

Vorbereitung

❖ Nachschubtafel

- Rundenmarker auf Runde 1
- Schiffsteile-Plättchen auf die Felder legen
- Technologie-Plättchen in großen Beutel, 16 Plättchen [4 Spieler] ziehen und auf die Forschungsfelder der Forschungsleiste legen (gleiche Plättchen stapeln)
- Entdeckungsplättchen mischen und verdeckt auf die Felder legen
- Ältestenschiffe, Orbitale- und Monolithen-Plättchen sowie Schadenswürfel und Verräter-Karte entsprechend ablegen

❖ Tisch

- Ansehensplaketten in kleinen Beutel legen
- Galaktisches Zentral-Hex in die Tischmitte
 - Entdeckungsplättchen verdeckt auf das Hex und darauf das galaktische Zentral-Verteidigungs-System-Plättchen legen
- Sektor-Hexes verdeckt in drei Stapeln ablegen
 - Sektor-III-Hexes: nur 14 [4 Spieler] verwenden; Rest zurück
- Würfel bereit legen
- Überevll-Marker bereit legen
- Startspieler-Pöppel an Startspieler

❖ Spieler (Angaben beziehen sich auf die Menschen für die verschiedenen Rassen siehe Rassentabelle)

- Jeder sucht sich eine Rasse sowie zugehöriges Start-Hex und zugehörige Spieler-Tafel aus (ggfs. im Gegenuhrzeigersinn beginnend rechts vom Startspieler)
- Start-Hexe gleichmäßig mit einem Hex Abstand um das Zentral-Hex verteilen
- Zugehörige Schiffe, Einflusssscheiben, Bevölkerungsmarker und Botschafter-Plaketten neben die Tafel
- 3 Kolonieschiffplättchen und die Zusammenfassungskarte (Aktionsübersicht nach oben) neben die Tafel
- Je 1 Einflusssscheibe in jedes Einflussfeld der Einflussleiste
- Je 1 Bevölkerungs-Würfel in jedes Bevölkerungsfeld der drei Bevölkerungsleisten (Geld, Wissenschaft und Rohstoffe); Felder ganz rechts (heller Hintergrund) bleiben leer
- 1 Vorrats-Marker jeder Farbe auf die Vorratsfelder: Geld auf 2, Wissenschaft und Rohstoffe auf 3
- Auf das jeweilige Start-Hex: 1 Abfangjäger, je 1 Bevölkerungswürfel von den Bevölkerungsfeldern der Spielertafel auf die zugehörigen Bevölkerungsfelder (**nicht** auf die ★-Felder) des Hexes sowie 1 Einfluss-scheibe von der Einflussleiste analog

Konzepte

❖ Bevölkerungsmarker

- Je mehr Würfel auf den Hexes liegen, desto mehr wird von der jeweiligen Ressource produziert
- Das erste links sichtbare Feld jeder Bevölkerungsleiste zeigt die Produktion am Ende der Runde an

❖ Ressourcen

- Die Hexe produzieren drei Arten von Ressourcen:
 - **Geld** für Einfluss: Hexe kontrollieren und Aktionen ausführen kosten jeweils Geld am Ende der Runde
 - **Wissenschaft** für Forschung: Neue Technologien kosten Wissenschaft
 - **Rohstoffe** für Herstellung: Neue Schiffe und Strukturen kosten Rohstoffe
- Die Menge jeder Ressource wird mit einem Vorratsmarker auf der Vorratsleiste markiert

❖ Einflusssscheiben

- Zum Markieren von Hexes, die man kontrolliert sowie zum Anzeigen der Aktionen
- Das erste links sichtbare Feld zeigt den Geldbetrag an, der am Ende der Runde zu zahlen ist

❖ Begrenzte Vorräte

- Schiffsteil-Plättchen und Schadenswürfel sind unbegrenzt vorhanden, müssen also ggfs. geeignet ersetzt werden. Alle anderen Marker und Plättchen sind **begrenzt**.

❖ Technologie

- Bewirken jeweils Vorteile, einige sind erforderlich, um **entsprechende** Schiffs-Upgrades durchzuführen oder um neue Schiffe und Strukturen zu bauen
- Ablage auf der Spielertafel
- Discount bei vorhandenen Technologien einer Kategorie
- **Militär**
 - Neutronen-Bombe: zerstört alle Ressourcen nach einem Kampf
 - Sternenbasis: Nötig zum Bau
 - Plasma-Kanone: Nötig zum Upgrade
 - Phasen-Schild: Nötig zum Upgrade
 - Bergbau Stufe 2: Rohstoff-Felder der Stufe 2 nutzen
 - Tachyon-Quelle: Nötig zum Upgrade
 - Plasma-Raketen: Nötig zum Upgrade
 - Gluonen-Computer: Nötig zum Upgrade
- **Grid**
 - Gauß-Schild: Nötig zum Upgrade
 - Verbesserte Hülle: Nötig zum Upgrade
 - Fusions-Quelle: Nötig zum Upgrade
 - Positronen-Computer: Nötig zum Upgrade
 - Wirtschaft Stufe 2: Geld-Felder der Stufe 2 nutzen
 - Tachyonen-Antrieb: Nötig zum Upgrade
 - Antimaterie-Kanone: Nötig zum Upgrade
 - Quantum-Grid: 2 zusätzliche Einfluss-scheiben

■ Nano

- Nano-Roboter: 1 zusätzliches Schiff oder 1 zusätzliche Struktur bauen
- Fusions-Antrieb: Nötig zum Upgrade
- Robotik Stufe 2: 1 zusätzlichen Einflussmarker auf die Einflussleiste
- Orbital: Nötig zum Bau
- Laboratorien Stufe 2: Wissenschaft-Felder der Stufe 2 nutzen
- Monolith: Nötig zum Bau
- Artefakt-Schlüssel: Sofort 5 Ressourcen für jedes Artefakt auf deinen Hexes nehmen. Beliebige Ressourcen in 5er Gruppen
- Wurmloch-Generator: Erkundung, Einfluss und Bewegung über Halb-Wurmloch

❖ Schiffe

- 8 Abfangjäger, 4 Kreuzer, 2 Schlachtschiffe und 4 Sternen-Basen pro Spieler
- Größere Schiffe sind teurer, haben aber mehr Platz für Schiffsteile
- Kampf gegen Spielerschiffe und Schiffe der Ältesten sowie zum Entdecken neuer Hexe

❖ Schiffsteile

- Jedes Schiff besitzt einen Bauplan mit vordruckten Verbesserungen und Platz für erworbene Verbesserungen auf der Spielertafel
 - **Kanonen**: Für den Angriff: Jeder ★ bewirkt 1 Schaden
 - **Raketen**: analog zu Kanonen, aber nur zum Kampfbeginn
 - **Die Hülle**: Absorbiert Schäden. Jeder ★ absorbiert 1 Schaden
 - **Computer**: Waffen treffen leichter, Initiative wird verbessert
 - **Schilde**: Schiff wird schwieriger getroffen
 - **Triebwerke**: Verbessern Reichweite und Initiative
 - **Energie-Quellen**: Energie für andere Schiffsteile
- Einige Schiffsbaupläne besitzen Extra-Teile außerhalb des Schiffsrasters. Diese wirken wie die anderen, können aber **nicht** ersetzt werden

❖ Strukturen

- Strukturen sind permanent und bleiben bis Spielende auf dem Hex
 - **Orbitale**
 - Jedes Orbital kann einen Bevölkerungsmarker aufnehmen
 - **Monolith**
 - Siegpunkte bei Spielende
- **Entdeckungs-Plättchen**
 - Bekommt man auf einigen Hexes, wenn man als Erster die Kontrolle übernimmt (und einen Einflussmarker ablegt)
 - Doppelseitig: Vorderseite zeigt Vorteile für verschiedene Bereiche, Rückseite zeigt stets 2 Siegpunkte
 - Sofortige Entscheidung, welche Seite genutzt werden soll
 - **Geld, Wissenschaft, Rohstoffe**: Vorrats-Marker versetzen und Plättchen ablegen
 - **Ältesten-Technologie**: Billigste Technologie, die man selbst noch nicht hat, umsonst nehmen und Plättchen ablegen
 - **Ältesten-Kreuzer**: Unbenutzten Kreuzer in das Hex und Plättchen ablegen
 - **Ältesten-Schiffsteil**: In eines der Schiffe einbauen (vorhandene Teile ggfs. ablegen) oder für spätere Verwendung beiseitelegen (Aktion: Upgrade). Ersetzte Teile der Ältesten kommen aus dem Spiel
 - **Siegpunkte**: Neben der Spielertafel ablegen

❖ Ansehens-Plättchen

- Erhält man nach einem Kampf
- Siegpunkte bei Spielende

❖ Botschafterplaketten

- Diplomatische Verbindungen mit anderen Spielern
- Steigern die Produktion
- Siegpunkte bei Spielende

❖ Handel

- Jederzeit
- Im Verhältnis 2:1 (für **Menschen**) können Ressourcen beliebig umgewandelt werden

❖ Überfüllte Hexe

- Falls auf einem Hex nicht genug Platz ist, können Schiffe abseits abgelegt und das Hex mit einem Überevll-Marker gekennzeichnet werden

❖ Wurmlöcher

- Bewegung bzw. Erforschung nur über Wurmlöcher

❖ Hexe

- **Sternensystem-Sektor**
 - Zentral-Hex (#001)
 - Start-Hexe (#221-232)
 - Innere Hexe (I: #101-108)
 - Um das zentrale Hex herum
 - Mittlere Hexe (II: #201-211)
 - Verbindungsring zwischen Start-Hexes
 - Äußere Hexe (III: #301-318)
 - Alle anderen (äußeren) Hexe
- **Eigenschaften**
 - Einflussfeld
 - Siegpunkt-Wert
 - (Halbes) Wurmloch
 - Artefakt
 - Geld/Geld Stufe 2
 - Wissenschaft/Wissenschaft Stufe 2
 - Rohstoffe/Rohstoffe Stufe 2
 - Hex-Nummer

❖ Spielende und Siegpunkte

- 9 Runden
- Siegpunkte für:
 - Kontrolle galaktischer Hexe
 - Schlachten führen
 - Diplomatische Bündnisse
 - Technologien erforschen
 - Entdeckungen machen
 - Monolith kontrollieren

Spiel

❖ Spielrunde

- **Aktionsphase:** Nacheinander (Uhrzeigersinn) führt jeder **eine** Aktion durch
- **Kampfphase:** Kämpfe werden ausgetragen und Hexe erobert
- **Wartungsphase:** Kosten begleichen und Ressourcen produzieren
- **Aufräumphase:** Einflusssscheiben von den Aktionsfeldern zurücksetzen und neue Technologie-Plättchen ziehen

❖ Aktionsphase

- Reihum beginnend beim Startspieler führt jeder **eine** Aktion durch, solange bis alle gepasst haben
- Wer zuerst passt erhält den Startspieler-Pöppel für die nächste Runde
- Die am weitesten rechts liegende Einfluss-scheibe auf die gewünschte Aktion setzen
- Aktionen dürfen auch mehrfach gewählt werden
- Kosten am Ende der Runde beachten
- Wer gepasst hat, dreht seine Zusammenfassungskarte auf die dunkle Seite (Spielrunden-Übersicht) und darf nur noch **Reaktionen** (schwächere Versionen **einiger** Aktionen) durchführen
- Haben alle gepasst, endet diese Phase sofort
- **Diplomatie**
 - Zwischen zwei benachbarten **kontrollierten** und durch ein **Voll-Wurmloch** (**kein** Wurmlochgenerator) verbundene Hexe können während Erkundungs- oder Einfluss-Aktion oder am Ende einer Kampf-Phase) diplomatische Beziehungen errichtet werden
 - Diplomatische Beziehungen können nicht eröffnet werden, wenn sich das eigene Schiff in einem Hex mit einem gegnerischen Schiff oder einer Einfluss-scheibe befindet oder umgekehrt
 - Falls beide Spieler einverstanden sind, werden die Botschafter-Plaketten mit einem beliebigen Bevölkerungsmarker versehen und ausgetauscht
 - Die Botschafter-Plaketten müssen auf einen freien **geeigneten** Platz auf der Spielertafel abgelegt werden und sind 1 Siegpunkt wert
 - Ggfs. Ansehensplakette zurück in den Beutel
 - Botschafter-Plaketten dürfen nicht abgelegt werden
 - Diplomatie-Abbruch
 - Falls ein Kampf zwischen den Beteiligten stattfindet, endet die Diplomatie
 - Bewegen eines Schiffes in ein Hex mit Schiff oder Einfluss-scheibe des Verbündeten ist eine Kampfansage
 - Botschafter-Plaketten und Bevölkerungsmarker werden zurückgegeben
 - Marker auf beliebiges Feld der Bevölkerungsleiste
 - Der Angreifer erhält die Verräter-Karte (ggfs. vom Vorbesitzer)
 - Besitzer der Karte darf keine neuen Diplomatie-Beziehungen eingehen und erhält bei Spielende **-2** Siegpunkte
- **Kolonieschiffe** (jederzeit)
 - Beliebige viele offen liegende Kolonieschiffe können aktiviert werden, um 1 Bevölkerungsmarker von der Spielertafel in ein leeres **passendes** Bevölkerungsfeld auf einem **kontrollierten** Hex zu setzen
 - Farben von Spielertafel- und Hex-Feld müssen übereinstimmen
 - Einzige Möglichkeit um Bevölkerungsmarker auf die Hexe zu setzen und damit die Produktion zu erhöhen

- Beim Zurücklegen darf der Bevölkerungsmarker auf eine beliebige Bevölkerungsleiste gesetzt werden
- Graue Felder auf dem Hex können beliebige Bevölkerungsmarker aufnehmen
- Felder der Stufe 2 (mit ★) können nur genutzt werden, falls die entsprechende Technologie vorhanden ist
- Orbitale können nur Bevölkerungsmarker von der Geld- oder Wissenschafts-Leiste aufnehmen
- Kolonieschiff-Marker werden umgedreht.
- **Erkundung**
 - Einen unentdeckten Platz neben einem Hex mit Einflusssscheibe oder Schiff benennen
 - Falls nur ein Schiff auf dem Hex vorhanden ist, darf dieses **nicht festgehalten** werden (*siehe Bewegung*)
 - Hex vom entsprechenden Stapel ziehen und entweder das Hex offen ab- (Aktion endet) oder anlegen
 - Nur auf den vorher benannten Platz
 - Stapel-Lege-Restriktionen beachten
 - Mindestens 1 (Halb-)Wurmloch muss an einem (Halb-)Wurmloch auf einem Hex mit eigenem Schiff oder Einflusssscheibe anliegen
 - Falls man einen Wurmloch-Generator besitzt, muss nur eine Halb-Wurmloch-Verbindung bestehen
 - Entdeckungs-Symbol: Entdeckungs-Plättchen verdeckt aufs Hex
 - Ältesten-Symbol: Angegebene Anzahl Ältesten-Schiffs-Plättchen **auf** das Entdeckungs-Plättchen legen
 - Optional: Kontrolle kann mittels Einflusssscheibe übernommen werden
 - Vorhandenes Entdeckungs-Plättchen kann genommen werden
 - Sofort entscheiden, welche Seite genutzt werden soll
 - Ältesten-Schiffe müssen **vorher** zerstört (Kampf-Phase) werden
 - Falls mehrere Spieler konkurrieren, erhält derjenige das Plättchen, der die Einflusssscheibe setzt
 - Das zentrale Verteidigungssystem im zentralen Hex muss zerstört werden, bevor eine Einflusssscheibe gelegt werden kann
 - Nach der Einflusssscheibe können die **Kolonieschiffe** genutzt werden
 - Falls Hex-Stapel leer ggfs. offen abgelegte mischen
- **Einfluss**
 - 1-2 Einflusssscheiben bewegen
 - **Von** der Spielertafel oder Hex mit Einfluss **zu** einem Hex ohne Einfluss aber ggfs. mit eigenem Schiff und ohne feindliche Schiffe, das zu einem Hex mit eigenem Einfluss oder Schiff benachbart ist
 - Wurmlochverbindung (volles Wurmloch oder Halb-Wurmloch und Wurmloch-Generator) muss vorhanden sein
 - **Vom** Hex **zur** Spielertafel
 - Bevölkerungsmarker zurück auf die entsprechende Leiste der Spielertafel
 - Von einem grauen Feld auf eine beliebige Leiste
 - Von einem Orbital nur auf die Geld- oder Technologie-Leiste
 - Nach der Bewegung können die **Kolonieschiffe** genutzt werden

- Während der Aktion dürfen 2 Kolonieschiffs-Plättchen auf die Vorderseite zurückgedreht werden

■ Forschung

- Auswahl eines Technologie-Plättchens von der Nachschubtafel, mit Wissenschaft bezahlen ($\frac{a}{b}$) und ablegen auf der Spielertafel
- Für jede Technologie der betreffenden Kategorie im Besitz gibt es einen Rabatt (erstes links sichtbares (leeres) Technologie-Feld), aber der **Minimum-Preis** ($\frac{a}{b}$) darf nicht unterschritten werden
- Technologien dürfen nicht abgelegt werden
- Keine Technologie doppelt wählen
- Aufgedruckte Technologien dürfen nicht mit andern Technologien verdeckt werden
- Technologie-Typ: **Schiffsteil-Upgrade**, Schiff oder Struktur **Bauen** und **sofortige** Einmal-Wirkungen
- Standard-Technologien
 - Militärische
 - Grid
 - Nano-Technologie

■ Upgrade

- Schiffseigenschaften für **alle** Schiffe des gleichen Typs verbessern
- Beliebige viele Schiffsteile auf die Nachschubtafel zurücklegen und 1-2 Plättchen von der Nachschubtafel nehmen und platzieren (auch auf **aufgedruckte** aber nicht auf platzierte Schiffsteile)
- Ggfs. muss eine korrespondierende Technologie vorhanden sein
- Energieverbrauch \leq Energie-Produktion
- Sternbasen dürfen **keinen**, alle anderen Schiffe **müssen** einen Antrieb besitzen
- Nehmen und Ablegen ist kostenlos
- Alle Werte sind kumulativ

■ Bauen

- 1-2 Schiffe bzw. Strukturen mit Material bezahlen:
 - Abfangjäger: 3
 - Sternbasis: 3
 - Kreuzer: 5
 - Orbital: 5
 - Schlachtschiff: 8
 - Monolith: 10
- Pro Hex nur 1 Monolith und 1 Orbital
- Sternbasen, Orbitale und Monolithe erfordern entsprechende Technologie

■ Bewegung

- 1-3 Schiffsbewegungen eines oder mehrerer Schiffe
 - Pro Bewegung: Hexe-Anzahl lt. Bewegungswert (abhängig von den Triebwerken)
 - Entweder über ein Voll-Wurmloch oder Halb-Wurmloch mittels Wurmloch-Generator
 - Falls ein gegnerisches oder Ältesten-Schiff im Hex ist, muss mindestens 1 Schiff **pro** Gegner im Hex **verbleiben (festgehalten)** und sich an der Schlacht (Kampfphase) beteiligen, weitere Schiffe dürfen durchziehen
 - Die zuerst festgehaltenen Schiffe dürfen sich wieder bewegen, so lange die Gesamtzahl der festgehaltenen Schiffe mit der Anzahl der gegnerischen Schiffe übereinstimmt.
 - Weitere Schiffe, die später ins Hex kommen, dürfen mit den festgehaltenen tauschen
 - Das zentrale Verteidigungssystem hält **alle** Schiffe (bis zu seiner Zerstörung)

■ Reaktion

- Weiche Version der regulären Aktion
- Einflusssscheibe muss trotzdem gesetzt werden
 - Upgrade: Nur 1 Schiffsteil **nehmen**
 - Bauen: Nur 1 Struktur oder Schiff
 - Auch mit Nano-Technologie nur 1 Struktur oder Schiff
 - Bewegung: Nur 1 Schiff **einmal**

❖ Kampfphase

- Ein Kampf findet statt sobald sich auf einem Hex mehr als eine Partei (Spieler, Ältesten oder zentrales Verteidigungssystem) befinden
- Beginnend mit dem Hex mit der höchsten Nummer
- Erst Kämpfe zwischen Spielern, dann mit Ältesten-Schiffen oder zentralem Verteidigungssystem
- Mehr als 2 Spieler: In **umgekehrter** Reihenfolge des Hex-Betretens, frühester Spieler ist Verteidiger
- Falls Einflusssscheibe auf dem Hex, ist dieser Spieler der Verteidiger und kämpft **stets zuletzt**

■ Grundkonzept

- Jeder Schiffstyp jedes Spielers wird in Initiativ-Reihenfolge abgehandelt. Bei Gleichheit beginnt der Verteidiger (Einflussmarker bzw. Erster auf dem Hex)
- Es werden alle Würfel für alle Schiffe dieses Schiffstyps geworfen
 - Würfel-Anzahl u. Farbe lt. Schiffs-Bauplan
 - Ältestenschiffe: 2 Ionenkanonen, 1 Elektronencomputer, 1 Hülle, Initiative: 2
 - Zentrales Verteidigungssystem: 4 Ionenkanonen, 1 Elektronencomputer, 7 Hüllen, Initiative: 0
- Würfel den feindlichen Schiffen zuordnen, auch mehrere Würfel **einem** Schiff zuordnen

■ Treffer

- 6 ist **stets** ein Treffer, 1 **stets** ein Fehlschuss unabhängig von Boni, ansonsten gilt: (Augenzahl ± Modifikationen) ≥ 6 ⇒ Treffer

■ Schäden

- Schaden je nach Waffe (Anzahl ★)
- Jede Hülle (Anzahl ★) absorbiert 1 Schaden
- Falls das Schiff nicht zerstört ist, mit Treffer-Würfeln markieren

■ Kampf gegen die Ältesten oder das zentrale Verteidigungssystem

- Kampf gegen die Ältesten: Ein anderer Spieler würfelt und stellt die Würfel so zusammen, dass die Schiffe zerstört werden (größtes zuerst) bzw. der größtmögliche Schaden entsteht

■ Schlachtverlauf

- Zuerst alle Raketen in Initiative-Reihenfolge abfeuern (**einmal**), dann Kampf runden nach Schiffstyp in Initiative-Reihenfolge
- Jeweils entweder Kämpfen oder Rückzug
- Bei Rückzug müssen sich alle Schiffe dieses Typs in der **nächsten** Kampf runde auf ein benachbartes Hex mit eigener Einflusssscheibe und ohne Feindschiffe zurückziehen (normale Bewegungs-Regeln)
 - In der aktuellen Kampf runde werden die Schiffe auf die Kante zum Rückzugs-Hex gestellt, um den Rückzug anzuzeigen. Die Schiffe befinden sich auf dem Rückzug und dürfen beschossen werden
- Kampf bis ein Spieler auf dem Hex eliminiert ist (zerstörte Schiffe zurückgeben). Bei einem Patt (alle Schiffe haben nur Raketen) darf sich der Angreifer zu-

rückziehen - falls nicht, sind seine Schiffe zerstört

■ Angriff auf die Bevölkerung

- Nach dem Kampf darf jedes verbleibende Schiff **einmal** die Bevölkerung angreifen (**nicht** mit Raketen): Jeder Treffer zerstört einen Bevölkerungsmarker (zurück auf den Friedhof des Besitzers)
 - Neutronenbomben zerstören alle Bevölkerungsmarker ohne zu würfeln

■ Monolithe und Orbitale

- dürfen nicht angegriffen werden (wohl aber deren Bevölkerung)

■ Ansehensplaketten

- Nach dem Kampf zieht jeder Beteiligte Ansehensplättchen (in der Reihenfolge des Hex-Betretens), darf 1 davon behalten und auf dem **passenden** Feld auf der Spielertafel **verdeckt** ablegen und zwar (aber **max.** 5):
 - Kampfteilnahme: 1 Plakette
 - Pro zerstörtem gegnerischen Abfänger, Sternenbasis und Ältesten-Schiff: 1 Plakette
 - Pro zerstörtem gegnerischen Kreuzer: 2 Plaketten
 - Pro zerstörtem gegnerischen Schlachtschiff: 3 Plaketten
 - Zentrales Verteidigungssystem zerstört: 3 Plaketten
 - Falls alle verbliebenen Schiffe zurückgezogen wurden, gibt es nur Plättchen für zerstörte Schiffe, aber **nicht** für die Kampfteilnahme

■ Kampfende

- Falls kein **Bevölkerungsstein** mehr auf dem Hex aber ein eigenes Schiff, kann eine Einflusssscheibe gelegt werden (gegnerische ggfs. zurückgeben)
- Falls sich ein Schiff ohne Einflusssscheibe auf dem Hex befindet, darf dort eine eigene Einflusssscheibe platziert werden
- Schadensmarker werden entfernt
- Falls ein Spieler keine Einflusssscheibe und kein Schiff auf **allen** Hexes hat, darf **keine** Einflusssscheibe mehr gelegt werden, andere Aktionen sind erlaubt, aber Aufgabe ist wahrscheinlich

❖ Wartungsphase

- **Kolonieschiffe**: Aktivierung deiner verbliebenen ungenutzten Kolonieschiffe und Bevölkerungsmarker setzen, nicht in Hexe mit feindlichen Schiffen
- **Wartungskosten**: Einkommen kassieren und Wartung bezahlen
 - Geld-Einkommen (höchste sichtbare Zahl auf der Geld-Bevölkerungsleiste) mit Wartungskosten (höchste sichtbare Zahl auf der Einflussleiste) verrechnen und den Geld-Vorratsmarker entsprechend bewegen
 - Geldkonto darf nicht negativ werden; ggfs. Einflusssscheiben zurücknehmen und/oder andere Ressourcen gegen Geld tauschen. Ansonsten: Bankrott und ausscheiden
- **Produktion von Wissenschaft und Rohstoffen**
 - Produzierte Wissenschafts- und Rohstoff-Ressourcen einsammeln und Vorratsmarker entsprechend bewegen

❖ Aufräumphase

- 7 [4 Spieler] neue Technologie-Plättchen ziehen und auf die Nachschubtafel legen
- Einflusssscheiben von den Aktionen zurück auf die Einflussfelder der Einflussleiste
- Ressourcen vom Friedhof zurück auf die entsprechenden Felder bzw. beliebig falls voll
- Kolonieschiffe und Spielzusammenfassung wieder zurückdrehen
- Rundenmarker weitersetzen

Siegpunkte am Ende der 9. Runde (Spielende)

- ❖ Ansehensplaketten: 1-4 SP
- ❖ Botschafter-Plaketten: 1 SP
- ❖ Hex mit Einflusssscheibe: 1-4 SP
- ❖ Entdeckungs-Plättchen: 2 SP sofern als SP genutzt
- ❖ Monolithe auf eigenen Hexes: 3 SP
- ❖ Technologie-Leiste
 - 4 Plättchen/Leiste: 1 SP
 - 5 Plättchen/Leiste: 2 SP
 - 6 Plättchen/Leiste: 3 SP
 - 7 Plättchen/Leiste: 5 SP
- ❖ Verräterkarte: -2 SP
- ❖ Spezial-Boni (einiger Rassen): n SP
- ❖ Bei Gleichheit zählt die Gesamtzahl der Ressourcen

	Menschen	Eridani Imperium	Hydran Fortschritt	Planta	Nachkommen der Draco	Mechanema	Orion Vorherrschaft
Start	<ul style="list-style-type: none"> • 3 Kolonie-Schiffe • 1 Abfangjäger 	2 zufällige Ansehens-Marker	1 Bevölkerungs-Würfel auf Wissenschafts-Feld Stufe 2 des Start-Hexes	4 Kolonie-Schiffe	-	-	1 Kreuzer (statt Abfangjäger)
Start-Technologien		<ul style="list-style-type: none"> • Gauß-Schild • Fusions-Antrieb • Plasma-Kanone 	• Laboratorien Stufe 2	• Sternenbasis		• Positron-Computer	<ul style="list-style-type: none"> • Gauß-Schild • Neutronen-Bombe
Schiffs-Blaupläne	Standard	spezial	Standard	spezial	Standard	Standard	spezial
Aktionen		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Bewegung</i>: 2 Schiffe oder 1 Schiff zweimal 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Forschung</i>: 2 Technologien kaufen • <i>Bewegung</i>: 2 Schiffe oder 1 Schiff zweimal 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Erkundung</i>: Nacheinander 2 Hexes • <i>Bewegung</i>: 2 Schiffe oder 1 Schiff zweimal 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Bewegung</i>: 2 Schiffe oder 1 Schiff zweimal • <i>Erkundung</i>: 2 Hexe umdrehen und 1 auswählen oder beide ablegen 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Upgrade</i>: 3 Schiffsteile von der Nachschubtafel • <i>Bau</i>: Bis zu 3 Schiffe oder 3 Strukturen • <i>Bewegung</i>: Bis zu 2 Schiffe oder 1 Schiff zweimal bewegen 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Bewegung</i>: 2 Schiffe oder 1 Schiff zweimal
Zusatzsiegpunkte	-	-	-	1 Siegpunkt zusätzlich für jedes kontrollierte Hex bei Spielende	1 Siegpunkt pro Ältesten-Schiff auf dem Plan bei Spielende	-	-
Sonstiges	-	2 Einflusssscheiben weniger (die beiden rechten Felder bleiben leer)	-	Am Ende der Kampf-Phase sind Bevölkerungs-Würfel durch ein feindliches Schiff automatisch zerstört	<ul style="list-style-type: none"> • Schiffe dürfen in Hexes mit Ältesten sein, Ältesten-Schiffe dürfen aber nicht angegriffen werden • Einflusssscheiben dürfen in diesen Hexes platziert werden • Erkundungs-Teile von Hexes mit Vorfahren dürfen nicht genommen werden 	Geringere Baukosten	-
Tausch-Rate	2:1	3:1	3:1	3:1	3:1	3:1	4:1
Start-Hex	221, 223, 225, ..., 231	222	224	226	228	230	232
Ansehensfelder							
Start-Bestand							

MILITÄR-TECHNOLOGIEN

Neutronenbomben (Neutron Bombs): Du darfst alle Bevölkerungsmarker des Sektorenfelds zerstören, ohne zu würfeln.

Sternenbasis (Starbase): Du darfst Sternenbasen bauen.

Plasmakanonen (Plasma Cannon): Du darfst Plasmakanonen-Schiffsteile aufrüsten.

Phasenschild (Phase Shield): Du darfst Phasenschild-Schiffsteile aufrüsten.

Bergbau Stufe 2 (Advanced Mining): Du darfst mit deinen Kolonieschiffen Bevölkerungsmarker in die Rohstoff-Quadrate der Stufe 2 setzen.

Tachyonenquelle (Tachyon Source): Du darfst Tachyonenquelle-Schiffsteile aufrüsten.

Plasmaraketen (Plasma Missile): Du darfst Plasmaraketen-Schiffsteile aufrüsten.

Gluonencomputer (Gluon Computer): Du darfst Gluonencomputer-Schiffsteile aufrüsten.



GITTER-TECHNOLOGIEN

Gauss-Schild (Gauss Shield): Du darfst Gauss-Schild-Schiffsteile aufrüsten.

Verbesserte Hülle (Improved Hull): Du darfst verbesserte Hülle-Schiffsteile aufrüsten.

Fusionsquelle (Fusion Source): Du darfst Fusionsquelle-Schiffsteile aufrüsten.

Positronencomputer (Positron Computer): Du darfst Positronencomputer-Schiffsteile aufrüsten.

Wirtschaft Stufe 2 (Advanced Economy): Du darfst mit deinen Kolonieschiffen Bevölkerungsmarker in die Geld-Quadrate der Stufe 2 setzen.

Tachyonenantrieb (Tachyon Drive): Du darfst Tachyonenantrieb-Schiffsteile aufrüsten.

Antimateriekannonen (Antimatter Cannon): Du darfst Antimateriekannonen-Schiffsteile aufrüsten.

Quantum Grid (Quantum Grid): Du erhältst zwei zusätzliche Einflussmarker, die du sofort auf deine Einflussleiste setzt.



NANO-TECHNOLOGIEN

Nanoroboter (Nanorobots): Du darfst ein zusätzliches Schiff oder eine zusätzliche Struktur bauen.

Fusionsantrieb (Fusion Drive): Du darfst Fusionsantrieb-Schiffsteile aufrüsten.

Robotik Stufe 2 (Advanced Robotics): Du erhältst einen zusätzlichen Einflussmarker, den du sofort auf deine Einflussleiste setzt.

Orbital (Orbital): Du darfst Orbitale bauen.

Laboratorien Stufe 2 (Advanced Labs): Du darfst mit deinen Kolonieschiffen Bevölkerungsmarker in die Wissenschafts-Quadrate der Stufe 2 setzen.

Monolith (Monolith): Du darfst Monolithe bauen.

Artefakteschlüssel (Artifact Key): Du nimmst 5 Ressourcen einer Art für jedes Artefakt auf deinen Sektorenfeldern.

Wurmlochgenerator (Wormhole Generator): Du darfst die Aktionen Erkundung, Einfluss und Bewegung über eine Sektorenfeldgrenze, die nur auf einer Seite ein Wurmloch hat, ausführen.

