

Variante für 2 Spieler

mit passivem Automa

Version 1.8.3

Der Vorteil dieser 2-Spieler-Variante gegenüber der im Regelheft ist, dass sie schneller zu spielen ist und weniger Aufwand erfordert, um die dritte Fraktion abzuhandeln. Diese Variante ist auch für Anfänger geeignet.

Bei der Erkundung der Galaxie stoßen zwei aufstrebende Sternenvölker auf eine uralte, lichtorientierte Zivilisation. Nach Jahrmillionen ist die Zivilisation degeneriert und kann auf neue Situationen nicht mehr reagieren.

1. Übersicht

Diese Variante kann von zwei Spielern genutzt werden. Baue dazu das Spiel wie mit drei Spielern auf. Der dritte Spieler ist ein Automa, der einen umfangreicheren Aufbau hat, aber während des Spiels nur passiv reagiert. Der Automa zählt für alle Zwecke als Spieler, außer wie unten beschrieben.

Verwende die Regel für zufällige Auswahl wie im Regelheft der Solovariante (siehe Seite 3, Kapitel 3.2) beschrieben und ebenso die beiden 6-seitigen Würfel.

Die Spieldauer beträgt etwa zwei Stunden.

2. Aufbau

Entferne zuerst die Dominanzkarten „**Gesinnung**“ und „**Zentrum**“ vom Spiel. Entferne weiterhin das Sternenvolk „**ICC**“ als Auswahlmöglichkeit für die beiden Spieler. Der Automa darf jedoch das „**ICC**“-Sternenvolk sein.

Baue den Automa zufällig auf, bevor die beiden Spieler ihre eigene Aufstellung machen. Befolge die normalen Aufbauregeln für den Automa, jedoch mit den folgenden Abweichungen:

Der Automa startet mit der DAA-Gesinnung und erhält keine Dominanzkarten. Wenn der Automa eine andere Starttechnologie auf Stufe 2 wählen muss (z.B. weil Sternenvolk und Sektor den gleichen Vorteil geben), dann wähle diesen zufällig aus.



Beispiel für den Aufbau eines Automatas

2.1. Bevölkerung

Die Bevölkerungsleiste des Automatas wird nicht benötigt.

Lege auch keine neutralen Sternplättchen in den Heimatsternsektor des Automatas. Lege stattdessen auf jeden solchen Stern (der normalerweise einen neutralen Sternmarker erhalten würde) eine Anzahl von Bevölkerungsscheiben des Automatas wie folgt, abhängig von der Farbe des Sternsymbols im Feld:

- Rot = 1 Bevölkerung
- Orange = 2 Bevölkerung
- Gelb = 3 Bevölkerung
- Grün = 4 Bevölkerung

Hinweis: Die Bevölkerungsanzahl entspricht jeweils der Entfernung vom Heimatstern.

2.2. Schiffe

Anstelle der normalen Startschiffe auf dem Heimatstern des Automas platzierst du dort eine Flotte wie im folgenden Abschnitt beschrieben. Dazu kommen jeweils zwei Schiffsminiaturen auf jedem anderen Stern im Heimatsternsektor des Automas.

Flotte

Stelle die folgende Auswahl von 16 verdeckten Schiffs-Chips zusammen: 3x „0“, 8x „1“, 2x „2“, 2x „5“, 1x „10“. Lege diese verdeckt hin und mischen sie. Ziehe vier davon verdeckt und lege sie zu einem Stapel am Heimatstern. Die verbleibenden 12 Chips dieser Auswahl bleiben verdeckt und werden aus dem Spiel entfernt.

Nimm alle Flottenplättchen des Automas außer „D“. Lege diese verdeckt hin und mische sie. Ziehe eins davon verdeckt und lege es oben auf den Chip-Stapel am Heimstern. Die verbleibenden Flottenplättchen bleiben verdeckt.

Hinweis: Die durchschnittliche Größe der Flotte beträgt etwa 8 mit den Extremwerten 1 (=Minimum) und 22 (=Maximum).

2.3. Technologiestufen

Nachdem wie üblich die Starttechnologiestufen für den Automa bestimmt wurden, werfe beide Würfel. Alle Sechsen werden erneut gewürfelt. Erhöhe die Stufe in jedem Technologiefeld des Automas, das durch ein Würfelergebnis angezeigt wird, um zwei. Es kann auch zweimal dasselbe Technologiefeld heraufgesetzt werden (um vier Stufen dann insgesamt).

Würfelergebnisse: 1=Militär, 2=Spiritualität, 3=Antrieb, 4=Robotik, 5=Genetik.

Beispiel: Du wirfst eine 2 und eine 6 und würfelst dann die 6 erneut, um stattdessen eine 4 zu erhalten. Du erhöhst die Spiritualitätsstufe des Automas um 2 und seine Robotikstufe um 2.

2.4. Fortgeschrittene Flottentaktiken

Wenn der Automa eine fortgeschrittene Flottentaktik erhält (auch im Spielverlauf), platziere ihn auf einen zufällig ausgewählten (verfügbaren) Flottenabschnitt mit der „x2“-Seite nach oben.

3. Spielablauf

Es werden keine Züge für den Automa ausgeführt (weder in der Bewegung/Kampf-Phase noch in der Wachstumsphase). Der Automa hat trotzdem eine Position in der Zugreihenfolge.

3.1. Rückzug

Immer wenn ein Spieler Schiffe des Automas angreift und sie sich „vor dem Kampf zurückziehen“ könnten, entscheidet der gegnerische Spieler (derjenige, der nicht angreift), ob und wie sich die Schiffe zurückziehen.

Wenn die Flotte des Automas angegriffen wird, sich aber nicht zurückziehen kann und dann als „E“-Flotte entlarvt wird, kann der gegnerische Spieler entscheiden, ob sie sich doch noch zurückzieht. Mit der fortgeschrittenen Flottentaktik sogar nach dem Aufdecken der angreifenden Flotten.

Der gegnerische Spieler entscheidet auch, wohin sich alle überlebenden Schiffe des Automas nach einem verlorenen Kampf zurückziehen.

3.2. Gewonnene Schlachten

Wenn der Automa eine Schlacht gewinnt (entweder allein oder zusammen mit einem Spieler), wählt der gegnerische Spieler (derjenige, der nicht angreift) aus, welche

Schiffe er zerstören möchte, sowohl für die Gewinner- als auch für die Verliererseite.

Hinweis: Der Automa kann nur als Verteidiger eine Schlacht gewinnen.

3.3. Evakuierung des Heimatsterns

Wenn der Heimatstern des Automas evakuiert wird und es mehrere Möglichkeiten für den Standort seines neuen Heimatsterns gibt, dann wird zufällig einer davon ausgewählt.

3.4. Handel

Spieler können mit dem Automa handeln, wenn sie die üblichen Bedingungen erfüllen (d.h. in Frieden und in Kontakt sind).

Ein Spieler, der mit dem Automa handelt, kann sowohl auswählen, welche Technologiestufe er erhalten möchte, als auch welche er dem Automa geben möchte.

Wenn beide Spieler in derselben Runde mit dem Automa handeln wollen und können, handelt der Automa vorzugsweise mit einem DAA-Spieler. Wenn beide oder keiner der Spieler die DAA-Gesinnung hat, handelt der Automa vorzugsweise mit dem Spieler, der in der Zugreihenfolge an erster Stelle steht.

3.5. Wertung

Der Automa erzielt keine SP. Er kann weiterhin alle Effekte verwenden, die einen SP-Verlust verursachen würden. Der Automa wird aber mit eingerechnet, um zu bestimmen, wer punktet, und kann somit die SP-Verteilung an Spieler beeinflussen.

Beispiel: Wenn der Automa die meisten Schiffe in seinem Sektor hat, punktet am Spielende kein Spieler für diesen Sektor.

Automa-SP zum vergleichen

Bei einer Partie mit dem galaktischen Ziel „Führung“ hat der Automa zu Vergleichszwecken die folgenden Mengen an SP:

Galaktische Geschichte	Erste Ära	Zweite Ära	Dritte Ära
Reisen	3 SP	13 SP	28 SP
Migrationen	5 SP	15 SP	30 SP
Kriege	4 SP	25 SP	40 SP
Rivalität	4 SP	10 SP	32 SP

3.6. Effekte der Sternenvölker

Wenn der Automa eines dieser Sternenvölker ist, wende ihren Spezialeffekt wie folgt an:

Anchara-Koalition: Der Automa hat zu Vergleichszwecken zusätzlich 2 SP.

Caninoide: Bestimme zufällig, in welchem Technologiefeld sie auf Stufe 2 starten.

Feline: Ihr Spezialeffekt, einen Angreifer zum Rückzug zu zwingen, bevor der Kampf stattfindet, wird nur bei ihrem Heimatstern eingesetzt. Verwende es bei erster Gelegenheit in jeder Runde.

ICC: Beide Spieler können in derselben Runde mit dem Automa handeln. Der Spieler, mit dem der Automa vorzugsweise handelt (siehe Abschnitt 3.4) tut dies zuerst, dann der andere.

Kosmische Mayas: Jedes Mal, wenn ihre Bevölkerung versetzt wird, setze sie alle auf genau einen zufällig ausgewählten Stern des Automas in Reichweite (wenn es einen gibt).

3.7. Effekte der Dominanzkarten

Holistische Wissenschaft: Beim Ausspielen dieser Karte für den Haupteffekt (A) kann der Spieler die sofortige Wirkung für einen zusätzlichen Handel mit dem Automa nutzen (unabhängig von Gesinnung und Zugreihenfolge). Es aber gelten weiterhin die regulären Bedingungen für den Handel. Der Automa führt diesen zusätzlichen Handel erst durch, nachdem er den regulären Handel für die Runde abgeschlossen hat.

Errata

Hier sind einige Korrekturen zum regulären Regelheft:

Beispiel für Bevölkerungszuwachs in Kapitel 6.2.6 (Seite 21):

James hat Genetik auf Stufe 3 (nicht Stufe 4).

Effekte der Sternenvölker (Seite 27):

Folgender Text für die „Allianz des Lichts“ (DAA) sollte dort zusätzlich stehen: „Erhalte +4 KW pro Schiff als Verteidiger im Kampf.“

„Forschung+“-Effekt der Robotik (Seite 31):

Der „Forschung+“-Effekt der Robotik kann nicht mit einem Plättchen für die Änderung der Zugreihenfolge kombiniert werden. *Streiche die entsprechende Textpassage im Regelheft durch.*

Galaktische Geschichte „Kriege“, zweite Ära (Seite 34):

Spieler erhalten nur 1 SP pro Stern, den sie einem anderen Spieler abnehmen (nicht 2 SP).

Erläuterungen

Hier sind einige Erläuterungen zum regulären Spiel:

Krieg erklären, um zusätzliche Aktionen zu verhindern:

DAS-Spieler können einem Spieler nur während des Auswahlstretts der Wachstumsphase den Krieg erklären, um zu verhindern, dass er eine zusätzliche Aktion erhält (auch wenn unklar ist, ob er eine zusätzliche Aktion verwenden will oder nicht). Sobald die Aktionsplättchen aufgedeckt sind, können sie das nicht mehr tun.

Krieg erklären, um „Sternentor2“-Bewegung zu verhindern:

DAS-Spieler können nur den Krieg erklären, um einen anderen Spieler daran zu hindern, „Sternentor2“-Bewegungen von oder zu einem Stern zu verwenden, an dem sie ein Schiff haben (weil dies dann als „Blockieren“ gilt). Die Bewegung dorthin, wo der Spieler keine Schiffe hat, kann nicht durch eine Kriegserklärung

verhindert werden und bietet auch keine Gelegenheit, einen Krieg zu erklären.

Dies gilt auch für alle anderen Situationen, in denen eine Kriegserklärung zwar sinnvoll erscheinen mag, aber nur dann möglich ist, wenn sie in Zusammenhang mit einem blockierenden Schiff erfolgt.

Beispiel: DAS-Spieler können den DAS-Caninoiden nicht den Krieg erklären, um sie daran zu hindern, einen Handel zu erzwingen.

Galaktische Kriege (galaktische Geschichte):

Während der Ära der Finsternis zählen nur zerstörte Schiffe der gegnerischen Seite für deine Punktzahl.

„Forschung+“-Effekt der Robotik:

Wenn du diesen Effekt durch das Relikt „Uralte Technologie: Robotik“ erhältst, kannst du es auf eine Aktion Forschung anwenden, die du im selben Zug ausführst. Wenn du nicht im selben Zug die Aktion Forschung ausführst, hat es keine Wirkung.

Anchara-Koalition (Sternenvolk):

Auf Spiritualitätsstufe 5/6 kannst du immer noch die Aktion Gesinnungswechsel ausspielen (auch wenn sie keine Wirkung hat), um den Spezialeffekt der Anchara-Koalition anzuwenden.

Caninoide (Sternenvolk):

Wenn du aufgrund eines Handels deine Gesinnung von DAS zu DAA wechselst (durch Erreichen von Stufe 5/6 in Spiritualität), wende sofort den Spezialeffekt der DAA-Caninoide an (1 SP für dich und deinen Handelspartner).

Kosmische Mayas (Sternenvolk):

Der DAA-Effekt gilt nur, wenn deine eigenen Sterne von einem gegnerischen Spieler erobert werden.

Abtrünnige KI (Sternenvolk):

Der DAA-Effekt gilt nur für deine eigenen Schiffe (d.h. du kannst keine Schiffe anderer Spieler umwandeln).