

Spielmaterial


❖ Spielpläne

- Forschungstableau
 - Ausbautechnologien
 - Terraforming
 - Navigation
 - Künstliche Intelligenz
 - Gaia-Projekt
 - Wirtschaft
 - Wissenschaft
 - Basistechnologien
 - Aktionsfelder
 - Siegpunkte
- Wertungstableau
 - Rundenwertungen
 - Endwertungen
 - Zählleisten
- Völkertableaus
 - Gaia-Bereich
 - Machtsteine-Kreislauf
 - Ressourcen-Upgrade
 - Q.I.C.
 - Gaiaformer
 - Gebäudefelder
 - Regierungssitz
 - Akademien
 - Handelszentren
 - Forschungslabore
 - Minen
 - Terraforming-Kosten
 - Tausch-Tabelle
- Raumteile (Sektoren)
 - 05 – 07 beidseitig bedruckt

❖ Plättchen

- Rundenwertungen
- Schlusswertungen
- Basistechnologien
- Ausbautechnologien
- Rundenbooster
- Allianzmarker
- Raumstationen
- Gaiaplaneten
- Schwarzer Planet
- Allianzmarker
 - Gleen-Volk-Marker
- Aktionsmarker

❖ Gebäude und Marker (in 7 Spielerfarben)

- Minen
- Handelszentren
- Forschungslabore
- Akademien
- Regierungssitz
- Gaiaformer
- Markierungssteine
- Satelliten
-  Creditanzeiger
-  Erzanzeiger
-  Wissenanzeiger
-  Q.I.C.s
-  Machtsteine
 -  Extramachtstein für die Taklons
- Startspielerfigur

❖ Sonstiges

- Spielerhilfen
- Automa-Material
- Zugreihenfolge-Karte

Spielaufbau

❖ Raumsektoren

- Sektoren 05-07 auf Seite mit weißen, gefüllten Zahlen drehen
- Anordnen lt. Abbildung
- Sterninformationen der Sektoren 01-04 (kleine blaue Punkte) nebeneinanderlegen

❖ Forschungstableau

- Basistechnologien auf die Rückseite legen und 9 Teile mit grüner Markierung zufällig auf die passenden Ablageplätze und umdrehen
- Restliche Basistechnologien auf die vorhandenen gleichen legen
- 6 zufällig ausgewählte Ausbautechnologien offen auf die passenden Ablageplätze der 6 Forschungsbereiche zwischen Level 4 und 5
- Restliche Ausbautechnologien zurück in die Schachtel
- Allianzmarker ohne Siegpunkte beiseitelegen
- Aus den restlichen Allianzmarkern einen zufällig ziehen und auf Level 5 im Bereich Terraforming legen
- Aus den verbliebenen Allianzmarkern 6 Stapel nach gleicher Art sortiert neben das Spielfeld
 - Grüne Vorderseite nach oben
 - Marker mit 12 Siegpunkten hat zwei graue Seiten

❖ Wertungstableau

- Zufällig 6 Rundenwertungsplättchen nacheinander auf die Ablageplätze
- Restliche Plättchen zurück in die Schachtel
- Analog mit 2 Schlusswertungsplättchen verfahren

❖ Weiteres Material

- Zufällig #(Spieler) + 3 Rundenbooster wählen und neben das Spielfeld legen
- Restliche Booster zurück in die Schachtel
- Aktionsmarker, Gaiaplaneten, schwarzen Planeten sowie Machtsteine und Q.I.C. bereitlegen

❖ Völker

- 3 Spieler: Terraner, Taklons, Geoden

- 4 Spieler: Terraner, Hadsch Halla, Xenos, Taklons
- Startspieler auswählen
- Nacheinander (Uhrzeigersinn) wählt jeder ein Volk
- Spielertableau sowie zugehöriges Material nehmen
- Gebäude auf die vorgesehenen Plätze legen
- Gaiaformer zur Seite legen
- 2 Credit- sowie je einen Erz- und Wissen-Anzeiger auf die markierten Startpositionen legen
- Ggfs. Q.I.C. aufs Tableau legen
- Machtsteine wie angezeigt in die Bereiche legen
- 6 Markierungssteine aufs Forschungstableau auf Level 0 legen
- Ggfs. angezeigten Markierungsstein auf Level 1 schieben
 - Ggfs. Sofort-Bonus (kleiner weißer Stern und weißes Leuchten) nehmen
 - Je nach Boni Anzeiger erhöhen, Gaiaformer platzieren, (weiteren) Q.I.C. nehmen oder (später) das Einkommen erhöhen
- Markierungsstein auf „10“ Siegpunkte
- Satelliten griffbereit beiseitelegen

❖ Rundenbooster auswählen

- Beginnend rechts vom Startspieler wählt jeder reihum (Gegenuhrzeigersinn) 1 Rundenbooster legt diesen offen vor sich ab
- Minen auf die angezeigten Farbfelder der Raumteile legen
 - Jeweils von links nach rechts vom Tableau nehmen

Spielablauf (6 Runden)

❖ Einkommen

- Jeder erhält neue Ressourcen (Offene Hand-Symbol): vom Völkertableau, vom Rundenbooster, vom Technologieplättchen oder vom Fortschritt auf dem Forschungstableau
- Pro Erz, Wissen und Credit wird der jeweilige Anzeiger nach rechts bewegt
- Reihenfolge, in der man Macht und Machtsteine erhält, kann ausgesucht werden, muss aber komplett genommen werden

❖ Gaia-Phase

- Machtsteine im grünen Gaia-Bereich werden entlang des Pfeils in Bereich I verschoben
- Terraner verschieben stattdessen entlang des Pfeils direkt in Bereich II
- Falls aus der letzten Runde ein Gaiaformer auf einem **Transdim**-Planeten liegt, wird der Planet mit einem Gaia-Plättchen überdeckt.
 - Er gilt nun als Gaia-Planet
 - Gaiaformer bleibt weiterhin auf dem Planeten, bis der Planet mit einer Mine kolonisiert wird

❖ Aktionen

- Beginnend mit dem Startspieler führt jeder reihum genau eine Aktion durch oder passt – bis alle gepasst haben
- Während der Aktionen der Mitspieler kann Macht gewonnen werden
- Direkt vor oder nach einer Aktion kann eine zusätzliche freie Aktion durchgeführt werden

■ Mine auf Planeten errichten

- Planet muss unbebaut sein
- Minengebäude auf Völkertableau
- Aufgedruckte Kosten bezahlen
- Erreichbarkeit:
 - Navigation-Forschungsmarker auf 0-1/2-3/4/5 ⇒ Basisreichweite = 1/2/3/4
 - Abgabe n Q.I.C. ⇒ Erhöhung um 2n
 - Erhöhung mittels Sonderaktion durch Rundenbooster
 - Auf dem (kürzesten) Weg zum Zielplaneten dürfen andere bewohnte Planeten liegen

Bewohnbarkeit

- Heimatplaneten (gleiche Farbe des Völkertableaus) sind ohne weiteres bewohnbar
- Andere Planeten müssen erst terraformt werden
 - **Transdim**-Planeten können nicht direkt kolonisiert, aber mittels eines Gaiaformers zuerst in einen Gaiaplaneten umgewandelt werden
 - **Gaiaplaneten** ohne Gaiaformer können durch Abgabe von 1 Q.I.C. bewohnbar gemacht werden
 - Andere Planeten erfordern 1-3 Terraformingschritte lt. Völkertableau

- Pro Terraformingschritt wird Erz benötigt: Terraforming-Forschungsmarker auf 0-1/2/3+ ⇒ 3/2/1 Erz pro Schritt
- Sonder- und Machtaktionen können Terraforming-Schritte zur Verfügung stellen
- Sonderregeln für Gaiaplaneten, auf denen sich ein Gaiaformer eines Volkes befindet
 - Nur das Volk, dem der Former gehört, darf kolonisieren
 - Planet gilt als **erreicht**
 - Q.I.C.-Kosten zum bewohnbar Machen entfallen
 - Nach Platzierung der Mine den Gaiaformer wieder aufs Völkertableau
- Kosten zum bewohnbar Machen zusätzlich zu den Kosten der Mine

■ Gaia-Projekt starten

- Erreichbarer **Transdim**-Planeten ohne Gaiaformer auswählen
- Gaiaformer im Besitz: Gaia-Projekt-Forschungsmarker auf 1/3/4 ⇒ 1/2/3 Gaiaformer
 - Gaiaformer auf den drei Ablageplätzen sind immer verfügbar
 - Gaiaformer, der in der laufenden Runde auf einen Transdim-Planeten gesetzt wurde, darf in derselben Runde nicht wieder versetzt werden
- Kosten bezahlen
 - Gaia-Projekt-Forschungsmarker auf 1-2/3/4-5 ⇒ insgesamt 6/4/3 Machtsteine aus I, II oder III in den grünen Gaia-Bereich verschieben
- Ein Planet nur mit eigenem Gaiaformer gilt **nicht** als kolonisiert
- Es wird nur die Umwandlung **gestartet, abgeschlossen** wird die Umwandlung in der Gaia-Phase der **nächsten** Runde. Erst danach kann kolonisiert werden
- Gaiaformer verbleibt nach der Umwandlung auf dem Planeten, bis die Mine errichtet wird

■ Bestehende Gebäude aufwerten

- Alle Handelszentren und Forschungslabore immer von links nach rechts nehmen
- Zurücksetzen immer von rechts nach links
- Kosten (Erz und Credits) lt. Völkertableau
- Mine → **Handelszentrum**
 - 6 Credits, 2 Erz; 1+ Gebäude eines Mitspielers maximal 2 Felder weit entfernt ⇒ 3 Credits, 2 Erz
- Handelszentrum** → **Regierungssitz**
 - 6 Credits, 4 Erz
 - Spezielle Fähigkeit oder Aktionsmöglichkeit lt. Volk
- Handelszentrum** → **Forschungslabor**
 - 5 Credits, 3 Erz

- Nach jedem Bau darf sofort eine Technologie genommen werden
 - Zusammen mit der Technologie darf in einem Forschungsbereich ein Level aufgestiegen werden
 - Beliebige Basistechnologie, die man **nicht** besitzt
 - Eine der 6 Technologien direkt unter einem Forschungsbereich ⇒ nur hier einen Level aufsteigen
 - Eine der anderen 3 Technologien ⇒ beliebig 1 Level aufsteigen
 - Statt Basis- auch Ausbautechnologie ⇒ auch dann in beliebigem Level aufsteigen, aber:
 1. Markierungsstein im Forschungsbereich, in dem das Plättchen liegt, muss sich auf Level 4 oder 5 befinden
 2. Vorhandener Allianzmarker mit grüner Vorderseite muss anschließend auf die graue Seite gedreht werden
 3. Ausbautechnologieplättchen auf ein Basistechnologieplättchen ohne anderes Plättchen legen, das dann keine Funktion mehr hat. Eine genommene Ausbautechnologie wird nicht ersetzt!

Forschungslabor → Akademie

- 6 Credits, 6 Erz
- Bei der ersten Aufwertung Entscheidung über Art der Akademie: Einkommen von 2 Wissen/Runde vs. Sonderaktion für Q.I.C.
- Nach jedem Bau darf eine Technologie analog zu Handelszentrum → Forschungslabor genommen werden

■ Allianz aus mehreren kolonisierten Planeten gründen

- Allianzmarker frei aussuchen und mit der grünen Seite neben das Völkertableau legen
- Sofortiger Siegpunktgewinn
- Sofortiger Ressourcengewinn
- Entdeckung einer Ausbautechnologie oder Level 5 eines Forschungsbereiches
- Ein Allianzmarker außer 12 Siegpunkten keine weiteren Vorteile
- Voraussetzung:** Eigene Gebäude mit Machtwert 7+
 - Minen: 1
 - Handelszentren u. Forschungslabore: 2
 - Regierungssitz u. Akademien: 3

- Jeder Planet nur Mitglied **einer** Allianz
- **Verbundenheit:** direkt angrenzende Felder mit **eigenen** Gebäuden. Planeten über leere Weltraumfelder werden mit der **kleinstmöglichen** Anzahl an Satelliten verbunden
 - Pro Satellit 1 Machtstein aus dem Spiel
 - Satelliten nur auf Weltraumfeldern ohne Planeten
 - Maximal 1 Satellit pro Farbe auf jedem Feld
 - Satelliten aus dem Vorrat auf die Felder legen
 - Alle Planeten und Satelliten der Allianz müssen direkt benachbart sein
 - **Kein** Planet oder Satellit darf direkt zu einem anderen benachbart sein, der zu einer **anderen, eigenen** Allianz gehört
- Es dürfen **keine** Planeten in die Allianz mit aufgenommen werden, die für die Gründung **nicht** erforderlich sind – bezüglich zusätzlicher Satelliten
- Später in direkter Nachbarschaft kolonisierte Planeten vergrößern die Allianz (ohne Vorteile), später dadurch verbundene Allianzen zu einer haben aber keine weiteren Auswirkungen
- Zur Kennzeichnung einer Allianz können Allianzsymbole zu den Gebäuden gelegt werden

■ **Forschungsfortschritt**

- 4 Wissen abgeben, um den nächsthöheren Level in einem Bereich zu erreichen
- Vorteile werden sofort wirksam
- Um Level 5 zu erreichen, muss ein Allianzmarker mit grüner Vorderseite vorhanden sein; dieser wird anschließend auf die graue Seite gedreht
- Pro Forschungsbereich darf nur **ein** Spieler Level 5 besitzen
- Nach Vorrücken von Level 2 auf 3: 3 Macht erhalten
 - Auch aufgrund von Technologie
- Spielende: Je 4 Siegpunkte pro Level 3, 4 und 5

■ **Macht- bzw. Q.I.C. Aktionen**

- Achteckige Aktionsfelder auf dem Forschungstableau, die gegen Abgabe von **Macht** (Bereich III in Bereich I) bzw. **Q.I.C.s** (zurück in den Vorrat) benutzbar sind und einen einmaligen Vorteil bringen
- Aktionsmarker (oder die Q.I.C.s) auf das Aktionsfeld legen, um anzuzeigen, dass diese Aktion in dieser Runde nicht mehr genutzt werden darf

■ **Sonderaktionen**

- Felder sind achteckig und **orange**-farben und können für einen sofortigen und einmaligen Vorteil zu genutzt werden
- Die Aktion ist kostenfrei und steht nur einem Spieler einmal pro Runde zur Verfügung
- Die Felder sind dem Völkertableau, auf manchen Technologieplättchen und manchen Rundenboostern vorhanden
- Markierung durch einen Aktionsmarker
- Nicht mit anderen Sonder-, Macht oder Q.I.C.-Aktionen kombinierbar

■ **Passen**

- Aus der laufenden Runde aussteigen
- Erster Aussteiger = Startspieler der nächsten Runde
- Rundenbooster in den Runden gegen einen der drei offenen Booster austauschen und mit der Rückseite nach oben vor sich auslegen – nicht den eigenen gerade zurückgelegten
- Runde 6: Nur den Booster zurücklegen
- Falls sich auf dem zurückgelegten Booster und/oder auf Ausbautechnologien im Besitz ein Passen-Symbol befindet, erhält man die angezeigten Siegpunkte

■ **Machtgewinn (Passive Aktion)**

- Sobald ein Mitspieler eine Mine errichtet oder ein Gebäude aufwertet und sich ein eigenes Gebäude maximal 2 Felder weit entfernt befindet, kann man Macht erhalten (aber ggf. dafür Siegpunkte abgeben)
- Hat man mehrere Gebäude in der Nähe, zählt nur eines mit dem höchsten Machtwert
- Um n Macht zu erhalten, müssen (n-1) Siegpunkte abgegeben werden
 - Negative Punkte auf der Punkteleiste sind nicht erlaubt
 - Nur Teile der Macht zu nehmen ist nicht erlaubt
 - Würde man mehr Macht erhalten, um alle Machtsteine in den Bereich III zu schieben, darf weniger genommen werden
 - Würde man mehr Macht erhalten als man bezahlen kann, dürfen weniger Siegpunkte abgegeben werden und weniger Macht genommen werden
- Aktiver Spieler muss auf die Machterhaltung aufmerksam gemacht werden
- Entscheidung über Macht im Uhrzeigersinn ab dem aktiven Spieler
 - Auch falls gepasst wurde

■ **Freie Aktionen**

- Zusätzlich beliebig viele freie Aktionen vor oder unmittelbar nach dem eigenen Zug

- Trotzdem muss eine „eigentliche“ Aktion ausgeführt werden
- 1 Machtstein aus Bereich II entfernen, um einen anderen Machtstein aus II in III zu bewegen
 - 1 Q.I.C. in 1 Erz umwandeln
 - 4 Macht für 1 Q.I.C. ausgeben
 - 3 Macht für 1 Erz ausgeben
 - 4 Macht für 1 Wissen ausgeben
 - 1 Wissen in 1 Credit umwandeln
 - 1 Macht für 1 Credit ausgeben
 - 1 Erz in 1 Credit umwandeln
 - 1 Erz in 1 neuen Machtstein (Bereich I) umwandeln

❖ **Rundenende**

- Aktionsmarker und Q.I.C.s von allen Macht-, Q.I.C- und Sonderaktionsfeldern entfernen
- Rundenbooster auf die Vorderseite drehen
- Rundenwertungsplättchen vom Wertungstableau entfernen

❖ **Spielende und Wertung**

■ **Plättchenwertung**

- Wer die Bedingung am besten/zweibesten/drittbesten erfüllt ⇒ **18/12/6 Siegpunkte**
- Bei Gleichheiten werden die Punkte der Plätze addiert und geteilt

■ **Forschungswertung**

- Pro Level 3, 4 und 5 auf dem Forschungstableau ⇒ jeweils **4 Siegpunkte**

■ **Ressourcenwertung**

- Je 3 Credits/Wissen/Erz in beliebiger Kombination ⇒ **1 Siegpunkt**
- Bei Spielende beliebig viele freie Aktionen nutzen, um restliche Ressourcen umzuwandeln

■ **Gewinner**

- Meiste Punkte
- Bei Gleichheit: mehrere Sieger

Spiel-Ziel

❖ Gewinner

- Meiste Punkte

❖ Punkte

- Punkte während des Spiels sowie am Spielende
- 6 Rundenwertungsplättchen: In jeder Runde gibt es für spezielle Aktionen Siegpunkte
- 2 Schlusswertungsplättchen: Erfüllen der Bedingung
 - Bei Gleichheit: Addition der Plätze und teilen
- Für Allianzen aus mehreren Planeten gibt es über die Allianzmarker Siegpunkte (und meist auch Ressourcen)
- Bei Spielende 4 Siegpunkte für **jedes** Level 3, 4 und 5 in den einzelnen Forschungsbereichen
- Basistechnologien und Ausbautechnologien können ebenfalls Siegpunkte (oder Boni) geben

Kreislauf der Macht

❖ Beginn

- Machtsteine in den Bereichen I und II
- Bewegung zwischen den Bereichen im Uhrzeigersinn

❖ Machtsteine erhalten und abgeben

- Neue Machtsteine immer in Bereich I
- Machtsteine zum Abgeben aus beliebigen Bereichen

❖ Macht erhalten

- [0] 1+ Machtstein in Bereich I ⇒ 1 Machtgewinn: Machtstein von [II nach III] I nach II
- 0 Machtsteine in Bereichen I und II ⇒ **Kein** Erhalt von Machtsteinen

❖ Macht abgeben

- Nur Machtsteine aus Bereich III: Verschieben von III nach I

Fortgeschrittene Variante

❖ Auswahl der Völker

- Alle 14 Völker sehen zur Verfügung

❖ Einsetzen der ersten Gebäude

- Beginnend beim Startspieler setzt jeder reihum (Uhrzeigersinn) je 1 Mine auf einen Heimatplaneten (Spielerfarbe)
- Danach in umgekehrter Reihenfolge je eine zweite Mine
- Für das Einsetzen dieser Minen erhält niemand einen Machtgewinn

❖ Variabler Spielplanaufbau

- Grundsätzlich ist der Spieler, der in der Zugreihenfolge letzter ist, für den Aufbau zuständig
- Es dürfen nie zwei Heimatplaneten der gleichen Farbe direkt nebeneinander liegen!
- 10 Raumsektoren und 05-07 auf die Seite mit den weißen (gefüllten) Zahlen
- Variante 1
 - Innere 4 Sektoren (01-04) wie im Grundaufbau und 05-10 zufällig vertauschen
 - Sektoren so drehen, dass die Verteilung zusagt
- Variante 2
 - Zusätzlich auch 01-04 vertauschen
- Variante 3
 - Alle Sektoren miteinander vertauschen
- Variante 4
 - Andere geometrische Anordnung der Raumteile
 - Bei 3 Personen: Ohne 09-10

❖ Zugreihenfolge durch Zugreihenfolgekarte

- Karte neben das Spielfeld
- Reihum (Startspieler beginnt) legt jeder einen Satelliten auf den obersten freien Platz in der linken Hälfte der Karte
- Beim Passen verschiebt man seinen Satelliten auf den obersten noch freien Platz in der anderen Hälfte der Karte
- Die römischen Ziffern in der Mitte geben die Zugreihenfolge in der jeweiligen Runde vor

Volk	Fähigkeit	Regierungssitz
Terraner Planetenart: Terra	Machtsteine aus dem Gaia-Bereich wandern in der Gaia-Phase nicht in Bereich I des Machtkreislaufes, sondern direkt in Bereich II	Immer, wenn in der Gaia-Phase X Machtsteine aus dem Gaia-Bereich in den Bereich II des Machtkreislaufes wandern, darf sich der Spieler Ressourcen nehmen, als ob er X Macht mit freien Aktionen in Ressourcen umwandeln würde.
Lantida Planetenart: Terra	Dürfen während der Aktion „Mine errichten“ eine Mine auf einem bereits von einem Mitspieler kolonisierten Planeten (inkl. dem schwarzen Planeten) dazustellen (<i>es müssen keine Terraformingschritte bezahlt werden, es fallen weiterhin die Kosten für den Bau der Mine an</i>). Eine solche Mine kann im weiteren Spielverlauf nicht aufgewertet werden und sie zählt auch nicht bei der Ermittlung der Bedingungen „kolonisierte Planetenarten“ und „Gaiaplaneten“ mit. Für alle anderen Belange zählt sie wie jede andere Mine	Bekommen 2 Wissen, wenn sie eine Mine auf einem bereits von einem Mitspieler kolonisierten Planeten errichten.
Hadsch Halla Planetenart: Oxyd	-	Dürfen, wenn sie sich als freie Aktion Ressourcen nehmen, diese mit Credits anstelle von Macht bezahlen
Der Schwarm Planetenart: Oxyd	Starten das Spiel mit ihrem Regierungssitz anstelle von 2 Minen. Diesen setzen sie ein, nachdem ihre Mitspieler alle ihre Minen platziert haben. Der Schwarm kann während des Spieles nur 1 Allianz gründen, wird aber für das weitere Wachstum dieser Allianz mit weiteren Allianzmarkern belohnt (<i>im Gegensatz zu den anderen Völkern</i>). Immer, wenn der Machtwert ihrer Allianz größer oder gleich X mal 7 ist (X entspricht der Anzahl ihrer bereits für die Allianz erhaltenen Marker +1), dürfen sie als Aktion einen Allianzmarker nehmen. Dieser Vorgang ist gleichzusetzen mit einer Allianzgründung inklusive aller daraus entstehenden Vorteile. Jeden Satelliten, den sie dabei platzieren, müssen sie mit 1 Q.I.C. anstatt mit 1 Machtstein bezahlen.	Dürfen als AKTION einmal pro Runde eine Raumstation auf ein freies Feld platzieren (<i>für die Reichweite dieser Aktion gelten die gleichen Regeln wie für die Aktion „Mine errichten“</i>). Eine Raumstation kann wie Planeten mit Satelliten verbunden werden und erhöht innerhalb der Allianz deren Machtwert um 1. Für alle anderen Macht- und Siegpunktebelange hat sie keine Bedeutung. Hinsichtlich der Erreichbarkeit von Feldern zählt sie aber wie ein bebauter Planet, d.h. die Reichweite kann von einer platzierten Raumstation aus ermittelt werden. Eine Raumstation blockiert nicht das Feld für Satelliten der Mitspieler
Geoden Planetenart: Vulkan	-	Immer, wenn die Geoden eine Planetenart zum ersten Mal kolonisieren (Mine errichten), erhalten sie sofort und einmalig 3 Wissen (<i>Planetenarten, die vor dem Bau des Regierungssitzes zum ersten Mal kolonisiert wurden, inkl. der Heimatplaneten der Geoden, bringen kein Wissen mehr</i>)
BAL T'AK Planetenart: Vulkan	Dürfen anfänglich nicht im Forschungsbereich „Navigation“ aufsteigen. Wenn sie die Technologie unterhalb dieses Bereiches nehmen, dann verfällt der Aufstieg ersatzlos. Diese Nachteile werden mit dem Bau ihres Regierungssitzes aufgehoben. Die BAL T'AK können als freie Aktion einen Gaiaformer vom Ablageplatz auf ihrem Tableau in den Gaia-Bereich verschieben, um dafür 1 Q.I.C. zu erhalten. Die Gaiaformer im Gaia-Bereich stehen ihnen in der laufenden Runde nicht zur Verfügung. In der nächsten Gaia-Phase werden sie wieder auf ihre Ablageplätze zurückgelegt	Der Aufstieg im Forschungsbereich „Navigation“ ist möglich.
Xenos Planetenart: Wüste	Dürfen beim Aufbau des Spiels eine dritte Mine platzieren, nachdem alle anderen Minen platziert wurden	Allianzen können bereits mit Gebäuden mit einem Machtwert von 6, anstelle normalerweise 7, gebildet werden
Gleen Planetenart: Wüste	können anfänglich keine Q.I.C.s erhalten. Für alle Q.I.C.s, die sie erhalten würden, bekommen sie stattdessen 1 Erz (<i>1 Q.I.C. = 1 Erz</i>). Dieser Nachteil wird mit dem Bau ihrer rechten Akademie aufgehoben. Die Gleen zahlen während des gesamten Spieles für das bewohnbar Machen eines Gaiaplaneten 1 Erz anstelle von 1 Q.I.C. Immer, wenn sie einen Gaiaplaneten kolonisieren (Mine errichten), erhalten sie 2 zusätzliche Siegpunkte	Nehmen sich den abgebildeten Allianzmarker und erhalten sofort die darauf abgebildeten Ressourcen. Dieser Vorgang ist gleichzusetzen mit einer Allianzgründung inklusive aller daraus entstehenden Vorteile
Taklons Planetenart: Sumpf	Starten mit einem zusätzlichen „Brainstone“ in Bereich I des Machtkreislaufes. Der Brainstone gilt für alle Belange als 1 Machtstein (<i>insbesondere beim Gaiaforming und Satellitenbau</i>), beim Verschieben von Bereich III in Bereich I zählt der Brainstone aber als 3 Macht und nicht nur als 1 Macht	Immer, wenn die Taklons durch die Bautätigkeiten eines Mitspielers Macht erhalten, erhalten sie zusätzlich jeweils 1 Machtstein (es handelt sich um normale Machtsteine, der Stein kann vor oder nach dem Erhalt der Macht genommen werden)
Ambas Planetenart: Sumpf	-	Dürfen als AKTION einmal pro Runde ihren Regierungssitz mit einer ihrer gebauten Minen tauschen (<i>normalerweise um eine neue Allianz zu gründen</i>). Bestehende Allianzen werden von diesem Tausch nicht beeinflusst, auch wenn ihr Machtwert dadurch unter 7 sinkt. Der Tausch zählt nicht als Bauaktion, die Siegpunkte bringen könnte oder den Mitspielern ermöglicht Macht zu bekommen
Firaks Planetenart: Titan	-	Dürfen als AKTION einmal pro Runde kostenlos ein Forschungslabor in ein Handelszentrum „downgraden“ (<i>dies gilt für alle Belange als Aufwertung zu einem Handelszentrum</i>) und erhalten im Gegenzug sofort und einmalig einen Levelaufstieg in einem Forschungsbereich ihrer Wahl (<i>nach den normalen Regeln wie unter Aktion 5 beschrieben</i>). Das Forschungslabor wird wieder auf das Tableau gestellt und kann nach den normalen Regeln neu gebaut werden
Mad Androids Planetenart: Titan	Haben die Position ihres Regierungssitzes und ihrer Akademien auf ihrem Tableau vertauscht. Ebenso ist das Einkommen ihrer Handelszentren und Forschungslabore vertauscht. Wie bei den anderen Völkern auch wird der Bau einer Akademie oder eines Forschungslabors mit einer Technologie belohnt. Sie dürfen als AKTION einmal pro Runde einen ihrer Markierungssteine, der sich am weitesten unten in den Forschungsbereichen befindet, um einen Level höher schieben. (<i>Trifft das auf mehrere Bereiche zu, können sie entscheiden, in welchem davon sie aufsteigen.</i>) Es gelten die üblichen Regeln zum Aufstieg auf Level 5.	Der Machtwert ihrer Gebäude auf ihren grauen Heimatplaneten ist um 1 erhöht (<i>zusätzlich zu anderen möglichen Aufwertungen</i>).
Nevlar Planetenart: Eis	Dürfen als freie Aktion einen Machtstein aus Bereich III in den Gaia-Bereich verschieben, um dafür 1 Wissen zu erhalten. (<i>Diese Machtsteine folgen in der Gaia-Phase den üblichen Regeln.</i>)	Die Machtsteine in Bereich III sind 2 Macht wert, d.h. beim Verschieben der Steine von Bereich III in Bereich I zählen sie wie 2 Macht , und nicht wie 1 Macht. Sie gelten aber für alle Belange als 1 Machtstein (<i>insbesondere beim Gaiaforming und Satellitenbau</i>). Wird mit den Machtsteinen eine Machtaktion mit ungeraden Kosten bezahlt, dann verfällt eine Macht ersatzlos
Itar Planetenart: Eis	Immer, wenn ein Machtstein im Bereich II geopfert wird, um einen anderen Machtstein in Bereich III wandern zu lassen, kommt der geopfertete Machtstein nicht aus dem Spiel, sondern in den Gaia-Bereich	In jeder Gaia-Phase dürfen die Itar beliebig oft jeweils 4 Machtsteine aus dem Gaia-Bereich heraus aus dem Spiel nehmen, um sich sofort und einmalig 1 Technologieplättchen zu nehmen (<i>nach den normalen Regeln, wie bei der Aktion Gebäudeaufwertung zum Forschungslabor auf Seite 13 beschrieben</i>).

Forschungs-Tableau

Terraforming



- Level 0-1/2/3-5: 3/2/1 Erz pro Terraformingschritt
- Level 1/4 erreicht: sofort 2 Erz
- Level 5 erreicht: Allianzmarker, Siegpunkte, Ressourcen

Navigation



- Level 0-1/2-3/4/5: Basisreichweite = 1/2/3/4 für Mine und Gaia-Project
- Level 1/3 erreicht: sofort 1 Q.I.C.
- Level 5 erreicht: schwarzer Planet auf leerem Weltraumfeld

Künstliche Intelligenz



- Level 1-2/3-4/5 erreicht: sofort 1/2/4 Q.I.C.s

Gaia-Projekt



- Level 1-2/3/4-5: für Gaia-Former-Einsatz 6/4/3 Machtsteine in den grünen Bereich verschieben
- Level 1/2/3/4/5 erreicht: sofort 1 Gaiaformer/3 Machtsteine/1 Gaiaformer/1 Gaiaformer/4 Siegpunkte + 1 Siegpunkte pro Gaiaplanet mit eigenem Gebäude

Wirtschaft



- Level 1/2/3/4: In Einkommensphase je 0/1/1/2 Erz + 2/2/3/4 Credits + 1/2/3/4 Macht
- Level 5 erreicht: sofort 3 Erz + 6 Credits + 6 Macht (**nicht** Einkommen von Level 4)

Wissenschaft



- Level 1/2/3/4: In Einkommensphase je 1/2/3/4 Wissen
- Level 5 erreicht: sofort 9 Wissen (**nicht** Einkommen von Level 4)

Macht- und Q.I.C.-Aktionsfelder



- ①: 2 und 3 Wissen, 2 Erz, 7 Credits, 2 Machtsteine
- ②: 1 und 2 Terraformingschritte
- ③: Technologieplättchen erhalten
- ④: Allianzplättchen erneut werten
- ⑤: Siegpunkte für Planetenarten

Rundenbooster



In Phase I:

- ①: 1 Erz und 1 Wissen
- ②: 2 Credits und 1 Q.I.C.
- ③: 2 Machtsteine (in I) und 1 Erz
- ④: 2 Credits. Als Sonderaktion einmalig Mine errichten mit genau 1 kostenlosen Terraformingschritt; Erz für zusätzliche Schritte dürfen ausgegeben werden
- ⑤: 2 Macht. Als Sonderaktion einmalig Mine errichten oder Gaia-Project starten mit Basisreichweite plus 3 Felder.
- ⑥: 1 Erz. Nach „Passen“ und Rundenbooster abgeben ⇒ 1 Siegpunkt pro Mine
- ⑦: 1 Wissen. Nach „Passen“ und Rundenbooster abgeben ⇒ 3 Siegpunkte pro Forschungslabor
- ⑧: 1 Erz. Nach „Passen“ und Rundenbooster abgeben ⇒ 2 Siegpunkte pro Handelszentrum
- ⑨: 4 Macht. Nach „Passen“ und Rundenbooster abgeben ⇒ 4 Siegpunkte pro Akademie und Regierungssitz
- ⑩: 4 Credits. Nach „Passen“ und Rundenbooster abgeben ⇒ 1 Siegpunkt pro Gaia-Planet mit Gebäude

Technologien



Ressourcen oder Siegpunkte:

- Sofort und einmalig nach Erhalt der Technologie
- Jedes Mal nach Durchführung einer bestimmten Aktion
- Beim Passen, nach Abgabe des Rundenboosters
- Als Einkommen in Phase I
- Als Aktion - einmal pro Runde
-
- Pro kolonisierter Planetenart
- Pro kolonisiertem Gaiaplaneten
- Pro Sektor mit 1+ kolonisiertem Planeten
- Pro Allianzmarker im Besitz

Rundenwertungsplättchen



2 Siegpunkte für jede eigene Mine



3 bzw. 4 Siegpunkte für jedes eigene Handelszentrum



5 Siegpunkte für den eigenen Regierungssitz und jede Akademie



3 bzw. 4 Siegpunkte für jede eigene Mine auf einem Gaiaplaneten



2 Siegpunkte für jeden aufgestiegenen Level der 6 Forschungsbereiche



5 Siegpunkte für den Erhalt jedes eigenen Allianzmarker



2 Siegpunkte für jeden eingesetzten Terraformingschritt