zij verklaren je in de groeifase slechts dan de oorlog indien ze daadwerkelijk een ster van je kunnen nemen.

De Slavenhandelaren en de Genetische Boeren verkeren al vanaf het begin van het spel **in oorlog** met elkaar. Dit betekent dat ze gevechten met elkaar aangaan zodra ze beiden ruimteschepen in hetzelfde veld hebben.

## 5.4 Vrede Sluiten

Tijdens een van je beurten of in de handelsfase kun je eenmaal per ronde proberen "vrede te sluiten" met de Genetische Boeren, Dit lukt bij een worp van de dobbelsteen van 1-4.

Hetzelfde kun je doen met de Slavenhandelaren. Dit lukt met een worp van de dobbelsteen van 1-2 (zolang ze minder dan 2 bevolking buiten het bord hebben).

## 5.5 Handelen

Wanneer je handelt met een automa kun je uitkiezen welk technologieniveau je van hen ontvangt en je besluit willekeurig welk niveau je hen leert.

De Genetische Boeren zijn altijd bereid met je te

handelen als je DdA bent. Als je DjZ bent, zijn ze alleen bereid met je te handelen bij een worp van 1-4 (werp eenmaal per ronde tijdens de handelsfase).

De Slavenhandelaren zijn bereid met je te handelen bij een worp van 1-2 als je DdA bent of 1-4 als je DjZ bent (werp eenmaal per ronde tijdens de handelsfase).

## 5.6 Macht Slavenhandelaren Buiten het Bord

Elke bevolkingsschijf van de Slavenhandelaren die van hun bevolkingsspoor verwijderd wordt en niet op het bord wordt geplaatst, wordt in plaats daarvan aan hun Machtspoor Buiten het Bord toegevoegd. (opvullen van links naar rechts).

Hierdoor worden speciale effecten geactiveerd, te beginnen bij de tweede schijf (zie tabel 10) Deze effecten zijn cumulatief. Als eenmaal de vijfde schijf bereikt is, plaats dan volgende schijven op dezelfde plaats (waardoor hetzelfde effect telkens nogmaals herhaald wordt).

## 5.7 Dominantie Kaarten

Automa's gebruiken geen dominantie kaarten.

Om de primaire (A) voorwaarde van de "Levenshouding" dominantie kaart te vervullen moet je, in plaats van meer LP, meer technologie niveaus (in totaal) hebben dan de automa met jouw levenshouding. De andere voorwaarden blijven van kracht.

## 5.8 Galactische Doelen

Gebruik de volgende regels als je met deze galactische doelen speelt:

### Samenwerking

De Slavenhandelaren verklaren je alleen de oorlog (wanneer ze dat normaal zouden doen) na een extra worp van de dobbelsteen van 1-3.

Vergroot het bereik van de worpen die nodig zijn voor succesvol handelen met 2.

Voorbeeld: Als je DdA bent, zullen de Slavenhandelaars bereid zijn met je te handelen bij een worp van 1-4 (in plaats van 1-2).

## Ontdekking

Je scoort alleen voor een type ster indien je **meer** fiches van dat type verzameld hebt dan de Slavenhandelaars.

## Leiderschap

Scoor 20 LP (in plaats van 10 LP) wanneer je dit doel vervult.

Dit doe je in plaats van het bepalen van de posities van ruimteschepen zoals op de doeltegel is aangegeven. Als je de volgende score (afhankelijk van je galactische geschiedenis) aan het eind van een tijdperk bereikt plaats je één van je ruimteschepen op de tegel. En anders plaats je daar een ruimteschip van de Slavenhandelaars.

<i>galactische geschiedenis</i>	<i>eerste tijdperk</i>	<i>tweede tijdperk</i>	<i>derde tijdperk</i>
Reizen	3 LP	13 LP	28 LP
Migraties	5 LP	15 LP	30 LP
Oorlogen	4 LP	25 LP	40 LP

## 5.9 Score

### 5.9.1 Beperkingen

Automas scoren geen punten.

Ze worden wel meegewogen bij het vaststellen van je eigen score en kunnen je dus verhinderen te scoren. (b.v. als aan het eind van het spel één van hen meer ruimteschepen in een sector heeft dan jij, scoor jij niet de 4 LP voor die sector)

Je hebt tenminste 1 ruimteschip nodig in een sector om daar de 4 LP voor te kunnen scoren voor de meeste ruimteschepen daar aan het eind van het spel.

### 5.9.2 Score Positie

Aan het eind van het spel gebruik je je eindscore om vast te stellen hoe goed je hebt gespeeld aan de hand van de volgende tabel:

<i>LP bereik</i>	<i>resultaat</i>
tot 69	lunair
70 - 84	planetair
85 - 99	stellair
100 -114	galactisch
115 of meer	kosmisch

Als je met een galactisch doel hebt gespeeld is de rij boven je LP maatgevend voor je score positie ("lunair" wordt "sublunair").



## 6. Tabellen

### 6.1 Verschillende Automa Gebeurtenissen

<i>event</i>	<i>Genetische Boeren</i>	<i>Slavenhandelaren</i>
Oorlog Verklaren	nooit	Slechts dan als het uitdrukkelijk genoemd wordt als uitkomst van een verplaatsing of groeiacties
Vrede Sluiten	dobbelsteenworp 1-4 (in je beurt of in handelsfase, slechts 1 worp per ronde)	dobbelsteenworp 1-2 (in je beurt of in handelsfase, slechts 1 worp per ronde) <u>nooit</u> indien 2 bevolkingsschijven buiten het bord
Terugtrekken vóór Gevecht	altijd	Bij dobbelsteenworp 1-3
Selectie bestemming om naar te verplaatsen	Voor elk ruimteschip	Voor elk veld met ruimteschepen (alle gezamenlijk)
#Ruimteschepen per wormgat bij genereren	1	Ruimteschepen zoals op bevolkingsspoor + Robotica bonus + moeilijkheidsgraad (0-3)
Handel	Als je DdA bent: altijd Als je DjZ bent: bij een dobbelsteenworp 1-4 (werp eenmaal per handelsfase)	Als je DdA bent: bij een dobbelsteenworp 1-2 Als je DjZ bent: bij een dobbelsteenworp 1-4 (werp eenmaal per handelsfase)

### 6.2 Simulatie Hoger Genummerde Dobbelstenen

Wanneer je meer dan 6 mogelijkheden hebt om willekeurig uit te kiezen, gebruik dan een meerzijdige dobbelsteen of simuleer een 12-zijdige of 18-zijdige dobbelsteen door achtereenvolgens een dobbelsteen tweemaal te werpen en de onderstaande tabel te gebruiken:

#### 12-zijdige dobbelsteen:

<i>eerste worp</i>	<i>Eindresultaat na tweede worp</i>
1-3	tweede worp + 0
4-6	tweede worp + 6

#### 18-zijdige dobbelsteen:

<i>eerste worp</i>	<i>Eindresultaat na tweede worp</i>
1-2	tweede worp + 0
3-4	tweede worp + 6
5-6	tweede worp + 12

## 6.3 Slavenhandelaren Macht-effecten buiten het bord

# bevolking buiten het bord	Effect (cumulatief)
0-1	geen effect
2	Slavenhandelaren sluiten nooit vrede.
3	Slavenhandelaren verwerven 1 technologie niveau in een handelsfase waarin zij niet handelden.
4	Slavenhandelaren werpen 2 dobbelstenen en gebruiken de laagste waarde voor verplaatsing en groeiactie resultaten.
5+	Je verliest onmiddellijk 5 LP voor elke nieuwe bevolking buiten het bord.

## 6.4 Automa Verplaatsing

Sla dit over in de eerste ronde!

worp (*)	Genetische Boeren	Slavenhandelaren
1	Elk ruimteschip verplaatst zich naar (of zo dichtbij mogelijk) de <b>dichtstbijzijnde van je sterren</b> .	Als ze in vrede verkeren met je, <b>verklaren ze eerst de oorlog</b> aan je. Alle ruimteschepen verplaatsen zich dan naar (of zo dichtbij als mogelijk) de <b>dichtstbijzijnde van je sterren</b> .
2	Elk ruimteschip verplaatst zich naar (of zo dichtbij als mogelijk) de <b>dichtstbijzijnde ster</b> (anders dan die waar ze zich bij bevinden).	Als ze in vrede verkeren met je, <b>verklaren ze eerst de oorlog</b> aan je. Alle ruimteschepen verplaatsen zich dan naar het veld met de <b>meeste vijandelijke ruimteschepen binnen bereik</b> . Als er geen vijandelijke ruimteschepen binnen bereik zijn verplaatsen ze zich zo dichtbij als mogelijk naar de <b>dichtstbijzijnde vijandelijke ruimteschepen</b> . (geen verplaatsing als er nergens vijandelijke ruimteschepen zijn)
3	Elk ruimteschip verplaatst zich zo dichtbij als mogelijk naar het <b>centrale veld</b> van zijn sector.	Alle ruimteschepen verplaatsen zich zo dichtbij als mogelijk naar het <b>centrale veld</b> van hun sector.
4	Elk ruimteschip verplaatst zich naar <b>een ster binnen bereik</b> . Indien er geen ster binnen bereik is verplaatst het zich zo dichtbij als mogelijk naar de <b>dichtstbijzijnde ster</b> .	Alle ruimteschepen verplaatsen zich naar <b>een ster binnen hun bereik, anders dan hun eigen ster</b> . Indien er geen ster binnen bereik is verplaatsen ze zich zo dichtbij als mogelijk naar de <b>dichtstbijzijnde ster</b> .
5	Elk ruimteschip verplaatst zich zo ver mogelijk in <b>willekeurige richting</b> .	Alle ruimteschepen verplaatsen zich naar <b>een neutrale ster binnen bereik</b> . Indien er geen neutrale ster binnen hun bereik is, dan verplaatsen ze zich zo ver mogelijk in <b>willekeurige richting</b> .
6	<b>Geen verplaatsing</b> (tenzij zich in het veld vijandelijke ruimteschepen bevinden. Verplaatst het ruimteschip in dat geval naar het dichtstbijzijnde veld zonder deze)	Alle ruimteschepen verplaatsen zich naar <b>een neutrale star binnen bereik</b> . Indien er geen neutrale ster binnen bereik is <b>verplaatsen ze zich niet</b> .

## 6.5 Automa Groeiacties

worp(*)	Genetische Boeren	Slavenhandelaren
1	Onderzoek Militair.	Onderzoek Militair. Genereer ruimteschepen in alle 3 wormgaten.
2	Onderzoek Spiritualiteit.	<b>Verander beurtvolgorde: neer</b> Nemen een ster die jij bezit en verklaren je de oorlog indien nodig) , nemen anders 2 neutrale sterren.(**) Genereer ruimteschepen in 2 wormgaten.
3	Onderzoek Voortstuwing.	Onderzoek Voortstuwing. Genereer ruimteschepen in 1wormgat.
4	Onderzoek Robotica.	Onderzoek Robotica. Genereer ruimteschepen in het wormgat van de centrale sector.
5	Onderzoek Genetica	<b>Verander beurtvolgorde: neer</b> Neem 1 ster.(**) Bevolkingsgroei (als ze geen bevolking kunnen laten groeien, genereer dan in plaats daarvan ruimteschepen in het wormgat van de centrale sector).
6	<b>Verander beurtvolgorde: op</b> Genereer 1 ruimteschip in een wormgat. . (gebruik dit resultaat automatisch indien ze geen ruimteschepen op het bord hebben!)	Neem een neutrale ster (anders een ster van jou) . (**) Onderzoek een willekeurig geselecteerde technologie (Kies deze onmiddellijk en gebruik een technologiefiche als markering om het te onthouden).

(\*) Werp 2 dobbelstenen en gebruik de laagste waarde voor de Slavenhandelaren zodra deze 4 bevolkingsschijven buiten het bord hebben.

(\*\*) Verwijder 1 schijf van hun bevolkingsspoor als ze geen enkele ster konden nemen (tenzij de actie werd geannuleerd door het onderzoek+ effect van Militaire technologie)