

ASCENDING EMPIRES ZENITH EDITION



EINFÜHRUNG

Nachdem die Menschheit fast von Aliens ausgelöscht wurde, konnten die letzten Überlebenden fliehen. Auf ihrer Suche nach einer neuen Heimat verließen sie nicht nur die Erde, sondern gleich die ganze Milchstraße. Denn auch wenn über die krabbenähnlichen, gnadenlosen Jäger, die schon seit Jahrtausenden hinter der Menschheit her sind, nur wenig bekannt ist, so weiß man, dass sie keine weiten Entfernungen zwischen den Galaxien überwinden können.

In der Andromeda-Galaxie angekommen, teilte sich die Menschheit in viele Nationen auf, die sich im Weltall ausbreiteten und schließlich zu großen, galaktischen Imperien wurden. Sie erforschten immer neue Welten und fanden heraus, dass es einst vier verschiedene Alienspezies gab, die Jahrtausende lang diese Galaxie beherrschten – bis sie scheinbar plötzlich verschwanden. Zurück blieben ihre Städte und die Überreste ihrer fortschrittlichen Technologien.

Die Imperien kämpften darum, diese Alien-Technologien für sich zu beanspruchen, und nutzten sie zu ihrem eigenen Vorteil. Das führte zu Kriegen, die lange Zeit andauerten, bis ein mächtiges Relikt gefunden wurde – der Sternenschlüssel. Er hatte die Macht, Warp Gates zu aktivieren, und öffnete so das Tor zu unzähligen weiteren Galaxien. Dort warteten Planeten, Technologien, Roboter, Raumschiffe und mysteriöse, planetengroße Artefakte darauf, entdeckt zu werden.

Die Warp Gates haben einen eingebauten Mechanismus, der nur bestimmte Arten von Technologien hindurchlässt. Die Imperien haben sich zusammengetan und nach vielen Versuchen herausgefunden, wie sie durch die Warp Gates reisen können. Nun schicken sie ihre Raumschiffe in neue Galaxien. Doch die Warp Gates haben diesen Mechanismus nicht ohne Grund . . .

Und so bricht ein neues Zeitalter der Raumfahrt an, voller Entdeckungen und Konflikte.

Für die Zenith Edition wurden die Regeln von Ascending Empires überarbeitet. Die ursprünglichen Regeln sind im Klassischen Modus auf S. 24 zu finden.



- SPIELANLEITUNG -

STROHMANN
GAMES



SPIELIDEE

In Ascending Empires seid ihr die Anführer riesiger Imperien, die mithilfe von Warp Gates einer alten Alienspezies in eine ferne Galaxie reisen. Sammelt Siegpunkte (SP), indem ihr Planeten kontrolliert, Gebäude baut, Technologien entwickelt, gegnerische Raumschiffe und Planeten angreift und Missionen erfüllt. Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug, bis das Spielende ausgelöst wird. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

PERSÖNLICHES SPIELMATERIAL



[40] Truppen
10 pro Farbe



[16] Stützpunkte
4 pro Farbe



[32] Forschungszentren
8 pro Farbe



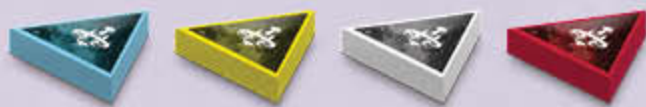
[16] Städte
4 pro Farbe



[60] Spielsteine
15 pro Farbe



[4] Warp Gates
1 pro Farbe



[16] Sternenbasen
4 pro Farbe



[24] Raumschiffe
6 pro Farbe



[16] Fortschrittliche Raumschiffe
4 pro Farbe



[36] Energieplättchen (Energie-/Gesperrt-Seite)
9 pro Person



Klassischer Modus siehe S. 24



[4] Tableaus
1 pro Farbe

<p>HYPERRAUMSPRING-TRUPPEN</p> <p>4 Nachdem du einen Planeten angegriffen hast: Lege bis zu 3 Truppen von deinem Tableau und/oder vom Spielplan auf diesen Planeten.</p> <p>STERNEHAMMER</p> <p>3 Deine Raumschiffe erhalten beim Angriff von Planeten +1 auf deine Angriffswert.</p>	<p>MOBILE STERNBASISEN</p> <p>4 Am Ende deines Zuges: Bewege beliebig viele deiner Sternbasen auf dem Spielplan zu aufgedeckten Planeten, die nicht von Gegner kontrolliert werden.</p> <p>PHASENSCHIFF</p> <p>3 Lege die Phase Raumschiff auf, lege es an eine beliebige Stelle auf dem Spielplan. Bewege es so, lege es an eine beliebige Stelle statt es zu ziehen.</p>
<p>ENERGIE-SÄUGER</p> <p>2 Am Ende deines Zuges, falls du angegriffen hast:</p>	<p>HYPERSPRING-STATIONEN</p> <p>2 Mach dir: Schicke 1 deiner Raumschiffe in Orbit eines Planeten, in dessen Orbit eine Sternbasis von dir ist.</p>
<p>LANGSTRECKEN-LASER</p> <p>1 Deine Raumschiffe dürfen gegnerische Raumschiffe in längerer Reichweite angreifen.</p>	<p>GRAVITATIONSCHLINGE</p> <p>1 Liege dein Raumschiff auf dem Spielplan, so neben einem Planeten, dass ein gegnerisches Raumschiff im Orbit abgefangen ist, damit du es in dein Orbit fügen. Du kannst es in deinem nächsten Zug schleppen und auch nach dem Starten, falls du es willst.</p>
<p>NULLPUNKTENERGIE</p> <p>4 Am Ende deines Zuges:</p>	<p>ORGANISCHE GEBÄUDE</p> <p>4 Nachdem du die Bauen-Aktion gemacht hast: 1x pro Zug: Nutze 1 Bauen-Aktion auf einem Planeten.</p>
<p>MOLOCH</p> <p>3 Kann nicht angegriffen werden. Wird nicht zerstört, wenn es gerammt wird. Kann nicht rammen.</p>	<p>KONSTRUKTOR</p> <p>3 Nutze die Bauen-Aktion auf einem Planeten, in dessen Orbit dieses Raumschiff ist, um beliebig viele 1 Truppe oder 1 Raumschiff.</p>
<p>ORBITALE ABWEHR</p> <p>2 Deine Sternbasen erhöhen den Verteidigungswert des Planeten um 2.</p>	<p>ORBITALER LEBENSRAUM</p> <p>2 Du darfst Truppen auf Planeten einsetzen, in deren Orbit eine Sternbasis von dir ist.</p>
<p>ENERGIE ÜBERTRAGUNG</p> <p>1 Sobald ein Planet, den du kontrollierst, Modiert wird:</p>	<p>GEOTHERMISCHE ENERGIE</p> <p>1 Bauet du einen Setzpunkt:</p>

<p>REICHWEITE</p>	<p>REICHWEITE</p>
<p>REICHWEITE</p>	<p>REICHWEITE</p>

[4] Reichweite-Plättchen
1 pro Farbe

<p>FÜHRE IN DEINEM ZUG ANTIMYRAN: Verstärke die Truppe für diesen Zug um 100% Energie für den nächsten Zug.</p> <p>BEWEGEN: Schicke 1 deiner Raumschiffe und fülle beliebig viele Maximalwerte.</p> <p>ANWEISEN: Schicke 1 deiner Raumschiffe und fülle beliebig viele Maximalwerte.</p> <p>ERSETZEN: Lege 1 Truppe auf einen Planeten und Schick 1 Raumschiff von dir.</p> <p>ODER: Lege 1 Raumschiff in den Orbit deines Matjes.</p> <p>HEERLEHREN: Nutze wie Kattendel von Planeten mit dem Symbol.</p> <p>DAHIN: Bewege dich beliebig weit: Zieh die Truppe, um 1 Feld nach unten Planeten zu legen, die du kontrollierst.</p> <p>EINE ABGESCHLOSSENE: Führe Angriff aus und nutze Am Ende deines Zuges Technologie.</p>	<p>SIEGKUPFUNKTUM SPIELVERLAUF: Angenommen: Du bist in Phase der Verteidigungswerte des Planeten (20%). Technologie wird erhoben: 20% ist die Verteidigungswerte von nach oben ab, also 20% in 100% ist 20%.</p> <p>SPIELER: Wird es möglich, Lockdown 1 der folgenden 8 Werte gegnerisch zu sein? - Nutze ein Siegelwert (100% ist 100%). - Alle Planeten werden kontrolliert.</p> <p>WERTUNG: 1. Zieh die Truppe von dem Planeten und setze 1 SP plus 2 Truppen (je gegnerisch). 2. + 2 SP für die Truppe SP (je gegnerisch) und alle Planeten. + 2 SP für Planeten in deinem Verteidigungswert. + 2 SP für Planeten in gegnerischen Verteidigungswert. 3. Zieh die SP für jedes 100% Planeten, die du kontrollierst. 4. Zieh die SP plus 100% Planeten auf dem Tableau. 5. Zieh die SP für jedes 100% Planeten. 6. Zieh die SP für jedes Siegelwert (100% ist 100%). Wird die Truppe SP hat, gewinnt. Bei Gleichstand: - nutze SP auf 2 Siegelwert (100% ist 100%). - nicht die Truppe die Technologie hat.</p>
--	---

[4] Spielhilfen
1 pro Person

[32] Technologieplättchen
8 pro Person

ALLGEMEINES SPIELMATERIAL



[1] Reliktarchiv



[6] Missionskarten



[10] Imperiumkarten



[4] Megastrukturkarten



[4] Grüne Planeten



[4] Orange Planeten



[4] Lila Planeten



[4] Rosa Planeten



[4] Blaue Reliktplaneten



[4] Artefakte



[4] Wächterraumschiffe



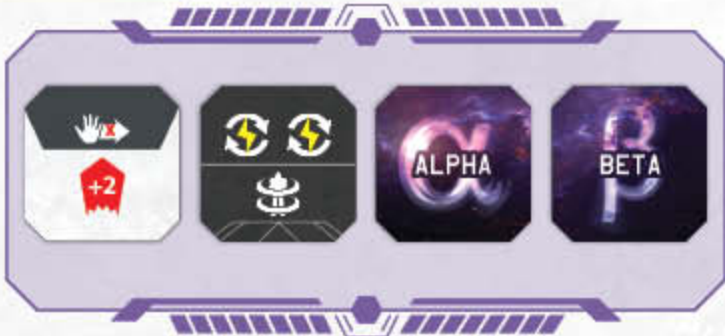
[1] Plasmakanone



[12] Planetenplättchen
(Terraforming-/Zerstört-Seite)



[4] Heimatwelt/Wurmloch-Plättchen



[44] Entdeckungsplättchen
12 Ereignisse und 32 Relikte



[4] Megastrukturen



**[49] Siegpunktplättchen
im Wert 1**



**[9] Siegpunktplättchen
im Wert 5
für die Wertung nach Spielende**



[4] Alienbibliotheken



[12] Roboter



**[1] 2er-Energieplättchen
Vlix-Imperium**



**[8] Minenplättchen
2 pro Farbe**



[2] Neoprenmatten

SOLO-SPIELMATERIAL



[5] Zielplanetkarten



[5] Wächterraumschiffkarten



[2] Spezielle Invasionskarten

(Ausbreitung + Drohnenspäher)



[4] Technologiekarten



GRUNDLAGEN

In diesem Abschnitt werden das Spielmaterial und die Grundlagen dazu näher erklärt. Lest euch diesen Abschnitt zum Einstieg durch und schlagt später, wenn ihr den Spielablauf durchgeht, bei Bedarf hier nach.

SPIELPLAN

Der Spielplan besteht aus 2 Neoprenmatten. Er zeigt die Galaxie.



Quadranten

Der Spielplan besteht aus 4 Quadranten. Jeder Quadrant hat ein Symbol in drei Ecken. Die Löcher im Spielplan sorgen dafür, dass die Scheiben, die ihr dorthin legt, während des Spiels nicht verrutschen. Wird eine Scheibe doch mal aus ihrem Loch geschubst, legt sie wieder zurück ins Loch.

ORTE

Die Scheiben, die ihr beim Spielbau in die Löcher des Spielplans legt, sind „Orte“.

Planeten

Im Laufe des Spiels werdet ihr Planeten entdecken, auf ihnen landen und Gebäude auf ihnen bauen. Im Spiel zu viert befinden sich in jedem Quadranten jeweils:

- 1 lila Planet
- 1 oranger Planet
- 1 rosa Planet
- 1 grüner Planet
- 1 blauer Reliktplanet





Planeten kontrollieren

Sobald du eine Truppe oder ein Gebäude deiner Farbe auf einen Planeten legst oder eine Sternenbasis in seinem Orbit baust, kontrollierst du diesen Planeten. Ein Planet, den du kontrollierst, ist „dein Planet“. Ein Planet, den ein Gegner kontrolliert, ist ein „gegnerischer Planet“. Im Solo-, 2- und 3-Personen-Spiel: Wird ein Roboter auf einen Planeten gelegt, kontrolliert er diesen Planeten.

- ◆ Du kannst keinen Planeten kontrollieren, den ein anderer Spieler oder Roboter bereits kontrolliert.
- ◆ Raumschiffe im Orbit eines Planeten tragen nichts zur Kontrolle des Planeten bei.
- ◆ Wird etwas von dir von einem Planeten geschubst, lege es sofort zurück auf den Planeten. Wird eine Sternenbasis von dir aus ihrem Orbit geschubst, lege sie sofort zurück in ihren Orbit.
- ◆ Auf einem Planeten können höchstens 3 Truppen/Roboter und/oder Gebäude gleichzeitig sein. (Sternenbasen im Orbit des Planeten zählen nicht dazu.)

Hinweis: Sollst du etwas „auf“ einen Planeten legen, lege es auf die Scheibe.

Orte blockieren

Ein Ort ist blockiert, solange ein gegnerisches Raumschiff in seinem Orbit ist. An einem blockierten Ort kannst du nicht:

- Bauen
- Einsetzen
- Manöver durchführen

Warp gates

Die Warp gates wurden vor Millionen von Jahren von den „Erbauern“, einer uralten Alienspezies, erschaffen. Dank ihnen können Raumschiffe aus deiner Heimatgalaxie in diese neue Galaxie gelangen.

Warp gates können nicht angegriffen oder blockiert werden. Der Quadrant, in dem das Warp gate deiner Farbe ist, ist dein Heimatquadrant.

Kontrollierst du am Spielende einen Planeten in deinem Heimatquadranten, ist das 1 SP wert. Kontrollierst du am Spielende einen Planeten in einem gegnerischen Quadranten, ist das 2 SP wert.



Artefakte

Diese uralten planetengroßen Artefakte sind im Deep Space zu finden. Du kannst nicht auf ihnen landen und keine Sternenbasen in ihrem Orbit bauen. Artefakte helfen dir auf deiner Reise durch die Galaxie: Raumschiffe im Orbit eines Artefakts dürfen sich kostenlos bewegen.

Spielt ihr mit dem optionalen Megastrukturen-Modul, kannst du Artefakte im Laufe des Spiels in Megastrukturen verwandeln.

Orbit

Der weiße Ring, der um jeden Ort (Planeten, Warp gates, Artefakte) auf dem Spielplan aufgedruckt ist, ist der Orbit dieses Ortes. Berührt etwas den Bereich zwischen einem Ort und dem weißen Ring darum herum, ist es „im Orbit“ von diesem Ort.



Hinweis: Etwas „in den Orbit“ zu legen, ist nicht dasselbe, wie etwas „auf den Planeten“ zu legen.

SIEGPUNKTE

Beim Spielaufbau legt ihr eine bestimmte Anzahl an 1er-Siegpunktplättchen als Vorrat bereit. Erhältst du im Laufe des Spiels Siegpunkte, nimmst du immer entsprechend Siegpunktplättchen aus diesem Vorrat. Sobald der Vorrat aus Siegpunktplättchen leer ist, wird das Spielende ausgelöst und ihr geht zur Wertung über. Um euch das Zählen bei der Wertung zu erleichtern, könnt ihr die 5er-Siegpunktplättchen zur Hand nehmen. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

ENTDECKUNGSPLÄTTCHEN

Beim Spielaufbau legt ihr die Entdeckungsplättchen verdeckt auf die verdeckten Orte. Entdeckst du einen Ort, deckst du gleichzeitig den Ort und das Entdeckungsplättchen auf. Schwarze Entdeckungsplättchen sind Ereignisse, die du sofort ausführst und anschließend abwirfst. Manche davon betreffen den Ort, an dem du sie entdeckt hast. Weiße Entdeckungsplättchen sind Relikte, die du neben dein Tableau legst und ab deinem nächsten Zug nutzen darfst (siehe S. 13).

RAUMSCHIFFE



Zu Spielbeginn hast du 2 Raumschiffe. Im Laufe des Spiels kannst du mehr Raumschiffe bekommen, indem du Sternenbasen baust. Du schnipst deine Raumschiffe über den Spielplan und versuchst, sie in den Orbit von Planeten zu bringen. So kannst du auf ihnen landen, eine Truppe auf sie legen und dein Imperium vergrößern.



Du kannst mit deinen Raumschiffen außerdem Angriffe ausführen. Dazu musst du sie in Reichweite von gegnerischen Raumschiffen oder von Gegnern kontrollierten Planeten schnipsen. Jedes Raumschiff hat einen Angriffswert von 1 und einen Verteidigungswert von 1.

Fortschrittliche Raumschiffe

Die 4 Fortschrittlichen Raumschiffe stehen zu Spielbeginn nicht zur Verfügung. Du musst sie erst durch die jeweils zugehörige Stufe-3-Technologie freischalten (zu erkennen an der Farbe und dem Raumschiff-Symbol). Sobald du ein Fortschrittliches Raumschiff freigeschaltet hast, lege es neben dein Tableau. Du darfst es ab deinem nächsten Zug wie ein normales Raumschiff einsetzen oder starten.



Sobald ein Fortschrittliches Raumschiff auf dem Spielplan ist, behandelst du es wie ein normales Raumschiff, außer sein Effekt besagt etwas anderes (siehe seine Technologie). Mit den meisten Fortschrittlichen Raumschiffen kannst du nicht landen (zu erkennen am bei seiner Technologie).

Der Angriffs- und Verteidigungswert der Fortschrittlichen Raumschiffe stehen links neben ihrem Namen auf den Technologieplättchen.

TRUPPEN

Zu Spielbeginn hast du 4 Truppen. Im Laufe des Spiels kannst du mehr Truppen bekommen, indem du Städte baust. Mit deinen Truppen kannst du Planeten kontrollieren, den Verteidigungswert von Planeten erhöhen, Gebäude bauen und Raumschiffe starten.

TABLEAU

Auf deinem Tableau befinden sich die Truppen, Raumschiffe und Gebäude, die dir zur Verfügung stehen. Du verwaltest dort auch deine Energie (siehe „Energie“, S. 9).



TECHNOLOGIEPLÄTTCHEN

Die Technologieplättchen legst du als eine Art Tech-Tree vor dich. Mit ihnen hältst du fest, welche Technologien du bereits erforscht hast. Ihre Farben entsprechen den vier Hauptarten von Planeten (Orange, Lila, Rosa, Grün) (siehe „Forschungszentrum“, S. 14).

Technologien, die Sternenbasen betreffen, zeigen ein Sternenbasis-Symbol () auf der linken Seite.

HYPERRAUMSPRUNG-TRUPPEN
4
Nachdem du einen Planeten angegriffen hast:
Lege bis zu 3 Truppen von deinem Tableau und/oder vom Spielplan auf diesen Planeten.

STERNHAMMER
3
Dieses Raumschiff erhält beim Angreifen von Planeten +1 auf seinen Angriffswert.

MOBILE STERNENBASIS
4
Am Ende deines Zuges:
Bewege beliebig viele deiner Sternenbasen auf dem Spielplan zu aufgedeckten Planeten, die nicht von Gegnern kontrolliert werden.

PHASENSCHIFF
3
Setz du dieses Raumschiff ein, lege es an eine beliebige Stelle auf dem Spielplan. Bewege du es, lege es an eine beliebige Stelle statt es zu schnipsen.

ENERGIE-SAUGER
2
Am Ende deines Zuges, falls du angegriffen hast:

LANGSTRECKER-LASER
1
Deine Raumschiffe dürfen gegnerische Raumschiffe in langer Reichweite angreifen.

HYPERSPRUNG-STATIONEN
2
Manöver: Schnipse 1 deiner Raumschiffe im Orbit eines Planeten, in dessen Orbit eine Sternenbasis von dir ist.

GRAVITATIONSSCHLINGE
1
Liegt dein Raumschiff auf dem Spielplan, außerdem es von einem Planeten ohne gegnerisches Raumschiff im Orbit abgeprallt, darfst du es in seinen Orbit legen. Du kannst es in diesem Zug nicht mehr schnipsen und auch nicht neu starten, falls du es landest.

NULLPUNKTENERGIE
4
Am Ende deines Zuges:

MOLOCH
3
Kann nicht angegriffen werden. Wird nicht zerstört, wenn es gerammt wird. Kann nicht rammen.

ORGANISCHE GEBÄUDE
4
Nachdem du die Bauen-Aktion genutzt hast (1x pro Zug):
Nutze 1 Bauen-Aktion auf einem anderen Planeten.

KONSTRUKTOR
3
Nutze die Bauen-Aktion auf einem Planeten, in dessen Orbit dieses Raumschiff ist, senke ihre Kosten um 1 Truppe oder 1 Raumschiff.

ORBITALE ABWEHR
2
Deine Sternenbasen erhöhen den Verteidigungswert des Planeten um 2.

ENERGIEÜBERTRAGUNG
1
Sobald ein Planet, den du kontrollierst, blockiert wird:

ORBITALER LEBENSRAUM
2
Du darfst Truppen auf Planeten einsetzen, in deren Orbit eine Sternenbasis von dir ist.

GEOTHERMALE ENERGIE
1
Baust du einen Stützpunkt:

MISSIONSKARTEN

Diese Karten zeigen Missionen, die du im Laufe des Spiels erfüllen kannst. Sobald du die Voraussetzungen einer Mission erfüllt hast, darfst du eine Interagieren-Aktion nutzen (siehe „Interagieren“, S. 15), um 1 oder 2 Spielsteine auf die Mission zu legen (je nachdem, ob du sie als Erstes erfüllt hast oder nicht). Auf diese Weise zeigst du an, dass du sie erfüllt hast. Dafür erhältst du am Spielende Siegpunkte.



ENERGIE

Du kannst Energie ausgeben, um die Aktion, die du gewählt hast, zu verstärken und sie dadurch in diesem Zug öfter auszuführen. Du kannst deine Energie auch ausgeben, um manche Technologien zu nutzen.

Energie freischalten

Zu Spielbeginn hast du 1 Energie. Im Laufe des Spiels kannst du mehr Energie bekommen, indem du Städte und Sternenbasen baust. Tust du das, nimm das Energieplättchen, zu dem der Pfeil über dem Feld der gebauten Stadt oder Sternenbasis auf deinem Tableau zeigt, drehe es von der Gesperrt-Seite um auf die Energie-Seite, und lege es in den Verfügbar-Bereich auf deinem Tableau. Zusätzlich erhältst du alle deine ausgegebene Energie zurück.



Energie ausgeben



Um Energie auszugeben, nimm die links vom Pfeil angegebene Anzahl Energieplättchen aus deinem Verfügbar-Bereich und lege sie in den Ausgegeben-Bereich auf deinem Tableau. Dann erhältst du das rechts vom Pfeil Gezeigte.

Energie zurückerhalten

Baust du eine Stadt oder Sternenbasis oder nutzt du bestimmte Technologien, erhältst du deine ausgegebene Energie ganz oder teilweise zurück:



Lege 1 Energie aus deinem Ausgegeben-Bereich zurück in deinen Verfügbar-Bereich.



Lege alle Energie aus deinem Ausgegeben-Bereich zurück in deinen Verfügbar-Bereich.

SPIELSTEINE

Du legst deine Spielsteine auf erforschte Technologien, erfüllte Missionen und Dinge, die dir gehören. Die Anzahl der Spielsteine ist nicht begrenzt. Sollten sie dir ausgehen, verwende etwas Geeignetes als Ersatz.



ZERSTÖRT

Werden Truppen, Raumschiffe oder Gebäude zerstört, werden sie vom Spielplan entfernt und die Spieler, denen sie gehören, legen sie zurück auf ihr Tableau. Das passiert beim Angreifen oder Bewegen. Wird etwas zerstört, ist es also nicht für immer verloren, sondern kann später wieder genutzt werden.

REICHWEITE-PLÄTTCHEN

Mit dem Reichweite-Plättchen kannst du die Reichweite zwischen zwei Raumschiffen bestimmen (kurz oder lang). Planeten, Sternenbasen und andere Raumschiffe blockieren die Reichweite nicht. Kannst du beide Raumschiffe mit der kurzen bzw. langen Kante des Reichweite-Plättchens berühren, sind sie in kurzer bzw. langer Reichweite.



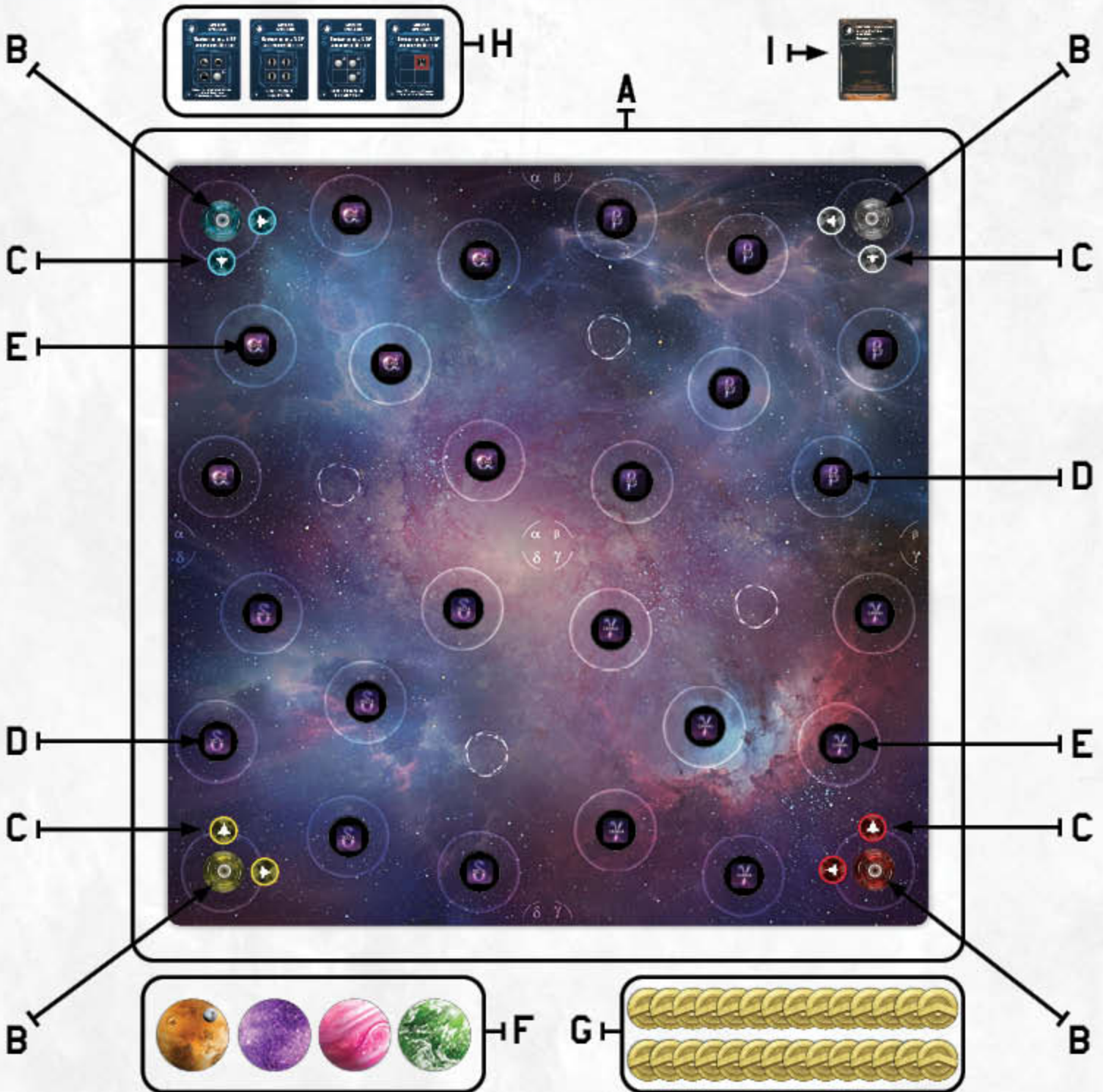
SPIELAUFBAU (4 PERSONEN)

Dieser Spielaufbau ist für das Spiel zu viert. Den Spielaufbau für 2 und 3 Personen findet ihr auf S. 20.

1. ALLGEMEINE VORBEREITUNG

- A. Legt die 2 Neoprenmatten wie abgebildet nebeneinander in die Mitte. Das ist der Spielplan.
- B. Wählt jeweils eine Farbe. Legt das Warpgate eurer Farbe aufgedeckt in das Loch in der Ecke, die euch am nächsten ist.

- C. Legt jeweils 2 Raumschiffe eurer Farbe in den Orbit eures Warp gates.
- D. Legt in die übrigen Löcher in jedem der 4 Quadranten jeweils die folgenden 6 Orte verdeckt und zufällig verteilt:



E. Legt auf die 6 verdeckten Orte in jedem der 4 Quadranten die folgenden 6 Entdeckungsplättchen verdeckt und zufällig verteilt. (Auf ihrer Rückseite ist jeweils einer der 4 Quadranten angegeben, damit ihr wisst, in welchen Quadranten sie gehören.)



F. Legt 1 Set aus Planetenplättchen als Vorrat bereit (1× Lila, 1× Rosa, 1× Orange und 1× Grün). Die Terraforming-Seite nutzt ihr beim Terraforming. Die Zerstört-Seite ist für zerstörte Planeten.

G. Legt Siegpunktplättchen im Wert von 42 SP als Vorrat bereit. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel.

H. Mischt die Missionskarten. Legt 4 davon offen neben dem Spielplan aus und dreht sie dabei zufällig auf die A- oder B-Seite.

I. Legt das Reliktarchiv offen neben den Spielplan.

2. PERSÖNLICHE VORBEREITUNG

1. Nehmt euch jeweils den Sortierkasten mit dem persönlichen Spielmaterial und das Tableau eurer Farbe. Legt auf das Tableau:

- Energieplättchen mit der Gesperrt-Seite nach oben auf jedes der 8 Felder, zu denen die Pfeile über den Feldern für Sternbasen und Städte zeigen.
- 4 Sternbasen, 4 Städte, 8 Forschungszentren und 4 Stützpunkte eurer Farbe auf die entsprechenden Felder.
- 4 Truppen eurer Farbe auf die entsprechenden Felder.
- 1 Energieplättchen mit der Energie-Seite nach oben in den Verfügbar-Bereich.

2. Lasst alle übrigen Truppen, Raumschiffe und die Fortschrittlichen Raumschiffe in eurem Sortierkasten und legt sie etwas abseits bereit. Ihr benötigt sie erst später im Laufe der Partie.

3. Nehmt euch jeweils alle 8 verschiedenen Technologieplättchen und legt sie mit der A-Seite nach oben vor euch. Legt die Plättchen einer Farbe übereinander, sodass die Stufen aufsteigen.

4. Nehmt euch jeweils die 15 Spielsteine und 1 Reichweite-Plättchen eurer Farbe sowie 1 Spielhilfe.

3. BESTIMMT ZUFÄLLIG, WER BEGINNT.

SPIELABLAUF

Ihr seid so lange nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug, bis das Spielende ausgelöst wird.

DEIN ZUG

In deinem Zug musst du **genau 1** der folgenden Aktionen ausführen:

- ◆  Bewegen (2x)
- ◆  Einsetzen (2x)
- ◆  Bauen (1x) 
- ◆  Interagieren (1x)

Wichtig: Die Zahl in Klammern neben jeder Aktion gibt an, wie oft du sie pro Zug ausführen darfst.

Verbotene Aktionen an blockierten Orten

Ein Ort ist blockiert, solange ein gegnerisches Raumschiff in seinem Orbit ist. An blockierten Orten kannst du die Aktionen Einsetzen und Bauen nicht nutzen und auch keine Manöver durchführen.

BEWEGEN (Falls ihr nicht schnipsen möchtet, spielt die Raketenantrieb-Variante auf S. 22.)



Du darfst die Bewegen-Aktion 2x pro Zug ausführen. Pro Bewegen-Aktion schnipst du 1 deiner Raumschiffe, das auf dem Spielplan ist. Dabei darf es von Orten und von anderen Raumschiffen von dir abprallen. Zusätzlich darfst du, bevor und/oder nachdem du geschnipst hast, **beliebig viele** Manöver durchführen.



Um zu schnipsen, drücke zum Beispiel deinen Zeigefinger gegen deinen Daumen oder den Spielplan und lasse ihn gegen die Scheibe schnellen, um sie über den Spielplan gleiten zu lassen.

Halte deinen Schnipsfinger möglichst nah an die Scheibe. So tust du dir nicht weh und kannst genauer zielen!

Alle Arten zu schnipsen sind erlaubt, solange du die Scheibe nicht einfach nur schiebst. Übe am besten ein paar Mal zu schnipsen, bevor es losgeht.

Rammen


Schnipst du dein Raumschiff so, dass es ein gegnerisches Raumschiff berührt, rammt es das gegnerische Raumschiff.

- ◆ Dein Raumschiff und das gegnerische Raumschiff werden zerstört. Sie kommen zurück auf die Tableaus derer, denen sie gehören.
- ◆ Für das Rammen erhaltet ihr keine Siegpunkte, sofern nicht anders angegeben.
- ◆ Nur das erste gegnerische Raumschiff, das dein Schiff berührt, wird gerammt.

⚡ Aktion verstärken

Manche Aktionen darfst du verstärken, indem du Energie aus gibst. Für jede ausgegebene Energie verstärkst du die Aktion um 1 und führst sie dadurch einmal mehr aus. Du darfst beliebig viel Energie ausgeben. Du darfst deine Aktion jederzeit in deinem Zug verstärken, solange du noch nicht zum Ende deines Zuges übergegangen bist.

Beispiel: Du führst die Bewegen-Aktion aus und gibst 1 Energie aus. Dadurch darfst du sie 3x ausführen (statt 2x). Würdest du 3 Energie ausgeben, dürftest du sie 5x ausführen.

Aktionen mit  kannst du nicht verstärken (Du kannst also nicht die Bauen-Aktion verstärken).

Verschollen im All

Schnipst du dein Raumschiff bei der Bewegen-Aktion vom Spielplan, ist es im All verschollen und wird zerstört. Lege es zurück auf dein Tableau.

Schubst du ein gegnerisches Raumschiff vom Spielplan und gilt es nicht als gerammt, lege es ungefähr dort, wo es den Spielplan verlassen hat, auf den Rand des Spielplans – es ist nicht im All verschollen.

Manöver

Bei der Bewegen-Aktion darfst du vor und/oder nach dem Schnipsen beliebig viele Manöver durchführen. Du darfst sie mit beliebigen Raumschiffen durchführen. Manche Technologien lassen dich neue Manöver nutzen.

Denke daran: Du kannst keine Manöver an einem blockierten Ort durchführen!

Manöver: Ein Artefakt nutzen



Schnipse 1 deiner Raumschiffe, das im Orbit eines Artefakts ist.

Artefakte sind sehr nützlich, um dich schnell über den Spielplan zu bewegen. Schnipse Raumschiffe in ihren Orbit und schnipse sie dann mit diesem Manöver von dort aus weiter.

So kannst du an Stellen des Spielplans gelangen, die schwer zu erreichen sind, Hindernisse umgehen oder einen Angriff vorbereiten.

Manöver: Raumschiff im Orbit neu positionieren

Lege 1 deiner Raumschiffe, das im Orbit eines Ortes ist, an eine andere Stelle in diesem Orbit. So kannst du zum Beispiel dein Raumschiff in Reichweite von gegnerischen Raumschiffen bringen, die nicht im Orbit sind.

Manöver: Raumschiff landen

Lege 1 deiner Raumschiffe im Orbit eines aufgedeckten Planeten zurück auf dein Tableau. Lege dann 1 Truppe von deinem Tableau auf diesen Planeten. Landest du auf einem nicht kontrollierten Planeten, kontrollierst du ihn ab sofort.

Ist keine Truppe mehr auf deinem Tableau, kannst du kein Raumschiff landen. Du kannst nicht auf einem Planeten landen, den ein anderer Spieler kontrolliert.

Manöver: Raumschiff starten

Lege 1 deiner Truppen von einem Planeten zurück auf dein Tableau. Lege dann 1 Raumschiff von deinem Tableau in den Orbit dieses Planeten. Ist kein Raumschiff mehr auf deinem Tableau, kannst du kein Raumschiff starten.



Manöver: Ort entdecken

Ist dein Raumschiff im Orbit eines verdeckten Ortes, entdecke ihn. Decke dazu den Ort und das Entdeckungsplättchen darauf auf. Es gibt 2 Arten von Entdeckungsplättchen:




Ereignis: Schwarze Entdeckungsplättchen sind Ereignisse. Deckst du ein Ereignis auf, führe es sofort aus und wirf das Plättchen anschließend ab.



Relikt: Weiße Entdeckungsplättchen sind Relikte. Deckst du ein Relikt auf, lege es neben dein Tableau. Du darfst es ab deinem nächsten Zug nutzen.

Wichtig: Hast du bereits 3 Relikte, musst du das neu entdeckte Relikt auf das Reliktarchiv legen. Auf dem Reliktarchiv steht, wie du dir das Relikt später nehmen kannst (siehe „Interagieren-Aktion“, S. 15).

EINSETZEN

2x  Du darfst die Einsetzen-Aktion 2x pro Zug ausführen. Pro Einsetzen-Aktion bringst du 1 Truppe oder 1 Raumschiff von deinem Tableau auf den Spielplan.

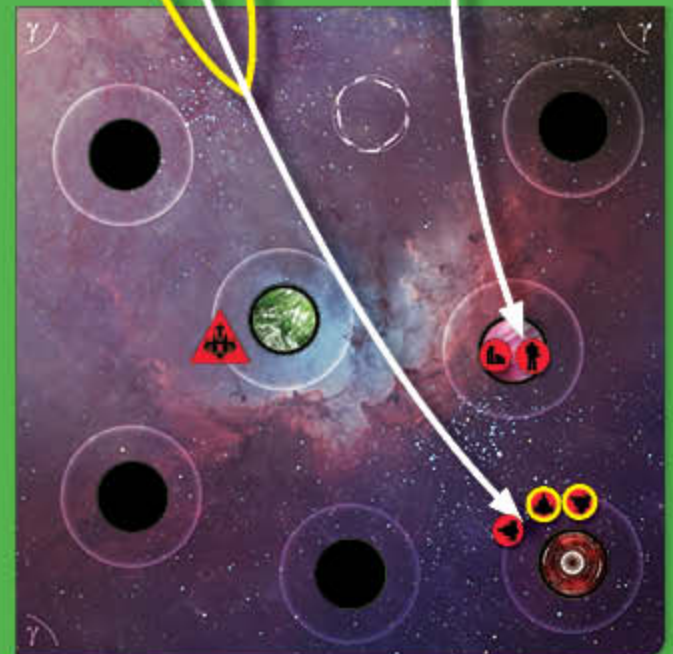
Truppe einsetzen

Lege 1 Truppe von deinem Tableau auf einen Planeten, auf dem ein Stützpunkt oder eine Stadt von dir ist.

Raumschiff einsetzen

Lege 1 Raumschiff von deinem Tableau in den Orbit deines Warpgates.

Beispiel: Du führst die Einsetzen-Aktion aus. Diese Aktion darfst du 2x ausführen. Du legst 1 Truppe auf einen rosa Planeten mit einer Stadt von dir. Dann legst du 1 Raumschiff in den Orbit deines Warpgates. Dann entscheidest du dich, 2 Energie auszugeben, um diese Aktion zu verstärken, und legst 2 weitere Raumschiffe in den Orbit deines Warpgates.



BAUEN



Mit dieser Aktion baust du ein Gebäude auf einem Planeten, den du kontrollierst (siehe „Planeten kontrollieren“, S. 7). Du kannst pro Zug nur 1 Gebäude bauen. Auf einem Planeten darf auch mehrmals das gleiche Gebäude sein.

Wichtig: Du kannst die Bauen-Aktion nicht verstärken, indem du Energie ausgibst.



Stützpunkt

Lege 1 deiner Truppen von einem Planeten zurück auf dein Tableau. Lege dann 1 Stützpunkt von deinem Tableau auf diesen Planeten. Der Stützpunkt hat folgende Effekte:

- ◆ Der Verteidigungswert des Planeten steigt um 1.
- ◆ Du darfst Truppen auf diesem Planeten einsetzen.



Stadt

Lege von 1 Planeten 1 deiner Truppen und 1 deiner Stützpunkte zurück auf dein Tableau. Lege dann 1 Stadt von deinem Tableau auf diesen Planeten. Die Stadt hat folgende Effekte:

- ◆ Der Verteidigungswert des Planeten steigt um 2.
- ◆ Du darfst Truppen auf diesem Planeten einsetzen.
- ◆ Du schaltest 1 Truppe und 1 Energie frei (siehe „Truppen, Raumschiffe und Energie freischalten“, S. 15).



Sternenbasis

Lege 2 deiner Raumschiffe im Orbit von 1 Planeten, der entweder nicht kontrolliert oder von dir kontrolliert wird, zurück auf dein Tableau. Lege dann 1 Sternenbasis von deinem Tableau in den Orbit dieses Planeten. Die Sternenbasis hat folgende Effekte:

- ◆ Der Verteidigungswert des Planeten steigt um 1.
- ◆ Du schaltest 1 Raumschiff und 1 Energie frei (siehe „Truppen, Raumschiffe und Energie freischalten“, S. 15).

Besondere Eigenschaften von Sternenbasen

- ◆ Du kontrollierst einen Planeten, in dessen Orbit deine Sternenbasis ist, auch wenn keine Gebäude oder Truppen von dir auf ihm sind.
- ◆ Im Orbit eines Planeten dürfen mehrere Sternenbasen von dir sein.
- ◆ Sternenbasen sind Teil des Planeten, in dessen Orbit sie sind: Sie können nicht direkt angegriffen werden und werden nur zerstört, wenn ihr Planet angegriffen wird.
- ◆ Schnipst du ein Raumschiff so, dass es eine Sternenbasis berührt, gilt das nicht als Rammen. Wird deine Sternenbasis von einem Raumschiff aus dem Orbit geschubst, lege sie zurück in diesen Orbit (an eine beliebige Stelle).
- ◆ In deinem Zug darfst du deine Sternenbasen in ihrem Orbit neu positionieren, sofern ihr Planet nicht blockiert ist.



Forschungszentrum

Lege 1 deiner Truppen von einem Planeten auf dein Tableau. Lege dann 1 Forschungszentrum von deinem Tableau auf diesen Planeten. Erforsche 1 Technologie in der Farbe dieses Planeten (falls möglich).

Neue Technologie erforschen

Deine Technologiestufe einer Farbe entspricht der Anzahl an Forschungszentren auf Planeten dieser Farbe. Baust du ein Forschungszentrum, ermittle deine Technologiestufe der entsprechenden Farbe und lege 1 Spielstein auf die Technologie dieser Farbe und Stufe. Damit hast du diese Technologie erforscht und darfst sie ab sofort nutzen.



Beispiel: Du baust dein drittes Forschungszentrum auf einem orangen Planeten. Dadurch erforscht du die orange Stufe-3-Technologie.

- ◆ Erforscht du eine Technologie von euch allen als Erstes, erhalte sofort Siegpunkte in Höhe ihrer Stufe.
- ◆ Du erforscht Technologien normalerweise in der Reihenfolge von der niedrigsten zur höchsten Stufe, doch es gibt Effekte, die das ändern (z.B. „Wandler“ in der Megastruktur-Variante, S. 23).
- ◆ Wird eines deiner Forschungszentren zerstört, verlierst du nicht die erforschten Technologien dieser Farbe. Es dauert nur länger, bis du eine Technologie dieser Farbe erforschen kannst, die du noch nicht erforscht hast.

Beispiel: Ein lila Planet mit einem Forschungszentrum von dir wurde angegriffen. Du hast jetzt also nur noch 1 Forschungszentrum statt 2. In deinem nächsten Zug baust du 1 Forschungszentrum auf einem lila Planeten und hast somit wieder 2. Du würdest eine lila Technologie erforschen, doch da du die lila Stufe-2-Technologie bereits erforscht hast, geschieht nichts.

Forschungszentrum auf einem blauen Planeten





Auf den blauen Planeten traf sich einst regelmäßig der Rat der Imperien. Es waren ideale Versammlungsorte, denn die Gebiete und Klimazonen dort konnten dank Terraforming blitzschnell an die Bedürfnisse der Gesandten aus

verschiedenen Galaxien angepasst werden. Sogar ganze Ökosysteme konnten nachgebaut werden. Du weißt zwar nicht, wie das genau möglich ist, aber die installierten Terraformvorrichtungen funktionieren noch. So kannst du den Planeten in eine der vier Hauptarten von Planeten verwandeln – genau wie es früher die vier Zivilisationen taten, aus denen der Rat der Imperien bestand.

Baust du ein Forschungszentrum auf einem blauen Reliktplaneten, wähle sofort 1 Planetenplättchen aus dem Vorrat und lege es mit der Terraforming-Seite nach oben auf diesen Planeten, um ihn zu terraformen und seine Farbe zu ändern. Erforsche dann (falls möglich) 1 Technologie dieser Farbe. Dieser Planet gilt nicht länger als Reliktplanet und behält die gewählte Farbe für den Rest der Partie. Kontrollierst du am Spielende einen blauen Reliktplaneten, der nicht terraformt wurde, ist das 2 SP wert.

INTERAGIEREN

1x  Mit dieser Aktion interagierst du mit Karten und Plättchen mit dem -Symbol.

Ein Relikt nutzen

Nutze 1 deiner Relikte. Jedes Relikt kann nur einmal genutzt werden. Die Effekte der Relikte werden auf S. 32 erklärt. Nachdem du ein Relikt genutzt hast, entferne es aus dem Spiel. Du darfst beliebig viele der Effekte eines Relikts nutzen, in beliebiger Reihenfolge.

Ein Relikt aus dem Reliktarchiv nehmen

Das Reliktarchiv ist ein künstlich erschaffener Planet, der von den Wächterrobotern erbaut wurde und als Aufbewahrungsort für Relikte dient.

Nimm 1 Relikt aus dem Reliktarchiv. Das darfst du nur einmal pro Zug machen. Hast du bereits 3 Relikte, kannst du kein Relikt aus dem Reliktarchiv nehmen.

Beispiel Terraforming: Nimm alle Truppen und Gebäude vom Planeten. Lege dann das Planetenplättchen mit der Terraforming-Seite nach oben auf den Planeten und stelle die Truppen und Gebäude auf das Planetenplättchen.



Eine Mission erfüllen

Erfülle 1 Mission, sofern du ihre Voraussetzungen erfüllst und auf dieser Missionskarte noch kein Spielstein von dir liegt. Erfüllst du diese Mission von euch allen als Erstes, lege 2 Spielsteine auf diese Missionskarte, ansonsten lege nur 1 Spielstein auf sie. Am Spielende erhältst du entsprechend Siegpunkte.

Die Interagieren-Aktion verstärken

Du darfst beliebig viel Energie ausgeben, um die Interagieren-Aktion zu verstärken. Du kannst mit jeder Karte und jedem Plättchen aber nur einmal pro Zug interagieren. Du musst eine Interagieren-Aktion immer erst vollständig ausführen, bevor du eine neue ausführst.

Beispiel: Du führst die Interagieren-Aktion aus und nutzt ein Relikt. Danach gibst du 1 Energie aus, um die Interagieren-Aktion zu verstärken, und nimmst 1 Relikt aus dem Reliktarchiv. Danach gibst du noch mal 1 Energie aus, um die Aktion zu verstärken, und nutzt das gerade genommene Relikt.

TRUPPEN, RAUMSCHIFFE UND ENERGIE FREISCHALTEN

Baust du Städte und Sternenbasen, schaltest du mehr Truppen, Raumschiffe und Energie frei und erhältst ausgegebene Energie zurück. Sobald du eine Stadt oder Sternenbasis gebaut hast, führe die folgenden Schritte aus:

1. Nimm das Energieplättchen, zu dem der Pfeil über dem Feld der gebauten Stadt oder Sternenbasis auf deinem Tableau zeigt. Drehe es von der Gesperrt-Seite um auf die Energie-Seite und lege es in den Verfügbar-Bereich auf deinem Tableau.
2. Du erhältst all deine ausgegebene Energie zurück. Lege dazu alle Energieplättchen im Ausgegeben-Bereich auf deinem Tableau zurück in den Verfügbar-Bereich.
3. Nimm 1 Truppe (bei einer Stadt) bzw. 1 Raumschiff (bei einer Sternenbasis) aus deinem Sortierkasten. Lege die Truppe bzw. das Raumschiff auf das Feld, von dem du das Energieplättchen genommen hast.

Hinweis: Wird ein Gebäude von dir zerstört, verlierst du nicht die Energie, Truppen oder Raumschiffe, die du beim Bauen erhalten hast. Baust du dieses Gebäude später wieder, schaltest du dabei nichts mehr frei, du erhältst aber trotzdem all deine ausgegebene Energie zurück.

ENDE DEINES ZUGES

Nachdem du deine Aktion ausgeführt hast, führe der Reihe nach die folgenden Schritte aus:

1) Angriffe ausführen, 2) „Am Ende deines Zuges“-Effekte nutzen, 3) Prüfen, ob das Spielende ausgelöst wurde.

ANGRIFFE AUSFÜHREN

- ◆ Nur deine Raumschiffe dürfen angreifen.
- ◆ Raumschiffe haben einen Angriffswert von 1 und einen Verteidigungswert von 1. (Manche Fortschrittlichen Raumschiffe haben andere Werte.)
- ◆ Wähle für jedes deiner Raumschiffe jeweils 1 Ziel. Das kann entweder ein gegnerisches Raumschiff sein, falls es in Reichweite von deinem Raumschiff ist, oder ein gegnerischer Planet, falls dein Raumschiff in seinem Orbit ist. Mehrere Raumschiffe dürfen dasselbe Ziel angreifen.

Ein Angriff findet nur statt, wenn der Angriffswert deiner Raumschiffe, die das Ziel angreifen, zusammengezählt größer ist als der Verteidigungswert des Ziels.

Raumschiffe angreifen

Deine Raumschiffe können nur gegnerische Raumschiffe als Ziel wählen, die in kurzer Reichweite sind (sofern ein Effekt oder eine Technologie nichts anderes besagt). Greifst du ein gegnerisches Raumschiff an, wird es zerstört und kommt zurück auf das Tableau des Spielers, dem es gehört.

Planeten angreifen

Deine Raumschiffe dürfen gegnerische Planeten angreifen, sofern sie in ihrem Orbit sind. Greifst du einen Planeten an, werden alle Truppen, Gebäude und Sternenbasen von diesem Planeten zerstört und kommen zurück auf das Tableau des Spielers, dem sie gehören.

Ein Planet, in dessen Orbit ein gegnerisches Raumschiff ist, gilt als verteidigt und kann nicht angegriffen werden.

Der Verteidigungswert eines Planeten ist die Summe all seiner Truppen, Stützpunkte, Städte und Sternenbasen:

- +1 pro Truppe
- +2 pro Stadt
- +1 pro Stützpunkt
- +1 pro Sternenbasis

Forschungszentren beeinflussen den Verteidigungswert nicht.

Nachdem du einen Angriff ausgeführt hast, erhältst du Siegpunkte in Höhe des Verteidigungswerts des Ziels (mind. 1 SP).



Beispiel: Die beiden roten Raumschiffe haben jeweils einen Angriffswert von 1. Beide sind in kurzer Reichweite des blauen Raumschiffs und wählen es als ihr Ziel. Zusammengezählt haben sie einen Angriffswert von 2. Ihr Angriffswert ist damit höher als der Verteidigungswert von 1 des blauen Raumschiffs. Der Angriff findet statt. Das blaue Raumschiff wird zerstört und kommt zurück auf das Tableau von Blau. Rot erhält 1 SP.



Beispiel: Rot hat 4 Raumschiffe im Orbit des von Gelb kontrollierten Planeten. Jedes davon hat einen Angriffswert von 1. Die Angriffsstärke von Rot ist somit insgesamt 4. Gelb hat 1 Truppe und 1 Stützpunkt auf dem Planeten, die jeweils nur einen Verteidigungswert von 1 haben, und 1 Sternenbasis im Orbit, ebenfalls mit einem Verteidigungswert von 1, macht insgesamt 3. Der Angriff findet statt. Die Truppe, der Stützpunkt und die Sternenbasis kommen zurück auf das Tableau von Gelb. Rot erhält 3 SP.

„AM ENDE DEINES ZUGES“-EFFEKTE NUTZEN

Nutze in beliebiger Reihenfolge Effekte mit dem Text „Am Ende deines Zuges“. Meistens sind das Technologien.

PRÜFEN, OB DAS SPIELENDEN AUSGELÖST WURDE

Das Spielende wird ausgelöst, sobald 1 der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- ◆ Der Vorrat aus Siegpunktplättchen ist leer.
- ◆ Alle Planeten wurden entdeckt und werden kontrolliert (egal, ob von Spielern oder Robotern).

Löst du das Spielende aus, seid ihr alle einschließlich dir noch einmal am Zug, danach endet das Spiel und ihr geht zur Wertung über. Ist der Vorrat aus Siegpunktplättchen leer, könnt ihr trotzdem noch Siegpunkte erhalten. Verwendet dazu einfach die Siegpunktplättchen, die ihr beim Spielaufbau in die Schachtel zurückgelegt habt. Sollten euch auch diese Plättchen ausgehen, verwendet etwas Geeignetes als Ersatz.



WERTUNG

Ihr erhaltet jeweils wie folgt Siegpunkte:

TRUPPEN

Entferne zuerst alle deine Truppen von den Planeten. Du erhältst 1 SP für je 2 Truppen (abgerundet).

Wichtig: Wertet immer zuerst eure Truppen, bevor ihr eure kontrollierten Planeten wertet!

Hinweis: Sind, nachdem du deine Truppen entfernt hast, auf einem Planeten auch keine Gebäude mehr von dir und ist auch keine Sternenbasis von dir in seinem Orbit, gilt der Planet nicht mehr als kontrolliert.

KONTROLLIERTE PLANETEN

- ◆ Erhalte 1 SP für jeden von dir kontrollierten Planeten in deinem Heimatquadranten. (Dein Heimatquadrant ist der Quadrant mit deinem Warpgate.)
- ◆ Erhalte 2 SP für jeden von dir kontrollierten Planeten in gegnerischen Quadranten.
- ◆ Erhalte zusätzlich 2 SP für jeden von dir kontrollierten blauen Reliktplaneten, der nicht terraformt wurde.

Hinweis: Es spielt bei der Wertung keine Rolle, ob der Planet blockiert ist.

TABLEAU

Erhalte 1 SP für jedes sichtbare ★-Symbol auf deinem Tableau.

MISSIONEN

Für Missionskarten, auf denen du 2 Spielsteine hast, erhältst du die Siegpunkte neben „Erster“. Für Missionskarten, auf denen du 1 Spielstein hast, erhältst du die Siegpunkte neben „alle anderen“.

SUMME

Zählt die Siegpunkte auf euren Siegpunktplättchen, die ihr im Spielverlauf erhalten habt, zu den Siegpunkten dazu, die ihr durch die Wertung erhaltet. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer die meisten Siegpunkte auf Siegpunktplättchen hat. Seid ihr auch hier gleichauf, zählt jeweils die Stufen eurer Technologien zusammen: Wer die höhere Summe hat, gewinnt.

WERTUNGSBEISPIEL FÜR 4 PERSONEN

TRUPPEN



Ihr entfernt all eure Truppen (siehe Pfeile). Für je 2 Truppen erhaltet ihr 1 SP. Rot erhält 2 SP, Gelb 1 SP, Blau 2 SP und Weiß 1 SP.



Ihr erhaltet 2 SP für jeden von euch kontrollierten blauen Reliktplaneten, der nicht terraformt wurde. Gelb erhält 2 SP und Blau erhält 4 SP.

KONTROLLIERTE PLANETEN



Ihr erhaltet 1 SP für jeden von euch kontrollierten Planeten in eurem Heimatquadranten, und 2 SP für jeden von euch kontrollierten Planeten in gegnerischen Quadranten. Rot erhält 5 SP, Gelb 6 SP, Blau 7 SP und Weiß 5 SP.

TABLEAU



Ihr erhaltet 1 SP für jedes sichtbare ★-Symbol auf eurem Tableau. Rot erhält 6 SP, Gelb 10 SP, Blau 7 SP und Weiß 9 SP.

MISSIONEN UND SIEGPUNKTPLÄTTCHEN



SUMME

	Rot	Gelb	Blau	Weiß
Entfernt alle Truppen von Planeten: 1 SP für je 2 Truppen (abgerundet)	2	1	2	1
Kontrollierte Planeten im Heimatquadranten	1	2	1	1
Kontrollierte Planeten in gegnerischen Quadranten	4	4	6	4
2 SP für jeden kontrollierten blauen Reliktplaneten	0	2	4	0
★-Symbole auf dem Tableau	3	11	7	0
Missionen	6	10	7	9
Siegpunktplättchen, die ihr im Spielverlauf erhalten habt	18	2	8	13
Summe	34	32	35	28

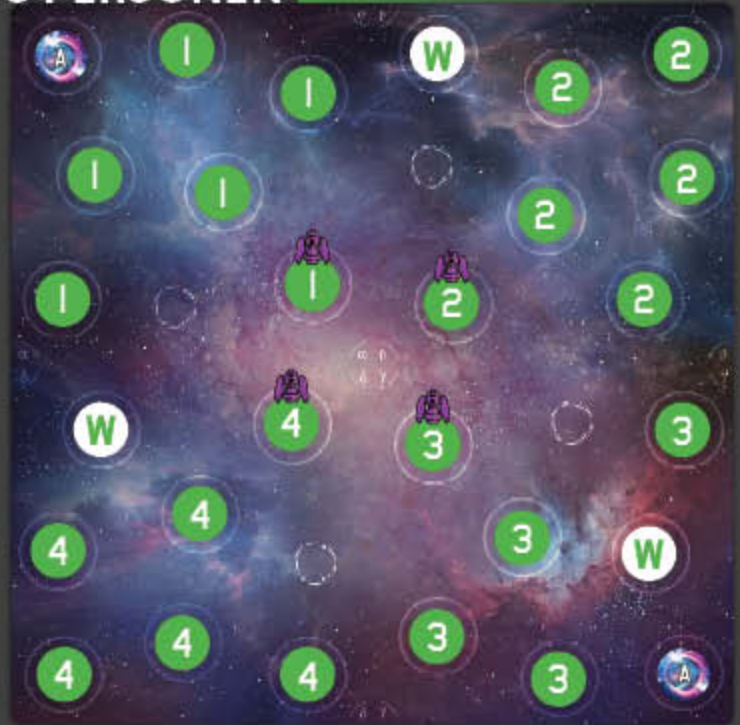
Blau gewinnt mit 35 SP.

SPIELAUFBAU FÜR 2 UND 3 PERSONEN

Der empfohlene Spielaufbau für 2 und 3 Personen enthält die Wächterroboter, Wächterraumschiffe und Wurmlöcher. Ihr könnt ihn aber abwandeln und euren eigenen Spielaufbau entwerfen.

ALLGEMEINE VORBEREITUNG FÜR 3 PERSONEN

- Wählt jeweils eine Farbe. Legt das Warpgate eurer Farbe aufgedeckt in eines der Löcher, die in der Abbildung mit **W** markiert sind. Wählt das Loch, das euch am nächsten ist.
- Nehmt das ungenutzte Warpgate und 1 Artefakt. Legt sie verdeckt aus und legt jeweils 1 „A“-Wurmloch darauf, wie in der Abbildung gezeigt.
- Legt 1 Artefakt und 5 Planeten (Orange, Lila, Rosa, Grün, Blau) verdeckt und zufällig verteilt in die Löcher, die in der Abbildung mit **1** markiert sind. Wiederholt das Ganze für die Löcher mit **2** und **4**.
- Legt 5 Planeten (Orange, Lila, Rosa, Grün, Blau) verdeckt und zufällig verteilt in die Löcher, die in der Abbildung mit **3** markiert sind.
- Legt auf die Orte in den Löchern, die in der Abbildung mit **1** markiert sind, die folgenden Entdeckungsplättchen verdeckt und zufällig verteilt. Wiederholt das Ganze für die Löcher mit **2**, **3** und **4**.



Hinweis: Bei den Löchern, die mit **3** markiert sind, bleibt 1 Entdeckungsplättchen übrig. Es kommt zurück in die Schachtel.

- Legt 4 Planetenplättchen (Orange, Lila, Rosa, Grün) offen (mit der Terraforming-Seite nach oben) neben den Spielplan. Die Terraforming-Seite nutzt ihr beim Terraforming. Die Zerstört-Seite ist für zerstörte Planeten.
- Legt jeweils 1 Roboter auf die 4 Orte in der Mitte, wie in der Abbildung gezeigt. Legt die Entdeckungsplättchen dieser Orte offen auf das Reliktarchiv. Deckt dann diese Orte auf. Ist es ein Planet, legt den Roboter darauf. Ist es ein Artefakt, deckt einen anderen Ort in demselben Quadranten auf, legt das Entdeckungsplättchen offen auf das Reliktarchiv und legt den Roboter auf diesen Ort.
- Mischt die Missionskarten. Legt 4 davon offen neben dem Spielplan aus und dreht sie dabei zufällig auf die A- oder B-Seite.
- Legt Siegpunktplättchen im Wert von 32 SP als Vorrat bereit.

Wächterroboter

Beim empfohlenen Spielaufbau für 2 und 3 Personen legt ihr Roboter auf die 4 Orte in der Mitte des Spielplans.

- Jeder Roboter auf einem Planeten erhöht den Verteidigungswert dieses Planeten um 1. Greifst du einen Planeten mit Robotern darauf an, erhältst du ganz normal Siegpunkte dafür.
- Nachdem du einen Planeten mit 1 oder 2 Robotern angegriffen hast, bewegen sich diese Roboter sofort auf einen verdeckten Ort deiner Wahl im selben Quadranten und entdecken ihn.
 - Ist der Ort ein Artefakt, lasse es aufgedeckt liegen und wähle einen anderen verdeckten Ort.
 - Entdecken die Roboter ein Relikt, lege es auf das Reliktarchiv. Entdecken sie ein Ereignis, wirf es ab, ohne den Effekt zu nutzen.
 - Gibt es in diesem Quadranten keinen verdeckten Ort, wähle einen nicht kontrollierten Planeten.
 - Gibt es in diesem Quadranten keinen nicht kontrollierten Planeten, wähle von vorne und berücksichtige dieses Mal alle Orte auf dem Spielplan.
 - Gibt es auf dem ganzen Spielplan keinen verdeckten Ort mehr und keinen nicht kontrollierten Planeten, löse das Spielende aus.

Hast du einen Planeten gewählt, bewege die Roboter darauf. Lege dann 1 zusätzlichen Roboter auf diesen Planeten.

Hinweis: Du kannst Roboter nicht auf den Planeten bewegen, von dem sie kommen.

ALLGEMEINE VORBEREITUNG FÜR 2 PERSONEN

- Wählt jeweils eine Farbe. Legt das Warpgate eurer Farbe aufgedeckt in eines der Löcher, die in der Abbildung mit **W** markiert sind. Wählt das Loch, das euch am nächsten ist.
- Legt 2 Artefakte aufgedeckt aus, wie in der Abbildung gezeigt.
- Legt jeweils 1 blauen Reliktplaneten verdeckt in alle 4 Löcher in den Ecken und legt jeweils 1 „A“- oder „B“-Wurmloch darauf, wie in der Abbildung gezeigt. Alternativ könnt ihr die beiden A- und/oder die beiden B-Wurmlöcher durch Planetenplättchen mit der Zerstört-Seite ersetzen.
- Nehmt die 2 ungenutzten Warp Gates und die 2 übrigen Artefakte, legt sie verdeckt aus und legt Planetenplättchen mit der Zerstört-Seite nach oben darauf, wie in der Abbildung gezeigt.
- Legt 4 Planeten (Orange, Lila, Rosa, Grün) verdeckt und zufällig verteilt in die übrigen Löcher in jedem Quadranten.
- Legt auf die Orte in den Löchern, die in der Abbildung mit **1** markiert sind, die folgenden Entdeckungsplättchen verdeckt und zufällig verteilt. Wiederholt das Ganze für die Löcher mit **2**, **3**, und **4**.



- Legt 4 Planetenplättchen (Orange, Lila, Rosa, Grün) offen (mit der Terraforming-Seite nach oben) neben den Spielplan. Die Terraforming-Seite nutzt ihr beim Terraforming. Die Zerstört-Seite ist für zerstörte Planeten.
- Legt jeweils 1 Wächterraumschiff auf das dafür vorgesehene Feld in jedem Quadranten (siehe „Wächterraumschiffe“, S. 22).
- Legt jeweils 1 Roboter auf die 4 Orte in der Mitte, wie in der Abbildung gezeigt. Deckt diese Orte auf. Deckt auch ihre Entdeckungsplättchen auf und legt sie auf das Reliktarchiv.
- Mischt die Missionskarten. Legt 4 davon offen neben dem Spielplan aus und dreht sie dabei zufällig auf die A- oder B-Seite.
- Legt Siegpunktplättchen im Wert von 22 SP als Vorrat bereit.

Greifst du einen Planeten mit 3 Robotern an, zerstören sie ihn – sie leiten lieber die Selbstzerstörung ein und jagen sich und den ganzen Planeten in die Luft, bevor sie ihn ihrem Angreifer überlassen. Entferne die 3 Roboter vom Spielplan und lege 1 Planetenplättchen mit der Zerstört-Seite nach oben auf diesen Planeten.

Zerstörte Planeten

Auf zerstörten Planeten kannst du nicht landen und du kannst keine Sternenbasen in ihren Orbit bauen. Es dürfen Raumschiffe im Orbit eines zerstörten Planeten sein. Du darfst sie auch mit einem Manöver neu positionieren, sofern dieser Planet nicht blockiert ist.

Ein Planet wird zerstört, wenn 3 Roboter darauf sind und du ihn angreiffst, oder wenn du die Megastruktur *Sternenverschlinger* nutzt, um ihn anzugreifen.

Wurmlöcher



Wurmlöcher verbinden weit voneinander entfernte Orte in der Galaxie miteinander. So können sich Raumschiffe direkt von dem einen zum anderen Wurmloch bewegen. Wahrscheinlich haben die Erbauer mit ihnen experimentiert und so später die Warp Gates geschaffen.

Manöver: Durch ein Wurmloch reisen

Als Manöver darfst du 1 Raumschiff im Orbit eines Wurmlochs nehmen und es zu dem anderen Wurmloch mit demselben Buchstaben legen, sodass es den weißen Ring darum herum berührt. Wurmlöcher können nicht blockiert werden.

VARIABLER SPIELAUFBAU UND OPTIONALE MODULE

Sobald ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr den Spielaufbau variabel gestalten und mit Modulen spielen.

ZUFÄLLIGE ENTDECKUNGSPLÄTTCHEN

Sucht **1 oder 2 zufällige** Ereignisse heraus.

Habt ihr 1 Ereignis herausgesucht, sucht **5 zufällige Relikte** heraus. Habt ihr 2 Ereignisse herausgesucht, sucht **4 zufällige Relikte** heraus.

Sucht dieses Set aus 6 Plättchen noch dreimal heraus, sodass ihr 4 gleiche Sets aus Entdeckungsplättchen habt (je 1 Set pro Quadrant).

Mischt die Plättchen in jedem Set und legt sie verdeckt auf die verdeckten Orte in jedem der 4 Quadranten.

ZUFÄLLIGE TECHNOLOGIEN

Wer das Spiel beginnt, dreht seine 8 Technologieplättchen jeweils zufällig auf die A- oder B-Seite. Alle anderen legen ihre Technologieplättchen genauso aus, sodass ihr alle mit denselben Seiten spielt.

WÄCHTERRAUMSCHIFFE



Die Wächterraumschiffe wurden vor langer Zeit von den Erbauern zum Schutz ihrer Planeten und Technologien erschaffen.

Um mit den Wächterraumschiffen zu spielen, folgt den Regeln unter „Zufällige Entdeckungsplättchen“. Eines der ausgewählten Ereignisse muss das Wächterraumschiff-Ereignis sein.

Entdeckst du ein Wächterraumschiff-Ereignis, erhalte 1 SP und lege 1 Wächterraumschiff auf das dafür vorgesehene Feld in dem Quadranten, in dem du das Ereignis entdeckt hast. Wirf dann wie üblich das Ereignis ab.



- ◆ Wächterraumschiffe haben einen Verteidigungswert von 2 und können angegriffen werden wie normale Raumschiffe.
- ◆ Greifst du ein Wächterraumschiff an, erhältst du 2 SP und erhältst 2 Energie zurück.
- ◆ Wächterraumschiffe zählen für das Rammen als gegnerische Raumschiffe, sie werden aber nicht zerstört. Rammst du ein Wächterraumschiff, wird dein Raumschiff ganz normal zerstört, das Wächterraumschiff aber nicht.
- ◆ Wird ein Wächterraumschiff von dem dafür vorgesehenen Feld geschubst, lege es wieder darauf.

RAKETENANTRIEB

Entscheidet beim Spielaufbau gemeinsam, ob ihr mit diesem Modul spielen möchtet.

Übersicht: Beim Raketenantrieb schnipst du deine Raumschiffe nicht, sondern legst sie gezielt mithilfe des Reichweite-Plättchens. Diese taktische, kontrollierte Bewegungsweise eignet sich nicht fürs Angreifen, da dein Raumschiff entdeckt und zerstört werden würde, bevor es überhaupt angreifen könnte.

Spielablauf:

Bewegst du in deinem Zug Raumschiffe, wähle für jede Bewegungsaktion einzeln, ob du es mit Raketenantrieb bewegen oder schnipsen möchtest. Bewegst du es mit Raketenantrieb, lege das Reichweite-Plättchen mit der Seite für die lange Reichweite an dein Raumschiff an und bewege dein Raumschiff ans andere Ende des Reichweite-Plättchens.

Einschränkungen:

Bewegst du ein Raumschiff mit Raketenantrieb, kannst du es nicht in den Orbit eines Planeten bewegen, den ein Gegner oder ein Roboter kontrolliert. Es darf jede einzelne Bewegungsaktion auch nicht innerhalb der langen Reichweite eines gegnerischen Raumschiffs beenden.

ALIENBIBLIOTHEKEN



Die Alienbibliotheken beherbergen in ihren Mauern immenses Wissen und Technologien, um dieses Wissen zu vermitteln.

Um mit den Alienbibliotheken zu spielen, folgt den Regeln unter „Zufällige Entdeckungsplättchen“. Eines der ausgewählten Ereignisse muss das Alienbibliothek-Ereignis sein.

Entdeckst du ein Alienbibliothek-Ereignis, erhalte bis zu 2 Energie zurück, lege eine Alienbibliothek auf diesen Planeten und wirf das Ereignis ganz normal ab. Lag das Ereignis auf einem Artefakt, lege die Alienbibliothek stattdessen auf einen beliebigen aufgedeckten Planeten in demselben Quadranten, auf dem weniger als 3 Truppen und/oder Gebäude sind. Gibt es keinen geeigneten Planeten, lege die Alienbibliothek neben dem Spielplan bereit. Sobald der nächste Planet in diesem Quadrant entdeckt wird, lege die Alienbibliothek auf ihn. Es kann vorkommen, dass eine Alienbibliothek nicht auf einen Planeten gelegt werden kann.

- ◆ Alienbibliotheken erhöhen nicht den Verteidigungswert des Planeten.
- ◆ Greifst du einen Planeten mit einer Alienbibliothek an, kommen alle Truppen, Gebäude und Sternenbasen von diesem Planeten zurück auf das Tableau des Spielers, dem sie gehören. Doch die Alienbibliothek bleibt darauf.

Wertung: Bevor du deine Truppen von den Planeten entfernst, erhältst du 1 SP für jede deiner Truppen in Quadranten, in denen du einen Planeten mit einer Alienbibliothek kontrollierst.

IMPERIEN

Seit Jahrtausenden sind die verschiedenen Imperien der Menschheit durch die Weiten des Alls voneinander getrennt. So unterscheiden sie sich nun in ihrer Kultur, ihren Regierungsformen und ihrem Erscheinungsbild. Mit diesem Modul erhaltet ihr asymmetrische Fähigkeiten für unterschiedliche Spielweisen.

Mischt die Imperiumkarten. Zieht so viele Karten, wie ihr Personen seid, plus 1. In umgekehrter Spielreihenfolge wählt ihr jeweils 1 davon und gebt die übrigen nach rechts weiter, bis ihr alle jeweils 1 Karte gewählt

MEGASTRUKTUREN

Die Artefakte, die vor Millionen von Jahren von den Erbauern geschaffen wurden, können Raumschiffe in ihrem Orbit nicht nur Hyperraumsprünge durchführen lassen, sie können sich noch dazu in gigantische Megastrukturen verwandeln – sofern sie mit genügend Energie versorgt werden.

Wählt 1 Megastrukturkarte oder sucht eine zufällige heraus und legt sie offen neben den Spielplan. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel. Legt die 4 Megastrukturen neben der Karte bereit. Spielt ihr mit dem Sternenverschlinger, legt auch die Plasmakanone-Scheibe und die Karte Überlebende bereit.

Manöver: Artefakt in Megastruktur verwandeln

Als Manöver darfst du so viel Energie ausgeben, wie oben auf der Megastrukturkarte angegeben, um 1 Megastruktur auf ein Artefakt zu legen, in dessen Orbit ein Raumschiff von dir ist. Lege dann 1 deiner Spielsteine darauf, um anzuzeigen, dass du diese Megastruktur kontrollierst. Megastrukturen gelten für Manöver und Effekte als Artefakte.

Megastrukturen können nicht angegriffen werden, aber die Kontrolle über sie kann wechseln.



Beispiel: Um ein Artefakt in die Dyson-Sphäre zu verwandeln, musst du 2 Energie ausgeben. Lege dann 1 Megastruktur auf dieses Artefakt und 1 Spielstein von dir auf die Megastruktur.

MINEN

Mit dieser Technologie kannst du als Manöver bei einer Bewegungs-Aktion Minenplättchen auf den Spielplan legen.

Manöver: Minen legen

Einmal pro Zug darfst du als Manöver 1 Minenplättchen aus deinem Vorrat oder vom Spielplan nehmen und es in kurzer Reichweite eines deiner Raumschiffe platzieren. Es darf kein Raumschiff und keinen Orbit berühren.

habt. Die übrige Karte kommt zurück in die Schachtel. Legt eure Imperiumkarte offen vor euch und lest laut vor, welche Fähigkeiten ihr habt.

2er-ENERGIEPLÄTTCHEN



Spielst du das Vlix-Imperium, hast du zu Spielbeginn das 2er-Energieplättchen. Gibst du es aus, um eine Aktion zu verstärken, verstärkst du sie um 2. Gibst du es nur als 1 Energie aus, verfällt die übrige Energie – du erhältst die Differenz von 1 Energie nicht zurück. Erhältst du 1 Energie zurück, darfst du statt 1 normalen Energieplättchen das 2er-Energieplättchen zurückerhalten.

Manöver: Kontrolle über eine Megastruktur übernehmen

Als Manöver darfst du so viel Energie ausgeben, wie oben auf der Megastrukturkarte angegeben, plus 1, um die Kontrolle über diese Megastruktur zu übernehmen. Ersetze den gegnerischen Spielstein durch einen von dir.

Interagieren: Eine Megastruktur nutzen

Kontrollierst du eine Megastruktur, darfst du 1 Interagieren-Aktion ausführen, um 1 ihrer Effekte zu nutzen. Verstärkst du deine Interagieren-Aktion, kannst du mehrere Megastrukturen innerhalb eines Zuges nutzen, aber nicht mehrmals dieselbe. Jede Megastruktur kann nur 1× pro Zug genutzt werden. Kontrollierst du mehrere Megastrukturen, musst du ansagen, welche davon du nutzt.

Denke daran: Du kannst keine Manöver an einem blockierten Ort durchführen, aber du darfst mit der Megastruktur interagieren, um einen ihrer Effekte zu nutzen.



Beispiel: In deinem Zug darfst du mit der Dyson-Sphäre interagieren, um entweder den Effekt „Bebauung“ oder „Überlastung“ zu nutzen. Du kannst pro Megastruktur nur 1 Effekt nutzen und du kannst jede Megastruktur nur 1× pro Zug nutzen. Da du in diesem Beispiel nur 1 Megastruktur kontrollierst, kannst du also nicht beide Effekte nutzen, auch wenn du deine Interagieren-Aktion verstärken würdest.

Schnipst du dein Raumschiff beim Bewegen so, dass es ein Minenplättchen berührt (egal wem es gehört), wird dein Raumschiff und das Minenfeld zerstört. Das Raumschiff kommt zurück in deinen Vorrat und das Minenfeld kommt zurück in den Vorrat des Spielers, dem es gehört. Nur das erste Raumschiff, das das Minenplättchen berührt, wird zerstört. Berührt das Minenplättchen weitere Raumschiffe, werden sie nicht zerstört.

Wird ein gegnerisches Raumschiff durch ein Minenplättchen von dir zerstört, erhältst du 1 SP.

KLASSISCHER MODUS

Mit den folgenden Regeln könnt ihr das Spiel mit dem Spielmaterial der Zenith Edition so spielen wie in der ersten Edition. Es wurden kleine Änderungen vorgenommen, um das Balancing zu verbessern und den Spielablauf an das neue Spielmaterial aus dieser Schachtel anzupassen, ansonsten ist es das originale Spiel. (Sofern keine besonderen Regeln für den Klassischen Modus angegeben sind, gelten die zuvor beschriebenen Regeln der Zenith Edition.)

ALLGEMEINE VORBEREITUNG FÜR 4

- Legt 1 Warpgate mit einem farblich passenden Heimatwelt-Plättchen darauf in jedes Loch, das mit einem **H** markiert ist.
- Legt 1 Set aus 6 Orten (Orange, Lila, Rosa, Grün, Blau, Artefakt) verdeckt und zufällig verteilt in alle Löcher, die in der Abbildung mit **1** markiert sind. Wiederholt das Ganze für die Löcher mit **2**, **3** und **4**.
- Sucht die unten gezeigten 4 Paare aus den Planetenplättchen heraus. Legt jeweils 1 zufälliges Paar verdeckt (mit der Zerstört-Seite nach oben) neben jedem Quadranten bereit.
- Legt Siegpunktplättchen im Wert von 40 SP als Vorrat bereit.



4 Personen

ALLGEMEINE VORBEREITUNG FÜR 3

- Legt 1 Warpgate mit einem farblich passenden Heimatwelt-Plättchen darauf in jedes Loch, das mit einem **H** markiert ist.
- Legt 1 Set aus 5 Orten (Orange, Lila, Rosa, Grün, Artefakt) verdeckt und zufällig verteilt in alle Löcher, die in der Abbildung mit **1** markiert sind. Wiederholt das Ganze für die Löcher mit **2**, **3** und **4**.
- Legt verdeckte Orte in die übrigen Löcher und legt jeweils 1 Roboter darauf.
- Sucht 4 Planetenplättchen heraus (Orange, Lila, Rosa, Grün) und legt jeweils 1 zufälliges davon verdeckt (mit der Zerstört-Seite nach oben) neben jedem Quadranten bereit.
- Legt Siegpunktplättchen im Wert von 36 SP als Vorrat bereit.



3 Personen

ALLGEMEINE VORBEREITUNG FÜR 2

- Legt 1 Warpgate mit einem farblich passenden Heimatwelt-Plättchen darauf in jedes Loch, das mit einem **H** markiert ist.
- Legt 1 Set aus 4 Orten (Orange, Lila, Rosa, Grün) verdeckt und zufällig verteilt in alle Löcher, die in der Abbildung mit **1** markiert sind. Wiederholt das Ganze für die Löcher mit **2**, **3** und **4**.
- Legt verdeckte Orte in die übrigen Löcher und legt jeweils 1 Roboter darauf.
- Legt Siegpunktplättchen im Wert von 32 SP als Vorrat bereit.



2 Personen

HEIMATWELTEN

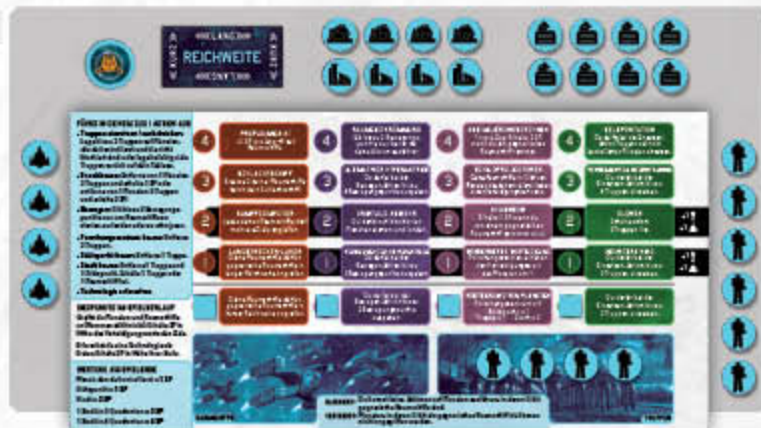
Das Warpgate mit dem Heimatwelt-Plättchen deiner Farbe darauf ist für den Rest der Partie deine Heimatwelt.

- ◆ Zu Spielbeginn hast du 2 Raumschiffe im Orbit deiner Heimatwelt.
- ◆ Du darfst auf deiner Heimatwelt Truppen einsetzen / zurückziehen und Raumschiffe starten.
- ◆ Du kannst auf deiner Heimatwelt keine Gebäude bauen und auch kein Erz abbauen (siehe S. 26).
- ◆ Heimatwelten können nicht von gegnerischen Raumschiffen angegriffen oder blockiert werden.

PERSÖNLICHE VORBEREITUNG

Nehmt euch jeweils das Tableau eurer Farbe, dreht es auf die Seite für den klassischen Modus und nehmt euch das Spielmaterial eurer Farbe:

- ◆ Legt 4 Truppen in den entsprechenden Bereich auf eurem Tableau.
- ◆ Legt 4 Stützpunkte, 4 Städte und 8 Forschungszentren neben eurem Tableau bereit. Nehmt euch auch jeweils 1 Reichweite-Plättchen und 1 oranges Fortschrittliches Raumschiff.
- ◆ Legt 1 Spielstein auf Feld 0 jeder Technologie auf eurem Tableau.
- ◆ Legt die übrigen Truppen und Raumschiffe abseits bereit.



ROBOTER

Im klassischen Modus nutzt ihr Roboter nur, um Planeten zu blockieren. Auf Planeten mit Robotern kannst du nicht landen und du kannst sie nicht angreifen. Behandle sie, als wären sie nicht im Spiel.

DEIN ZUG

In deinem Zug musst du genau 1 der folgenden Aktionen ausführen:

- ◆ Truppen einsetzen / zurückziehen
- ◆ Bewegen
- ◆ Erz abbauen
- ◆ Bauen
- ◆ Technologie erforschen

Wichtig: An blockierten Orten (also Orten mit einem gegnerischen Raumschiff im Orbit) kannst du die Aktionen *Truppen einsetzen / zurückziehen*, *Erz abbauen* und *Bauen* nicht nutzen und auch keine Raumschiffe starten oder landen.

TRUPPEN EINSETZEN / ZURÜCKZIEHEN

Um Truppen einzusetzen, nimm bis zu 2 Truppen von deinem Tableau und lege sie auf beliebige Planeten, die du kontrollierst und die nicht blockiert sind, oder auf deine Heimatwelt.

Du darfst sie alle auf denselben Ort oder auf verschiedene Orte legen.

Jeder Planet kann immer nur von 1 Spieler auf einmal kontrolliert werden.

Statt Truppen einzusetzen, darfst du Truppen zurückziehen. Dazu nimmst du beliebig viele deiner Truppen von deinen Planeten zurück (egal ob blockiert oder nicht) und legst sie zurück auf dein Tableau.

BEWEGEN

Jede der folgenden Optionen kostet 1 Bewegungspunkt. Du darfst bis zu 2 Bewegungspunkte ausgeben. Sobald du keine Bewegungspunkte mehr ausgeben kannst oder möchtest, prüfe, ob du gegnerische Raumschiffe oder von Gegnern kontrollierte Planeten angreifst.

Schnippen

Schnipse 1 deiner Raumschiffe, das auf dem Spielplan ist. Dabei darf es von Planeten und deinen eigenen Raumschiffen abprallen. Schnipst du dein Raumschiff vom Spielplan, ist es im All verschollen und wird zerstört. Lege es zurück auf dein Tableau.

Schnipst du dein Raumschiff so, dass es ein gegnerisches Raumschiff berührt, rammen sie sich. Dein Raumschiff und das gegnerische Raumschiff werden zerstört. Nur das erste gegnerische Raumschiff, das dein Schiff berührt, wird gerammt. Schubst du ein gegnerisches Raumschiff vom Spielplan und gilt es nicht als gerammt, lege es ungefähr dort, wo es den Spielplan verlassen hat, auf den Rand des Spielplans.

Raumschiff starten

Lege 1 deiner Truppen von einem Planeten oder deiner Heimatwelt zurück auf dein Tableau. Lege dann 1 Raumschiff von deinem Tableau in den entsprechenden Orbit dieses Planeten oder deiner Heimatwelt.

Raumschiff landen

Lege 1 deiner Raumschiffe im Orbit eines Planeten zurück auf dein Tableau. Lege dann 1 Truppe von deinem Tableau auf diesen Planeten.

Ist der Ort, auf dem du landest, verdeckt, decke ihn zuerst auf. Ist es ein blauer Reliktplanet oder ein Artefakt, nimm 1 der verdeckten Planetenplättchen, das ihr beim Spielaufbau neben diesem Quadranten bereit gelegt habt, und lege es offen (mit der Terraforming-Seite nach oben) auf den Reliktplaneten bzw. das Artefakt.

Angriffe ausführen

Sobald du keine Bewegungspunkte mehr ausgeben kannst oder möchtest, führst du mit all deinen Raumschiffen Angriffe aus. Die Regeln dazu findest du auf S. 16.

ERZ ABBAUEN

Lege von 1 Planeten 2 deiner Truppen zurück auf dein Tableau und erhalte 1 SP oder lege von 1 Planeten 3 deiner Truppen zurück auf dein Tableau und erhalte 2 SP.

BAUEN

Auf Planeten, die du kontrollierst, darfst du folgende Gebäude bauen:

Stützpunkt

Lege 1 deiner Truppen von einem Planeten zurück auf dein Tableau. Lege dann 1 Stützpunkt auf diesen Planeten. Der Stützpunkt erhöht den Verteidigungswert dieses Planeten um 1.

Stadt

Lege von 1 Planeten 1 deiner Truppen und 1 Stützpunkt zurück auf dein Tableau. Lege dann 1 Stadt auf diesen Planeten. Die Stadt erhöht den Verteidigungswert dieses Planeten um 2.

Nachdem du eine Stadt gebaut hast, schaltest du entweder 1 Truppe oder 1 Raumschiff frei. Nimm dir dazu 1 Truppe oder 1 Raumschiff von denen, die du beim Spielaufbau abseits bereitgelegt hast, und lege diese Truppe bzw. dieses Raumschiff auf dein Tableau. So erhältst du im Laufe des Spiels mehr Truppen und Raumschiffe.

Forschungszentrum

Lege von 1 Planeten 2 deiner Truppen auf dein Tableau. Lege dann 1 Forschungszentrum auf diesen Planeten.

- ◆ Forschungszentren erhöhen nicht den Verteidigungswert des Planeten.
- ◆ Auf genau 1 Planeten dürfen 2 Forschungszentren von dir gleichzeitig sein. Auf allen anderen Planeten darf immer nur 1 Forschungszentrum von dir sein. Beide Forschungszentren tragen zu deiner Technologiestufe der entsprechenden Farbe bei.

TECHNOLOGIE ERFORSCHEN

Erhöhe bei 1 Technologie deine Stufe um 1. Beachte dabei die folgenden Regeln:

1. Du erforschst Technologien immer in der Reihenfolge von der niedrigsten zur höchsten Stufe.
2. Du musst mindestens so viele Forschungszentren haben, wie die Stufe, die du erforschen möchtest. Diese Forschungszentren müssen auf Planeten sein, die nicht blockiert sind und dieselbe Farbe haben, wie die Technologie, die du erforschst.

Technologiebonus

Erforschst du eine Technologie von euch allen als Erstes, erhalte sofort Siegpunkte in Höhe ihrer Stufe.

Hast du alle Stufe-1-Technologien erforscht (also die ganze Reihe), schalte 1 Truppe und 1 Raumschiff frei.

Hast du alle Stufe-2-Technologien erforscht (also die ganze Reihe), schalte 1 Truppe und 1 Raumschiff frei.

SCHLACHTSCHIFFE



Sobald du die orange Stufe-3-Technologie erforscht hast, lege 2 Raumschiffe von deinem Tableau und/oder vom Spielplan zurück in die Schachtel. Lege dann dein Fortschrittliches Raumschiff auf dein Tableau. Es hat einen Angriffswert von 2 und einen Verteidigungswert von 1. Es kann nicht auf Planeten

landen und es kann nur von deiner Heimatwelt aus starten. Rammst du mit ihm ein gegnerisches Raumschiff, wird es wie üblich zerstört. Wird es jedoch von einem gegnerischen Raumschiff gerammt, wird es nicht zerstört.

ORTE SCANNEN

Nachdem du deine Aktion ausgeführt hast, darfst du dir beliebig viele verdeckte Orte ansehen, in deren Orbit ein Raumschiff von dir ist. Zeige sie nicht den anderen. Lege sie wieder verdeckt dorthin zurück, von wo du sie genommen hast.

ENDE DEINES ZUGES

Nach deinem Zug ist die Person links von dir dran. So spielt ihr weiter, bis der Vorrat aus Siegpunktplättchen leer ist, wodurch das Spielende ausgelöst wird. Hast du das Spielende ausgelöst, sind alle anderen außer dir noch einmal am Zug, danach endet das Spiel und ihr geht zur Wertung über.

WERTUNG

Ihr erhaltet jeweils wie folgt Siegpunkte:

- ◆ 1 SP für jeden Planeten, den du kontrollierst
- ◆ 1 SP für jeden deiner Stützpunkte
- ◆ 2 SP für jede deiner Städte
- ◆ 3 Bonus-SP, falls du in 3 Quadranten mindestens 1 Stadt hast oder
- ◆ 6 Bonus-SP, falls du in 4 Quadranten mindestens 1 Stadt hast

Zählt die Siegpunkte auf euren Siegpunktplättchen, die ihr im Spielverlauf erhalten habt, zu den Siegpunkten dazu, die ihr durch die Wertung erhaltet. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer die meisten Siegpunkte auf Siegpunktplättchen im Spielverlauf erhalten hat. Seid ihr auch hier gleichauf, zählt jeweils die Stufen eurer Technologien zusammen. Wer die höhere Summe hat, gewinnt.



SOLOKAMPAGNE

EINFÜHRUNG

In diesem Solo-Abenteuer spielst du eine Reihe von Szenarien. Jedes davon hat eigene Siegbedingungen, die du erfüllen musst, um zu gewinnen. Dabei versuchen vom Spiel gesteuerte Wächterroboter und Wächterraumschiffe, dich daran zu hindern.

Du kannst die sechs Szenarien in beliebiger Reihenfolge spielen. Doch damit du das Gefühl hast, weiter voranzukommen, werden sie fortlaufend immer schwieriger. Zusammen erzählen sie eine Geschichte über die Weiten des Universums.

SPIELAUFBAU

Führe für jedes Szenario die folgenden grundlegenden Schritte aus:

1. **Spielplan:** Bereite den Spielplan vor wie im Spiel zu viert. Nutze das Warpgate in der Farbe deines Tableaus. Die anderen Warp Gates sind inaktiv und blockieren einfach die Löcher in den Ecken. Platziere keine Raumschiffe im Orbit der inaktiven Warp Gates. Lass die Missionskarten und Siegpunktplättchen in der Schachtel, du benötigst sie nicht.
2. **Reliktarchiv:** Lege das Reliktarchiv offen neben den Spielplan.
3. **Invasionsstapel:** Mische die 5 Zielplanetenkarten, die Ausbreitungskarte und die Drohnenspäherkarte und lege sie als verdeckten Stapel bereit. Lass daneben Platz für eine offene Reihe aus abgeworfenen Karten.
4. **Wächterraumschiffkarten:** Mische die 5 Wächterraumschiffkarten und lege sie offen neben den Invasionsstapel.
5. **Technologiekarten:** Lege die 4 Technologiekarten mit der A-Seite nach oben in einer Reihe offen über dein Tableau.
6. **Begrenzter Vorrat:** Lege 12 Wächterroboter, 4 Wächterraumschiffe, 6 Planetenplättchen mit der Zerstört-Seite nach oben und 4 Planetenplättchen mit der Terraforming-Seite nach oben (Orange, Lila, Rosa, Grün) als Vorrat bereit.
7. **Szenario:** Wähle ein Szenario und folge dem dort beschriebenen zusätzlichen Spielbau. Manche Szenarien geben dir einen Szenario-Bonus. Du darfst entscheiden, ob du ihn nutzen möchtest oder nicht. Er gilt nur für dieses Szenario und hilft dir, falls dir das Szenario ansonsten zu schwierig ist.
8. **Raketenantrieb:** Für ein einfacheres Spiel kannst du mit dem Raketenantrieb spielen, statt zu schnipsen (siehe S. 22).

Denke daran: Auf einem Planeten können jederzeit höchstens 3 Roboter gleichzeitig sein.

SPIELABLAUF

In deinem Zug ziehst du zuerst 1 Karte vom Invasionsstapel, danach führst du deine Aktion aus.

Ziehe 1 Karte vom Invasionsstapel

Zu Beginn deines Zuges ziehst du die oberste Karte vom Invasionsstapel, führst sie aus und wirfst sie anschließend ab. Ist der Invasionsstapel leer, mische alle abgeworfenen Karten, lege sie als neuen verdeckten Stapel bereit und ziehe dann 1 Karte. Du ziehst in jedem Zug nur genau 1 Karte, die du ausführst. Lege die abgeworfenen Karten immer offen in einer Reihe neben dem Invasionsstapel aus. So siehst du, welche Karten du bereits abgeworfen hast und kannst deine Aktionen besser planen.

Die Art von Karte, die du gezogen hast, bestimmt, was die Roboter und Wächterraumschiffe tun:

Zielplanetenkarte

Gibt es keinen aufgedeckten Planeten dieser Farbe, decke 1 beliebigen Ort auf und wirf das Entdeckungsplättchen darauf ab. In diesem Fall haben die Roboter ihren Zug damit verbracht, einen Ort zu entdecken, statt einen Planeten zu übernehmen.



Gibt es einen oder mehrere aufgedeckte Planeten in der Farbe der Zielplanetenkarte, wähle nach folgender Priorität einen davon und lege 1 Roboter darauf:

1. Lege den Roboter auf einen Planeten, auf dem bereits Roboter sind. Priorität haben Planeten mit 2 Robotern, dann mit 1 Roboter.
2. Lege den Roboter auf einen nicht kontrollierten Planeten. Priorität haben Planeten mit den meisten Raumschiffen von dir im Orbit. Diese Raumschiffe werden zerstört und kommen zurück auf dein Tableau.
3. Lege den Roboter in den Orbit eines von dir kontrollierten Planeten. Priorität haben Planeten mit den meisten Robotern im Orbit. Sind bei keinem davon Roboter im Orbit, haben die Planeten mit dem niedrigsten Verteidigungswert Priorität. Prüfe anschließend, ob ein Angriff auf diesen Planeten stattfindet. Sieh dafür nach, wie hoch der Angriffswert der Roboter in seinem Orbit ist. Jeder Roboter hat einen Angriffswert von 1. Vergleiche ihn mit dem Verteidigungswert des Planeten. Ist der Angriffswert der Roboter höher als der Verteidigungswert des Planeten, findet ein Angriff statt: Entferne alles in deiner Farbe von diesem Planeten und lege die angreifenden Roboter auf diesen Planeten (sind es mehr als 3 Roboter, lege nur 3 davon auf den Planeten, die übrigen bleiben im Orbit) – der Planet wurde überrannt.

Wächterraumschiffkarte

Jede dieser Karten zeigt eine Reihe von Symbolen, die du ausführen musst.



Lege 1 Wächterraumschiff auf ein dafür vorgesehenes Feld in einem beliebigen Quadranten, in dem noch keines ist. Sind Raumschiffe von dir in langer Reichweite dieses Wächterraumschiffs, werden sie zerstört und kommen zurück auf dein Tableau.



Decke 1 Ort auf und wirf das Entdeckungsplättchen darauf ab. Ist es ein Planet, lege 2 Roboter darauf. Ist es ein Artefakt, decke weitere Orte auf und wirf die Entdeckungsplättchen darauf ab, bis du einen Planeten aufdeckst. Lege dann 2 Roboter auf ihn. Zerstöre alle deine Raumschiffe in dessen Orbit.



Wie oben, aber du legst je 1 Roboter auf 2 verschiedene Planeten.



Lege 1 Roboter auf den Planeten mit den meisten Robotern darauf. Zerstöre alle deine Raumschiffe in dessen Orbit.



Lege 2 Roboter in den Orbit eines von dir kontrollierten Planeten. Priorität haben Planeten mit den meisten Robotern im Orbit. Sind bei keinem davon Roboter im Orbit, haben die Planeten mit dem niedrigsten Verteidigungswert Priorität. Zerstöre alle deine Raumschiffe in diesem Orbit. Prüfe anschließend, ob ein Angriff auf diesen Planeten stattfindet.



Wie oben, aber du legst je 1 Roboter in den Orbit von 2 verschiedenen von dir kontrollierten Planeten.

Nutze 1 Aktion

Nachdem du die Karte ausgeführt hast, nutze genau 1 Aktion. Folge dabei den Regeln aus dem Mehrspielerspiel. Danach beginnst du einen neuen Zug und ziehst dazu wieder eine Karte vom Invasionsstapel. Spiele so weiter, bis du das Szenario entweder gewinnst oder verlierst.

VERLIEREN

Die Szenarien haben unterschiedliche Siegbedingungen, die du erfüllen musst, um zu gewinnen. Du verlierst aber immer auf eine von 2 Arten:

- ◆ Du verlierst sofort, falls du einen **Roboter**, ein **Wächterraumschiff** oder ein **Planetenplättchen mit der Zerstört-Seite nach oben** auf den Spielplan legen musst, und das nicht kannst, weil keine mehr im Vorrat sind.
- ◆ Sind bereits alle Orte aufgedeckt und sollst du durch eine Karte vom Invasionsstapel einen neuen Ort aufdecken, lege stattdessen einen Roboter auf den Planeten mit den meisten Robotern darauf (bei Gleichstand entscheidest du). Kannst du keinen Roboter legen, verlierst du.

REGELÄNDERUNGEN

Für die Solokampagne wurden die folgenden Regeln aus dem Mehrspielerspiel verändert. Das sorgt für mehr Dynamik und eine größere Herausforderung, wenn du allein gegen das Spiel spielst. Lies dir die Regeländerungen aufmerksam durch.

Wächterroboter

- ◆ Jeder Roboter hat einen Angriffswert von 1 und einen Verteidigungswert von 1.
- ◆ Greifst du einen Planeten mit Robotern darauf an, kommen sie zurück in den Vorrat. Rammst du einen Roboter im Orbit eines Planeten, kommt er ebenfalls zurück in den Vorrat.
- ◆ Musst du einen Roboter legen und hast mehrere Planeten zur Auswahl, hat der Planet mit den meisten deiner Raumschiffe im Orbit Priorität.
- ◆ Musst du einen Roboter in den Orbit eines von dir kontrollierten Planeten legen und hast mehrere Planeten zur Auswahl, hat der Planet mit dem niedrigsten Verteidigungswert Priorität.
- ◆ Ein Planet, in dessen Orbit Roboter sind, ist blockiert.
- ◆ Legst du einen Roboter auf einen Planeten oder in den Orbit eines Planeten und sind in dessen Orbit Raumschiffe von dir, werden alle deine Raumschiffe dort zerstört und kommen zurück auf dein Tableau.

Relikte

Für Relikte gelten die üblichen Regeln. Wenn aber ein Roboter ein Relikt entdeckt, wirf es ab, statt es auf das Reliktarchiv zu legen.

Wächterraumschiffe

Für Wächterraumschiffe gelten die üblichen Regeln. Wenn du aber ein Wächterraumschiff zerstörst, führe die folgenden Schritte aus:

- ◆ Erhalte 2 Energie zurück.
- ◆ Nimm 1 zufälliges Relikt, das von den Robotern abgeworfen wurde.
- ◆ Lege das Wächterraumschiff auf den Invasionsstapel. Wenn du das nächste Mal eine Karte ziehen musst, lege stattdessen das Wächterraumschiff zurück in den Vorrat. So überspringst du in diesem Zug, eine Karte zu ziehen. Es kann passieren, dass du 2 Wächterraumschiffe innerhalb eines Zuges zerstörst. Lege sie beide auf den Invasionsstapel. So überspringst du in den nächsten beiden Zügen, eine Karte zu ziehen.

Forschungszentren bauen

Baust du ein Forschungszentrum, lege 1 Spielstein auf die Technologiekarte in der Farbe des Planeten, auf dem du das Forschungszentrum gebaut hast. Baust du auf einem blauen Reliktplaneten, wähle für diesen Planeten zuerst eines der Planetenplättchen im Vorrat, die mit der Terraforming-Seite nach oben zeigen, um die Farbe zu bestimmen und lege es auf ihn. Welche Effekte einer Technologiekarte du nutzen darfst, hängt davon ab, wie viele Spielsteine auf ihr liegen: Liegt 1 Spielstein darauf, darfst du nur den unteren Effekt nutzen, liegen 2 Spielsteine darauf, darfst du beide Effekte nutzen.

Wichtig: Du kannst jede Technologiekarte nur 1× pro Zug nutzen.

Megastrukturen

Werden in einem Szenario Megastrukturen verwendet, lege 1 Megastruktur auf ein Artefakt, sobald du es entdeckst. Solange ein Raumschiff von dir im Orbit einer Megastruktur ist, darfst du 2 Energie ausgeben, um die Kontrolle über diese Megastruktur zu übernehmen. Lege dann 1 Spielstein darauf, um das anzuzeigen. Solange du diese Megastruktur kontrollierst, darfst du dort Raumschiffe einsetzen. Megastrukturen gelten weiterhin als Artefakte, sodass du dich mit ihnen schneller über den Spielplan bewegen kannst (siehe S. 12).

Alienbibliotheken

Werden in einem Szenario Alienbibliotheken verwendet, lege 1 Alienbibliothek auf einen blauen Reliktplaneten, sobald du ihn entdeckst. Alienbibliotheken sind vor Angriffen immun und bleiben für immer auf dem Planeten. Sie haben einen Verteidigungswert von 0. Du kannst keine Roboter auf diesen Planeten legen. Du darfst diesen Planeten aber nach den üblichen Regeln kontrollieren. Werden in einem Szenario zusätzlich Siedler verwendet, darfst du sie auf den Planeten legen. Wird ein Planet mit Alienbibliothek von dir oder einem Siedler kontrolliert, können Roboter ihn nach den üblichen Regeln blockieren und angreifen. Greifen Roboter ihn an, wird alles in deiner Farbe auf diesem Planeten und in seinem Orbit zerstört und kommt zurück auf dein Tableau, und Siedler werden aus dem Spiel entfernt. Danach kommen alle Roboter im Orbit dieses Planeten zurück in den Vorrat.

SOLOSZENARIEN

SZENARIO 1

Galaktische Pioniere

Du reist durch das Warpgate. Auf der anderen Seite erwartet dich die Andromedagalaxie mit ihren unzähligen uralten Relikten, die von den Erbauern hinterlassen wurden. Du siehst, wie Roboter diese Relikte einsammeln. Deine Mission: Errichte überall in der Galaxie Forschungszentren, erkunde ihre Geheimnisse und trotze der Gefahr durch die mächtigen Wächterroboter.

Zusätzlicher Spielaufbau

Decke die 4 Orte in der Mitte des Spielplans auf. Wirf die Entdeckungsplättchen darauf ab, ohne sie anzusehen. Hast du ein Artefakt aufgedeckt, decke 1 anderen Ort in demselben Quadranten auf. Hast du mehrere Planeten mit derselben Farbe aufgedeckt, lege 1 Roboter auf alle davon außer 1.

Siegbedingungen

Du gewinnst sofort, sobald ALLE folgenden Bedingungen erfüllt sind.

- ◆ Du hast 1 Forschungszentrum in jedem Quadranten und sie sind alle auf verschiedenfarbigen Planeten.
- ◆ Du hast mind. 5 Energie.

Siedler retten

In manchen Szenarien musst du Siedler retten, um zu gewinnen. Schnipst du ein Raumschiff aus dem Orbit eines Planeten, auf dem ein Siedler ist, beginnst du mit der Rettung. Um anzuzeigen, dass der Siedler ab sofort an Bord dieses Raumschiffs ist, lege den Siedler (dargestellt durch eine Truppe) von diesem Planeten neben dieses Raumschiff. Dieses Raumschiff kann nicht mehr landen oder angreifen, bis der Siedler gerettet ist. Sobald dieses Raumschiff im Orbit deines Warp Gates ist, ist der Siedler gerettet und du legst ihn neben dein Tableau. Wird das Raumschiff vorher jedoch zerstört (durch Roboter oder Wächterraumschiffe oder weil es beim Verlassen des Spielplans im All verschollen ist), ist die Rettung gescheitert und du musst den Siedler aus dem Spiel entfernen.

- ◆ Jeder Siedler hat einen Verteidigungswert von 1.
- ◆ Du kannst nicht auf Planeten mit Siedlern darauf landen.
- ◆ Roboter priorisieren Planeten mit Siedlern darauf, als würdest du sie kontrollieren.
- ◆ Legst du einen Roboter in den Orbit eines Planeten mit einem Siedler darauf, ist dieser Planet blockiert. Solange er blockiert ist, kannst du diesen Siedler nicht retten.

SZENARIO 2

Ferner Horizont

Du wirst mit einer ehrenvollen Mission beauftragt: In der Galaxie voller Überreste eines längst vergessenen Alien-Imperiums sollst du Siedler retten, die auf einsamen Planeten festsitzen. Du nutzt diese Gelegenheit, um dein Imperium auszuweiten und Kommandozentralen auf strategisch wichtigen Planeten zu errichten, um die Zukunft deines weit verstreuten Volkes zu sichern.

Zusätzlicher Spielaufbau

Decke in dem Quadranten diagonal gegenüber von deinem Heimatquadranten alle Orte auf. Wirf die Entdeckungsplättchen darauf ab. Lege je 1 Truppe einer ungenutzten Farbe auf die 5 aufgedeckten Planeten. Sie stehen für Siedler, die von einem Alien-Imperium zurückgelassen wurden. Du musst diese Siedler retten (siehe „Siedler retten“, S. 29) und dich in der Galaxie weiter ausbreiten.

Szenariobonus

Drehe 1 zufällige Technologiekarte auf die B-Seite und lege 1 Spielstein darauf.

Siegbedingungen

Du gewinnst sofort, sobald ALLE folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- ◆ Du hast mind. 4 Siedler gerettet.
- ◆ Du hast in 2 verschiedenen Quadranten je 1 Planeten mit Sternenbasis und Stadt.

SZENARIO 3

Kampf um die Vorherrschaft

Kaum verlässt du das Warpgate, bietet sich dir der bedrohliche Anblick eines Wächterraumschiffs. Gefahr liegt in der Luft und die Spannung ist nahezu greifbar. Doch um den Status deines Imperiums weiter zu festigen, musst du in jedem Quadranten eine Stadt errichten – was nicht einfach wird, wenn überall diese Wächter aus uralten Zeiten lauern. Jetzt ist das richtige Maß an strategischer Ausbreitung und Kriegsführung gefragt. Nur so sicherst du dir die Vorherrschaft in einer Galaxie, in der sich das Kräfteverhältnis durch die kleinste Handlung ändern kann.

Zusätzlicher Spielaufbau

- ◆ Decke die 4 Orte in der Mitte des Spielplans auf. Wirf die Entdeckungsplättchen darauf ab, ohne sie anzusehen. Hast du ein Artefakt aufgedeckt, decke 1 anderen Ort in demselben Quadranten auf. Hast du mehrere Planeten mit derselben Farbe aufgedeckt, lege 1 Roboter auf alle davon außer 1.
- ◆ Lege 1 Wächterraumschiff auf das dafür vorgesehene Feld im Quadranten diagonal gegenüber von deinem Heimatquadranten.

Szenariobonus

- ◆ Drehe 1 zufällige Technologiekarte auf die B-Seite und lege 1 Spielstein darauf.

Siegbedingungen

Du gewinnst sofort, sobald ALLE folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- ◆ Du hast 1 Stadt in jedem Quadranten.
- ◆ Es sind keine Wächterraumschiffe auf dem Spielplan.

SZENARIO 4

Echo der Unendlichkeit

Du folgst neuen Koordinaten in eine unerforschte Galaxie. Dort stößt du auf vier riesige Megastrukturen, die einst von den Erbauern erschaffen wurden und nun von Wächterrobotern bewacht werden. Vermutlich verfügen sie über ungeahnte Kräfte. Deine Mission: Übernimm die Kontrolle über sie und trotz der Gefahr durch die Wächterraumschiffe. Mit jeder Entdeckung eignest du dir ein Stückchen mehr vom Wissen der Erbauer an.

Zusätzlicher Spielaufbau

- ◆ Decke die 4 Orte in der Mitte des Spielplans auf. Wirf die Entdeckungsplättchen darauf ab, ohne sie anzusehen. Hast du ein Artefakt aufgedeckt, decke 1 anderen Ort in demselben Quadranten auf. Hast du mehrere Planeten mit derselben Farbe aufgedeckt, lege 1 Roboter auf alle davon außer 1.
- ◆ Lege 1 Wächterraumschiff auf das dafür vorgesehene Feld im Quadranten diagonal gegenüber von deinem Heimatquadranten.

In diesem Szenario werden Megastrukturen verwendet (siehe S. 29).

Szenariobonus

- ◆ Drehe 2 zufällige Technologiekarten auf die B-Seite und lege je 1 Spielstein darauf.

Siegbedingungen

Du gewinnst sofort, sobald ALLE folgenden Bedingungen erfüllt sind.

- ◆ Du kontrollierst 4 Megastrukturen.
- ◆ Es sind keine Wächterraumschiffe auf dem Spielplan.

SZENARIO 5

Das Vermächtnis der Erbauer

Deine Suche nach den verschollenen Alienbibliotheken – weiteren Überresten der einst blühenden Zivilisation der Erbauer – führt dich quer durch den Kosmos. Dein Plan ist, die brilliantesten Köpfe aller Imperien dort zu versammeln. Sie sollen sich das Wissen aneignen, das in diesen uralten Hallen verborgen liegt, und die Rätsel um die Fortschrittlichen Technologien der Erbauer lösen. Nur so können die alten Geheimnisse gelüftet werden. Die imperiale Zusammenarbeit bei diesem Unterfangen wird eine nie dagewesene Ära des Wissens und der Gemeinschaft einläuten.

Zusätzlicher Spielaufbau

- ◆ Entferne die blaue Zielplanetenkarte aus dem Spiel, bevor du den Invasionsstapel vorbereitest. Du benötigst sie in diesem Szenario nicht.
- ◆ Nimm je 3 Truppen von jeder ungenutzten Farbe und lege sie auf das gleichfarbige Warpgate. Beispiel: Spielst du Rot, lege 3 gelbe Truppen auf das gelbe Warpgate, 3 blaue Truppen auf das blaue Warpgate und 3 weiße Truppen auf das weiße Warpgate.
- ◆ Lege je 1 Wächterraumschiff auf die dafür vorgesehenen Felder in den beiden Quadranten senkrecht und waagrecht neben deinem Heimatquadranten.
- ◆ Decke die 4 Orte in der Mitte des Spielplans auf. Wirf die Entdeckungsplättchen darauf ab, ohne sie anzusehen. Hast du ein Artefakt aufgedeckt, decke 1 anderen Ort in demselben Quadranten auf. Hast du mehrere Planeten mit derselben Farbe aufgedeckt, lege 1 Roboter auf alle davon außer 1.

In diesem Szenario werden Siedler und Alienbibliotheken verwendet.

Sonderregel: In diesem Szenario bringst du die Siedler zu Planeten mit Alienbibliothek. Sobald ein Raumschiff von dir mit einem Siedler an Bord im Orbit eines Planeten mit Alienbibliothek ist, lege diesen Siedler sofort auf diesen Planeten und er ist gerettet.

Szenariobonus

- ◆ Drehe 2 zufällige Technologiekarten auf die B-Seite und lege je 1 Spielstein darauf.
- ◆ Nimm 2 zufällige Relikte, die du beim Spielaufbau abgeworfen hast.

Blauen Reliktplaneten entdecken

Sobald du einen blauen Reliktplaneten entdeckst, wähle 1 Planetenplättchen im Vorrat, das mit der Terraforming-Seite nach oben zeigt, und lege es auf diesen Planeten. Lege dann 1 Alienbibliothek auf diesen Planeten.

Technologiebonus

Sobald du einen zweiten Siedler auf einen Planeten mit Alienbibliothek legst, lege 1 Spielstein auf die Technologiekarte in der Farbe dieses Planeten.

Siegbedingungen

Du gewinnst sofort, sobald ALLE folgenden Bedingungen erfüllt sind.

- ◆ Auf allen 4 Planeten mit Alienbibliothek sind 2 verschiedenfarbige Siedler.
- ◆ Es sind keine Wächterraumschiffe auf dem Spielplan.

SZENARIO 6

Das Herz der Erbauer

Deine Reise endet in einer Galaxie, die vom Schöpfergeist nur so erfüllt ist. Hier liegt das Herz der Erbauer – eine Megastruktur, die alle Warp Gates mit Energie versorgt und das Wissen des Universums beherbergt. Es wird von der fortschrittlichsten Technologie der Erbauer geschützt, darunter eine Flotte Wächterraumschiffe, die mächtiger ist als alles dir Bekannte. Dieses Herz ist der größte Schatz des Universums. Deine letzte Herausforderung ist es, die Verteidigung des Herzens zu durchbrechen. Nutze dazu jede deiner bisher gewonnenen Allianzen, Technologien und Strategien. Beim Kampf um die Kontrolle über das Herz wirst du das wahre Vermächtnis der Erbauer erkennen und das Potenzial entfesseln, die Zukunft des Universums zu verändern.

Zusätzlicher Spielaufbau

- ◆ Lege 1 Megastruktur genau in die Mitte des Spielplans.
- ◆ Decke die 4 Orte in der Mitte des Spielplans auf. Lege je 2 Siedler (Truppen einer ungenutzten Farbe) auf jeden Planeten davon. Hast du ein Artefakt aufgedeckt, vertausche es mit einem Ort in demselben Quadranten und decke ihn auf. Lass das Artefakt ebenfalls aufgedeckt. Wirf alle Entdeckungsplättchen von den aufgedeckten Orten ab, ohne sie anzusehen. Danach sollten in der Mitte des Spielplans 4 aufgedeckte Planeten mit je 2 Siedlern darauf sein.
- ◆ Lege je 1 Wächterraumschiff auf die dafür vorgesehenen Felder in allen 4 Quadranten.

In diesem Szenario werden Siedler verwendet (siehe S. 29).

Besondere Megastruktur

Du legst beim Spielaufbau zwar eine Megastruktur in die Mitte des Spielplans, in diesem Szenario werden aber keine Megastrukturen verwendet. Du kannst nicht die Kontrolle über diese Megastruktur übernehmen. Schnipst du ein Raumschiff so, dass es die Megastruktur berührt, wird es zerstört, die Megastruktur bleibt aber auf dem Spielplan. Wird sie von der Mitte des Spielplans geschubst, lege sie dorthin zurück.

Szenariobonus

- ◆ Drehe 2 zufällige Technologiekarten auf die B-Seite.
- ◆ Lege je 1 Spielstein auf alle 4 Technologiekarten.
- ◆ Decke 1 Ort in deinem Heimatquadranten auf. Ist es ein Planet, lege 1 Sternenbasis in seinen Orbit und 1 Stützpunkt darauf. Ist es ein Artefakt, decke einen anderen Ort auf und platziere dort die Sternenbasis und den Stützpunkt.

Siegbedingungen

Du gewinnst sofort, sobald ALLE folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- ◆ Rette alle 8 Siedler von den 4 Planeten in der Mitte. Musst du einen Siedler aus dem Spiel entfernen, hast du sofort verloren.

- ◆ Du hast 1 Stadt auf jedem der 4 Planeten in der Mitte. Du kannst auf einem Planeten erst bauen, sobald keine Siedler mehr auf ihm sind.
- ◆ Es sind keine Wächterraumschiffe auf dem Spielplan.

EPILOG

(Erst lesen, wenn du Szenario 6 gewonnen hast!)

Nach deinem monumentalen Sieg wird es still. Das Universum steht vor dem Anbruch einer neuen Ära. Du kontrollierst nun das Herz der Erbauer mit all seinem Wissen und seiner grenzenlosen Macht. Dies ist das Ende deiner Reise, aber auch der Beginn einer größeren Mission.

Du bist nicht nur ein Eroberer, sondern der Hüter eines Vermächtnisses, das Galaxien verbindet, vergessenen Zivilisationen neues Leben einhaucht und eine harmonische Zukunft ermöglicht. Das Netz aus Warp Gates, das einst verstummt war, ist wieder erwacht und vernetzt den Kosmos mit neu gewonnenen Allianzen und Chancen.

Unter deiner Leitung wird der Galaktische Rat ins Leben gerufen. Er vereint die verschiedenen Zivilisationen, um das Vermächtnis der Erbauer gemeinsam zu verwalten. Diese neue Gemeinschaft befeuert einen nie dagewesenen technologischen, kulturellen und politischen Fortschritt. So beginnt ein goldenes Zeitalter des Wohlstands und gegenseitigen Respekts.

Alle hoffen auf deine Führung bei diesem neuen Unterfangen. Doch als du deinen Blick über den Kosmos schweifen lässt, überkommt dich ein un gutes Gefühl. Im Galaktischen Rat geht das Gerücht um, dass sich am Rande des bekannten Weltalls eine dunkle Macht erhebt – ein Schatten aus einer Zeit vor den Erbauern, der droht, das gesamte Universum ins Wanken zu bringen...

MITWIRKENDE

Autor

Ian Cooper

Entwicklung

Jan Gonzalez

Grafik Design

Daniel Solis, Richard Dadisman

Schachtelillustration

Sergi Marcet

Zusätzliche Illustration

Shutterstock

Besonderer Dank an

Nicolas Daoust, Greg Sharek, Susan Kamins, Rollin Kunz

Originalversion

© 2024 Play to Z.
731 Logan Blvd S.
Naples, FL 34119
Alle Rechte vorbehalten.



Deutsche Ausgabe

© 2024 Marcel Straub
Strohmann Games
Schnellweider Str. 54,
51067 Köln
unter Lizenz von
Play to Z.
Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe

Übersetzung

Translation Circus (Lisa Prohaska)

Lektorat

Gerhard Tischler, Patrick Fresow

Testspieler

Susan Kamins, Dan Manfredini,
Rollin Kunz, Christopher Fritel,
Matt Stephans, Angela Holt, Jeff
Johannigman, Christine Scott, David
Papas, Felix Rodriguez, Ernesto Kufoy,
Alper Akanser, Jesus Miguel Delao,
Jo Gardino

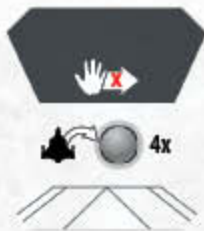


**STROHMANN
GAMES**

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo

ÜBERSICHT DER ENTDECKUNGSPLÄTTCHEN

RELIKTE



Warp: Lege bis zu 4 Raumschiffe von deinem Tableau in den Orbit von 1 oder mehreren Planeten, die du kontrollierst. Es spielt keine Rolle, ob sie blockiert sind.



Materietausch: Vertausche 2 Planeten, in deren Orbit ein Raumschiff von dir ist. Alles auf diesem Planeten bleibt darauf. Vertausche auch ihre Sternbasen. Es spielt keine Rolle, ob diese Planeten entdeckt oder verdeckt sind. Sie dürfen aber nicht von einem Gegner kontrolliert sein.



Bonus-Bewegen-Aktion: Schnipse bis zu 4x. Du kannst diese Bonus-Aktion nicht verstärken. Du darfst aber Raumschiffe rammen und Manöver durchführen.



Warp und Bonus-Bewegen-Aktion: Lege bis zu 2 Raumschiffe von deinem Tableau in den Orbit von 1 oder mehreren Planeten, die du kontrollierst. Es spielt keine Rolle, ob sie blockiert sind.

Schnipse bis zu 2x. (Es müssen nicht die Raumschiffe sein, die du gerade gelegt hast.) Du kannst diese Bonus-Aktion nicht verstärken. Du darfst aber Raumschiffe rammen und Manöver durchführen.



Teleportation: Lege auf 1 Planeten bis zu 2 Truppen oder auf 2 Planeten jeweils 1 Truppe von deinem Tableau. Du musst diese Planeten kontrollieren oder ein Raumschiff in ihrem Orbit haben. Es spielt keine Rolle, ob sie blockiert sind.



Angriffs-Bonus: Am Ende deines Zuges erhältst du +2 auf deinen Angriffswert bei genau 1 Angriff auf ein gegnerisches Schiff oder einen gegnerischen Planeten. Du kannst diesen Bonus nicht mit anderen Angriffs-Boni kombinieren, die du durch andere in diesem Zug genutzte Relikte erhältst. Du darfst ihn aber mit Boni kombinieren, die du durch Technologien oder deine Imperiumkarte erhältst.



Bonus-Bewegen-Aktion und Angriffs-Bonus: Schnipse bis zu 2x. Du kannst diese Bonus-Aktion nicht verstärken. Du darfst aber Raumschiffe rammen und Manöver durchführen.

Am Ende deines Zuges erhältst du +1 auf deinen Angriffswert bei genau 1 Angriff auf ein gegnerisches Schiff oder einen gegnerischen Planeten. Du kannst diesen Bonus nicht mit anderen Angriffs-Boni kombinieren, die du durch andere in diesem Zug genutzte Relikte erhältst. Du darfst ihn aber mit Boni kombinieren, die du durch Technologien oder deine Imperiumkarte erhältst.



Teleportation und Bonus-Bauen-Aktion: Lege 1 Truppe von deinem Tableau auf 1 Planeten, den du kontrollierst oder in dessen Orbit ein Raumschiff von dir ist. Du darfst 1 Bauen-Aktion nutzen. Es spielt für beides keine Rolle, ob der jeweilige Planet blockiert ist. Nachdem du die Bauen-Aktion genutzt hast, endet deine Interagieren-Aktion sofort und du gehst zum Ende deines Zuges über.

EREIGNISSE



Deckst du dieses Ereignis auf, erhalte entweder bis zu 2 Energie zurück oder lege 1 Truppe von deinem Tableau auf 1 Planeten, den du kontrollierst oder in dessen Orbit ein Raumschiff von dir ist. Es spielt keine Rolle, ob er blockiert ist.



Deckst du dieses Ereignis auf, erhalte bis zu 2 Energie zurück und lege 1 Alienbibliothek auf den Spielplan.

(Siehe „Alienbibliotheken“, S. 22)



Deckst du dieses Ereignis auf, erhalte 1 SP und lege 1 Wächterraumschiff in den Quadranten, in dem du dieses Ereignis entdeckt hast.

(Siehe „Wächterroboter“, S. 22)