

Spielmaterial

❖ Spielbretter

- Hex-Teile
- Diamant-Teile
- Hexe und Sektoren
- Buchstaben weisen auf „zugehörige“ Layouts hin

❖ Fraktions-Brett

- 4 Ablagefelder
- Spezialeigenschaften

❖ Karten

- Aktion
 - Basis
 - Held (Winkel-Markierung)
 - Fortschrittliche (Winkel-Markierung)
 - Faktor
 - Siegpunkte
 - Effekt
- Technologie
 - Siegpunkte
 - Planet-Typ
 - Auslöser (**einmal** pro Aktion)
 - Kampf
 - Schiff einsetzen
 - Schiff bewegen
 - Control-Aktion
 - Aktions-Karten ziehen
 - Entdeckungen
 - Effekt
- Ziel
 - Stets geheim halten
 - Vorderseite: Siegpunkte und Ziel
 - Rückseite: Planet-Typ

❖ Figuren

- Schiffe
- Such-Drohne

❖ Marker

- Außenposten/Kolonie
- Handelsgüter
 - +1X-Seite: 1 Marker kann genutzt werden, um den X-Wert um 1 zu erhöhen. Anschließend Marker auf die 0-Seite umdrehen
 - Einige Taktik- und Technologie-Karten erlauben eine zweite Nutzung: Karte wieder auf die +1X-Seite drehen
- Startspieler
- Entdeckungen

Spielziel

- Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt, bei Gleichheit entscheidet die Anzahl der kontrollierten Planeten
- Siegpunkte:
 - Erfülltes Ziel5
 - Handelsgut-Marker:3
 - Helden-Taktik-Karte:1
 - Helden-Fortschritts-Karte:1
 - Erforschte Technologie:x
 - Entdeckungs-Marker:1

Spielaufbau

❖ Tisch

- Spielfeld aus den Spielbrettern zusammenlegen
- $[4 \times \#(\text{Spieler})]$ Handelsgüter neben das Spielfeld legen, restliche Güter zurück in die Schachtel
- Zufällig $[5 \times \#(\text{Spieler}) + 2]$ Technologie-Karten auswählen (restliche Karten zurück in die Schachtel), mischen, verdeckt neben das Spielfeld legen und die obersten 2 umdrehen
- Zufällig $[5 \times \#(\text{Spieler})]$ Ziel-Karten auswählen (restliche Karten zurück in die Schachtel), mischen, verdeckt neben das Spielfeld legen und die obersten 2 umdrehen
 - Je 1 Zielkarte vom Stapel an jeden Spieler austeilen
- Entdeckungs-Marker mischen und je 2 verdeckt als Stapel auf jeden Nicht-Handels-Planeten legen

❖ Spieler

- Fraktionsbrett (A- oder B-Seite)
- 12 Schiffe
- 12 Außenposten/Kolonien
- 1 Such-Drohne
- 3 Schiffe und die Drohne in das eigene Warpgate stellen
- 12 Aktions-Karten mischen und verdeckt links neben das Fraktionsbrett legen
 - 4 Karten in die Hand nehmen
- 8 Basis-Taktik-Karten nehmen, Basis-Karte gegen Helden-Karte lt. Fraktionsbrett austauschen, mischen und verdeckt rechts neben das Fraktionsbrett legen
 - Getauschte Basis-Karte zurück in die Schachtel
- Restliche Helden-Taktik-Karten zusammen mit den fortschrittlichen Taktik-Karten mischen und verdeckt neben das Spielfeld legen
- Startspieler bestimmen und Startspieler-Marker geben

Spielablauf

❖ (6-8) Runden

■ Start [nicht in der ersten Runde]

- Falls alle verfügbaren Technologien vom selben Planeten-Typ sind, **eine** weitere Karte umdrehen
- Falls alle verfügbaren Ziele vom selben Planeten-Typ sind, **eine** weitere Karte umdrehen
- Startspieler-Marker nach links weitergeben

■ Letzte Runde, falls ...

- Technologie-Kartenstapel leer
- Ziel-Kartenstapel leer
- Handelsgüterstapel leer

❖ Spielzug

■ Aktionskarte legen

- Aktionskarte aus der Hand auf den nächsten freien Platz des Fraktionsbrettes legen

■ Eine Aktion ausführen

- Oberste Aktion der Karte
- Unterste Aktion der Karte
- X Aktionskarten ziehen
 - Zug-Faktor
 - Reichweite
 - Bewegung
 - Kampf
 - Aktions-Details

■ Falls dies die 4. Aktion der Runde war

- Alle gespielten Aktionskarten sowie eventuelle Karten in der Hand auf den offenen Ablagestapel
- 4 neue Karten vom verdeckten Stapel auf die Hand nehmen
- Ggf. den **Ablagestapel** mischen

Aktions-Konzepte

❖ Zug-Faktor

- Die Bereiche 1X, 2X, 3X und 4X auf dem Fraktionsbrett zeigen die Stärke der Aktion an: wie weit das Schiff reisen kann, wie viele Schiffe eingesetzt werden können, wie viele Karten gezogen werden dürfen, ...
- Jedes X auf dem Kartentext bezieht sich auf diesen Faktor

❖ Reichweite

- Es werden die **leeren** Hexe (ohne Planeten) zwischen dem Schiff und dem Ziel gezählt
- Start- und Ziel-Hex zählen **nicht** mit
- Gemeint ist jeweils die **maximale** Reichweite

❖ Bewegung

- Schiffe dürfen nie auf einem leeren Hex stehen
- Schiffe dürfen nicht auf einen Planeten mit feindlichen Schiffen ziehen – außer bei einem Angriff
- Außenposten, Kolonien und Drohnen schränken die Bewegung nicht ein
- **Eigener** Warpgate zählt als Planet (fremder nicht), aber man darf nie zu einem fremden Warpgate ziehen

❖ Kampf

- Angreifer und Verteidiger ziehen jeweils 2 Taktik-Karten von ihren Stapeln
 - Ggf. Ablagestapel neu mischen
- Alle etwaigen Effekte müssen vor dem Zeigen der Taktik-Karte angekündigt werden
- Beide wählen jeweils 1 Karte aus und spielen diese aus, die andere Karte kommt auf den Ablagestapel
- [# Schiffe × Faktor auf der Taktik-Karte] ⇒ Höherer Wert gewinnt; bei Gleichstand gewinnt der Angreifer
- Texte auf allen Karten befolgen und Karten auf den Ablagestapel
 - Zuerst Text, der einen anderen Text annulliert
 - Zerstörungen soweit als möglich zu befolgen
 - Ggf. Technologie-Karten mit Schwert-Auslöse-Icon befolgen
 - Gegensätzliche Texte: Zuerst Angreifer, dann Verteidiger. Keine rückwirkenden Effekte
- Verlierer zieht sich zurück
 - Verlierer zieht seine Schiffe zum **nächsten** Planeten mit Außenposten, Kolonie oder Schiff zurück
 - Warpgate zählt als Planet mit Kolonie
 - Verteidiger darf nicht auf Planeten mit feindlichen Schiffen oder zum Angreifer-Planet ziehen
 - Falls es mehrere nächste Planeten gibt, entscheidet der Angreifer
- Falls Angreifer verliert, Schiffe zurück zum Angriffs-Planet
- Falls Angreifer nach einem *Concentrate* verliert, splittet der Verteidiger die überlebenden Schiffe beliebig zwischen den beiden Planeten auf
- Spieler mit „Zerstör“-Effekt entscheidet über Zerstörungen
- Drohnen ziehen sich nicht zurück

Aktions-Details

❖ Advance (Angriff)

- Bewegung oder Angriff mit 2+ Schiffen von 1 Planet zu 1 Planet in Reichweite X

❖ Concentrate (Verstärken)

- Bewegung oder Angriff mit beliebig vielen Schiffen von 1 oder 2 Planeten zu 1 Planet in Reichweite X

❖ Control (Kontrolle)

- Für jeden bis zu X Planeten mit 1+ Schiffen:
 - Marker eines anderen Spielers zurückgeben
 - Außenposten (falls keine Kolonie im **Sektor**) bzw. Kolonie-Marker (falls Kolonie im **Sektor**) setzen
 - Falls Außenposten auf **jedem** Planeten im **Sektor**:
 - Alle Außenposten werden Kolonien
 - 1 Verfügbare Zielkarte nehmen – nur sofern Typ mit einem Planeten übereinstimmt
 - Falls nur 1 verfügbares Ziel offen liegt, weiteres Ziel aufdecken

❖ Maneuver (Manöver)

- Beliebige viele Schiffe von 1 Planet zu 1 Planet in Reichweite X, dann noch einmal mit einer anderen Schiffs-Gruppe

❖ Promote (Verbessern)

- X Karten vom Taktik-Stapel nehmen, 1 behalten und den Rest wieder einmischen
- Ggfs. Ablagestapel mischen

❖ Recon (Aufklärung)

- 1 Schiff von 1 Planet zu 1 Planet in Reichweite X+X
 - Obersten Entdeckungs-Marker – sofern vorhanden – umdrehen und entweder diesen nehmen und den anderen unbesehen in die Schachtel legen oder diesen in die Schachtel und den anderen – ohne ihn vorher anzusehen – nehmen
 - Entweder sofort benutzen oder – je nach Effekt – behalten

❖ Reinforce (Verstärken)

- 1 Schiff auf bis zu X Planeten und/oder Warpgate, auf denen bereits 1+ Schiffe stehen, aber nur 1 Schiff pro Planeten

❖ Research (Erforschung)

- Such-Drohne auf Planeten in Reichweite X um eine Technologie zu erwerben
- Planet-Typ muss mit einer der verfügbaren Technologie-Karten-Typen übereinstimmen

- Drohne zählt nicht als Schiff, kann nicht angegriffen werden und kann nur mit Research-Aktion bewegt werden
- Nicht auf leerem Hex, Hex mit Feind oder unpassendem Typ landen
- Nach der Bewegung passende Technologie-Karte nehmen und Effekte nutzen
- Falls nach dem Nehmen nur 1 verfügbare Technologie liegt, weitere Karte aufdecken
- ❖ Skirmish (Geplänkel)
 - Bewegung oder Angriff mit 1 Schiff von 1 Planet zu 1 Planet in Reichweite X
- ❖ Trade (Handel)
 - 1 Schiff von 1 Planet mit Handels-Icon zu 1 Planet mit Handels-Icon in Reichweite X und sofort zu weiterem Planeten mit Handels-Icon in Reichweite X – **Beide** Bewegungen müssen möglich sein!
 - Anschließend 1 Handels-Marker nehmen
- ❖ Warp-in (Warp nutzen)
 - Bis zu X Schiffe zum Warpgate

Entdeckungs-Marker

Häufiger



Alle Handelsgüter erneut nutzen



Reinforce 1X-Aktion



Draw 1X-Aktion



Control 1X-Aktion



Bei Spielende +1 zus. Siegpunkt



Sofort: Schiff ist zerstört

Seltener



1-3 Schiffe auf 1 Planeten mit 1+ eigenen Schiffen



Rundenstart: weder angreifen noch angegriffen werden



Bei **Spielende** besitzt du eine Kolonie auf einem Planeten dieses Typen – zählt nicht als Teil eines Sektors



Auf beliebigem Planeten vor der **Abrechnung** legen, zählt als Planet im selben Sektor, als exakte Kopie des ersten Planeten inkl. Außenposten/Kolonie, ...



Eine Technologie nehmen



Sofort: 1 verfügbares Handelsgut nehmen, Entdeckungsmarker zurück in die Schachtel



Promote 2X-Aktion



Sofort: Neben Nicht-Handels-Planeten legen ⇒ zählt dann als Handels-Planet



Sofort: auf den Planeten legen, dieser zählt nicht mehr als Planet außer bezüglich Bewegung und Schiffs-Einsatz; Kolonie/Außenposten-Marker entfernen



Sofort: Eine Zielkarte nehmen und Entdeckungs-Marker zurück in die Schachtel

Klarstellungen

Ack'Tar

Ist permanent
AI-Brett ist kein akzeptables Ziel

Ack'Tar kopiert **Grizzled Nomads**

Alle Ack'Tar Außenposten werden als Schiff behandelt. Auf Planeten mit feindlichen Schiffen und einem Ack'Tar Außenposten wird der Außenposten durch ein Schiff ersetzt, das sich zum nächsten freundlichen oder neutralen Planeten zurückzieht (als ob ein Kampf verloren wurde). Falls kein Schiff zum Konvertieren vorhanden ist, wird der Außenposten entfernt.

Citizen N

Keine Änderung des Ablagefeldes

Combat Drones

Drohne ist auf Planeten mit feindlichen Schiffen ⇒ Drohne zieht sich zum nächsten freundlichen oder neutralen Planeten zurück

Elenari Free Worlds' Perfect Infiltrators

Farbe muss trotzdem passen

Fighter Bays

Nutzbar für alle Aktionen mit „Bewegung“ inkl. *Recon*, *Maneuver*, *Skirmish* und *Trade*

Heralds Of The Void

Falls ohne feindliche Schiffe, auch auf eigenen Außenposten/Kolonien nutzbar

Orbital Shipyards

Auf 3X gespielt ⇒ 4 Schiffe

Overseers Of Kerak/Unpredictable Machines

Aktionskarten ziehen: 1-4 ziehen und Zugende / gesamte Hand ablegen und 2 neue ziehen

Prolonged Engagement

Eine Seite mit 0 Schiffen: Faktor = 0

Sonstiges

❖ Zwei Effekte gleichzeitig ausgelöst

- Technologien und Rassen-Fähigkeiten: Aktiver Spieler zuerst